



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 16. Seminars vom 19.09.2014

Turmendspiele – Teil V

Die Strategie bei Turmendspielen mit mehreren Bauern wird entscheidend von der Aktivität der Figuren bestimmt. In vielen Fällen kann die höhere Aktivität ohne Weiteres den Materialnachteil von ein, zwei oder sogar mehr Bauern kompensieren.

Die Hauptaufgaben der Figuren

Der Turm

- o Bauern angreifen
- o Freibauern unterstützen oder behindern
- o König abschneiden von bestimmten Brettabschnitten (unüberwindliche Barriere)

Der König

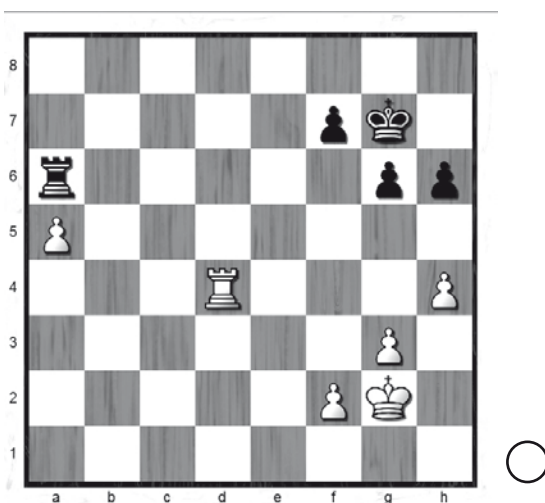
- o Bauern angreifen
- o Freibauern unterstützen
- o Freibauern blockieren

Die Realisierung der verschiedenen Aufgaben wird im Folgendem an einigen Beispielen gezeigt.

Der Turm gehört hinter die Freibauern

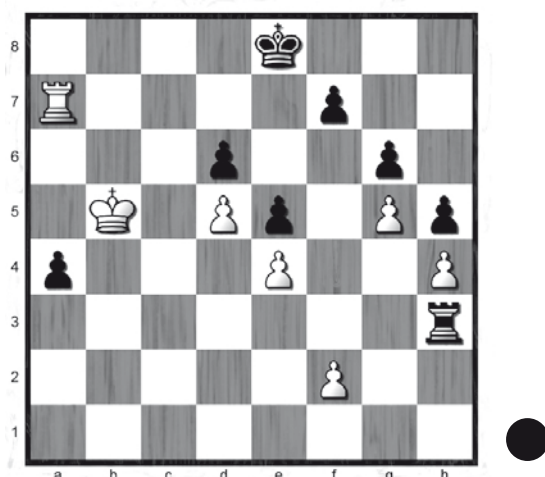
Diese wichtige Grundregel gilt für alle Freibauern, die eigenen und die gegnerischen! Von hier aus kann der Turm seinen Bauern optimal unterstützen, wie in der typischen Stellung *Diagramm 1* ersichtlich.

Diagramm 1



Mit **1. Ta4** deckt Weiß nicht nur seinen Freibauern, sondern zwingt auch den schwarzen Turm in eine passive Stellung. **1. ... Kf6 2. Kf3 Ke5 3. Ke3**. Beide Seiten haben ihren König aktiviert. Weiß verfolgt zwei verschiedene Strategien: Entweder den Freibauern mit dem König unterstützen, oder mit seinem König die schwarzen Bauern angreifen. **3. ... h5?!**, ungenau, damit wird das Eindringen am Königsflügel erleichtert. **4. Kd3 Kd5 5. Kc3 Kc5 6. Ta2**, ein Tempozug, um die Opposition zu gewinnen. **6. ... Kb5 7. Kd4 Td6+ 8. Ke5 Te6+ 9. Kf4 Ka6 10. Kg5 Te5+ 11. Kh6 Tf5 12. Kg7**, Weiß hat sein Ziel erreicht und gewinnt recht einfach. **12. ... Tf3 13. Kf8 f5 14. Kf7 f4 15. Kg6: fg3: 16. fg3: Tg3:+ 17. Kh5: +-**

Diagramm 2

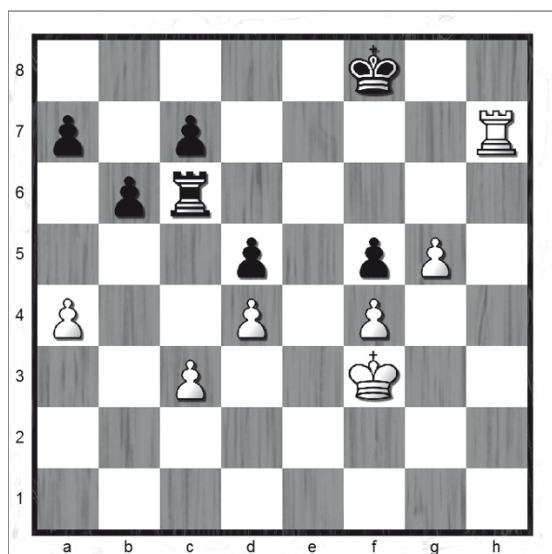


Der Turm errichtet eine rettende Barriere

Die weißen Figuren sind enorm aktiv und der Bauerngewinn **1. ... Th4:** führt direkt ins Disaster: **2. Kc6 Te4: 3. Kd6: Kf8 4. Ta8+ Kg7 5. Ke7+-**, die ganzen Mehrbauern nützen Schwarz nichts. Der Nachziehende hat jedoch ein sehr wichtiges Turmendspiel-Motiv zur Verfügung: Mit **1. ... Tc3!** bremst er die Aktivität des weißen Königs aus und schneidet ihn vom Zentrum ab. Z.B. **2. Ta4: Tc5+ 3. Kb6 Tc1 4. Ta8+ Kd7 5. Ta7+ Ke8 6. Tc7 Ta1 7. Kc6 Ta6+ 8. Kb7 Ta1**, der weiße König kommt nicht in die schwarze Stellung und die Partie endet remis.



Diagramm 3



Capablanca – Tartakower

Bauernopfer für Aktivität

In nebenstehender Stellung zeigt Endspielvirtuose Capablanca wie wichtig aktive Figuren im Turmendspiel sind.

1. Kg3 Tc3:+ 2. Kh4, der König soll über g5 in die schwarze Stellung eindringen und mittels Mattdrohungen sowie dem freien g-Bauern entscheidenden Vorteil erlangen. **2. ... Tf3?** Erstaunlicherweise ist das schon der Verlustzug, Bauerngewinne nützen nichts mehr: **3. g6 Tf4: 4. Kg5 Te4 5. Kf6 Kg8 6. Tg7+ Kh8 7. Tc7: Te8 8. Kf5**, Schwarz hat zwar das Schlimmste verhindern können, steht aber angesichts der aktiven weißen Figuren hoffnungslos. **8. ... Te4 9. Kf6 Tf4+ 10. Ke5 Tg4 11. g7+ Kg8 12. Ta7: Tg1 13. Kd5: 1-0**

Was hätte Schwarz statt Tf3 ziehen können? Wieder ist Aktivität der wichtigste Aspekt. Angesichts des mächtigen weißen Manövers ist sofortiges Gegenspiel erforderlich. Dazu muss Schwarz allerdings das sehr feine a6 nebst b5 sehen, um sich selbst einen Freibauern zu schaffen. Das offensichtliche **2. ... c5** ist nicht ausreichend (z.B. **3. dc5: Tc5: 4. g6 a6 5. Kg5 d4 6. Td7** und die weiße Überlegenheit ist nach wie vor erdrückend).

Nach a6 und b5 bleibt der Bauer auf c7 als Barriere für den weißen Turm stehen (er kommt nicht leicht von hinten an den schwarzen Freibauern) und Schwarz hat weiterhin den Sperrzug Tc6, um den weißen König den Zutritt zur sechsten Reihe zu verwehren, oder ihn dort mit Schachs zu belästigen. Nach Ausführen des richtigen Plans hat Schwarz gute Gegenchancen, wenn Weiß auch nach wie vor etwas besser steht.