

Praktische Endspiele

Heranführung an praktische Endspiele und wie diese zu behandeln sind.

Hausarbeit im Rahmen der A-Trainer-Ausbildung 2017

von Marcus Schmücker

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Quellen	Seite 3
Eidesstattliche Erklärung	Seite 3
Einleitung	Seite 4
Denkschema	Seite 5
Plan 1 und Plan 2	Seite 6
Schritt 2 (Wie kann der Plan umgesetzt werden)	Seite 7
Statische Vorteile	Seite 8
Praktischer Teil (Umsetzung von Plan 1)	Seite 9
Umsetzung von Plan 2 (Freibauern bilden)	Seite 11
Gedeckter Freibauer	Seite 15
Der König	Seite 17
Die Dame	Seite 19
Der Turm	Seite 22
Der Läufer	Seite 24
Der Springer	Seite 26
Fazit	Seite 28

Quellen:

Naiditsch/Balogh: Most instructive endgames of 2016

Karolyi/Aplin: Endgame Virtuoso Anatoly Karpov (2007)

Hellsten: Mastering Endgame Strategy (2013)

Silman: Schach aber richtig

DvD: Smirnov – An Endgame Expert – Endgame Chess Course

Hilfsmittel:

Chessbase 13

Stockfish 8

Eidesstattliche Erklärung:

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe und nur unter Verwendung der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Marcus Schmücker

Iserlohn, den 31.08.2017

Einleitung

Wie sieht der moderne Schachspieler in der heutigen Zeit aus?
Zusammengefasst ungefähr so:

- 1.) Er kennt sich in der Eröffnung gut aus
- 2.) Er beherrscht einigermaßen das Mittelspiel
- 3.) Er kann ordentlich rechnen
- 4.) Er kennt einige theoretische Endspiele

Grob geschätzt lässt sich so zu 80% der moderne Schachspieler zusammenfassen. Seine Schwächen liegen, selbst teilweise bei Titelträgern, im Endspiel.

Die Ursache dafür ist an sich sehr einfach. Medien über das Endspiel behandeln überwiegend die theoretischen Endspiele, aber in der Praxis kommt zunächst ein „praktisches Endspiel“ aufs Brett! Bei der Frage, wie oft kam in der eigenen Praxis das Endspiel Dame + Bauer gegen Dame aufs Brett, lautet die Antwort in der Regel „Nie!“.

Meistens entsteht dabei folgende Situation:

Nach einer normalen Eröffnung folgt ein komplexes Mittelspiel und nach einer Weile mündet die Partie in einem Endspiel. Allerdings ist jetzt die Bedenkzeit schon überschaubar geworden und die Qualität der Züge lässt merklich nach. Von daher wäre es schon sehr nützlich, genau zu wissen, wie so ein praktisches Endspiel zu behandeln ist. Meine Arbeit versucht genau dieses Problem anzugehen. Selbstverständlich kann das Thema nicht auf so wenigen Seiten abgedeckt werden. Mein Ziel ist es, eine Starthilfe in die Welt der praktischen Endspiele zu bieten.

Denkschema

Schritt 1

Genau wie im Mittelspiel ist die richtige Herangehensweise wichtig. Dazu muss sich der Spieler folgende Fragen stellen:

- 1.) Was ist der Plan?
- 2.) Wie realisiere ich den Plan?

Die zwei Hauptpläne

- 1.) Greife die gegnerischen Schwächen an.
- 2.) Nutze Deine Freibauern

Dies lässt sich vermessen, aber im Grunde genommen lässt sich alles auf diese zwei Pläne runter brechen.

Falls nur einer von den beiden Plänen möglich ist, dann sollte dieser unbedingt befolgt werden.

Falls beide Pläne anwendbar sind, spricht nichts gegen die Anwendung beider Pläne! Dies dürfte jegliche Verteidigung des Gegners überfordern. Sobald Du Dich für einen Plan entschieden hast folgt

Schritt 2

Wie kann der Plan umgesetzt werden?

Sobald die Fragen eindeutig beantwortet werden, weiß der Spieler genau wie er vorgehen sollte. Hört sich einfach an, aber der Teufel steckt auch hier im Detail.

Im Endspiel rückt die Bauernstruktur in den Vordergrund. Meistens gibt es im Endspiel zu wenige Figuren, um den gegnerischen König ernsthaft anzugreifen. Deshalb wird die Bauernstruktur so wichtig. Dementsprechend entstehen die beiden Pläne gemäß Schritt 1:

- Hinsichtlich der gegnerischen Bauern – Greife die Schwächen an
- Hinsichtlich Deiner Bauern – Nutze Deine Freibauern

Plan 1

Greife die gegnerischen Schwächen an

Potentiell gibt es folgende Arten von schwachen Bauern:

- isolierte Bauern
- rückständige Bauern
- verdoppelte Bauern
- vorgerückte Bauern

Wie können diese Schwächen angegriffen werden? Dazu gibt es drei Ideen:

1. Die gegnerische Struktur muss geschwächt werden, dazu wäre es gut, den Gegner zu Bauernzüge zu provozieren. Dadurch entstehen häufig neue Schwächen.
2. Fixieren der gegnerischen Schwäche. Danach kann sich die Streitkraft auf diese Schwäche konzentrieren und die Schwäche kann nicht aufgelöst werden.
3. Keine Bauern tauschen, es ist besser sie zu gewinnen.

Ganz wichtig bei Thema Schwächen ist die genaue Definition einer Schwäche:

Eine Schwäche ist entweder ein Bauer oder ein Feld, welches(r) nicht mehr von einem anderen Bauern gedeckt werden kann.

Plan 2

(Setze Deinen Freibauern ein)

Es ist wichtig zu versuchen einen Freibauern zu bilden und diesen dann auch einzusetzen.

Insgesamt gibt es 5 Typen von Freibauern:

- einzelner Freibauer = Der komplette Fokus sollte auf ihn und seiner Umwandlung gerichtet sein.
- verbundene Freibauern = Sind extrem stark und können häufig kaum aufgehalten werden. Falls möglich, sollte man versuchen sich verbundene Freibauern zu schaffen. TIP: zwei verbundene Freibauern auf der 6.Reihe sind in der Regel stärker als ein Turm.
- Gedeckter Freibauer = Gibt einen stabilen Vorteil, denn er kann nicht geschlagen werden. Damit er nicht vorrücken kann, muss der Gegner ständig Kräfte abstellen. Hier greift häufig „Das Prinzip der zwei Schwächen“. Der Angriff auf dem anderen Flügel überfordert dann meistens die Abwehr des Gegners.
- Entfernter Freibauer = Auch hier hilft das Prinzip der zwei Schwächen. Im Gegensatz zum Mittelspiel sollte bei einem Bauerntausch, offen über das Schlagen „aus dem Zentrum“ nachgedacht werden, um sich eben später die Option eines entfernten Freibauer zu ermöglichen.
- Bauernmehrheit = Mit einer Bauernmehrheit lässt sich ein Freibauer bilden. Dazu sollte meist der Bauer ohne Gegenpart zuerst vorgehen.

Schritt 2

Wie kann der Plan umgesetzt werden?

Dazu muss geklärt werden, wie die eigenen Figuren eingesetzt werden.

- **Der König** wird im Endspiel häufig zu einer aktiven Figur. Genau wie bei jeder anderen Figur ist er im Zentrum am besten aufgehoben. Häufig benötigt der König Hilfe von anderen Figuren um ins Zentrum zu gelangen. Gleichzeitig sollte versucht werden, den gegnerischen König abzuschneiden und ihn somit aus dem Spiel zu nehmen. Besonders gut arbeitet der König mit/gegen Bauern.
- **Die Dame** gehört auch ins Zentrum. Je mehr Figuren getauscht wurden, desto zentraler sollte sie stehen. Um das volle Potential der Dame auszuschöpfen, sollte die Dame mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen. Sie kann Freibauern unterstützen, Schwächen angreifen und Schachs geben, oder den König gefährden. Die Dame arbeitet meist mit einem Springer besser zusammen als mit einem Läufer.
- **Die Türme** sind einfach, sie brauchen offene Linien. Deshalb ist es nicht schlecht, früh schon ein paar Bauern getauscht zu haben. Die alte Weisheit „Türme gehören hinter die Freibauern, egal ob es dabei um eigene oder gegnerische Bauern handelt“ hilft in vielen Situationen. Der Turm arbeitet normalerweise besser zusammen mit einem Läufer als mit einem Springer.
- **Die Läufer** benötigen Diagonalen. Sie sollten auf beiden Flügeln eingesetzt werden um ihre volle Kraft entfalten zu können. Läufer werden wie Bauern immer stärker je weniger Bauern auf dem Brett sind.
- **Der Springer** Er kann nur auf einer Seite des Brettes helfen und hat gerade gegen Randbauern einen schweren Stand. Die Vorteile des Springers liegen im taktischen Bereich, so hilft er dabei schwache Bauern zu attackieren, bei Gabeln usw. Befinden sich dagegen Bauern nur auf einer Bretthälfte, kann er dem Läufer überlegen sein.
- **Für Die Bauern** gelten zwei Empfehlungen: Sie sollten mit bedacht gezogen werden, ansonsten entstehen häufig langfristige Schwächen. Die Freibauern sollten hingegen gezogen werden.

Eine sehr wichtige Regel lautet: Die bessere Seite sollte Bauerntausch vermeiden und lieber versuchen diese zu gewinnen. Die schlechtere Seite sollte versuchen Bauern zu tauschen um den Gewinn zu erschweren.

Die Figurenharmonie spielt gerade im Endspiel eine wichtige Rolle. Dabei sollten die Figuren einander unterstützen (viele Felder abdecken). Hierbei hilft es, wenn die Figuren nicht allzu weit auseinander stehen.

Statische Vorteile

Im Endspiel ist die Zeit für die statischen (dauerhaften) Vorteile! Es gibt davon folgende Arten:

- Material
- gegnerische Schwächen (Felder und Bauern)
- Freibauer(n)

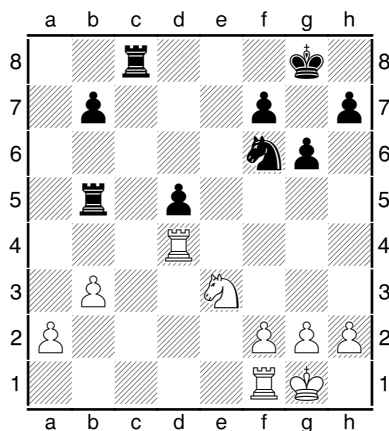
Deshalb ist es eine gute und richtige Idee, mit statischem Vorteil ins Endspiel zu gehen, denn dadurch wird es einfacher diesen Vorteil umzusetzen.

Damit möchte ich den theoretischen Teil abschließen und zum praktischen Teil übergehen. Alle Beispiele eignen sich für Trainingspartien. Meistens kommen mehrere Themen vor, aber Plan 1 oder Plan 2 sind immer dabei.

Praktischer Teil

Umsetzung Plan 1 (Greife die gegnerischen Schwächen an)

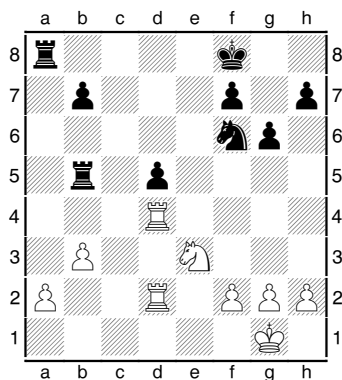
**Malakhov – Del Rio de Angelis, Kallithea
2002**



28.Tfd1

Der schwächste Bauer befindet sich auf d5, aber auch b7 ist ein isolierter Bauer. Die Bauern f7 und h7 sind ebenfalls nach unserer Definition schwächlich. Allerdings ist noch kein Weg in Sicht, wie außer d5 die anderen Schwächen ausgenutzt werden könnten.

28...Ta8 29.T1d2 Kf8



30.g4?!

Weiß droht g5, nach entsprechender Vorbereitung, und will dadurch den Sf6 vertreiben, um danach d5 zu erobern. Leider ist 30.g4 ungenau, aber die Idee an sich ist richtig und stark. Was spricht aber gegen 30...g5? Nun, damit würde Schwarz nachhaltig das Feld f5 schwächen und Weiß könnte in naher Zukunft auch mit h4, oder f4 den Druck erhöhen. Hier folgt eine recht unbekannte Regel die **Capablanca** zuerst

formuliert hat:

Merkregel:

Bauern vorzurücken ist gut für den Angreifer, aber schlecht für den Verteidiger.

Besser als 30.g4 ist jedoch die Vorbereitung von g4 mittels 30.f3! , wodurch 30...Se4 ausgeschaltet wird.

30...Taa5?

Verpasst die Chance auf Gegenspiel mit 30...Se4!

31.f3

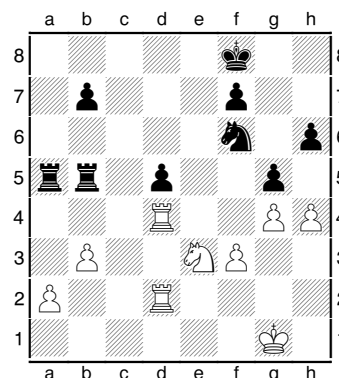
g4–g5 droht nun wirklich.

31...h6 32.h4

Die Drohung wird erneuert. Der Zug demonstriert zwei Ideen:

- 1.) Wenn Du keine Bauern beim Gegner direkt angreifen kannst, dann musst Du sie zunächst schwächen.
- 2.) Provoziere gegnerische Bauernzüge, denn dies schwächt ihn.

32...g5



Wichtige Frage: Soll Weiß auf g5 schlagen oder nicht? Antwort: Auf keinen Fall!

Merkregel: Im Endspiel sollte die Seite mit

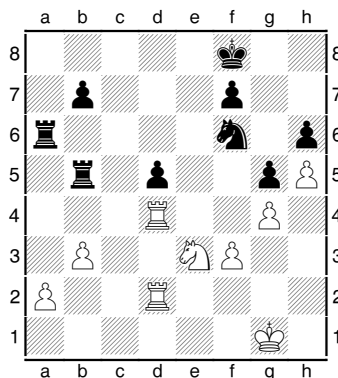
Vorteil Bauerntausch vermeiden und versuchen die gegnerischen Bauern kostenlos zu erhalten. Jeder Bauerntausch bringt der schlechteren Seite das Remis näher.

33.h5!

Nun ist nicht nur d5 schwach, sondern h6 dauerhaft fixiert.

33...Ta6

Wieder eine sehr lehrreiche Situation. Weiß kann den Bauern auf h6 sofort gewinnen, ist dies ratsam?



34.Kf2!

Merkregel: Überstürze nichts!

Die gegnerischen Schwächen laufen nicht weg. Weiß verbessert lieber den König und bereitet damit Sf5 vor.

34.Sf5 Tc5 35.Sxh6 Sxh5 36.Sxf7 Tc1+ 37.Kf2 Kxf7 38.gxh5 Th6 Hier kann ruhig gestoppt werden. Weiß hat einen Bauern gewonnen, aber es war ein großer praktischer Fehler. Es haben sich einige Bauern getauscht und weitere werden bald verschwinden. Dies hat somit die Remischancen für Schwarz deutlich erhöht und die Situation ist sehr unklar geworden.

34...Tba5 35.a4 b5

Schwarz versucht richtigerweise Bauern zu tauschen, aber hier hilft es ihm nicht viel, denn er hat zu viele Schwächen.

36.Ta2 bxa4 37.Tdxa4 Txa4 38.Txa4

Wieder sehr clever. Schwarz kann den letzten Turm nicht tauschen, denn das würde Weiß einen starken Freibauern bringen.

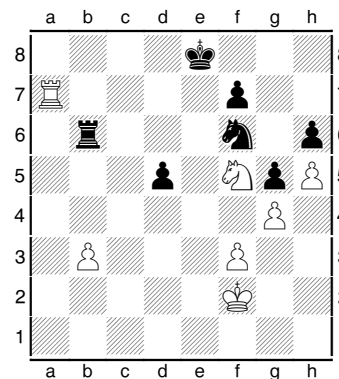
38...Tb6 39.Ta8+ Ke7 40.Sf5+

Besetzt mit Tempo ein schwaches Feld. Schwache Felder können wunderbare Ziele für die eigenen Figuren werden, so wie hier geschehen mit dem Feld f5.

40...Kd7 41.Ta7+ Ke8

Nehmen auf h6 oder nicht?

42.Sd4!



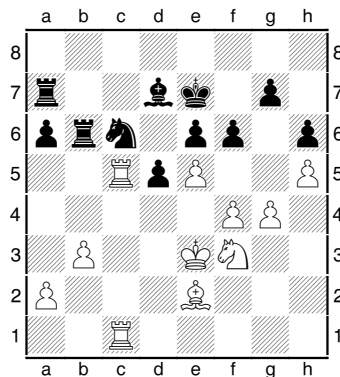
Natürlich nicht. Weiß überführt lieber in aller Ruhe seinen König nach c3 und bedient sich dann auf h6, Schwarz kann nichts aktives unternehmen. Weiß gewann die Partie im weiteren Verlauf überzeugend.

Thema:

Schwächen erzwingen (Prinzip der zwei Schwächen), Schwächen fixieren, Bauerntausch vermeiden und Nichts überstürzen!

Umsetzung Plan 2 (Nutze Deine Freibauern)

Sutovsky - Hansen Malmo 2003



28...a5?

Gibt Weiß die Gelegenheit einen starken Freibauern zu bilden.

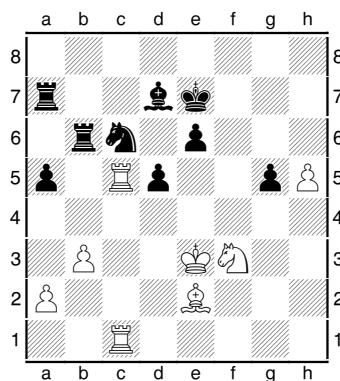
27...fxe5!= Sollte zuerst geschehen, wonach Weiß keinen Freibauern mehr bilden kann.

Merkegel: Achte auf die Absichten Deines Gegners!

28.exf6+! gxf6

28...Kxf6? 29.Lb5 hier sind die Schwächen auf e5 und e6 entscheidend. 29...Sb8 30.g5+ Ke7 31.Lxd7 Sxd7 32.Tc6+- gefolgt von 33.Sd4 mit Gewinnstellung.

29.g5! fxg5 30.fxg5 hxg5

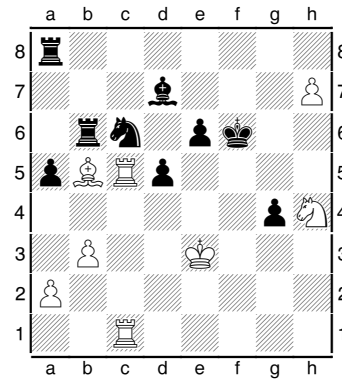


31.h6!

Gerade in diesem Moment stehen die schwarzen Figuren, besonders die Türme, abgeschnitten am Damenflügel.

31...Ta8?

31...g4! Nur damit hätte Schwarz noch realistische Rettungschancen behalten. 32.h7 Ta8 33.Sh4 Kf6 34.Lb5



Gewinnt Material, aber nach 34...Th8 35.Lxc6 Lxc6 36.Txc6 Txc6 37.Txc6 Txh7 mit ordentlichen Remischancen für Schwarz. Der Springer eignet sich nicht gut um Bauern auf beiden Flügeln zu bekämpfen.

32.Lb5!

Der Freibauer lenkt die schwarzen Streitkräfte so ab, dass der entscheidende Schlag am Damenflügel erfolgt.

32...Kd6?!

32...Sb4 war die letzte praktische Chance. 33.Lxd7 Sxa2 Hier muss Weiß noch 34.Tc8! finden. 34...Txb3+ 35.Kf2 Sxc1 36.Txa8 Sd3+ 37.Kg3 und der h-Bauer wird sich umwandeln (Sutovsky).

33.h7

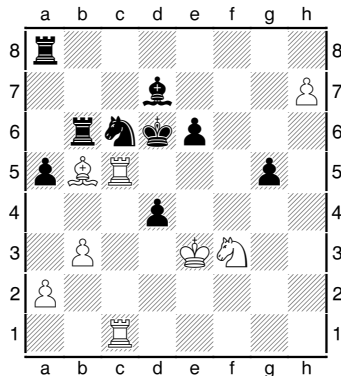
Der Bauer gewinnt nun leicht.

33...d4+

Die Alternativen stammen von Sutovsky und gewinnen ebenfalls überzeugend.

33...Se7 34.Lxd7 Kxd7 35.Se5+ Kd6 36.Sf7+ usw.;

33...Th8 34.Lxc6 Txc6 35.Sxg5! Txc5
36.Sf7+ Ke7 37.Sxh8 Txc1 38.Sg6+



34.Kd2!

Vermeidet jegliche taktische Überraschungen.

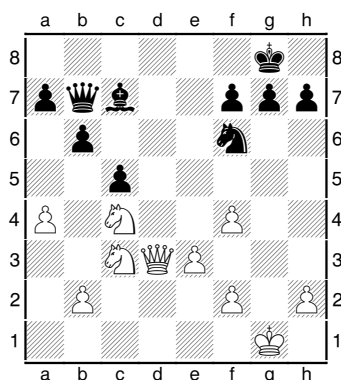
Merkregel: Immer bis zum Schluss aufmerksam bleiben!

**34...e5 35.Sxg5 Txb5 36.Txb5 Ke7 37.Tb7!
1-0**

Aufgrund der zahlreichen Drohungen gab Schwarz auf.

Thema: Freibauer bilden und mit taktischer Hilfe unterstützen und Absichten des Gegners erkennen.

Caruana – Nielsen
Amsterdam 2010



Weiß hat eine Bauernmehrheit im Zentrum. Der e-Bauer hat keinen Gegenbauern, weshalb Weiß diesen laufen lassen sollte.

24.e4! g6 25.e5 Sh5 26.Sd5

Aktiviert den Springer und deckt nebenbei f4.

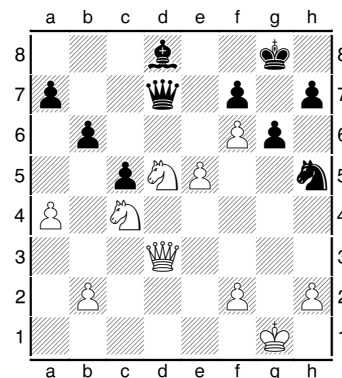
26...Ld8 27.f5!

Weiß ist sehr konsequent und nutzt seine Bauernmehrheit. Falls Weiß zu zögerlich ist, muss er mit ...Dd7 rechnen.

27...Dd7

27...gxf5?! 28.Sd6± Der Bauer auf f5 fällt und die schwarze Struktur wurde zusätzlich geschwächt.

28.f6

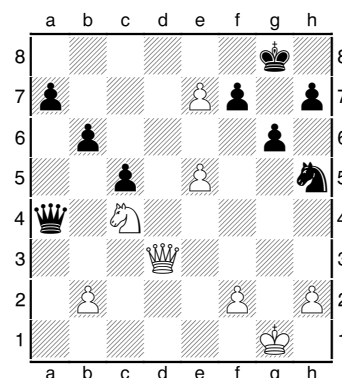


Die weißen Bauern sind nun festgelegt, aber die schwarzen Figuren sind nun zerstreut und abgeschnitten. Wie sieht der weitere weiße Plan aus?:

Es hat sich nichts geändert, Weiß will auch weiterhin seine Majorität einsetzen und nach vorne bringen.

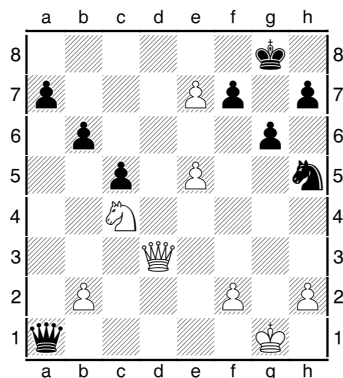
28...Kf8

28...Dxa4! ist der kritische Zug, aber der Mensch hört wahrscheinlich nach 29.Se7+ Lxe7 30.fxe7



auf zu rechnen, denn der e-Bauer sieht

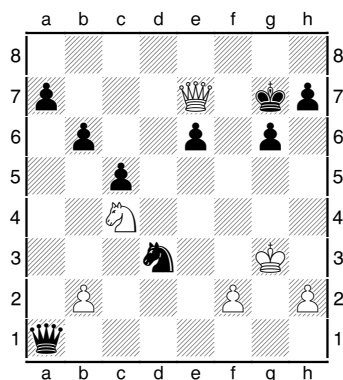
einfach zu stark aus. Die folgende Variante ist studienartig und wunderschön. 30...Da1+ 31.Df1 Da4 Sieht wie die Rettung für Schwarz aus, aber Weiß kann seinen Vorteil mit dem fantastischen Zug



32.e6!! behalten.

(32.Sd6? Dg4+ 33.Kh1 Df3+ 34.Kg1 Dg4+ mit Dauerschach.)

32...fxe6 33.Dd3 Da1+ 34.Kg2! Nun kann Weiß die folgende Gabel auf f4 erlauben. 34...Sf4+ 35.Kg3 Sxd3 36.e8D+ Kg7 37.De7+

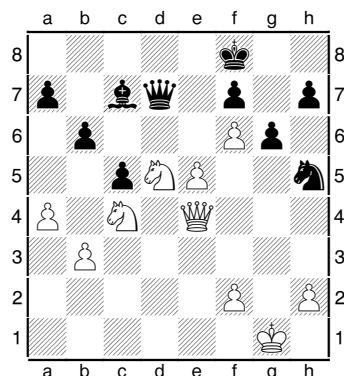


Immer noch ist nicht zu sehen, warum Weiß besser stehen sollte, aber Schwarz kann mit seinem König nicht fliehen, wodurch Weiß sich Material sichern kann. 37...Kg8 (37...Kh6?? 38.Kh4! und gegen Df8# gibt es nichts mehr zu erfinden.) 38.Dxe6+ Kg7 39.De7+ Kg8 40.Dd8+ Kg7 41.Dxd3 Dg1+ 42.Kf3 Dxh2 ist das Ende der studienartigen Variante. Weiß steht klar besser, aber mit nur noch zwei Bauern, ist es nicht so klar, ob die Stellung auch gewonnen ist.

29.b3

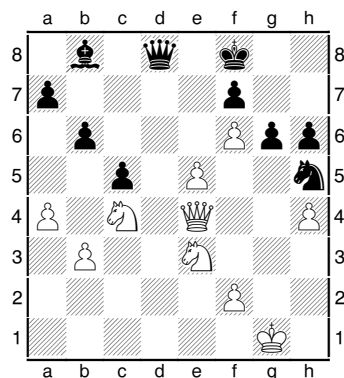
Jetzt gibt es kein ...Dxa4 mehr.

29...Lc7 30.De4



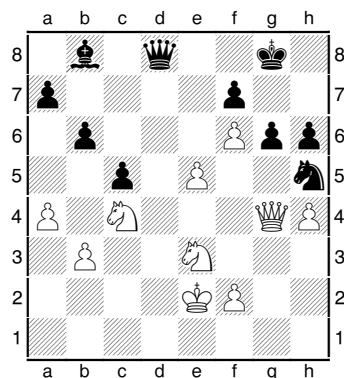
Zunächst stellt Weiß all seine Figuren auf die besten Felder. Der Sh5 steht extrem schlecht und sollte auch keine Chance mehr erhalten.

30...Lb8 31.h4 h6 32.Sde3 Dd8 33.Kg2!



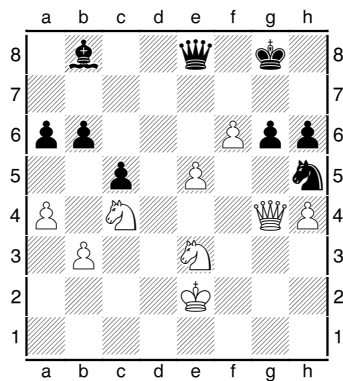
Hervorragende Technik! Der König ist auch eine starke Figur und wandert in aller Ruhe zum Zentrum.

33...Kg8 34.Kf3 Dc8 35.Ke2 Dd7 36.Dg4 Dd8



Schwarz kann nur noch passiv reagieren. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um den ursprünglichen Plan umzusetzen.

37.f4 a6 38.f5 De8 39.fxg6 fxg6



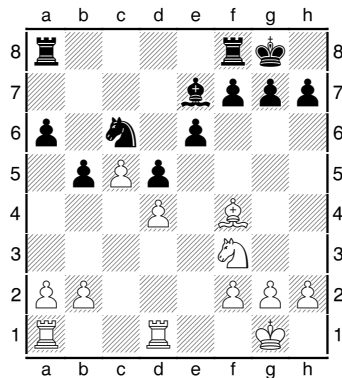
Auf einmal hat Weiß zwei verbundene Freibauern und eine gewonnene Stellung.

40.Sd5 Kf7 41.Se7

g6–hängt und Schwarz hatte bald genug.

Thema: Ausnutzen der Bauernmehrheit, Gegenspiel vermeiden, maximale Stellungsverbesserung nachdem der Gegner kein Gegenspiel mehr hat und Freibauern bilden.

Kramnik - Morozevich
Dortmund 2001
(gedeckter Freibauer)



Ein gedeckter Freibauer ist eine schöne Sache. Solche Bauern geben einem meist einen stabilen, langfristigen Vorteil, weil der Gegner ständig den Bauern unter Kontrolle halten muss. Es gibt zwei Pläne in Stellungen mit gedeckten Freibauern:

1.) Du lässt den Bauern los, wenn dies geht, super.

2.) Du erzwingst, provoziert eine zweite Schwäche (oder falls vorhanden, wird sie sofort angegriffen), am besten auf der anderen Seite des Brettes. Der zweite Plan ist besonders effektiv, denn dies lenkt einen Teil der gegnerischen Streitkräfte ab, wodurch die Verteidigung brüchig wird.

Grundsätzlich gilt: Nichts überstürzen!

1.Se5

Weiß will den Blockadespringer abtauschen, wodurch der Bauer c5 beweglich werden würde.

1...Sb8

Schwarz plant ...f6 und der Springer will dann nach c6 zurückkehren.

2.Td3

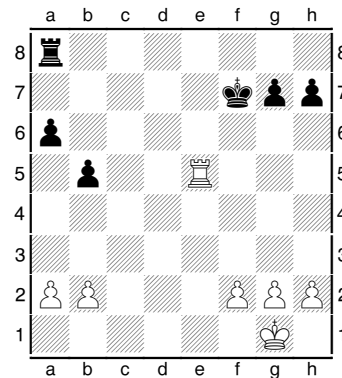
Der Turm steht sehr flexibel auf der dritten Reihe, er kann nach a3 oder g3 gehen, um neue Schwächen zu attackieren oder welche

zu bilden. Nebenbei gestattet es eine Turmverdoppelung auf der e-Linie, um auf ...f6 die neue Schwäche auf e6 anzugreifen.

2...Tc8?!

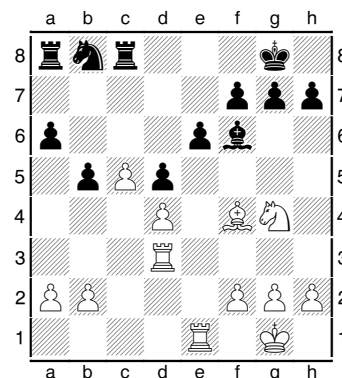
In schwieriger Lage trifft Schwarz die falsche Entscheidung. Er hätte seine Idee, ...f6 zu ziehen, unbedingt umsetzen sollen.

2...f6 3.Sf3 Sc6 4.Te1 Kf7 5.Tde3 Sxd4 6.Sxd4 Lxc5 7.Td3 Lxd4 8.Txd4 e5 9.Lxe5 fxe5 10.Txe5 Tfe8 11.Tdxd5 Txe5 12.Txe5



ist eine lange erzwungene Variante in der Weiß am Ende mit einem Mehrbauern verbleibt. Diese Verteidigung kam stark in Frage, aber wie hoch sind hier die Remischancen? Wahrscheinlich schon sehr ordentlich, z.B. nach 12...Td8 13.g3 Td2 14.Te3 Txb2 15.Ta3 Ke6 16.Txa6+ wurden weitere Bauern getauscht und das Remis scheint mir sehr nah zu sein.

3.Te1 Lf6 4.Sg4



Weiß startet einen Angriff am Königsflügel, um weitere Schwächen zu provozieren und zugleich droht Lxb8 mit Beseitigung des wichtigen Blockadespringers.

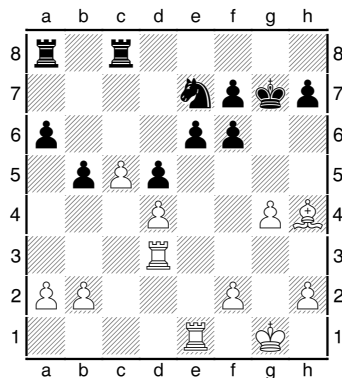
4...Sc6 5.Sxf6+ gxf6 6.Lg3

Es droht Lh4. Die schwarzen Figuren stecken am Damenflügel fest und es fällt Schwarz schwer sich gegen diesen einfachen Angriff zu wehren.

6...Kg7 7.Lh4

Der Bauer f6 ist wegen Tg3+ bedroht.

7...Se7 8.g4

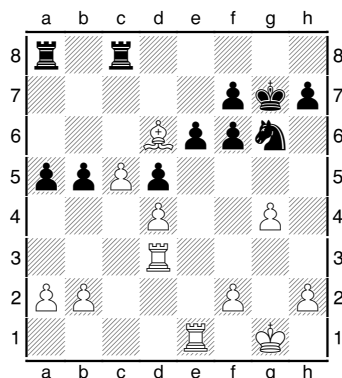


Nimmt dem Springer das Feld f5.

8...Sg6 9.Lg3 a5

Der ehemals starke Blockadespringer wurde nach g6 gelockt und Schwarz fällt nichts besseres ein, als mit ...a5 einen Randbauern zu ziehen. Allerdings ist es aus praktischer Sicht schwierig solch eine Stellung zu verteidigen.

10.Ld6



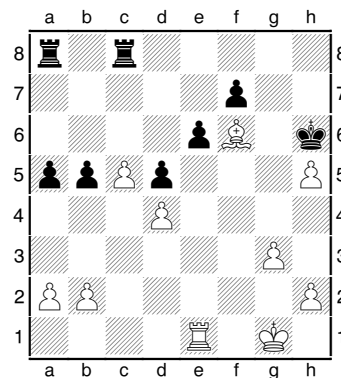
Der weiße Plan besteht in f4–f5. Sollte Schwarz ...Te8 ziehen, folgt bereits c6–c7. Die ständige Drohung, das der c-Bauer losläuft, ist der Grund weshalb Schwarz hier

seinen Laden nicht zusammen halten konnte.

10...h5

Schwarz will das Feld f5 für den Springer freikämpfen, aber damit beschleunigt er nur seinen Untergang.

11.gxh5 Sh4 12.Tg3+ Kh6 13.Le7 Sf5 14.Lxf6 Sxg3 15.fxg3



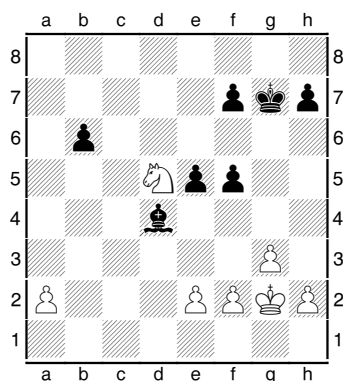
Die Qualität konnte Schwarz gewinnen, aber strategisch steht er weiterhin auf Verlust. Der Lf6 ist keinesfalls schlechter als einer der schwarzen Türme. Kramnik entschied die Partie schnell für sich.

15...Tg8 16.Kg2 Kxh5 17.h3 Kg6 18.Tf1 Kh7 19.g4 b4 20.Kg3 b3 21.a3 Tac8 22.h4 Tg6 23.h5 1-0

Thema: gedeckter Freibauer und provozieren einer zweiten Schwäche.

Die nächsten Beispiele stellen jeweils eine Figur in den Vordergrund. Dabei ändert sich nichts an der Herangehensweise, es bleibt bei den beiden Hauptplänen!

Kramnik - Deep Fritz 10
 Bonn 2006
 (Der König)



2006 waren die Computer kaum noch zu schlagen. Hier hatte Kramnik eine der letzten Chancen dazu.

30.e3!

Dies erlaubt Weiß, seinen König über e2 nach b5 zu aktivieren.

Stattdessen zog Kramnik 30.a4?! Lc5 31.h3 f6 32.f3 Kg6 und die Kiste konnte remisieren.

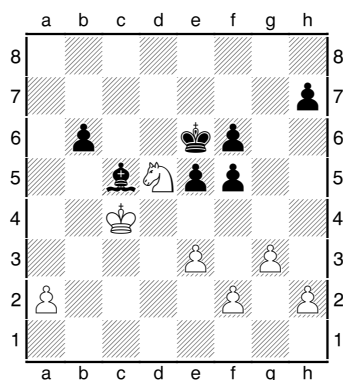
30...Lc5 31.Kf3 f6

Der schwarze König möchte über f7 nach e6 gelangen.

31...Kg6 32.Ke2 Kg5 33.h3! verhindert das Eindringen des schwarzen Königs.

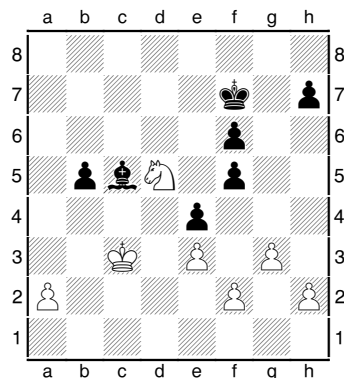
32.Ke2 e4

32...Kf7 33.Kd3 Ke6 34.Kc4+–



und auf einmal befindet sich Schwarz in einer Art Zugzwang. Es droht einfach a4–a5 und wegen der Schwäche auf f6, kann sich der Ke6 nicht rühren.

33.Kd2! Kf7 34.Kc3 b5



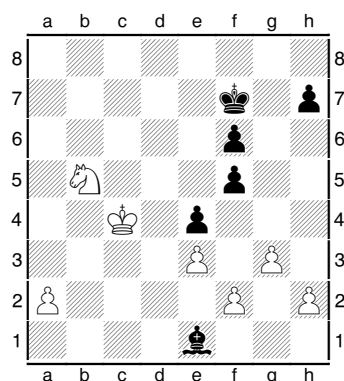
34...Ke6 35.Kc4 mit ähnlicher Lage wie nach 32...Kf7.

35.Sc7! Lb6

Der Bauer b5 ist nicht mehr zu halten.

35...b4+ 36.Kc4+– und der Bauer fällt.

36.Sxb5 La5+ 37.Kc4 Le1



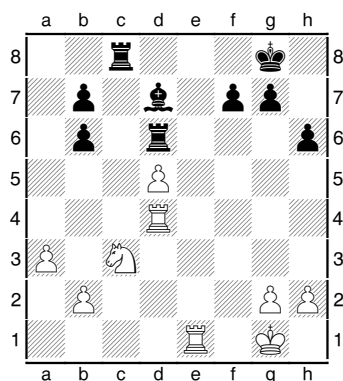
38.a4!

Dies musste natürlich vorher berechnet werden! Der Freibauer will laufen, also ab mit ihm.

38...Lxf2 39.a5 Lxe3 40.Sd4! f4 41.gxf4 Lxf4 42.a6 Lb8 43.Sc6 und Schwarz kann aufgeben.

Themen: Aktivierung des Königs, Plan 1 (greife die gegnerische Schwäche an), Figurenharmonie und maximale Unterstützung des Freibauerns.

Oms - Cuartas
Barcelona, 2010
(Der König)



Im Endspiel streben die Könige häufig zur Mitte, denn ohne Mattgefahr werden sie zu vollwertigen Figuren. Zuletzt hat Weiß Te1 gezogen um den Kg8 aus der Mitte abzuschneiden. Dies ist eine sehr nützliche und typische Idee! Was sollte der weiße König machen?

Eine gute Idee ist den König im Windschatten in die Mitte zu führen.

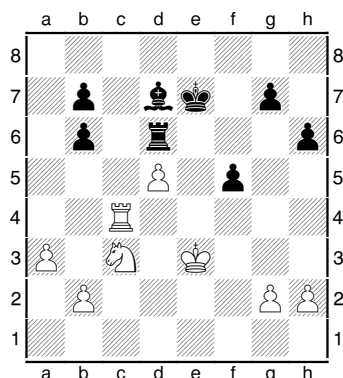
1.Te3!

Mit der Idee den König hinter dem Turm zu überführen.

1...Kf8 2.Kf2 f5 3.Ke2 Te8

Schwarz will ebenfalls seinen König überführen.

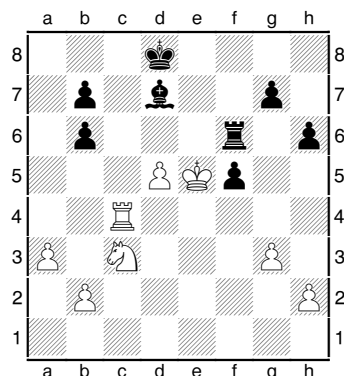
4.Tc4 Txe3+ 5.Kxe3 Ke7



Schwarz stellt mit diesem Zug sogar zwei Fallen auf einmal auf. Sofortiges Kd4/f4 könnte Schwarz mit ...Tg6 beantworten

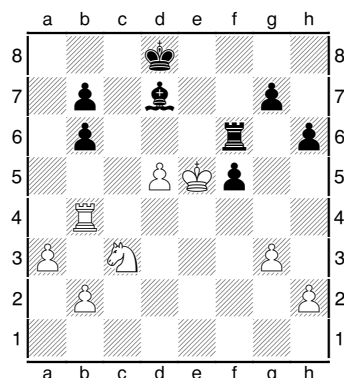
wodurch der g-Bauer hängt und zugleich ...Tg4+ drohen würde. Deshalb bereitet Weiß die Idee vor.

6.g3! Kd8 7.Kf4 7...Tf6 8.Ke5



Merkregel: Der König arbeitet am besten mit Bauern und im Zentrum, so auch hier. Er unterstützt den d-Bauern zu und greift zusätzlich f5 an.

8...Tf8 9.Tb4 Tf6



10.Se2!

Hier war der Springer die schlechteste Figur die nun verbessert werden kann.

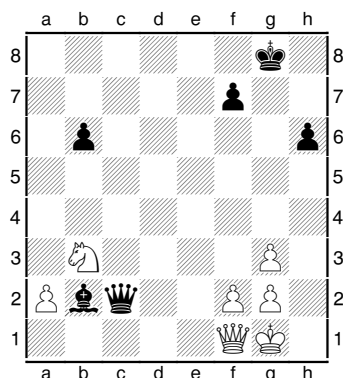
10...Ke7 11.Tc4 b5

11...Lb5?? 12.Tc7+ Kd8 13.Txg7

12.Tc7 Tb6 13.Sd4 Weiß dominiert vollständig die Stellung. **13...Kd8 14.d6 b4 15.Se6+ Lxe6 16.Kxe6 1-0** mit der Idee Txg7–g8 Matt, weshalb Schwarz aufgab.

Thema: Königsaktivierung, Gegenspiel unterbinden und Umgruppierung der Figuren.

Karpov - Vaganian
Budapest, 1973
(Die Dame)



Wie fast jede andere Figur auch, ist die Dame im Zentrum am Stärksten. Im Mittelspiel ist ein Aufenthalt im Zentrum häufig nicht ratsam, da die Dame leicht angerempelt werden kann. Deshalb gilt folgende Regel:

Je mehr Figuren getauscht werden, desto zentraler sollte die Dame stehen.

Die Dame sollte im Endspiel folgendermaßen genutzt werden:

- 1.) Die gegnerischen Schwächen angreifen.
- 2.) Freibauern unterstützen
- 3.) Den gegnerischen König angreifen.

Am besten geschieht alles zusammen!

Damenendspiele sind meist extrem komplex und nur schwer zu analysieren, eben weil die Dame eine so starke Figur und dementsprechend viele Möglichkeiten besitzt.

Hier besitzt Weiß einen Mehrbauern und der schwarze Königsflügel ist etwas zerrüttet. Allerdings muss Weiß einen Freibauern bilden, wenn er gewinnen will, was aber gar nicht so einfach ist.

1.Db5 La3

Nach 1...Db1+ 2.Kh2 Dxa2 3.Dxb6 Lc3 hat Weiß weiterhin Gewinnchancen. Falls Schwarz die Damen tauschen sollte, wird der Springer dem Läufer überlegen sein, denn die

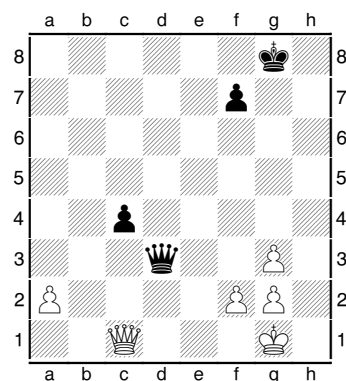
Bauern befinden sich alle auf einem Flügel. Dennoch wäre 1...Db1+ ein solider Weg für Schwarz gewesen

Merkregel: Die schlechtere Seite sollte versuchen Bauern zu tauschen!

4.Sc1 Dd2 5.Db8+ Kg7 6.Df4 usw.

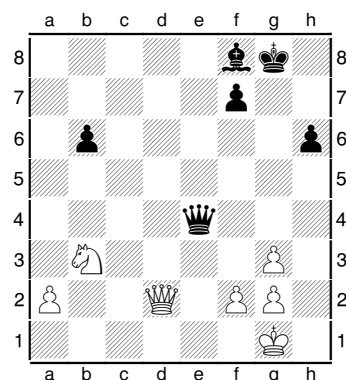
2.Dd5 Lf8

2...Lc5 Die Empfehlung von Karpov. 3.Dd2 (3.Sxc5 bxc5 4.a4 Dxa4 5.Dxc5 und Schwarz hält sich.) 3...Df5 (3...De4 4.Kh2) 4.De2 (4.Sxc5 bxc5 5.Dxh6 c4 6.Dc1 Dd3=



Schwarz hält Remis, denn in Damenendspielen zählt häufig nicht das Material, sondern die Qualität der Freibauern.) 4...Dd5 5.g4 Ld6 6.g3 und Weiß kann weiterhin auf zwei Ergebnisse spielen.

3.Dd2 De4



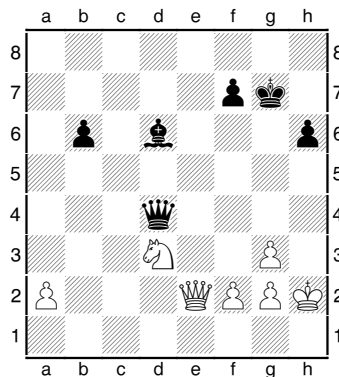
4.Kh2!

Nimmt Grundreihenschachs aus der Stellung.

4...Lc5 5.Sc1!

In aller Ruhe verstärkt Karpov seine Stellung. Der Springer wird zum Königsflügel gebracht.

5...Kg7 6.Sd3 Dd4 7.De2 Ld6

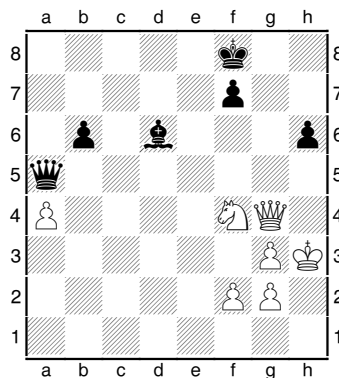


8.Kh3!

Droht auf ungewöhnliche Weise einen Damentausch. Es ist bemerkenswert wie Karpov alle Figuren in sein Spiel einbezieht.

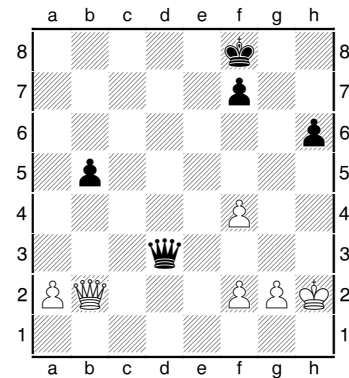
8...Dd5 9.Sf4 Lxf4

Es ist fraglich, ob es mit dem Läufer auf dem Brett, bessere Remischancen gegeben hätte. **9...Da5 10.Dg4+ Kf8 11.a4±**



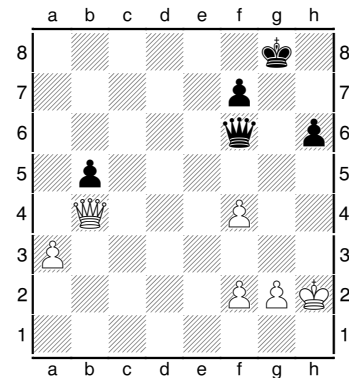
und die Verteidigung gegen das Springer/Damenpärchen ist als Mensch kaum möglich.

10.gxf4 Kf8 11.Kg3 b5 12.Db2 Dd3+ 13.Kh4 Dd8+ 14.Kg3 Dd3+ 15.Kh2



Der König benötigt Schutz.

15...Kg8 16.a3 Dd6 17.Db4 Df6



18.f3!

Schützt sich gegen Dauerschachmotive, zudem lockt es die schwarze Dame nach vorne.

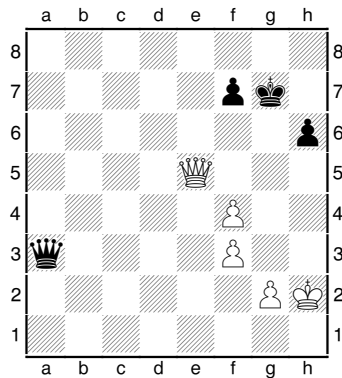
18...Dh4+

Züge wie ...Df5 oder ...Dc6 waren zu beachten, aber Weiß steht auch da klar besser. Ob es gewonnen ist, ist im Grunde genommen zweitrangig, da er quasi unendlich lang weiter spielen kann.

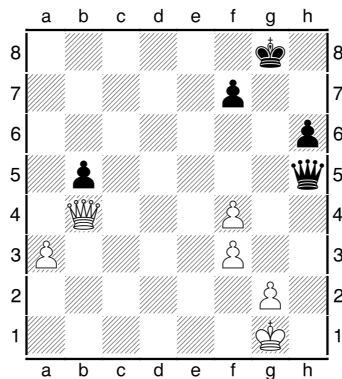
19.Kg1 Dh5?

Stellt die Dame etwas ungünstig, was bereits ausreicht.

[19...Df6! Psychologisch schwierig, aber die Dame hätte wieder zurück gehen sollen. Danach gibt es keinen forcierten Gewinn, aber sehr gute Gewinnchancen. 20.Dxb5 Da1+ 21.Kh2! (21.Kf2 Dxa3 und Schwarz hält sich.) 21...Dxa3 22.De8+ Kg7 23.De5+



23...Kg6! Die einzig sinnvolle Verteidigung. (23...Kg8? 24.Df6 Der h-Bauer wird fallen und falls Schwarz ihn mit 24...Df8 decken will, entscheidet der Königsmarsch nach h5. Schwarz gerät dann schnell in Zugzwang.) 24.Kh3! Da2! Damit unterbindet Schwarz einen weißen Königsmarsch. Dennoch sieht die Lage von Schwarz extrem kritisch aus.



20.De7!!

Die Hauptidee besteht darin, mit De8–e4(e5) einen Damentausch zu erzwingen. Zusammen mit der Drohung, den b-Bauern zu gewinnen, schafft es Schwarz nicht mehr den Laden dicht zu halten.

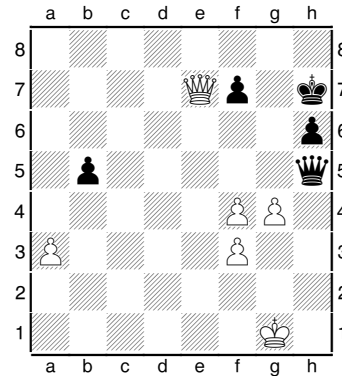
20...Kh7

20...Dd5 21.De8+ und auch hier folgt Damentausch.;

20...Dg6 21.De8+ Kg7 22.Dxb5+– verliert den zweiten Bauern.;

20...Df5 Hilft auch nicht mehr. 21.De8+ Kg7 22.De5+ Kg6 Hält Karolyi für Remis, aber Weiß gewinnt das Bauernendspiel nach

23.Dxf5+ Kxf5 24.g3 Ke6 25.g4 25...Kd5 26.Kf2 Kc4 27.g5 hxc5 28.fxc5 Kb3 Hier hört Karolyi auf, aber nach 29.f4 Kxa3 30.f5 b4 31.g6 fxc6 32.f6+– zieht der Bauer mit Schach und einfachem Gewinn, ein.

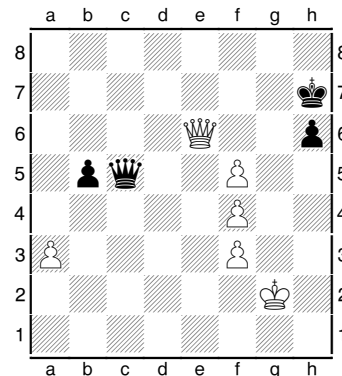


21.g4!!

Der schwarzen Dame gehen die Felder aus.

21...Dh3

21...Dg6 22.De4 f5 23.Dd3! Db6+ 24.Kg2 Dc5 25.Dd7+ Kg6 26.De6+ Kh7 27.gxf5+–



Der Trippelbauer ist ein hervorragender Schutz für den weißen König.

22.Dxf7+

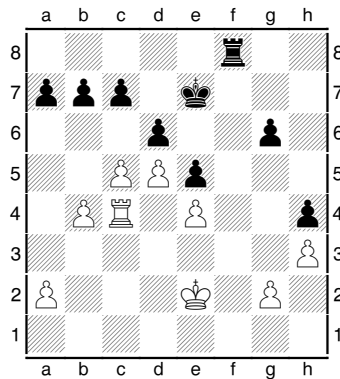
Mit zwei Mehrbauern war der Rest kein Problem mehr.

22...Kh8 23.De8+ Kh7 24.De4+ Kg8 25.f5 Dg3+ 26.Kf1 Dh3+ 27.Ke2 Dg2+1-0

Thema: Aktivierung der Figuren, Zusammenspiel Springer/Dame, Freibauernbildung und Übergang ins Bauernendspiel als Waffe.

Wang - Ivanchuk
IMSA, 2016
(Der Turm)

Turmendspiele kommen am häufigsten vor. Mit der wichtigste Faktor ist die Turmaktivität! Weiterhin gelten auch hier die beiden Hauptpläne.



Weiß besitzt mehr Raum und die schwarzen Bauern sind auf beiden Seiten etwas anfällig (g6,a7,h4).

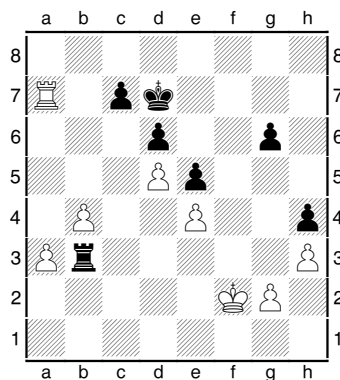
28.c6!

Eine starke positionelle Entscheidung. Mit dem Bauernzug erzwingt Weiß weitere Schwächen (Plan 1).

28...Tb8?

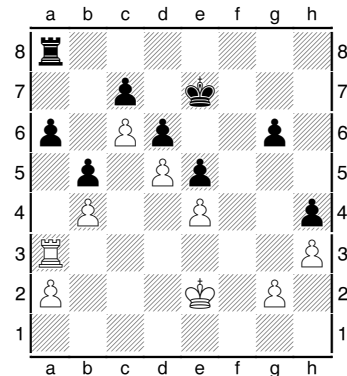
Danach gerät der Turm in eine passive Lage.

Die beste Verteidigung bestand in 28...bxc6 29.Txc6 Kd7 Zwar ist auch hier der a-Bauer sehr schwach, aber der schwarze Turm bleibt aktiv, was in Turmendspielen meist der Schlüssel zum Erfolg ist. 30.Ta6 Tf4 31.Ke3 Tf1 32.Txa7 Tb1 33.a3 Tb3+ 34.Kf2



Weiß plant Ta8–g8, weiterhin mit guten Gewinnchancen.

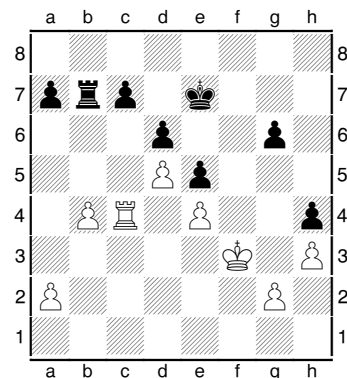
28...b5? ist wegen 29.Tc3 schlecht. Mit einem weißen Bauern auf a3 wäre die Stellung einfach Remis, aber so gelangt der Turm nach a3. 29...a6 30.Ta3 Ta8



Wie gewinnt Weiß? 31.Ta5! Gegen den folgenden Gewinnplan ist Schwarz machtlos. 31...Kf6 32.a4! bxa4 33.b5!+;

28...b6?! 29.b5 fixiert die Schwäche auf a7 und bereitet Ta4 vor.

29.cxb7 Txb7 30.Kf3!



Innerhalb von zwei Zügen konnte Weiß seine Stellung deutlich verbessern. Der schwarze Turm steht passiv auf b7 und fehlt auf dem Königsflügel, wodurch die Bauern g6/h4 frei zum Abschuss stehen.

30...Kf6 31.Kg4 g5 32.Kh5!

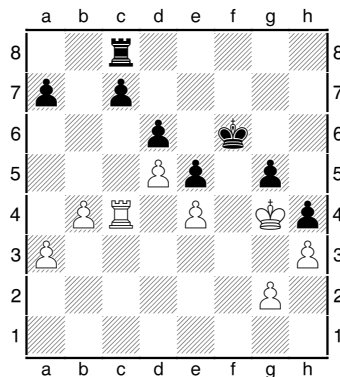
Sonst würde ...Kg6 kommen. Jetzt droht a3 gefolgt von Tc3–f3 mit Gewinn des g-Bauern.

32...Tb8! Der einzige Zug.

33.a3!

33.Txc7? Gestattet unnötig Gegenspiel!
33...Txb4 und e4 hängt.

33...Th8+ 34.Kg4 Tc8



Schwarz benötigt unbedingt Gegenspiel, denn Weiß droht einfach Tc3–f3–f5. Er möchte dies mittels ...c6 erreichen, sobald der weiße Turm die c-Linie verlässt. 34...Th7 würde 35. Tc3 erlauben, wonach nichts mehr geht.

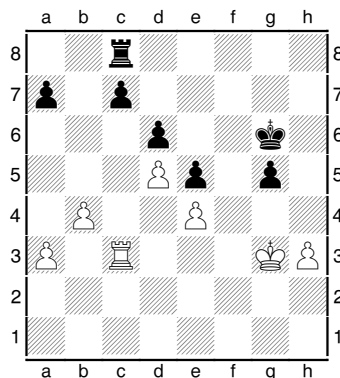
35.Tc3

35.b5! Wäre noch besser gewesen, mit demselben Plan der später in der Partie vorkommt. Die Idee ist einfach a4–a5 gefolgt von b6, wodurch die Lage des Tc8 ausgenutzt wird. 35...Kg6 Die letzte Hoffnung besteht im Gegenspiel mit ...Tf4. 36.g3! Schaltet die Mattidee aus. 36...hxg3 37.Kxg3 Kh5 38.a4! Kg6 39.Kg4 Kf6 40.a5 usw.

35...Kg6 36.g3!

Starke Technik von Wang Yue! Mit g3 vermeidet Weiß jegliches Gegenspiel.

36...hxg3 37.Kxg3



...Kh5

37...a6! Der einzige Zug, mit dem Schwarz noch Hoffnung auf Gegenspiel verbinden könnte. Die Pointe ist, das auf ein Txc7 der a-Bauer nicht zusätzlich hängt. Auf 38.Tc6 könnte Schwarz mit 38... Tf8 39.Txc7 Tf4 noch auf ein Remis hoffen.

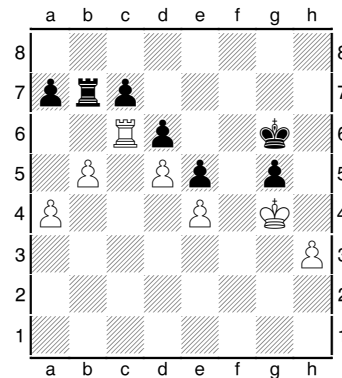
38.Tc6 Kh6 39.b5!

Weiß realisiert den zuvor schon genannten Plan.

39...Tb8 40.a4

Txc7 wäre auch gewonnen.

40...Tb7 41.Kg4 Kg6



Schwarz gerät in Zugzwang.

42.Tc4 Tb8

42...Kf6 43.Kh5+–

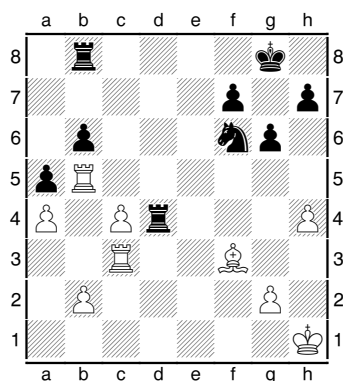
42...Kh6 43.Kf5+–

43.Txc7 a6 44.Tc6 axb5 45.Txd6+ Kf7 46.axb5 Txb5 47.Kxg5 1-0

Der e-Bauer fällt auch noch, Schwarz gab daher auf.

Thema: Turmaktivität, Schwächen fixieren und Gegenspiel verhindern.

Fischer – Taimanov
Palma de Mallorca, 1970
(Der Läufer)



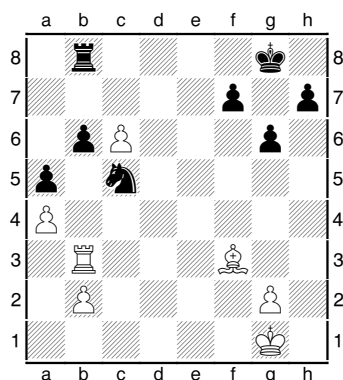
Schwarz droht offensichtlich auf h4 mit Schach zu nehmen, aber dies ist nur eine Ablenkung für seine wahren Absichten. Der Lf3 steht ideal, denn er bestreicht den Damenflügel und steht gut gesichert auf f3. In Wahrheit plant Schwarz seinen Springer nach c5 zu stellen (Vorpostenfeld). Deshalb muss Weiß schnell handeln, damit es nicht dazu kommt.

1.c5!

Richtig, nutzt die Fesselung des b-Bauern aus und gibt dafür den h-Bauern.

1...Txb4+ 2.Kg1 Tb4 3.Txb4!

Ebenfalls gut ist 3.Tb3!? Txb3 4.Txb3 Sd7 5.c6 Sc5?

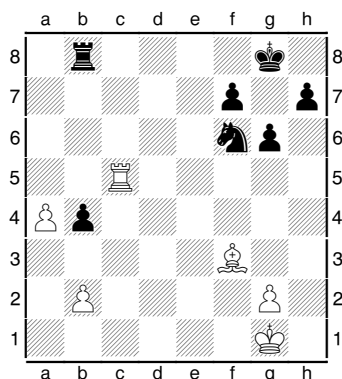


6.Txb6! Txb6 7.c7 ist eine hübsche Alternative zu Fischers Lösung.

3...axb4 4.Tc4 bxc5 5.Txc5

Die Punkte von Fischers Spiel. Trotz

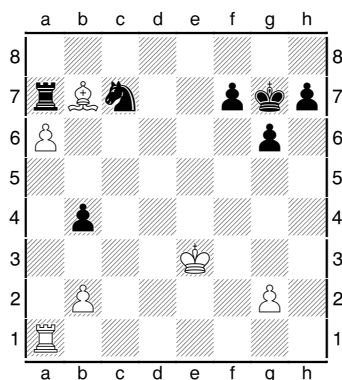
Minusbauer ist der a-Bauer nicht mehr aufzuhalten.



5...Kg7 6.a5 Te8 7.Tc1!

Türme gehören hinter Freibauern und es verhindert nebenbei ...Te1-a1, was dieselbe Idee beinhaltet, nur für Schwarz. Der Zug demonstriert eine weitere wichtige Eigenschaft von guten Spielern, "Aufmerksamkeit bis zum Schluss".

7...Te5 8.Ta1 Te7 9.Kf2 Se8 10.a6 Ta7 11.Ke3 Sc7 12.Lb7



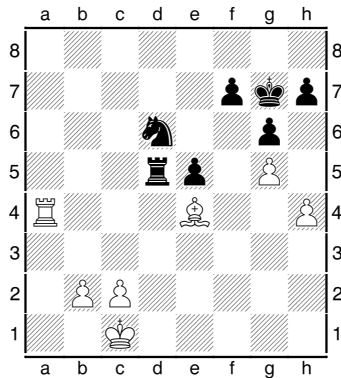
Die Krönung für den Läufer.

12...Se6 13.Ta5 Kf6 14.Kd3 Ke7 15.Kc4 Kd6 16.Td5+ Kc7 17.Kb5! 1-0

Gegen die Idee den Turm auf die c-Linie zu bringen gibt es keine Verteidigung mehr.

Thema: Läufer gegen Springer, Plan 2 und Gegenspiel vermeiden.

Kavalek-Capeland
Solingen 1974
(Der Läufer)



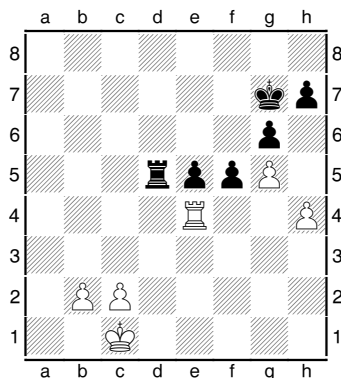
Der richtige Abtausch ist nicht nur im Endspiel ein immergrünes Thema. Schwarz am Zug muss sich zwischen drei Szenarien entscheiden:

- 1.) Er kann 1...Tc5 ziehen und ein Endspiel mit Turm + Springer gegen Turm + Läufer spielen.
2. Er kann sich mit 1...Sxe4 für den Übergang in ein reines Turmendspiel entscheiden.
3. Er kann 1...Td4 ziehen und ein Endspiel mit Springer gegen Läufer herbeiführen.

1...Td4??

Die Regel "Läufer sind besser als Springer, wenn sich auf beiden Seiten des Brettes Bauern befinden" gilt auch hier!

1...Sxe4! 2.Txe4 f5!



getreu dem Motto "Alle Turmendspiele sind remis". Schwarz hat hier gute

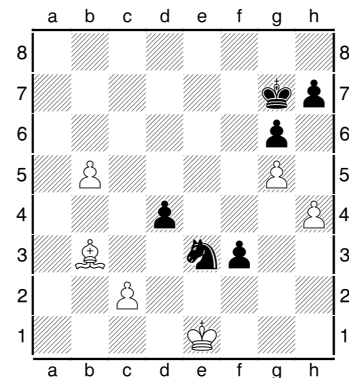
Rettungschancen, weil sein König nach 3.gxf6 aktiv ins Geschehen eingreifen kann.

2.Txd4 exd4

Hier ist der Springer unfähig, die weißen Freibauern zu kontrollieren. Der Läufer hingegen wird dagegen mit jedem Freibauern leicht fertig.

3.Ld5 h6

3...Sf5 4.b4 Se3 5.Lb3 f5 6.b5 f4 7.Kd2 f3 8.Ke1

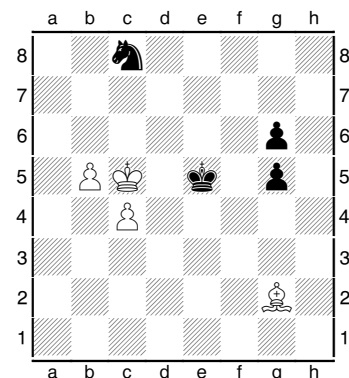


zeigt auch sehr schön, wie einfach die schwarzen Bauern zu kontrollieren sind.

4.Kd2 hgx5 5.hgx5 f6 6.Kd3

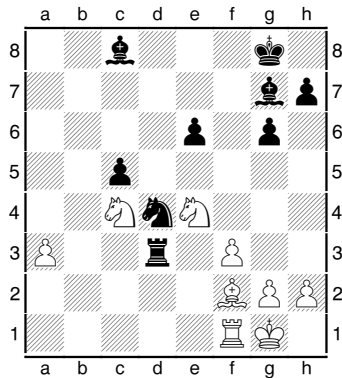
Es gibt keinen Grund auf f6 zu nehmen.

6...Sf5 7.b4 fxg5 8.b5 Se7 9.Lg2 Sc8 10.Kxd4 Kf6 11.Kc5 Ke5 12.c4



Thema: Richtiger Abtausch, Läufer gegen Springer und natürlich Plan 2.

Azmaiparashvili – Conquest
Istanbul, 2003
(Der Springer)



Springer sind gut, wenn der Gegner viele Schwächen hat. In diesem Fall kann der Springer sie angreifen und mit taktischen Mittel (Gabeln) arbeiten. Meistens sind Läufer stärker als Springer, hier verhält es sich nicht so.

- 1.) Es gibt viele Ziele zum angreifen
- 2.) Die Springer haben gute Felder (gleichbedeutend mit schwachen Felder beim Gegner)

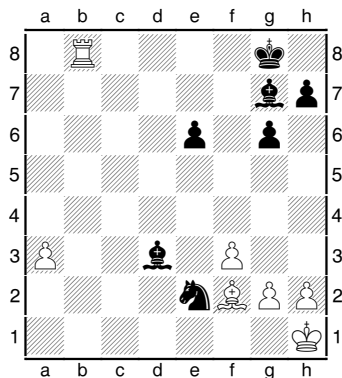
28.Tb1 Der einzige aktive Zug.

28.Lxd4?? Lxd4+ 29.Kh1 La6–+;
28.Sxc5?? Tc3

28...Lf8?

In komplizierter Lage begeht Schwarz sofort einen Fehler.

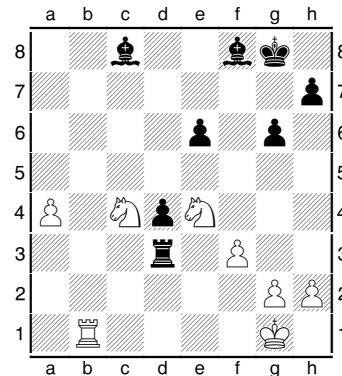
28...La6! 29.Sxc5 Lxc4 30.Sxd3 Se2+ 31.Kh1
Lxd3 32.Tb8+



Schwarz besitzt zwei Figuren für den Turm, aber der a-Bauer ist störend. Dennoch sollte die Stellung recht nah am Ausgleich sein;

29.h4?

29.Lxd4! cxd4 30.a4±

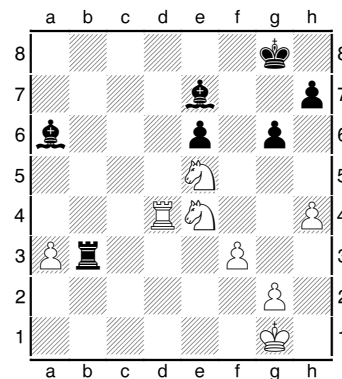


Nachdem der Lg7 freiwillig nach f8 gegangen ist konnte Weiß sehr gut auf d4 nehmen. Der weiße a-Bauer ist viel gefährlicher als der schwarze d-Bauer, denn bei Schwarz arbeiten die Figuren nicht gut zusammen, während die Springer ideal stehen.

29...Tb3 30.Td1

Die weißen Springer sind aktiv und können auf viele Felder (c5,d6,e5,f6,g5).

30...La6 31.Lxd4 cxd4 32.Txd4 Le7 33.Se5



Plötzlich sieht sich der schwarze König Gefahren ausgesetzt. Wie kann er sich retten?

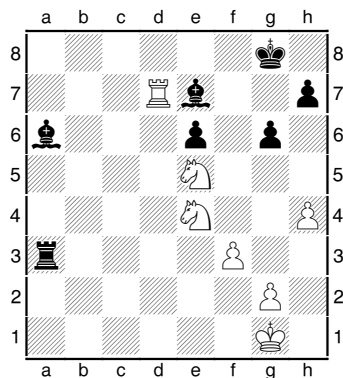
33...Txa3?

33...Lxh4! Bauern vom Brett zu nehmen ist die richtige Strategie in der Verteidigung.
34.Sd2 Mit Angriff auf den Tb3 und dem

Lh4, aber es bringt nicht viel. (34.Sc5 Tb1+ 35.Kh2 Lf6 36.Scd7) 34...Te3 35.Txh4 Txe5=; 33...Lb7 reicht ebenfalls für Ausgleich. 34.Td7 (34.a4 Tb1+ 35.Kh2 Lxh4 36.Sd6=) 34...Kf8 35.Sg5 Lxg5 36.hxg5

33...Lxa3?? 34.Td8+ Kg7 35.Td7+ Kg8 36.Sf6+ Kf8 37.Tf7#

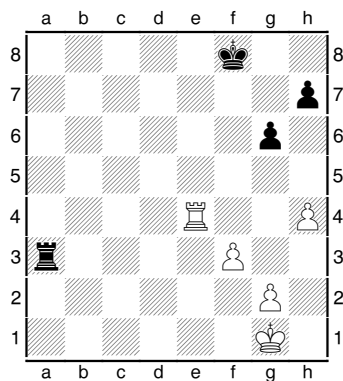
34.Td7



Der Läufer muss das Feld f6 gedeckt halten, sonst wird Schwarz Matt. Auch in Endspielen können Könige schlecht stehen.

34...Lxh4??

[34...Kf8! Nur das hätte die Stellung noch vertragen. 35.Sc6 Lb5 (35...Lxh4?? 36.Txh7 Ta1+ 37.Kh2 Le1; 35...Lc8) 36.Txe7 Lxc6 37.Txe6 37...Lxe4 38.Txe4



Sollte Remis werden.

35.g3 1-0

und der Läufer geht verloren.

Damit Springer gut gegen Läufer arbeiten können, müssen sie gute Felder besetzen können (Stützpunkte/Vorpostenfelder).

Thema: Springer gegen Läufer, Plan 1 und Plan 2.

Fazit:

Um in praktischen Endspielen zu bestehen, muss es wie jede andere Phase im Schach studiert werden. Jeder Weltmeister war zu seiner Zeit führend was das Endspiel anbelangt. Deshalb lohnt es, sich mit Endspielgöttern wie, Capablanca, Botwinnik, Karpov und Kramnik, um nur ein paar zu nennen, zu beschäftigen.

Die wichtigsten Punkte zusammengefasst lauten:

1. Das Endspiel ist die Phase der statischen Vorteile
2. Plan 1 = Greife die gegnerischen Schwächen an
3. Plan 2 = Setze Deine Freibauern ein

Hierzu ein paar nützliche Merkgeregeln:

1. Bauern vorzurücken sind gut für den Angreifer, aber schlecht für den Verteidiger.
2. Jeder Bauerntausch bringt der schlechteren Seite das Remis näher.
3. Überstürze nichts!
4. Achte auf die Absichten Deines Gegners (Nicht nur im Endspiel).
5. Immer bis zum Schluss aufmerksam bleiben.