



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

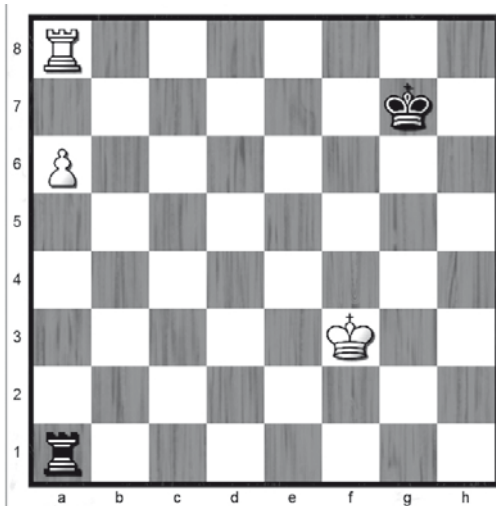
Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 14. Seminars vom 16.05.2014

Turmendspiele – Teil III

Noch einmal der Randbauer: die Vancura-Stellung. Danach Stellungen mit zwei Mehrbauern, ohne Bauern bei der schwächeren Seite.

Diagramm 1



Vancura-Stellung

Die Position in *Diagramm 1* unterscheidet sich von den bisherigen Randbauerstellungen dadurch, dass der Randbauer noch nicht bis a7 durchgezogen hat.

Der stärkeren Partei eröffnet sich damit ein zusätzlicher strategischer Plan: der weiße König marschiert nach a7, entbindet den Turm von der Deckung des Bauern und gewinnt mit dem Manöver Ka8, a7, Kb8 usw. Der frei gewordene Turm übernimmt dabei verschiedene Deckungsaufgaben, z.B. deckt er den Bauern a6, wenn der König auf a8 zieht, oder schützt ihn vor Schachs, wenn er das Feld a8 räumen soll. Aufgrund dieses Plans galt die Stellung bis in die zwanziger Jahre als zwingend gewonnen für die stärkere Partei. Erst dann wurde der richtige Verteidigungsplan von Vancura entdeckt.

In *Diagramm 1* ist der schwarze König in seiner Ecke „festgenagelt“ (sobald er sich zwei Felder in Richtung Damenflügel bewegt, verliert Schwarz durch a7 nebst Th8). Also muss der Turm zusätzlich den Job übernehmen, das weiße Gewinnmanöver zu verhindern!

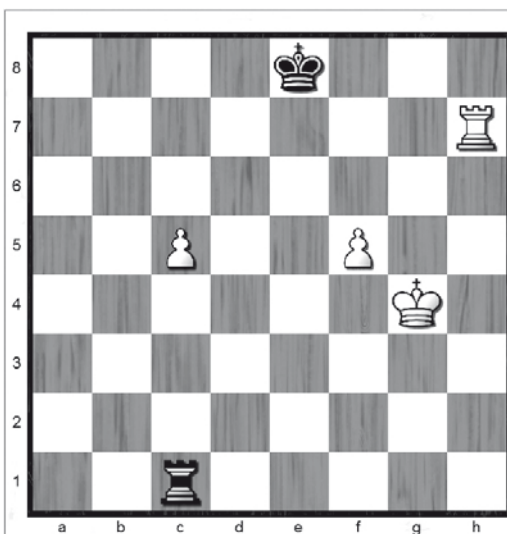


Schwarz am Zug spielt **1. ... Tf1 + 2. Ke4 Tf6!** Der Turm hat seine optimale Verteidigungsstellung erreicht: von hier aus kann er pausenlos Seitenschachs geben. Schwarz muss nur aufpassen, dass er immer auf die a-Linie zurück kann, sobald Weiß a7 zieht.

Turm + 2 Bauern gegen Turm

Turmendspiele mit zwei „sauberen“ Mehrbauern (ohne gegnerische Bauern und ohne eigene Doppelbauern) sind für die stärkere Partei überwiegend gewonnen. Beide Parteien sollten allerdings ein paar wichtige Konzepte der Gewinnführung und Verteidigung kennen.

Diagramm 2



Turm + 2 nicht verbundene Bauern

Stellungen wie in *Diagramm 2* sind normalerweise gewonnen. Entweder Weiß opfert einen der Bauern und wickelt in eine gewonnene Stellung mit Mehrbauern ab, oder kann Schwarz durch Vorbringen der Bauern in Zugzwang bringen.

In der nebenstehenden Position lässt sich das erste Konzept leicht umsetzen:

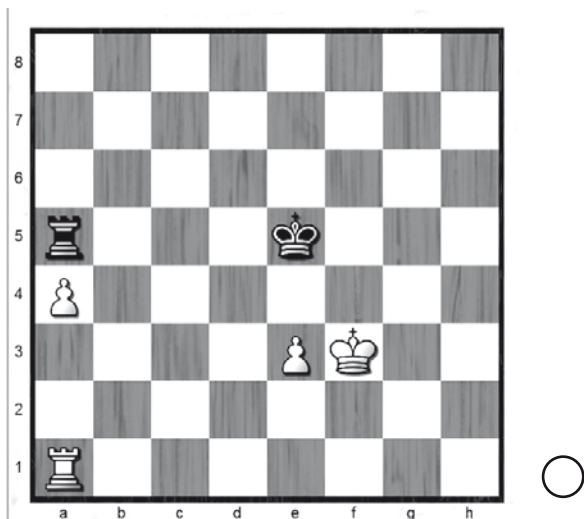
1. Kg5 Tc5: 2. Kg6 Tc1 3. Th8+ Kd7 4. f6 +-. Der König musste auf die lange Seite ausweichen und Schwarz ist verloren.

Tatsächlich ist die Partie jedoch Remis ausgegangen! **1. Tc7 Kd8 2. Tc6 Kd7 3. Td6+ Ke7 4. f6+??** verschenkt den halben Punkt. Einfach Te6+ nebst c6 und Weiß kann weiter vorrücken. Je nachdem, auf welche Seite der schwarze König ausweicht unterstützt Weiß den Bauern, den Schwarz mit seinem König nicht mehr erreichen kann. Es entsteht mindestens wieder eine Gewinnstellung mit einem Bauern mehr. **4. ... Kf7 5. c6 Kg6 6. Kf3 Te1!** =, der weiße König ist abgeschnitten und Weiß wird immer einen Bauern verlieren, wenn er mit einem vorrückt.

Larsen – Torre



Diagramm 3

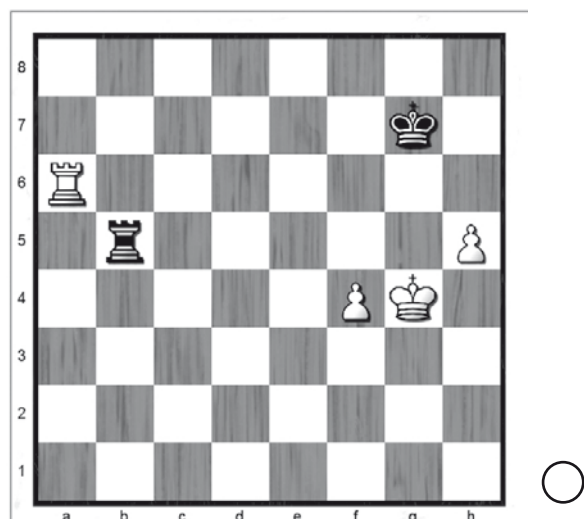


Kasparov – Short

In *Diagramm 3* greifen beide Kontrahenten erstmal daneben: **1. e4? Ke6?** Schwarz verpasst hier die taktische Chance Tc5. Auf Ta3 spielt er Tc4 und auf a5 kommt Tc3+. In beiden Fällen mit Bauerngewinn und Remis! Kasparov hätte im ersten Zug Ke2 spielen sollen, mit ähnlichem Verlauf wie in der Partie.

2. Ke3 Kd6 3. Kd4 Kc6 4. Ta2 Kd6 5. Kc3 Kc5 6. Ta1 Kd6 7. Kb4 Te5 8. Td1+ Kc7 9. Td4 Kc6 10. Tc4+ und der Turm wird den König von einem Bauern abschneiden. Mit diesem wird Weiß, unterstützt durch seinen König entscheidend vorrücken. Schwarz hat schon aus der Startposition keine Möglichkeit, diese weiße Aufstellung zu vermeiden.

Diagramm 4



Gligoric – Smyslov

Diagramm 4 zeigt eine der Stellungen, die die schwächere Partei remis halten kann. Wie in der Vancura-Stellung aus *Diagramm 1* kommt es darauf an, das Verteidigungskonzept zu kennen! Zwei wichtige Punkte sind zu berücksichtigen:

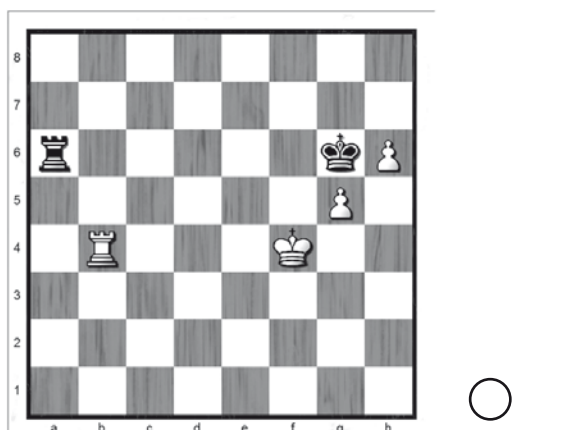
1. Der Verteidiger darf seinen König nicht auf die Grundreihe drängen lassen. Hier ist er besonders durch Mattmotive bedroht.
2. Der Turm des Verteidigers gehört in die hintere, freie Ecke (im *Diagramm 4* also um b1 herum). Von dort aus kann er den feindlichen König immer wieder mit Schachs zurückdrängen. Nach einer erfolgreichen Attacke zieht sich der Turm stets in seine Ecke zurück!

In unserem Beispiel hat Turmenspiel-Experte Smyslov die richtige Technik demonstriert: **1. Tg6+ Kf7 2. Tg5 Tb1 3. Tc5 Kf6 4. Tc6+ Kg7 5. Kg5 Tg1+ 6. Kf5 Ta1 7. Tc7+ Kh6!** (nicht auf die Grundreihe drängen lassen) **8. Te7 Tb1 9. Te8 Kg7 10. Te5 Ta1** (wenn Weiß nichts Konstruktives unternimmt, spielt Schwarz Abwartezüge mit dem Turm) **11. Td5 Tf1 12. Td4 Ta1 13. Td6 Ta5+ 14. Kg4 Ta1** (Mission erfüllt, Turm zurück!) **15. Te6 Tg1+ 16. Kf5 Ta1 17. h6+ Kh7 18. Td6 Ta2 19. Kg5 Tg2+ 20. Kf6 Kh6:** (Weiß hat mit seinen letzten Zügen versucht, in eine gewonne Position mit einem Mehrbauern zu kommen) **21. Ke7+ Kh7 22. f5 Te2+ 23. Te6 Ta2 24. f6 Ta8 =**, eine Remis-Stellung, die schon bekannt sein sollte.

Turm + zwei verbundene Freibauern gegen Turm

Auch diese Stellungen sind überwiegend für die stärkere Seite gewonnen. Der Verteidiger hat nur eine Chance, wenn er mit dem König vor den Bauern steht und sie wirkungsvoll blockieren kann, oder der Gegner so ungünstig platziert ist, dass taktische Drohungen das Gleichgewicht aufrecht erhalten. Allgemein kann gesagt werden: je weiter die Bauern am Brettrand sind, umso höher sind die Remis-Chancen.

Diagramm 5



In *Diagramm 5* sind die Bauern optimal blockiert. Zum Beispiel: **1. Td4 Tb6 2. Td8 Tb4+ 3. Ke5 Tb7 4. Tg8** (Weiß versucht, irgendwie durchzukommen) **4. ... Kh7 5. Te8 Tb5+ 6. Kf6 Tg5:** mit Remis oder Patt.

Werden die Könige und Bauern zwei Linien Richtung Brettmitte geschoben, ergibt sich ein völlig anderes Bild. Schwarz hat zwar immer noch eine gute Blockade, aber Weiß besitzt jetzt genügend Manövrierraum, um problemlos zu gewinnen:

1. Ke4 Tc6 2. Td4 Ta6 3. Td6+! Weiß wickelt einfach in ein gewonnenes Bauernendspiel ab. Falls Schwarz z.B. mit **2. ... Tc7** dem Abtausch entgehen möchte, kommt einfach **3. Td6+** nebst Kf5 mit leichtem Gewinn.