



# Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

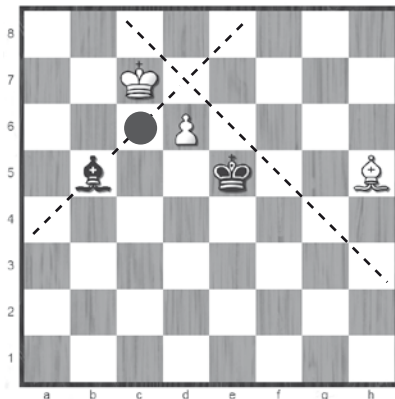
## Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 8. Seminars vom 19.07.2013

### Läuferendspiele, gleichfarbige Läufer

Für Endspiele mit gleichfarbigen Läufern lassen sich nur wenig exemplarische Stellungen darstellen. Diese Endspiele haben bei gleicher Materialverteilung eine hohe Remisquote, selbst der „gute“ Läufer reicht oft nicht zum Gewinn (siehe Beispiel 2, Text unten). Gewinn- und Remischancen hängen von verschiedenen Faktoren ab wie aktiver König, Bauernstruktur, guter oder schlechter Läufer, Raum- oder Materialvorteil. Meistens sind zwei oder mehr Vorteile notwendig, um eine Entscheidung herbei zu führen.

Diagramm 1

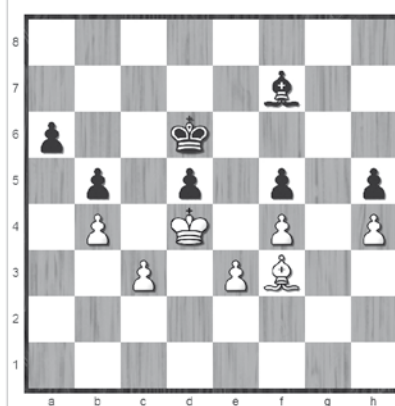


#### ① Läufer + Bauer gegen Läufer

Dieses Endspiel ist praktisch immer Remis, da sich der Läufer einfach nur gegen den Bauern opfert. Die Ausnahme ist, wenn der Bauer schon weit vorangekommen ist (3./6. Reihe) und der König das Umwandlungsfeld kontrolliert.

In **Diagramm 1** hängt alles davon ab, wer das Schlüsselfeld c6 beherrscht. Wenn Weiß seinen Läufer dorthin bringen kann, schneidet er den Gegner von der Stoppdiagonalen ab (gestrichelte Linien), bzw. kann ihn von dieser verdrängen. Damit sind die Manöver für beide Seiten klar: Weiß am Zug muss sofort **1. Lf3!** ziehen und Schwarz kann nichts gegen das folgende **2. Lc6** unternehmen. Schwarz am Zug muss hingegen sofort mit seinem König Richtung Schlüsselfeld, also **1. ... Kd4** oder **Kd5** nebst **Kc5**, von wo er dann nicht mehr vertrieben werden kann. Weiß hat keine Möglichkeit, voranzukommen, er kann zwar mit Ld7 den schwarzen Läufer auch vertreiben, blockiert jetzt aber seinen Bauern. Sobald er wegzieht, geht der schwarze Läufer auf die dann freie Stoppdiagonale.

Diagramm 2



#### ② Guter gegen schlechter Läufer

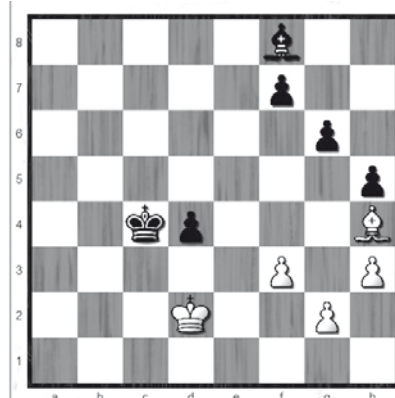
Der „gute“ Läufer ist nur bei blockierten (oder wenigstens teilweise blockierten) Bauernstrukturen möglich. „Gut“ ist der Läufer dann, wenn er sich auf der Felderfarbe der gegnerischen festgelegten Bauern bewegt. Er hat dann die Möglichkeit, die Bauern anzugreifen, während sein Kontrahent zur Verteidigung verdammt ist, also ein „schlechter“ Läufer ist. Das wird in **Diagramm 2** deutlich. Der weiße Läufer kann die Bauern d5, f5 und h5 aufs Korn nehmen. Weiß kontrolliert zudem die schwarzen Felder; Schwarz kann das Eindringen des weißen Königs nur mit seinem eigenen König verhindern.

Weiß kann also einige Vorteile für sich verbuchen. Allerdings kommt er nicht ohne ein feines Tempomanöver weiter. Ähnlich wie beim Dreiecksmanöver des Königs im Bauernendspiel, muss Weiß versuchen, den Gegner bei identischer Stellung an den Zug zu bringen. Schwarz wäre im Zugzwang und verlöre sofort, z.B.:

**1. Le2 Le8 2. Ld3 Ld7 3. Lc2 Le6 4. Ld1 Lf7 5. Lf3** und Schwarz ist in Zugzwang, oder: **1. Le2 Le8 2. Ld3 Lg6 3. Lc2 Lh7 4. Lb3 Lg8 5. Ld1 Lf7 6. Lf3** mit demselben Ergebnis. Wichtig ist der größere Manövrierraum des weißen Läufers (er kann die Bauern von beiden Brettseiten angreifen), um den schwarzen Läufer „auszutempieren“.

Stünde der schwarze Bauer a6 in der Ausgangsstellung allerdings auf c6, e6 oder g6, wäre die Stellung remis!

Diagramm 3



#### ③ Barriere

Ein wichtiges Verteidigungskonzept ist die „Barriere“. Schwarz kann in **Diagramm 3** nicht gewinnen, da Weiß das Umwandlungsfeld des Freibauern beherrscht, seine Bauern die weißen Felder kontrollieren und der Läufer die potenziellen schwarzen Einbruchsfelder abdecken kann (Schwarz wird versuchen wollen, mit seinem König über e3 oder g3 an die weißen Bauern zu kommen). Z.B.:

**1. ... Lh6+ 2. Kc2 d3+ 3. Kd1 f5 4. Lf6 Le3 4. Lf6 Le3 5. Le5 Kd5 6. Lf6 g5 7. Lg7 Ld4 8. Lh6 Lf6 9. Kd2 Kd4 10. Lf8 Le5 11. Le7 Lf4 12. Kd1 g4 13. fxfg fxfg 14. hxg hxg 15. Lb4 Ke4 16. La3 Le3 17. Lb4 Ld4 18. Kd2** usw. Schwarz kommt nicht an den Bauern g2

#### Tipp!

Wenn sich ein Läuferendspiel anbahnt, unbedingt rechtzeitig die Bauern auf der „richtigen“ Felderfarbe blockieren!