



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

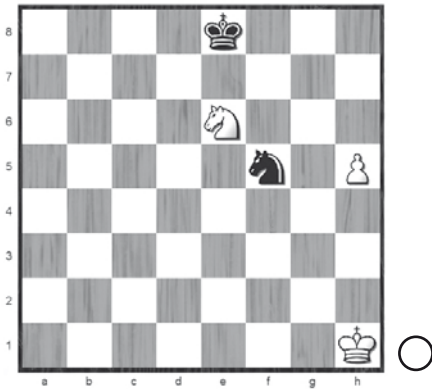
Zusammenfassung des 10. Seminars vom 15.11.2013

Springerendspiele

Diese Endspiele sind aufgrund der besonderen Gangart der Springer stark von taktischen Elementen geprägt. So gibt es wenig theoretisch ausgearbeitete Musterstellungen und für den Erfolg ist vielmehr das Verständnis der typischen Konzepte wichtig.

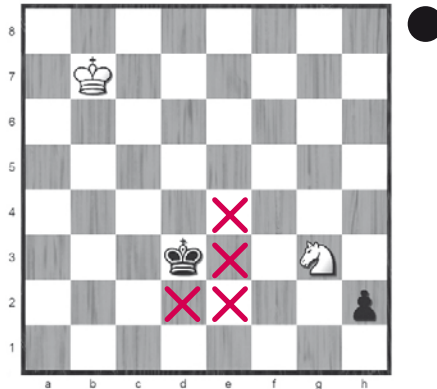
Grundkonzepte

Diagramm 1



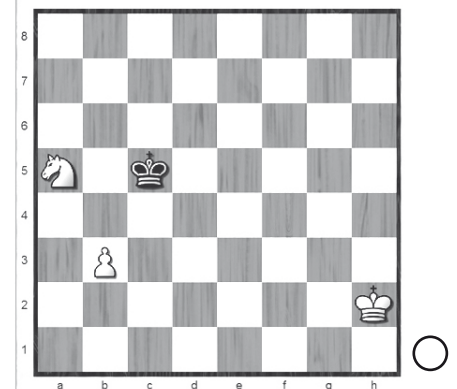
1. Sg7! Doppelangriff und Ablenkung in einem Zug. Nach **1. ... Sg7**: steht der Springer und die schwarze Mannschaft kann sich gegen den Bauerndurchmarsch h6 - h7 - h8 nicht wehren!

Diagramm 2



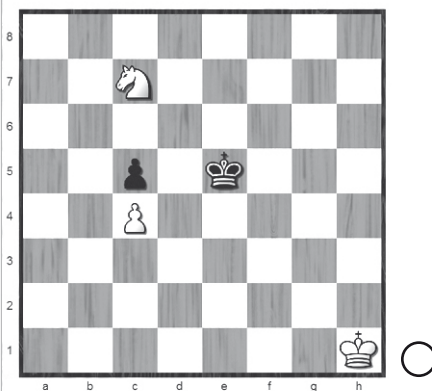
Die **Barriere**. Schwarz kann die Felder d2 und e3 nicht betreten, ohne dass der Bauer h2 durch eine Springergabel verloren geht. Er muss die Barriere umgehen. Weiß nutzt die Zeit, um seinen Monarchen heran zu führen und kommt rechtzeitig.

Diagramm 3



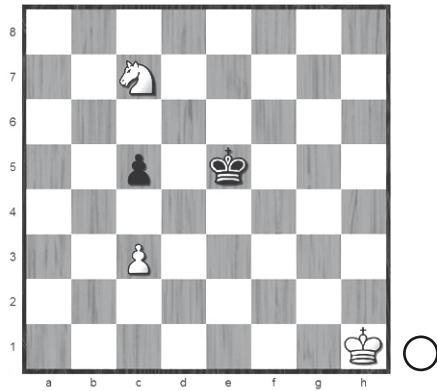
Eine einfache Verteidigung des Freibauern durch den Springer: Schwarz droht Kb4 mit Bauerngewinn. **1. Sc4 Kb4 2. Sd2!** Weiß deckt den Bauern von hinten. Der Springer kann nicht geschlagen werden, da Schwarz dann aus dem Quadrat des Freibauern ist.

Diagramm 4



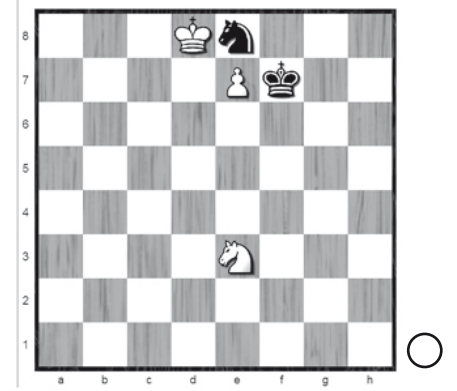
Weiß kann den Bauern leicht verteidigen:
1. Sb5 (Barriere!) und nach Ke4, Kd3 kommt Sd6. Es geht auch **1. Sd5 Kd4 2. Sb6** nach dem gleichen Prinzip. Schwarz braucht immer wieder Tempi, um den Springer anzugreifen. Währenddessen rückt der weiße König heran ...

Diagramm 5



Weiß kann hier leicht fehlgreifen, wenn er das Konzept der Barriere nicht kennt! Nur **1. Sa8** führt zum Erfolg, z.B. **1. ... Kd5 2. Sb6+ Kc6** (nach Ke4 3. c4 haben wir die Stellung von Diagramm 4) **3. Sc4 Kd5 4. Sd2!** und Weiß hat eine Barriere von e4 bis b4 aufgebaut. Andere Züge als **1. Sa8** verschenken einen halben Punkt, z.B.: **1. Kg2? Ke4 2. Sb5 Kd3 3. Kf3 Kc4** und der Bauer oder Springer geht ersatzlos verloren.

Diagramm 6



Springer + Bauer gegen Springer ist so gut wie immer remis, wenn der Bauer die vorletzte Reihe noch nicht erreicht hat (es sei denn, die Figuren der schwächeren Partei stehen zu weit weg). In *Diagramm 6* hat der Bauer die siebte Reihe erreicht und der weiße König kontrolliert das Umwandlungsfeld (wichtig!). In diesem Fall hat die Bauernpartei ausgezeichnete Gewinnchancen: **1. Sf5 Sf6 2. Sh6+ Kg7 3. Sg4!**, Ablenkung, +- Oder Schwarz zieht **2. ... Kg6 3. Sg8!**, wieder die entscheidende Ablenkung.



Springerendspiele mit mehreren Bauern

Exweltmeister Botvinnik hat Springerendspielen einen ähnlichen Charakter wie Bauernendspielen zugesprochen. Das führt er darauf zurück, dass in beiden Endspieltypen hauptsächlich mit den gleichen taktischen Mitteln Königsmanöver und Zugzwang gearbeitet wird. Allerdings sind Springerendspiele für die stärkere Partei erheblich schwieriger zu gewinnen. Ein 2:1 oder 3:2 Bauernverhältnis mit allen Bauern auf einem Flügel ist meistens theoretisch remis. In der Praxis können solche Stellungen jedoch bis zum Erbrechen geknetet werden und werden von der stärkeren Seite auch häufiger gewonnen.

Gerade bei solchen Stellungen kommt es sehr auf die Erfahrung der Spieler an, insbesondere, wenn noch Bauern auf beiden Flügeln vorhanden sind. Leider gibt es keine exemplarischen Theoriestellungen, die man lernen oder trainieren kann. Erneut kommt es auf das Verständnis der richtigen Konzepte und Pläne an. Eine besondere Bedeutung haben dabei natürlich Stellungen, bei der ein materieller Vorteil in den Sieg umgemünzt werden soll.

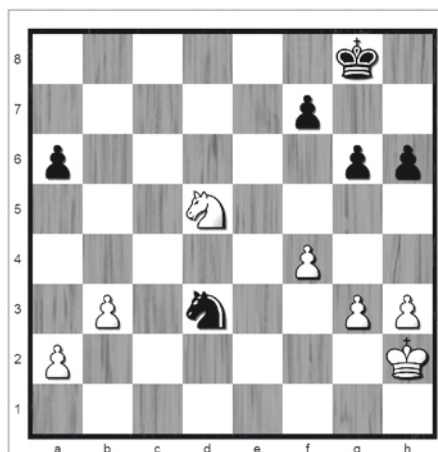
Strategierichtlinien

Die Partei mit Materialvorteil:

1. Zentralisieren des Königs und des Springers
2. Freibauernbildung auf dem Flügel mit dem Mehrbauern
3. Falls der gegnerische Springer den Freibauern blockiert, Ablenkung mit Springertauschdrohungen
4. Falls der gegnerische König den Freibauern blockiert, mit dem eigenen König die Bauern auf der anderen Seite angreifen.

Die Partei mit Materialnachteil:

1. So viele Bauern wie möglich tauschen, gegen einen Bauern ist das Remis fast immer möglich
2. Selbstverständlich ebenfalls den König und Springer aktiv stellen
3. Wenn möglich, einen Freibauern schaffen.

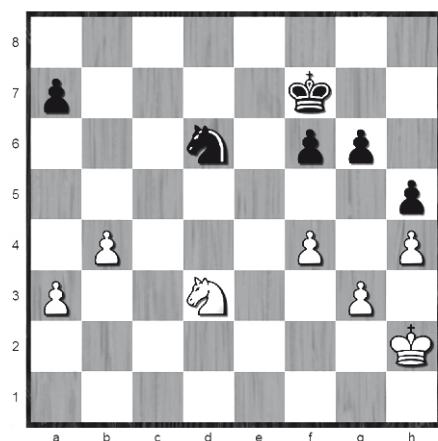


Beispiele aus der Praxis

1. ... Kf8 2. Kg2 Sc1 3. Sb4?! Eine Ungenauigkeit, die es Weiß erheblich schwerer macht. Er sollte zuerst den König aktivieren, um ggfs. den schwachen Bauern a6 aufs Korn zu nehmen. Der Bauerntausch auf dem Damenflügel gehört zwar auch in das strategische Konzept von Weiß, hier erleichtert er dem Gegner aber, sich optimal aufzustellen. Besser ist 3. Sc3, z.B. 3. ... Ke7 4. Kf3 Sd3 5. Ke3 Sb4 6. Kd4 und Weiß steht aktiver als in der Partiefortsetzung.

3. ... Ke7 4. Sa6: Sa2: 5. Sc5 Kd6 6. Sd3 f6 7. Kf3 Kd5 8. Ke3 Sc3 9. Sf2 h5 4. Kd3 Sb5? Das bringt Schwarz sofort auf die Verliererseite. Notwendig ist Sa2, um den Springer über b4 oder c1 aktiv ins Spiel zu bringen. Die Stellung wird von Houdini mit ca. +0,50 bewertet und in Testspielen konnte der Rechenknecht sich selbst nicht schlagen.

5. Se4 f5 6. Sc3+ Schwarz gab auf.



Bagirov – Simic

1. Sc5 Sb5 2. a4 Sd4?! (besser Sc3) 3. Kg2 Ke7 4. Kf2 Kd6 5. Se4 Kd5?! Hier versucht es Schwarz mit aktiver Verteidigung, muss aber dafür seinen Königsflügel ohne Schutz lassen. 6. Sf6:+ Kc4 7. b5 Kb4 8. Sd5+ Ka5? (einfach Ka4:) 9. g4 hg: 10. Kg3 Sf5+ 11. Kg4: Sd6 12. Kg5 Sf5 12. h5 1-0

Wie man sieht, tun sich selbst Großmeister mit diesen Endspielen schwer!