



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 4. Seminars vom 15.02.2013

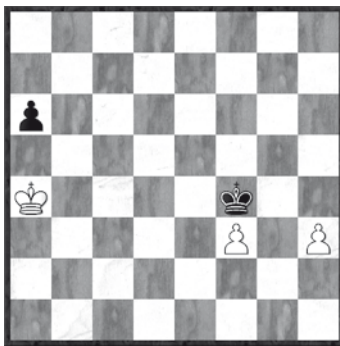
Isolierte Freibauernpaare, Blockade, Durchbruch

Ein paar einfache Regeln zu isolierten Freibauernpaaren, blockieren von Bauernmehrheiten sowie typische Bauerndurchbrüche

Isolierte Freibauernpaare

Damit werden zwei Freibauern bezeichnet, durch eine oder mehrere Linien voneinander getrennt sind. Je nach Anzahl der Trennungslinien ergeben sich verschiedene Vorgehensweisen in der Führung oder Bekämpfung der Bauernpaare.

Diagramm 1

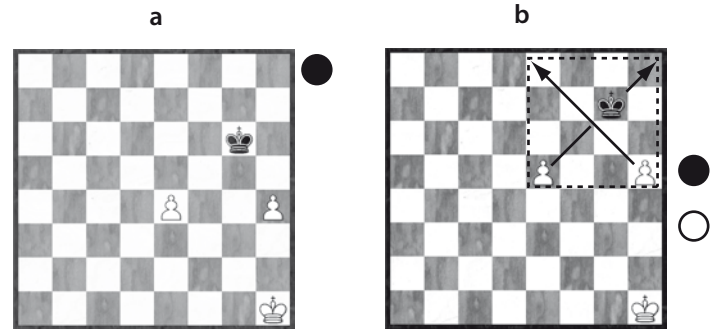


Bauern, die eine Linie voneinander getrennt sind, können sich vor dem feindlichen König gegenseitig schützen. In *Diagramm 1* spielt Weiß am Zug **1. h4**, schlägt Schwarz auf f3, steht der König außerhalb des Quadrats des h-Bauern und dieser kann ungehindert durchlaufen. Schwarz versucht also **1. ... Kf5 2. Ka5 Kg6** (er möchte den h-Bauern aufs Korn nehmen) **3. f4!**, damit nehmen die Bauern die optimale Verteidigungsstellung ein. Greift der König mit **3. ... Kf5** den f-Bauern an, spielt Weiß **4. h5** und wir haben wieder die Ausgangsstellung, nur um eine Reihe verschoben. Spielt Schwarz **3. ... Kh5**, verteidigt sich Weiß mit **4. f4**.

Schwarz kann die beiden Bauern allerdings mit dem König blockieren, wenn er mit **2. ... Kf4** einfach wieder zurückgeht. Weiß wird dann den a-Bauern erobern und dann seinen Bauern zu Hilfe kommen.

In *Diagramm 2a* und *2b* sind die Bauern jeweils durch zwei Linien getrennt. Wie sich zeigt, ist das ein gravierender Unterschied. In *Diagramm 2a* kann der schwarze König beide Bauern gewinnen: **1. ... Kh5 2. f5 Kg6!**, er darf natürlich nicht auf h4 schlagen, dann ist der f-Bauer durch. Jetzt droht Schwarz einfach unparierbar **Kf5**, z.B. **3. e6 Kf6 4. h5 Ke6: 5.h6 Kf6**, oder **3. h5+ Kh5:** (der König bleibt im Quadrat des e-Bauern und erobert diesen).

Diagramm 2



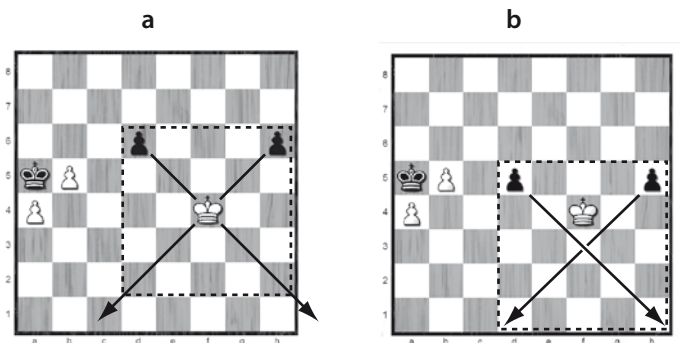
Die Lage ändert sich drastisch, wenn die Bauern eine Reihe weiter vor stehen (*Diagramm 2b*). Jetzt gewinnen die Bauern ohne Hilfe allein gegen den schwarzen König! Z.B.

1. ... Kh6 2. e6 Kg7 3. e7 Kf7 4. h6 usw. Auch Abwarten hilft nicht: **1. ... Kf7 2. h6 Kg6 3. e6** usw.

Für alle isolierten Freibauernpaare mit zwei oder mehr Trennlinien gilt eine wichtige Regel:

Erreicht das gemeinsame Quadrat der beiden Bauern die Grundlinie, gewinnen sie immer gegen den König!

Diagramm 3



Überprüfen wir das in einer anderen Situation (*Diagramm 3a* und *b*), die Bauern sind jetzt drei Linien voneinander entfernt. In *Diagramm 3a* erreicht das gemeinsame Quadrat nicht die Grundlinie und tatsächlich können sie sich nicht gegen den König durchsetzen. Allerdings kann Weiß auch nicht die schwarzen Bauern erobern: **1. Ke4? h5 2. Kf4 d5!** und wir haben *Diagramm 3b* erreicht. Das gemeinsame Quadrat erreicht die Grundlinie und Schwarz gewinnt mühelos, z.B. **3. Kf3 h4 4. Kg4 d4 5. Kh4: d3** und Weiß kommt nicht mehr ins Quadrat.

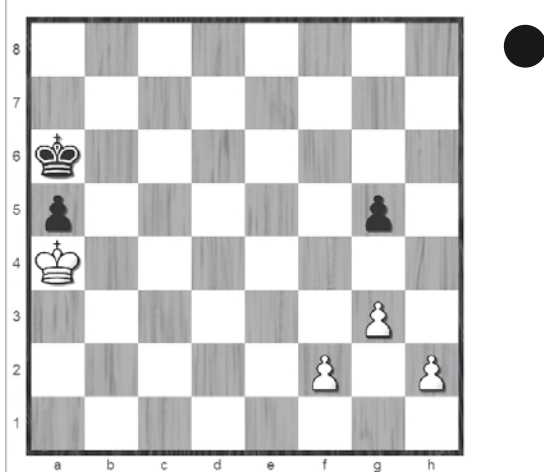
In *Diagramm 3a* hat der König nur die Möglichkeit zwischen den beiden Bauern auf der f-Linie zu pendeln (von f4 bis f6), um sie in Schach zu halten. Die Bauern selbst dürfen sich nicht bewegen, sonst gehen sie verloren! Z.B. **1. Kf5! d5? 2. Ke5 h5 3. Kd5: h4 4. Ke4** und der König kommt rechtzeitig ins Quadrat des h-Bauern und erobert ihn.



Blockade

Damit ist in unserem Fall das Lähmen einer Bauernmehrheit durch eine Minderheit gemeint. Eine erfolgreiche Blockade kann schnell zu einem entscheidenden Vorteil werden.

Diagramm 4



In *Diagramm 4* zieht Schwarz **1. ... g4** und kann gleich die gesamte weiße Bauernmasse unbeweglich machen. Schwarz steht trotz materiellem Nachteil auf Gewinn!

Durchbruch

Diagramm 5 zeigt eine Standardstellung, bei der das Prinzip eines Bauerndurchbruchs durch eine gegnerische Bauernstellung gut zur Geltung kommt: **1. b6** greift zwei Bauern gleichzeitig an, Schwarz muss schlagen **1. ... cb6**: **2. a6!** Weiß überlastet den Bauern b7, der das Feld c6 schützen muss, er muss schlagen, sonst wird er selbst geschlagen **2. ... ba6**: **3. c6**, der Weg ist frei. Bei jedem möglichen Durchbruch geht es darum, durch Opfer den Weg für andere Bauern frei zu machen.

Diagramm 5

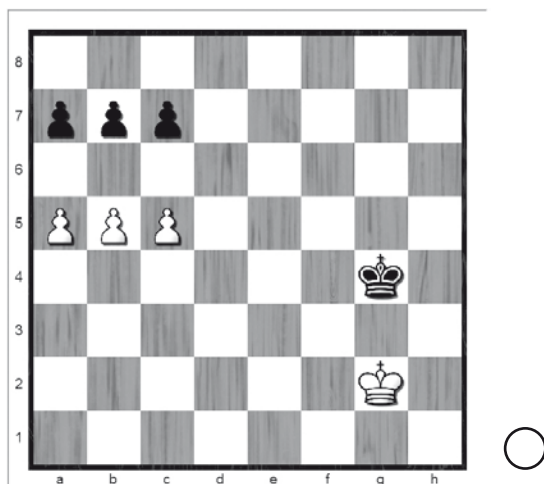
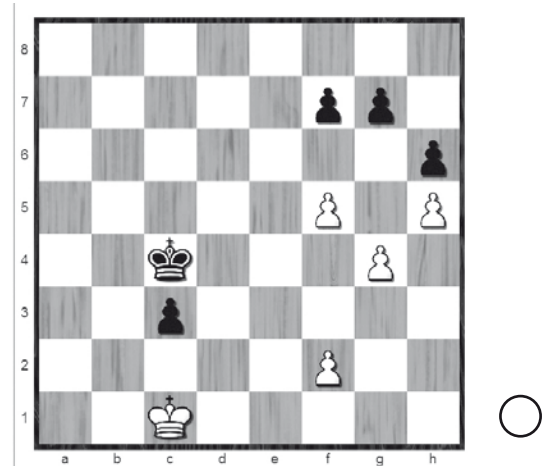
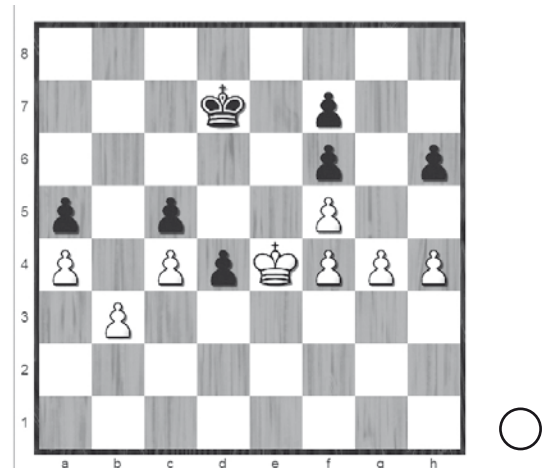


Diagramm 6



Weiß steht auf Gewinn, muss aber zur Realisierung den Bauerndurchbruch auf dem Königsflügel erkennen: **1. f6!** (Weglenken) **gf6**: **2. f4** (Reserven hinzuziehen) **Kd4** **3. g5** (Überlastung, der h-Bauer kann nach diesem Angriff die h-Linie nicht mehr blockieren und wird auch weggelenkt) **3. ... fg5**: **4. fg5**: **hg5**: und der h-Bauer hat freie Bahn. Der Versuch, mit **4. ... Ke5** bringt nichts, da der König nach **5. gh6**: **Kf6** nicht an den h-Bauern herankommt. Schwarz kommt in Zugzwang und der h-Bauer kommt nach dem ersten Königszug durch.

Diagramm 7



Die Stellung in *Diagramm 7* kann mit dem einfachen Wissen um die richtigen Endspieltechniken ohne großen Rechenaufwand für Weiß gewonnen werden! **1. b4!** (auch ein „Durchbruch“, um einen Freibauern zu schaffen) **1. ... cb4**: (schafft einen gedeckten Freibauern und verhindert, dass Weiß einen weit entfernten Freibauern auf der a-Linie bekommt) **2. g5** (der nächste Durchbruch auf dem anderen Flügel wird eingeleitet) **2. ... b3** **3. Kd3 fg5**: **4. fg5**: **hg5**: **5. hg5**: **Kd6** **6. g6** und Weiß kann sich ein isoliertes Freibauernpaar auf der g- und c-Linie schaffen, das der schwarze König nicht aufhalten kann. Diese Technik funktioniert auch mit beliebiger Zugumstellung. z.B. **1. g5** (einfach mal ausprobieren ...).