



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

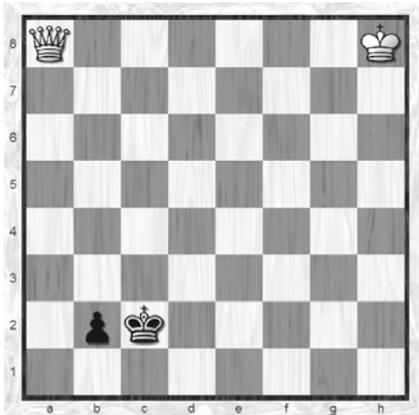
Zusammenfassung des 7. Seminars vom 21.06.2013

Schwerfigur gegen Bauern

Aus Bauernendspielen entstehen oft Stellungen, in denen einer Seite die Umwandlung zur Dame gelungen ist und die andere Seite um das Remis kämpft, indem sie ihrerseits versucht, den (oftmals) letzten Bauern umzuwandeln.

In Turmendspielen muss gelegentlich der Turm gegen einen weit vorgerückten Bauern geopfert werden. Das resultierende Match Turm gegen Bauer ist relativ leicht zu behandeln, wenn die zugrunde liegenden Konzepte bekannt sind.

Diagramm 1

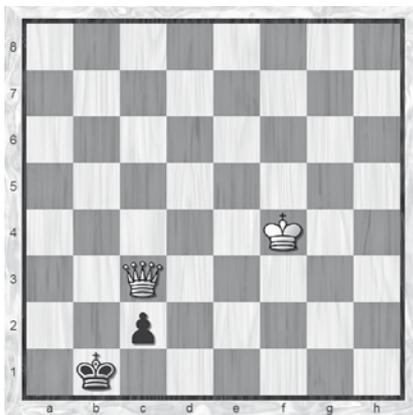


- ① **Dame gegen Bauer, das Treppenmanöver**
 Selbst gegen einen Bauern auf der vorletzten Reihe gewinnt die Dame meistens. Dazu bedient sie sich einer Technik, bei der sie sich mit Schachgeboten dem gegnerischen König nähert und diesen zwingt, sich vor seinem Bauern zu stellen (Treppenmanöver). In *Diagramm 1* folgt z.B.:
1. **De4+ Kc1** 2. **Dc4+ Kd1** 3. **Dd3+ Kc1** 4. **Dc3+ Kb1** der schwarze König muss vor den Bauern gehen und blockiert die Umwandlung. Damit hat Weiß ein Tempo gewonnen, um seinen König heranzuziehen:
 5. **Kg7 Ka2** 6. **Dc2 Ka1** 7. **Da4+ Kb1** 8. **Kf6** Weiß wiederholt das Manöver so oft, bis sein König nah genug am Ort des Geschehens ist und dann mit vereinten Kräften matt setzt.

Tipp!

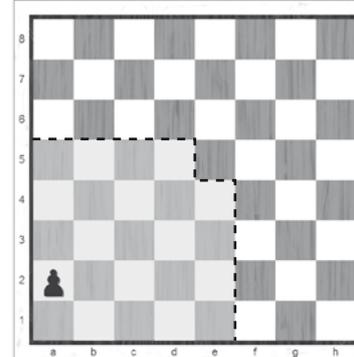
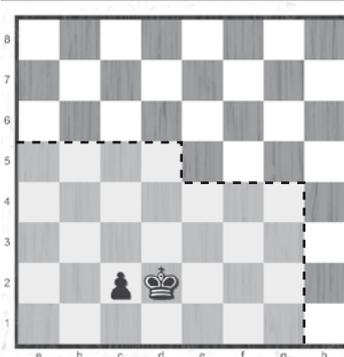
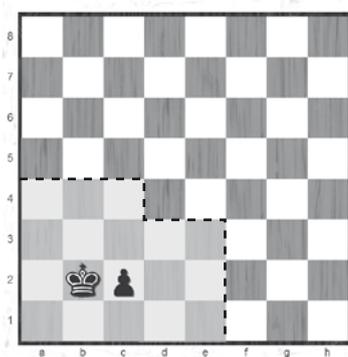
Das Treppenmanöver gewinnt immer gegen die **Springer-** und **Mittelbauern!** Gegen die **Läufer-** und **Randbauern** hat die schwächere Partei jedoch ein wichtiges Verteidigungsmittel: das Patt!

Diagramm 2



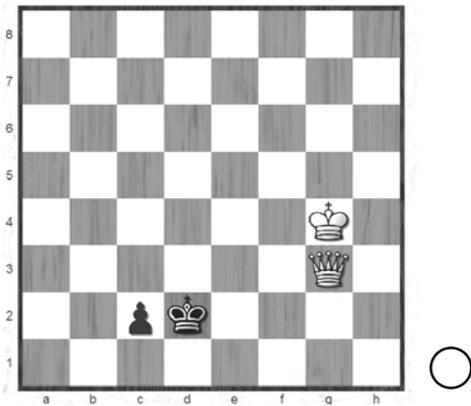
- ② **Dame gegen c- und f-Bauern oder Randbauern**
 Nach 1. **Db3** zieht Schwarz nicht **Kc1?**, sondern **Ka1!** mit Remis. Schlägt Weiß auf c2, ist Schwarz patt. Also muss Weiß wieder das Umwandlungsfeld kontrollieren, z.B. **Dc3+**, dann rückt der schwarze König wieder nach b1 und Weiß kommt nicht weiter.
 Noch ersichtlicher ist das Remis, wenn der Bauer c2 in *Diagramm 2* auf a2 steht. Nach **Db3+** spielt Schwarz **Ka1** und steht patt. Weiß muss die b-Linie mit seiner Dame wieder räumen, aber nach **Kb1** hat sich nichts verändert und Weiß kann auch hier kein Tempo gewinnen, um seinen König näher zu bringen.

Gewinnzonen bei Läufer- und Randbauern



Endspieltheoretiker haben die markierten Zonen in den obigen Diagrammen als gewonnen für Weiß herausgefunden, wenn sich der weiße König innerhalb dieser Zonen befindet. Eine typische Gewinnführung wird exemplarisch im Beispiel auf der nächsten Seite aufgeführt.

Diagramm 3

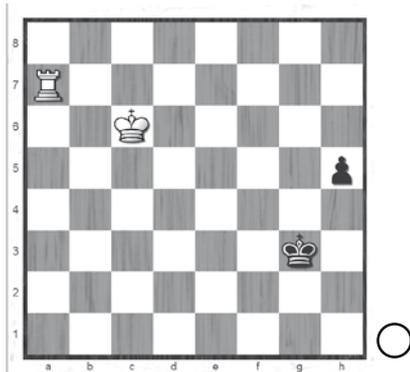


- 3 Dame gegen c-Bauer**
 Der weiße König steht auf g4 gerade noch in der Gewinnzone, Weiß muss jedoch genau spielen: **1. Df4+ Kd1 2. Dd4+ Kc1 3. Da1+!** ein grober Patzer wäre Kf3, das „natürliche“ Heranrücken des Königs, sobald der schwarze König seinen Bauern blockiert. Der schwarze Monarch kommt jetzt mit Kb1 auf die „gute“ Seite seines Läuferbauern und jetzt hat Schwarz wieder die Pattfalle! Der weiße König steht auf einmal außerhalb der Gewinnzone und kommt zu spät.
 Nach **3. Da1+ Kd2 4. Db2 Kd1 5. Kf3!** lässt Weiß die Umwandlung zu und setzt nach c1(D) auf e2 matt! **5. ... Kd2** hilft nicht: **6. Ke4 Kd1 7. Kd3!** nebst matt.

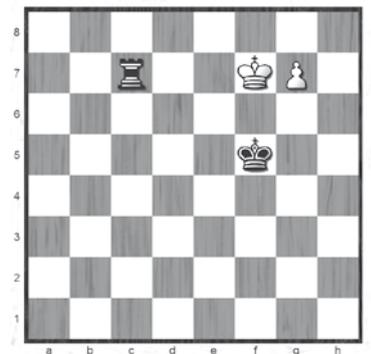
Ein typisches Manöver gegen den Läufer- oder Randbauern:
 Die stärkere Partei lässt die Umwandlung zu, bringt aber den Gegner in eine Zugzwangstellung und setzt dann matt.

Turm gegen Bauer

Diese Endspiele haben starken Wettlaufcharakter und der Ausgang hängt oft von einem Tempo ab. Die Turmpartei sollte jede Gelegenheit zu einem Tempogewinn nutzen, dazu müssen die entsprechenden Manöver natürlich bekannt sein ... Der schwächeren Seite stehen wesentlich mehr Verteidigungsmöglichkeiten zur Verfügung als beim Kampf gegen die Dame, so muss z.B. der Bauer noch nicht so weit vorgerückt sein, oder es gibt nicht die Mattmotive nach der Umwandlung.



Tempogewinn
 Diese lehrreiche Stellung kam in einem Bezirksligaspiel von SM Botnang vor. Der Gegner (Weiß) hätte mit dem Manöver **1. Tg7+ Kf3 2. Th7! Kg4** das entscheidende Tempo gewonnen. Der schwarze König muss sich in die „falsche“ Richtung zurückziehen und danach kommt Weiß mit Kd5-Ke4 rechtzeitig. Z.B. **3. Kd5 h4 4. Ke4 Kg3 5. Ke3 h3 6. Tg7+ Kh7 7. Kf2 Kh1 8. Tg1+ Kh2 9. Tg3 Kh1 10. Th3:** matt.

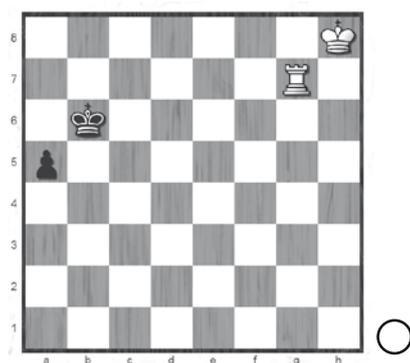


Überraschende Umwandlung

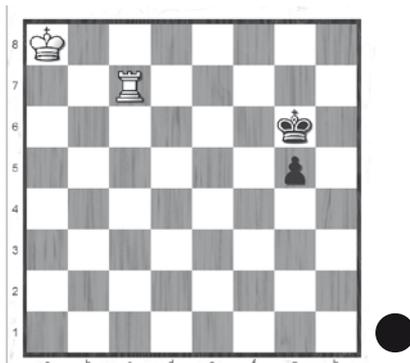
Weiß hat zwei Möglichkeiten, remis zu erreichen:
1. Kf8 Kf6 (Schwarz will die Umwandlung zulassen und nach g8(D) mit Tc8 mattsetzen. **2. g8(S)+!** Mit dieser überraschenden Umwandlung rettet sich Weiß in eine theoretische Remis-Stellung.

Wichtig! Er darf sich danach mit seinem Springer nicht zu weit vom König entfernen. Z.B. **2. ... Ke6 3. Sh6 Th7 4. Sg8!** (nach Sg4? geht der Springer durch Th3 mit Zugzwang verloren).

Weiß hat in der Diagrammstellung einen noch bequemeren Weg zum Remis:
1. Kg8 Kg6 (was sonst?)
2. Kh8! Tg7: patt.



Barriere
 Mit **1. Tg5** schneidet der Turm den schwarzen König von seinem Bauern ab. Schwarz ist hilflos, entweder er wartet ab, dann kann der weiße König entscheidend eingreifen, oder er versucht den Bauern ohne Unterstützung durchzubringen: **1. ... a4 2. Kg7 a3 3. Tg3! a2 4. Ta3 +-.** Man beachte, dass dieses Turmmanöver nicht funktioniert, wenn die schwarzen Figuren eine Reihe weiter aufgerückt wären. Dann wäre die Stellung remis.



Abdrängen
1. ... g4 bringt nichts, da Weiß mit Tc5 eine Barriere errichten kann und wie oben gewinnt. Die schwächere Partei sollte in solchen Situationen immer Richtung gegnerischer König ziehen, um ihn am Herankommen zu hindern: **1. ... Kf5! 2. Kb7 g4 3. Kc6 g3 4. Tg7 Kf4 5. Kd5 Kf3 6. Kd4** (das Turmschach bringt auch nichts) **g2 7. Kd3** (der König kommt einfach nicht an den Bauern) **Kf2 =.** Weiß kann Schach geben, muss aber immer wieder mit dem Turm auf die g-Linie zurück.