



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

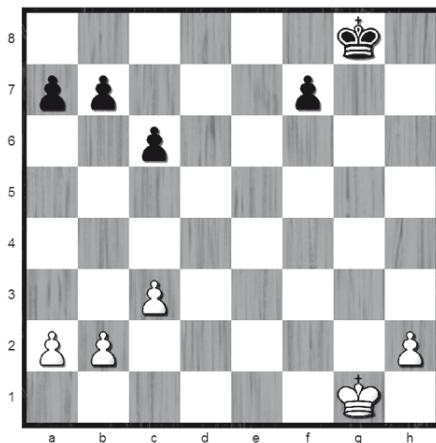
Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 3. Seminars vom 18.01.2013

Gedekte und entfernte Freibauern, verbundene Freibauern

Gedekte, entfernte oder verbundene Freibauern sind im Bauernendspiel fast immer ein entscheidender Vorteil. Dessen Umsetzung in einen Partiegewinn sollte auch weniger starken Spielern keine großen Probleme bereiten. Dennoch sind ein paar grundlegende Manöver zu beachten.

Diagramm 1



① Der entfernte Freibauer

Die Stellung erscheint ausgeglichen, lediglich der kleine Unterschied, dass der weiße Bauer auf der a-Linie anstatt auf der f-Linie steht, macht die Stellung zu einem technisch leichten Gewinn für Weiß (egal, wer am Zug ist). Die Vorgehensweise ist einfach:

Weiß rückt mit seinem König vor und kann eine Stellung erreichen, in der er den f-Bauern gegen den a-Bauern tauscht. Dabei greift er mit seinem König den f-Bauern an, während sich sein Kontrahent um den a-Bauern kümmern muss, z. B. **1. Kg2 Kg7 2. Kf3 Kg6 3. Kf4 c5 4. c4 b6 5. b3 f6 6. h4 Kh5 7. Kf5 Kh4: 8. Kf6:**

Weiß hat sein Ziel erreicht; er ist nun einen entscheidenden Schritt näher an den gegnerischen Bauern und räumt als Erster den Damenflügel auf! Weitere Abwartezüge anstatt 6. ... Kh5 hätten Schwarz auch nicht geholfen: z. B. 6. ... a6 7. a4 a5 8. h5+ Kh5: 9. Kf5 Kh4 10. Kf6: kommt auf das gleiche Ergebnis. Weiß konnte sogar vorübergehend seinen Bauern opfern.

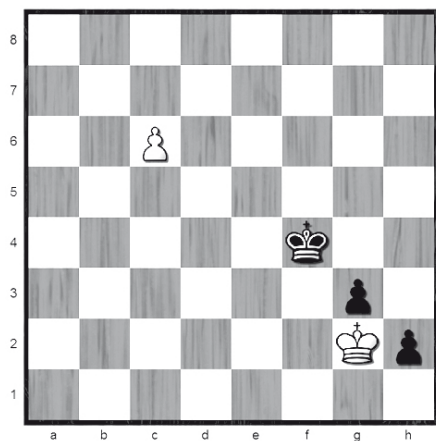
② Verbundene Freibauern

Die Studie aus Diagramm 2 illustriert die Kraft der verbundenen Freibauern. Trotzdem der weiße Freibauer „durch“ ist, kann Schwarz gewinnen.

1. ... Ke3 2. c7 h1+ (D)! Ein wichtiges Manöver. Der weiße König wird gezwungen, das Blockadefeld zu verlassen. **3. Kh1: Kf2 4. c8 (D) ...** Weiß kann als Erster umwandeln, allerdings ist der König bereits in einem Mattnetz gefangen; ein Motiv, das man sich auch merken sollte! **4. ... g2+ 5. Kh2 g1+ (D) 6. Kh3 Dg3#.**

Wie hier gut zu sehen ist, binden verbundene Freibauern den gegnerischen König an deren Blockade und können sich selbst gegenseitig beschützen. Sein Kollege kann dann oft ungehindert auf dem ganzen Brett herum-marschieren und alle Störfaktoren auf dem Weg zum Sieg eliminieren.

Diagramm 2



③ Der gedeckte Freibauer

Wie schon im vorherigen Seminar gezeigt, kann ein gedeckter Freibauer ähnlich wie verbundene Freibauern den gegnerischen König binden und somit entscheidend zum Sieg beitragen. In **Diagramm 3** hat Schwarz jedoch gerade genug Verteidigungsmöglichkeiten, um das Remis zu halten. Dazu muss man aber das Konzept der Opposition verstanden haben! Eine kleine Erweiterung des bislang behandelten Stoffes ist die Idee der **virtuellen Opposition**. Genau diese kommt in Diagramm 3 zum Einsatz. Schwarz steckt in dem bekannten Dilemma: Er muss im Quadrat des Bauern h4 bleiben und der Angriff auf den Bauern g3 reicht nicht aus (bitte selbst ausprobieren!). Zudem muss er so manövrieren, dass er immer, wenn der weiße König anrückt, die Opposition einnehmen kann. In der Diagrammstellung kann Schwarz nur einen Zug machen, der nicht verliert: **Ke5!** Damit hat Schwarz die virtuelle Opposition eingenommen. Egal, mit welchem Königszug Weiß jetzt näher kommt, Schwarz kann die Opposition einnehmen. Das ist auch die bedeutendste Eigenschaft der virtuellen Opposition. Ein zusätzliches optisches Merkmal ist: *Alle vier Ecken des Rechtecks, dass die beiden Könige bilden, nachdem die virtuelle Opposition eingenommen wurde, haben immer die gleiche Felderfarbe.*

Probieren wir einen möglichen Versuch in der Diagrammstellung: **1. ... Ke5 2. Ka2** (Weiß ist schlau und deckt seine Absichten noch nicht auf) **Ke4** (virtuelle Opposition, verlieren würde Kd5 oder Kd4) **3. Kb1Kd5** (wieder virtuelle Opposition) **4. Kb2 Kd4** (Diagonalopposition, es geht auch die virtuelle Opposition mit Kd6) **5. Kb3 Kd5** und Weiß kommt nicht weiter.

Diagramm 3

