



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 12. Seminars vom 21.02.2014

Turmendspiele – Teil I

Wohl zurecht gelten Turmendspiele als der schwierigste und dummerweise auch als der wichtigste Endspieltyp. Wichtig, weil er in der Turnierpraxis am häufigsten vorkommt und schwierig, weil man viel konkretes Wissen benötigt. So besteht bereits bei Endspielen mit wenigen Bauern eine komplexe Theorie. Wer Turmendspiele einigermaßen beherrschen möchte, muss sich viele wichtige Positionen merken und die jeweils konkreten Manöver kennen. Auf Grund der Fülle des Materials kann dieses Seminar leider den elementaren Techniken des Turmendspiels nicht so gerecht werden wie bei den anderen Endspieltypen. Selbst das „Elementare“ wird noch ordentlich gestrafft werden müssen!

Grundstellungen: Turm und Bauer gegen Turm

Schon bei den einfachsten Turmendspielen gibt es einige Stellungen, die man kennen sollte: Diese sind oftmals das Ziel, um die Position zu gewinnen oder ein Remis zu erreichen. Und wer sein Ziel kennt, hat es leichter, dieses zu erreichen!

Diagramm 1

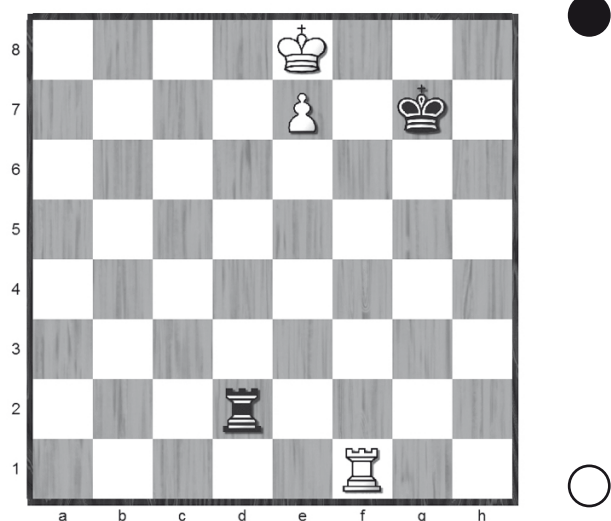
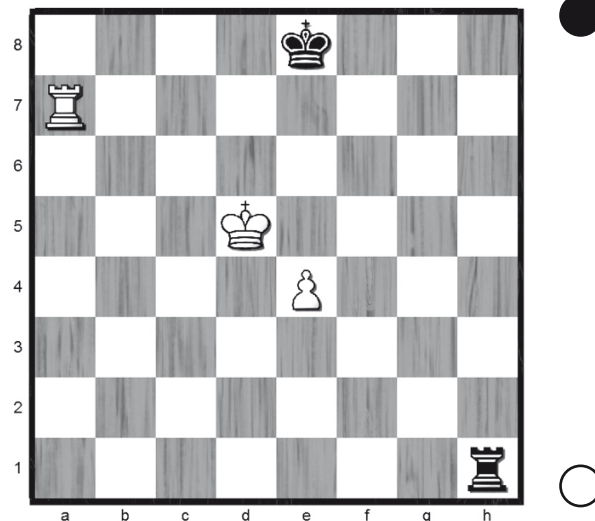


Diagramm 2



Lucena-Stellung

Diese Position strebt die stärkere Seite (mit Mehrbauer) an. In *Diagramm 1* gewinnt Weiß, egal wer am Zug ist. Dazu sollte das dazugehörige Manöver bekannt sein, auch deswegen, weil es wichtige Motive von Turmendspielen beinhaltet.

Die einfachste Methode, um die Lucena-Stellung zu gewinnen, ist der sogenannte „Brückenbau“. Dieser gliedert sich in drei Schritte:

1. **Tg1+**, der König wird abgedrängt, 1. ... **Kh7** (auf Kf6 folgt einfach Kf8 mit Durchmarsch des Bauern).
2. **Tg4**, der Turm geht auf die 4. Reihe, 2. ... **Td1**.
3. **Kf7**, der König räumt das Umwandlungsfeld und befreit sich von den schwarzen Turmschachs: 3. ... **Tf1+** 4. **Ke6 Te1+** 5. **Kf6 Tf1+** 6. **Ke5 Te1+** 7. **Te4**. Damit versperrt der weiße Turm den Zugang zum König oder Bauern.

Schwarz am Zug kann das Manöver nicht verhindern, z.B.:

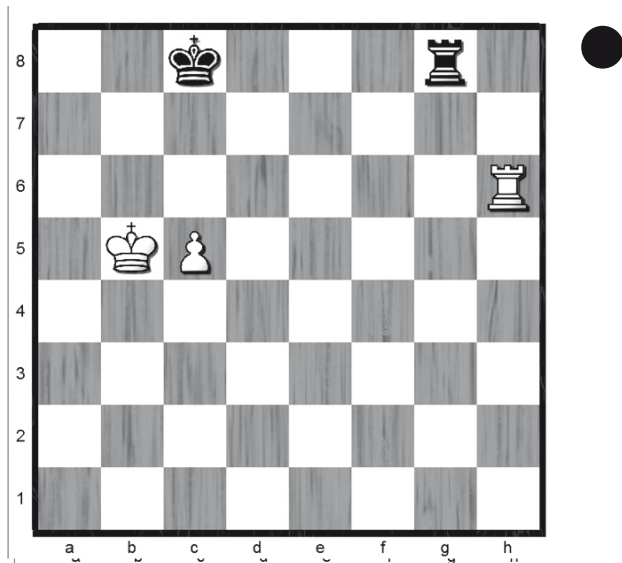
1. ... **Te2** (wenn der schwarze Turm von der d-Linie verschwindet, gewinnt Weiß noch einfacher) 2. **Tg1+ Kh6** 3. **Td1 Kg7** 4. **Kd7** und die Bauernumwandlung lässt sich nur mit Turmopfer verhindern.

Philidor-Verteidigungsstellung

Diese Position in *Diagramm 2* strebt der Verteidiger an. Die wichtigsten Merkmale der Philidor-Stellung: die schwächere Seite beherrscht mit dem König das Umwandlungsfeld und der Turm kann auf der 6. (3.) Reihe den gegnerischen König absperren. Schwarz sollte deshalb 1. ... **Th6** ziehen. Diese Barriere kann der weiße König nur überwinden, wenn er den Bauern bis zur 6. Reihe vorschiebt, um Deckung zu bekommen. 2. **e5 Tg6** 3. **e6 Tg1+**, der Turm hat seinen Job auf der 6. Reihe erledigt und nervt jetzt mit andauernden Schachs von hinten. Der weiße König kann sich nicht verstecken und die Stellung ist remis.



Diagramm 3



Ein wichtiges Umgehungsmanöver

Ist in *Diagramm 3* Weiß am Zug, kommen die schwarzen Gegenmaßnahmen zu spät: **1. Kb6 Kb8** (1. ... Tg1 2. Th1+, ein grober Fehler ist Kc6?? mit Mattdrohung. Schwarz spielt Kb8 und hat die rettende kurze Seite erreicht!, 2. ... Kd7 3. c6+ Kd6 4. Td1+ Ke7 5. c7 und gewinnt) **2. c6 Tf8** **3. Th7 Tg8** **4. Tb7+ Kc8** **5. Ta7 Kb8** **6. c7+ Kc8** **7. Ta8+ 1-0**

Das Karstedt-Manöver

Dieses Manöver bezieht sich auf Stellungen, in denen die stärkere Seite den gegnerischen König abdrängen kann. Mit dem Karstedt-Manöver kann sich der Verteidiger retten, vorausgesetzt, er findet die richtigen Bedingungen vor (siehe unten). Auch diese Methode enthält wichtige allgemeingültige Motive von Turmendspielen!

In *Diagramm 3* kann Schwarz die Philidor-Stellung nicht erreichen und muss zulassen, dass sein König vom Umwandlungsfeld abgedrängt wird. Der Nachziehende kann sich nur durch aktive Maßnahmen retten:

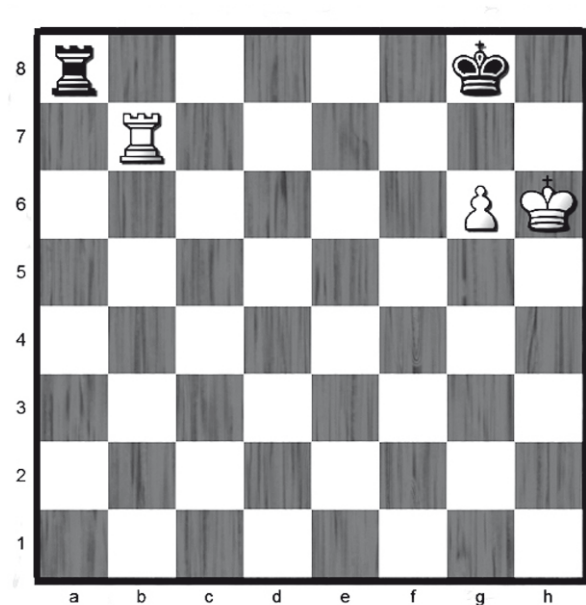
1. ... Tg1 (Passiv auf der Grundreihe zu verharren reicht nicht, siehe dazu den Abschnitt unter *Diagramm 3*), **2. Kc6 Kb8!**, der erste wichtige Grundsatz des Karstedt-Manövers: **der Verteidiger muss immer auf die kürzere Seite des Brettes** (vom Bauern aus gesehen)! Das hat den einfachen Grund, dass der schwarze Turm gegebenenfalls Platz für Seitenschachs braucht. Damit ergibt sich auch der zweite wichtige Grundsatz: **Der Zwischenraum zwischen König und Turm sollte mindestens drei Linien betragen**. Auf diese Weise kann der König nie den Seitenschachs entkommen, ohne den Schutz des Bauern aufzugeben.

3. Th8+ Ka7 **4. Td8**, das soll den König vor Seitenschachs schützen (der schwarze Turm hat den nötigen Abstand dafür!)

4. ... Th1 (der Turm bleibt auf Distanz) **5. Kc7 Th5** **6. c6 Th7+** **7. Td7 Th8**, das Einfachste: Weiß sperrt dem König die Grundreihe.

Z.B. **8. Td8 Th7+** **9. Kc8 Kb6 =**.

Diagramm 4



Springer- oder Turmbauer auf der 6. Reihe

In *Diagramm 3* kann Weiß nicht gewinnen, wenn Schwarz einfach mit beiden Figuren auf der Grundreihe bleibt. Das hat den einfachen Grund, dass Weiß keinen Platz für das Umgehungsmanöver hat. Der Vormarsch des Bauern auf die 7. Reihe bringt nichts. Schwarz braucht einfach nur den Turm auf der 8. Reihe hin und her zu ziehen, Weiß kommt nicht weiter.