



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

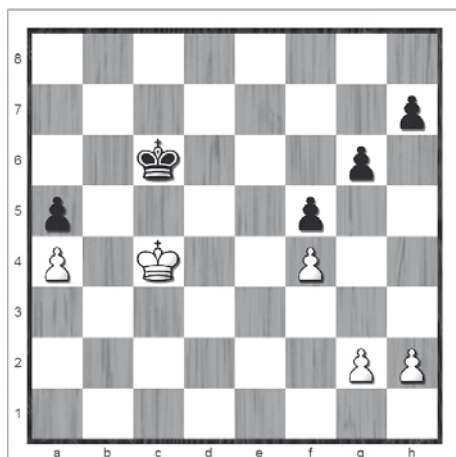
Zusammenfassung des 5. Seminars vom 15.03.2013

Raumvorteil, Reserve-Tempi und eine Zusammenfassung

Reserve-Tempi sind ein wichtiger Trumpf in ansonsten ausgeglichenen Stellungen. Ein Mehr-Tempo kann entscheidend sein, um z.B. die Opposition zu erobern und dann mit dem König in die gegnerische Stellung einzudringen.

Mittels Raumvorteil kann der Gegner oft in eine sehr passive Stellung gedrängt werden. Ebenfalls ein Vorteil, der allein schon zum Sieg reichen kann.

Diagramm 1



① Reserve-Tempi

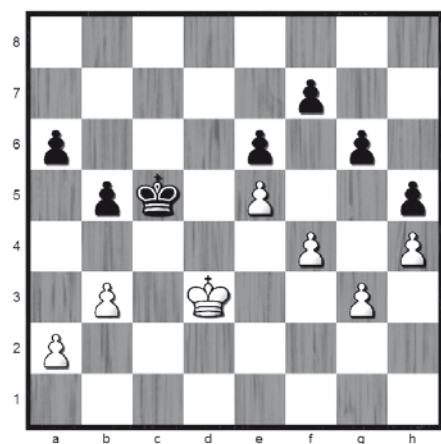
Weiß möchte den schwarzen König zum Ziehen zwingen, um dann über b5 oder d5 entscheidend in seine Stellung einzudringen. Dazu ist es notwendig, dass er den letzten Bauernzug machen darf. Eine schnelle Analyse zeigt, dass Weiß noch mehr Bauern in der Grundstellung hat: Ein Hinweis, dass Weiß mehr Reserve-Tempi haben dürfte. Allerdings darf er nicht voreilig und pauschal vorgehen! **1. g3?** verschenkt den Sieg: **1. ... h6 2. h3 g5! 3. fxg5** (um einen entfernten Freibauern zu schaffen) **3. ... hxg5 4. h4? f4!** Dieses feine Manöver bringt jetzt sogar Schwarz in Vorteil, z.B. **5. h5 fxg3 6. h6 g2 7. h7 g1(D)** und Schwarz wird noch den a-Bauern gewinnen. Weiß muss mit **4. Kd4** ins Remis einlenken, auch daraufhin hat Schwarz auf h4 immer die Verteidigung f4.

Um zu gewinnen, muss Weiß **1. h3!** spielen: **1. ... h6 2. h4!** (g5 ist verhindert!) **h5 3. g3** und Schwarz verliert, weil er keinen Bauernzug mehr hat.

Tipp!

Um einen schnellen Überblick zu bekommen, welche Seite mehr Reserve-Tempi zur Verfügung hat, werden einfach die Bauern gezählt, die noch auf der Grundreihe stehen. Das kann z.B. wichtig sein, um Abwicklungen ins Bauernendspiel schnell abzuschätzen, ohne durch langwierige und schwere Variantenberechnungen Zeit zu verlieren.

Diagramm 2



② Raumvorteil

... ist mehr ein allgemeines strategisches Konzept. Wie im Mittelspiel nutzt man den Raum, um Manöver auszuführen, die die eigenen Figuren aktiv aufstellen und den Gegner in eine passive Verteidigung zwingen. In *Diagramm 2* zeigt Kasparov mit Schwarz sehr schön, wie das auch im Bauernendspiel durchgeführt wird:

1. ... Kb4 (unbedingt notwendig, sonst macht Kc3 die Tür zu) **2. Kc2 Ka3 3. Kb1 a5 4. Ka1 a4** (ein grober Fehler wäre 4. ... b4? mit Remis, wie man gleich sieht, braucht Schwarz noch ein Reserve-Tempo) **5. bxa4 Kxa4 6. Kb2 b4** (der notwendige Abwartezug, damit Weiß wieder die Kontrolle über a3 aufgeben muss!) **7. Kc2 Ka3 8. Kb1 b3 9. axb3 Kb3** –+. Schwarz marschiert ungehindert auf der 3. Reihe zum g-Bauern und räumt den Königsflügel ab.

Zusammenfassung Bauernendspiele

In den ersten fünf Seminaren haben wir die wichtigsten Konzepte der Bauernendspiele beleuchtet. Dabei sollte klar geworden sein, dass der **aktive König** mitsamt der verschiedenen Königsmanöver (Opposition, Abdrängung, Umgehung usw.) für einen Erfolg unerlässlich ist.

Der andere, sehr konkrete Aspekt ist die **Bauernstruktur**: Doppelbauern, Isolanis, zu viele Bauerninseln sind leicht angreifbare Schwächen. Gedeckte oder verbundene Freibauern bzw. der entfernte Freibauer werden im Endspiel dagegen schnell zum entscheidenden Vorteil. Veränderungen der Bauernstruktur können ständig während der ganzen Partie geschehen, man sollte also von Anfang an auch die Bauernstruktur in seinen Plänen berücksichtigen!

Raumvorteil und **Reserve-Tempi** stehen meistens im Zusammenhang mit der Bauernstruktur. Das Abschätzen der Reserve-Tempi ist besonders bei der Beurteilung von Übergängen ins Bauernendspiel wichtig (siehe dazu auch den o.g. Tipp). Allgemein kann gesagt werden: Wer mehr Reserve-Tempi hat, kann sich eher eine Abwicklung ins Bauernendspiel leisten, wer weniger hat, sollte sie eher meiden.