

Schachtraining

von Sebastian Dietze

29. Oktober 2004

Liebe Schachfreunde!

Ihr haltet meine *gesammelten Werke* in euren Händen. In meiner Tätigkeit als Jugendleiter beim SC Höchststadt habe ich regelmäßig Themen – meist Mattaufgaben, kurze Einblicke in Eröffnungen oder einfache Endspiele – auf einigen Seiten zusammengefaßt und diese dann für meine Jugendgruppe kopiert.

Zusammen mit insgesamt 126 Kombinationsaufgaben aus den Höchstadter Vereinszeitungen der letzten vier Jahre und drei 10- bis 20-seitigen Arbeiten zum Höchstadter Schachseminar („Stonewall mit Weiß“, „Turmendspiele“, „Springer gegen Läufer im Endspiel“) wird daraus ein riesiger Fundus an Schach-Wissen.

Die Trainingseinheiten werden in vier Kapitel („Eröffnung“, „Mittelspiel“, „Endspiel“, „Lustiges und Lösungen“) mit je fünf bis zehn Themen unterteilt.

Über 140 Seiten unterschiedlichster Schachthemen finden sich in diesem Trainingsbuch.

Ich hoffe, ihr habt Spaß daran.



Sebastian Dietze
1. Jugendleiter
Schachclub Höchststadt

Nach einer Idee von Peter Metzner

4. Auflage, 29. Oktober 2004

In der 4. Auflage wurden das Thema „Die Angriffsmarke g2 bzw. g7“ und Comics hinzugefügt und Fehler behoben.

Inhaltsverzeichnis

1	Eröffnung	5
1.1	10 Gebote, ECO und Eröffnungsübersicht.....	6
1.2	Stonewall mit Weiß – der Aufbau c3-d4-e3-f4 mit ♔ d3 und ♞g1-f3-e5.....	8
1.3	Preußisch - 1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.♔c4 ♞f6 4.♞g5 d5 5.exd5 ♞a5	18
1.4	Schottisch - 1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.d4 exd4 4.♞xd4	20
1.5	Die Aljechin-Verteidigung – 1.e4 ♞f6.....	22
1.6	Das Damengambit - 1.d4 d5 2.c4	24
2	Mittelspiel	26
2.1	Kombinationsmotive	27
2.2	Der rückständige Bauer	34
2.3	Die Angriffsmarke g2 bzw. g7	36
2.4	Dauerschach.....	38
2.5	Berühmte Mattbilder	42
2.6	126 Kombinationen	48
2.7	Strategie: Schlechte Freibauern, Gewinnen mit rückständigen Bauern.....	70
3	Endspiel	71
3.1	Mattsetzen mit zwei Läufern: ♔+♔+♔-♔	72
3.2	Mattsetzen mit Springer und Läufer: ♔+♔+♞-♔	73
3.3	Vier Kompositionen: Springer im Endspiel	74
3.4	Vier Kompositionen: Die Wiederholung	76
3.5	Turmendspiele	78
3.6	Turm gegen Läufer: ♔+♖-♔+♞	99
3.7	Dame gegen Bauer(n).....	100
3.8	Dame gegen Turm	104
3.9	Patt im Schach-Endspiel.....	110
3.10	Läufer gegen Springer: ♔+♔+♞♞ .. - ♔+♞+♞♞	114
4	Lustiges und Lösungen	134
4.1	Lösungen der Aufgaben	135
4.2	Weltberühmte Partien	140
4.3	Ein kleiner Sprachkurs	142
4.4	Rekordpatt und 18 Damen.....	144
4.5	Schach-Comics	145

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Trainingsthemen schwankt stark. Deshalb ist dieses Schachbuch weder für Anfänger, noch für Fortgeschrittene ideal. Spieler mit $DWZ < 1500$ werden sich bei Kapitel 2.6, 3.3 und 3.4 schwer tun. Eine Orientierung gibt die Tabelle rechts.

Vieles wird überhaupt nicht bedacht: zahlreiche Eröffnungen bleiben unerwähnt, positionelle Motive im Mittelspiel entfallen fast ganz und Bauernendspiele werden auch nicht

behandelt. Ich werde versuchen, diese Versäumnisse auszumerzen.

DWZ-Niveau	Kapitel
<1500	1.1, 3.1, 3.9, 4.2
>1000	2.1, 2.4, 3.2, 3.6, 4.3, 4.4
>1200	1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 2.2, 2.5, 2.7, 3.5, 3.7, 3.8, 3.10
>1500	2.6, 3.3, 3.4



1 Eröffnung

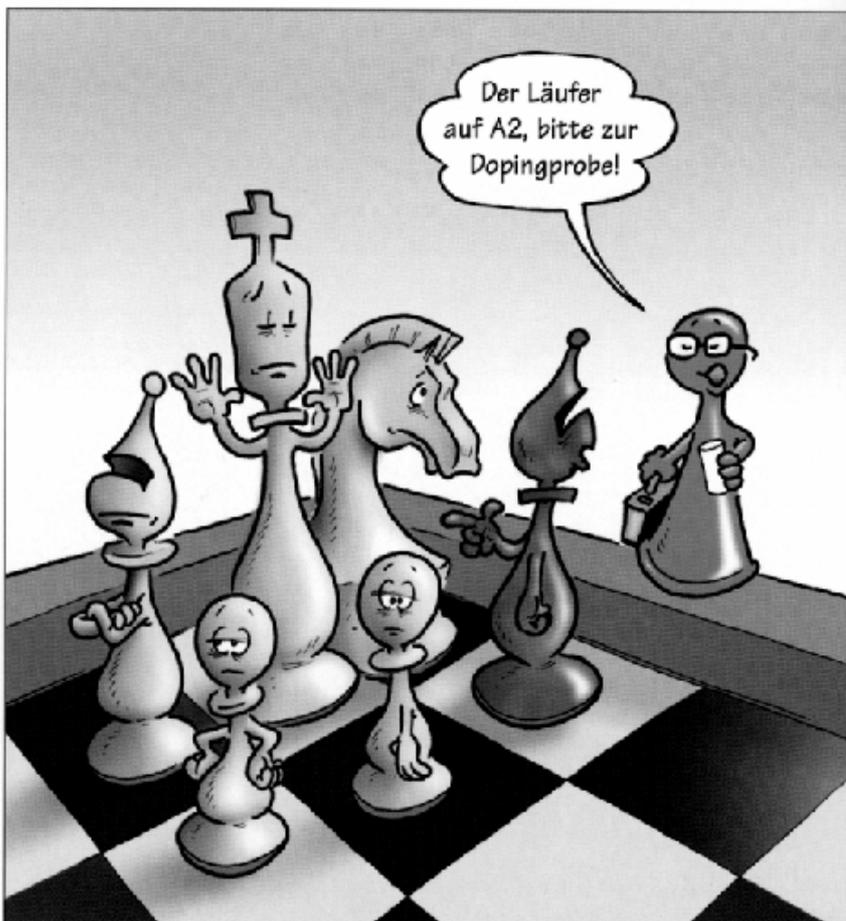
Eine Partie hat normalerweise drei Abschnitte:
 die Eröffnung, in der du hoffst die bessere Stellung zu erreichen
 das Mittelspiel, in dem du glaubst die bessere Stellung zu haben und
 das Endspiel, bei dem du weißt, daß du ein verlorenes Spiel hast.

Großmeister *Savielly Grigorievitch Tartakower* (1887 – 1956)

Ich war zu klein für die Schach-Schülermannschaft!

Regisseur *Woody Allen*

Stückeschreiben ist wie Schach : Bei der Eröffnung ist man frei,
 dann bekommt die Partie eine eigene Logik.



Friedrich Dürrenmatt

1.1 10 Gebote, ECO und Eröffnungsübersicht

Die zehn Gebote der Schacheröffnung

1. Eröffne mit Königs- oder Damenbauern
2. Mache einen Entwicklungszug, der etwas droht
3. Entwickle die Springer vor den Läufern
4. Ziehe ein und dieselbe Figur nicht zweimal
5. Rochiere so früh wie möglich (möglichst auf die kurze Seite)
6. Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel
7. Spiele auf die Herrschaft in der Mitte
8. Versuche wenigstens einen Bauern in der Mitte zu behaupten
9. Opfere nicht ohne klaren und ausreichenden Grund
10. Öffne Linien und Diagonalen für Türme und Läufer

Die ECO-Codes

Mit der Bezeichnung ECO Codes (Encyclopedia of Chess Openings) wird ein international verwendetes System zur Differenzierung von Schach-Eröffnungen bezeichnet.

Anhand der ersten zwei Züge läßt sich eine Partie in eine der fünf Hauptgruppen A, B, C, D oder E einordnen:

A	1. ohne 1.e4, 1.d4 1.d4 ohne 1. ... d5, 1. ... Sf6 1.d4 Sf6 2. ohne 2.c4 1.d4 Sf6 2.c4 ohne 2. ... e6, 2. ... g6
B	1.e4 ohne 1. ... c5, 1. ... e5, 1. ... e6 1.e4 c5
C	1.e4 e6 1.e4 e5
D	1.d4 d5 1.d4 Sf6 2.c4 g6 mit d7-d5
E	1.d4 Sf6 2.c4 e6 1.d4 Sf6 2.c4 g6 ohne d7-d5

Eine genaue Unterteilung erfolgt dann in A00, A01, ..., A99, B00 etc.

Diese Einordnung findet sich beispielsweise in den bekannten *Chess Informatoren* und bei allen gängigen Schach-Programmen.

Sizilianisch (1.e4 c5) ist die populärste Eröffnung. Sie ist mit allen Varianten in B21 bis B99 zu finden.

Gängig ist auch die Unterteilung in

- **Offene Spiele**
alle Eröffnungen mit 1.e4 e5
- **Halboffene Spiele**
1.e4 ohne 1. ... e5
- **Geschlossene Spiele** (mit 1.d4)
Damengambit, indische Eröffnungen
- **Geschlossene Spiele**
(Flankeneröffnungen)
1.Sc3, 1.b4, 1.c4, 1.f4, 1.g4 ...

Bedeutende Eröffnungen

Zu jeder der folgenden Eröffnungen gibt es zahlreiche Bücher. Wer mehr zu einer speziellen Eröffnung wissen möchte, muß auf andere Literatur zurückgreifen. Ich möchte im folgenden lediglich „Stonewall“, „Preußisch“, „Schottisch“, die „Aljechin-Verteidigung“ und das „Damengambit“ näher erläutern.

Aljechin-Verteidigung 1.e4 Sf6

Benoni-Verteidigung 1.d4 Sf6 2.c4 c5 3.d5 e6

Bird-Eröffnung 1.f4

Caro-Kann 1.e4 c6

Damenbauernspiel 1.d4 d5 ohne 2.c4

Damengambit 1.d4 d5 2.c4

Englische Eröffnung 1.c4

Französische Verteidigung 1.e4 e6

Grobs Angriff 1.g4

Holländische Verteidigung 1.d4 f5

Indische Verteidigungen 1.d4 Sf6 2.c4

Jugoslawisch 1.d4 g6

Katalanisch 1.d4 Sf6 2.c4 e6

Königsgambit 1. e4 e5 2. f4

Königsspringerspiel 1. e4 e5 2.Sf3

Läuferspiel 1. e4 e5 2.Lc4

Larsen-System 1. b3

Mittelspiel 1. e4 e5 2. d4

Moderne Verteidigung 1.e4 g6

Nimzowitsch-Verteidigung 1. e4 Sc6

Orang Utan Eröffnung (auch: Sokolski-Eröffnung) 1. b4 e5 2.Lb2

Pirc-Ufimzew-Verteidigung 1.e4 d6

Réti-Eröffnung 1.Sf3 d5 2.c4

Sizilianische Verteidigung 1.e4 c5

Skandinavische Verteidigung 1.e4 d5

Sokolski-Eröffnung 1.b4

Trompowski-Eröffnung 1.d4 Sf6 2.Lg5

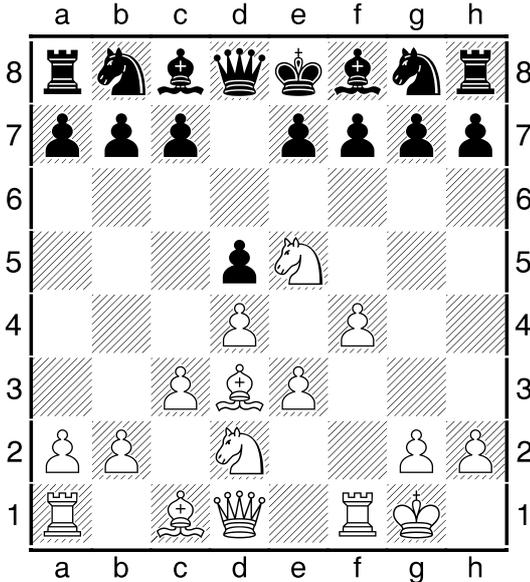
Weressow-Eröffnung 1.d4 Sf6 2.Sc3 d5 3.Lg5

Wiener Partie 1.e4 e5 2.Sc3

1.2 Stonewall mit Weiß – der Aufbau c3-d4-e3-f4 mit ♘d3 und ♞g1-f3-e5

Einleitung

Der Stonewall – „Steinmauer“ – ist eine Variante der holländischen Eröffnung 1.d4 f5 und wird von Schwarz gespielt. Wir wollen uns hier aber hauptsächlich mit dem Stonewall-Aufbau für den Weiß-Spieler beschäftigen. Weiß strebt die folgende Position an:



Üblich ist diese Zugfolge:

1.d4, 2.e3, 3. ♘d3, 4.f4, 5.c3,
6. ♞f3, 7.0-0, 8. ♞bd2, 9. ♞e5.

Dieser Aufbau ist nur dann sinnvoll, wenn Schwarz früh d7-d5 zieht.

Ich möchte diese Eröffnung vorstellen, weil

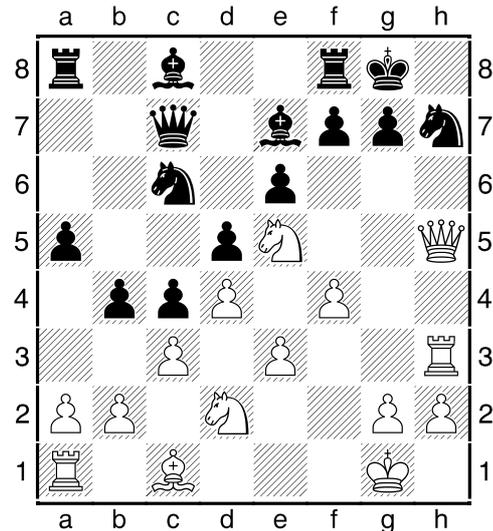
- sie meine Lieblingseröffnung ist
- sie leicht zu erlernen ist
- sie immer noch relativ unbekannt ist
- sie gute Angriffschancen bietet.

Ich zeige auch, wie man sich am besten gegen einen Stonewall-Aufbau wehrt.

Eine Musterpartie

In der folgenden Partie macht Schwarz zahlreiche Fehler: der Angriff am Damenflügel ist viel zu langsam, das Schließen des Zentrum ist unsinnig und die Drohung nach 12.Th3 muß man halt sehen:

1.d4 d5 2.e3 e6 3.♘d3 ♞f6 4.f4 c5 5.c3 sonst muß der Ld3 nach c5-c4 nach e2 zurück
5...♘e7 6.♞f3 0-0 7.0-0 ♞c6 8.♞bd2 verhindert Sf6-e4 8...c4? schließt das Zentrum – das kommt Weiß nur entgegen!
9.♘c2 Lb1 ist auch möglich 9...b5 10.♞e5 ♞c7 11.♞f3 a5 12.♞h3 b4 13.♘xh7+! ♞xh7 14.♞h5 mit Matt 1:0

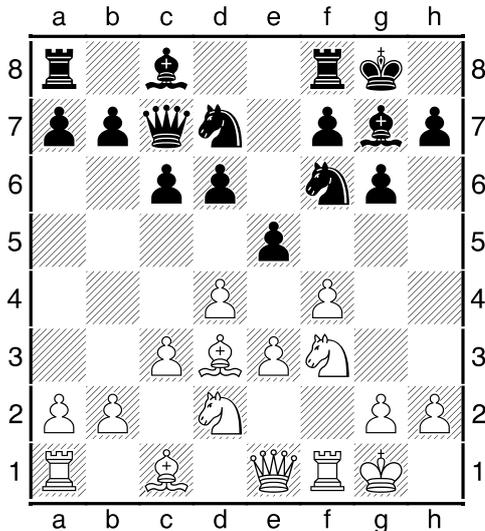


Die ♙ ♘ ♙ ♙ : c3-d4-e3-f4

Gegen diese Bauernkonstellation ist kein Durchkommen möglich: die Steinmauer bietet Weiß Schutz. Wichtig:

- dieser Aufbau ist nur sinnvoll, wenn Schwarz d7-d5 spielt! Gegen einen indischen Aufbau spiele ich 1.d4 2.e3 3.♞f3 4.♘e2 5.0-0, und dann b2-b3 oder c2-c4. Ich würde dann ganz auf f2-f4 verzichten
- mit dem Zug f2-f4 etwas warten, diesen am besten erst nach e7-e6 ziehen
- der Zug c2-c3 festigt d4 und bietet dem ♘d3 das Feld c2
- a- und b-♙ sollten nicht ziehen, auch g- und h-♙ vorerst nicht
- spielt Schwarz c5xd4?!, so unbedingt e3xd4 spielen. Das hält die c-Linie geschlossen und gibt dem ♘c1 mehr Platz

Gegen einen indischen Aufbau sieht Weiß schlecht aus: 1.d4 ♘f6 2.e3 g6 3.f4?! ♗g7 4.♗d3 0-0 5.♘f3 d6! 6.0-0 ♘bd7 7.♘bd2 c6 8.c3 ♚c7 9.♚e1 e5!



sprengt den Stonewall! 10.fxe5 dxe5 Weiß behält den Schwächling e3, Schwarz hat das Zentrum geöffnet. Die weißen Ideen (Sf3–e5) sind nicht mehr möglich.

Der ♗d3

Der weißfeldrige ♗ gehört nicht nach e2, sondern nach d3: von dort zielt er aktiv auf h7. Sollte er durch c5-c4 bedroht werden, zieht er nach c2 oder b1 zurück.

Der ♗c1 und der ♖a1

Sind die Schwachpunkte im weißen Spiel. Der ♗c1 wird durch seine eigenen Bauern behindert, kommt fast nie im Angriff zum Einsatz. Ein Manöver ist ♗c1-d2-e1-h4 – oft, nur um den ♗c1 abzutauschen. Der ♖a1 hat's genauso schwer, steht oft bis zum Partieende auf a1. Merke: im Endspiel hat Weiß deshalb schlechte Karten!

Die ♘

Ihr Weg ist vorgegeben: ♘g1-f3-e5 und ♘b1-d2. Der ♘e5 steht glänzend; wird er mittels ♗x♘e5 oder ♘x♘e5 abgetauscht, so sollte Weiß mit dem f-♗ wiedernehmen. Dies öffnet die f-Linie und erhöht den Druck auf f7.

Die ♚

Sie wird aktiv in den Königsangriff eingebunden, entweder über ♚d1-f3, oder ♚d1-e1-g3 oder ♚d1-e1-h4. Dabei verhindert ♚d1-f3 nebenbei auch, daß sich Schwarz mittels ♘f6-e4 (gedeckt von ♗d5 und ♗b7) entlastet.

g2-g4-g5 oder ♖f1-f3-h3?

Nach den ersten neun Standardzügen hat Weiß verschiedene Angriffsmöglichkeiten:

- Druck auf h7 ausüben, mittels ♖f1-f3-h3
- den ♘d2 ins Spiel einbringen, z.B. ♘d2-f3-g5
- den ♘f6 vertreiben: g2-g4-g5 bietet dann auch h2-h4-h5 und ♚d1-e1-h4 als Chancen
- vielleicht a2-a3 ziehen, wenn Schwarz am Damenflügel mit a7-a5, b7-b5 und c5-c4 nach vorne donnert
- den ♗c1 nach a3 oder nach h4 bringen.

Dies ist abhängig von der schwarzen Verteidigung. Nicht empfehlenswert ist zuerst h2-h4-h5-h6, meist bringt dies weniger als ♖f1-f3-h3 oder g2-g4-g5.

Die Züge c5xd4? und c5-c4?

Meist zieht Schwarz ♗c7-c5. Dieser ♗ sollte nun die Spannung im Zentrum aufrecht erhalten. Zieht er nochmal, ist dies schlecht für Schwarz:

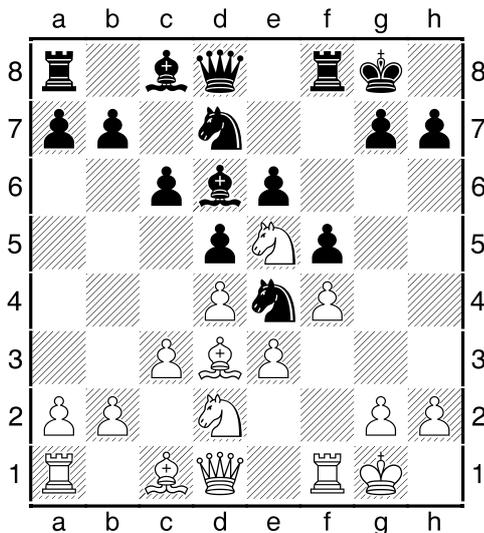
- ♗c5xd4?! wird mit ♗e3xd4! beantwortet. Weiß hat nun noch mehr Raum
- ♗c5-c4?! wird mit ♗d3-c2 beantwortet. Ein geschlossenes Zentrum kommt Weiß entgegen, weil er sowieso nur am Königsflügel agieren möchte.

Pläne für Schwarz

Um den Stonewall mit Weiß erfolgreich zu spielen, muß man auch die besten Antworten von Schwarz kennen.

Double-Stonewall

Schwarz kopiert die weißen Züge. Dann ist im Zentrum überhaupt kein Durchkommen mehr möglich. Weil Schwarz seinen ♞ auch mittels ♞g8-f6-e4 sicher postieren kann, hat Weiß kaum Vorteil. Eine Idee für Weiß ist hier, g2-g4-g5 durchzudrücken.



Der Plan ♜c8-a6x♞d3

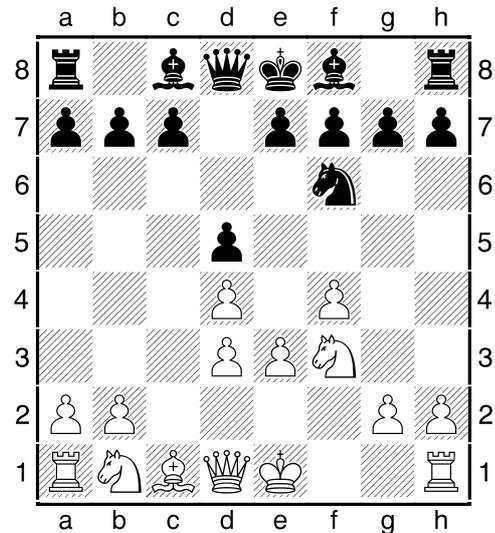
Schwarz sollte versuchen, den starken ♞d3 gegen seinen schwachen ♜c8 zu tauschen. Mittels b7-b6, a7-a5 und dann ♜c8-a6 kann das Weiß kaum unterbinden. Ohne seinen ♞d3 erreicht Weiß oft nur ein schlechtes Endspiel, weil ♞c1 und ♖a1 zu schwach sind.

Vor e7-e6: ♞f5!

Gegen den Stonewall kann man den Zug 2. ... e7-e6 bereits als Fehler ansehen. Viel stärker ist es den ♞c8 nach g4 oder noch besser nach f5 zu ziehen. Beispiel: **1.d4 d5 2.e3 ♞f6 3.♞d3 ♞g4 4.f3 ♞h5 5.♞e2 ♞g6 6.0-0 e6** bietet Schwarz ordentliches Spiel. Auch **1.d4 d5 2.e3 ♞f6 3.f4 ♞f5 4.♞f3 e6 5.♞d3 ♞e7 6.♞xf5 exf5** ist ausgeglichen, der Doppelbauer schadet Schwarz nicht.

Der Plan ♞b8-c6-b4x♞d3

Nach **1.d4 d5 2.e3 ♞f6 3.♞d3 ♞c6!?** droht **e7-e5! 4.f4 ♞b4!?** **5.♞f3 ♞xd3+ 6.cxd3!?**



ergibt sich ein ganz anderes Spiel. Weiß hat die halboffene c-Linie und kontrolliert das Zentrum, der Doppelbauer schadet nicht. Dafür ist ein Königsangriff nicht mehr möglich und Schwarz hat das Läuferpaar.

Den ♞e5 früh schlagen

Nach einer Zugfolge wie **1.d4 ♞f6 2.♞f3 e6 3.e3 c5 4.♞d3 d5 5.c3 ♞d6 6.♞e5!?** ist ♞xe5 durchaus spielbar, weil Weiß nun mit dem d-Bauern wiedernehmen muß. Aber auch in anderen Varianten, kann Schwarz nach **7. ... ♞xe5 8.fxe5 ♞d7** mit f7-f6 das Zentrum öffnen. Falls Weiß dann nicht überzeugend angreifen kann, steht er oft wegen seines e3-Bauern und des ♞c1 schlechter.

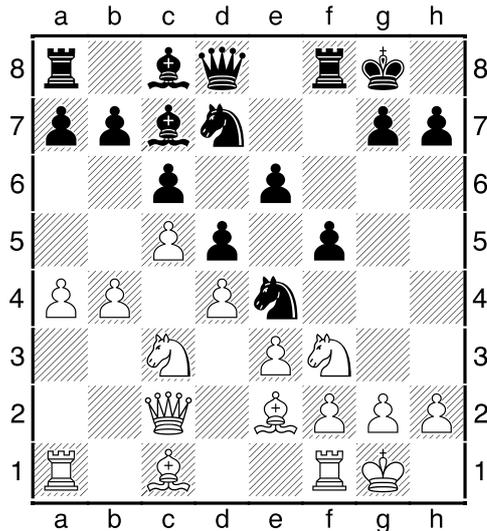
Lange Rochade als Flucht?

Dies erweist sich als schlecht, weil der ♚ am Damenflügel auch unsicher steht. Weiß öffnet die c-Linie mittels d4xc5 nebst ♞f3-d4, spielt b2-b4 oder a2-a4. Schwarz erhält auf der g- und h-Linie kaum Gegenangriff, der ♚ steht recht sicher.

Stonewall mit Schwarz

Auf 1.d4 kann Schwarz selbst mit Stonewall antworten. Die Pläne sind dieselben, Schwarz hat lediglich ein Tempo weniger.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 f5 4.♘f3 ♘f6 5.e3 c6 6.♙e2 ♙d6 7.0-0 0-0 8.c5 ♙c7 9.b4 ♘e4 10.♚c2 ♘d7 11.a4 mit guten Chancen. Auf der letzten Seite gibt es drei Beispielpartien zum Stonewall mit Schwarz.



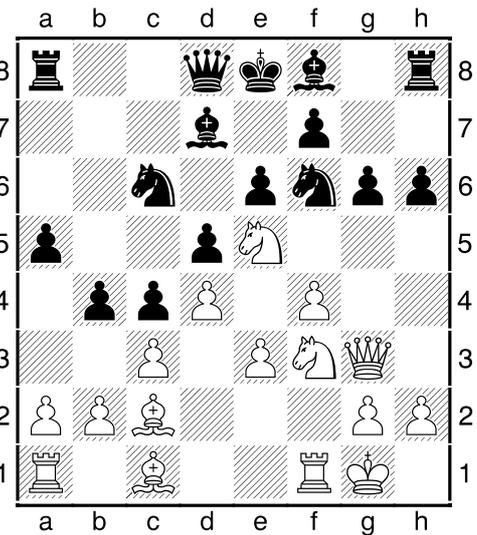
Partien

Folgend Beispiele aus meiner Turnierpraxis. Ich habe die Partien in die Bereiche „Weiß gewinnt leicht“, „Schwarz rochiert lang“, „Gute Verteidigung“, „Double-Stonewall“ und „Stonewall mit Schwarz“ unterteilt.

Weiß gewinnt leicht

Sebastian Dietze (2000) –
A. Schwiete (1800)

Bayerische U20-EM Wurmansquick, 25.05.1997
1.d4 d5 2.e3 ♘f6 3.♙d3 g6 4.f4 e6 5.♘f3 c5 6.c3 ♙d7 7.0-0 b5 8.♘e5 c4 9.♙c2 ♘c6 10.♘d2 a5 11.♘df3 h6 12.♚e1 b4 13.♚g3



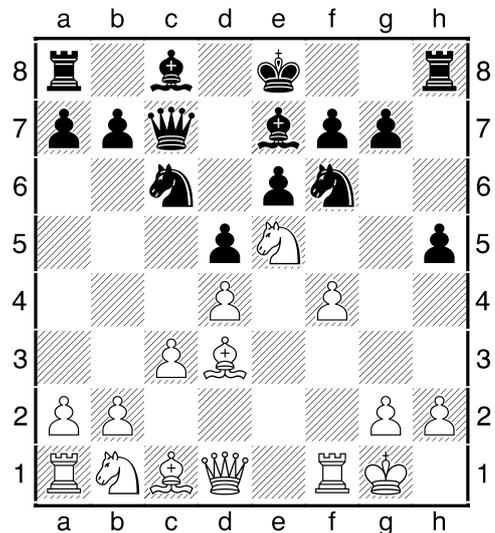
Weiß steht gut, zielt auf g6 13...♘h5? [13...♘e7] 14.♚h3 ♘f6? 15.♘xd7 [15.♘g5!] 15...♘xd7 16.♘e5 ♘cb8 [16...♘dxe5 17.fxe5 bietet Weiß herrliche Angriffschancen, z.B.: 17...♙a7 18.♙a4 ♚d7 19.e4 dxe4 20.♚h4 ♚d5 21.♚f6 ♙h7 und Schwarz ist gelähmt] 17.♙d2 ♚e7 18.♙a4 ♘d8? 19.♙xd7 a4 [19...♘xd7 20.♘c6+] 20.cxb4 1:0

Sebastian Dietze (2150) –

Friedrich (Post Bamberg; 1850)

BzL2W 2002 Post Bamberg – Hö1, 10.03.2002

1.d4 d5 2.e3 e6 3.♙d3 ♘f6 4.f4 c5 5.c3 ♘c6 6.♘f3 cxd4?! gut für Weiß, der Lc1 kommt besser ins Spiel 7.exd4 ♙e7 8.0-0 ♚c7 9.♘e5 h5

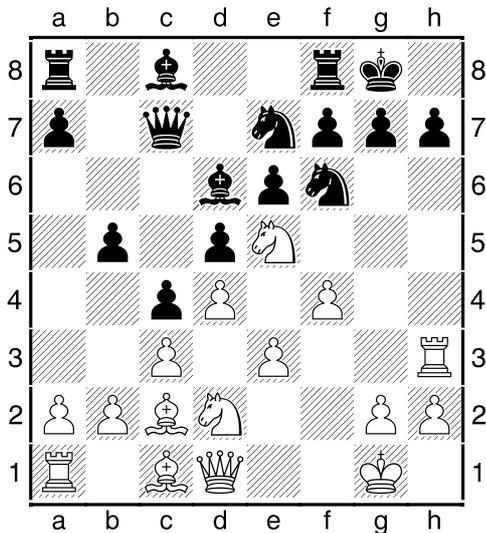


oha! Schwarz will selbst am Königsflügel angreifen und lang rochieren! 10.♘d2 ♙d7 11.♚f3 ♙d6 12.♚g3 ♙g8 13.♚f3 g6 14.♚e2 ♙g7 15.♘df3 0-0-0 16.a4 ♙dg8 17.♘g5 ♙e8 der schwarze Angriff ist jämmerlich 18.b4 ♘d7 19.♙e3 ♙e7 [19...f6?? 20.♘xe6] 20.♘gf3 f6 21.♘xc6 ♚xc6 22.a5 ♙d6 23.c4 ♙f7 24.♙fc1 ♘d8 25.c5 ♙b8 26.♙b5 ♙c7 27.c6 ♘f8 28.cxb7 ♚xb7 29.♙a6 ♚xb4? 30.♙ab1 ♚d6 31.♙c8+ ♘e7 32.♙cxb8 ♘d7 33.♙b7 ♙d8 34.♙d2 ♘e8 35.♙xa7 ♙g8 36.g3 ♚a3 37.♙b4 die Dame ist verloren (Lb5!) 1:0

Sebastian Dietze (2120) –**Peter Kuhmann (Kirchheurnbach; 1800)**

Schachschule–Open Erlangen 2000, 28.10.2000

1.♠f3 ♘f6 2.d4 e6 3.e3 c5 4.♙d3 d5 5.c3 ♙d6
 6.♗e5!? ♗c6 7.f4! ♚c7 8.♗d2 c4? schließt das
 Zentrum, kommt Weiß entgegen 9.♙c2 b5 10.0-0 0-
 0 11.♙f3 ♗e7 12.♙h3

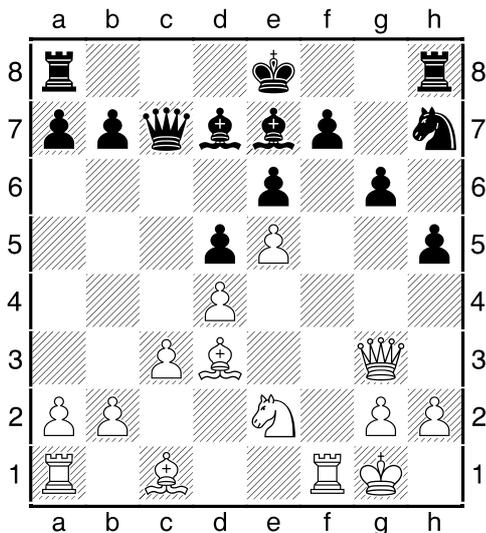


12...♗g6 [es drohte 12...♙b7? 13.♙xh7+! ♗xh7
 14.♚h5 mit baldigem Matt] 13.g4 ♙b7 14.g5 ♙xe5
 15.fx5 ♗e4 16.♚h5 f5? 17.♗xe4 dxe4 18.♚xh7+
 ♗f7 19.♙h6! ♗xe5 20.♙f6+! ♗e8 21.♙xe6+ 1:0

Sebastian Dietze (2100) –**Peter Schneider (Kirchheurnbach; 1650)**

Puschendorf–Open 1997, 29.05.1997

1.d4 d5 2.e3 ♗f6 3.♗d2 e6 4.♙d3 c5 5.c3 ♗c6
 6.f4 cxd4?! 7.exd4 ♙d6 8.♙f3 ♙c7 9.♗e2 [9.♗h3
 kann auch gespielt werden] 9...♙d7 10.0-0 h5
 11.♙g3 g6 12.♗f3 ♗h7 13.♗e5 ♗xe5? 14.fx5
 ♙e7

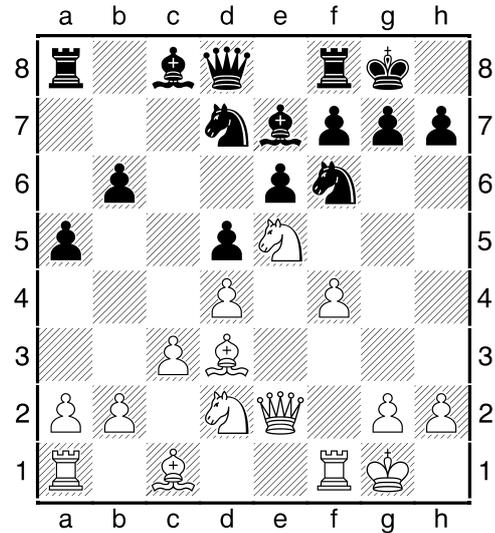


15.♙xf7! ♗f8 16.♙xg6 ♗d8 [16...0-0] 17.♙xe7
 ♙g8 [17...♗xe7 18.♙g5#] 18.♙g5 ♙xg6 19.♙f4 ♙c6
 20.♙xd7+ ♗xd7 21.♙f7+ ♗c8 22.♙xf8+ 1:0

Sebastian Dietze (2100) –**Peter Schneider (Kirchheurnbach; 1650)**

Puschendorf–Open 1996, 05.06.1996

1.d4 ♗f6 2.e3 e6 3.♙d3 ♙e7 4.♗d2 d5 5.f4 c5 6.c3
 cxd4?! 7.exd4 ♗bd7 8.♗gf3 b6 9.0-0 a5 10.♙e2
 verhindert Lc8–a6 10...0-0 11.♗e5

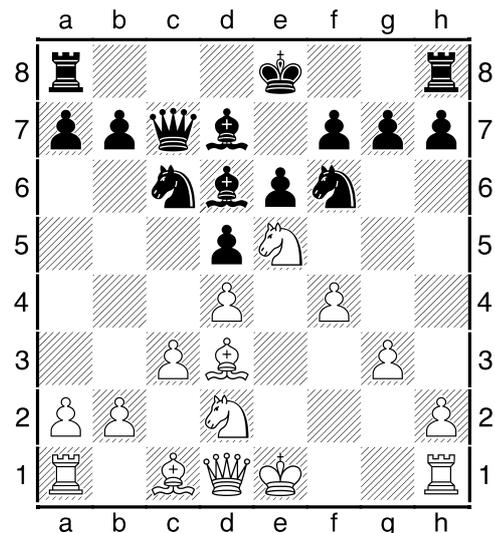


11...♙c7 12.♙f3 ♙b7 13.♙h3 g6 14.g4 ♗xe5?
 15.fx5 ♗e4 Schwarz hält dem Druck nicht mehr
 Stand, opfert einen Bauern 16.♗xe4 dxe4 17.♙xe4
 f5 18.gxf5 exf5 19.♙xb7 ♙xb7 20.♙h6 ♙fe8
 21.♙c4+ und Schwarz verliert nach Dc4–f7 die
 eigene Dame! 1:0

Sebastian Dietze (2100) –**M. Lindner (Wunsiedel; 1700)**

U20: Wunsiedel – Höchststadt, 01.11.1997

1.d4 e6 2.e3 d5 3.♙d3 ♗f6 4.♗d2 c5 5.c3 ♙d7
 6.f4 cxd4?! 7.exd4 ♙c7 8.g3 ♙d6 9.♗gf3 ♗c6
 10.♗e5



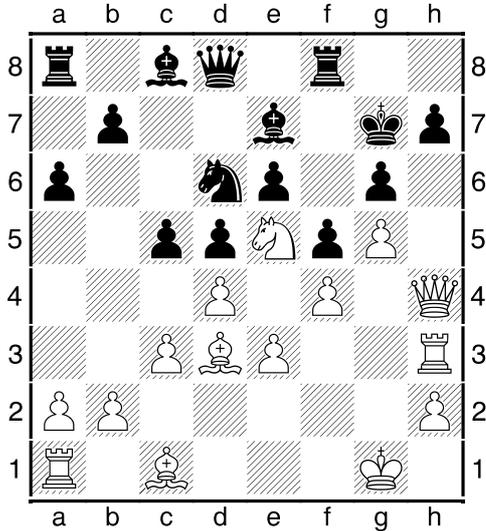
Weiß steht ideal (bis auf das ungewollte g2–g3):
 weil der e3–Bauer weggetauscht wurde, könnte
 sogar der Lc1 in den Angriff eingeschaltet werden
 ♗g8?! 11.0-0 ♗xe5 12.fx5 ♙e7 13.♙f3 f6?
 [13...f5 bietet mehr Gegenwehr] 14.♙h5+ ♗d8
 15.♙f7 fx5 16.♙xg7 verliert einen Turm 1:0

Sebastian Dietze (2000) –

Thomas Söder (Hallstadt; 1800)

Ofr. U20-EM Schney 1996 Höchststadt, 03.04.1996

1.d4 d5 2.e3 c6 3.♔d3 ♘d7 4.f4 e6 5.♘f3 c5 6.c3
 ♙d6 7.♗e5 ♘gf6 8.♗d2 0-0 9.0-0 a6 10.♞f3 Weiß
 hat seine Idealstellung erreicht, Schwarz wegen
 c7-c6-c5 sogar noch ein Tempo verschenkt g6
 11.♞h3 ♗e8 12.♗df3 ♙e7 13.♞e1 ♗d6 14.g4 f5?
 15.g5 ♗xe5 16.♗xe5 ♔g7? 17.♞h4



Fritz gibt Weiß bereits 2,5 Bauern Vorteil 17...h5
 [17...♞h8 18.♞h6+ ♔g8 19.♗xg6 ♗f7 20.♞h5 hxg6
 21.♞xg6+ ♔f8 22.♞xh8+ ♗xh8 23.♞h7 mit Vorteil
 für Weiß: g5-g6-g7 droht] 18.♗xg6! ♞e8 19.♗xf8
 ♙xf8 20.g6 ♗e4 21.♙xe4 fxe4 22.♞xh5 e5
 23.♞h8+ ♔xg6 24.♞h5+ 1:0

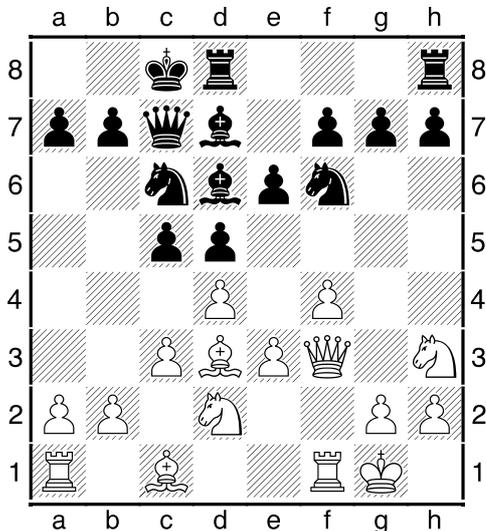
Schwarz rochiert lang

Sebastian Dietze (2140) –

A. Beßler (Rödental; 1950)

Relegation Bz2 1998, 17.05.1998

1.d4 ♗f6 2.e3 e6 3.♔d3 d5 4.♗d2 c5 5.c3 ♗c6
 6.f4 ♞c7 7.♞f3 ♙d6 8.♗h3 ♙d7 9.0-0 0-0-0



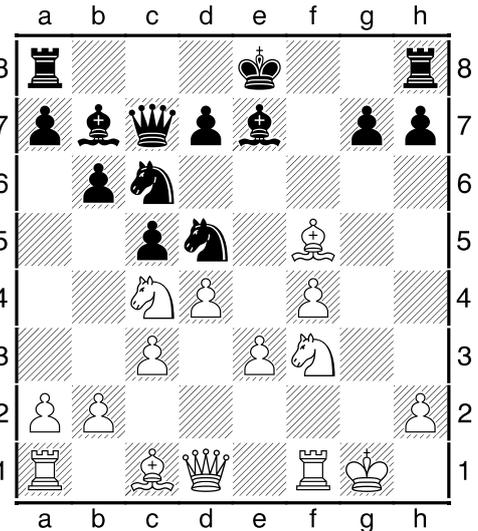
oha! Wer jetzt schneller angreift, gewinnt 10.♞e2
 Ein Springer muß nach f3 10...h6 11.♗f3 ♗g4
 12.dxc5 normalerweise sicherlich schlecht. Weiß
 will hier aber den Damenflügel öffnen und das Feld
 d4 für den Springer haben 12...♙xc5 13.b4 ♙d6
 14.♗d4 f5 15.♗b5 ♞b8 16.a4 g5 17.♗xd6+ ♞xd6
 18.♙a3 ♞c7 19.a5 ♞de8 20.c4 ♔b8 21.♞fc1 ♞d8?
 [21...d4! versperrt zumindest die c-Linie] 22.b5
 ♔a8? [Schwarz verliert. 22...♗xa5 23.♙d6+ ♔a8
 24.c5! kostet wegen der freien a-Linie auch
 Material] 23.bxc6 ♙xc6 24.a6 b6 25.♙b2 ♞hg8
 26.c5 b5 27.♙xb5 ♞d7 28.♙xc6+ ♞xc6 29.♙d4
 gxf4 30.exf4 ♞b8 31.♞cb1 ♞ge8 32.♗f2 h5
 33.♗xg4 hxg4 34.♞d3 ♞ec8 35.♞a3 und endlich
 1:0

Sebastian Dietze (2150) –

Christian Langheinrich (Konradsreuth, 1900)

Konradsreuth-Hö Verbandspokal, 06.10.2002

1.d4 ♗f6 2.e3 e6 3.f4 b6 4.♗f3 ♙b7 5.♔d3 c5 6.0-0
 ♙e7 7.♗bd2 ♗c6 8.c3 ♗d5 Schwarz verzichtet
 auf d7-d5. Die Idee d7-d6 nebst später e6-e5!
 wäre am besten 9.♗c4 f5 10.g4 ♞c7 [10...fxg4
 11.♗fe5 0-0 12.♞xg4 ♗f6 13.♞h3 mit guten
 Angriffsaussichten für Weiß] 11.gxf5 exf5 12.♙xf5



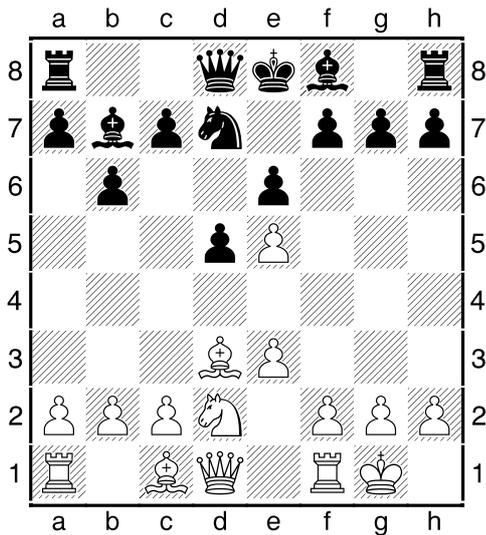
12...0-0-0? die Hoffnung des Gegenangriffs stellt
 sich meist als falsch heraus: der weiße König kann
 kaum attackiert werden, der schwarze hingegen
 schon! 13.e4! ♙a6? [13...♗f6? 14.d5 ♗a5 15.d6
 und Weiß gewinnt mindestens eine Figur; 13...g6!?
 14.exd5 gxf5 15.dxc6 ♞xc6 bietet Schwarz am
 meisten Gegenspiel] 14.exd5 ♙xc4 15.dxc6 ♙xf1
 16.♙xd7+ ♔b8 17.♞xf1 Schwarz verliert 17...cxd4
 18.♗xd4 ♙c5 19.f5 g5 20.♙e3 ♞xd7 21.cxd7
 ♞xd7 22.♞f3 ♞f8 23.♞d1 ♙xd4 24.♙xd4 ♞b5 25.f6
 g4 26.♞f4+ ♔b7 27.♞e4+ ♔a6 28.♞d3 1:0

Sebastian Dietze (1960) –

Roland Käppel (NT Nürnberg; 2075)

Schachschule-Open 1995, 03.11.1995

1.d4 ♗f6 2.♗f3 b6 3.e3 ♙b7 4.♗bd2 e6 5.♔d3 d5
 6.0-0 ♗bd7 7.♗e5?! ♗xe5 8.dxe5 ♗d7

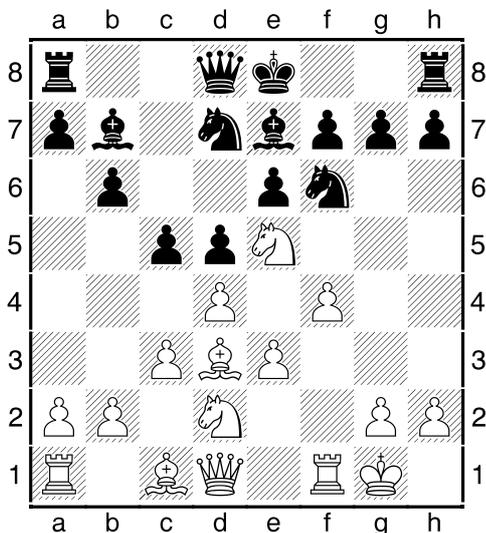


9.f4 g6 10.c3 Schwarz hat Ausgleich: der Lc1 und der Bauer e3 sind weiße Schwächen 10...♙g7 11.♖g4 ♗e7 12.♘f3 c5 13.b3 0-0-0?! der schwarze König steht dort nicht sicher 14.a4 f6 15.♗g3!? fxe5 16.fxe5 dieser Doppelisolani lähmt den schwarzen Königsangriff 16...h6 17.♙a3 g5 18.b4 g4 19.bxc5 bxc5 [19...gxf3 20.c6 ♗g5 21.cxd7+ ♗xd7 22.♗xf3 ♙xe5 hat Käppel nicht gefallen, ist aber auch besser für Schwarz] 20.♘d4 ♙xe5 21.♗xg4 ♗hg8 22.♗e2 ♗g7? schlecht! [22...♗d6] 23.♘xe6 ♗e7 24.♘d4 [24.♘d8 ist noch besser; ich fürchtete 24...♗h4 mit Verwicklungen. Aber: 25.♗f4!? (25.g3 ♙xg3 26.♙h1 ♗xd8) 25...♙xf4 26.exf4 ♗xd8 und Weiß steht besser] 24...♙b8 25.♗ab1 ♗d6 26.♗f4 ♗df8 27.♙f5 ♗xf5 28.♘xf5 ♗e6 29.♗f2 ♗g5 30.♗b1 ♗e5 31.g3 ♗xc3 32.♙b2 ♗a5 33.♗c2 ♗d8 34.♙d4 c4 35.♗b1 ♙c6 36.e4 ♘f6? 37.♗xb8+ ♙xb8 38.♗b2+ 1:0

Sebastian Dietze (2150) – Tobias Franz (1800)

Schachschule-Open 2002, 27.10.2002

1.d4 d5 2.e3 ♘f6 3.f4 e6 4.♘f3 c5 5.c3 ♙e7 6.♙d3 b6 7.0-0 ♙b7 8.♘bd2 ♘bd7 9.♘e5



9...♘xe5! öffnet für Weiß die f-Linie 10.fxe5 ♘d7 11.♗f3 [stärker ist 11.♗h5! g6 12.♗h3] 11...f5 12.g4 ♗c7 Schwarz gibt einen Bauern auf, rettet

dafür seinen König. Weiß steht weiterhin glänzend [noch gehalten hätte 12...g6 13.gxf5 exf5 14.♙xf5? ♗f8! (14...gxf5? 15.♗h5+ ♙f8 16.♗xf5+ und 1:0) 15.♗h3 ♗xf5 16.♗xf5 gxf5 17.♗h5+ ♙f8 18.♗xh7 nur mit Dauerschach] 13.gxf5 exf5 14.♗xf5 0-0-0 15.e4 ♗df8 16.♗g4 ♗e8 17.exd5 ♙xd5 18.♙e4 ♗c6 19.a4 h5 20.♗g2 ♙xe4 21.♘xe4 ♗e6 22.a5 h4 23.axb6 ♗xb6 24.♘d6+?! ♙xd6 25.exd6 ♙b8 26.♗h3 ♗c6 27.♙g5 ♗d5 28.♙f4 ♗d8 29.♗d3 c4 30.♗f3 ♗f5? [30...♗xf3!? 31.♗xf3 ist gar nicht so schlecht für Schwarz] 31.♗c6! ♗c8 32.♗a6 1:0

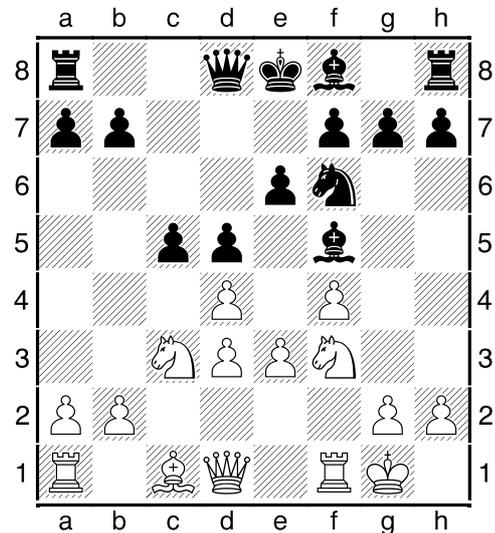
Gute Verteidigung

Sebastian Dietze (2150) –

Hannes Just (NT Nürnberg; 2000)

Nürnberger Stadtmeisterschaft 2001, 03.06.2001

1.d4 d5 2.e3 ♘f6 3.♙d3 ♘c6 droht e7-e5 4.f4 ♘b4 5.♘f3 ♘xd3+ 6.cxd3 ♙f5 7.0-0 e6 8.♘c3 c5

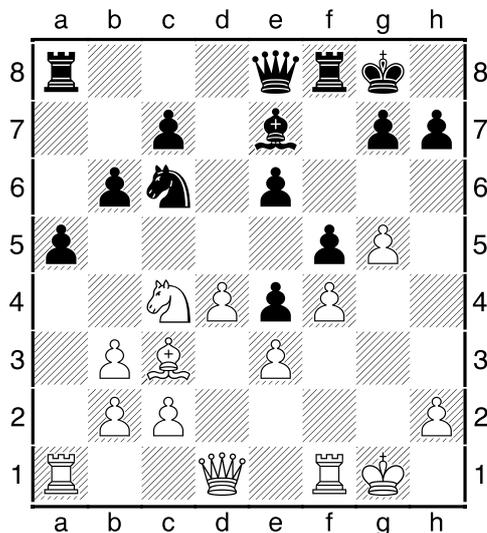


Schwarz spielt gut, hat Vorteile! 9.♗e1 ♙e7 10.dxc5 ♙xc5 11.b4 ♙b6 12.♘b5 0-0 13.♙b2 ♗c8 14.♘e5 ♗e7 15.♗d2 ♘d7 16.♙h1 ♘xe5 17.♙xe5 ♗fd8 18.♗ac1 ♙g6 19.a4 a6 20.a5 ♗xe3 21.♗xe3 axb5 22.♗c5 ♙d7 23.♙d4 ♗xc5 Schwarz bietet Remis 24.bxc5 ♗a8 25.g4 h5 26.g5 ♗c7 27.♙c3 ♙h7 28.♗d4 ♗g8 29.h3 ♗c6 30.♙h2 ♙f5 31.♗e2 ♗d7 32.♗a2? ♙xh3! 33.♗e5 Weiß bietet Remis [33.♙xh3?? e5+ verliert die Dame] 33...♙f5 34.♗d2 b4 35.♙xb4 ♗a4 36.♗d4 Weiß bietet nochmals Remis 36...f6? 37.♗g2 fxf5 38.fxf5 g6?! 39.♗d2 ♗f8 40.♗f2 ♗d1?? 41.c6 [41.♙c3 ♗g8 42.♗e5 führt noch schneller zum Matt] 41...♙e4 42.♙xf8 ♗h1+ 43.♙g3 e5 44.♗f7+ [44.♗xe5?? ♗g1+ 45.♙h3 ♗g4+ 46.♙h2 ♗h4+ 47.♙g1 ♗h1#; 44.♗b2! wäre die beste Antwort] 44...♙g8 Nun bietet wieder Schwarz Remis 45.♗f2 h4+ 46.♙g4 ♗d1+ [46...bxc6? 47.♗g7+ ♙h8 48.♗h7+ ♙xh7 49.♗f7+ ♙h8 50.♗g7#] 47.♙xh4 ♗h5+ 48.♙g3 ♗xg5+ 49.♙h3 ♗h5+ 50.♗h4 ♙f5+ 51.♙g3 ♗xh4+ 52.♙xh4 bxc6 53.♗xf5 1:0

Sebastian Dietze (2130) –**Andreas Murmann (Kronach; 2100)**

Kronach2–Hö1 BzL2W 1999, 17.01.1999

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.e3 b6 4.♗d3 ♗b7 5.0-0 ♗e7
6.♗bd2 d5 7.♗e5 0-0 8.f4 ♗e4!? 9.♗xe4 dxe4
10.♗c4 ♗d5!? 11.♗b3 ♗xb3 12.axb3 f6 13.♗c4 a5
14.g4 f5 15.g5 ♗c6 16.♗d2 ♗e8 17.♗c3

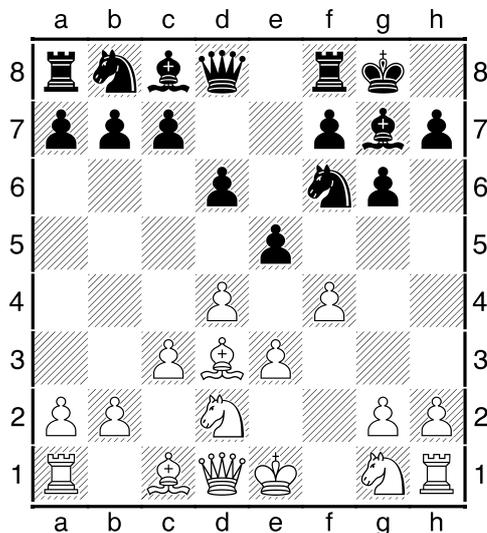


diese Position ist ausgeglichen 17...♗d8 18.♗e2 h6
19.gxh6 ♗g6+ 20.♗h1 ♗xh6 21.♗g1 ♗f6 22.♗g3
♗f7 23.♗ag1 ♗h8 24.♗g2 ♗h7 25.♗d2 ♗h5
26.♗1g2 ♗e7 27.b4 axb4 28.♗xb4 ♗d5 29.♗a3?
[29.♗e5+ ♗xe5 30.dxe5] 29...♗xf4! Weiß ist
überspielt 30.♗g5 [30.exf4 ♗xd4 31.♗f2 ♗xc4 und
Schwarz gewinnt auch] 30...♗f3 31.exf4 ♗xd4
32.♗xd4 ♗xd4 33.♗e5+ ♗xe5 34.fxe5 e3 35.♗b4
♗f1+ 36.♗g1 ♗f4 37.♗xf5+ exf5 38.e6+ ♗e8 0:1

Sebastian Dietze (1960) –**D. König (2283)**

Schachschule–Open 1995, 01.11.1995

1.d4 ♘f6 2.e3 g6 3.♗d3 ♗g7 4.c3 0-0 5.♗d2 d6
6.f4? das ist bereits ein Fehler, weil Schwarz nicht
d7–d5 gespielt hat! 6...e5!



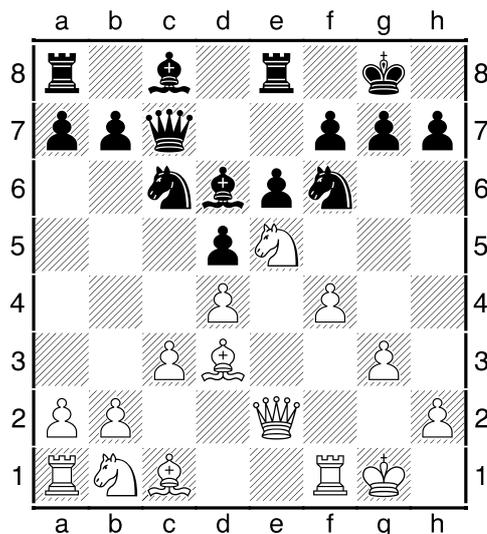
sprengt den Stonewall 7.♗gf3 ♗g4 8.♗e4?! d5
9.fxe5 [9.♗eg5 e4] 9...dxe4 10.♗xe4 f6? 11.♗b3+
♗h8 12.h3 ♗h6 13.♗xb7 ♗xb7 14.♗xb7 ♗d7

15.e6 ♗b6 16.e4 ♗d6 17.0-0 ♗fb8 18.♗a6 ♗xe6
19.♗f4 ♗xe4 20.♗xc7 ♗b7 21.♗xb7 ♗xb7
22.♗xb6 axb6 23.♗fe1 ♗g8 24.♗e6 ♗f7 25.♗c6
♗f5 26.g4 ♗e7 27.♗c4 ♗h6 28.♗b4 ♗f4 29.c4?
♗e3+ 30.♗g2 ♗c6 31.♗b3 ♗xd4 32.♗d1 ♗c5
33.a3 ♗e5 34.♗xe5+ fxe5 35.♗f3+ ♗e6 36.g5 ♗f8
37.♗fd3 ♗f2+ 38.♗g3 ♗xb2 39.♗d8 ♗b3+ 40.♗g4
♗xa3 41.♗f1 ♗f7 42.♗e8+ ♗e7 0:1

Sebastian Dietze (1960) –**Hagen Dorendorf (Seubelsdorf; 2147)**

Seubelsdorf–Höchstadt BzL2W 1995/96, 26.11.95

1.d4 ♘f6 2.e3 d5 3.♗d3 c5 4.c3 cxd4 5.exd4 e6
6.♗e2 ♗d6 7.f4 ♗c7 8.g3 0-0 9.♗f3 ♗c6 10.0-0
♗e8 11.♗e5



11...♗e4!? ein interessantes Bauernopfer: Schwarz
erhält dafür aktives Figurenspiel und Weiß kann
nicht mehr auf einen Mattangriff hoffen 12.♗xe4
dxe4 13.♗xe4 f6 14.♗f3 ♗d7 15.♗bd2 ♗a5 ... und
1:0 nach 78 Zügen. 1:0

Sebastian Dietze (1960) –**Thomas Kirchner (NT Nürnberg; 2245)**

Kecskemet–Open 1995, 01.08.1995

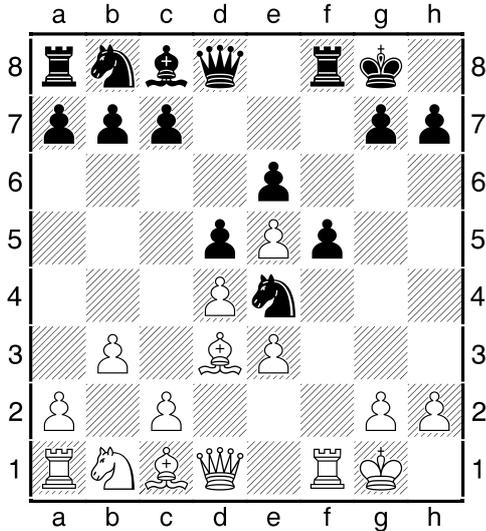
1.d4 ♘f6 2.e3 c5 3.♗d3 ♗c6 4.c3 b6 [4...e5!] 5.f4
e6 6.♗f3 ♗c7 7.0-0 ♗b7 8.a4 g6 9.♗a3 a6 10.♗c4
d5 11.♗ce5 ♗g7 12.♗g5 0-0 13.♗d2 gegen den
fianchettierten Königsläufer bringt der übliche
Stonewallangriff wenig, Weiß attackiert trotzdem
13...♗d8 14.♗f3 h6 15.♗h3 ♗e4 16.♗e1 ♗h7
17.♗g4 ♗c6 18.♗f3 ♗e7 19.♗xe4?! leitet ein
riskantes Figurenopfer ein 19...dxe4 20.♗g5+ hxg5
21.♗h3+ ♗g8 22.fxg5 ♗f5 23.♗g3 ♗xg3 24.♗xg3
f5 25.gxf6 ♗xf6 26.♗xg6+ [26.♗f1!] 26...♗g7
27.♗h5 ♗xe5 28.dxe5 ♗f5 29.♗h4 ♗g5 30.♗f1
Weiß bietet Remis 30...♗f8? [30...♗xg2+] 31.♗xf8+
♗xf8 32.♗g3 ♗xg3 33.♗d8+ ♗f7 34.hxg3 ♗d5
35.♗c7+ ♗g6 36.♗xb6 ♗xe5 37.♗xc5 ♗xg3
38.b4 ♗e1+ 39.♗h2 ♗h4+ 40.♗g1 ♗e1+ 41.♗h2
♗b3 42.b5 axb5 43.axb5 ½:½

Sebastian Dietze (2150) –**Gerald Dütsch (TV Hallstadt; 2000)**

Oberfränkische Meisterturnier 2004, 04.01.2004

1.d4 d5 2.e3 e6 3.f4 f5 4.♘f3 ♘f6 5.♙d3 ♙d6 6.0-0

0-0 7.♗e5 ♗xe5 8.fxe5 ♗e4 9.b3

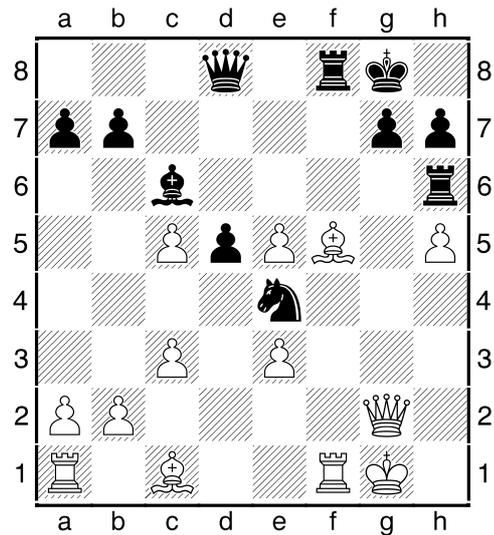


der schwache Lc1 soll aktiviert werden 9...♙g5 10.c4 c6 11.♙e1 ♗d7 12.♙a3 ♗f7 13.♗d2 ♗xd2 14.♙xd2 ♗f8 15.♙f2 ♙h5 16.♙e2 ♙g6 17.♙h4 ♙h6 18.♙xh6 gxf6 19.♙xf8? ich hatte den Springer überschätzt; ohne diesen Tausch steht Weiß noch besser, der Läufer gehört nach d6 19...♗xf8 20.♗f4 Weiß steht sehr gut, der Rest ist nervöses Endspiel-Unvermögen 20...♙d7 21.♗h4 ♗g7 22.♗f1 ♙e8 23.g4 ♙g6 Schwarz bietet Remis 24.gxf5 ♗xf5 25.♗xf5 ♙xf5 26.♙g4 nach 40 Minuten gespielt! 26...a5?! nach 21 Minuten gespielt! 27.♙xf5 exf5 28.cxd5 cxd5 29.♗f4 ♗g6 30.♗f2 a4?! [30...♗c8] 31.♗g2+ ♗f7 32.bxa4 ♗xa4 33.♗b2 ♗g6 34.♗f2 f4 35.♗e2 fxe3+ 36.♗xe3 ♗f5 37.♗f2+ ♗e6 38.♗f6+ ♗e7 39.♗xh6 ♗a3+ Dütsch bietet Remis; Dietze lehnt ab 40.♗f4 ♗d3 41.♗xh7+ ♗e6 42.♗h6+ ♗e7 43.♗b6 ♗xd4+ 44.♗f5 ♗h4 45.♗xb7+ ♗f8 46.♗e6 d4 47.♗b8+ ♗g7 48.♗b2 d3 49.♗d2 ♗d4 50.♗e7 ♗d5 51.e6 ♗d4 52.a3 ♗d5 53.a4 ♗g6 54.a5 Dietze hat bereits 140, Dütsch 125 von 150 Minuten verbraucht [54.h4 ist noch besser] 54...♗f5? jetzt geht's recht schnell zu Ende [54...♗xa5] 55.♗f7 ♗e4 56.e7 ♗f5+ 57.♗g6 ♗e5 58.♗d1! ♗d4 59.♗f6 ♗e2 60.a6 ♗f2+ 61.♗e6 1:0

Sebastian Dietze (2150) –**Gerhard Leicht (1900)**

Stadtmeisterschaft 1997 Höchststadt, 04.07.1997

1.d4 d5 2.e3 ♗f6 3.♗f3 e6 4.♙d3 c5 5.c3 ♗c6 6.♗bd2 ♙d7 7.♗e5 ♙d6 8.f4 0-0 9.0-0 ♗e7 10.g4 ♙c6 11.♙f3 ♗c8 12.h4 ♗c7 13.h5 ♗e8 14.♙h3 f5 15.♗df3 ffg4 16.♙xg4 ♗f5 17.♗g5 ♗e7? [17...♗f6] 18.♗xe6! ♗xe6 19.♙xf5 ♗h6 der weiße Angriff scheint durchzuschlagen 20.dxc5 ♗f6 21.♙g2?! [21.♙xh7+! ♗xh7 22.♙f5+ ♗g8 23.♙e6+ ♗h7 24.cxd6 gewinnt Bauern] 21...♙xe5! 22.fxe5 ♗e4

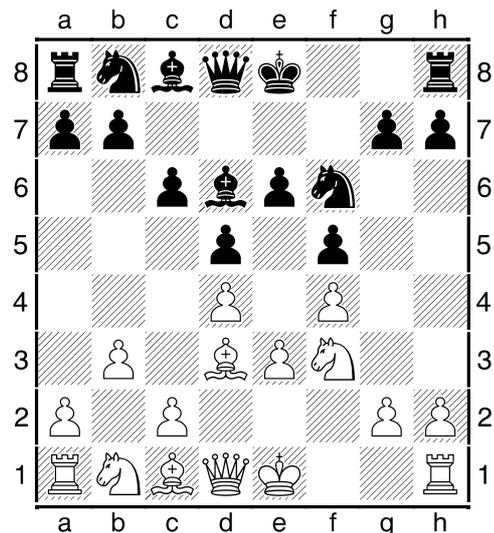


23.♙g4 Weiß steht schlecht: Lc1 und Ta1 sind nur Statisten, fehlen jetzt 23...♙e8 24.c4 ♙xe5 25.♗f4 Weiß muß um Ausgleich kämpfen. Weil sein Angriff mißlungen ist, steht er eher schlechter: dank Ta1 und Lc1. 25...♗f6 26.♙e6+ ♗h8 27.cxd5 ♗xh5 28.♙f3 ♙xd5 29.♙xd5 ♙xd5 30.♙xd5 ♗xd5 31.b4 ♗fd8 32.♙b2 ♗g5+ 33.♗f1 ♗d5 34.♗f3 ♗xb4 35.♙d4 Schwarz verliert: Zeitüberschreitung! 1:0

Double-Stonewall**Sebastian Dietze (2150) –****Dimitrios Vogiatzis (NT Nürnberg; 2050)**

14. Seebach-Open 2003, 21.06.2003

1.d4 f5 2.e3 ♗f6 3.b3 e6 4.f4 c6 5.♗f3 d5 6.♙d3 ♙d6



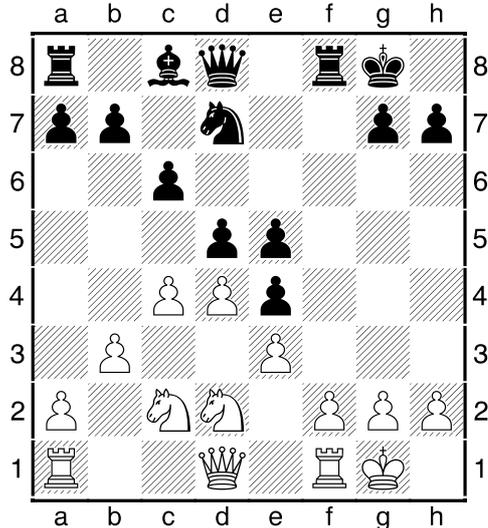
sehr remisverdächtig! 7.0-0 0-0 8.a4 a5 9.♙a3 b6 10.♗e5 ♙b7 11.♗d2 c5 12.♗f3 ♗c6 13.c3 ♗c8 14.♗h3 ♗c7 15.♗df3 ♙e7 16.♗g5 ♙e8 [16...♗d8 Weiß droht keinen Einschlag auf h7: 17.♗xh7?! ♗xh7 18.♙h5 g5! 19.♗g6 ♙e8 20.♗xf8 ♙xh5 21.♗xh5 ♙xf8 ist besser für Schwarz] 17.♙e1 h6 18.♗gf3 ♗g4 19.♗g3 ♗gxe5 20.♗xe5 ♗xe5 ½:½

Stonewall mit Schwarz

Marc Berreth (SC Bamberg; 2100) –
Sebastian Dietze (2130)

Oberfränkisches Meisterturnier 2003, 04.01.2003

1. ♖f3 d5 2. d4 e6 3. e3 f5 4. ♘d3 ♗f6 5. c4 c6 6. 0-0
♙d6 7. b3 0-0 8. ♙a3 tauscht den starken Ld3
8... ♙xa3 9. ♗xa3 ♗e4 10. ♗c2?! hier steht der ♗
schlecht 10... ♗d7 11. ♙xe4?! fxe4 12. ♗d2 e5!

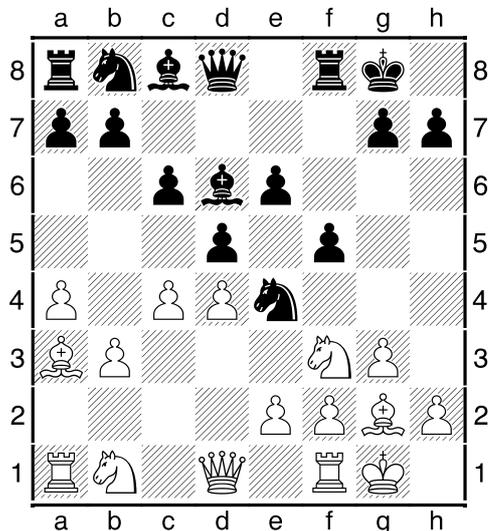


befreit den schlechten Lc8 13. cxd5 cxd5 14. f3 exf3
15. ♙xf3 e4 Schwarz steht besser: bedrängte weiße
Springer, bald starker schwarzer Läufer sprechen
gegen Weiß 16. ♙xf8+ ♗xf8 17. ♗f1 ♗f6! 18. ♗b5
b6 19. ♙f1 ♙d7 20. ♗b4 ♗xb4?! [viel besser ist
20... ♗c8! 21. ♗xf8+ ♗xf8 und Schwarz hat ein
wichtiges Tempo gewonnen 22. ♗b4 ♙e6 23. h3 a5
24. ♗a6 ♗c2 25. ♙f2 ♙xa2 und Schwarz gewinnt!]
21. ♗xb4 ♗c8 22. ♙xf6! gxf6 23. ♗xd5 ♗f7 24. ♗xe4
♗c1+ 25. ♗f2 f5 26. ♗g5+ ♗g6 27. ♗f3 ♙c6 ½:½

IM T. Erdelyi (2315) –
Sebastian Dietze (1960)

Kecskemet-Open 1995, 31.07.1995

1. c4 e6 2. ♗f3 f5 3. g3 ♗f6 4. ♙g2 d5 5. 0-0 c6 6. d4
♙d6 7. b3 0-0 8. a4 ♗e4 9. ♙a3!

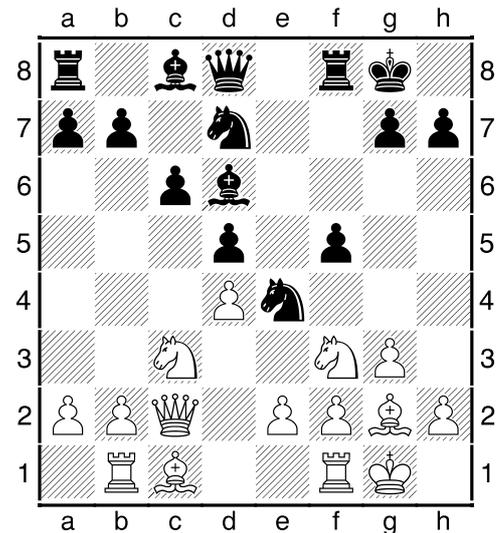


tauscht den starken Ld6 9... ♙xa3 10. ♗xa3 g5
11. ♙e1 f4?! die Bauern auf d5 und f5 sollen den
Se4 festigen; so wird die schwarze Stellung löchrig
12. ♗e5 ♗f6 13. ♗g4 der IM hat für seine letzten
drei Züge 50 Minuten nachgedacht! 13... ♗g7 14. f3
♗d6 15. e4 h5 16. ♗e5 ♗a6?! [16... ffg3 17. hfg3 h4
mit Ausgleich] 17. ♗c2 ♗c7 ab jetzt geht es mit
Schwarz nur noch bergab 18. ♙a2 ♗f7 19. gxf4 gxf4
20. ♗xf7 ♙xf7 21. e5 ♙d7 22. ♗h1 ♗h8 23. ♗b4 ♙g8
24. ♗d3 ♗g5 25. ♗d2 h4 26. ♙h3 ♙c8 27. ♙g4 b6
28. ♗c1 a5 29. ♙g2 ♗h6 30. ♙eg1 ♙a6 31. ♙h3 ♙xg2
32. ♙xg2 dxc4 33. bxc4 b5?! 34. cxb5 cxb5 35. ♙g4
♗d5? [35... ♙b7] 36. ♗c6 ♙b7 37. ♗e8+ ♙f8 38. ♙d7
♙c8 [38... ♙a8] 39. ♗xb5 ♗e3 40. ♙g1 ♗h7?
[40... ♗h5] 41. ♗xf4 ♙g8 42. ♙xg8+ ♗xg8 43. ♗e8+
♗g7 44. ♗e7+ ♗h8 45. ♗f8+ ♗g8 46. ♗g6+ 1:0

Markus Weiß (1750) –
Sebastian Dietze (2100)

Schachschule-Open 2000, 27.10.2000

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3 f5 4. ♗f3 ♗f6 5. g3 c6 6. ♙g2
♙d6 7. 0-0 ♗bd7 8. cxd5?! exd5 9. ♙b1 0-0 10. ♗c2
♗e4



Schwarz steht glänzend; gegen den g3+Lg2-
Aufbau ist aber kaum ein Mattangriff möglich. Der
Vorstoß f5-f4 würde das Zentrum zu sehr lockern
11. b4 ♗e7 12. b5 ♗b6 13. ♗d2?! verschenkt den
Bauern auf e2 13... ♗xc3 14. ♗xc3 cxb5 15. ♙xb5
♙d7 16. ♙b1 ♗xe2 17. ♗b3 ♗e6 18. ♗f3 f4!? die
schwarzen Figuren sind zum Königsangriff bereit,
Weiß hingegen wollte am Damenflügel attackieren
19. ♙e1 ♗f5 20. ♗e5? [20. ♙xf4] 20... ffg3
21. ♙xd5+? [21. f4] 21... ♗h8 die Partie ist
entschieden 22. f4 gxh2+ 23. ♗xh2?! [23. ♗h1]
23... ♗xd5 24. ♗xd5 ♗h3+ 25. ♗g1 ♗g3+ 26. ♗f1
♙h3+ 27. ♗e2 ♙xe5 28. dxe5 ♙ad8 29. ♗b3 ♗g2+
30. ♗e3 ♙g4 31. ♗xb7 ♗g3+ 32. ♗e4 ♙f5# 0:1

1.3 Preußisch - 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♗a5

Das Zweispringerspiel im Nachzuge 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 gehört zu den ältesten Eröffnungssystemen. Besonders im 19. Jahrhundert war es sehr populär - Morphy, Weltmeister Steinitz und Tschigorin entwickelten in Theorie und Praxis viele neue Ideen.

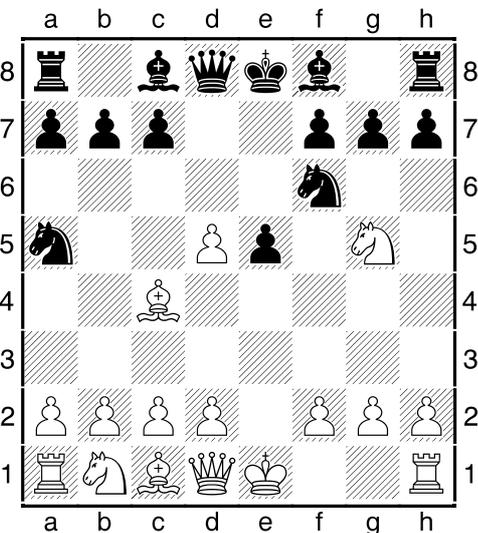
Mögliche Fortsetzungen für Weiß sind 4.d4, 4.d3 und 4.♘g5. Schwarz hat nach 4.♘g5 folgende Möglichkeiten:

- Traxler-Gegenangriff: 4.♘g5 ♙c5!?
- Fritz-Variante: 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘d4!?
- Ulvestad-Variante: 4.♘g5 d5 5.exd5 b5!?
- Preußisch: 4.♘g5 d5 5.exd5 ♗a5

Schlecht ist hingegen 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 ♗e7?? 5.♙xf7+ ♔d8 6.♙b3 und Schwarz kann bereits aufgeben.

Und auch von 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘xd5? ist abzuraten, da Weiß einen tollen Angriff starten kann: 6.♘xf7! ♔xf7 7.♗f3+ ♔e6 8.♘c3 ♘cb4 9.♗e4 c6 10.a3 ♘a6 11.d4 ♘ac7 12.♙f4 ♔f7 13.♙xe5 ♙e6 14.0-0 ♔e7 15.♙xc7 ♗xc7 16.♖fe1, und Schwarz verliert mindestens einen weiteren Bauern.

Wir beschäftigen uns nur mit Preußisch:



Schwarz erhofft sich Angriffsmöglichkeiten als Ausgleich zum Minusbauern.

Die Hauptvariante ist nach 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♗a5 ist

6.♙b5+ (zu ängstlich ist **6.d3?! h6 7.♘f3 e4 8.♗e2 ♘xc4 9.dxc4 ♙c5 10.♘fd2 0-0 11.♘b3 ♙g4 12.♗f1 ♙b4+ 13.c3 ♙e7 14.h3 ♙h5 15.♙e3 ♘d7 16.g4 ♙g6 17.♘1d2 ♘e5 18.0-0-0 b5! 19.cxb5 ♘d3+ 20.♔b1 a6** und Schwarz hat Angriffschancen)

6. ... c6 (Schwächer ist **6. ... ♙d7?! 7.♗e2 ♙d6 8.♘c3 0-0 9.♙xd7 ♗xd7 10.0-0 c6 11.dxc6 ♘xc6 12.♘ge4** und Weiß hat einfach einen ♗ mehr)

7.dxc6 bxc6

8.♙e2 (etwas schlechter sind **8.♗f3?! ♖b8! 9.♙d3 h6 10.♘e4 ♘d5 11.b3 g6 12.♗g3 ♘f4 13.♙b2 ♙g7 14.♙a3 ♘b7 15.♙a6 c5** und **8.♙d3?! ♘d5 9.♘e4 f5 10.♘g3 ♘f4 11.♙f1 ♙c5 12.c3 ♙b6 13.d4 ♘g6**)

8. ... h6

9.♘f3

(ebenso spielbar ist **9.♘h3 9. ... ♙c5 10.0-0 0-0 11.d3 ♘b7 12.♘c3 ♙b6 13.♙f3 ♘d5 14.♗e2 ♖e8** und Schwarz hat Initiative für den Minusbauern

9. ... g5?! 10.d3 g4 11.♘g1 ♙c5 12.♘c3 ♘b7 13.♙e3 ♙xe3 14.fxe3 ♗b6 15.♗d2 ♗xb2?! 16.♖b1 ♗a3 17.h3 ♘d6 18.hxg4 ♙xg4 19.♘f3

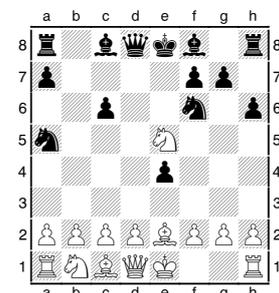
9. ... ♙xh3? 10.gxh3, Schwarz fehlt der ♙ im Angriff)

9.♘f3 e4

10.♘e5

Dies ist erst die Ausgangsstellung für viele Attacken des Schwarzen

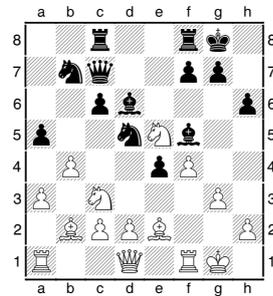
(siehe Partiebeispiele).



Partiebeispiele

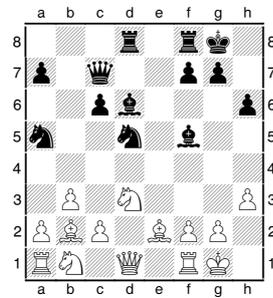
Zunächst vier ordentliche Partien, die sich aus der Hauptvariante nach 10.♘e5 entwickeln können. Weiß behält stets den Mehrbauern, gerät dafür unter Druck.

10.♘e5 ♘d6 11.f4 ♖c7
12.0-0 0-0 13.♘c3 ♙f5
(nicht gut: 13...♙xe5?!
14.fxex5 ♖xe5 15.d4!
und Weiß behält das
starke Läuferpaar)
14.a3 ♘d5 15.b4 ♘b7
16.♙b2 ♖ac8 17.g3 a5
(mit gutem Gegenspiel
für Schwarz, seine
Figuren stehen gut)



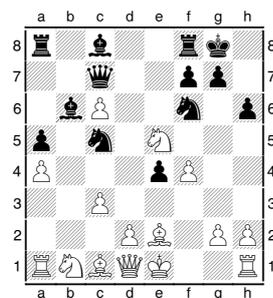
nach 17.g3 a5

10.♘e5 ♘d6 11.d4
exd3 12.♘xd3 ♖c7
13.b3 0-0 (oder 13. ...
♙f5 14.♙b2 0-0-0
15.♘d2 ♖he8 16.♙f1
♙b8 17.b4 ♘b7 18.a3
♘d5) 14.♙b2 ♘d5
15.h3 ♙f5 16.0-0 ♖ad8
(mit überlegener
Stellung für Schwarz -
als Kompensation für
den Minusbauern)



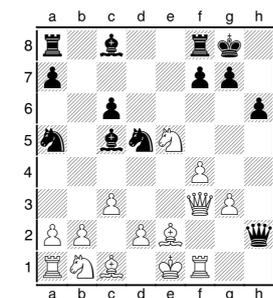
nach 16.0-0 ♖ad8

10.♘e5 ♖c7 11.f4 ♙c5
12.c3 ♘b7 13.b4 ♙b6
14.a4 a5 15.b5 0-0
16.bxc6 ♘c5!
Schwarz hat bereits
zwei ♗ weniger, dafür
steht er aber perfekt.
Weiß ist kaum
entwickelt, kann nicht
rochieren und hat viele
Schwächen: b3, d3, f2



nach 16.bxc6 ♘c5

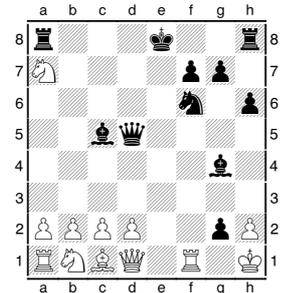
10.♘e5 ♖d4?! 11.f4 ♙c5
12.♖f1 (Schwarz hat die
gegnerische Rochade
verhindert. Dafür stehen
seine Figuren jedoch
ungünstig) 12...♖d8
13.c3 ♘d5 14.♖a4 0-0
15.♖xe4 ♖h4+ 16.g3
♖xh2 17.♖f3 (mit Vorteil
für Weiß, denn die ♖
muß zurück)



nach 17.♖f3

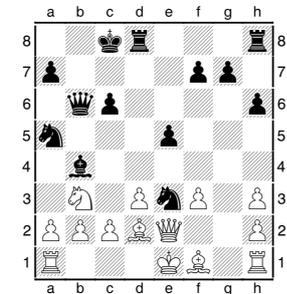
In einer solch komplizierten Eröffnung muß jeder Zug passen. Die folgenden Beispiele zeigen beliebte Fehler auf.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6
3.♙c4 ♘f6 4.♘g5 d5
5.exd5 ♘a5 6.♙b5+ c6
7.dxc6 bxc6 8.♙a4?
(Merkt euch diesen
Fehler, er ist beliebt!) h6
9.♘f3 e4 10.♘e5? ♖d4
11.♙xc6+ ♘xc6 12.♘xc6
♖d5 13.♘xa7 ♙g4!
(Weiß ist schon
vernichtet) 14.f3 exf3
15.0-0 ♙c5+ 16.♙h1
fxg2# 0:1



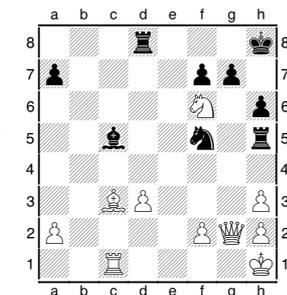
16.♙h1 fxg2# 0:1

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4
♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5
♘a5 6.♙b5+ c6 7.dxc6
bxc6 8.♙f1?! h6 9.♘h3
♙c5 10.d3 ♖b6 11.♖e2
♙g4 12.f3 ♙xh3 13.gxh3
0-0-0 14.♘d2 ♘d5
15.♘b3 ♙b4+ 16.♙d2
♘e3! 17.♙xb4 ♖xb4+
18.c3 ♖h4+ 19.♙d2
♘ac4+! 20.♙c1 ♖xd3!
21.♙g2 ♖hd8 22.a4 ♖d1+
23.♖xd1 ♖xd1+ 24.♖xd1
♘xd1 0:1



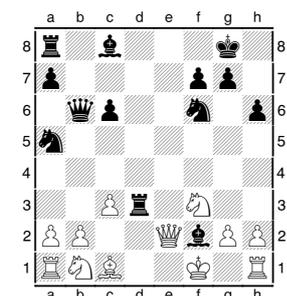
nach 16.♙d2 ♘e3!

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4
♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘a5
6.♙b5+ c6 7.dxc6 bxc6
8.♙e2 h6 9.♘h3 ♙xh3?!
10.gxh3 ♙c5 11.d3 ♘d5
12.0-0 ♖h4 13.♙f3 0-0
14.♖e1 ♘b7 15.♖xe5
♖ae8 16.♖g3 ♖f6 17.♙xd5
cxd5 18.♘c3 ♖e5 19.♙d2
♘d6 20.♖ae1 ♖h5 21.♙h1
♖d8 22.♖g2 ♘f5 23.♘xd5
♖xb2 24.♙c3 ♖xc2 25.♖c1
♖xc1 26.♘f6+ ♙h8
27.♖xc1 1:0



nach 27.♖xc1

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4
♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘a5
6.♙b5+ c6 7.dxc6 bxc6
8.♙e2 h6 9.♘f3 e4
10.♘g1? ♙c5 11.c3 ♖b6
12.d4 exd3 13.♙xd3
♙xf2+ 14.♙f1 0-0 15.♘f3
♖d8 16.♖e2 ♖xd3!
17.♖xd3 ♙a6 18.♖xa6
♖xa6+ 19.♙xf2 ♘e4+
20.♙e3 ♖e8 21.♙f4 g5+
22.♙g4 ♖c8+ 23.♙h5
♙g7 24.♘g1 ♘f6# 0:1

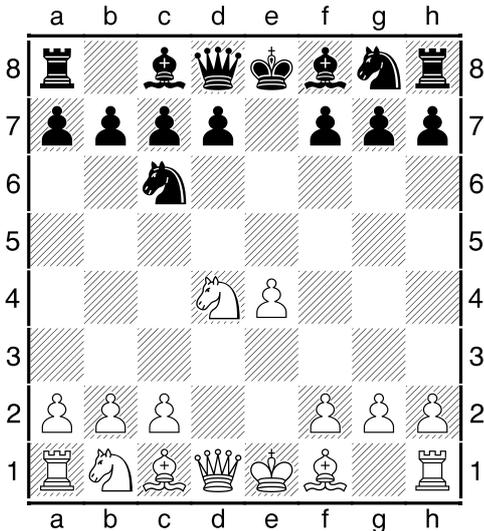


nach 16.♖e2 ♖xd3!

1.4 Schottisch - 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4

In einem Städtewettkampf im Fernschach zwischen Edinburgh und London (1824-1828) waren die schottischen Spieler siegreich. Da die Schotten in ihren Weißpartien mit 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 eröffneten und gewannen, erhielt diese Eröffnung den Namen „Schottische Partie“.

Mit 4.♙c4 und 4.c3 kann Weiß das riskante Schottische Gambit wählen. Er opfert einen Bauern für aggressive Angriffschancen. Wir werden auf dieser Doppelseite aber nur die normale, etwas ruhigere Schottische Partie mit 4.♘xd4 analysieren.



1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4

Betrachten wir zunächst die schwächsten Antworten von Schwarz:

- 4. ... d5? 5.♘xc6 bxc6 6.exd5! Schwarz behält mindestens den Doppel-c-Bauern ♖xd5 (cxd5? 7.♙b5+! ♙d7 8.♖xd5) 7.♙d3 ♖xg2?? 8.♖e2+ ♘e7 9.♙e4 und Weiß gewinnt leicht
- 4. ... ♘xd4?! 5.♖xd4 gibt Weiß freiwillig das Zentrum, z.B.: ♖f6 6.e5 ♖b6 7.♙e3 ♖xd4 8.♙xd4
- 4. ... ♙b4+?! 5.c3 ♙e7 6.♘xc6!? bxc6 7.♙d3 d6 8.0-0 ♘f6 9.♘d2 0-0 10.♖e1 d5 11.♖c2 mit Vorteil für Weiß
- auch g6, d6 und ♘ge7 sind zu ängstlich und nicht besonders gut

Gute Fortsetzungen für Schwarz sind ♖h4, ♘f6, ♖f6 und ♙c5.

Die Steinitz-Variante 4. ... ♖h4

Schwache Züge von Weiß sind:

- 5.♘xc6? ♖xe4+ 6.♙e2 dxc6 7.0-0 ♙e6 8.♘c3 ♖h4 9.g3 ♖d8 und
- 5.♘f5?! ♖xe4+ 6.♘e3 ♘f6 7.♙d3 ♖e5 8.0-0 d5 9.♖e1 ♙e6 10.♘c3 ♖d4 11.♘b5 ♖b6

und Weiß hat kaum Kompensation für den Bauern. Viel besser ist:

- 5.♘c3! ♙b4 6.♙e2 ♖xe4 7.♘db5 ♙xc3+ 8.bxc3 ♘d8 9.0-0 d6 10.♖e1

und Schwarz hat viele Probleme.

Die Mieses-Variante 4. ... ♘f6

Die beste Antwort ist 5.♘xc6:

5.♘xc6! bxc6 6.e5! ♖e7 7.♖e2 ♘d5 8.c4 ♙a6! 9.b3 g6 10.f4 f6 Weiß steht besser.

Die Variante 4. ... ♖f6

Die beste Antwort ist 5.♘b5:

5.♘b5! ♙c5 6.♖e2! (6.♙e3?! ♙xe3 7.fxe3 nur mit Ausgleich) und nun

- 6...♙b6 7.♘1c3 ♘ge7 8.♙e3 ♙a5 9.0-0 a6 10.♘d5 ♘xd5 11.exd5 axb5 12.dxc6 bxc6 13.♙d4+ ♖e6 14.♖xe6+ fxe6 15.♙xg7 ♖g8 16.♙h6 oder
- 6...♙d8!?! (Schwarz verzichtet auf die Rochade, dafür steht der ♘b5 schlecht.) 7.♘1c3 ♘ge7 8.♘a4 ♙b4+ 9.c3 ♙a5 10.♘a3 d5 11.♙e3 mit Vorteil für Weiß

Die Variante 4. ... ♙c5

Dies ist der populärste Zug. Die ersten fünf Partiebeispiele beziehen sich hierauf.

Meist wird 5.♙e3 ♖f6 6.c3 ♘ge7 gespielt. Populär sind dann 7.♙c4 und 7.g3. Wenn es Schwarz gelingt, d7-d5 zu spielen, hat er meist aktives Spiel und kaum Sorgen.

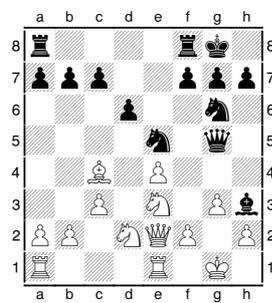
Partiebeispiele

Zunächst zur Hauptvariante nach 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♙c5 5.♙e3 ♗f6 6.c3 ♞ge7:

Natürlich verliert 5. ... d6? 6.♗xc6 bxc6 7.♙xc5 dxc5 8.♗xd8+ ♔xd8. Der Tripelbauer ist leicht angreifbar, Weiß steht deutlich besser. (ganz schlimm ist: 9.c4 ♖b8 10.♗c3 ♖xb2? 11.0-0-+! 1:0)

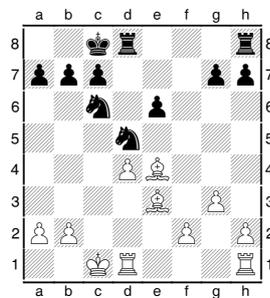
Eine schöne Falle ist auch 5.♙e3 ♗f6 6.c3 ♞ge7 7.♙c4 ♗g6?? 8.♗xc6! ♗xc6 (8...♙xe3? 9.♗xe7 ♗xg2 10.♖f1 und Weiß behält eine Mehrfigur) 9.♗h5! (droht auf c5 und f7 gleichzeitig) ♙xe3 10.♗xf7+ ♔d8 11.fxg3 und Schwarz hat keine Kompensation für den Bauern 1:0

7.♗c2?! (passiv) ♙xe3! 8.♗xe3 ♗e5! (droht d7-d5 und f7-f5 mit aktivem Spiel für Schwarz) 9.♗f3 0-0 10.♙c4 d6 11.♗d2 ♙e6 12.0-0 ♗g5 13.♗e2 ♗g6 14.g3 ♙h3 15.♖fe1 ♗ce5 Weiß hat keinen Vorteil ins Mittelspiel retten können.

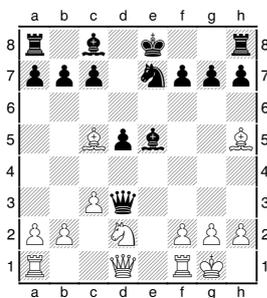


nach 15.♖fe1 ♗ce5

7.g3 d5!? 8.♙g2 dxe4 9.♗d2 ♙xd4 10.cxd4 ♙f5 11.♗xe4 ♙xe4 12.♙xe4 0-0-0 13.♗b3 ♗e6 14.♗xe6+ fxe6 15.0-0-0 ♗d5 und Schwarz hält gut mit (Diagramm)



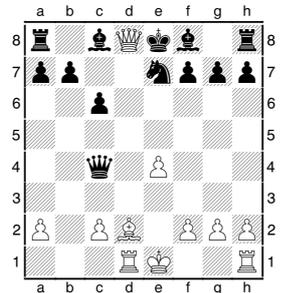
7.♙c4 ♗e5 8.♙e2 d5 9.0-0 ♗g6 (9...dxe4?! 10.♗b5! ♙d6 11.♙c5! 0-0 12.♗xd6 cxd6 13.♗xd6 ♗xd6 14.♙xd6 und Weiß steht klar besser) 10.♙h5! (nach Kasparow) ♗xe4 11.♗d2! ♗d3 (lieber nicht 11...♗h4? 12.♙xf7+! ♗xf7 13.♗4f3 ♗f6 14.♙xc5 0-0



15.♖e1 ♖e8 16.♗e2 ♗d6 17.♗e5 ♗xe5 18.♖xe5 ♙d7 19.♙xd6 cxd6 20.♖ee1 mit gutem Endspiel für Weiß) 12.♗4f3 ♙d6 (12...♙xe3? 13.♗xe5 ♗xd2 14.♙xf7+ ♔d8 15.♗f3 ♙f4 16.♖ad1 ♗xd1 17.♖xd1 ♙xe5 18.♙xd5 ♗xd5 19.♗xd5+ ♙d6 20.c4 und 1:0) 13.♗xe5 ♙xe5 14.♙c5 mit weißer Initiative für den Minusbauern (Diagramm)

Schottisch ist ein offenes Spiel, also muß jeder Zug passen. Die folgenden Beispiele zeigen beliebte Fehler auf.

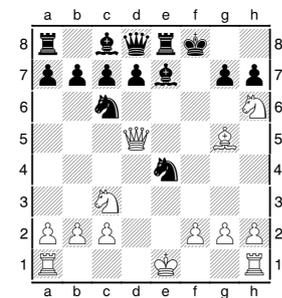
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗xd4?! 5.♗xd4 ♗e7 6.♙c4 c6?! 7.♗c3 d6?! 8.♙g5 ♗b6? 9.♗xd6 ♗xb2?! 10.♖d1! ♗xc3+ 11.♙d2 ♗xc4 12.♗d8+!! ♔xd8 13.♙a5+ ♔e8 14.♖d8# 1-0



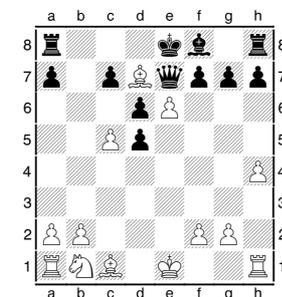
12.♗d6-d8+!!

4. ... ♗xd4?! Sollte man nicht spielen, Weiß hat dann zuviel Initiative.

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3?! ♙e7 6.♗f5 0-0 7.♙g5 ♖e8 8.♙c4 ♗xe4?? (Schwarz stand solide, hatte Ausgleich) 9.♙xf7+! ♔xf7 10.♗d5+ ♔f8 11.♗h6! nebst Matt im nächsten Zug (Diagramm). 1-0



1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗xc6 bxc6 6.e5 ♗d5 7.h4 d6 8.c4 ♗b6 9.c5 ♗d5 10.♙b5!? ♙d7 11.e6 ♗e7? 12.♗xd5!! cxd5 13.♙xd7+ ♔d8 14.♙g5 f6 15.♗c3 c6 16.♙f4 dxc5 17.♗e4! dxe4 18.0-0-0 c4 19.♙xc6+ ♔c8 20.♖d7 ♗xe6 21.♖c7+ ♔d8 22.♖d1+ ♙d6 23.♖xd6+ ♗xd6 24.♙xd6 ♖c8 25.♖d7+ ♔e8 1:0



nach 13.♙xd7+

Weitere beliebte Patzer:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗h4 5.♗c3 ♗f6?? 6.♗f5 ♗h5 7.♙e2 ♗g6 8.♗h4 mit Damengewinn 1:0

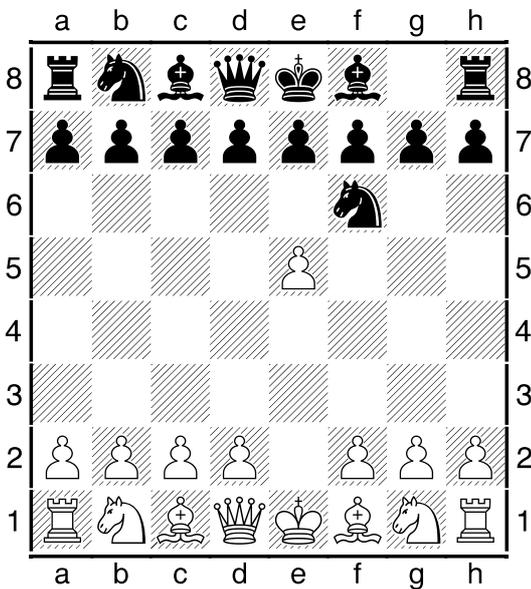
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗h4 5.♗d3?! ♗f6! 6.♗d2? ♗g4 7.g3 ♗f6 8.♗4f3 ♗ce5 9.♗b3 ♙c5 mit Materialgewinn 0:1

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♙g5?! ♙e7 6.♗f5 d5 7.exd5 ♗e5 8.♗xe7 ♗xe7 9.♙xf6?? ♗f3# 0:1

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♙g5?! ♙c5 6.♗xc6? ♙xf2+ 7.♔xf2 ♗xe4+ 8.♔g1 ♗xg5 9.♗d4! dxc6! 10.♗xe4+ ♙e6 11.♙d3? ♗c1+ 12.♔f2 ♗xb2 0:1

1.5 Die Aljechin-Verteidigung – 1.e4 ♞f6

Weltmeister Aljechin überraschte seine Großmeisterkollegen 1921 mit der Zugfolge 1.e4 Sf6. Dieser Springerzug widerspricht der Eröffnungsregel, Figuren nicht auf Felder zu stellen, von denen sie gleich wieder vertrieben werden können. Der Plan von Schwarz ist, zunächst den Weißen ein starkes Bauernzentrum aufbauen zu lassen, um dieses später anzugreifen und zu zerstören.



1.e4 Sf6 2.e5

Weiß hat statt 2.e5 auch die Alternative, den Bauern mit dem harmlosen Zug 2.Sc3 zu decken. Schwarz kann dann mit 2. ... d5 oder 2. ... e5 antworten.

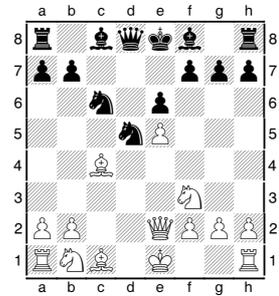
Die einzig richtige Antwort nach 2.e5 ist nun 2. ... Sd5. Denn 2. ... Sg8 ist viel zu passiv, 2. ... Se4 beschert dem Springer ein frühes Grab.

Nach der Zugfolge 1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 gibt es drei Varianten:

- Jagd-Variante
- Vierbauernangriff
- Modernes System

Die Jagd-Variante 1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.c4

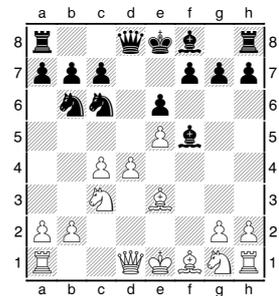
1.e4 ♞f6 2.e5 ♞d5 3.c4 ♞b6 [der Springer sollte sich nicht zu weit nach vorne wagen: 3...♞b4?! 4.d4 d5 5.♞a4+ ♞4c6 6.♞c3; 3...♞f4?! 4.d4 ♞g6 5.h4 e6 6.h5 ♞e7 7.h6 Weiß steht besser] 4.c5 ♞d5 5.♞c4 e6 6.d4 d6 7.cxd6 cxd6 8.♞e2 dxe5 9.dxe5 ♞c6 10.♞f3



Weiß hat leichten Vorteil dank seines Bauern auf e5.

Der Vierbauernangriff 1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.d4 d6 4.c4

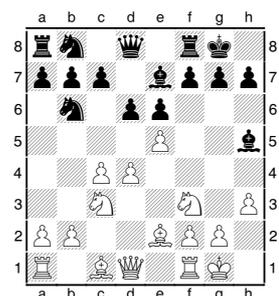
1.e4 ♞f6 2.e5 ♞d5 3.d4 d6 4.c4 ♞b6 5.f4 der Vierbauernangriff ist das aggressivste Mittel gegen die Aljechin-Verteidigung 6.fxe5 ♞c6 7.♞e3 ♞f5 [7...e6?! schläfert den Lc8 ein] 8.♞c3 e6



Weiß besitzt ein beeindruckendes Zentrum. Schwarz versucht nun, dieses anzugreifen.

Das Moderne System 1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.d4 d6 4.Sf3

1.e4 ♞f6 2.e5 ♞d5 3.d4 d6 4.♞f3 dies ist die ruhigste Aljechin-Variante; Weiß beläßt seinen Bauern auf f2 4...♞g4 [4...g6 ist auch gut spielbar] 5.♞e2 e6 6.0-0 ♞e7 7.c4 ♞b6 8.h3 ♞h5 9.♞c3 0-0

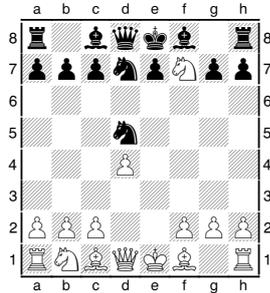


Partiebeispiele

Die folgenden Beispiele zeigen Ideen und beliebte Fehler auf.

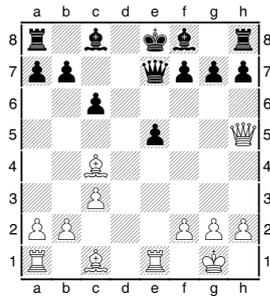
Rozentalis – Sokolov

Bern 1992. 1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.♗f3 dxe5 5.♗xe5 ♘d7 6.♗xf7 ein riskantes Opfer 6...♗xf7 7.♖h5+ ♗e6 8.c4 ♗5f6 9.d5+ ♗d6 10.♖f7 ♗e5 11.♗f4 c5 12.♗c3 a6 13.0-0 g6 14.♗xe5+ ♗xe5 15.d6 ♗h6+ 16.♗c2 ♖e8 17.♗d5+ ♗xd5 18.♖xd5+ ♗f6 19.♗d3 exd6 20.♖xd6+ ♗f7 21.♗e4 ♖c6 22.♖e5 ♗d8 0:1



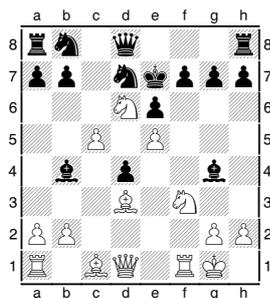
nach 6.Sxf7

1.e4 ♗f6 2.e5 ♘d5 3.c4 ♗b6 4.c5 ♗d5 5.♗c3 ♗xc3 6.dxc3 d6 7.cxd6 exd6 8.♗c4 ♗c6 9.♗f3 Weiß opfert einen Bauern 9...♖e7 10.0-0 ♗xe5 11.♗xe5 dxe5 12.♗e1 c6 13.♖h5 ♖f6 14.♗xe5+ ♗e7 15.♗g5 ♖xe5 16.♖xf7+ ♗d8 17.♗d1+ ♗d7 18.♗e6 ♗c8 19.♗xd7+ ♗c7 20.♗f4 1:0



nach 13.Dh5

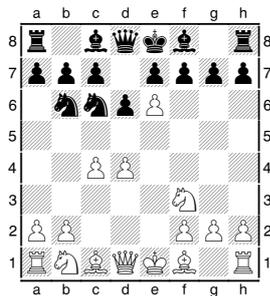
Tal - NN, Simultan, 1973. 1.e4 ♗f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.c4 ♗b6 5.f4 Vierbauernangriff durch Zugumstellung 5...dxe5 6.fxe5 ♗f5 7.♗c3 e6 8.♗f3 ♗b4 9.♗d3 ♗g4 10.0-0 c5 11.♗e4 cxd4 12.c5! ♗6d7?! [12...♗c8] 13.♗d6+ ♗e7 14.♗xd4! ♗xe5 15.♖xg4! ♗xc5 16.♗xf7+ 1:0



nach 13. ... Ke7

Schwarz gab auf, es folgt Matt in 2: 16...♗xf7 [16...♗xd6 17.♖xe6#] 17.♖xe6+ ♗f8 18.♖xf7#

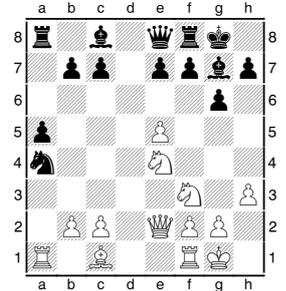
Nunn - Vaganian, 1986. 1.e4 ♗f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.♗f3 ♗c6 5.c4 ♗b6 6.e6!? (Diagramm) fxe6 7.♗c3 g6 8.h4 ♗g7 9.♗e3 d5 10.c5 ♗c4 11.♗xc4 dxc4 12.♖a4 ♖d7 13.0-0-0 b5 14.♖xb5 ♗b8 15.♖xc4 ♗b4 16.♗e5 ♗xe5



17.dxe5 ♗a6 18.♗xd7 ♗xc4 19.♗hd1 ♖c8 20.♗g5 ♗c6 21.b3 ♗a6 22.♗h6 ♗xe5 23.♗7d4 ♗f7 24.♗e3 ♗b7 25.f3 a6 26.b4 e5 27.♖c4 c6 28.♗e4 ♗d8 29.♗xd8+ ♗xd8 30.♗f2 a5 31.bxa5 ♗a6 32.♗a4 ♗f1 33.♗g3 ♗c8 34.♗e1 ♗xg2 35.a6 ♗f8 36.♗b6+ 1:0

B. Spasski - R. Fischer, Reykjavik WM, 1972.

1.e4 ♗f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.♗f3 g6 5.♗c4 ♗b6 6.♗b3 ♗g7 7.♗bd2 0-0 8.h3 a5 9.a4 dxe5 10.dxe5 ♗a6 11.0-0 ♗c5 12.♖e2 ♖e8 13.♗e4 ♗bxa4 14.♗xa4 ♗xa4 15.♗e1 ♗b6 16.♗d2 a4 17.♗g5 h6 18.♗h4 ♗f5 19.g4 ♗e6 20.♗d4 ♗c4

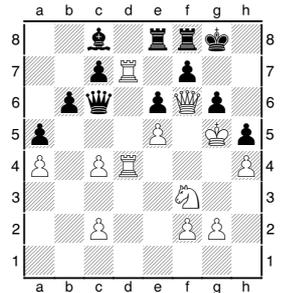


Bauerngewinn nach 14. ... Sxa4

21.♖d2 ♖d7 22.♗ad1 ♗fd8 23.f4 ♗d5 24.♗c5 ♖c8 25.♖c3 e6 26.♗h2 ♗d7 27.♗d3 c5 28.♗b5 ♖c6 29.♗d6 ♖xd6 30.exd6 ♗xc3 31.bxc3 f6 und 0:1 nach 74 Zügen

Short - Timman, 1991.

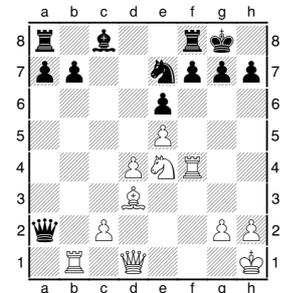
1.e4 ♗f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.♗f3 g6 5.♗c4 ♗b6 6.♗b3 ♗g7 7.♖e2 ♗c6 8.0-0 0-0 9.h3 a5 10.a4 dxe5 11.dxe5 ♗d4 12.♗xd4 ♖xd4 13.♗e1 e6 14.♗d2 ♗d5 15.♗f3 ♖c5 16.♖e4 ♖b4 17.♗c4 ♗b6 18.b3 ♗xc4 19.bxc4 ♗e8 20.♗d1 ♖c5 21.♖h4 b6 22.♗e3 ♖c6 23.♗h6 ♗h8 24.♗d8 ♗b7 25.♗ad1 ♗g7 26.♗d7 ♗f8



1:0 nach 34.Kg5

27.♗xg7 ♗xg7 28.♗1d4 ♗ae8 29.♖f6+ ♗g8 30.h4 h5 31.♗h2! der weiße König läuft nach h6! 31...♖c8 32.♗g3! ♖ce8 33.♗f4! ♗c8 34.♗g5! 1:0

Tal - Gedevanishvili, 1970. 1.e4 ♗f6 2.e5 ♘d5 3.♗c3 dies ist eine Nebenvariante 3...e6 4.d4 ♗xc3 5.bxc3 d6 6.f4 c5 7.♗f3 cxd4 8.cxd4 dxe5 9.fxe5 ♗b4+ 10.♗d2 ♖a5 11.♗d3 ♗c6 12.0-0 ♗xd2 13.♗xd2 ♖c3



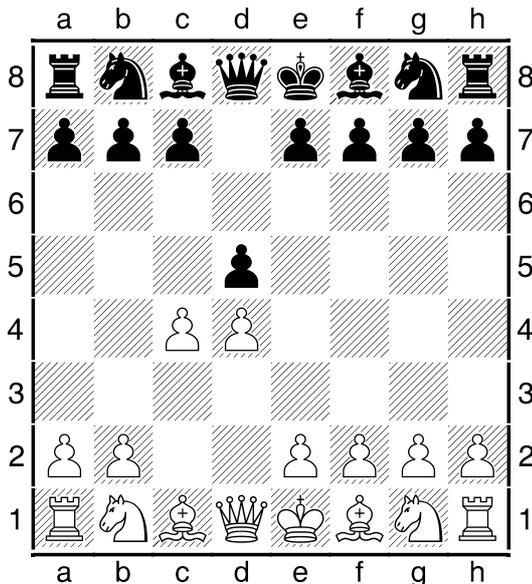
nach 17. ... Dxa2

14.♗f4 Ex-Weltmeister Tal setzt (wie immer) voll auf Angriff 14...0-0 15.♗h1 ♗e7 16.♗e4 ♖b2 17.♗b1 ♖xa2 18.♗f6+!? gxf6 19.♗h7+ ♗h8 [19...♗xh7? 20.♖h5+ ♗g8 21.♗g1 mit baldigem Matt] 20.♗h4 ♗g7 21.♖c1 ♗g8 22.♗xg8! Schwarz gab wegen 22...♗xg8 23.exf6 bereits auf 1:0

1.6 Das Damengambit - 1.d4 d5 2.c4

Bereits vor über 500 Jahren wurde das Damengambit in Schachbüchern analysiert. Ihren Namen bekam die populäre Eröffnung, da Weiß seinen c-Bauern am Damenflügel freiwillig aufgibt. Unter einem Gambit versteht man im Schach, daß ein Spieler in der Eröffnung einen Bauern opfert, um deutlichen Eröffnungsvorsprung zu erhalten. Die Bezeichnung Damengambit ist eher unpassend: meist nimmt Schwarz den Bauern erst garnicht - und falls doch, so gewinnt ihn Weiß leicht zurück.

Typische Damengambit-Partien sind verwickelt, geben wenig Anlaß zu Abtausch und bieten oft interessante Endspiele.



1.d4 d5 2.c4

Wir werden die beiden Varianten des Damengambits betrachten:

Das angenommene Damengambit mit 2. ... dxc4 und das abgelehnte Damengambit mit 2. ... e6.

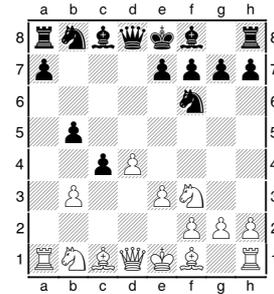
Auf Slawisch (2. ... c6) und Albins Gegengambit (2. ... e5) gehe ich in den Alternativen ein.

Andere Antworten sind schwach, so bringt 2. ... Sf6? 3.cxd5 Sxd5 4.e4 Sf6 5.Sc3 Vorteil für Weiß.

angenommenes Damengambit 1.d4 d5 2.c4 dxc4

Nach 1.d4 d5 2.c4 dxc4 sollte Weiß mit 3.Sf3 antworten. 3.e3?! oder 3.e4?! scheitern an 3. ... e5!

Schwarz hat keine Chance, den Mehrbauern zu halten: 3.Sf3 Sf6 4.e3 b5? 5.a4 c6 6.axb5 cxb5 7.b3! mit Vorteil für Weiß.



Normale Entwicklung: 3.Sf3 Sf6 4.e3 e6 5.Lxc4 c5 6.0-0 a6 7.De2 b5 8.Lb3 Lb7 9.Td1 Sd7 mit beiderseitigen Chancen.

abgelehntes Damengambit 1.d4 d5 2.c4 e6

Schwarz hat einen Schwachpunkt: seinen weißfeldrigen Läufer auf c8; er bleibt passiv; Schwarz versucht deshalb oft, später e6-e5 zu spielen. Zur Vorbereitung muß er u.a. c7-c6 und Sbd7 spielen. Möglich ist: 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sbd7 5.Sf3 Le7 6.e3 c6 7.Tc1 0-0 8.Le2 dxc4 9.Lxc4 Sd5 mit Ausgleich (5.cxd5 exd5 6.Sxd5?? scheitert an Sxd5! 7.Lxd8 Lb4+!).

Weiß kann sich auch mit Sc3, Sf3, e3, Le2, 0-0 aufbauen. Dann steht er zwar solide, hat aber kaum Anzugsvorteil, da sein Lc1 schlecht steht.

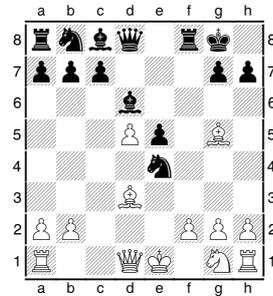
In der katalanischen Eröffnung fianchettiert Weiß seinen Königsläufer; er spielt Sf3, g3, Lg2, 0-0; dxc4 kann Weiß mit Da4+ nebst Dxc4 beantwortet.

Meist gehört der Turm nach c1, Weiß versucht aber auch, z.B. durch Lg5 oder Se5, Druck am Königsflügel auszuüben.

Partiebeispiele

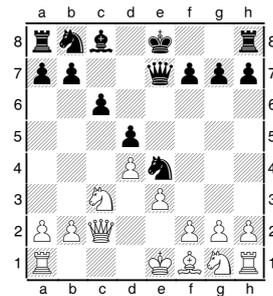
Die folgenden Beispiele zeigen die beliebtesten Fehler auf. Schwarz kommt im angenommenen Damengambit fast immer auf die Verliererstraße, wenn er seinen Mehrbauern halten will. Auch Weiß sollte nie gierig sein, sondern lieber Springer und Läufer frühzeitig entwickeln.

1.d4 d5 2.c4 dxc4
3.Sc3?! e5! 4.d5 Ld6
5.e4 f5 (die Bauernstruktur des Weißen ist leicht angreifbar) 6.Lxc4 Sf6
7.Ld3 fxe4 8.Sxe4 0-0
9.Lg5? Sxe4! 10.Lxd8
Lb4+ 11.Ke2 Txf2+
12.Ke3 Lc5+ 13.Kxe4
Lf5+ 14.Kxe5 Sd7#
0:1



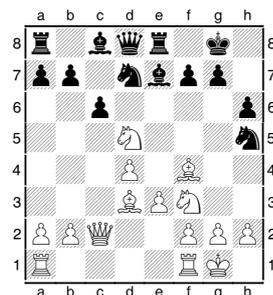
nach 9.Lg5? Sxe4!

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3
Sf6 4.cxd5 exd5 (die „Abtauschvariante“)
5.Lg5 Le7 6.e3 c6
7.Dc2 Se4? (wird oft gespielt, geht jetzt aber nicht!) 8.Lxe7
Dxe7 9.Sxd5! cxd5
10.Dxc8+ Dd8
11.Lb5+ Sc6 12.Lxc6+
1:0



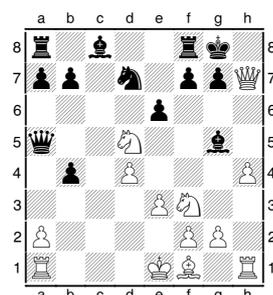
vor 9.Sxd5!

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3
Sf6 4.Sf3 Sbd7 5.Lg5
c6 6.cxd5 exd5 7.e3
Le7 8.Ld3 0-0 9.0-0
Te8 10.Dc2 h6 11.Lf4
(bisher von beiden Spielern gut gespielt) Sh5? 12.Sxd5! und Weiß gewinnt einen Bauern (cxd5? 13.Lc7!)



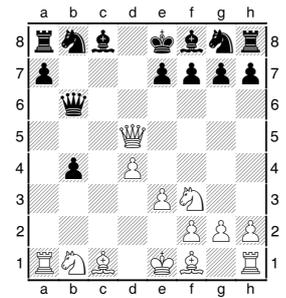
nach 12.Sxd5!

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3
Sf6 4.Lg5 Le7 5.e3 0-0
6.Sf3 Sbd7 7.Dc2 c5!?
(Schwarz spielt riskant und aggressiv) 8.cxd5
Sxd5 9.Sxd5 Lxg5?!
(besser ist exd5) 10.h4
Da5+? 11.b4 cxb4
12.Dxh7+!! Kxh7
13.hxg5+ und Matt
durch Sd5-e7!



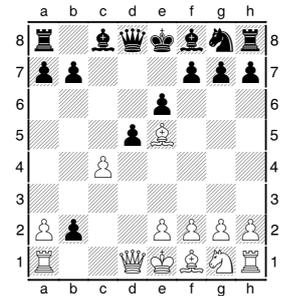
nach 12.Dxh7+!!

1.d4 d5 2.c4 dxc4
3.Sf3 c6 4.e3 b5?
(durch den Versuch, den c4-Bauern zu halten bleibt Schwarz unterentwickelt) 5.a4
Db6 6.axb5 cxb5 7.b3
cxb3 8.Dxb3 b4 9.Dd5!
Lb7 10.Lb5+ Lc6
11.Se5 e6 12.Df3!
(nicht 12.Lxc6+? Dxc6
13.Dxc6+ Sxc6
14.Sxc6 Tc8 15.Ta6
Se7!) 1:0

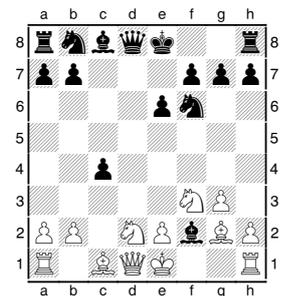


nach 9.Dd5!

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3
c5 (die "Tarrasch-Verteidigung") 4.Lf4?!
(besser ist cxd5) cxd4
5.Lxb8?? dxc3 6.Le5
cxb2 (Diagramm) und
Schwarz gewinnt Turm
oder Dame, da Lb4+
auch zusätzlich droht.



1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sf3
Sf6 4.g3 (diese Variante nennt sich "Katalanisch") dxc4
5.Sd2 c5 6.dxc5? Lxc5
7.Lg2? Lxf2+! 8.Kxf2
Sg4+. Nach 9.Kg1
Db6+ wird Weiß matt;
auf 9.Ke1 Se3
10.Da4+ gewinnt Ld7
die Dame, da Sc2+
droht



nach 7.Lg2? Lxf2+!

Alternativen

- Mit 1.d4 d5 2.c4 c6 wählt Schwarz die **Slawische Eröffnung**. Vorteil: Sein Lc8 kann sich besser entwickeln. Nachteile: Recht passiv und ruhig. Oft ergibt sich durch Zugumstellung ein normales Damengambit.
- Mit 1.d4 d5 2.c4 e5!?? spielt Schwarz **Albins Gegengambit**. Schwarz hofft auf folgende Variante: 1.d4 d5 2.c4 e5 3.dxe5 d4 4.e3? Lb4+! 5.Ld2 dxe3! 6.Lxb4 exf2+! 7.Ke2 fxc1S+! 8.Ke1 Dh4+ und Schwarz gewinnt leicht; richtig ist: 4.Sf3 Sc6 5.g3 Lg4 6.Lg2 Dd7 7.0-0, so hat Weiß keine Sorgen.

2 Mittelspiel

Taktik ist was man tun muß, wenn etwas zu tun ist.
Strategie ist was man tun muß, wenn nichts zu tun ist.

Savielly Grigorievitch Tartakower
Großmeister
1887 - 1956

Schach ist das schnellste Spiel der Welt, weil man in jeder Sekunde Tausende von Gedanken ordnen muß.

Albert Einstein
Nobelpreisträger Physik

Die Kombination ist das Herz des Schachspiel.

Alexander Aljechin
Schachweltmeister
1892-1946



2.1 Kombinationsmotive

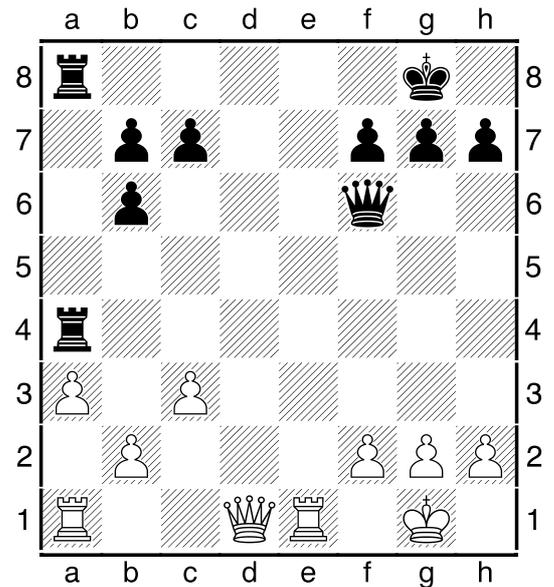
Hier werden die sechs wichtigsten Kombinationsmotive vorgestellt. Durch die Schwächung der Grundreihe, die Räumung, die Fesselung, die Ablenkung, die Hinlenkung sowie den Doppelangriff gelangt in den Diagrammen stets Weiß am Zug in klaren Vorteil. Anhand von ein bis zwei einfachen Beispielen wird die Methodik gezeigt und kurz erklärt. Durch die folgenden sechs Kombinationen könnt ihr eure taktischen Fähigkeiten selbst testen.

Auf dem Weg zum Matt opfert Weiß meist Material. Seid nicht zu knauserig, man kann auch ohne Dame und mit drei Figuren im Rückstand mattsetzen!

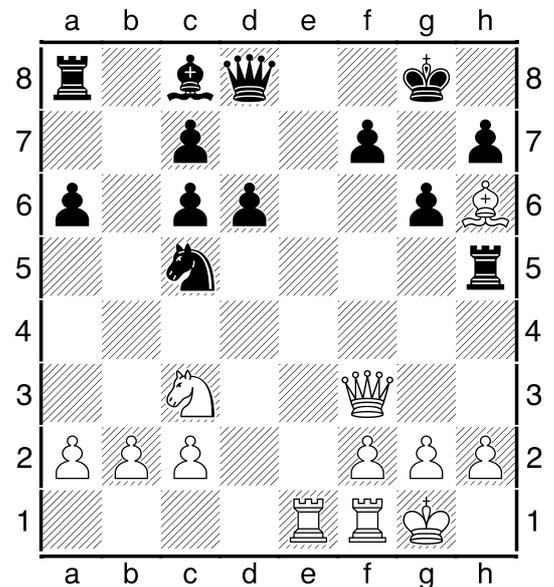
Die Aufgaben sind nach ihrem Schwierigkeitsgrad sortiert: *oben links* ist ganz einfach, *rechts unten* sehr schwierig. Die Lösungen (am Buchende in Kapitel 4!) sind später zum Vergleichen, nicht vorher zum Spicken! Viel Spaß!

Die Schwächung der Grundreihe

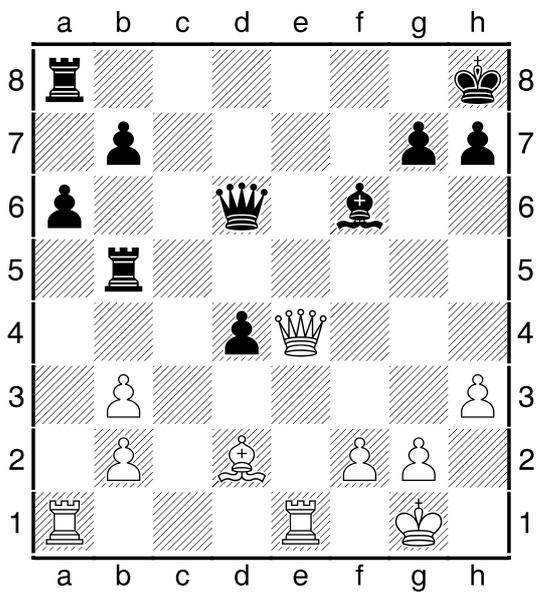
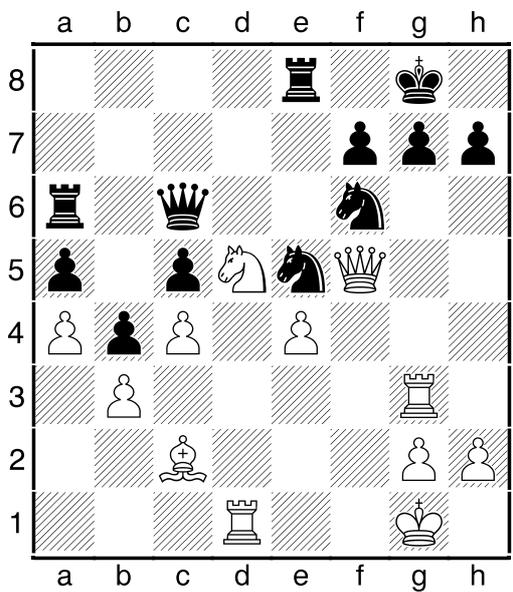
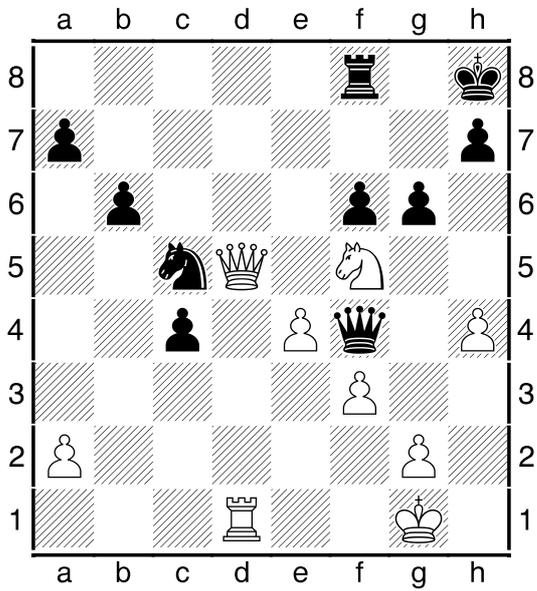
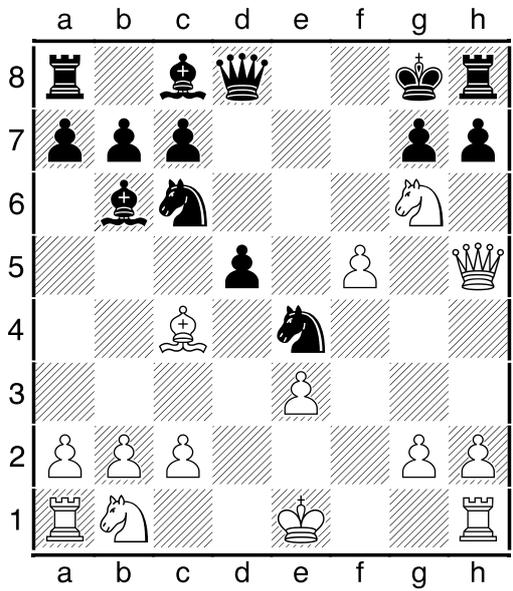
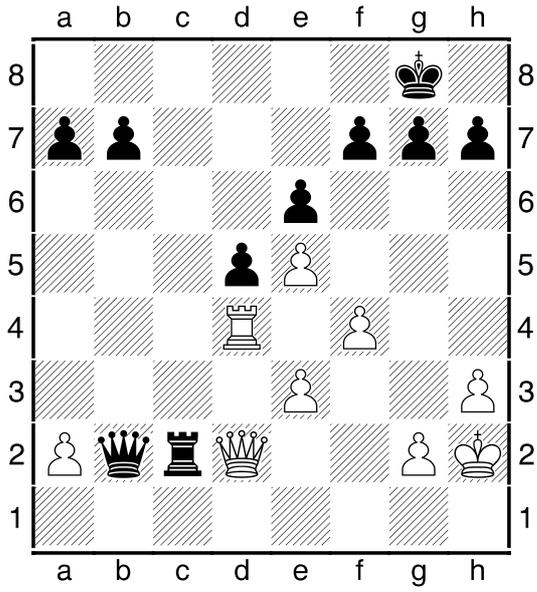
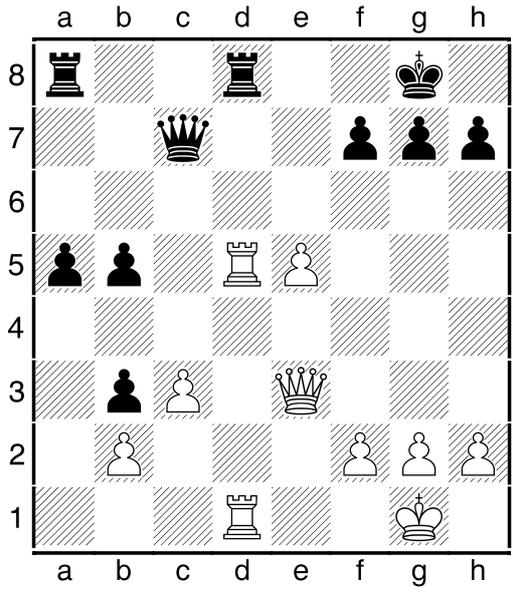
In den folgenden Diagrammen steht der ♔ verlassen hinter seiner Bauernfront. Weiß muß nun lediglich mit einer Schwerfigur - ♚ oder ♜ auf die gegnerische Grundreihe stürmen. Vorher muß geopfert werden, um gegnerische Figuren abzulenken.



Schwarz muß mit seinem ♜a8 seine Grundreihe überdecken. Weiß kann deshalb mit ♙xa4! den ♜a4 gewinnen.

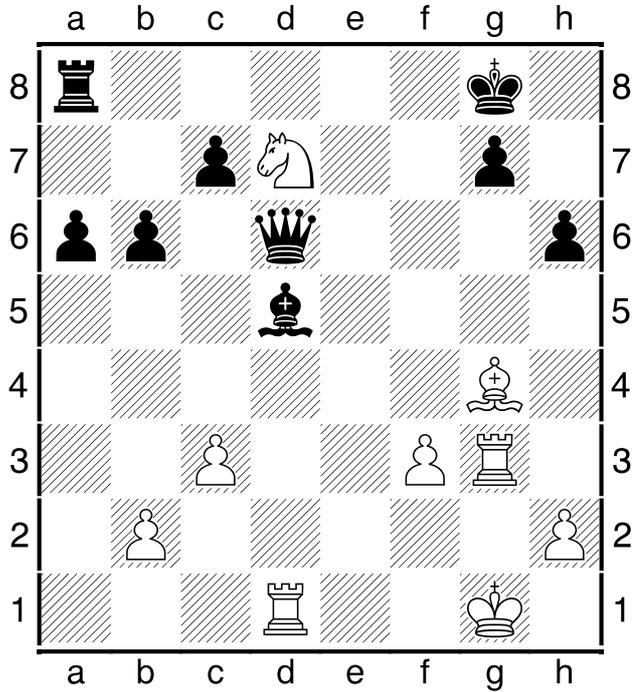


Hier ist Schwarz zwar einen Bauern im Vorteil, sein ♜a8 und sein ♜c8 sind aber unentwickelt. Weiß gewinnt nun durch das Opfer ♙f6. Auf ♙xf6 folgt ♜e8 matt, sonst kommt aber ♙xd8 oder ♙g7 matt.

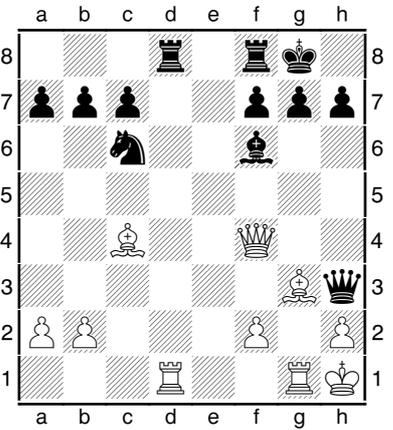
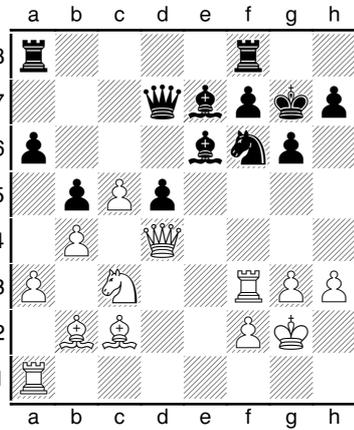
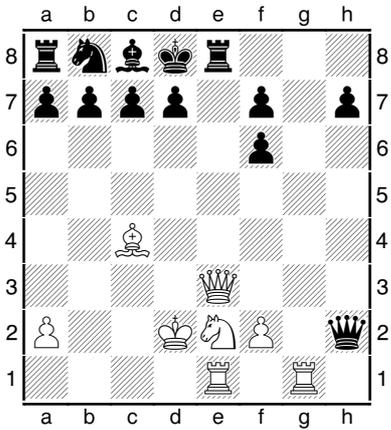
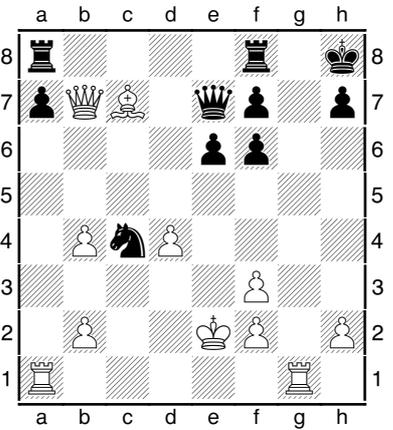
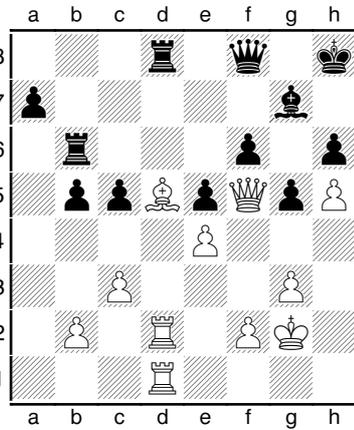
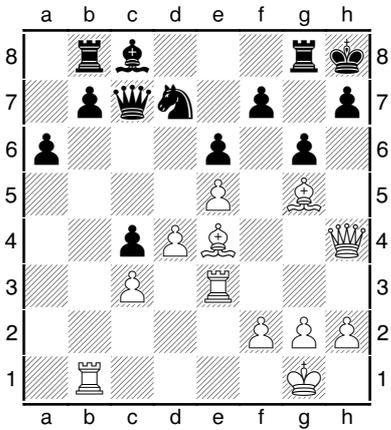


Die Räumung

Hier tauscht und opfert Weiß einige Figuren, um Material zurückzugewinnen oder mattzusetzen. Vorher verdeckte Linien können nach der Räumung von Läufern und Türmen genutzt werden.

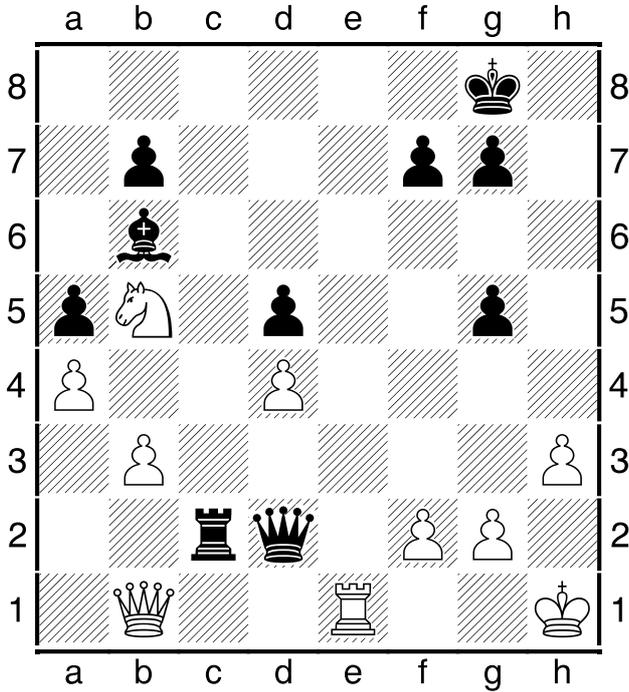


Weiß räumt die d- und g-Linie und gewinnt die ♔: Nach 1. ♖xd5!! ♕xd5 2. ♘f6+ gxf6 3. ♙e6+ ♔h8 4. ♙xd5 behält Weiß eine Mehrfigur und gewinnt ohne Sorgen.

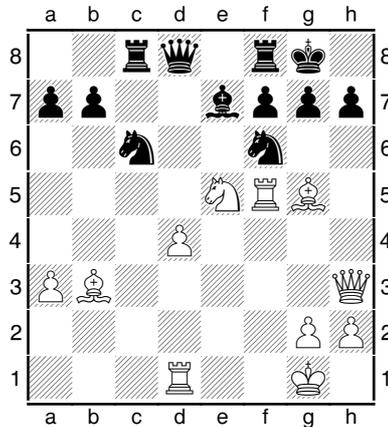
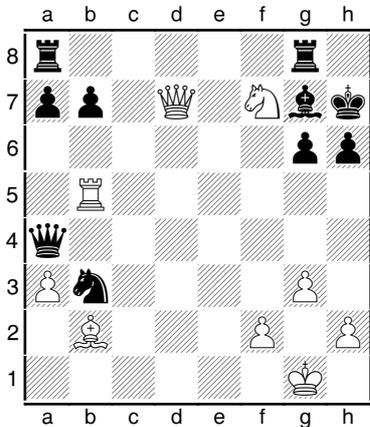
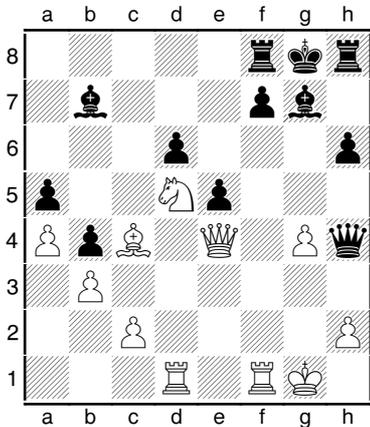
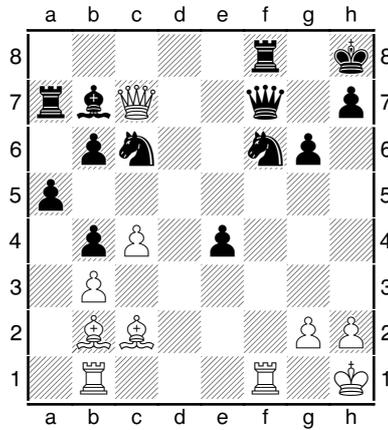
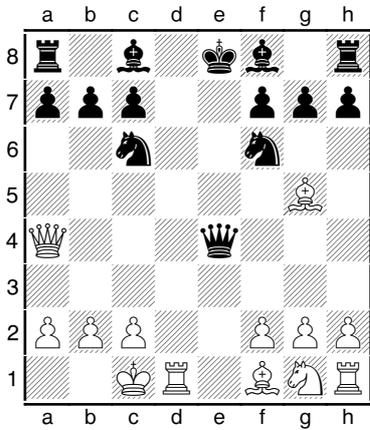
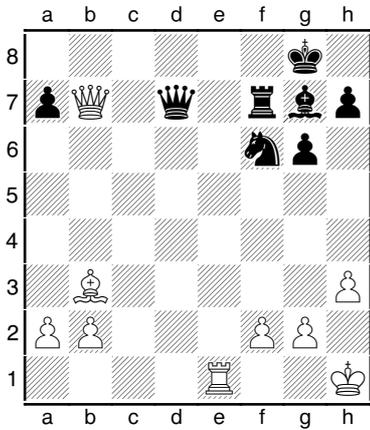


Die Fesselung

Bei einer Fesselung zielt ein Langschrittler (Turm, Dame oder Läufer) auf den gegnerischen König. Die gefesselte Figur, die das Schachgebot unterbricht ist eine Schwäche in der Verteidigung (deshalb sollte man sie nicht einfach abtauschen!).

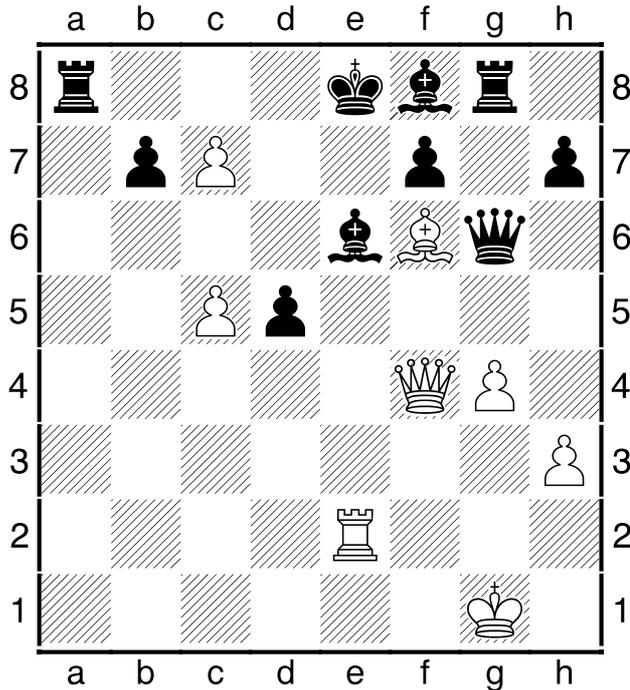


Im Diagramm ist der ♖c2 gefesselt und geht nach 1. ♖e8+ ♔h7 2. ♖c8! verloren.

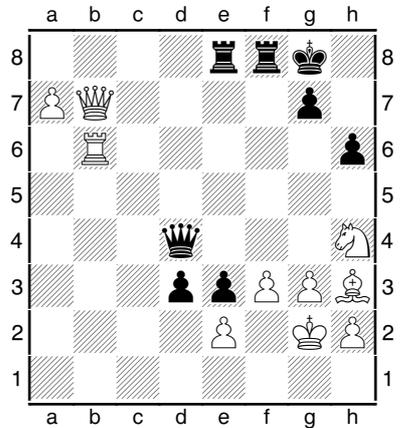
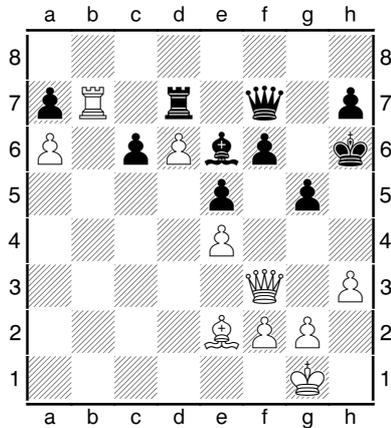
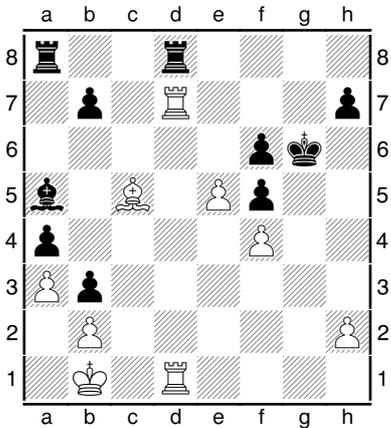
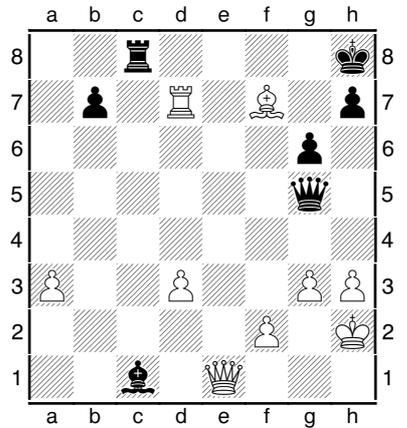
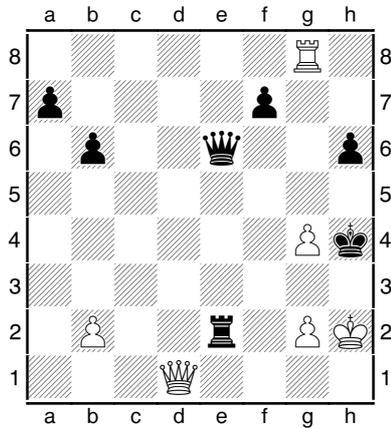
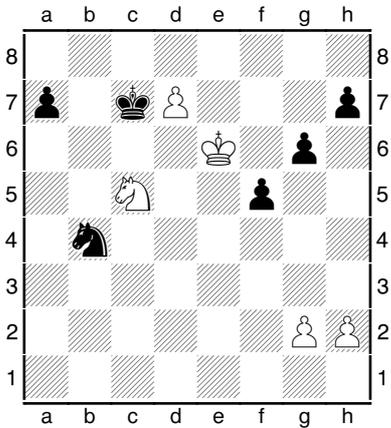


Die Ablenkung

Beim Motiv der Ablenkung lenkt man gegnerische Figuren durch Opfer von ihren Aufgaben ab.

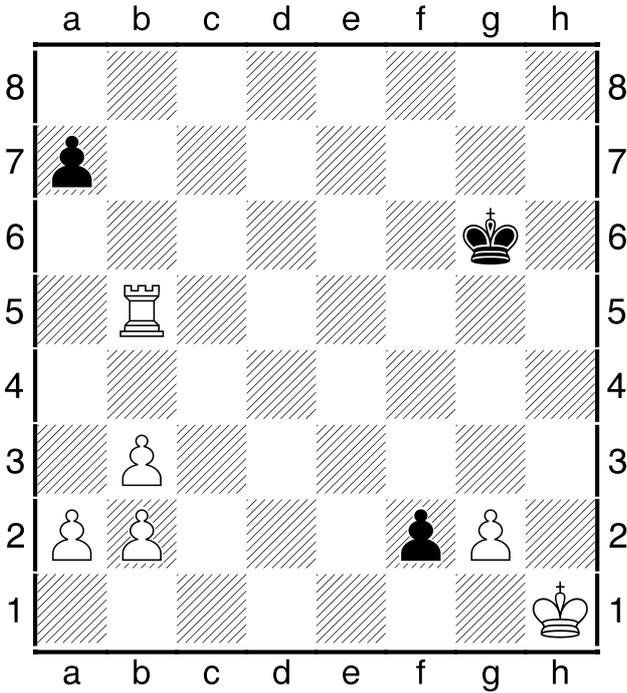


In der Diagrammstellung setzt Weiß durch Ablenkung in zwei Zügen matt: 1. ♔a4+!! ♖xa4 2. c8♔# 1:0. Der ♖a8 wurde durch die ♔ abgelenkt und verließ die Grundreihe.

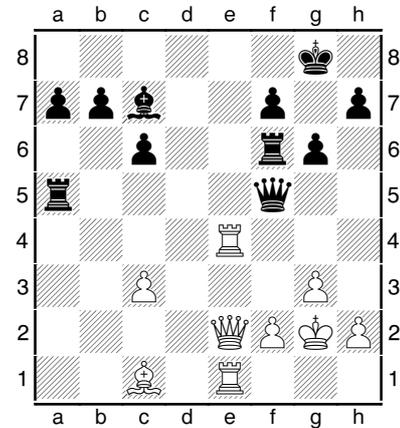
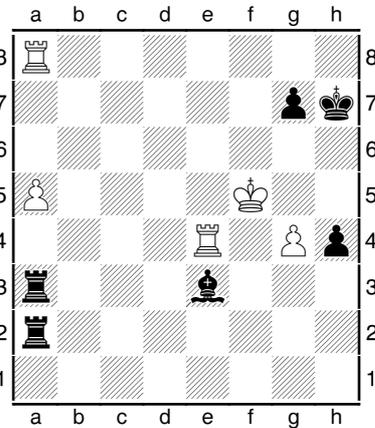
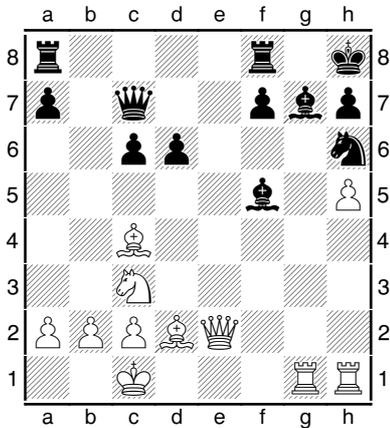
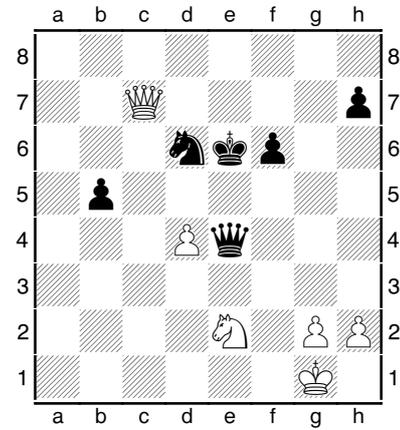
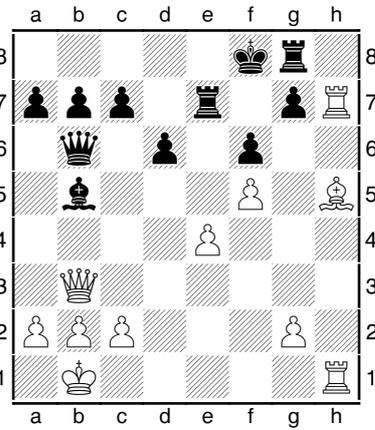
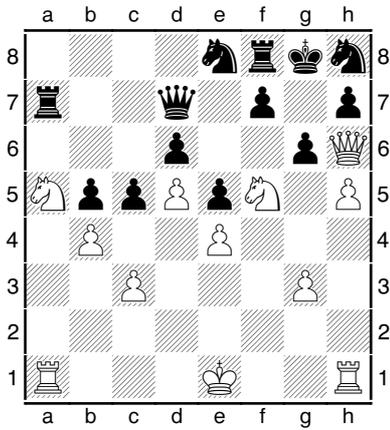


Die Hinlenkung

Bei der Hinlenkung werden gegnerische Figuren (meist der König) auf Felder hingelenkt, wo sie Schaden anrichten. Materialgewinn oder Matt werden so ermöglicht.

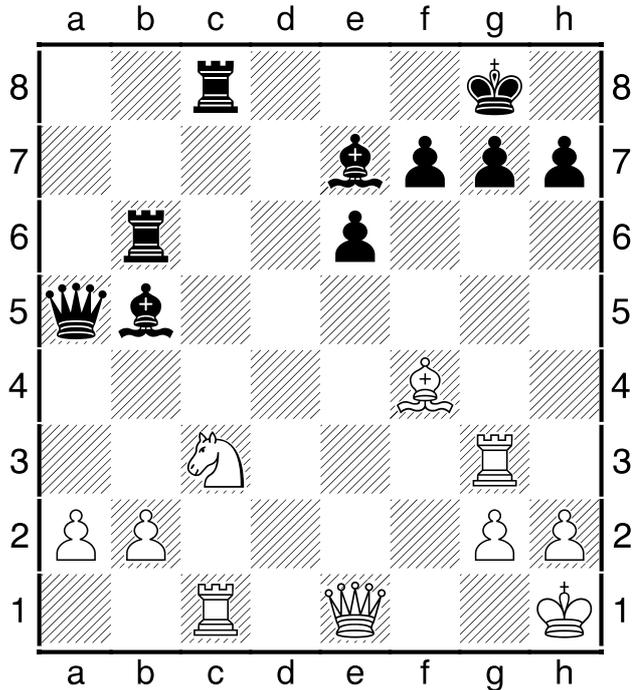


Nach 1. ♖f5!! ♔xf5 2. g4+! ♔xg4
3. ♔g2 kann Schwarz nicht
umwandeln, da Weiß seinen ♖ und
g- ♖ als Hinlenkungsoffer anbietet.

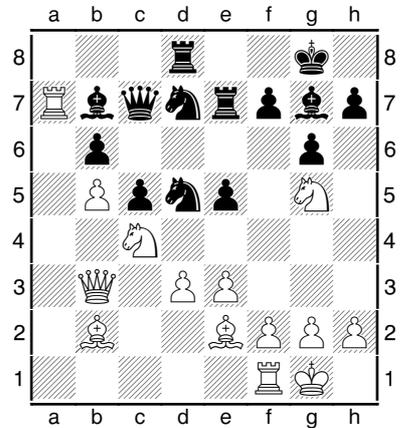
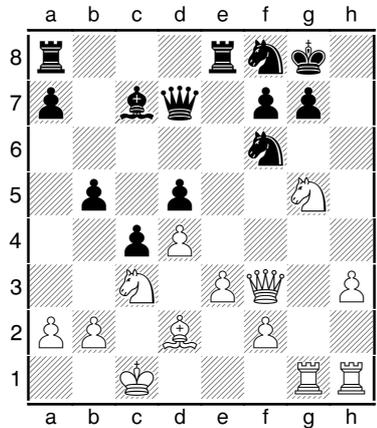
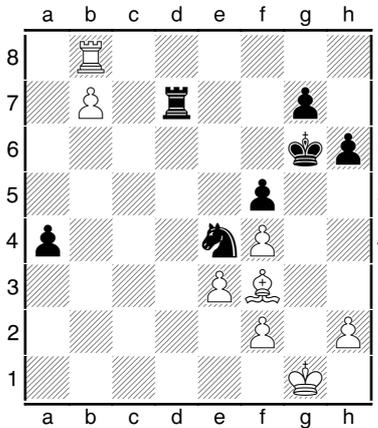
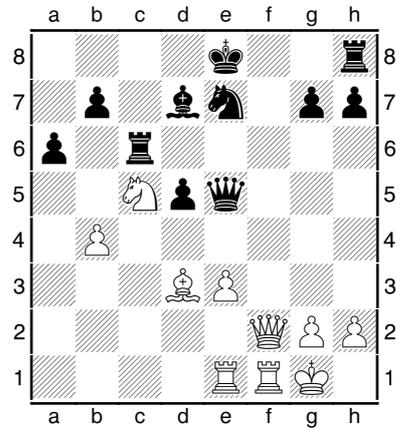
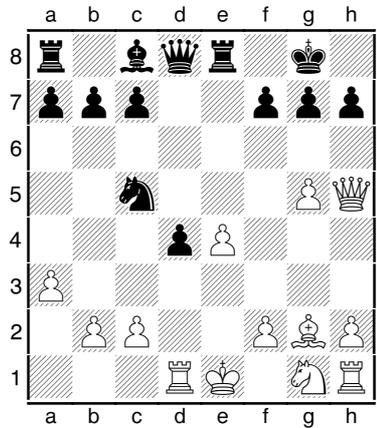
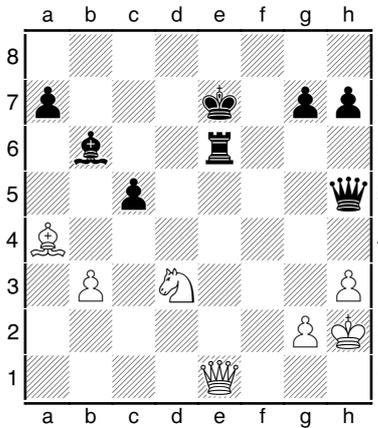


Der Doppelangriff

Greift eine Figur mit einem Zug zwei oder mehrere andere Figuren an, so spricht man von einem Doppelangriff.



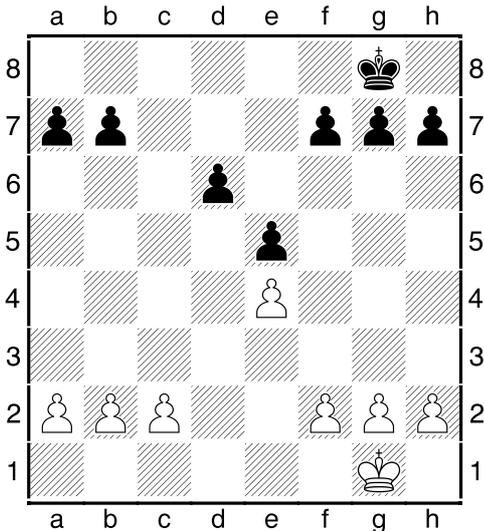
In der Diagrammstellung opfert Weiß mit 1. ♖c7! ♜xc7 2. ♚e5 ♘f8 3. ♚xc7 zunächst einen Läufer, um dann mit der ♚ einen Doppelangriff zu spielen: der ♜c7 ist bedroht und mit ♚xg7 droht zudem Matt! Weiß gewinnt eine Qualität: ♜ gegen ♘!



2.2 Der rückständige Bauer

Basierend auf dem Schach-Seminar von Stefan Krems vom 15. Juli 1994.

Ein Bauer, der von keinem Nachbarbauern gedeckt werden kann und um mindestens ein Feld zurück steht, heißt RÜCKSTÄNDIGER BAUER. Steht er auf einer halboffenen Linie, so ist er eine gute Angriffsmarke für gegnerische Schwerfiguren.

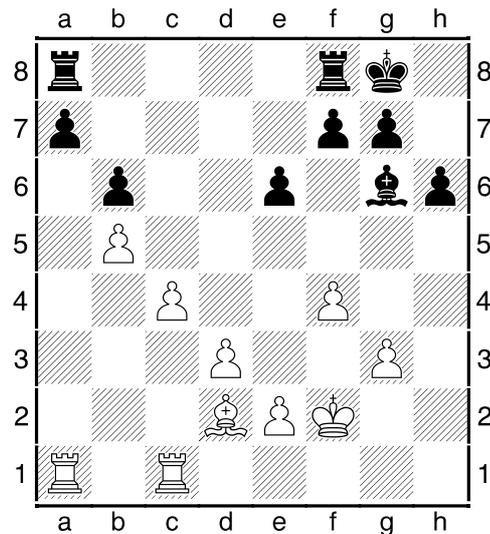


In der Diagrammstellung ist der Bauer auf d6 rückständig. Er stellt eine große Schwäche dar, da er nur noch vom König gedeckt werden kann. Weiß spielt wegen dieses positionellen Vorteils trotz der Bauerngleichheit auf Gewinn!

Wie entsteht ein rückständiger Bauer?

- durch eine Eröffnungsvariante spielt Schwarz Sizilianisch c7-c5 mit e7-e5, so ist der Bauer auf d6 rückständig. Es gilt, die Schwäche des Bauern durch aktives Figurenspiel auszugleichen oder den Bauern aufzulösen oder zu opfern
- um Drohungen zu beseitigen im Mittelspiel zwingt eine bedrängte Lage den Spieler, einen Bauern zu ziehen und dadurch einen rückständigen Nachbarbauern zu bilden

- *Abtauschaktionen* im Übergang zum Endspiel ändert sich die Bauernstruktur beim Tausch von Figuren (und Bauern)
- durch falsche Bauernführung wegen eines fehlenden Plans, des Unwissens von positionellen Schwächen oder durch falsche Stellungsbeurteilung



Weiß steht auf Gewinn: der rückständige Bauer a7 und danach auch der Bauer auf b6 sind nicht zu halten 1. ♖a6! a7 wird blockiert 1... ♜fb8 2. ♜ca1 ♜b7 3. ♙e3! ♜ab8 [3...f6 4. ♙xb6 ♜xb6 5. ♜xb6 axb6 6. ♜xa8+] 4. ♜xa7 ♙f8 5. ♜xb7 ♜xb7 6. ♜a6 ♙e8 7. ♙xb6 Schwarz gab auf 1:0

Das Gewinnmanöver

- 1) Besetzung der halboffenen Linie mit Schwerfiguren
- 2) Blockierung des rückständigen Bauern
- 3) Verdoppelung der Schwerfiguren
- 4) Vorhandene Leichtfiguren (oder im Endspiel auch den König) mit einbeziehen
- 5) Verteidigende Figuren abtauschen, ablenken oder blockieren
- 6) Den Bauern erobern

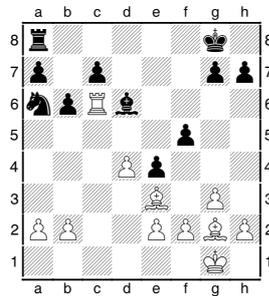
Wenn es dem Verteidiger gelingt, die Bauernschwäche ausreichend zu decken, muß er dafür meist viele Figuren für diese Verteidigungsmaßnahme binden. Für den Angreifer gibt es folgende Möglichkeiten:

- eine zweite Schwäche im gegnerischen Lager schaffen
- Bauernvorstöße im Zentrum oder am anderen Flügel starten
- einen Freibauern bilden
- einen Königsangriff einleiten

Wir betrachten vier weitere Beispiele:

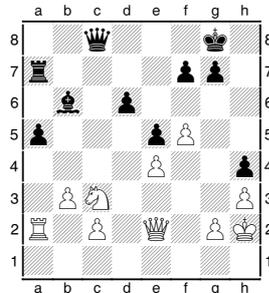
Euwe–Capablanca,

Amsterdam 1938. **1.a3** verhindert Sa6–b4–d5
1...Re8 2.f4 fxf4 3.gxf4
4.f7 4.e3 Re6 5.c4 b5
6.c3 c6 7.f3! schafft eine zweite schwarze Schwäche **7...g6** [7...exf3? scheitert an **8.fxf3 b8 9.d5 cxd5 10.fxd5**]



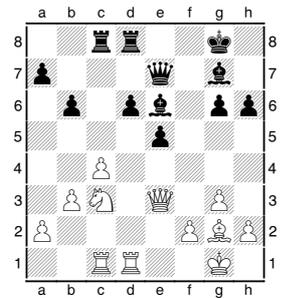
8.fxe4 fxe4 9.a4 bxa4 [9...c7 10.axb5 bxb5 11.c5 ist auch gut für Weiß] **10.c4 f6 11.Rxa4 c5 12.f1 cxd4** [12...b8 13.dxc5] **13.Rxa6** Schwarz gab auf **1:0**

Geller–Najdorf, Zürich 1953. **1.d5** der weiße Springer ist dem schwarzen Läufer klar überlegen; er beherrscht das Zentrum **1...c5 2.a1 f2** [Schwarz fürchtete nach **2...Ra8** das starke **3.f1** mit weißem Angriff am Königsflügel]



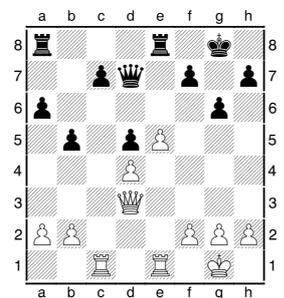
3.fxf2 fxf2 4.f1 d4 [4...g3+? 5.fg1 und der schwarze Läufer wird zum Statisten] **5.c3 c5** Schwarz hat zu viele Schwächen: der Isolani a5, der rückständige Bauer d6, der schlechter Läufer, weniger Raum... **6.g4** der weiße König muß in den Angriff einbezogen werden **6...hxg3+ 7.fhxg3 Rb7 8.Rb1 f6** [8...a4? 9.b4 a3 10.Ra1 der Läufer fällt!] **9.f3 f7 10.f2** beide König mußten ins Spiel gebracht werden **10...Rb8 11.b4 g6 12.fxg6+ fhxg6 13.bxc5!** ein taktischer Kniff, der c-Bauer entscheidet die Partie **13...Rxb1 14.c6 Rb8 15.c7 Ra8** [15...Rc8? 16.f7+ 16.f7+ fg5 17.c8 Rxc8 18.fxc8 a4 19.f2 19.f2d6?? a3 der Bauer ist nicht mehr einzuholen!] **19...f4 20.fxd6 fg3 21.c4 1:0**

Smyslow–Denker, Moskau 1946. **1.f5!** tauscht den guten schwarzen Läufer. Weiß kontrolliert jetzt das Feld d5 **1...h7 2.fxe6 fxe6 3.Rd3** Weiß hat nur ein Ziel: Eroberung des rückständigen Bauern auf d6 **3...Rc7 4.Rcd1 Rf7**



5.f4 f8 6.Rd5 Rg4 7.R1d3! verhindert Dg4–f3 [7.fxd6 fxd6 8.Rxd6 Rxd1+ 9.Rxd1 Rxd1+ gibt Schwarz noch Gegenspiel] **7...f7 [7...R6 8.Rd2 Rf7 9.c5! bxc5 10.fxc5** Weiß gewinnt eine Qualität] **8.fxd6 fxd6 9.Rxd6** Weiß hat den rückständigen Bauern auf d6 erobert; nach 20 weiteren Zügen gab Schwarz auf **1:0**

der rückständige Bauer auf c7 kann auf keinen Fall nach c5 gelangen; deshalb ist diese Stellung theoretisch gewonnen **1.Rc5 Re6 2.Rb3 c6 3.Rec1 Rc8 4.Ra3 Rb7** Schwarz ist an seine Verteidigung gebunden, Weiß kommt aber scheinbar nicht weiter.



Er öffnet deshalb die Stellung am Königsflügel. der Bauer auf e5 wird zum Freibauern! **5.f4 Rce8 6.h3 Rd8 7.fh1 Rc8 8.g4** droht f4–f5 **8...f5 9.gxf5 gxf5 10.Rf3 Rd7** [10...Rg6? 11.Rxd5+! cxd5 12.Rxc8+ fg7 13.R1c7+ Rxc7 14.Rxc7+ und Weiß gewinnt leicht] **11.R5c2 Rg6 12.Rg2 fh8 13.Rcg1 Rcg8 14.Rh5 Rxc2 15.Rxc2 Rxc2 16.fhxg2 Rg7+ 17.fh2 Rg6 18.Rxc2 hxc2 19.b4** Weiß hat ein klar gewonnenes Bauernendspiel erreicht: der gedeckte Freibauer auf e5 ermöglicht es, den Bauern auf g6 zu erobern **1:0**

Verteidigungschancen?

- für den Verteidiger ist es nur sinnvoll, alle Kräfte zum Schutz des rückständigen Bauern zu nutzen, wenn der Angreifer dadurch keine weiteren Schwächen erzwingen kann
- besser ist es, aktiv zu werden: selber Schwächen im gegnerischen Lager angreifen
- notfalls den Bauern opfern und dadurch aktives Figurenspiel erlangen
- Endspieltypen anstreben, die auch mit Minusbauern noch Chancen auf Remis bieten (z. B. ungleichfarbige Läufer)

2.3 Die Angriffsmarke g2 bzw. g7

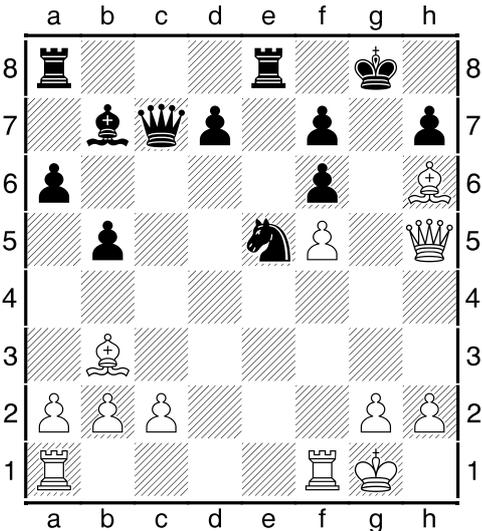
Basierend auf dem Schach-Seminar von Dr. Walter Schmidt vom 15. April 1994.

Thema auf diesen zwei Seiten sind die Felder g2 und g7. Nach der kurzen Rochade stellen diese Felder – wie auch h2 und h7 – eine gute Angriffsmarke dar. Es werden acht Beispiele vorgestellt, bei denen ein Materialopfer auf g2 bzw. g7 zu klarem Vorteil führt.

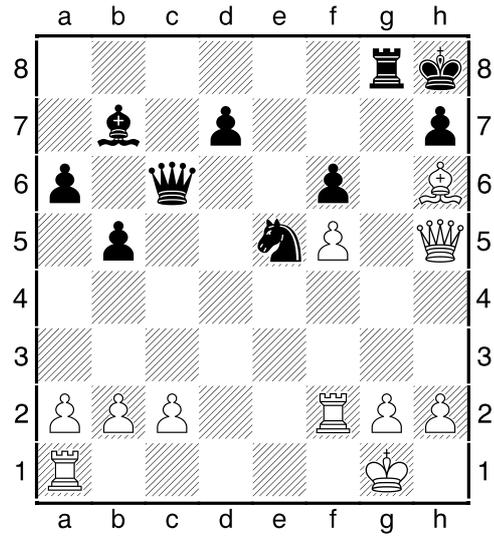
Wichtige Merkmale zur Angriffsmöglichkeit sind:

- g-Linie ist für die Türme offen
- offene Läuferdiagonalen, die auf den Königsflügel zielen
- Springer kommt nach f5/h5 bzw. f4/h4
- Dame kann mit Schachgeboten eingreifen

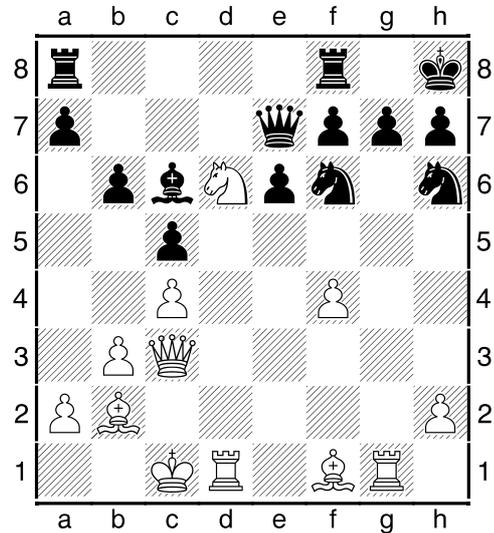
In dieser Diagrammstellung scheint Weiß gut zu stehen: ♔, ♕ und ♖ zielen auf den ♚; der ♗ hingegen versteckt sich hinter seinen ♙♙. Schwarz opfert die Qualität, um mit ♖, ♗, ♘ und ♙ einen unwiderstehlichen Mattangriff zu spielen.



1...♔h8! ein guter Zug: der König räumt die g-Linie für die Türme 2.♕xf7? Weiß spekuliert auf Materialgewinn, unterschätzt dabei aber seine g2-Schwäche [2.♖f2 ist stärker] 2...♖g8 [2...♗c6 ist noch besser] 3.♕xg8 ♖xg8 4.♖f2 ♗c6

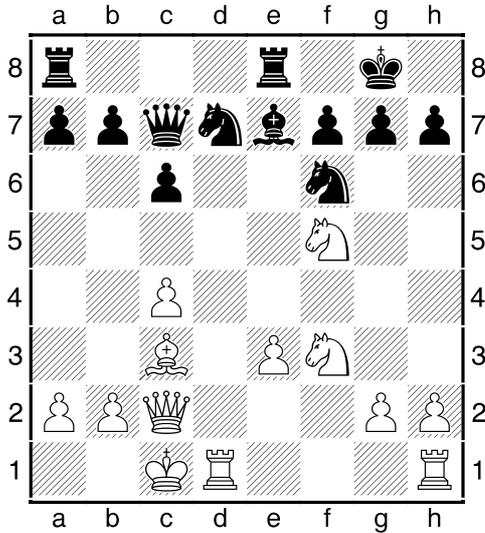


5.♔f1 [Weiß ist bereits verloren. Ebenso schlecht ist 5.♗h3 ♘g4 6.♖f3 (6.♖af1 ♘h6 gewinnt den ♗, wegen 7.♗xh6? ♖xg2+ 8.♖xg2 ♗xg2# Matt!) 6...♘h6 7.♗xh6 ♖xg2+! 8.♔xg2 ♗xf3+ 9.♔g1 ♗g2#] 5...♖xg2 6.♗h4 [6.♖xg2 ♗xg2+ 7.♔e1 ♘f3+] 6...♖g1+! 7.♔e2 [7.♔xg1 ♗h1#] 7...♗xc2+ 8.♔e3 ♗d3+ 9.♔f4 ♗e4# 0:1



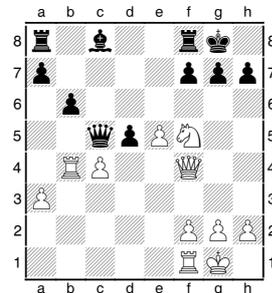
Beispiel 2 zeigt Weiß mit zwei Minusbauern beim Mattangriff. Noch scheint der ♚ gut geschützt zu sein, aber: 1.♖xg7! die Angriffsmarke g7! 1...♔xg7 2.♗g3+ ♔h8 [2...♘hg4? 3.♗xg4+] 3.♗h4 ♘hg8 [Weiß gewinnt immer: 3...e5 4.♕xe5; 3...♘hg4 4.♗xg4 e5 5.♗g7+! ♔xg7 6.♘f5+ ♔h8 7.♘xe7] 4.♕d3! h6 [4...♗xd6? 5.♗xh7#] 5.♖g1! Schwarz ist verloren: seine ♘♙ genügen nicht als Verteidiger 5...♖fd8 6.♕xf6+ ♗xf6 7.♗xf6+ ♘xf6 8.♘xf7# 1:0

In dieser Stellung opferte Kasparow 1992 gegen Nikolic einen ♘. Der folgende Angriff führt „nur“ zu einem kleinen, aber ausreichenden Stellungs Vorteil:



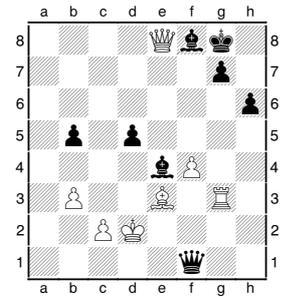
1. ♘xg7 ♖xg7 2. ♖f5 ♘f8 deckt h7 und plant Sg6 3. h4 h6 4. g4 ♖c8 5. ♖xc8 durch den Damentausch gewinnt Weiß die Figur zurück 5... ♖axc8 6. g5 ♘8h7 7. e4 Weiß erhöht den Druck – noch läuft der ♗f6 nicht weg 7... ♖cd8 8. ♖df1 ♖f8 9. gxf6 ♗xf6 10. e5 ♗g7 Weiß hat materiell nichts gewonnen und auch nicht Mattsetzen können. Er steht jedoch überlegen: er besitzt g-Linie und mehr Raum 11. ♖hg1 c5 12. ♖c2 ♖e6 13. ♖g4 ♗h8 14. b4 b6 15. bxc5 bxc5 16. ♖b1 ♖a6 17. ♖b2 ♗g7 18. ♖b7 ♖xa2+ 19. ♖b3 ♖a6 20. e6 ♖xe6 [20... ♗xc3 21. ♖xf7+ ♖e8 22. ♖g8+ ♘f8 23. ♖gxf8#] 21. ♖xg7 1:0

Timman-Hübner, 1988. Hier muß Weiß nach dem Springeropfer nur mit ♖ und ♗ auskommen: 1. ♘xg7! ♖xg7 2. ♖g5+ ♖h8 3. ♖f6+ ♖g8 4. ♖g5+ ♖h8 5. ♖f6+ Timman will nicht Dauerschach geben, sondern Zeit gewinnen



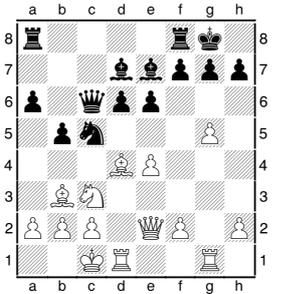
(Zug 40 ist noch fern, die Zeit knapp) 5... ♖g8 6. ♖b3! ♖e8 [auch nach 6... ♗g4 7. ♖g3 h5 8. h3 ♖f8 9. hxg4 h4 10. ♖g5+ ♖f8 11. ♖h3 gewinnt Weiß] 7. ♖g3+ ♖f8 8. ♖g7 ♖e7 9. e6! zielt bereits auf den Ta8! 9... ♗xe6 Schwarz braucht das Feld d7 für die Flucht mit dem ♖ 10. ♖xh7 Schwarz gab auf, wegen 10... ♖e8 11. ♖h8+ ♖d7 12. ♖xa8 und Weiß gewinnt leicht 1:0

Kortschnoj-Portisch, 1987. Auch mit wenig Material ist ein „Matt in 5“ mittels der Angriffsmarke g7 möglich: Weiß opfert den ♗! 1. ♖xg7+!! ♖xg7 2. ♗d4+ ♖g8 [2... ♖h7 3. ♖f7+ ♗g7 4. ♖xg7#] 3. ♖e6+! ♖h7 4. ♖f7+ ♗g7 5. ♖xg7# 1:0



Anand-Wegner, 1987.

1. ♗d5! exd5 2. ♘xd5 [2... exd5 ♖c7 3. ♖xe7? ♖ae8 verliert die ♗] 2... ♖fe8 3. ♖h5 ♖ac8 4. c3 ♘e6 5. ♗xg7! ♖xg7 6. ♘f6 ♗xf6? [nach 6... ♘f8 kann sich Schwarz gut wehren]

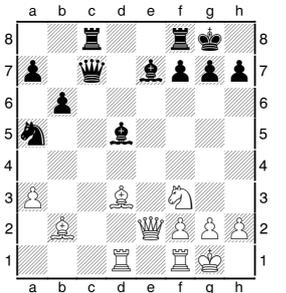


7. gxf6+ ♖h8 [auch nach 7... ♖xf6 8. ♖h4+ ♖e5 9. ♖d5+ ♖xd5 10. ♖h5+! ♖f6 (10... ♖xe4 11. f3+ ♖f4 12. ♖xd5) 11. exd5 gewinnt Weiß] 8. ♖d5! Schwarz gab wegen Drohungen wie 8... ♖c4? 9. ♖xh7+! ♖xh7 10. ♖h5# auf 1:0

Die folgenden Partien haben das doppelte Läuferopfer auf h7 und g7 zum Thema:

Kasparow-Portisch,

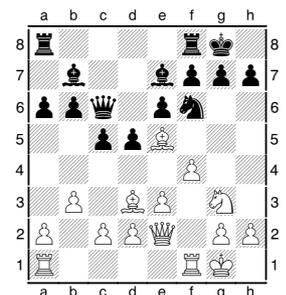
1983. 1. ♖xh7+ gewinnt zunächst nur den ♗ zurück; Kasparow hat aber bereits einen Mattangriff im Sinn 1... ♖xh7 2. ♖xd5 ♖g8 3. ♗xg7! Angriffsmarke g7! 3... ♖xg7 4. ♘e5 ♖fd8 5. ♖g4+ ♖f8 6. ♖f5 f6



7. ♘d7+ ♖xd7 [7... ♖g7 8. ♖e1; 7... ♖f7 8. ♖h7+] 8. ♖xd7 ♖c5 9. ♖h7 ♖c7 10. ♖h8+ ♖f7 11. ♖d3 ♘c4 12. ♖fd1 ♘e5? [12... ♘d6 ist besser] 13. ♖h7+ ♖e6 [13... ♖e8 14. ♖g8+ ♗f8 15. ♖e6+ ♗e7 16. ♖d8#] 14. ♖g8+ ♖f5 [14... ♘f7 15. ♖e1+] 15. g4+ ♖f4 16. ♖d4+ ♖f3 17. ♖b3+ ♖e2 18. ♖e3# 1:0

Lasker-Bauer, 1889.

1. ♘h5 beseitigt den verteidigenden ♗f6 1... ♘xh5 2. ♗xh7+! ♖xh7 3. ♖xh5+ ♖g8 4. ♗xg7! ♖xg7 5. ♖g4+ ♖h7 [5... ♖f6?? 6. ♖g5#] 6. ♖f3 e5 7. ♖h3+ ♖h6 8. ♖xh6+ ♖xh6 9. ♖d7 ♗f6 10. ♖xb7 und Weiß gewann leicht 1:0



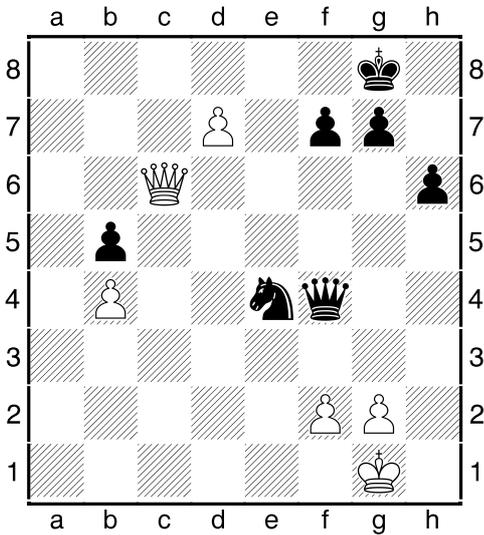
2.4 Dauerschach

In kritischer Position besteht manchmal die Möglichkeit, in ein Dauerschach abzuwickeln und so ein Remis zu retten.

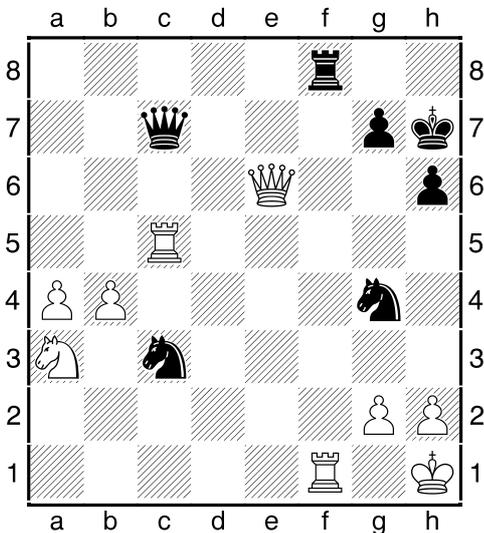
Auf den nächsten vier Seiten betrachten wir Partien und Studien, die die wichtigsten Tricks zum Thema Dauerschach lehren.

Zunächst lernen wir anhand von elf Beispielen viele Motive kennen. An acht Trainings-Aufgaben wird dann euer Gespür geprüft.

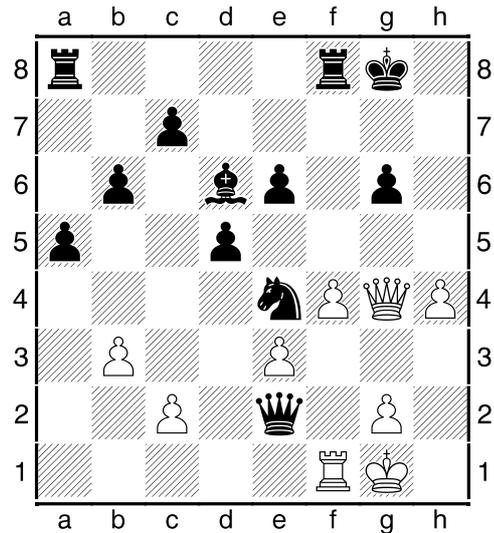
Nur das erste Beispiel ist wirklich einfach:



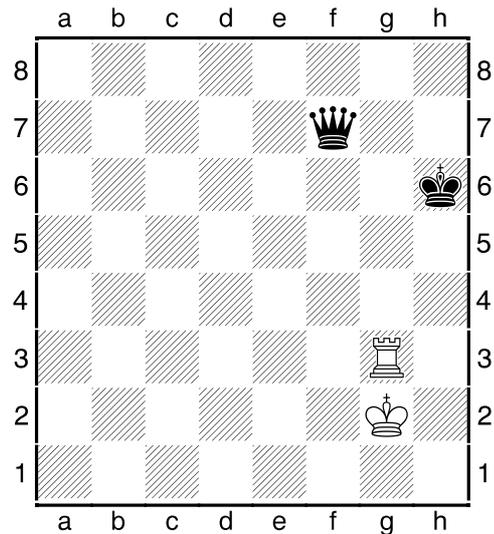
Schwarz kann die Bauernumwandlung nur durch Dauerschach verhindern: 1... ♖xf2+ 2. ♔h2 ♖h4+ 3. ♔g1 ♖f2+ Dauerschach! ½:½



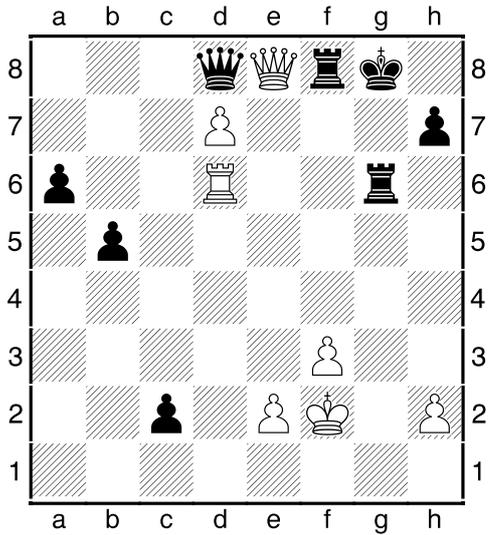
Nach 1. ♖f5-c5 sah sich Weiß bereits als Sieger, doch nach ♘f6-g4!! muß er ums Remis kämpfen - auf f1 und h2 droht Matt! 2. ♖g8+!! ♔g6 (tödlich ist 2. ... ♔xg8?? 3. ♖xf8+ ♔xf8 4. ♖xc7 1:0 oder 2. ... ♖xg8?? 3. ♖xc7 1:0) 3. ♖e6+ ♔h7 4. ♖g8+ Dauerschach! ½:½



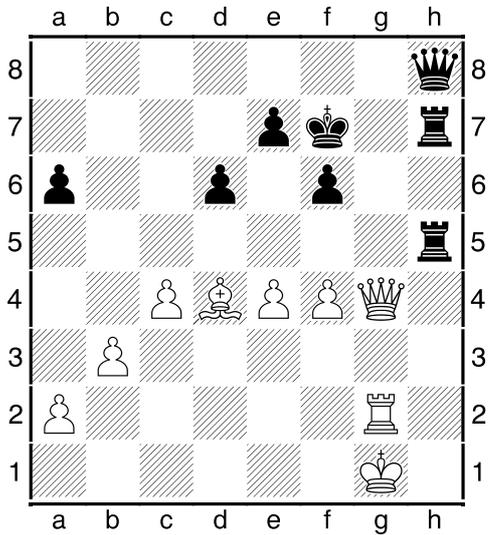
Wenn Weiß die ♔ schlägt, erreicht er ein schlechtes Endspiel; deshalb: 20. ♖xg6+ ♔h8 21. ♖h6+ ♔g8 22. ♖g6+ Dauerschach! ½:½



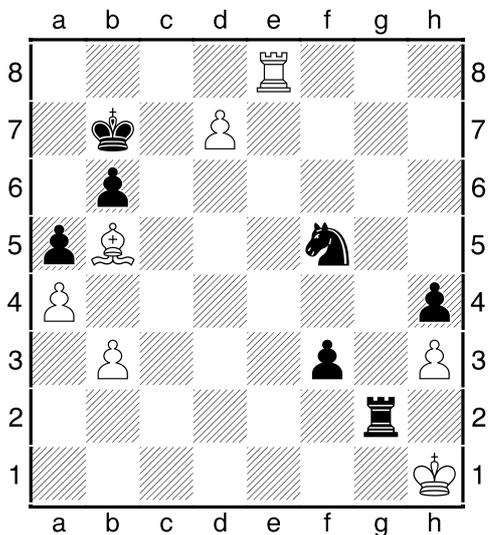
1. ♖h3+ ♔g7 2. ♖g3+ ♔h7 [2... ♔f8 3. ♖f3 ½:½] 3. ♖h3+ Dauerschach! ½:½



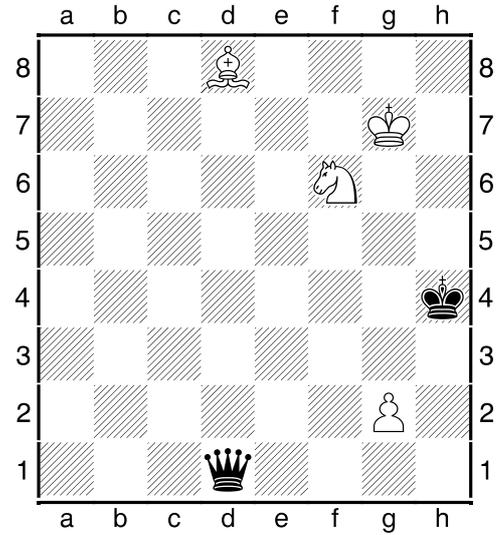
1. ♖xg6+! hxg6 2. ♗xg6+ ♔h8 3. ♗h6+
Dauerschach! ½:½



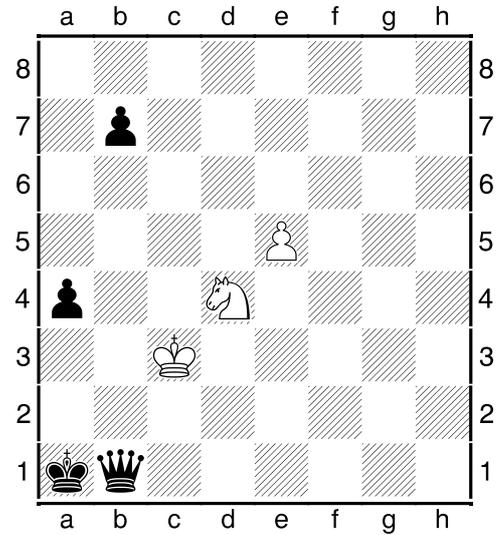
1. ♕xf6! exf6 [1... ♗xf6? 2. ♗g8#; 1... ♔xf6? 2. ♗g6#]
2. ♗d7+ ♔f8 3. ♗d8+ Dauerschach! ½:½



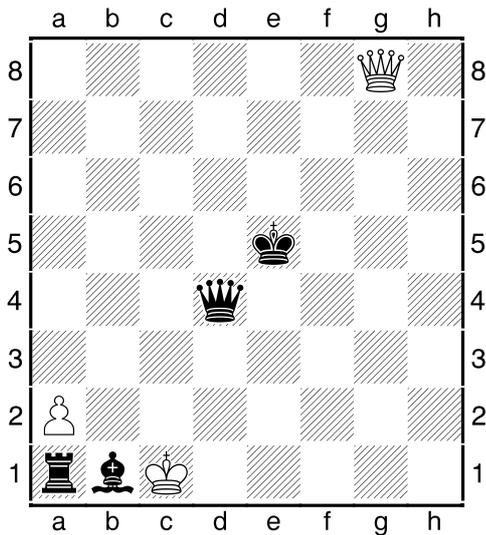
1. ♖b8+ ♔a7 [1... ♔c7? 2. d8♖# 1:0] 2. ♖a8+ ♔b7
Dauerschach! ½:½



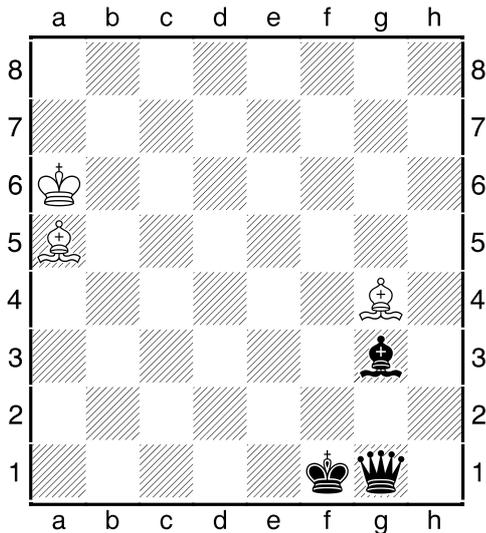
1. ♘d5+! ♔g3 [1... ♔g4 2. ♘e3+ 1:0; 1... ♔h5
2. ♘f6+ ♔h4 3. ♘d5+] 2. ♘c7+ ♔f2 [2... ♔g4
3. ♘e3+ 1:0; 2... ♔xg2 3. ♘e3+ 1:0] 3. ♘b6+ ♔e1
4. ♘a5+ ♔f2 5. ♘b6+ Dauerschach! ½:½



1. ♘c2+ ♔a2 [1... ♗xc2+ 2. ♔xc2 b5 3. e6 b4 4. e7
b3+ 5. ♔d2 b2 6. e8♖ b1♗ 7. ♗xa4+ Remis]
2. ♘b4+ ♔a3 3. ♘c2+ Dauerschach! ½:½



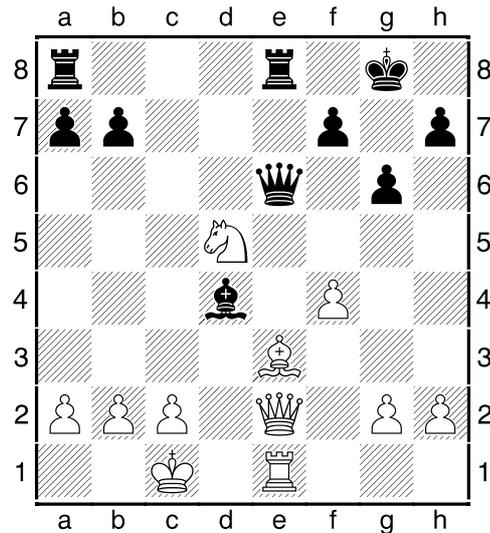
1. ♖g7+ ♔d5 2. ♕d7+ ♔c5 [2... ♔c4 3. ♖a4+ ♔d3
4. ♕d1+ ♔e4 5. ♖g4+] 3. ♖a7+ ♔c4 4. ♖a4+ ♔d3
[4... ♔c3 5. ♖b3#] 5. ♕d1+ ♔e3 6. ♖g1+ ♔e4
7. ♖g4+ ♔e5 8. ♖g7+ Dauerschach! ½:½



1. ♘h3+ ♔e2 2. ♘g4+ ♔d3 3. ♘f5+ ♔c4 [sonst
geht die Dame verloren: 3... ♔d4 4. ♘b6+ ♔e5
5. ♘g1 ♔xf5 Remis!] 4. ♘e6+ ♔d3 5. ♘f5+
Dauerschach! ½:½

Viele dieser Aufgaben sind Studien – also
ausgedachte, fiktive Stellungen.
Dauerschach ist jedoch oft auch ein
wichtiges Element in einer Schachpartie –
paßt also genau auf!

Schließen möchte ich (vor dem
Aufgabenteil) mit einer besonders schönen
Partie, Weltmeister Aljechin spielte Weiß:

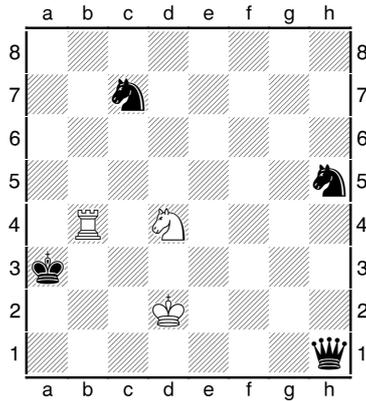


Weiß liegt eine Qualität zurück und steht
unter Druck, deshalb: 1. ♙xd4! ♕xe2
[1... ♕xd5?? 2. ♕xe8+ ♖xe8 3. ♖xe8#]
2. ♘f6+ ♔f8 [2... ♔h8? 3. ♘xe8+ ♖f6
4. ♖xe2+-] 3. ♘h7+ ♔g8 [3... ♔e7 4. ♖xe2+
♔d6 5. ♔d2+-] 4. ♘f6+ Dauerschach ½:½

Acht Aufgaben

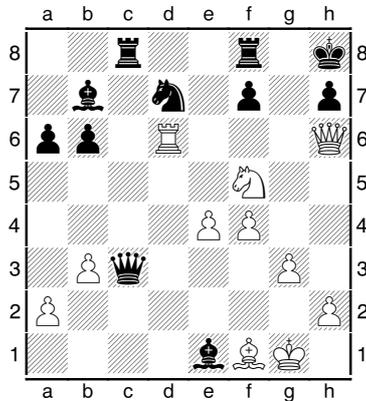
①

Weiß am Zug hält den schwarzen König in Schach!



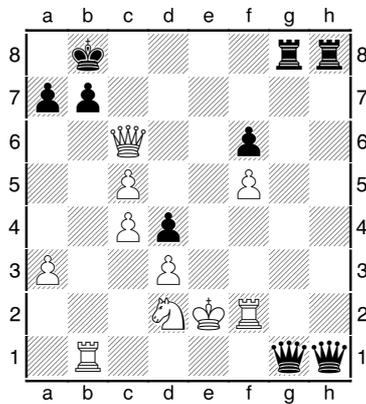
②

Weiß am Zug erzwingt ein Dauerschach!



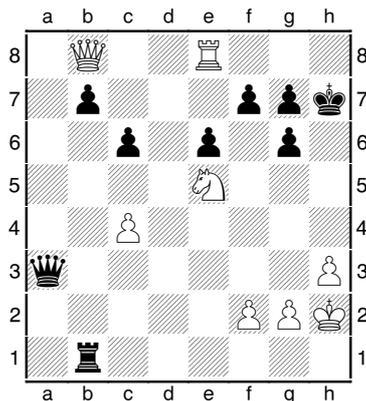
③

Weiß am Zug gibt wegen der zwei schwarzen Damen Dauerschach!



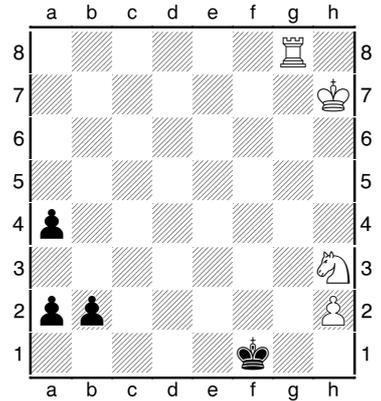
④

Schwarz am Zug opfert und gibt dann Dauerschach!



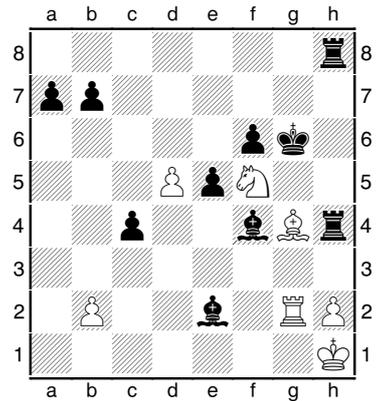
⑤

Weiß am Zug rettet einen halben Punkt – trotz der schwarzen Freibauern!



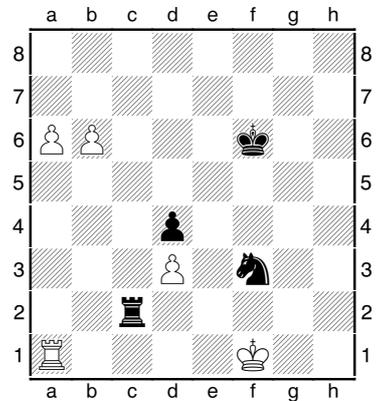
⑥

Weiß am Zug opfert und gibt dann Dauerschach!



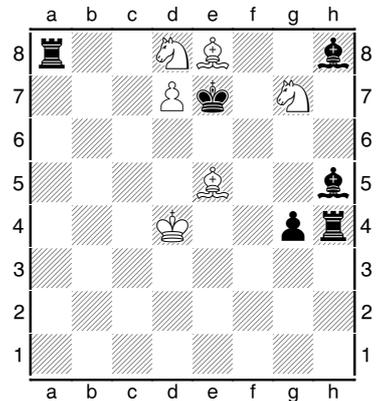
⑦

Schwarz am Zug bereit sein Dauerschach genial vor!



⑧

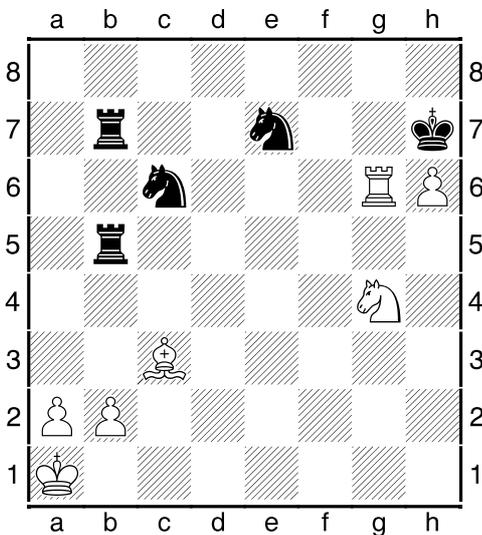
Eine Studie: Weiß am Zug gibt Dauerschach, jagt den König mit seinen Springern!



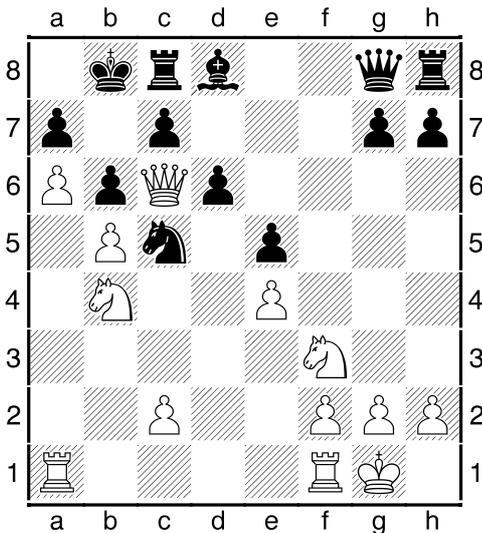
2.5 Berühmte Mattbilder

Auf den folgenden sechs Seiten werden berühmte Mattbilder vorgestellt. Mittels acht Kombinationsaufgaben (Lösungen in Kapitel 4) können die erlernten Ideen erprobt werden. Viele Mattbilder werdet ihr erkennen, wenn ihr auch den Namen noch nicht gehört habt.

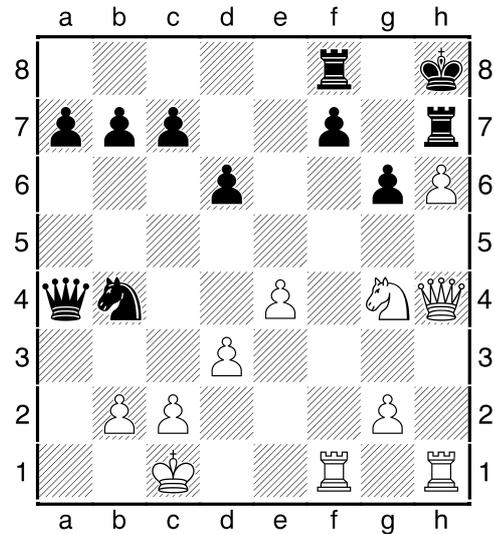
Das Arabermatt



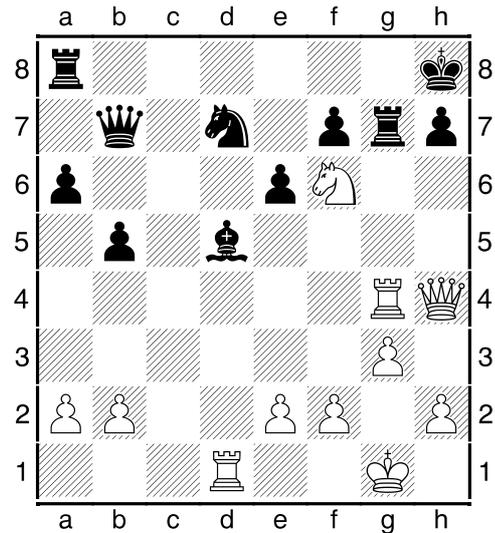
Nach **1. ♖g7+ ♜h8 2. ♘f6** ist Schwarz hilflos:
2... ♜xb2 [oder 2... ♘d5 3. ♖g8#] 3. ♜h7# 1:0



Kalbert-Balbe, Spanien 1971 **1. ♖b7+!!** mit diesem Damenopfer räumt Weiß c6 für seinen Springer und lenkt gleichzeitig den ♞ nach b7. **1... ♗xb7 2. ♘c6+ ♜a8 3. axb7+** nun wird die a-Linie geöffnet. **3... ♜xb7 4. ♜xa7# 1:0**

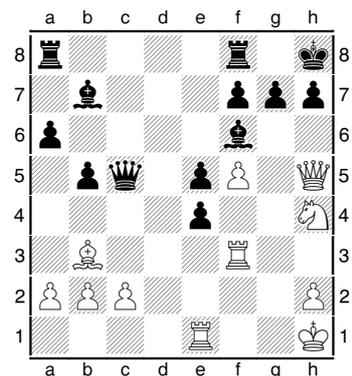


Hart-Enders, 1936 **1. ♖f6+ ♜g8 2. ♖g7+!! ♜xg7 3. ♘f6+ ♜h8 4. hxg7+ ♜g7 5. ♜h7# 1:0**

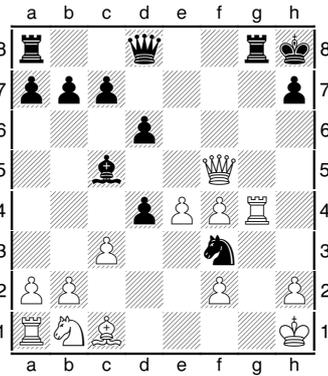


Barcza-Troianescu, Karsbad 1948 Mit dem Einleitungszug **23. ♖h6!!** stellt Weiß zunächst auf g7 eine Mattdrohung auf **23... ♜ag8** und setzt dann zum arabischen Finale an: [oder **23... ♜xg4 24. ♖xh7#] 24. ♖xh7+!! ♜xh7 25. ♜xg8# 1:0**

Kalshauri-Shnapik, 1970
 Zunächst wird der Springer in Position gebracht: **1. ♘g6+!! ♜g8** dann wird die h-Linie geöffnet: [oder **1... fxg6 2. ♖xh7+ ♜xh7 3. ♜h3+ ♜h4 4. ♜xh4#] 2. ♖xh7+! ♜xh7 3. ♜h3+ ♜g8 4. ♜h8# 1:0**

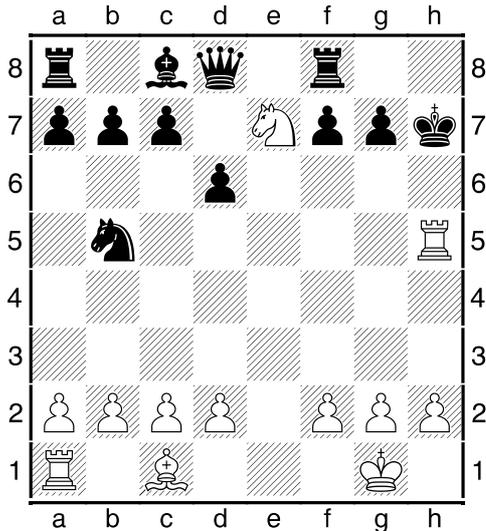


Reiner-Steinitz, 1860
 1...♖h4! nun droht ein Matt auf h2.
 2.♙g2 [oder 2.♖xh4 ♜g1#; bzw. 2.♔g2 dxc3 3.♙e3 ♙xe3 4.fxe3 cxb2 und Schwarz gewinnt.]
 2...♖h2+! 3.♖xh2 ♜g1# 0:1



Anastasias Matt

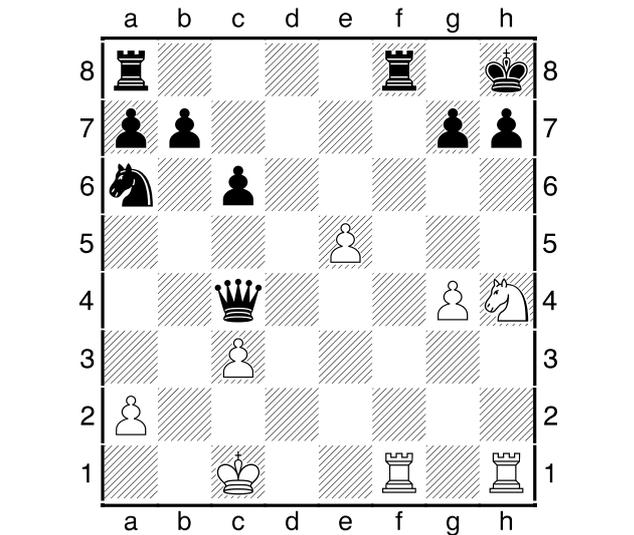
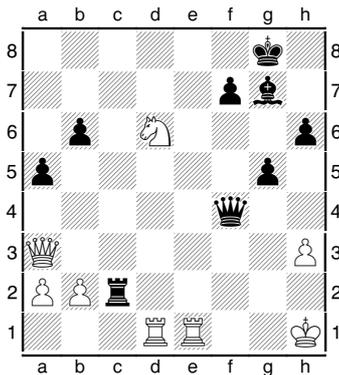
Eröffnungsfalle von Emanuel Lasker
 1894; 1.e4 e5 2.♖f3 ♘c6 3.♙b5 ♘f6 4.0-0 ♘xe4 5.♙e1 ♘d6 6.♘c3 ♘xb5 7.♘e5 ♘xe5 8.♙e5+ ♙e7 9.♘d5 0-0? [nötig war 9...♖f8 10.♘e7 d6! 11.♖xb5 ♖xe7 mit gleichen Chancen.] 10.♘e7+ ♘h8 11.♖h5 d6 [auf 11...g6 folgt 12.♖h6 ♙e8 13.♖h5! gxh5 14.♖f6#; und auch nach 11...h6 12.d3 ♙e8 13.♙xh6 erhält Weiß einen entscheidenden Angriff.] 12.♖xh7+!! ♘xh7 13.♖h5#



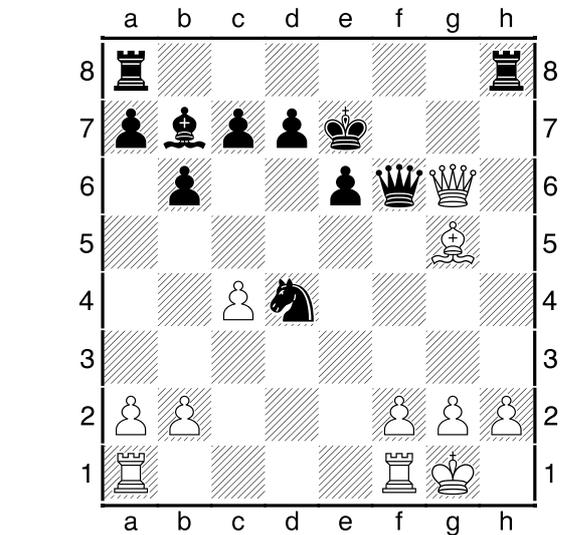
Dieses Mattbild mit Turm und Springer wird nach dem Roman "Anastasia und das Schachspiel" von Wilhelm Heinse, als das Matt der Anastasia bezeichnet. 1:0

Milan Vidmar – Max Euwe

Karlsbad, 1929 – wie soll Weiß das Matt auf h2 decken?
 1.♙e8+ ♙f8 [oder 1...♔h7 2.♖d3+ f5 3.♖xc2] 2.♖xf8+! ♔xf8 [oder 2...♔g7 3.♖xf7+] 3.♘f5+ ♔g8 4.♖f8+!! ♔xf8 5.♙d8# 1:0



1.♘g6+ ♔g8 2.♘e7+ ♔h8 3.♖xh7+! ♔xh7 4.♖h1#

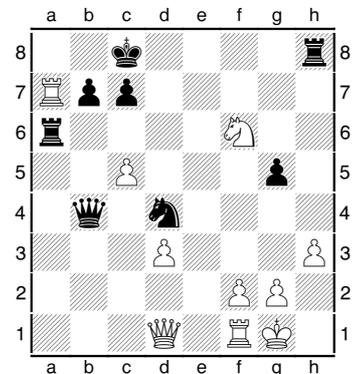


Siegbert Tarrasch – B. Richter

Halle, 1882 17...♘e2+ 18.♔h1 ♖xh2+! 19.♔xh2 ♖h8+ 20.♙h4 ♖xh4# [20...♖xh4#] 0:1

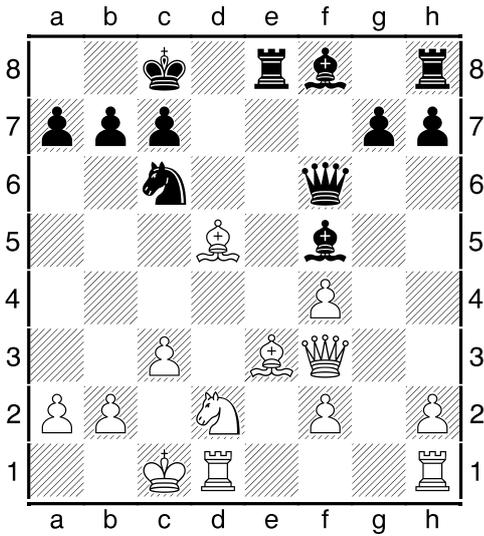
Loyd-Golmayo

Paris, 1867
 Weiß hätte hier, beginnend mit 1.Txa6, seinen Materialvorteil zur Geltung bringen können. Er entschied sich jedoch für ein spektakuläres Finale und spielte:



1.♙a8+!! ♖xa8 2.♖g4+ ♔b8 [2...♘f5 3.♖xf5+ oder; 2...♘e6 3.♖xe6+ ändert nichts] 3.♘d7+ ♔c8 [oder 3...♔a7 4.♙a1+ ♖a5 5.♖xa5#] 4.♘b6+ ♔b8 nun wird dem schwarzen König das letzte Fluchtfeld genommen 5.♖c8+!! ♖xc8 jetzt ist "Anastasias Matt" nicht mehr fern: 6.♘d7+ ♔a7 7.♙a1+ ♖a5 8.♖xa5# 1:0

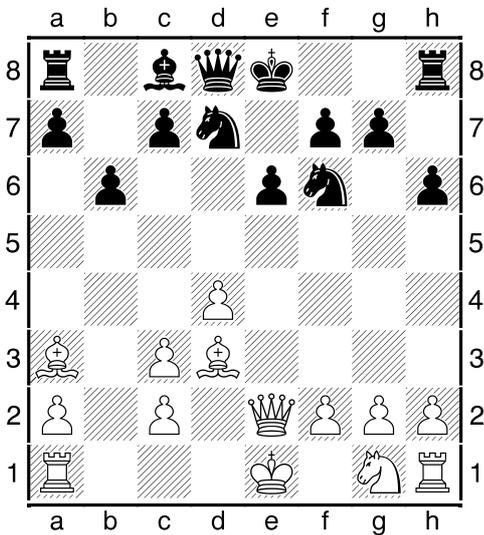
Bodens Matt



Schulder – Samuel Standige Boden

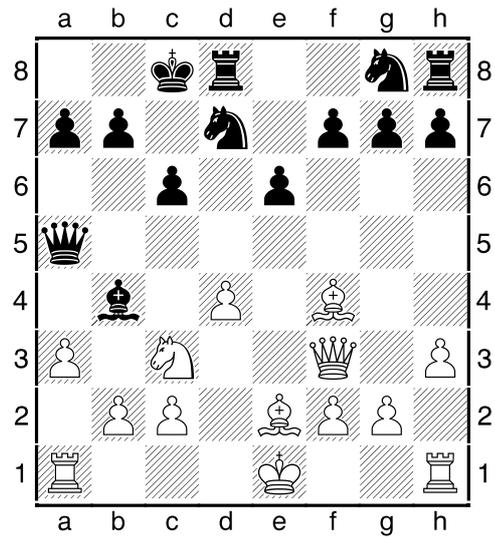
London, 1860

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.c3 f5 4.♙c4 ♘f6 5.d4 fxe4
 6.dxe5 exf3 7.exf6 ♙xf6 8.gxf3 ♘c6 9.f4 ♙d7
 10.♙e3 0-0-0 11.♘d2 ♖e8 12.♙f3 ♙f5 13.0-0-0?
 d5! dieses feine Bauernopfer öffnet die Diagonale
 f8–a3. Weiß hätte sich nun mit Figurenverlust
 abfinden müssen, denn 14.♙xd5? wird drastisch
 widerlegt: 14...♙xc3+!! 15.bxc3 ♙a3# 0:1

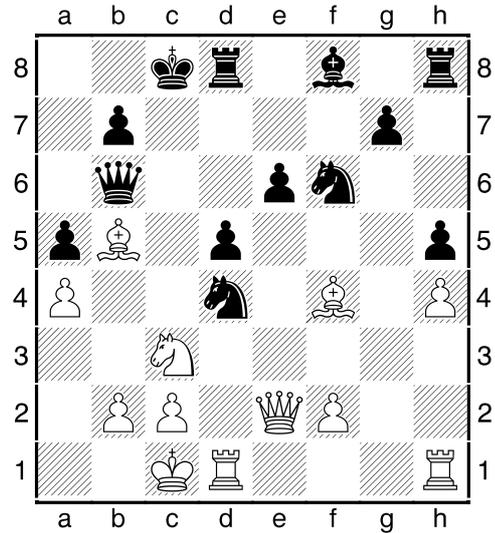


Alexander Aljechin – Vasic

Graz, 1931 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♙b4 4.♙d3
 ♙xc3+ 5.bxc3 h6 6.♙a3 ♘d7 7.♙e2 dxe4 8.♙xe4
 ♘gf6 9.♙d3 b6?? 10.♙xe6+!! fxe6 [oder 10...♙e7
 11.♙xe7#] 11.♙g6# 1:0



Canal – N.N. Budapest, 1934 – 1.axb4!! ♙xa1+
 2.♙d2 ♙xh1 [Besser war 2...♘e5, um dem König
 auf d7 ein Fluchtfeld zu geben] 3.♙xc6+!! bxc6
 4.♙a6# 1:0

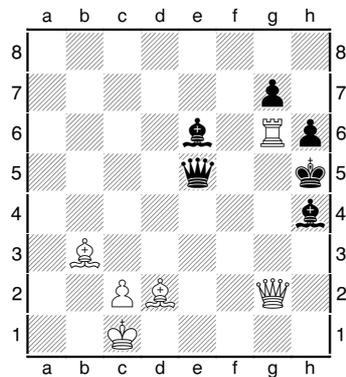


Der Bauernraub 2...♘xd4? wird mit 3.♙xd4!! glatt
 widerlegt: 3...♙xd4 4.♙xe6+ ♘d7 [oder 4...♙d7
 5.♙xd7+ ♙d8 (5...♘xd7 6.♙e8#) 6.♙c7+ ♙xc7
 7.♘b5+++] 5.♙c6+!! bxc6 6.♙a6# 1:0

Vaccaroni – Mazzochi

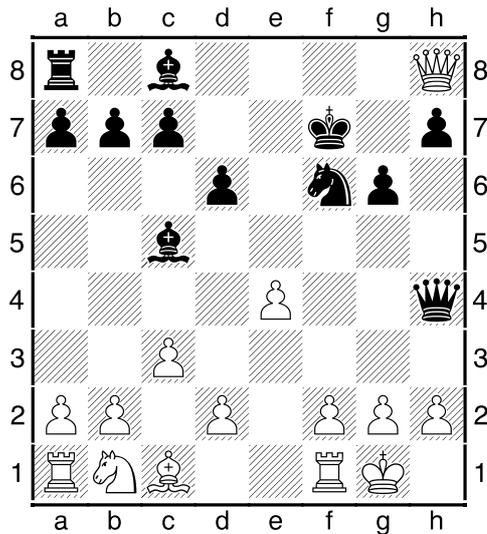
Rom, 1891 – das
 Damenopfer

1.♙g4+!! lenkt den
 ♙ von der
 Diagonale a2–g8
 ab und nimmt
 gleichzeitig dem ♙
 das Fluchtfeld g4.
 Nach 1...♙xg4 wird



mit dem Turmopfer 2.♙xh6+!! die Diagonale e8–h5
 für den ♙ geräumt und gleichzeitig der g–Bauer
 eliminiert, nach 2...gxh6 folgt schließlich der große
 Auftritt des Läufers: 3.♙f7# 1:0

Blackburnes Matt

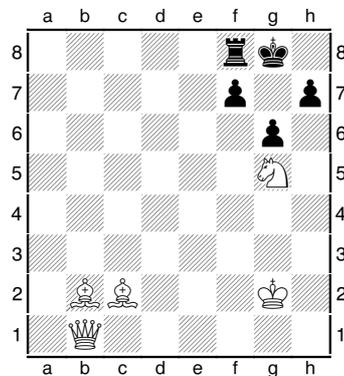


NN – Joseph Henry Blackburne

London, 1880 – Blackburne hat eine Qualität und zwei Bauern geopfert. Weiß spürte die Gefahr nicht und spielte **1.c3?** [nach 1.♖d8! ♜b6 2.e5! dxe5 3.♗d3 hätte er Vorteil gehabt] **1...♘g4!** [alternativ gewinnt auch 1...♙e6! 2.♗xa8 ♘g4!] **2.h3 ♙xf2+!** **3.♙h1** [oder 3.♞xf2+ ♗xf2+ 4.♙h1 ♗f1#] **3...♙f5!** **4.♗xa8** [oder 4.♞xf2 ♘xf2+ 5.♙h2 ♞xh8 und Schwarz gewinnt.] **4...♗xh3+!!** **5.gxh3 ♙xe4#** 0:1

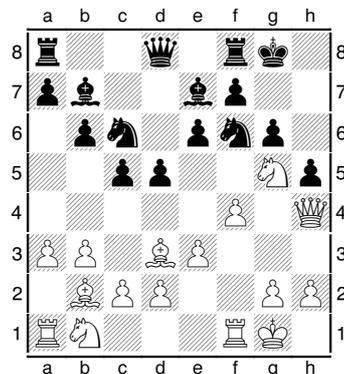
Beispiel von Vukovic

1.♙h1! h5 [1...♞d8
2.♗xh7+ ♙f8
3.♗xf7#; 1...h6
2.♗xh6 ♞e8
3.♗g7#] **2.♗xh5!!**
gxh5 3.♙h7# 1:0



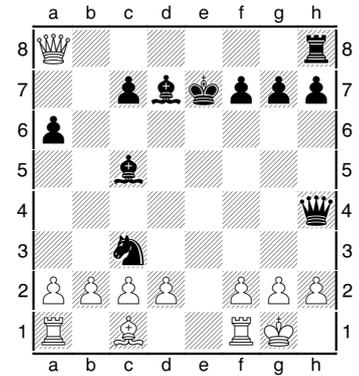
Henry Edward Bird – NN

1.g4! ♘xg4??
[oder 1...hxg4??
2.♙xf6 ♙xf6
3.♗h7#; nach dem
besseren 1...e5
2.gxh5 ♘h5 3.♙e2
♙xg5 4.fxg5 ♘g7
steht der schwarze
König lediglich
gefährdet] **2.♗xh5!!**
gxh5 [2...♘f6
3.♙xf6 gxh5
4.♙h7#] **3.♙h7#** 1:0

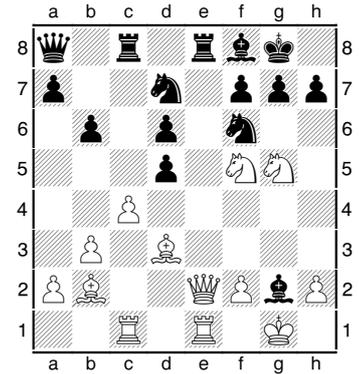


NN – Siegbert Tarrasch

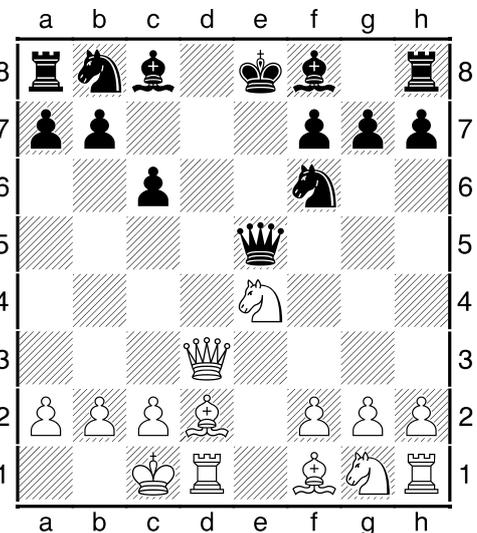
1.♗xh8?? [besser war 1.♗f3] **1...♘e2+**
2.♙h1 ♙xf2! **3.h3**
auch nicht besser:
3.♞xf2 ♗xf2 4.♗e8+
♙xe8 5.d3 ♗g1#;
3.♗xg7 ♘g3+!
4.♗xg3 ♙xg3 5.h3
♙xh3! **3...♗xh3+!!**
4.gxh3 ♙c6+
5.♙h2 ♙g3# 0:1



1.♗h5! ♘xh5??
[besser ist 1...g6
2.♘h6+ ♙xh6
3.♗xh6 d4 4.♙xd4
♘e5 mit offenem
Partieausgang.]
2.♘h6+! **gxh6**
[oder 2...♙h8
3.♘gx7#] **3.♙xh7#**
1:0

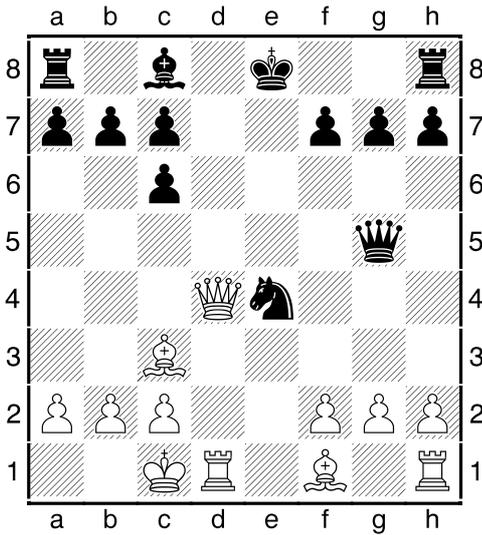


Rétis Matt



Richard Réti – Saviely Tartakower

Wien, 1910 – **1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘f6 5.♗d3 e5 6.dxe5 ♗a5+ 7.♙d2 ♗xe5 8.0-0!** (Diagramm) damit baut Weiß eine Turm-Läufer-Abzugsbatterie auf **8...♘xe4?** Schwarz kann dem Köder nicht widerstehen **9.♗d8+!!** hinlenkendes Damenopfer **9...♙xd8 10.♙g5+** die Abzugsbatterie erwacht zum Doppelschach **10...♙c7** [10...♙e8 11.♞d8#] **11.♙d8#** Hinlenkungsoffer – Doppelschach – Matt! So lautet das Erfolgsrezept dieser Mattkombination, die durch die obige Partie allgemein bekannt wurde und auch als Rétis Matt bezeichnet wird. 1:0

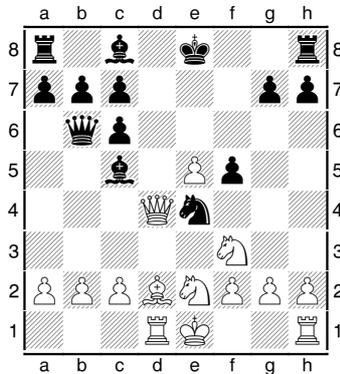


Maczuski – Kolisch

Paris, 1864 – **1.f4!!** lenkt die Dame in eine entscheidende Fesselung **1...♖xf4+** [1...♗e7 2.♗xg7 ♜f8 3.♞e1 ♕f5 (oder 3...f5 4.♗xe7+ ♜xe7 5.♖b4+) 4.g4 ♖g6 5.♗d4 und Weiß gewinnt] **2.♖d2** baut die Abzugsbatterie auf **2...♗g4?** [2...♗h4 3.♖d3 f5 4.♖xe4 fxe4 5.♗xg7 ♜f8 6.♖g5 1:0] **3.♗d8+!** das Damenopfer **3...♜xd8** **4.♖g5+** das Doppelschach **4...♜e8** **5.♗d8#** **1:0**

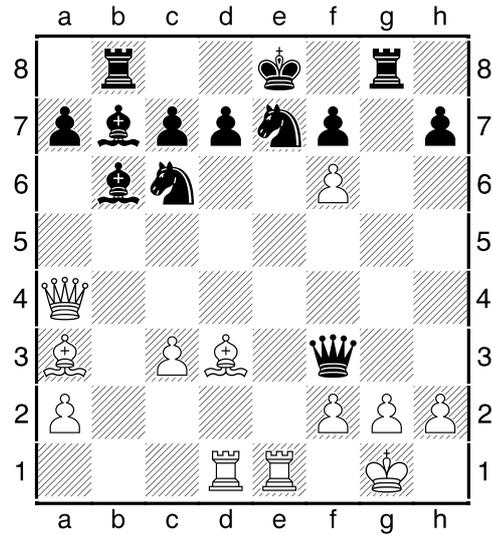
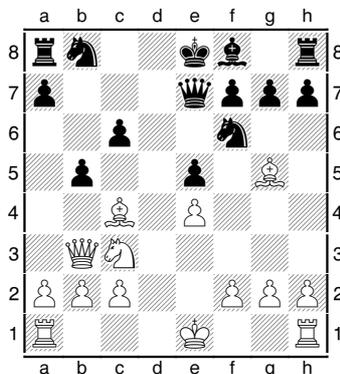
Vladimir Vukovic – Deutsch

1920 – Da der ♔ nach f7 flüchten kann, dient Rétis Kombination nur als Einleitung: **1.♗d8+ ♜xd8** [1...♜f7 2.e6+ ♜xe6 3.♞f4+ ♜f7 4.♞e5#] **2.♖g5+ ♜e8** **3.♗d8+ ♜f7** **4.e6+ ♜xe6** [4...♖xe6 5.♞e5#; 4...♜g6 5.♞f4#] **5.♞f4+ ♜f7** **6.♞e5#** **1:0**



Paul Morphy – Duke Karl Count Isouard

Paris, 1858 – **10.♞xb5!** **cxb5** **11.♖xb5+** **♞bd7** [11...♜d8 12.0-0-0+ ♜c8 13.♗d3!] **12.0-0** **♗d8** **13.♗xd7!** **♗xd7** **14.♗d1 ♗e6** **15.♖xd7+** [15.♗xe6+ fxe6 16.♖xf6 +-] **♞xd7** **16.♗b8+!!** **♞xb8** **17.♗d8#** **1:0**

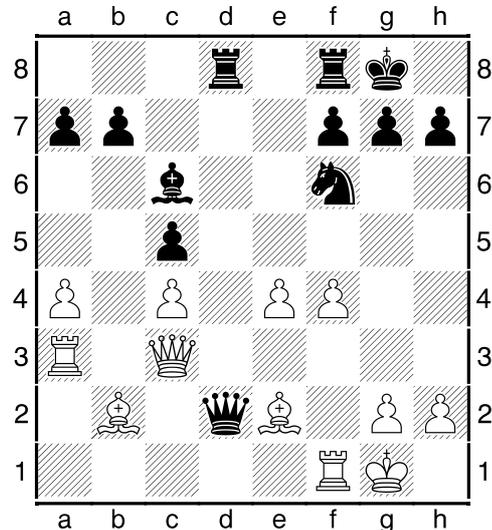


Adolf Anderssen – Jean Dufresne

'Immergrüne Partie' Berlin, 1852 **20.♗xe7+!** **♞xe7?!** [besser ist 20...♜d8. Aber Schwarz verliert auch dann: 21.♗xd7+! ♜c8 (21...♜xd7 22.♖f5+ ♜e8 23.♖d7+ ♜d8 24.♖xc6+ nebst Matt.) 22.♗d8+! ♜xd8 (22...♗xd8 23.gxf3 +- oder; 22...♞xd8 23.♗d7+!! ♜xd7 24.♖f5+ ♜e8 25.♖d7#) 23.♖e2+ (weniger klar ist 23.♖f5+ ♗xd1+ 24.♗xd1+ ♞d4 25.g3 ♗g5! 26.♖h3 ♖f3!) 23...♞d4 24.♖xf3 ♖xf3 25.g3 ♖xd1 26.♗xd1 mit einem langweiligen aber gewonnenen Endspiel.] **21.♗xd7+!!** **♜xd7** **22.♖f5+ ♜e8** [oder 22...♜c6 23.♖d7#] **23.♖d7+ ♜f8** [oder 23...♜d8 24.♖xe7#] **24.♖xe7#** **1:0**

Murphys Matt

Turm und Läufer bilden auch ein gutes Team. Die folgende Mattidee ist unter dem Namen „Murphys Matt“ bekannt:

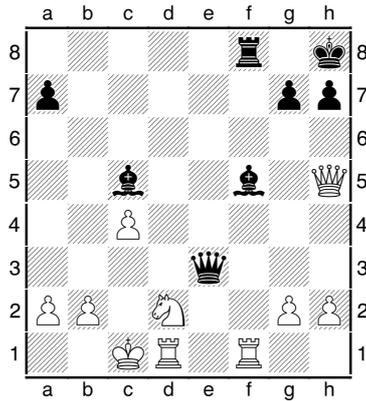


1.♗xf6! **gxf6** **2.♗g3+** **♜h8** **3.♖xf6#** **1:0**

Acht Aufgaben

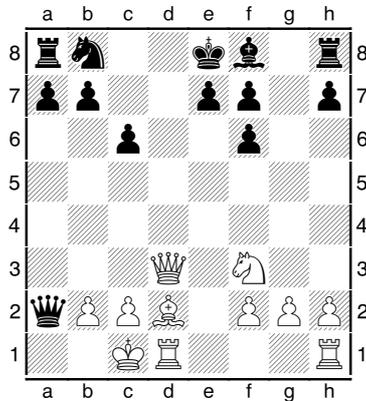
①

Schwarz am Zug
setzt ganz
schnell matt!



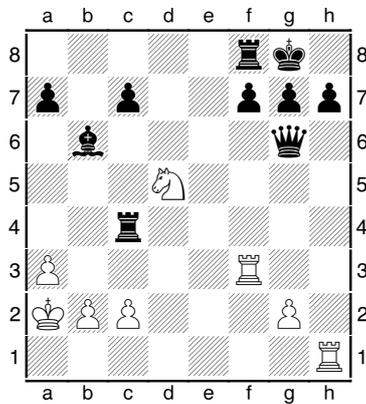
②

Weiß am Zug
setzt in 3 Zügen
matt!



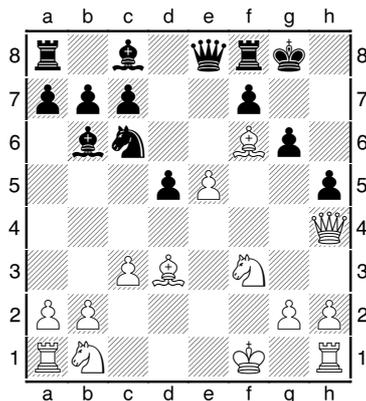
③

Weiß am Zug
setzt in 6 Zügen
matt!



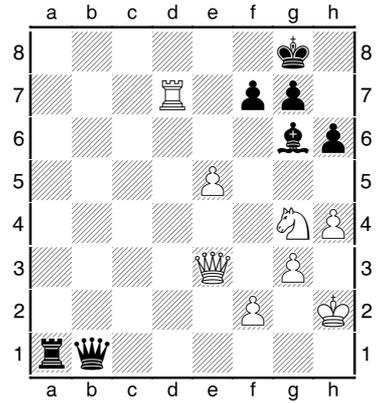
④

Weiß am Zug
setzt in 4 Zügen
matt!



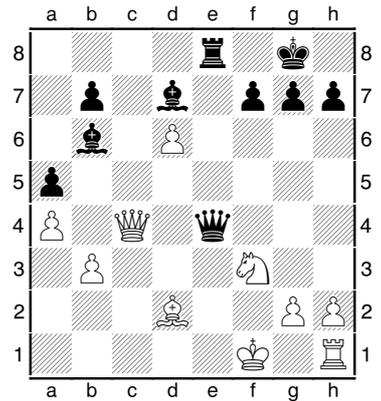
⑤

Weiß am Zug
setzt in 4 Zügen
matt!



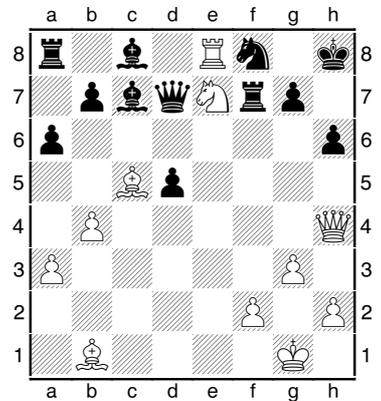
⑥

Schwarz am Zug
setzt ganz
schnell matt!



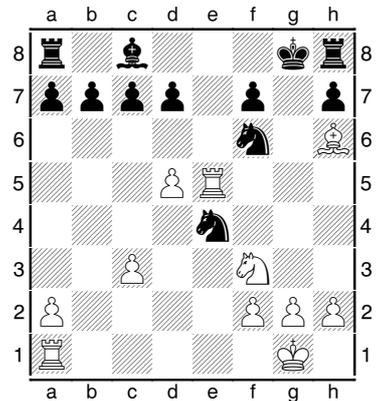
⑦

Weiß am Zug
setzt in 4 Zügen
matt!



⑧

Achtung:
schwierig!
Weiß am Zug
setzt schnell
matt!



2.6 126 Kombinationen

Auf den folgenden 21 Seiten findet ihr jeweils sechs Kombinationen, stets mit der Aufgabenstellung

Weiß am Zug gewinnt!

Das heißt nicht unbedingt, daß Weiß schnell mattsetzen kann, der Gewinn einer Figur genügt oft auch.

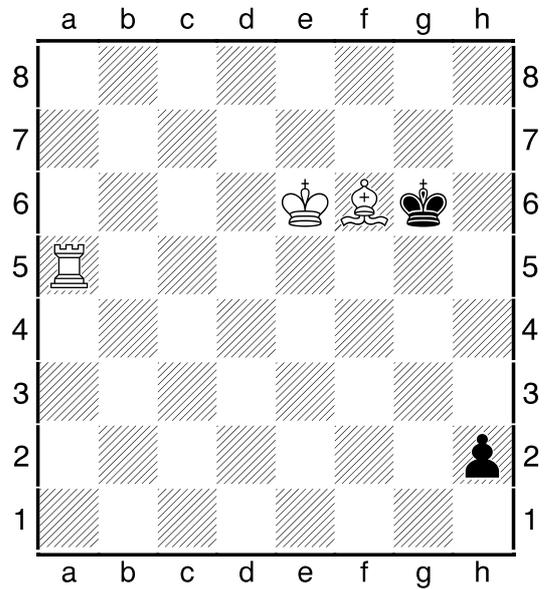
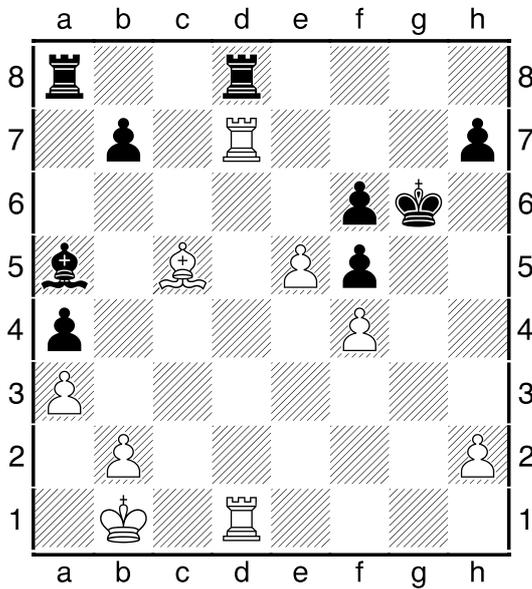
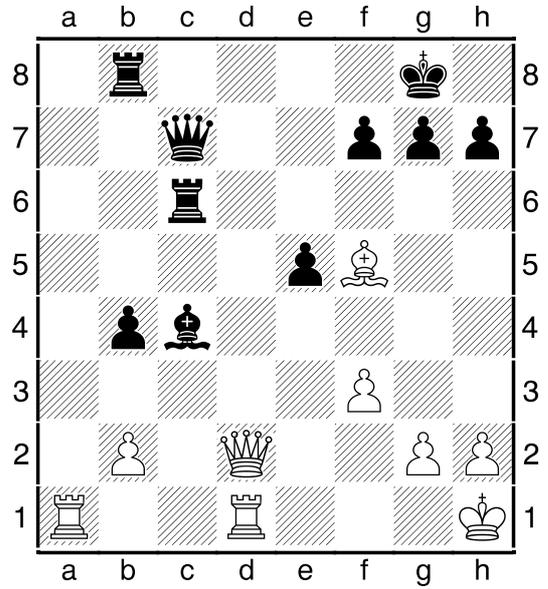
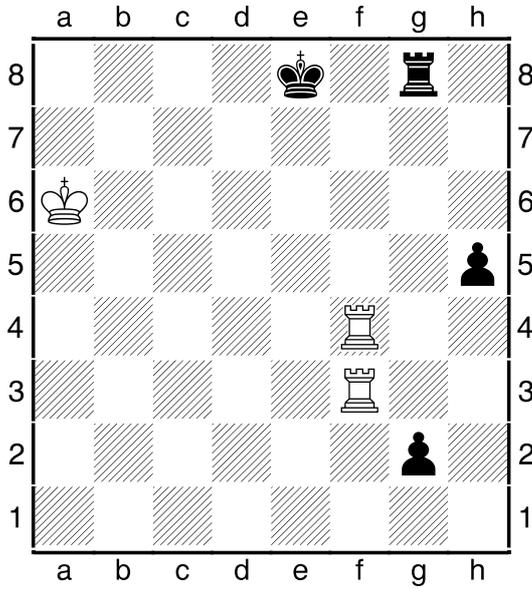
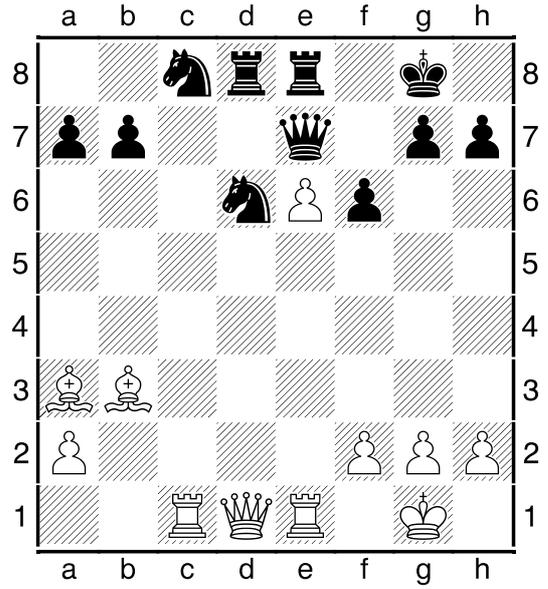
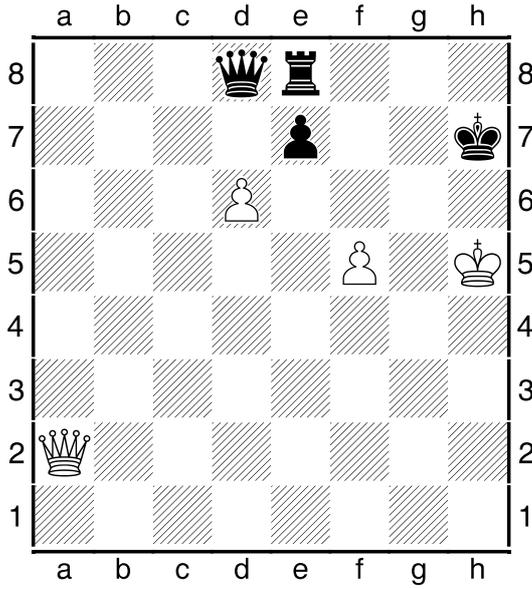
Die Numerierung wurde unverändert aus der *hervorragenden* Höchstadter Schachzeitung übernommen. Begonnen wird bei Aufgabe 175, weil die Diagramme der ersten 174 Aufgaben mit verschiedenen anderen Programmen erstellt wurden.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben schwankt stark, an manchen Kombinationen werden auch DWZ-2100er zu knabbern haben.

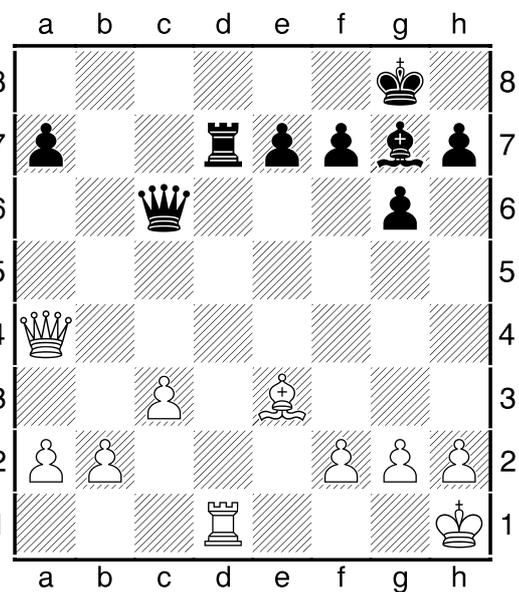
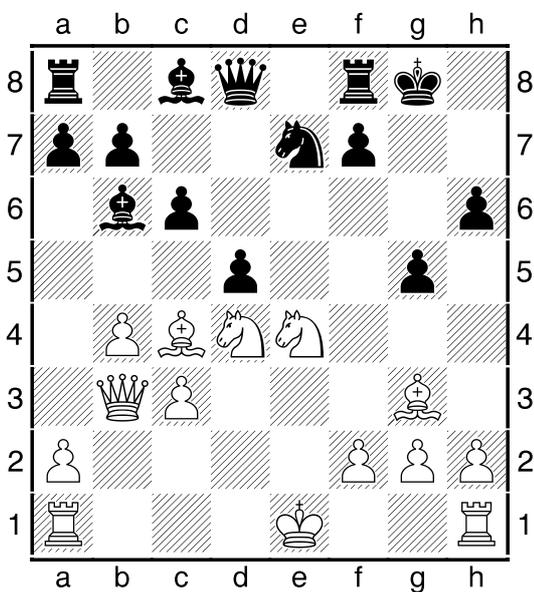
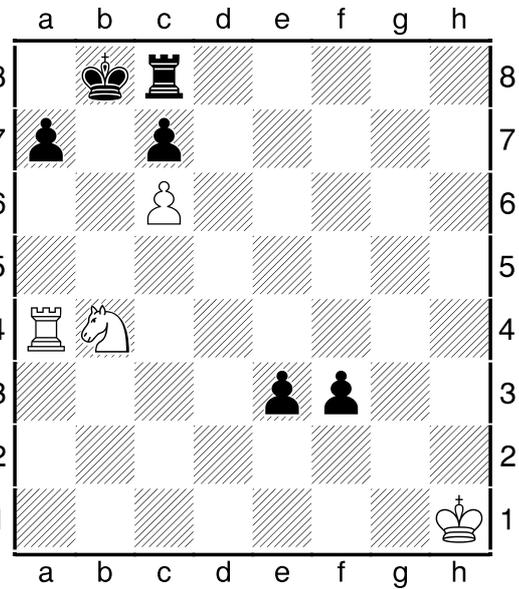
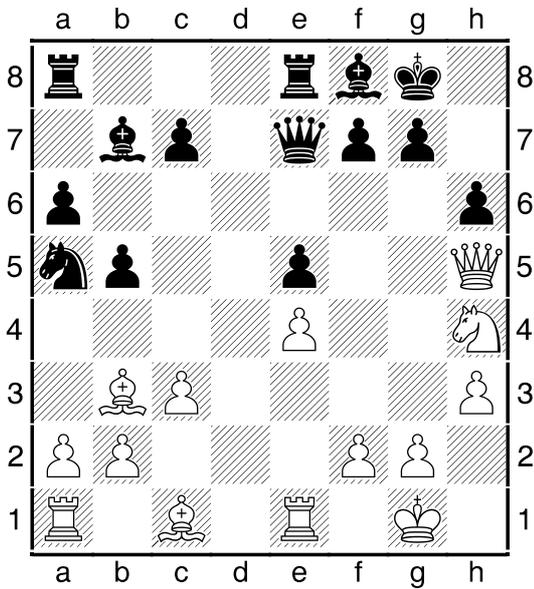
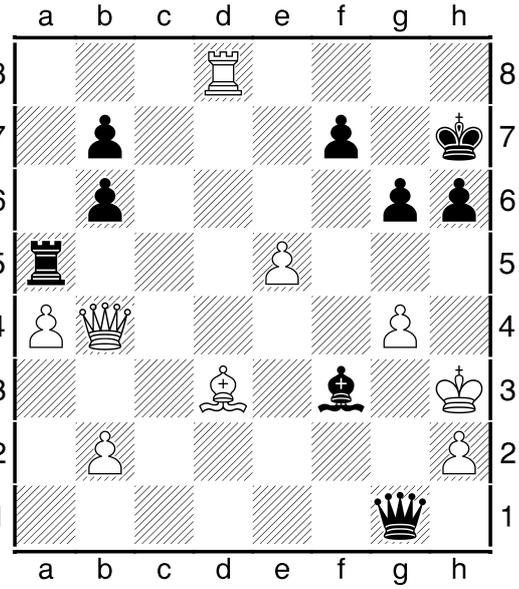
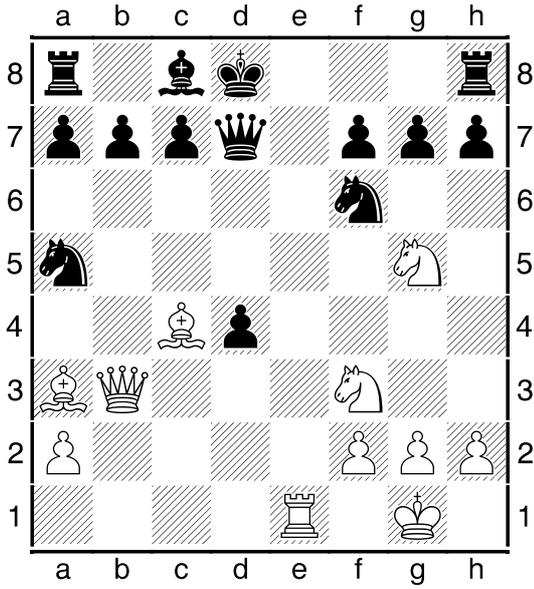
Die Lösungen finden sich im Lösungsteil im vierten Kapitel.

Nicht spicken!

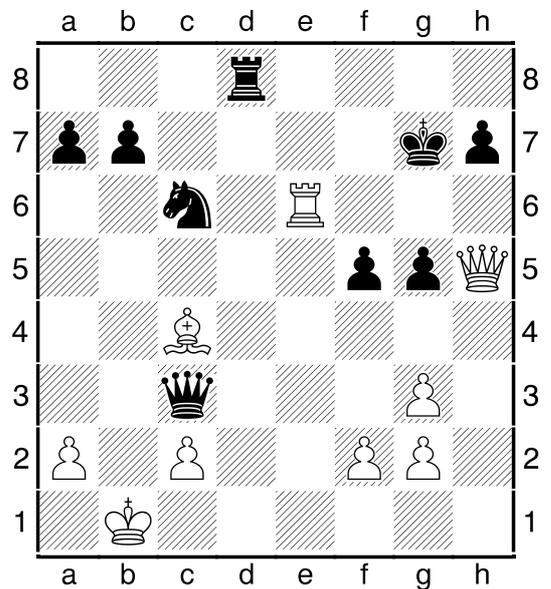
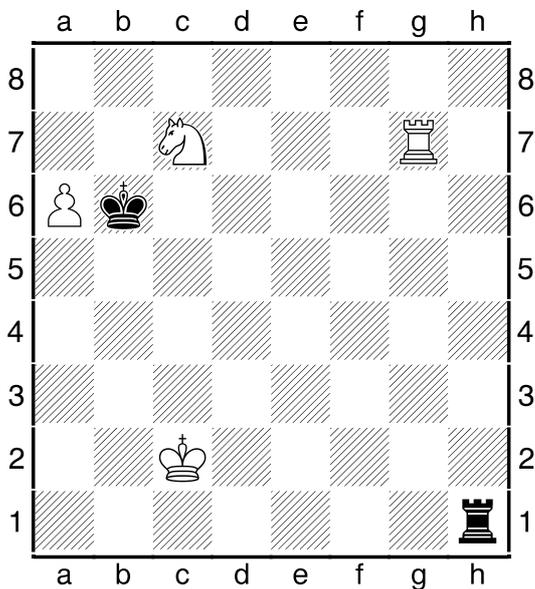
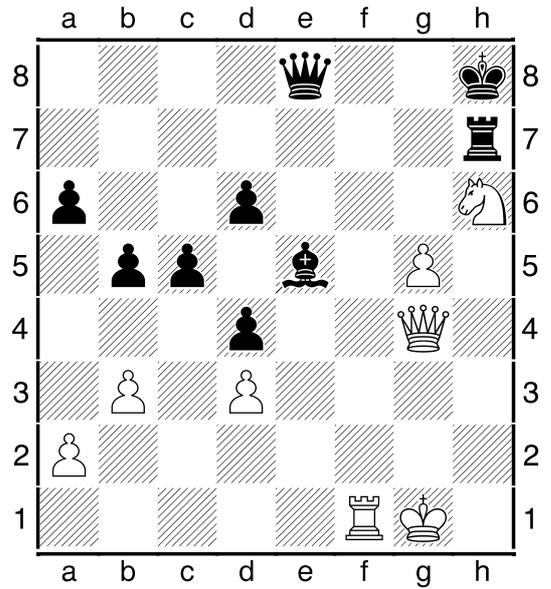
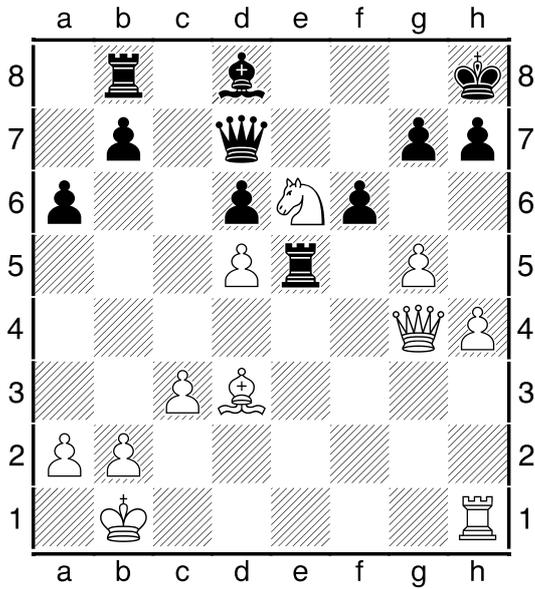
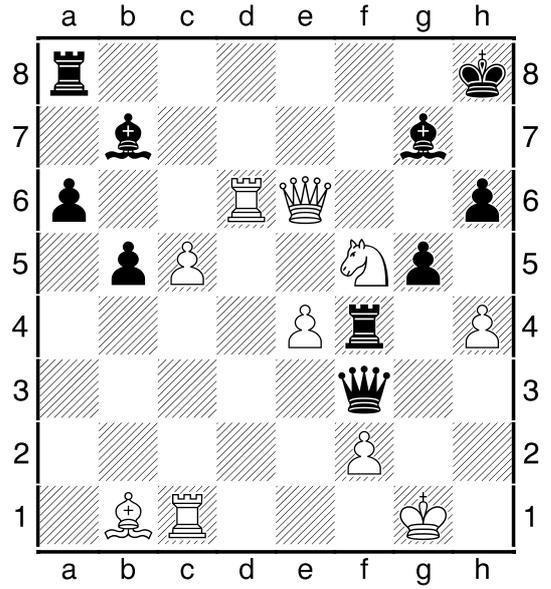
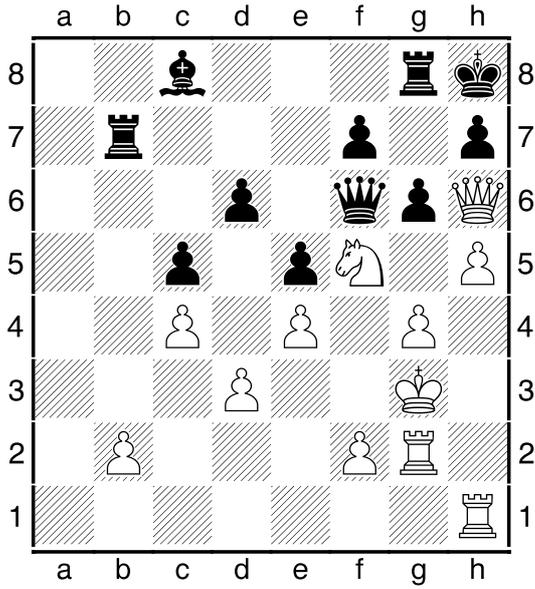
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 175-180



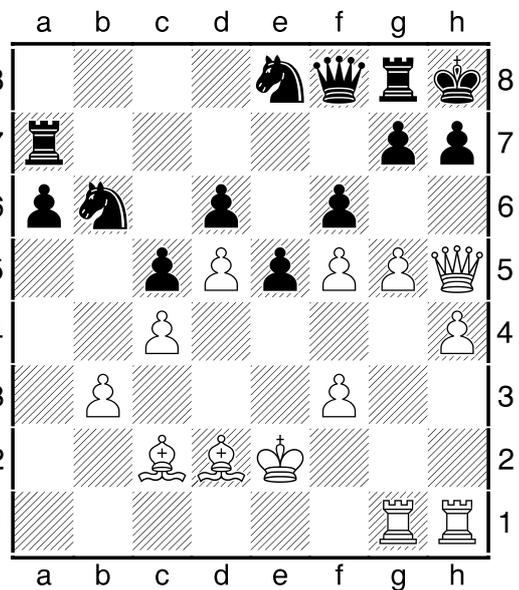
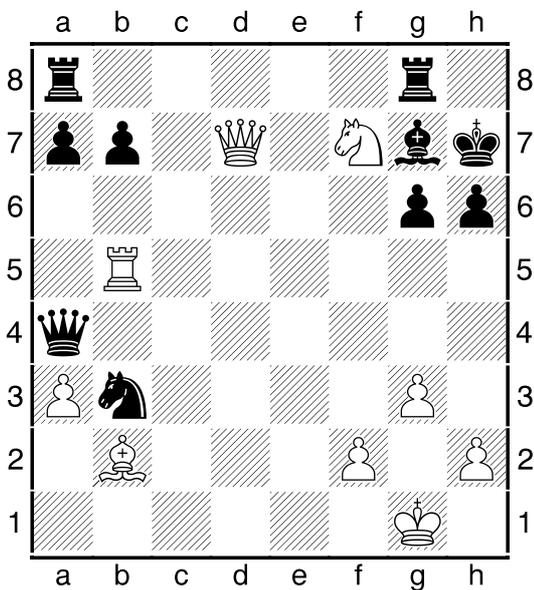
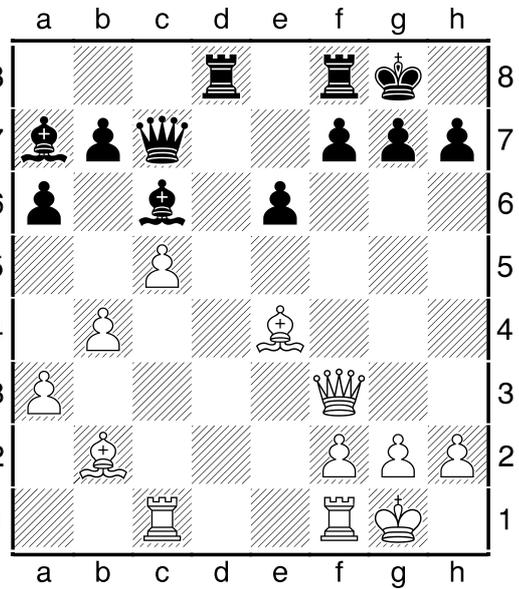
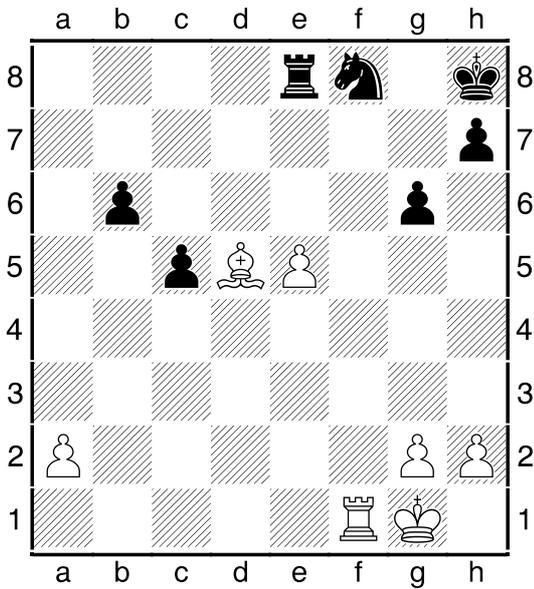
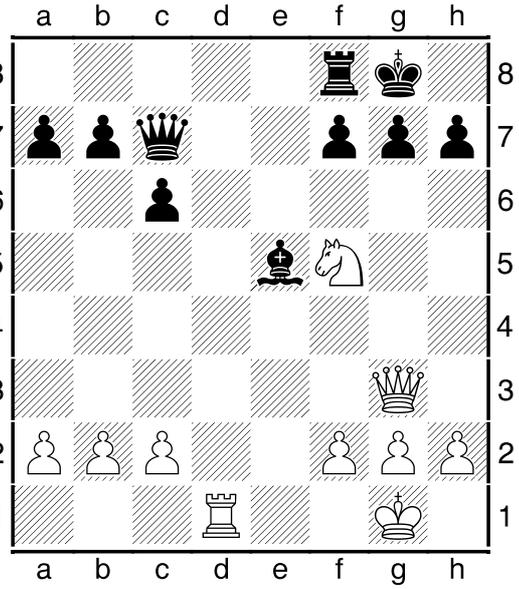
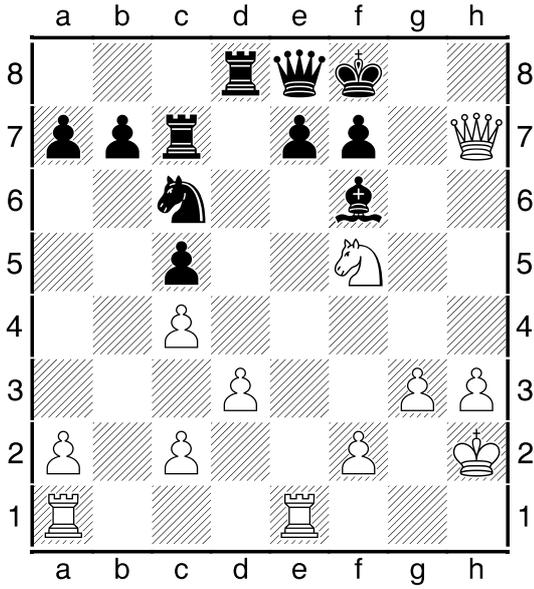
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 181-186



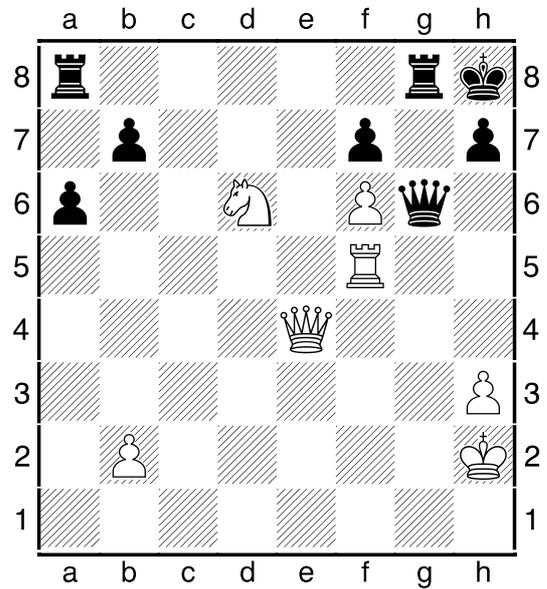
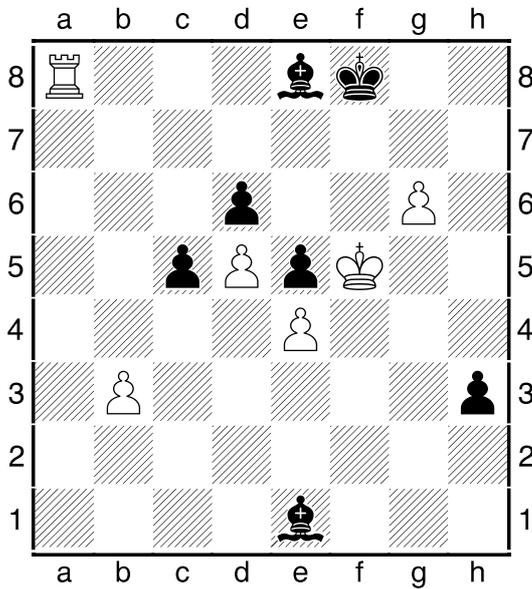
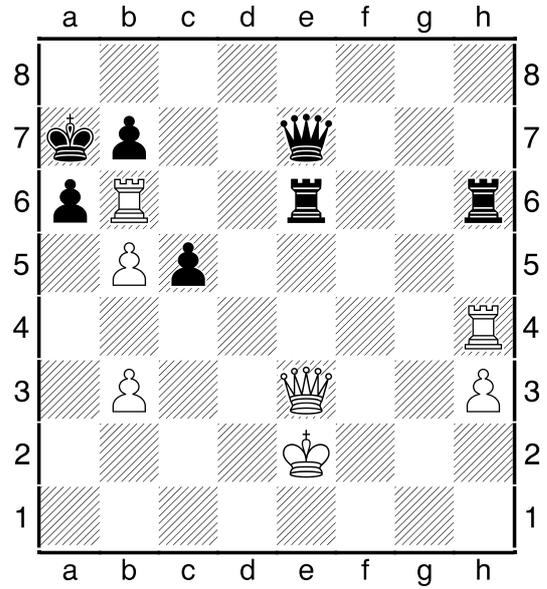
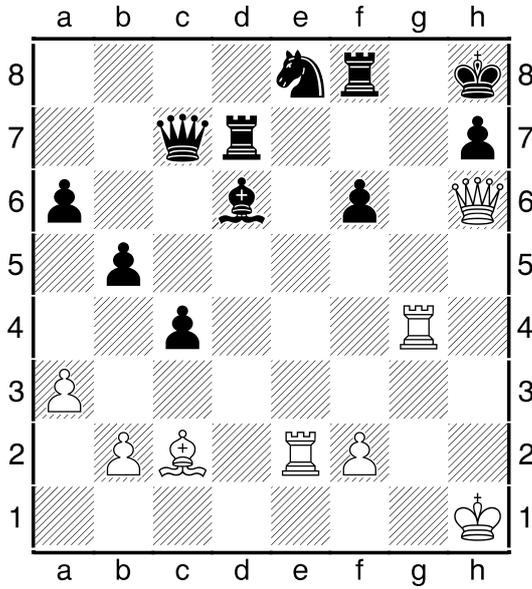
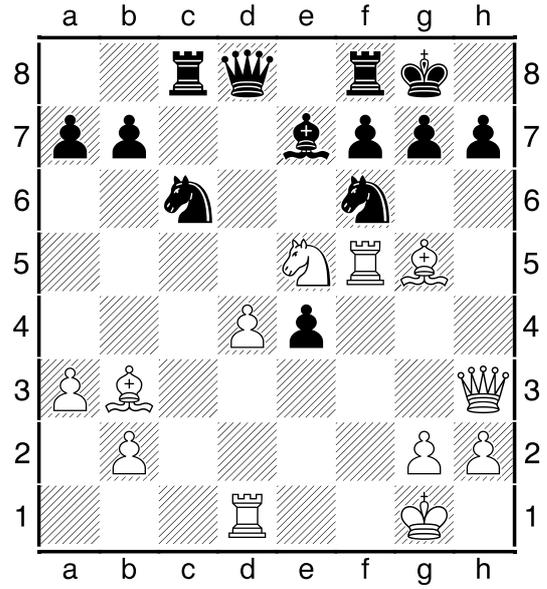
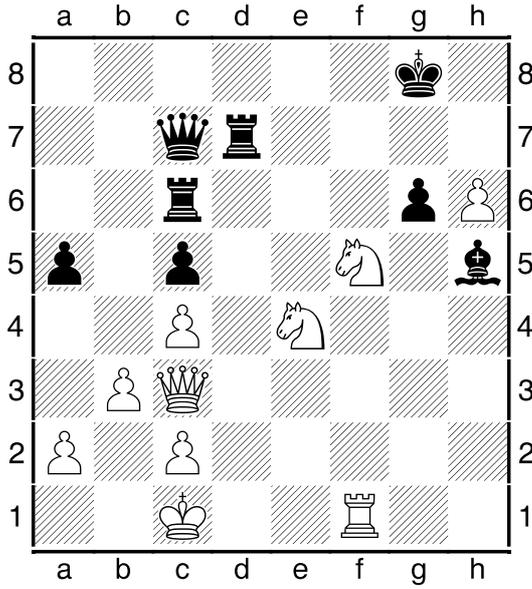
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 187-192



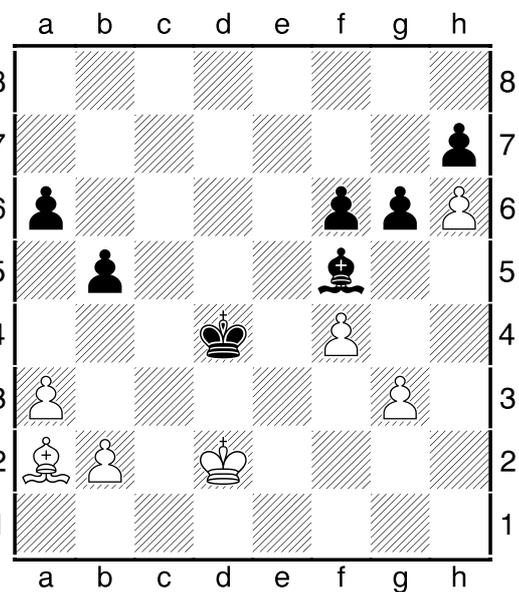
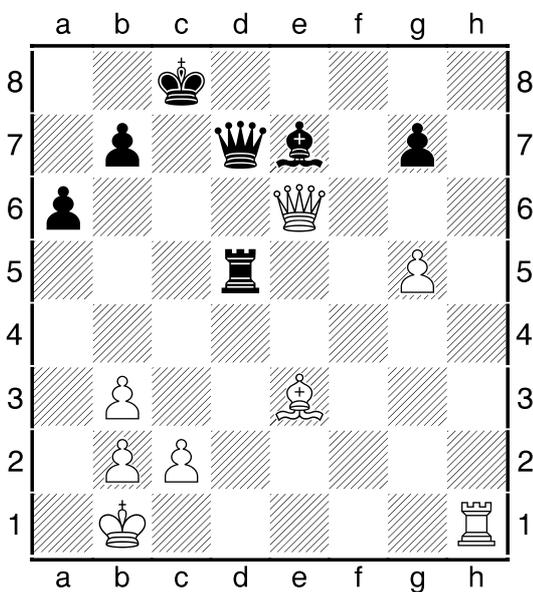
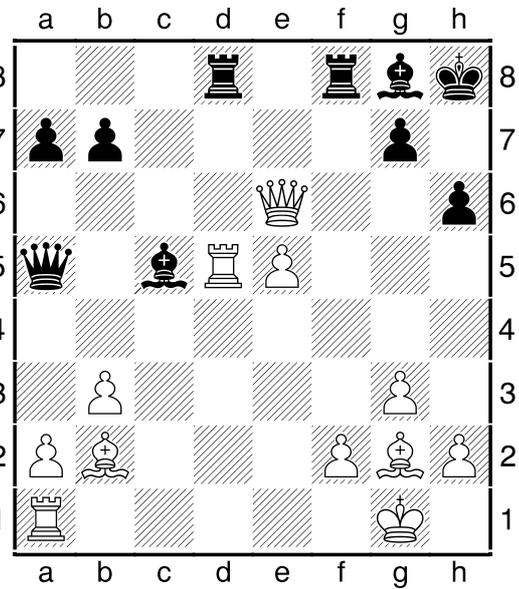
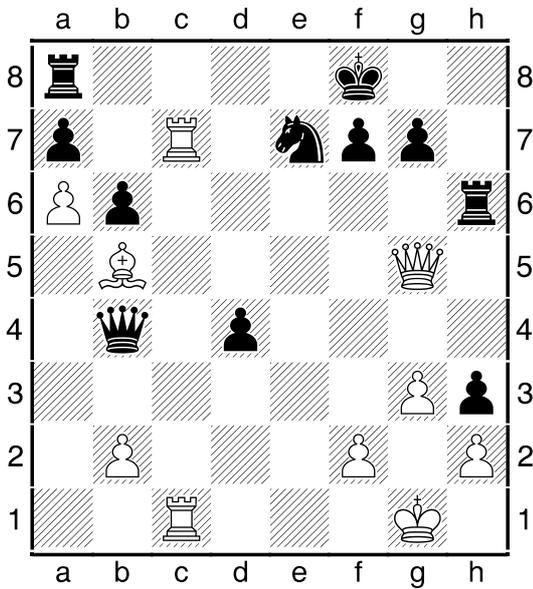
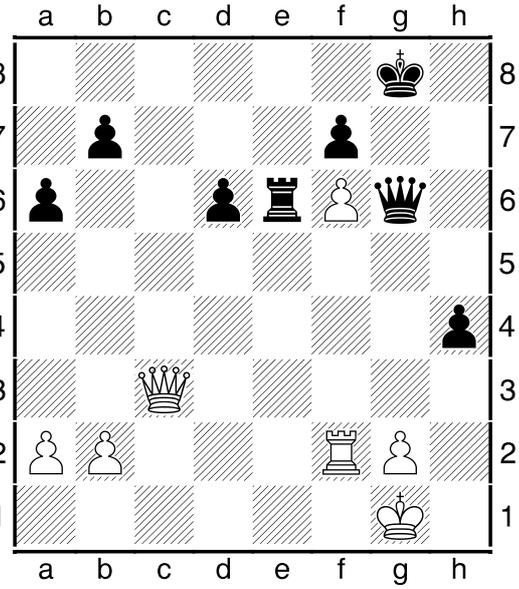
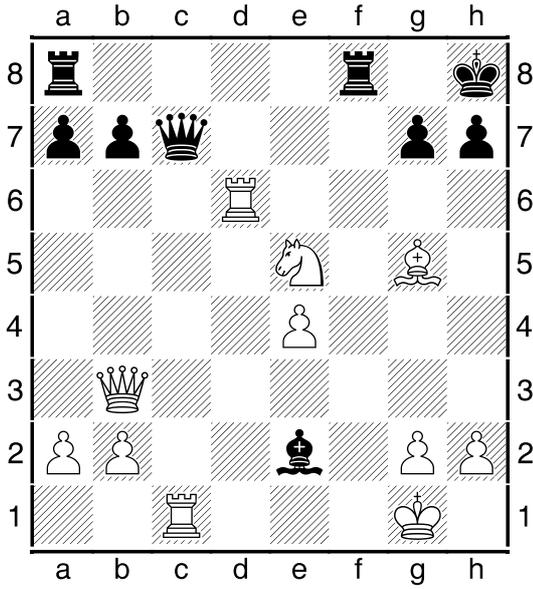
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 193-198



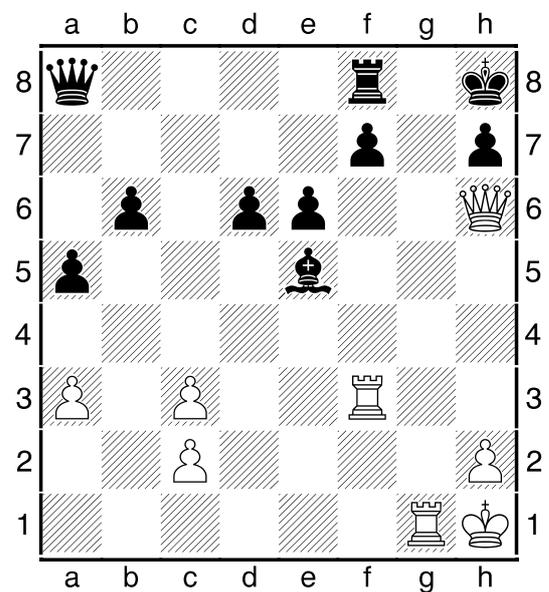
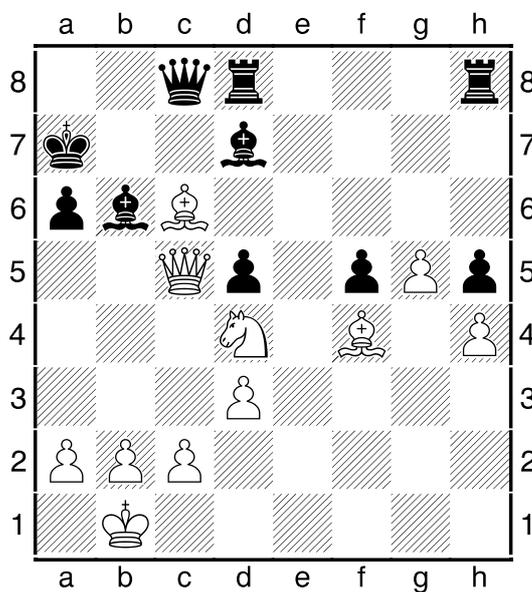
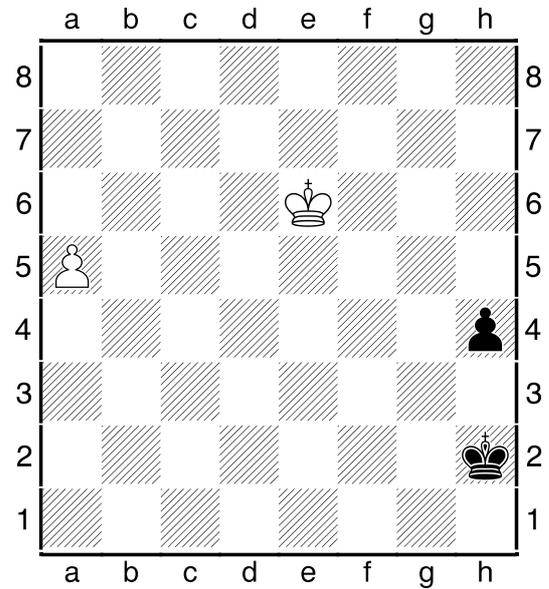
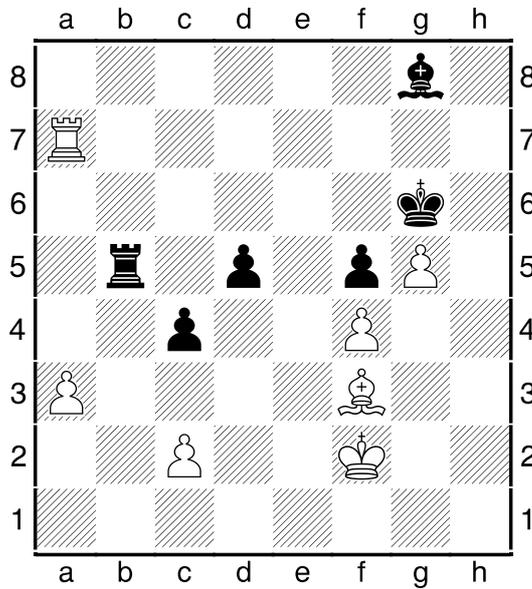
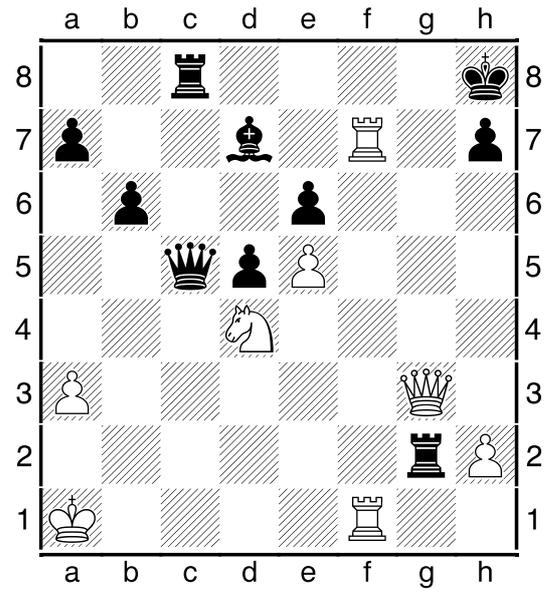
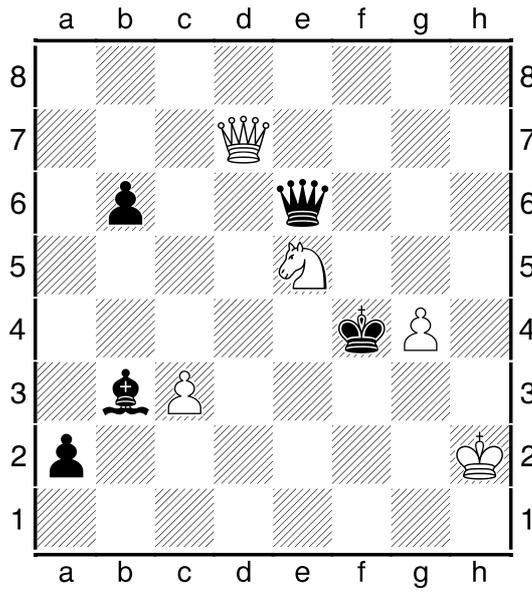
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 199-204



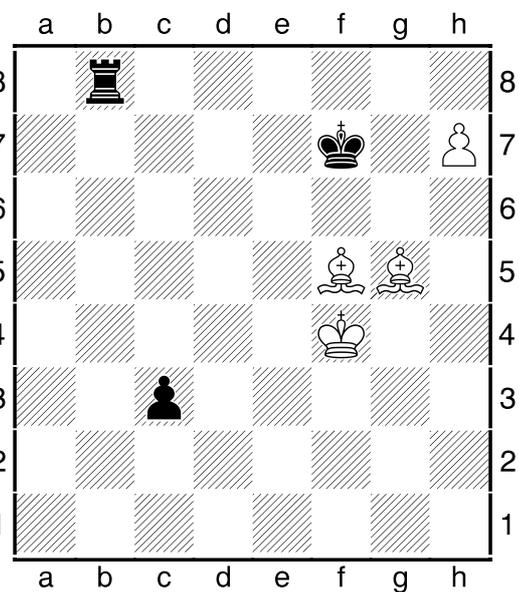
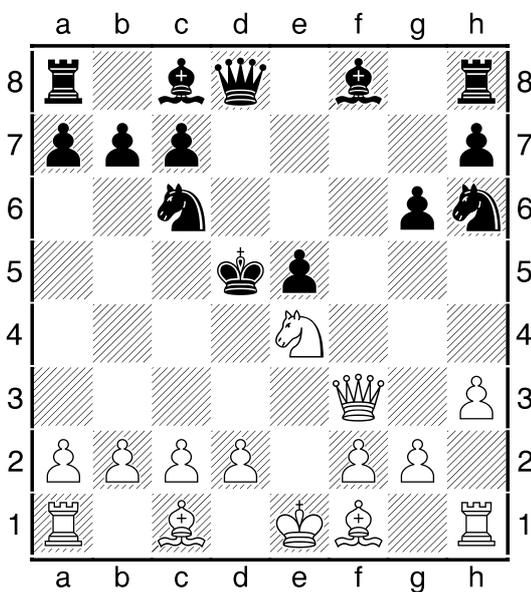
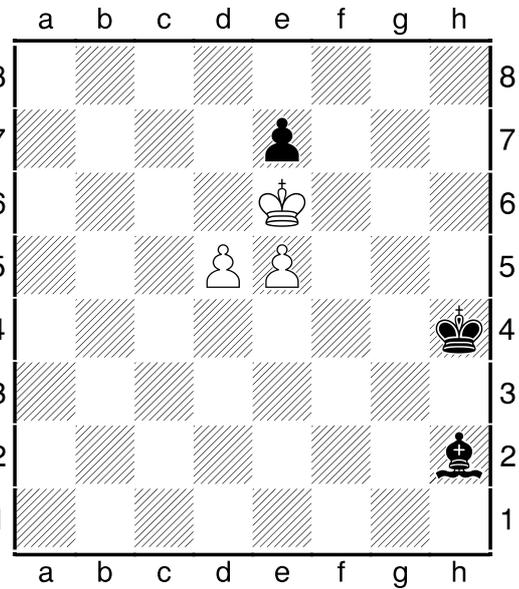
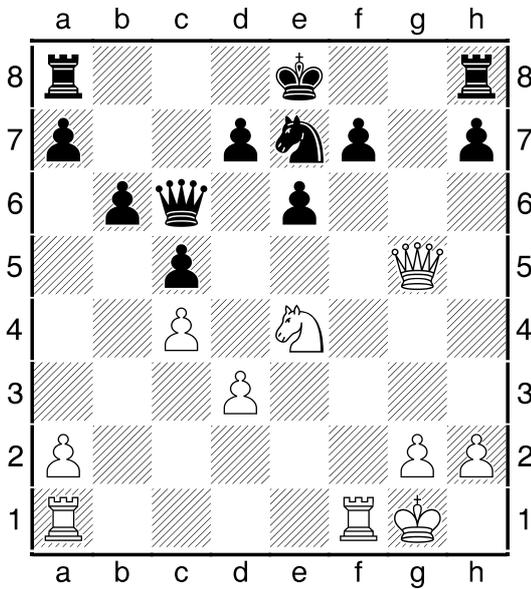
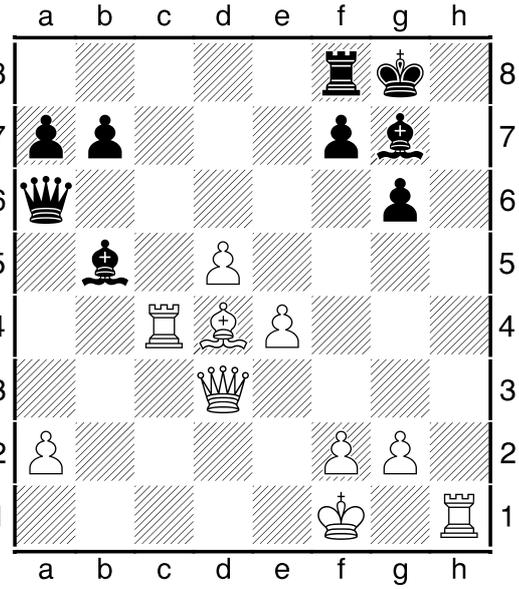
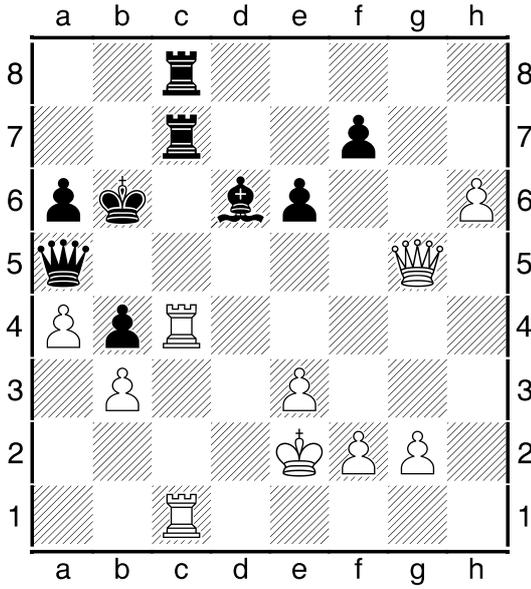
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 205-210



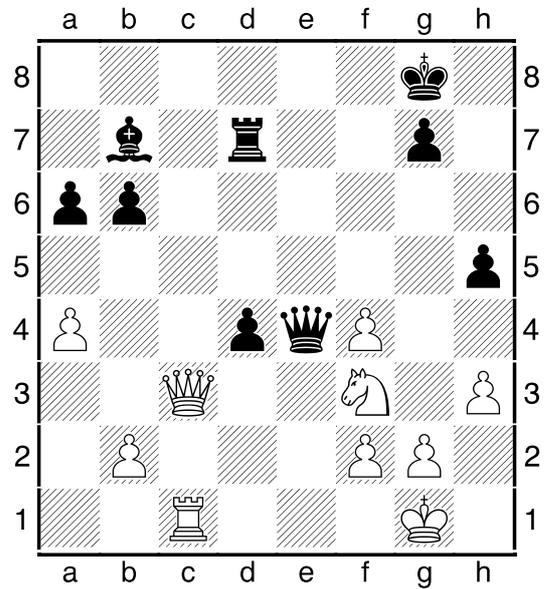
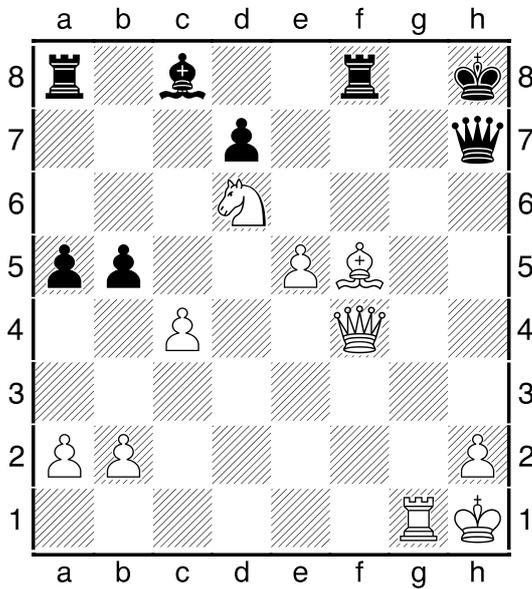
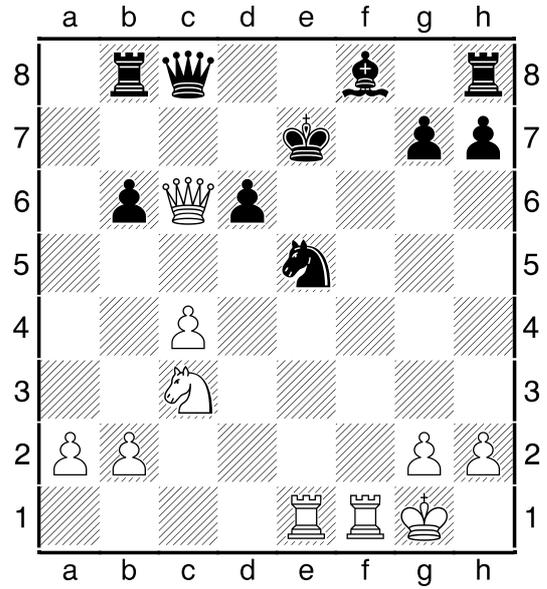
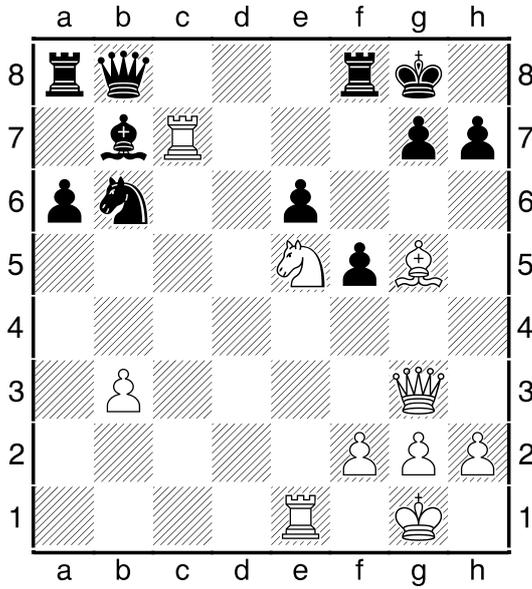
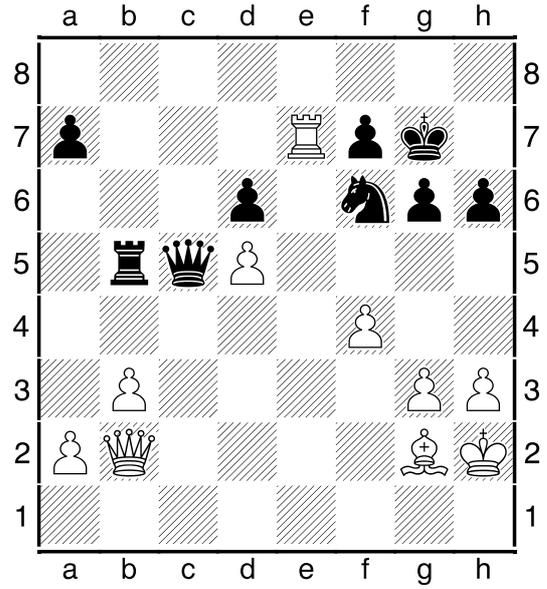
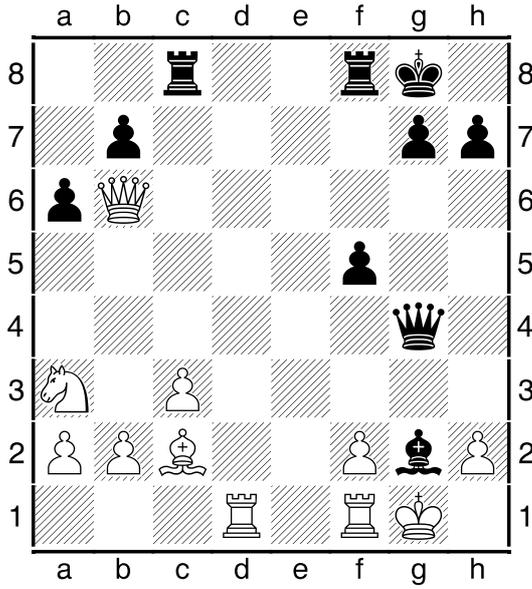
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 211-216



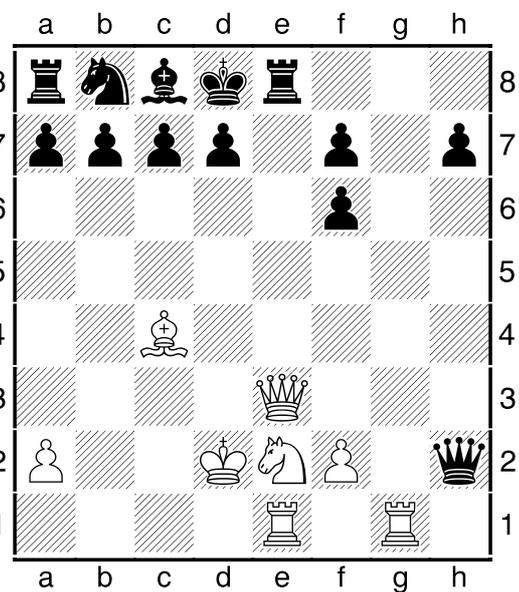
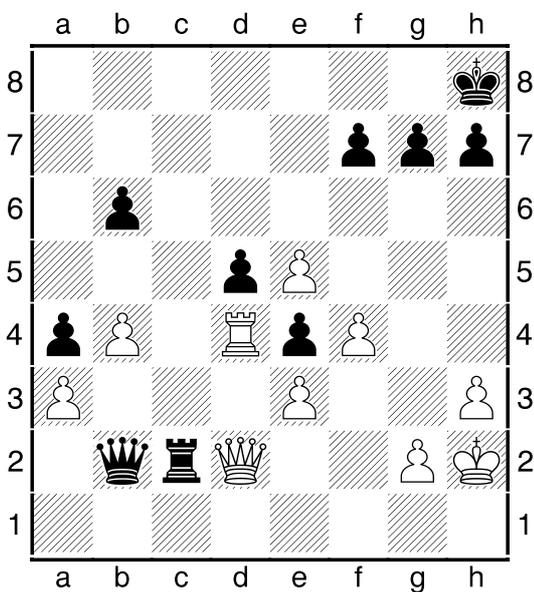
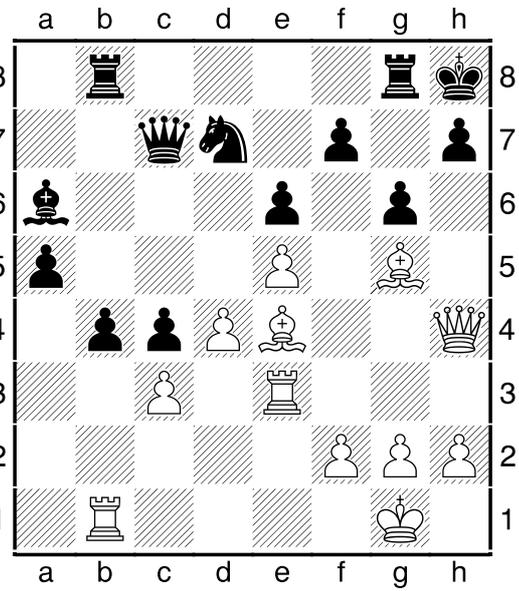
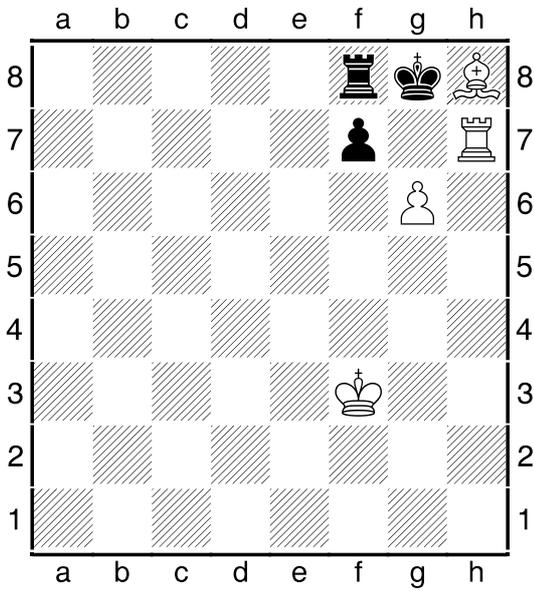
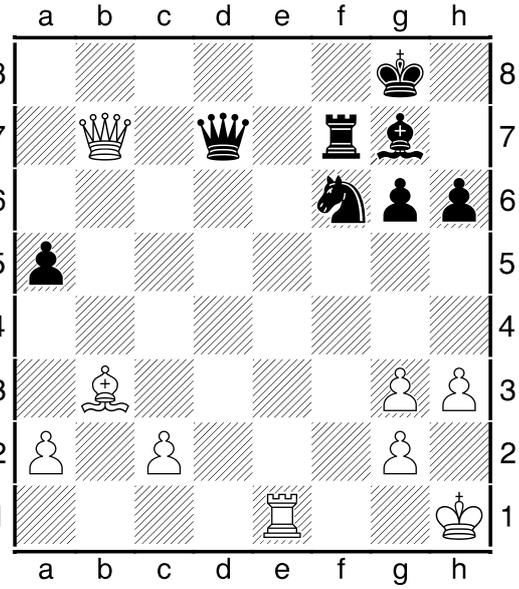
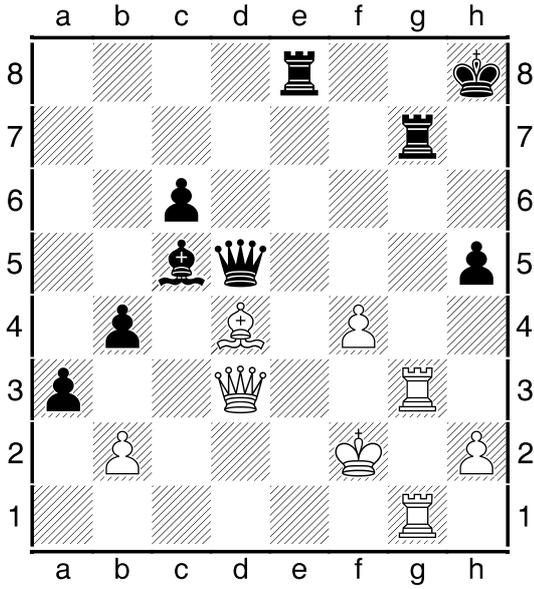
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 217-222



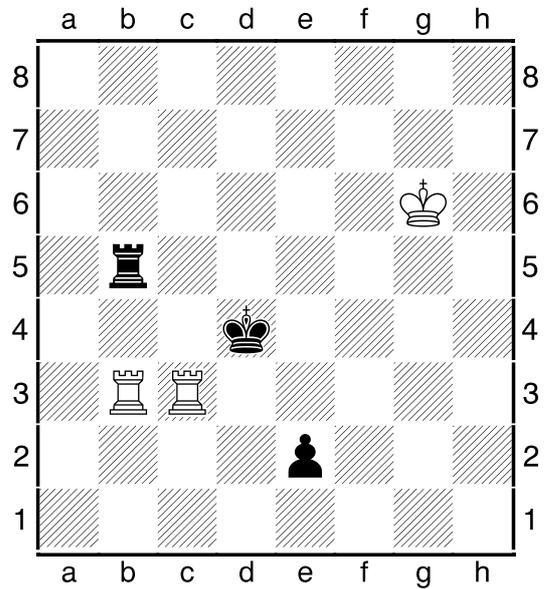
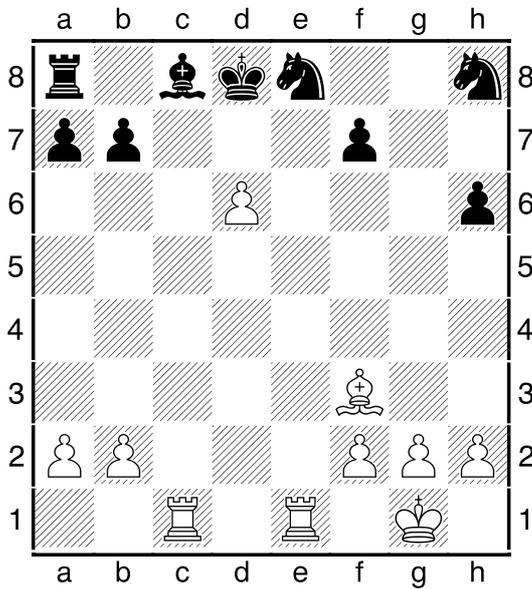
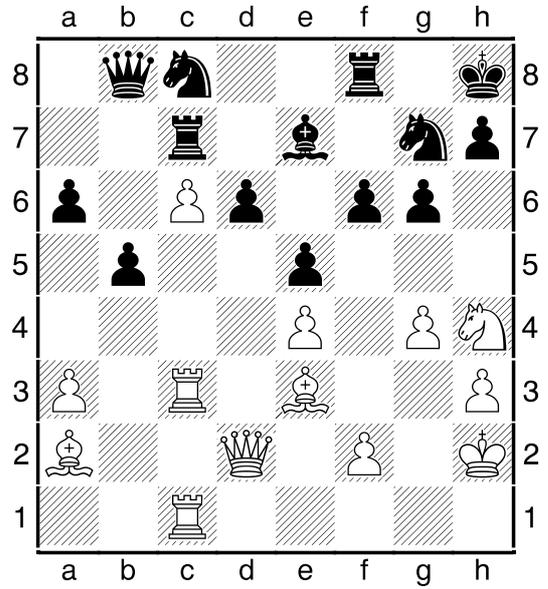
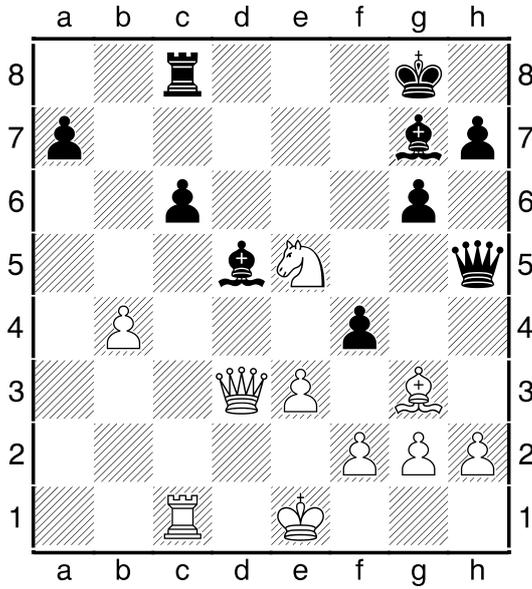
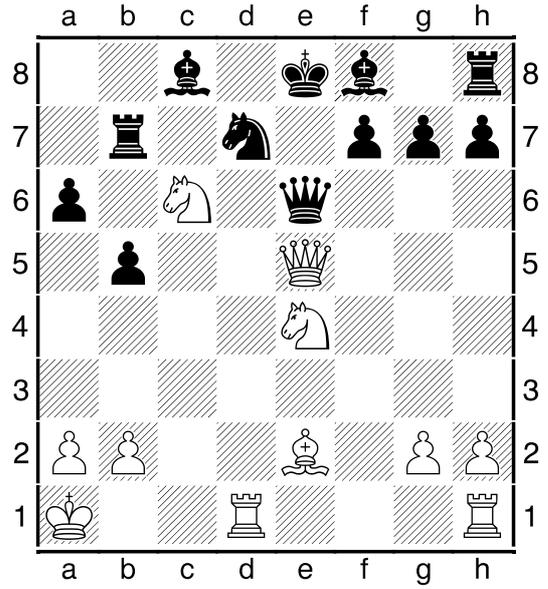
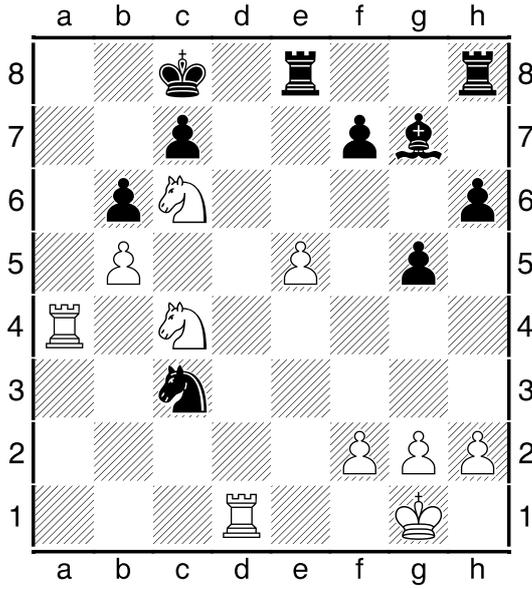
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 223-228



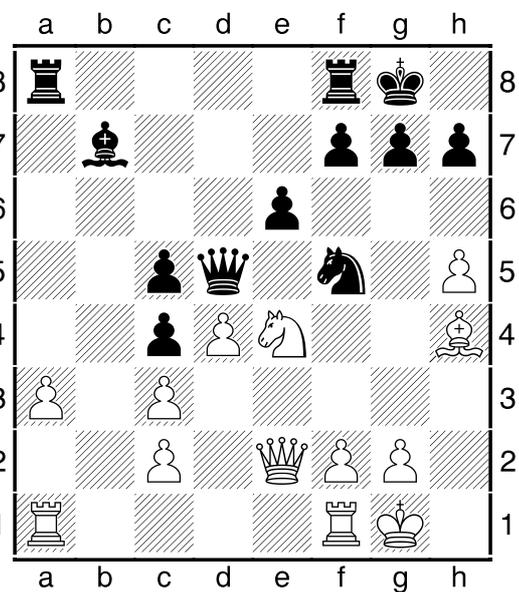
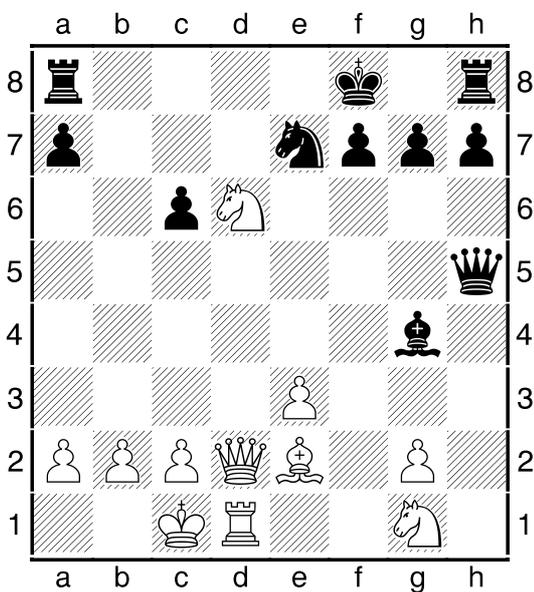
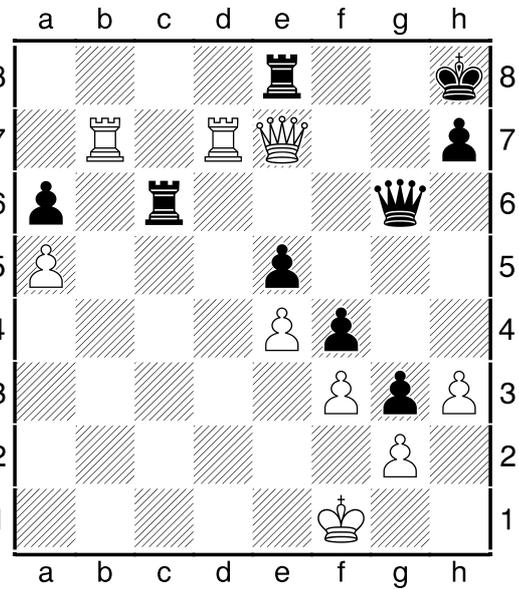
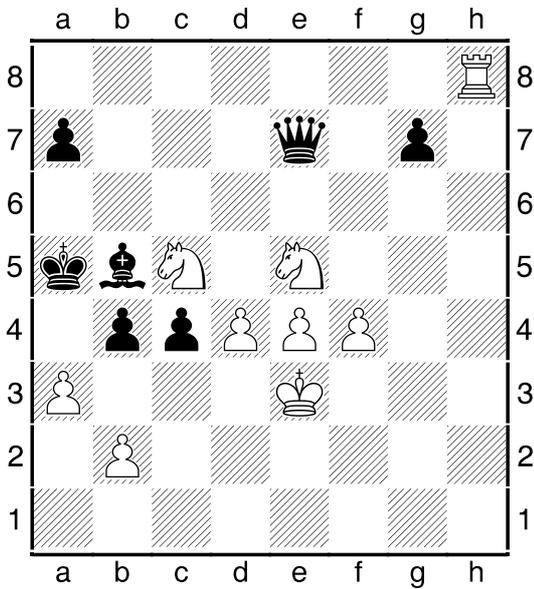
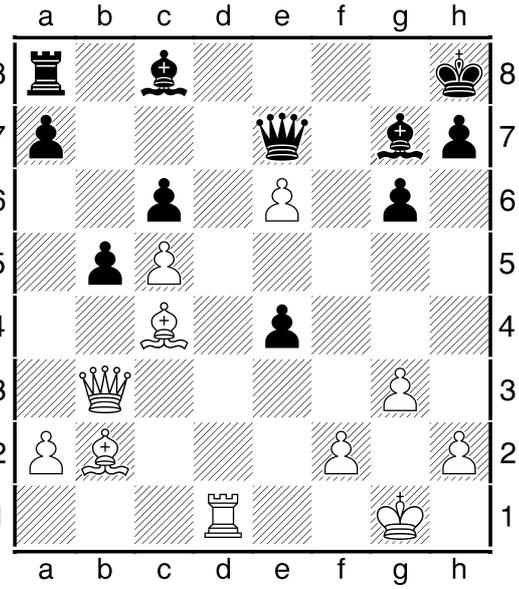
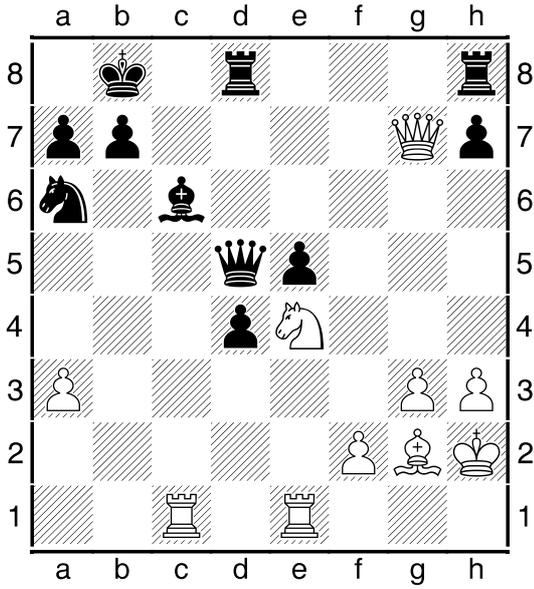
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 229-234



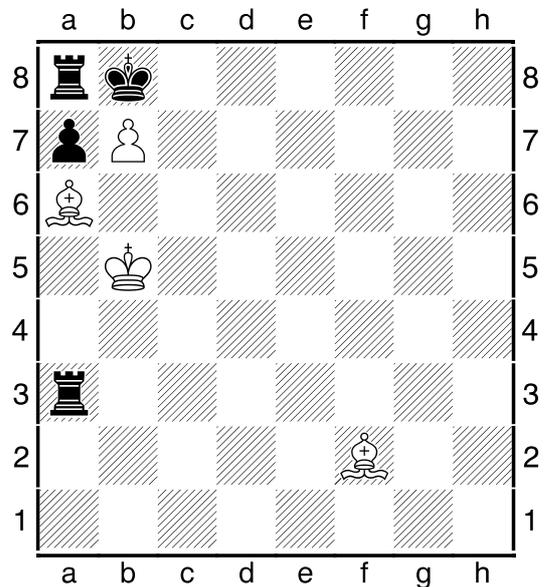
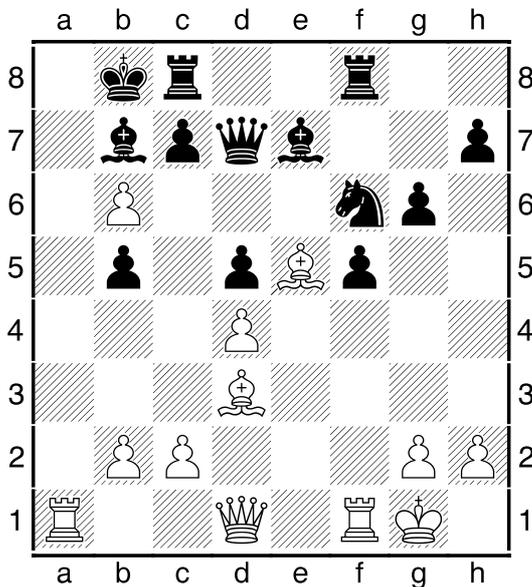
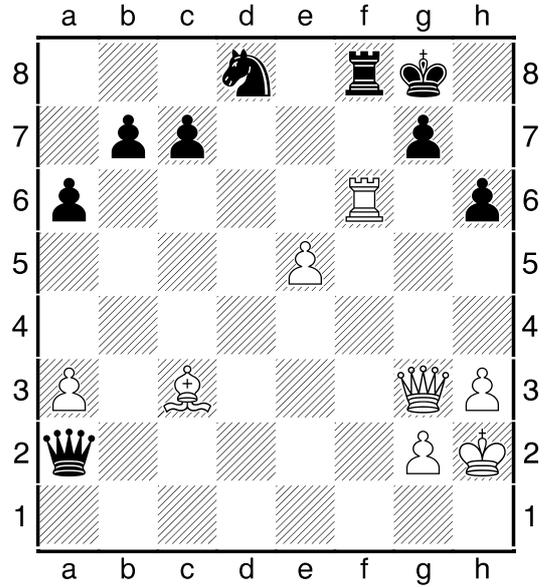
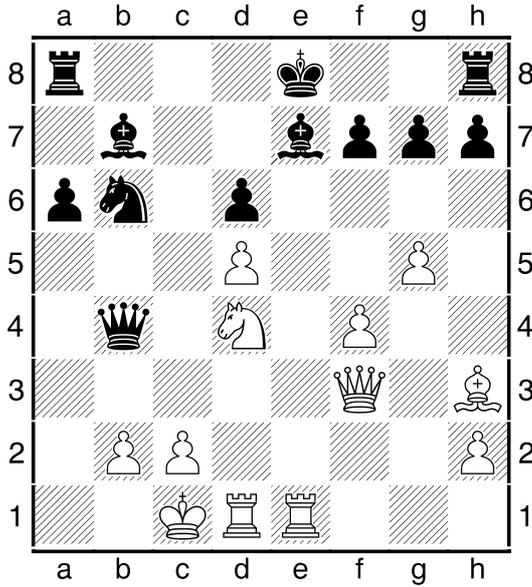
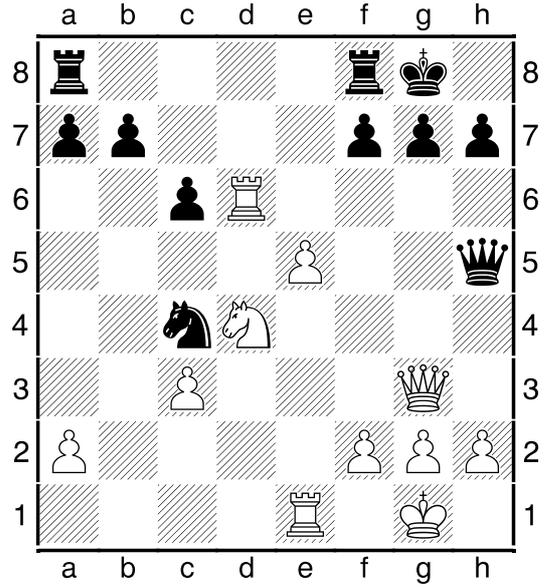
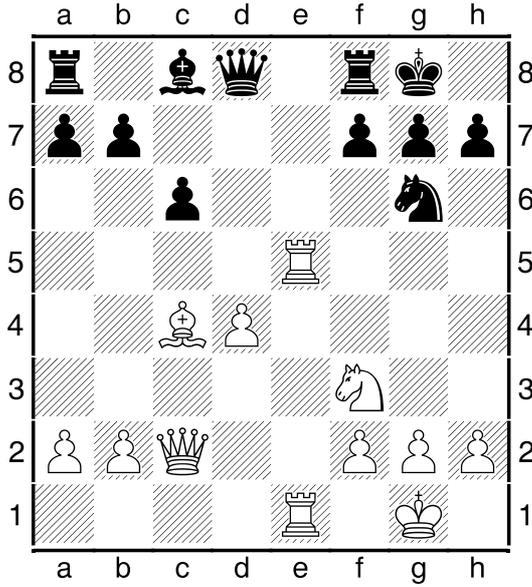
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 235-240



6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 241-246

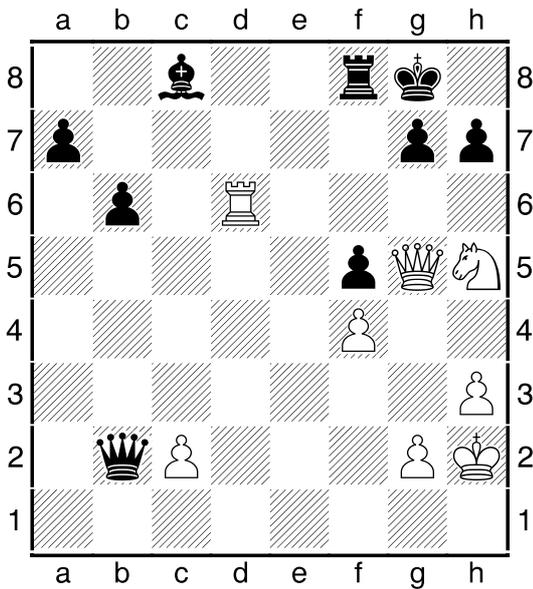
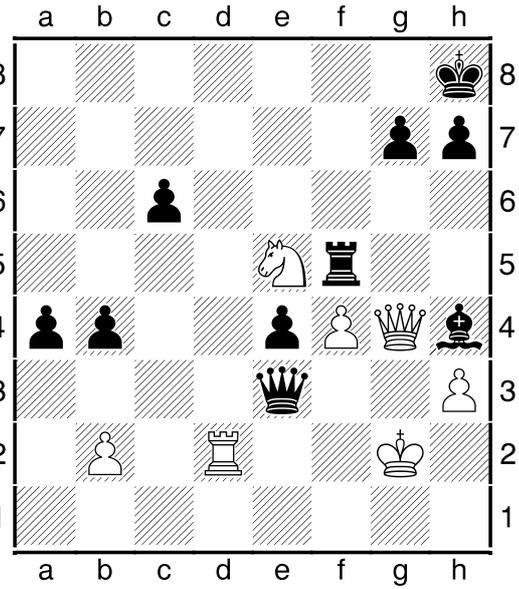
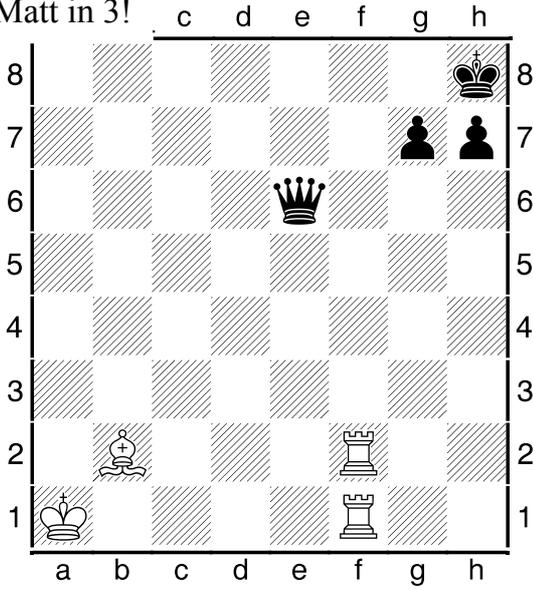


6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 247-252

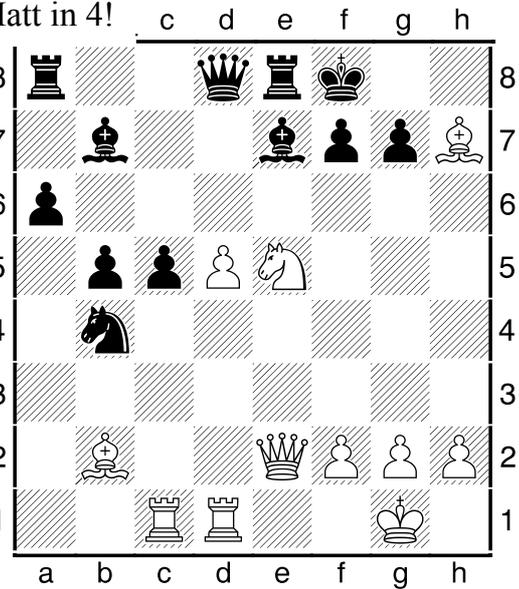


6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 253-258

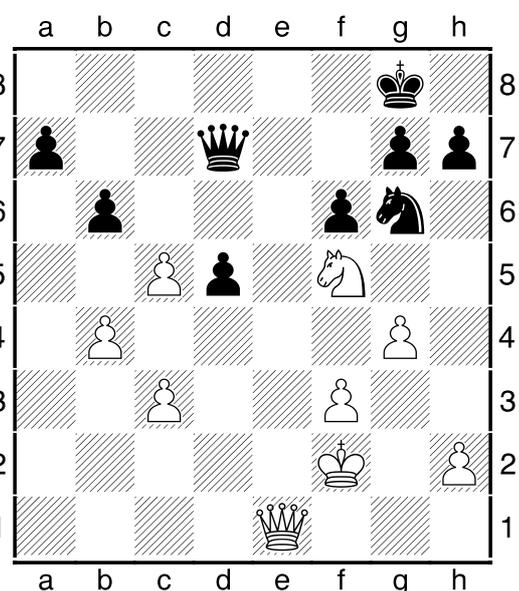
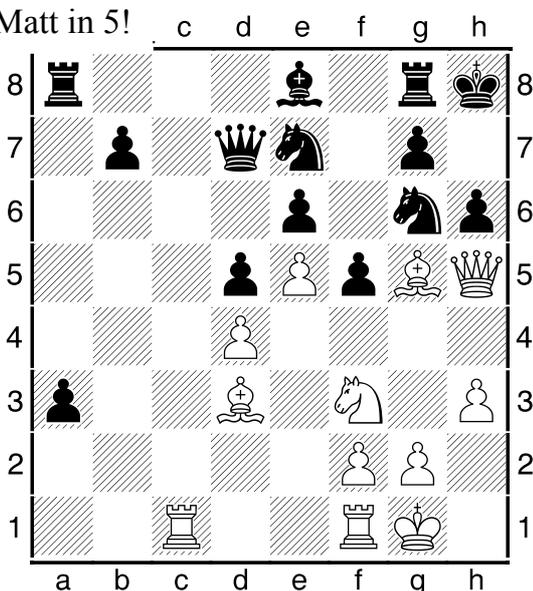
Matt in 3!



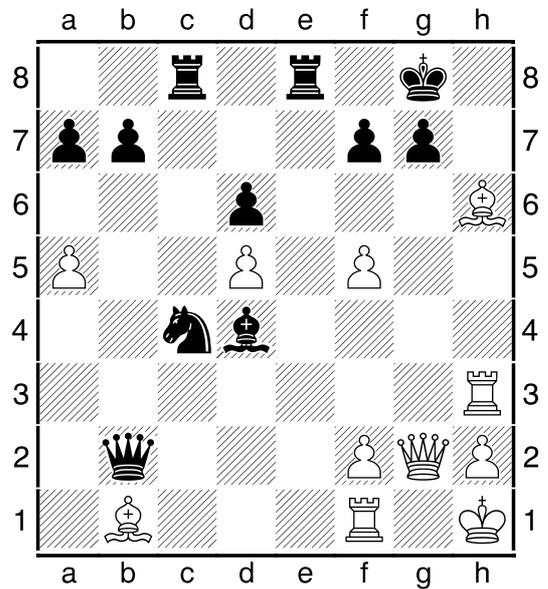
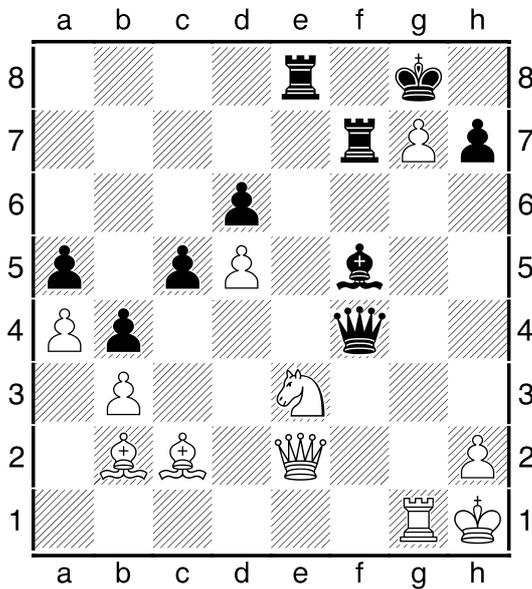
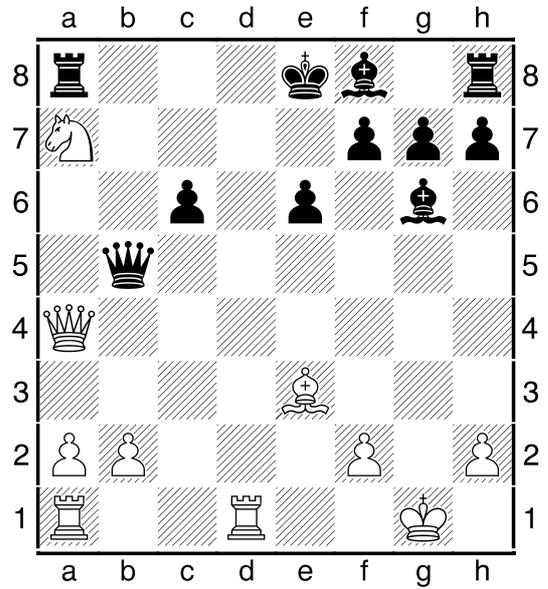
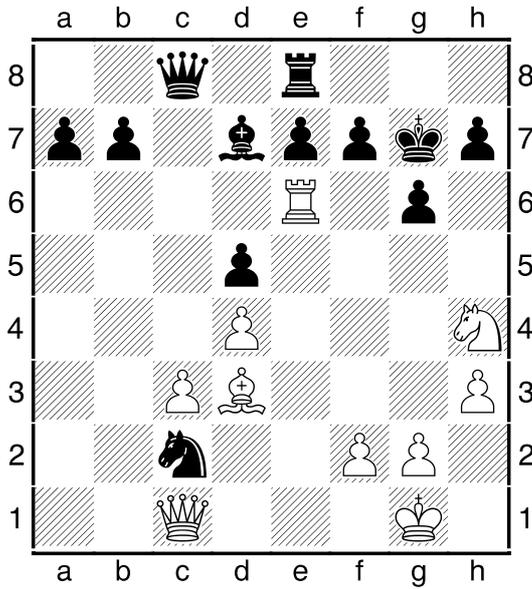
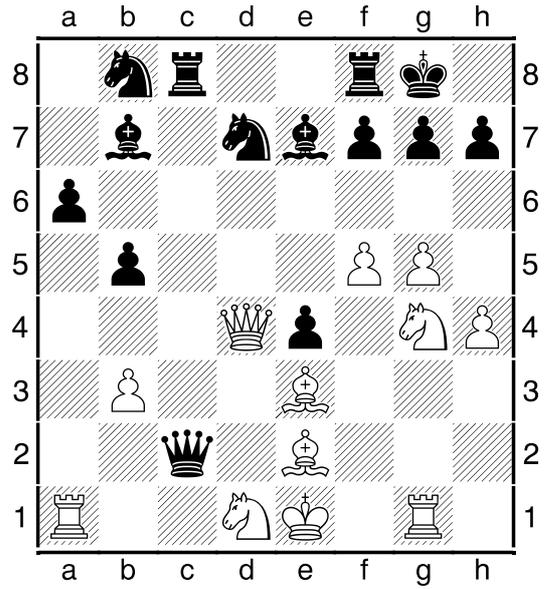
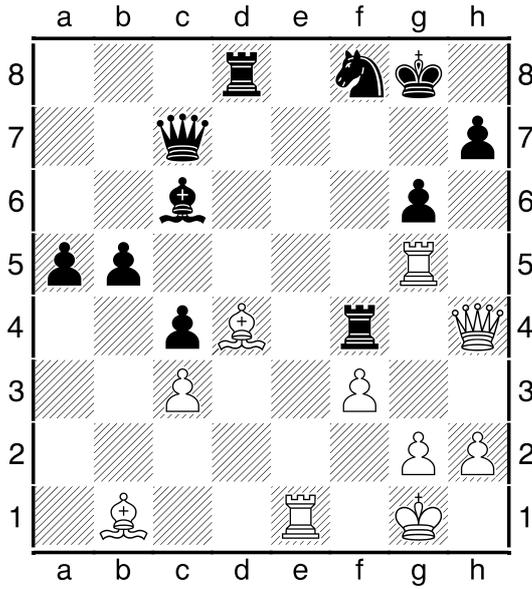
Matt in 4!



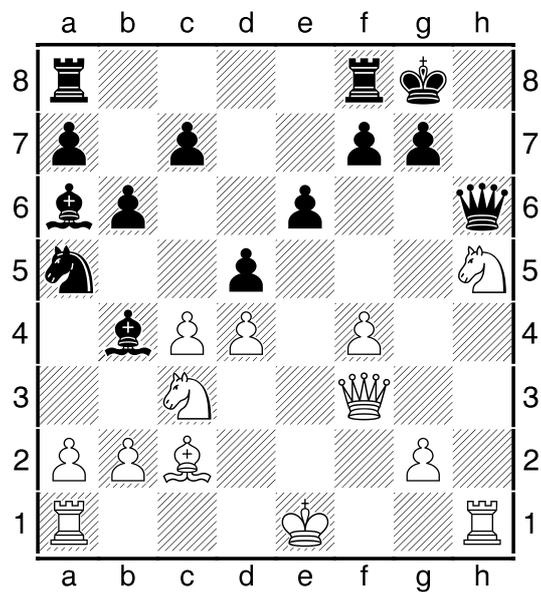
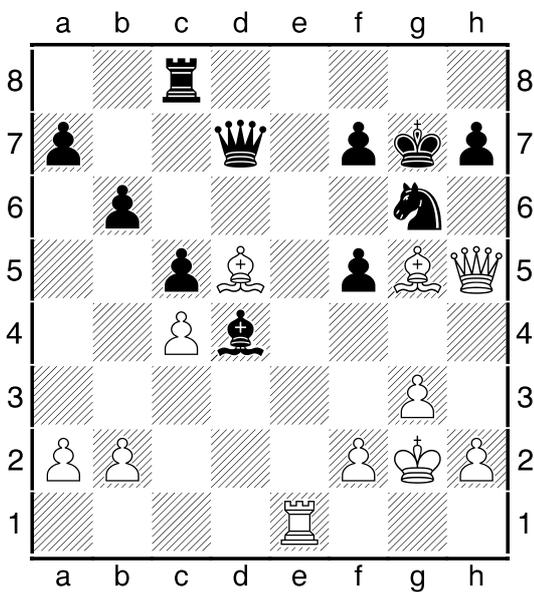
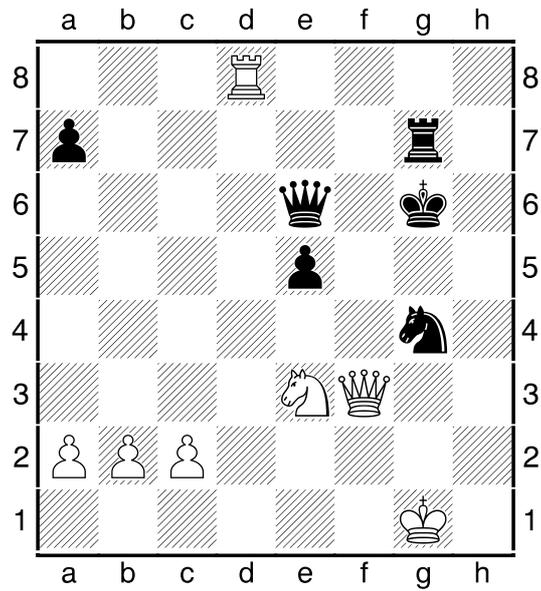
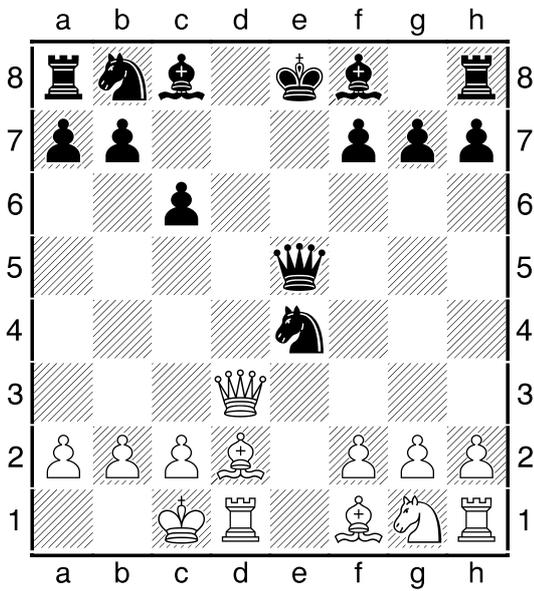
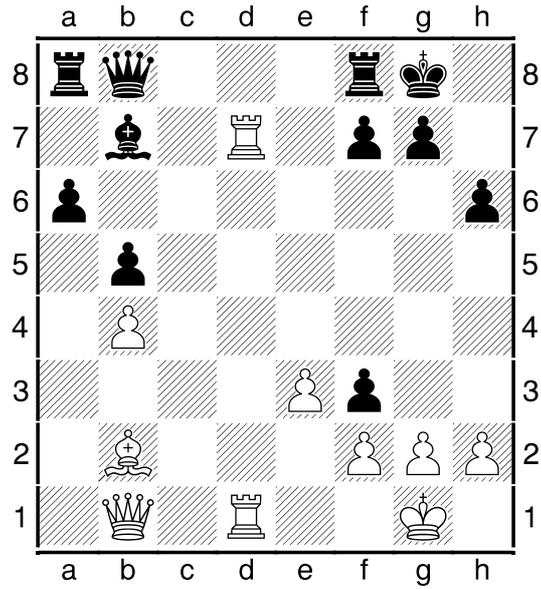
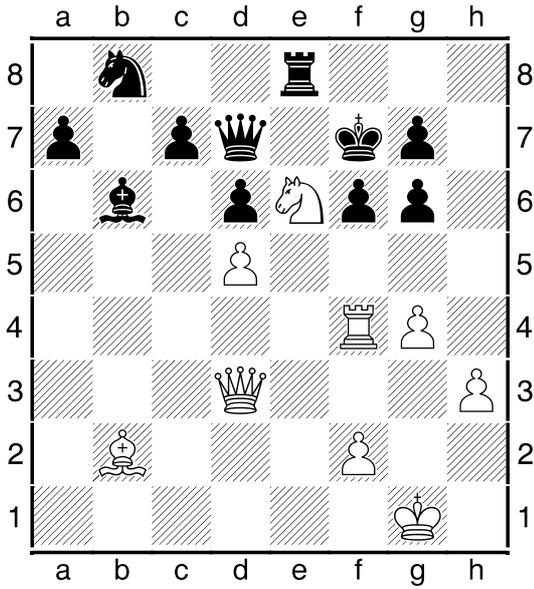
Matt in 5!



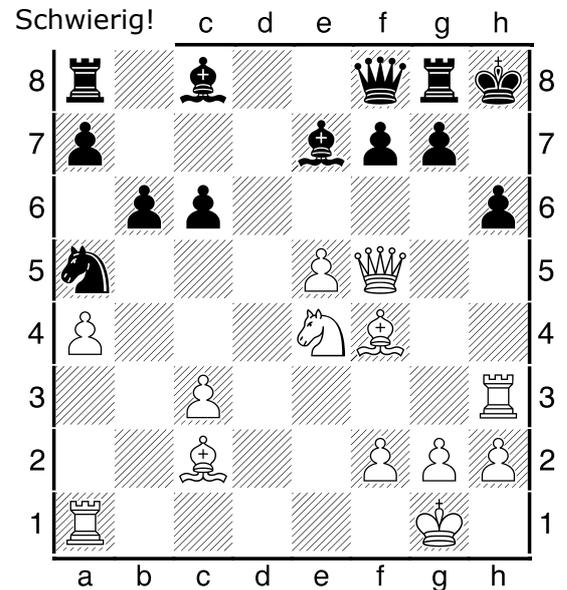
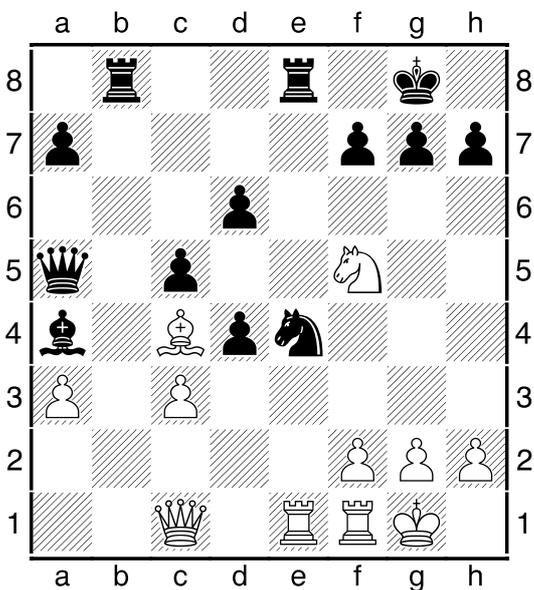
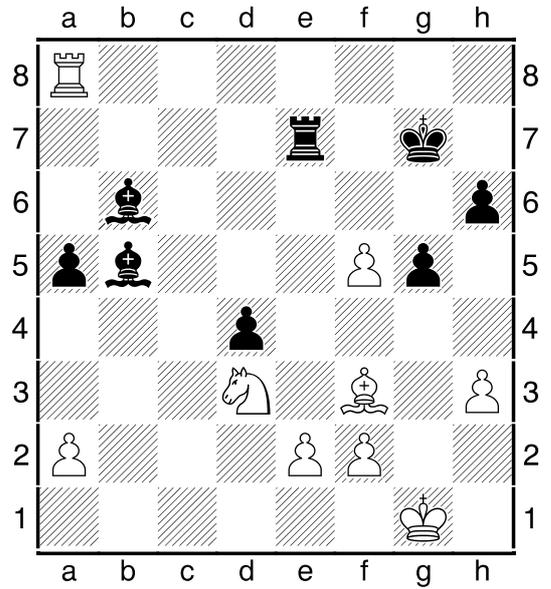
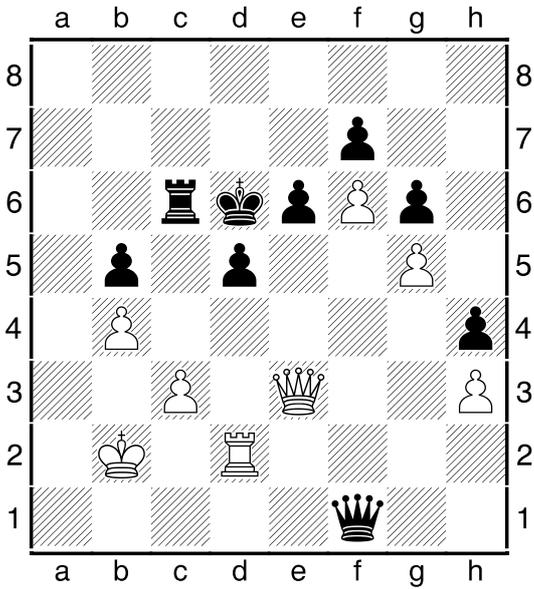
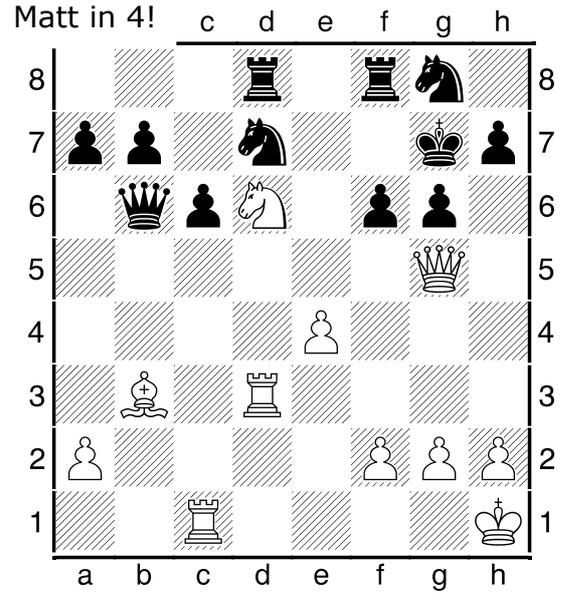
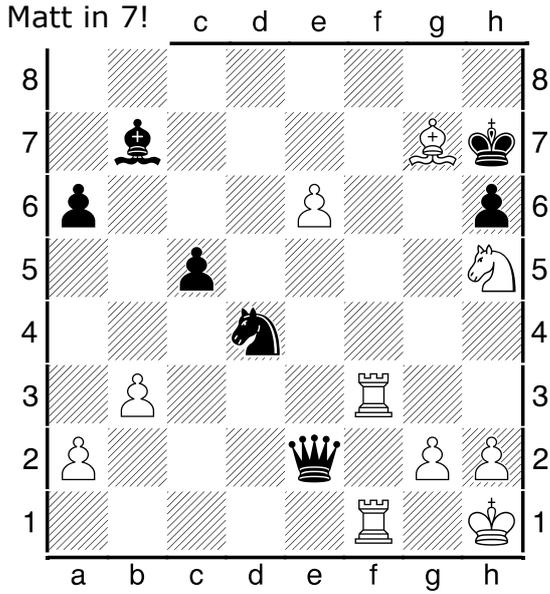
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 259-264



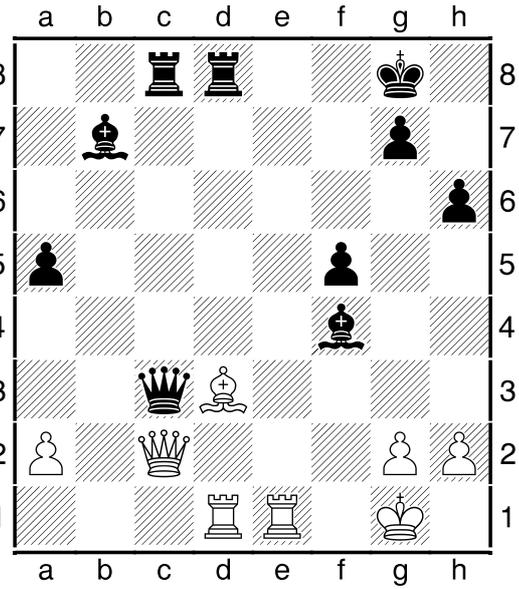
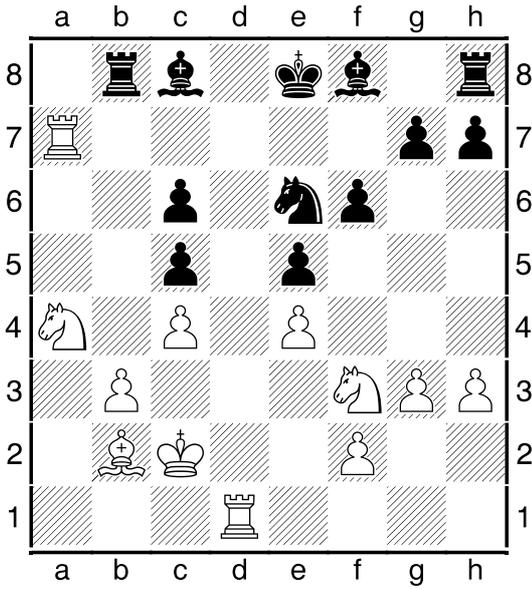
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 265-270



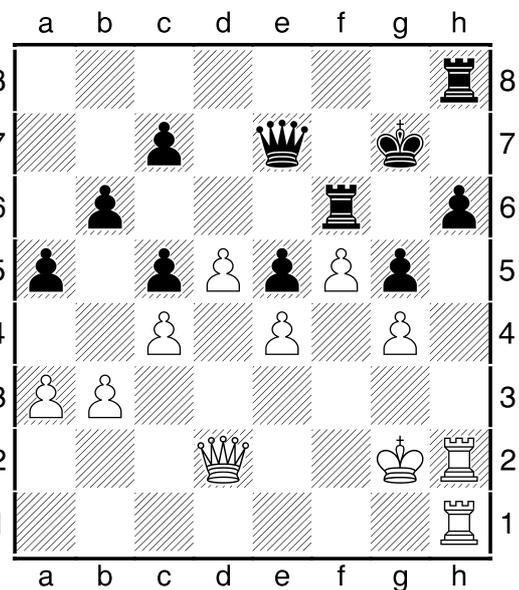
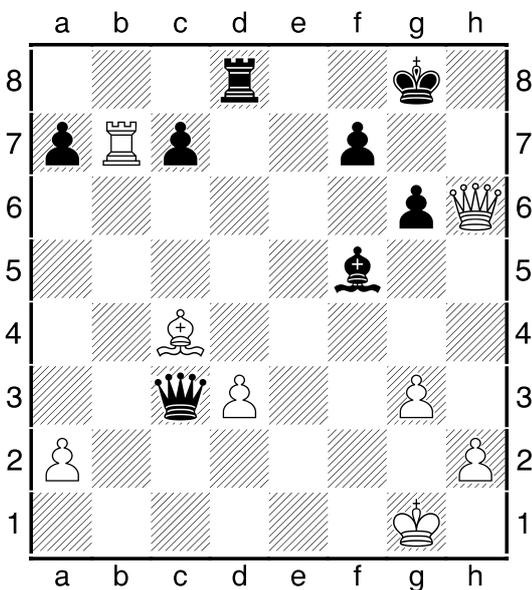
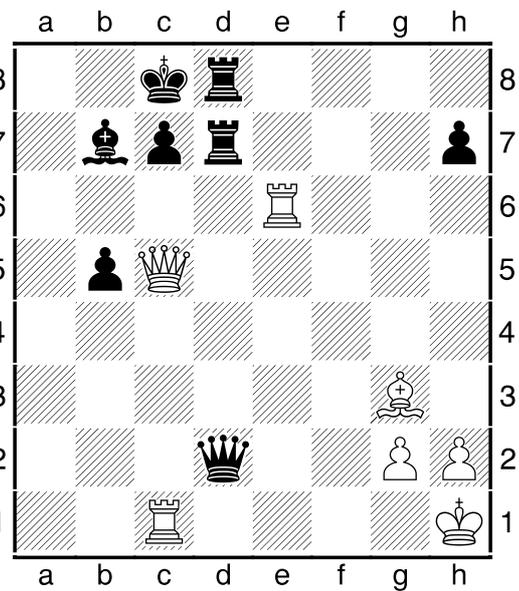
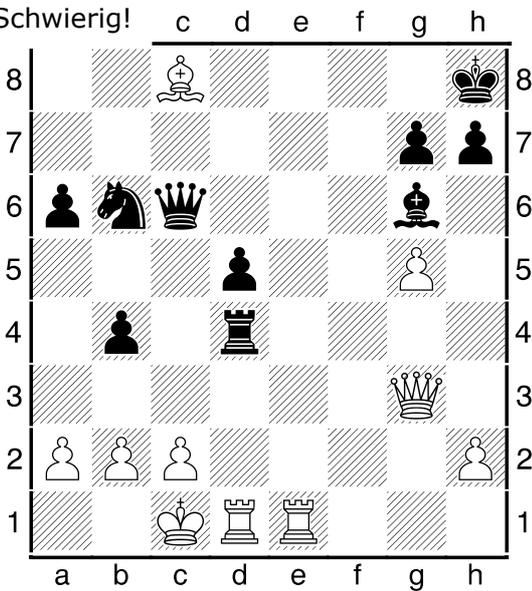
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 271-276



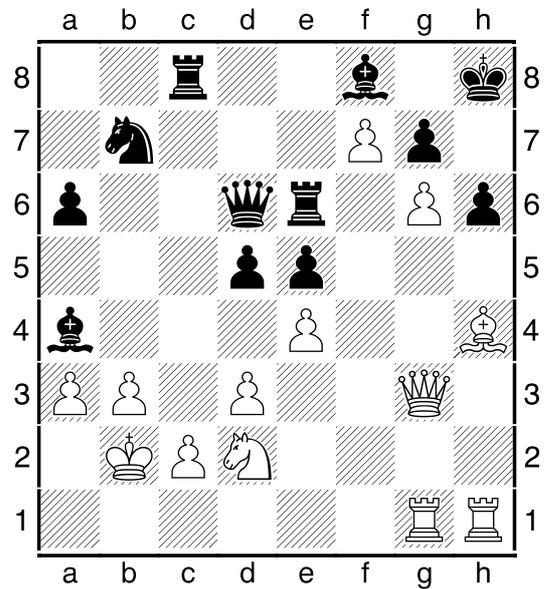
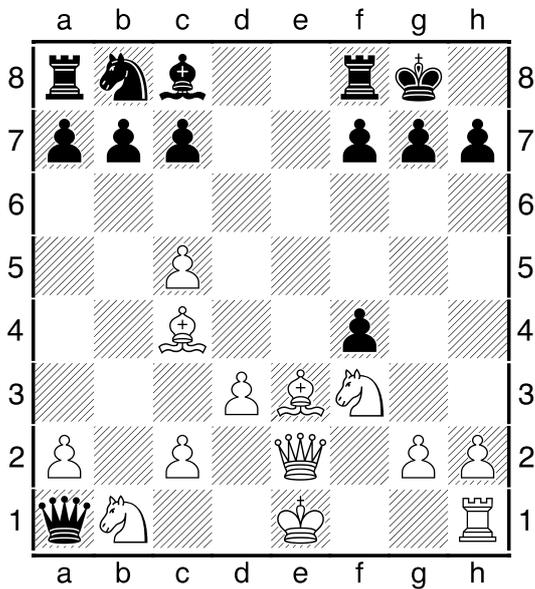
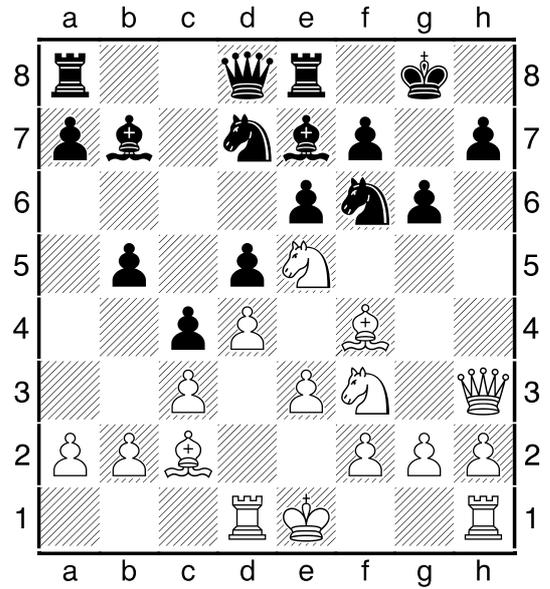
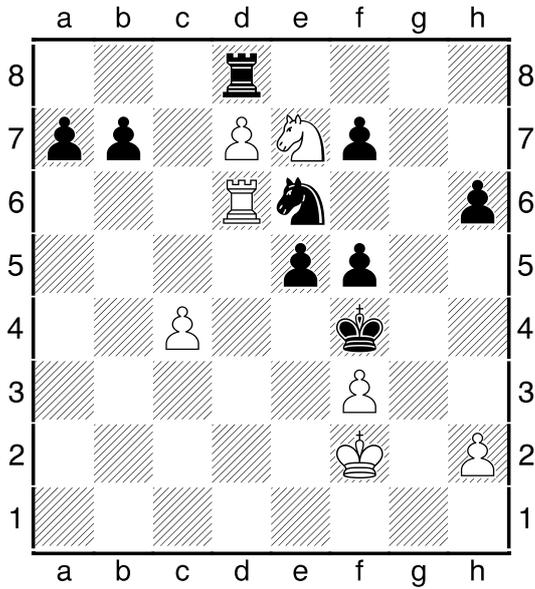
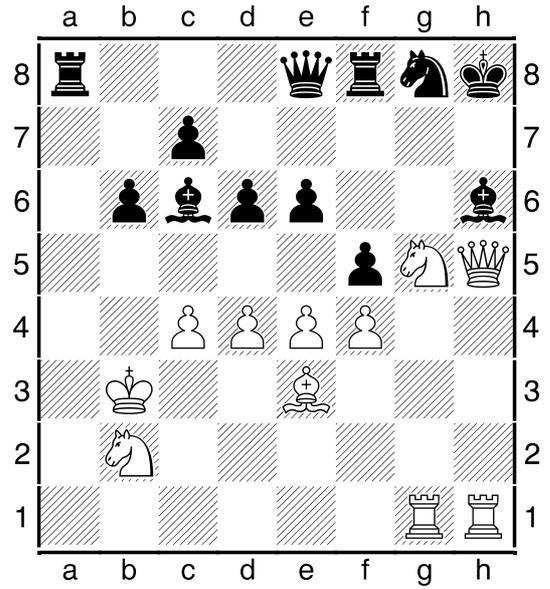
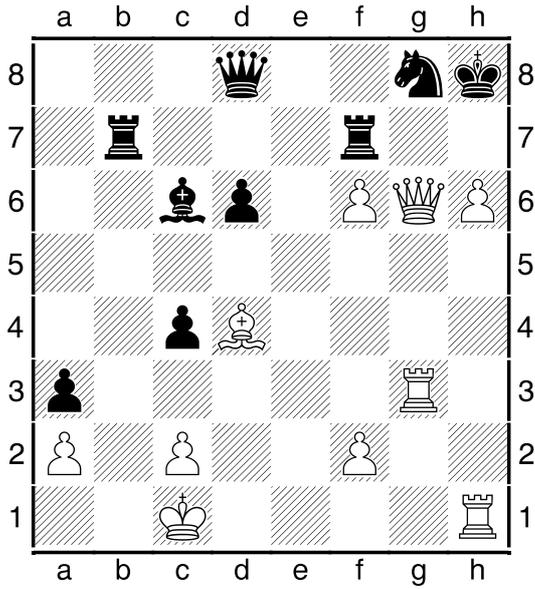
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 277-282



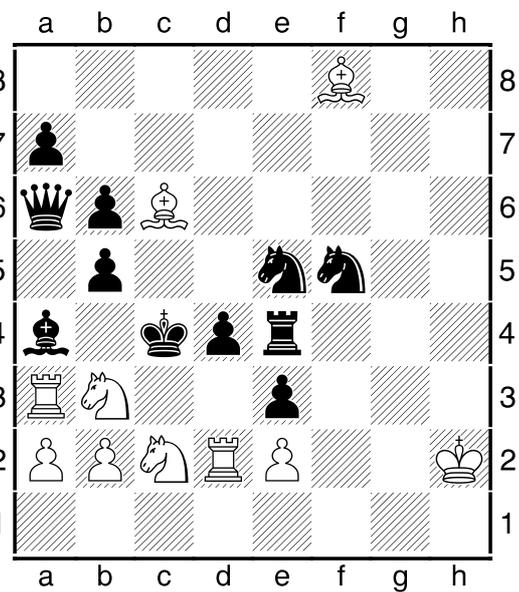
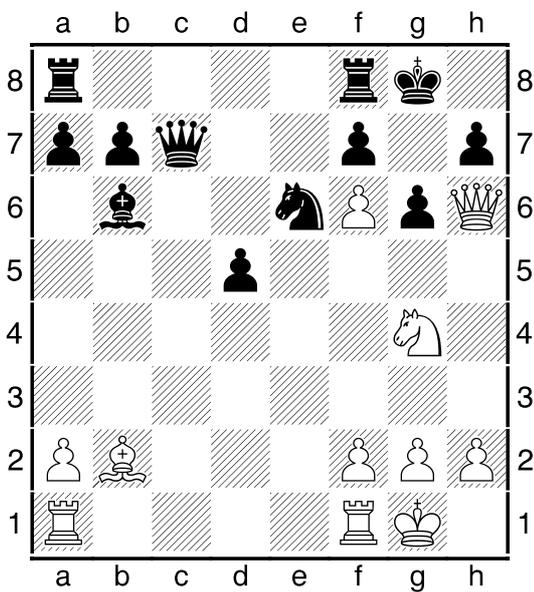
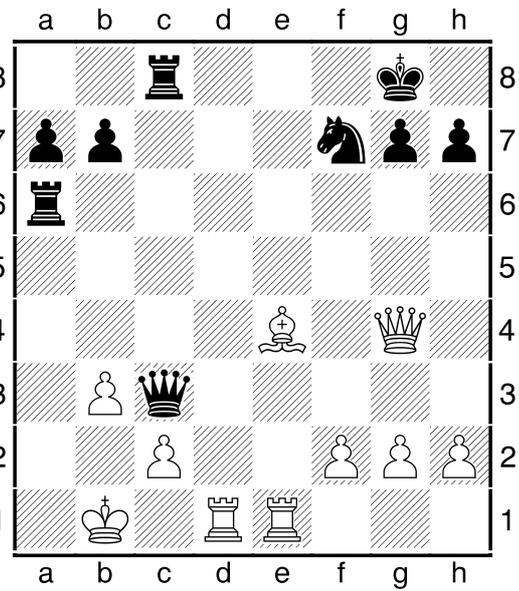
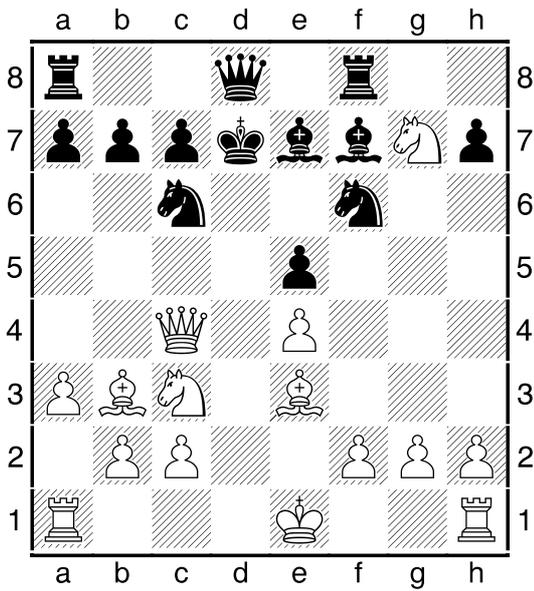
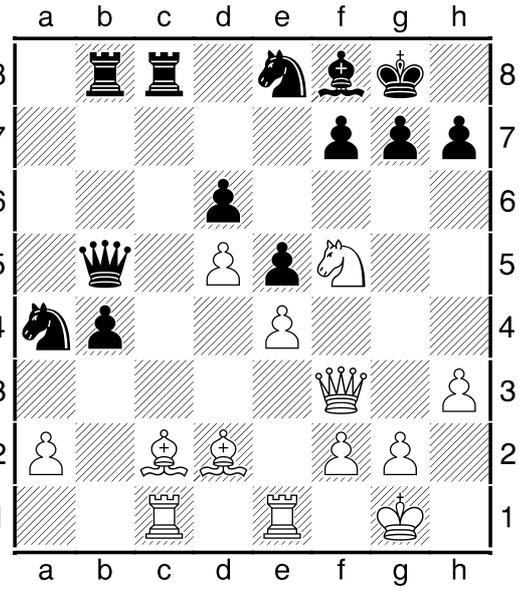
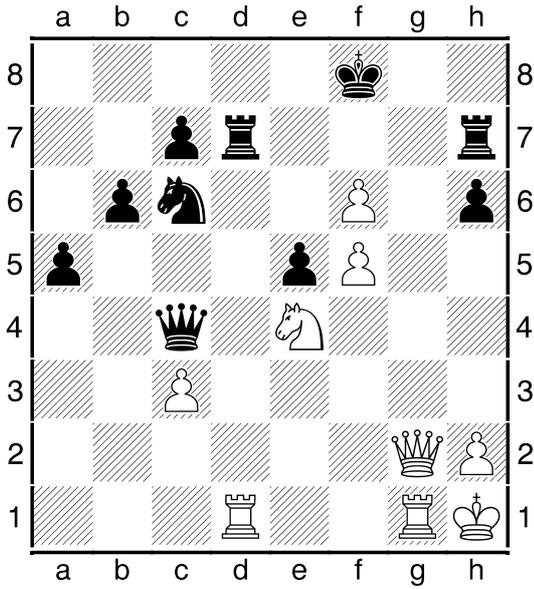
Schwierig!



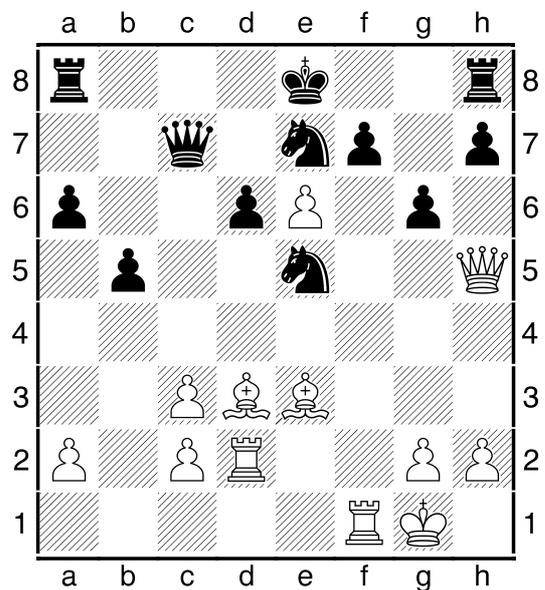
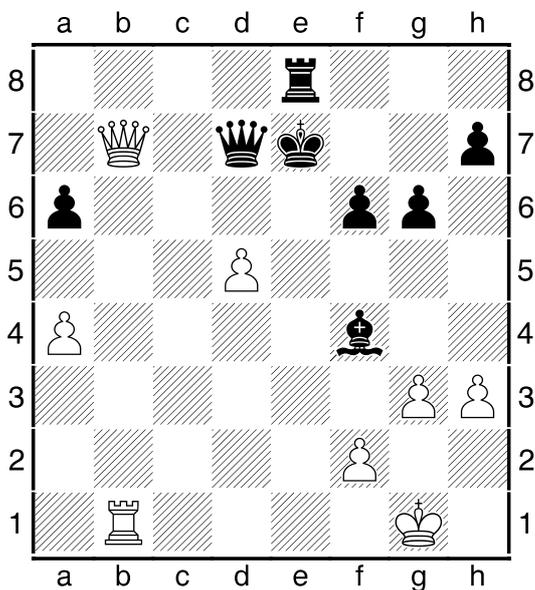
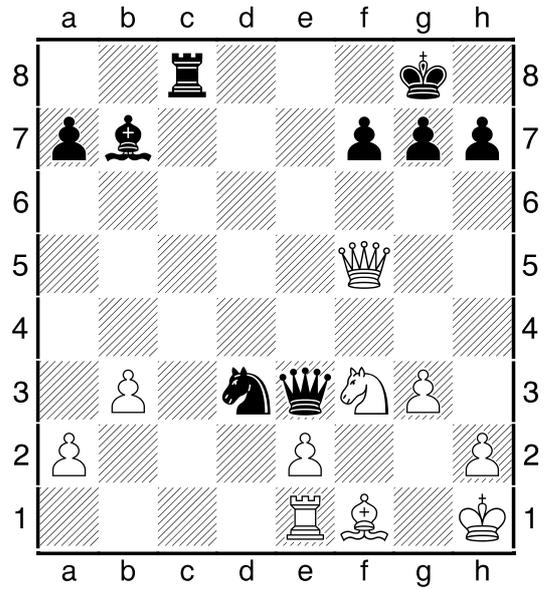
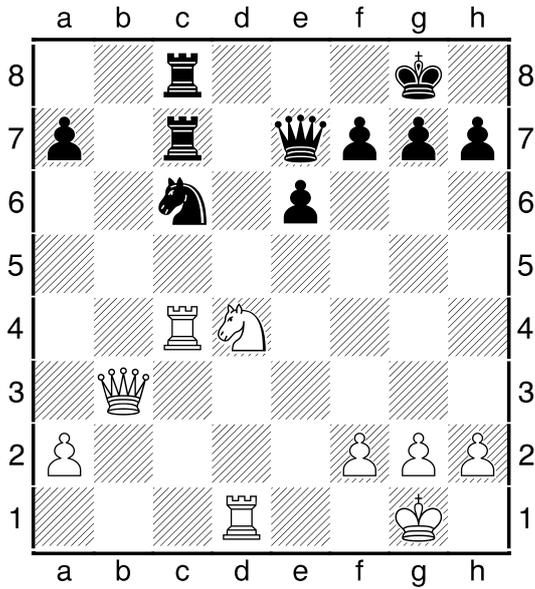
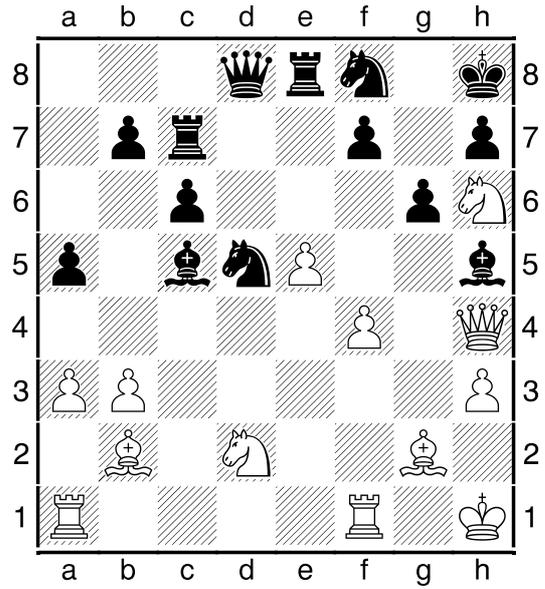
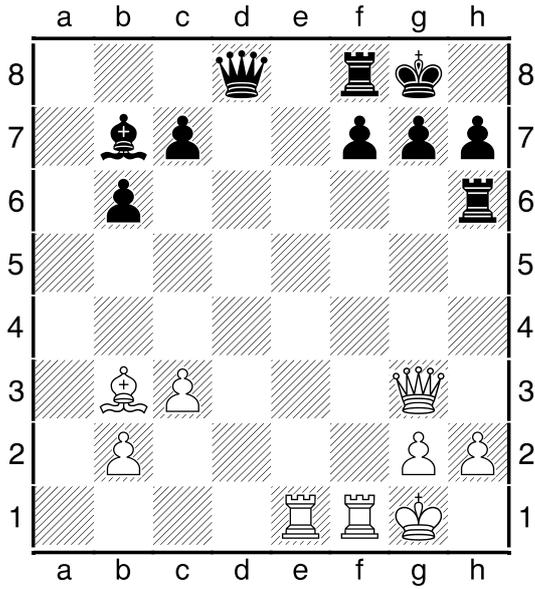
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 283-288



6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 289-294



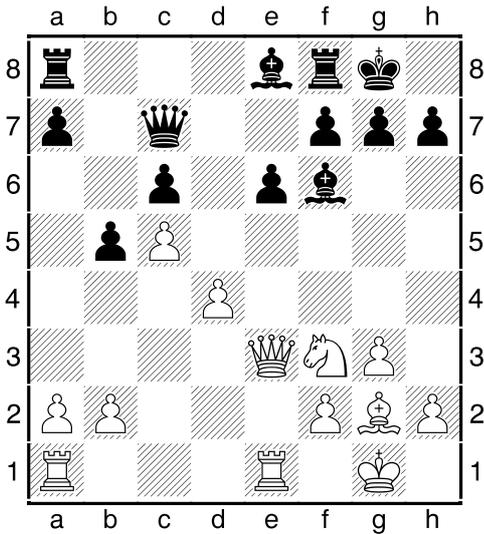
6mal „Weiß am Zug gewinnt“ – Aufgaben 295-300



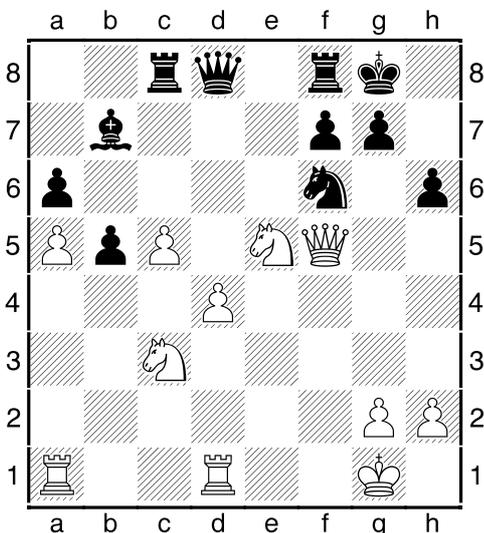
2.7 Strategie: Schlechte Freibauern, Gewinnen mit rückständigen Bauern

Hier geht es nicht um Schach-Taktik, sondern um strategisch-positionelle Ideen. Wir betrachten drei Stellungen, die die beiden positionellen Standardbewertungen

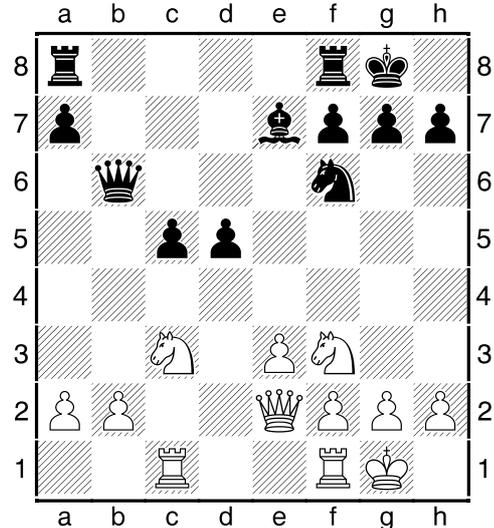
- Freibauern sind stets ein großer Vorteil
- rückständige Bauern sind stets schlecht widerlegen. Entscheidend ist eben auch das dynamische Figurenspiel.



Das Bauernpaar c4-d5 ist statisch sehr schlecht: der ♞d4 ist rückständig, das Feld d5 ist offen für Schwarz. Trotzdem steht Weiß besser, weil Schwarz das Feld d5 nicht besetzen kann. ♞e8 und ♜f8 stehen miserabel, Weiß hat viel mehr Raum. Mittels der Öffnung des Damenflügels erlangt Weiß klaren Vorteil: **1.a4! b4** [1...bxa4 2.♞xa4 ermöglicht Weiß einen Angriff auf der a-Linie] **2.a5** und Weiß wird den Bauern auf b4 erobern.



Im zweiten Beispiel hat Weiß statisch betrachtet einen großen Vorteil: auf der c- und d-Linie hat er zwei verbundene Freibauern. ♞f5 und ♞e5 wirken aktiv. Trotzdem steht Schwarz (am Zug) besser! Der mächtige ♞b7 hat keinen Gegenspieler, Schwarz kontrolliert die weißen Felder. Es zeigt sich, dass der schwarze Freibauer auf b5 stärker ist, als die beiden weißen zusammen. Der ♞b5 wird, von eigenen Kräften unterstützt, sehr mobil: **1...b4 2.♞e2 ♞e4 3.♞h3 ♞c2 4.♞f1 b3 5.♞c3 ♞d5 6.♞b2 ♞e3 7.♞fe1 ♞d5 8.♞f3 ♞fe8** Weiß besitzt immer noch zwei Freibauern, ist aber gelähmt. Schwarz verstärkt seine Stellung weiter: **9.♞ac1 ♞c6 10.♞c3 ♞f5 11.♞d1 ♞ce6 12.♞xe3 ♞xe3 13.♞xe3 ♞xe3 14.♞f2 ♞e4 15.♞e1 ♞xe1 16.♞xe1 ♞d1** und Schwarz gewinnt, weil u.a. **17.g3 ♞e2+ 18.♞xe2 ♞xe2** mit Umwandlung des Bauern droht.



Im dritten Beispiel fügt sich Schwarz freiwillig einen rückständigen Bauern zu. Durch **1...c4!?** wird der ♞b2 am Vorrücken gehindert und dient damit als Angriffsobjekt in der b-Linie. Zudem bekommt der ♞e7 mehr Platz und der ♞f6 kann sich eventuell auf d3 einnisten. **1...c4!?** **2.♞fd1 ♞fd8 3.♞d4 ♞b4 4.b3 ♞ac8 5.bxc4 dxc4 6.♞c2 ♞xc3 7.♞xc3 ♞d5 8.♞c2** [8.♞xc4 ♞c3!] **8...c3** und Schwarz hat die bessere Figurenstellung und einen Freibauern.

3 Endspiel

Wenn Dein Gegner dir ein Remis anbietet, versuch herauszufinden, weshalb er glaubt schlechter zu stehen.

Nigel Short
Großmeister

Das ganze Leben mit einer Ehefrau ist wie ein Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern.

Viktor Kortschnoi
Großmeister

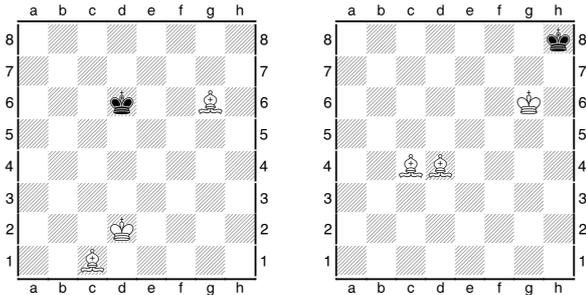


3.1 Mattsetzen mit zwei Läufern: ♔+♘+♘-♔

Das Endspiel ♔+♘+♘-♔ ist fast so einfach wie ♔+♖-♔ und ♔+♖-♔.

Die beiden ♘ bilden ein gutes Team.

Wer das Mattsetzen mit zwei Läufern ohne Probleme bewerkstelligt, wird auch im Mittelspiel die Stärke des Läuferpaars besser verstehen und ausnutzen können.



In einer beliebigen Stellung (*links*) sind höchstens 22 Züge nötig, um Schwarz zu bezwingen (*rechts*).

Das Mattsetzen kann man in drei Phasen aufteilen. Diese werden wir hier erlernen.

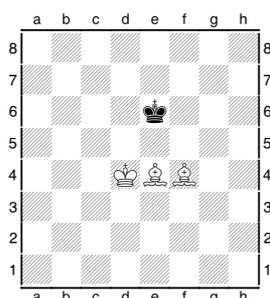
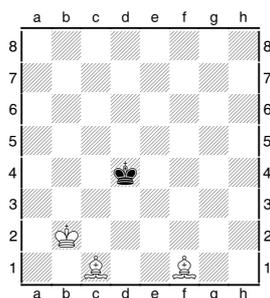
1. Bringe den ♔ ins Zentrum und sperre den ♘ mit deinem ♘ ein

Die beiden ♘ sollen stets zwei benachbarte Linien besetzen – der ♔ wird eingezäunt.

Hier ein Beispiel, wie man vorzugehen hat: In einer beliebigen Stellung (*oben*), bringt Weiß seine Figuren ins Zentrum (*unten*):

1. ♘d2 ♔e4
2. ♔c3 ♘d5
3. ♘d3 ♔e5
4. ♔c4 ♔e6
5. ♔d4 ♘d6
6. ♘e4 ♔e6
7. ♘f4

Der ♔ wird hier allein durch die ♘ eingezäunt. Für den weiteren Verlauf muß auch der ♔ helfen.

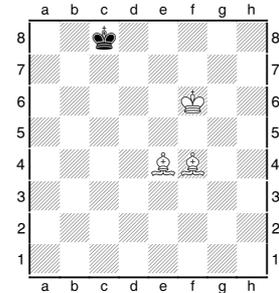


2. Den ♔ an den Brettrand drängen

In unserem Beispiel hat Weiß nach 7. ... ♔f6 8. ♘d5 ♔e7 9. ♘e5 ♔d7 10. ♘f6 ♔c8 11. ♘e6 das zweite Ziel erreicht.

Pattfalle: 11. ♘e7? setzt patt!

Merke: Der ♔ gehört in diesem Endspiel nicht auf die siebte, sondern die sechste Reihe.



Die beiden ♘ haben in den letzten Zügen pausiert, werden erst jetzt wieder gebraucht.

3. Den ♔ in einer Ecke mattsetzen

Weiß wählt am einfachsten die Ecke, der der ♔ am nächsten ist zum Mattsetzen – das geht leichter und schneller.

Die ♘ versperren dem ♔ den Rückweg, drängen ihn in die gewünschte Ecke:

11. ♘e6 ♔d8
12. ♘b7 ♔e8
13. ♘c7 ♔f8
14. ♘f6 ♔e8
15. ♘c6+ ♔f8
16. ♘d6+ ♔g8
17. ♘g6 ♔h8

Nun würde 18. ♘d5 pattsetzen. Durch einen Abwartezug kann Weiß statt dessen mattsetzen: 18. ♘b5 ♔g8 19. ♘c4+ ♔h8 20. ♘e5# 1:0

Übung macht den Meister

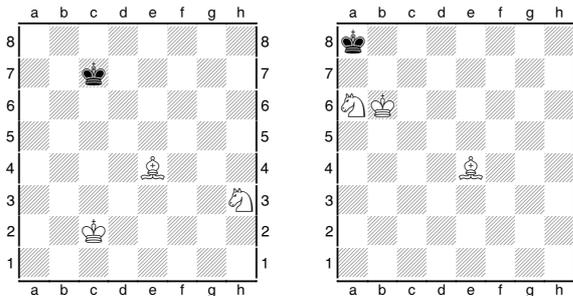
Dies ist nur eine Lernhilfe. Um das Mattsetzen mit ♔+♘+♘-♔ zu beherrschen, ist aber auch Übung nötig:

Aus einer schwierigen Anfangssituation (♔, ♘, ♘ am Rand, ♔ im Zentrum) heraus solltet ihr in 30 Zügen mattsetzen können. Pattzüge dürft ihr euch nach etwas Erfahrung nicht mehr leisten!

Der Schwarzspieler hilft nicht durch schwache Züge mit, sondern macht es dem Weißen schwer: er versucht im Zentrum zu bleiben oder durch Luftlöcher wieder zu fliehen.

3.2 Mattsetzen mit Springer und Läufer: ♔+♘+♙-♚

Die elementaren Endspiele ♔+♚-♔, ♔+♖-♔ sowie ♔+♘+♙-♔ sind für Anfänger leicht einzuüben. Selbst Profis haben hingegen bei der berühmten ♔+♘+♙-♔-Aufgabe Schwierigkeiten.



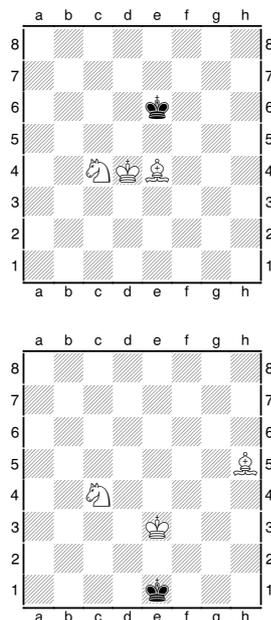
In einer beliebigen Stellung (*links*) sind meist 30 bis 40 Züge nötig, um Schwarz zu bezwingen (*rechts*).

Wir werden die drei Phasen, die zum Mattsetzen nötig sind, erlernen.

1. Den ♔ an den Brettrand drängen

Dies ist der schwierigste Teil des Problems. Es gibt keine einfachen Tricks, statt dessen ist ein gutes Auge für das Zusammenspiel der eigenen Figuren und viel Übung erforderlich. ♔+♘ leisten die Hauptarbeit, der ♙ stopft nur die Fluchtlöcher des ♔.

Hier ein Beispiel, wie man vorzugehen hat: Nachdem Weiß seine Figuren im Zentrum versammelt hat (*oben*), wird der ♔ verdrängt (*unten*): 1. ♘d3 ♔f6 2. ♔d5 ♔g5 3. ♔e5 ♔g4 4. ♘c2 ♔g5 5. ♘e3 ♔h6 6. ♔f6 ♔h5 7. ♘g6+ ♔h4 8. ♔f5 ♔g3 9. ♘h5 ♔f2 10. ♔f4 ♔e1 11. ♘c4 ♔f1 12. ♔f3 ♔e1 13. ♔e3

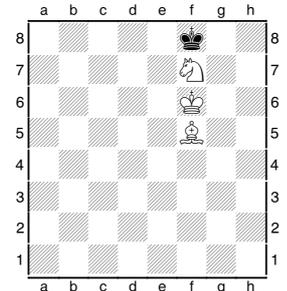


2. ♔ ins richtige Eck treiben

Hat Weiß einen weißfeldrigen ♘, so hat er keine Möglichkeit, Schwarz in einer schwarzfeldrigen Ecke des Bretts matt zu setzen (genauso gilt dies auch umgekehrt). Schwarz wird also stets versuchen, in die „falsche“ Ecke zu kommen.

Nachdem man 1. geschafft hat, ergibt sich leicht folgende Situation:

Weiß kann den ♔ nun in einer Treibjagd ins richtige Eck (a8) zwingen. Er muß nur drei einfache Regeln beachten:

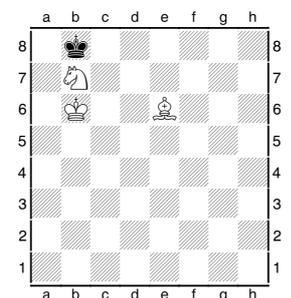


1. Der ♔ bewegt sich nur auf der 6. Reihe
2. Der ♘ bewegt sich in der W-Form, das heißt auf den Feldern f7-e5-d7-c5-b7
3. Der ♙ nimmt dem ♔ die Fluchtlöcher

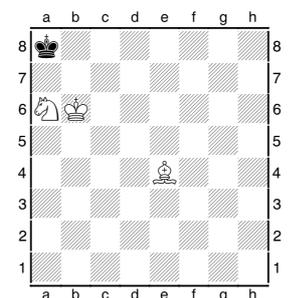
Nach 1. ♘h7 ♔e8 2. ♘e5 ♔d8 3. ♔e6 ♔c7 4. ♘d7 ♔c6 5. ♘d3! ♔c7 6. ♘b5 ♔d8 7. ♔d6 ♔e8 8. ♘c4 ♔d8 9. ♘f7 ♔c8 10. ♘c5 ♔d8 11. ♘b7+ ♔c8 12. ♔c6 ♔b8 13. ♔b6 ♔c8 14. ♘e6+ ♔b8 kommen wir zu Phase 3.

3. Das Mattsetzen

Im Beispiel kam es zur Stellung *rechts*. Das Mattsetzen ist recht leicht: der ♘ kann beliebig ziehen, da ♔+♙ verhindern, daß der ♔ flieht.



Durch Pausenzüge mit dem ♙ ist das Schach ♘a6+ möglich. Es folgt: 14. ♘e6+ ♔b8 15. ♘c5 ♔a8 16. ♘f5 ♔b8 17. ♘a6+ ♔a8 18. ♘e4 matt!

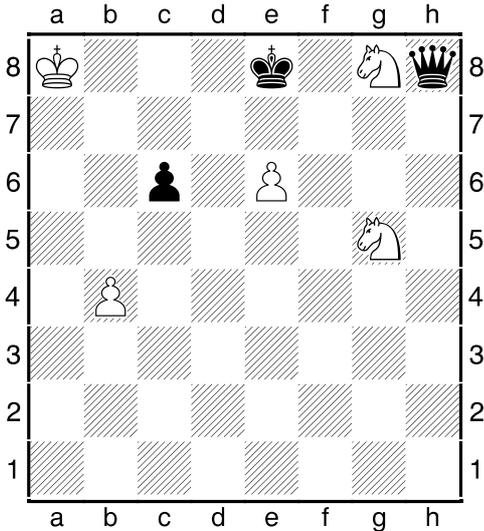


3.3 Vier Kompositionen: Springer im Endspiel

Eine Komposition ist eine, von einem Schachspieler erstellte künstliche Problem- aufgabe. Diese vier schwierigen Kompositionen zeigen Stärken und Schwächen des Springers im Endspiel auf.

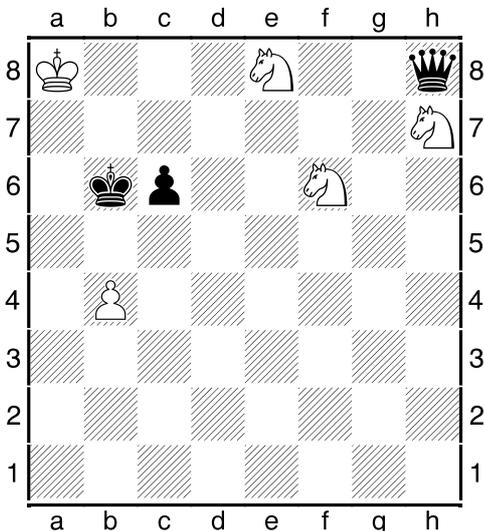
1. bezwingen !

Weiß am Zug hält Remis



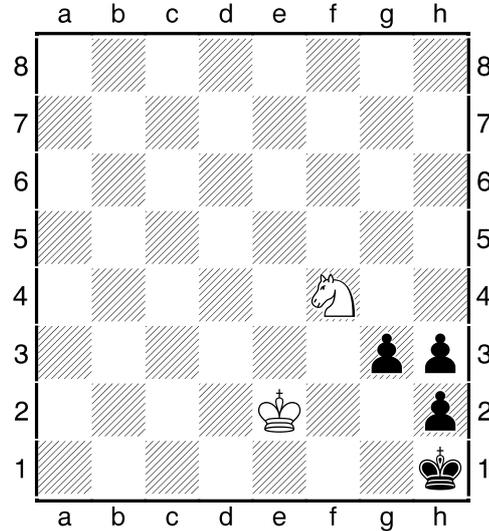
Züge wie 1.♔b7?, 1.♞e4?, 1.e7? führen zum 0:1, da die ♚ zu stark wird.

Lösung: 1.♞h7! (droht 2.♞gf6+! nebst 3.e7 und 4.e8D; ♚x♞ scheidert an ♞f6+ mit Gabel) ♔d8! 2.e7+ ♔c7! (droht ♚a1 matt!) 3.e8♞+!! ♔b6 4.♞gf6! führt zum wunderschönen Remis, da die drei ♞ die ♚ im Eck festhalten können. Nach 4. ... ♚b5 5.♔b7 tauschen sich noch die ♞.



2. Guter , schlechter

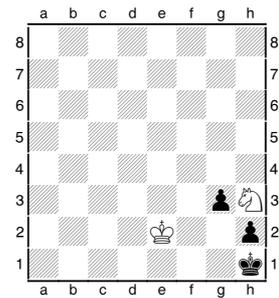
Weiß am Zug hält Remis



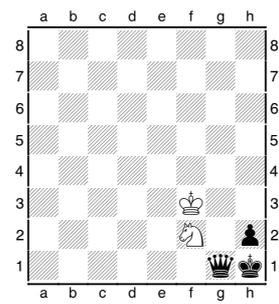
Natürlich verliert die gierigste Variante:

1.♞xh3? ♔g2 2.♞f4+ ♔g1! 3.♞h3+ ♔h1!

Weiß ist jetzt im Zugzwang, kann eine Umwandlung nicht verhindern.

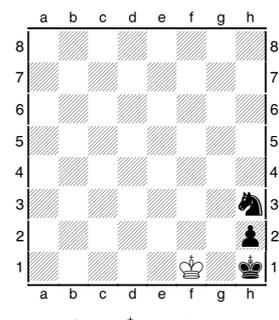


Lösung: Das Remis erreicht Weiß nur mit 1.♔f3! g2 [1...♔g1 2.♞e2+ ♔h1 3.♞xg3+ ♔g1 remis] 2.♞xh3! g1♚ 3.♞f2+ ♚xf2+ 4.♔xf2 ½:½ patt!



nach 3.♞f2+

Schwarz hilft auch 2. ... g1♞+! nicht mehr weiter, denn: 3.♔f2!! ♞xh3+ 4.♔f1. Weiß zieht nun stets ♔f1-f2-f1-f2-..., Schwarz kann mit dem ♞ den ♔ nicht vertreiben!

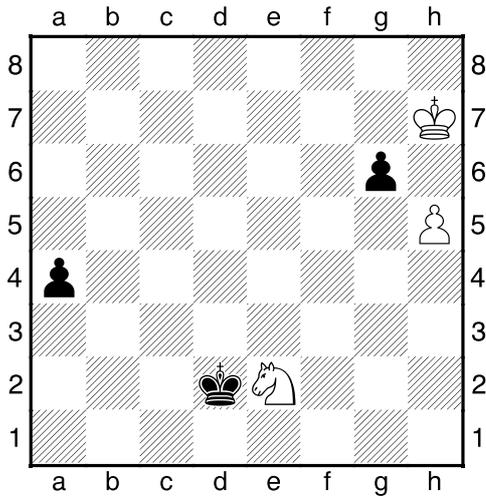


nach 4.♔f1: Remis!

Der war Matchwinner, der wertlos!

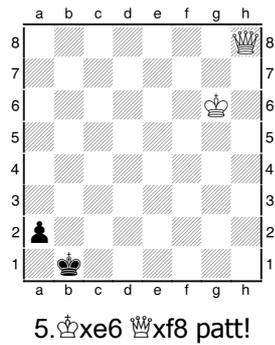
3. Nimm nicht jeden ♗!

Weiß am Zug gewinnt



Nur Remis ist 1. ♖xg6? a3 2. ♘d4? a2 3. h6 ♖c3 4. h7 a1 ♕ 5. h8 ♖ ♕g1+ 6. ♖f7 ♖xd4 ½:½. Der ♘ verstellt auf d4 die Diagonale.

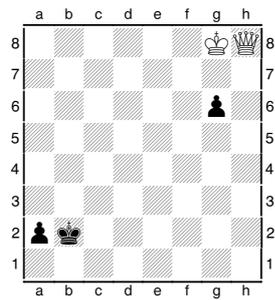
Ebenfalls nur Remis ist 1. ♖xg6? a3 2. ♘c3 ♖xc3! 3. h6 a2 4. h7 ♖b2! 5. h8 ♖+ ♖b1 ... Der ♖ kann sich dem ♗ nicht nähern – Patt oder ♗-Umwandlung sind unvermeidbar!



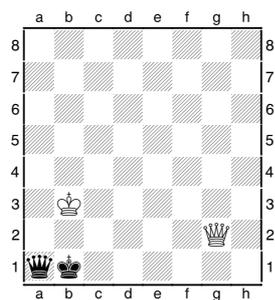
5. ♖xe6 ♖xf8 patt!

Auch der Vorteil nach 1. hxg6? a3 2. ♘d4 a2 3. g7 ♖c3 4. g8 ♖ a1 ♕ ist nicht ausreichend.

Lösung: 1. h6!! a3 2. ♘c3! ♖xc3 3. ♖g8! a2 4. h7 ♖b2 5. h8 ♖+ ♖b1 6. ♖h1+ ♖b2 7. ♖b7+ ♖c2 8. ♖a6 ♖b2 9. ♖b5+ ♖c2 10. ♖a4+ ♖b2 11. ♖b4+ ♖c2 12. ♖a3 ♖b1 13. ♖b3+ ♖a1 14. ♖c2 g5 15. ♖c1# 1:0. Schwarz verliert, da er den ♗ g6 hat – er wird nicht patt. Die Flucht nach vorn hilft auch nicht: 8. ... ♖b3 9. ♖f6 g5 10. ♖f7 g4 11. ♖e6 g3 12. ♖d5 g2 13. ♖a1 g1 ♕ 14. ♖xg1 ♖b2 15. ♖g2+ ♖b1 16. ♖c4 a1 ♕ 17. ♖b3 1:0



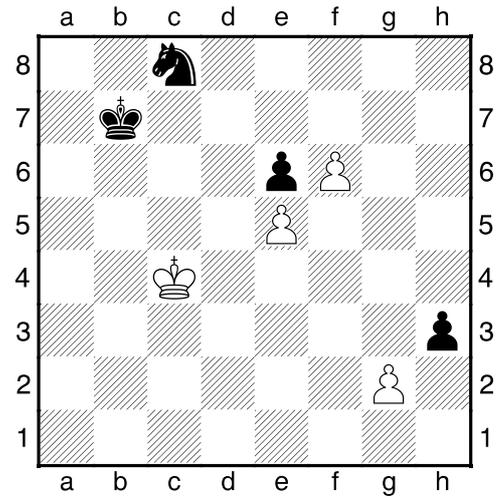
5. h8 ♖+ und bald 1:0



17. ♖b3 1:0

4. ♕ verliert, ♘ remisiert!

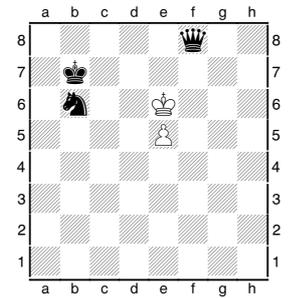
Weiß am Zug hält Remis



Nach dem offensichtlichen Zug 1. gxh3 verliert Weiß. Dank seines starken ♘ kann Schwarz alle ♖ des Weißen einkassieren und seinen ♗ e6 durchbringen: 1. gxh3? ♖c6 2. h4 ♘b6+ 3. ♖d4 ♖b5 4. h5 ♘d7 5. h6 ♘f8 6. ♖e4 ♖c4 7. ♖f4 ♖d4 8. ♖g5 ♖xe5 9. f7 ♖d6 10. ♖f6 e5 11. ♖g7 ♖e7 ... 0:1

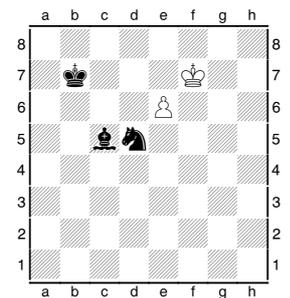
Lösung:

1. f7! ♘b6+ 2. ♖c5!! hxg2 3. ♖d6 g1 ♕ 4. f8 ♖ ♖c5+ 5. ♖xe6 ♖xf8 patt! ½:½



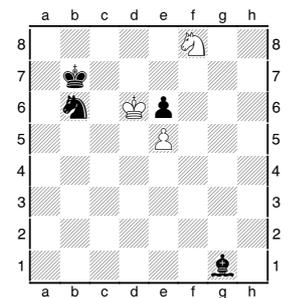
5. ♖xe6 ♖xf8 patt!

Schwarz wandelt deshalb in einen ♗ um: 1. f7! ♘b6+ 2. ♖c5!! hxg2 3. ♖d6 g1 ♕!! 4. f8 ♖? ♖c5+ 5. ♖xe6 ♖xf8 6. ♖f7 ♖c5 7. e6 ♘d5 0:1, da ♖-♖+ ♗+ ♘ gewinnt.



7. e6 ♘d5 0:1

Weiß hält dagegen, wandelt in einen ♘ um und erreicht das Remis: 1. f7! ♘b6+ 2. ♖c5!! hxg2 3. ♖d6 g1 ♕!! 4. f8 ♘!! ½:½ (4. ... ♖c5 5. ♖xc5)



4. f8 ♘!! ½:½

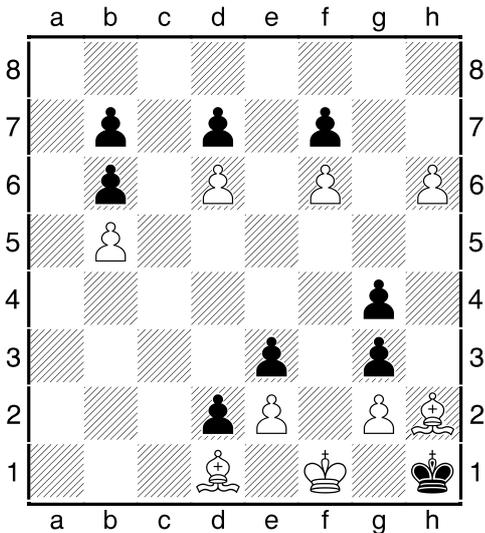
3.4 Vier Kompositionen: Die Wiederholung

Aus der Sammlung von Heinz Weidner.

Diese vier Kompositionen haben ein gemeinsames Thema: Wiederholung. Versucht selbst die Lösung zu finden. Nicht Spicken: direkt unter dem Diagramm steht bereits der ausführliche Lösungsweg.

1. ♔♚ - völlig nutzlos!

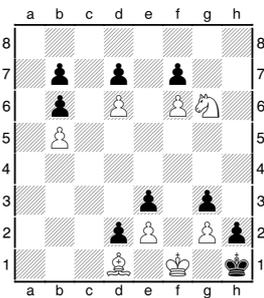
Weiß am Zug setzt in 15 Zügen matt



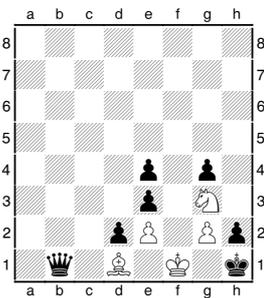
Komponist: Kok, UdSSR 1970.

Eine verrückte Stellung. Wie soll das Matt eigentlich aussehen?! Der ♔h1 ist so gut versteckt, dort kann ihm (scheinbar) keine Figur Schach bieten...

1.h7 der einzige Zug [1.♔g1?? ist Patt!; 1.♔xg3?? ist auch Patt!]
 1...gxh2 [1...♔xh2?? 2.h8♖# Matt!] 2.h8♗! [2.h8♖?? g3 führt zum Patt, Schwarz kann nicht mehr ziehen!] 2...g3
 3.♗g6! faszinierend! Diese Methode wird nun 3x angewendet 3...fxg6
 4.f7 g5 5.f8♗! g4 6.♗e6! dxe6 7.d7 e5 8.d8♗! e4
 9.♗c6! bxc6 10.bxc6 b5 11.c7 b4 12.c8♗! [eine Umwandlung in eine Dame bringt wieder das Patt: 12.c8♖?? b3 13.♖b8 b2 14.♖xb2] 12...b3 13.♗d6 b2 14.♗f5 b1♖ 15.♗xg3# 1:0



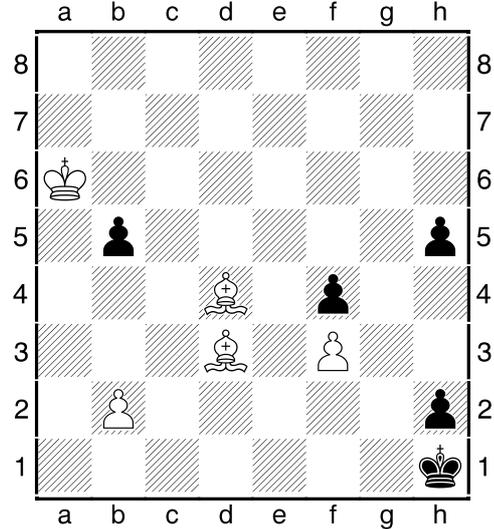
nach 3. ♗g6!



nach 15. ♗xg3# 1:0

2. ♔♚ - bitte nicht Pattsetzen!

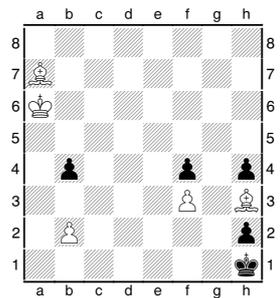
Weiß am Zug gewinnt



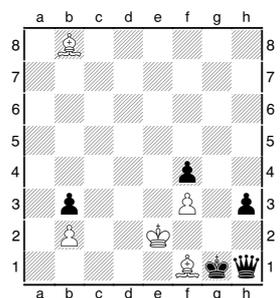
Komponist: Weenink, 1918.

Weiß kann leicht Patt setzen: nach ♗f1 ist der ♔h1 eingesperrt. Es gilt, den ♔a6 an den ♔h1 heranzuführen – aber wie? 1.♔f1 der einzige Zug [alles andere führt zur Umwandlung des h2-Bauern, beispielsweise 1.♔xb5? ♔g2 2.b4 h1♖ – dann gewinnt Schwarz] 1...h4 2.♔h3 [2.♔xb5?? h3 3.♔xh3 Patt!] 2...b4 3.♔a7!! die Pointe dieser Komposition: der Ka6 wird nun den La7 "verdecken".

3...b3 4.♔b6 ♔g1
 5.♔b5+ ♔h1 6.♔c5 ♔g1 7.♔c4+ ♔h1
 8.♔d4 ♔g1 9.♔d3+ ♔h1 jetzt geht es so nicht weiter; Weiß läßt sogar die ♗-Umwandlung zu: 10.♔f1 h3
 11.♔b8! ♔g1
 12.♔e2! h1♖
 13.♔xf4 Schwarz ist im Zugzwang!
 13...♖g2+ [13...h2 14.♔e3#] 14.♔xg2 hxg2 15.♔e3+ ♔h1
 16.f4 g1♖ 17.♔xg1 und Weiß gewinnt 1:0



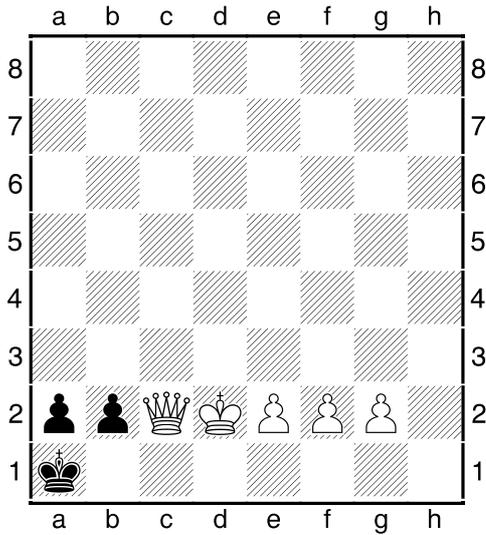
nach 3. ♔a7!!



vor 13. ♔xf4

3. ♔ - wie+wo setzt du matt?

Weiß am Zug setzt in 12 Zügen matt



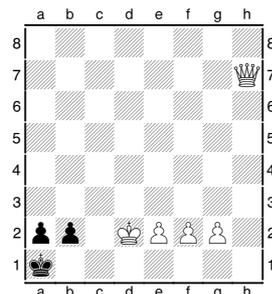
Komponist: S. Barrett, 1874.

Diese Komposition ist die einfachste der vier vorgestellten - es ist nicht so schwierig auf den Trick zu kommen. Am besten geht man bei der Lösung so vor:

- wie kann das Mattbild aussehen?
- können die ♖ auf e2, f2 und g2 helfen?
- wohin will die ♔c2?

1. ♔c3! [1.g4?? b1♔ 2. ♔c3+? ♔b2+ 3. ♔xb2+?? (3. ♔c2 ♔xc2+ 4. ♔xc2 führt zum Remis durch Patt) 3... ♔xb2 4. ♔e3 a1♔ und Schwarz gewinnt] **1... ♔b1** Schwarz hat keinen anderen Zug **2. ♔d3+!** ♔a1 **3. ♔d4!** ♔b1 **4. ♔e4+!** jetzt ist das System klar: die Dame steigt die Treppe c2-c3-d3-d4-e4-e5-f5-f6-g6-g7-h7-h8 hinauf! Weil die h-Linie nicht durch eigene Bauern blockiert ist, kann sie dann auf h1 mattsetzen: **4... ♔a1** **5. ♔e5** ♔b1 **6. ♔f5+** ♔a1 **7. ♔f6** ♔b1 **8. ♔g6+** ♔a1 **9. ♔g7** ♔b1 **10. ♔h7+** ♔a1

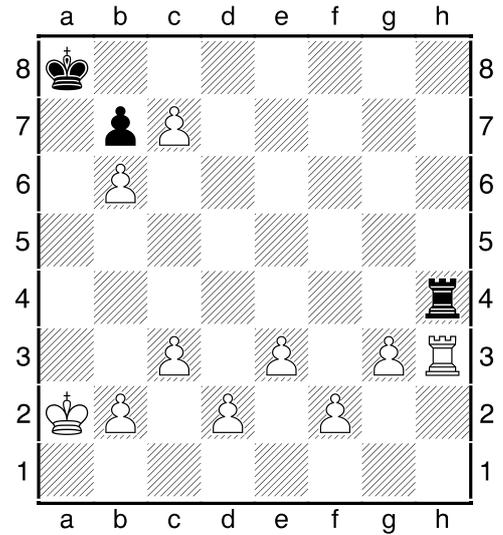
11. ♔h8! [nach 11. ♔h1+?? b1♔ 12. ♔c1 ♔xc1+ 13. ♔xc1 kann sich Weiß gerade noch ins Remis durch Selber-Patt-Setzen retten!] **11... ♔b1** **12. ♔h1# 1:0**



nach 10. ♔a1

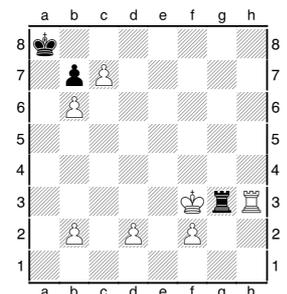
4. ♚ - ich schlag' dich nicht!

Weiß setzt in 14 Zügen matt (Schwarz zieht)



Die Aufgabenstellung klingt einfach, hat Weiß doch sieben Mehrbauern. Doch der ♚ steht auf Patt, der ♚ wird sich nun mit Schachgeboten opfern. Wie soll Weiß den Schachs entfliehen? Schwarz ist am Zug und spielt 1. ... ♚a4+. Der ♚ flieht, der ♚ bietet jedoch stets weiter Schach: 2. ♔b1 ♚a1+! 3. ♔xa1? – Patt! Scheinbar ist das Remis unausweichlich. Aber: **1... ♚a4+!** **2. ♔b1!!** [lediglich zum Remis führt 2. ♔b3 ♚b4+ 3. ♔c2 ♚xb2+ 4. ♔d3 ♚xd2+ 5. ♔e4 ♚d4+ 6. ♔f5 sobald der ♔ die fünfte Reihe betritt, ist das Dauerschach besiegelt: er kann sich nicht verstecken (6. ♔f3 ♚f4+ 7. ♔e2 ♚xf2+ 8. ♔d3 ♚d2+ 9. ♔e4 ♚d4+ 10. ♔f3) 6... ♚f4+ 7. ♔g6 ♚g4+ 8. ♔h7 ♚h4+ 9. ♔g8 ♚g4+ 10. ♔f8 ♚f4+ 11. ♔e8 ♚e4+ 12. ♔d8 ♚d4+ 13. ♔c8 ♚d8+ 14. cxd8♚] **2... ♚a1+** der ♚ verfolgt den ♔; sonst verliert Schwarz sofort **3. ♔c2 ♚c1+** **4. ♔d3 ♚xc3+** **5. ♔e2 ♚xe3+** **6. ♔f1 ♚e1+** **7. ♔g2 ♚g1+** **8. ♔f3 ♚xg3+** Weiß hat etwas erreicht: die dritte Reihe ist "freigeräumt", der ♚ wird nun auf a3 mattsetzen:

9. ♔e2 Weiß wandert zurück **♚e3+** **10. ♔d1 ♚e1+** **11. ♔c2 ♚c1+** **12. ♔b3 ♚c3+** **13. ♔a2 ♚a3+** [13... ♚xh3 14. c8♚#] **14. ♚xa3# 1:0**



3.5 Turmendspiele

Die Turmendspiele - also ♔+♖+♙♙♙ -
♚+♗+♞♞♞ - stellen den bedeutendsten
Teil der Endspieltheorie dar, sie sind in der
Praxis am häufigsten anzutreffen. In dieser
Arbeit sollen alle wichtigen Aspekte
beleuchtet werden.

Das Endspiel

Alle großen Schachspieler sind Meister des
Endspiels. Ohne solide Endspielkenntnisse
büßt auch der normale Höchststadter Spieler
wichtige Punkte ein: er gibt Stellungen zu
schnell Remis, obwohl sie mit der richtigen
Technik zu gewinnen sind; oder findet
mangels Erfahrung nicht die besten Züge.

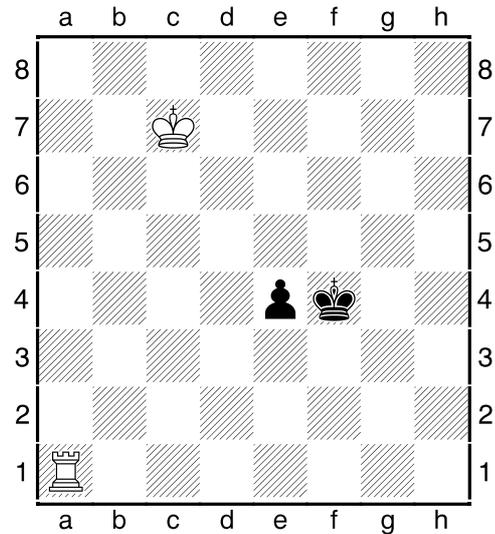
Die Grenzen zwischen Mittelspiel und
Endspiel sind genauso fließend wie die
zwischen Eröffnung und Mittelspiel. Bereits
ab dem fünfzehnten Zug und dem Tausch
der meisten Figuren spricht man vom
Endspiel. Zwei Faktoren nehmen deutlich
an Bedeutung zu: die Umwandlung der
Bauern und das aktive Eingreifen des
Königs.

Der Turm im Endspiel

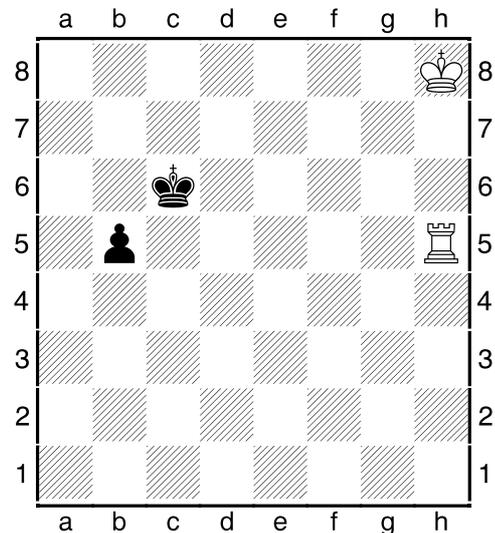
Durch freiwerdende Linien nimmt die
Stärke der Läufer und besonders die der
Türme deutlich zu. Ist der Turm zu
Spielbeginn noch Statist, kann er im
Endspiel als Bauernfänger den Sieg
bringen.

Turm gegen Bauer

Selbst das Endspiel ♔+♖-♚+♙ bietet
knifflige Probleme. Interessant sind nur die
Stellungen, in denen der ♔ seinen ♞ gut
unterstützen kann und der ♚ etwas
abseits steht. Entscheidend kann jedes
Tempo sein, aber auch die **seitliche
Blockade** und **Zugzwang** spielen in den
hier vorgestellten Partien eine Rolle.

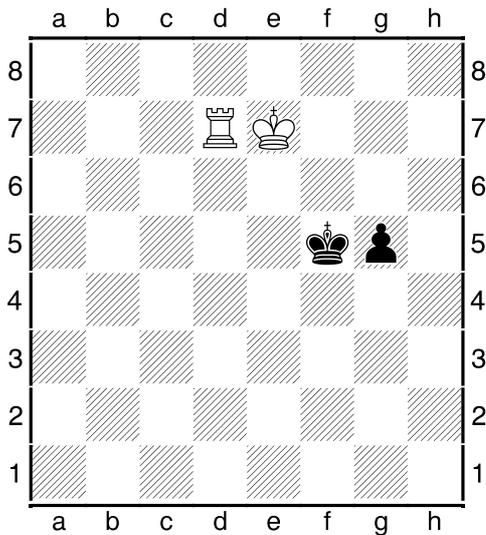


In dieser Stellung ist der ♔ einen Zug zu
langsam: 1...e3 2.♖d6 Turmzüge sind
sinnlos 2...e2 3.♖d5 Der ♔ müßte jetzt
bereits auf d4 stehen, dann gewänne Weiß
3...♚e3 4.♖c4 ♖f2 Weiß muß seinen ♗
für den ♞ geben. 5.♗a2 ♚f1 ½:½

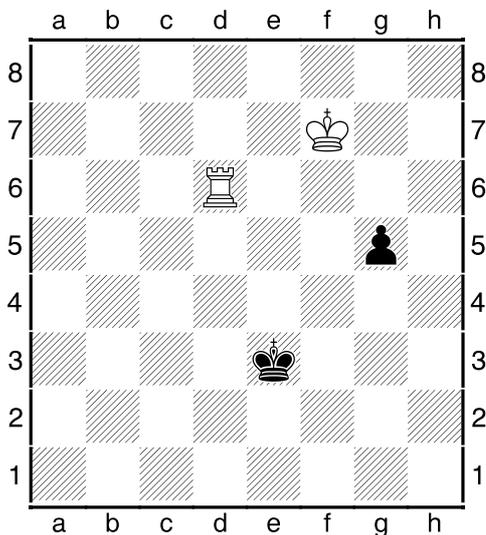


Weiß kann diese Partie dank der
seitlichen Blockade noch gewinnen:
durch den ♗ ist der ♔ genötigt viele Züge
zu machen: 1...♚b6 [wenn Schwarz seinen
♞ laufen läßt, wird dieser (da er nicht vom
♔ gedeckt werden kann) abgefangen,
sobald er b3 betritt: 1...b4 2.♖g7 Der ♔ ist
abgesperrt 2...b3 3.♗h3 nun wird der ♞
erobert 3...b2 4.♗b3+-] 2.♖g7 Der ♔
versucht mit Hilfe des ♞, die
Turmblockade zu brechen. 2...♚a5 3.♖f6

♖a4 4.♗e5 b4 5.♗d4 b3 6.♗c3 Der ♚ wird erobert. Schwarz war zu langsam **1:0**

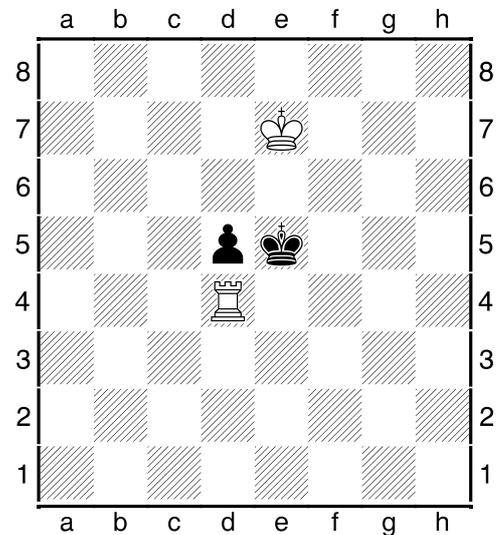


1.♗d6 g4 [1...♗e4 2.♖g7! ♗f4 Dem ♚ gelingt es nicht, das Vordringen des ♗ zu verhindern: **3.♗d5 g4 4.♗d4 ♗f3 5.♗d3 g3 6.♖f7+! ♗g2 7.♗e2+-]** **2.♗d5 ♗f4 3.♗d4 ♗f3 4.♗d3 g3 [4...♗f2 5.♖f7+! ♗e1 6.♖g7+-]** **5.♖f7+!** Durch das Schach muß der ♚ die f-Linie aufgeben und das Schlüsselfeld e2 für den ♗ freigeben **5...♗g2 6.♗e2** Weiß erobert den ♚ **1:0**



1.♖g6! [nur Remis ist **1.♗g6?? g4 2.♗h5 g3 3.♖g6 ♗f2 4.♗h4 g2=** der ♚ kann direkt auf sein Wunschfeld f2 ziehen, verliert kein Tempo. Weiß kommt deshalb einen Zug zu spät] **1...♗f4** Schwarz wird zu einem Tempoverlust gezwungen: statt direkt von e3 nach f2 ziehen zu können, muß er den Umweg von e3 über f4, f3 und f2 nehmen.

Weiß verliert hingegen nur ein Tempo, da er mit seinem ♗ einen etwas längeren Weg bestreiten muß **2.♗g7 g4 3.♗h6 g3 4.♗h5 ♗f3 5.♗h4 g2 6.♗h3** der ♚ fällt **1:0**

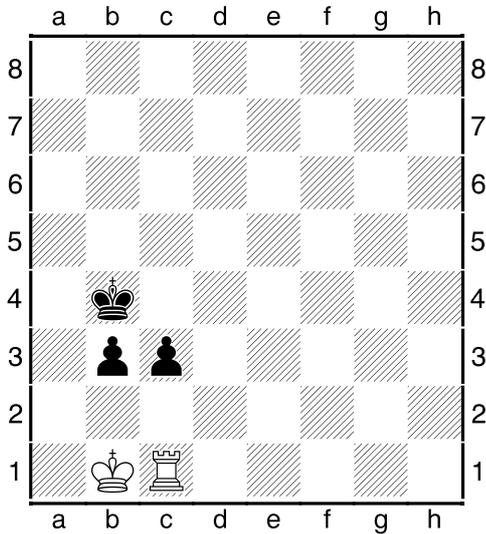


Diese Studie von Réti hat **Zugzwang** als Thema: **1.♖d2!!** [genauso gewinnt auch **1.♖d3!!**; nur Remis ist hingegen **1.♖d1?? d4 2.♗d7 ♗d5!** Jetzt ist Weiß im Zugzwang! **3.♗e7** (auch alle anderen Antworten bringen nur Remis, da der ♗ sich nicht dem ♚ nähern kann: **3.♗c7 ♗c5=; 3.♖h1 d3=; 3.♖d2 ♗e4** und nun kommt der ♗ zu spät: **4.♗d6 ♗e3 5.♖d1 d3 6.♗d5 ♗e2 7.♖h1 d2 8.♖h2+ ♗d3=)** **3...♗e5** Schwarz hält die Opposition, Weiß kommt nicht weiter!] **1...d4 2.♖d1!! ♗d5 3.♗d7** nun ist Schwarz im Zugzwang! **3...♗e4** der ♗ muß den ♗ nun schneller zu seinem ♚ kommen lassen – zur Umwandlung fehlt Schwarz ein Tempo: [oder analog **3...♗c4 4.♗e6 ♗c3 5.♗e5 d3 6.♗e4 d2 7.♗e3 1:0]** **4.♗c6 d3 5.♗c5 ♗e3 6.♗c4 d2 7.♗c3 1:0**

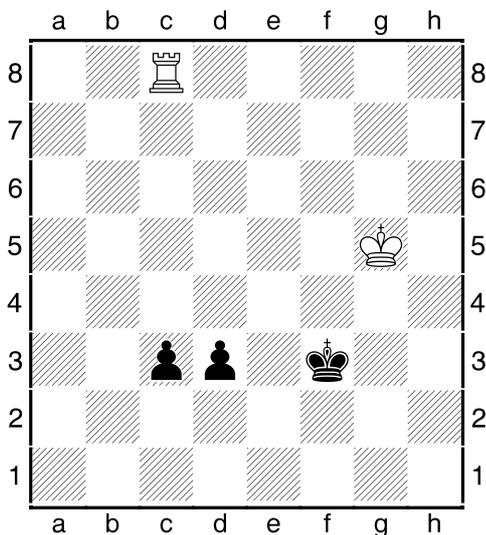
♗ + ♖ - ♗ + ♚ ist gewonnen,
wenn der ♗ den ♚ erreicht.
Sonst hält Schwarz remis.

Turm gegen Bauern

Im Kampf ♔+♖-♗+♙♚... muß der König der Turmpartei eine aktive Rolle übernehmen. Am besten steht er vor den Bauern. Dann sind diese machtlos und gehen durch Zugzwang verloren:



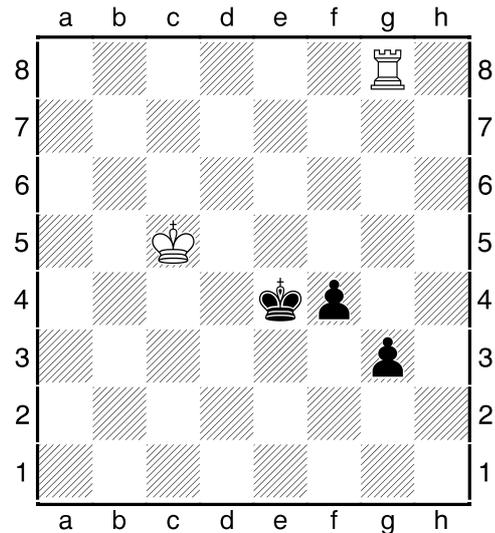
1.♖h1 ♗c4 [1...♗a3 2.♖h4 führt sofort zum Ziel. (2.♖g1? c2+ 3.♗c1 ♗a2 4.♖h1 ♗a1!! 5.♗d2+ ♗b2 6.♖g1 ♗a2 7.♗c3 c1♗+! 8.♖xc1 b2 9.♖c2 ♗a1!= Dieser Pattwitz rettet die Partie für Schwarz zum Remis!; 2.♖h8 ♗b4 3.♖c8 c2+ 4.♗b2 ♗a4 5.♖b8+- Die ♙♚ werden erobert.) 2...c2+ 3.♗c1 b2+ 4.♗xc2+-] **2.♖h8 ♗d4 3.♖b8 ♗d3!** [3...♗c4? verliert sofort: 4.♗c1! c2 5.♗b2+-] **4.♗c1!** [4.♖xb3? ♗d2=] **4...♗c4 5.♖b7!** Zugzwang! Nun müssen die ♙♚ vorrücken. **5...b2+ 6.♗c2 ♗d4 7.♖c7** Die ♙♚ gehen verloren, Schwarz gibt auf. **1:0**



Hier muß die Turmpartei ums Remis kämpfen. Der ♔ kann seinen ♖ nicht richtig unterstützen:

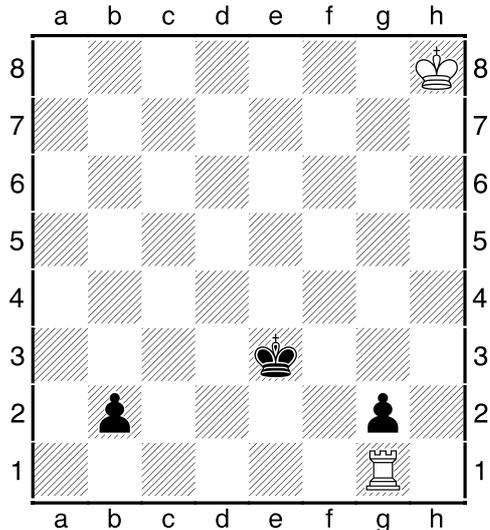
1...c2! [sofort remis ist 1...d2 2.♖xc3+ ♗e2 3.♖c2=] **2.♗f5! ♗g3** Eine kleine Falle: Schwarz beabsichtigt, auf 3.♗g5? mit 3...♗f2! zu gewinnen. [einfach Remis ist: 2...♗e3 3.♗e5 ♗d2 4.♗d4 c1♗ 5.♖xc1 ♗xc1 6.♗xd3] **3.♖c3!** [3.♗g5?? ♗f2 4.♗f4 ♗e1 5.♗e3 d2 6.♖h8 d1♗+ 7.♗f3 c1♗-+] **3...♗f2** [3...♗h4? 4.♗f4 d2? 5.♖xc2 d1♗ 6.♖h2#] **4.♗e4 ♗e2 5.♗d4** Keine der beiden Seiten kann hier gewinnen: **5...c1♗** [genauso geht auch 5...d2 6.♖xc2 ♗e1 7.♖xd2 ♗xd2 Remis!] **6.♖xc1 d2 7.♖c2 ♗e1 8.♖xd2 ♗xd2 ½:½**

Auch in der folgenden Position hat die Turmpartei nur Aussichten aufs Remis, und das nur bei präzisiertem Spiel:



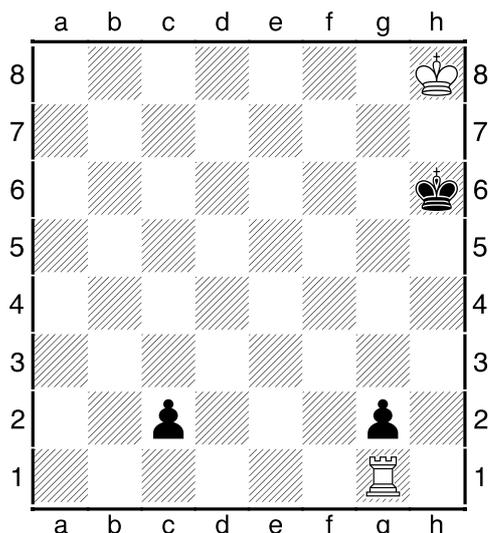
Die Aufgaben von ♔ und ♖ sind in solch einer Stellung so zu verteilen: Der ♖ kontrolliert von hinten das Umwandlungsfeld des weiter vorgerückten ♙, der ♔ greift den rückwärtigen ♙ an. Dabei muß sichergestellt werden, daß der Gegner dieses Zusammenwirken nicht vereitelt. **1.♗c4!** Der ♔ versucht, sich von der Seite zu nähern. **1...♗f3** [sofortiges Remis ergibt 1...f3? 2.♖g4+! dies ist das entscheidende Zwischenschach! Erst im nächsten Zug schlägt Weiß auf g3 und macht remis.] **2.♗d4 ♗f2** [2...g2 3.♗e5=; 2...♗g2 3.♗e4 f3 4.♗f4 f2 5.♖xg3+=] **3.♗e4 f3 4.♖f8 g2 5.♖xf3+ ½:½**

Isolierte ♙ ♘ machen dem ♔ weniger Sorgen. Falls der Abstand zwischen den Bauern vier oder fünf Linien beträgt, ist die Partie auch ohne Hilfe des ♚ Remis:

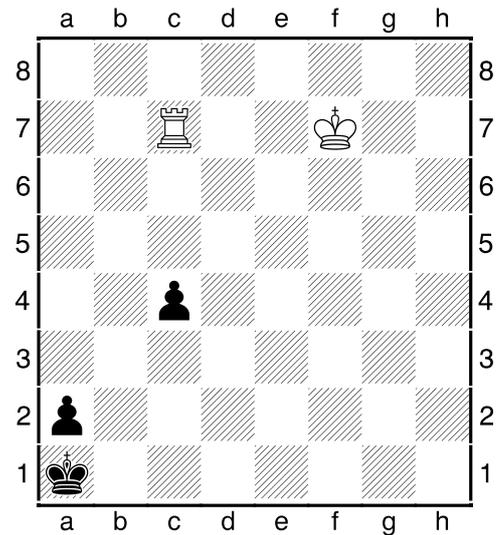


1.♖b1! Weiß mußte die Drohung $1...♔f2$ parieren [alles andere verliert: $1.♔g7?? ♔f2$ $2.♖b1$ $g1♚+$ 0:1, denn ♔+♖-♔+♚ gewinnt Schwarz] **1...♔d3 2.♖g1!** Nun wechselt der ♖ wieder auf die andere Seite. Schwarz kann nicht gewinnen. ½:½

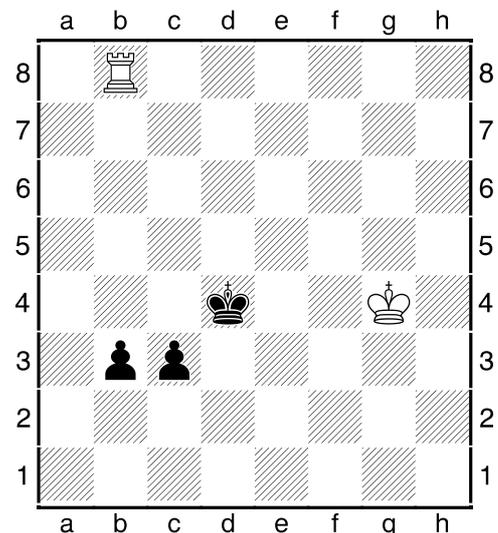
Nun stehen die ♙ ♘ lediglich ein Feld näher beieinander. Obwohl der ♔ sogar weiter entfernt steht, verliert Weiß:



1...♔h5 2.♔g7 ♔h4 3.♔f6 ♔g3 4.♖c1! Es drohte $4...♔f2$. **4...♔f3 5.♔e5 ♔e3!** Gegen $6...♔d2$ (beziehungsweise $6...♔f2$ nach $6.♖g1$) gibt es keine Verteidigung. Weiß muß seinen ♖ für einen ♙ opfern, der andere ♙ wird zur ♚ 0:1

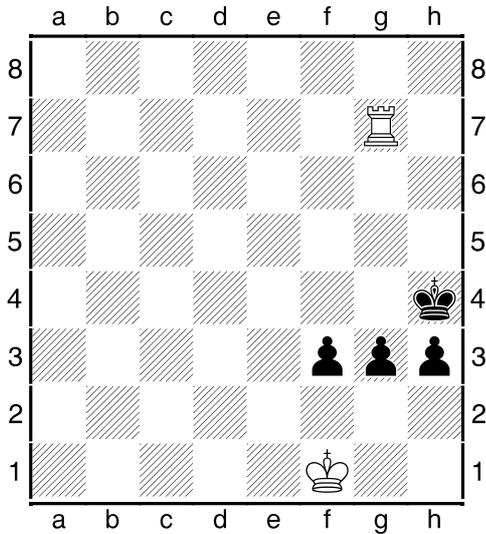


Wenn der ♔ seinen ♖ im Kampf gegen die weit vorgerückten ♙ ♘ nicht unterstützen kann, muß man oft ums Remis bangen. In der Partie Kammenich-Korne gewinnt Schwarz am Zuge: **1...c3!!** [ohne diesen Trick kommt Schwarz nicht weiter: $1...♔b2$ $2.♖b7+$ $♔c3$ $3.♖a7$ $♔b3$ $4.♖b7+$ mit Stellungswiederholung] **2.♖xc3** [in der Partie folgte $2.♔f6$ $♔b2$ $3.♖b7+$ $♔a3$ $4.♖a7+$ $♔b3$ $5.♖b7+$ $♔c4$ $6.♖c7+$ ($6.♖a7$ $c2+$) $6...♔b5$ $7.♖b7+$ $♔c6$ 0:1] **2...♔b2 3.♖h3 a1♚ 0:1**

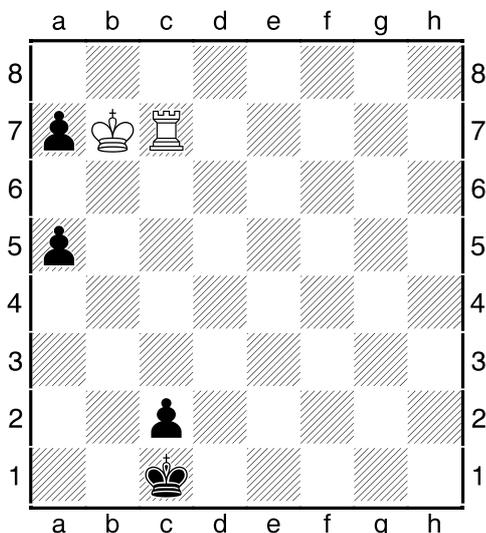


In der Partie Friedstein-Lutikow griff der Anziehende fehl. Richtig ist: **1.♖b4+!** [in der Partie patzte Weiß, nach $1.♖xb3??$ war das Remis futsch: $1...c2$ $2.♖b4+$ $♔d5$ $3.♖b5+$ $♔d6$ $4.♖b6+$ $♔c7$ 0:1] **1...♔d3** [ebenfalls Remis ist $1...♔d5$ $2.♖xb3$ $♔d4$ ($2...c2??$ $3.♖c3$ 1:0) $3.♖xc3$ $♔xc3$] **2.♖xb3 ♔d2 3.♖xc3 ♔xc3 ½:½**

Im Kampf gegen zusammenhängende ♚♚♚ muß die Turmpartei ums Unentschieden kämpfen:



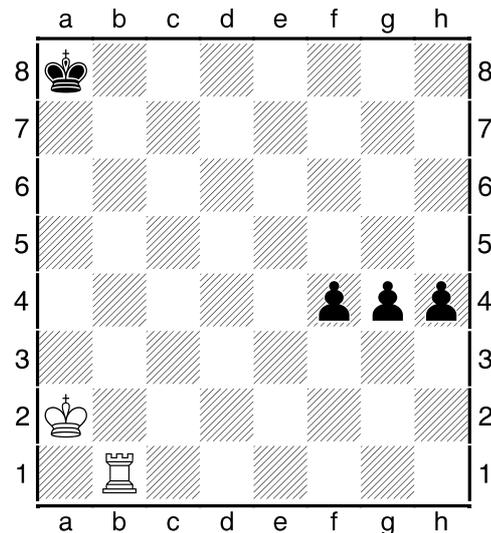
1.♔g1! Weiß muß den Vorstoß des h-♚ verhindern! Ohne seinen starken König wäre die Partie klar verloren [zu viele Turmschachs können die Niederlage bedeuten: 1.♖h7+ ♔g4 2.♖g7+ ♔f4 3.♖f7+ ♔e4 4.♖e7+ ♔d5 5.♖d7+? ♔e6 6.♖h7 h2! der g-♚ läuft durch: 7.♖h5 g2+ 8.♔f2 g1♚+-+] **1...f2+** [1...h2+ 2.♔h1 ♔h3 3.♖xg3+!= Pattfalle!] **2.♔f1 h2 3.♖h7+ ♔g4 4.♔g2** So deckt der König alle Einzugsfelder. **4...♔f4 5.♖f7+** Weiß gibt ewiges Schach. Wenn sich der ♔ zu weit von den ♚♚♚ entfernt, kassiert der ♖ den g3-♚ ½:½



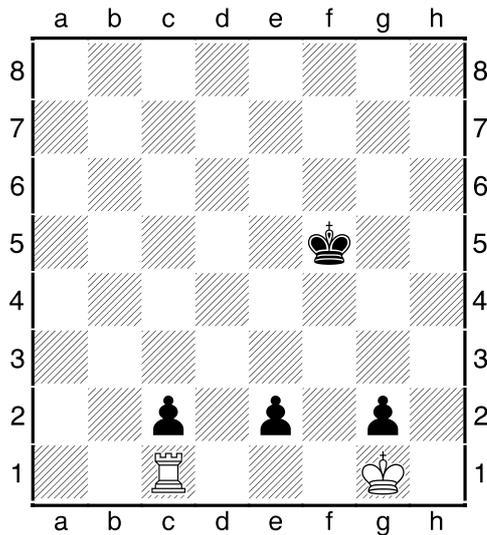
Eine Studie: Weiß am Zug hält Remis!

1.♔b8!! Was soll das denn? [ungenügend ist hingegen 1.♔xa7? a4 2.♔b8 a3 3.♖a7 ♔d2 4.♖d7+ ♔e3 5.♖e7+ ♔d4 6.♖d7+ ♔e5 7.♖e7+ ♔d6 8.♖e1 (8.♖c7 a2-+) 8...♔d5 9.♖c1 a2-+ und Weiß verliert, da er nur einen Bauern erobern kann] **1...a4** [oder 1...♔b2 2.♖b7+ ♔c3 3.♖c7+ ♔d3 4.♖d7+ ♔e4 5.♖c7=] **2.♖xa7 a3 3.♖xa3 ♔b2 4.♖a7! c1♚ 5.♖b7+** Jetzt offenbart sich der Sinn des ersten Zuges: der ♔ deckt den ♖ auf den Feldern a7, b7 und c7. Der ♚ kann dem Dauerschach nicht entfliehen! ½:½

Selbst wenn der ♔ nicht aktiv am ♚-Rennen teilnimmt, haben ♔ und ♖ große Probleme, die Partie Remis zu halten. Hier hilft das Aufstellen von Mattdrohungen:



Beide Könige stehen zunächst weit von den ♚ entfernt, das schadet besonders der Turmpartei. **1.♔b3** [der ♖ alleine ist zu schwach: 1.♖b4? g3 2.♖xf4 die beiden ♚♚ sind dem ♖ überlegen: 2...g2 3.♖g4 h3-+] **1...g3 2.♔c4 g2 3.♔c5! h3** [3...f3 4.♔b6! Jetzt droht dem Nachziehenden ein Grundlinienmatt. 4...♔b8 (4...f2? 5.♖d1+-) 5.♔c6+ ♔c8 6.♖a1 ♔d8 7.♔d6= Schwarz hat nicht die Zeit, einen ♚ umzuwandeln.] **4.♔c6 h2 5.♖a1+ ♔b8 6.♖b1+ ♔c8 7.♖a1 ♔d8 8.♔d6 ♔e8 9.♔e6 ♔f8 10.♔f6 ♔g8 11.♖a8+ ♔h7 12.♖a7+ ♔h6 13.♖a8** Jetzt geht die Verfolgung auf der anderen Seite weiter. **13...♔h5 14.♔f5 ♔h4 15.♔xf4** Schwarz kann nicht gewinnen. ½:½



Diese Studie von Réti handelt von Zugzwang und Opposition (!): **1.♔f2!!** [**Weise Zurückhaltung!** Denn nur Remis ist das offensichtliche 1.♔g2? denn: 1...♕e4 2.♔f2 e1♚+!! 3.♔xe1 (3.♖xe1+ ♔d3=) 3...♔d3 4.♖a1 ♔c3 5.♔e2 ♔b2=] **1...♕e4** [noch schneller verliert 1...♔f4 2.♔xe2 ♔g3 3.♔e3 ♔h2 4.♔f2+-] **2.♔xe2 ♔d4** [oder analog 2...♔f4 3.♔f2] **3.♖a1** [genauso gewinnt auch 3.♖g1] **3...♔e4** [oder 3...♔c3 4.♖e1 ♔b2 5.♔d2 ♔b3 6.♖c1 ♔b2 7.♖xc2+ ♔b3 8.♖c1+-] **4.♖e1!** Schwarz ist im Zugzwang! **4...♔e5** [stets hält Weiß die Opposition: 4...♔f4 5.♔f2+-; 4...♔d4 5.♔d2+-] **5.♔e3** und **1:0**

Gefährlich wird es für ♔ + ♖
nur, falls die ♟ ♟ weit
vorgerückt sind.

♔ + ♖ - ♔ + ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ist für
Weiß kritisch, wenn die Bauern
verbunden sind.

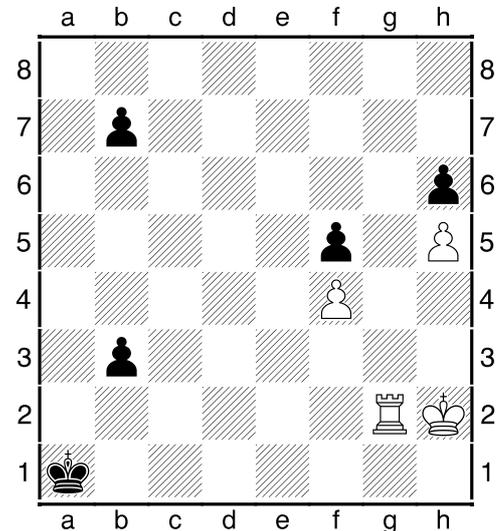
Isolierte ♟ ♟ kann der ♖
leichter beherrschen.
Entscheidend ist auch der
Abstand der ♟ !

♔ + ♖ sollten sich so aufbauen:
♔ vor die Bauern, ♖ dahinter

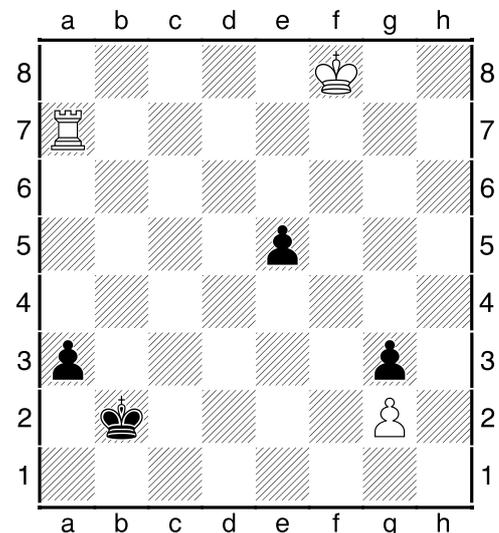
Turm und Bauern gegen Bauern

Die strategischen Verfahren ähneln denen der vorherigen Endspiele. Die Turmpartei hat aber oft die Chance, durch ein geschicktes Turmpopfer in ein gewonnenes Bauernendspiel abzuwickeln!

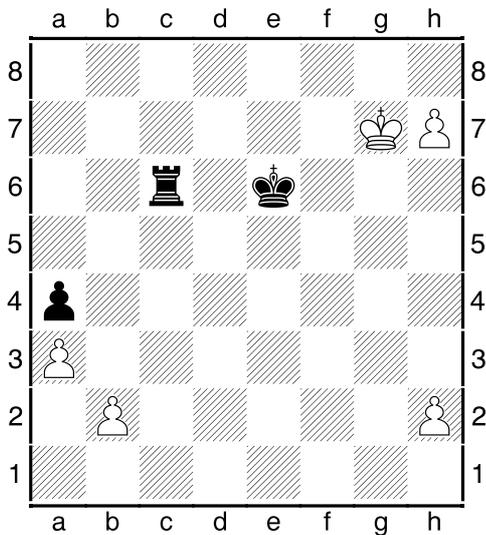
Die drei Partien machen dies deutlich:



Weiß am Zug muß etwas gegen die ♟ ♟ unternehmen: **1.♖g5!** Dieser Zug ist nur wegen der ungünstigen Postierung des ♔ siebringend. **1...hxg5** [1...b2 2.♖xf5 b1♚ 3.♖a5+ ♔b2 4.♖b5+ 1-0; Der f-♟ geht als erster zur Dame.] **2.h6 b2 3.h7 b1♚ 4.h8♚+ ♔a2** [oder 4...♚b2+ 5.♚xb2+ ♔xb2 6.fxg5 b5 7.g6 b4 8.g7 b3 9.g8♚+-] **5.♚a8+ ♔b2 6.♚xb7+** Das entstehende Bauernendspiel ist für Weiß gewonnen: **6...♔c2 7.♚xb1+ ♔xb1 8.fxg5 1:0**



1.♔e7! Der ♔ legt sich noch nicht fest, ob er zum Königs- oder zum Damenflügel eilen will. 1...a2 2.♕d6! e4 3.♕c5! Noch immer ist unklar, wohin der ♔ gehen will. 3...e3 4.♕b4! Der e-♙ soll mit dem ♖ abgefangen werden. 4...e2 [4...a1♚ 5.♖xa1 ♕xa1 6.♕c3 Weiß kassiert die ♙ ♙ und sein g-♙ läuft durch 6...♕a2 7.♕d3 ♔b3 8.♕xe3 ♕c4 9.♕f3 ♕d5 10.♕xg3 ♕e5 11.♕g4+...] 5.♖e7 Der ♖ wechselt seine Stellung mit Tempogewinn. 5...a1♚ 6.♖xe2+ ♕b1 7.♖e1+ ♕b2 8.♖xa1 ♕xa1 9.♕c3 1:0

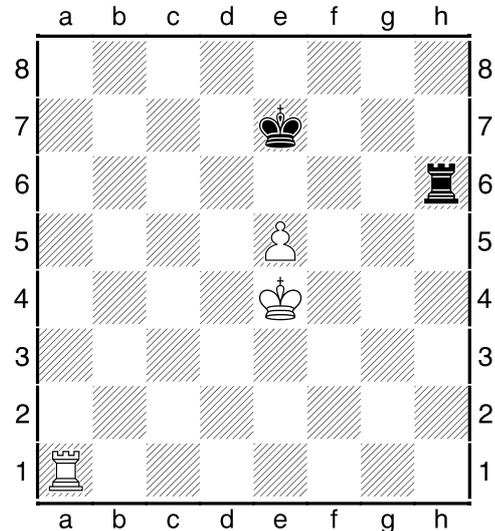


In dieser Partie zwischen Welling und Pachman gewinnt Pachman dank einer hübschen **Einsperrungsidee!** 1...♖c7+ 2.♕g8 ♖c8+ 3.♕g7 ♖h8!! Sensationell! Schwarz opfert den ♖ und gewinnt dann wegen Zugzwang 4.♕xh8 [auch Abwarten verliert: 4.♕g6 ♕e7 5.♕g7 ♕e8 6.h3 ♕e7 7.h4 ♕e8 8.h5 (oder 8.♕g6 ♕f8 9.h5 ♕e7 10.♕g7 ♕e8 11.♕g6 ♕f8 12.h6 ♕e7 13.♕g7 ♕e8 14.♕g6 ♕f8 15.♕f6 ♖xh7+) 8...♕e7 9.h6 ♕e8 10.♕g6 ♕f8+] 4...♕f7 5.h4 ♕f8 6.h5 ♕f7 7.h6 ♕f8 8.b4 axb3 9.a4 b2 10.a5 b1♚ 11.a6 ♚b2# 0-1

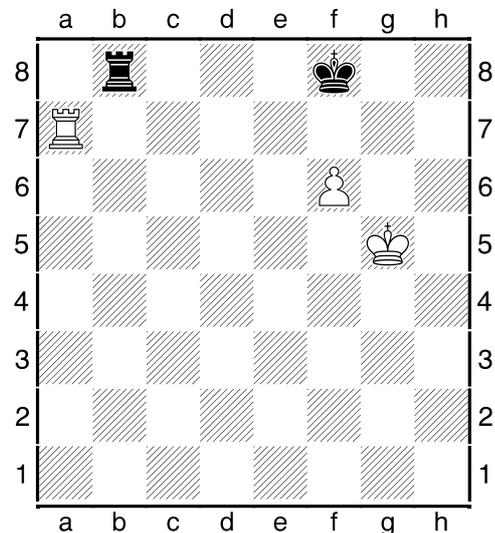
Der ♖ opfert sich, wenn ein gewonnenes Bauernendspiel erreicht werden kann!

Turm und Bauer gegen Turm

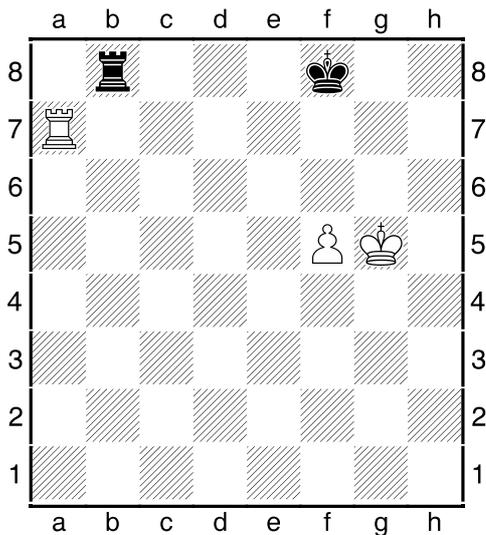
Das Endspiel ♔+♖+♙-♔+♖ gehört zum elementaren Wissen eines guten Schachspielers. Den **Brückenbau** und den **Flankenangriff** betrachten wir aber erst nach vier anderen Beispielen:



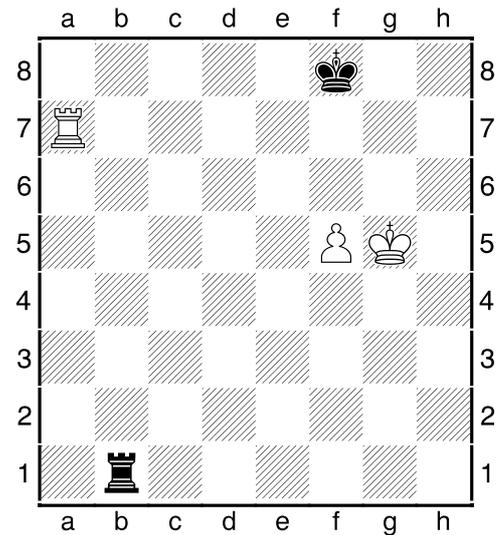
Befindet sich der verteidigende König vor dem gegnerischen Bauern, so erreicht er leicht remis. Dies gilt erst recht, wenn sich der Bauer noch weiter hinten befindet 1.♕d5 ♖g6! Schwarz wartet ab, bis der Bauer auf die sechste Reihe zieht. Der König darf diese nicht zuerst betreten, deshalb verharrt der Turm auf der sechsten Reihe 2.♖a7+ ♕e8 3.e6 ♖g1! Weiß kann keine Fortschritte machen, da sein ♔ durch ständige Schachgebote beschäftigt wird 1/2:1/2



Schwarz am Zuge würde durch 1...♖b1 leicht das Remis sichern, denn der ♔ könnte sich vor den Schachgeboten nicht verstecken. 1.♔g6 ♖d8 Jetzt darf der ♚ die achte Reihe nicht mehr verlassen, denn sonst folgt 2.♖a8#. 2.♗h7 Hätte Weiß statt des f-Bauern einen g-Bauern (also die ganze Stellung nach rechts verschoben), wäre dieser Zug nicht möglich. 2...♔g8 3.f7+ ♔f8 4.♗h8+ ♔e7 5.♗xd8 1:0



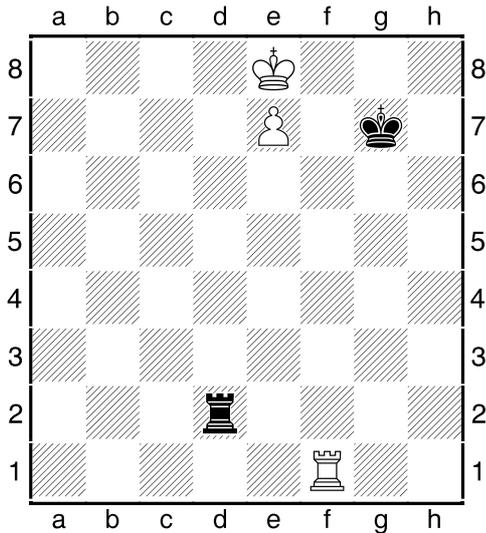
Weiß droht 2.♔g6 mit Gewinn 1...♖b6! Schwarz verhindert das Vordringen des gegnerischen Königs 2.f6 [Auf einen weißen Wartezug antwortet Schwarz seinerseits mit einem Abwartezug: 2.♖c7 ♖a6 3.f6 ♖a1! 4.♔g6 ♖g1+ Der ♚ gibt jetzt ständig Schach. Der ♔ findet einen Unterschlupf höchstens auf c8, wo er aber nichts leistet] 2...♖b1! 3.♔g6 ♖g1+ Der ♔ kann sich nicht mehr vor den Turmschachs verstecken ½:½



1.♔g6 ♖f1! Die beste Verteidigung, aber spielbar ist auch 1...♖g1+. [1...♖b6+? 2.f6 ♖b8 3.♖h7 ♔g8 4.f7+ ♔f8 5.♖h8+-] 2.♔f6! Der ♔ muß ziehen, denn es droht matt. Welche Seite ist die richtige? 2...♔g8! Der ♔ muß unbedingt auf die kurze Seite ausweichen! [2...♔e8? Auf der langen Seite sollte später der ♚ operieren. 3.♖a8+ ♔d7 4.♖f8! Damit wird das Weiterrücken des ♚ vorbereitet. 4...♖f2 Schwarz verfügt über keine aktive Erwiderung und muß daher abwarten. 5.♔g7 ♔e7 6.f6+ ♔d7 7.♖a8 ♖g2+ 8.♔f8 ♖f2 (8...♔e6 9.f7 ♖f2 10.♔e8+-) 9.f7 ♖g2 10.♖a4! Beginn des Brückenbaus. 10...♖g1 11.♖d4+ ♔c6 12.♔e7 ♖e1+ 13.♔f6 ♖f1+ 14.♔e6 ♖e1+ 15.♔f5 ♖f1+ 16.♖f4+- Weiß gewinnt durch die "Brücke"!; 2...♖e1? 3.♖a8+ ♖e8 4.♖xe8+ ♔xe8 5.♔g7 ♔e7 6.f6+-] 3.♖a8+ ♔h7 4.♖f8! Um nach 5.♔e7 den ♚ vorrücken zu können. 4...♖a1! Weiß ist gegen einen Angriff von der linken Seite nicht geschützt. 5.♖e8 Um die möglichen Schachgebote abzudecken. Auch nach 5.♔e7 oder 5.♔g5 kann Weiß nicht gewinnen. 5...♖f1! 6.♖e7+ [6.♔e6 ♔g7=] 6...♔g8= Weiß kommt nicht weiter, kann wegen der Turmschachs seinen ♚ nicht weiterziehen ½:½

Falls der ♔ vom Umwandlungsfeld des ♚ verdrängt wird, gilt somit: Der ♔ geht auf die kurze Seite, der ♚ gibt von der langen Seite Schachgebote!

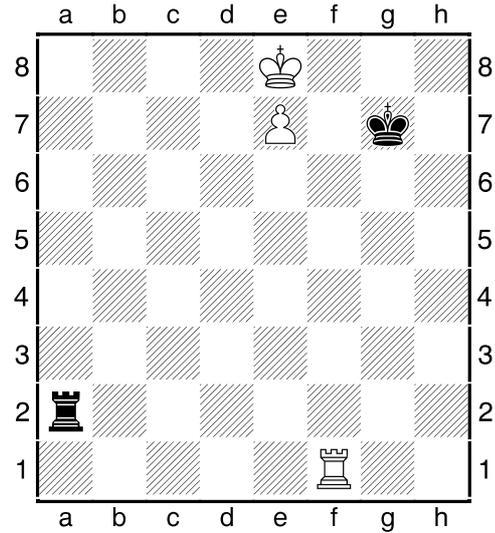
Die Brücke (Lucena 1497)



Man nennt diese Stellung auch die Lucena-Position. **1. ♖g1+ ♔h7** Wie soll die Selbstblockade des ♗e7 aufgehoben werden?

- der Weg über die f-Linie hätte Schachgebote zur Folge: **2. ♖f7 ♖f2+ 3. ♖e6 ♖e2+ 4. ♖d6 ♖d2+ 5. ♖c7 ♖e2 6. ♖d8 ♖d2+ 7. ♖e8** und Weiß hat zunächst nichts erreicht.
- Antwort 1: **Brückenbau: 2. ♖g4!!** Damit wird die Befreiung des ♗ vorbereitet. **2... ♖d1 3. ♖f7 ♖f1+ 4. ♖e6 ♖e1+ 5. ♖f6 ♖f1+ 6. ♖e5 ♖e1+ 7. ♖e4 1:0**
- Antwort 2: **♖a1-a8-d8: 2. ♖a1! ♔g7 3. ♖a8 ♖d1 4. ♖d8 ♖e1 5. ♔d7 ♖d1+ 6. ♖c6+-** und der ♗ läuft dem ♖ entgegen. **e7-e8♖** ist nicht zu verhindern. Diese Methode funktioniert aber bei einem b-♗ nicht, da der ♗ dann nicht zwei Linien nach links fliehen kann!

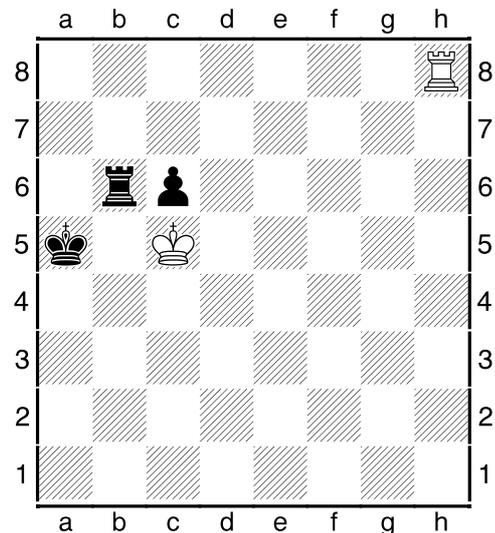
Der Flankenangriff



1... ♖a8+ Durch diesen Flankenangriff kann sich Schwarz retten. **2. ♔d7 ♖a7+ 3. ♔d6 ♖a6+ 4. ♔d5 ♖a5+ 5. ♔c6 ♖a6+ 6. ♔b7** Auf **6. ♔b5** folgt **6... ♖e6**, auf andere Königszüge folgen Schachgebote von der Seite. **6... ♖e6** Der ♗ fällt $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

Dieses Manöver funktioniert nur, wenn zwischen dem schachgebenden ♖ und dem ♗ mindestens drei Linien Abstand sind!

Und nun ein ganz anderes Beispiel:



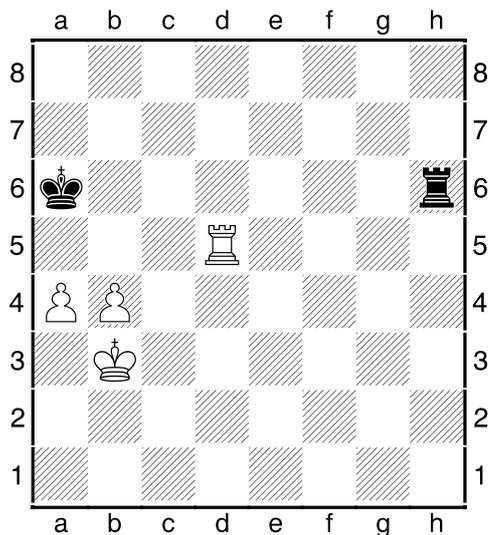
In der Partie Lang-Spitz (1965) unterliegt Schwarz trotz des Mehrbauern. Weiß kann dank des **Doppel-Echos** den ♖ erobern: **1. ♖a8+ ♖a6 2. ♖b8!** Der ♗ blockiert nun den ♖, verhindert das Remis. **2... ♔a4** [oder **2... ♖a7 3. ♖b1 ♔a6 4. ♖xc6** ebenfalls mit weißem Sieg] **3. ♖b1 ♖a5+ 4. ♔c4** und Schwarz verliert ♖ und Partie **1:0**

Turm und zwei Bauern gegen Turm

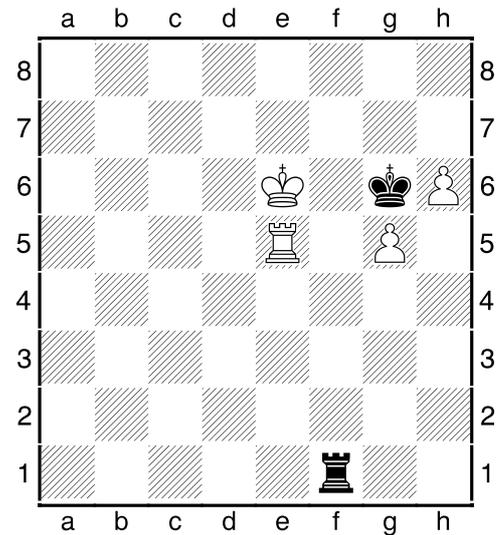
Zwei Bauern genügen in diesem Endspiel gewöhnlich zum Gewinn. Schwierigkeiten treten nur dann auf, wenn die Bauern ungünstig angeordnet sind oder die Figuren zu passiv stehen. Wir betrachten nur die kritischen Spezialfälle.

Verbundene Bauern

Wenn zwei verbundene von und unterstützt werden, ist die Umwandlung zwangsläufig. Dabei müssen die so ziehen, daß sich der nicht zwischen ihnen festsetzen kann!



1.a5 Weiß rückt den Randbauern vor, damit der b-Bauer seinen König gegen Schachgebote von der Seite abschirmt. **1...♖g6** [1...♖h1 2.♖d6+ ♔a7 (2...♔b5?? 3.♖b6#) 3.♔c4+- Der weitere Partieverlauf ist ähnlich wie bei 1...♖g6] **2.♔a4 ♖g7** [2...♖g4 3.♖d6+ ♔b7 4.a6+ ♔a7 5.♔a5 ♖g5+ 6.b5+-] **3.b5+ ♔a7 4.a6 ♔b6 5.♖d6+ ♔a7 6.♔a5 ♖g8** Es drohte Matt in zwei Zügen. **7.b6+ ♔a8 8.a7!** [8.b7+ geht auch, dauert aber viel länger: 8...♔a7 9.♖c6 ♖g5+ 10.♔b4 ♖g4+ 11.♖c4 ♖g6 12.♖c8 ♖g4+ 13.♔c5 ♖g5+ 14.♔d4 ♖g4+ 15.♔e5 ♖g5+ 16.♔f4 ♖b5 17.♖a8+ ♔b6 18.b8♖++-] **8...♔b7** [8...♖h8 9.♔a6+-; 8...♖g5+ 9.♔a6 ♖a5+ 10.♔xa5+-] **9.♖d7+ ♔a8** [9...♔c6 10.b7+-] **10.♔a6 1:0**

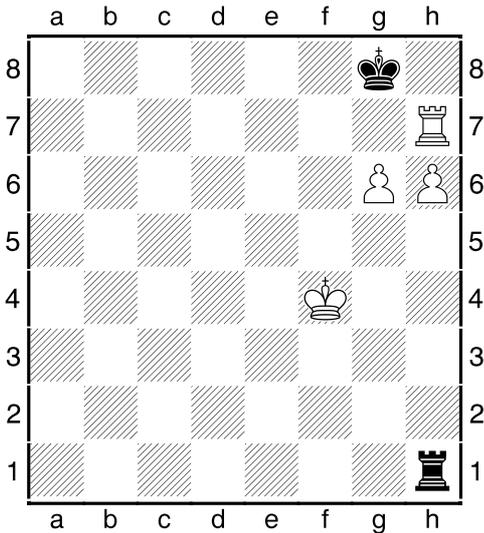


Die weißen Figuren stehen ungünstig:

- Der ist von seinen getrennt
- Der steht nicht hinter seinen
- Der blockiert die

Deshalb kann Schwarz dank eines Flankenangriffs das Remis halten:

1.♔d7 ♖f2 2.♔e8 ♖a2! Die einzige Rettungschance liegt im Übergang auf einen Flankenangriff. [2...♖f1 3.♖e7! ♔xg5 4.h7 ♖h1 5.♔f8+- Der Bauer entscheidet die Partie.] **3.♔f8 ♖a8+ 4.♖e8 ♖a7 5.♔g8 ♖b7 6.♖e6+** [6.♖d8 ♖a7 7.♖d6+ ♔xg5 8.h7 ♖a8+ 9.♔f7 ♖a7+= Der ist an die Deckung des h7 gebunden.] **6...♔f5!** [6...♔xg5 7.h7 ♖b8+ 8.♔f7 ♖b7+ 9.♖e7 ♖b8 10.♔g7+-] **7.g6** Auch andere Züge ergeben keinen Gewinn für Weiß. **7...♔xe6 8.h7** [8.g7 ♖b8+ 9.♔h7 ♔f7 10.g8♖+ ♖xg8=] **8...♔f5** Schwarz gibt seinen und bekommt dafür die . $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

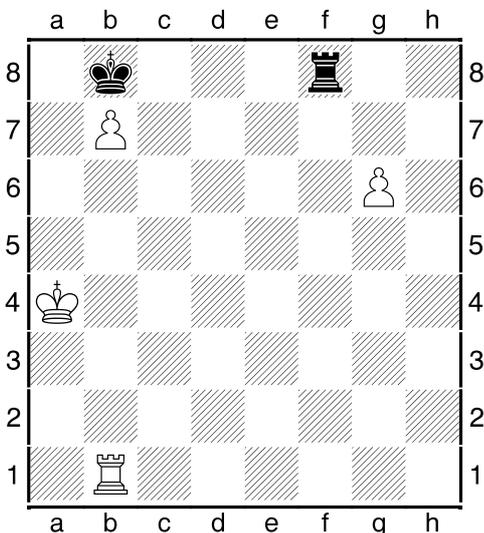


Hier steht der ♖ miserabel. Schwarz kann deshalb bei genauem Spiel das Unentschieden erreichen:

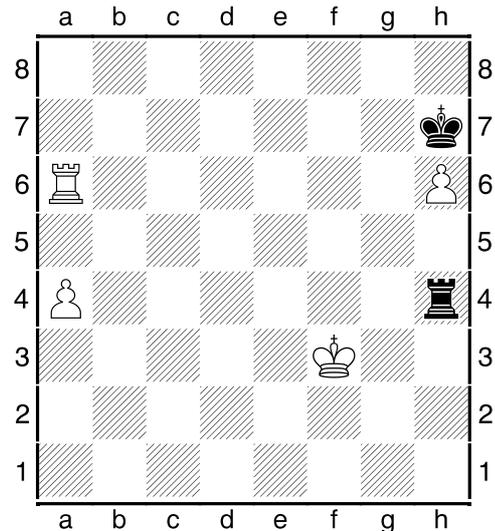
1.♔g5 ♖g1+ 2.♔f6 ♖f1+ 3.♔e7 ♖e1+ 4.♔d7 ♖d1+ [4...♖g1? 5.♖g7+ ♔h8 6.♔e8 ♖e1+ 7.♖e7 ♖g1 8.g7+ ♔g8 9.h7+! Anders kann Weiß nicht gewinnen, aber so klappt's! 9...♔xh7 10.♔f8+–] 5.♔e8 ♖d6! 6.♖g7+ ♔h8 Der ♔ steht im Patt, so daß der ♖ den ♔ überallhin verfolgen kann. Zieht Weiß den Turm weg, geschieht **7...♖xg6. 7.♔f7 ♖f6+ 8.♔e7 ♖e6+ 9.♔f8 ♖f6+ 10.♖f7 ♖xg6 ½:½**

Isolierte Bauern

Der Gewinnweg besteht meist darin, einen der Bauern zu opfern und die gegnerischen Figuren abzulenken, um dann den anderen umwandeln zu können. Remischancen für Schwarz bieten besonders Randbauern.



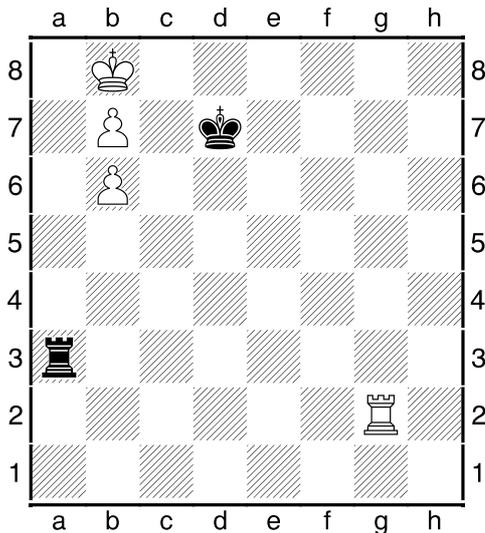
1.♖b5! Mit diesem Zug wird die Königswanderung zum g-♔ vorbereitet [schwach ist 1.♖b6 ♖f1! 2.♔a3 (2.♔b5 ♖b1+ Jetzt rettet Schwarz eine Pattidee. 3.♔c5 ♖xb6 4.♔xb6 Patt) 2...♖c1! 3.♔b2 ♖c5 4.♔b3 ♖c1= Der ♔ kann die c-Linie nicht überqueren, deshalb Remis!; 1.♔a5 ♖f6 2.♖g1 ♖f8 3.♔a6 ♖g8 4.♔b5 Auf 4.g7 folgt 4...♖xg7! mit Remis. 4...♔xb7 5.♔c5 ♔c7 6.♔d5 ♔d7 7.♔e5 ♔e7 8.♔f5 ♖f8+ 9.♔g5 ♖f2 10.♔h6 ♔f8=] **1...♖f6 [1...♖f4+ 2.♔b3! (2.♖b4 ♖f1! 3.♖g4 ♖f8 =) 2...♖g4 3.♖b6+– Der ♔ kann sich in der Folge ungehindert dem g-♔ nähern.] 2.♖g5!** Der g-♔ muß gedeckt werden. **2...♖f8 3.♔b5!** Jetzt kann Weiß den ♔ b7 opfern. **3...♔xb7 4.♔c5 ♔c7 5.♔d5 ♔d7 6.♔e5 ♔e7 7.♖f5!** Nur dieser Zug ermöglicht den Gewinn für Weiß. **7...♖a8** Turmtausch führt zu einem für Weiß gewonnenen Bauernendspiel. **8.♖f7+ ♔e8 9.♔f6 ♖a6+ 10.♔g7 1:0**



1...♖b4 2.♔e3 ♖c4 3.♔d3 ♖b4 4.♔c3 ♖f4! Hier steht der ♖ für einen Flankenangriff am besten. **5.♔b3 ♖f3+! 6.♔c4 ♖f4+ 7.♔d5 ♖b4! [7...♖f5+ 8.♔e6 ♖f4 9.a5+–] 8.♔c6 ♖f4 9.♔d7 ♖d4+ 10.♔c7 ♖f4 11.a5 ♖f5** Der ♖ muß den ♔ stets von der Seite angreifen, so daß der ♖ immer an dessen Deckung gebunden ist. **12.♔d7 ♖d5+ 13.♔e7 ♖e5+ 14.♔f6 ♖c5 15.♖a8 ♖d5 [15...♔xh6?? 16.♖h8#] 16.a6 ♖d6+! 17.♔e7 ♖xh6 18.♔f7 ♖b6 19.♖a7 ♔h6 20.♔f8 ♖b8+ 21.♔e7 ♖b6 22.♔e8 ♔g6 23.♔d8 ♖f6 24.♔c8** Weiß kann seine Stellung nicht weiter verstärken, weil der ♖ seinen eigenen ♔ behindert ½:½

Doppelbauer

Falls der ♔ vor den Doppel-♙ steht, ist die Partie meist Remis, da Weiß einen ♙ einbüßen wird. Das folgende Beispiel zeigt eine hübsche Opferidee auf, mit der Weiß gewinnen kann, wenn sein König – scheinbar ungünstig – vor seinen eigenen Bauern eingesperrt ist:



In dieser Studie von Duras zeigen sich die beiden Doppelbauern als starkes Team – auch ohne den ♖ sind sie gewinnbringend: **1.♖d2+** [auch 1.♖g7+ ♔d8 2.♖g6 ♜d3 3.♖d6+!! ♜xd6 4.♔a7+- gewinnt ganz ähnlich] **1...♔e7** Weiß kann den Turmschachs nicht entgehen, der Brückenbau scheitert am eigenen Bauern auf b6. Aber: **2.♖d6!!** ist traumhaft! Weiß muß seinen König befreien und darf dafür sogar seinen Turm opfern **2...♜c3** [rien ne va plus: 2...♔xd6 3.♔c8 ♜c3+ 4.♔d8 ♜h3 5.b8♖+ 1:0] **3.♜c6!!** ♜xc6 [auch nach 3...♜a3 4.♔c8+- wandelt Weiß seinen Bauern um] **4.♔a7** Schwarz kann die Bauernumwandlung nicht vermeiden **1:0**

♔ + ♖ + ♙ ♙ - ♔ + ♖ kann höchstens Remis sein, falls

- der ♖ nicht hinter den ♙ ♙ steht
- der ♔ von den ♙ ♙ getrennt ist
- der ♔ die ♙ ♙ blockiert!

Turm und Bauern gegen Turm und Bauern

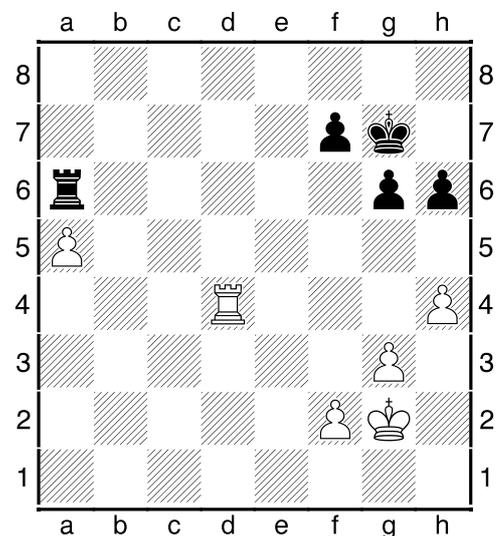
Dies ist sicherlich der Schwerpunkt dieses Themas. ♔+♖+♙♙...-♔+♖+♙... ist das Endspiel, das in der Praxis am häufigsten anzutreffen ist. Wir werden die wichtigsten Themenkomplexe (Verwertung eines materiellen Vorteils; Verwertung eines positionellen Vorteils; Taktische Tricks) mittels vieler Beispiele bearbeiten.

Verwertung eines materiellen Übergewichts

In Turmendspielen ist ein Mehrbauer nicht so stark wie in Springer-/Läufer-Endspielen oder erst in reinen Bauernendspielen. Steht der Turm zu passiv, ist der materielle Vorteil schnell dahin. Siegbert Tarrasch prägte die Regel, daß der **Turm immer hinter dem Freibauern** stehen sollte: ist es der eigene, so kann er den Bauern besser vorantreiben und steht ihm nicht im Weg; ist es der gegnerische, so kann der Turm ihn besser bremsen und gleichzeitig Flankenangriffe starten.

Diese Regel ist aber nicht allgemeingültig. Sie trifft nur zu, wenn sich die Türme mit dem Freibauern auseinandersetzen. Steht dem Freibauern indes der gegnerische König gegenüber, so ist es besser, den Turm seitlich zu postieren. So deckt er und attackiert gleichzeitig die Bauern am anderen Flügel.

Zunächst ein Beispiel, in dem Tarraschs Regel zum Einsatz kommt:

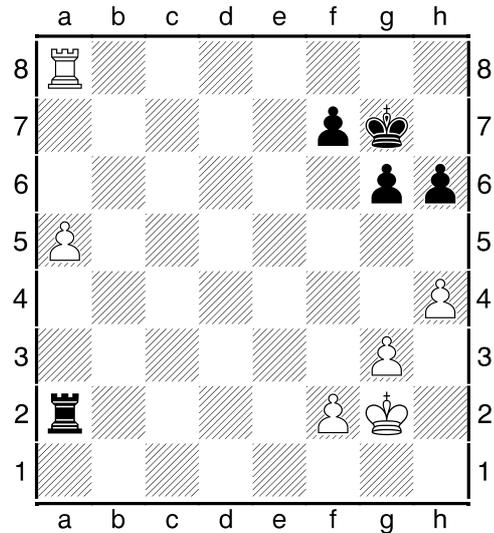


1.♖a4! Der Turm gehört hinter den Freibauern! **1...♔f6** Der ♔ muß auf den a5-Bauern zulaufen. Sonst macht dies nur der ♔, und dann ist der a-Bauer nicht aufzuhalten **2.♕f3 ♕e5 3.♕e3 h5?!** Dieser Zug erleichtert den späteren Einbruch des ♔ ins schwarze Lager **4.♕d3 ♕d5 5.♕c3 ♕c5** Schwarz ist es gelungen, den ♔ nicht an den Bauern heranzulassen **6.♖a2!** Weiß wartet ab, da dem Gegner keine nützlichen Züge zur Verfügung stehen. **6...♕b5** Auf **6...♖a8** folgt **7.a6 7.♕d4!** Weiß macht sich die Ablenkung des ♔ zunutze **7...♖d6+ 7...♖xa5** führt zu einem für Schwarz verlorenen Bauernendspiel **8.♕e5 ♖e6+ 9.♕f4 ♕a6 10.♕g5!** Die Folge des Zuges **3...h5. 10...♖e5+ 11.♕h6 ♖f5 12.♕g7! ♖f3 13.♖d2! ♕xa5** Es drohte **14.♖d6+** und **15.♖f6. 14.♖d5+ ♕b4 15.♖d4+ ♕c5 16.♖f4** Nach dem Wegzug des Turmes erleidet Schwarz Materialverlust. Das nach dem Turmtausch entstehende Bauernendspiel ist für Schwarz jedoch nicht zu halten **1:0**

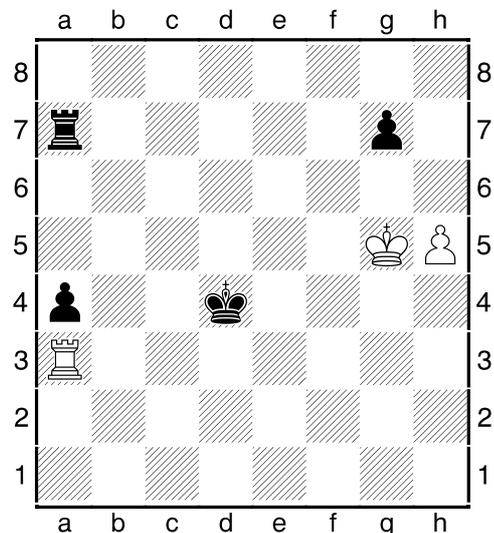
Die Partei mit dem Mehrbauern sollte also wie folgt vorgehen:

- Bildung eines Frei-♙
- Der ♖ stellt sich hinter den Frei-♙
- Der Frei-♙ versucht vorzurücken
- Stellt sich der ♖ in den Weg, geht der ♔ zu seinem Frei-♙, um den ♖ zu vertreiben. Der ♔ muß ebenfalls zum Frei-♙ laufen. ♔ oder ♖ kassieren dann die ♙ am anderen Flügel
- Stellt sich der ♔ in den Weg, so dringen ♔ und ♖ in die gegnerische ♙-Stellung ein und opfern den Frei-♙ für ♙ ♙

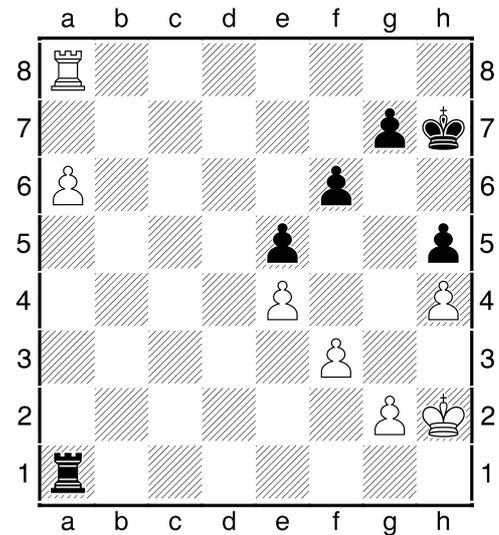
Falls der gegnerische ♖ hinter dem Frei-♙ steht, sind die Gewinnaussichten trotz des Frei-♙ gering:



1.a6 ♔f6 2.♕f3 h5 3.♕e3 [3.♕e4 Riskant. 3...♖xf2 4.♕d5 ♖a2! 5.♕c6 ♕f5 6.♕b7 ♕g4 7.♖f8 ♕xg3 8.♖xf7 ♕xh4 9.a7 g5 Schwarz kann auf keinen Fall mehr verlieren.] 3...♕f5 4.f3 ♖a3+ 5.♕d4 ♖xf3 6.♖f8 [6.♕c5 ♖a3 7.♕b6 ♕g4 Nun muß schon eher Weiß um das Remis kämpfen.] 6...♖a3 [6...♕g4 7.a7 ♖a3 8.a8♖ ♖xa8 9.♖xa8 ♕xg3 10.♕e3 ±/+-] 7.♖xf7+ ♕g4 8.♖f6 ♕xg3 9.♖xg6+ ♕xh4 10.♕c5 Der ♔ steht schlecht. **10...♕h3 11.♕b6 h4 12.♖g5 ♖xa6+** Am einfachsten. **13.♕xa6 ♕h2 14.♕b5 h3 15.♕c4 ♕h1 16.♕d3 h2** Weiß kann nicht gewinnen, Patt rettet Schwarz das 1/2:1/2

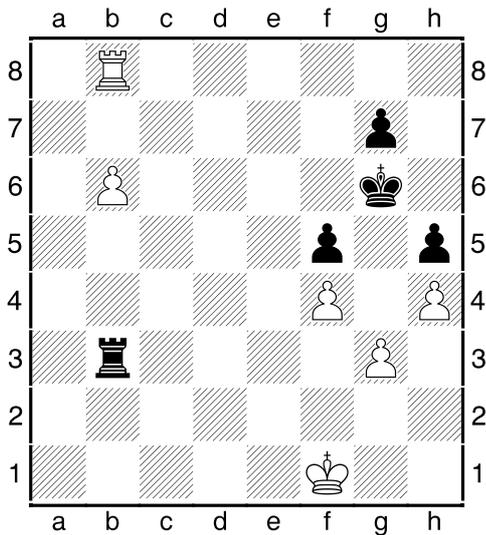


Diese Partie kann Schwarz nur gewinnen, wenn er seinen ♗ auf g7 behält! Mit ♔ und ♖ stafft er es, den ♜ für seinen Freiwagen zu gewinnen: 1...♗c4! [1...♖a6 2.♕f5 ♗c4 3.♞g3! ♞f6+ (3...a3 4.♞xg7 a2 5.♞g1= Die ♗ ♗ kosten jeweils den ♞.) 4.♕g5! (4.♕e5 ♞f7! (4...♞h6 5.♞g4+ ♗b3 6.♞g3+ ♗c2 7.♞g2+ ♗d3 8.♞g3+ ♗c4 9.♞g4+ ♗b5 10.♕d4!= und Schwarz kann nicht mehr gewinnen (10.♞xg7? a3! 11.♖a7 (11.♞g1 ♞xh5+ 12.♗d4 ♗b4 13.♞b1+ ♗a4 14.♕c3 a2 15.♞g1 ♗a3+ Weiß kann die Umwandlung nicht verhindern.) 11...♖a6 12.♞b7+ (12.♞g7 a2 13.♞g1 ♞h6! 14.♖a1 ♞xh5+ 15.♕d4 ♞h2 16.♕c3 ♗a4+) 12...♕a4 13.♞g7 ♖a5+ 14.♕f6 a2 15.♞g4+ ♗b3! (15...♗b5? 16.♞g1=) 16.♞g3+ ♗c4! 17.♞g4+ ♗d3 18.♞g3+ ♗e4 19.♞g4+ ♗e3 20.♞g1 ♞xh5 21.♞g3+ ♗d4 22.♖a3 ♞h2 23.♕f5 ♞f2+ 24.♕g4 ♗c4 25.♕g3 ♞c2-+)) 5.♞g4+ ♗b5 6.♞g3 ♖a7 7.♕f5 a3 8.♕g6 a2 9.♞g1 ♗c4! (9...a1♞? 10.♞xa1 ♞xa1 11.♕xg7=) 10.♞g4+ (10.♞f1 ♞b7 11.♖a1 Es drohte 11...♞b1. 11...♕b3 12.♞g1 ♞c7+ Gegen das Vorstellen des Turmes gibt es keine befriedigende Verteidigung.; 10.♖a1 ♗b3 11.♞g1 ♞c7!-) 10...♕d5! 11.♞g1 a1♞ 12.♞xa1 ♞xa1 13.♕xg7 ♞g1+! Damit gewinnt Schwarz ein wichtiges Tempo. 14.♕f6 ♞h1 15.♕g6 ♗e6+ Es gelingt Schwarz, den Bauern zu eliminieren.) 4...♗b4 5.♞g4+ ♗b3 6.♞g3+ ♗c2 7.♞g2+ ♗c1 8.♞g3! ♖a6 9.♕f5 ♖a7 10.♕g6 Schwarz kann nicht gewinnen: 10...a3 11.♞xa3 ♞xa3 12.♕xg7 ♞g3+ 13.♕h7 ♗d2 14.h6 ♗e3 15.♕h8 ♗e4 16.h7 Patt!] 2.♕g6 ♗b4 3.♞g3 a3 4.♞g2 ♞c7! [4...a2 5.♞xa2 ♞xa2 6.♕xg7= siehe vorherige Anmerkung] 5.♕h7 [5.♕f5 ♞c5+ 6.♕g6 ♗b3 Siehe 5.♕h7; 5.♞g4+ ♗b3 6.♞g3+ ♗b2 Siehe 5.♕h7] 5...♞c5! 6.♕g6 ♗b3 7.♞g3+ ♗b2 8.♞g2+ ♞c2 9.♞g1 ♞h2! 10.♞g5 a2 11.♞b5+ ♗c1 12.♖a5 ♞g2+ 13.♕h7 ♗b1 14.♞b5+ ♞b2 15.♖a5 ♞b7 Mittels 16...a1♞ gewinnt Schwarz entscheidend Material. Er behält seinen g7-♗ 0:1



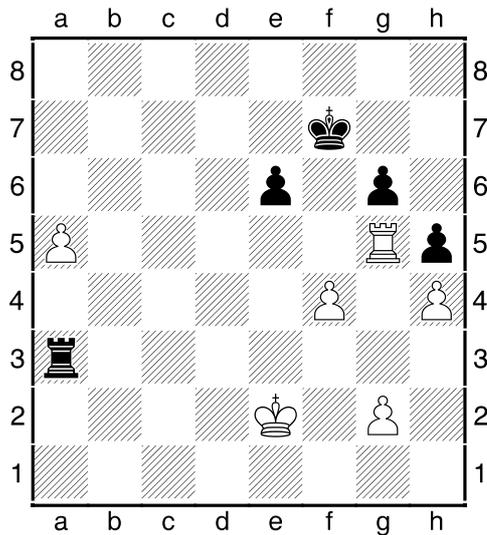
Um seinen Freiwagen zu unterstützen, gefährdet der ♔ seine ♗ ♗ am anderen Flügel. Deshalb ist präzises Spiel absolut nötig:

1.g4 hxg4 2.fxg4 ♖a4 3.a7 ♖a2+ [3...♞xe4?? 4.♞h8+ ♗xh8 5.a8♞+ ♗h7 6.♞xe4+ und Schwarz hat's völlig verpatzt] 4.♕g3 ♖a3+ 5.♕f2 Der ♔ marschiert nun zum Damenflügel. 5...♖a2+ 6.♕e3 ♖a3+ 7.♕d2 ♕g6 8.h5+ ♕g5 9.h6! Schwächt die gegnerische Bauernstruktur. 9...♕g6 [Patzerzüge sind: 9...gxh6?? 10.♞g8+; 9...g6?? 10.h7] 10.hxg7 ♕xg7 11.♕c2 ♖a2+ 12.♕b3 Der ♔ macht sich nun auf den Weg zum schwachen ♗f6. 12...♖a1 13.♕b4 ♖a2 14.♕b5 ♞b2+ 15.♕c6 ♖a2 16.♕d6 ♖a6+ 17.♕e7 ♖a5 18.♕e6 ♖a3 19.g5! Weiß zerstört die schwarze Bauernkette und erobert den ♗e5. 19...fxg5 20.♕f5! ♞f3+ 21.♕xg5 ♖a3 22.♕f5 ♖a5 23.♕e6 ♗h7 24.♕f6 Schwarz ist in Zugzwang geraten 1:0



1.♔e2 ♖xg3 2.♔d2! [2.♖c8 ♖b3 3.♖c6+ ♔f7 4.♔d2 ♔e7! Der König wird in den Kampf gegen den ♖b6 miteinbezogen. 5.♔c2 ♖b5 6.♔c3 ♔d7 7.♖g6 (7.♖c7+ ♔d8 8.♖b7 Auch mit 8.♖xg7 kommt Weiß nicht zum Erfolg. 8...♔c8 9.♔c4 ♖b1 10.♖c7+ ♔b8 11.♔c5 ♖f1!= Es gelingt Schwarz, das Gleichgewicht aufrechtzuerhalten.) 7...♔c8! 8.♔c4 ♖a5 9.♔d4 (9.♖xg7 ♖a4+ 10.♔c5 ♖xf4=) 9...♔b7 10.♖xg7+ ♔xb6= Weiß erobert zwar den ♗h5, kann aber dennoch nicht gewinnen.] 2...♔f7 [2...♖f3 3.♖c8 ♖b3 4.♖c6+ ♔f7 5.♔c2 ♖b5 6.♔c3 ♔e7 7.♔c4 ♖b1 8.♔c5 ♔d7 9.♖c7+ ♔d8 Siehe 2...♔f7 – Hauptvariante; 2...♖b3 3.♔c2 ♖b5 4.♔c3 ♔f7 5.♔c4 ♖b1 6.♔c5 ♖c1+ Sonst verbessert Weiß die Aufstellung seines Turmes. 7.♔d6 ♖b1 8.♔c6 ♖c1+ 9.♔b7 ♖c4 Schwarz kann die Verwandlung des b-Bauern nicht mehr verhindern. Daher sucht der Nachziehende seine Chancen in einem Endspiel Bauern gegen Turm. 10.♖h8 ♖xf4 11.♔c6 ♖c4+ 12.♔b5 ♖xh4 13.b7 ♖h1 14.b8♖ ♖b1+ 15.♔c4 ♖xb8 16.♖xb8 Weiß gewinnt, weil die ♗ ♗ noch nicht weit vorgerückt sind.] 3.♔c2 ♖g2+ 4.♔c3 ♖g1 5.♔c4 ♖b1 6.♔c5 ♔e7 7.♖b7+ ♔d8 8.♖xg7 ist am besten [8.♖c7 g6 9.♔c6 ♖f1 (9...♖b4 10.b7! ♖c4+ 11.♔d5 ♔xc7 12.♔xc4 ♔xb7 13.♔d5+- denn das Bauernendspiel ist für Weiß leicht zu gewinnen.) 10.♖g7 (10.♔b7 ♖xf4 11.♔a8 ♖xh4 12.♖a7 ♖b4 13.b7 g5 14.b8♖+ ♖xb8+ 15.♔xb8 h4 16.♖a5 h3 Am besten. 17.♖xf5 h2 18.♖f8+ Mit 18.♖f1 verliert Weiß nach 18...g4 sogar noch. 18...♔e7 19.♖h8 g4 20.♖xh2 ♔e6 21.♔c7 ♔e5=) 10...♖c1+ Sonst wird der ♖b6 zu

stark. 11.♔b7 (11.♔d6 ♖d1+ 12.♔e6 ♔c8 13.♖xg6 ♖h1 14.♔xf5 ♖xh4 15.♖h6 ♔b7 (15...♖h1? 16.♔g5 ♔b7 17.f5+-) 16.♔e4 16.♔g5 würde wegen 16...♖g4+ nichts einbringen. (16.♔e5 ♖h1 17.f5 h4 18.f6 h3 19.f7 ♖f1 20.♔e6 ♖f3 21.♔e7 ♖e3+ 22.♖e6 Auch mit anderen Zügen kann Weiß nicht zum Erfolg kommen. 22...♖xe6+ 23.♔xe6 h2= Es gelingt Schwarz, den b-Bauern zu erobern.) 16...♖h1 17.f5 h4 18.♔f4 h3 19.♔g3 ♖g1+ (19...♖f1 20.♖f6! ♖h1 Alles andere bereitet Weiß keinerlei Schwierigkeiten. 21.♖e6 ♔a6 Schwarz muß abwarten. 22.f6 ♔b7 23.♖e2! ♖g1+ (23...♖f1 24.♖f2+-; 23...♔xb6 24.f7 ♖g1+ 25.♔f3+-) 24.♔xh3 ♖f1 25.♖e6+-) 20.♔f2 ♖g5 Der einzige Zug, der das Gleichgewicht bewahrt. 21.f6 h2=) 11...♖f1 (11...♖g1 12.♔a8 ♖b1 Siehe 11...♖f1 – Hauptvar.) 12.♔a8 ♖b1 (12...♖xf4 13.♖a7 Jetzt kann sich der b-Bauer umwandeln. 13...♖xh4 14.b7 ♖b4 15.b8♖+ ♖xb8+ 16.♔xb8 g5 17.♖a5 g4 18.♖xf5 h4 19.♖f4+-) 13.♖xg6 ♖b4 14.♖h6 ♖xf4 (14...♖a4+ 15.♔b7 ♖xf4 Siehe 14...♖xf4 – Hauptvar.) 15.♖xh5 ♖a4+ 15...♖b4 ändert nichts. 16.♔b7 f4 17.♖f5 ♔d7 (17...f3 18.♖xf3 ♖xh4 19.♖a3+- Weiß spielt einfach ♔b7-a7 nebst ♖b6-b7-b8♖.) 18.h5 ♔e6 19.h6!+- reicht aber auch für den weißen Sieg!] 8...♔c8 Sonst entscheidet ♖b6-b7. 9.♖g5 [9.b7+ Reicht nicht zum Gewinn. 9...♔b8 Das nach 9...♖xb7 entstehende Bauernendspiel ist für Weiß klar gewonnen. 10.♔d6 ♖h1 Wenn sich Schwarz passiv verhält, marschiert der ♔ einfach nach g5. 11.♔e6 ♖xh4 12.♔xf5 ♖h1 13.♔e6 h4 (13...♖e1+? 14.♔f6 h4 (14...♖b1 15.f5 ♖xb7 16.♖xb7+ ♔xb7 17.♔g5+-) 15.f5 h3 16.♖h7+- Der f-♖ entscheidet.) 14.f5 h3 15.♖h7 h2= Weiß kann nicht gewinnen. (15...♖e1+? Danach verliert Schwarz. 16.♔f7 ♖e3 16...♔xb7 wäre nach 17.♖xh3 hoffnungslos. 17.♔g6 Weiß muß genau spielen, um zum Erfolg zu kommen. 17...♖g3+ 18.♔f6 ♖f3 19.♔e5 ♖e3+ 20.♔f4 ♖b3 21.f6+- Der f-Bauer ist nicht mehr aufzuhalten.)] 9...♔b7 10.♖xh5 Weiß erobert noch den letzten ♗, wonach das materielle Übergewicht leicht zu verwerten ist, zumal der ♔ weit entfernt ist 1:0



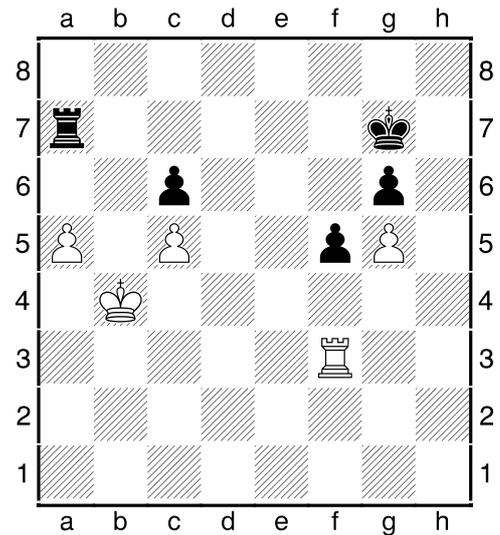
Scheinbar steht der ♖ schlechter, als der ♜. Weiß deckt so aber mit seinem Turm seinen Königsflügel und kann deshalb mit seinem König den ♖a5 unterstützen. Der Vorteil reicht zum Sieg: **1.♔d2 ♕e7 2.♔c2!** Dieser Zug ist stärker als 2.♞xg6: 2. ... ♞xa5 3.♞g5 ♞a8 4.♞xh5 [auch nach 4.♔e3 ♞h8 kann sich Schwarz noch ordentlich verteidigen] ♞a2+ 5.♔e3 ♞xg2 bietet Weiß nur geringe Siegchancen **2...♔d6 3.♔b2 ♞a4 4.g3 ♕c6 5.♔b3 ♞a1 6.♔b4 ♞b1+ 7.♔c4 ♞a1 8.♔b3** Schwarz verliert entweder einen zweiten Bauern oder muß den ♔ an den a-Bauern heranlassen, wonach dieser vorrückt. **1:0**

Verwertung eines positionellen Übergewichts

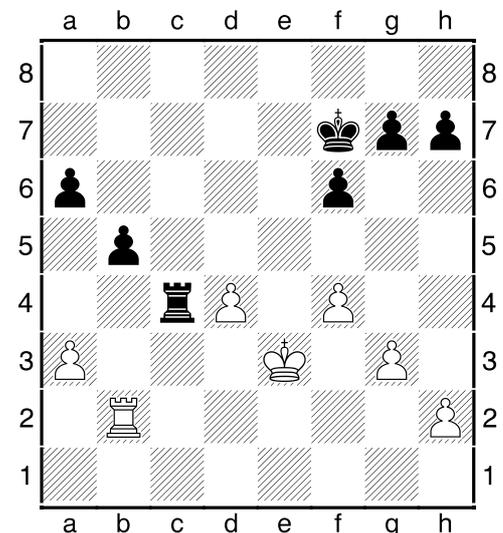
Unter einem positionellen Übergewicht versteht man im Turmendspiel

- Bessere Bauernstruktur
- Aktivere Stellung des ♖
- Bessere Position des ♔

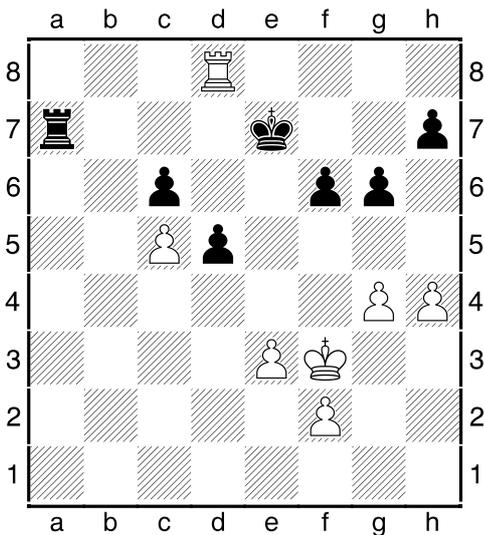
Eine bessere Bauernstellung kann beispielsweise bestehen, wenn man über einen entfernten Freibauern verfügt:



1.♞a3! Droht ♖a5-a6 nebst ♔b4-a5-b6. **1...♞a6** Der ♖a5 ist nun blockiert, doch der ♜ büßt damit seine Beweglichkeit ein. **2.♞d3 ♕f7** [2...♞a7 3.♞d6 ♞a6 4.♞d7+- siehe Partieverlauf] **3.♞d6!** Damit sind die gegnerischen Kräfte vollkommen an die Verteidigung der Bauern gebunden. **3...♔g7 4.♞d7+ ♔g8 5.♔a4!** Dieser Zug bereitet die Überführung des ♖ nach b6 vor. Falls nämlich sofort 5.♞b7, so geschieht 5...f4. **5...♔f8 6.♞b7! f4** [ganz passiv zu bleiben verliert jämmerlich: 6...♔g8 7.♞b6 ♞a8 8.♞xc6 ♔g7 9.a6 f4 10.♞f6+- Die ♖ am Damenflügel verbürgen einen leichten Sieg.] **7.♞b4** Jetzt wird der Sinn des Zuges 5.♔a4 klar. **7...♔e7 8.♞xf4 ♕e6 9.♞f6+ ♔d5 10.♔b4 ♞a7 11.♞d6+ ♕e5 12.♞xg6** aus dem positionellen Vorteil hat Weiß einen großen Materialvorteil gemacht **1:0**

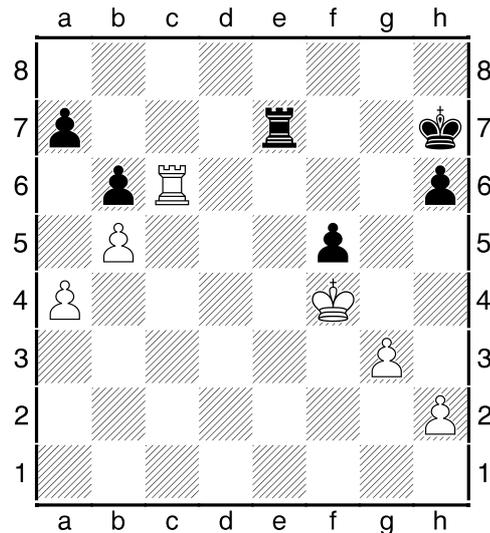


Der ♖d4 stellt eine Schwäche da. Zudem sind die schwarzen Figuren aktiver postiert. Schwarz steht bereits auf Gewinn **1...♙e6** Die Königszentralisierung ist stärker als der sofortige Bauerngewinn mittels **1...♖c3+**, weil sich dann der Bauer d4 aus einer Schwäche in einen gefährlichen Freibauern verwandelt! **2.♞b3 ♘d5 3.♞d3 f5 4.h3 h5 5.♙e2** Der Bauer d4 ist auf keinen Fall zu halten. **5...♞xd4 6.♞c3 ♞e4+ 7.♙d2 h4 8.♞c7** Dieser verzweifelte Gegenangriff rettet die Partie nicht mehr **8...hxg3 9.♞xg7 ♞xf4 10.♞xg3 ♙e5 11.♙e2 ♞c4 12.♞g6 ♞a4 13.♞g3 f4 14.♞b3 ♞c4** [14...♙e4? 15.♞b4+ ♞xb4 16.axb4= Das Bauernendspiel ist eindeutig remis] **15.♙d1 ♙e4 16.h4 f3 17.♙e1 ♙f4 18.h5 ♞c1+ 19.♙f2 ♞c2+ 20.♙e1 ♙g3 ♙g3-g2** gefolgt von ♖f3-f2-f1♚ stellt den Sieg sicher **0:1**



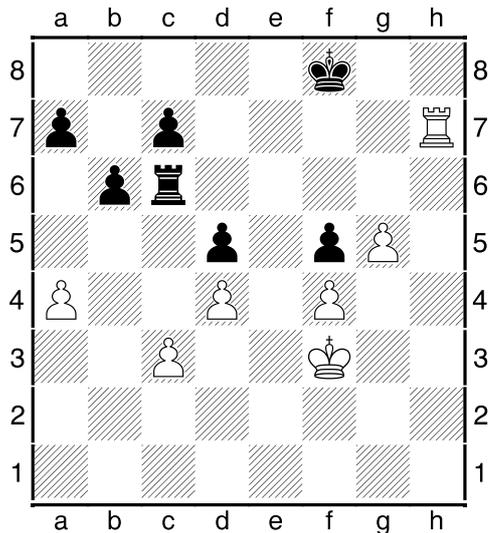
In dieser Stellung hat Weiß den stärkeren Turm. Mittels einer Öffnung am Königsflügel positioniert er dann auch seinen König im Zentrum: **1.♞d6** Dieser Zug erzwingt eine Verschlechterung der Aufstellung des ♚. **1...♞a6 2.g5!** Weiß legt damit die gegnerischen ♜ ♝ ♞ am Königsflügel fest und macht seinem König gleichzeitig den Weg frei. **2...fxg5 3.hxg5 ♙f7 4.♙g3** Sofort **4.♙f4** wäre Zeitverlust, da der König auf **4...♞a4+** wegen Matt nicht nach e5 ziehen darf. **4...♙e7 5.f3 ♞a3 6.♙f4 ♞a4+ 7.♙e5** [7.e4!? ist möglicherweise genauer.] **7...♞a3 8.♞xc6!** [8.♞e6+ ♙d7 9.♙f6 ♙d4 10.♞d6+ ♙c7 11.♞xd4 (11.exd4 ♞xf3+ 12.♙g7 ♞h3= Es gelingt Schwarz, das Gleichgewicht

aufrechtzuerhalten.) **11...♞xe3 12.f4 ♞e1 13.♙g7 ♞h1** Weiß hat nur geringe Gewinnchancen.] **8...♞xe3+ 9.♙xd5 ♞d3+** [9...♞xf3 10.♞c7+ ♙e8 11.♞xh7 ♞f5+ 12.♙d6 ♞xg5 13.c6 ♞g1 14.♞h8+ ♙f7 15.c7 ♞d1+ 16.♙e5+-] **10.♙e4 ♞c3 11.f4 ♞c1 12.♞c7+ ♙d8** [12...♙e6!? 13.♙d4! (13.♞xh7 ♞xc5 14.♞g7 ♞c4+ 15.♙f3 ♞c6 16.♞xg6+ ♙f5=) 13...♞f1 14.♞c6+ ♙d7 15.♞f6 sollte Weiß auch gewinnen.] **13.♞xh7 ♞xc5 14.♞f7** Schwarz kann in der Folge den Verlust des Bauern g6 nicht gut verhindern. **14...♞c6 15.♙d5** Sofort **15.♞f6** würde auch gewinnen. **15...♞a6** Auf **15...♙e8** folgt **16.♙xc6** mit leichtem Gewinn für Weiß. **16.♞f6 ♞xf6 16...♞a4** wird mit **17.♙e5** beantwortet. **17.gxf6 ♙d7 18.♙e5 ♙d8 19.♙d6!** Besser als **19.♙e6**, das aber auch ausreicht (Pattgefahr!) **19...♙e8 20.♙e6 ♙f8 21.f7 1:0**



In dieser Diagrammstellung hat Weiß den aktiveren König und kann so die schwarzen Bauernschwächen a7, f5 und h6 attackieren: **1...♞f7** Schwarz muß abwarten. [1...♞e4+ 2.♙xf5 ♞xa4 3.♞c7+ ♙g8 4.♙g6+- Der ♜h6 wird erobert.; 1...♞e2 2.♞c7+ ♙g6 3.♞xa7 ♞xh2 4.♞b7+- Der Bauer b6 fällt mit Schach.] **2.h4!** Weiß will den Bauern nach h5 stellen und anschließend mit dem König vordringen. **2...♞g7 3.h5 ♞g4+** Die beste praktische Chance. [3...♞f7 4.♙e5 ♙g7 5.♞g6+ ♙h7 6.♙e6+- Der Bauer f5 läßt sich nicht verteidigen.] **4.♙xf5 ♞xa4** [4...♞xg3 5.♞c7+ ♙g8 (5...♞g7 6.♞xg7+ ♙xg7 7.♙e6+- Der schwarze h-Bauer läßt sich nicht verteidigen.) 6.♞xa7 ♞g5+ 7.♙f6 ♞xh5

8.a5! ♖xb5 9.♖g7+ ♔f8 10.a6+- Der a-Bauer bringt die Entscheidung, zum Beispiel: 10...♖a5 11.♖b7 mit Mattdrohung 11...♔e8 12.a7 h5 13.♖b8+ ♔d7 14.a8♚ ♖xa8 15.♖xa8 ♔c6 16.♔e5+-] **5.♖c7+ ♔g8 6.♔g6 ♖g4+ 7.♔xh6 ♖xg3 8.♖xa7 ♖b3 9.♖b7! ♖xb5 10.♔g6 ♔f8 11.h6 ♖e5 12.♖b8+** Der h-Bauer strebt unaufhaltsam vorwärts. **1:0**

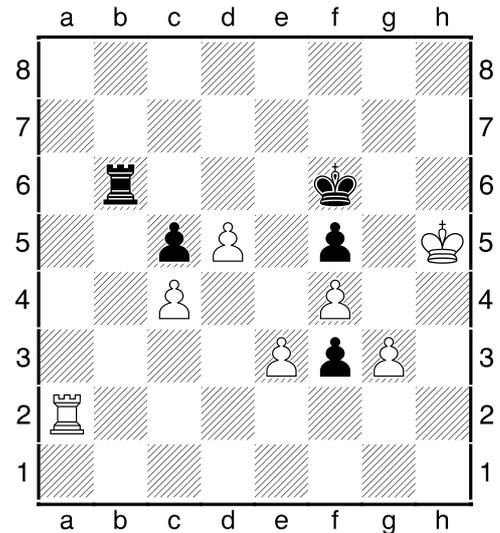


Weltmeister Capablanca fand 1924 gegen Dr. Tartakower mit Weiß am Zuge eine klassisch gewordene **"positionelle Kombination"**: er opfert zwei Bauern für einen Mattangriff mit Bauer, Turm und König, welcher ihn vier Bauern zurückgewinnen läßt: **1.♔g3!! ♖xc3+ 2.♔h4 ♖f3 3.g6!** [3.♔h5? ♖xf4 4.♔g6 ♖xd4 bietet Schwarz fast ausgeglichenes Spiel] **3...♖xf4+ 4.♔g5 ♖e4 5.♔f6** Schwarz ist – trotz zweier Mehrbauern – gelähmt und büßt wegen seines schlechten Königs nun vier Bauern ein **5...♔g8 6.♖g7+ ♔h8 7.♖xc7 ♖e8 8.♔xf5** bis hierhin diente der Bauer f5 Capablanca als Schutzschild vor Turmschachs, nun muß er beseitigt werden [ist noch besser als 8.♔f7 ♖d8!, das aber auch zum Sieg reicht] **8...♖e4 9.♔f6 ♖f4+ 10.♔e5 ♖g4 11.g7+ ♔g8** [11...♖xg7? 12.♖xg7 ♔xg7 13.♔xd5+- bringt ein gewonnenes Bauernendspiel für Weiß] **12.♖xa7 ♖g1 13.♔xd5** und Schwarz resignierte nach einigen Zügen **1:0**

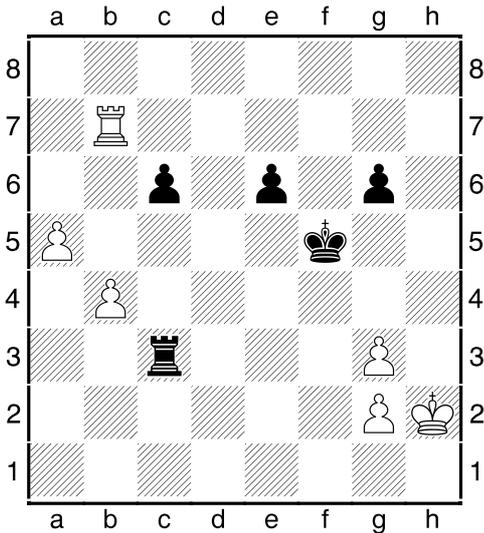
Taktische Tricks

Die folgenden vier Turmendspiele demonstrieren taktische Feinheiten in den Kategorien

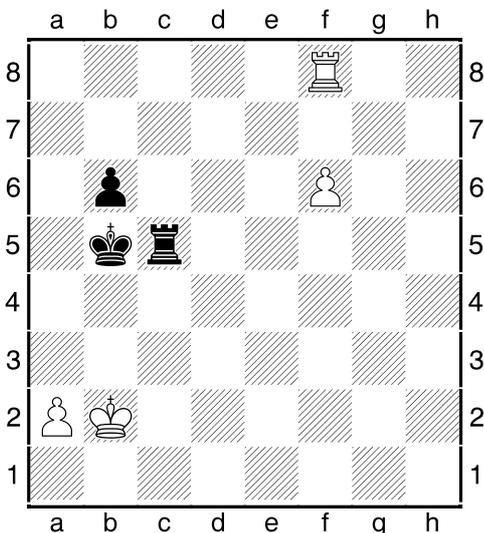
- Ablenkungsoffer
- Zerstörung des Schutzwalls
- Bau einer Festung



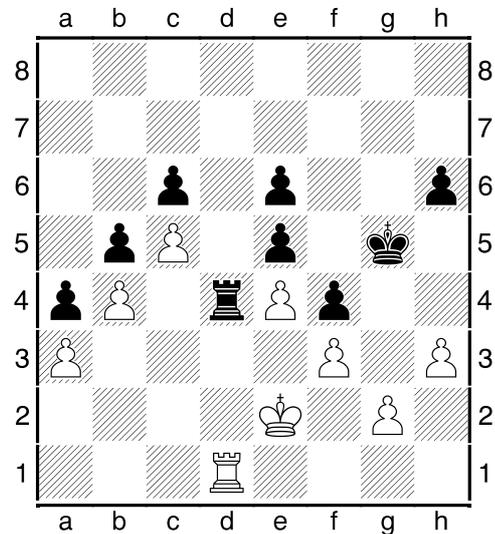
In diesem Turmendspiel zwischen Losew und Mititelu hätte Schwarz am Zug – dank der bedrückenden Stellung des ♔ – schnell mattsetzen können: **1...f2!!** ist die entscheidende **Ablenkung** des ♖ [in der Partie passierte aber 1...♖b1?? 2.♖a6+! mit späterem Unentschieden. Schwarz setzte auf seinen starken ♗f3, wollte ihn zur Umwandlung bringen, statt ihn zu opfern] **2.♖xf2** [alle anderen Züge werden einfach mit Umwandlung des Bauern beantwortet, beispielsweise 2.e4 f1♚ und Schwarz gewinnt leicht] **2...♖b8** nebst Matt in einem Zug: **3.g4 ♖h8# 0:1**



In der Partie Bronstein–Minic verfügt Weiß zwar über den starken Freibauern auf a5, leidet aber zugleich unter seinem schlechten König. Bronstein hatte einen teuflischen Plan: **1.g4+!!** [nicht so stark ist 1.a6 ♖e5 2.♞b6 ♔d4 (schwächer ist 2...♔d5?! 3.b5! cxb5 4.♞xb5+ mit Schachgebot 4...♔d6 5.♞a5 ♞c8 6.♔h3+- und Weiß gewinnt e- und g-Bauern für seinen a-Bauern) 3.a7 ♞a3 4.♞xc6 ♞xa7 5.♞xe6 ♞h7+ 6.♔g1 g5 mit Remischancen für Schwarz] **1...♔xg4** [möglich waren auch: 1...♔f6 ; und 1...♔e5 – mit etwas besseren Aussichten für Schwarz] **2.a6 e5?** [besser, aber wohl auch verloren ist 2...♔f5 3.♞c7 ♞b3 4.♞xc6 ♞xb4 5.♞c5+ e5 6.♞a5 ♞b8 7.a7 ♞a8 8.♞a4 mit Gewinn für Weiß nach weiterem zähen Kampf] **3.♞c7 ♞b3 4.♞xc6 ♞xb4 5.a7! ♞a4 6.♞c4+!** die vierte Reihe entscheidet! Ein tödliches **Ablenkungsoffer 6...♞xc4 7.a8♞ 1:0**



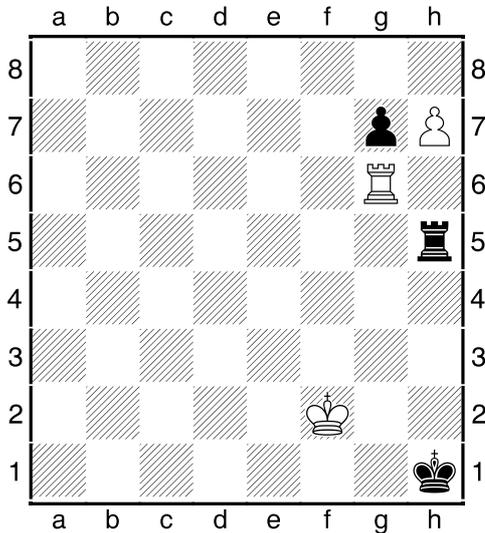
In Klings Studie muß Weiß den **Schutzwall** (der ♜b6 schützt den ♔) beseitigen, um seinen Turm mit Schachgebot von f8 wegziehen zu können: **1.f7 ♞f5** [ebenfalls verloren ist 1...♞c7 2.♔b3 ♔c5 (2...♔c6 3.♔b4 b5 4.a3+- wegen Zugzwang verliert Schwarz) 3.a4 ♔c6 4.♔b4 wieder mit Zugzwang: 4...♔b7 5.♞b8+ ♔xb8 6.f8♞+-] **2.a4+! ♔b4** [2...♔xa4 3.♞a8+ ♔b5 4.f8♞+-] **3.a5!!** Der Bauer auf a5 kann von allen schwarzen Figuren geschlagen werden! **3...♔xa5** [genauso verliert auch 3...bxa5 4.♞b8+ ♔c4 5.f8♞; 3...♞xa5 4.♞e8 ♞f5 5.f8♞+] **4.♞a8+ ♔b5 5.f8♞ 1:0**



Jurawlew fand gegen Skuja einen hübschen Ausweg aus seiner fast hoffnungslosen Situation: er baute sich eine **Festung!** **1.h4+!!** [1.♞xd4?? bringt nach 1...exd4 2.♔d3 e5+ ein verlorenes Bauernendspiel; auch verloren ist 1.♞d2?? ♔h4 2.♞c2 ♔g3 und Weiß verliert g- und h-Bauern] **1...♔xh4 2.♞h1+ ♔g5** [2...♔g3 3.♞xh6=] **3.♞h3** Weiß hat eine uneinnehmbare Festung gebaut! Weder der ♞ noch der ♔ kann das weiße Bollwerk attackieren: **3...h5 4.♞h1 ♞d7 5.♞h3 h4 6.♞h1 ♞d8 7.♞h3 ♔h5 8.♞h2 ♞g8 9.♔f2 ♔g5 10.♞h3 ♞h8 11.♔f1 ♞d8 12.♔e2 ♞d7 13.♞h1 ♞d4 14.♞h3 ♞c4 15.♔d2** der ♔ hält den ♞ in Schach **15...♞d4+ 16.♔e2 ½:½**

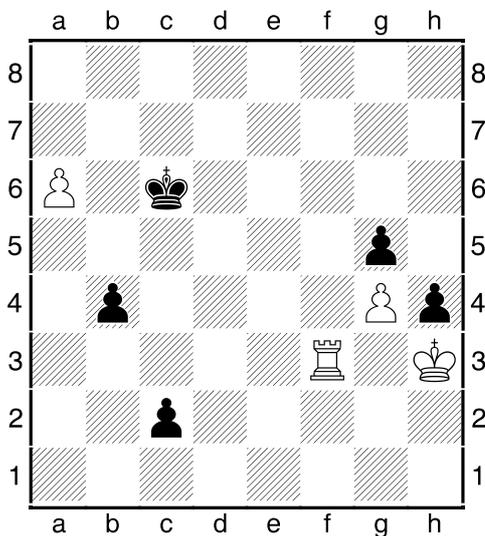
Kompositionen mit Turm

Auch aus den folgenden Kompositionen in Turmendspielen läßt sich viel lernen: Motive wie Königswanderung, Patt, Turmopfer und Pendelschlag können auch im realen Endspiel auftreten.

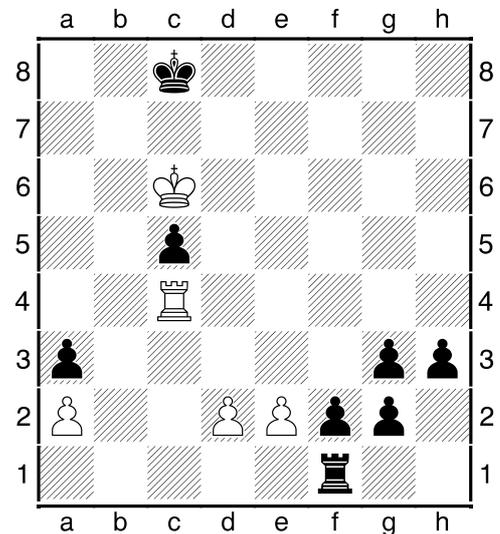


In dieser Studie von Prokop muß Weiß mit seinem König zu seinem Bauern gelangen. Zudem gibt es eine Pattfalle:

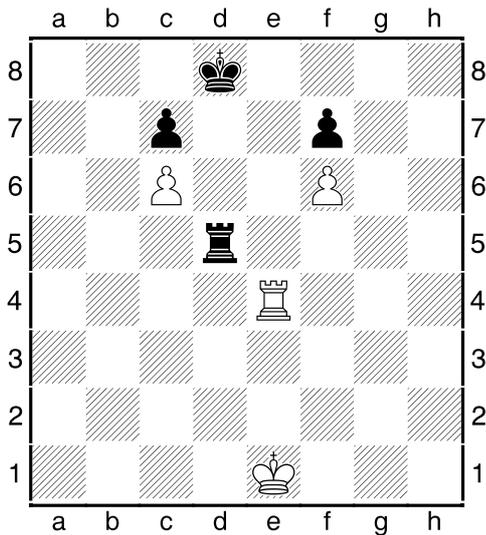
1. ♖g1+! [nur Remis sind: 1. ♖xg7? ♜h3! und der ♔ kann nicht zu seinem Bauern; sowie 1. ♔g3? ♜h3+! (bloß nicht 1... ♖xh7? 2. ♖a6! mit Matt!)] 2. ♔xh3 **Patt!** 1... ♔h2 **2. ♖g2+ ♔h1** [2... ♔h3 3. ♔g1!+-] **3. ♔g3!! ♖h6** [3... ♖g5+ 4. ♔f4! ♖h5 5. ♖xg7 und Weiß gewinnt, da nun der ♔ zu seinem Bauern gelangen kann] **4. h8♖!** ♖xh8 **5. ♖a2** mit undeckbarem Matt: **5... ♔g1 6. ♖a1# 1:0**



Dieses Diagramm zeigt eine Studie von Herbstman. Weiß am Zuge kämpft ums Remis, da er die ♗ ♗ auf der b- und c-Linie wohl nicht aufhalten kann. Bleibt nur die Hoffnung auf **Patt!** **1. ♖f6+!** [1.a7? ♔b7 2. ♖f7+ ♔a8 3. ♖c7 b3 und Weiß ist im Zugzwang und verliert! Wäre hier Schwarz am Zuge, hätte Weiß das Remis sicher (siehe Partieverlauf!)] **1... ♔c7 2.a7 ♔b7** [sogar das Remis verschenkt 2...c1♖?? 3.a8♖ ♖c3+ 4. ♖f3 und Weiß gewinnt!] **3. ♖a6! ♔a8 4. ♖c6 b3** [4... ♔b7?? 5. ♖xc2+-] **5. ♖c7!** zwingt Schwarz zu dem scheinbar starken ♗b3-b2 **5...b2 6. ♖c8+!** jetzt muß der ♗a7 geopfert werden **6... ♔xa7 7. ♖xc2 b1♖ 8. ♖a2+ ♔b6 9. ♖b2+ ♖xb2 **Patt!** ½:½**



Diese preisgekrönte Studie von Logrin bietet eine herrliche **Königswanderung**: der ♔ wird nicht nur über den Rand, sondern auch über die vierte Reihe gejagt: **1. ♖h4 ♔d8 2. ♔d6 ♔e8 3. ♔e6 ♔f8 4. ♔f6 ♔g8 5. ♖g4+ ♔h7 6. ♖h4+ ♔g8 7. ♖g4+ ♔f8 8. ♖h4 ♔e8 9. ♔e6 ♔d8 10. ♔d6 ♔c8 11. ♔c6 ♔b8 12. ♖h8+** [und bloß nicht 12. ♔b6?? ♖b1+ und Schwarz kann umwandeln und gewinnt schnell 0:1] **12... ♔a7 13. ♖h7+ ♔a6 14. ♖h8 ♔a5 15. ♖a8+** [und bitte nicht 15. ♔xc5?? ♖c1+ 0:1] **15... ♔b4 16. ♖b8+ ♔c4 17. ♖h8 ♔d4 18. ♔d6 ♔e4 19. ♔e6 ♔f4 20. ♔f6 ♔g4 21. ♖g8+ ♔h5 22. ♖h8+ ♔g4 23. ♖g8+ ♔f4 24. ♖h8** das Dauerschach kann Schwarz also nicht vermeiden, sein ♔ wird übers halbe Brett gejagt ½:½



Der Turm im Pendelschlag: 1.♖a4!
 [1.♖h4?? ♔c8 2.♖a4 (2.♖h8+ ♖d8 3.♖xd8+ ♔xd8 4.♔d2 ♔e8= mit Remis im Bauernendspiel: der ♔ pendelt stets auf a8–b8 oder g8–h8 und läßt den ♔ nicht weiterkommen) 2...♔b8=] **1...♔e8 2.♖h4!**
♖e5+ Schwarz hat keine Wahl, kann nur so das Matt verhindern **3.♔d2!** ♔d8 **4.♖a4**
♖d5+ **5.♔e3** Durch jeden Pendelschlag des ♖ schreitet der ♔ ein Feld nach vorne **♔e8 6.♖h4 ♖e5+** **7.♔d4** und Matt in zwei Zügen **1:0**

... was man wissen sollte:

♔ + ♖ gegen ♔ + ♖ endet 0:1

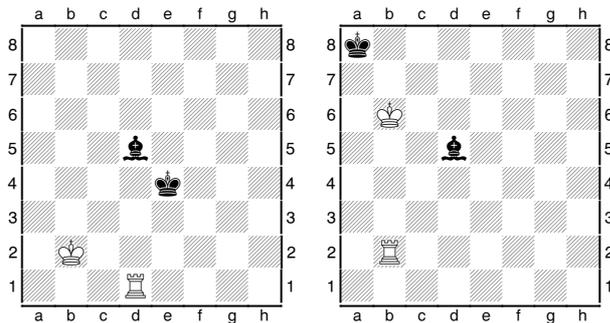
♔ + ♖ gegen ♔ + ♗ endet 1/2:1/2

♔ + ♖ gegen ♔ + ♘ endet 1/2:1/2

3.6 Turm gegen Läufer: ♔+♖-♗+♘

Das Endspiel ♔+♖-♗+♘ ist in den meisten Stellungen für Weiß nicht zu gewinnen (deshalb sollte man noch Bauern im Spiel behalten!).

Selbst wenn der ♔ am Rand gefangen ist, kann Weiß nur siegen, falls Schwarz in die falsche Ecke läuft. Die falsche Ecke ist die Ecke, auf die der ♘ ziehen kann.



Weiß kann es nicht schaffen, den ♔ an den Brettrand zu zwingen (*links*). Falls der ♔ in einer falschen Ecke steht, gewinnt Weiß leicht (*rechts*) – Matt in drei Zügen!

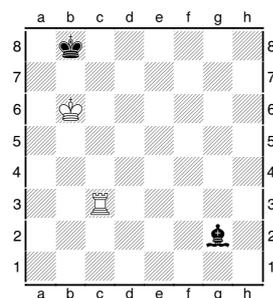
1. Matt in der falschen Ecke

Ist der ♔ in der Ecke, die sein ♘ besetzen kann, gefangen, so gewinnt Weiß.

Beispiel mit Schwarz am Zug:

1. ... ♖a8? 2. ♖c8# 1:0
 oder 1. ... ♗e4 2. ♗e3 ♘g6 3. ♖g3 ♘f7 4. ♖f3 ♘e8 5. ♖f8 1:0

oder 1. ... ♘d5 2. ♖d3 ♘b7 3. ♖d8+ ♘c8 4. ♖e8! ♔a8 5. ♖xc8# 1:0

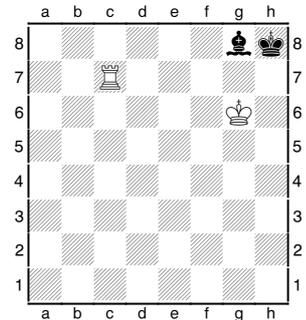


Tips für Weiß - entscheidend ist:

- Schwarz kann nicht auf Patt spielen, da sein ♔ stets nach a8 ziehen kann – dies nutzt Weiß mit einem Abwartezug mit dem Turm aus
- Der ♔ kann von dem idealen Feld b6 nicht vom ♘ vertrieben werden
- Der ♖ greift so lange den ♘ an, bis er auf die achte Reihe ziehen kann

2. Remis in der richtigen Ecke

Stellungen wie *rechts* kann Weiß trotz des Turms nicht gewinnen: Er setzt durch 1. ♖c8 nur patt.



Tips für Schwarz - entscheidend ist:

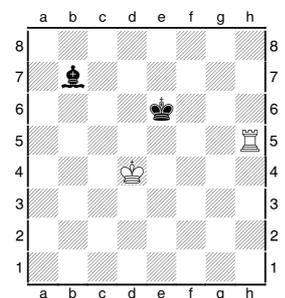
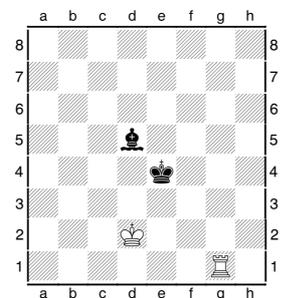
- Bleibe mit dem ♘ auf der Diagonale a2-g8, weiche Angriffen des ♖ aus
- Der ♔ bleibt auf h8 stehen: nicht 1. ♖b7 ♘d5 2. ♖c7 ♔g8?? 3. ♖c8# 1:0
- Der ♘ geht nur nach einem ♖-Schach nach g8. Fehler: 1. ♖b7 ♘d5 2. ♖b5 ♘g8?? 3. ♖h5+! ♘h7+ 4. ♖xh7+ 1:0

3. Wie sich ♗ im Zentrum hält

Ein Beispiel, wie sich Schwarz verteidigt: Der ♔ sollte auf Feldern der Farbe seines ♘ bleiben!

In der Stellung *oben* kommt Weiß nicht weiter, da sein ♔ nicht in Opposition zum ♗ gelangen kann – der ♘ verhindert dies:

1. ♔c3 ♘e6 2. ♖e1+ ♔d5 3. ♔d3 ♘f5+ 4. ♔e3 ♔e5 5. ♖a1 ♘e4 6. ♖a5+ ♘d5 7. ♔d3 ♔d6 8. ♔d4 ♘b7 9. ♖h5 ♔e6 (Diagramm *unten*)



Übung macht den Meister

Übt die einzelnen Fälle zu zweit:

- versucht den ♔ an den Rand zu treiben
- setzt in der falschen Ecke matt
- verteidigt euch in der richtigen Ecke
- wechselt die Farben

3.7 Dame gegen Bauer(n)

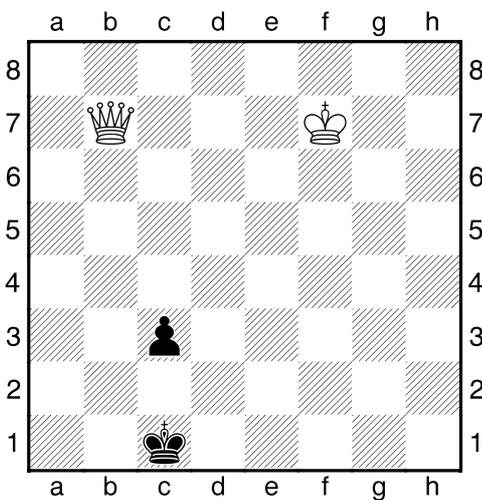
Zum Ende der Partie kann der Spieler, der im Vorteil ist, häufig in das Endspiel „Dame gegen Bauer(n)“ abwickeln. Deshalb ist es notwendig, das entstehende Endspiel vorzeitig korrekt zu bewerten, um nicht gewonnen geglaubte Spiele noch ins Remis zu vergeigen. Auf den folgenden vier Seiten wird alles Grundlegende aufgezeigt und an Beispielen erläutert.

Dame gegen Bauer

Ein Bauer ist für die Dame nur dann gefährlich, wenn

- er einen Zug vor der Umwandlung ist
- er von seinem König unterstützt wird
- der gegnerische König weit entfernt ist

Diese drei Punkte müssen erfüllt sein, sonst gewinnt die Damenpartei sowieso leicht. Dies wird anhand des folgenden Beispiels verdeutlicht:

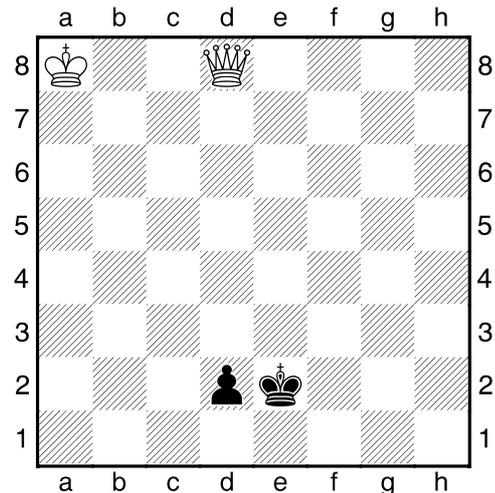


1. ♔h1+ ♚b2 2. ♔h8! ♚b3 [2... ♚c2 3. ♚e6 ♚d2 4. ♔d4+ ♚c2 5. ♚d5 ♚b3 6. ♚e4 c2 7. ♔a1+-] 3. ♚e6 c2 4. ♔a1! Schwarz kann seinen Bauern nicht mehr mit dem König unterstützen. 1:0. Beste Vorgehensweise ist also, mit der Dame das Umwandlungsfeld des Bauern zu besetzen.

Betrachten wir nun also Positionen mit einem Bauern auf der vorletzten Reihe. Entscheidend ist, auf welcher Linie der Bauer steht:

① Bauer auf b-, d-, e-, g-Linie

Diese Position ist meist gewonnen. Bevor wir die wenigen Ausnahmen betrachten, hier zunächst das Manöver, mit dem die Damenpartei gewinnt:

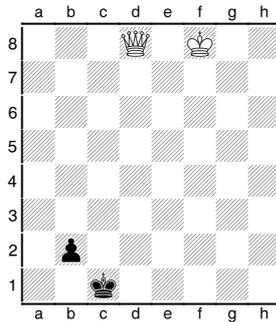


Weiß muß die Umwandlung des ♖d2 verhindern und daher Schachs geben. 1. ♔e7+ ♚f2 2. ♔d6 ♚e2 3. ♔e5+ ♚f2 4. ♔d4+ ♚e2 5. ♔e4+ ♚f2 6. ♔d3 ♚e1 7. ♔e3+ ♚d1 Dies ist die Schlüsselstellung. Der schwarze König muß das Feld vor dem Bauern betreten, so daß Weiß seinen König heranzuführen kann. 8. ♚b7 ♚c2 Jetzt wird das Manöver erneut durchgeführt. 9. ♔e2 ♚c1 10. ♔c4+ ♚b2 11. ♔d3 ♚c1 12. ♔c3+ Dieses System wird solange angewandt, bis der weiße König die dritte Reihe erreicht hat: 12... ♚d1 13. ♚c6 ♚e2 14. ♔c2 ♚e1 15. ♔e4+ ♚f2 16. ♔d3 ♚e1 17. ♔e3+ ♚d1 18. ♚d5 ♚c2 19. ♔e2 ♚c1 20. ♔c4+ ♚b2 21. ♔d3 ♚c1 22. ♔c3+ ♚d1 23. ♚e4 ♚e2 24. ♔e3+ ♚d1 25. ♚d3 1:0

Im gewinnbringenden Manöver werden die beiden folgenden Dinge

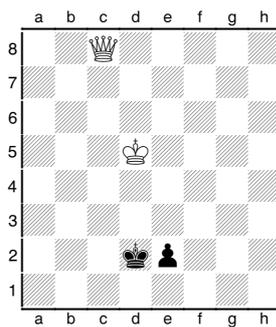
- ♔-schachs bis der ♚ nicht mehr ziehen kann (wegen Fesselung oder Blockade durch den eigenen ♔)
- ♚ zieht näher an den ♚ heran also solange wiederholt, bis der ♔ zusammen mit der ♔ den ♚ erobern kann.

Genauso funktioniert das Manöver bei b- und g-Bauern:

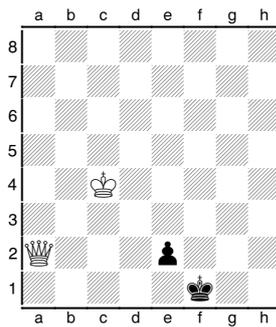


1. ♖g5+ ♔c2 2. ♕c5+ ♔d2 3. ♕d4+ ♔c2
 4. ♕c4+ ♔d2 5. ♕b3 ♔c1 6. ♕c3+ ♔b1
 7. ♔e7 ♔a2 8. ♕c4+ ♔a1 9. ♕a4+ ♔b1
 10. ♔d6 ♔c1 11. ♕c4+ ♔d2 12. ♕b3 ♔c1
 13. ♕c3+ ♔b1 14. ♔d5 ♔a2 15. ♕c4+ ♔a3
 16. ♕c2 ♔a2 17. ♔c4 ♔a1 18. ♕a4+ ♔b1
 19. ♔c3 ♔c1 20. ♕c2#
- 1:0

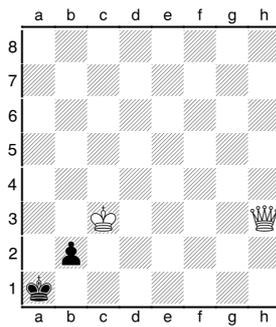
Falls der eigene König schlecht steht – also die Dame am Fesseln oder Schachgeben hindert – kann die Stellung Remis sein. Ausnahmen, die zum Remis führen sind:



Diese Position ist nur Remis, da die Dame nicht Schach bieten kann! Schwarz zieht stets **e1♖** (analog mit ♔ auf d6 oder d7 und ♕ auf e1)



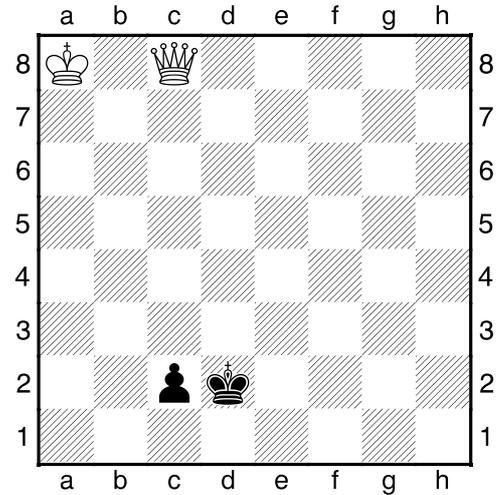
Da die Dame weder den Bauer fesseln noch Schach bieten kann, folgt die Bauernumwandlung unvermeidlich, z.B.: **1. ♕d2 e1♖** (analog mit ♕ auf a4)



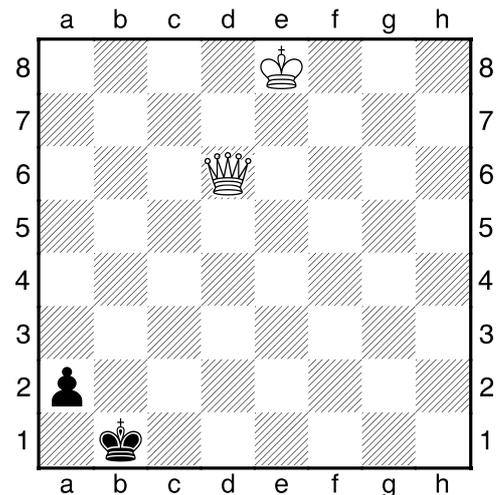
Weiß kann weder auf der a-Linie Schach bieten, noch den Bauern fesseln. Auf ein Schachgebot auf f1 oder h1 folgt die Umwandlung. (analog mit ♔c3+♕g3, ♔d4+♕h4/g4/f4/f2/h2, ♔e5+♕h5/g5/f5/h2, ♔f6+♕h6/g6, ♔g7+♕h7)

② Bauer auf a-, c-, f-, h-Linie

Diese Position ist meist remis. Wenn der König zu weit entfernt ist, kann die Damenpartei wegen Patt nicht gewinnen:

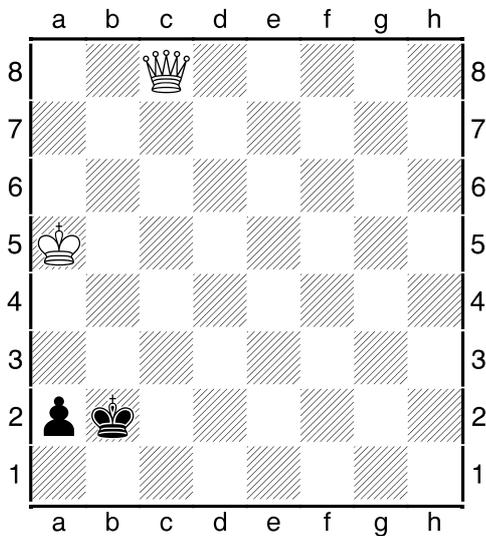


Weiß würde gewinnen, wenn der schwarze Bauer auf b2, d2, e2 oder g2 stände. Worin besteht der Unterschied? **1. ♕d7+ ♔c1 2. ♔b7 ♔b1 3. ♕b5+ ♔a2 4. ♕c4+ ♔b2 5. ♕b4+ ♔a1 6. ♕c3+ ♔b1 7. ♕b3+ ♔a1!!** Dieses Pattmotiv ermöglicht das Remis und ist das Besondere am c- (und f-) Bauern. ½:½. Die Dame darf den Bauern wegen Patt nicht nehmen. Wegen der drohenden Umwandlung kann aber der eigene ♔ nicht ins Geschehen eingreifen.



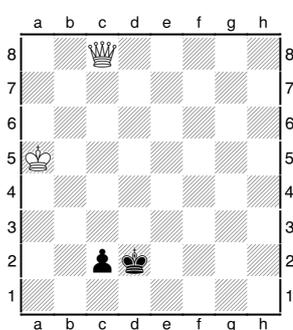
Auch bei a- und h-Bauern kann die Dame der Pattfalle nicht entgehen: **1. ♕b4+ ♔a1 2. ♕e1+ [2. ♔d7? patt!] 2... ♔b2 3. ♕d2+ ♔b1 [3... ♔a1?? 4. ♕c1#] 4. ♕d3+ ♔b2 5. ♕d4+ ♔b1 6. ♕b4+ ♔a1** der weiße König darf wegen Patt nicht ziehen. Die Stellung ist deshalb remis! ½:½

Ausnahmen, die bei ② trotzdem den Sieg bringen, gibt es nur, wenn der eigene König schon nah genug an den Bauern herangekommen ist:



1. ♖b8+ ♔c2 [1... ♕a1? 2. ♕b4 Der König versperrt die Linie der Dame, hebt das Patt auf und nähert sich an. 2... ♕b1 3. ♕c3+ ♕c1 4. ♖b2+ ♕d1 5. ♗d2#] 2. ♗e5! ♕b1 3. ♗e1+ ♕b2 4. ♗d2+ ♕b1 Jetzt hat die Dame sich optimal postiert. 5. ♕b4! a1 ♗ 6. ♕b3 Diese typische Gewinnstellung sollte jedem Anfänger schon begegnet sein! 6... ♗c3+ Der letzte Trick, sonst folgt stets Matt in einem Zug. 7. ♕xc3 [7. ♗xc3? Patt!] 7... ♕a1 8. ♗b2# 1:0

Dieser Trick sichert auch bei c- und f-Bauern doch noch den Sieg, falls der König den Bauern in drei Zügen erreichen kann:

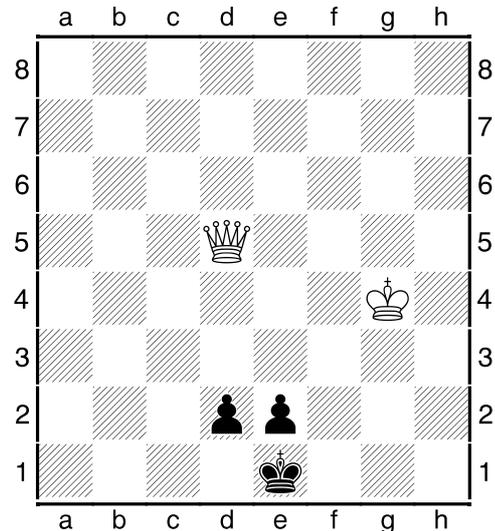


1. ♗d7+ ♕e2 2. ♗c6 ♕d2 3. ♗d5+ ♕e2 4. ♗c4+ ♕d2 5. ♗d4+ ♕e2 6. ♗c3 ♕d1 7. ♗d3+ ♕c1 8. ♕b4 ♕b2 9. ♗c3+ ♕b1 10. ♕b3! c1 ♗ 11. ♗d3+ ♕a1 12. ♗a6+ ♕b1 [12... ♗a3+ ♕b1 13. ♗xa3+ ♕b1 14. ♗b2#] 13. ♗a2# 1:0

Dame gegen 2 Bauern

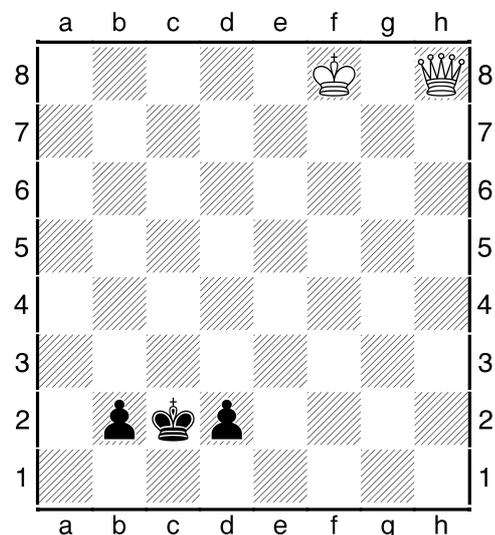
Dieses Endspiel ist natürlich erheblich schwieriger. Die Remisbreite ist größer. Die Dame ist sehr auf die Unterstützung des Königs angewiesen.

d- und e-Bauer



In diesem Beispiel kann Weiß einen Bauern gewinnen und damit in ein gewonnenes Endspiel abwickeln: 1. ♗h1+ ♕f2 2. ♗h2+ ♕e3 [nach 2... ♕f1 3. ♕f3 ist das Matt unabwendbar. 3... d1 ♗ (oder 3... e1 ♗)+ 4. ♕g3 d1 ♗ 5. ♗d2 1:0] 4. ♗f2#] 3. ♗f4+ ♕d3 4. ♗f3+ ♕c2 5. ♗xe2 Wie zuvor gesehen, ist dieses Endspiel für Weiß gewonnen 1:0

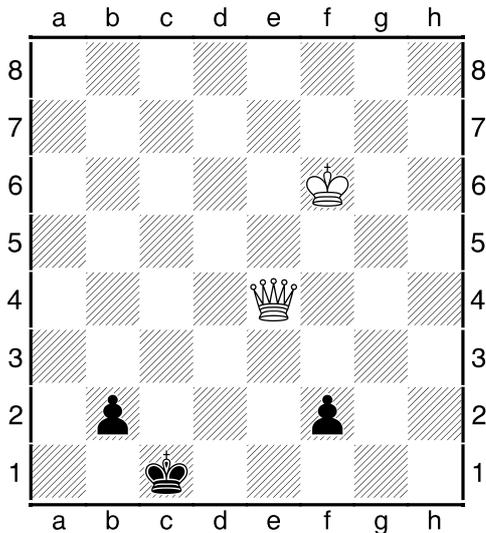
b- und d-Bauer



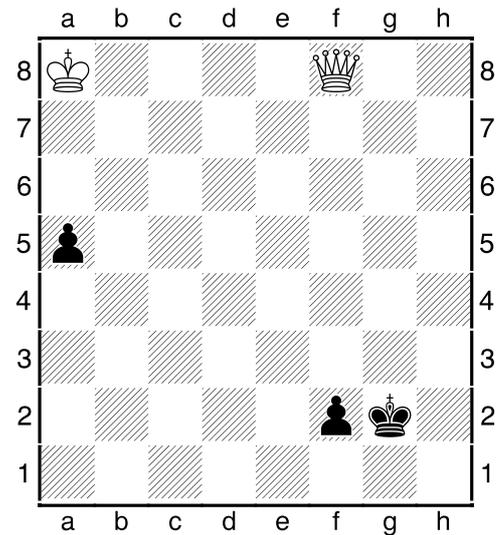
1. ♖h7+ ♔c1 2. ♗c7+ ♔d1 3. ♗b7 ♔c1
 4. ♗c6+ ♔d1 5. ♗a4+ ♔c1 6. ♗c4+ ♔d1
 7. ♗d3 ♔e1 [7... ♔c1 8. ♗c3+ ♔b1
 9. ♗xd2+- und Weiß gewinnt] 8. ♗e4+ ♔f2
 9. ♗b1! Der Dame ist es gelungen, einen
 der beiden Bauern zu blockieren. Schwarz
 kann nichts unternehmen und muß
 zusehen, wie der weiße König herankommt
 und die Partie entscheidet. 9... ♔e3
 [9... ♔e2 10. ♗xb2+-] 10. ♔e7 ♔f3 11. ♔d6
 ♔e3 12. ♔e5 ♔f3 13. ♔d4 1:0

b- und f-Bauer

Wenn sich unter den Bauern ein a-, c-, f- oder h-Bauer befindet, kann die Dame das Unentschieden meist nicht verhindern. Der eine Bauer alleine verhindert den Sieg ja bereits, wenn er vom König gedeckt wird.



1. ♗e3+ [1. ♗c4+ ♔d2! 2. ♗f1 b1♗! Der eine Bauer opfert sich, damit der andere umgewandelt werden kann. 3. ♗xb1 ♔e2=] 1... ♔d1! 2. ♗d3+ ♔e1 3. ♗b1+ ♔e2 4. ♗xb2+ Schwarz braucht diesen Bauern nicht, er hat ja dank des f-Bauern bereits das Unentschieden sicher! 4... ♔f1 5. ♔g5 ♔g1 6. ♗d4 ♔g2 7. ♗g4+ ♔h1 8. ♗f3+ ♔g1 9. ♗g3+ ♔h1 Diese Pattidee rettet die Partie für Schwarz. ½:½



Ohne den Bauern auf a5 wäre diese Stellung einfach remis. So scheint er aber ein Pattverhinderer zu sein! 1. ♗g8+ ♔h2 2. ♗c4 ♔g2 3. ♗g4+ ♔h2 4. ♗f3 ♔g1 5. ♗g3+ ♔f1 5... ♔h1 wäre ein schwerer Fehler, da nach 6. ♗xf2 keine Pattstellung vorliegt. 6. ♔b7 a4 dieser zusätzliche a-Bauer scheint Schwarz das Remis zu vermasseln. Stünde er auf a7 wäre dem auch so... 7. ♔c6 a3 8. ♔d5 Der König kommt nicht rechtzeitig heran. 8... a2 9. ♗g7 a1♗! 10. ♗xa1+ ♔g2 11. ♗g7+ ♔h2 12. ♗h6+ ♔g2 13. ♗g5+ ♔h2 14. ♗f4+ ♔g2 15. ♗e4+ ♔g1 16. ♗e3 ♔h1 17. ♗h3+ ♔g1 18. ♗g3+ ♔h1 Weiß gelingt es nicht, seinen König näher an den Bauern zu bringen. Remis! ½:½

Zusammenfassung

- Das Endspiel ist meist unentschieden, wenn die Bauernpartei einen a-, c-, f- oder h-Bauern hat. Wegen drohenden Patts kann der König nicht näher an den Bauern herankommen.
- Das Endspiel ist meist für die Damenpartei gewonnen, wenn die Bauernpartei einen b-, d-, e- oder g-Bauern hat.
- Hat die Bauernpartei mehrere Bauern, so muß sie versuchen, einen a-, c-, f- oder h-Bauern zu halten, um das Remis zu halten.

3.8 Dame gegen Turm

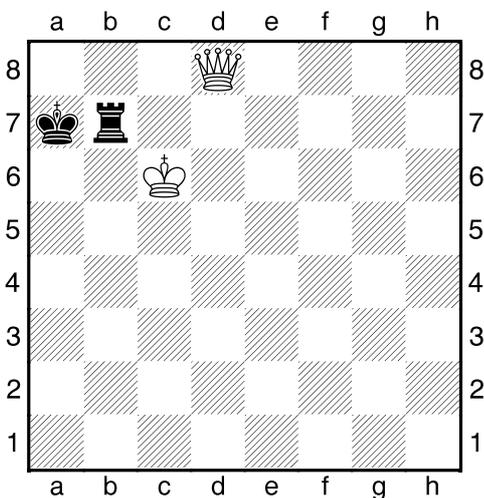
Die Endspiele „Dame gegen Turm“ gehören zu den Schwerfigurenendspielen. Auf diesen sechs Seiten werden alle Ideen, charakteristischen Merkmale und Tricks aufgezeigt, die der ♔-Spieler braucht, um zu gewinnen und die dem ♖-Spieler helfen, seine Remischancen zu wahren.

♔+♕ - ♚+♜

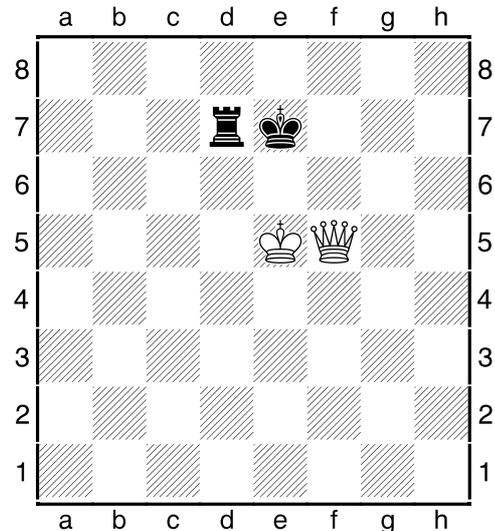
Dieses Endspiel ist gewöhnlich für die Damenpartei gewonnen. Man sollte folgenden Plan verfolgen:

- ♔+♕ postieren sich bei ♚+♜
- ♚+♜ werden in Zugzwang gebracht
- ♕ erobert den ♜ durch Schachgebote oder der ♚ wird mattgesetzt

♔+♕ sollten stets zusammenbleiben. Größte Hoffnung für Schwarz sind Pattfallen und Remis dank ungünstiger Postierung des ♚, siehe „Vorsicht, Falle!“.



In der Diagrammstellung ist Schwarz in einer Zugzwangstellung. Er verliert seinen Turm in spätestens fünf Zügen: 1...♞h7 [in anderen Varianten geht es noch schneller: 1...♞b8 2.♕a5#; 1...♚a6 2.♕c8; 1...♞b4 2.♕a5+; 1...♞b2 2.♕d4+; 1...♞g7 2.♕d4+; 1...♞b3 2.♕d4+ ♚b8 3.♕f4+ ♚a7 4.♕a4+; 1...♞f7 2.♕d4+ ♚b8 3.♕b2+ ♚a8 4.♕a2+; 1...♞b1 2.♕d4+ ♚b8 3.♕h8+ ♚a7 4.♕h7+] 2.♕d4+ ♚b8 3.♕e5+ ♚a7 4.♕a1+ ♚b8 5.♕b1+ 1:0



Solch eine Stellung kann die Damenpartei durch langsames Zurückdrängen von ♚+♜ immer erreichen. Nun ist es mühsam, den ♚ in eine Ecke zu drängen: 1.♕f6+ ♚e8 2.♕h8+ [aufpassen! 2.♚e6?? ♞d6+! mit Patt!] 2...♚f7 3.♕c8 ♚e7 [oder 3...♞d3 4.♕f5+; 3...♞d2 4.♕b7+ ♚e8 5.♕b5+ ♚f7 6.♕c4+ ♚e8 7.♚e6+-; 3...♞d1 4.♕c4+ ♚e7 5.♕b4+ Die Dame drängt den ♚ zurück und verhindert gleichzeitig, daß der ♜ von hinten Schach bietet. 5...♚d8 6.♚e6+-; 3...♞e7+ 4.♚f5 ♚g7 (4...♞e8 5.♕c4+ ♚e7 6.♕c7+ ♚f8 7.♚f6+-) 5.♕d8 ♞f7+ 6.♚g5 ♚h7 7.♕d4 ♞g7+ 8.♚f6 ♚g8 9.♕d8+ ♚h7 10.♕e8+- Es ist eine bereits bekannte Gewinnstellung entstanden.] 4.♕g8 ♞c7 [oder 4...♞d1 5.♕g5+ ♚f8 6.♕f4+ ♚e7 7.♕h4+ ♚f8 8.♚e6+- Schwarz wird entweder matt oder verliert den Turm.] 5.♕g7+ ♚d8 6.♕f8+ ♚d7 7.♚d5 ♞b7 [oder 7...♞c1 8.♕f5+ ♚e8 9.♕h5+ ♚d7 10.♕g4+ ♚e8 11.♚d6 Matt oder Turmverlust ist nicht zu verhindern.] 8.♕f7+ ♚c8 9.♕e8+ ♚c7 10.♚c5 ♞a7 11.♕e7+ ♚b8 12.♕d8+ ♚b7 13.♚b5 ♞a8 14.♕d7+ ♚b8 15.♚b6 Schwarz hat gegen das drohende Matt keine Verteidigung. 1:0

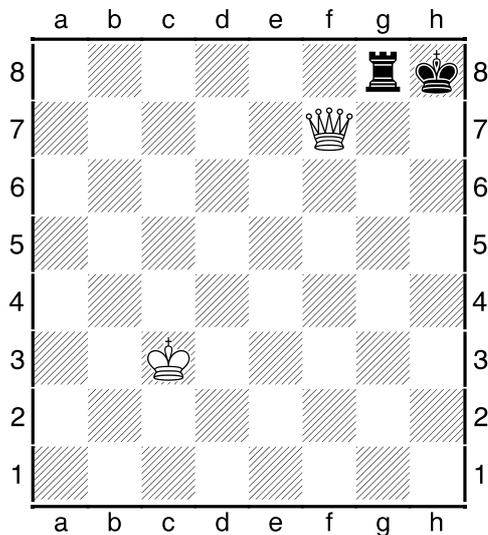
Merke:

♕ drängt den ♚ und den ♜ langsam an den Brettrand, ♚ folgt einfach.

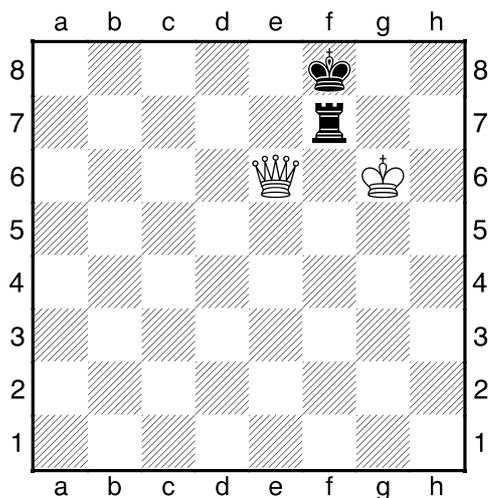
Der ♜ muß beim ♚ bleiben, wird sonst nach einigen ♕-schachs einkassiert.

Vorsicht, Falle!

In den folgenden beiden Beispielen hat Weiß Fehler gemacht und Schwarz erreicht das Unentschieden:



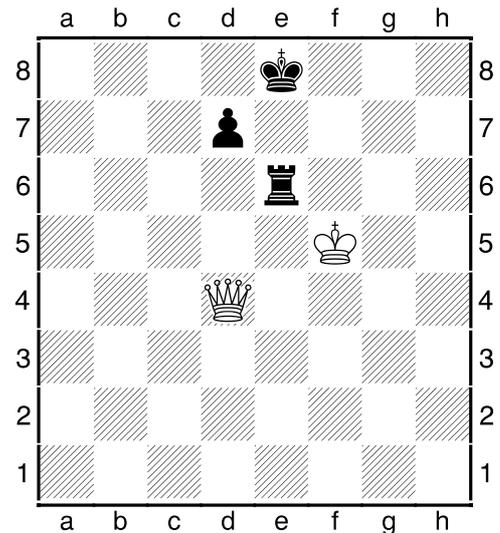
Schwarz hat sich in eine Ecke zurückgezogen und Weiß ist mit ♔f7? in die Falle getappt - die Pattchance rettet Schwarz das Remis! **1...♖g3+ 2.♕d4 ♖g4+ 3.♔e5 ♖g5+** Der Turm muß auf der g-Linie bleiben. [der Turm bleibt auf der g-Linie! Nicht 3...♖e4+?? 4.♕d6 ♖d4+ 5.♕c5 1:0] **4.♕d6 [4.♕f4 ♖g4+!] 4...♖g6+!** es folgt ewiges Schach, Patt oder Gewinn der Dame: **5.♕e5 [5.♕e7 ♖g7 remis!] 5...♖g5+ 6.♕f4 ♖g4+ 7.♕f3 ♖g3+ ½:½**



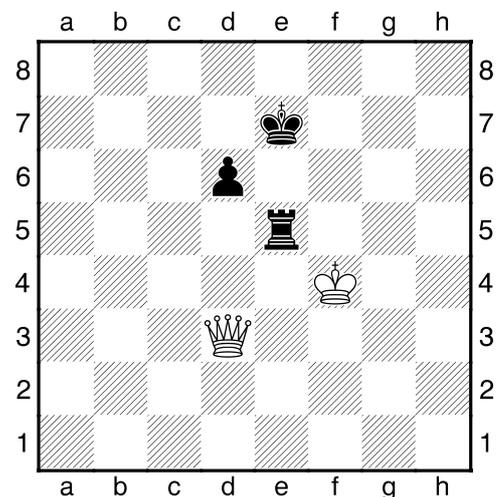
1...♖g7+ 2.♕f5 [2.♕f6 ♖g6+!= 3.♕xg6 patt!] 2...♖f7+ 3.♕g6 ♖g7+ 4.♕h6 ♖h7+! Der weiße König kann den Schachgeboten nicht entkommen. Also Patt oder Dauerschach! ½:½

♔+♕ - ♚+♖+♗

Die Damenpartei muß versuchen, durch Zugzwang den verteidigenden König von seinem Bauern abzudrängen, um dann den Bauern und die Partie zu gewinnen. Falls der Bauer noch auf seinem Ausgangsfeld steht, läßt sich aber kein Zugzwang herbeiführen und die Stellung ist Remis (außer a7 und h7):



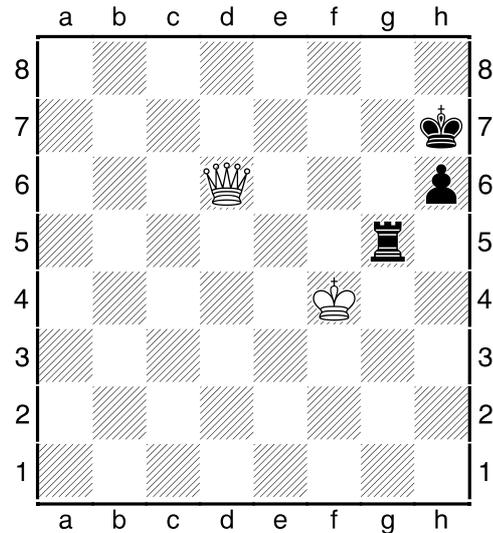
Diese Stellung kann Weiß nicht gewinnen! Der Bauer könnte auch auf b7, c7, e7, f7 oder g7 stehen, stets hält Schwarz das Remis. Dagegen würde ein Randbauer dem Turm nur ein Feld geben, auf dem er gedeckt ist. Schwarz kommt in Zugzwang und Weiß könnte gewinnen. **1.♗h8+ ♔e7 2.♗c8 ♖c6 [2...♕d6? 3.♗d8 ♔c6 4.♗b8+-] 3.♗b8 ♖e6 4.♗g8 ♖c6** Weiß kann seine Stellung nicht verstärken, sein König kann sich nicht aktiv beteiligen. ½:½



Diese Diagrammstellung kann Weiß gewinnen, da es ihm gelingt den schwarzen König zu jagen und Schwarz in Zugzwang zu bringen: **1. ♖h7+ ♔d8** [1... ♕e8 2. ♖c7 ♜e6 3. ♔g5! Schwarz büßt nun seinen Bauern ein.; 1... ♔f8 2. ♖d7 ♜d5 3. ♖c8+ ♔e7 4. ♖b7+ ♔e6 5. ♖b3+-; 1... ♔e6 2. ♖c7 ♜c5 3. ♖d8 ♜e5 4. ♖e8+ ♔d5 (4... ♔f6? Führt schnell zum Verlust. 5. ♖d7 ♜e6 (5... ♜d5 6. ♔e4 ♜d1 (6... ♜e5+ 7. ♔d4 ♜e6 8. ♔d5+-) 7. ♖f5+ ♔e7 8. ♖g5+ ♔f8 9. ♖h4 9. ♖g4 würde auch gewinnen. 9... d5+ 10. ♔e5+-) 6. ♖c6 ♔f7 (6... ♔e7 7. ♖c7+ ♔f6 8. ♖d7!) 7. ♖b7+ ♔g6 8. ♖c7 d5 (8... ♔f6 9. ♖d7!) 9. ♖c5 ♜e4+ 10. ♔g3! ♜e5 11. ♖d6+ ♔f5 12. ♔f3○+-) 5. ♖c8 Siehe 1... ♔d8 – Hauptvar.] **2. ♖f7!** Der Sinn dieses Damenmanövers ist, den schwarzen Bauern von e6 oder c6 aus angreifen zu können. **2... ♔c8** [2... ♜c5 3. ♖e6 ♔c7 4. ♖e7+ ♔c6 5. ♖d8 ♜e5 6. ♖c8+ ♔d5 Siehe 2... ♔c8 – Hauptvar.; 2... ♜e7 3. ♖f8+ ♔d7 4. ♔f5+-] **3. ♖a7 ♔d8** **4. ♖b8+ ♔d7** **5. ♖b7+ ♔d8** **6. ♖c6! ♔e7** **7. ♖c7+ ♔e6** **8. ♖d8 ♔d5** [8... ♜f5+ 9. ♔g4 ♜e5 10. ♖e8+ ♔d5 11. ♖c8 Siehe 8... ♔d5 – Hauptvar.] **9. ♖c8! ♜e4+** Auf 9... ♜e7 folgt 10. ♖g8+ und 11. ♔f5. [9... ♜e7 10. ♖g8+ ♔c5 11. ♔f5] **10. ♔f5 ♜e5+** **11. ♔f6 ♜e4** [11... ♜e1 12. ♖a8+ ♔d4 13. ♖a4+ Schwarz büßt Turm oder Bauern ein.; 11... ♜e2 12. ♖a8+ ♔c5 13. ♖a5+ ♔d4 14. ♖b4+-] **12. ♖c3! ♜e6+** [12... ♜e5 13. ♔f7! ♜e4 14. ♖d3+ Siehe 12... ♜e6+ – Hauptvar.] **13. ♔f7 ♜e5** **14. ♔f8! ♜e4** [14... ♜e6 15. ♖b3+ ♔e5 16. ♔f7 ♜f6+ 17. ♔e7+-; 14... ♔e4 15. ♖c4+ ♔f5 16. ♖d3+ ♔e6 17. ♔e8 ♔f6+ 18. ♔d7 d5 19. ♖d4 ♔f5 20. ♔d6+-] **15. ♖d3+ ♜d4** [15... ♔e5 16. ♔e7 d5 17. ♖g3+ ♔f5+ (17... ♜f4 18. ♖e3+ ♜e4 19. ♖g5+ ♔d4+ 20. ♔d6+-; 17... ♔d4+ 18. ♔d6 ♔c4 19. ♖g2 ♜d4 20. ♖c2+-) 18. ♔d6 d4 19. ♖d3 ♔f4 20. ♔d5+-] **16. ♖f5+ ♔c4** **17. ♖c2+ ♔d5** **18. ♔e7** Damit ist Weiß mit seinem König endgültig zum Bauern gelangt. **18... ♔e5** **19. ♔d7 ♜d5** **20. ♖e2+ ♔f4** **21. ♔c6 ♜d4** **22. ♔b5 ♔f5** **23. ♖e3 ♜e4** **24. ♖d3 ♔e5** **25. ♔c6 ♜d4** **26. ♖e3+ ♜e4** **27. ♖g5+ ♔d4** **28. ♖d2+ ♔e5** **29. ♖xd6+ 1:0**

Der Gewinnweg für die Damenpartei ist lang, aber entscheidende Fehler kann nur die Turmpartei machen!

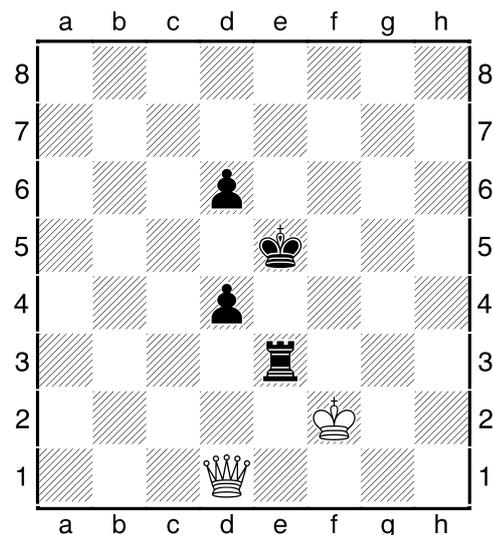
Stünde der Bauern auf a6 oder h6, so hat Schwarz wieder Remis, da er nicht in Zugzwang gebracht werden kann:



1. ♖e7+ ♜g7 **2. ♖e4+ ♔g8** **3. ♔f5 ♜g5+** **4. ♔f6 ♔h8** **5. ♖e8+ ♔h7** **6. ♖f7+ ♔h8 ½:½**

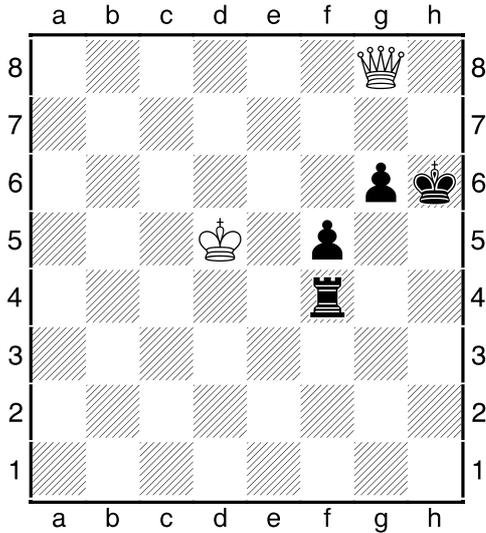


Dieses Endspiel unterscheidet sich nicht deutlich von den vorherigen. Weiß muß Schwarz in Zugzwang bringen können, um die Partie für sich zu entscheiden.

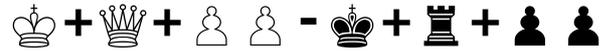


1. ♖h5+ ♔e6 Die günstige Anordnung der Bauern hindert Weiß daran, wirksam von hinten anzugreifen. **2. ♖b5 ♜c3** **3. ♖e8+ ♔d5** **4. ♖e7 ♜e3** **5. ♖f6 ♔c5** Weiß kommt nicht voran, da sein König durch den Turm abgeschnitten wird. Schwarz kommt nicht in Zugzwang ½:½

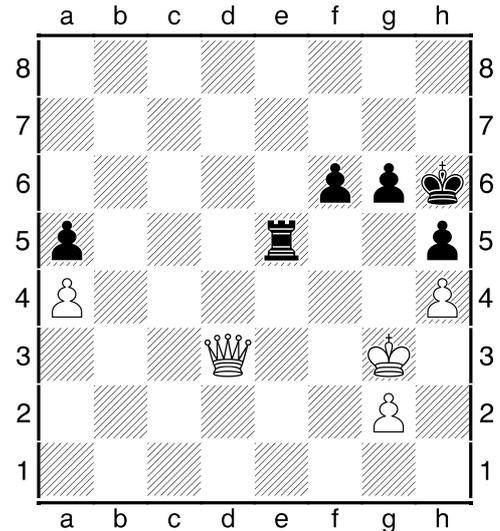
Im folgenden Beispiel kann der ♔ ins schwarze Lager eindringen und beide ♟ einsammeln. Dies erfordert viel Präzision:



1.♔e5! ♕g5 [1...♖a4 2.♞h8+ ♔g5 3.♞d8+ ♔h5 4.♞d6!! Nur dieser Zug führt zum Gewinn. 4...♔g5 (4...♖g4 5.♔f6 ♖g2 6.♞d5 ♖g4 (6...♖g1 7.♞f3+ ♔h4 8.♞f4+ ♔h3 (8...♔h5 9.♞h2+-) 9.♞h6+- Weiß erobert beide Bauern.) 7.♞h1+ ♖h4 8.♞g2 ♖g4 9.♞e2! f4 10.♞h2+ ♖h4 11.♞g2 ♖g4 12.♞h1+ ♖h4 13.♞d5+ ♔h6 14.♞g5+-) 5.♞d2+ ♔h5 6.♞e2+! ♔g5 7.♞e3+! Um dem Turm das Feld a7 zu nehmen. 7...♔h5 8.♔f6 ♖a6+ (8...♖g4 9.♞e2! Schwarz hat jetzt keinen vernünftigen Zug mehr. 9...f4 10.♞h2+ ♖h4 11.♞g2 ♖g4 12.♞h1+ ♖h4 13.♞d5+ ♔h6 14.♞g5+-) 9.♔g7+- der Turm geht nun nach ein bis zwei Damenschachs verloren] **2.♞d8+ ♔g4 3.♞d1+!** [3.♔f6 ♖f2! 4.♔xg6 (4.♞d5 ♔g3 5.♞h1 f4 6.♔xg6 ♖h2! 7.♞g1+ ♖g2 8.♞f1 ♖f2= Weiß kann seine Stellung nicht verstärken.) 4...♔g3 ½-½; Δ 5...♔g2, ♖f5-f4] **3...♖f3 4.♔f6 g5** [4...f4 5.♔xg6 ♔g3 6.♞g1+ ♔h3 7.♔f5 Das Materialübergewicht wird die Partie zugunsten von Weiß entscheiden.] **5.♞d4+! ♔g3** [5...f4 6.♞d1! ♔g3 7.♞g1+ ♔h3 8.♔f5!+- Nun droht 9.♞g4+ mit Turmgewinn.; 5...♔h3 6.♞g1! g4 7.♔g5!+- Materialverlust läßt sich nicht vermeiden.] **6.♞g1+ ♔h3 7.♔g6! ♖f4** [7...f4 8.♔f5!+- Es droht 9.♞g4+ mit Turmgewinn.; 7...g4 8.♔g5!+- Materialverlust ist unvermeidbar.] **8.♞h1+ ♔g3 9.♔xg5 ♖f2 10.♞g1+ ♖g2 11.♞e3+ ♔h2+ 12.♔xf5** Weiß hat beide Bauern eliminiert. **1:0**

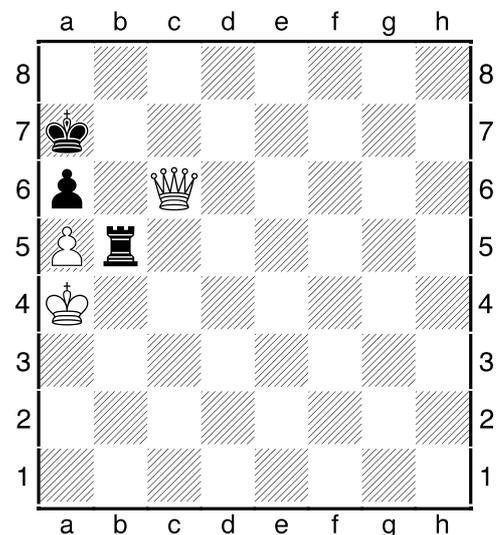


Meist hat die Damenpartei keine Probleme, die eigenen Bauern setzen die Turmpartei zusätzlich unter Druck. Die Turmpartei kann sich nur mit einer Blockade oder dem Bau einer Festung ins Remis retten. Im folgenden Beispiel realisiert Weiß einen typischen Plan: den Angriff mit der Dame hinter den gegnerischen Bauern!



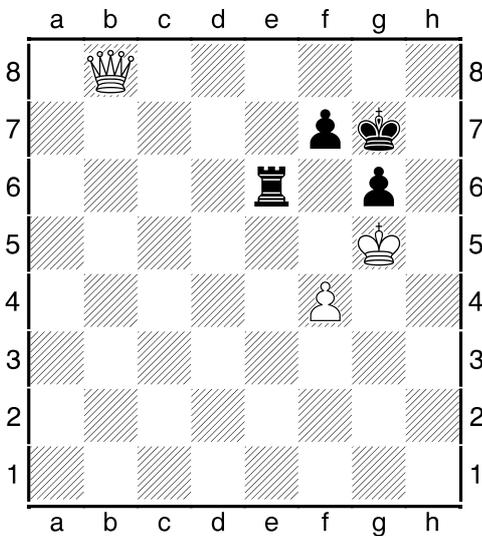
1.♞d7 Gegen die Drohung **2.♞f7**, die zur Zerstörung der Festung führt, gibt es keine Verteidigung. **1...♖f5 2.♞f7 g5** [2...♖f1 3.♞f8+ ♔h7 4.♞e7+ ♔h6 5.♞d8+- Weiß droht **6.♞h8#** und greift gleichzeitig den Bauern a5 an.] **3.hxg5+ ♖xg5+ 4.♔f4 ♖g4+ 5.♔f5** Der weiße König bricht ins gegnerische Lager ein. **1:0**

Hier hat Schwarz eine Festung gebaut – Remis! Weiß kann nicht weiterkommen:



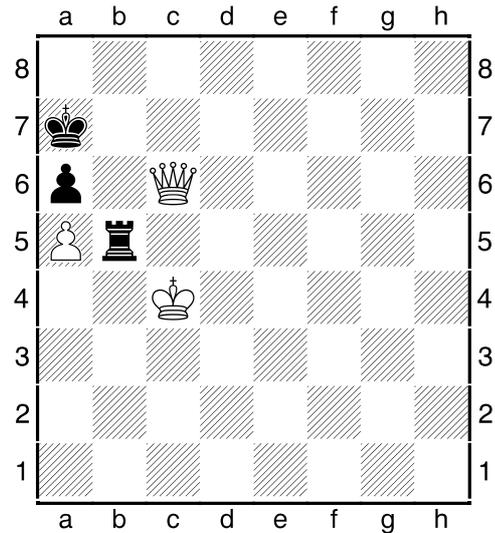
1.♔a3 [1.♖c7+ ♔a8 2.♔a3 ♖b3+! 3.♔a2 ♖b2+ 4.♔a3 ♖b3+= Weiß kann dem Dauerschach nicht entkommen.] **1...♖b7** [aber keinesfalls 1...♖xa5+?? – an dem Bauern darf sich Schwarz nicht vergreifen: 2.♔b3 ♖b5+ 3.♔a4 ♖b6 Auch andere Turmzüge retten nicht mehr. 4.♗d7+ ♖b7 5.♗d4+ ♔a8 6.♔a5+– Schwarz kann den Verlust seines Bauern nicht verhindern.] **2.♗c8 ♖b3+! 3.♔a2 ♖b2+ 4.♔a3 ♖b3+** Schwarz gibt ewiges Schach. ½:½

Der ♔ war auf den Feldern a1 bis a4 gefangen, Weiß konnte deshalb die schwarze Festung nicht erstürmen.



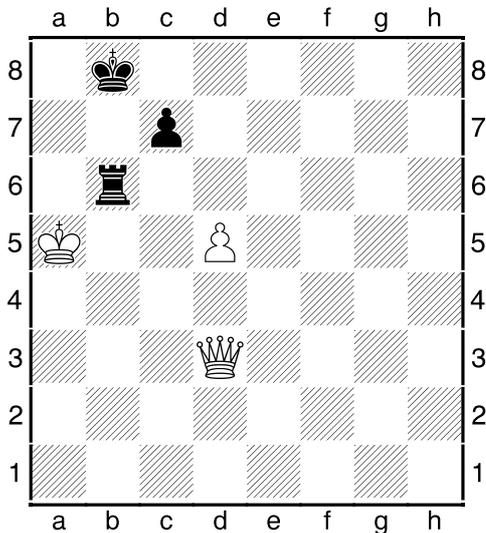
1.♗b2+ ♔h7 1...f6+ wäre ein Fehler. **2.♗c3 ♖a6!** [2...♔g8 3.♔h6+–; 2...♖e2 3.♔f6+–; 2...♖e4 3.♗f6 ♔g8 4.♔h6 ♔f8 5.♗d6+ ♖e7 6.♗c5+–; 2...♖e8 3.♔f6 ♔g8 4.♗c4! ♖e6+ (4...♖f8 5.♗d5 Damit gelangt die Dame auf die Diagonale h1-a8. 5...♔h7 6.♗h1+ ♔g8 7.♗h6+–) 5.♗xe6! Wickelt in ein gewonnenes Bauernendspiel ab. 5...fxe6 6.♔xg6 ♔f8 7.♔f6+–; 2...♖b6 3.♗c7! ♖b5+ 4.♔f6 ♖f5+ 5.♔e7 ♔g8 6.♗b8+ ♔g7 7.♗b2+ ♔g8 8.♗d4! ♖h5 Auch andere Züge retten nicht. (8...♔h7 9.♔f8 f6 10.♔f7+–) 9.♗d8+ ♔g7 10.♗f8+ ♔h7 11.♗xf7+–] **3.♗c8 3.♗c4** bringt wegen 3...♖e6 nichts ein. [3.♗c7 ♔g7 4.f5 gxf5 5.♗c3+ ♔h7 6.♔xf5 ♖g6= Weiß kann die schwarze Festung nicht einnehmen.] **3...♖a5+! 4.♔f6** Auch mit anderen Zügen kommt Weiß nicht weiter. **4...♖f5+ 5.♔e7 ♖xf4 6.♔f8 g5** Weiß kann hier nicht gewinnen, Schwarz hat sich eine Festung geschaffen ½:½

Hier gewinnt Weiß dank des aktiveren ♔:



1.♔d4 ♖b7 2.♔e5 ♖b5+ 3.♔e6 Der Bauer a5 nimmt dem Turm das Feld b6. **3...♖b8 4.♗d6!** [4.♔d7 ♖b7+ 5.♔c8 ♖b8+ 6.♔c7? ♖c8+!= Weiß ist in eine Pattfalle getappt.] **4...♖b7 5.♔f6 ♖b5 6.♔e7 ♖b7+ 7.♔d8 ♖b8+ 8.♔c7 ♖b7+ 9.♔c8 ♖b5 10.♗c7+ ♔a8 11.♗c6+** [11.♗b6? ♖c5+!= (11...♖xb6? 12.axb6+– 1-0)] **11...♔a7 12.♔c7 ♖b8 13.♗b6+!** Jetzt gewinnt dieser effektvolle Zug. **13...♖xb6 14.axb6+ ♔a8 15.b7+ ♔a7 16.b8♗# 1:0**

Die Damenpartei hat oft den Vorteil, daß sie droht, in ein gewonnenes Bauernendspiel abzuwickeln. In der nächsten Partie kann Schwarz das verlorene Bauernendspiel nicht vermeiden:



1. ♖f5! ♔b7 2. ♖f8 ♞a6+ [2... ♞b1 3. d6+-; 2... ♞d6 3. ♖xd6!+- Das entstehende Bauernendspiel ist für Weiß gewonnen.] 3. ♔b5 ♞b6+ 4. ♔c5 ♞a6 5. ♔d4 ♞b6 6. ♔e5 ♞a6 7. ♖e8 ♞d6 8. ♖e6! Damit sperrt Weiß die sechste Reihe, so daß der weiße König entscheidend eindringen kann. 8... ♞b6 [8... ♞xe6+ 9. dxe6 ♔c8 10. ♔f6+- Der e-Bauer geht rasch zur Dame.] 9. ♔f6 ♞a6 10. ♔e7 ♞b6 11. ♔d7 ♞a6 12. ♖xa6+! Weiß lenkt in ein gewonnenes Bauernendspiel ein. 12... ♔xa6 13. ♔xc7 1:0

Zusammenfassung

Auch diese Endspiele kann man durch Lesen dieses Trainingsblattes nicht vollständig verstehen. Praktisches Üben, am besten mit einem Gegner kann nur wärmstens empfohlen werden. Die wichtigsten Erkenntnisse – kurz zusammengefaßt – waren:

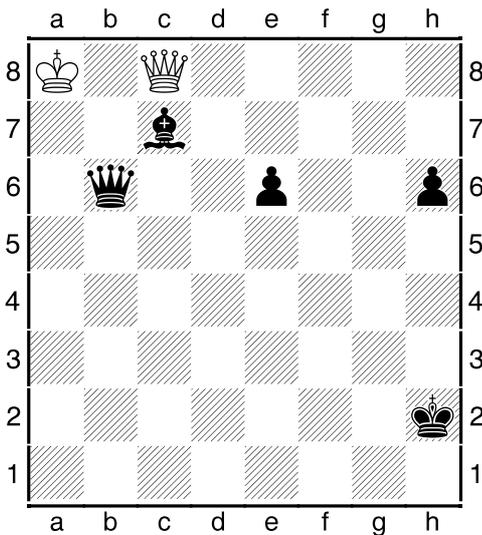
- **Zugzwang** (bringt Damenpartei den Sieg) und **Festung** (sichert Turmpartei das Remis) kennzeichnen diese Endspiele
- Der ♞ sollte stets beim ♔ bleiben oder sich von einem ♗ decken lassen – sonst geht er nach einigen geschickten ♖-schachs verloren
- Das Endspiel ♔+♖ - ♔+♞ ist gewonnen, nur in Ausnahmestellungen (Patt wegen ♖f7 etc.) nicht
- Verfügt die Turmpartei über einen ♗, dann sollte sie diesen i.a. nicht weiterziehen. Mehr als Remis kann sie niemals erreichen. Durch das Vorziehen hat die Damenpartei nur neue Chancen, den Gegner in Zugzwang zu bringen
- Das Endspiel ♔+♖ - ♔+♞+♗ gewinnt Weiß nur dann, wenn er den ♗ durch Zugzwang erobern kann. Hat Schwarz eine Festung, so ist die Partie remis
- Im Endspiel ♔+♖ - ♔+♞+♗+♗ hat Schwarz deutlich höhere Remischancen. Oft kann er nicht in Zugzwang gebracht werden
- Im Endspiel ♔+♖+♗ - ♔+♞+♗+♗ gewinnt i.a. Weiß. Die ♖ sollte hinter die ♗ ziehen, um so ♔ oder ♞ in Zugzwang bringen

3.9 Patt im Schach-Endspiel

Eine Partie kann aus vielen Gründen unentschieden enden; der schönste – und oft peinlichste – Partieabschluß ist das Patt. Anfänger holen sich im Endspiel oft mehrere Damen und setzen ihren Gegner dann patt – dies sollte einem guten Schachspieler aber nicht mehr passiert.

In dieser vierseitigen Arbeit betrachten wir Partien und Studien, in denen der bedrängte Spieler seinen Gegner **zwingt**, ihn pattzusetzen!

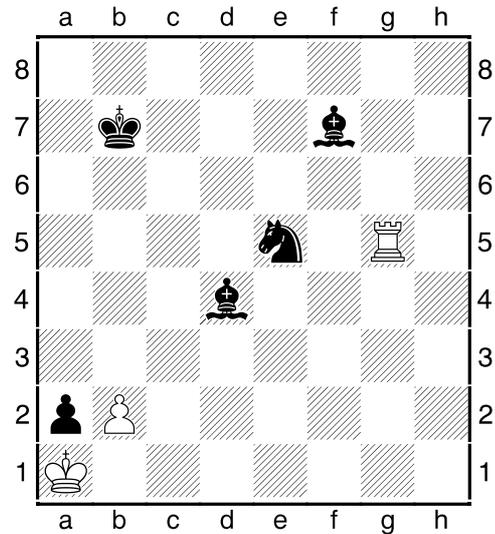
Zunächst lernen wir anhand von elf Beispielen, welche Motive möglich sind. An acht Trainings-Aufgaben wird dann euer Gespür geprüft.



Weiß scheint zu verlieren, droht Schwarz doch auf a6 und b8 mattzusetzen, falls die weiße Dame diese Deckung aufgibt. Ein Damentausch führt in ein verlorenes Endspiel. Deshalb greift Weiß zu einem Trick und läßt sich pattsetzen:

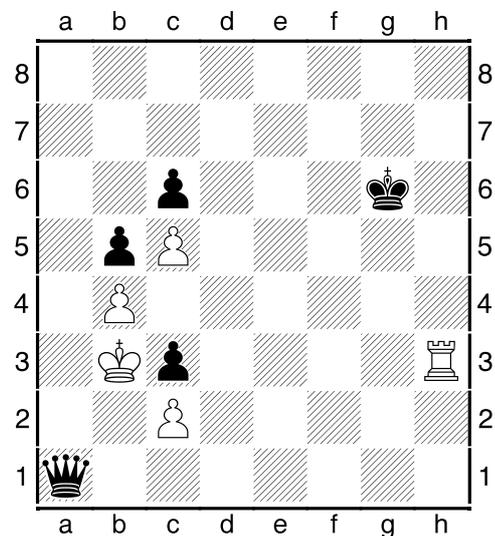
1. ♔xc7+! ♕xc7 Patt!

Schlägt Schwarz die Dame nicht, so gewinnt Weiß sogar noch.



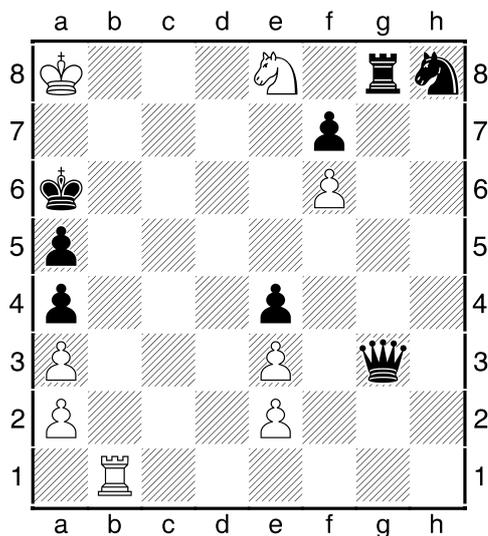
1. ♖xe5! ♗xe5 Patt!

Nimmt Schwarz den Turm nicht, wird's trotzdem Remis, beispielsweise: 1. ♖xe5 ♔c6 2. ♖e6+ ♔d5 3. ♖e7 ♗g6 4. ♖d7+ ♔c4 5. ♖xd4+ ♔xd4 6. ♔xa2 ½:½

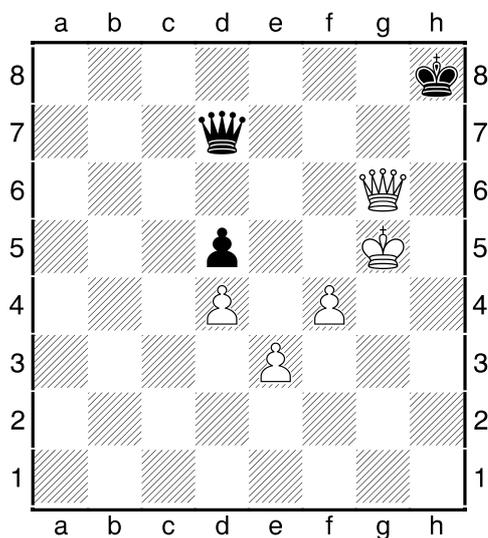


1. ♖h6+! ♔g5 2. ♖h5+!

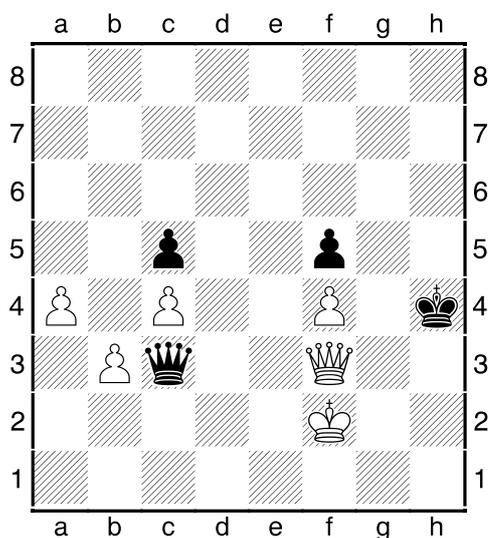
Weiß gibt ständig Schach auf der h-Linie. Nimmt Schwarz den Turm, dann: Patt! Läuft der König nach a6, so: ♖a7+! nebst Patt!



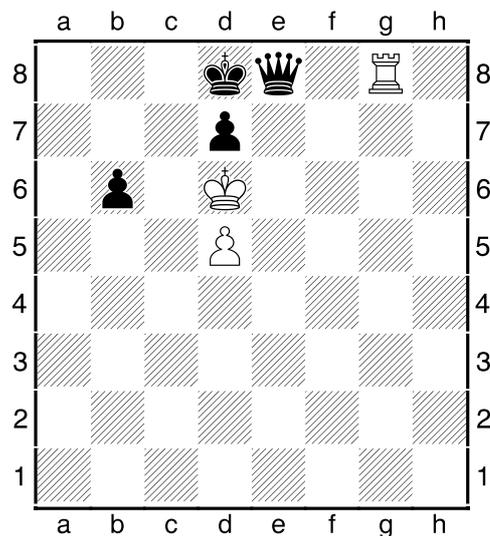
1. ♖b6+! ♔xb6 Patt!



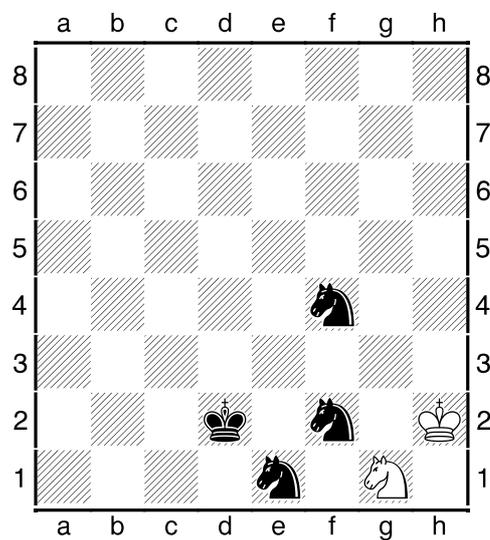
1. ... ♔g4+ 2. ♕h6 [2. ♕f6 ♖e6+ 3. ♕g5 ♖g4+=] ♖g5+ 3. ... Patt!



1... ♖e1+ 2. ♕g2 [oder 2. ♕xe1 Patt!] ♖g1+ 3. ♕xg1 Patt!

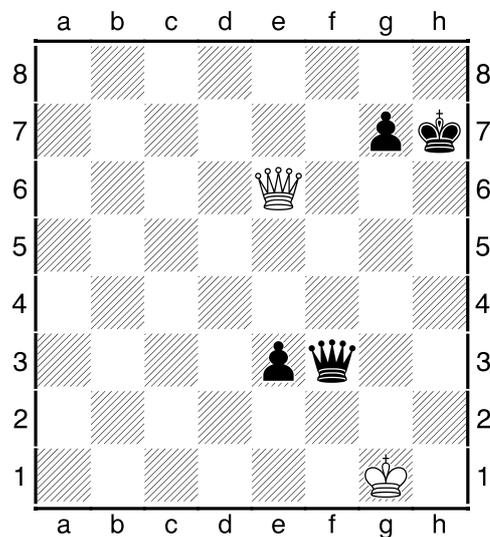


1. ♖h8! ♔xh8 [auch nur Remis ist 1...b5 2. ♖xe8+ ♕xe8 3. ♖c5 ♕e7 4. ♕xb5 ♕d6 5. ♖c4] Patt!

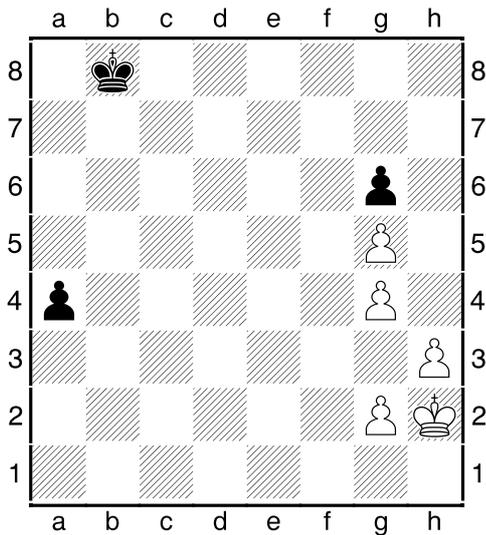


1. ♖f3+! ♖xf3+ 2. ♕g3 ♔e3 Patt!

(sonst büßt Schwarz einen Springer ein; mit zwei ♘ kann er jedoch nicht mehr mattsetzen)

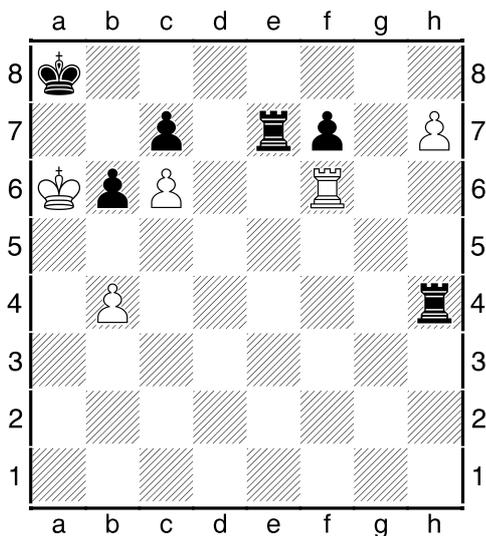


1. ♖h3+! ♖xh3 Patt!



1. ♔g3 a3 2. ♔h4 a2 3. g3 a1 ♕ Patt!

Schwarz kann Weiß nicht daran hindern, sich selbst pattzusetzen (Studie von Berger)



1. ♖h6! [nicht 1. h8 ♕+? ♖xh8 2. ♖h6 ♖xh6 3. b5 ♖xc6!
0:1] ♖xh6 2. h8 ♕+ ♖xh8 3. b5 ... Patt!

Zusammenfassung

Viele dieser Aufgaben sind Studien – also ausgedachte, fiktive Stellungen. Trotzdem haben sie einen wichtigen Bezug zur Turnierpartie: Patt ist die letzte Falle in die der führende Spieler tappen kann, Patt ist die letzte Remishoffnung für den vermeintlichen Verlierer.

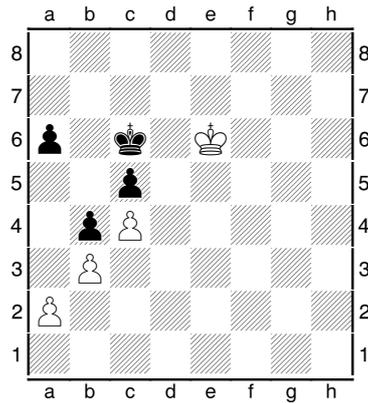
Man merke sich:

- „**durch Aufgeben hat noch niemand gewonnen**“ – besonders gegen schwächere Spieler, bei Zeitnot und in „pattverdächtigen“ Stellung wird ums Remis gekämpft – bis zum letzten Zug
- Im Endspiel ♔+♕-♔+... sollte Weiß vermeiden, mit seiner ♕ die Felder b3, b6, c2, c7 etc. zu betreten, falls der ♔ in der Ecke steht. Bei ♔+♕-♔ ist dies sofort Patt, in vielen anderen Stellungen kann Schwarz durch Figurenopfer das Patt erzwingen
- Steht man hoffnungslos, sollte man auf Pattstellungen hinarbeiten: eigene Bauern blockieren, Figuren opfern – und den Gegner trotzdem im Unklaren lassen
- Nicht unnötig mehrere ♖ umwandeln – dies erhöht die Pattgefahr. Besser: in patt-kritischen Stellung nur einen ♖ statt einer ♕ wählen
- Nicht zu schnell ziehen!

Acht Aufgaben

①

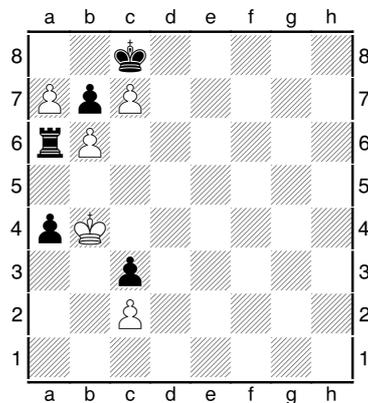
Schwarz am Zug
rettet einen
halben Punkt!



②

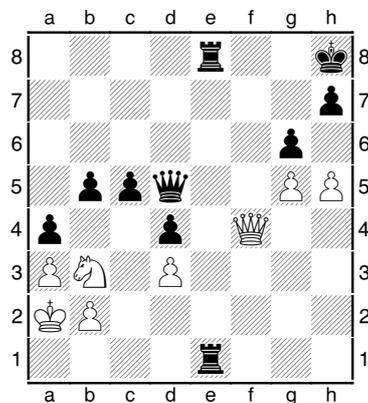
Weiß am Zug
erzwingt ein Patt
in 5!

Schwierig!



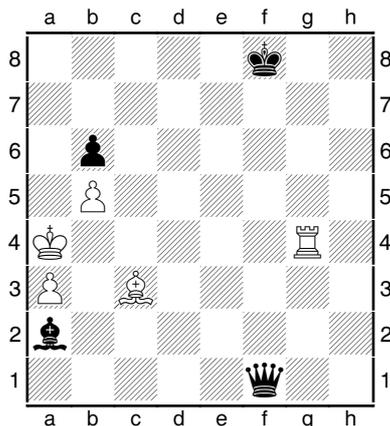
③

Weiß am Zug
läßt sich in drei
Zügen
pattsetzen!



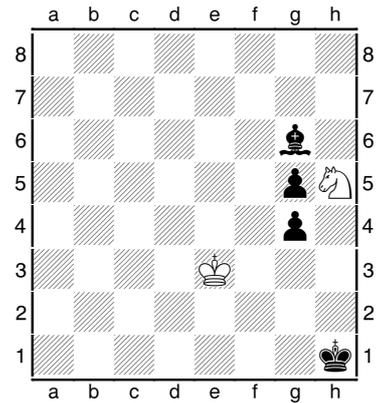
④

Weiß am Zug
opfert sich
zum Remis!



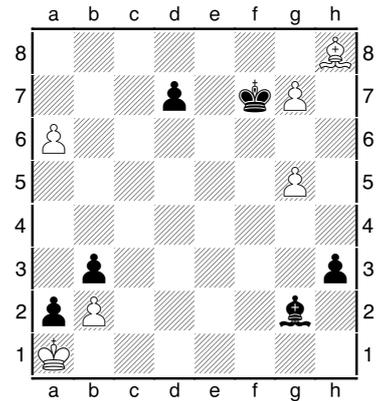
⑤

Schwarz am Zug
rettet einen
halben Punkt –
auch ohne
Springer!



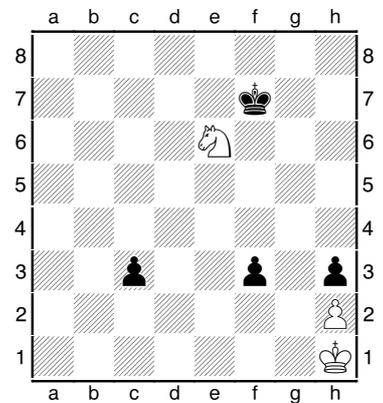
⑥

Weiß am Zug
läßt sich
pattsetzen!



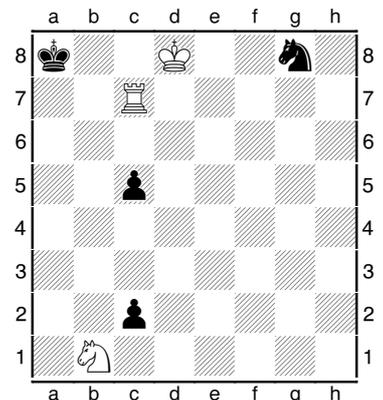
⑦

Weiß am Zug
hält alle
Freibauern auf!



⑧

Weiß am Zug
läßt sich
pattsetzen, da er
den schwarzen
c2-Freibauern
fürchtet!



3.10 Läufer gegen Springer: ♖+♘+♙♚... - ♜+♞+♟♞...

Wir wollen uns mit dem Kampf zwischen Läufer und Springer in komplizierten Endspielen mit verschiedenen Bauernformationen beschäftigen.

Einführung

Historisches

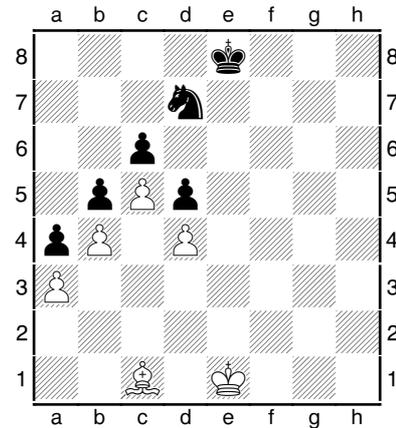
In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts waren viele Schachexperten der Ansicht, daß der Springer dank seiner kombinatorischen Kraft besser als der Läufer sei. Großmeister Tschigorin behauptete, daß der Abtausch Läufer gegen Springer einen kleinen Vorteil für die Springerseite ergäbe. Steinitz (Weltmeister 1886-94) änderte diese Theorie und bevorzugte den Läufer. Man sprach von einer „kleinen Qualität“ – der Läufer gegenüber dem Springer galt damals als ein kleiner Vorteil. Capablanca (Weltmeister 1921-27) zeigte später auf, daß die Bauernstruktur als Hauptkriterium für die Stellungsbeurteilung der Springer-gegen-Läufer-Positionen anzusehen ist.

Die Capablanca-Stellungen

Die folgenden Standardstellungen wurden von Capablanca entsprechend der Bauernstrukturen unabhängig von anderen Kriterien festgelegt. Aufgrund der Stärken und Schwächen von Läufer und Springer begründete er so, welche Partei im Vorteil sei.

Position

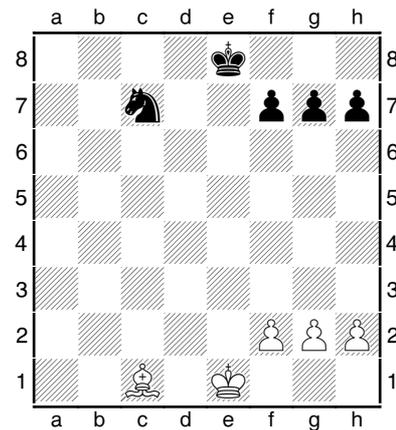
①



Der Springer ist in dieser Position erheblich stärker als der Läufer, da die Stellung blockiert ist und alle Bauern auf einem Flügel sind.

Position

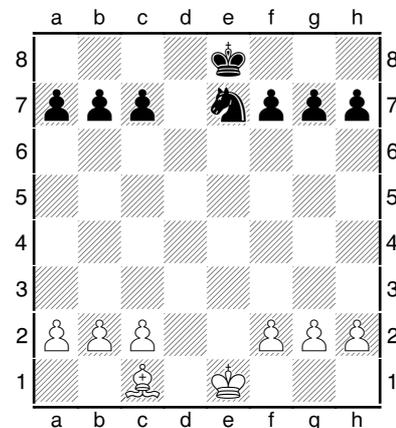
②



Da der Kampf in dieser Stellung nur auf einem Flügel stattfindet und die Bauern nicht blockiert sind, haben beide Seiten die gleiche Stärke.

Position

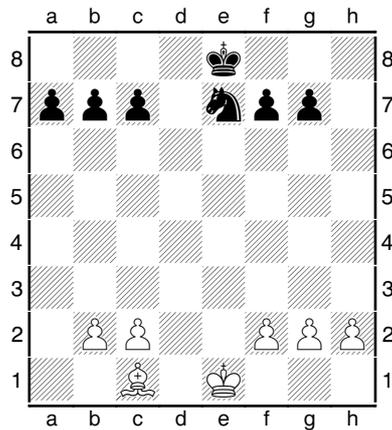
③



In dieser Stellung ist die Läuferpartei im Vorteil, da sich die Bauern auf beiden Flügeln befinden.

Position

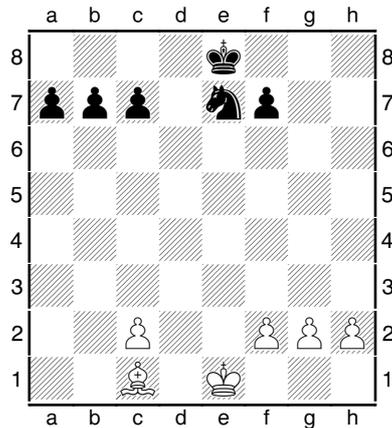
④



Hier ist der Läufer bedeutend stärker als der Springer. Der Kampf wird auf beiden Seiten geführt, und zudem ist es, wegen der Bauernmajorität an einem Flügel, leicht möglich einen Freibauern zu schaffen. Der Läufer kann einen Freibauern besser unterstützen als der Springer.

Position

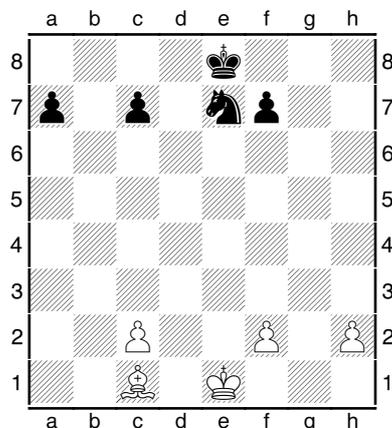
⑤



Die Läuferpartei ist im klaren Vorteil. Der Läufer agiert an beiden Flügeln und kann den Freibauern besser stützen.

Position

⑥



Wie in Position ③ und ④ ist auch hier der Läufer stark genug, um die Partie zu gewinnen. Kampf an beiden Flügeln und Freibauer sprechen gegen den Springer.

Allgemeine Prinzipien

Vom Standpunkt der Beweglichkeit der Figuren ist der Läufer dem Springer überlegen. Er kann sich relativ schnell von einem Flügel zum anderen bewegen.

Der Springer bewegt sich wesentlich langsamer von einem Flügel zum anderen, aber hierbei – im Gegensatz zum Läufer – auf Feldern beider Farbe.

Der theoretische Wert von Springer und Läufer wird als annähernd gleich betrachtet. Die reale Stärke hängt bei diesen beiden Figuren jedoch besonders stark von der Bauernstruktur ab.

Ein guter Spieler denkt während der ganzen Partie an die Bauernstruktur und die daraus folgenden Stärken und Schwächen seiner Leichtfiguren.

Merkregeln

- Der Springer ist in geschlossenen Stellungen überlegen, da die Beweglichkeit des Läufers eingeschränkt ist
- Der Läufer ist besonders bei ungleichen, offenen Bauernstrukturen an beiden Flügeln die bessere Figur
- Bei materiellem Übergewicht haben beide Figuren die gleiche Stärke. In der Regel gewinnt der Läufer jedoch etwas schneller als der Springer
- In Stellungen mit gleichem Material, aber positionellen Vorteilen, ist es für die Läuferpartei leichter den Vorteil zu nutzen
- Auch in diesen Endspielen ist der König die wichtigste und stärkste Figur. Er nimmt aktiv am Kampf teil.
- Die Springerpartei sollte ihre Bauern auf der anderen Farbe des Läufers festlegen. Dadurch wird der Läufer zum passiven Verteidiger. Die Läuferpartei strebt offene Stellungen an und wird ihre Bauern nicht auf die Läuferfarbe festlegen.
- Der Spieler, der die Partie gewinnen möchte darf nicht beliebig Bauern tauschen. Die Remischancen durch ein Figurenopfer sind sonst zu hoch.

Verwertung eines materiellen Übergewichts

Der allgemeine Plan zur Verwertung eines materiellen Übergewichts besteht aus folgenden Hauptetappen:

1. Verstärkung der Figurenstellung. Leichtfigur und König beziehen die günstigsten Positionen
2. Verstärkung der Bauernstellung. Die Bauern werden entsprechend des Stellungstypes so vorteilhaft wie möglich aufgestellt
3. Wenn der Läufer zur stärkeren Partei gehört, wird ein Freibauer gebildet und mit Hilfe des Königs vorgerückt. Wenn die Springerpartei im materiellen Vorteil ist, muß sie sich nicht mit der Bildung des Freibauern beeilen. Wichtiger ist es, die Bauernstruktur des Gegners zu schwächen. Mit einem Springer ist die Drohung, einen Freibauern zu schaffen, stets größer als die praktische Realisierung.
4. Versucht der Gegner den Freibauern mit der Figur zu halten, wird diese durch den König und die eigene Figur verdrängt.
5. Bekämpft der Gegner den Freibauern mit dem König, so wird diese Ablenkung genutzt, um mit dem eigenen König am anderen Flügel Material zu gewinnen. Hier muß man auf geschaffene Schwächen spielen.

Ein Bauernendspiel mit Mehrbauer ist i.a. leicht gewonnen. Der Spieler, der einen Bauern zurückliegt, darf seine Figur also nicht tauschen. Diese Tatsache kann der führende Spieler ausnutzen: besonders der Springer kann deshalb oft an den Brettrand gedrängt werden.

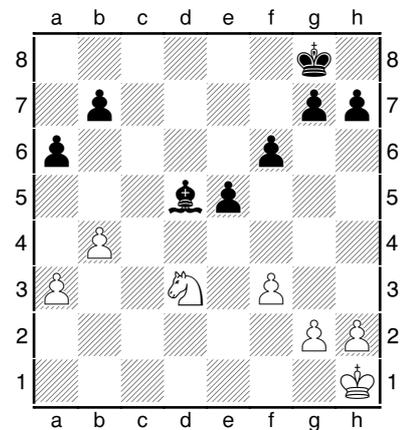
Die folgenden Beispiele sind untergliedert nach:

- stärkere Partei besitzt Läufer / Springer
- Freibauer im Zentrum / Rand
- Bauern auf einem / beiden Flügeln

Läuferpartei mit Mehrbauer Freibauer im Zentrum Bauern auf beiden Flügeln

○ Godai
● Becker

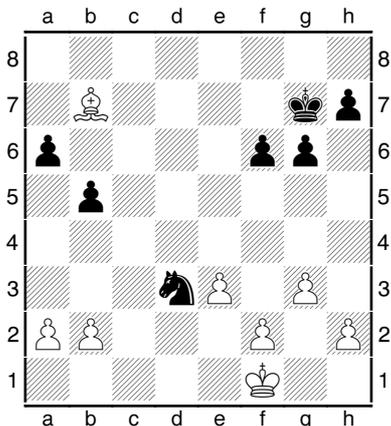
1926



1.♔g1 ♕f7 2.♕f2 ♖e6 3.♖e3 ♗d6 Schwarz hat nun seine Figuren gut positioniert. Jetzt muß er die Bauern des Gegners schwächen. **4.g3** Dieser Zug ist eigentlich im Sinne von Weiß: seine Bauern müssen auf schwarze Felder, damit sie nicht vom Läufer angegriffen werden können. Nachteil: vorher war die Bauernfront solide, nun ist sie leichter angreifbar. Alternativ, aber ebenso hoffnungslos: 4.♗c5 ♖c6 5.♗a4 ♖b5 6.♗b2 g5 7.♕f2 (7.♗d3 b6 8.♖c3 h5 9.♗d3 e4 10.fxe4 ♗xe4 11.♗e1 ♖a4 12.♖b2 f5 13.g3 f4 14.gxf4 gxf4 15.♖a2 f3+) 7...h5 8.♖e3 b6 9.♕f2 a5 10.bxa5 bxa5 11.♖e3 ♗c4 12.♕f2 ♖c5 13.♖e3 ♗b5 nun ist Weiß im Zugzwang, muß seine Bauern am Königsflügel schwächen! 14.g3 f5 15.f4 exf4+ 16.gxf4 g4 17.♕f2 h4 18.♕g1 ♖d4+) **4...b6 5.♗f2** [5.f4 ♗c4 6.fxe5+ fxe5 7.♗b2 ♗b5 8.♖e4 g6 9.h4 ♗c6+ 10.♖e3 ♖d5 11.♗d3 ♗b5 12.♗b2 h6 und der schwarze König kommt nach c4 oder e4 13.a4? verliert auch, bildet nur eine weitere Schwäche 13...♗d7] **5...♖c6 6.♗d1 ♖b5 7.♗b2 g5 8.f4** [8.♖e2 a5 9.bxa5 bxa5 10.♖e3 h5 11.♖e2 f5 12.♖e3 ♗c6 13.♖e2 ♖c5 14.♖e3 ♗b5+ denn der schwarze König dringt nach c4 oder d4 ein] **8...exf4+!** [8...e4? ist ein strategischer Patzer! Der Freibauer ist nun auf der Farbe des Läufers und kommt nur noch schwer vorwärts] **9.gxf4 g4 10.f5 h5 11.♕d4** [11.♕f4 a5 12.bxa5 bxa5 13.♕g3 ♖c5 14.♕h4 ♗f7 15.♗d3+ ♖d4 16.♗f4 ♖e4+] **11...♗f3** [und nicht 11...h4? 12.♕xd5 g3 13.hxg3 hxg3 14.♗d1 g2 15.♗c3# 1:0] **12.♖e3 h4 13.h3** [13.♕f4 a5 14.bxa5 bxa5 15.♖e3 ♗c6 16.♕f2 ♖c5 und Schwarz kassiert den f5-Bauern] **13...♗c6 14.hxg4 h3 15.♗d3 h2+** und Schwarz gewinnt **0:1**

○ Euwe
● Spielmann

1932



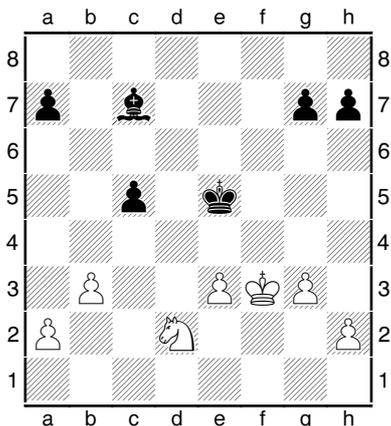
1...♖c5 [1...♜xb2 2.♙xa6 b4 3.♗e2 ♜a4 4.♙c4 ♜c3+ 5.♙d3 ♜d1 6.f4 aktiviert nur den weißen König] 2.♙d5 a5 [2...♜d3 3.♗e2 ♜xb2 4.♙b3 a5 5.♙d2 a4 6.♙d5 a3 7.♗c2 f5 8.♙f3 ♜c4 9.♙e2 ♜d6 10.♙b3 erneut bleibt der schwarze König passiv. Weiß wird nun a- und b-Bauer gewinnen] 3.e4 ♗f8 4.♗e2 ♗e7 5.♗e3 ♗d6 [5...♜a4?! 6.♙d4 ♜xb2 7.♗c5 ♜d3+ 8.♙xb5 ♜xf2 9.♙xa5 und der a-Bauer entscheidet die Partie schnell] 6.♙d4 g5 7.f4 gxf4 8.gxf4 ♜d7 9.♙f7 h6 [9...♜c5 10.e5+ fxe5+ 11.fxe5+ ♗c6 12.♙d5+ ♗b6 13.e6 ♜a6 14.e7 ♜c7 15.♙f7+-; 9...♜b6 10.e5+ fxe5+ 11.fxe5+ ♗e7 12.♙g8 h6 13.b3 ♜d7 14.♙d5 b4 15.♙h7 ♜f8 16.♙f5 h5 17.h4+-] 10.♙e8 Weiß bildet jetzt einen Freibauern (Etappe 3) 10...♜f8 11.e5+ fxe5+ 12.fxe5+ ♗c7 13.♙xb5 ♜e6+ 14.♙d5 ♜g5 15.e6 ♙d8 16.h4 und Weiß gewinnt 1:0

In beiden Beispielpartien kann die Läuferpartei ihren Vorteil langsam siebringend umsetzen.

Springerpartei mit Mehrbauer Freibauer im Zentrum Bauern auf beiden Flügeln

○ Botwinnik
● Rjumin

1936



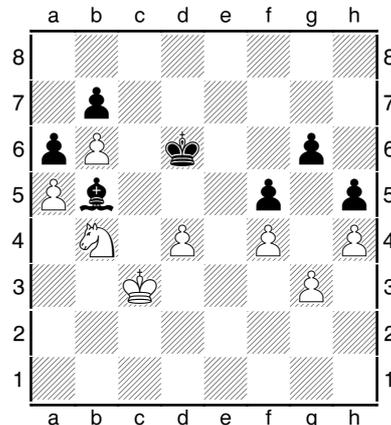
Ohne den Freibauern vorzurücken, verbessert Weiß die Aufstellung von König und Bauern und schafft Schwächen im gegnerischen Lager.

1.g4! Nimmt dem schwarzen König das Feld f5 und legt die Bauern auf weißen Feldern fest, damit sie nicht vom Läufer angegriffen werden können 1...♙d5 2.h3 ♙d8 3.♗e2 ♙c7 4.♙d3 ♙g3 5.♜e4 ♙e1 6.♜g5 h6 7.♜e4 ♙h4 8.♜c3+ ♙c6 [auch Angriffsspiel bringt dem Schwarzen nichts: 8...♗e5 9.♗c4 ♙f2 10.♜d1 ♙g1 11.♗xc5 ♗e4 12.b4 ♙d3 13.♙d5 ♗c2 14.e4 ♗xd1 15.e5 ♙b6 16.e6 ♙d8 17.a4 ♗c2 18.b5 ♗b3 19.a5 ♗b4 20.b6+-] 9.♗e4 ♙f6 10.♜b1 ♙d6 11.♜a3 ♗e6 12.♜b5! zwingt den a-Bauern nach vorne. Dort ist er leichter anzugreifen 12...a5 13.♜c7+ ♙d7 14.♜d5 ♙b2 15.♜b6+ ♗e6 16.♙d3 ♙a3 17.♗c4 ♗e5 18.♗b5 ♙b4 19.♜c4+ ♗e4 20.a3 1:0

Studie von Averbach

1958

Weiß am Zug



Hier ist Weiß materiell und positionell im Vorteil, sein König kann aber nicht in das Lager des Gegners einbrechen. Hier zeigt sich eine negative Eigenschaft des Springers: er kann kein Tempo gewinnen.

1.♜d3 ♙d5 2.♜e5 ♙e8 3.♙d3 ♙b5+ 4.♙d2 ♙e8 5.♙c3 ♙d6! [Angriff ist hier nicht die beste Verteidigung: 5...♗e4? 6.♙c4 ♗e3 7.d5 ♗f2 8.d6 ♗xg3 9.♜xg6+-] 6.♙c4 ♙b5+ 7.♙c3 ♙e8 8.♜d3 ♙d5 9.♜c5 ♙c6 10.♙d3 ♙d6 11.♙c4 ♙d5+ 12.♙c3 ♙c6 13.♜d3 ♙e8= Weiß kommt nicht weiter, deshalb Remis. 1/2:1/2

oder 1.d5 ♙c5 2.♜c6 ♙xc6 3.dxc6 ♗xc6 4.♙c4 ♙d6 5.♙d4 ♗e6! 6.♙c5 ♗e7! 7.♙d5 ♙d7 1/2:1/2

Wäre Schwarz am Zug, würde Weiß gewinnen:

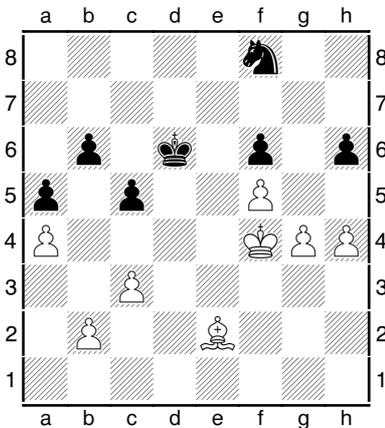
1...♙d7 2.d5 ♙c5 3.♜xa6+ ♙xd5 4.♙b4 1:0

1...♙e2 2.♜d3 ♙c6 3.♜e5+ ♙b5 4.♜xg6 ♙xa5 5.♜e7 ♙g4 6.d5 ♙xb6 7.d6 1:0

Läuferpartei mit Mehrbauer Freibauer auf c- oder f-Linie Bauern auf beiden Flügeln

○ Osmolowski
● Konstantinopolski

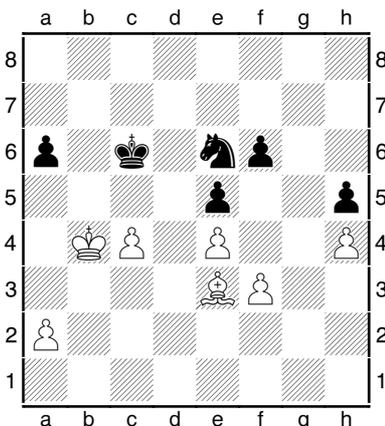
1949



Weiß hat seine Figuren bereits gut postiert. Jetzt bildet er einen Freibauern auf der f-Linie. **1.g5 hxg5+ 2.hxg5 fxc4 3.♔xg5 ♖e5 4.♙d3 ♜d7 5.♔g6 ♜f6 6.♔f7!** Weiß kommt mit seinem Freibauern nicht voran und zielt deshalb jetzt auf den Bauern auf b6 – der Schwächling in der gegnerischen Bauernstruktur **6...♜d5 7.♙c4 ♜e3 8.♙e6 ♜g4** [8...♜xf5 führt in ein verlorenes Bauernendspiel: 9.♙xf5 ♔xf5 10.♔e7 ♔e5 11.♔d7 ♔d5 12.♔c7+-] **9.♔e7 ♜f6 10.♙c8 ♜e4 11.♔d7 ♔xf5 12.♔c6+ ♔e5 13.♔xb6 ♜d6 14.♙a6 ♔d5 15.♙b5 ♜c8+ 16.♔xa5 ♔d6 17.♙a6 ♜e7 18.♔b6 ♜d5+ 19.♔b7 ♜e3 20.♙e2 c4 21.a5 1:0**

○ Konstantinopolski
● Panow

1949



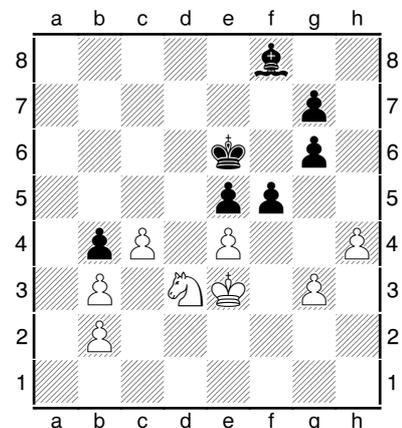
Weiß hat Sorgen: c4-c5 wäre dumm, seinen Freibauern muß er zunächst ruhen lassen. Am Königsflügel kann sein König nichts ausrichten. Schwarze Schwäche sind die Bauern auf e5 und f6 **1.♔a5 ♔b7 2.♙b6 ♜g7!** [2...♜f8 3.♙d8 ♜d7 4.a3 ♔a7 5.c5 ♔b7 6.♔b4 ♔c6 7.♙e7

♔c7 8.♔c4 ♔c6 9.♙d6+- und Weiß dringt über c4-d5-e6 in den Königsflügel ein] **3.♙d8 f5!** Schwarz muß seine Schwäche beseitigen **4.♔b4** [4.♙f6 fxe4 5.♙xg7?? exf3 6.♙xe5 f2-+] **4...fxe4 5.fxe4 ♜e6 6.♙f6 ♔c6 7.♙xe5 ♜c5 8.♔c3 ♜xe4+ 9.♔d4 ♜c5** Schwarz hat nun nur eine Remischance: den Springer für den c- und h-Bauern zu opfern – der a-Bauer führt mit dem falschfarbigen Läufer dann zum Remis! **10.♔e3 ♜b7 11.♔f4 ♔c5 12.♔g5 ♔xc4 13.♔xh5 ♔d5 14.♙h2 ♔e6 15.♔g6 ♜d8 16.h5 ♜f7 17.a4!** [17.h6? ♜xh6 18.♔xh6 ♔d7 mit Remis!] **17...♜h8+ 18.♔g7 ♜f7 19.♙g3 ♔e7 20.♙h4+ ♔e6 21.♙f6 ♜d6 22.♔g6 ♜f7 23.a5!** im folgenden Bauernendspiel muß der a-Bauer möglichst weit vorne stehen! **23...♜h6 24.♔xh6 ♔xf6 25.♔h7 ♔f7 26.h6 ♔f8 27.♔g6 ♔g8 28.♔f6 ♔h7 29.♔e6 ♔xh6 30.♔d6 ♔g6 31.♔c6 ♔f6 32.♔b6 ♔e6 33.♔xa6 ♔d7 34.♔b7 1:0**

Springerpartei mit Mehrbauer Freibauer auf c- oder f-Linie Bauern auf beiden Flügeln

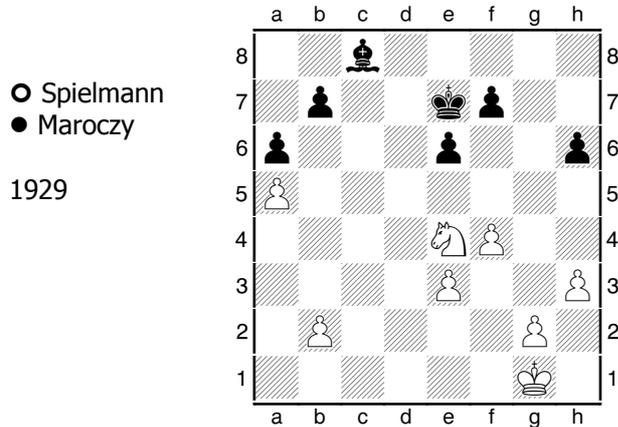
○ Panow
● Alatorzew

1937



Der weiße König kann zunächst seinen Freibauern nicht unterstützen, da er den Bauern auf e4 decken muß. Weiß muß also die Bauernstruktur am Königsflügel günstig ändern **1.♔f3 ♙e7 2.g4! f4** [Bauerntausch kann Schwarz nicht akzeptieren: 2...♙f8 3.h5! fxc4+ 4.♔xg4 gxh5+ 5.♔xh5 ♔f6 6.c5 g6+ 7.♔g4 ♙e7 8.c6 ♔e6 9.♜xe5+-] **3.h5! g5** [Tauschen verbietet sich: 3...gxh5 4.gxh5 ♙f8 5.♔g4 ♙e7 6.c5 ♙f8 7.c6 ♙d6 8.♔g5 ♔f7 9.♜xb4 f3 10.♜d3+-] **4.♔e2** Jetzt steht Weiß hervorragend: sein Springer wird nach f3 übergeführt, dort stopt er den schwarzen

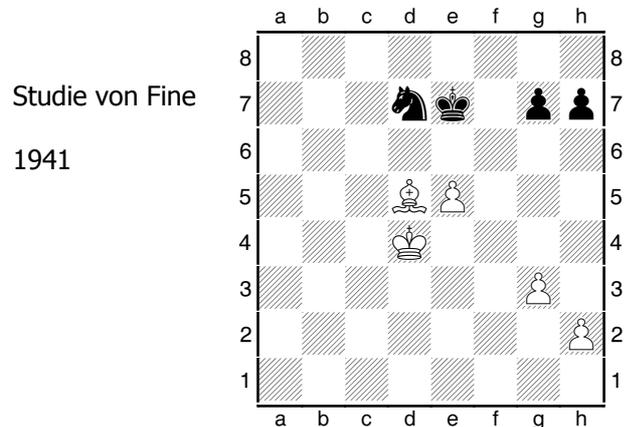
Freibauern und greift gleichzeitig die Bauern auf e5 und g5 an. Der weiße König unterstützt nun seinen Freibauern **4...♙f8 5.c5 ♗e7 6.♗xb4 ♙xc5 7.♗c2 ♙e7** [7...♙d4 8.♗e1 ♙xb2 9.♗f3 ♙f7 10.b4 ♙a3 11.b5 ♙c5 12.♗d3+-] **8.♗d3 ♗d6 9.♗c4 ♗c6 10.♗e1 ♙d8 11.♗f3 ♙f6 12.b4 ♗b6 13.b5 ♗b7 14.♗c5 ♙e7+ 15.♗d5 ♙f6 16.♗e6 ♗b6 17.h6 1:0**



Weiß steht sehr gut und hat einen Mehrbauern. Die Bauern a6+b7 schwächen Schwarz zusätzlich, da sie auf der Farbe des Läufers stehen. **1.♗f2 f5** [1...♙d7 Schwarz bleibt nichts anderes übrig: 2.g3 ♙c6 3.♗c3 ♗d6 4.b4 ♗e7 5.e4 ♗d6 6.e5+ ♗c7 7.♗e3 ♗d7 8.♗e4 ♗e7 9.♗d6 ♗f8 10.♗d4+- der weiße Bauer auf e5 ist zu stark] **2.♗c3!** Weiß muß den schwarzen König vom Damenflügel fernhalten **2...e5** Bauerntausch erhöht die Remischancen für Schwarz **3.♗e2 exf4 4.exf4 ♗d6 5.b4 ♙d7** [Bauerntausch am Damenflügel ist zu langsam: 5...♗c6 6.♗d3 b6 7.axb6 ♗xb6 8.♗d4 a5 9.bxa5+ ♗xa5 10.♗e5+-] **6.♗e3 ♙c6 7.g3 ♙d7 8.♗d4** Weiß hat die beiden ersten Etappen beendet. Falsch wäre es nun, auf der f-Linie einen Freibauern zu bilden, da dies den weißen König zu sehr bindet. Viel besser ist die Drohung, den Freibauern zu bilden und mit dem König nach c5 oder e5 einzudringen **8...♙e6** [Angriffe mit dem Läufer führen zu neuen Problemen: 8...♙c6 9.♗d1 ♙e4 10.♗e3 ♙b1 11.g4 ffg4 12.♗xg4 h5 13.♗f6 h4 14.♗e4+ ♗c6 15.f5 ♙a2 16.f6 ♗d7 17.♗e5+-] **9.♗a4 h5 10.♗c5 ♙d5 11.♗d7 ♙b3 12.♗e5 ♙c2 13.♗c4+ ♗c6 14.♗e5 ♙d3** [14...♗b5 15.♗a3+ ♗xb4 16.♗xc2+ ♗xa5 17.♗xf5 ♗a4 18.♗e4 ♗b3 19.♗d3+-] **15.♗d6 ♙b1 16.♗xf5 ♗b5 17.♗d6+ ♗xb4 18.♗xb7 ♙d3 19.f5 ♙xf5** [Schwarz ist stets verloren, auch ohne Notopfer: 19...♗b5 20.f6 ♙g6 21.♗e6 ♗c6 22.♗d6 ♗c5 23.♗e7 ♗b4 24.♗f7

♙b1 25.♗d8 ♙g6 26.♗c6+ ♗b5 27.♗e5+-] **20.♗xf5 ♗b5 21.♗e5 ♗c6 22.♗d6 1:0**

Läuferpartei mit Mehrbauer Freibauer im Zentrum Bauern auf einem Flügel



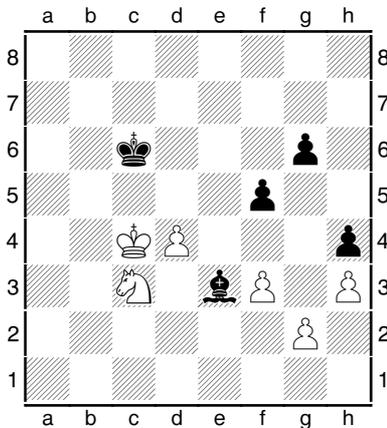
1.♙e4 h6! [zu entscheidendem Nachteil führt hingegen 1...g6? jetzt werden die schwarzen Bauern zu Angriffsobjekten. Dies ist neben dem Minusbauern eine zweite Schwäche für Schwarz! 2.♙d5 ♗b8 3.♙g8! h6 4.♙d5 ♗d7 5.♙e4 ♗f8 6.♗d5 ♗d7 7.h4 h5 8.♙c2 ♗e7 9.♙b1 ♗d7 10.♗e4 ♗e7 11.♙a2 ♗d7 12.♗f4 ♗f8 13.♙b1 ♗f7 14.♙c2 ♗f8 15.♙b3+ ♗g7 16.♗e4 ♗d7 17.♗d5 ♗f8 18.♗d6 ♗b6 19.♗c7 ♗a8+ 20.♗b7+-] **2.♙f5 ♗b6 3.♙c2 ♗d7 4.♙b3 ♗b6 5.♗e4 ♗f8 6.♗f5 ♗c8 7.♗e6** [7.♗g6 ♗e7+ 8.♗h7 ♗c6 9.e6 ♗e7= Schwarz vermag es, die Stellung unentschieden zu halten] **7...♗e7 8.♗d6 ♗g6 9.e6 ♗e7 10.♙c2 ♗c8+ 11.♗d7 ♗e7 12.h4 ♗g8=** Weiß kann seine Position nicht weiter verbessern. Ein Bauerntausch auf der g-Linie hilft Weiß auch nicht weiter: **13.g4 ♗e7 14.g5 hxg5 15.hxg5 ♗g8 16.♙h7 ♗e7=** Schwarz ist nicht in Zugzwang zu bringen, deshalb ist die Position Remis. ½:½

Obwohl der weiße König zu seinem eigenen Freibauern und auch zu den Bauern des Gegners durchbrechen konnte, war die Partie nicht zu gewinnen. Schwarz gelang es, das Zusammenspiel von König und Springer trotz der engen Lage aufrecht zu erhalten. Hier wurde die relative Stärke des Springers beim Kampf auf einem Flügel deutlich.

Springerpartei mit Mehrbauer Freibauer im Zentrum Bauern auf einem Flügel

- Löwenfisch
- Rauser

1937

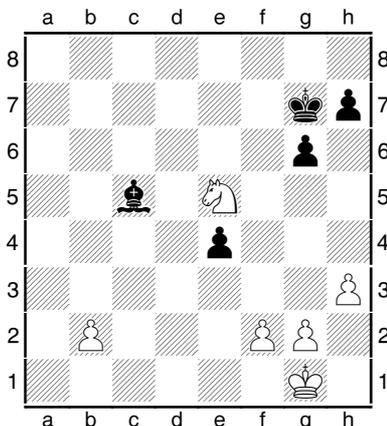


1. ♖d5! Weiß nutzt aus, daß die Bauern f5–g6 nicht vom Läufer gedeckt werden können. [nach 1. ♗b5 ♕f2 2. d5+ ♖d7 hat Weiß hingegen große Probleme, die Partie noch zu gewinnen. Die Springerpartei sollte ihren Freibauern nicht blind nach vorne spielen!] **1... ♗g5 2. f4 ♗d8** [2... ♗h6? 3. ♗e7+ ♖d6 4. ♗xg6+–] **3. ♗b4+ ♖d6 4. ♗d3 g5** [4... ♗e6 5. ♗e5 ♗f6 nun ist aber der Weg für den d-Bauern frei] **5. ♗e5 ♗e6 6. d5+ ♗f6 7. ♗c5 gxf4 8. ♗c6** und Schwarz muß in ein verlorenes Bauernspiel wechseln **1:0**

Springerpartei mit Mehrbauer Entfernter Freibauer Bauern auf einem Flügel

- Fine
- Reschewsky

1937

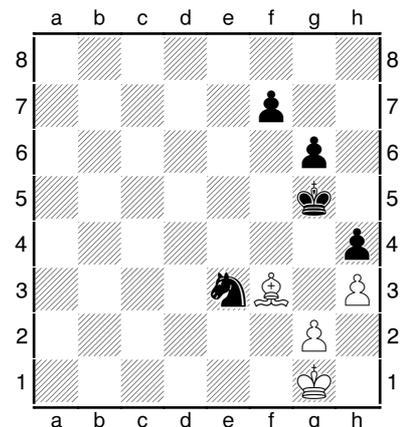


Der allgemeine Plan von Weiß ist, die gegnerischen Bauern zu schwächen. Sie müssen gezwungen werden, auf die Farbe des Läufers zu ziehen. **1. b3** Der weiße König kann nicht weiter als bis nach e2 ziehen, da er seinen Bauern auf f2 decken muß. Schwarz hat deshalb die aktiveren Figuren. Weiß muß den schwarzen König vom Damenflügel verdrängen. **1... ♗d4 2. ♗c6 ♗b6 3. ♗b4 ♗f7 4. ♗d5 ♗d4 5. ♗f1 ♗e6 6. ♗e3 ♗c5 7. ♗e2 h5** [Schwarz muß das Feld g4 unter Kontrolle bekommen, sonst: 7... ♗e5 8. ♗c2 ♗d5 9. b4 ♗f8 10. b5 ♗c5 (10... ♗c5 11. ♗e3 ♗xb5 12. ♗xe4 ♗c6 13. ♗e5 ♗d7 14. ♗f6 ♗e8 15. ♗e3+–) 11. ♗e3+ ♗d4 12. h4 ♗b6 13. ♗g4 ♗c5 14. ♗f6 ♗xb5 15. ♗xh7 ♗d8 16. g3 ♗c4 17. ♗f8 g5 18. h5+–] **8. ♗c2 g5 9. b4 ♗d6 10. g3 ♗e5 11. b5 ♗c5 12. ♗e3 ♗d4 13. ♗f5+ ♗e5 14. ♗g7 h4 15. g4** Ein Tausch wäre dumm, Weiß sollte immer möglichst viele Bauern im Spiel halten. Nach einem Figurentausch würde er dann beide Bauern für seinen Freibauern erhalten. **15... ♗b6 16. ♗f5 ♗c5 17. ♗e3 ♗d4 18. f3 ♗b6** [18... exf3+?! 19. ♗xf3 ♗e5 20. b6!+–] **19. ♗f1 ♗e5** [19... exf3+ 20. ♗xf3 ♗c4 21. ♗e4 ♗xb5 22. ♗f5 ♗d8 23. ♗d2+–] **20. ♗d2 exf3+ 21. ♗xf3 ♗f6 22. ♗c4 ♗c7 23. b6 ♗f4 24. b7 ♗e6 25. ♗e4 ♗d7 26. ♗f5 1:0**

Springerpartei mit Mehrbauer Bauern auf einem Flügel

- Lyskow
- Beilin

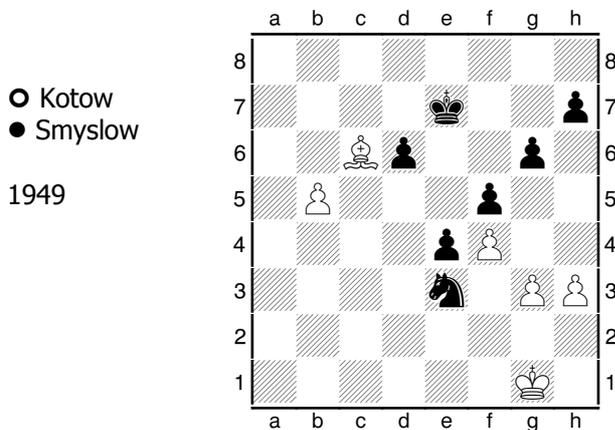
1949



Der Springer ist hier erheblich stärker als der Läufer. Schwarz muß nur noch nach f2 oder g3 gelangen, dann ist die Partie gewonnen. **1... ♗f4 2. ♗f2 ♗f5 3. ♗b7 ♗d6 4. ♗d5 ♗e4+ 5. ♗g1 f6 6. ♗c6 ♗e3 7. ♗e8 g5 8. ♗d7** [mehr Widerstand leistet: 8. ♗f1 ♗d2+?! (8... ♗f4!

9.♘c6 ♖c5 10.♙f2 ♜d3+ 11.♙e2 ♖e5 12.♘b7 ♙g3 13.♙f1 f5 sichert auch den Sieg, siehe Partieverlauf) 9.♙e1 f5 10.♘d7 f4 11.♘c8 f3 12.gxf3 ♖xf3+ 13.♙f1 ♖d4 14.♙g2 ♖e2 15.♘g4 ♖f4+ 16.♙f1 und Schwarz tut sich unnötig schwer] 8...♙e2 9.♘c8 ♖g3 10.♘d7 ♙e1 11.♘c8 ♖e2+ 12.♙h2 ♙f2 13.♘d7 ♖d4 14.♙h1 f5 15.♘e8 f4 16.♘d7 f3 17.gxf3 ♖xf3 18.♘g4 ♙g3 19.♘f5 ♖d4 20.♘g4 ♖c2 21.♙g1 ♖e1 22.♘c8 ♖g2 23.♘f5 ♖f4 0:1

Springerpartei mit Mehrbauer Freibauern für beide Spieler Bauern auf beiden Flügeln



1.b6! ♙d8 2.♙f2 ♖c4 3.b7 Der weiße Freibauer ist ungefährlich. Er soll lediglich den schwarzen König vom Königsflügel ablenken, so daß Weiß die Bauernkette attackieren kann. 3...♙c7 4.♘d5 ♖b6 5.♘c6! [aber nicht 5.♘g8? ♖d7 6.♘xh7 ♖f8 7.♘g8 ♙xb7+] 5...♖c4 6.♘d5 ♖a5 7.♙e3 ♖xb7 8.♘g8 h6 9.♘f7 ♙d7 10.♘xg6 ♙e6 11.g4 fxg4 12.hxg4 d5 13.g5 hxg5 14.♘xe4 dxe4 15.♙xe4 g4 16.f5+ 1/2:1/2

Verwertung eines positionellen Übergewichts

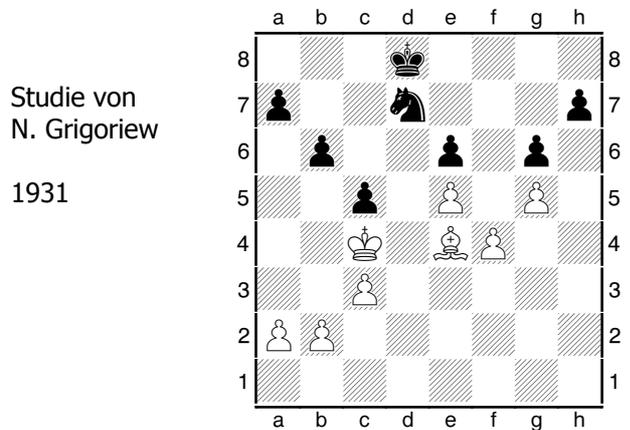
Ein positionelles Übergewicht besteht gewöhnlich aus einer größeren Beweglichkeit der Figuren und der Summe kleinerer Vorteile wie Bauernschwächen in der gegnerischen Stellung.

Die vorgestellten Schwerpunkte sind:

- aktivere Figurenstellung
- starker Läufer in offenen Stellungen
- Bauernschwächen
- Freibauern
- starker Springer in geschlossenen Stellungen

Die Partien zeigen Strategien und Wege auf, um geringe Vorteile zu verwerten. Der Leser präge sich die Tricks und Kniffe ein, auch in anderen Situationen und Endspielen können sie weiterhelfen.

Aktivere Figurenstellung

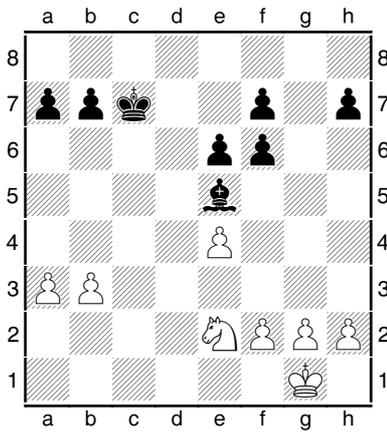


Studie von N. Grigoriev 1931

Schwarz hat positionelle Schwächen: die Bauern auf e6 und h7 können vom Läufer angegriffen werden; der König kann über das Feld b5 einbrechen. Diese Schwächen würden zum Sieg aber nicht ausreichen! Entscheidend ist hier, daß der schwarze Springer sehr ungünstig steht. Stünde er auf c7, wäre die Stellung klar Remis! 1.♘f3! [zu voreilig ist 1.♙b5? ♖b8! 2.♘f3 ♙c7 3.♘g4 a6+ 4.♙c4 ♙d7= und Schwarz hat sich gerettet, das Einbruchfeld b5 ist abgedeckt] 1...♖b8 [oder 1...♙c7 2.♘g4 ♖f8 3.♙b5 ♙b7 4.♘f3+ ♙c7 5.♙a6 ♙b8 6.b4 cxb4 7.cxb4 ♖d7 8.♘c6 ♖f8 9.b5+- Schwarz verliert, weil er im Zugzwang ist!; oder 1...a6 2.a4 ♙c7 3.♘g4 ♖f8 4.a5 ♙c6 5.axb6 ♙xb6 6.♘d1 ♖d7 7.♘a4 ♖b8 (7...♖f8 8.♘e8 a5 9.♘a4+- wegen Zugzwang!) 8.♘e8 ♖c6 9.♘f7 ♖d8 10.♘g8 ♖c6 11.♘xe6+- (bloß nicht 11.♘xh7? ♖e7!= Remis)] 2.♘g4 ♙d7 3.♙b5 ♙e7 Schwarz hat alle Problemfelder abgedeckt. Weiß öffnet aber den Damenflügel, Schwarz kann dem nichts entgegensetzen 4.a4 ♙d7 5.a5 und die schwarze Verteidigung bricht zusammen 1:0

○ Tschechower
● Lasker

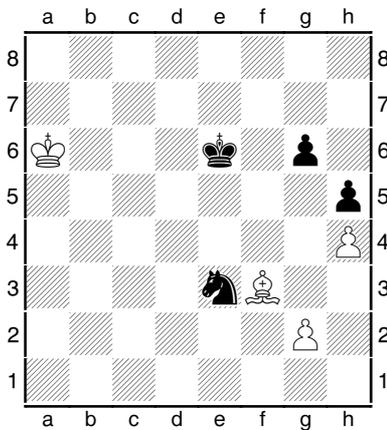
1935



Scheinbar steht Weiß gut: er hat keine Doppelbauern, steht mit seinem König schnell auf d3 und der schwarze König kann nicht am Damenflügel stören **1.♔f1** [1.a4 ♔c6 2.f4 (2.b4 b5 3.a5+ der b4-Bauer fällt) 2...♙b2+ Schwarz dringt am Damenflügel siebringend ein] **1...b5!** Schwarz legt die Schwächen des Weißen am Damenflügel fest [nicht genügend ist 1...♙b2 2.a4 ♔c6 3.♔e1 ♔c5 4.♔d2 ♔b4 5.♔c2=] **2.♔e1 ♙b2** Schwarz zwingt die Bauern nach vorne, um sie dann leichter angreifen zu können **3.a4 bxa4 4.bxa4 ♔c6!** [4...♔b6? 5.♔d2 ♔a5 6.♔c2 ♙e5 7.f4 ♙d6 8.♔b3=] **5.♔d2 ♔c5! 6.♙c3** [6.♔c2 ♙d4 7.f3 ♔c4+] **6...♔b4** jetzt zeigt sich der Vorteil der aktiven Stellung des schwarzen Königs: Weiß verliert Material und bleibt mit seinem König passiv zurück **7.♙b5 a5! 8.♙d6 ♔xa4 9.♔c2** [9.♙xf7 ♔b3 10.♙d8 a4 11.♙xe6 a3 12.♙c5+ ♔c4+] **9...♙e5 10.♙xf7 ♙xh2 11.♙d8 e5 12.♙c6 ♙g1 13.f3 ♙c5 14.♙b8 ♔b5 15.g4 ♙e7 16.g5 ffg5 17.♙d7 ♙d6 18.♙f6 ♔c4** und Weiß gab wegen **19.♙xh7 ♙e7** auf **0:1**

Studie von
J. Awerbach

1958

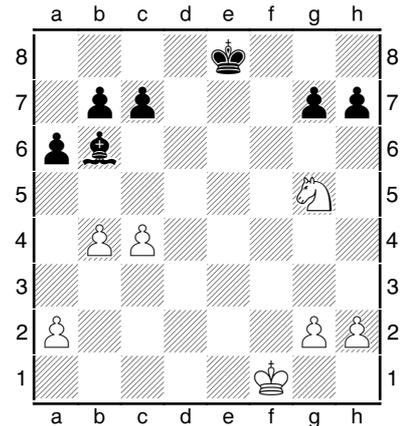


Weiß hat lediglich Remischancen. Seine Hoffnungen beruhen auf aktivem Spiel mittels Angriff durch den Läufer auf die schwarzen Bauern. Der weiße König bleibt vorerst fernab

1...♔f5 [1...♔e5 2.♙c6 ♙f5 3.♙e8 ♔f6 4.♙d7 ♙xh4 5.g4 ♔g5 6.gxh5 gxh5 7.♔b5= siehe Partieverlauf] **2.♙c6!** [der Königsmarsch ist zu langsam: 2.♔b5 ♔f4 3.♔c5 ♙f5 4.♙c6 ♙xh4+] **2...♔e5 3.♔b6 ♙f5 4.♙e8 ♔f6** [4...♙xh4? 5.g3=] **5.♙d7 ♙xh4 6.g4 ♔g5 7.gxh5 gxh5 8.♔c5 ♙f5 9.♔c4 h4 10.♔d3 h3 11.♔e2 h2 12.♙c6** mit Remis, weil der weiße König f1 und f2 erreicht, z. B.: **12...♙d4+ 13.♔f2 ♙xc6 14.♔g2 ♙e5 15.♔xh2** Weiß gelang es also trotz seines schlechten Königs dank seines Läufers, die Partie ½:½ zu halten.

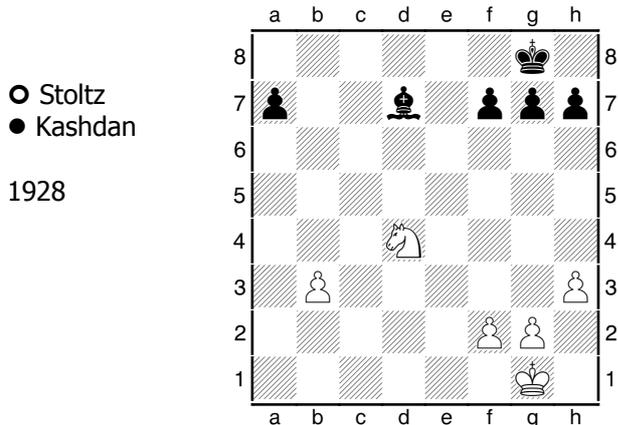
○ L. Schmid
● Fairhurst

1957



Lothar Schmid steht leicht besser, Siegchancen bestehen aber nur, wenn Fairhurst Fehler macht. **1...♙d4!?** [sicherer ist: 1...c5! 2.bxc5 ♙xc5 3.♙e6 (3.♙xh7? ♙e7 4.g3 g5+ und der Springer geht verloren) 3...♙f8= mit völligem Ausgleich] **2.♙xh7** Fairhurst opfert den Bauern für Angriffsmöglichkeiten am Damenflügel: **2...b5!** legt den weißen Bauern auf b4 fest; hier kann Schwarz ihn erobern **3.cxb5 axb5 4.♙g5 ♔e7?** [viel besser ist 4...♙c3! 5.♙e6 ♔d7 6.♙c5+ ♔c6 7.♙d3 ♔d5 und Schwarz kann den Minusbauern dank des aktiven Königs kompensieren!] **5.♙e4 ♙b2 6.♙c5 ♙c3 7.♙a6!** Hervorragend! Auf d3 würde der Springer seinen eigenen König behindern. Weiß hat jetzt einen gesunden Mehrbauern und sein Springer ist nicht schwächer als der gegnerische Läufer **7...♔d6 8.♔e2 ♔c6 9.♔d3 ♙e5 10.h4 g6** [etwas besser ist noch 10...♙d6] **11.g4 ♔d5 12.♔e3 c6 13.h5 gxh5 14.gxh5 ♙g7 15.♔f4** Weiß steht sehr gut, besonders sein Springer! Dieser kontrolliert den Damenflügel und kann in drei Zügen auch das Feld g7 erreichen, wo er den Freibauern vom Läufer abschirmt **15...♔c4 16.♔f5 ♔c3 17.♔g6 ♙e5 18.h6 ♔b2 19.♙c5 ♔xa2 20.♙e6 ♙h8** [20...♔b3 21.♙g7 ♔xb4 22.h7 c5 23.h8♙ verliert noch schneller] **21.♔f7 c5 22.bxc5 b4 23.c6 b3 24.c7 b2 25.c8♙** und endlich gab Schwarz auf, da Damentausch nicht zu vermeiden ist **1:0**

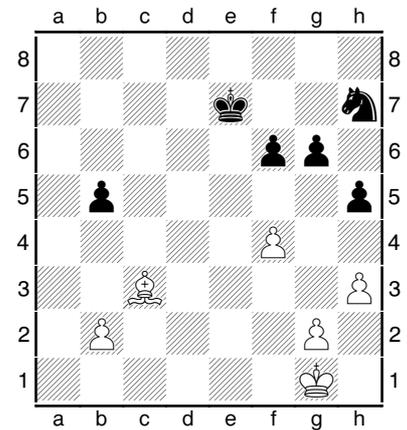
Starker Läufer im offenen Spiel an beiden Flügeln



Schwarz ist im Vorteil, da der Läufer aufgrund seiner Schnelligkeit dem Springer überlegen ist. Um solch eine Stellung zu gewinnen, bedarf es aber Präzision und Geduld **1...♔f8** [Falls Schwarz trödelt, kann sich Weiß eine Festung errichten und das Remis sichern, beispielsweise 1...h6? 2.b4 ♔f8 3.f4 ♔e7 4.♗e2! ♔e6 5.♗c3 ♔f5 6.g3 f6 7.h4 Jetzt ist die Stellung remis! Schwarz kann höchstens noch auf der g- und h-Linie mit seinem König etwas erreichen: 7...g5 8.hxg5 fxg5 9.fxg5 hxg5 10.♔f2 ♔g4 11.♗e4! ♔f5 12.♗c3=] **2.♔f1 ♔e7 3.♔e2 ♔d6 4.♔d3 ♔d5 5.h4** Weiß bringt seine Bauern auf schwarze Felder, damit sie nicht vom Läufer angegriffen werden können **5...♗c8** der Läufer will von a6 aus den weißen König verdrängen **6.♗f3 ♗a6+ 7.♔c3** [der b-Bauer darf nicht geopfert werden: 7.♔e3?! ♔c5 8.♗g5 ♔b4 9.♗xf7 ♔xb3+ mit folgender möglicher Zugfolge: 10.h5 (10.♗g5 ♗c8 11.♗xh7 a5 12.♗g5 a4 13.♗e4 a3 14.♗d2+ ♔c2 und der a-Bauer läuft durch) 10...♗f1 11.h6 gxh6 12.f4 ♗xg2 13.f5 a5 14.f6 a4 15.♗d6 ♗d5 16.♔d4 ♗f7 17.♗b5 (17.♗xf7 a3 18.♗e5 a2 19.f7 a1♖+ 20.♔e4 ♖a8+-) 17...a3 18.♗xa3 ♔xa3+-] **7...h6 8.♗d4 g6 9.♗c2 ♔e4** Schwarz will nun die weißen Bauern am Königsflügel schwächen **10.♗e3 f5 11.♔d2 f4 12.♗g4** [12.♗c2 ♗f1! 13.♗e1 ♔f5 14.f3 g5 15.hxg5 ♔xg5+ und Schwarz gewinnt den g2-Bauern mit König und Läufer] **12...h5 13.♗f6+ ♔f5** der Rest ist Technik: Schwarz zielt auf die Schwächen am Königsflügel und gewinnt einen Bauern **14.♗d7 ♗c8 15.♗f8 g5 16.g3 gxh4 17.gxh4 ♔g4 18.♗g6 ♗f5 19.♗e7 ♗e6 20.b4 ♔xh4 21.♔d3 ♔g4 22.♔e4 h4 23.♗c6 ♗f5+ 24.♔d5 f3 25.b5 h3 26.♗xa7 h2 27.b6 h1♖ 28.♗c6 ♖b1 29.♔c5 ♗e4 0:1**

○ Flohr
● Löwenfisch

1939



1.♔f2 ♔e6 2.♔e3 ♗f8 ohne den Springer hat Schwarz keine guten Aussichten: [ein aktiver König bedeutet auch einen passiven Springer: 2...♔d5 3.♔d3 f5 4.♗g7! Weiß hat nun leichtes Spiel, kann den b-Bauern gewinnen: 4...g5 5.♔e3 ♔e6 6.g3 ♔f7 7.♗c3 gxh4+ 8.gxf4 ♗f8 9.♔d4 ♗g6 10.♗d2 ♗h4 11.♔c5 ♗f3 12.♗e3 ♔e6 13.b4 ♗e1 14.♔xb5 ♔d5 15.♔a6 ♗c2 16.♗d2+-; 2...♔f5 3.♗b4 ♔e6 4.♔e4 f5+ 5.♔d4 ♗f6 6.♔c5+-] **3.♗b4 ♗d7 4.♔d4 ♗b6** [4...♔f5 5.♗d2 ♗b6 6.b3 ♔e6 7.♔c5+-] **5.g4 hxg4 6.hxg4 f5!** Richtig: Schwarz legt die weißen Bauern auf der Farbe des Läufers fest **7.g5** Weiß darf nicht weitere Bauern tauschen! **7...♗d5 8.♗d2 ♔d6 9.b3!** bringt Schwarz in Zugzwang! **9...b4 10.♔c4 ♔c6 11.♗c1 ♗c3** [11...♔d6 12.♗d2 ♔c6 13.♔d4 ♔d6 14.♗c1 ♗c3 15.♗e3! bringt Schwarz wieder in Zugzwang! 15...♗d5 16.♗d2 ♔c6 17.♔c4 ♔d6 18.♗xb4+-] **12.♗b2** [12.♔xb4?? ♗a2+-] **12...♗e2 13.♗e5 ♗c1! 14.♗b8** [leichter war: 14.♔xb4! ♗d3+ (mehr Widerstand leistet 14...♔d5 15.♔c3 ♔e4 16.b4 ♗d3 17.♗c7! (17.b5?? ist nur Remis: 17...♗xe5 18.fxe5 ♔xe5 19.♔c4 ♔d6 20.♔d4 ♔c7 21.♔c5 ♔b7 22.b6 ♔b8 23.♔d5 ♔b7=) 17...♗xf4 18.♗xf4 ♔xf4 19.♔d4! ♔g3 20.b5+- und Weiß zieht mit Schach ein und gewinnt) 15.♔c4!+-] **14...♗a2 15.♗a7 ♗c3 16.♗e3 ♗e4 17.♗d4 ♗g3 18.♗e3 ♗e4 19.♔xb4 ♔d5 20.♔a5** und Weiß gewann nach 20 weiteren Zügen **1:0**

Bessere Bauernstruktur

Ein positioneller Vorteil kann auch wegen kleiner Schwächen in der gegnerischen Bauernstruktur bestehen. Es gibt zwei Schwächen in der Bauernstellung:

- Direkte Bauernschwächen, also Bauern, die des Schutzes von Figuren bedürfen
- Komplexe von schwachen Feldern zwischen den Bauern, die vor dem Eindringen des gegnerischen Königs durch Figuren verteidigt werden müssen

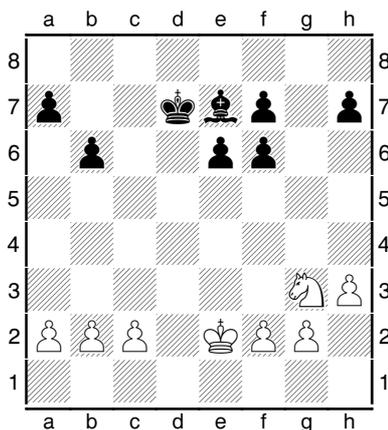
Wegen dieser Schwächen werden die verteidigenden Figuren zur Passivität gezwungen und verlieren deshalb erheblich an ihrer Stärke.

Wenn der Gegner nur einen schwachen Bauern besitzt, jedoch Einbruchpunkte in seinem Lager vorhanden sind, besteht der Gewinnplan gewöhnlich aus folgenden Etappen:

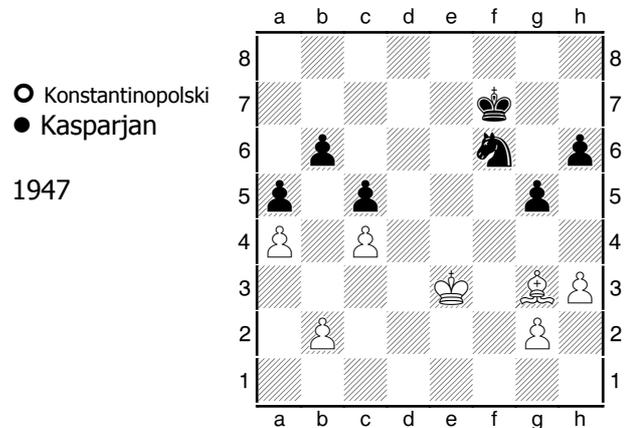
1. Die Leichtfigur greift den schwachen Bauern an und bindet eine gegnerische Figur an dessen Verteidigung
2. Der König besetzt die Zugänge zum feindlichen Lager und zwingt die zweite Figur, die Einbruchsfelder zu decken
3. Der Gegner wird in Zugzwang gebracht (hier ist der Läufer besser, da er ein Tempo gewinnen kann!)

- Reshevsky
- Wollinston

1940



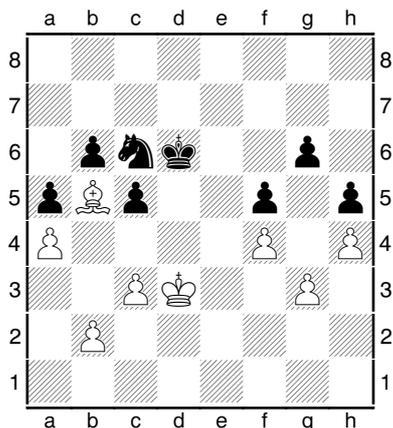
1.♔d3 ♕c6 2.♘e2 ♖c5 3.f4 b5?! Weiß möchte einen Freibauern am Damenflügel bilden, Schwarz kommt ihm mit diesem Zug nur entgegen 4.g4! Dies sichert das Feld e4 für den König 4...a6 [4...f5? 5.gxf5 exf5 6.♘g3+- darf sich Schwarz nie erlauben] 5.♔e4 ♗f8 6.♘d4+ ♔d6 7.♘b3 ♖e7 8.♘d2 ♗f8 9.c4! Weiß stellt nun auf beiden Flügeln Drohungen auf: Schaffung eines Freibauern am Damenflügel und Ausnutzung der Bauernschwächen am Königsflügel 9...♔c5 10.cxb5 axb5 11.♘b3+ ♔d6 [Angriffszüge helfen Schwarz auch nicht: 11...♔c4 12.f5 e5 13.♘d2+ ♔c5 14.♘f3 ♔d6 15.g5+-] 12.♘d4 ♔c5 13.f5 e5 [13...exf5+ 14.♘xf5 ♔c6 15.a3 ♔c5 16.b3 ♔c6 17.b4 jetzt ist Schwarz im Zugzwang! 17...♔b6 18.♔d5+-] 14.♘f3 h6 verhindert vorerst g4-g5 15.h4 ♖e7 16.h5 ♗d6 17.a3 b4 [Schwarz unterliegt in allen Varianten: 17...♔c4 18.♘d2+ ♔c5 19.b4+ ♔c6 20.♘f3 ♗f8 21.g5! hxg5 22.♘h2 ♖g7 23.♘g4 ♔d6 24.h6 ♗h8 25.h7 ♖g7 26.♘h6 ♔e7 27.♔d5+-] 18.a4 b3 19.♘d2 ♔b4 20.a5 Schwarz ist sowieso verloren, patzt jetzt noch 20...♔xa5? [nichts ging mehr: 20...♔b5 21.♘xb3 ♗f8 22.♔d5+-; 20...♗c5 21.a6 ♗b6 22.♘f3 ♔b5 23.♘xe5! der h-Bauern gewinnt! 23...fxe5 24.g5+-] 21.♘c4+ 1:0



1.♗c7 ♘d7 2.♔e4 Hätte in diesem Beispiel Weiß noch einen Bauern auf e2 und Schwarz einen auf e6, wäre die Stellung klar Remis – der weiße König findet keine Einbruchpunkte 2...♔e6 3.♗d8! Schwarz wird in Zugzwang gebracht! 3...♘e5 4.b3 ♘c6 [4...♘d7 5.g4+- Schwarz ist im Zugzwang, muß den gegnerischen König "reinlassen" und verliert dann zahlreiche Bauern] 5.♗xb6 ♔d6 6.g4 ♘d4 7.♗xa5 ♘xb3 8.♗c3 Schwarz gab bereits auf 1:0

- Fischer
- Taimanow

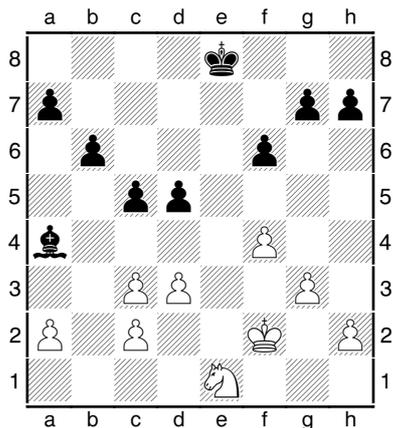
1971



Schwarz hat schwache Bauern am Königsflügel und muß verhindern, daß der weiße König am Damenflügel einmarschiert **1...♖e7** [das Bauernendspiel verliert Schwarz: **1...♗c7?** **2.♙xc6!** **♗xc6** **3.♗c4** **♗d6** **4.♗b5** **♗c7** **5.♗a6** **♗c6** **6.c4** **♗c7** **7.♗a7** **♗c6** **8.♗b8+–** der b6-Bauern fällt] **2.♙e8** **♗d5** **3.♙f7+** **♗d6** **4.♗c4** **♗c6** **5.♙e8+** **♗b7** **6.♗b5** **♗c8** **7.♙c6+** [7.♙xg6?? ♗d6#] **7...♗c7** **8.♙d5** **♗e7** **9.♙f7!** [anders kommt Weiß nicht weiter: **9.♙b3** **♗b7** **10.♙f7** **♗a7**] **9...♗b7** **10.♙b3** **♗a7** **11.♙d1** **♗b7** **12.♙f3+** der schwarze König wird von b7 verdrängt, Weiß drängt mit seinem König nach vorne **12...♗c7** [12...♗a7 **13.♙g2** **♗g8** **14.♗c6+–**] **13.♗a6** **♗g8** **14.♙d5** **♗e7** **15.♙c4** **♗c6** **16.♙f7** **♗e7** **17.♙e8** **♗d8** **18.♙xg6** **♗xg6** **19.♗xb6** **♗d7** **20.♗xc5** **♗e7** **21.b4** **axb4** **22.cxb4** **♗c8** **23.a5** **♗d6** **24.b5** **♗e4+** **25.♗b6** **♗c8** **26.♗c6** **♗b8** **27.b6** Schwarz gab auf **1:0**

- Reti
- Rubinstein

1920

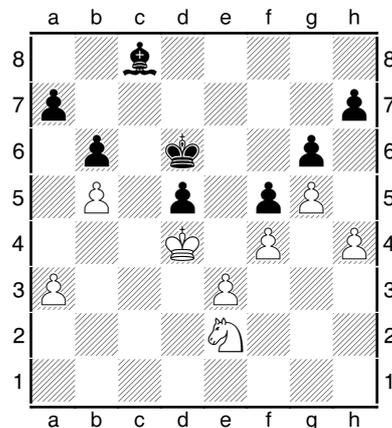


Weiß steht eingeeengt und hat mehrere Bauernschwächen (a2 und c2-c3-d3-Komplex), Schwarz hat deshalb gute Siegaussichten **1...♗e7** **2.♗e3** **♗e6** **3.g4?** [3.d4! **♗d6** (3...♗f5 **4.♗f3** nebst Se1-g2-e3+ mit ordentlichem Spiel für Weiß) **4.♗d2** **♗c6** **5.♗g2** **♗b5** **6.♗e3** mit besseren Remischancen als im Partieverlauf] **3...♗d6**

4.h3 **g6** **5.♗d2** **♙d7!** droht h7–h5 **6.♗f3** **♗e7!** deckt f6 [Schwarz hat Zeit, darf nichts übereilen: **6...h5?!** **7.g5!** sehr wichtig; der Springer wird aktiviert! **7...♙xh3** **8.gxf6** **♙g4** **9.♗g5** **h4** **10.♗e3** **h3** **11.♗f2** **♙d1** **12.♗g3** und Weiß kann das Remis wohl halten] **7.♗e3** **h5!** **8.♗h2** [8.gxh5 **gxh5** **9.h4** **♗e6+–**] **8...♗d6** **9.♗e2** [9.d4 schafft schwache Felder am Damenflügel, c4 wird für den schwarzen König frei **9...♗c6** **10.♗d2** **♗b5** **11.♗d3** **♙c8** **12.♗d2** **♗c4** **13.dxc5** **bxc5** **14.♗f1** **d4** **15.cxd4** **♗xd4** **16.♗e3** **♗e4+–**] **9...d4** **10.cxd4** **cxd4** **11.♗d2** **hxg4** **12.hxg4** **♙c6** **13.♗e2** [13.c3 **dxc3+** **14.♗xc3** **♙g2!+–**] **13...♙d5** **14.a3** **b5** **15.♗f1** **a5** **16.♗d2** **a4!** der positionelle Vorteil von Schwarz ist jetzt erdrückend; der baldige a-Freibauer entscheidet dann die Partie **17.♗e4+** **♙xe4** **18.dxe4** **b4** **19.♗d2** **bxax3** **20.♗c1** **g5!** Weiß gab auf **0:1**

- Belawenez
- Rauser

1937



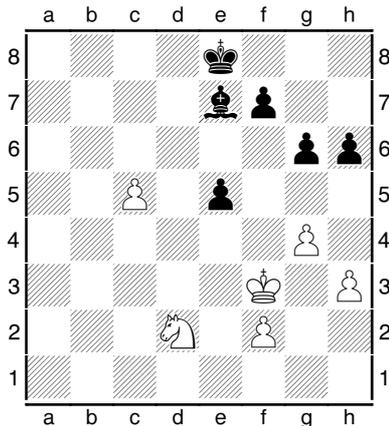
Der d5-Bauer ist isoliert und daher eine Bauernschwäche, zudem kann der schwarze Läufer nicht aktiv einschreiten. Weiß muß nun neue Schwachstellen schaffen: **1.♗g3** **♙d7** [oder **1...a6** **2.bxa6** **♙xa6** **3.h5** **♗e6** **4.h6!** dieser Bauern wird Schwarz ewig schaden, ständig droht er, durch Springeropfer durchzulaufen **4...♙c4** **5.♗h5!** **♗f7** (5...gxh5 **6.g6** **♗f6** **7.gxh7+–**) **6.♗f6+–**] **2.a4** **♗e6** **3.h5** **♙e8** **4.h6** [auch **4.hxg6** **hxg6** **5.♗e2** **♗d6** **6.♗c1** **♙d7** **7.♗d3** **♙e8** **8.♗b4** **♙f7** **9.♗c6** **♙e8** **10.♗xa7** **♙d7** **11.♗c6** **♙xc6** **12.bxc6** **♗xc6** **13.♗e5+–** reicht zum Sieg] **4...♗d6** **5.♗e2** **♙d7** **6.♗c3** **♙e6** **7.♗a2** **♙f7** der Läufer kann nicht alle Einbruchfelder des Springers überdecken **8.♗b4** **♙e6** **9.♗c6** **a5** (falls nicht **a7–a5**: siehe Analyse nach Zug 4) **10.bxa6** **♗xc6** **11.a7** **♗b7** **12.♗e5** **♙d7** **13.♗f6** **♙xa4** **14.♗g7** **b5** **15.♗xh7** **b4** **16.♗xg6** **b3** **17.h7** **♙e8+** **18.♗f6** **b2** **19.h8♖** **b1♖** **20.a8♗+** **♗xa8** **21.♗xe8+** mit gewonnenem Damenendspiel **1:0**

Freibauern

Der Läufer ist als Stütze für den Freibauern erheblich besser geeignet als der Springer. Die Läuferpartei kann dank eines Freibauern meist recht leicht (oft durch Zugzwang) gewinnen. Um den Vorteil, der dank des Freibauern existiert, zum Siege zu führen, muß die Springerpartei hingegen zusätzlich Schwächen in der gegnerischen Stellung schaffen.

- Löwenfisch
- Ragosin

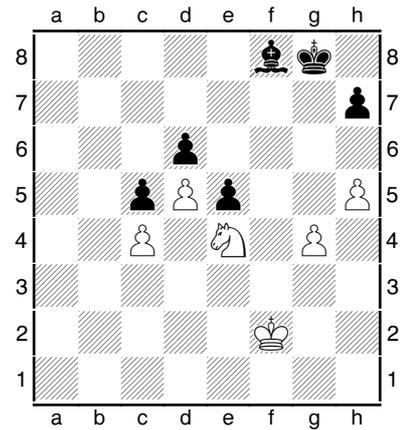
1939



1.c6 ♖d8 [schwächer ist 1...f5?! 2.gxf5 gxf5 3.♗c4 ♘f6 4.♗d6+ ♖d8 5.c7+! ♗xc7 6.♗e8+ +-] **2.♗e4 ♗c7 3.♗d5!** Wichtig: Weiß behält seinen Freibauern **3...f5 4.gxf5 gxf5 5.♗xe5** jetzt hat Schwarz Bauernschwächen, Weiß kann seinen Freibauern hergeben **5...♗xc6 6.♗b3** Weiß will den schwarzen König fernhalten; der f-Bauern fällt sowieso **6...♗d6+ 7.♗e6 ♗h2 8.♗d4+ ♗c5 9.♗xf5 h5 10.♗g3** Weiß darf nicht übermütig werden, Remischancen durch ein Läuferopfer bietet sich – bei so wenigen Bauern – immer **10...♗d4 11.♗f5!** schirmt die weißen Bauern vom schwarzen König ab [mehr Schwindelchancen für Schwarz bietet 11.♗xh5 ♗e4 12.♗f6+ (nur Remis ist 12.♗f6? ♗f3 13.♗g7 ♗g3!)=] 12...♗f3 13.h4 ♗f4 14.♗f5 ♗c1 15.♗e4+- und Weiß gewinnt, mußte aber etwas mehr schwitzen] **11...h4 12.♗h5 ♗g1 13.f3 ♗f2 14.♗f4 ♗e1 15.♗g6 ♗d5 16.♗g4** und Schwarz gab auf **1:0**

- Awerbach
- Panow

1950

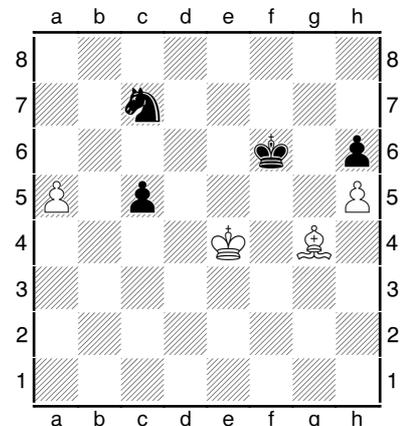


Weiß steht bedeutend besser: 1. der Springer ist in dieser geschlossenen Stellung dem Läufer überlegen (zudem: schwarze Bauern auf Farbe des Läufers!); 2. Weiß kann am Königsflügel einen entfernten Freibauern bilden; 3. der weiße König kann über f2–g3–g4–f5 in das gegnerische Lager eindringen

1.g5 ♖g7 2.♗f3 ♗f7 3.♗g4 ♗e7 4.♗f5 ♗f8 5.♗f6 h6! die letzte Möglichkeit für Schwarz [5...♗g7 6.♗e6+-] **6.gxh6 ♗xh6 7.♗e4 ♗f8 8.h6 ♗xh6** [oder 8...♗e7 9.h7 ♗g7 10.♗e6 ♗f8 11.h8♖+ ♗xh8 12.♗f7 ♗h6 13.♗xd6+-] **9.♗xd6+ ♗e7 10.♗e4 ♗e3 11.d6+ ♗d7 12.♗xe5 1:0**

- Liverpool
 - Glasgow
- Städtekampf
Fernpartie

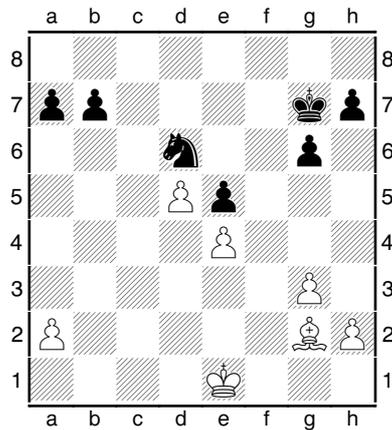
1937



Weiß steht besser: sein Läufer kann an beiden Fronten kämpfen und unterstützt den eigenen Freibauern besser als der Springer. Schwarz kann höchstens noch auf Remis hoffen **1.♗e2 ♗e6 2.♗c4+ ♗d6** [etwas mehr Widerstand macht 2...♗f6 3.♗b3 ♗g5 4.♗e5 ♗xh5 5.♗d6 ♗a6 6.♗c4 ♗b4 7.♗xc5 ♗c2 8.a6+- der schwarze Springer ist unfähig, sich für den weißen Freibauern zu opfern!] **3.♗f5!** [bloß nicht 3.a6?? ♗xa6 4.♗xa6 ♗e7 5.♗f5 ♗f7= Remis, da der Läufer nicht das Endfeld des Bauern beherrscht!] **3...♗d5 4.♗g6 ♗e3 5.♗e2 c4 6.♗xh6 c3 7.♗d3 ♗g4+ [7...c2 8.♗xc2 ♗xc2 9.♗g6 ♗d4 10.♗f6! ♗e6 11.a6 +-] 8.♗g5 ♗e5 9.♗c2 ♗c4 10.h6 1:0**

- Eliskases
- Flohr

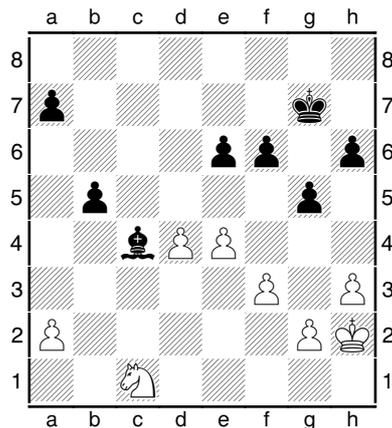
1937



Diese Partie ähnelt Averbach–Panow. Schwarz hat viele kleine Vorteile und kann diese dank eines Fehlers von Eliskases zum Sieg verwerten **1...b5 2.♔d2 a5** nun ist dem weißen König der Weg am Damenflügel verwahrt **3.♔d3 ♕f6 4.♙f3 ♖e7 5.h4?** Ein Schnitzer! Langfristig ist diese zusätzliche Schwächung nicht zu kompensieren [5.♙d1 ♕d8 6.a4 b4 7.♙b3 ♖c7 8.♙c2 ♖b6 9.♙b3 ♗b7 10.♖c4 ♗c5 11.♙c2 g5 12.g4 h6 13.h3 b3 14.♙b1 b2 15.♖c3 ♗xa4+ 16.♖b3 ♗c5+ 17.♖xb2 ♖b5 18.♖c3 bietet mehr Chancen, der Bauer auf d5 bleibt der weiße Joker] **5...h6 6.♙d1 ♕d8 7.a4 b4 8.♙b3 ♖c7 9.♙d1 ♖b6 10.♙c2 ♗b7 11.♖c4 ♗c5** Weiß ist nun im Zugzwang und muß seine Bauern auf dem Königsflügel schwächen! Der Zug 5.h4 rächt sich! **12.g4 g5 13.h5 b3 14.♙b1 b2 15.♖c3 ♗xa4+ 16.♖b3 ♗c5+ 17.♖xb2 ♗d7 18.♙d3 ♗f6 0:1**

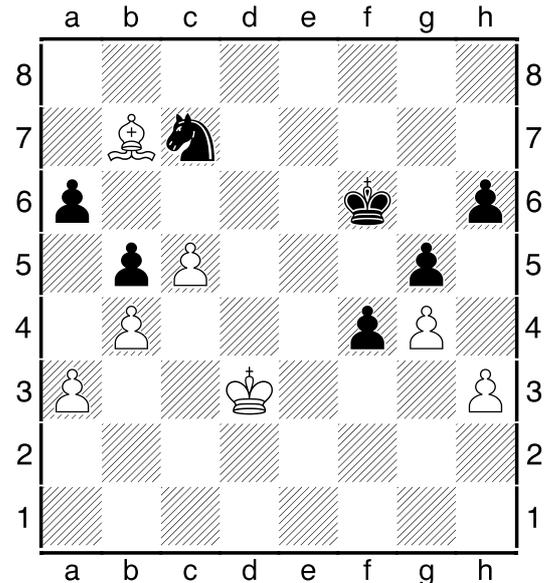
- Judowitsch
- Averbach

1949



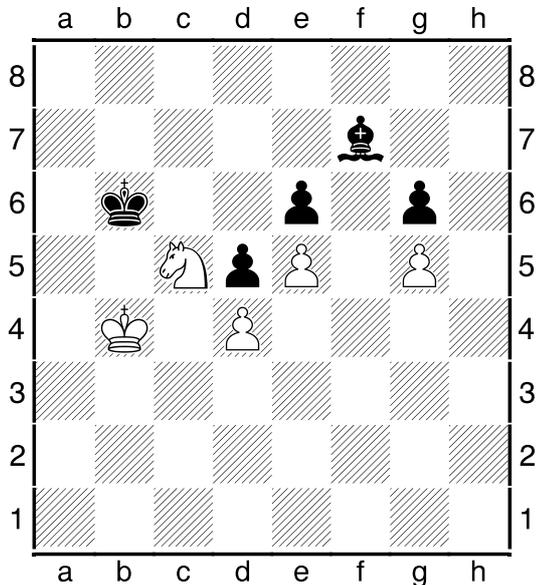
Schwarz hat positionelle Vorteile: am Damenflügel kann er schnell einen Freibauern bilden; der Springer ist vom Läufer beherrscht **1...a5 2.♔g3 b4 3.♖f2 a4 4.♖e3** Weiß macht das einzig Richtige, er bringt seinen König ins Spiel. Schwarz hat aber seit dem ersten Zug auf ein Opfer spekuliert, nun ist die Zeit reif. **4...♙xa2! 5.♔d3** Dank seiner weit

vorgerückten Freibauern gewann Schwarz einen Bauern [oder 5.♗xa2 b3 6.♗c3 a3 7.♔d3 a2-+] **5...♙b1+ 6.♖c4 b3 7.♖c3 f5!** Schwarz öffnet die Bauernstellung. Die weißen Bauern sind leichter angreifbar, der schwarze König kommt ins Spiel **8.♖b2 ♙c2 9.exf5** [ebenso hoffnungslos ist 9.e5 f4 10.♗e2 ♙d3 11.♗c3 ♙f1 12.♗xa4 ♙xg2 13.♗c5 ♖f7 14.♖xb3 ♙xf3 15.♗d3 ♖g6-+] **9...exf5 10.f4 ♙e4 11.g3 gxf4 12.gxf4 ♙g2 13.h4 ♙f1** Weiß gab auf **0:1**



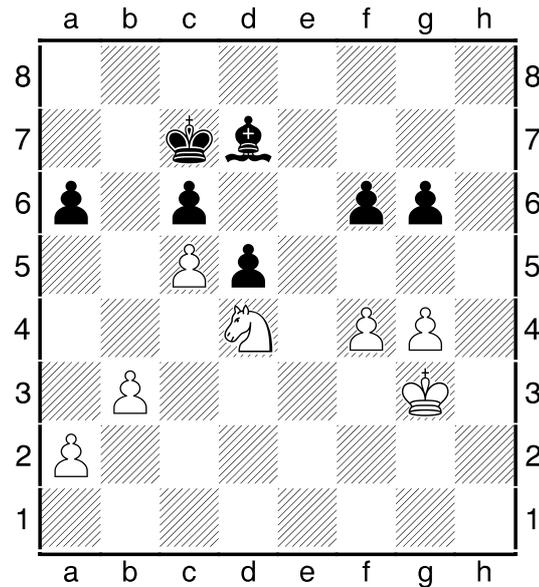
(Spieler unbekannt). Weiß steht besser, da der schwarze Springer an den a6-Bauern gebunden ist. Mittels Zugzwang gewinnt Weiß **1.♖e4 ♖e6 2.♔d4 ♖f6 3.♙c8! ♗e6+ 4.♔d3!** Weiß muß den f-Bauern im Auge behalten. [4.♔d5?? f3 Der f-Bauer ist nicht mehr aufzuhalten. 5.♙xa6 ♗c7+ 6.♖e4 f2-+] **4...♗c7 5.♖e4 ♖e7 6.♖e5 ♔d8** [6...f3 7.♙b7 f2 8.♙g2+- Weiß erobert mit seinem König den Bauern f2.] **7.♙b7 ♖e7 8.♙c6!** Um den schwarzen König noch weiter zurückzudrängen, muß Weiß ein Tempo gewinnen. **8...♗e6 9.♙d5 ♗c7 10.♙b7! ♔d7 11.♖f5 ♗e6 12.♙xa6 ♖c6 13.♖xe6** Hier mußte Weiß genau rechnen! Der f3-Freibauer kommt aber etwas zu spät **13...f3 14.♖e5 f2 15.a4! bxa4 16.♔d4** Beide Bauern werden eingeholt. Der König schnappt den a-Bauern, der Läufer kontrolliert den f-Bauern! **1:0**

Starker Springer im geschlossenen Spiel an beiden Flügeln



Studie von N. Grigoriev, 1931.

Schwarz hat lediglich Aussichten auf Remis, sein Läufer ist Statist. Weiß muß nun den schwarzen König zurückdrängen, um zu gewinnen: **1. ♖a4+ ♗c6** [noch schwächer ist 1...♗a6 2.♗c5 ♗a5 3.♗c3 ♗g8 4.♗e2 ♗a4 5.♗d6 ♗b4 6.♗e7 der Läufer ist jämmerlich... 6...♗c4 7.♗f8 ♗h7 8.♗g7 ♗d3 9.♗xh7 ♗xe2 10.♗xg6+-] **2. ♗a5** langsam aber stetig kommt Weiß voran: der Springer stört und zwingt Schwarz zu Rückzügen; der weiße König drängt hinterher **2...♗b7 3. ♗c5+ ♗c7** [3...♗a7 4.♗b5 ♗e8+ 5.♗b4! bringt Schwarz in Zugzwang! 5...♗f7 6.♗a5 ♗g8 7.♗b5+-] **4. ♗b5 ♗e8+ 5. ♗a6 ♗f7 6. ♗b7 ♗e8 7. ♗a7 ♗f7** [7...♗c6 Weiß gewinnt durch ein Umgehungsmanöver: 8.♗b8! ♗b6 9.♗c8 ♗f7 10.♗d6 ♗g8 11.♗d7 ♗a5 12.♗e7 ♗b4 13.♗f8 ♗c3 14.♗b5+ ♗b4 15.♗xg8+-] **8. ♗d6 ♗g8 9. ♗a6 ♗c6 10. ♗a5 ♗h7** [10...♗c7 11.♗b5+- ähnlich zum Partieverlauf] **11. ♗f7 ♗g8 12. ♗h8 ♗h7 13. ♗a6 ♗c7 14. ♗b5 ♗b7 15. ♗c5 ♗c7 16. ♗f7 ♗g8 17. ♗d6 ♗h7** [auch nach 17...♗d7 18.♗b6 kommt der weiße König immer weiter ins schwarze Lager: 18...♗d8 (18...♗h7 19.♗f7 ♗g8 20.♗h6 ♗h7 21.♗g4 und der Läufer fällt: 21...♗e7 22.♗f6+-) 19.♗c6 ♗e7 20.♗c7 ♗h7 21.♗c8+ ♗e8 22.♗d6 ♗g8 23.♗b6 ♗d8 24.♗d7 ♗f7 25.♗f6+- wegen Zugzwang!] **18. ♗e8+ ♗d8 19. ♗f6** der Läufer fällt, Schwarz gibt auf. **1:0**



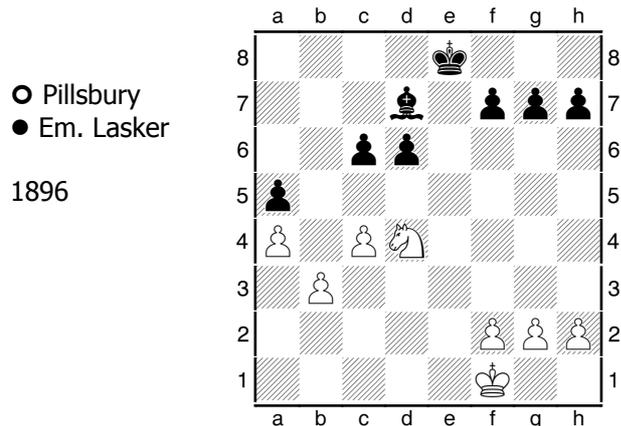
○ Averbach - ● Lilienthal, 1949.

Weiß steht überlegen, der schwarze Läufer ist zur Verteidigung verdammt. Weiß will nun mit seinem König ins gegnerische Lager laufen können, am besten mit: **1.g5! fxc5** [oder 1...f5 2.♗f3 ♗e8 3.♗e5 ♗d8 4.♗f3 ♗e7 5.♗e3 ♗e6 6.♗d4 ♗e7 7.♗d3 ♗e6 8.♗b4 a5 9.♗d3 ♗d7 10.a4 ♗e8 11.b4 axb4 12.♗xb4+- mit ebenfalls überlegener Stellung für Weiß] **2.fxc5 ♗c8 3.♗f4** Schwarz gab bereits hier auf! Ein möglicher Fortgang wäre: **3...a5 4.♗e5 ♗g4** [oder 4...♗a6 5.♗f6 ♗d3 6.♗e7 ♗b1 7.♗e6+ ♗b7 8.a3 ♗c2 9.♗d4+-] **5.♗f6 ♗h5 6.♗e7** Weiß hat den besseren König und die bessere Leichtfigur. Schwarz ist hoffnungslos verloren. **6...♗g4 7.a3 ♗d1 8.♗e6+ ♗b7 9.♗d6 ♗xb3 10.♗d8+ ♗c8 11.♗xc6 a4 12.♗e7+ 1:0**

Stellungen mit dynamischem Gleichgewicht

In den folgenden beiden Beispielen gibt es ein dynamisches Gleichgewicht. Beide Seiten verfügen über Vorteile und haben Gewinnchancen.

In solchen Stellungen ist besondere Vorsicht geboten, Übermut wie der Laskers wird schnell bestraft.

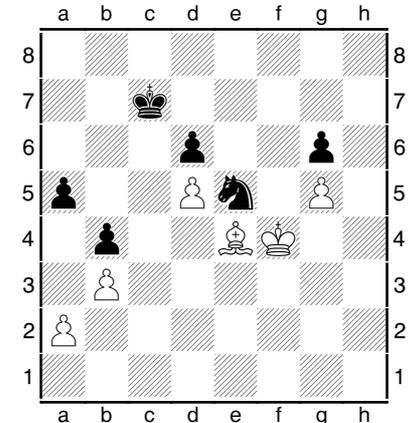


1.♔e2 ♕d8 2.♔d2 ♕c7 3.♔c3 ♕b6 4.f4 h5
5.h3 ♕c5 Beide Seiten verfügen über Vorteile:
Weiß hat die aktivere Leichtfigur, Schwarz den
aktiveren König 6.f5 Harry Nelson Pillsbury will
den Aktionsradius des schwarzen Läufers
eingrenzen. Er kann dann seine Stärken nicht
entfalten 6...g6?! Emanuel Lasker versucht,
auf Sieg zu spielen und greift fehl! [Remis wird
es nach 6...♗c8 7.g4 hxg4 8.hxg4 g6= keine
Partei besitzt Siegchancen] 7.f6!? Dieser
Bauer kann leicht vom schwarzen König
abgeholt werden. Weiß hat dann aber Zeit für
andere Aktivitäten 7...d5 8.cxd5 ♕xd5 9.♗f3
♕e6 10.♗d2 ♕xf6 11.♗c4 h4 12.♗xa5 ♕e5
13.♗c4+ ♕f4 14.♗b6 ♕f5 15.♕d4 ♕e4?
verliert entscheidende Zeit! [richtig war 15...g5!
16.a5 (16.♕c5 ♕xh3!-+) 16...♕xh3! 17.gxh3 g4
18.hxg4 h3 19.a6 h2 20.a7 h1♗ 21.a8♗ ♗g1+
22.♕c4 ♗xb6= dies ist mindestens Remis für
Schwarz] 16.a5 c5+ 17.♕xc5 ♕xg2 18.a6 g5
19.♗d5+ ♕e5 20.♗e3!! ♕f3 21.b4 ♕e6
[ebenfalls zu langsam ist 21...f5 22.b5 f4 23.b6
fxe3 24.b7 e2 25.b8♗++-] 22.b5 ♕e2 23.♗d5
Schwarz gab auf, denn: 23...♕f3 24.b6 ♕xd5
25.b7 Schwarz wollte in diesem Endspiel zu
viel, ein Sieg war für ihn nie möglich. Die
Fehler im 6. und 15. Zug vermässelten sogar
das Unentschieden. 1:0 Bei diesem Turnier, in
St. Petersburg, dominierte zunächst Pillsbury.
In der vierten Partie gegen Lasker, die in die

Schachgeschichte einging, besiegte
Weltmeister Lasker Pillsbury dann furios.
Lasker blieb bis 1921 Weltmeister. Pillsbury,
als WM-Kandidat gehandelt, brach ein und
starb 34-jährig acht Jahre später.

○ Czerniak
● Udovčić

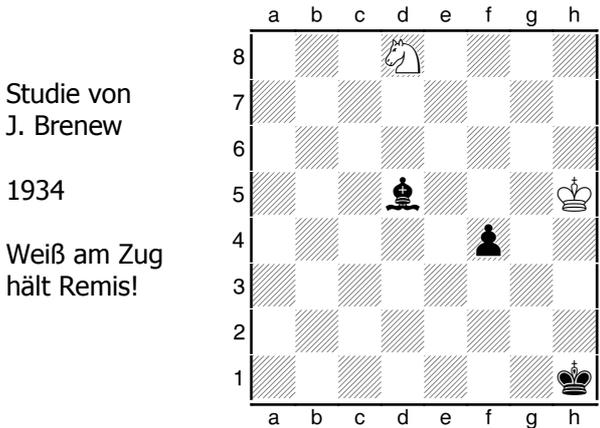
1969



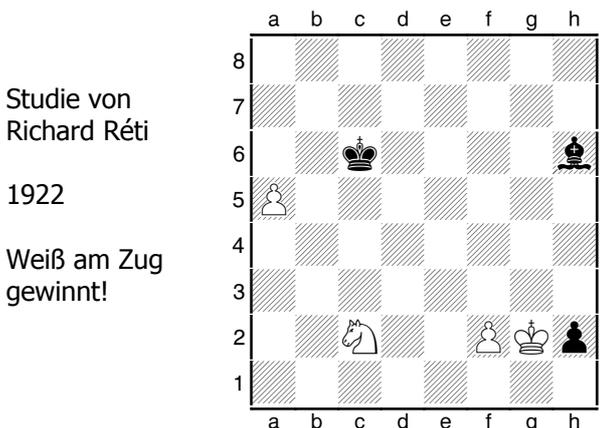
Weiß hat zwar einen aktiven König, hat aber
höchstens Aussichten auf Remis: Wenn
Schwarz seinen g6-Bauern mit dem König
deckt, hat Weiß keine Angriffschancen mehr.
Schwarz kann hingegen mit seinem Springer
die Schwachpunkte a2, e5 und g5 attackieren
und droht derzeit mit seinem König über c7-
b6-c5-d4 ins feindliche Lager einzudringen.
Schwarz steht also etwas besser. 1.♕xg6!
[1.♕e3 ♕b6 2.♕d4 sollte bei präzisiertem Spiel
von Weiß auch zum Remis führen] 1...♗xg6+
2.♕f5 ♗h4+ [2...♗e5? 3.g6 ♗xg6 4.♕xg6 ♕b6
5.♕f6 ♕b5 6.♕e7 ♕c5 7.♕e6 und und Weiß
gewinnt das Bauernendspiel!; 2...♗f8 3.g6
genauso; 2...♗h8 3.g6 genauso; 2...♗e7+
3.♕e6 ♗g6 (3...♕d8 4.♕xd6 und Weiß kassiert
auch noch a- und b-Bauern und gewinnt!)]
4.♕f5 mit Stellungswiederholung] 3.♕g4 ♗g2
4.♕f3! [4.g6? ♗e3+ 5.♕g5 ♗xd5 6.g7 ♗e7-+]
4...♗e1+ 5.♕e2 ♗c2 6.♕d3 ♗e1+ [6...♗a3?
7.g6!+-] 7.♕e2 ♗g2 8.♕f3 ♗h4+ 9.♕g4 ♗g6
10.♕f5 mit Dauerangriff auf den Springer.
Remis! Aus einer kritischen Position, in der nur
Weiß verlieren kann, hat sich Weiß durch das
Läuferopfer ein sicheres Remis erspielt. ½:½

Kompositionen mit Springer gegen Läufer

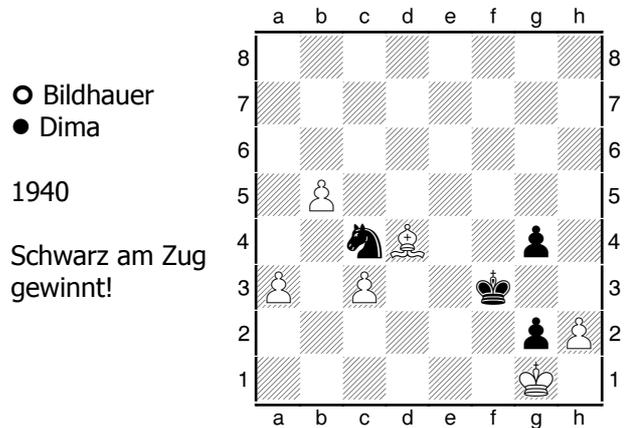
Nachdem in den bisherigen Beispielen der strategische Plan in realen Partien aufgezeigt wurde, sollen nun taktische Kniffe verraten werden. Denn auch Zugzwang-Ideen, überraschende Opfer und Abwartezüge erweitern das eigene Endspielwissen. Die Studien gehören stets dem Endspiel „Springer gegen Läufer“ an, meist mit wenigen Bauern.



Weiß steht scheinbar hoffnungslos auf Verlust: sein Springer ist vom Läufer eingesperrt und der schwarze Bauer ist nur noch drei Züge von der Umwandlung entfernt **1.♖g4** [die einzige Möglichkeit! Denn sonst: 1.♗e6? ♕xe6-+ und der König kann den Bauern nicht erreichen; 1.♗f7? f3-+ und der Bauern läuft einfach durch] **1...f3 2.♖g3** droht Kf2! mit Remis **2...♖g1 3.♗e6! f2 4.♗f4!** [und nicht etwa 4.♗g5? ♕g2!-+] **4...f1♚** [4...♕g2 5.♗e2+ ♖f1 6.♗f4=; 4...♕e6 5.♗e2+ ♖f1 6.♗f4 ♕f5 7.♖f3!-, da der schwarze König eingesperrt bleibt!] **5.♗h3+ ♖h1 6.♗f2+=** Dauerschach! $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



In dieser Komposition kann Weiß nur durch ein Element gewinnen, das sonst lediglich in geschlossenen Stellungen anzutreffen ist: Zugzwang! **1.♗d4+!** [alles andere führt zum Remis, beispielsweise: 1.♗b4+? ♖b5 2.a6 ♖b6 3.♖xh2 ♕f8= Schwarz kriegt den a-Bauern und opfert später seinen Läufer für den f-Bauern; 1.♖xh2 ♖b5 2.♖g3 ♖xa5= der Läufer opfert sich für den Bauern] **1...♖c5** [zur Niederlage führt ebenfalls 1...♖b7? 2.♖xh2 ♖a6 3.♗b3 ♕f4+ 4.♖h3 ♖b5 5.♖g4 ♕b8 6.f4 ♖b4 7.f5 ♖xb3 8.f6 ♖b4 9.f7 ♕d6 10.a6+-] **2.♖h1!!** Zugzwang! Schwarz muß ziehen, sonst wäre die Stellung Remis! **2...♖xd4** [oder diverse Springergabeln: 2...♕f4 3.♗e6+; 2...♕g5 3.♗e6+; 2...♕g7 3.♗e6+; 2...♕f8 3.♗e6+; 2...♕d2 3.♗b3+; 2...♕c1 3.♗b3+; 2...♖d6 3.♗f5+ mit Gewinn des Läufers] **3.a6 1:0**

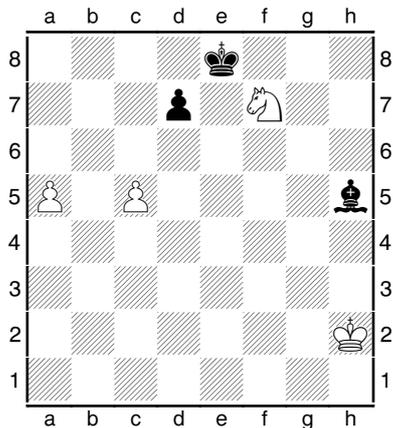


Die folgende Position ist von taktischer Natur, strategische Motive finden hier keine Anwendung. Schwarz kann dank der Unbeholfenheit des Läufers (er kann nur die schwarzen Felder kontrollieren) mit einem Springermanöver gewinnen. In der Diagrammstellung will Schwarz auf h3 oder auf e2 mit seinem Springer mattsetzen. f4 scheint das Idealfeld für den Springer zu sein, von dort sind beide Mattfelder zu erreichen. In der Partie griff Schwarz fehl und verlor. Gewonnen hätte: **1...♗d2!** [oder genauso 1...♗d6 ; Schwarz zog 1...♗b2?? 2.b6! ♗d3 3.♕e3!! gewinnt ein entscheidendes Tempo! 3...♖xe3 4.b7! ♖f3 5.b8♚ ♗f4 6.♚f8+- und Schwarz gab auf] **2.b6** [oder 2.h4 g3 3.b6 ♗e4 4.b7 ♗f2 5.b8♚ ♗h3# matt!] **2...♗e4** Neben dem Idealfeld f4 ist e4 nämlich ebenso gut! Der Springer droht, nach c3 oder nach g5 zu gehen, nebst Matt auf e2 bzw. h3. **3.b7** [oder 3.♕f6 ♗f2 4.h4 ♗h3+ 5.♖h2 g1♚# Matt!] **3...♗g5 4.h4 ♗h3+ 5.♖h2 ♗f4! 6.b8♚ g3+ 7.♖g1 ♗h3# 0:1**

Studie von
H. Mattison

1914

Weiß am Zug
gewinnt!

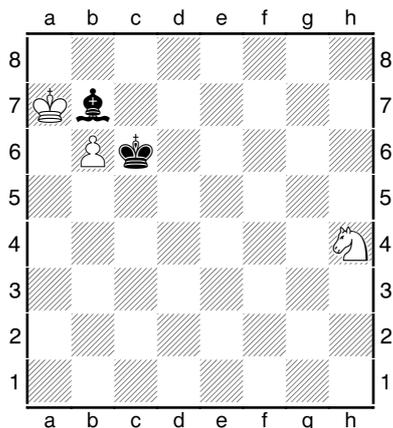


In dieser Komposition kann der kurzschrittige Springer den gegnerischen Läufer "einfangen".
1.c6! [andere Züge genügen nicht, beispielsweise: 1.a6? ♟f3 2.♞d6+ ♜d8 3.♞g3 ♟a8 4.♞f4 ♞c7 5.♞e5 ♞b8 6.♞e8 ♟c6 7.♞d6 ♞a7 8.♞c7 ♟a4 9.♞e7 ♟c6 10.♞d8 ♟a4 11.♞d5 ♞xa6 12.♞b6 d6= reicht nicht zum Gewinn!] **1...dxc6** [1...♟xf7?? 2.c7!+-; 1...♟e2 2.c7 ♟a6 3.♞d6+ ♞e7 4.c8♞ ♟xc8 5.♞xc8+ ♞d8 6.♞a7 ♞c7 7.♞b5+ ♞b7 8.♞d4 ♞a6 9.♞b3+- denn Weiß kann jetzt den d-Bauern mit dem König abholen] **2.a6 ♟f3** [2...c5? 3.♞e5!+-] **3.♞g5 ♟d5 4.♞e6! c5** [nötig, da sonst der Läufer vom a-Bauern abgeschnitten wird: 4...♞d7? 5.♞c5+ ♞c7 6.a7] **5.♞c7+ ♞d7 6.♞xd5 ♞c8** [6...♞c6 7.♞g2+-] **7.♞b6+ ♞b8 8.♞d7+ ♞a7 9.♞xc5+-** Durch das Bauernopfer im ersten Zug gelang es Weiß, dem schwarzen Läufer den Zugang zum a-Bauern zu verwehren. **1:0**

Studie von
V. Kosek

1923

Weiß am Zug
gewinnt!

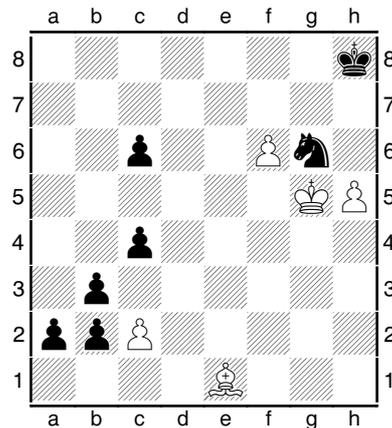


1.♞f5! [nur Remis ist: 1.♞g6? ♟a8! 2.♞e5+ ♞b5=; sowie 1.♞f3? ♟c8! 2.♞d4+ ♞d5 3.♞f5 ♞e6 4.♞b8 ♟a6 5.♞a7 ♟c8=] **1...♟a8** [1...♟c8 2.♞e7+ ♞d7 3.♞xc8 ♞xc8 4.b7+ ♞c7 5.b8♞++-] **2.♞d4+ ♞c5** [2...♞d7 3.♞xa8+-] **3.♞e6+ ♞c6 4.♞c7 ♟b7 5.♞d5!** und Schwarz verliert, da er im Zugzwang ist! **1:0**

Studie von
Rolf Richter

1974

Weiß am Zug
hält Remis!

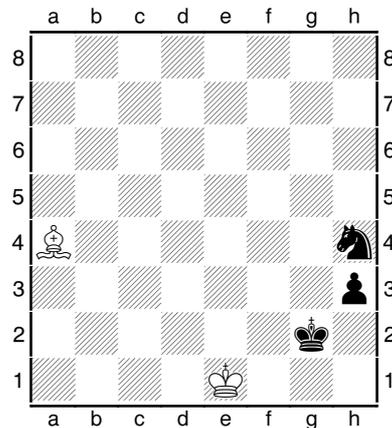


Diese Komposition hat keinerlei realen Bezug, macht aber Spaß! **1.f7!** [und nicht 1.♟c3? ♞f8!! 2.♞h6 ♞g8 und Schwarz gewinnt!] **♞f8** [sonst gewinnt Weiß: 1...b1♞?? 2.♟c3+ ♞e5 (2...♞h7 3.hxg6#) 3.f8♞+ ♞h7 4.♞e7+ ♞g8 5.♞e8+ ♞h7 6.♟xe5 ♞g1+ 7.♞f5 ♞f2+ 8.♞e6+- und baldiges Matt!] **2.♞h6 b1♞!** [2...b1♞?? 3.♟c3#] **3.c3 ♞d2** [oder Remis durch: 3...a1♞ 4.♟g3! ♞xc3 5.♟e5+ ♞xe5 Patt!] **4.♟xd2 a1♞** [oder wieder Patt: 4...a1♞ 5.♟f4 ♞xc3 6.♟e5+ ♞xe5; oder Patt nach Läuferumwandlung: 4...a1♟ 5.♟g5! ♟xc3 6.♟f6+ ♟f6] **5.♟f4 ♞e1 6.♟e5+ ♞xe5** und erneut Patt! Schwarz konnte sich alle vier möglichen Figuren durch Umwandlung holen. Der weiße Läufer ist aber stets die bestimmende Figur auf dem Brett. **1/2:1/2**

Studie von
S. Loyd

1934

Weiß am Zug
hält Remis!

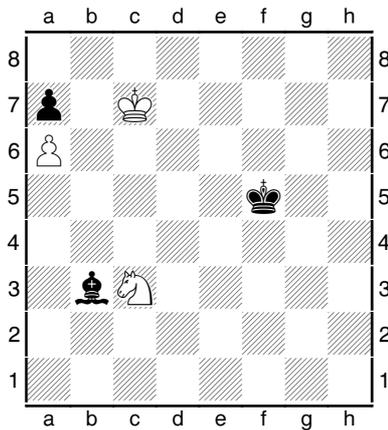


Weiß kann nur unentschieden halten, weil der Springer kein Tempo gewinnen kann: **1.♟d7! h2 2.♟c6+ ♞g1** [oder 2...♞f3+ 3.♞e2 h1♞ 4.♟xf3+ ♞g1 5.♟xh1 Remis!] **3.♟h1!! ♞xh1** [oder 3...♞g2+ 4.♞e2 ♞f4+ (4...♞xh1 5.♞f1!=) 5.♞e1 ♞h5 6.♟a8 (6.♞e2?? ♞g3+ 7.♞e1 ♞xh1-) 6...♞f4 7.♟h1! und ebenfalls Remis!] **4.♞f2!** diese Stellung ist remis. Der Springer kann kein Tempo gewinnen und somit den weißen König nicht von f1 bzw. f2 vertreiben: **4...♞f3 5.♞f1 ♞g1 6.♞f2 ♞h3+ 7.♞f1 ♞g5 8.♞f2 ♞e4+ 9.♞f1 ♞d2+ 10.♞f2...** **1/2:1/2**

Studie von
C. J. de Feijter

1936

Weiß am Zug
gewinnt!

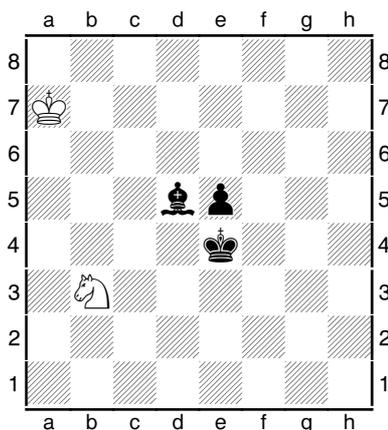


In dieser Studie gelingt es Weiß, seinen Bauern zu halten, den feindlichen zu erobern und Schwarz dann entscheidend auszutempieren: **1. ♖b5!** ♜f6 [1... ♙c4?? 2. ♗d6+-] **2. ♗xa7 ♙c4 3. ♗b5!** sonst fällt der Bauer und die Partie ist remis **3... ♜e7!** [3... ♙xb5? 4. a7+-] **4. a7 ♙d5 5. ♗d6 ♙a8!** [5... ♙f3?? 6. ♗b7! und Weiß wandelt um und gewinnt] **6. ♗c4!** Weiß erobert nun durch richtiges Tempieren den schwarzen Läufer und hindert zugleich den schwarzen König, nach c7/c8 zu gelangen (sonst Remis wie in der Loyd-Studie!) **6... ♙d5 7. ♜c8 ♙e4 8. ♗a5 ♙a8 9. ♗b7 ♜e8 10. ♗d6+ ♜e7 11. ♜c7 ♜e6 12. ♗c4 ♜e7** Die Stellung wie beim 6. Zug ist entstanden, nun ist jedoch durch den Tempogewinn Weiß am Zug. **13. ♜b8 ♗d8** [13... ♗d7 14. ♗b6+ ♗d8 15. ♗xa8+-] **14. ♗a5** [14. ♜xa8?? ♜c8 15. ♗b6+ ♜c7= siehe Loyd-Studie!] **14... ♗d7 15. ♗b7 ♜c6 16. ♜xa8 ♜c7 17. ♗d6 ♜xd6 18. ♜b7 1:0**

Studie von
G. M. Kasparjan

1952

Weiß am Zug
hält Remis!



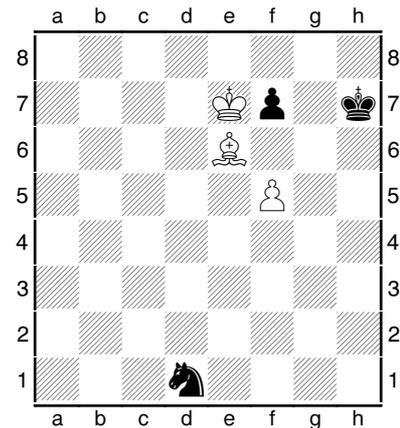
1. ♗c1! [alles andere verliert: 1. ♗a5?? und der Springer wird vom Läufer kontrolliert: 1... ♗d4 2. ♜b6 e4-+; 1. ♗a1?? ♗d3-+ der Springer hat kein freies Feld, der Bauer läuft einfach durch; 1. ♗d2+? ♜e3 2. ♗f1+ (2. ♗b1 ♗d3!-+ der Bauer kann nun durchziehen) 2... ♜f2 3. ♗d2

(3. ♗h2 ♙e6! der Bauer kann sorglos durchgehen) 3... ♜e2 4. ♗b1 ♗d3 wie zuvor; Weiß kann den Bauern nicht aufhalten; 1. ♗c5+? ♗d4 2. ♜b6 ♜c4! 3. ♗d7 e4 4. ♗e5+ ♗d4 5. ♗g4 ♙e6 6. ♗h2 ♙h3 7. ♜c6 ♜e3 8. ♗d5 ♜f4 9. ♗d4 ♙g2-+ Schwarz kassiert den Springer] **1... ♜e3 2. ♜b6 ♗d2 3. ♜c5 ♙g8** [3... ♜xc1? 4. ♜xd5 e4 5. ♜xe4] **4. ♗d6 e4 5. ♜e5 e3 6. ♜e4!** [alles andere verliert: 6. ♗d4? ♙d5! 7. ♜xd5 ♜xc1 8. ♜e4 ♗d2-+; 6. ♜f4? ♙d5-+] **6... ♙f7 7. ♜f3!** Weiß hat das Dreieck e4/f3/f4 zur Verfügung, so daß der Läufer auf der Schrägen a2/g8 kein Tempo gewinnen kann! **7... ♙d5+ 8. ♜f4 ♙e6** [wechselt der Läufer die Bahn, so hat Weiß Dauerschach: 8... ♙c6 9. ♗b3+ ♗d3 10. ♗c1+ ♗d4 11. ♗b3+ ♗d3=] **9. ♜f3 ♙f7 10. ♜e4 ♙g6+ 11. ♜f4!** [aber keinesfalls 11. ♜f3? ♙c2 12. ♜f4 ♙a4 13. ♜e4 ♙c6+ 14. ♜f4 ♙d5 mit Zugzwang und Gewinn für Schwarz!] **11... ♙c2 12. ♜f3 ♙a4** [12... ♙d1+ 13. ♜e4] **13. ♜f4** nach Lc6 folgen nun wieder Springerschachs. Remis! ½-½

Studie von
S. Filaretov

1925

Weiß am Zug
gewinnt!



1.f6! [und nicht 1. ♙xf7? ♗e3! 2.f6 ♗f5+! (2... ♗g4? 3. ♙g6+! ♜xg6 4.f7±) 3. ♜e8 ♗h6=; 1. ♜xf7? ♗f2 2.f6 ♗e4 3. ♙f5+ ♜h8 4. ♙xe4] **1... ♗f2** [andere Züge verlieren auch: 1... ♗e3 2. ♜xf7 ♗g2 3. ♜e8 ♗h4 4.f7 ♗g6 5. ♙f5+-] **2. ♙xf7! ♗g4** [2... ♗e4? 3. ♙g6+! ♜xg6 4.f7+-] **3. ♙g6+!** [nur Remis ist 3. ♙g8+? ♜h8! 4.f7 ♗e5 5.f8♞ ♗g6+=] **3... ♜h8! 4.f7 ♗h6! 5.f8♞!!** [5.f8♞+?? ♗g8+ 6. ♜e6 patt!] **5... ♗g4 6. ♙f5 ♗e5** verhindert Kf7 [6... ♗e3? 7. ♙e6! ♜h7 8. ♜f7! mit Zugzwang und schnellem Matt, zum Beispiel: 8... ♜h8 9. ♙g7+ ♜h7 10. ♙d7 ♗d5 11. ♙f5#] **7. ♙h6** der Rest ist Technik. Ständig droht Patt, Weiß braucht deshalb noch 20 Züge: **7... ♜g8 8. ♜f6 ♗c6 9. ♙e4 ♗d4 10. ♜g6 ♗e6 11. ♙d5 ♜h8 12. ♙c4 ♗f8+ 13. ♜f7 ♗g6 14. ♙g7+ ♜h7 15. ♙d5 ♗h8+ 16. ♜f6 ♗g6 17. ♙e4 ♜g8 18. ♙h6 ♗h8 19. ♙e3 ♜f8 20. ♙c5+ ♜g8 21. ♙a3 ♗f7 22. ♙d5 1:0**

Beispielpartie aus Höchststadt

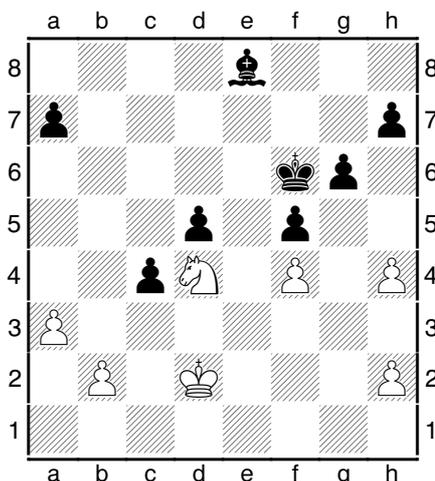
Zum Abschluß möchte ich noch eine Partie zeigen, die ich so hoffentlich nicht mehr verhunze.

○ Gerhard Schwalbe (SC Bamberg; 2020)

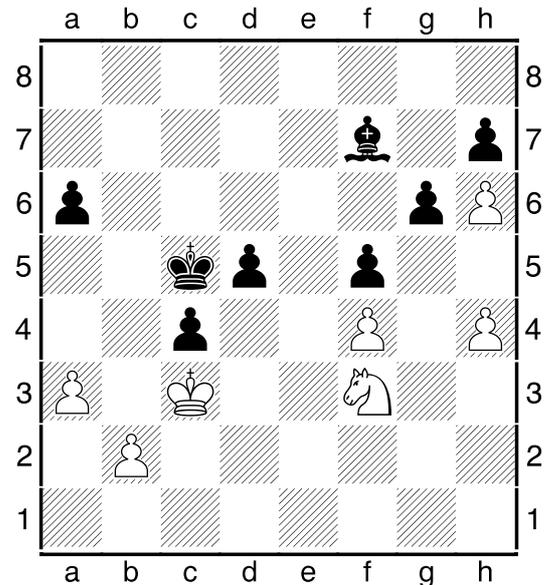
● Sebastian Dietze (2150)

Oberfränkisches Meisterturnier 2001
Runde 4, 8. April 2001

1. ♖f3 e6 2. c4 d5 3. d4 ♜f6 4. ♜c3 ♙e7 5. ♙f4 0-0 6. e3 b6 7. cxd5 exd5 8. ♙d3 ♙b7 9. ♚c2 c5 10. dxc5 bxc5 11. 0-0 ♜c6 12. ♙f5 g6!? Schwächt zwar die Verteidigung um den schwarzen König, schickt dafür aber den Lf5 ins Abseits 13. ♙h6 ♞e8 14. ♙h3 ♚a5 15. ♞fd1 ♞ad8 16. a3 ♚a6 17. ♜a4 ♜e4 18. ♙f4 f5!? Noch besser wäre d4! gewesen, da der Sa4 dann meist fällt 19. ♜e5 c4? Hier war g5! möglich 20. f3?! ♜g5! 21. ♜c3 Schwalbe bietet in mißlicher Lage Remis an 21... ♜xh3+ 22. gxh3 ♜xe5? d4!! hätte die Partie gewonnen! Weiß kann die folgenden Drohungen (Matt!) durch Da6-c6-f3-... nur unter Materialverlust umgehen 23. ♙xe5 ♚c6 24. ♙d4 ♙c5 Weiß hat den Doppelsolani auf der h-Linie, Schwarz leidet unter seinem Lb7 25. ♚f2 ♞e7 26. ♞d2 ♞de8 27. ♞ad1 ♞xe3 28. ♞e2? Mit Sxd5! hätte Weiß den Bauern sofort zurückgewonnen 28... ♙xd4 29. ♞xd4 ♞xe2 30. ♜xe2 ♚f6 Dietze versucht in hochgradiger Zeitnot bis zu Zug 40 nichts falsch zu machen 31. ♜f1 ♚e5 32. h4 ♜g7 33. ♞d2 ♚e3 34. ♚xe3 ♞xe3 35. ♜f2 ♞b3 36. ♜d4 ♞b6 37. ♞e2 ♜f6 38. ♜e1 ♙a6 Droht c4-c3 39. ♞e8 ♙b7 40. ♞e2 ♙c8 41. ♜d1 ♙d7 42. ♜c1 ♞b8 43. f4! Diesen Zug hätten beide Spieler seit einigen Zügen spielen müssen! Der Ld7 wäre wieder ins Spiel gekommen 43... ♞e8 44. ♞xe8 ♙xe8



45. ♜d2 ♜e7 Dietze spielt Angsthasenschach [45...h6! öffnet die Stellung und droht die Bildung eines Freibauern auf der f-Linie! So gewinnt Schwarz! 46. ♜f3 ♙a4 47. ♜e3 ♙c2 48. ♜e5 g5 49. hxg5+ hxg5+ Schwarz hat seinen Läufer befreit und behält auch den Mehrbauern] 46. ♜e3 ♜d6 47. h5 Schwalbe, der hier (auch durch dieses Remis!) Oberfränkischer Meister wurde, will die schwarzen Bauerstruktur weiter schwächen 47... a6 48. ♜d2 ♙f7 49. h4 ♜c5 50. ♜c3 ♙e8 51. ♜e6+ ♜d6 52. ♜d4 ♙d7 53. h6! Jetzt gerät Schwarz in Gefahr. Der Bauer auf h6 droht immer durch Springeropfer auf g6 durchzulaufen 53... ♜c5 54. ♜f3 ♙e6 55. ♜d4 Andere Springerzüge sind tabu, da sonst d5-d4+ kommt 55... ♙f7 56. ♜f3 ½:½ alle schwarzen Bauern blockieren ihren eigenen Läufer, Schwarz kann letztendlich noch froh mit dem Remis sein!



4 Lustiges und Lösungen

Mutter, ich bin soeben Ex-Weltmeister geworden.

Michail Tal (nach dem Verlust des WM-Titels an Botvinnik)

Im Blitzschach ist der Springer stärker als der Läufer.

Großmeister *Vlastimil Hort*

Schach ist die komplizierteste Vergeudung menschlicher Intelligenz, die sich außerhalb einer Werbeagentur nur finden läßt.

Raymond Chandler



4.1 Lösungen der Aufgaben

Lösungen - Kombinationsmotive

Schwächung der Grundreihe

- ① 1. ♖a7!! 1:0
- ② 1. ♖c4!! (Turmgewinn oder Grundlinienmatt) 1:0
- ③ 1. ♕xd5+ ♖xd5 2. ♗e7+ ♗xe7 3. ♖e8# 1:0
- ④ 1. ♖f7! ♗e6! 2. ♖d8! ♖c1+ 3. ♗h2 ♖f4+ 4. ♗h3
- ⑤ 1. ♗e7+! ♖xe7 2. ♖xf6! (droht ♖xg7++ und ♖d8+)
- ⑥ 1. ♖xa6! (nebst 2. ♖e8+ oder 2. ♖xa8+) 1:0

Die Räumung

- ① 1. ♖xh7+! ♗xh7 2. ♖h3+ ♗g7 3. ♕h6+ ♗h7 4. ♕f8# 1:0
- ② 1. ♕g8! ♖xg8 [oder 1... ♖xd2? 2. ♖h7#] 2. ♖xd8
- ③ 1. ♕e5! ♖d8 [oder 1... ♖xb7? 2. ♕xf6#] 2. ♖xa8 fxe5 [oder 2... ♖xb7? 3. ♕xf6#] 3. ♖xd8 ♖xd8
- ④ 1. ♖xe8+! ♗xe8 2. ♗d4+ ♗f8 3. ♖e8+!! ♗xe8 4. ♖g8+ ♗e7 5. ♗f5# 1:0
- ⑤ 1. ♖xf6! ♕xf6 2. ♖xf6+! ♗xf6 3. ♗xd5+ ♗g5 4. ♕c1+ ♗h5 5. ♗f6# 1:0
- ⑥ 1. ♖xf6! ♖xd1! 2. ♖xg7+!! ♗xg7 3. ♕e5+ ♗h6 4. ♕g7+ ♗h5 5. ♕e2+ ♗h4 6. ♕f6# 1:0

Die Fesselung

- ① 1. ♖e7!! ♖xb7 2. ♖xb7 1:0
- ② 1. ♖d8+ ♗xd8 2. ♖xe4 1:0
- ③ 1. ♖xf6! ♖xf6 2. ♖f1!! ♖xb2 3. ♖xf8# 1:0
- ④ 1. ♖g6 ♕xd5 2. ♕xd5 ♖e7 3. ♖xf7 ♖xf7 4. ♖f1 1:0
- ⑤ 1. ♖h5!! ♖xd7 2. ♗g5+ ♗h8 3. ♖xh6# 1:0
- ⑥ 1. ♕xf6 ♕xf6 2. ♖xh7+ ♗xh7 3. ♖h5+ ♗g8 4. ♗g6

Die Ablenkung

- ① 1. ♗a6+!! ♗xa6 2. ♗e7 1:0
- ② 1. ♖e1+! ♖xe1 2.g3# 1:0
- ③ 1. ♖d8+!! (droht 2. ♖c3+ oder 2. ♖e5+) 1:0
- ④ 1. ♖g1+ ♗h6 2. ♕f8+! ♖xf8 3. ♖d3 ♖ad8 4. ♖h3#
- ⑤ 1. ♕c4!! f5 [1... ♕xc4 2. ♖xd7; 1... ♗g7 2. ♕xe6 ♖xe6 3. ♖f5 ♖xf5 4. exf5 ♖f7 5. d7] 2. exf5 ♖xf5 [2... ♕xc4 3. ♖xc6] 3. ♕xe6 ♖xe6 4. ♖xd7 ♖xd7 5. ♖f6+ ♗h5 6.g4+ ♗h4 7. ♖h6# 1:0
- ⑥ 1. a8♖!! ♖xa8 2. ♖xh6!! ♖ae8 (oder 2... gxh6 3. ♕e6+ ♗h8 4. ♗g6#) 3. ♖b3+ ♖f7 4. ♖h8+ ♗xh8 5. ♖xf7 1:0

Die Hinlenkung

- ① 1. ♖g7+!! ♗xg7 2. ♗h6# 1:0
- ② 1. ♖xg8+! ♗xg8 2. ♖h8+ ♗xh8 3. ♕f7# 1:0
- ③ 1. d5+!! ♖xd5 [1... ♗f5 2. ♗g3+; 1... ♗xd5 2. ♗c3+; 1... ♗e5 2. ♖e7+ ♗xd5 3. ♗c3+] 2. ♗f4+ 1:0
- ④ 1. ♖xg7 ♗xg7 2. ♕xh6+ ♗xh6 3. ♖e3+ ♗g7 4. ♖g5+ ♗h8 5. ♖f6+ ♗g8 6. h6 1:0
- ⑤ 1. ♖h8+! ♗xh8 2. ♗g6! ♕c5 3. ♖e8+ ♕f8 4. ♖xf8# 1:0
- ⑥ 1. ♖e8+ ♗g7 2. ♖g8+ ♗xg8 3. ♖e8+ ♗g7 4. ♖f8+ ♗xf8 5. ♕h6+ ♗g8 6. ♖e8# 1:0

Der Doppelangriff

- ① 1. ♖xe6+! ♗xe6 2. ♗f4+ ♗f5 3. ♗xh5 1:0
- ② 1.g6! (gewinnt Springer oder Turm) hxg6 2. ♖xc5
- ③ 1. ♖f8+! ♖xf8 2. ♖xf8+ ♗xf8 3. ♗xd7+ ♗e8 4. ♗xe5
- ④ 1. ♖e8 ♖xb7 2. ♖xe4 ♖b1+ [2... fxe4 3. ♕xe4+ ♗f6 4. ♕xb7] 3. ♗g2 fxe4 4. ♕xe4+ ♗f6 5. ♕xb1 1:0
- ⑤ 1. ♖xf6! gx6 2. ♗ge4+! ♗h8 [2... ♗g6 3. ♗xf6+ ♗g7 4. ♗xd7] 3. ♗xf6 ♗h7 4. ♗xd7 1:0
- ⑥ 1. ♖xb7! ♖xb7 2. ♗d6 ♖c7 3. ♗dx7 ♖xf7 4. ♗xf7 ♗xf7 5. ♖xd5+ ♗f8 1:0

Lösungen - Dauerschach

① Studie von Kubbel, 1917

1. ♗c2+ ♗a2 2. ♖a4+ ♗b3 3. ♖b4+ ♗a2 4. ♖a4+ ♗b1 5. ♖b4+ ♗a2 Dauerschach ½:½

② Perez-Garcia – Zechevich, 1986

1. ♖xh7+!! ♗xh7 2. ♖h6+ ♗g8 3. ♗e7+ ♗g7 4. ♗f5+ ♗g8 5. ♗e7+ Dauerschach ½:½

③ Kasparian – Chekhover, 1936

1. ♖xb7+ ♗a8 2. ♖xa7+! nach anderen Schachgeboten geht die Dc6 verloren 2... ♗xa7 3. ♖b6+ ♗a8 4. ♖a6+ ♗b8 5. ♖d6+! [5. ♖b6+?? ♖b7 0:1] 5... ♗c8 6. ♖e6+ Der schwarze König kann dem Dauerschach nicht entkommen, seine Damen können nicht helfen Dauerschach ½:½

④ Held - Vik, 1952

1... ♖h1+! 2. ♗xh1 ♖c1+ 3. ♗h2 ♖f4+ 4. ♗h1 [4.g3 ♖xf2+ 5. ♗h1 ♖f1+] 4... ♖c1+ Dauerschach ½:½

⑤ Studie von Kliatskin, 1924

1. ♖g1+ ♗e2 2. ♖g2+ ♗f3 3. ♖g3+ ♗e4 4. ♖g4+ ♗f5 5. ♖g5+ ♗f6 6. ♖g6+ ♗f7 7. ♖g7+ ♗f8 8. ♖g8+ der weiße Turm gibt stets auf der g-Linie Schach! Dauerschach ½:½

⑥ Tarasevich – Zlotnik, 1971

1. ♕h5+!! ♗xh5 [und nicht 1... ♗xf5?? 2. ♕g6#; 1... ♗h7?? 2. ♖g7# und 1:0] 2. ♗g7+ ♗h6 3. ♗f5+ ♗h5 4. ♗g7+ Dauerschach ½:½

⑦ Studie von Lissitsyn, 1952

1... ♖d2! [1... ♗h2+?? 2. ♗e1 ♗f3+ 3. ♗d1 ♖d2+ 4. ♗c1 der König ist geflohen, Weiß wandelt nun seine Freibauern um 1:0] 2.a7 ♗h2+ 3. ♗g1 ♗f3+ 4. ♗f1 ♗h2+ 5. ♗e1 ♗f3+ Dauerschach ½:½

⑧ Studie von Schinkman, 1929

1. ♗c6+ ♗f8 2. ♗e6+ ♗g8 3. ♗e7+ ♗h7 4. ♗f8+ ♗h6 5. ♗g8+ ♗g5 6. ♗h7+ ♗f5 7. ♗h6+ ♗e6 8. ♗g5+ ♗e7 9. ♗f5+ ♗f8 10. ♗e6+ ♗g8 11. ♗e7+ genauso stand es nach Zug 3! Dauerschach ½:½

Lösungen – Berühmte Mattbilder

❶ Bodens Matt

Beispiel von Renaud/Khan 1969

1...♖c3+!! 2.bxc3 ♕a3# 0:1

❷ Réti's Matt

Tarrasch,Siegbert – NN

Berlin, 1931 – 1.♖d8+ das Hinlenkungsoffer

1...♗xd8 2.♕a5+ das Doppelschach 2...♗c8
[2...♗e8 3.♖d8#] 3.♖d8# 1:0

❸ Anastasias Matt

Renaud/Kahn 1969

1.♗e7+ ♗h8 2.♗xg6+ ♗g8 [2...fxg6 3.♖xf8#]
3.♗e7+ ♗h8 4.♖xh7+!! ♗xh7 5.♖h3+ ♖h4
6.♖xh4# 1:0

❹ Blackburnes Matt

(Diagramm-Stellung nach 13. ... h5?) – 1.e4
e5 2.♗f3 ♗c6 3.♕c4 ♕c5 4.c3 ♗f6 5.d4 ♕b6?
6.dxe5 ♗xe4? 7.♖d5 ♕xf2+ 8.♗f1 0-0 9.♖xe4
♕b6 10.♕d3 g6 11.♕g5 ♖e8 12.♕f6 d5
13.♖h4 h5? 14.♖xh5!! gxf5 15.♗g5 ♕f5
16.♕xf5 ♗xe5 17.♕h7# 1:0

❺ Arabermatt

Richtig ist: 1.♖d8+ ♗h7 2.♖xh6+!! nach
diesem Damenopfer ist das Araber-Matt nicht
mehr fern: 2...gxf6 3.♗f6+ ♗g7 4.♖g8# 1:0

❻ Bodens Matt

Harrwitz,Daniel – Healey, Frank 1865

1...♖xf3+!! 2.gxf3 ♕h3# 0:1

❼ Blackburnes Matt

Mackenzie, George Henry – NN

1.♖xh6+!! gxf6 2.♕d4+ ♕e5 3.♕xe5+ ♖f6
4.♕xf6# 1:0

❽ Murphys Matt

die schwarzen Springer sind gebunden,
müssen e8 und g5 abdecken. Dies kann Weiß
ausnutzen: 1.♗d2!! d6 [1...♗xd2 2.♖g5#]
2.♗xe4 ♗xe4 [2...dxe5 3.♗xf6#] 3.♖e8# 1:0

Lösungen - 126 Kombinationen

175.: 1.♖f7+! ♗h8 2.f6!! exf6 3.♗h6

176.: 1.♖xc8!

177.: 1.♖e4+ ♗d7 2.♖d3+ ♗c7 3.♖c4+
♗b8 4.♖b3+ ♗a8 5.♖g3!! Weiß gewinnt
den ♗g2

178.: 1.♖a7! ♖b6 2.♖b7!! - Grundlinienmatt!

179.: 1.♖g1+ ♗h6 2.♕f8+ ♖xf8 3.♖d3
nebst ♖h3++

180.: 1.♖g5+ ♗h7 2.♖g7+ ♗h6 3.♖h7
h1 ♖g7 4.♕g7+ Weiß erobert ♖ ohne Patt zu setzen

181.: 1.♗e5! ♗xb3 2.♗exf7+ ♖xf7
3.♗gxf7+ ♗d7 4.♕b5+! c6 5.♖e7++

182.: 1.♖h8+! ♗xh8 2.♖f8+ ♗h7 3.♖xf7+
♗h8 4.♖f8+ ♗h7 5.♕xg6+! ♗xg6
6.♖g8++

183.: 1.♕g5!! Schwarz kann f7 nicht mehr decken (♖ad1)

184.: 1.♗a6+ ♗h8 2.♖b4! ♖h8+ 3.♗g1
f2+ 4.♗g2 ♖g8+ 3.♗h2
Der ♗ läuft zum ♖. Das Matt ist nicht zu verhindern

185.: 1.♗f6+! ♗g7 1.♗h5+ läuft der ♗ zum ♗,
wird er matt, sonst hat Weiß eine Figur mehr.

186.: 1.♖xd7!! ♖xa4 2.♖d8+ gefolgt von ♕h6

187.: 1.g5!! ♖d6 2.♖xh7+! ♗xh7 3.hxg6+
♗xg6 4.♖h6+ ♗xg5 5.♗f3++

188.: 1.♖xh6+! ♕xh6 2.♖xh6+ ♗g8
3.♕b2+ Das Matt ist nicht zu verhindern

189.: 1.♖h5! g6 2.♖h6! Nun droht ♖f8++, und auf
♕b6 folgt ♗f8 mit Materialgewinn

190.: 1.♖h5!! Die ♖ ist tabu. Nun folgt zB. g6!

191.: 1.♖g8! Nur so kann Weiß seinen ♗ nach b4
überführen und gewinnen

192.: 1.♖xc6! Weiß gewinnt nun durch ♖xg5 eine Figur

193.: 1.♖e6!! Matt durch ♗h6 und ♖g8 ist unvermeidbar

194.: 1.♗h6+ ♗h8 2.♖xe5! ♖xe5 3.♗xf7+
Weiß gewinnt ♖ oder setzt Grundlinienmatt

195.: 1.♕c6! ♖c8 2.♖xf8+! ♖xf8 3.e6! Der
Bauerdurchmarsch kostet Schwarz den ♖

196.: 1.♕xh7+! ♗xh7 2.♖h5+ ♗g8
3.♕xg7!! ♗xg7 4.♖g5+ Das Matt durch
♖c1-c4-h4 ist nicht zu verhindern

197.: 1.♖h5!! Weiß setzt matt oder gewinnt die ♖

198.: 1.♖xh7+! ♗xh7 2.g6+ ♗h8 3.♖g5
nebst Matt im nächsten Zug

- 199.: 1. ♖e7+!! ♗xe7 2. ♖f8+!! ♕xf8
3. ♗h8+ ♕f7 4. ♖g5++
- 200.: 1. ♕xf6! ♕xf6 2. ♗xh7+!! ♕xh7
3. ♖h5+ ♕g8 4. ♖g6!! Matt durch ♖h8
- 201.: 1. ♖e7!! Schwarz hat nur noch einige Schachs, dann ist er durch ♗xf8 bzw. ♗g7 matt
- 202.: 1. ♖bxe6! ♗xe6 2. b6+!! ♕xb6 3. ♖h6!
- 203.: 1. ♕e6! h2 2. ♖xe8+ ♕g7 3. ♖h8!!
♕xh8 4. ♕f7
- 204.: 1. ♖g5!! ♗xf6 2. ♗d4!! ♖-Matt auf f7 droht
- 205.: 1. ♗d1!! Weiß verhindert das Matt und behält mindestens eine Mehrfigur
- 206.: 1. ♗c8+ ♕h7 2. ♗xe6! fxe6 3. f7
- 207.: 1. ♖c8+! ♗xc8 2. ♖xc8+ ♖xc8
3. ♗d8+ Schwarz kann das Matt in 3 nicht umgehen
- 208.: 1. ♗xh6+! gxh6 2. e6+! Der ♕ wird von den beiden ♖ erlegt
- 209.: 1. ♖h8+ ♕d8 2. ♖xd8+! ♕xd8
3. ♖b6+ ♕c8 4. ♗g8+ nebst Damengewinn
- 210.: 1. g4!! -Der ♕ gewinnt auf h7 den entscheidenden Bauern, der ♕ wird abgelenkt
- 211.: 1. ♗d2+!! Nebst ♕e4 oder ♕xe5 und 2. ♗d4++
- 212.: 1. ♖xh7+!! führt in allen Varianten zum Matt
- 213.: 1. ♕g3! Schwarz kann 2. ♕h4 nicht verhindern. Er verliert entweder den ♕ oder wird mattgesetzt
- 214.: 1. ♕f5! h3 2. ♕g4! ♕g2 3. a6 h2 4. a7
h1 ♗ 5. a8 ♗+ ♕g2 6. ♗a2+ ♕g1
7. ♕g3!! Schwarz wird mattgesetzt
- 215.: 1. ♖g5+ hxg5 2. ♗h3+ ♕a5 3. ♗xa5++
- 216.: 1. ♖g2!! Droht lapidar ♗xh7 nebst ♖h3++
- 217.: 1. ♗xa5+! ♕xa5 2. ♖xc7 ♗xc7 3. h7!
führt Weiß in ein gewonnenes Endspiel
- 218.: 1. ♗h3!! ♕xc4+ 2. ♕g1 f6 3. ♗h7+
♕f7 4. ♖h6! bringt entscheidenden Materialvorteil
- 219.: 1. ♖xf7! gewinnt Material!
- 220.: 1. ♕f5! droht unvermeidlich d6! nebst Bauernumwandlung mit e5-e6-e7-e8
- 221.: 1. ♕c4+ ♕xc4 2. ♗b3+ ♕d4 3. ♗d3++
- 222.: 1. ♕h6 Weiß gewinnt nach ♕g4 mit ♕h6-e3-d4
- 223.: 1. ♗e6+! ♕h8 2. ♕xf5! ♗g4! 3. f4!
- 224.: 1. g4! g5 2. h4!! der ♖ und der ♕ werden erstürmt
- 225.: 1. ♖xg7+! ♕xg7 2. ♕c1+!! mit ♕b2 und matt
- 226.: 1. ♖xe5+! dxe5 2. ♖d5+ ♕d8 3. ♖xf8+
♗xf8 4. ♗d6+ ♗d7 5. ♗xb8+ ♕c8
6. ♗d6+ ♗d7 7. ♗xf8+ ♕e8 8. ♗xe8+
- 227.: 1. ♖g8+!! und Weiß setzt matt oder gewinnt die ♗
- 228.: 1. ♗c8+ ♕xc8 2. ♖xc8+ ♕f7 3. ♖g5+
- 229.: 1. ♗h7+! ♕xh7 2. ♖xg7+ ♕h8
3. ♖g8+ ♕h7 4. ♖lg7+ ♕h6 5. ♖g6+
♕h7 6. ♖8g7+ ♕h8 7. ♖h6++
- 230.: 1. ♖e7!! gewinnt in allen Varianten Material
- 231.: 1. ♖g7+!! ♕xh8 1. ♖h7+! ♕g8 2. g7!
und Schwarz verliert wegen Zugzwang
- 232.: 1. ♗xh7+! ♕xh7 2. ♖h3+ ♕g7
3. ♕h6+ ♕h7 4. ♕f8++
- 233.: 1. ♖c4!! und Weiß setzt matt oder gewinnt die ♗
- 234.: 1. ♗xe8+ ♕xe8 2. ♖d4+ ♕f8 3. ♖e8+!
♕xe8 4. ♖f8+ ♕e7 5. ♖f5++
- 235.: 1. ♖a8+ ♕b7 2. ♖d6+!! cxd6 (oder 2.
... ♕xh8 3. ♖a1++) 4. ♖a7+ ♕c8
5. exd6 mit zweifacher, undeckbarer Mattdrohung:
6. ♖c7++ oder 6. d7++
- 236.: 1. ♖f6+! gxf6 2. ♗xe6+! fxe6
2. ♕h5++
- 237.: 1. ♖xc6!! gewinnt in allen Varianten zumindest Material
- 238.: 1. ♕a7!! ♗xa7 2. ♖xg6+ hxg6
3. ♗h6++
- 239.: 1. ♖xc8+! ♗xc8 2. d7! ♕xd7 3. ♕g4+
- 240.: 1. ♖d3+ ♕e4 (1. ... ♕c4 2. ♖bc3+
♕b4 3. ♖c1) 2. ♖e3+ ♕f4 (2. ... ♕d4
3. ♖bd3+ ♕c4 4. ♖d2) 3. ♖f3+ ♕g4
4. ♖g3+ ♕h4 5. ♖h3+ ♕g4
6. ♖bg3+ ♕f4 7. ♖e3!
- 241.: 1. ♖xc6! ♗xc6 (bxc6? 2. ♖b1+!)
2. ♖c5! ♗b5 3. ♖xa6+ ♗xa6 4. ♖b1!
e4 5. ♕xe4 mit undeckbaren Drohungen
- 242.: 1. ♗c3!! ♕xc3 2. ♕xc3+ ♕g8
3. ♖d8+ ♗xd8 4. e7+
- 243.: 1. ♖b8!! gewinnt in allen Varianten Material
- 244.: 1. ♖b8!! ♗xb8 2. ♗xe5+
- 245.: 1. ♖c8!! ♖d5 2. ♗b4+! und der ♕g4 fällt
- 246.: 1. ♖f6+! gxf6 2. ♗g4+! ♖g7 3. h6!!
(3. ♕f6? ♗xg2!) ♗xg2 4. ♗xg2
♕xg2 5. hxg7! und Weiß gewinnt eine Figur

- 247.:** 1. ♖xf7+! ♔xf7 (♖xf7 2. ♗e8+ mit Materialgewinn) 2. ♖c4+ ♔f6 3. ♖e6+! mit mit baldigem Matt
- 248.:** 1. ♖h6! ♖xh6 2. ♗f5! ♖g6 3. ♗e7+ ♔h8 4. ♗xg6+ fxg6 (oder hxg6 5. ♗h4+ mit Springergewinn) 5. e6 und Weiß gewinnt
- 249.:** 1. ♖xe7+! ♔xe7 2. ♖e4+ ♔d8 (♔d8 genauso) 3. ♗e6+ mit Damengewinn
- 250.:** 1. e6!! ♖xf6 2. e7!! mit Umwandlung oder Matt
- 251.:** 1. ♖a8+! ♗xa8 2. ♖a1 mit Matt in wenigen Zügen
- 252.:** 1. ♗d4 ♖b3+ 2. ♔c5!! (2. ♔c6?? ♖b6+! 3. ♗xb6 axb6 4. ♗xb6 ♖a7 Remis) 2... ♖xb7
3. ♗e5+ ♖c7+ (3... ♔c8 4. ♗c6 ♔d8 (4... ♖ab8 5. ♗c7 ♖a8 6. ♗xb7#) 5. ♗xb7!! ♖c8 6. ♗b5 gewinnt den Turm und damit die Partie, denn z. B. 6...a5 7. ♗f6# Matt!)
4. ♗d6 ♖g7 5. ♗c6+ ♖c7+ 6. ♗xc7#
- 253.:** 1. ♖f8+ ♖g8 2. ♖1f6!! mit Matt im nächsten Zug, beispielsweise 2. ... h6 3. ♖xh6++
- 254.:** 1. ♗f7+ ♔g8 2. ♗h6+ ♔h8
3. ♖xg7+!! ♔xg7 4. ♗xf5+ und Weiß hat einen Turm gewonnen
- 255.:** 1. ♖c6!! droht c2-c3 und ♖c6-c7 ♖d4 2. c3 ♖d7 3. ♖xc8! ♖xc8 4. ♗f6+ mit Damengewinn
- 256.:** 1. ♖h5 ♗xd5 2. ♖xd5 ♖xd5
1. ♖xf7+!! ♖xf7 4. ♗d7++
- 257.:** 1. ♗f6! ♗f8 2. ♖xh6+ ♗h7 3. ♗g5
♗g6 4. ♖xh7+!! ♗xh7 5. ♗f7++ (und nicht 1. ♗xh6? ♗f4!)
- 258.:** 1. c6! ♖xc6 2. ♖e7!! (mit Springergewinn wegen Gabel und Mattdrohung auf g7)
- 259.:** 1. ♗xg6!! mit Matt in spätestens neun Zügen, z. B.:
♖xh4 2. ♗f7+! 2. ... ♔xf7 3. ♖g7++
- 260.:** 1. ♗h6+! ♔h8 2. ♖xg7+! ♔xg7
3. ♗d4+ ♗e5 4. ♗xe5+ f6 5. gxf6
♗xh6 6. ♗f4++ Matt!
- 261.:** 1. ♖h6+!! ♔g8 (oder ♗xh6 2. ♗f5+ ♗g5 3. h4+
♗f4 4. g3+ ♗g4 5. f3+! ♗xf3 6. ♗e2++) 2. ♗f5
gxf5 3. ♗xf5 f6 4. ♖xh7+ ♔f8 5. ♗g6
♗xe6 6. ♖h8+ ♗g8 7. ♖h6++ Matt!
- 262.:** 1. ♖d8+! gewinnt Material
- 263.:** 1. ♗xf5!! ♖xe2 2. ♗e7+ ♖xe7
3. ♗xh7+ ♔xh7 4. g8 ♖++ ♔g6
5. ♖g6++ Matt!
- 264.:** 1. ♖b3!! Ablenkung! ♖xb3 2. ♗xg7 ♗xg7
3. f6 auch in allen anderen Varianten gewinnt Weiß entscheidend Material!

- 265.:** 1. ♗xg7! zerbröselt die schwarze Verteidigung, beispielsweise ♔xg7 2. ♖xf6 und
3. ♖xg6+ ist nicht zu verhindern
- 266.:** 1. ♖g6!! führt immer zum Matt, z.B. fxg6
2. ♖xg7+ ♔h8 3. ♖1d7 mit undeckbaren
Mattrohungen
- 267.:** das sollte man kennen: 1. ♖d8+!! ♔xd8
2. ♗g5+ ♔c7 (oder ♗e8 3. ♖d8 Matt!) 3. ♗d8
Matt!
- 268.:** 1. ♖d6! ♖xd6 2. ♖xg4+ ♔f7
3. ♖xg7+! ♔xg7 4. ♗f5+ führt in ein
gewonnenes Endspiel
- 269.:** nach 1. ♖e7! kann Schwarz das Feld f7 nicht mehr
kontrollieren.
- 270.:** 1. ♗f6+! ♖xf6 2. ♗h7+ ♔h8 3. ♗g6+!
♔g8 4. ♖h8+! ♔xh8 5. ♖h5+ ♔g8
6. ♖h7 Matt!
- 271.:** 1. ♗f6+! führt nach zahlreichen Schachs stets zum
Matt!
- 272.:** 1. ♗f5+ ♔h8 2. ♖xg6!! hxg6 3. ♖h3+
♗h6 3. ♖xh6+ Matt!
- 273.:** 1. ♖xd5+! ♔xd5 2. ♖d4 Matt! oder 1. ...
exd5 2. ♖e7 Matt! oder 1. ... ♔c7
2. ♖a7 und bald: Matt!
- 274.:** 1. ♖b8 ♗xd3 2. f6+!! ♔xf6 2. ♖xb6+
und Weiß gewinnt einen Läufer
- 275.:** 1. ♖xe4! ♖xe4 2. ♖g5 g6 3. ♖f6 mit
schnellem Matt
- 276.:** 1. e6! ♗xe6 2. ♗e5!! droht entscheidend Matt
durch 1. ♖xh6++!
- 277.:** 1. ♗xe5! fxe5 2. ♗xe5 ♖b4 3. ♖a8 1:0
- 278.:** 1. ♗c4+! gewinnt Material oder wird Matt, z.B.
♖xc4 2. ♖xd8+! ♔h7 3. ♖xf5+
- 279.:** 1. ♗f5!! ♖xd1+ 2. ♗xd1 ♗xf5
3. ♖c7!! mit Grundlinienmattandrohung! ♗xc2+
4. ♗c1 ♗a4+ 5. ♖xc6 ♗xc6 6. ♖e6
führt in ein gewonnenes Endspiel
- 280.:** 1. ♖xc7+! ♖xc7 2. ♖xc7+ ♔b8
3. ♖c3+! ♔a7 4. ♖a3+ ♗a6
5. ♖axa6+! ♔b7 6. ♖eb6+! ♔c8
7. ♖b8+ ♔d7 8. ♖xd8+ ♔xd8
9. ♖d6+ 1:0
- 281.:** 1. ♗xf7+! ♔xf7 2. ♖xc7+! ♖xc7
3. ♖h7+ 1:0
- 282.:** 1. ♖xg5+! hxg5 2. ♖xh8 mit Mattandrohung:
♖1h7++!

- 283.: 1. ♖g7+! ♗xg7 2.hxg7++ Matt!
- 284.: 1. ♖xh6+!! ♜xh6 2. ♖xh6+ ♔g7
3. ♘f7+!! ♙xf7 4. ♖h7+ ♙f6 5.e5+
dxe5 6.dxe5 Matt!
- 285.: 1.h4! droht ♘d5 Matt! e4 2. ♖xe6! fxe6
3. ♘g6 Matt!
- 286.: 1. ♘xf7! ♙xf7 2. ♘g5+ ♙g8 3. ♖xe6+
♙g7 4. ♖f7+ ♙h8 5. ♘e6 gewinnt
ausreichend Material
- 287.: 1. ♙d4! ♖xb1 2. ♙f2 ♖xh1 3. ♖e5 mit
der undeckbaren Mattdrohung ♖xg7
- 288.: 1. ♙f6!! (1. ♙e7! genügt auch) droht ♖xh6 Matt!
♖xf6 (Schachgebote verzögern das Ende nur)
2. ♖xh6+ gxh6 3.g7+ ♙h6 4.g8♖
Matt!
- 289.: 1.f7!! gewinnt in allen Varianten, z.B.: ♖xf7
2. ♖xd7 ♖xd7 3. ♖g8+ ♙e7 4.f6
Matt!
- 290.: 1. ♙xa4! ♖xa4 2. ♖xc8 ♖xc8
3. ♘h6+! gxh6 4. ♖g4+ ♜g7 5. ♖xc8
gewinnt Material
- 291.: 1. ♖e6+! ♙xe6 2. ♙e6+ ♙d6 3. ♘b5
Matt!
- 292.: 1. ♖xc8+! ♖xc8 2. ♙xb7! gewinnt Material,
denn ♖xb7?? 3. ♖e8 Matt!
- 293.: 1. ♖g7+! ♜xg7 2. ♘h6+ ♙h8 3.fxg7
Matt!
- 294.: Matt in 3 Zügen auf drei Arten: 1. ♖xa4+! ♖xa4
2. ♘a3+ ♖xa3 3. ♖c2 Matt! oder: 1. ♘e3+! ♜xe3
2. ♖c2+ ♜xc2 3. ♘d2 Matt! oder: 1. ♖xd4+! ♜xd4
2. ♘e3+ ♖xe3 3. ♘d2 Matt!
- 295.: 1. ♖xf7! ♖xf7 2. ♖xc7!! ♖f8
3. ♖xf7+! ♖xf7 4. ♖e8 Matt!
- 296.: 1.e6+! f6 2.e7! ♖xe7 3. ♙xd5! ♜d7
dank der f6-Schwäche behält Weiß die Angriffsstellung
und hat eine Figur mehr
- 297.: 1. ♘xc6 ♖xc6 2. ♖xc6 ♖xc6 3. ♖b7!!
Schwarz verliert wegen des drohenden Grundlinienmatts
den Turm!
- 298.: 1. ♖xc8+! ♙xc8 2.exd3! ♖xf3+
3. ♙g2 dank des drohenden Grundlinienmatts gewinnt
Weiß Material
- 299.: 1. ♖e1+! ♙e5 2.d6+ ♙e6 3. ♖b3+
♙f5 4. ♖d3+ ♙e6 (♙g5 5. ♖d3+ ♙h5 6.g4+
♙h4 7. ♖h6++) 5. ♖c4+ ♙f5 6. ♖g4 Matt!
- 300.: 1. ♖xe5+! (1.exf7+ ist auch gut) dxe5 2.f7+
♙d7 3. ♙f5+ ♙c6 4. ♙e4+ ♜d5
5. ♙xd5+ ♙d7 6. ♙xa8+ ... Läuferschachs
sichern die Bauernumwandlung

Lösungen – Patt im Endspiel

① Nikolaevsky – Taimanov, 1966

1...♙b6! [dumm ist hingegen: 1...a5 2.♙e5 ♙c7
3.♙d5 ♙b6 4.♙d6 ♙b7 5.♙xc5 Weiß gewinnt alle
Bauern und die Partie] 2.♙d6 ♙a5! der schwarze
König begräbt sich selbst! 3.♙xc5= [ebenfalls Patt
ist 3.♙c6] **Patt!**

② Studie von Nadareishvili, 1986

1.♙a3! ♙d7 [Schwarz hat nichts Besseres:
1...♖xb6?? 2.a8♖+ und 1:0; oder Stellungswieder-
holung nach 1...♖a5 2.♙b4 ♖a6 3.♙a3] 2.♙a2! a3
[2...♖a5 3.♙a3 ♖a6 4.♙a2 führt nicht weiter] 3.♙a1
a2 4.c8♖+ ♙xc8 5.a8♖+ ♖xa8 **Patt!**

③ Bartolich – Atkin, 1902

1.♖f6+! [und nicht 1.♖f8+?? ♖xf8 denn leider hat
Weiß noch diesen Zug: 2.h6 axb3# Matt!] 1...♙g8
2.♖g7+! ♙xg7 3.h6+! ♙f7= **Patt!**

④ Studie von Bron, 1958

1.♖xg4! f1♖ 2.♖f4+! ♖xf4+ 3.♙b4+! ♙e8
[3...♖xb4+ 4.♙xb4 ♙e7 5.a4 ♙d6 6.a5 ♙c7
7.axb6+ ♙xb6 ist auch Remis] **Patt!**

⑤ Studie von Tabidze, 1955

1.♙f2! ♙xh5 [1...♙h2 2.♘g3= ♙d3 (oder 2...♙h3
3.♘f1 ♙d3 4.♘g3 ♙c2 5.♘f1 ♙e4 6.♘g3 ♙d3
7.♘h1) 3.♘h5 und Schwarz kommt nicht weiter. Er
kann den Springer nicht fangen und seine Bauern
sind gelähmt] 2.♙g3 ♙g1 [2...♙g6 3.♙xg4 beide
Bauern fallen] **Patt!**

⑥ Studie von Troitsky, 1911

1.g6+! (1.g8♖? führt zu einem verloren
Läuferendspiel) ♙g8 2.a7 h2 3.a8♖+ ♙xa8 **Patt!**

⑦ Studie von Rinck, 1908

1.♘g5+ ♙e7 2.♘xf3 c2 3.♘g1 c1♖=
stalemate.[nach 3...c1♙ 4.♘h3 hat höchstens
Weiß Siegchancen; Königszüge sind tödlich:
3...♙d6 4.♘e2 ♙c5 5.♙g1 ♙c4 6.♙f2 ♙d3 7.♘c1+
♙d2 8.♘a2 und Weiß gewinnt!] **Patt!**

⑧ Studie von Platovs, 1909

1.♖xc5! cxb1♖ 2.♖a5+! ♙b7 3.♖b5+! ♖xb5 **Patt!**

4.2 Weltberühmte Partien

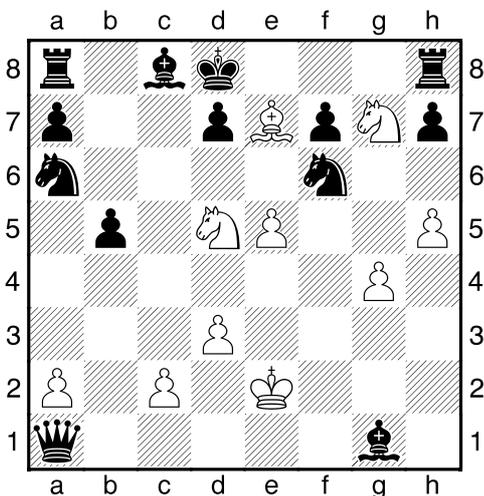
Die folgenden Kurzmatts und Meisterpartien sollten jedem fortgeschrittenen Schachspieler geläufig sein. Anderssens Opferspiel ist wunderschön nachzuspielen und die Patzer im Schäfermatt, Seekadettenmatt und Narrenmatt präge man sich bitte ein!

Die unsterbliche Partie

Adolf Anderssen - Lionel Kieseritzky

London, 1851

1.e4 e5 2.f4 exf4 Es galt als Ehrensache, jedes Gambit anzunehmen. Dagegen war die Kunst der Verteidigung damals noch schwach entwickelt. 3.♗c4 ♖h4+ 4.♔f1 b5 Ein damals übliches Gegenopfer, um den ♗ von Punkt f7 abzulenken und um den Zug ♗b7 zu ermöglichen. 5.♗xb5 ♗f6 6.♗f3 ♖h6 7.d3 ♗h5 Das also war der Sinn von ♖h6 - mit der Drohung ♗g3+ soll der Gegner überlistet werden. 8.♗h4 ♖g5 9.♗f5 c6 10.g4 ♗f6 11.♖g1 cxb5 Das feine Figurenopfer bringt die ♖ in eine gefährliche Abseitsstellung. 12.h4 ♖g6 13.h5 ♖g5 14.♖f3 ♗g8 Der traurige Rückzug ist notwendig, weil ♗xf4 mit Damenverlust drohte. 15.♗xf4 ♖f6 Alle Züge mußten Angriffszüge sein, mußten etwas drohen; hier z. B. auf b2. Angebracht war Rückzug nach d8. 16.♗c3 ♗c5 Wieder ein Angriffszug (diesmal auf den ♖g1) anstelle von ♗b7. 17.♗d5 Die Partie wurde nicht im großen Turnier sondern als freie Partie gespielt. Sonst hätte Anderssen wohl 17.d4! gezogen, wonach 18.♗d5 zwingend gewinnt. Anderssen war dem Zug der Zeit verhaftet, er wollte schön und mit Opfern spielen. 17...♖xb2 18.♗d6 ♗xg1 19.e5 ♖xa1+ Um die Linie der ♖ nach g7 zu unterbrechen, opfert Weiß auch den zweiten ♖. 20.♔e2 ♗a6 21.♗xg7+ ♔d8 22.♖f6+ Ein Damenopfer, das den Nachspielenden heute noch entzückt. 22...♗xf6 23.♗e7# 1:0

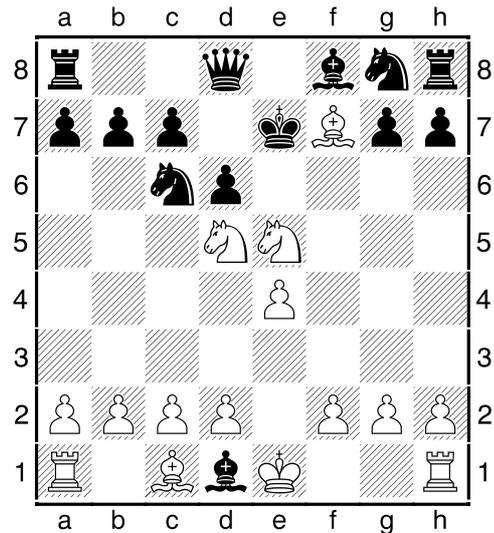


Das Seekadettenmatt

K. Legal - S. Brie

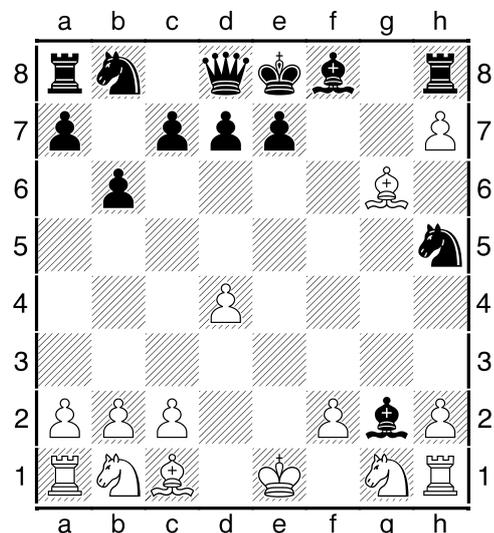
Cafe de la Regence, Paris, 1787

Dieses Matt wurde in der Operette „Der Seekadett“ von Segal im Jahre 1887 auf der Bühne vorgeführt 1.e4 e5 2.♗c4 d6 3.♗f3 ♗c6 4.♗c3 ♗g4 5.♗xe5? Eine Falle, die eigentlich ein grober Patzer ist: 5. ... ♗xe5! gewinnt nämlich einfach eine Figur! 5...♗xd1?? 6.♗xf7+ ♔e7 7.♗d5# 1:0



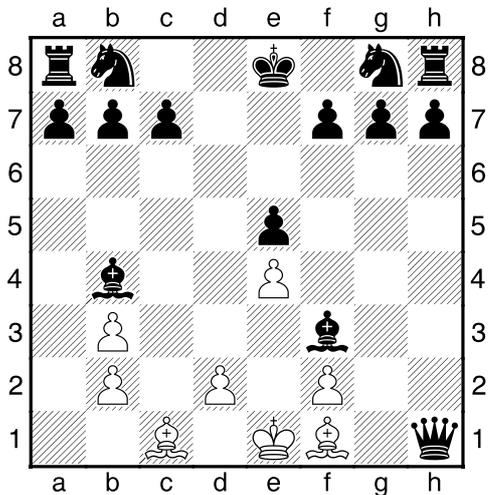
Grecos Matt

1623 von Gioacchino Greco - 1.e4 b6 2.d4 ♗b7 3.♗d3 f5? Um mit dem ♗b7 nach g2 zu kommen und dort den Eckturm zu gewinnen, steht der weiße ♗e4 im Wege. Daher greift Schwarz mit seinem f-♗ an, wobei jedoch der Königsflügel geschwächt wird (Diagonale h5-e8 steht für ein Damenschachgebot offen.) 4.exf5 ♗xg2 5.♖h5+ g6 6.fxg6 ♗f6 [6...♗g7 7.gxh7+ ♔f8 8.hxg8♖+ ♔xg8 9.♖f5 ♗xh1 10.♗f3] 7.gxh7+! ♗xh5 8.♗g6# 1:0



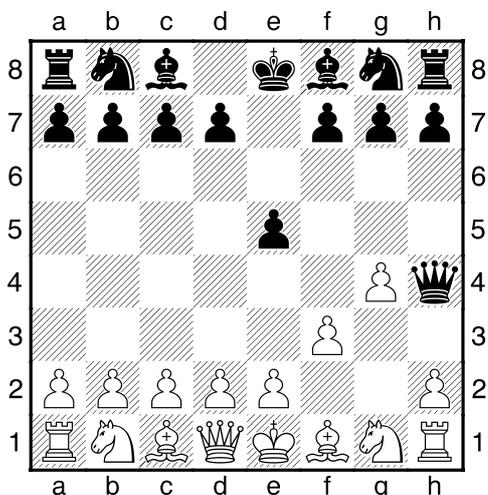
Das schnellste Patt

1.c4 d5 2.♖b3 dxc4 3.h4 cxb3
 4.axb3 e5 5.♖a4 ♕xh4 6.♘a3 ♘xa3
 7.♖b4 ♘xb4 8.♘f3 ♕xh1 9.g4 ♘xg4
 10.e4 ♘xf3 patt! 1/2:1/2



Das Narrenmatt

1.f3? e5 2.g4?? ♕h4# 0:1



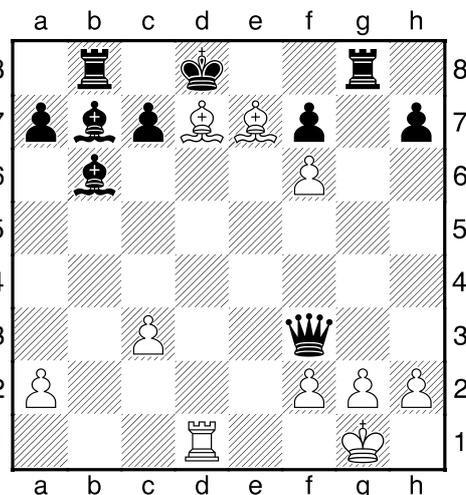
Die immergrüne Partie

Adolf Anderssen - Jean Dufresne

Berlin, 1852

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c4 ♘c5 4.b4 ♘xb4 [Das Evans-Gambit kann Schwarz ohne Nachteil auch mit 4...♘b6 5.b5 ♘a5 6.♘xe5 ♘h6 7.d4 d6 8.♘xh6 gxh6 9.♘xf7+ ♖e7 10.♘c3 dxe5 11.♖f3 ablehnen.] 5.c3 ♘a5 6.d4 exd4 [Als bestes gilt für Schwarz 6...d6 7.♖b3 ♖d7 8.dxe5 ♘b6! (droht ♘a5!)] 7.0-0 d3 8.♖b3 ♖f6 9.e5 ♖g6 [Eine Figur einbüßen würde 9...♘xe5 10.♖e1 d6 11.♖b5+ und der ♘La5 fällt.] 10.♖e1 ♘ge7 11.♘a3 b5 12.♖xb5 ♖b8 13.♖a4 ♘b6 14.♘bd2 ♘b7 15.♘e4 ♖f5 16.♘xd3 ♖h5 Um

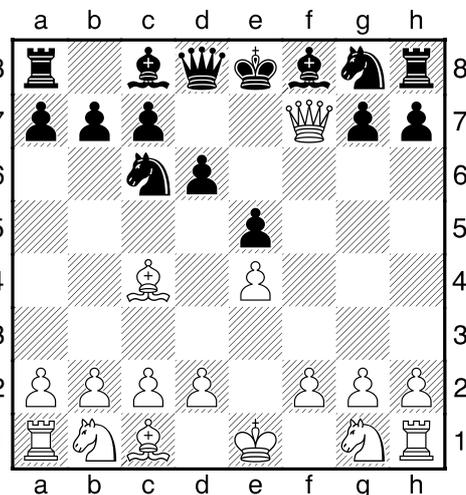
dem Damenverlust ♘f6+ auszuweichen. 17.♘f6+ [Anderssen selbst gab an, daß Weiß vielleicht besser so fortgesetzt hätte: 17.♘g3 ♖h6 18.♘c1 ♖e6 19.♘c4 ♘d5 20.♘g5 ♖g4 21.♖e4 ♘xc3 22.♘xf7+ ♘d8 23.♖xg4 ♘xa4 24.♖xa4 mit einer Mehrfigur für Weiß.] 17...gx f6 18.ex f6 ♖g8 19.♖ad1!! Der stille Vorbereitungszug zum glänzenden Damenopfer. 19...♖xf3 20.♖xe7+ ♘xe7?? 21.♖xd7+ Das nicht leicht vorherzusehende Damenopfer. 21...♘xd7 22.♘f5+ Beide schachgebenden Figuren sind ungedeckt, aber beim Doppelschach muß der König ziehen. 22...♘e8 23.♘d7+ ♘d8 24.♘xe7# So imponierend die Opfer und die abzugsbereite Turmbatterie auch sein mögen - der kleine ♘f6 entpuppte sich als der „Pfahl im Fleisch“, der erst die brillante Kombination ermöglichte. 1:0



Das Schäfermatt

3.♖f3?! ist ein schwacher Zug, nach 3. ... ♘f6! steht Schwarz sehr gut. Anfänger fallen jedoch gerne auf das bekannte Schäfermatt herein:

1.e4 e5 2.♘c4 ♘c6 3.♖f3?! d6??
 4.♖xf7# 0:1



4.3 Ein kleiner Sprachkurs

Schach - ajedrez - axedres - catur - chess - chesu - echecs - lusus - male - sach - sachy - sah - sakk - satranc - scacchi - schaak - schack - schak - schatransch - shakki - shah - shatranj - sjakk - skak - skaki - szachy - tschaturanga – xadrez

Englisch	Italienisch	Französisch	Spanisch	Deutsch	
Chess	Scacchi	Échecs	Ajedrez	Schach	
K King	R Re	R Roi	R Rey	K König	 (Persien: Schah)
Q Queen	D Donna	D Dame	D Dama <small>(oder Reina)</small>	D Dame	 (Persien: Wesir)
R Rook	T Torre	T Tour	T Torre	T Turm	 (Persien: Streitwagen)
B Bishop	A Alfiere	F Fou	A Alfil	L Läufer	 (Persien: Elefant)
N kNight	C Cavallo	C Cavalier	C Caballo	S Springer	 (Persien: Reiter)
p Pawn	p Pedone	p Pion	p Peón	b Bauer	 (Persien: Fußsoldat)

Vermutlich wurde in China bereits im 3. Jahrhundert vor Christus Schach gespielt – in einer anderen Form mit ähnlichen Regeln. Das Schach, das man im 6. Jahrhundert nach Christus in Indien spielte, ist unserem Schach viel ähnlicher.

Von Indien aus gelangte das Schachspiel nach Ostasien und zum Vorderen Orient. Obwohl sich Mohammed (wie auch Buddha) kritisch über Spiele äußerte, verbreitete sich das Schachspiel rasch im arabischen Kulturraum. Als Mohammed die Abbildung von Menschen und Tieren verbot, wurden die Schachfiguren nur noch vereinfacht dargestellt.

Die Europäer lernten Schach durch die islamischen Eroberer in Sizilien, Süditalien und Spanien kennen.

Die arabischen Figuren änderten wegen ihrer vereinfachten und deshalb viel schlechter erkennbaren Darstellung auf ihrem Weg nach Europa die Bezeichnung. Der Wesir wurde zur Königin (Dame). Der Streitwagen wurde Turm (russisch: Boot - *Iadja*) genannt, weil die Wagenaufbauten kaum erkennbar waren. Aus dem Reiter wurde das Pferd (Springer).

Die größten Unstimmigkeiten gab es beim Elefanten, da die Stoßzähne nur als Hörner angedeutet wurden (der Elefant

war in Europa unbekannt). Die Engländer hielten die Hörner für eine nach vorne gerutschte Bischofsmütze und sprachen deshalb vom Bischof (*bishop*). Die Franzosen glaubten eine Narrenkappe zu erkennen und nannten die Figur "Narr" (*fou*). Um das Spiel spannender zu machen, experimentierte man mit langschriftigen Figuren. So wurde der König entmacht und die Dame aufgewertet. Da dies dem damaligen Weltbild nicht entsprach, konnte man sich erst im 15. Jahrhundert zu einer Reform des Schachspiels entschließen. Diese Reform führte zur heutigen Gangart der Figuren und zur Rochade.

Deutsch – Englisch Schachwörterbuch

A Abbruch - break-off, ablehnen - to refuse, Ablenkung - diversion, Abschätzung - adjudication, Abspiel - line, absteigen - (to) be relegated, Abstieg - relegation, Abtausch - exchange, Abzugsschach - discovered check, algebraisches System - algebraic notation, Amateur - amateur, Analyse - analysis, analysieren - to analyze, angegriffen - en prise (auch:) attacked, Angriff - attack, Anmerkungen - annotations, annehmen - to accept, (den) Anzug haben - to have the first move, Aufbau - set-up, aufgeben - to resign, aufgedecktes Schach - discovered check, Ausgleich - balance / equality, ausgleichen - (to) equalize

B Bauer - pawn, Bauernendspiel - pawn ending, Bauernkette - pawn chain, Bauernschlägerei - pawn free fight, Bauernstruktur - pawn structure, Bauerntausch - pawn exchange, Bauernwalze - pawn roller, Baumsuche - tree search, Bedenkzeit - time limit, BdF (Bund deutscher Fernschachfreunde) - German Correspondence Chess Association, Befreiung - liberation, berührt-geführt (Regel) - touch-move rule, Bewertung - evaluation, Blindspiel - blindfold chess, blitzten - to blitz, Blitzturnier - blitz tournament, Blockade - blockade, Brücke - bridge, Buchholz-Wertung - rating of Buchholz

C Caissa (Schachgöttin) - Caissa (goddess of chess), Computerschach - computer chess

D Dame - queen, Damenflügel - queenside, Damengambit - queen's gambit, Damenschach - woman's chess, Dauerschach - perpetual check, Denksport - mental exercise, Diagonale - diagonal, Diagramm - diagram, Doppelangriff - double attack, Doppelbauer - doubled pawn, Doppelschach - double check, Drohung - threat, DSB (Deutscher Schachbund) - German Chess Federation, DSJ (Deutsche Schachjugend) - German Chess Youth

E einstellen - to drop, Einzelbauer - isolated pawn, Elosystem - Elo system, Elozahl - Elo rating, Endspiel - endgame, Endstand - final standings, en passant - en passant, entfesseln - to unpin, Entwicklung - development, Ergebnis - result, Eröffnung - opening, Eröffnungszug - opening move, ersticktes Matt - smothered mate, Eventualzug - conditional move, ewiges Schach - perpetual check

F Falle - trap, fallen - to drop, falsch - wrong, falscher Läufer - wrong bishop, Familienschach - family check, Fähnchen - flag, Farbverteilung - colour distribution, Fehler - mistake, Feld - square, Fernpartie - correspondence game, Fernschach - correspondence chess, Fernschachbund - correspondence chess association, Fesselung - pin, FIDE (Fédération Internationale des Échecs) - World Chess Association, Figur - piece, Fingerfehler - blunder (auch:) fingerfehler, Flügel - flank, Fortsetzung - continuation, Freibauer - passed pawn

G Gabel - fork, Gambit - gambit, gedeckt - guarded, gefesselt - pinned, Gegenangriff - counter-attack, Gegenspiel - counter-play, Gegner - opponent, Geier - Vulture, gewinnen - to win, GM (Großmeister) - Grandmaster, Großmeister - grandmaster, Grundreihe - first rank (die des Gegners: back rank), Grundreihenmatt - back-rank mate, Grundstellung - original position

H Halblawisch - Semi-Slav, Halbzug - half-move, hängende Bauern - hanging pawns, Hängepartie - adjourned game, Hauptvariante - main line, Hebel - pawn break, Hessenmeisterschaft - Hessian Championship

I ICCF (Weltfernschachbund) - International Correspondence Chess Federation, Igel - Hedgehog, IM (Internationaler Meister) - International Master, Initiative - initiative, Isolani - isolated pawn

K Kaffeehauspartie - coffee-house game, Kandidatenturnier - candidates' tournament, Kiebitz - kibitzer, Kombination - combination, Kompensation - compensation, König - king, Königsangriff - kingsattack, Königsflügel - kingside, Königsläufer - king's bishop, Königswanderung - king excursion, Kreuzfesselung - cross-pin, Kreuzschach - cross-check, Kurznotation - short notation, kurz rochieren - (to) castle kingside

L lang rochieren - (to) castle queenside, Läufer - bishop, Läuferpaar - pair of bishops, Leichtfigur - light piece (oder:) minor piece, Liga - league, Linie - file, Luftloch - square of escape

M Märchenschach - fairy chess, Mannschaft - team, Mannschaftsgeist - team spirit, Matt - mate, Mattbild - mating position, Mattnetz - mating net, Mehrtempo - additional tempo, Meister - master, Meisterschaft - championship, Minoritätsangriff - minority attack, Mittelbauern - central pawns, Mittelspiel - middle game

N nachspielen (Partie) - to play over (game), Nahschach - OTB chess (over the board chess), Narrenmatt - Fool's Mate, Nebenlösung - cook, Nebenvariante - side-line, Notation - game score

O offene Linien - open lines, offene Spiele - open games, offenes Turnier - open (tournament), Offizier - piece, Opfer - sacrifice, Opposition - opposition, Orang Utan - Sokolsky's Opening

P Paarung - pairing, Partieabschätzung - game adjudication, Partiebericht - game report, Partieformular - scoresheet, Partienotation - game score, Partieverlust - loss of the game, Patt - stalemate, Patzer - patzer, PGN-Format (Notation für Schachpartien im Internet) - PGN (Portable Game Notation), Plan - plan, Positionsspiel - positional play, Postlaufzeit - postal delay, Problemschach - problem chess, Punkt - point

Q Quadrat - square, Qualität (gewinnen, verlieren) - exchange (win, loose)

R Racheschach - spite check, Randbauer - rook pawn, Rangliste - rating list, Ratingsystem - rating system, Raumvorteil - space advantage, Reihe - rank, Remis - draw, Rochade - castling, Runde - round, Rundenturnier - round-robin tournament, Russisch - Petrov

S Schach - chess, Schach! - check!, schachähnlich - chess-like, Schachbezirk - chess district, Schachblindheit - chess blindness, Schachbrett - chess-board, Schachbund - chess federation, Schachcke - chess corner, Schachexperte - chess expert, Schachfeld - square, Schachfigur - piece, Schachforum - chess forum, Schachfreund - chess friend, Schachgeschichte - chess history, Schachgroßmeisterin - woman grandmaster, Schachjugend - chess youth, Schachkalender - chess calendar, Schachklub - chess club, Schachlehrbuch - chess book, Schachlexikon - chess encyclopaedia, Schachliebhaber - chess lover, schachmatt - checkmate, Schachmeisterschaft - chess championship, Schacholympiade - chess olympiad, Schachorganisation - chess organization, Schachpartie - chess game, Schachproblem - chess problem, Schachprogramm - chess program, Schachserver - chess server, schachspezifisch - chess-specific, Schachspiel - chess, Schachspieler - chess player, Schachsport - chess sport, Schachstellung - check position, Schachturnier - chess tournament, Schachuhr - chess clock, Schachverband - chess organization, Schachverein - chess club, Schachweltmeister - world chess champion, Schachzeitung - chess magazine, Schäfermatt - scholar's mate, Scheinopfer - sham sacrifice, schlagen - (to) capture, Schlagschach - losing chess, schlecht - bad, Schlüsselzug - key-move, Schnellschach - rapid chess, schwach - weak, schwarzfeldriger Läufer - dark-squared bishop, Schwarz(spieler) - Black, Schweizer System - Swiss system, Schwerfiguren - major (auch: heavy) pieces, Selbstmatt - selfmate, Seniorenweltmeister - world senior champion, Sieg - win, Simultanspiel - simultaneous games, Simultanvorstellung - simultaneous exhibition, Sonneborn-Berger-System - Sonneborn-Berger system, Spanisch - Ruy Lopez, spanische Variante - Spanish variation, spanische Variante - that's all Greek to me, Spezialvariante - special opening, spielen - to play, Spielstärke - strength, Springer - knight, Springeropfer - knight sacrifice, Stand - standings, stark - strong, Stellung - position, stiller Zug - quiet move, Strategie - strategy, Studie - study

T Taktik - tactics, teilnehmen (an) - to participate (in), Tempo - tempo, Thematurier - thematic tournament, Traumstellung - dream position, Turm - rook, Turmendspiel - rook ending, Turnier - tournament, Turnierankündigung - tournament announcement, Turnierdirektor - tournament director, Turnierende - end of tournament, Turniergruppe - tournament group, Turnierkalender - tournament calendar, Turnierleiter - tournament secretary, Turnierordnung - tournament rules, Turniersieg - victory in the tournament, Turnierwertung - tournament rating

U Übungsleiter - trainer, Uhr - clock, Umwandlung - promotion

V Variante - variation, verbundene Bauern - united pawns, Verdopplung - doubling, vergifteter Bauer - poisoned pawn, verlieren - to lose, Verlust - loss, Verlustpartie - lost game, Verteidigung - defence, Vorgabe (Turm) - odds (rook), Vorteil - advantage

W weißfeldriger Läufer - light-squared bishop, Weiß(spieler) - White, Weltmeister - world champion, Weltmeisterschaft - world championship, Weltschachbund - world chess association, Wertungssystem - rating system, Wertungszahl - rating, Wettkampf - match, Wolga-Gambit - Benko Gambit

Z Zahlennotation - numeric notation, Zeitkontrolle - time control, Zeitnot - time trouble, Zeitüberschreitung - exceeding time limit, Zentrum - centre, Zug - move, Zugumstellung - transposition (of moves), Zugwiederholung - repetition (of moves), Zugzwang - zugzwang, Zwischenschach - intervening check, Zwischenzug - intervening move (auch:) zwischenzug

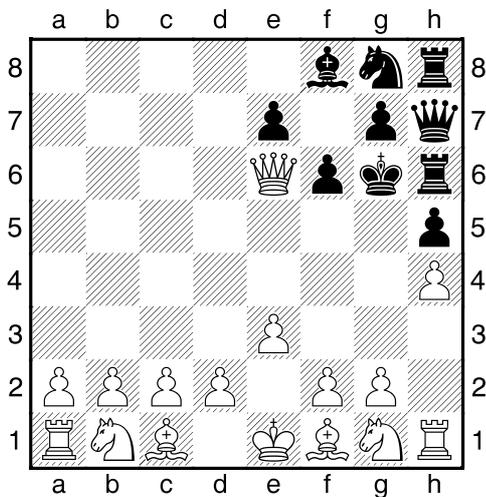
4.4 Rekordpatt und 18 Damen

Die folgenden Partien sollen lediglich etwas belustigen. Bitte nicht nachmachen!

Das schnellste Patt

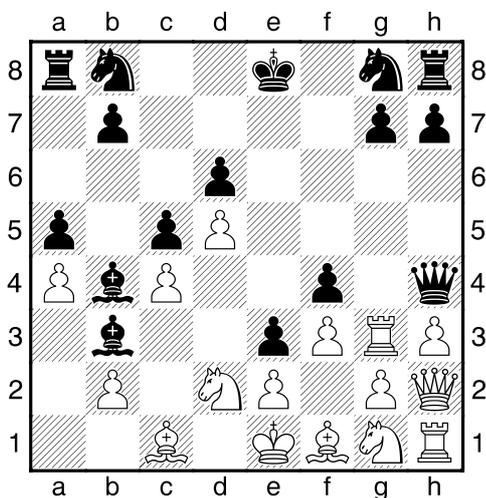
In 19 Halbzügen wird Schwarz pattgesetzt:

**1.e3 a5 2.♔h5 ♖a6 3.♔xa5 h5
4.♔xc7 ♜ah6 5.h4 f6 6.♔xd7+
♚f7 7.♔xb7 ♔d3 8.♔xb8 ♔h7
9.♔xc8 ♚g6 10.♔e6 patt! ½:½**



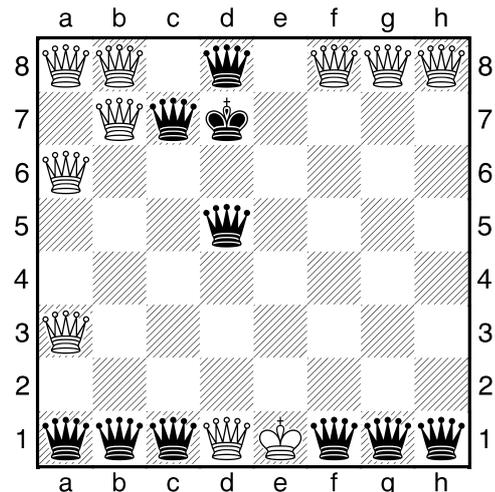
Patt ohne Abtausch

**1.d4 e5 2.♔d2 e4 3.a4 a5 4.♔f4
f5 5.h3 ♔h4 6.♔h2 ♚b4+
7.♞d2 d6 8.♞a3 ♚e6 9.♞g3
♚b3 10.c4 c5 11.f3 f4 12.d5 e3
patt! ½:½**



18 Damen in 48 Zügen

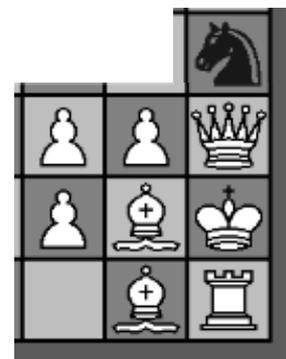
Es gibt Großmeisterpartien, in denen nach einer Bauernumwandlung drei Damen auf dem Brett stehen. Theoretisch ist es sogar möglich, insgesamt 18 Damen auf dem Brett zu haben. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, jedoch ist keine Stellung mit 18 Damen in weniger als 48 Zügen zu erreichen. Möglich ist diese Zugfolge:
1.e4 f5 2.e5 ♞f6 3.exf6 e5 4.g4 e4 5.♞e2 e3
6.♞g3 e2 7.h4 f4 8.h5 fxg3 9.h6 g5 10.♞h4
gxh4 11.g5 g2 12.g6 ♞g7 13.hxg7 g1♞ 14.f4
h3 15.f5 h2 16.b4 a5 17.b5 a4 18.b6 a3
19.♞b2 ♞a7 20.bxa7 axb2 21.a4 b5 22.a5 b4
23.a6 b3 24.c4 h1♞ 25.c5 h5 26.c6 ♞b7
27.cxb7 c5 28.d4 c4 29.d5 ♞c6 30.dxc6 c3
31.c7 c2 32.c8♞ c1♞ 33.b8♞ ♞cc7 34.a8♞ d5
35.a7 d4 36.♞c3 dxc3 37.♞a6 c2 38.♞a8b7
c1♞ 39.a8♞ ♞hd5 40.gxh8♞+ ♚d7 41.g7
bxa1♞ 42.g8♞ b2 43.f7 b1♞ 44.f8♞ h4 45.f6
h3 46.f7 h2 47.♞fa3 h1♞ 48.f8♞ exf1♞+



König nach f1 in 26 Zügen

Zum Abschluß noch ein Schachrätsel:

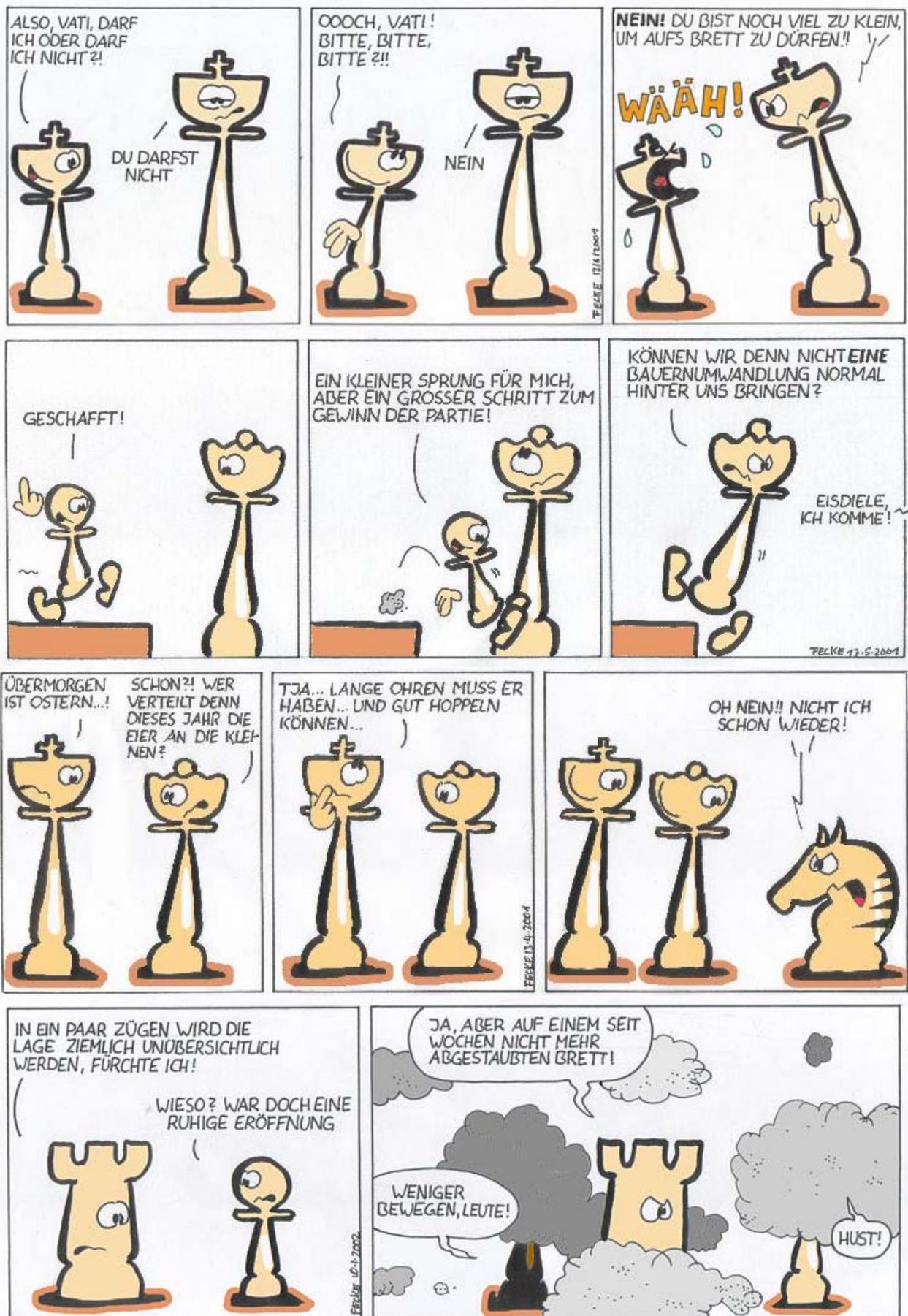
Weiß bringt auf diesem 3x3-Quadrat seinen König - ohne ihn ins Schach zu ziehen - nach links unten!

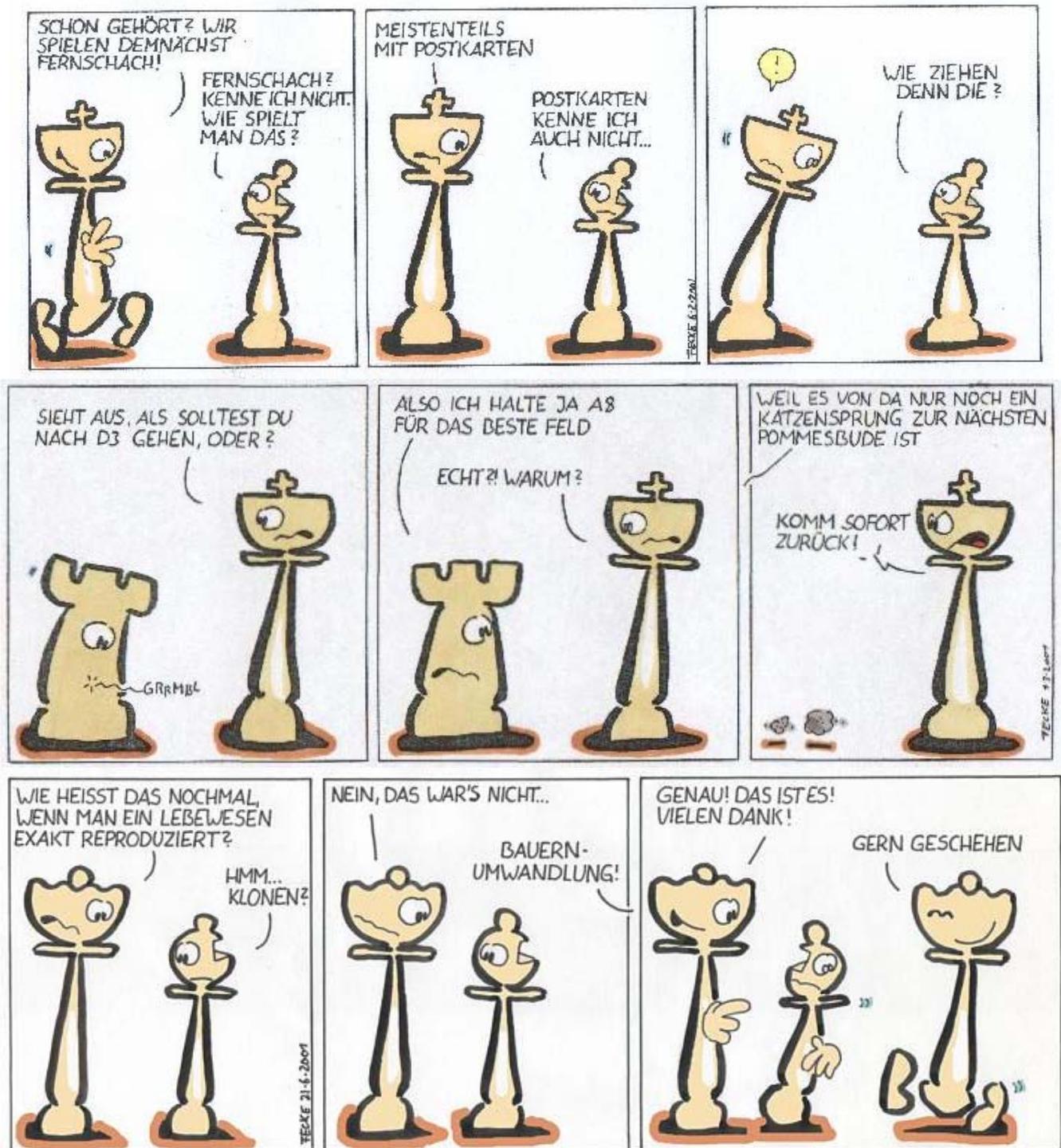


Lösung:

1.Lf1 2.Dg2 3.Kh3 4.Lh2 5.Tg1 6.Dh1 7.Lg2 8.Tf1 9.Lg1 10.Kh2
11.Lh3 12.Dg2 13.Kh1 14.Lh2 15.Tg1 16.Df1 17.Tg2 18.Lg1
19.Th2 20.Lg2 21.Th3 22.Lh2 23.Kg1 24.Lh1 25.Dg2 26.Kf1

4.5 Schach-Comics





Ende