



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 13. Seminars vom 14.03.2014

Turmendspiele – Teil II

In diesem Seminar geht es um weitere wichtige Manöver in der Lucena- und Philidor-Stellung, sowie um den Randbauern auf der vorletzten Reihe.

Diagramm 1

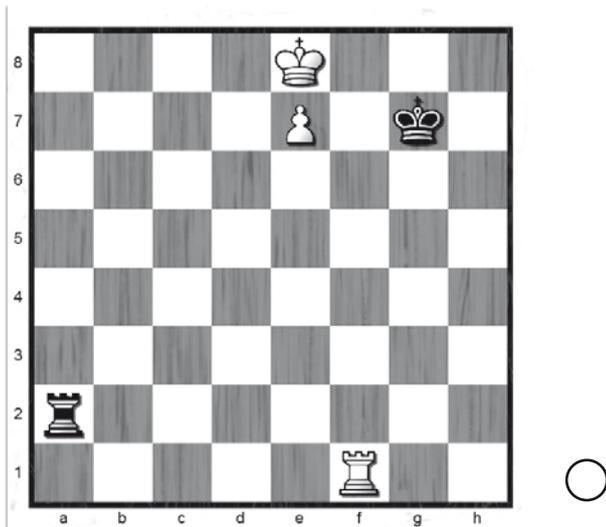
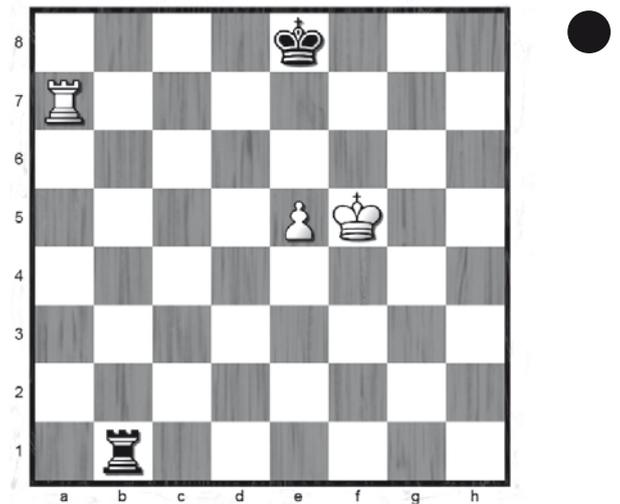


Diagramm 2



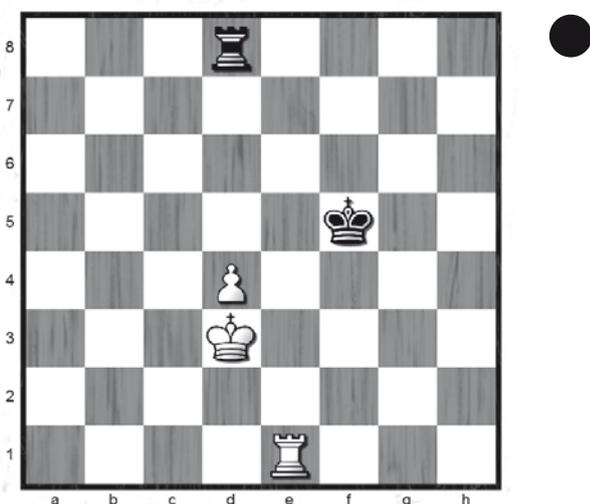
Lucena-Stellung

Neben dem Brückenbau hat Weiß oft noch einen anderen einfachen Gewinnweg, den man kennen sollte:
1. Tg1+ Kh7 2. Td1, das schützt den weißen König vor Seitenschachs, **2. ... Kg7 3. Kd7 Ta7+ 4. Ke6 Ta6+ 5. Td6 Ta8 6. Td8** und Weiß verwandelt, sobald Schwarz kein Schach mehr geben kann.

Philidor-Stellung

Neben der Standardverteidigung **1. ... Tb6** hat Schwarz eine weitere Methode, die immer wieder in Turmendspielen anzutreffen ist:
1. ... Te1, Schwarz greift den Bauern aus dem Hinterland an und hemmt so das Voranschreiten.
2. Ke6 Kf8! (Ausweichen auf die kurze Seite) **3. Ta8+ Kg7** und Weiß kann nicht Ke7 oder Kd7 spielen, also **4. Kd6 Kf7** (nicht Td8+??, wegen Ke7 mit Gewinn für Weiß) und Weiß kommt nicht weiter. Der Anziehende kann jedoch nach **1. ... Te1** mit **2. Kf6** eine Falle stellen: Spielt Schwarz nun sorglos **2. ... Tf1+**, geht die Partie nach **3. Ke6 Kf8 4. Ta8+ Kg7** doch noch verloren, da Weiß jetzt **5. Ke7!** spielen kann (der e-Bauer ist nicht mehr angegriffen).

Diagramm 3



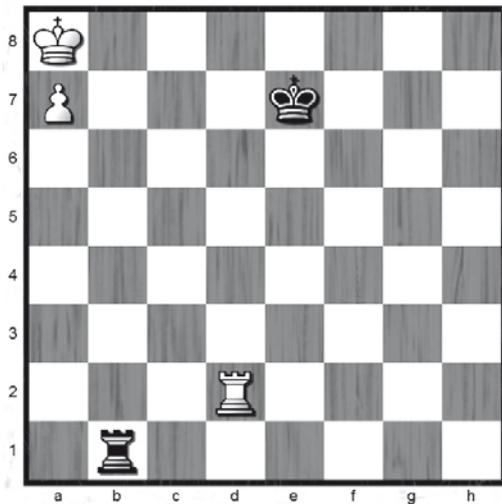
Frontalangriff

Hat der gegnerische Bauer die Mittellinie noch nicht überschritten und ist der König vom Bauern abgeschnitten, kann sich der Verteidiger mit dem Frontalangriff behelfen. In Diagramm kommt Weiß nicht weiter, weil zwischen Turm und Bauer drei Felder Abstand sind. Schwarz gibt Dauerschachs, sobald der König seine Deckung verlässt. Der Versuch **1. Te5+ Kf6 2. Ke4** führt nach z. B. **Ta8** zu nichts. Weiß bringt den Bauern nicht voran.



Randbauer auf der vorletzten Reihe

Diagramm 4

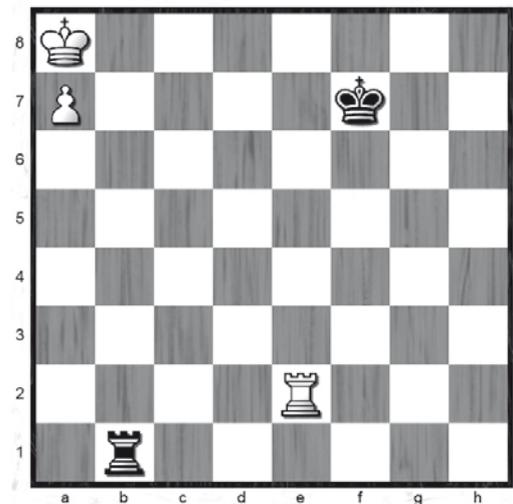


Der König steht vor dem Bauern

In *Diagramm 4* muss Weiß seinen König befreien und das geht nur mit dem Manöver Th2-h8-b8. Schwarz kann dies allerdings verhindern:

1. Th2 Kd7 2. Th8 Kc7 3. Tb8 4. Ta1 4. Tb7+ Kc8! =. Wie in den Bauernendspielen mit Randbauern wird der gegnerische König in der Ecke eingeklemmt.

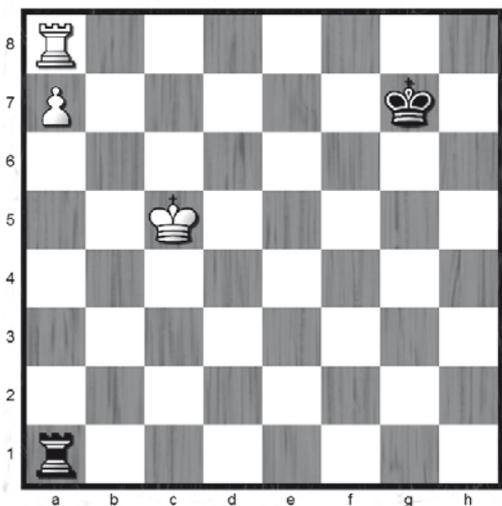
Diagramm 5



In *Diagramm 5* kommt der schwarze König nicht rechtzeitig nach c7, aber es ist noch etwas Arbeit nötig, um den Sieg einzufahren:

1. Tc2 Ke7 2. Tc8 Kd6 (erschwert die Gewinnführung gegenüber Kd7 ein wenig) 3. Tb8 Ta1 4. Kb7 Tb1+ 5. Kc8, Ka6 ist nutzlos, da Schwarz mit 2. ... Kd6 das Feld c5 unter Kontrolle gebracht hat. Um den Schachs zu entkommen, muss der weiße König über c8 ausweichen, 5. ... Tc1+ 6. Kd8 Tg1 7. Tb6+!, die elegante Gewinnmethode, 7. ... Kc5 8. Tc6+! Kd5 9. Ta6 +/- Es ging natürlich auch 6. Ke8 usw.

Diagramm 6



Der Turm steht vor dem Bauern

In *Diagramm 6* muss Schwarz mit seinem König nur zwischen g7 und h7 pendeln. Auf 1. ... Kc7?? folgt das bekannte Gewinnmanöver 2. Th8! Txa7 3. Th7+ nebst Turmgewinn.

Weiß kann selbst kann die Partie nicht gewinnen, da er den Turm nie von a8 wegziehen kann. Sobald der König nach b6 geht, wird er mit Schachs wieder von dem Bauern weggetrieben.

Das ist auch eine Verteidigungsstellung, die man sich merken sollte ..., insbesondere das Turmmanöver nach Kc7??.

Fazit: Selbst die einfachen Stellungen bei den Turmendspielen haben viele taktische Tücken. Die schwächere Seite sollte daher möglichst immer Verteidigungsideen einsetzen, die sie gut kennt und versteht, auch wenn diese umständlicher sein sollten. Wie leicht man daneben greifen kann, wird besonders bei der alternativen Verteidigungsmethode in der Philidor-Stellung deutlich (*Diagramm 2*).