



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 9. Seminars vom 18.10.2013

Läuferendspiele, ungleichfarbige Läufer

Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern sind sehr remislastig. Selbst ein Materialvorteil von zwei bis drei Bauern reicht oft nicht zum Gewinn. Der Verteidiger kann oftmals eine uneinnehmbare **Festung** aufbauen. Auch bei diesen Endspielen gibt es kaum exemplarische Stellungen, wichtig ist aber das Verstehen des Konzeptes „Festungsbau“!

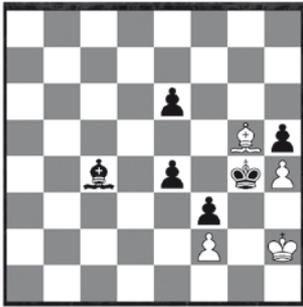


Diagramm 1a

① Das Prinzip der Festung

Die Partei mit Materialnachteil versucht, die Stellung total zu blockieren: Bauern werden auf die Farbe des eigenen Läufers gestellt und dienen als Stützpunkte.

Der König blockiert möglichst den Freibauern, der Läufer den Rest (umgekehrt geht es meistens aber auch).

Diagramm 1a und *1b* zeigen typische Festungen. In *Diagramm 1a* zieht Weiß einfach **1. Le3!** Der Läufer pendelt jetzt einfach immer auf der Diagonalen e3–a7 und blockiert die gesamte schwarze Bauernmasse. Der Bauer h4 ist bedeutungslos, da der weiße König unvertreibbar den schwarzen Freibauern blockiert.

In *Diagramm 1b* muss der weiße Läufer einfach nach b4 überführt werden und die schwarzen Bauern sind zuverlässig blockiert, z.B. **1. ... Kd3 2. Lc5 Kc2 3. Lb4 Kb2;**, auch hier spielt der verlorene Bauer keine Rolle, Schwarz kann die Festung nicht knacken. Interessant der Vorschlag von Kreativ-Schachmatt Roberto: **1. ... b4!** Wenn Weiß stoisch an seinem Plan **2. Lc5** festhält, gerät er nach **2. ... b3!** sogar in eine Verluststellung! Nach der richtigen Verteidigung **2. ab4: Kd3 3. b5 Lg4 4. Lc5** hat Schwarz jedoch nichts erreicht.

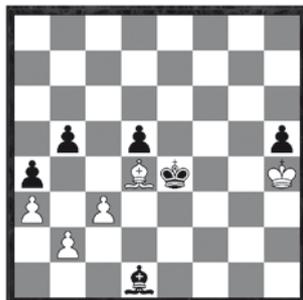


Diagramm 1b

Diagramm 2

② Das Knacken einer Festung

Die Seite mit Materialvorteil versucht, die Stellung dynamisch zu halten: Die Bauern sollten möglichst auf der Farbe des gegnerischen Läufers gehalten werden.

Es sollen möglichst weit voneinander entfernte Freibauern gebildet werden. Ein Freibauer soll mit Königsunterstützung so weit gebracht werden, dass der Läufer gegen ihn geopfert werden muss.

Für beide Seiten spielt Material keine Rolle! Der Angreifer opfert ggfs. bereitwillig mehrere Bauern, um seine strategischen Ziele zu erreichen.

Wie das in der Praxis aussehen kann, zeigt Exweltmeister Botvinnik als Führer der schwarzen Steine in *Diagramm 2*:

Der Nachziehende muss sofort aktiv werden, sonst erreicht Weiß mit Ld4 eine Festung, **1. ... g5! 2. fg5:** (bei hg5: hätte Schwarz sofort einen weiteren Freibauern) **2. ... d4!** (der Freibauer b3 bleibt erhalten ...) **3. ed4: Kg3!** (Kg4? verschenkt den Sieg wegen 4. d5! nebst Lf2 und Weiß hält den h4-Bauern) **4. Kb2 Kh4:** „Schwarz hat sein Ziel erreicht (zwei weit voneinander entfernte Freibauern!) und steht auf Gewinn. Man beachte, wie der schwarze Läufer auf der Diagonalen a2–g8 alle weißen Bauern in Schach hält.“

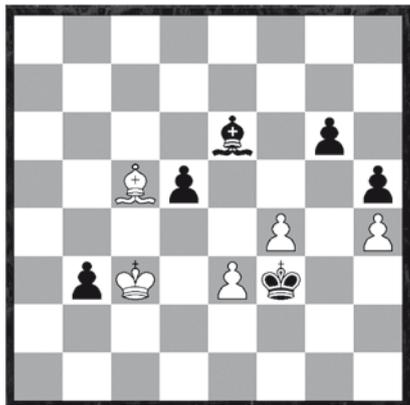


Diagramm 3

③ Eine wichtige Standardstellung

Diagramm 3 zeigt eine merkwürdige Remisstellung, die einige wesentliche Verteidigungskonzepte aufzeigt:

1. Schwarz opfert gerne seinen Läufer gegen die weißen Bauern, der Vorstoß e6 ist somit verhindert.

2. Der schwarze Läufer nimmt immer einen Bauern unter „Beschuss“, der dann vom gegnerischen König gedeckt werden muss. Damit ist dessen Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt (im Diagramm ist es der Bauer f5) und typische Umgehungsmanöver sind nicht mehr möglich.

3. Der schwarze Läufer pendelt auf seiner „Ideal-Diagonale“ immer hin und her, in diesem Fall bloß zwischen d7 und c8.

Weiß kann nichts machen, der Umgehungsversuch auf dem Königsflügel wird bereits bei g5 mittels Kf7 von Schwarz gestoppt. Mit dem Vorstoß f6 wird die Stellung endgültig blockiert und e6 funktioniert auch nicht: Remis!

