

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Mattsetzen mit zwei Türmen</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Mattsetzen mit der Dame</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>Mattsetzen mit einem Turm</b>	<b>15</b>
<b>5</b>	<b>Mattsetzen mit zwei Läufern</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Mattsetzen mit Läufer und Springer</b>	<b>21</b>
<b>7</b>	<b>Kuriositäten</b>	<b>27</b>
<b>8</b>	<b>Kuriositäten</b>	<b>31</b>
<b>9</b>	<b>Kuriositäten</b>	<b>35</b>
<b>10</b>	<b>Dame gegen Turm</b>	<b>39</b>
<b>11</b>	<b>Dame gegen Läufer oder Springer</b>	<b>45</b>
<b>12</b>	<b>Turm gegen Läufer oder Springer</b>	<b>47</b>
<b>13</b>	<b>Turm gegen Läufer oder Springer</b>	<b>51</b>
<b>14</b>	<b>Jenseits der 50-Züge-Regel</b>	<b>55</b>
<b>15</b>	<b>Dame gegen Bauer</b>	<b>61</b>
<b>16</b>	<b>Turm gegen Bauer</b>	<b>67</b>
<b>17</b>	<b>Läufer gegen Bauer</b>	<b>71</b>

<b>18 Springer gegen Bauer</b>	<b>73</b>
<b>19 Quadratregel Co.</b>	<b>77</b>
<b>20 Schlüsselfelder</b>	<b>85</b>
<b>21 Mehrbauer</b>	<b>93</b>
<b>22 Positionsvorteil</b>	<b>109</b>
<b>23 Springer gegen mehrere Bauern</b>	<b>121</b>
<b>24 Weit entfernter Springer gegen Bauer</b>	<b>125</b>
<b>25 Springer und Bauer</b>	<b>127</b>
<b>26 Vorteil</b>	<b>133</b>
<b>27 Läufer gegen mehrere Bauern</b>	<b>139</b>
<b>28 Läufer und Bauer(n) gegen König und Bauer(n)</b>	<b>149</b>
<b>29 Läufer und Bauer gegen Läufer</b>	<b>153</b>
<b>30 Läufer und Bauern gegen Läufer</b>	<b>157</b>
<b>31 Materielles oder positionelles Übergewicht</b>	<b>159</b>
<b>32 Theoretische Stellungen</b>	<b>167</b>
<b>33 Praktische Beispiele</b>	<b>173</b>
<b>34 Läufer und Bauer gegen Springer</b>	<b>177</b>
<b>35 Springer und Bauer gegen Läufer</b>	<b>183</b>
<b>36 Turm gegen 2 verbundene Bauern</b>	<b>187</b>
<b>37 Turm gegen 2 isolierte Bauern</b>	<b>191</b>
<b>38 Turm gegen 3 verbundene Bauern</b>	<b>195</b>
<b>39 Turm und Bauern gegen Bauern</b>	<b>205</b>

<b>40 Turm und 1 Bauer gegen Turm</b>	<b>209</b>
<b>41 Turm und Randbauer gegen Turm</b>	<b>223</b>
<b>42 Turm und Randbauer auf der 6.Reihe gegen Turm</b>	<b>233</b>
<b>43 Turm und 2 verbundene Bauern gegen Turm</b>	<b>239</b>
<b>44 Autoren</b>	<b>247</b>
<b>45 Bildnachweis</b>	<b>249</b>
<b>46 GNU Free Documentation License</b>	<b>253</b>

## **Lizenz**

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License". [Kategorie: Buch](#)

# Kapitel 1

## Einleitung

Wenn man sich für Schach und eine Verbesserung der eigenen Spielstärke interessiert, warum sollte man sich dann ausgerechnet mit **langweiligen** Endspielen beschäftigen und nicht mit neuen Eröffnungen, mit Strategie oder Taktik? Nun das hat keiner verlangt, sicherlich ist all das notwendig. Aber ich habe einmal eine Schachdatenbank (die BigDatabase der Firma Chessbase aus dem Jahr 1999) daraufhin untersucht, wie wichtig Endspielkenntnisse für einen fortgeschrittenen Spieler sind. Diese von mir untersuchte Datenbank enthält 1.114.429 Partien. (Aktuellere Datenbanken sind weitaus größer, enthalten z.T. über 3 Millionen Partien, was aber nicht unbedingt zu einer Verbesserung ihrer Qualität geführt hat. In den letzten Jahren sind mit Sicherheit keine 2 Millionen hochklassigen neuen Partien gespielt worden, aber es wurden immer mehr Datensätze aus Amateurtournieren in die Datenbanken aufgenommen, aus denen man wenig lernen kann.)

In diesen 1.114.429 Partien

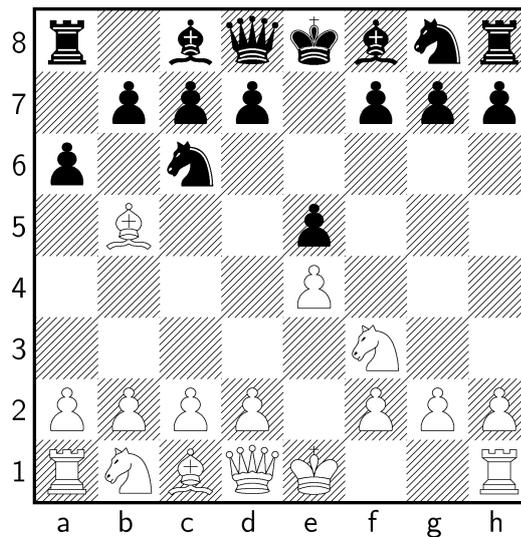
- wurden 86.478 Partien bis einschließlich dem 25.Zug gewonnen = 7,7%.
- wurden 243.036 Endspiele gespielt (Beide Parteien höchstens 2 Figuren und beliebig viele Bauern) = 22.6%.

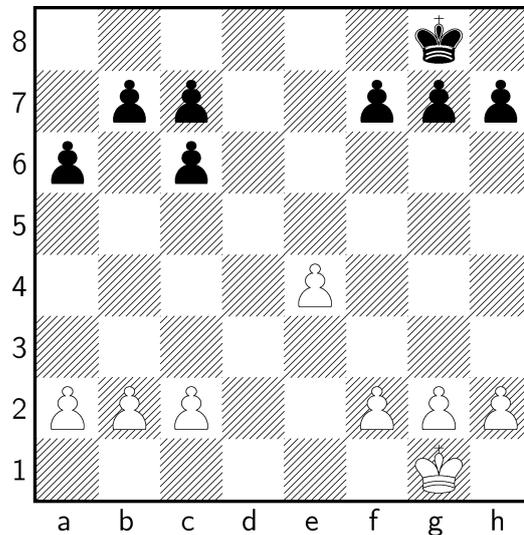
Das bedeutet, es ist weitaus wahrscheinlicher, gegen einen annähernd gleich starken Gegner bis ins Endspiel zu gelangen, als ihn in der Eröffnung zu überrumpeln oder selbst von ihm überrumpelt zu werden.

Die Endspiele kann man noch weiter untergliedern, je nach den in ihnen vorhandenen Figuren, der Anzahl der Bauern, usw. Die folgende Tabelle zeigt das zahlenmäßige Auftreten bestimmter Endspieltypen in der Datenbank. In einer Schachpartie kann es vorkommen, dass man zuerst ein Endspiel mit jeweils 2 Figuren hat, z.B. ein Doppelturmendspiel (1.Zeile der Tabelle). Nach dem Abtausch eines

Turmpaars erhält man ein Turmendspiel (2.Zeile). Je nach weiterem Partieverlauf kann sich daraus ein Bauernendspiel oder ein technisches Endspiel ergeben (3.Zeile). Zum Verständnis: In technischen Endspielen kämpfen Figuren in Abwesenheit von Bauern gegen Figuren des Gegners oder gegen Bauern in Abwesenheit gegnerischer Figuren.

Bei so vielen verschiedenen Endspieltypen, mit welchen soll man beginnen? Meiner Meinung nach muss man sie in der umgekehrten Reihenfolge analysieren, in der sie in einer Partie vorkommen können. Wenn man nicht weiß, wie man mit bestimmten Figuren Matt setzen kann, nützt es nichts, eine derartige Figurenkonstellation anzustreben. Wenn man keine Ahnung hat, dass man in einer Stellung einen bestimmten Vorteil besitzt oder andersherum eine Stellung leicht Remis halten kann, ist man nicht in der Lage, die dorthin führenden Transformationen richtig einzuschätzen. Dabei spielen spätere Endspieltypen manchmal sogar bei der Eröffnungswahl eine Rolle. Nach den einleitenden Zügen der Spanischen Partie 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Lb5 a6 (Stellung links)





kann Weiß den schwarzen Springer schlagen 4. Lxc6 dc. Denkt man sich jetzt alle Figuren weg und zusätzlich den weißen d-Bauern gegen den schwarzen e-Bauern getauscht, dann erhält man die rechts abgebildete Stellung.

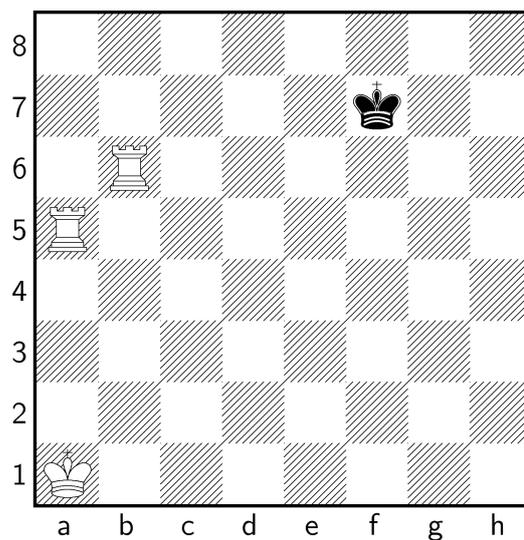
Diese Stellung ist für Weiß gewonnen. Bei beiderseitig bestem Spiel hat Schwarz keinerlei Chancen auf ein Remis. Trotzdem ist die Abtauschvariante heute nicht sehr beliebt, weil gute Spieler diesen Endspieltyp genau kennen. Während Weiß in einer solchen Partie auf Vereinfachungen aus sein wird, die ihn dem gewonnenen Endspiel näher bringen würden, wird Schwarz versuchen, seine Chancen im Mittelspiel zu nutzen. Immerhin verfügt Schwarz nach dem Abtausch des Läufers gegen den Springer über das Läuferpaar.

## Mattsetzen



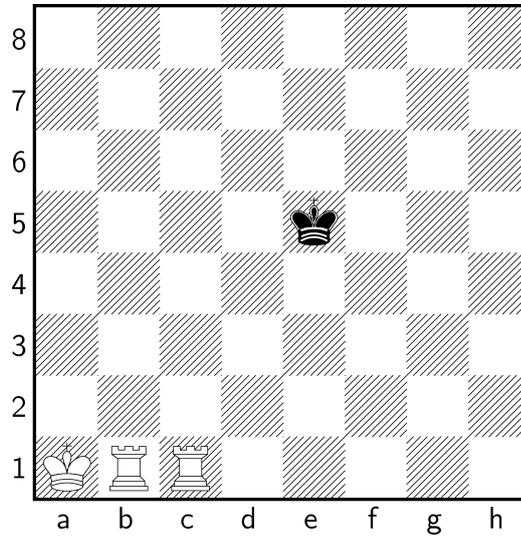
# Kapitel 2

## Mattsetzen mit zwei Türmen



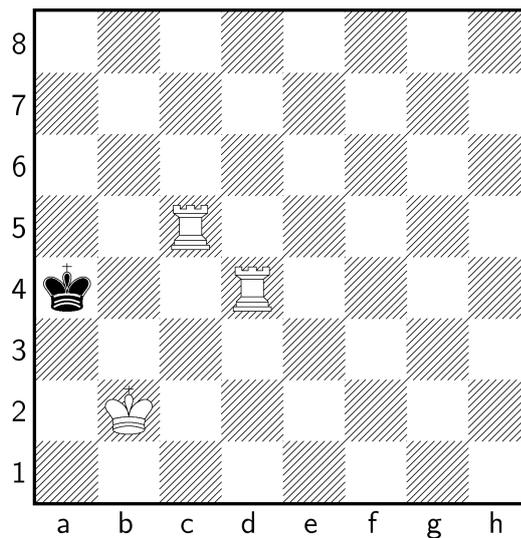
Zwei Türme können ohne die Hilfe ihres Königs Mattsetzen. Das Verfahren wird Treppenmatt genannt, weil sich die Türme dabei so bewegen wie unsere Füße beim Treppensteigen. Das Diagramm zeigt die Grundidee. Es wird immer der hinten stehende Turm (=Fuß) vor den anderen gesetzt. Zuerst Schritt **1**, dann Schritt **2**.

1. Ta7+ Ke8 2. Tb8#



In einer Partie versucht sich natürlich die gegnerische Partei bis zuletzt zu wehren. Ein praxisrelevantes Beispiel zeigt das zweite Diagramm. Eine plausible Zugfolge in einer Partie zwischen zwei menschlichen Spielern ist:

1. Tc4 Kd5 2. Th4 Der Turm war angegriffen und wechselt die Seite
- 2... Kc5 3. Tg1 Auch der zweite Turm muss die Seite wechseln
- 3... Kd5 4. Tg5+ Ke6 5. Th6+ Kf7 6. Ta5 Seitenwechsel
- 6... Kg7 7. Tb6 Kf7 8. Ta7+ Ke8 9. Tb8#



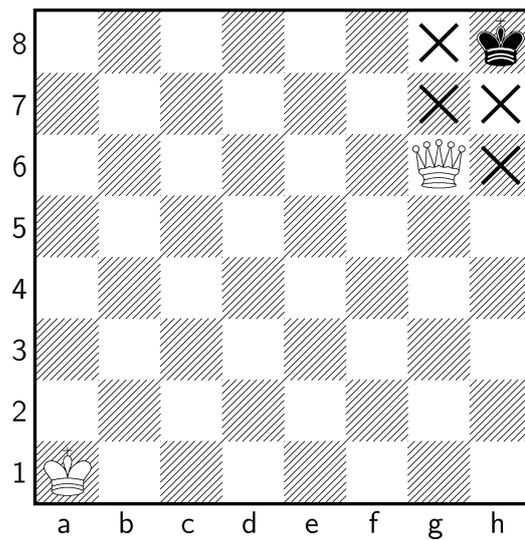
Mit Computerhilfe findet man, beginnend in derselben Ausgangsstellung, ein schnelleres Matt. Beide Seiten wählen dabei jeweils die besten Züge. Weiß versucht, schnellstmöglich Matt zu setzen, Schwarz versucht es solange wie möglich hinauszuzögern. Das Mattbild ist sehr ungewöhnlich.

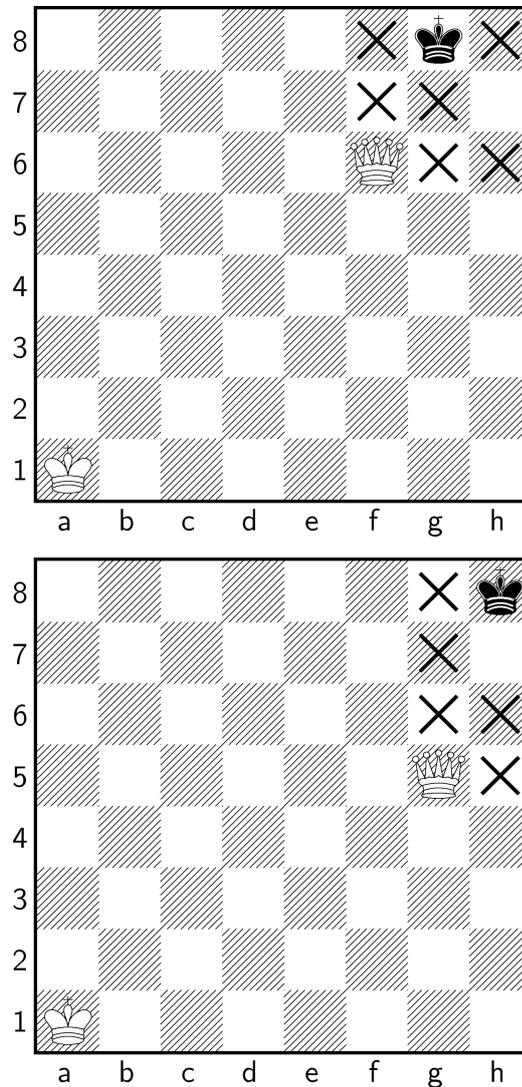
1.Te1+ Kd4 2.Tb5 Kc3 3.Tee5 Kc2 4.Ted5 Kc3 5.Tbc5+ Kb4 6.Kb2 Ka4 7.Td4#



# Kapitel 3

## Mattsetzen mit der Dame

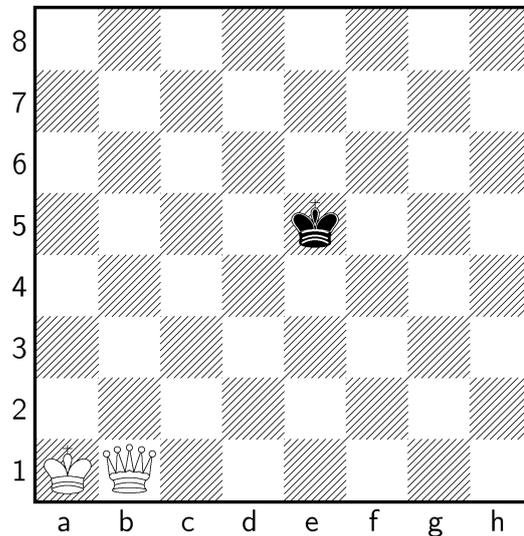




Die Dame ist in der Lage, den gegnerischen König ganz allein an den Brettrand und von dort in die Ecke zu treiben, aber sie kann ihn nicht allein Mattsetzen, dafür ist die Mithilfe des eigenen Königs notwendig. Unerfahrene Spieler oder erfahrene Spieler in Zeitnot zerlegen deshalb gern das Verfahren des Mattsetzens mit der Dame in die zwei Abschnitte **in die Ecke treiben** und **eigenen König holen**. Was dabei zu beachten ist, zeigen die ersten beiden Diagramme. In Position 1 war Weiß etwas zu eifrig, der schwarze König hat kein Feld mehr, es ist Patt, die Partie Remis.

In den Positionen 2 und 3 hat der schwarze König noch zwei Felder, trotzdem ist Position 2 nicht zum Mattsetzen geeignet, denn der weiße König kann die für den

finalen Schlag möglichen Felder f7, f8, g6 und h6 hier nicht betreten, ebenfalls wegen Patt.

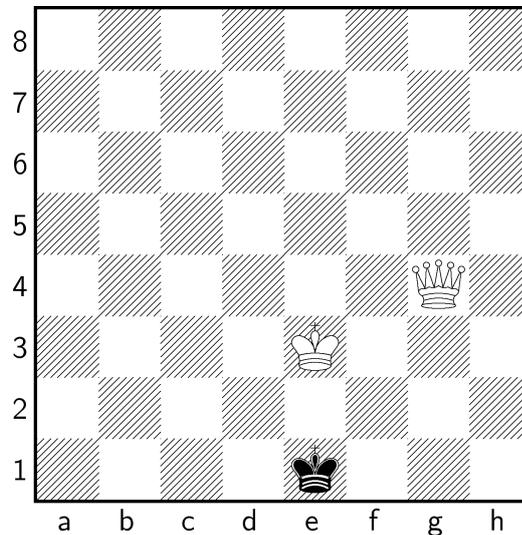


In der links stehenden Stellung treibt die Dame zunächst den schwarzen König in die rechte obere Ecke. In Klammern jeweils die dem König nach jedem weißen Zug noch zur Verfügung stehenden Felder:

1.Dd3 (16) Kf4 2.De2 (15) Kf5 3.De3 (12) Kf6 4.De4 (10) Kg5 5.Df3 (9) Kg6  
6.Df4 (7) Kh5 7.Dg3 (4) Kh6 8.Dg4 (3) Kh7 9.Dg5 (2)

Jetzt ist Position 3 erreicht und erst jetzt beginnt die Annäherung des weißen Königs, der zum Mattsetzen auf einem der drei Felder f6, f7 oder f8 stehen kann. Der Weg von a1 nach f6 ist am kürzesten:

9... Kh8 10.Kb2 Kh7 11.Kc3 Kh8 12.Kd4 Kh7 13.Ke5 Kh8 14.Kf6 Kh7 15.Dg7#



Arbeiten König und Dame beim Einkreisen des gegnerischen Königs zusammen, kann man einen viel schnelleren Weg zum Matt finden. Die erste Idee dabei ist, wieder beginnend von Position 4, den schwarzen König nicht vom weißen König weg, sondern auf diesen zu zu treiben:

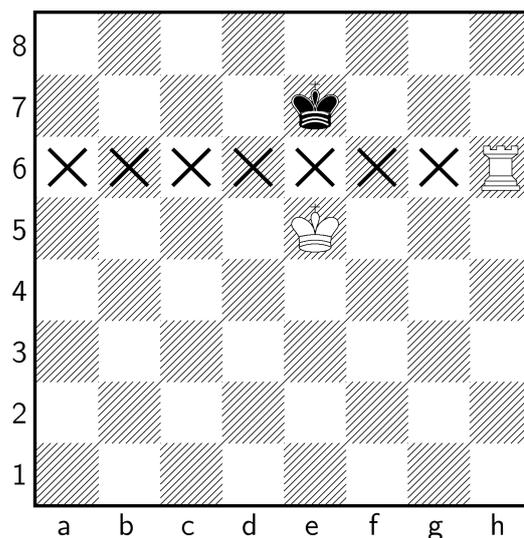
Nach 1.Dg6 Kf4 2.Df6+ Ke4 3.Kb2 Kd5 4.Kc3 Ke4 5.Dg5 Kf3 6.Kd3 Kf2 7.Dg4 Kf1 8. Ke3 Ke1

ist die links stehende Stellung entstanden. Weiß kann sich herausuchen, ob er ein damenmäßiges Matt mit De2# oder ein turmmäßiges Matt mit Dg1# geben möchte.

Man erkennt an dieser Lösung, dass man für ein Damenmatt den gegnerischen König nicht in die Ecke treiben muss, der Brettrand genügt. Aber dazu ist ein koordiniertes Vorgehen von Dame und König erforderlich. Vielen unerfahrenen Spielern fällt es leichter, das In-die-Ecke-treiben und das Mattsetzen nacheinander auszuführen.

# Kapitel 4

## Mattsetzen mit einem Turm



In dieser Stellung ist der schwarze König schon auf die letzten beiden Reihen zurückgedrängt worden. Die folgenden Züge zeigen das klassische Verfahren zum Mattsetzen mit dem Turm.

1...Kf7 2.Ta6 Der Turm wechselt die Seite. Schwarz kann jetzt nicht Ke7 spielen, denn dann folgt Ta7+, und Schwarz verliert eine weitere Reihe.

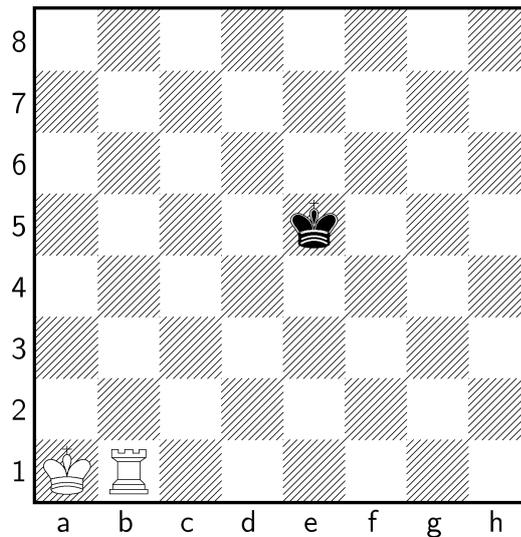
2... Kg7 3.Kf5 Kh7 4.Kg5 Der weiße König folgt dem schwarzen mit einem Feld Rückstand, jetzt muss Schwarz in die Opposition.

4... Kg7 5.Ta7+ Kf8 6.Kg6 Weiß lässt wieder ein Feld Rückstand

6... Ke8 Schwarz hat keine Wahl (6...Kg8 Ta8#) 7.Kf6 Kd8 8.Ke6 Kc8 9.Kd6 Kb8  
10.Th7 Der angegriffene Turm wechselt die Seite

10... Kc8 11.Tg7 Ein Abwartezug, denn nach Kc6 kann Schwarz Kd8 spielen und  
entwischt auf die andere Seite.

11... Kb8 12.Kc6 Ka8 13.Kb6 Kb8 14.Tg8#



Natürlich kann man schneller Mattsetzen als eben gezeigt, weil der von seinem König unterstützte Turm nicht nur Reihen, sondern gleichzeitig Linien absperren kann. Ein zweites Beispiel mit einem schnelleren Verfahren:

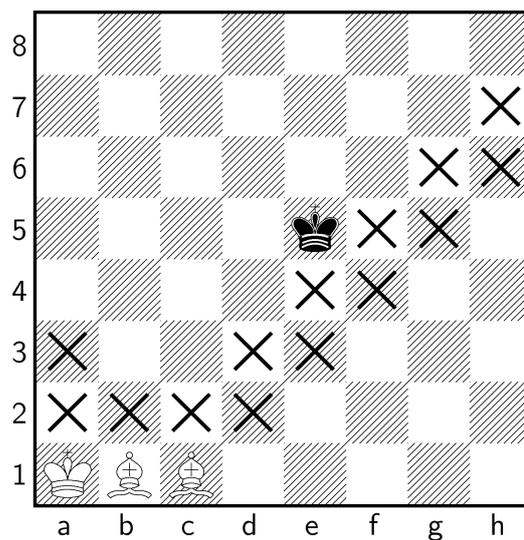
1.Td1 Ke4 2.Kb2 Ke3 3.Kc3 Ke2 4.Td3 Sperrt gleichzeitig die d-Linie und die dritte Reihe.

4... Ke1 5.Rd2 Kf1 6.Kd3 Ke1 7.Ke3 Kf1 8.Kf3 Kg1 (oder 8... Ke1 9.Td3 Kf1  
10.Td1#)

9.Td1+ Kh2 10.Tf1 Kh3 11.Th1#

# Kapitel 5

## Mattsetzen mit zwei Läufern

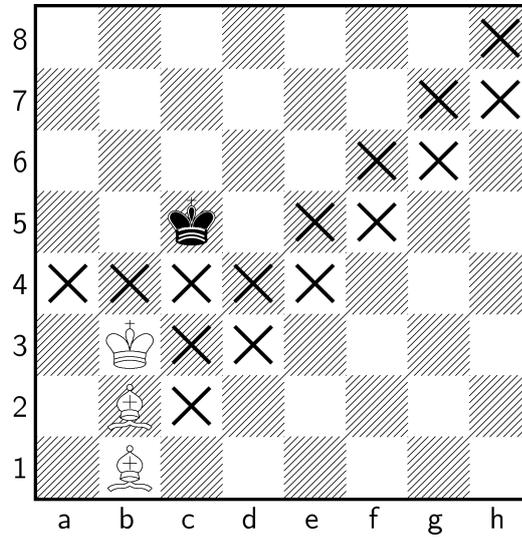


Die beiden Läufer versperren dem schwarzen König die rechte untere Ecke des Bretts.

1.Kb2 Kd4

2.Kb3 Kc5

3.Lb2 Der Läufer wechselt von der Diagonalen c1-h6 auf die Diagonale a1-h8 und schneidet dadurch dem schwarzen König weitere Felder ab.



3... Kd5

4.Kb4 Kc6

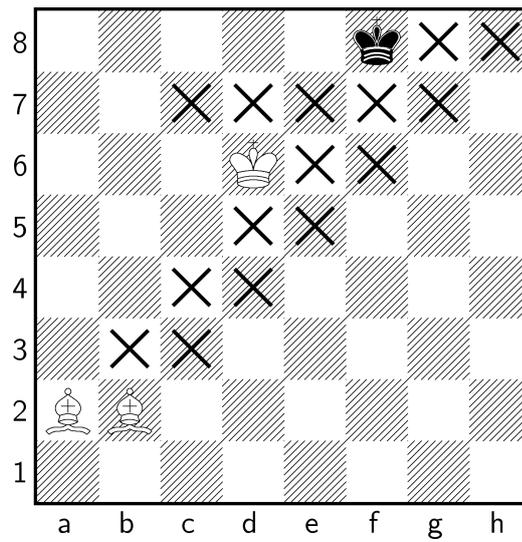
5.La2 Jetzt wechselt der weißfeldrige Läufer die Diagonale.

5... Kd6

6.Kb5 Ke7

7.Kc6 Kf8

8.Kd6! Hier bitte nicht Kd7 mit Patt spielen



Der schwarze König ist an den Brettrand gedrängt, von dem er nicht mehr entkommen kann. Der Rest ist leicht.

8...Ke8

9.Lg7 Kd8

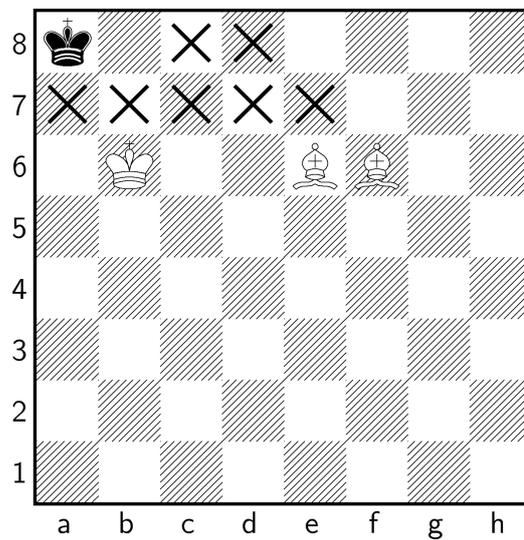
10.Lf7 Kc8

11.Kc6 Kd8

12.Lf6+ Kc8

13.Le6+ Kb8

14.Kb6 Ka8



Jetzt nur nicht mit 15.Le5 Pattsetzen!

15. Lg7 Ein Zwischenzug

15....Kb8

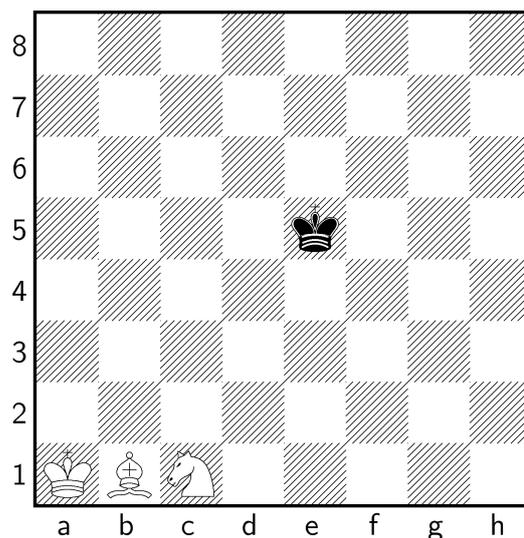
16.Le5+ Ka8

17.Ld5#



# Kapitel 6

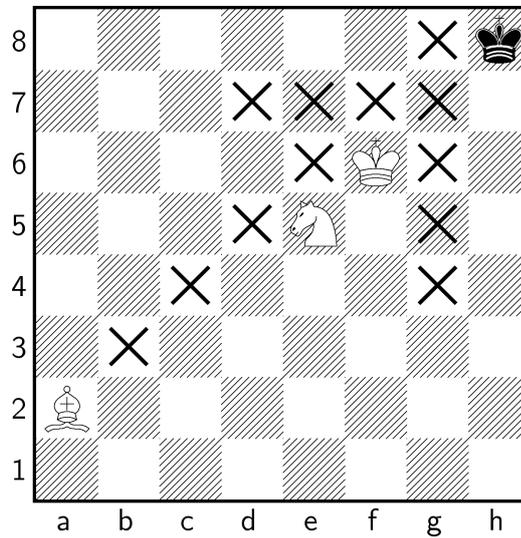
## Mattsetzen mit Läufer und Springer



Im ungünstigsten Fall benötigt man zum Mattsetzen mit Läufer und Springer 35 Züge. Wegen der 50-Züge-Regel ist äußerste Sorgfalt notwendig. Zum Mattsetzen muss man den König in eine Ecke mit der Läuferfarbe treiben. Umgekehrt wird sich der König der schwächeren Seite zunächst in eine andersfarbige Ecke flüchten. Es kostet einige Mühe, ihn dort wieder herauszubekommen.

1. Kb2 Kd4 2. Sd3 Kd5
3. Kc3 Ke4 4. La2 Kf5
5. Kd4 Kf6 6. Ke4 Kg5
7. Se5 Kf6 8. Kf4 Kg7

9. Kf5 Kh7 10. Kf6 Kh8



Keiner der letzten Züge war wirklich zwangsläufig, es gab eine Vielzahl von Alternativen. Aber der schwarze König konnte nicht verhindern, aus der Brettmitte an den Rand gedrängt zu werden. Er flüchtete nach h8, eine Ecke, die nicht die Läuferfarbe besitzt.

11. Lb1 Kg8

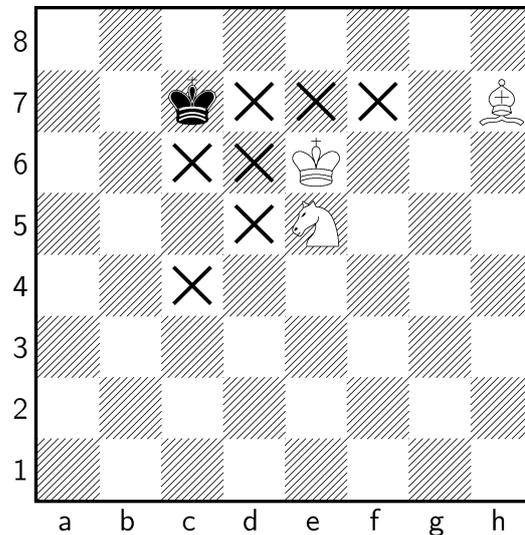
12. Sf7 Kf8

13. Lh7 Die letzten drei Züge bilden das Standardverfahren zum Vertreiben aus der Ecke

13... Ke8

14. Se5 Kd8

15. Ke6 Kc7



Diese Stellung ist DIE Schlüsselstellung. Weiß kann nicht verhindern, dass Schwarz die 8. Reihe wieder verläßt. Man muss hier sehr genau spielen, damit der König nicht Richtung a1 entkommt.

16. Sd7 Kb7 (Kc6 ist nicht besser)

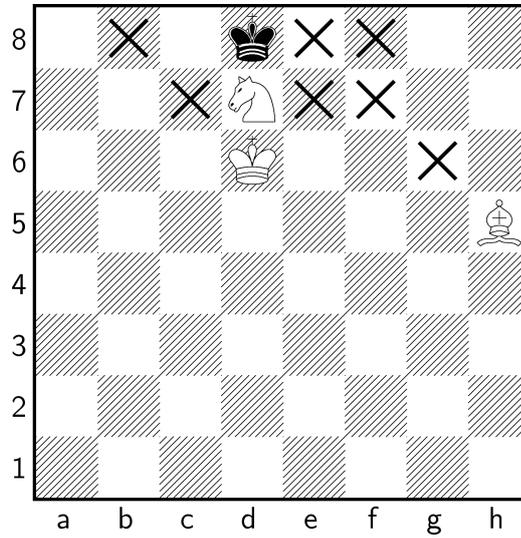
17. Ld3 Kc6

18. Le2 Kc7

19. Lf3 Kd8

20. Kd6 Ke8

21. Lh5+ Kd8 Erst jetzt kann Schwarz die Abdrängung nach a8 nicht mehr verhindern.



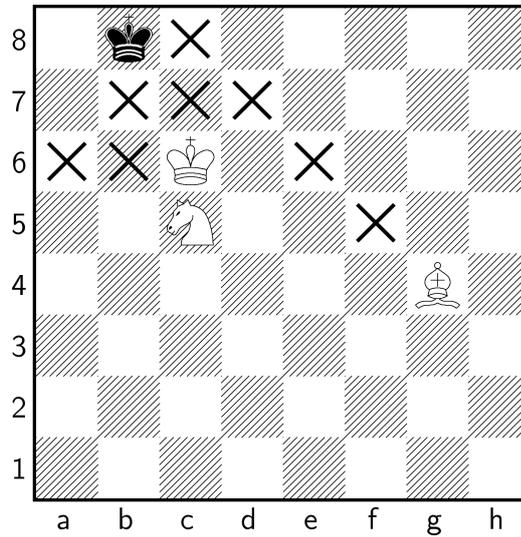
22. Sc5 Kc8

23. Lg4+ Kd8

24. Se6+ Kc8 (Ke8 25. Lh5#)

25. Kc6 Kb8

26. Sc5 Der Käfig ist fertig

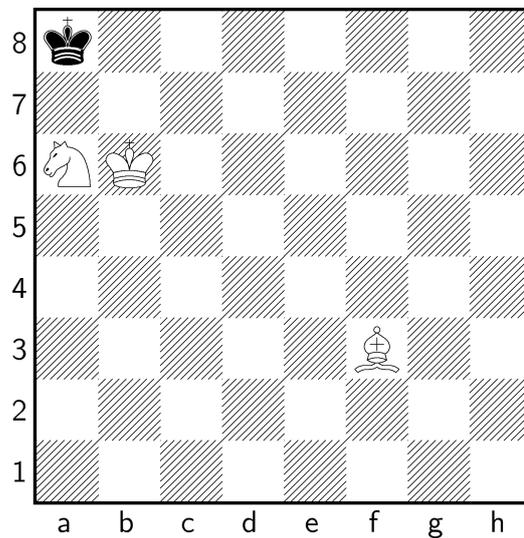


26... Ka7

27. Kc7 Ka8

28. Kb6 Kb8

29. Sa6+ Ka8 30. Lf3#



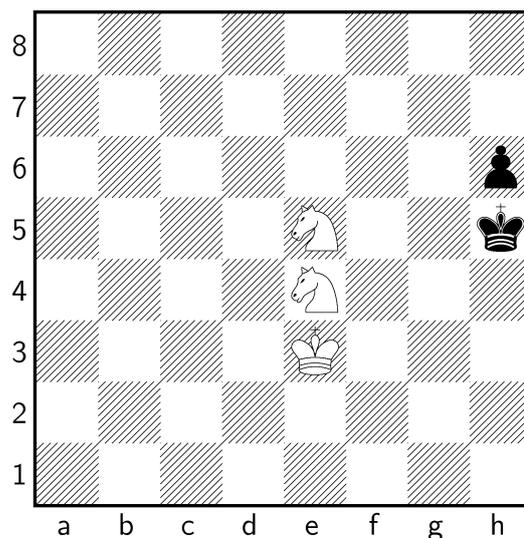
Ein schweres Stück Arbeit. In meiner 35jährigen Turnierpraxis habe ich dieses Endspiel nur einmal realiter gesehen, selbst gespielt nie, seine praktische Relevanz ist also fast null. Außerdem kann man davon ausgehen, dass es der Gegner genauso schlecht beherrscht wie man selbst. Gegen ein Computerprogramm werden es die meisten Vereinsspieler nicht in 50 Zügen schaffen: Im 10. Zug stand Schwarz in der falschen Ecke auf h8, es dauerte 20 Züge, um ihn nach a8, die richtige Ecke zu bringen. Wenn Schwarz auf diesem Weg ein einziger „Ausbruch“ gelungen wäre, dann hätte das das Verfahren um weitere 20 Züge verlängert - und damit an die 50-Züge-Grenze gebracht.



# Kapitel 7

## Kuriositäten

### Matt mit zwei Springern



Sind nur noch 2 Springer auf dem Brett, dann kann kein Matt mehr erzwungen werden. In der abgebildeten Stellung ist es nur möglich, weil Schwarz mithilft: Es ist ein Randbauer vorhanden und der schwarze König ist bereits eingesperrt.

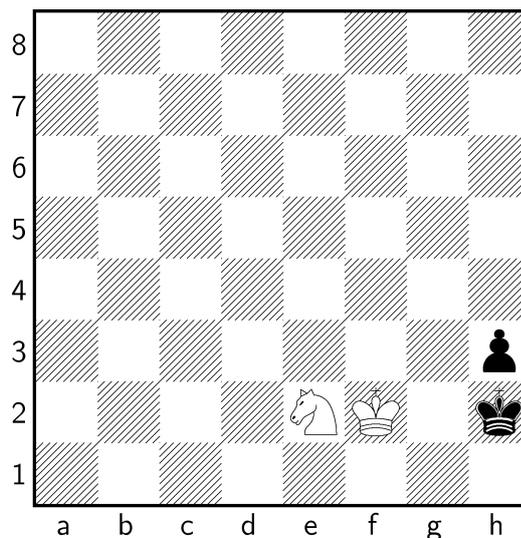
1.Kf4 Kh4 2.Sg3 Kh3 3.Kf3 Kh4 4.Sf7 Kh3 5.Se2 Kh4 6.Sf4 h5 7.Sg2+ Kh3  
8.Sg5+ Kh2 9.Kf2 Kh1 10.Sf3 h4 11.Se3 h3 12.Sf1 h2 13.Sg3#

Für vergleichbare Fälle sollte man sich merken:

- Der Schwarze muss keine Angst vor dem Verlust seines Bauern haben, denn dann ist die Partie Remis.

- Der Schwarze muss versuchen, seinen Bauern nicht zu ziehen, denn mit jedem Bauernzug schränkt er die Bewegungsmöglichkeiten seines eigenen Königs ein.

### Matt mit einem Springer

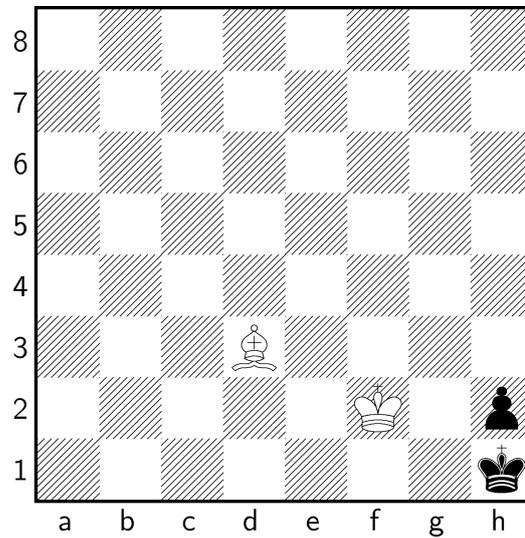


War bereits ein Matt mit zwei Springern eine seltene Ausnahme, dann gilt das natürlich für ein Matt mit einem Springer umso mehr. Die links abgebildete Stellung ist ein solcher Sonderfall. Weil Schwarz nur noch zwei Felder für seinen König hat, kann er sehr schnell gezwungen werden, seinen Bauern vorzurücken.

1.Sd4 Kh1 2.Sf5 Kh2 3.Se3 Kh1 4.Sf1 h2 5.Sg3#

Dieses Beispiel zeigt sehr schön eine Eigenart des Springers: Er wechselt mit jedem Zug die Farbe des Feldes, auf dem er steht. Versetzt man in dem Beispiel den Springer auf ein beliebiges schwarzes Feld, dann ist in keinem Fall ein Matt möglich, weil Schwarz nicht in Zugzwang gebracht werden kann. Dazu ist es nämlich notwendig, mit dem Springer das Feld zu bedrohen (h2), auf dem der König gerade *nicht* steht. In diesem Beispiel wechselt aber der schwarze König ebenfalls mit jedem Zug die Farbe seines Feldes (h1, h2).

### Matt mit einem Läufer



1.Le4#

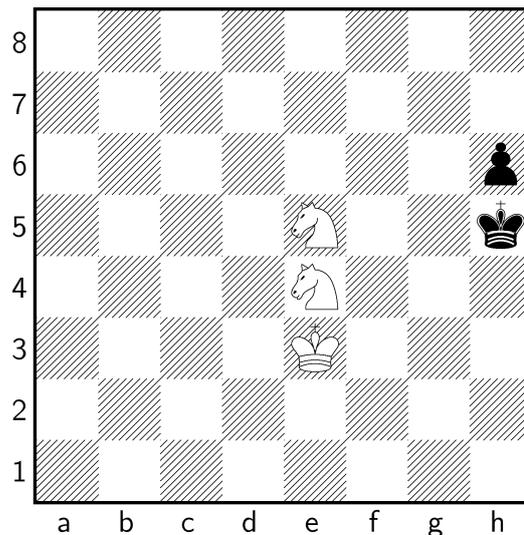
Das sieht doch toll aus, oder? Nur leider hat diese Stellung einen kleinen Schönheitsfehler. Macht man eine Retroanalyse, dann erkennt man, dass der vorhergehende schwarze Zug nur Bh3-h2 gewesen sein kann. Aber warum sollte Schwarz seinen eigenen König einsperren? Schwarz brauchte im vorhergehenden Zug nur Kh1-h2 zu spielen, dann könnte Weiß in dieser Stellung niemals Mattsetzen, weil er das Vorrücken des Bauern nicht erzwingen kann.



# Kapitel 8

## Kuriositäten

### Matt mit zwei Springern



Sind nur noch 2 Springer auf dem Brett, dann kann kein Matt mehr erzwungen werden. In der abgebildeten Stellung ist es nur möglich, weil Schwarz mithilft: Es ist ein Randbauer vorhanden und der schwarze König ist bereits eingesperrt.

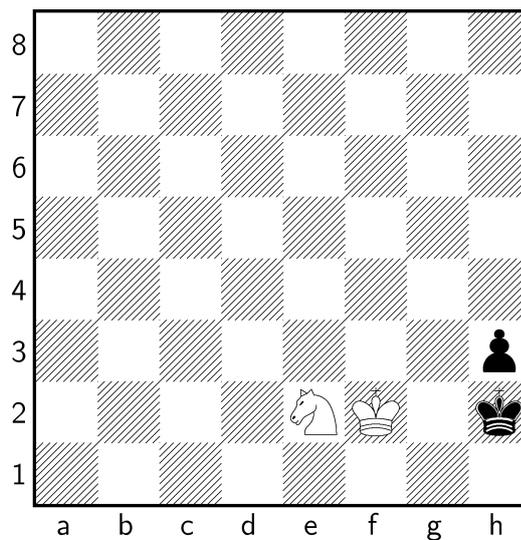
1.Kf4 Kh4 2.Sg3 Kh3 3.Kf3 Kh4 4.Sf7 Kh3 5.Se2 Kh4 6.Sf4 h5 7.Sg2+ Kh3  
8.Sg5+ Kh2 9.Kf2 Kh1 10.Sf3 h4 11.Se3 h3 12.Sf1 h2 13.Sg3#

Für vergleichbare Fälle sollte man sich merken:

- Der Schwarze muss keine Angst vor dem Verlust seines Bauern haben, denn dann ist die Partie Remis.

- Der Schwarze muss versuchen, seinen Bauern nicht zu ziehen, denn mit jedem Bauernzug schränkt er die Bewegungsmöglichkeiten seines eigenen Königs ein.

### Matt mit einem Springer

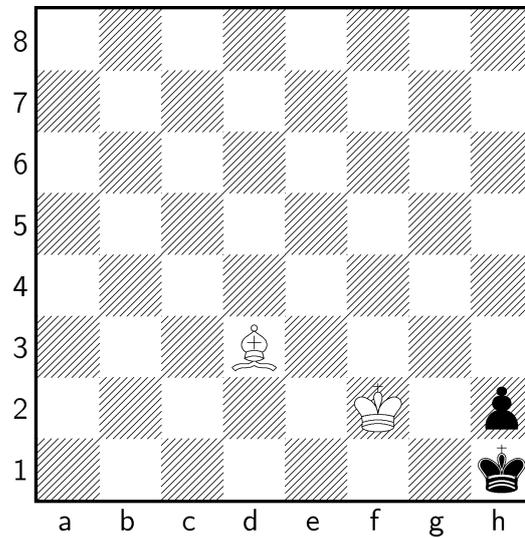


War bereits ein Matt mit zwei Springern eine seltene Ausnahme, dann gilt das natürlich für ein Matt mit einem Springer umso mehr. Die links abgebildete Stellung ist ein solcher Sonderfall. Weil Schwarz nur noch zwei Felder für seinen König hat, kann er sehr schnell gezwungen werden, seinen Bauern vorzurücken.

1.Sd4 Kh1 2.Sf5 Kh2 3.Se3 Kh1 4.Sf1 h2 5.Sg3#

Dieses Beispiel zeigt sehr schön eine Eigenart des Springers: Er wechselt mit jedem Zug die Farbe des Feldes, auf dem er steht. Versetzt man in dem Beispiel den Springer auf ein beliebiges schwarzes Feld, dann ist in keinem Fall ein Matt möglich, weil Schwarz nicht in Zugzwang gebracht werden kann. Dazu ist es nämlich notwendig, mit dem Springer das Feld zu bedrohen (h2), auf dem der König gerade *nicht* steht. In diesem Beispiel wechselt aber der schwarze König ebenfalls mit jedem Zug die Farbe seines Feldes (h1, h2).

### Matt mit einem Läufer



1.Le4#

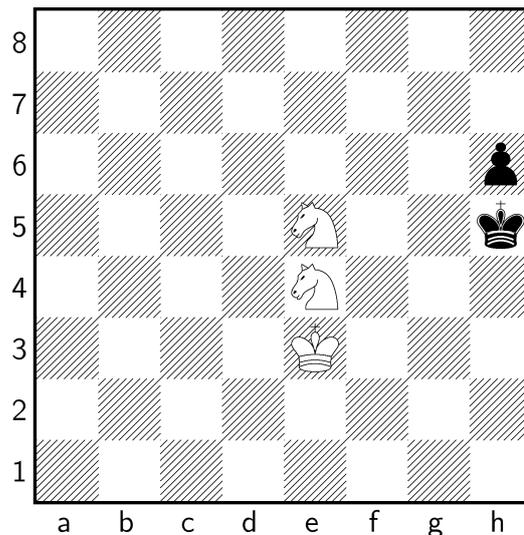
Das sieht doch toll aus, oder? Nur leider hat diese Stellung einen kleinen Schönheitsfehler. Macht man eine Retroanalyse, dann erkennt man, dass der vorhergehende schwarze Zug nur Bh3-h2 gewesen sein kann. Aber warum sollte Schwarz seinen eigenen König einsperren? Schwarz brauchte im vorhergehenden Zug nur Kh1-h2 zu spielen, dann könnte Weiß in dieser Stellung niemals Mattsetzen, weil er das Vorrücken des Bauern nicht erzwingen kann.



# Kapitel 9

## Kuriositäten

### Matt mit zwei Springern



Sind nur noch 2 Springer auf dem Brett, dann kann kein Matt mehr erzwungen werden. In der abgebildeten Stellung ist es nur möglich, weil Schwarz mithilft: Es ist ein Randbauer vorhanden und der schwarze König ist bereits eingesperrt.

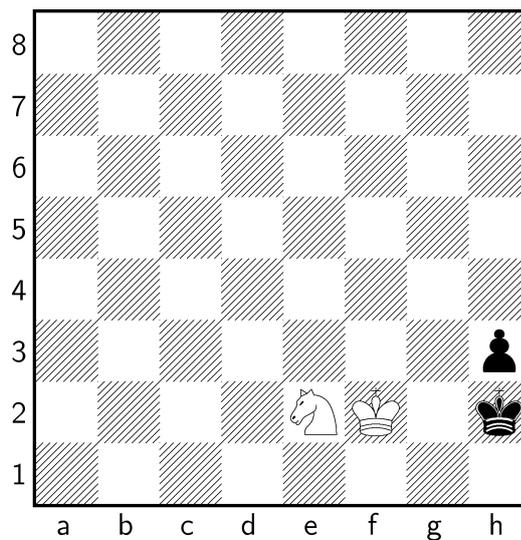
1.Kf4 Kh4 2.Sg3 Kh3 3.Kf3 Kh4 4.Sf7 Kh3 5.Se2 Kh4 6.Sf4 h5 7.Sg2+ Kh3  
8.Sg5+ Kh2 9.Kf2 Kh1 10.Sf3 h4 11.Se3 h3 12.Sf1 h2 13.Sg3#

Für vergleichbare Fälle sollte man sich merken:

- Der Schwarze muss keine Angst vor dem Verlust seines Bauern haben, denn dann ist die Partie Remis.

- Der Schwarze muss versuchen, seinen Bauern nicht zu ziehen, denn mit jedem Bauernzug schränkt er die Bewegungsmöglichkeiten seines eigenen Königs ein.

### Matt mit einem Springer

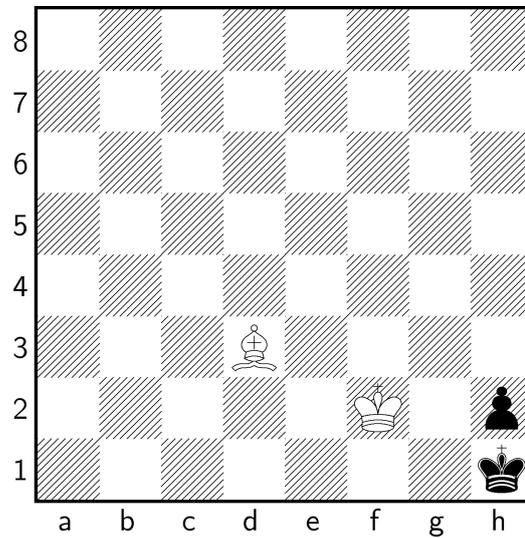


War bereits ein Matt mit zwei Springern eine seltene Ausnahme, dann gilt das natürlich für ein Matt mit einem Springer umso mehr. Die links abgebildete Stellung ist ein solcher Sonderfall. Weil Schwarz nur noch zwei Felder für seinen König hat, kann er sehr schnell gezwungen werden, seinen Bauern vorzurücken.

1.Sd4 Kh1 2.Sf5 Kh2 3.Se3 Kh1 4.Sf1 h2 5.Sg3#

Dieses Beispiel zeigt sehr schön eine Eigenart des Springers: Er wechselt mit jedem Zug die Farbe des Feldes, auf dem er steht. Versetzt man in dem Beispiel den Springer auf ein beliebiges schwarzes Feld, dann ist in keinem Fall ein Matt möglich, weil Schwarz nicht in Zugzwang gebracht werden kann. Dazu ist es nämlich notwendig, mit dem Springer das Feld zu bedrohen (h2), auf dem der König gerade *nicht* steht. In diesem Beispiel wechselt aber der schwarze König ebenfalls mit jedem Zug die Farbe seines Feldes (h1, h2).

### Matt mit einem Läufer



1.Le4#

Das sieht doch toll aus, oder? Nur leider hat diese Stellung einen kleinen Schönheitsfehler. Macht man eine Retroanalyse, dann erkennt man, dass der vorhergehende schwarze Zug nur Bh3-h2 gewesen sein kann. Aber warum sollte Schwarz seinen eigenen König einsperren? Schwarz brauchte im vorhergehenden Zug nur Kh1-h2 zu spielen, dann könnte Weiß in dieser Stellung niemals Mattsetzen, weil er das Vorrücken des Bauern nicht erzwingen kann.

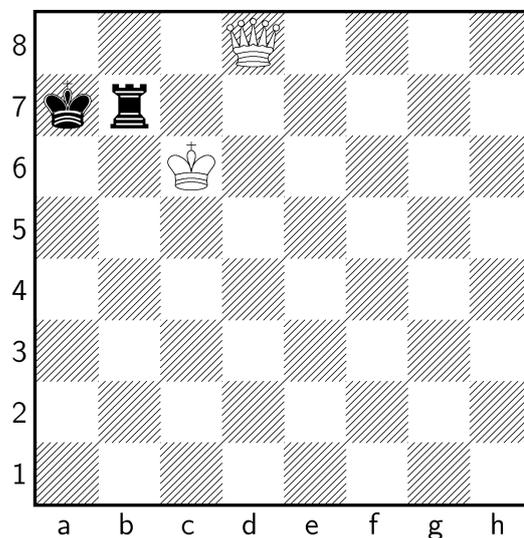
### Figur gegen Figur



# Kapitel 10

## Dame gegen Turm

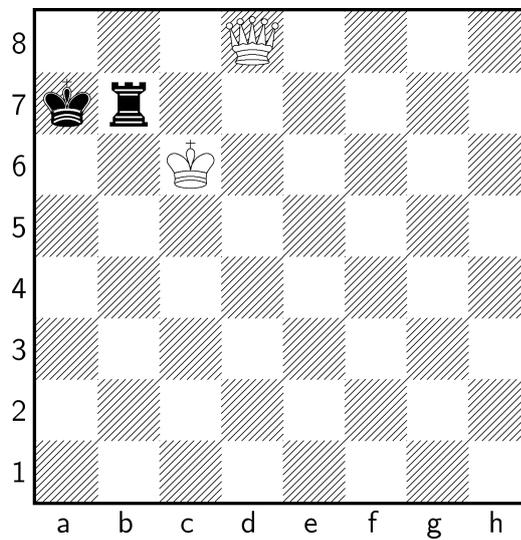
Das Endspiel König und Dame gegen König und Turm ist von einiger praktischer Bedeutung, weil es das Ergebnis eines elementaren Turmendspiels (z.B. Turm und Bauer gegen Turm und Bauer) sein kann, in dem die eine Seite ihren Turm gegen den gegnerischen Bauern opfern konnte und den eigenen Bauern in eine Dame verwandelt hat. Die erste Stellung stellt in diesem Endspieltyp eine Schlüsselstellung dar:



Wenn in dieser Stellung Schwarz am Zug ist, muss der Turm den König verlassen. Das führt in allen möglichen Fällen zum baldigen Turmverlust. Triviale Turmabzüge (weil mit einzügigem Verlust) sind: Tb8 (wegen Da5#), Tb6+ (Dxb6+), Tb5 (Kxb5), Tb4 (Da5+), Tb2 (Dd4+), Tc7+ (Dxc7+), Td7 (Dxd7+), Te7 (Dxe7+), Tg7 (Dd4+).

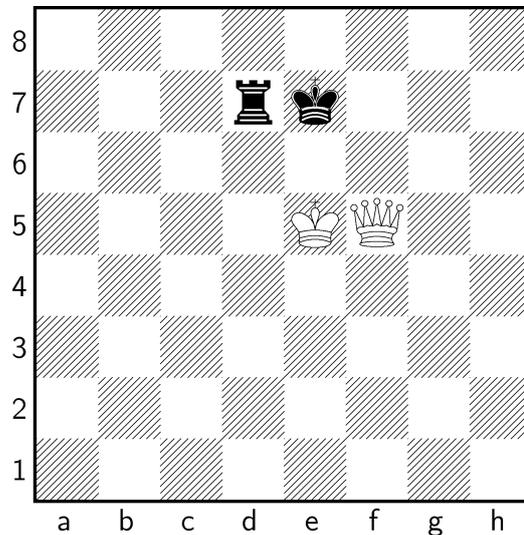
Nichttriviale Turmabzüge sind:

- 1...Th7 2.Da5+ Kb8 3.De5+ Ka7 4.Da1+ Kb8 5.Db1+ Ka7 6.Dxh7+ Ka6 7.Kc5 Ka5 8.Da7#
- 1...Tb1 2.Dd4+ Kb8 3.Dh8+ Ka7 4.Dh7+ Kb8 5.Dxb1+ Kc8 6.Db4 Kd8 7.Df8#
- 1...Tf7 2.Dd4+ Kb8 3.Db2+ Ka7 4.Da2+ Kb8 5.Dxf7 Kc8 6.Dc7#
- 1...Tb3 2.Dd4+ Kb8 3.Df4+ Ka7 4.Da4+ Kb8 5.Dxb3+ Kc8 6.Dg8#



Weiß am Zug in Position 1b kehrt die Zugreihfolge um und führt so Position 1a mit Schwarz am Zug herbei:

1.Dd4+ Ka8 2.Dh8+ Ka7 3.Dd8



Nach der Analyse der vorhergehenden Stellung sollten die grundlegende Idee im Endspiel Dame gegen Turm klar sein: Die Damenpartei führt eine Zugzwangssituation herbei, in der sich König und Turm voneinander trennen müssen. Dann geht durch Schachgebote der Turm verloren. Diese Strategie ist auch in der links stehenden Position erfolgreich:

1.Df6+ Ke8

2.Dh8+ (2...Ke6?? Td6+! nebst Patt)

2...Kf7 (2...Ke7 3.Dc8! führt sofort zu einer solchen Zugzwangssituation)

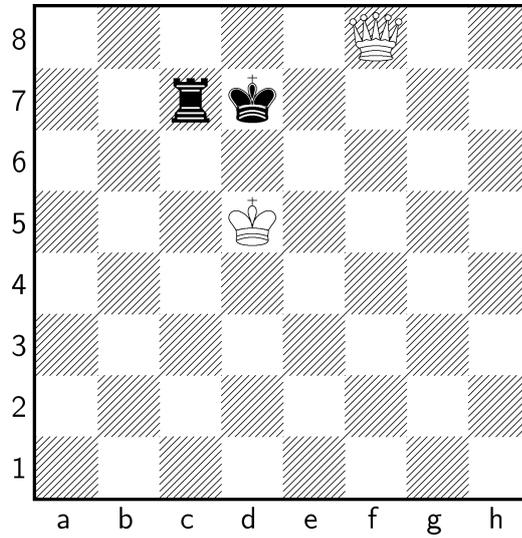
3.Dc8 Ke7 (nach 3...Te7+ 3.Kf5 erreicht man schnell eine spiegelbildliche Position zu Diagramm 1.

4.Dg8 Tc7

5.Dg7+ Kd8

6.Df8+ Kd7

7.Kd5



Schwarz muss den Turm ziehen

7...Tb7 Es ist nicht leicht nachzuweisen, dass alle anderen Turmzüge schlechter sind. Siehe dazu Diagramm 5.

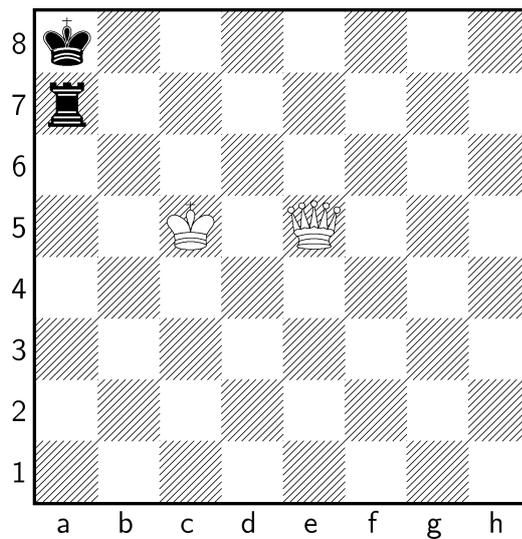
8.Df7+ Kc8

9.De8+ Kc7

10.Kc5 Ta7

11.De7+ Kb8

12.De5+ Ka8

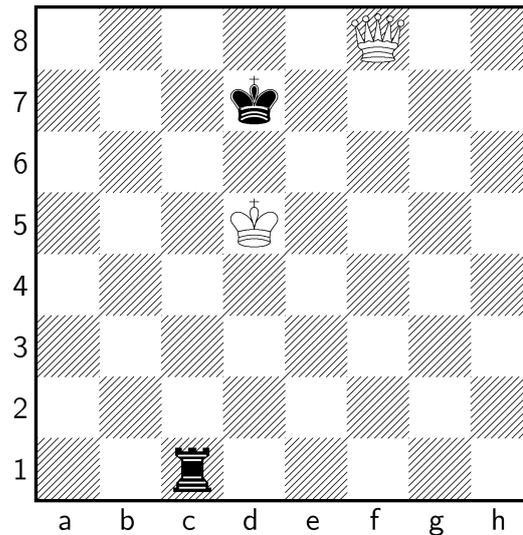


Schwarz wurde in die Ecke gedrängt und kommt in Zugzwang

13.Kc6 Tb7

14.De8+ Ka7

15.Dd8 und weiter wie in Diagramm 1



In Diagramm 3 wurde der Zug 7...Tb7 als der beste Zug von Schwarz vorausgesetzt. Aber sind wirklich alle anderen Turmzüge schlechter? Am schwierigsten zu widerlegen ist 7...Tc1 (siehe Diagramm 5):

8.Df5+ Ke8 Der König darf jetzt und in den folgenden Zügen kein schwarzes Feld betreten

9.Dg6+ Kd7

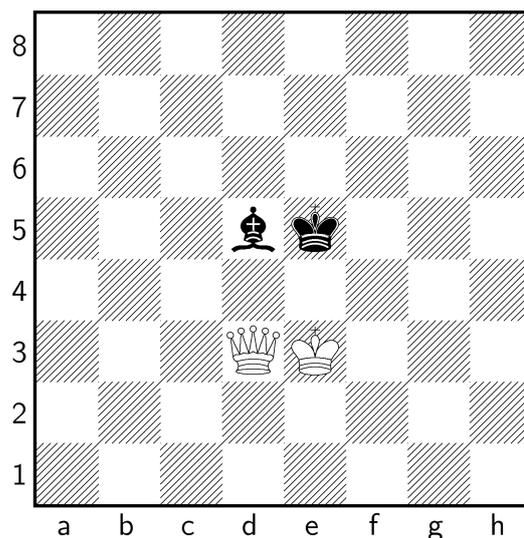
10.Dg4+ Ke8

11.Da4+ Turmverlust (nach Ke7, Kf8, Kf7) oder Matt (nach Kd8 mit 12. Kd6)



# Kapitel 11

## Dame gegen Läufer oder Springer



Mit dem Läufer haben König und Dame keine Probleme. Sie bewegen sich überwiegend auf Feldern, die der Läufer nicht erreichen kann.

1.Db5 Kd6 2.Kd4 Lc6

3.Db6 Kd7 4.Kc5 Lf3

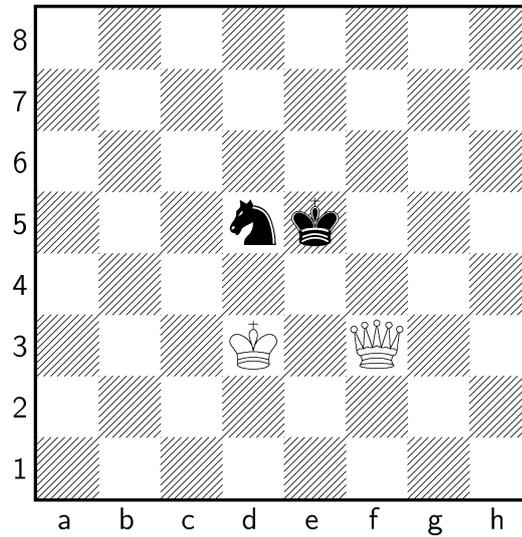
5.Dd6+ Ke8 6.Dc7 Kf8

7.Kd6 Weiß ignoriert den möglichen Läufergewinn durch Df4+, weil der Läufer beim Mattsetzen nicht stört

7... Le2 8.Ke6 Lg4+

9.Kf6 Lh5 10.De7+ Kg8

11.Dg7#



Der Springer ist genauso chancenlos:

1.De4+ Kd6 2.Kd4 Se7

3.De5+ Kd7 4.Kc5 Sc8

5.Df5+ Kc7 6.Df7+ Kd8

7.Kd5 Se7+ 8.Kd6 Sc8+

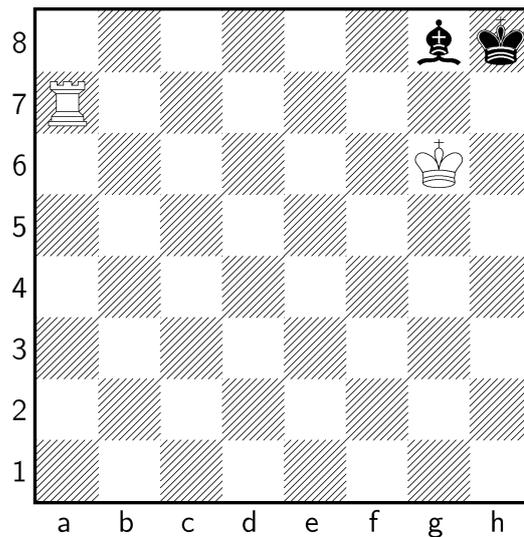
9.Ke6 Sb6 10.Db7 Sc4

11.Db8#

# Kapitel 12

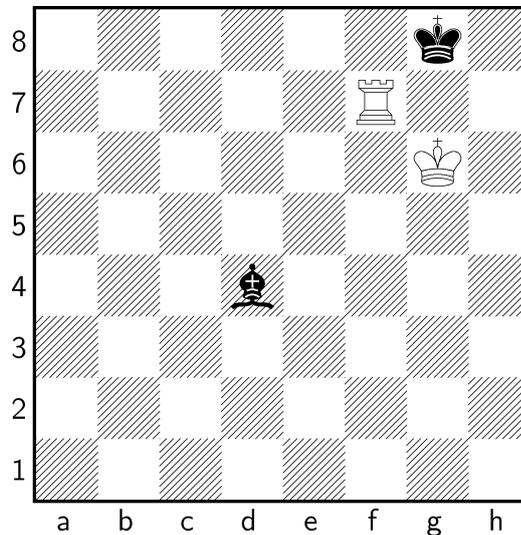
## Turm gegen Läufer oder Springer

### Turm gegen Läufer



Im Endspiel Turm gegen Läufer gibt es für die Läuferpartei eine gute und eine schlechte Ecke. Es gilt der Grundsatz: Wenn der König der Läuferpartei in der Ecke steht, die *nicht die Läuferfarbe* hat, kann die Turmpartei nicht gewinnen.

Man kann sich leicht davon überzeugen, dass alle Gewinnversuche nur zum Patt führen.



In diesem Beispiel steht der schwarze König in der falschen Ecke. Das Problem des Schwarzen besteht darin, dass der Läufer die a- bis e-Linie nicht betreten kann, ohne dass Matt oder Läuferverlust droht. Außerdem kann weder der Läufer noch der König nach h8 ziehen. Für den Läufer ist zusätzlich f8 Tabu wegen dem entstehenden Zugzwang bei einem Turm auf der 8.Reihe. Leicht gewinnt Weiß nach

- 1...Lb6 2.Tb7 Lc5 3.Tb8+ Lf8 4.Ta8 Kh8 5.Txf8#
- 1...Lh8 2.Ta7 Kf8 3.Ta8+ Ke7 4.Txh8

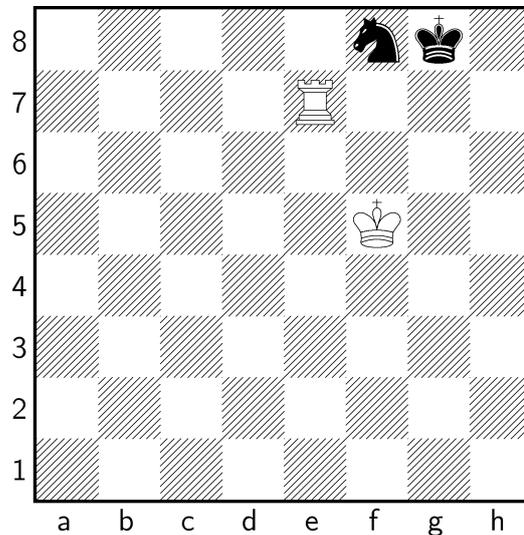
Der Läufer versucht deshalb, sich auf der g- bzw. h-Linie zu verstecken:

1...Lg1 2.Tf1 Lh2 3.Th1 Lg3 4.Tg1 Lh2

Der Läufer muss aus seinem Versteck heraus und Schwarz verliert:

5.Tg2 Ld6 6.Td2 Le7 7.Tc2

### **Turm gegen Springer**



Ein wichtiger Grundsatz im Endspiel Turm gegen Springer besteht darin, dass sich der Springer nicht von seinem König trennen lassen darf. Dann gelingt der Turmpartei ein Sieg selbst dann nicht, wenn es ihr gelungen ist, den gegnerischen König und Springer in die Ecke zu treiben. Die links stehende Stellung stellt den schwierigsten Fall für die Springerpartei dar.

1.Kf6 Sh7+ (1...Kh8 verliert: 2.Te8 Kg8 3.Td8)

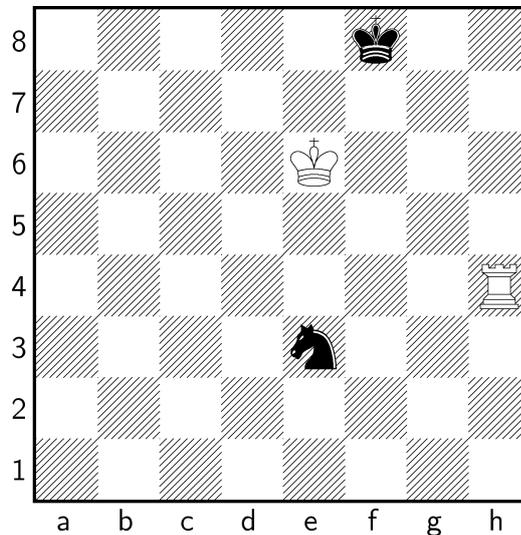
2.Kg6 Sf8+ 3.Kh6 Kh8 4.Tf7 Kg8 (4...Se6?? 5.Tf6)

5.Tg7+ Kh8 6.Tg1

6...Sd7!! (Der einzige Zug, 6...Se6 verliert: 7.Kg6 Sf8+ 8.Kf7, 6...Sh7 ebenfalls: 7.Kg6 Sf8+ 8.Kf7)

7.Kg6 Kg8 8.Tg2 Kf8 und Schwarz entkommt wieder aus der Ecke.

Wenn König und Springer noch im Zentrum stehen, gelingt es meist nicht einmal, beide in die Ecke zu drängen.



Diese Stellung ist in vielen Endspielsammlungen enthalten und wird Wilhelm Steinitz zugeschrieben. Die Partie selbst konnte ich allerdings nicht finden (gegen Gustav Neumann, Baden Baden 1870). Weiß gewinnt unter Ausnutzung zweier Motive:

- König und Springer sind voneinander getrennt.
- Der schwarze König ist an den Brettrand gedrängt, es können Mattdrohungen aufgestellt werden.

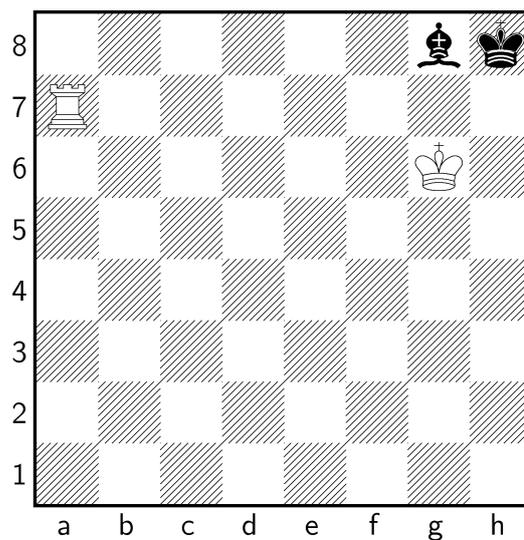
1.Te4! Zwingt den Springer noch weiter an den Rand. Nichttriviale Springerabzüge sind:

- 1...Sc2 2.Kf6 Kg8 Springerzüge verlieren sofort 3.Tg4+ Kh7 4.Tg7+ Kh6 5.Tg2 Matt oder Springerverlust
- 1...Sg2 2.Kf6 Kg8 3.Tg4+ Springerverlust
- 1...Sd1 2.Tf4+ Kg7 3.Tf3 Kg6 4.Ke5 Kg5 5.Kd4 Kg4 6.Tf1 Sb2 7.Tb1 Sa4 8.Tb4 König und Turm haben den Springer eingekreist

# Kapitel 13

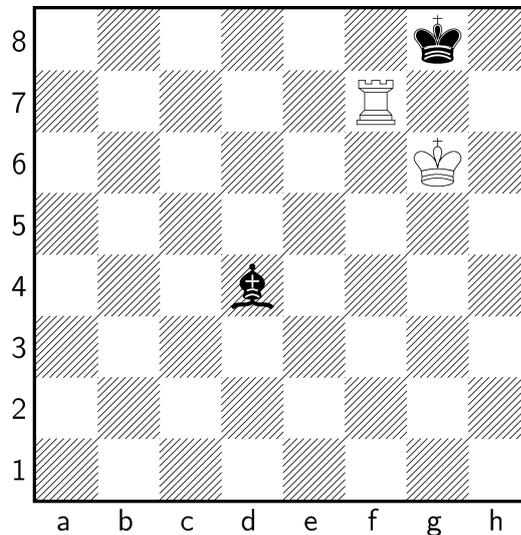
## Turm gegen Läufer oder Springer

### Turm gegen Läufer



Im Endspiel Turm gegen Läufer gibt es für die Läuferpartei eine gute und eine schlechte Ecke. Es gilt der Grundsatz: Wenn der König der Läuferpartei in der Ecke steht, die *nicht die Läuferfarbe* hat, kann die Turmpartei nicht gewinnen.

Man kann sich leicht davon überzeugen, dass alle Gewinnversuche nur zum Patt führen.



In diesem Beispiel steht der schwarze König in der falschen Ecke. Das Problem des Schwarzen besteht darin, dass der Läufer die a- bis e-Linie nicht betreten kann, ohne dass Matt oder Läuferverlust droht. Außerdem kann weder der Läufer noch der König nach h8 ziehen. Für den Läufer ist zusätzlich f8 Tabu wegen dem entstehenden Zugzwang bei einem Turm auf der 8.Reihe. Leicht gewinnt Weiß nach

- 1...Lb6 2.Tb7 Lc5 3.Tb8+ Lf8 4.Ta8 Kh8 5.Txf8#
- 1...Lh8 2.Ta7 Kf8 3.Ta8+ Ke7 4.Txh8

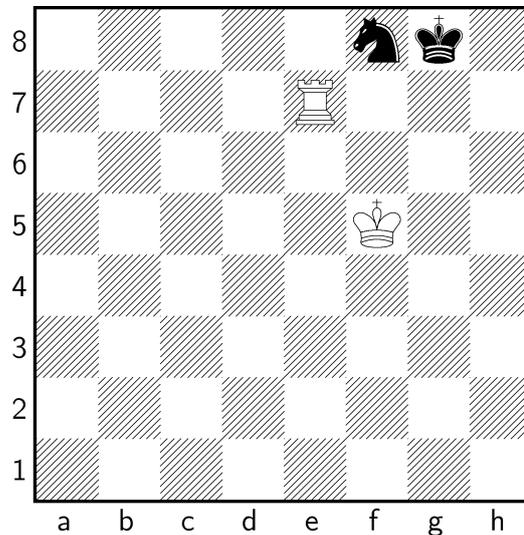
Der Läufer versucht deshalb, sich auf der g- bzw. h-Linie zu verstecken:

1...Lg1 2.Tf1 Lh2 3.Th1 Lg3 4.Tg1 Lh2

Der Läufer muss aus seinem Versteck heraus und Schwarz verliert:

5.Tg2 Ld6 6.Td2 Le7 7.Tc2

### **Turm gegen Springer**



Ein wichtiger Grundsatz im Endspiel Turm gegen Springer besteht darin, dass sich der Springer nicht von seinem König trennen lassen darf. Dann gelingt der Turmpartei ein Sieg selbst dann nicht, wenn es ihr gelungen ist, den gegnerischen König und Springer in die Ecke zu treiben. Die links stehende Stellung stellt den schwierigsten Fall für die Springerpartei dar.

1.Kf6 Sh7+ (1...Kh8 verliert: 2.Te8 Kg8 3.Td8)

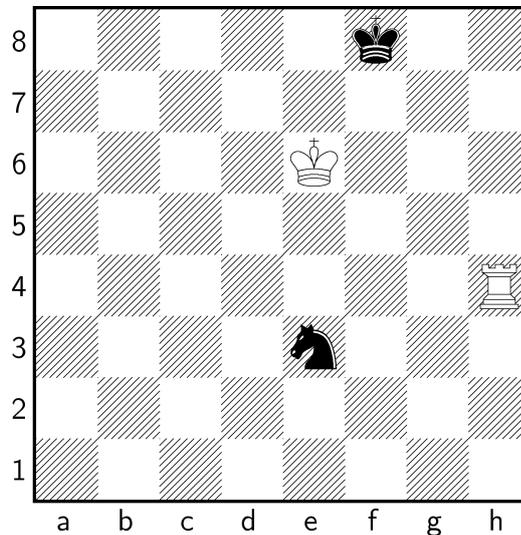
2.Kg6 Sf8+ 3.Kh6 Kh8 4.Tf7 Kg8 (4...Se6?? 5.Tf6)

5.Tg7+ Kh8 6.Tg1

6...Sd7!! (Der einzige Zug, 6...Se6 verliert: 7.Kg6 Sf8+ 8.Kf7, 6...Sh7 ebenfalls: 7.Kg6 Sf8+ 8.Kf7)

7.Kg6 Kg8 8.Tg2 Kf8 und Schwarz entkommt wieder aus der Ecke.

Wenn König und Springer noch im Zentrum stehen, gelingt es meist nicht einmal, beide in die Ecke zu drängen.



Diese Stellung ist in vielen Endspielsammlungen enthalten und wird Wilhelm Steinitz zugeschrieben. Die Partie selbst konnte ich allerdings nicht finden (gegen Gustav Neumann, Baden Baden 1870). Weiß gewinnt unter Ausnutzung zweier Motive:

- König und Springer sind voneinander getrennt.
- Der schwarze König ist an den Brettrand gedrängt, es können Mattdrohungen aufgestellt werden.

1.Te4! Zwingt den Springer noch weiter an den Rand. Nichttriviale Springerabzüge sind:

- 1...Sc2 2.Kf6 Kg8 Springerzüge verlieren sofort 3.Tg4+ Kh7 4.Tg7+ Kh6 5.Tg2 Matt oder Springerverlust
- 1...Sg2 2.Kf6 Kg8 3.Tg4+ Springerverlust
- 1...Sd1 2.Tf4+ Kg7 3.Tf3 Kg6 4.Ke5 Kg5 5.Kd4 Kg4 6.Tf1 Sb2 7.Tb1 Sa4 8.Tb4 König und Turm haben den Springer eingekreist

# Kapitel 14

## Jenseits der 50-Züge-Regel

Anfang der achtziger Jahre wurde durch [Ken Thompson](#) mit der Berechnung der Endspieldatenbanken ([Tablebases](#)) begonnen. Diese Berechnungen basieren auf dem folgenden Algorithmus:

- Es wird eine Mattstellung aufgebaut.
- Es werden alle Züge betrachtet, die zu dieser Stellung führen können und diese Stellungen gespeichert. Von diesen Stellungen weiss man jetzt, dass sie zu Matt in einem halben Zug führen.
- Auch von diesen Stellungen werden wieder alle möglichen Züge untersucht, die zu dieser Stellung führen. Die durch Zugumstellung möglichen Stellungen werden eliminiert. Für die verbliebenen Stellungen gilt: Matt in zwei Halbzügen.
- Dieses Verfahren wird solange fortgesetzt, bis sich keine neuen Stellungen mehr erzeugen lassen. Damit lässt sich für jede Stellung genau sagen, nach wievielen Zügen ein Matt erzielt werden kann.

Heute existieren diese Datenbanken für alle Stellungen mit 5 und weniger Figuren. Fünf Figuren heißt, dass sich außer den beiden Königen noch maximal drei weitere beliebige Figuren auf dem Brett befinden dürfen. Für jede reguläre Stellung können Ergebnis und bestmögliche Züge aus der Datenbank entnommen werden. Trotz Komprimierung der Datenbanken und Ausnutzung von Symmetrien in den Stellungen nehmen alle 5-Steiner mehrere Gigabyte Plattenplatz ein.

Derzeit wird vor allem von Eugen Nalimov und einigen anderen an den 6-Steinern gerechnet. Alle 6-Steiner werden wohl einige Terrabyte Platz benötigen, wie man leicht selbst abschätzen kann:

- Die 5-Steiner nehmen einige Gigabyte ein.
- Wenn 5 Steine auf dem Brett stehen, sind noch 59 verschiedene Felder für die 6.Figur frei (mal 59).
- Es gibt außer dem König 5 verschiedene Figuren (mal 5).
- Jede der beiden Farben kann noch eine Figur haben (mal 2).

Zurück zu den 5-Steinern: Bei der Untersuchung wurde herausgefunden, dass man in einigen Fällen mehr als 50 Züge benötigt, bis die erste Figur geschlagen oder das Mattsetzen erfolgt ist. Dazu gehören die Endspiele Dame gegen 2 Läufer und 2 Läufer gegen Springer. Früher nahm man an, dass sie im Allgemeinen Remis enden, inzwischen ist aber bekannt, dass sie für die stärkere Seite gewonnen sind.

Die Fide hatte deshalb überlegt, die 50-Züge-Regel außer Kraft zu setzen, aber sie gilt nach wie vor uneingeschränkt! Man braucht sich nur einmal die Gewinnführung in einem solchen Endspiel anzusehen, um zu verstehen, warum die Ausweitung der 50-Züge-Regel keinen Sinn hätte: Man begreift die Gewinnführung nicht. Außerdem gibt es noch weitere Argumente, die für die generelle Gültigkeit der 50-Züge-Regel sprechen:

- Welcher Schiedsrichter soll im Einzelfall entscheiden, für welches Endspiel wieviel Züge benötigt werden?
- Was geschieht beim Bekanntwerden der 6- oder 7-Steiner? Bei den 6-Steinern gibt es meines Wissens bereits Stellungen mit einem Matt in mehr als 200 Zügen.

Eine wirklich skurrile Konsequenz hat die 50-Züge-Regel im Spiel zweier Computerprogramme gegeneinander. Selbst wenn beide die Endspieldatenbanken nutzen und den Weg bis zum Matt kennen, endet die Partie trotzdem Remis, wenn der Gewinnweg länger als 50 Züge dauert. Ich habe eine entsprechende Frage im Computer-Chess-Club gestellt und die Bestätigung von Prof. Hyatt, dem Programmierer von Crafty erhalten:

Posted by Robert Hyatt (Profile) on October 04, 2001 at 17:11:21: In Reply to: Fifty moves rule and tablebases posted by Ralf Poschmann on October 04, 2001 at 16:56:23:

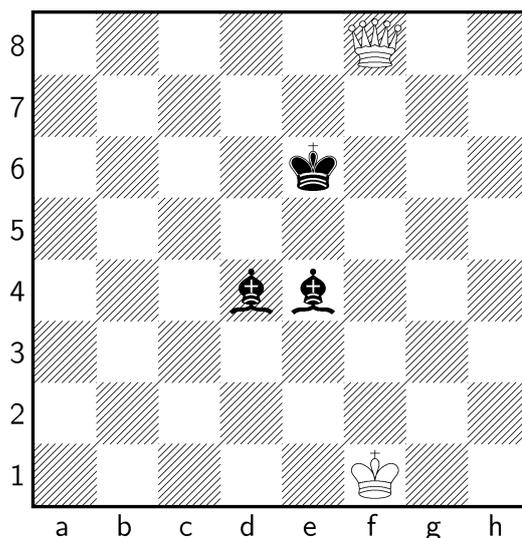
On October 04, 2001 at 16:56:23, Ralf Poschmann wrote:

- >My friend had in a tournament an endgame with two bishops against one knight.
- >He tried to win this game, but after 50 moves it was a draw by the Fide rules.
- >Is this rule also true in computer games, even if both computers use tablebases

>and can see the win of one part after more than 50 moves ? >Thank you >Ralf Poschmann

Computers can definitely see mates where no pawns or moved nor pieces captured within 50 moves, and the mate goes beyond that limit. There are lots of such cases. However, in a real game, the computer would announce mate in 75, and after 50 moves have elapsed, the opponent can technically and legally claim a draw if no pawn has been pushed nor piece captured. for a while, FIDE extended the 50-move rule for some endings. Then they rescinded the changes and the 50-move rule is now absolute again.

Für diejenigen, die sich einmal Endspiele dieses Typs ansehen wollen, ohne sich selbst die Tablebases besorgen zu müssen, habe ich je ein Beispiel von Dame gegen 2 Läufer und 2 Läufer gegen Springer herausgesucht. Dabei gilt in den Beispielen: Weiß spielt einen Zug, der am schnellsten zum Gewinn führt, Schwarz spielt einen Zug, der den Verlust am längsten hinauszögert.



1.Ke1 Kd5 2.Dd8+ Ke5 3.Dg5+ Kd6 4.Df4+ Kd5 5.Kd2 Le5 6.Df7+ Kd6 7.Ke3 Lc6 8.Da7 Ld7

9.Da5 Lc6 10.Kd3 Ld5 11.Db6+ Kd7 12.Dc5 Ke6 13.Ke3 Lf6 14.Db6+ Ke7 15.Kf4 Le6 16.Dc6 Kf7

17.Dd6 Lg7 18.Kg5 Lf6+ 19.Kh6 Lg7+ 20.Kh5 Lf6 21.Df4 Ld5 22.Df5 Lc6 23.Dc8 Le8 24.Db7+ Ke6+

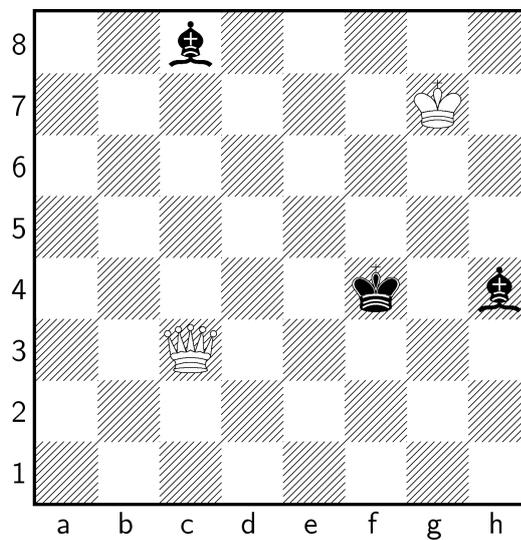
25.Kg4 Ld7 26.Kf4 Kd6 27.Db6+ Ke7 28.Dc7 Ke6 29.Ke4 Lg7 30.Db6+ Ke7 31.Dc5+ Kf7 32.Dh5+ Ke7

33.Kd5 Le6+ 34.Kc6 Lf6 35.Dh2 Lg7 36.Df4 Ld7+ 37.Kc7 Le6 38.Db4+ Ke8  
39.De4 Ke7 40.Dh7 Kf6

41.Kd8 Lf5 42.Dh4+ Kg6 43.Dg3+ Kf6 44.Dg2 Kf7 45.Da2+ Kg6 46.Dg8 Kf6  
47.Dd5 Kg6 48.Ke8 Lf6

49.Dg8+ Kh5 50.Dg3 Lg6+ 51.Kf8 Kh6 52.Df4+ Lg5 53.Dh2+ Lh5 54.Dd6+ Lg6  
55.De6 Lh4 56.De5 Lb1

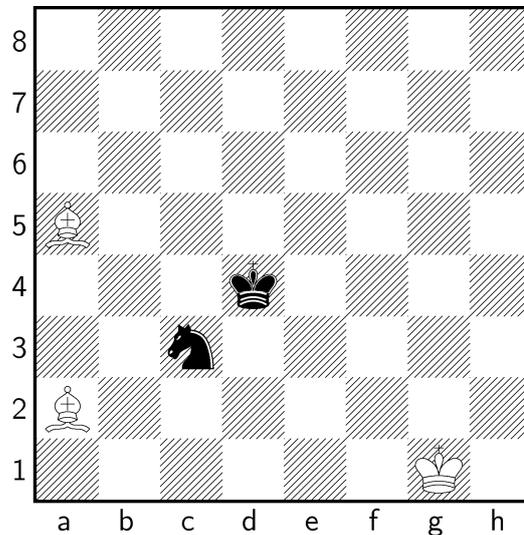
57.Dh2 Kh5 58.Kg7 Lf5 59.Df4 Lc8 60.De5+ Kg4 61.Dd4+ Kg3 62.Dc3+ Kf4



Erst im 63. Zug fällt der erste Läufer, danach geht es ganz schnell:

63.Dxc8 Lg3 64.Kg6 Lf2 65.Dc4+ Ke3 66.Kf5 Le1 67.Db3+ Kd4 68.Dd1+ Ld2  
69.Dxd2+ Kc4 70.Ke5 Kb5

71.Dc3 Ka4 72.Db2 Ka5 73.Kd5 Ka4 74.Kc4 Ka5 75.Db5#



1.Lb3 Se4 2.Kg2 Ke3 3.Kh3 Kf3 4.Lc2 Kf4 5.Lc7+ Kf3 6.Kh4 Ke3 7.Kg4 Kd4  
8.Kf5 Sc3

9.Lb3 Sb1 10.Le6 Sa3 11.Lb6+ Kd3 12.Kf4 Sb5 13.Ke5 Sc3 14.La5 Sa4 15.Lg4  
Sc3 16.Lh3 Sa4

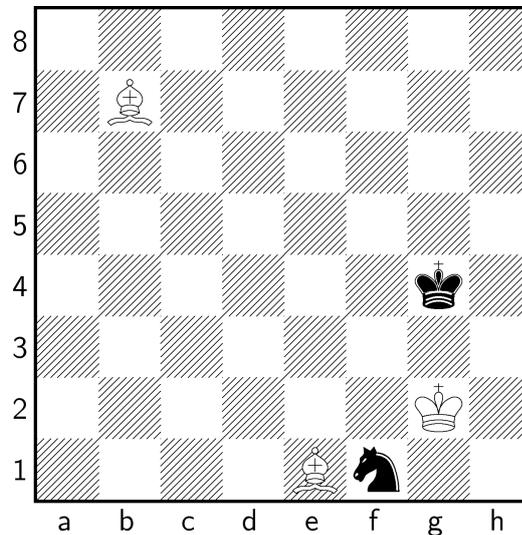
17.Lf1+ Kc2 18.Lc4 Kb1 19.Lb3 Sc5 20.Lf7 Kc2 21.Kd5 Sa4 22.Kc4 Sb2+  
23.Kb5 Kd3 24.Kb4 Ke3

25.Lb6+ Kf4 26.Lc7+ Ke3 27.Kc3 Sd1+ 28.Kb3 Sf2 29.Lb6+ Kf3 30.Lh5+ Kg3  
31.Kc4 Sg4 32.Lc7+ Kh4

33.Lg6 Kg5 34.Ld3 Kf6 35.Kd5 Se3+ 36.Ke4 Sf5 37.Le5+ Kg5 38.Lc2 Kg4  
39.Lc7 Sg3+ 40.Kd4 Sf5+

41.Ke5 Sh4 42.Ke4 Sf5 43.Ld1+ Kg5 44.Ke5 Sg3 45.Ld8+ Kg6 46.Ke6 Kh6  
47.Lc2 Kh5 48.Ke5 Kg4

49.Ld1+ Kh3 50.Lf3 Sf1 51.Kf4 Sd2 52.Lb7 Sf1 53.La5 Sh2 54.Le1 Sf1 55.Kf3  
Sh2+ 56.Kf2 Kg4 57.Kg2 Sf1



Im 58. Zug fällt der Springer, danach erfolgt ein einfaches Mattsetzen mit 2 Läufern:

58.Kxf1 Kf4 59.Lc3 Ke3 60.Le5 Kd3 61.Ld5 Kd2 62.Kf2 Kd3 63.Kf3 Kd2  
64.Ke4 Kc2 65.Ke3 Kc1

66.Kd3 Kd1 67.Lg2 Kc1 68.Lf3 Kb1 69.Kc3 Ka1 70.Kb3+ Kb1 71.Le2 Kc1  
72.Lf4+ Kb1 73.Ld3+ Ka1

74.Le5#

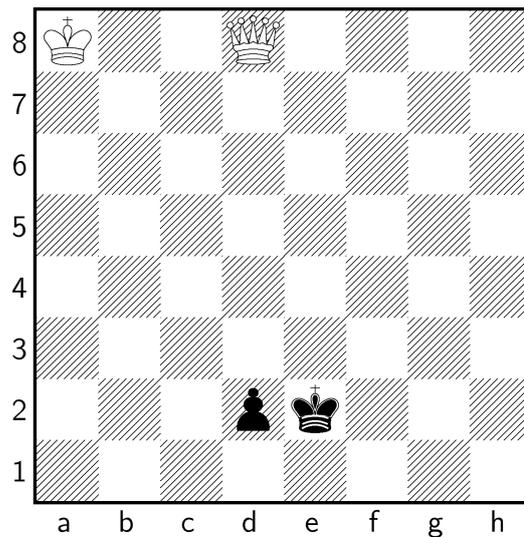
Diese und vergleichbare Zugfolgen wurden auch von Großmeistern analysiert, sie konnten die von den Computern verfolgten Pläne nicht verstehen. Deshalb der beste Rat, wenn man einmal eine solche Stellung auf dem Brett hat: Dem Gegner Remis anbieten und die eigenen Kräfte für die nächste Partie sparen!

## Figur gegen Bauer

# Kapitel 15

## Dame gegen Bauer

### Dame gegen Mittelbauer



Schwarz droht, seinen Bauern in eine Dame zu verwandeln, wonach die Partie remis enden würde. Der Gewinnplan für Weiß besteht darin, sich mit seinem König zu nähern, um gemeinsam mit der Dame diesen gefährlichen Bauern zu beseitigen. Dazu muss der schwarze König vor seinen eigenen Bauern gezwungen werden (im Beispiel nach d1).

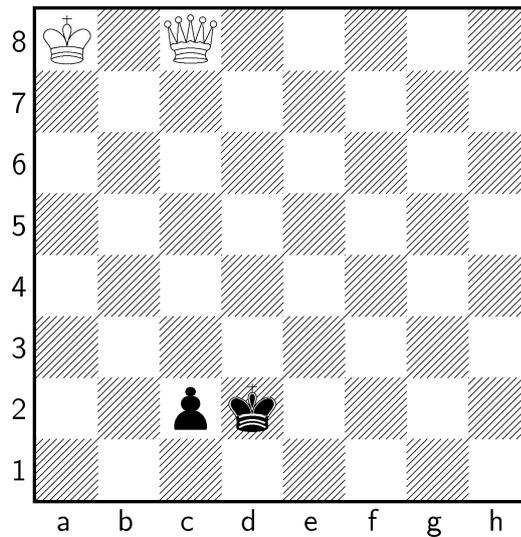
1.De8+ Kf2 2.Da4 Ke2 3.De4+ Kf2 Der schwarze König geht natürlich nicht freiwillig nach d1

4.Dd3 Ke1 5.De3+ Kd1 Aber jetzt musste er. Weiß nutzt das gewonnene Tempo, um seinen König um ein Feld zu nähern.

6.Ka7 Kc2 7.De2 Kc1 8.Dc4+ Kb2 9.Dd3 Kc1 10.Dc3+ Kd1 Ein zweites Tempo wurde gewonnen

11.Ka6 Und so weiter.

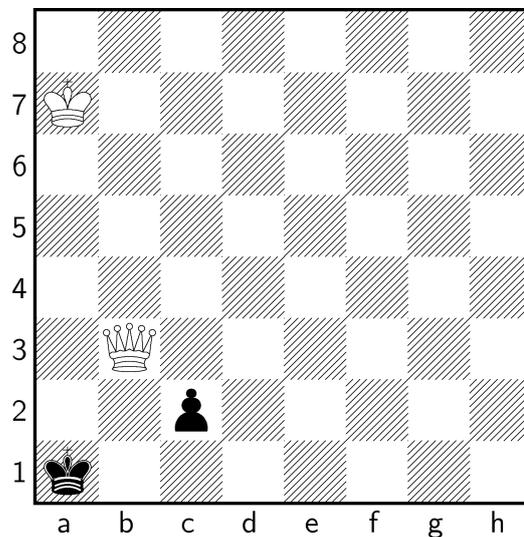
### Dame gegen Läuferbauer



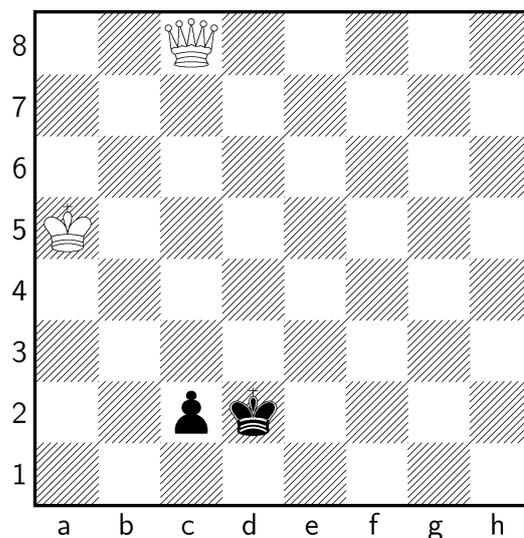
Genau wie im vorigen Beispiel versucht Weiß, den Schwarzen vor seinen Bauern zu zwingen, um damit jeweils ein Tempo zu gewinnen:

1.Dd8+ Kc3 2.Df6+ Kd2 3.Dd4+ Ke2 4.Dc3 Kd1 5.Dd3+ Kc1 Das hat geklappt!

6.Ka7 Kb2 7.Dd2 Kb1 8.Db4+ Ka2 9.Dc3 Kb1 10.Db3+ Ka1!! Aber ein zweites Mal gelingt es nicht.



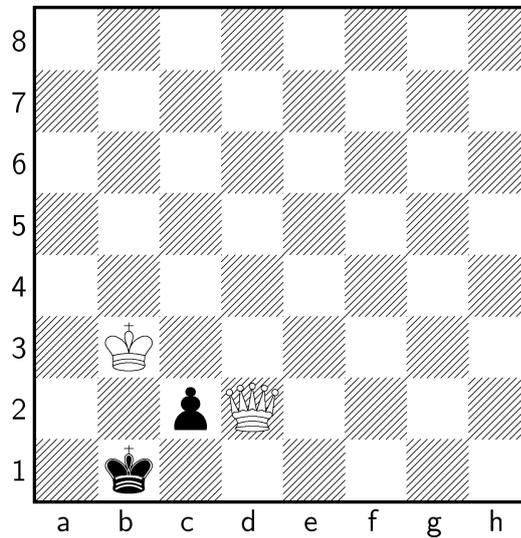
Anstatt seinen Bauern zu verteidigen, geht der schwarze König in die Ecke. Schlägt Weiß den Bauern, ist Schwarz Patt - deshalb Remis!



Diese Stellung unterscheidet sich von der vorhergehenden dadurch, dass der weiße König schon näher steht. Er benötigt nur zwei Züge, um auf ein potenzielles Mattfeld (a3 oder b3) zu gelangen. Diese beiden Tempos können gewonnen werden: Das erste, in dem der schwarze König einmal gezwungen wird, das Feld vor seinem Bauern zu betreten, das zweite, in dem die Bauernumwandlung zugelassen wird, die aber das Matt nicht mehr verhindern kann!

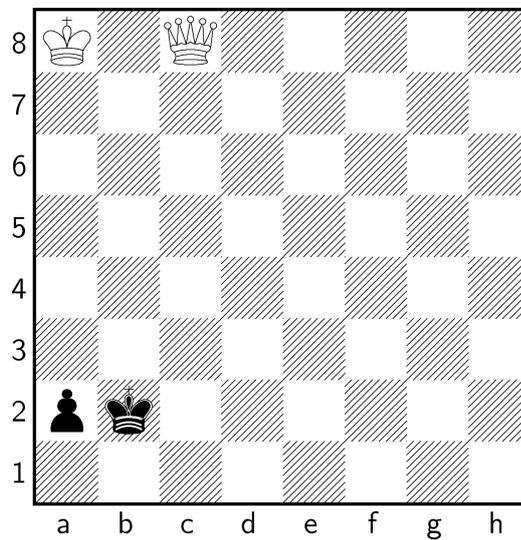
1.Dd8+ Ke2 2.Dg5 Kd1 3.Dg1+ Kd2 4.Dd4+ Ke2 5.Dc3 Kd1 6.Dd3+ Kc1 Das erste Tempo wurde gewonnen

7.Ka4 Kb2 8.Dd2 Kb1 9.Kb3!! Wenn Schwarz sich jetzt eine Dame holt, wird er mit Da2# Matt gesetzt.

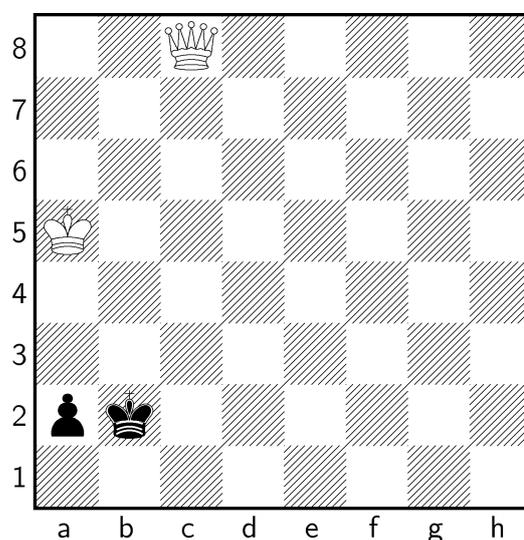


9...c1S+ 10.Ka3 Sb3 11.Db2#

### Dame gegen Randbauer



1.Db8+ Ka1 Die einfachste Lösung. Weiß kann kein Tempo für die Annäherung seines Königs gewinnen, weil Schwarz auf Patt steht.



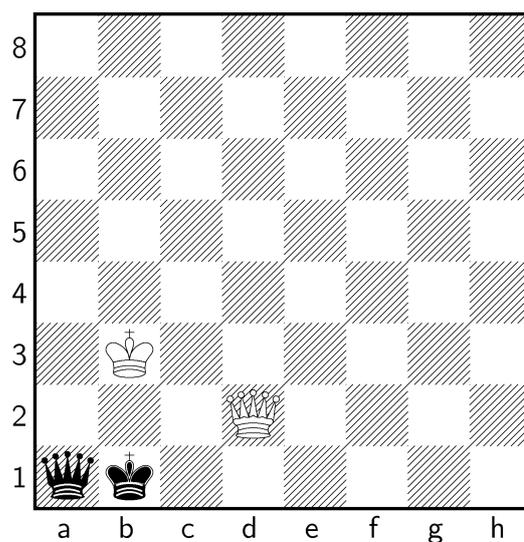
Genau wie in Stellung 3a gilt hier, dass der weiße König nur zwei Züge weit von einem potenziellen Mattfeld entfernt ist.

Sofort verliert Schwarz mit der gerade vorgestellten Pattidee, weil der weiße König bei seiner Annäherung die b-Linie verstellen kann:

1.Db8+ Ka1? 2.Kb4! Kb2 3.Dh2+ Kb1 4.Kb3 a1S+ 5.Kc3 Sb3 6.Db2#

Aber auch das stärkere Kc2 reicht nicht aus:

1...Kc2 2.De5 Kb1 3.De4+ Kb2 4.Dd4+ Kb1 5.Dd1+ Kb2 6.Kb4 a1D 7.Dd2+ Kb1 8.Kb3!!!

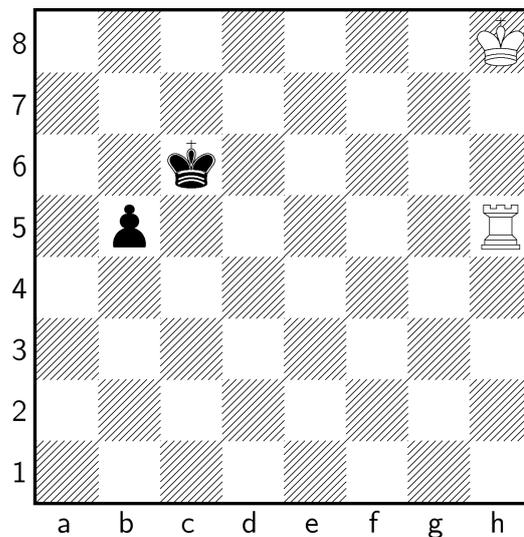


Eine fantastische Stellung! Schwarz hat sich eine Dame geholt und ist am Zug - und kann doch nichts gegen das drohende Matt tun!

# Kapitel 16

## Turm gegen Bauer

Der Bauer stellt für den Turm nur dann eine Gefahr da, wenn er von seinem König unterstützt wird und sich der König der Turmpartei noch weit entfernt befindet. Deshalb kann die Untersuchung auf derartige Fälle beschränkt werden.



Wenn der Bauer noch 4 Felder vom Umwandlungsfeld entfernt ist, kann er nicht allein vorrücken, weil er sonst verloren geht:

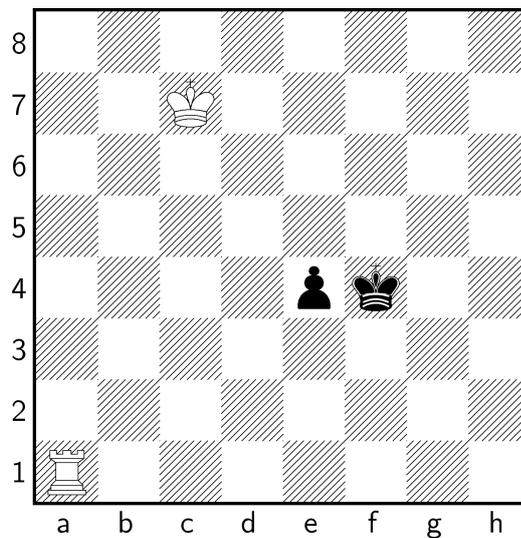
1...b4 2.Kg7 b3 3.Th3 b2 4.Tb3

Der Versuch des Königs, den Bauern über die a-Linie zu unterstützen, schlägt jedoch fehl, weil der schwarze König und der schwarze Bauer noch 8 Tempi bis zum Umwandlungsfeld benötigen würden (Kc6-b6-a5-a4-a3-a2, Bb5-b4-b3-b2),

während der weiße König bereits in 6 Zügen zur Stelle ist (Kh8-g7-f6-e5-d4-c3-c2):

1...Kb6 2.Kg7 Ka5 3.Kf6 Ka4 4.Ke5 b4 5.Kd4 b3 6.Kc3

Es gilt die folgende Regel: Wenn sich der König der schwächeren Seite hinter dem Bauern befindet, dann gewinnt man, indem man dem König auf der 4. Reihe (von der schwächeren Seite aus gesehen) den Weg versperrt und den eigenen König heranholt.



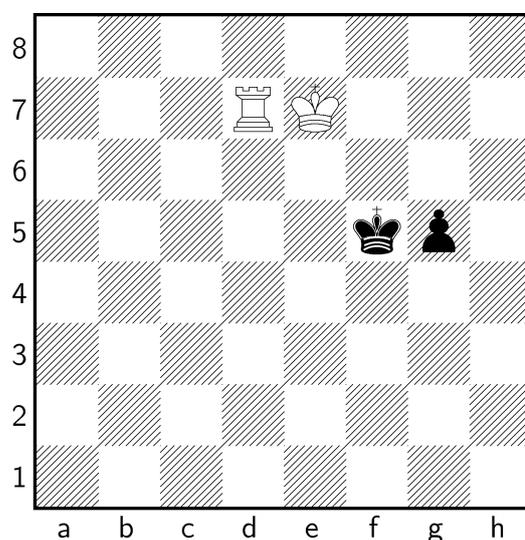
In dieser Stellung benötigt Schwarz 5 Züge bis zur Bauernumwandlung (3 mit dem Bauern, 2 mit dem König). Weiß hingegen ist in 5 Zügen mit seinem König auf dem Feld d2. Deshalb hängt das Ergebnis vom Zugrecht ab.

Weiß am Zug gewinnt:

1.Kd6 e3 2.Kd5 e2 3.Kd4 Kf3 4.Kd3 Kf2 5.Kd2

Schwarz am Zug hält Remis:

1...e3 2.Kd6 e2 3.Kd5 Ke3 4.Kc4 Kf2 5.Kd3 e1D



In dieser Stellung sind sowohl der schwarze König als auch der schwarze Bauer einen Schritt weiter von der Umwandlung entfernt. Aber andererseits verwehrt der schwarze König dem weißen König den Zugang zum Bauern, andererseits behindern sich die beiden weißen Figuren gegenseitig. Deshalb hängt auch hier das Ergebnis vom Zugrecht ab.

Weiß am Zug gewinnt:

1.Kd6 Ke4 (Die beste Chance. 2...g4 verliert noch schneller.)

2.Tg7 Kf4 3.Kd5 g4 4.Kd4 Kf3 5.Kd3 5...g3 6.Tf7+ Kg2 7.Ke2 Kh2 8.Kf3 g2 9.Th7+ Kg1 10.Tg7

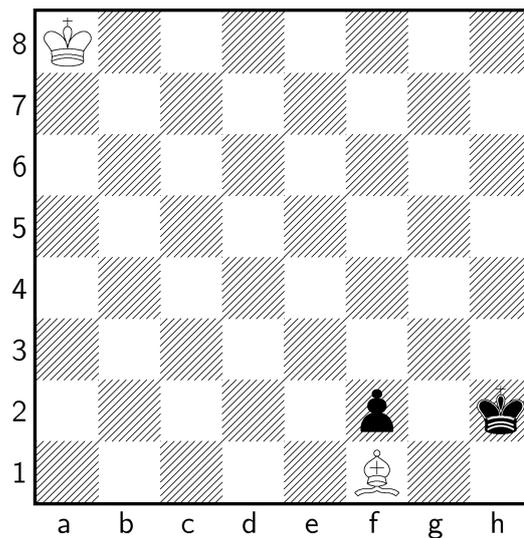
Schwarz am Zug hält Remis:

1...Kf4 2.Kd6 g4 3.Kd5 Kf3 4.Kd4 g3 5.Kd3 g2 6.Tf7+ Kg3 7.Ke2 g1D



# Kapitel 17

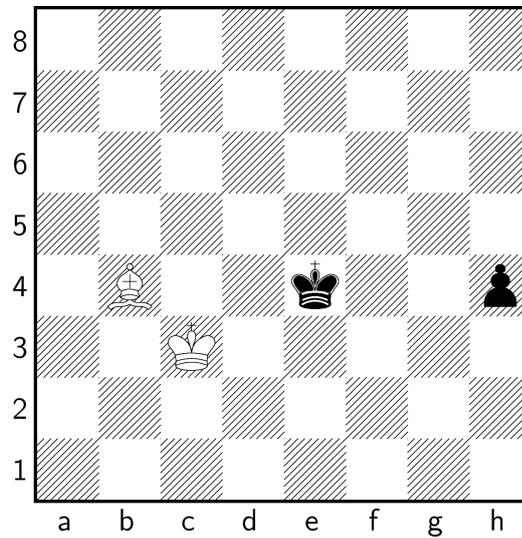
## Läufer gegen Bauer



Der Läufer ist eine langschrittige Figur. Nach

1...Kg1

kann Weiß sich sogar herausuchen, ob er mit Lh3 auf der kurzen Diagonale bleibt oder auf die lange Diagonale a6-e2 wechselt. Remis.



Dieses Beispiel findet man in allen Endspillehrbüchern. Es zeigt einen der seltenen Fälle, in denen es dem Läufer nicht gelingt, den Bauern aufzuhalten, obwohl dieser noch 3 Züge bis zum Umwandlungsfeld braucht.

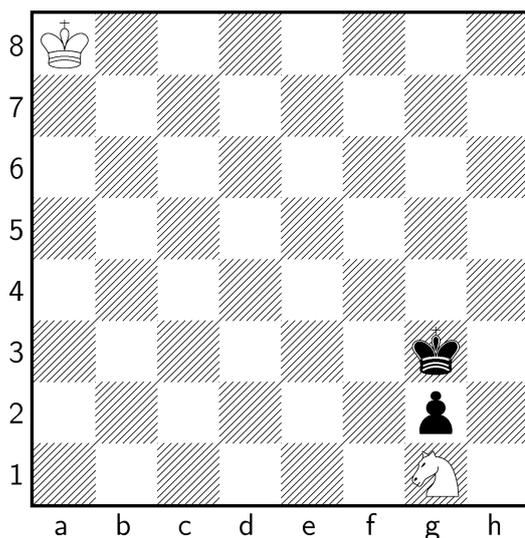
1...Kd5! Nimmt dem Läufer das Feld d6, von dem er h2 kontrollieren könnte

2.La5 Kc6! Nimmt dem Läufer das Feld c7, von wo er ebenfalls h2 kontrollieren würde

Weiß kann den Durchmarsch des Bauern nicht verhindern, weil auch sein König nicht mehr rechtzeitig zum Bauern gelangen könnte.

# Kapitel 18

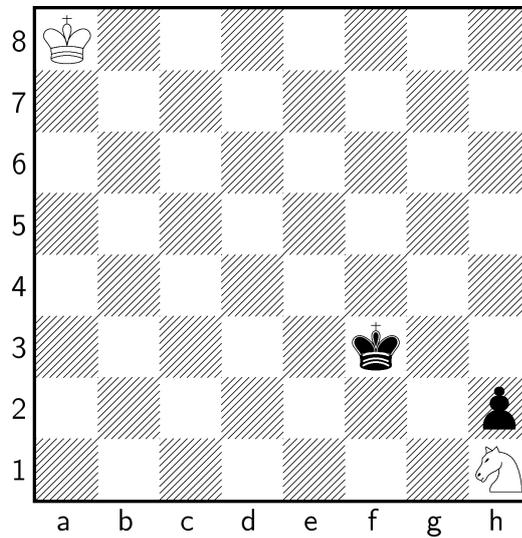
## Springer gegen Bauer



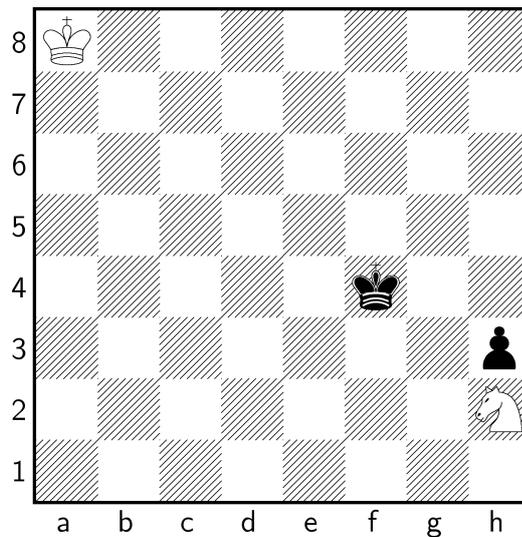
Wenn es sich bei dem Bauern nicht um einen Randbauern handelt, hat der Springer keine Mühe den Bauern aufzuhalten, wenn er bereits ein Feld vor dem Bauern erreichen kann:

1...Kg3-f2 2.Sg1-h3+

Es ist nicht zu erkennen, wie Schwarz hier weitere Fortschritte machen will, die Stellung ist Remis.



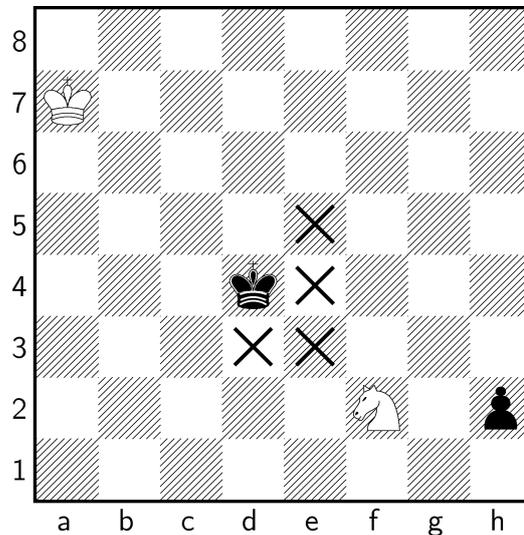
Nach 1...Kf3-g2 hat Weiß keinen guten Abzug und verliert. Für ein mögliches Remis durch Patt steht der weiße König zu weit entfernt.



Steht der Bauer erst auf der dritten Reihe und kann Weiß den Bauern auf der zweiten Reihe blockieren, dann ist die Stellung auch mit einem Randbauern Remis:

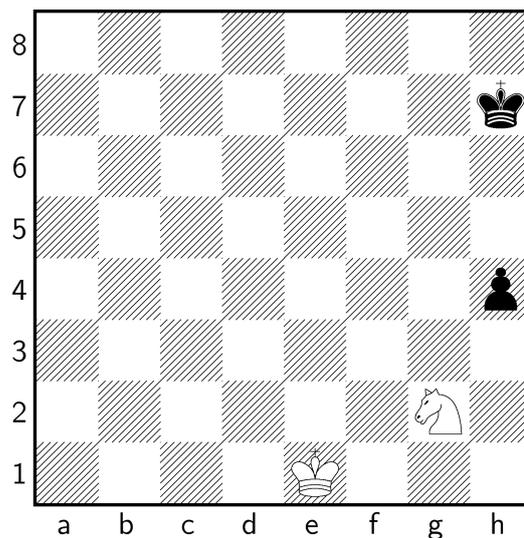
1...Kf4-g3 2.Sh2-f1+ Kg3-g2 3.Sf1-e3+ Kg2-f2 4.Se3-g4+ Kf2-g3 5.Sg4-e3

Schwarz hat nur scheinbar Fortschritte erzielt, denn auf 5...h3-h2 folgt 6.Se3-f1+ mit Gabel und Bauernverlust.



Der Springer hat eine unsichtbare Barriere errichtet. Die Felder d3 und e4 kann der schwarze König nicht betreten, aber auch die Felder e3 und e5 sind wegen der Gabel Sf2-g4+ tabu. Deshalb muss er den Weg Kd4-c3-d2-e2-f1-g1-h1 nehmen. Er benötigt also 6 Züge bis zum Schlagen des Springers. Die weiße Partei wiederum muss einen Springerzug machen und benötigt 5 Königszüge von a7 bis f2. Deshalb ist die Stellung Remis:

1...Kd4-c3 2.Ka7-b6 Kc3-d2 3.Kb6-c5 Kd2-e2 4.Sf2-h1 Ke2-f1 5.Kc5-d4 Kf1-g2 6.Kd4-e3 Kg2xh1 7.Ke3-f2 Patt



In seltenen Fällen gewinnt die Bauernpartei, auch wenn der Bauer noch nicht so weit vorgedrungen ist, weil sich die beiden Figuren der Springerpartei bei der Verteidigung gegenseitig behindern:

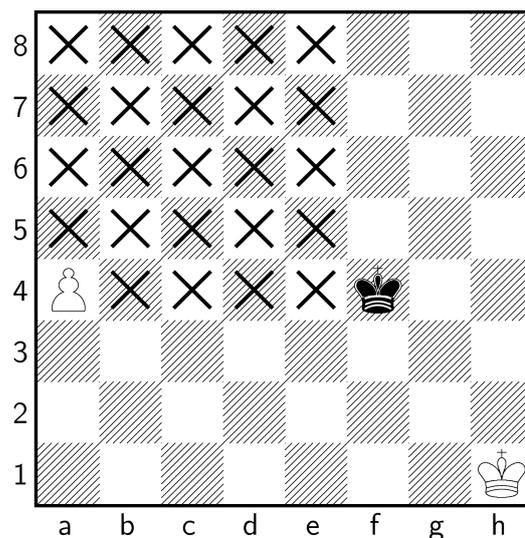
1...h4-h3 2.Ke1-f1 h3-h2 mit Gewinn

## **Bauernendspiele**

# Kapitel 19

## Quadratregel & Co.

### Quadratregel



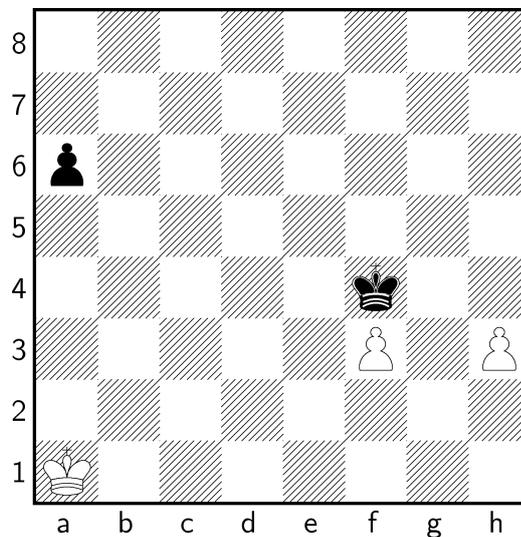
Kann der weiße König seinen Freibauern nicht unterstützen, dann hängt der Ausgang der Partie davon ab, ob der weiße Bauer auf a4 das Umwandlungsfeld a8 erreicht, bevor er selbst vom schwarzen König eingeholt und geschlagen werden kann. In der links stehenden Stellung kann deshalb Weiß am Zug gewinnen, Schwarz am Zug hält Remis. Da Weiß genau 4 Züge bis zum Umwandlungsfeld benötigt und alle Felder, von denen der schwarze König das Feld a8 in 4 Zügen erreichen kann, eine quadratische Fläche bilden, muss man die einzelnen Züge nicht zählen, sondern kann das Ergebnis durch ein gedachtes Quadrat a4-e4-e8-a8 einfach vom Brett ablesen. Schwarz am Zug kann das Quadrat betreten und hält Remis:

1... Ke5 2.a5 Kd6 2.a6 Kc7 3.a7 Kb7 4.a8D+ Kxa8 Remis.

Weiß am Zug rückt seinen Bauern mit jedem Zug eins vor und verkleinert jedesmal das Quadrat so, dass es Schwarz mit seinem nächsten Zug nicht erreichen kann:

1.a5 Ke5 2.a6 Kd6 3.a7 Kc7 3.a8D Gewinn.

### Zwei isolierte Freibauern

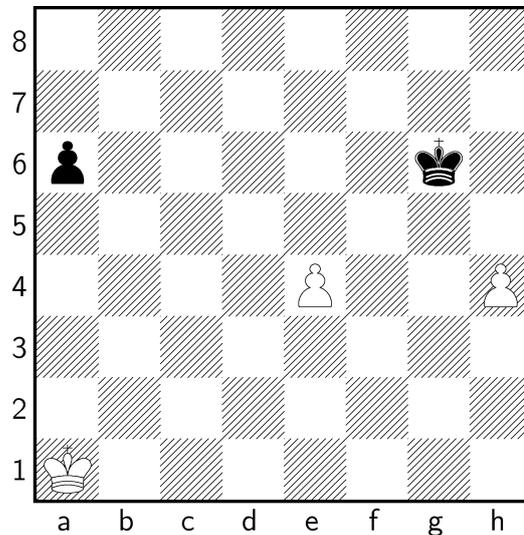


Zwei Freibauern, zwischen denen eine Linie frei ist, können sich selbst verteidigen. (Der schwarze Bauer im Diagramm dient nur dazu, dass sich der weiße König nicht sofort nähern kann.)

1.h4! Jetzt kann der schwarze König den Bauern auf f3 nicht schlagen, weil er dadurch aus dem Quadrat des Bauern h4 gerät.

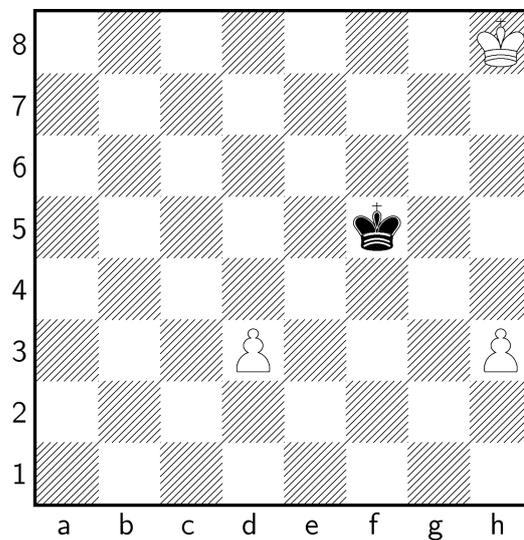
1...Kf5 2.Ka2 Kg6 3.f4 Kh5 4.f5! Dasselbe Motiv zur Verteidigung des anderen Bauern.

Weiß kann in aller Ruhe den schwarzen Bauern beseitigen und sich dann zu seinen eigenen Bauern begeben.



Liegen genau zwei Linien zwischen den beiden Freibauern, dann können sie sich nicht selbst verteidigen. Kann ihnen der eigene König nicht zu Hilfe eilen, gehen sie verloren.

1...Kh5 2.e5 Kg6 3.Kb2 Kf5 4.h5 Kxe5 Remis

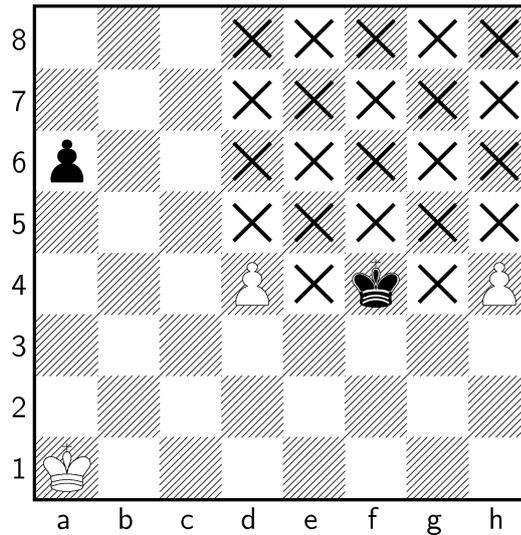


Liegen drei Linien zwischen den beiden Bauern, können sie sich wieder selbst verteidigen. Weiß kann in aller Ruhe seinen König mobilisieren und mit seiner Hilfe einen der beiden Bauern zur Dame führen:

1...Kf4  
2.Kg8 Kg3

3.d4 Kf4  
4.h4 usw.

### Wanderndes Quadrat



Reicht das gemeinsame Quadrat zweier Bauern bis zum Brettrand, dann kann einer von ihnen in eine Dame umgewandelt werden, ohne dass sie die Unterstützung ihres Königs benötigen:

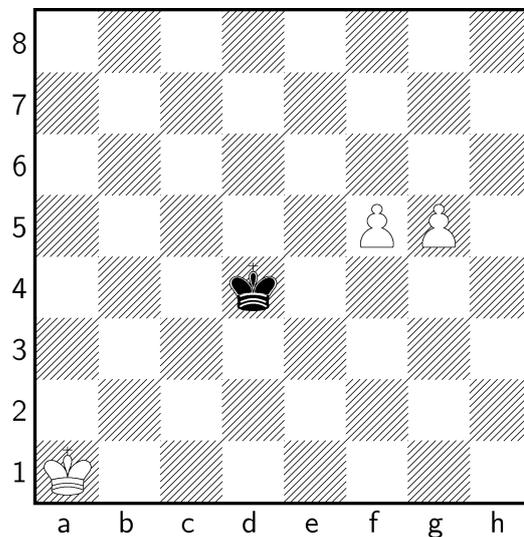
1.h5 Kg5

2.e5! schlägt Schwarz jetzt den schwarzen h-Bauern, dann folgt e6 und Schwarz ist außerhalb des Quadrats

2...Kg6

3.h6 es ist hoffnungslos.

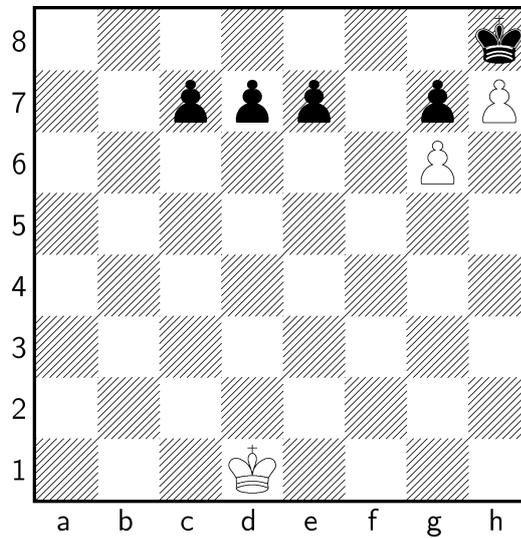
### Zwei verbundene Freibauern



Zwei verbundene Freibauern verteidigen sich selbst:

- 1...Ke5
- 2.g6 Kf6
- 3.Kb2 Kg7 Schwarz kann den hinteren Bauern nicht schlagen, weil er dann aus dem Quadrat des vorderen Bauern heraus gerät.
- 4.Kc3 Kf6
- 5.Kd4 Kg7
- 6.Ke5 Weiß kann mit der Unterstützung seines Königs einen Bauern zur Dame führen.

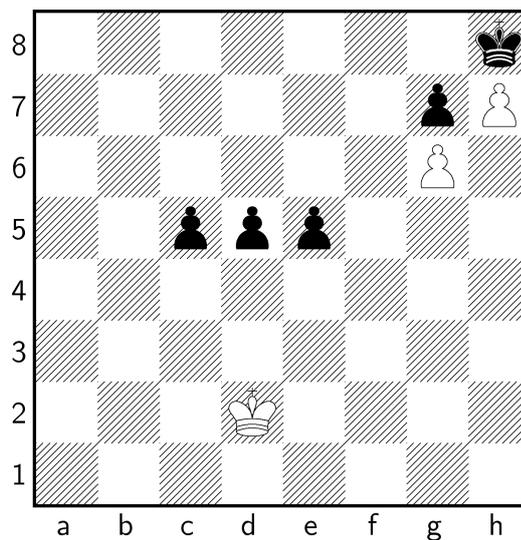
**Drei verbundene Freibauern mit und ohne Zugzwang**



In dieser Stellung hält Weiß Remis, weil Schwarz seinen König nicht ziehen kann und deshalb in Zugzwang gerät. Beide Seiten haben sehr viele Möglichkeiten, die folgende Zugfolge ist nur eine von vielen:

1.Kd2 c5 2.Kc2 d5 3.Kc3 e6 4.Kc2 e5 5.Kd2!

Das ist die Schlüsselstellung, die Weiß anstreben muss, und die Weiß immer erreichen kann (notfalls auch eine Reihe später). Er steht der geschlossenen Phalanx der schwarzen Bauern gegenüber.

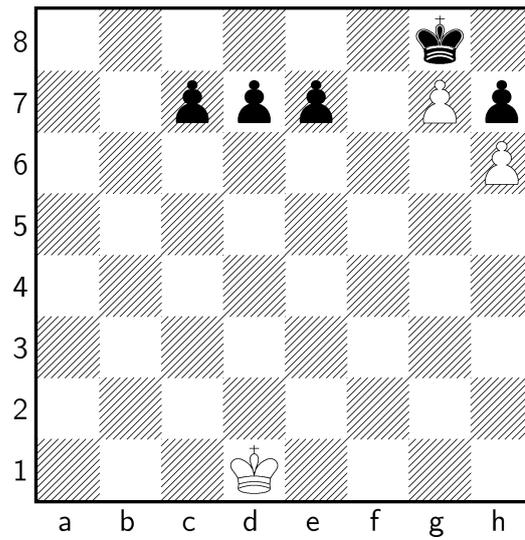


Schwarz muss jetzt einen der drei Bauern ziehen:

- 5...c4 6.Kc3 e4 7.Kd4

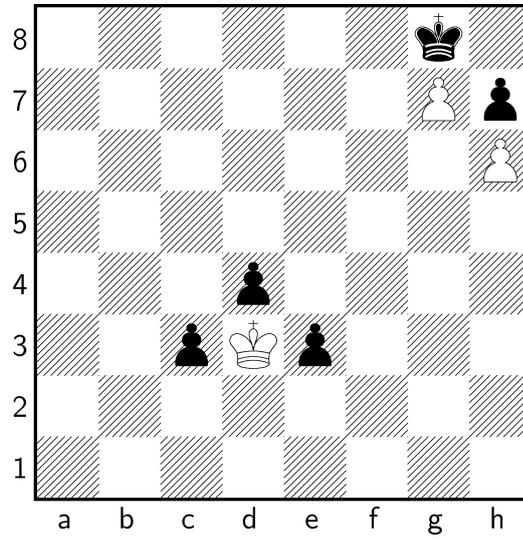
- 5...d4 7.Kd3
- 5...e4 6.Ke3 c4 7.Kd4

In allen drei Fällen verliert Schwarz im nächsten Zug einen Bauern, während Weiß im Quadrat der verbleibenden beiden Bauern bleibt.



Diese Stellung unterscheidet sich von der vorhergehenden dadurch, dass der schwarze König ziehen kann. Schwarz kann also nicht in Zugzwang gebracht werden. Nach einer ähnlichen Zugfolge wie in Stellung 7 entsteht derselbe Stellungstyp, nur eine Reihe später:

- 1.Kd2 c5 2.Kd3 d5
- 3.Ke3 e5 4.Kd3 d4
- 5.Kd2 c4 6.Ke2 e4
- 7.Kd1 e3 8.Ke2 c3
- 9.Kd3 siehe nächstes Diagramm

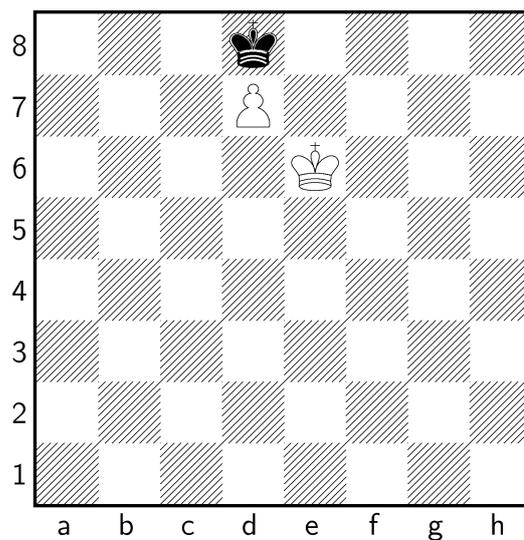


9...Kf7! Weiß muss den König ziehen (spätestens nach dem Opfer des Bg7) und verliert.

# Kapitel 20

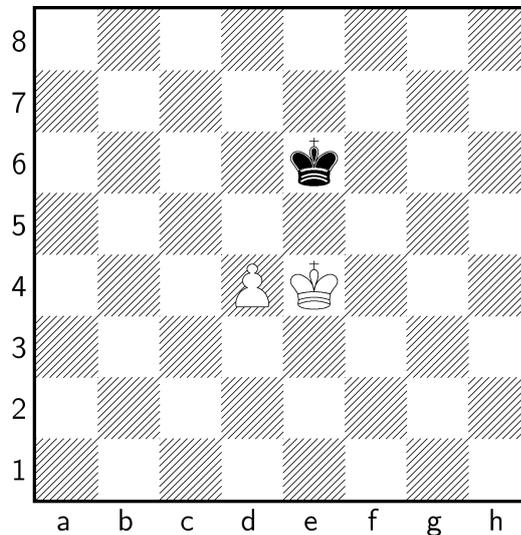
## Schlüsselfelder

### König und Mittelbauer gegen König



Der König kann einen gegnerischen Bauern nur dadurch aufhalten, dass er sich ihm in den Weg stellt. Wird der Bauer von seinem eigenen König unterstützt, dann treten in derartigen Stellungen Zugzwangmotive auf. Das Diagramm zeigt eine charakteristische Endstellung:

- Weiß am Zug muss entweder den Bauern aufgeben oder mit Ke6-d6 Patt setzen.
- Schwarz am Zug bleibt nichts anderes übrig, als mit Kd8-c7 dem Bauern den Weg frei zu geben, wonach Ke6-e7 gewinnt.



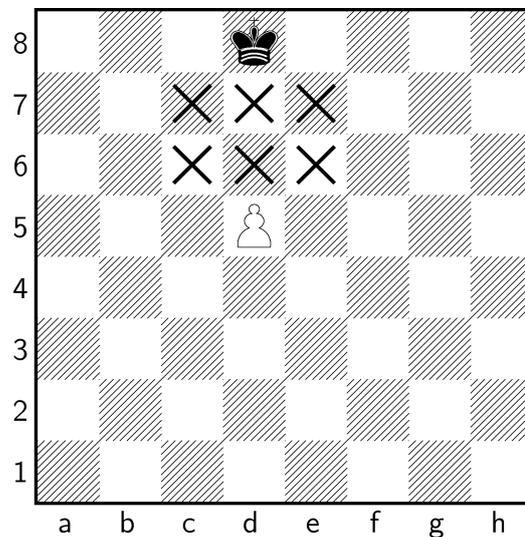
Mit der Kenntnis dieses Motivs fällt die Beurteilung von Stellungen einige Züge vorher leicht. Diese Stellung ist sowohl mit Weiß als auch mit Schwarz am Zug Remis.

Weiß am Zug:

1.d5+ Kd6 2.Kd4 Kd7! ermöglicht die Opposition im nächsten Zug  
 3.Ke5 Ke7 Opposition  
 4.d6+ Kd7 5.Kd5 Kd8! dasselbe Verfahren nochmal  
 6.Ke6 Ke8 7.d7+ Kd8 8.Kd6 Patt

Schwarz am Zug:

1...Kd6 2.d5 Was sonst? Auch mit Königszügen erreicht Weiß nichts, da sich Schwarz nicht von der Blockade des Bauern abbringen lässt.  
 1...Kd7! Um im nächsten Zug in Opposition gehen zu können  
 3.Ke5 Ke7 Diese Stellung ist schon bekannt.



Für den Gewinn eines solchen Bauernendspiels ist es also notwendig, dass der König der Bauernpartei vor seinem Bauern steht. Die dafür in Frage kommenden „Schlüsselfelder“ c6, d6, e6, c7, d7, e7 sind im nebenstehenden Diagramm markiert.

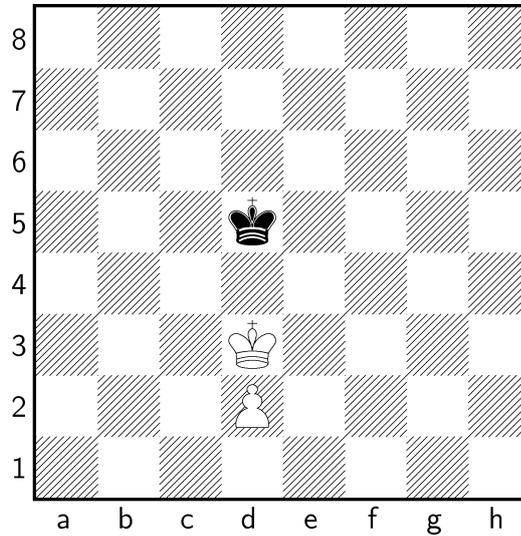
Sofort einsichtig ist, dass Weiß gewinnt, wenn sein König auf einem der Felder c7, d7 und e7 steht, weil dann der schwarze König den Bauern nicht mehr blockieren kann. Mit dem weißen König auf d6 stehend (bitte sich im Diagramm dort einen weißen König hindenken), nimmt die Partie folgenden Verlauf:

- Mit Schwarz am Zug ist es ganz leicht, weil der schwarze König die Opposition verlassen muss:

1... Kc8 2.Kd6-e7 und gewinnt

- Weiß am Zug:

1.Kd6-e6 Ke8 2.d6 Kd8 Schwarz muss die Opposition verlassen  
3.d7 Position 1 mit Schwarz am Zug, Weiß gewinnt.



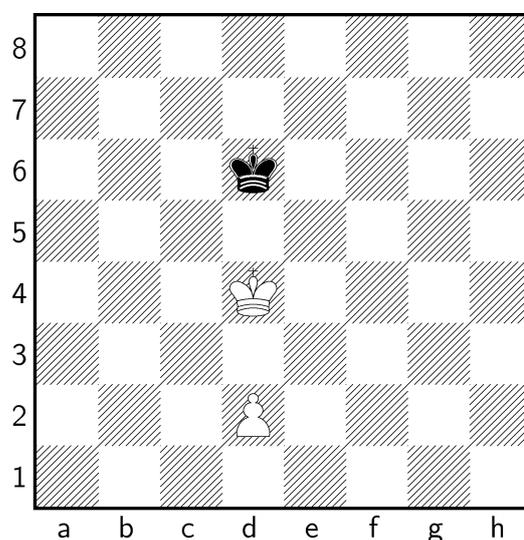
Mit der Kenntnis dieser Positionen und Strategien für beide Seiten, fällt die Beurteilung von Situationen leichter, in denen der Bauer noch weiter vom Umwandlungsfeld entfernt ist.

- Mit Weiß am Zug ergibt sich ein Remis:

1.Ke3 Ke5 2.d3 Kd5 3.d4 Kd6! ermöglicht die Opposition im nächsten Zug  
4.Ke4 Ke6 eine bereits bekannte remise Stellung

- Schwarz am Zug verliert:

1...Kc5 2.Ke4 Kd6 3.Kd4! siehe nächstes Diagramm



Diese Stellung ist bereits verloren. Wie die vorangegangenen Beispiele gezeigt haben, ist es für beide Seiten wichtig, in Opposition ziehen zu können. In diesem Fall hat Weiß aber schon ein Reservetempo gewonnen (Bd2-d3), das bei Bedarf genutzt werden kann, um Schwarz zur Aufgabe der Opposition zu zwingen. Eine mögliche Fortsetzung ist:

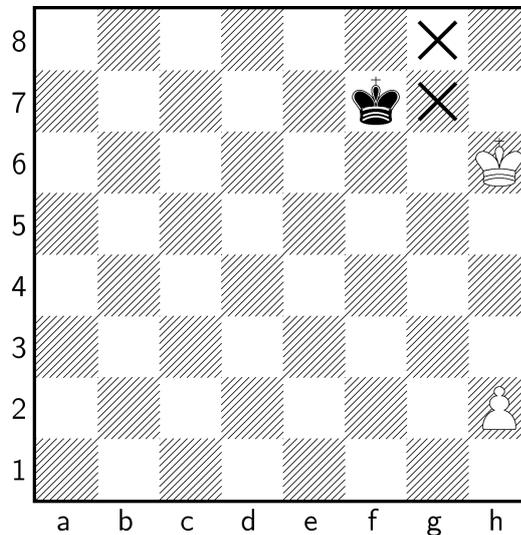
3... Kc6 4.Ke5 Kd7 5.Kd5! Am einfachsten. 5.d3 geht auch, 5.d4 verdirbt die Stellung zum Remis

5... Ke7 6.Kc6 Weiß hat ein Schlüsselfeld erobert und gewinnt.

Wäre in der Diagrammstellung Weiß am Zug, würde er ebenfalls gewinnen:

1.d3! und Schwarz muss die Opposition aufgeben

### **König und Randbauer gegen König**

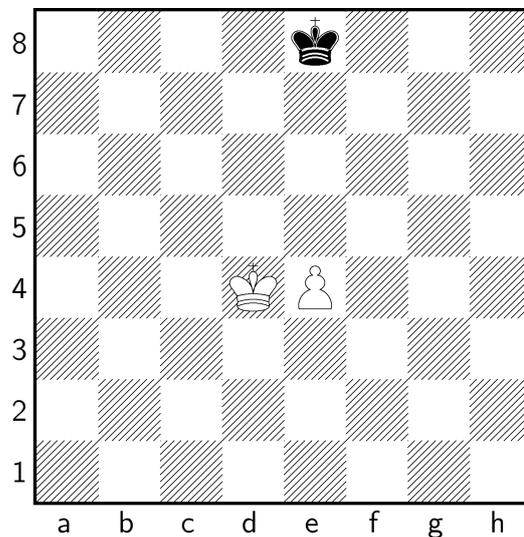


Etwas anders gestaltet sich die Situation, wenn der Bauer ein Randbauer ist. Hier sind Pattmotive zu beachten.

Die Schlüsselfelder des h-Bauern sind g7 und g8. Gelingt es dem weißen König, eines dieser beiden Felder zu erobern, dann kann Schwarz die Umwandlung des Bauern nicht verhindern. In der gezeigten Stellung ist dies aber weder mit Weiß noch mit Schwarz am Zug möglich.

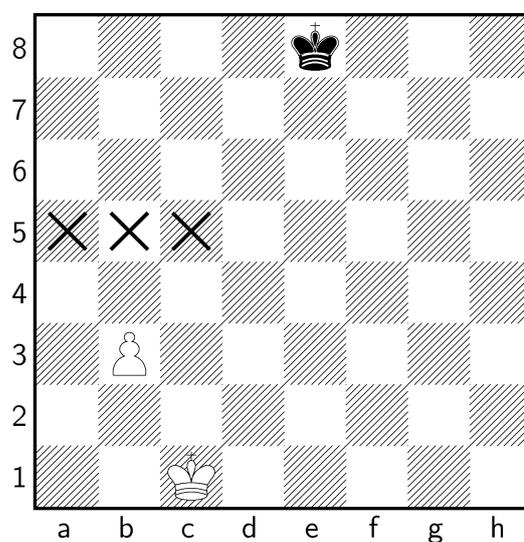
- Schwarz am Zug hat die angenehme Wahl, entweder mit Kf6 den weißen König einzusperren, oder mit Kg8 in die Ecke zu gehen, aus der er nicht mehr vertrieben werden kann.
- Weiß am Zug kann mit Kh7 zwar den schwarzen König am Betreten der Ecke hindern, aber Schwarz kann mit seinem König zwischen den beiden Feldern f7 und f8 pendeln, die beide die Kontrolle über g7 und g8 garantieren.

## Beispiele



1...Kd8! Fernopposition. Egal welches Feld der schwarze König als nächstes betritt (c5 / d5 e5), Schwarz kann opponieren (c7 / d7 / e7)

2.Ke5 Ke7 3.Kd5 Kd7 4.e5 Ke7 Das Remis ist offensichtlich, siehe Diagramm 2



Die Schlüsselfelder des Bauern sind a5, b5 und c5, siehe Diagramm 4b.

1.Kb2 Weiß muss das Feld a5 anstreben und dabei eine Fernopposition mit dem schwarzen König vermeiden

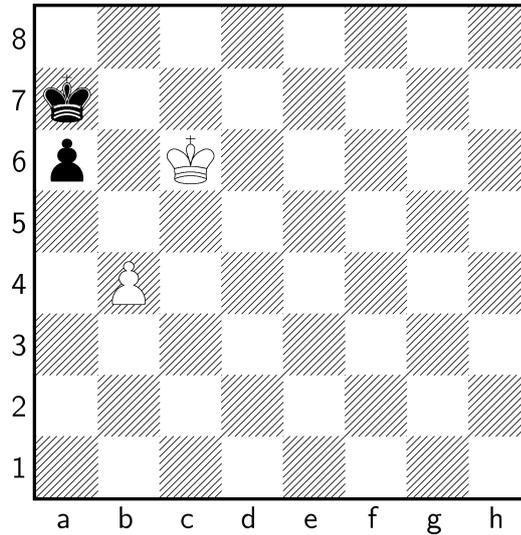
1...Kd7 2.Ka3 Kc6 3.Ka4 Kb6 4.Kb4! Mit Schwarz am Zug gewinnt Weiß in dieser Stellung, siehe Diagramm 4a

4...Kc6 5.Ka5 Das Schlüsselfeld ist besetzt, Weiß gewinnt.

Nur zum Remis führt hingegen 1. Kc2:

1.Kc2 Kd7 2.Kc3 Kc7 Fernopposition

3.Kb4 Kb6 Dieselbe Stellung wie zuvor, nur jetzt ist Weiß am Zug, deshalb Remis



1...a5! Geht Schwarz mit dem König zurück, ist die Partie sofort verloren, weil Weiß den schwarzen Bauern erobert und auf einem der Schlüsselfelder des eigenen Bauern zu stehen kommt.

2.b5 Nach 2.ba ist das Endspiel elementar Remis, weil es ein Randbauer ist, siehe Diagramm 5.

2...Kb8! Natürlich nicht a4 wegen 3.Kc7 und der weiße Bauer marschiert mit Schach zur Dame.

3.Kc5 a4 am einfachsten

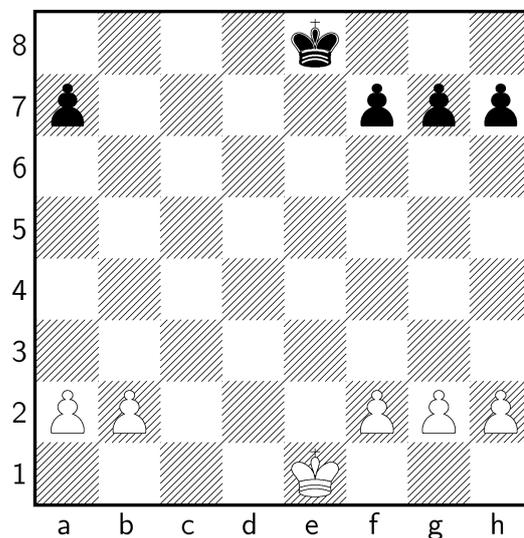
4.Kb4 a3 5.Kxa3 Kb7 6.Kb4 Kb6 Remis.

# Kapitel 21

## Mehrbauer

In den meisten Fällen sichert ein Mehrbauer in einem Bauernendspiel den Sieg. Ausnahmen gibt es, wenn nur noch wenige Bauern vorhanden sind, wenn die Position der Bauern ungünstig ist oder wenn der eigene König nicht mobilisiert werden kann.

### Standardgewinnplan



Zunächst der Standardplan in einem Endspiel mit Mehrbauer:

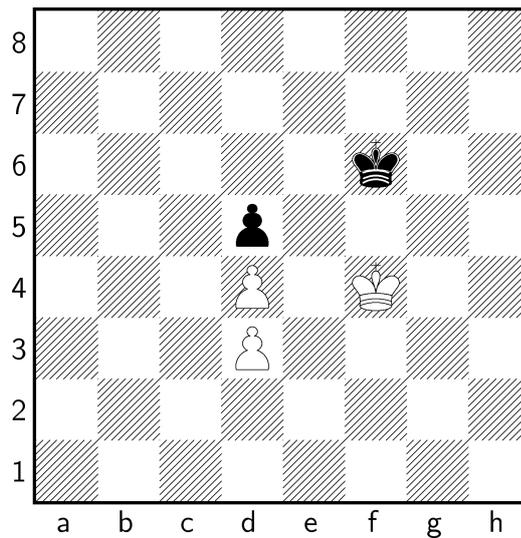
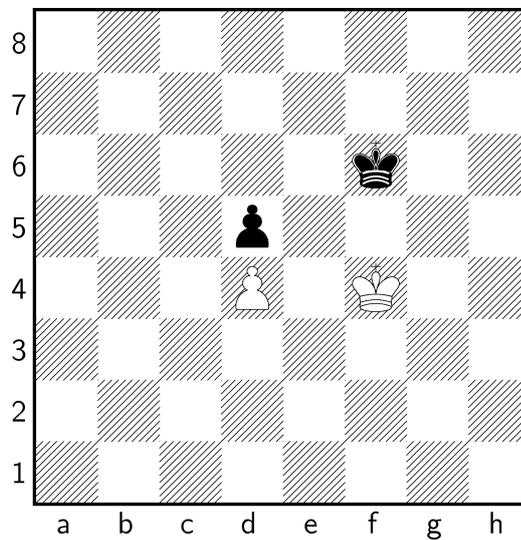
1. Mobilisierung des eigenen Königs: 1.Ke1-e2 Ke8-d7 2.Ke2-d3 Kd7-c6 3.Kd3-c4 a7-a5 4.a2-a3 Kc6-b6

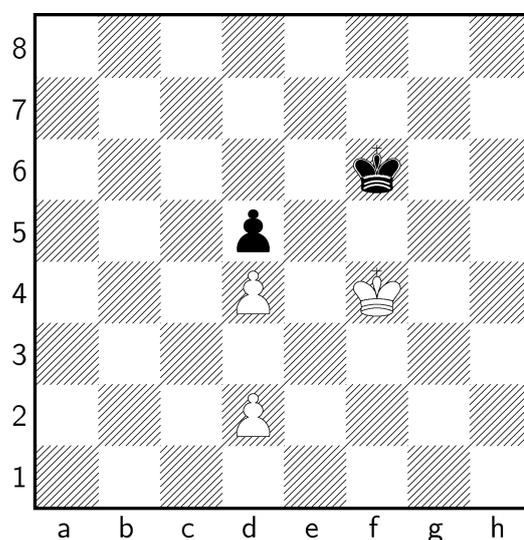
2. Bildung eines Freibauern: 5.b2-b4 a5xb4 6.a3xb4 Kb6-c6 7.b4-b5+ Kc6-b6  
8.Kc4-b4 g7-g6

3. Reservetempis des Gegners verbrauchen lassen: 9.h2-h3 f7-f6 10.g2-g3 h7-h6  
11.f2-f3 h6-h5 12.Kb4-c4 g6-g5 13.g3-g4 h5-h4

3. Opfer des Mehrbauern, um andere Bauern zu gewinnen: 14.Kc4-d5 Kb6xb5  
15.Kd5-e6 Kb5-c4 16. Ke6xf6 Kc4-d3 17.Kf6xg5 Kd3-e3 18.f3-f4 und gewinnt

### Doppelbauer





Auch mit einem Doppelbauern sind viele Stellungen noch gewonnen. Einen interessanten Vergleich gestatten die drei Stellungen 2a, 2b und 2c, die sich jeweils nur um ein Detail unterscheiden. Wenn in 2a und 2b Weiß am Zug ist, gibt es keine Gewinnmöglichkeit, weil der schwarze König immer die Opposition zum weißen König behält und so ein Eindringen des Weißen verhindert.

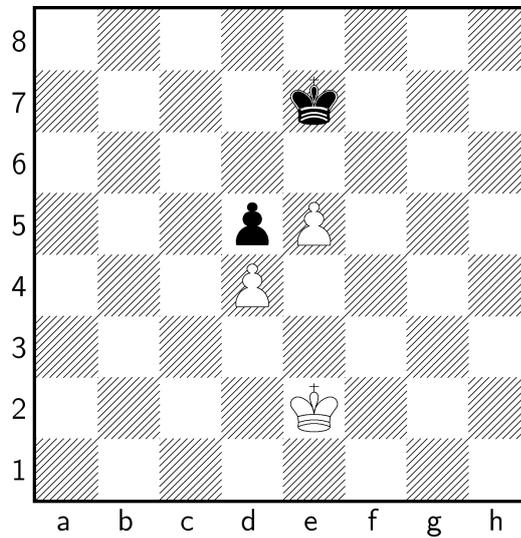
Wenn in Stellung 2a oder 2b Schwarz am Zug ist, kann er nicht verhindern, dass Weiß den Bauern d5 gewinnt:

1...Kf6-e6 2.Kf4-g5 Ke6-d6 3.Kg5-f6 Kd6-d7 4.Kf6-e5 Kd7-e7 5.Ke5xd5 Ke7-d7 6.Kd5-e5 Kd7-e7 7.d4-d5 Ke7-d7 8.d5-d6 Kd7-d8 9.Ke5-e6 Kd8-e8 10.d6-d7+ Ke8-d8

In Stellung 2a bleibt Weiß hier nichts anderes, als mit Ke6-d6 Patt zu setzen. In Stellung 2b kann er aber ein Reservetempo nutzen: 11.d2-d3 zwingt den schwarzen König, das Feld d8 zu räumen.

In Stellung 2c gewinnt Weiß auch, wenn er selbst am Zug ist, weil er mit 1.d2-d3 das Zugrecht auf Schwarz abwälzt und sich dadurch Stellung 2b mit Schwarz am Zug ergibt.

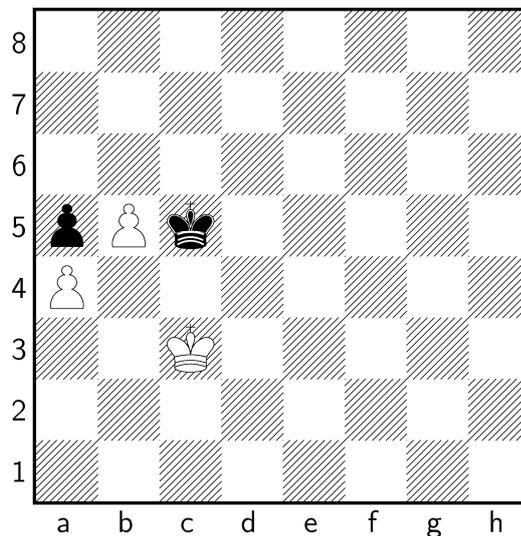
### **Gedeckter Freibauer**



Bei einem zentral gelegenen gedeckten Freibauern gewinnt die Freibauernpartei leicht, weil es keine Patt- und Zugzwangsmotive gibt. Eine mögliche Fortsetzung in dieser Stellung:

1.Ke2-e3 Ke7-e6 2.Ke3-f4 Ke6-e7 3.Kf4-f5 Ke7-f7 4.e5-e6+ Kf7-e7 5.Kf5-e5 Ke7-e8 6.Ke5xd5

Jetzt hat Weiß bereits zwei verbundene Freibauern und wird gewinnen.



Mit Schwarz am Zug sind die ersten Züge leicht zu sehen:

1...Kc5-d5 2.Kc3-d3 Kd5-c5 3.Kd3-e4 Kc5-d6 4.Ke4-d4 Kd6-c7

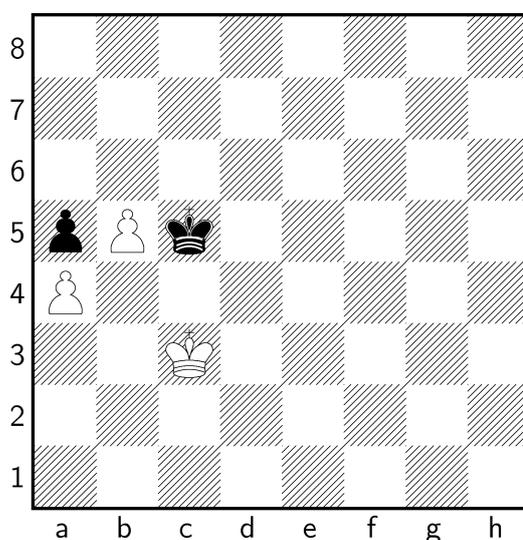
Naheliegender wäre jetzt die Opposition mit Kd4-c5, aber das führt zum Patt:

5.Kd4-c5 Kc7-b7 6.b5-b6 Kb7-a6! mit Remis

Weiß muss mit Kd4-d5! die Opposition vermeiden:

5.Kd4-d5 Kc7-b6 6.Kd5-d6 Kb6-b7 7.Kd6-c5 das ist dieselbe Stellung wie zuvor, aber mit Schwarz am Zug!

7...Kb7-c7 8.b5-b6+ und gewinnt.

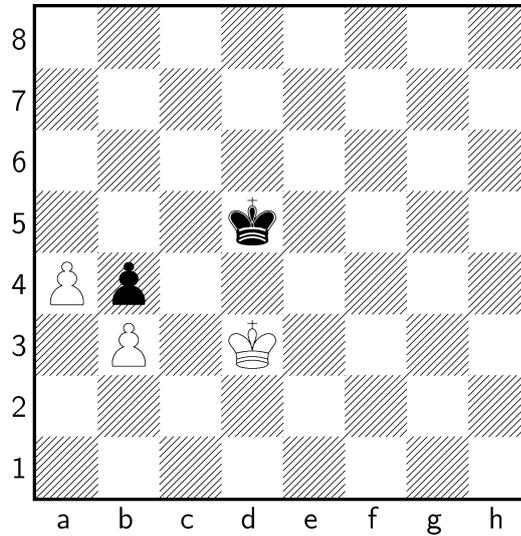


Weiß am Zug muss die Zugreihenfolge herumdrehen, d.h. Schwarz an den Zug bringen. Das geht am leichtesten durch:

1.Kc3-c2! Kc5-d6 2.Kc2-d2 Kd6-e6 3.Kd2-c3 Ke6-e5 4.Kc3-c4 Ke5-d6 5.Kc4-d4 und gewinnt.

Die Grundidee für den ersten weißen Zug findet man in vielen Bauernendspielen: Um die Opposition zu halten, muss es für jedes Feld des weißen Königs ein Feld des schwarzen Königs geben. Das Schwarz fehlende Feld für b3 (=1) ist nicht schlimm, weil er alternativ d5 (=5) wählen kann. Aber für das Feld c2 (=3) hat er keine Alternative, weil hier ein Feld benötigt wird, von dem man auf alle Gegenfelder von b2, b3, c3, d2 und d3 wechseln können muss. Das einzige dafür in Betracht kommende Feld c6 darf der schwarze König nicht betreten. Er kann auch nicht nach c4 vorrücken, weil er dadurch das Quadrat des b-Bauern verlassen würde:

1...Kc5-c4? 2.b5-b6! und gewinnt.



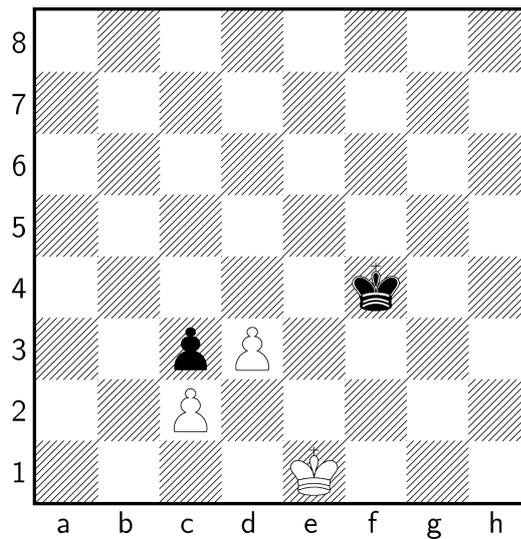
Schwarz am Zug verliert schnell, weil er von seinem Bauern abgedrängt wird. Weiß am Zug kann aber nicht durchbrechen. Dem schwarzen König gelingt es immer, zugleich im Quadrat des a-Bauern zu bleiben und die Opposition zum weißen König zu halten:

1. Kd3-e3 Kd5-e5 Horizontalopposition

2. Ke3-f3 Ke5-d5 Diagonalopposition

3. Kf3-f4 Kd5-d4 Vertikalopposition

Kein Durchkommen, Remis!



In dieser Stellung ist sofort klar, dass Weiß gewinnt, wenn er entweder e2 oder f2 mit seinem König besetzen kann. Dann bricht der weiße König aus seinem Käfig aus. Um das zu verhindern, muss der schwarze König jetzt entweder auf e3 oder f3 ziehen. Welches Feld ist das richtige?

Ein drittes Gewinnfeld für Weiß ist b3. Um das Besetzen dieses Feldes durch Weiß zu verhindern, muss der schwarze König rechtzeitig auf b4 oder a4 zu stehen kommen. Mit diesen Überlegungen kann man sich die Gegenfelder überlegen, siehe die Nummerierungen auf dem Brett.

Der schwarze König darf das Feld b4 erst betreten, wenn der weiße im Zug davor das Feld a2 betreten hat. Daraus folgt für den ersten schwarzen Zug:

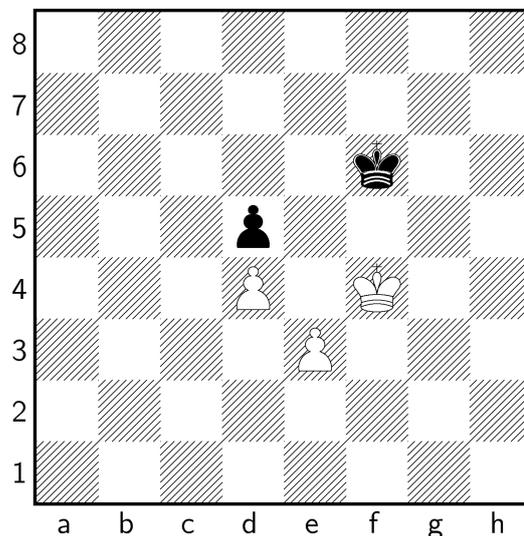
1...Kf4-f3! der einzige Zug!

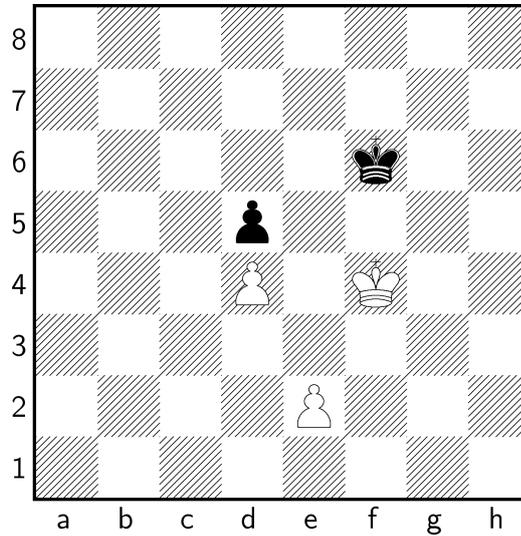
2.Ke1-d1 Kf3-e3 3.Kd1-c1 Ke3-d4 4.Kc1-b1 Kd4-c5 5.Kb1-a2 Kc5-b4 6.Ka2-a1  
Netter Versuch

6...Kb4-b5 clever gekontert

7.Ka1-b1 Kb5-c5 8.Kb1-c1 Kc5-d4 9.Kc1-d1 Kd4-e3 10.Kd1-e1 und die Ausgangsstellung ist wieder erreicht, Remis

### Rückständiger Bauer





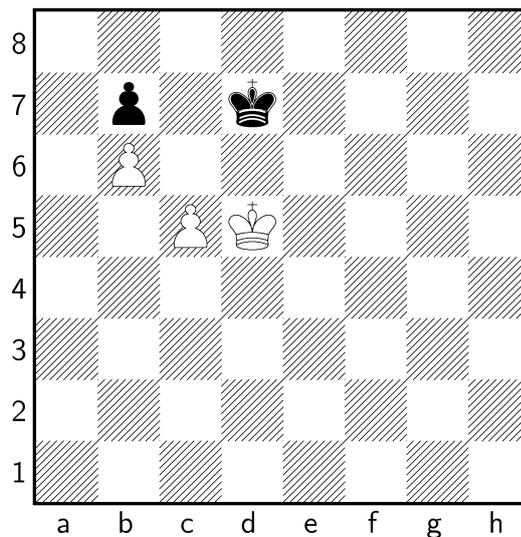
In Stellung 7a kann Weiß am Zug nicht gewinnen, weil Schwarz nicht vertrieben werden kann. Das Vorrücken des weißen e-Bauern und Abtauschen gegen den schwarzen d-Bauern führt zu einem bereits bekannten remisen Endspiel:

1.e3-e4 d5xe4 2.Kf4xe4 Kf6-e6

Schwarz am Zug muss die Opposition aufgeben und verliert:

1...Kf6-e6 2.Kf4-g5 Ke6-d6 3.Kg5-f6 Kd6-d7 4.Kf6-e5 Kd7-e7 5.Ke5xd5 gegen zwei verbundene Freibauern ist Schwarz machtlos.

In Stellung 7b kann Weiß sein Reservetempo e2-e3 einsetzen, wodurch sich Stellung 7a mit Schwarz am Zug ergibt.



Diese Stellung unterscheidet sich von den zuvor untersuchten in zwei Details:

- Der b-Bauer ist sehr weit vorgerückt, sodass der schwarze König hinter dem Bauern zu wenig Platz zur Verteidigung hat.
- Außerdem ist das Quadrat des b-Bauern sehr klein, es reicht nur bis zur d-Linie. Entfernt sich der schwarze König weiter, entscheidet der Durchbruch Bc5-c6!

Mit Schwarz am Zug:

1...Kd7-c8 2.Kd5-d6 Kc8-d8 3.Kd6-e6 Kd8-c8 Schwarz kann wegen der Quadratregel nicht folgen

4.Ke6-e7 Kc8-b8 5.Ke7-d7 Kb8-a8 6.c5-c6 Natürlich nicht Kd7-c7 mit Patt

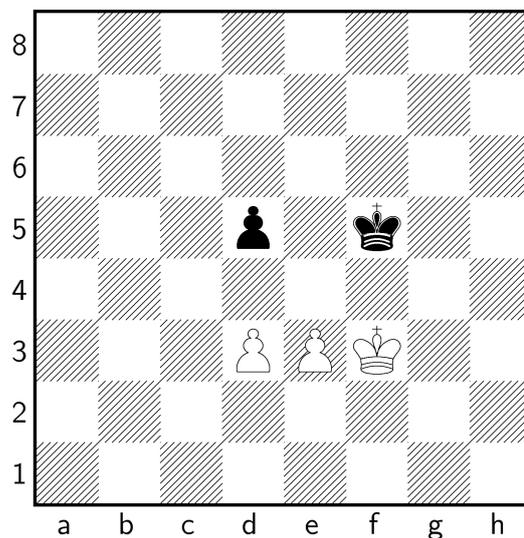
6...b7xc6 9.Kd7-c7 und der Bauer marschiert durch

Mit Weiß am Zug führt folgendes Manöver zum Erfolg:

1.Kd5-e5! Schwarz kann wegen dem Verlassen des Quadrats nicht Kd7-e7 spielen

1...Kd7-c6 2.Ke5-d4 Kc6-d7 3.Kd4-d5 Es ist wieder die Ausgangsstellung erreicht, jetzt mit Schwarz am Zug

### Verbundene und bewegliche Bauern



Weiß am Zug darf nicht 1. e3-e4+ spielen, denn das führt zum Remis:

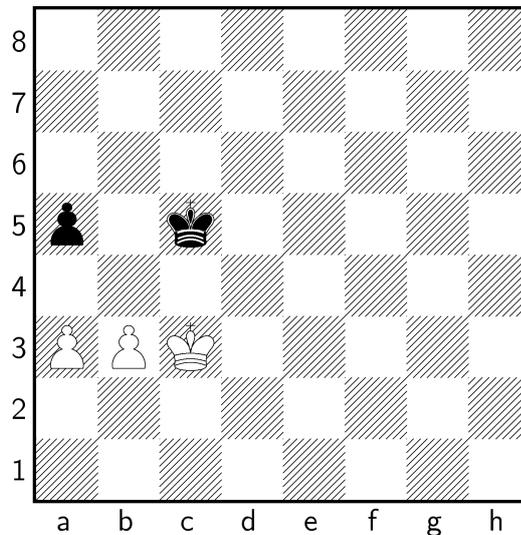
1. e3-e4+? d5xe4+ 2. d3xe4+ Kf5-e5 3. Kd3-e3 mit Remis

Aber mit 1. d3-d4 kann die Stellung 7a mit Schwarz am Zug herbeigeführt werden:

1. d3-d4 Kf5-e6 2. Kf3-g4 Ke6-f6 3. Kg4-f4 mit Gewinn, siehe 7a

Mit Schwarz am Zug kann ebenfalls Stellung 7a erzwungen werden:

1... Kf5-g5 2. Kf3-g3 Kg5-f5 3. Kg3-h4 Kf5-f6 4. Kh4-g4 Kf6-g6 5. Kg4-f4 Kg6-f6 6. d3-d4 mit Gewinn, siehe 7a

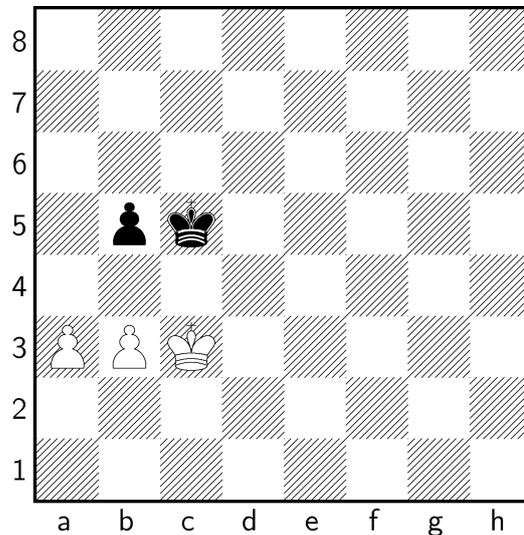


Weiß am Zug erreicht nur Remis, weil der entstehende Freibauer ein Randbauer ist:

1. a3-a4 Kc5-d5 2. b3-b4 a5xb4+ 3. Kc3xb4 Kd5-c6 4. Kb4-a5 Kc6-b7 Remis, weil der König nicht aus der Ecke vertrieben werden kann

Schwarz am Zug verliert, weil er den Verlust seines einzigen Bauerns nicht verhindern kann:

1... Kc5-d5 2. Kc3-d3 Kd5-c5 3. Kd3-e4 Kc5-d6 4. Ke4-d4 Kd6-c6 5. Kd4-c4 Kc6-b6 6. Kc4-d5 Kb6-b5 7. Kd5-d6 Kb5-b6 8. a3-a4 mit Zugzwang



Weiß am Zug erreicht nur Remis

1. b3-b4+ Was sonst? Auf Königszüge hält Schwarz mühelos die Opposition (horizontal, vertikal oder diagonal)

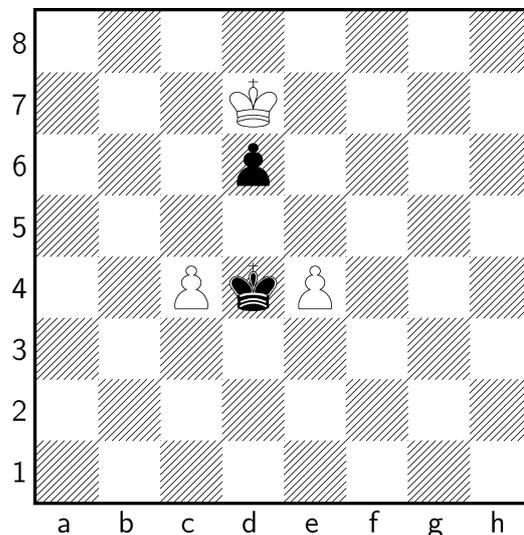
1... Kc5-d5 2. Kc3-d3 Kd5-e5 3. Kc3-e3 Ke5-d5 Es gibt keine Gewinnidee für Weiß

Aber auch Schwarz am Zug hält leicht Remis:

1... b3-b4+! 2. a3xb4+ Kc5-b5 3. Kc3-c2 Kb5xb4 4. Kc2-b2 Kb4-b5 das ist eine bereits bekannte remise Stellung

### Isolierte Bauern





Ist In Stellung 11a Weiß am Zug, führt das Vorrücken eines der beiden Bauern sofort zum Remis:

1.c4-c5 d6xc5 2.Kd5xc5 Kd7-e6 3.Kc5-d4 Ke6-d6 das ist eine bereits bekannte remise Stellung

Er kann aber versuchen zu manövrieren:

1.Kd5-d4 Kd7-e6 2.Kd4-d3 Ke6-e5 3.Kd3-e3 Ke5-e6 4.Ke3-d4 Ke6-e7 5.e4-e5 Ke7-e6! Der einzige Zug.

Falsch wäre 5...d6xe5+ 6.Kd4xe5 Ke7-d7 7.Ke5-d5 Kd7-c7 8.Kd5-c5 Kc7-d7 9.Kc5-b6 Weiß hat eines der Schlüsselfelder besetzt und bekommt eine Dame.

Aber nach 6.e5xd6 Ke6xd6 behält Schwarz die Opposition und macht Remis.

Schwarz am Zug verliert:

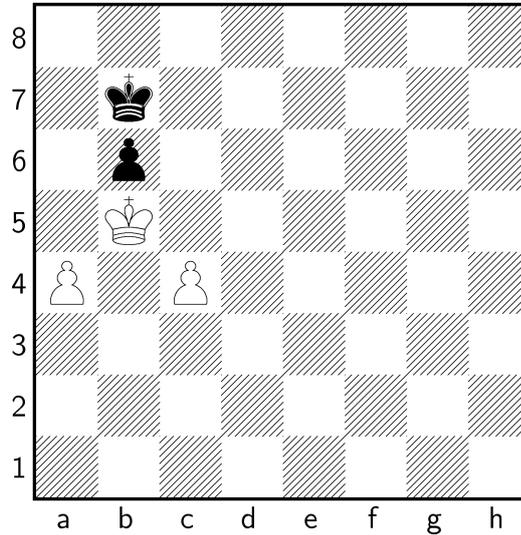
1...Kd7-e7 2.e4-e5! (Kd5-c6 wird mit Ke7-e6 beantwortet) d6xe5 3.Kd5xe5 Diese Stellung war in der Nebenvariante bei der Analyse mit Weiß am Zug bereits als verloren für Schwarz klassifiziert worden.

Stellung 11b mit Weiß am Zug muss nicht analysiert werden, weil Weiß durch das Vorrücken des e-Bauern Stellung 11a mit Schwarz am Zug herbeiführen kann. Mit Schwarz am Zug umtänzel beide Könige den Bauern d6:

1...Kd7-e7 2.Kd5-c6 Ke7-e6 3.e3-e4 Weiß setzt sein Reservetempo ein.

3...Ke6-e5 (Geht Schwarz nach e6 zurück, dann 4.Kc6-c7 mit ähnlichem Verlauf, wie jetzt folgend)

4.Kc6-d7 Ke5-d4 (Siehe Diagramm 11c) 5.Kd7xd6 Eine wunderbare Stellung. Egal welchen Bauern Schwarz auch schlägt, der andere geht zur Dame.

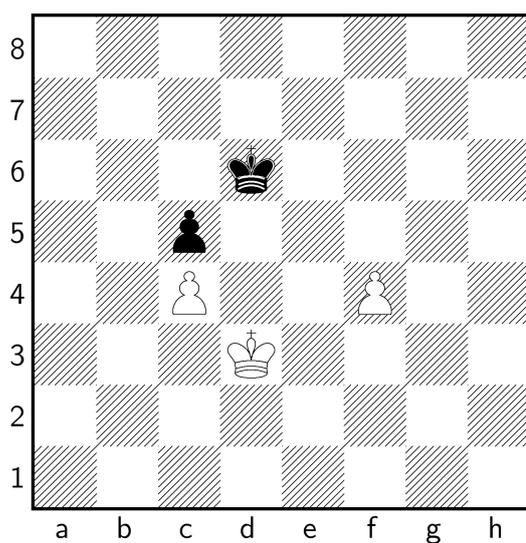
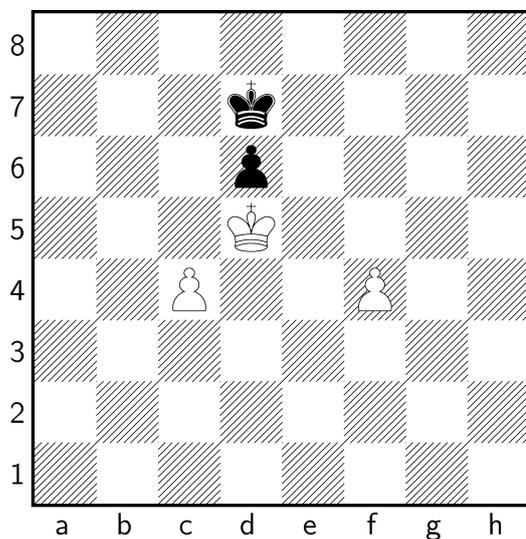


Im Unterschied zu den unter 11 behandelten Stellungen befindet man sich hier am Brettrand. Mit Weiß am Zug ist es, wie bereits analysiert, Remis, aber durch die Nähe zum Brettrand kann Schwarz jetzt auch Remis halten, wenn er am Zug ist.

1...Kb7-c7! Der einzige Zug. (1...Kb7-a7? 2.a4-a5 b6xa5 3.Kb5xa5 Ka7-b7 4.Ka5-b5 Kb7-c7 5.Kb5-c5 mit Gewinnstellung)

2.c4-c5 b6xc5 3.Kb5xc5 Kc7-b7 4.Kc5-b5 Kb7-a7 Der schwarze König kann nicht aus der Ecke vertrieben werden, Remis.

### Freibauer



Stellungen dieses Typs sind leicht gewonnen. Weiß rückt zunächst seinen Freibauern vor. Der schwarze König muss zu diesem Freibauern gehen, um ihn zu schlagen. Diese Ablenkung nutzt der weiße König, um seinerseits den letzten verbliebenen schwarzen Bauern zu schlagen und eines der Schlüsselfelder seines neuen Freibauern zu besetzen.

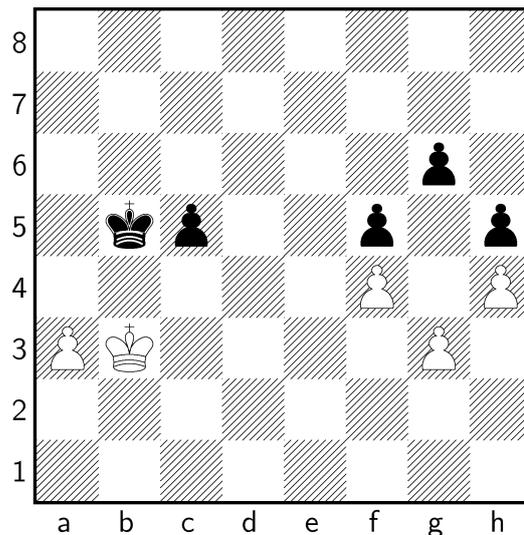
Der Unterschied zwischen den Stellungen 13a und 13b besteht darin, dass Weiß in Stellung a seinen f-Bauern sofort vorrücken kann, weil sein König den schwarzen Bauern bereits angreift. In Stellung b ist es notwendig, zunächst den f-Bauern mit dem König zu unterstützen, um damit auch die eigene Königsstellung zu verbessern.



# Kapitel 22

## Positionsvorteil

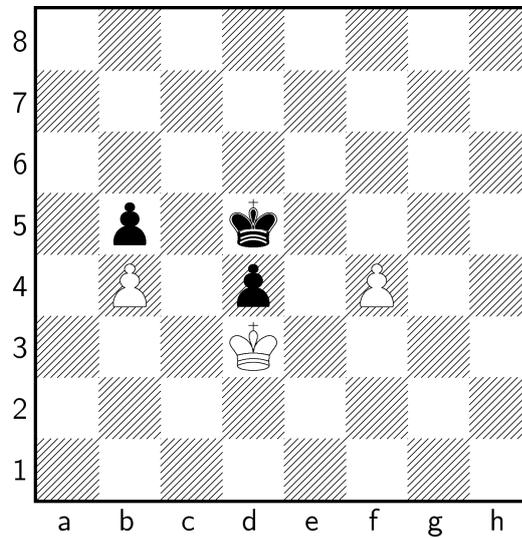
### Entfernter Freibauer



Ein entfernter Freibauer stellt in einem Bauernendspiel einen wichtigen Vorteil dar. Wenn jeweils beide Könige einen gegnerischen Freibauern aufhalten und schlagen müssen, gewinnt am Ende diejenige Seite, deren König als erster zu den Bauern am anderen Flügel gelangt.

1.Kb3-c3 c5-c4 2.a3-a4+ Kb5xa4 Es ist nutzlos, dieses Schlagen aufzuschieben, weil Weiß sonst einfach seinen a-Bauern immer weiter vorrückt

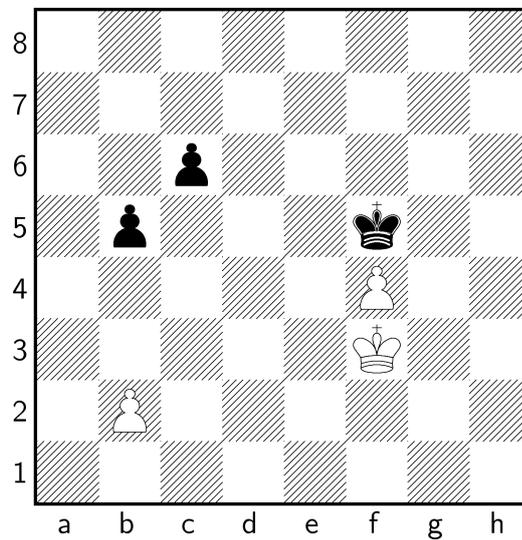
3.Kc3xc4 Ka4-a3 4.Kc4-d5 Ka3-b3 5.Kd5-e5 Kb3-c3 6.Ke6-f6 Kc3-d3 7.Kf6xg6 Kd3-e3 8.Kg6xh5 Ke3-f3 9.Kh5-g5 Kf3xg3 10.h4-h5 Weiß hat entscheidenden Vorteil



Dieses zweite Beispiel ist ebenfalls sehr leicht zu verstehen:

1.f4-f5 Kd5-e5 2.f5-f6 Ke5xf6 3.Kd3xd4 Kf6-e6 4.Kd4-c5 Ke6-d7 5.Kc5xb5  
Kd7-c7 6.Kb5-a6 Kc7-b8 7.Ka6-b6 mit Gewinnstellung

### Blockierte Bauern



Weiß am Zug gewinnt:

1.b2-b4! blockiert die schwarzen Bauern

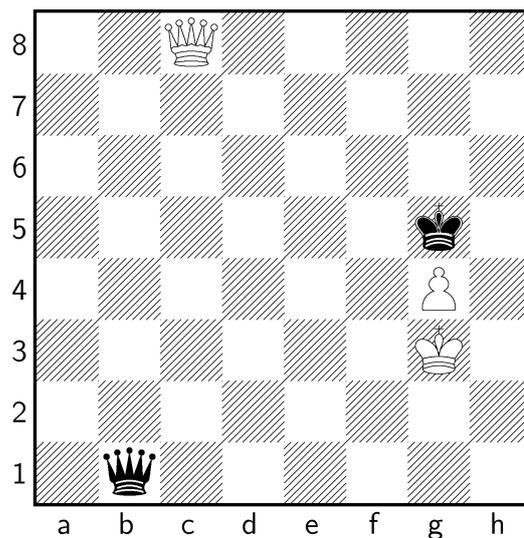
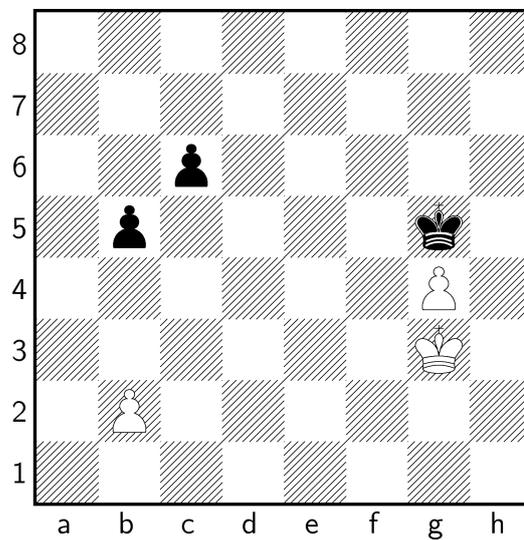
1... Kg5-e6 Der Bauerndurchbruch c6-c5 hilft nicht, weil nach b4xc5 der weiße Bauer mit einem Schachgebot zur Dame wird

2.Kf4-e4 Ke6-d6 3.Ke4-d4 Kd6-e6 4.Kd4-c5 Ke6-d7 5.f4-f5 Kd7-c7 6.f5-f6 Kc7-d7 7.f6-f7 Kd7-e7 8.Kc5xc6 Weiß gewinnt

Schwarz am Zug hält leicht Remis:

1...c6-c5! Verhindert die Blockade des Bauern, die soeben zum Verlust führte

2.b2-b3 c5-c4 3.b3xc4 b5xc4 4.Kf3-e3 c4-c3 5.Ke3-d3 Kf5xf4 6.Kd3xc3 Zwei nackte Könige sind natürlich Remis

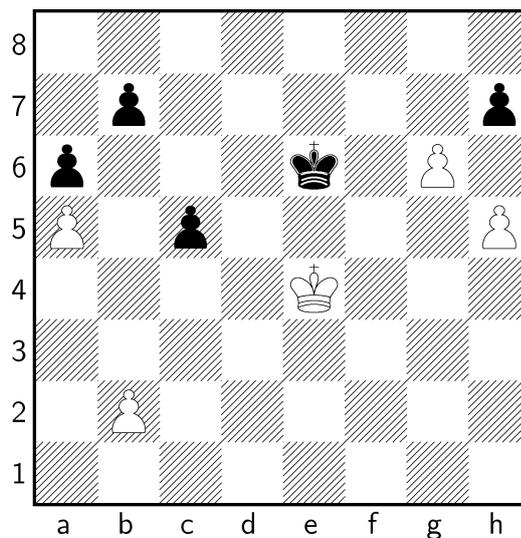
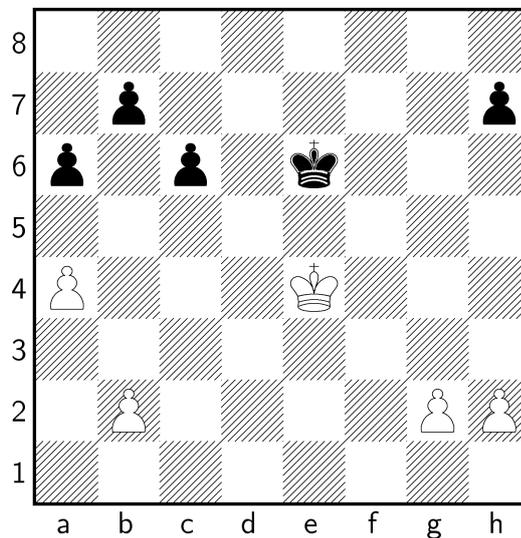


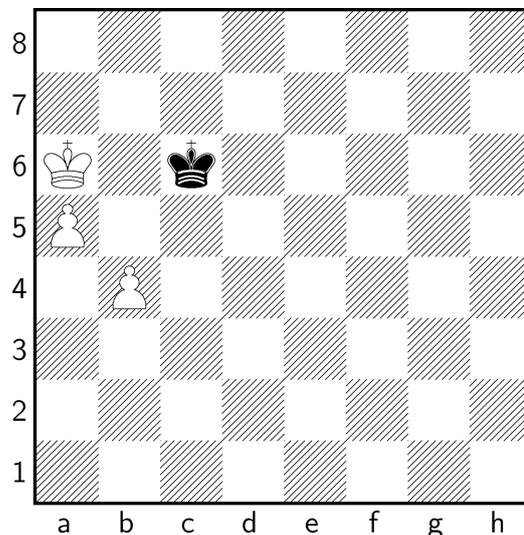
In Stellung 4a sind die Figuren am Königsflügel um eine Linie nach rechts verschoben. Deshalb kann Schwarz Remis halten, auch wenn Weiß am Zug ist:

1. b2-b4 c6-c5! Im Unterschied zur vorhergehenden Stellung zieht Weiß auf c8 nicht mit Schach ein, sodass sich Schwarz auf b1 ebenfalls eine Dame holen kann.

2. b4xc5 b5-b4 3. c5-c6 b4-b3 4. c6-c7 b3-b2 5. c7-c8 D b2-b1 D Siehe Diagramm 4b

In diesem Damenendspiel hat Weiß zwar einen Bauern mehr und ist am Zug, trotzdem endet die Partie nur Remis. Es gibt keine Möglichkeit, den weißen Bauern vorzuziehen und gleichzeitig genügend Felder zu haben, um den eigenen König vor Schachgeboten zu verstecken. Werden die Damen abgetauscht, entsteht ein remises Bauernendspiel.





Weiß am Zug gewinnt:

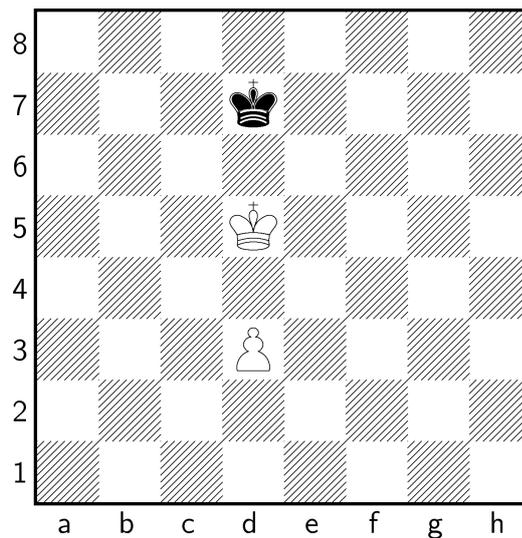
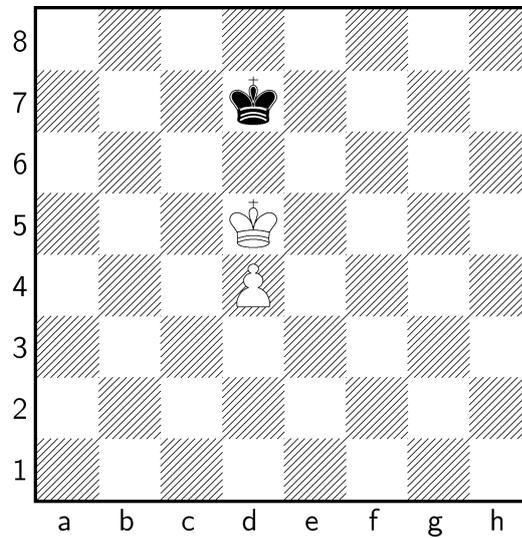
1.a4-a5! Blockiert die schwarze Bauernmajorität am Damenflügel. Schwarz hat danach dem Plan des Weißen, einen entfernten Freibauern am Königsflügel zu bilden, nichts mehr entgegen zu setzen.

1...Ke6-d6 2.g2-g4 Kd6-e6 3.h2-h4 c6-c5 4.g4-g5 Kd6 5.h5 Ke6 6.g6 Siehe Diagramm 5b

6...h7xg6 7.h5xg6 Ke6-f6 8.Ke4-d5 Kf6xg6 9.Kd5xc5 Kg6-f6 10.Kc5-b6 Kf6-e6 11.Kb6xb7 Ke6-d6 12.Kb7xa6 Kd6-c6 13.b2-b4 Siehe Diagramm 5c

Allerdings gewinnt Weiß auch ohne diese Blockade, zum Beispiel wenn Schwarz am Zug 1...b7-b6 spielt. In diesem Fall besteht der entscheidende Vorteil von Weiß in dem entfernten Freibauern, den er auf der g-Linie bilden kann. Während der schwarze König diesen Bauern beseitigen muss, bricht der weiße König am Damenflügel ein.

### Reservetempo



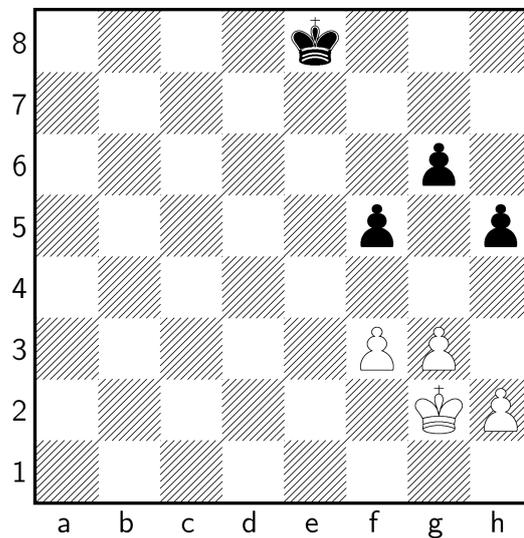
Bereits in einigen diskutierten Stellungen zeigte es sich, dass Zugzwang ein wichtiges Motiv in Bauernendspielen ist. Wenn sich die Könige in Opposition befinden und sich gegenseitig am Durchbrechen hindern, ist meist diejenige Seite im Nachteil, die die Opposition aufgeben muss, weil sie keinen anderen Zug hat.

In Stellung 6a kann Weiß zum Beispiel nicht gewinnen, weil er die Schlüsselfelder des Bauern d4 (c7, d7, e7, c6, d6, e6) nicht erobern kann:

1.Kd5-e5 Kd7-e7 2.d4-d5 Ke7-d7 3.d5-d6 Kd7-d8! 4.Ke5-e6 Kd8-e8 5.d6-d7+ Ke8-d8 6.Ke6-d6 Patt.

In Stellung 6b hat Weiß ein Reservetempo, er kann d3-d4 ziehen. Dadurch wird Schwarz an den Zug gebracht, muss die Opposition aufgeben und verliert:

1.d3-d4! Kd7-e7 2.Kd5-c6 Weiß kontrolliert ein Schlüsselfeld und gewinnt.



In dieser Stellung verfügt Weiß über drei Reservetempi (f3-f4, h2-h3, h3-h4). Formal hat auch Schwarz einen Bauernzug übrig (g6-g5), es zeigt sich aber, dass er diesen nicht nutzen kann:

1.Kg2-h3 Schwarz kann nicht g6-g5 spielen, weil er dann nach f3-f4 Material verliert

1...Ke8-f7 2.Kh3-h4 Kf7-f6 3.f3-f4 Das erste Reservetempo, Weiß erobert das Feld g5

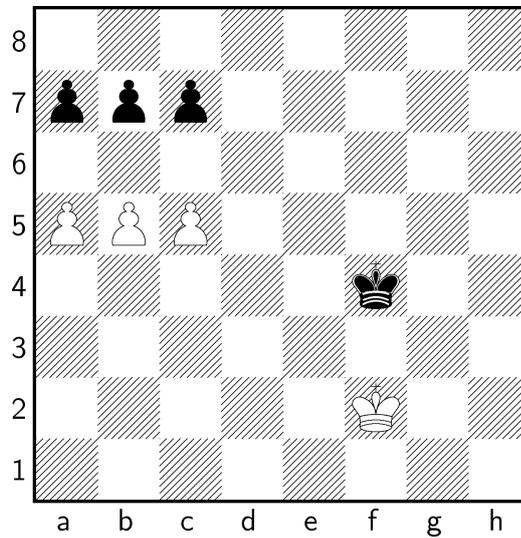
3...Kf6-f7 4.Kh4-g5 Kf7-g7 5.h2-h3 Das zweite Reservetempo, Weiß dringt nach h6 ein

5...Kg7-f7 6.Kg5-h6 Kf7-f6 7.Kh6-h7 Kf6-f7 (Auf 7...g6-g5 folgt 8.Kh7-h6 g5xf4 9.g3xf4 mit Gewinn)

8.h3-h4 Das dritte Reservetempo, Schwarz wird von seinen Bauern vertrieben

8...Kf7-f6 9.Kh7-g8 Weiß erobert die schwarzen Bauern

### Bauerndurchbruch

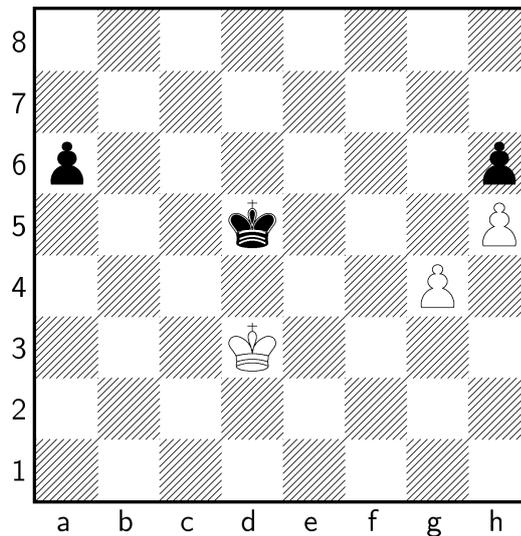


Eine sehr bekannte Stellung. Wegen des weit entfernten schwarzen Königs (er steht außerhalb des Quadrats des Bauern auf c5) kann Weiß einen Durchbruch unternehmen:

1. b5-b6!

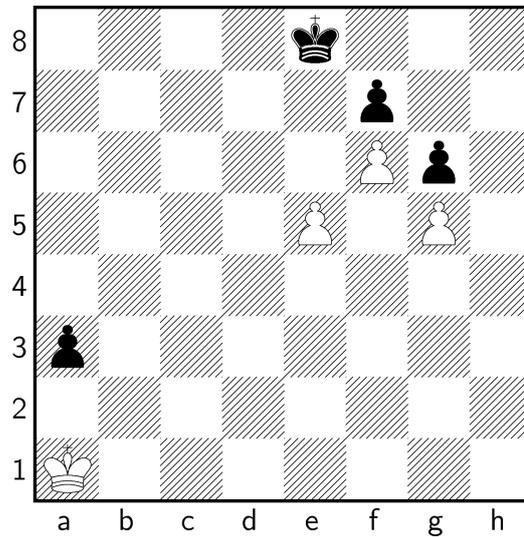
a) 1...c7xb6 2. a5-a6 b7xa6 3. c5c6 Der c-Bauer geht zur Dame

b) 1...a7xb6 2. c5-c6 b7xc6 3. a5-a6 Der a-Bauer geht zur Dame



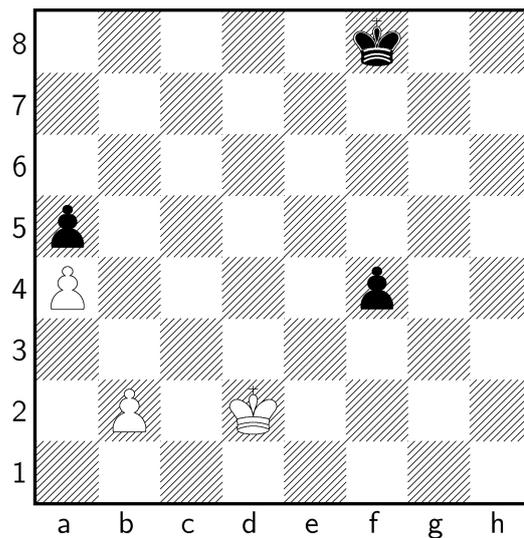
1. g4-g5 h6xg5 (Mit 1...Kd5-e5 kann Schwarz in das Quadrat des g-Bauern gehen und diesen aufhalten. Aber nach 2. g5-g6 besitzt Weiß einen gedeckten Freibauern und gewinnt leicht.)

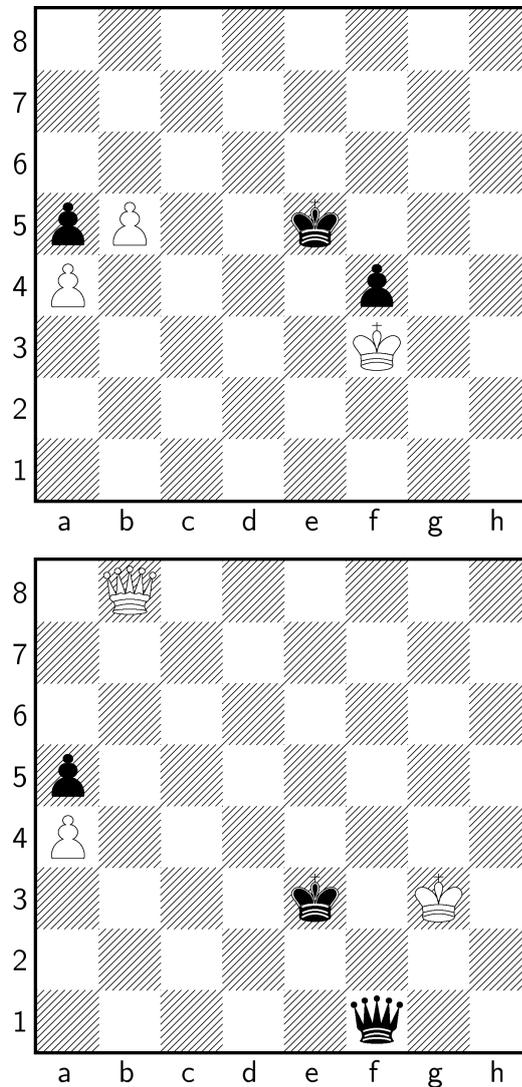
2.h5-h6 In das Quadrat dieses Bauern kann der schwarze König nicht mehr laufen und der schwarze g-Bauer ist weiter vom Umwandlungsfeld g1 entfernt als der weiße h-Bauer von h8. Weiß gewinnt.



1.e5-e6! f7xe6 Schwarz kann diesen Bauern nicht ignorieren, weil er sonst weiter vorrückt

2.Ka1-a2 e6-e5 3.Ka2xa3 e5-e4 4.Ka3-b4 Der weiße König steht im Quadrat des schwarzen e-Bauern und wird diesen erobern, während der schwarze König an den gedeckten weißen Freibauern auf f6 gefesselt ist.





1.b2-b4! a5xb4 Dieser Zug ist nur die Nebenvariante, der die Idee des Durchbruchs illustriert. Nach 2.a4-a5 befindet sich der schwarze König außerhalb des Quadrats des a-Bauern, der mit Schach(!) in eine Dame umgewandelt wird. Der weiße König kann nicht beide schwarzen Bauern aufhalten. Aber er kann einen von ihnen vernichten, indem er sich zu demjenigen begibt, der zuerst vorrückt. Das reicht, um die benötigten Tempi für die Umwandlung auf a8 zu gewinnen.

Die Hauptvariante ist komplizierter:

1...Kf8-e7 2.b4-b5 Ke7-d6 Der schwarze König befindet sich im Quadrat des b-Bauern, aber dieser ist ein gedeckter Freibauer, den er nicht erobern kann.

---

3.Kd2-e2 Kd6-e6 4.Ke2-f3 Ke6-e5 Siehe Diagramm 11b. Der schwarze König kann beides, im Quadrat des b-Bauern bleiben und seinen f-Bauern verteidigen

5.Kf3-g4! Der einzige Gewinnweg. Weiß lässt die Umwandlung des f-Bauern in eine Dame zu, um seinen b-Bauern ebenfalls in eine Dame zu verwandeln.

5...Ke5-e4 Der schwarze König hat das Quadrat verlassen, um seinen eigenen Bauern zu unterstützen. Alles andere ist chancenlos.

6.b5-b6 f4-f3 7.Kg4-g3 Die Position des weißen König ist im späteren Damenendspiel wichtig.

7...Ke4-e3 8.b6-b7 f3-f2 9.b7-b8D f2-f1D Siehe Diagramm 11c. Schwarz kann den Damentausch nicht vermeiden.

10.Db8-e5+ Ke3-d2 (Kd3? Db5+!) 11.De5xa5+ Kd2-d1 12.Da5-d5+ Kd1-c1 (Kc2? Dg2+!) 13.Dd5-c5+ Kc1-d1 (Kb1? Db5+!) 14.Dc5-d4+ Kd1-c2 15.Dd4-f2+ mit Damentausch und gewonnenem Bauernendspiel

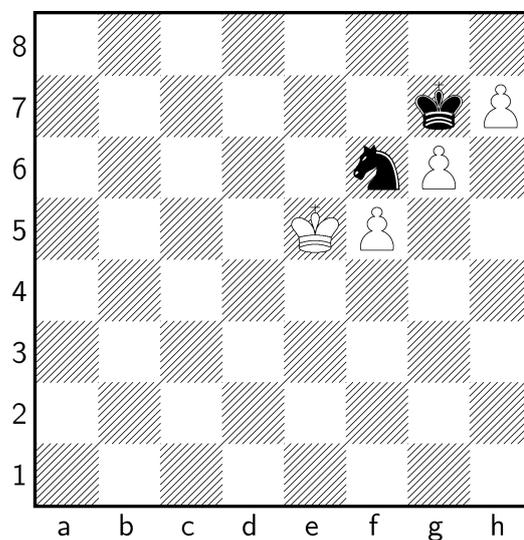
## **Springerendspiele**



# Kapitel 23

## Springer gegen mehrere Bauern

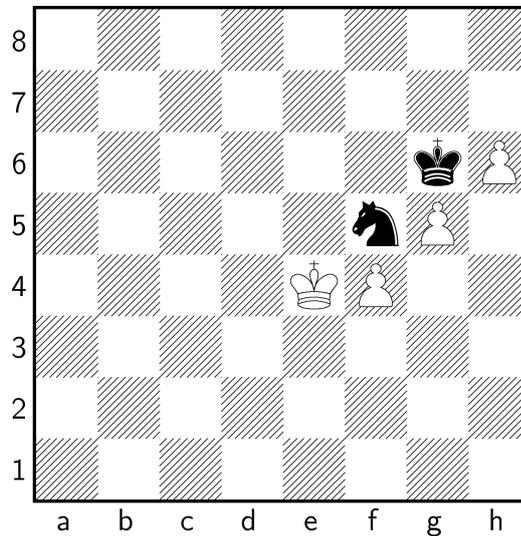
Der Springer braucht mehrere Züge, um von einer Seite des Brettes zur anderen zu gelangen. In Stellungen, in denen sich die Bauern weit über das Brett verstreuen, ist deshalb die Bauernpartei im Vorteil. Nur in wenigen Fällen kann sich die Springerpartei gegen drei Bauern retten - die Bauern müssen nahe benachbart sein und der Springer vom König unterstützt werden.



Ist Weiß am Zug, gewinnt er leicht mit 1.h7-h8D+. Ist Schwarz am Zug, kann Weiß zwei Bauern opfern, weil das danach entstehende Bauernendspiel gewonnen ist:

1...Sf6-h5 Andere Springerabzüge (mit und ohne Schach) sind nicht besser. Weiß gewinnt mit ähnlichen Motiven.

2.f5-f6+ Sh5xf6 3.h7-h8D+ Kg7xh8 4.Ke5xf6 Kh8-g8 5.g6-g7 mit Gewinn.



In dieser Stellung sind im Vergleich zur vorhergehenden die Bauern ein Feld weiter von der Umwandlung entfernt, Schwarz hat mehr Raum und Zeit für seine Verteidigung. Weiß am Zug gewinnt analog wie in der vorhergehenden Stellung mit 1.h6-h7. Aber Schwarz am Zug kann sich retten:

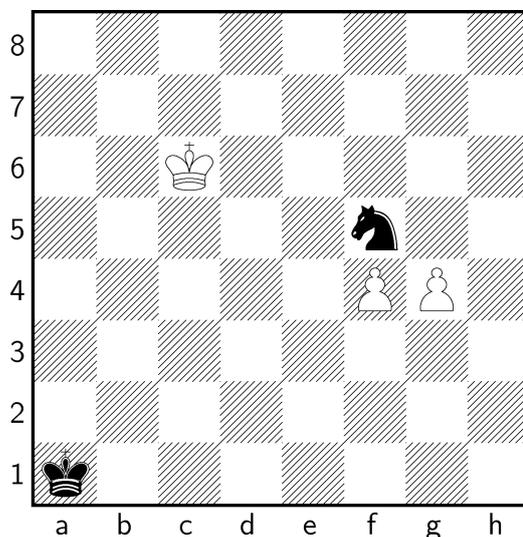
1...Sf5-d6+ Im Unterschied zur vorhergehenden Stellung ist mit diesem Zug hier ein vollkommen anderer Plan verbunden.

2.Ke4-e5 Sd6-f7+ 3.Ke5-e6 Sf7-h8! Auf diesem Feld bremst der Springer sowohl den g- als auch den h-Bauern.

4.Ke6-e7 Auf f5-f6+ schlägt Schwarz einfach den g-Bauern.

4...Kg6-f5 5.Ke7-f8 Sh8-g6+ 6.Kf8-g7 Sg6xf4 7.h6-h7 Sf4-g6 Remis

Wenn die Bauernpartei über zwei verbundene Freibauern verfügt, diese Bauern vom eigenen König unterstützt werden und der König der Springerpartei nicht eingreifen kann, dann hat der Springer häufig keine Chance. Ist aber der König der Bauernpartei ebenfalls weit entfernt, nimmt der Kampf wegen den vielen möglichen Springergabeln oft einen interessanten Verlauf.



1...Sf5-e3 2.g4-g5 Se3-g2 Die Rückkehr nach f5 verliert, weil der weiße König sich nähern kann.

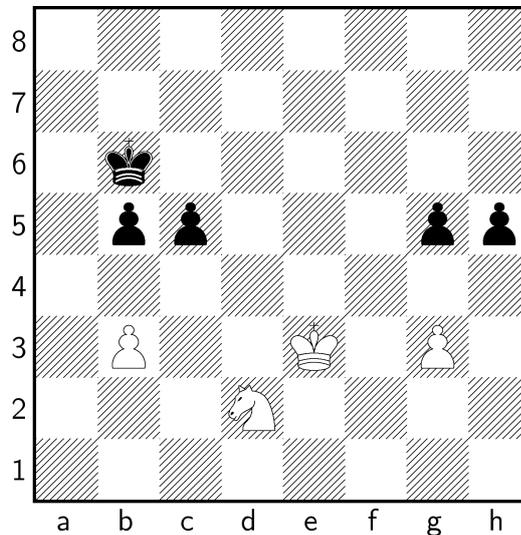
3.g5-g6 Die zweite Möglichkeit führt ebenfalls zum Remis: 3.f4-f5 Sg2-h4 4.f5-f6 Sh4-f3 5.g5-g6 Sf3-e5+

3...Sg2-h4 Das Schlagen des Bauern f4 führt sofort zum Verlust, weil der g-Bauer nicht mehr aufgehalten werden kann.

4.g6-g7 Sh4-f5 5.g7-g8 Ein Springer ist die einzige Figur, gegen die man keine Springergabel (hier auf e7) anwenden kann!

Sf5-h4 6.Kc6-d7 Sh4-g2 7.f4-f5 Sg2-e3 8.f5-f6 Se3-g4 9.f6-f7 Sg4-e5+ Springergabel mit Bauernverlust.

Anstelle von 6.Kc6-d7 gibt es eine Vielzahl von Alternativen, die aber alle zu Stellungen führen, in denen eine Springergabel den Bauern vernichtet. Es lohnt sich, das Motiv in dieser Stellung ausgiebig zu studieren.



Der Springer hat Schwierigkeiten, wenn sich die Bauern auf entgegengesetzten Seiten des Brettes befinden. Hier aber ist trotzdem ein Gewinn möglich, weil sich der weiße König und der Springer die Aufgaben teilen.

1. Sd2-e4 Greift gleichzeitig c5 und g5 an.

1...h5-h4 Schwarz versucht, die Bauernzahl zu verringern, denn Weiß muss mindestens einen seiner Bauern in eine Dame verwandeln, um zu gewinnen.

2. g3-g4 h4-h3 Erzwungen, weil Weiß sonst einfach Se4xg5 spielt. Auf 2...c5-c4 folgt 3. b3-b4 Kb6-c6 4. Se4xg5 mit Gewinn

3. Ke3-f3 Der weiße König muss ins Quadrat des h-Bauern gehen.

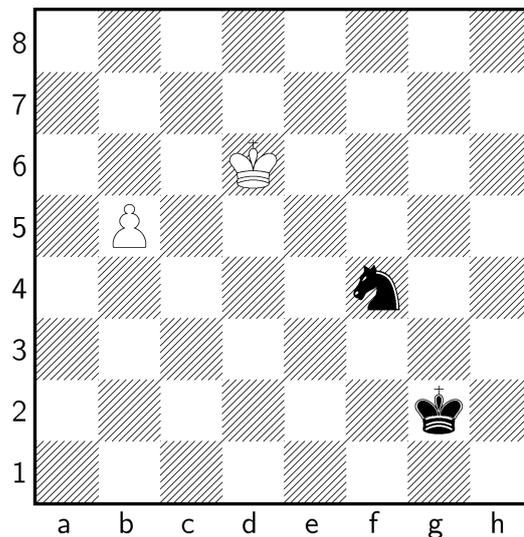
3...b5-b4 4. Se4xg5 c5-c4 5. Sg5-e4 c4xb3 6. g4-g5 Der weiße Bauer kann nicht mehr eingeholt werden. Der Springer hält die schwarzen Bauern am Damenflügel, der König am Königsflügel.

6...b3-b2 7. Se4-d2 Kb6-c5 8. g5-g6 h3-h2 9. Kf3-g2 Kc5-d4 10. g6-g7 Kd4-d3 11. g7-g8D mit Gewinn für Weiß

# Kapitel 24

## Weit entfernter Springer gegen Bauer

Im Abschnitt [Springer gegen Bauer](#) wurden bereits Fälle analysiert, in denen der Springer allein gegen einen Bauern kämpft. In diesen Stellungen war der Bauer bereits sehr weit vorgerückt und der Springer befand sich in unmittelbarer Nähe des Bauern. In den folgenden Positionen ist der Bauer noch weiter von seinem Umwandlungsfeld entfernt, sodass auch der Springer mehr Zeit hat, den Bauern zu erreichen und aufzuhalten.



Wäre in dieser Stellung Weiß am Zug, würde er leicht durch das Vorrücken seines Bauern gewinnen, weil die schwarzen Figuren zu weit entfernt ist. Schwarz am Zug aber kann sich retten.

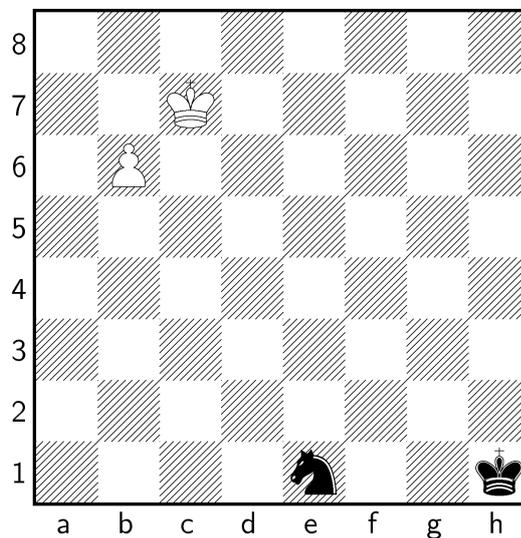
1. Plan: Der Bauer versucht, ohne Hilfe seines Königs durchzubrechen

1...Sf4-d3 2.b5-b6 Sd3-b4 3.b6-b7 Sb4-a6 Remis. Diese Stellung wurde im oben erwähnten Abschnitt bereits untersucht: Der Bauer steht auf der 7. Reihe, er ist kein Randbauer und der Springer kontrolliert das Umwandlungsfeld.

2. Plan: Der weiße König versucht, den Springer zu behindern

1...Sf4-d3 2.Kd6-c6 Sd3-e5+ 3.Kc6-d6 Se5-c4+ 4.Kd6-c5 Sc4-e5 Weiß hat keine Fortschritte gemacht, denn auf

5. b5-b6 folgt die Springergabel 5...Se5-d7+ mit Bauernverlust. Die Stellung ist Remis.



Der schwarze Springer ist praktisch gleich weit von der b-Linie des weißen Bauern entfernt wie in der vorhergehenden Stellung, weil es egal ist, ob man das Feld d3 von f4 oder von e1 erreicht. Der weiße Bauer ist aber noch ein Feld weiter vorgerückt, trotzdem kann Schwarz sich retten!

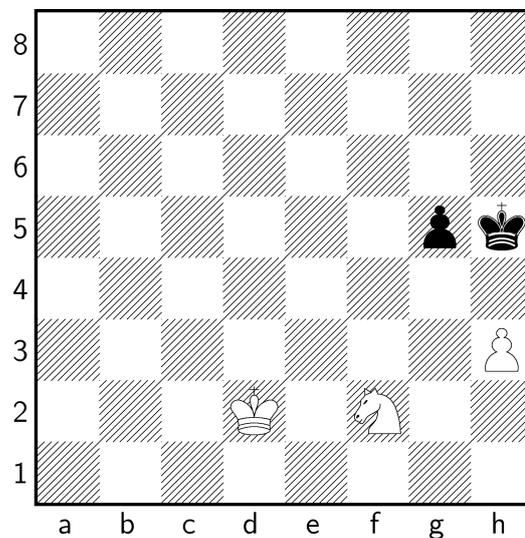
1...Se1-d3 2.b6-b7 Wenn Weiß auf das Vorrücken des Bauern verzichtet, entsteht eine dem Diagramm 1 äquivalente Stellung, die ebenfalls Remis ist.

2...Sd3-c5 3.b7-b8D Sc5-a6+ Springergabel mit Damenverlust. Jetzt erkennt man die Rettungsidee: Der weiße König steht im Unterschied zur Stellung 1 auf c7 und nicht auf d6. Hätte er auf einem Nichtgabelfeld gestanden und wäre zusätzlich kein Schach des Springers bei seiner Annäherung an den Bauern möglich gewesen, dann hätte Weiß leicht gewonnen.

# Kapitel 25

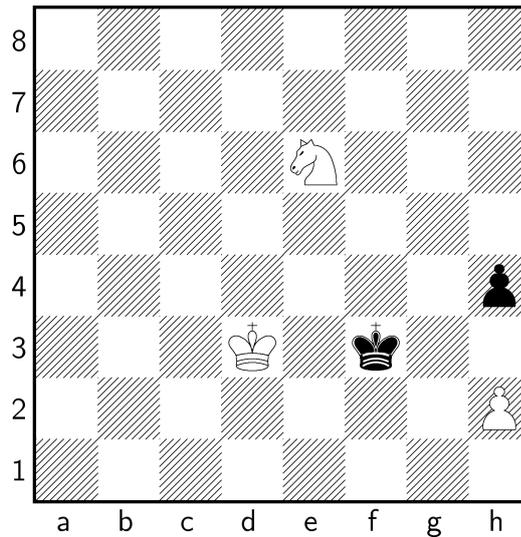
## Springer und Bauer

**Springer und Bauer gegen Bauer** Normalerweise ist eine Mehrfigur ein sicherer Garant für einen Partiegewinn. Wenn aber nur noch sehr wenige Bauern vorhanden sind und die Figuren der Springerseite sehr schlecht stehen, dann kann sich in einigen Fällen die verteidigende Seite retten.



Da man mit dem Springer nicht Matt setzen kann, muss Weiß versuchen, den h-Bauern in eine Dame zu verwandeln. Stünde der weiße König auf g3, wäre diese Aufgabe sehr leicht zu lösen: Der weiße König rückt auf g4 vor und mit Sf2-e4xg5 wird der verbliebene schwarze Bauer beseitigt. In der vorliegenden Stellung aber gelingt es dem schwarzen König, dem weißen den Zutritt zu seinem Bauern zu verwehren:

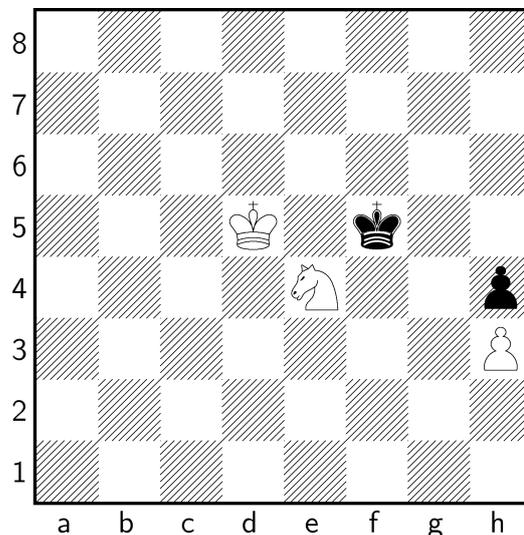
1...Kh5-h4 2.Kd2-e2 Kh4-g3 3.Ke2-f1 Kg3-h2 Remis. Weiß kann die Position seines Springers nicht verbessern, da dieser den Bauern h3 verteidigen muss. Auf f2 steht er aber seinem eigenen König im Weg. Weiß gelingt es nicht, den schwarzen König vom Bauern zu vertreiben.



Ein sehr kompliziertes Beispiel, das eine häufig verwendete Gewinnmethode illustriert: In einem günstigen Moment wird der Springer geopfert, wonach sich ein gewonnenes Bauernendspiel ergibt. Die ersten Züge sind leicht zu verstehen:

1.h2-h3 Weiß muss den Bauern vorrücken, weil er nur so vom Springer verteidigt werden kann.

1...Kf3-g3 2.Se6-g5 Kf3-f4 3.Sg5-e4 Kf4-f3 4.Kc3-d4 Kf3-f4 5.Kd4-d5 Kf4-f5



Die Situation hat sich gewandelt. Der weiße Springer kann den Bauern auf h3 theoretisch von 4 Feldern aus verteidigen: g5, f4, f2, g1. Der schwarze König versucht entweder, den weißen Bauern zu gewinnen oder den weißen König am Durchbrechen zu den beiden Bauern zu hindern. Für das eingangs erwähnte Opfer des Springer bieten sich zwei Felder an: g1 und f2. Muss der schwarze König dort den Springer schlagen, kann der weiße König in der Zwischenzeit den schwarzen Bauern auf h4 nehmen, was ein gewinnbringendes Bauernendspiel verspricht.

Opfer des Springers auf f2

6.Se4-f2 Kf5-f4 7.Kd5-d4 Kf4-f3 8.Kd4-e5 Kf3xf2 9.Ke5-f4 Kf2-e2! Das ist die Überraschung in dieser Stellung. Bei einem Randbauern kann Schwarz den weißen König vor seinem Bauern einsperren und so die Umwandlung des Bauern verhindern!

10.Kf4-g4 Ke2-e3 11.Kg4-xh4 Ke3-f4 Remis. Zu diesem Stellungstyp siehe im Kapitel über die [Bauernendspiele](#) den Abschnitt "König und Randbauer gegen König".

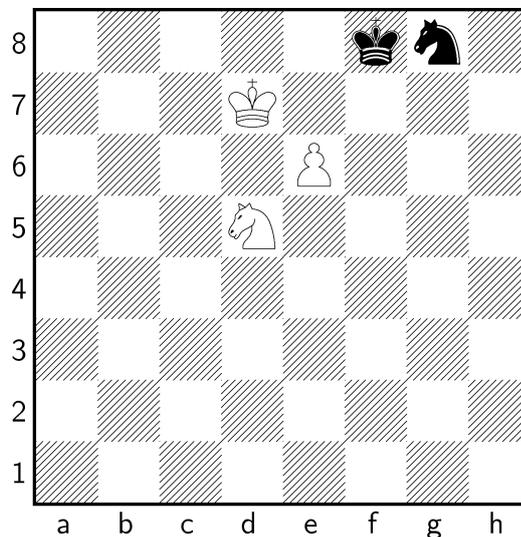
Opfer des Springers auf g1

6.Se4-c3 Kf5-f4 7.Sc3-e2+ Kf4-f3 8.Se2-g1+ Kf3-g2 9.Kd5-e4 Kg2xg1 Der Springer ist zu einem beunruhigend frühen Zeitpunkt geschlagen worden. Aber tatsächlich gerät Schwarz jetzt in Zugzwang und muss seinen eigenen Bauern aufgeben.

10.Ke4-f3 Kg1-f1 Derselbe Versuch wie nach dem Opfer auf f2. Aber dieses Mal steht der schwarze König eine Reihe weiter entfernt.

11.Kf3-g4 Kf1-f2 12.Kg4xh4 Kf2-f3 13.Kh4-g5 Der weiße König kann nicht mehr eingesperrt werden, der Bauer geht unaufhaltsam zur Dame.

**Springer und Bauer gegen Bauer** Die Grundpläne beider Seiten in diesem Endspieltyp sind klar: Die Seite mit dem Bauern möchte entweder den Springer vom Bauern vertreiben oder die Springer tauschen, wenn danach ein gewonnenes Bauernendspiel entsteht. Die verteidigende Seite möchte entweder den Springer gegen den Bauern opfern oder die Springer tauschen, wenn dadurch ein Remisendspiel entsteht.



Die Stellung sieht außerordentlich gefährdet für Schwarz aus. Die ersten Züge sind erzwungen:

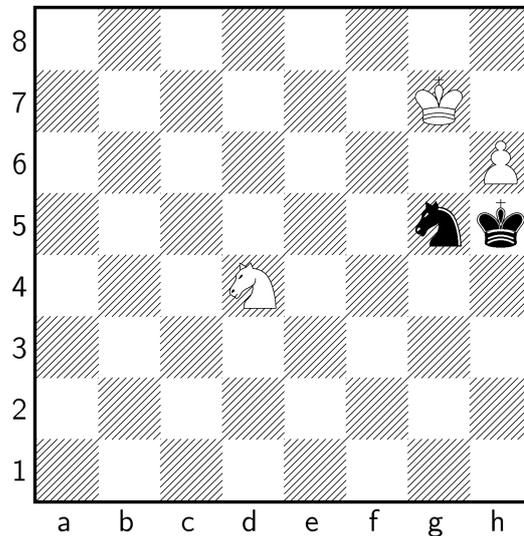
1...Kf8-g7 Der Springer kann nicht ziehen, weil sonst der Bauer mit Schach vorrückt.

2.Kd7-e8 Sg8-h6 Weiß hat sowohl den schwarzen König als auch den Springer vertrieben.

3.Sd5-e7 Dieser Zug ist erzwungen, weil auf ein Vorrücken des Bauern Sh6-f5 folgen würde.

3...Kg7-f6 4.Ke8-d7 Kf6-g7 5.Se7-d5 Sh6-g8 Das ist dieselbe Stellung, die bereits nach 1...Kf8-g7 auf dem Brett stand. Weiß hat keinerlei Fortschritte gemacht. Entweder steht dem Bauern eine eigene Figur im Weg oder er kann nicht vorrücken, weil er sonst geschlagen würde. Remis! bemerkenswert ist diese Stellung auch, weil Schachprogramme, die nicht die Endspieldatenbanken verwenden, dieses Re-

mis nicht erkennen. Sie gehen wegen dem weit vorgerückten weißen Bauern von einem großen Vorteil des Anziehenden aus.



Diese Stellung unterscheidet sich von der vorangegangenen dadurch, dass der Bauer ein Randbauer ist. In Springerendspielen ist das häufig ein Vorteil, weil am Brettrand die Zugmöglichkeiten des Springers verringert sind. Allerdings ist der Gewinnweg in der vorliegenden Stellung sehr kompliziert.

1.Sd4-f5 Kh5-g4 Oder 1...Sg5-e6+ 2.Kg7-f7 Se6-g5+ 3.Kf7-f6 Sg5-h7+ 4.Kf6-g7 Sh7-g5 5.Sf5-d4 Kh5-g4 6.Kg7-g6 Kg4-f4 7.Sd4-f3 Das führt unter Zugumstellung ebenfalls zum folgenden Diagramm

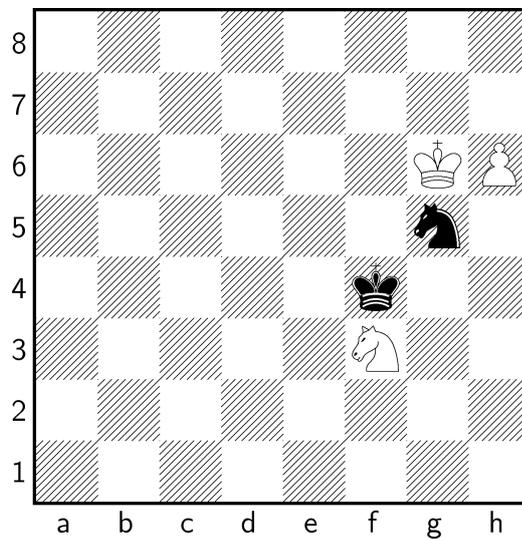
2.Kg7-g6 Sg5-e6 Wegen der Springergabel auf f8 kann der Bauer nicht vorrücken.

3.Sf5-d4! Der Springer kann nicht geschlagen werden.

3...Se6-f8+ Auf Se6-g5 kann Weiß Sd4-f3 spielen, was sofort gewinnt.

4.Kg6-f7 Kg4-g5 5.Kf7-g7 Kg5-h5 6.Sd4-f5 Sf8-e6+ 7.Kg7-f7 Se6-g5+ 8.Kf7-f6 Sg5-h7+ 9.Kf6-g7 Sh7-g5 10.Sf5-d4 Was vielleicht bis jetzt wie ein mehr oder weniger planloses Hin- und Herziehen ausgesehen hat, offenbart jetzt seinen Sinn: Es ist wieder exakt die Ausgangsstellung entstanden - aber dieses Mal ist Schwarz am Zug und nicht Weiß! Da Schwarz nicht den Springer ziehen kann, muss der König den Angriff auf den Bauern aufgeben.

10...Kh5-g4 11.Kg7-g6 Kg4-f4 12.Sd4-f3 Dieses Motiv kam bereits in einer Nebenvariante vor. Schwarz kann den Springer weder mit dem König noch mit dem eigenen Springer schlagen.



12...Sg5-e6 13.Kg6-f7 Kf4-f5 14.h6-h7 Der Bauer ist durch.

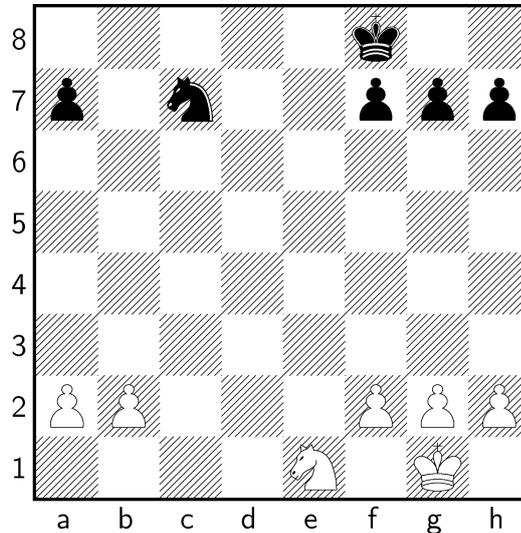
# Kapitel 26

## Vorteil

Springerendspiele können häufig wie entsprechende Bauernendspiele bewertet werden. Materieller oder positioneller Vorteil führt meist zum Partiegewinn. Die Beurteilung der Stellung und die Wahl des richtigen Plans werden nur durch die Möglichkeit von Springergabeln erschwert. Probleme gibt es erst wenn:

- kein Freibauer gebildet werden kann,
- ein Freibauer nicht unterstützt werden kann,
- die gegnerischen Bauern nicht angegriffen werden können.

Das erste Beispiel erinnert an Stellung 1 aus dem Abschnitt [Mehrbauer](#) des Kapitels [|| Bauernendspiele ||](#) und illustriert den allgemeinen Plan zur Verwertung eines Mehrbauern.

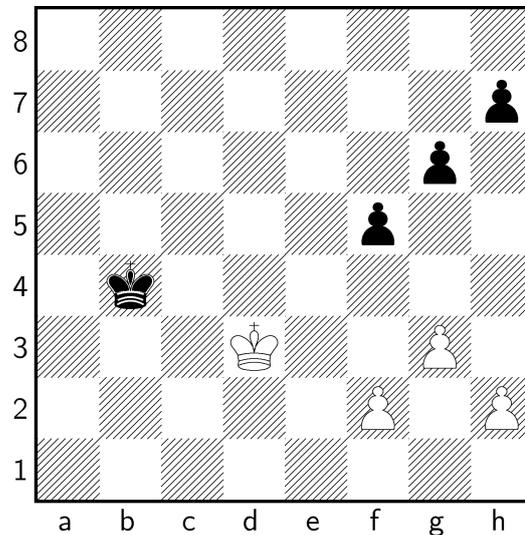


1.Kg1-f1 Kf8-e7 2.Kf1-e2 Ke7-d6 3.Ke2-d3 Kd6-c5 Zunächst haben beide Seiten ihre Königsstellung verbessert. Weiß mit dem Ziel, seinen Mehrbauern in einen Freibauern zu verwandeln, Schwarz mit dem Ziel, genau das zu verhindern.

4.Se1-c2 Sc7-d5 5.g2-g3 Der wesentlichste Unterschied zu Bauernendspielen ist die Möglichkeit von Springerzügen.

5...a7-a5 Formal erleichtert dieser Zug Weiß die Bildung eines Freibauern. Aber es ist praktisch unmöglich, keine Bauern zu ziehen.

6.b2-b3 f7-f5 7.a2-a3 g7-g6 8.b3-b4+! a3xb4 9.a3xb4+ Kc5-d6 Weiß hat ein Bauernopfer angeboten. Doch dessen Annahme führt zu einem verlorenen Bauernendspiel, weil nach 9...Sd5xb4+ 10.Sc2xb4 Kc5xb4 der weiße König schneller zu den Bauern am Königsflügel gelangt, siehe Diagramm 1b:



11.Kd3-d4 Kb4-b3 12.f2-f4 Kb3-c2

13.Kd4-e5 Kc2-d3 14.Ke5-f6 Kd3-e3

15.Kf6-g7 Ke3-f3 16.Kg7xh7 Kf3-g2

17.Kh7xg6 Kg2xh2 18.Kg6xf5 Kh2xg3

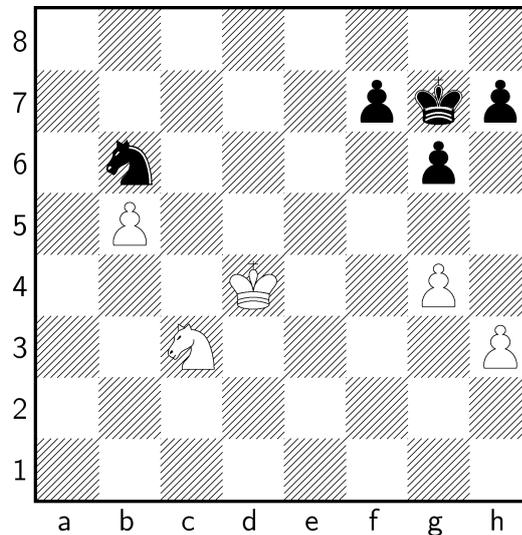
19.Kf5-e5 mit Gewinn

Dieses Motiv, der Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel, spielt beim Verständnis der folgenden Züge beider Parteien eine wichtige Rolle. Schwarz hat praktisch immer die Möglichkeit, den weißen Bauern zu schlagen, versucht das aber solange wie möglich zu vermeiden.

10.Kd3-d4 Sd5-c7 11.f2-f4 Sc7-b5+ 12.Kd4-c4 Sb5-c7 13.Sc2-e3 Kd6-c6 Was sonst? Gibt Schwarz mit Kd6-e6 dem weißen König den Weg frei, dann entscheidet das Vorrücken des b-Bauern.

14.Kc4-d4 Kc6-d6 15.Se3-c4+ Kd6-c6 16.Kd4-e5 Der weiße König ist eingebrochen. Während Schwarz sich noch um den weißen b-Bauern kümmern muss, fallen die Bauern des Königsflügels.

16...c6-Kb5 17.Sc4-e3 Sc7-a6 18.Se3-d5 Kb5-c4 19.Sd5-f6 h7-h5 20.Sf6-d5 Sa6-b8 21.Sd5-e7 mit Bauern- und Partiegewinn.



Eine bekannte Stellung aus einer Partie von Tschigorin gegen Marshall, gespielt 1907 in Karlsbad. Man findet sie in vielen Endspielbüchern. Die Partie nahm folgenden Verlauf:

1.Sc3-d5 Sb6-d7 2.g4-g5 h7-h6 3.Sd5-f6 Sd7-b6 4.h3-h4 h6xg5 5.h4xg5 Kg7-f8  
6.Kd4-c5 Sb6-a4+ 7.Kc5-d6 Kf8-g7 8.Kd6-c6 Kg7-f8 9.b5-b6 Sa4xb6 10.Kc6xb6  
Kf8-e7 11.Kb6-c7 Ke7-f8 12.Kc7-d7 Kf8-g7 13.Kd7-e7 Kg7-h8 14.Sf6-e8!  
(Ke7xf7?? Patt) Kh8-g8 15.Ke7-f6 1:0

Die wichtigsten Motive in dieser Stellung sind:

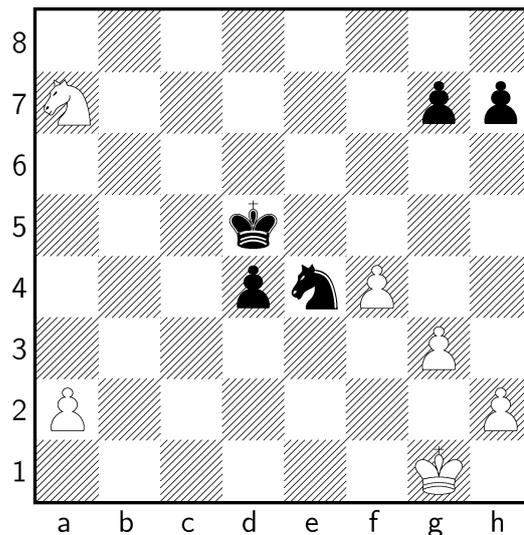
- Weiß verfügt über einen entfernten Freibauern am Damenflügel (das entsprechende Bauernendspiel wäre sofort gewonnen, weswegen Schwarz nicht die Springer tauschen darf).
- Weiß kann den schwarzen Königsflügel blockieren, sodass Schwarz dort nicht seinerseits einen Freibauern bilden kann.
- Nach dem Opfer des schwarzen Springers für den weißen Freibauern bleibt ein weißer Bauer am Königsflügel übrig, der zur Dame umgewandelt werden kann.

Mit Computerhilfe findet man in der Ausgangsstellung jedoch eine Lösung, die dieselben Motive ausnutzt wie Tschigorin, aber schneller als in der Partie zum Gewinn führt:

1.Kd4-c5 Der entscheidende Unterschied zur Partie ist die bessere Königsstellung.

1...Sb6-d7+ 2.Kc5-d6 Sd7-b6 3.Sc3-d5 Sb6-a4 4.b6 Im Unterschied zu Tschigorin wird die Blockade des Königsflügels aufgeschoben. Es gelingt Schwarz trotzdem nicht, den weißen g-Bauern abzutauschen.

4...Sa4xb6 5.Sd5xb6 f7-f5 6.g4-g5 h7-h6 7.h3-h4 h6xg5 8.h4xg5 f5-f4 9.Sb6-d5 f4-f3 10.Kd6-e7 mit leichtem Gewinn.



In dieser Stellung hat Weiß zwar einen Mehrbauern, aber die schwarzen Figuren stehen im Zentrum und unterstützen den eigenen Kandidaten, während sich der weiße Springer im Abseits befindet. Ein häufig wiederkehrendes Motiv in Endspielen: Initiative und Tempo zählen mehr als Material. Die ersten Züge sind leicht verständlich:

1...d4-d3 2.Kg1-f1 Se4-c3 3.Kf1-e1 Kd5-d4 4.Ke1-d2 Sc3-e4+ 5.Kd2-c1 Se4-d6!! Erst dieser studienartige Zug führt zum Gewinn der Partie, er nimmt dem weißen Springer das zur Verteidigung benötigte Feld b5. Nur zum Remis führt hingegen 5...Kd4-e3 6.Sa7-b5 d3-d2+ 7.Kc1-c2 Ke3-e2 8.Sb5-d4+ mit ewigem Schach.

6.Kc1-d2 Sd6-c4+ 7.Kd2-c1 d3-d2+ 8.Kc1-c2 Nach 8.Kc1-d1 wird Weiß sofort Matt: 8...Kd4-d3 9.Sa7-b5 Sc4-e3#

8...Kd4-e3 9.Sa7-b5 Sc4-a3+! 10.Sb5xa3 Ke3-e2 Schwarz opfert den Springer und erhält eine Dame dafür.

## Gleichfarbige Läufer

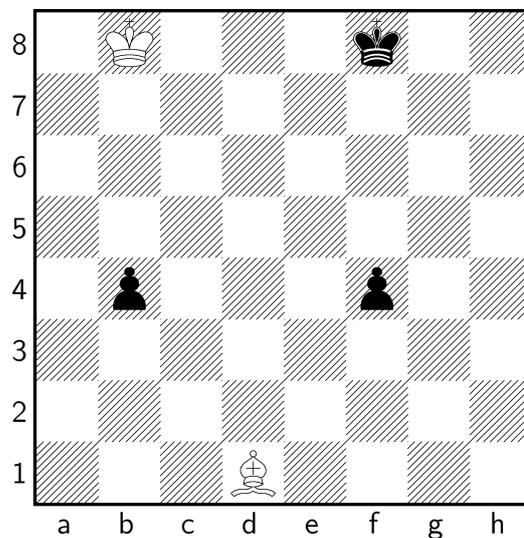


# Kapitel 27

## Läufer gegen mehrere Bauern

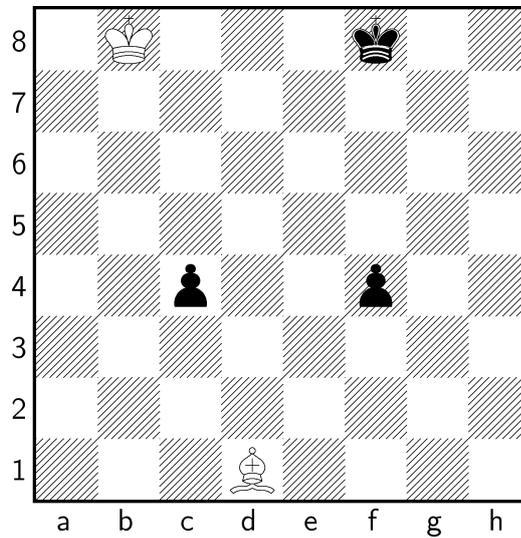
### Läufer gegen zwei isolierte Bauern

Der Läufer ist etwas stärker als ein Springer, wenn die Bauern weit über das Brett verstreut sind.



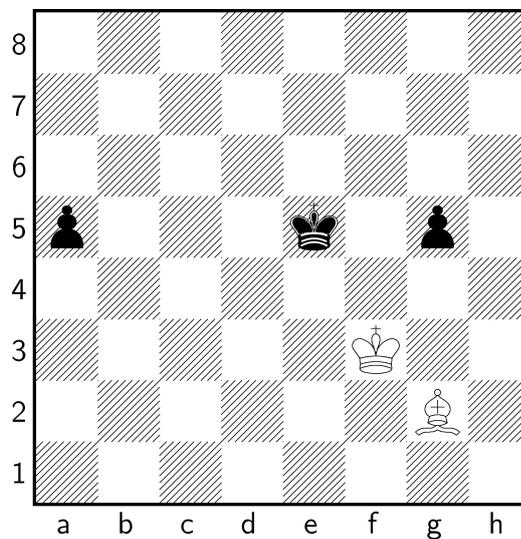
Der weiße Läufer kann beide Bauern ohne die Unterstützung seines Königs aufhalten, das Opfer eines der beiden Bauern führt nicht zum Ziel:

1.Kb8-b7 b4-b3 2.Ld1xb3 f4-f3 3.Lb3-d1 f3-f2 4.Ld1-e2 Remis



In dieser Stellung sind die beiden Bauern ein Feld näher beieinander. Schwarz kann seinen c-Bauern ein Feld weiter vorschieben und gewinnt:

1.Kb8-b7 c4-c3 2.Kb7-b6 f4-f3 3.Ld1xf3 c3-c2 Schwarz gewinnt



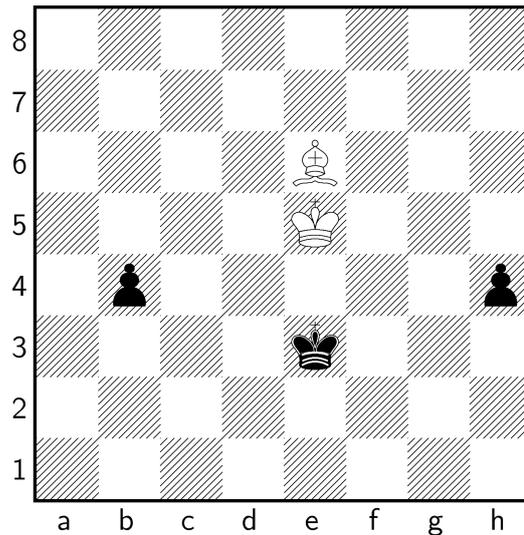
Diese Stellung trägt Studiencharakter, ist aber ein Beispiel für das Mitwirken der beiden Könige. Der weiße König kann den schwarzen g-Bauern aufhalten, der Läufer muss sich deshalb um den a-Bauern kümmern. Dazu muss er rechtzeitig auf die Diagonale a2-b3-c4-d5-e6-f7-g8 gelangen:

1...a5-a4 2.Lg2-f1 Strebt nach c4.

2...Ke5-d4 3.Lf1-h3 Strebt nach e6

3... g5-g4+! Schlägt Weiß diesen Bauern mit dem König, ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten

4.Lh3xg4 Kd4-e5! 5.Lg4-h5 Ke5-f6! Schwarz kontrolliert die beiden Läuferfelder e6 und f7 und gewinnt.



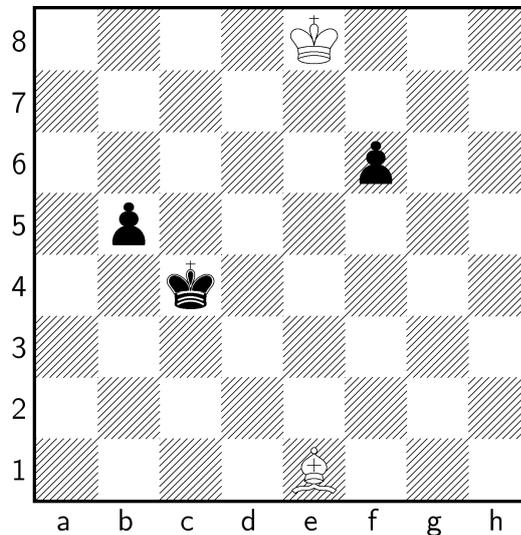
Die Stellung ist nicht vollständig symmetrisch, weil auf der linken Seite zwischen dem Bauern und dem Brettrand noch eine Linie frei ist, rechts nicht. Es ist in dieser Stellung nicht egal, welche Figur sich welchem Bauern zuwendet.

Der König geht nach links (und hält später den rechten Bauern auf!):

1.Ke5-d6 Ke3-d4 Opposition 2.Kd6-c6 Kd4-c3 3.Kc6-d5 b4-b3 4.Kd5-e4 b3-b2 5.Le6-a2 Erst jetzt wird die Aufgabenteilung klar: Der weiße Läufer kann sich gegen den a-Bauernopfern, der weiße König befindet sich im Quadrat des h-Bauern. Remis.

Der weiße König geht nach rechts:

1.Ke5-f6 Ke3-f4 2.Kf6-g6 Kf4-g3 3.Kg6-f5 h4-h3 4.Le6-d5 h3-h2 5.Ld5-h1 b4-b3 Die Aufgabenteilung zwischen König und Läufer funktioniert hier nicht, weil der Läufer zu wenig Platz hat.



Auch hier kommt Weiß wieder die Geometrie des Schachbretts zu Hilfe. Durch fortwährende Angriffe auf den f-Bauern gelangt der König in das Quadrat des b-Bauern, wonach König und Läufer ihre Aufgaben tauschen:

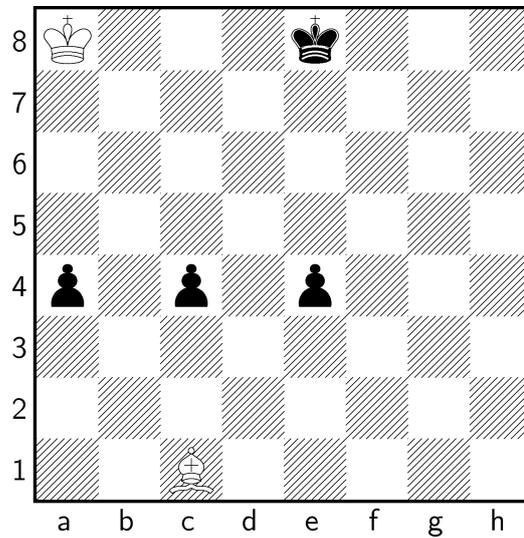
1.Ke8-e7 f6-f5 2.Ke7-e6 f5-f4 3.Ke6-e5 f4-f3 4.Ke5-e4 b5-b4 5.Ke4-e3! Weiß darf den Bauern nicht mit dem König schlagen, weil sein Läufer den b-Bauern nicht aufhalten kann.

5.b4-b3 6.Ke3-d2 Der weiße König ist im Quadrat des b-Bauern

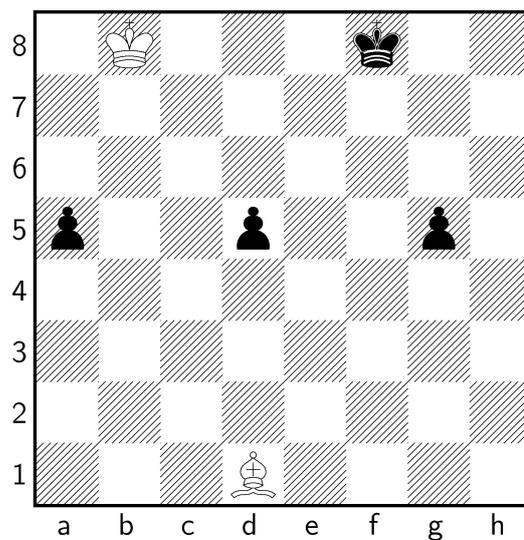
6...Kc4-b4 7.Kd2-c1+ Kb4-a3 8.Kc1-b1 Remis

### Läufer gegen drei isolierte Bauern

Drei isolierte Bauern kann der Läufer ohne Unterstützung seines Königs nicht aufhalten:



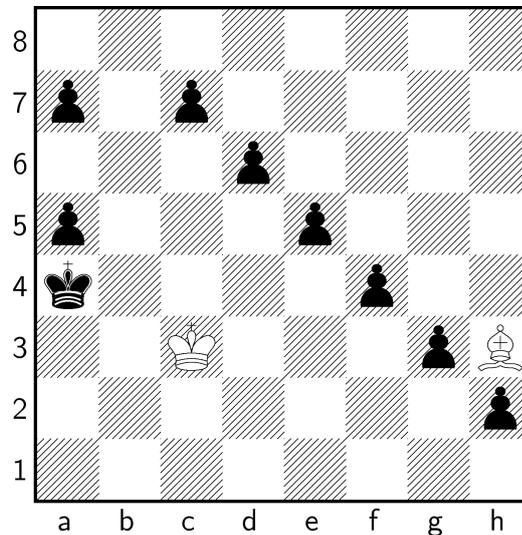
1.Ka8-b7 c4-c3 2.Kb7-b6 a4-a3 3.Lc1xa3 e4-e3 4.La3-c1 e3-e2 Schwarz gewinnt.



1.Kb8-b7 a5-a4 2.Ld1xa4 g5-g4 3.La4-d1 g4-g3 4.Ld1f3 d5-d4 5.Kb7-b6 d4-d3 6.Kb6-c5 d3-d2 7.Kc5-d4 g3-g2 8.Lf3xg2 d2-d1D+ Schwarz gewinnt.

### Läufer gegen verbundene Bauern

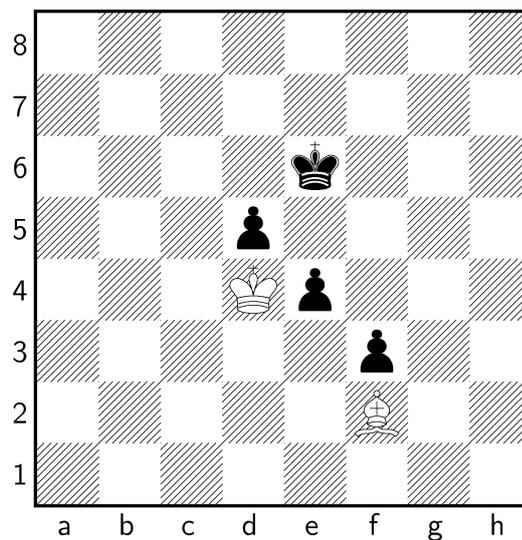
Im Kampf gegen mehrere verbundene Freibauern ist es notwendig, diesen ihre Beweglichkeit zu nehmen. Was damit gemeint ist, zeigt die folgende Studie:



Schwarz hat noch alle 8 Bauern.

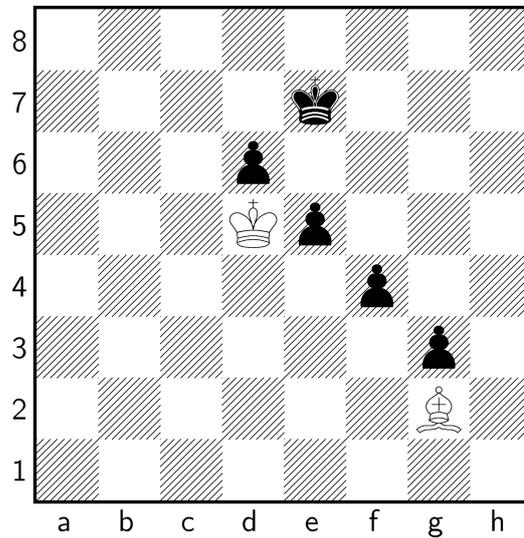
1.Lh3-d7+ Ka4-a3 2.Ld7-c6 a5-a4 3.Lc6-d5 c7-c5 Der c-Bauer ist der einzige, der von den Bauern der Kette noch ziehen kann. Er mogelt sich deshalb an der Kontrolle durch den Läufer vorbei.

4.Ld5-e4 Ka3-a2 5.Kc3-c2 Remis. Der schwarze König wird nicht von der a-Linie gelassen. Er blockiert seine eigenen Bauern auf der a-Linie. Der weiße König hält den schwarzen c-Bauern auf, alle anderen Bauern kontrolliert der Läufer.



Dieses Diagramm zeigt, welche Stellung Weiß anstreben muss: Der weiße König greift die Bauernbasis an, während der Läufer die vorgerückten Bauern kontrol-

liert. Versucht Schwarz, mit Ke6-f5 anzugreifen, schlägt Weiß zuerst den Bauern d5 und kehrt dann sofort mit dem König nach d4 oder e4 zurück.

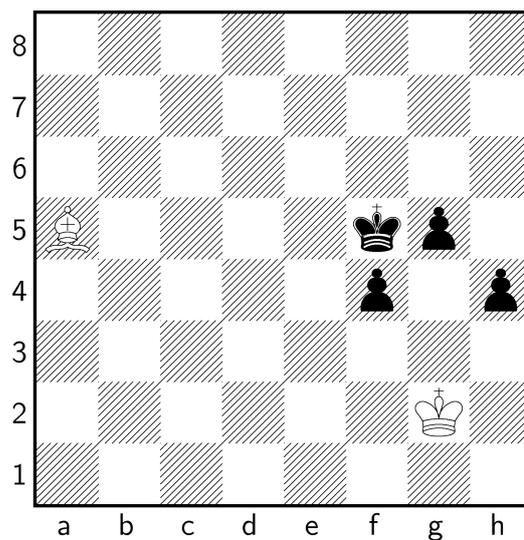


Schwarz am Zug kann unter Bauernopfer einen Angriff versuchen:

1...Ke7-f6 2.Kd5xd6 Kf6-f5 3.Kd6-d5 e5-e4 4.Lg2-h3+ In diesem Zug liegt die entscheidende Verteidigungsreserve

4...Kf5-g5 5.Kd5xe4 Remis

Weiß am Zug spielt am einfachsten Lg2-e4.



Weiß am Zug hält Remis

1.La5-d8 Verhindert g5-g4 1...Kf5-g4 2.Ld8-b6 f4-f3+ 3.Kg2-f2 Kg4-h3 4.Kf2xf3 g5-g4+ 5.Kf3-f2 Kh3-h2 Oder 5...g4-g3+ 6.Kf2-f3 Kh3-h2 7.Lb6-c7

6.Lb6-c7+ g4-g3+ 7.Kf2-f3 Kh2-h3 8.Lc7-d6 g3-g2 9.Kf3-f2 Es ist eine merkwürdige Zugzwangssituation entstanden, in der Schwarz keine Fortschritte mehr erzielen kann. Remis.

Der Zug 1.La5-d8 wurde von Awerbach vorgeschlagen, der diese Stellung 1954 als Erster analysiert hat. Der Computer findet heute weitere Züge, die Remis halten, z.B. 1.Kg2-h3. Nach Meinung von Awerbach führt 1.La5-e1 zum Verlust. Hier ist der Computer heute aber anderer Meinung. Siehe zum Beispiel die folgende Variante:

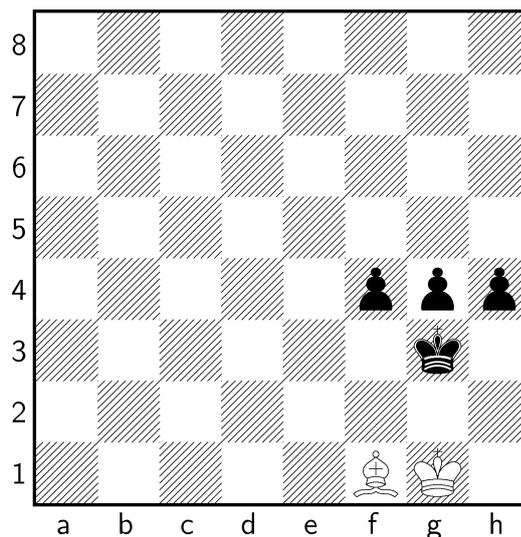
1.La5-e1 Kf5-e4 2.Le1-f2 f4-f3+ 3.Kg2-f1 Hier berücksichtigt Awerbach nur Kg2-h3, was verliert.

3...Ke4-f4 4.Lf2-c5 g5-g4 5.Lc5-e7 h4-h3 6.Le7-d6+ Kf4-e3 7.Ld6-c5+ Schwarz kommt nicht weiter, Remis.

Schwarz am Zug gewinnt

1...g4 2.La5-d8 h4-h3+ 3.Kg2-h2 Kf5-e4 4.Ld8-c7 f4-f3 Weiß ist es zwar gelungen, die Bauern auf ||Blockade||-felder zu zwingen, aber der schwarze König ist durchgebrochen.

5.Kh2-g3 Ke4-e3 6.Kg3xg4 f3-f2 7.Lc7-b6+ Ke3-e2 Schwarz gewinnt, weil Weiß nicht beide Bauern gleichzeitig schlagen kann.

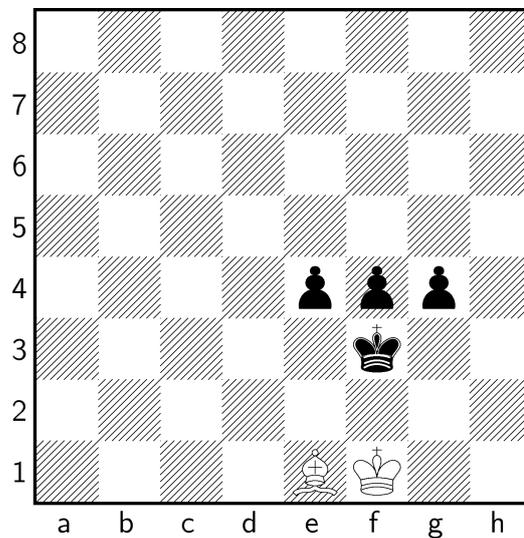


Hier ist es wichtig, dass der Läufer die Bauern von hinten angreift:

1.Lf1-b5 f4-f3 2.Lb5-d7 Kg3-f4 3.Ld7-e6 g4-g3 4.Kg1-f1 Kf4-e3 5.Le6-h3 Jetzt wird die Verteidigungsidee deutlich. Es genügt, dass Weiß den f- und den g-Bauern im Zaum hält, weil das Bauernendspiel mit dem h-Bauern, das nach einem Läuferopfer entstehen würde, Remis ist.

5...Ke3-d3 6.Lh3-c8 g3-g2+ 7.Kf1-f2 Kd3-e4 8.Lc8-b7+ Ke4-f4 9.Lb7xf3 g2-g1D+ 10.Kf2xg1 Kf4xf3 11.Kg1-h2 Remis.

Bemerkenswert an dieser Stellung ist auch, dass Schwarz am Zug ebenso keinen Gewinnweg hat.



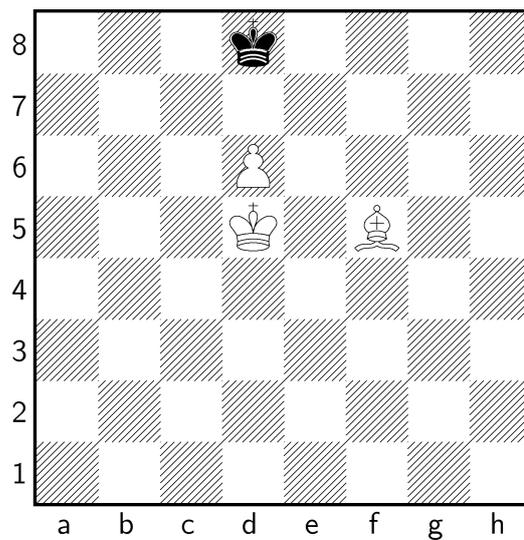
Verschiebt man die vorhergehende Stellung in Richtung Brettmitte, dann gewinnt Schwarz leicht. Das zeigt, dass der Brettrand eine wichtige Verteidigungsressource war, die in der aktuellen Stellung fehlt. Eine charakteristische Variante ist z.B.:

1.Le1-b4 g4-g3 2.Lb4-d6 e4-e3 3.Ld6-b4 e3-e2+ 4.Kf1-e1 Kf3-g2 5.Ke1xe2 f4-f3+ mit Gewinn.



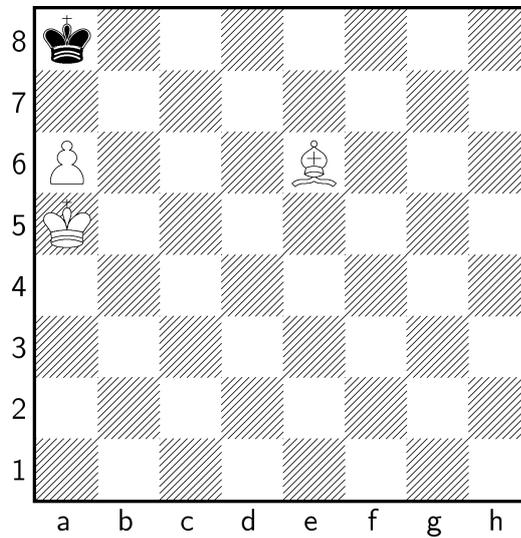
## Kapitel 28

### Läufer und Bauer(n) gegen König und Bauer(n)



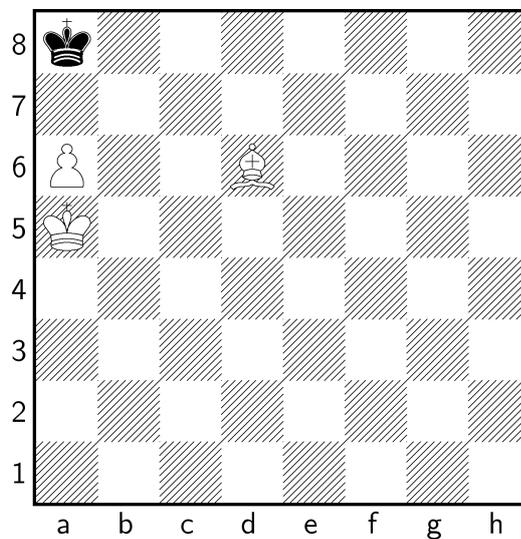
Ist der verbliebene Bauer kein Randbauer, fällt Weiß der Gewinn leicht, unabhängig davon, ob der Läufer die Farbe des Umwandlungsfeldes des Bauern hat oder nicht:

1.Kd5-c6 Kd8-e8 2.Kc6-c7 mit Gewinn.



Ist der verbliebene Bauer ein Randbauer und besitzt Weiß den Läufer mit der Randbauernfarbe, dann gewinnt er ebenfalls:

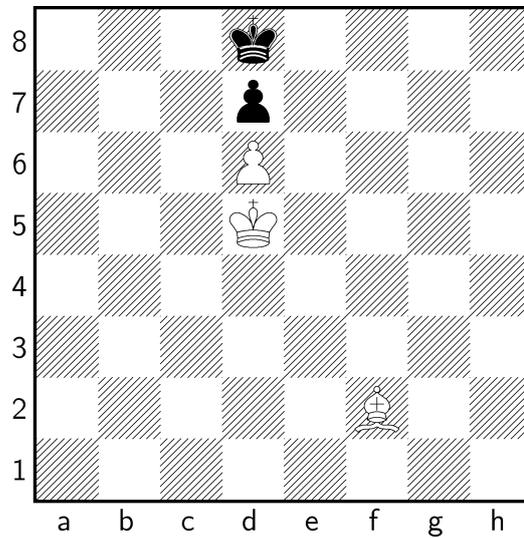
1. Ka5-b6 Ka8-b8 2. Le6-d5 Kb8-c8 3. a7-a7 mit Gewinn.



Hat der Läufer die ||falsche|| Farbe, dann kann Weiß nicht gewinnen:

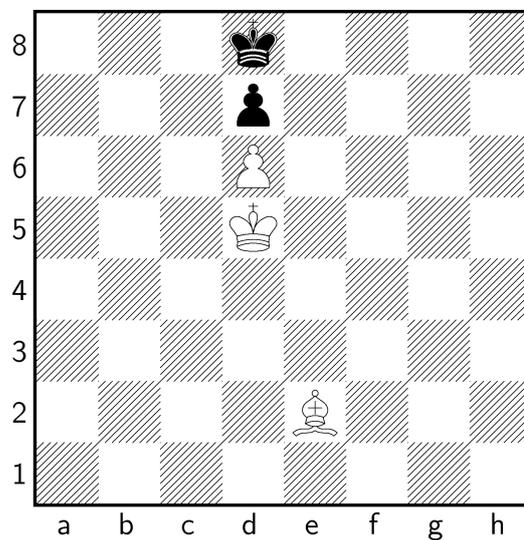
1. Ld6-c5 sonst ist Schwarz Patt 1...Ka8-b8 2. Ka5-b6 Kb8-a8

Schwarz kann nicht aus der Ecke vertrieben werden. Es führen sowohl a6-a6 als auch Kb6-c7 als auch Lc5-d6 zum Patt.



Bei blockierten Mittelbauern gewinnt ebenfalls immer die Läuferpartei, unabhängig von der Farbe des Läufers:

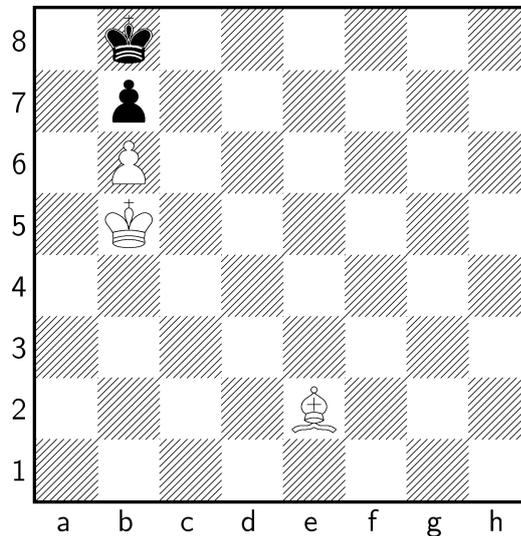
1.Lf2-h4+ Kd8-e8 2.Lh4-e7 Ke8-f7 Der schwarze König musste seinen Bauern verlassen. Der weiße König kann nach c7 wandern und den schwarzen Bauern schlagen.



Ein Beispiel mit einem andersfarbigen Läufer:

1.Le2-a6 Kd8-e8 2.Kd5-e5 Ke8-d8 3.Ke5-f6 Kd8-e8 Schwarz versucht, bei seinem Bauern zu bleiben.

4.La6-d3 Ke8-f8 5.Ld3-f5 Kd8-e8 6.Lf5-g4 Ke8-d8 7.Kf6-f7 Kd8-c8 8.Kf7-e7  
 Der schwarze König wurde von seinem Bauern vertrieben und verliert.



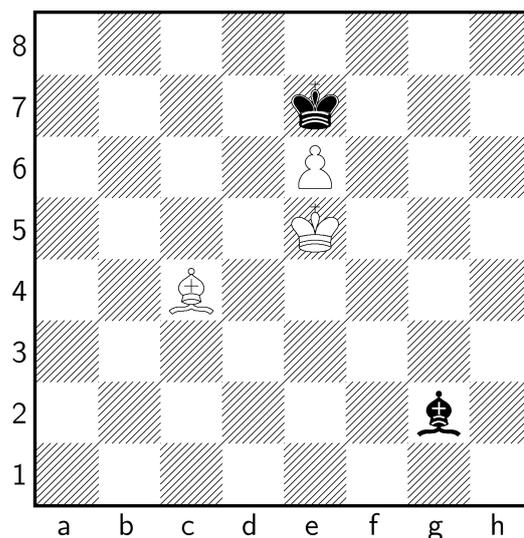
Diese Gewinnmethode (Verdrängung des Königs von seinem Bauern) funktioniert bei einem Rand- oder Springerbauern auf der 7. Reihe nicht. Alle 4 denkbaren Fälle enden Remis: Turm- oder Springerbauer, weiß- oder schwarzfeldriger Läufer. Als Beispiel die Stellung mit einem Springerbauern und einem weißfeldrigen Läufer:

1.Kb6-c5 Kb8-a8 2.Kc5-d6 Ka8-b8 3.Kd6-d7 Kb8-a8 Weiß kann keine Fortschritte mehr machen, denn Kd7-c7 führt nur zum Patt.

Die Situation ist eine vollkommen andere, wenn sich die Bauern auf der 5. und 6. Reihe gegenüber stehen. In drei der vier Fälle gewinnt dann Weiß (die Läuferpartei). Nur das Endspiel mit Randbauer und dem Läufer der falschen Farbe ist Remis. Schwarz verliert zwar dort ebenfalls seinen Bauern, kann aber nicht aus der Ecke vertrieben werden, siehe Stellung 3.

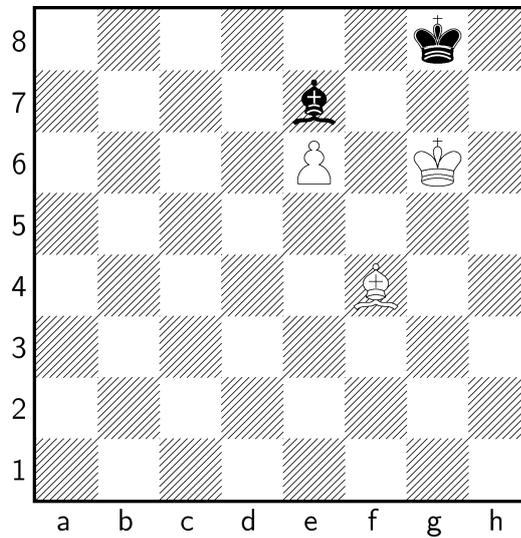
# Kapitel 29

## Läufer und Bauer gegen Läufer



Im Unterschied zum Springer, der mit jedem Zug die Feldfarbe wechselt, kann der Läufer niemals Felder der anderen Farbe bedrohen. Die nebenstehende Stellung ist Remis, weil Weiß keine Möglichkeit hat, den gegnerischen König zu vertreiben. Im Folgenden müssen deshalb nur Stellungen untersucht werden, in denen Schwarz die Blockade eines der andersfarbigen Felder vor dem Bauern nicht gelingt.

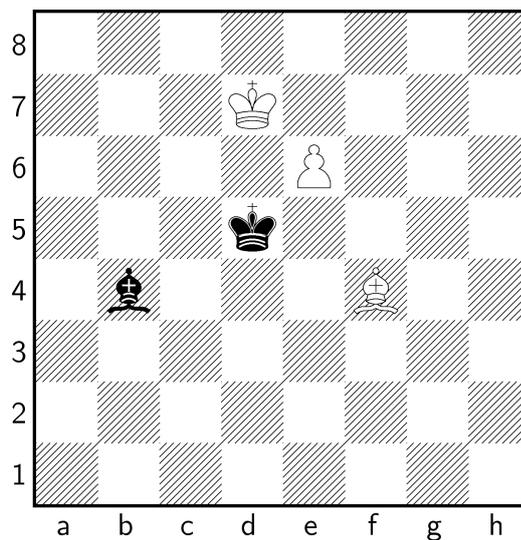
Andererseits darf der Bauer nicht vorrücken, wenn er durch den gegnerischen Läufer geschlagen werden könnte. Diese beiden Strategeme bestimmen deshalb den Charakter dieses Endspiels.



1.Lf4-h6 Dieser Zug verhindert, dass der schwarze König nach e8 durchbricht, was Remis ergeben würde.

1...Le7-h4 2.Kg6-f5 Lh4-e7 3.Kf5-e5 Le7-b4 4.Ke5-d5 Lb4-e7 5.Kd5-c6 Le7-b4 6.Kc6-d7 Lb4-c5 7.Lh6-f4

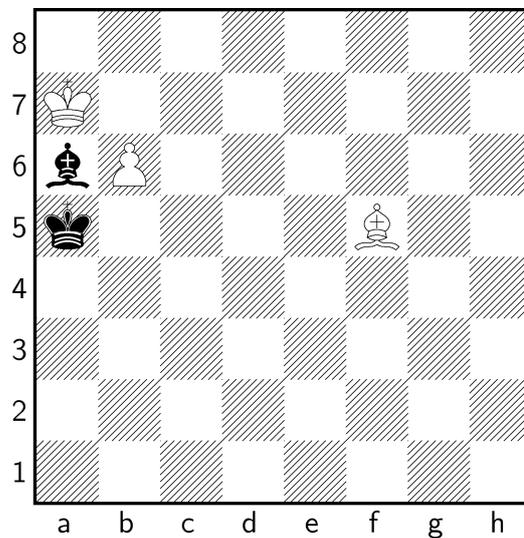
Weiß gewinnt, da er mit Lf4-d6 dem schwarzen Läufer die Diagonale zum Bauern versperren kann. Jetzt Kg8-f8 führt nach Lf4-d6+ zu einem verlorenen Bauernendspiel.



In dieser Stellung steht der schwarze König wesentlich aktiver. Seine Position auf d5 verhindert, dass Weiß die Diagonale durch Lf4-d6 absperren kann, deshalb erfolgt ein anderer Versuch:

1.Lf4-g5 Lb4-c5 2.Lg5-e7 Lc5-e3!

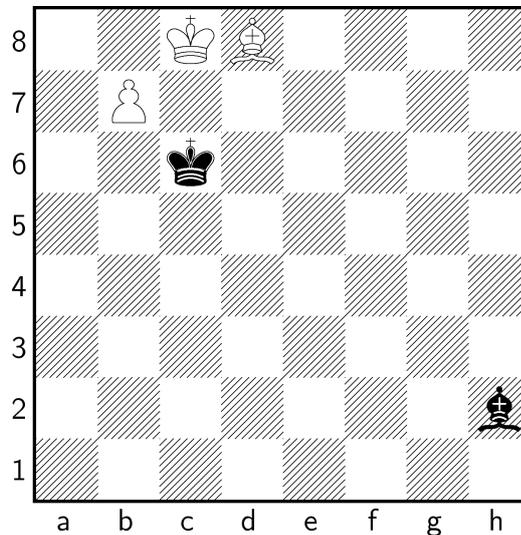
So sichert Schwarz das Remis. Steht der weiße Läufer auf d7, kann der Bauer nicht vorrücken. Zieht der Läufer von dort ab, kann er nur eine der beiden Diagonalen a3-f8 und d8-h4 kontrollieren. Die zweite nimmt dann Schwarz unter Beschuss, entweder durch Le3-g5 oder durch Le3-c5. Deshalb: Remis!



Bei einem Rand- oder Springerbauern funktioniert dieses Verteidungsverfahren nicht, weil eine der beiden Diagonalen zu wenig Felder enthält. Die nebenstehende Stellung zeigt das Problem: Die Diagonale a6-c8 enthält nur drei Felder. Zwei davon kontrolliert der König, das dritte der Läufer. Mit dem Zug

1.Lf5-d7

gewinnt Weiß. Schwarz kann den König nicht ziehen, weil das den Läufer einstellt. Zieht er aber den Läufer weg, kann der Bauer vorrücken. Im Übrigen gehen auch andere Abwartezüge wie z.B. Lf5-e6. Zieht Schwarz dann Ka5-b5, antwortet Weiß einfach Le6-c4+.



In dieser Stellung würde Weiß, wie in der vorhergehenden Stellung gezeigt, leicht gewinnen, wenn sein König auf a8 steht. So ist der Gewinnweg schwieriger und benötigt ein zusätzliches Stellungsmotiv.

1.Ld8-h4 Kc6-b6 2.Lh4-f2+ Kb6-a6 3.Lf2-c5 Weiß versucht, mit dem Läufer nach a7 zu gelangen, um mit Lb8 die Kontrolle über die Diagonale b8-h2 zu übernehmen. Die schwarze Königswanderung soll das verhindern. Nach dem letzten weißen Läuferzug kann Schwarz seinen König nicht ziehen, weil der weiße Läufer sonst nach a7 geht.

3...Lh2-f4 4.Lc5-e7 Ka6-b6 5.Le7-d8+ Kb6-c6 Der schwarze König musste zurückkehren, weil Weiß mit Lc7 die Übernahme der Kontrolle über die Diagonale gedroht hat.

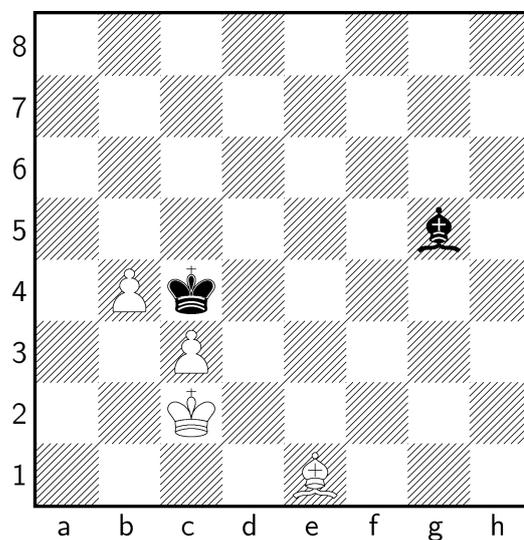
6.Ld8-g5! Das ist das angekündigte neue Stellungsmotiv: Ablenkung! Der weiße Läufer ist tabu, aber nach dem Wegzug des schwarzen Läufers ist die Übernahme der Kontrolle über die lange Diagonale nicht mehr zu verhindern.

6...Lf4-h2 7.Lg5-e3 Kc6-b5 8.Le3-a7 Kb5-a6 9.La7-b8 Lh2-g1 10.Lb8-f4 Lg1-a7 11.Lf4-e3! Diese zweite Ablenkung entscheidet, Weiß gewinnt.

# Kapitel 30

## Läufer und Bauern gegen Läufer

Normalerweise ist ein Endspiel mit mehr als einem Mehrbauern leicht gewonnen. Opfert die schwächere Seite den Läufer gegen einen der Mehrbauern, kann ein weiterer Mehrbauer mit der Unterstützung des verbliebenen Läufers der stärkeren Seite leicht zur Dame geführt werden. In seltenen Fällen gelingt es aber, eine Blockadestellung aufzubauen.

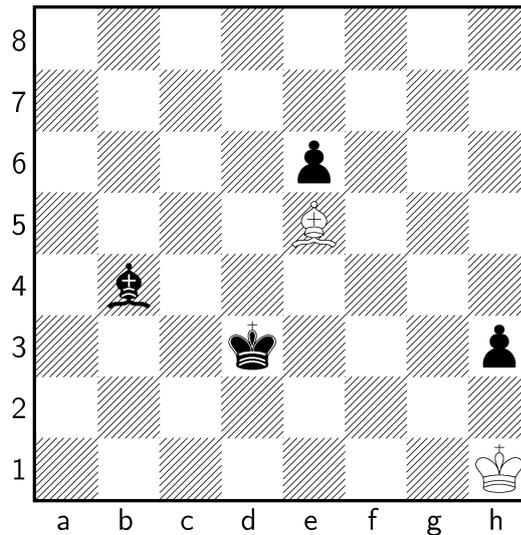


Weiß gelingt es nicht, die Blockadestellung zu durchbrechen. 3 mögliche Varianten:

1.Kc2-d1 1...Kc4-d3 2.b4-b5 Lg5-d8 Danach kehrt der schwarze König nach c4 zurück und schlägt den Bauern b5.

1.Kc2-b2 Lg5-f4 2.Kb2-a3 Lf4-g5 3.Ka3-a4 Lg5-d8 verhindert Ka4-a5 4.b4-b5 Ld8-b6 kein Durchkommen

1.b4-b5 sofortiges Bauernopfer Kc4xb5 2.Kc2-b3 Lg5-e7 3.c3-c4+ Kb5-c6 4.Le1-f2 Le7-c5! Schwarz kann problemlos den Läufertausch anbieten, da das Bauernendspiel Remis ist.



Diese Stellung ist Remis, wenn es Weiß gelingt, das Vordringen des Bauern e6 zu verhindern oder ihn auf e5 zu schlagen. Denn durch die Stellung des weißen Königs auf h1, der von dort nicht vertrieben werden kann, wäre das entstehende Bauernendspiel mit einem Mehrbauern Remis. Das Motiv der folgenden weißen Züge ist es also, das Feld e5 solange mit dem Läufer zu besetzen oder zu bestreichen, solange dort keine schwarze Figur steht, die ihrerseits den Bauern am Vorrücken zu hindern. Das gelingt recht leicht:

1...Lb4-c3 2.Le5-d6 Weiß darf natürlich nicht tauschen

2...Kd3-e4 3.Ld6-e7 Schwarz kann den Bauern im folgenden Zug nicht vorrücken, weil sowohl Le7-f6 als auch Le7-d6 den Bauern vernichten würde.

3...Lc3-e5 4.Le7-b4 Le5-c7 5.Lb4-c3 Schwarz hat keine Fortschritte gemacht, Remis.

# Kapitel 31

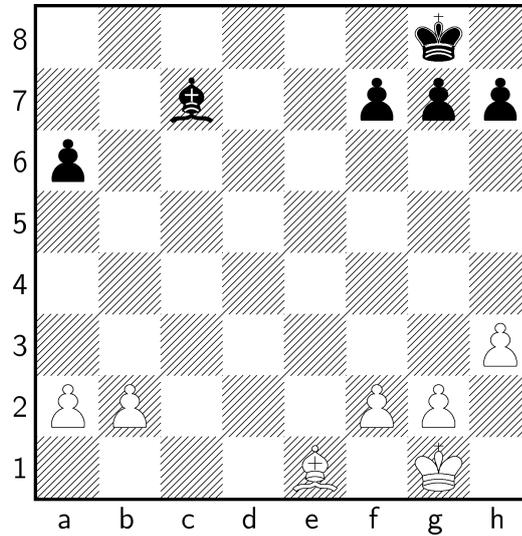
## Materielles oder positionelles Übergewicht

Normalerweise bereitet die Verwertung eines Mehrbauern in einem Läuferendspiel keine Probleme, wenn der folgende Plan realisierbar ist:

1. Verbesserung der eigenen Figurenstellung (König und Läufer) und
2. Verbesserung der Bauernstellung.
3. Bildung eines Freibauern.

Das konkrete Vorgehen hängt natürlich vom Gegner und dessen Figurenstellung ab:

- Wird der Freibauer vom gegnerischen Läufer aufgehalten, muss dieser von der Diagonale abgedrängt werden.
- Wird der Freibauer vom gegnerischen König aufgehalten, muss der eigene König zu den anderen Bauern des Gegners durchbrechen.
- Opfert der Gegner seinen Läufer gegen den Freibauern, muss man das Endspiel mit Mehrläufer gewinnen können.

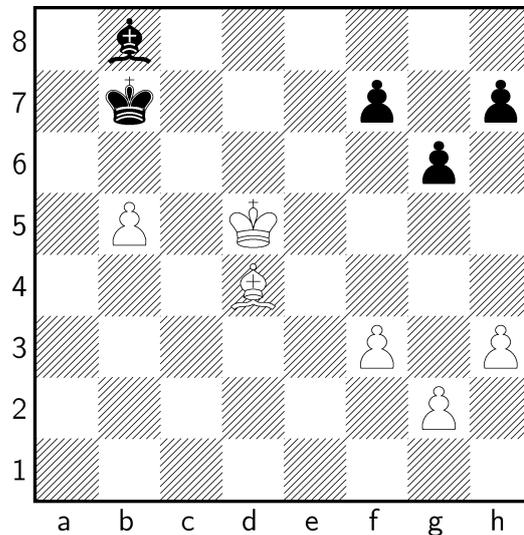


gemäß den einleitenden Bemerkungen verstärken beide Seiten zunächst die Stellung ihrer Figuren. Der weiße König strebt nach c4, um vorn dort die Bildung eines Freibauern auf der b-Linie zu unterstützen:

1.Kg1-f1 Kg8-f8 2.Kf1-e2 Kf8-e7 3.Ke2-d3 Ke7-d6 4.Kd3-c4 Kd6-c6 5.Le1-c3 g7-g6 6.b2-b4 Lc7-b6 7.f2-f3 Lb6-c7 8.a2-a4 Lc7-b6 9.Lc3-d4

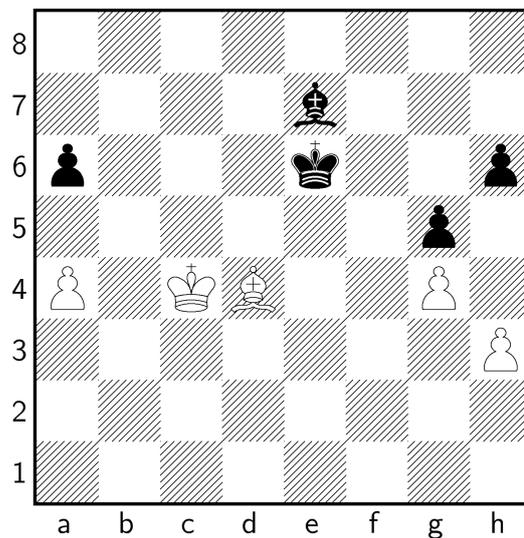
Die beiden ersten Teile des Planes wurden realisiert, Figuren und Bauern wurden optimal platziert. Weiß kann bedenkenlos den Läufertausch anbieten, weil des entstehende Bauernendspiel elementar gewonnen ist.

9...Lb6-c7 10.b4-b5+ a6xb5+ 11.a4xb5+ Kc6-b7 Kc6-d5 verliert ebenfalls schnell  
12.Kc4-d5 Lc7-b8



Der schnellste Weg zum Gewinn ist es, wenn Weiß sich nicht an den Bauern klammert, sondern dessen Abtausch zulässt. Das entstehende Bauernendspiel mit jeweils 3 Bauern beider Seiten am Königsflügel ist nämlich elementar gewonnen, weil der weiße König die gegnerischen Bauern zuerst erreicht.

13.b5-b6! Lb8-g3 14.Ld4-e5! Lg3-f2 15.Le5-c7 Lf2-e1 16.Kd5-d6 Le1-b4+ 17.Kd6-d7 und Schwarz kann das Durchbrechen des weißen Königs zu den schwarzen Bauern des Königsflügel nicht verhindern.



In dieser Stellung hat Weiß großen Vorteil, weil er einen aktiveren König und die bessere Bauernstellung hat. Die Bauern von Schwarz am Königsflügel sind

blockiert und stehen auf der Farbe der Läufer. Das bedeutet, sie müssen ständig verteidigt werden. Ein sofortiger Angriff auf sie schlägt aber fehl:

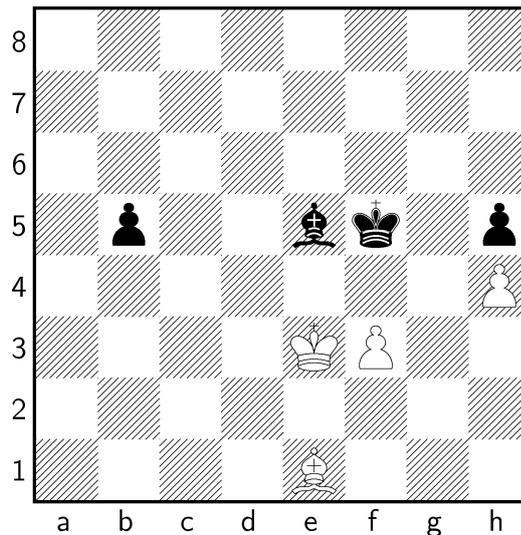
1.Ld4-g7 Ke6-f7 2.Lg7xh6 Kf7-g6 Weiß verliert den Läufer.

Deshalb:

1.Ld4-c5! Le7-d6! Schwarz kann nicht den Läufer schlagen, weil das entstehende Bauernendspiel verloren ist, Weiß gewinnt den Bauern a5.

2.Kc4-b4! Weiß darf ebenfalls nicht schlagen, weil das entstehende Bauernendspiel Remis ist (2.Lc5xd6 Ke6xd6 Kc4-d4 a6-a5)

2...Ld6-c7 3.Lc5-f8 Ke6-e5 4.Lf8xh6 Ke5-f4 5.h3-h4 Kf4xg4 6.Lh6xg5 Weiß schlägt mit dem Läufer und nicht mit dem Bauern, weil das Umwandlungsfeld des h-Bauern von der Farbe des Läufers ist. Das Endspiel mit Mehrbauer ist jetzt leicht gewonnen.



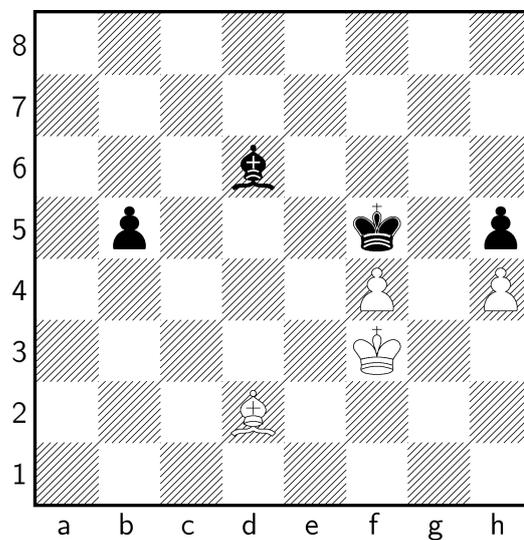
Schwarz steht besser, weil die Königsstellung aktiver ist, der weiße Bauer h4 auf einem Feld der Läuferfarbe steht und Schwarz auf der b-Linie über einen entfernten Freibauern verfügt. Aber ein einfaches Vorrücken des b-Bauern führt nur zum Remis, weil der weiße König nach einem Opfer des Läufers gegen den b-Bauern nicht mehr von h1 vertrieben werden kann. Deshalb spielen im Folgenden zwei Motive die entscheidende Rolle:

- Zugzwang: Der Weiße wird gezwungen, wichtige Felder preiszugeben oder seinen f-Bauern vorzurücken (f4 ist ebenfalls ein Feld mit Läuferfarbe).
- Verdängung: Der schwarze Läufer wird gezwungen, die Kontrolle über das Feld b4 und am Schluss über b2 aufzugeben.

1...Le5-f6! Weiß kann den Läufer nicht ziehen, weil er dann entweder h4 verliert oder der b-Bauer vorrückt. Der König kann sich ebenfalls nicht bewegen, weil dann der schwarze König vorrückt. So bleibt nur ein schwächender Bauernzug.

2.f3-f4 Lf6-b2 3.Le1-d2 Lb2-g7 4.Ld2-b4 Lg7-f6 5.Lb4-e1 Lf6-e7 Das Manövrieren der letzten Züge diente erneut dazu, eine Zugzwangstellung zu schaffen. Weiß kann den Läufer nicht ziehen und hat keinen Bauernzug mehr. Deshalb muss der König ziehen.

6.Ke3-f3 Le7-d6 7.Le1-d2



7...Ld6-c7! Mit diesem feinen Zug erobert Schwarz den Bauern f4, weil Weiß erneut im Zugzwang ist. Auf Kf3-g3 folgt Kf5-e4 und der schwarze König bricht durch.

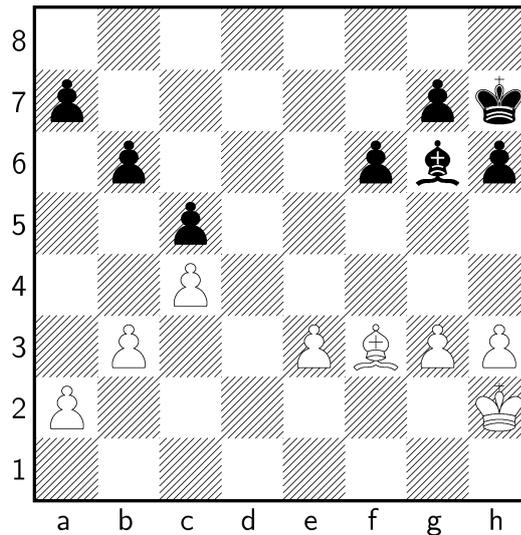
8.Ld2-c3 Lc7xf4 9.Lc3-b4 Lf4-e5 10.Lb4-a5 Le5-f6 11.La5-e1 Lf6-e7 Erneut Zugzwang, der Läufer auf e1 kann nicht ziehen, weil er das Feld b4 und den Bauern h4 bewachen muss. Weiß muss deshalb die Opposition aufgeben und den schwarzen König einbrechen lassen.

12.Kf3-g3 Kf5-e4 13.Le1-a5 Ke4-d3 14.La5-e1 Kd3-c4 Der König ist zum b-Bauern gegangen, um mit seinem Läufer den weißen Läufer abzudrängen.

15.Kg3-f4 Le7-f6 16.Kf4-f5 Lf6-c3! Damit ist es eigentlich geschafft, weil der schwarze b-Bauer jetzt vorrücken kann. Der Abtausch des Läufers wäre natürlich völlig hoffnungslos für Weiß.

17.Le1-g3 b5-b4 18.Lg3-d6 b4-b3 19.Ld6-a3 Kc4-d3 20.Kf5-g5 Kd3-c2  
21.Kg5xh5 Lc3-d2 Weiß will nichts riskieren. Ein schöner Zug fürs Publikum  
wäre Lc3-b4 gewesen.

22.Kh5-g4 Ld2-c1 Weiß gewinnt.

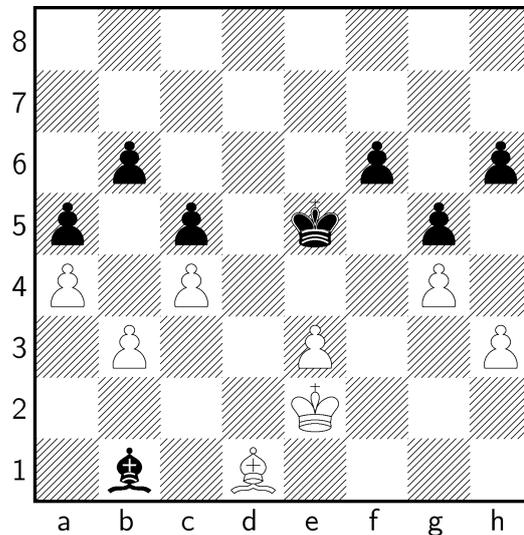


In dieser Stellung ist Schwarz klar im Vorteil. Alle schwarzen Bauern stehen auf schwarzen Feldern, d.h. sie können vom weißfeldrigen Läufer des Gegners nicht angegriffen werden. Demgegenüber sind oder werden die weißen Bauern schwach. Zunächst verschlechtert Schwarz die Bauernstellung von Weiß am Damenflügel weiter:

1...Lg6-b1 2.a2-a3 a7-a5! Dieser Zug zwingt den weißen Läufer nach d1. Dieses Feld wird er bis zum Parteeende nicht mehr verlassen.

3.Lf3-d1 Kh7-g6 4.Kh2-g2 Kg6-f5 5.Kg2-f3 Kf5-e5 6.a3-a4 Beide Seiten haben ihre Königsstellung verstärkt. Weiß war im Zugzwang und musste einen weiteren Bauern auf ein weißes Feld stellen.

6...g7-g5 7.Kf3-e2 Lb1-f5 8.g3-g4 Lf5-b1 Der weiße Zug g3-g4 war erzwungen, weil nach dem alternativen h3-h4 Schwarz Lf5-g4+ gespielt und in ein gewonnenes Bauernendspiel abgewickelt hätte. Die entstandene Stellung ist ein neues Diagramm wert, eine Traumstellung für Schwarz!

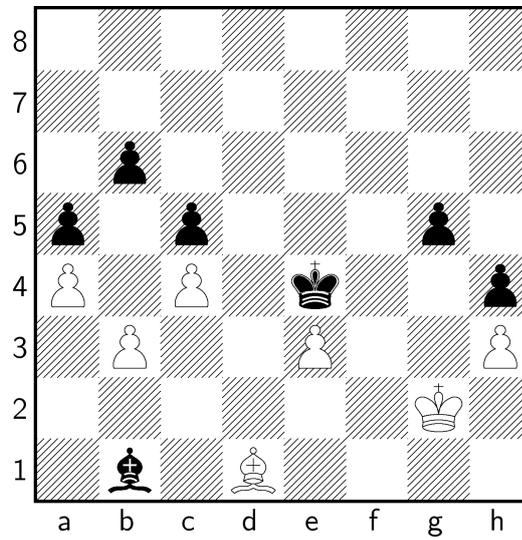


9.Ke2-f3 f6-f5 10.g4xf5 Ke5xf5 Weiß musste diesen Bauern jetzt oder in einem der nächsten Züge schlagen, weil er sonst weiter vorrückt mit noch fataleren Konsequenzen.

11.Kf3-f2 Lb1-e4 12.Kf2-g3 Kf5-g6 Der weiße König wurde zum Königsflügel gezwungen, weil der Bauer h3 verteidigt werden muss. Schwarz nutzt jetzt aus, dass er am Königsflügel die Bauernmajorität hat.

13.Kg3-f2 h6-h5 14.Kf2-g3 h5-h4+ 15.Kg3-f2 Lb1-f5 Die Partie ist entschieden. Der weiße Läufer auf d1 muss den Bauern b3 verteidigen, der weiße König kann sich nicht vom Bauern h3 trennen. Schwarz aber hat seinen König frei und kann ins gegnerische Lager einbrechen. Die folgenden Züge könnten sein:

16.Kf2-g2 Kg6-f6 17.Kg2-h2 Kf6-e6 18.Kh2-g2 Ke6-e5 19.Kg2-h2 Lf5-b1  
20.Kh2-g2 Ke5-e4



Weiß kann das Durchbrechen des schwarzen Königs zum Damenflügel nicht mehr verhindern und verliert Material. Als eine zusätzliche Ressource steht Schwarz auch der Durchbruch g5-g4 zur Verfügung. Gewinnstellung für Schwarz.

### Ungleichfarbige Läufer

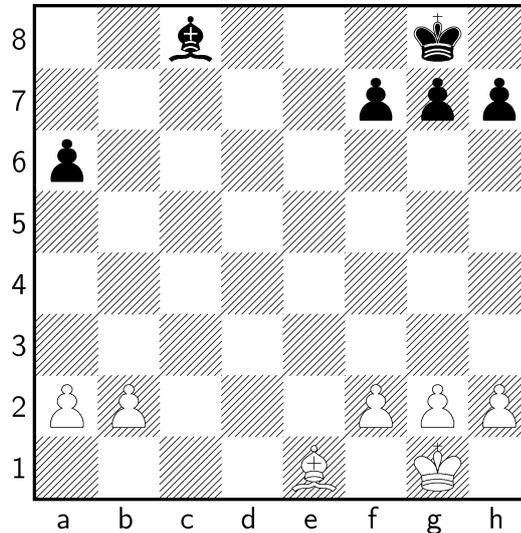
# Kapitel 32

## Theoretische Stellungen

Während im Kampf gleichfarbiger Läufer ein materielles Übergewicht von einem Bauern häufig und von zwei Bauern fast immer zum Sieg genügt, gilt das in Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern nicht. Die Ursachen dafür sind:

- Ein Freibauer kann nicht vom eigenen Läufer unterstützt werden, um ein Feld zu überschreiten, das vom gegnerischen Läufer kontrolliert wird.
- Ein Abtausch der Läufer kann nicht als Drohung eingesetzt werden. Das wiederum impliziert:
  - Man kann kaum Zugzwangssituationen schaffen.
  - Man kann den gegnerischen König nicht von Feldern vertreiben, die die Nichtläuferfarbe haben.

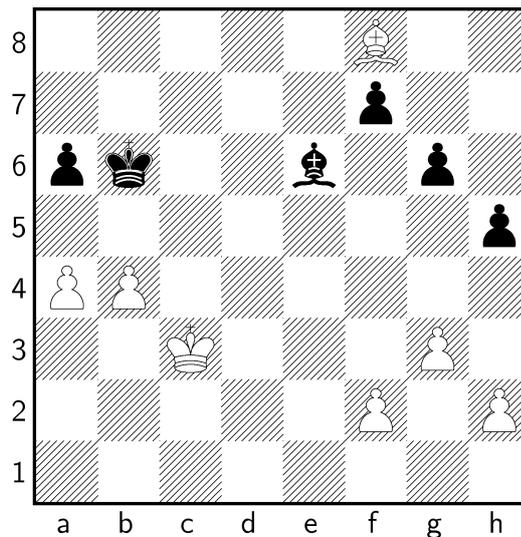
Im Unterschied zu Endspielen mit gleichfarbigen Läufern ist es häufig besser, die eigenen Bauern auf Felder mit der Farbe des eigenen Läufers zu stellen. Sie können dort durch den Läufer verteidigt, vom gegnerischen Läufer aber nicht angegriffen werden.



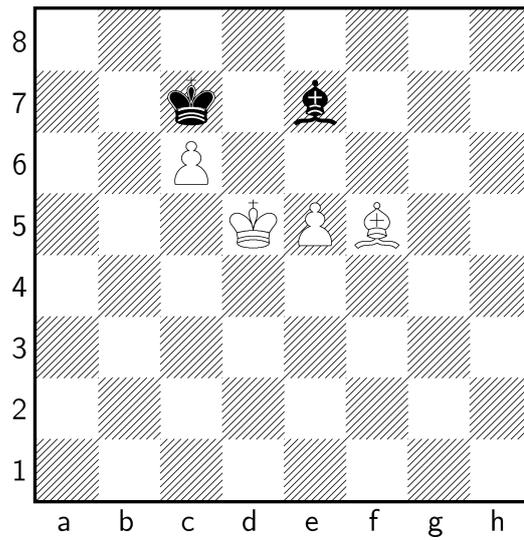
Weiß hat einen Mehrbauern und versucht den Standardplan, der in anderen Endspielen meist zum Erfolg führt: Nach der Verbesserung der Königsstellung wird ein Freibauer gebildet, der mit Figurenunterstützung vorgerückt wird. Entweder erhält man dadurch eine Dame oder man kann mit den eigenen Figuren an anderer Stelle einbrechen.

1.Kg1-f1 Kg8-f8 2.Kf1-e2 Kf8-e7 3.Ke2-d3 Lc8-e6 4.b2-b3 Ke7-d6 Beide Seiten haben ihre Königsstellung verbessert.

5.Ld1-b4+ Kd6-c6 6.Kd3-c3 g7-g6 7.a2-a4 Kc6-b6 8.Lb4-f8 h7-h5 9.b3-b4 Le6-d5 10.g2-g3 Ld5-e6



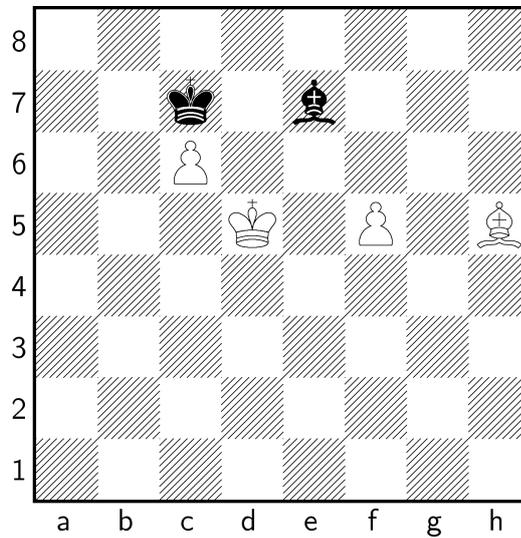
Es ist Weiß nicht einmal gelungen, einen Freibauern zu bilden, da er das Feld b5 nicht überwinden kann. Außerdem stehen alle Bauern (mit einer Ausnahme) jetzt auf Feldern von der Farbe ihres eigenen Läufers. Geht Weiß zum Königsflügel und versucht dort, seine Bauern mit Unterstützung des Königs vorzurücken, werden sie einfach abgetauscht. Remis.



Eine Gewinnidee in Endspielen mit Mehrbauern besteht darin, den Gegner zum Opfer seiner Figur gegen einen Mehrbauern zu bringen und dann mit der Mehrfigur zu gewinnen. In Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern ist diese Idee aber nahezu nutzlos, weil die Felder seines Läufers vom Gegner leicht blockiert werden können. So auch in diesem Fall:

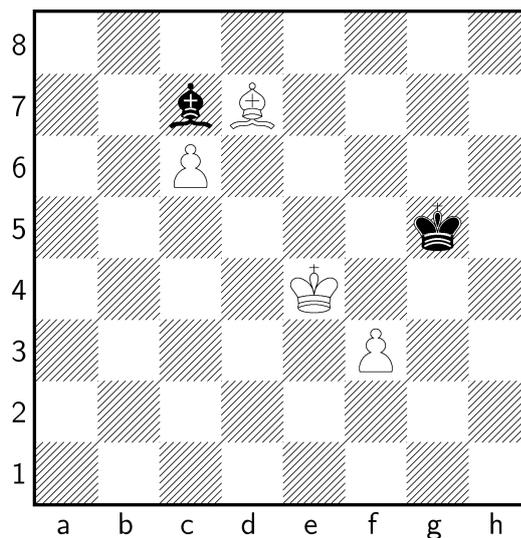
1.Kd5-e6 Le7-b4 2.Lf5-e4 Kc7-d8 Nachdem Weiß seinen zweiten Bauern gedeckt hat, muss der schwarze König seinen eigenen Läufer bei der Verteidigung des Feldes e7 unterstützen.

3.Ke6-f7 Lb4-a3 4.e5-e6 La3-b4 Schwarz hat die Idealaufstellung eingenommen. Wandert der weiße König hingegen nach b7, muss der schwarze Läufer auf die Diagonale b8-h2 wechseln. Remis.



In dieser Stellung sind die weißen Bauern ein Feld weiter voneinander entfernt. Dadurch fällt es dem Schwarzen schwerer, seine Figuren zu koordinieren. Insbesondere der schwarze König kann nicht gleichzeitig beide Felder auf der siebten Reihe vor den Bauern kontrollieren:

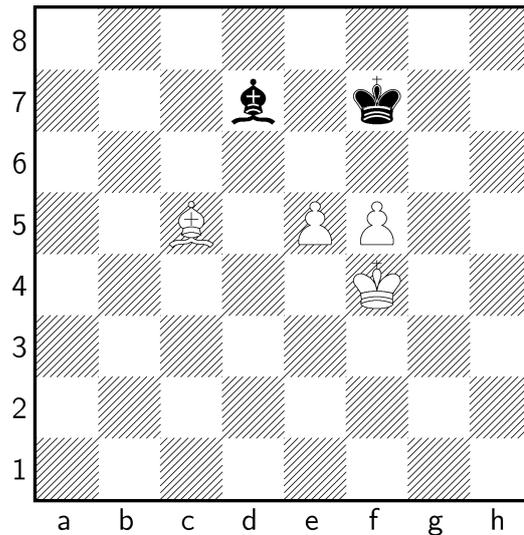
1.Kd5-e6 Le7-b4 2.Lh5-f3 Lb4-c3 3.f5-f6 Diese Stellung ist klar gewonnen. Weiß bringt seinen König nach e8 oder g8 und zwingt Schwarz zum Opfer seines Läufers. Für den verbleibenden zweiten Mehrbauern holt er sich anschließend eine Dame.



Es war in der vorangegangenen Stellung nicht der größere Abstand der beiden Bauern allein, der den Ausschlag gab. Zusätzlich waren beide Bauern sehr weit

vorgerückt, sodass Schwarz seine Kräfte nicht mehr koordinieren konnte. Hingegen hält Schwarz in der vorliegenden Stellung leicht Remis:

1.Ld7-g4 Kg5-f6 2.Ke4-d5 Kf6-e7 Dem schwarzen König bereitet es keine Mühe, stets dem weißen König zum jeweils anderen Bauern zu folgen, so dass keiner der beiden Bauern vorrücken kann. Remis.



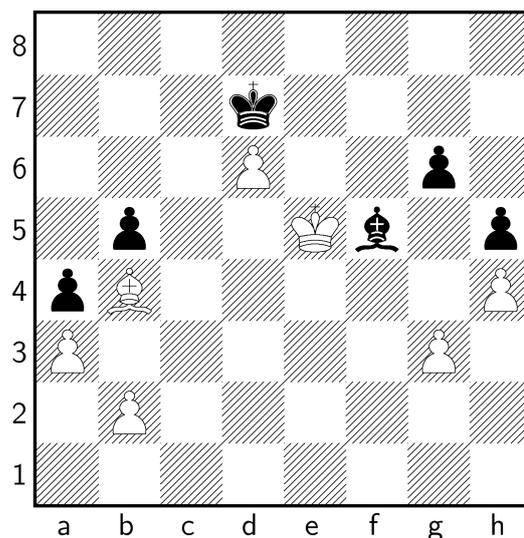
Eine Idealaufstellung im Kampf gegen zwei verbundene Freibauern, die in fast jedem anderen Endspiel einen Sieg garantieren würden. Aber was soll Weiß hier tun?

- Rückt er mit 1.f5-f6 den angegriffenen Bauern vor, um seinen König von der Deckung zu befreien, dann errichtet Schwarz mit 1...Ld7-e6 eine uneinnehmbare Festung.
- Rückt er den anderen Bauern mit 1.e5-e6+ vor, dann schlägt Schwarz einfach diesen Bauern, denn mit einem Mehrläufer ohne Bauern kann man nicht Matt setzen.

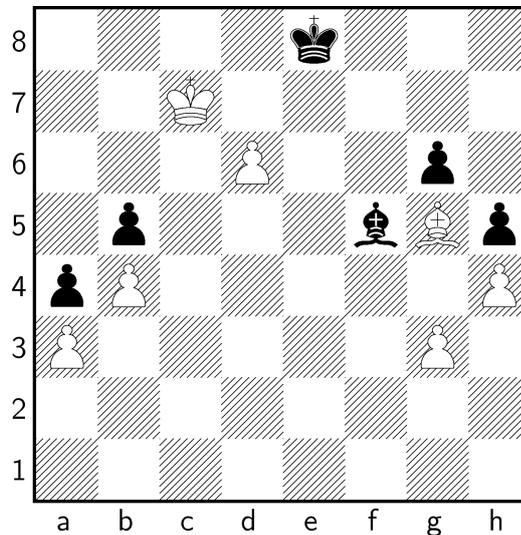


# Kapitel 33

## Praktische Beispiele



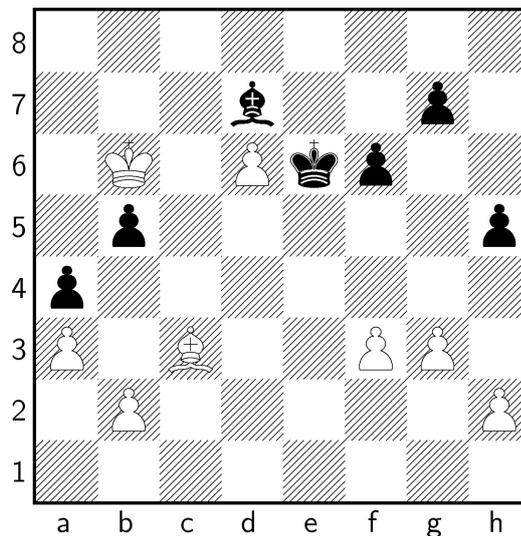
Diese Stellung illustriert die Besonderheiten eines Endspiels mit ungleichfarbigen Läufern sehr gut. Im Unterschied zu einem Endspiel mit gleichfarbigen Läufern, bei der man seine eigenen Bauern vorzugsweise auf Feldern mit der Nichtläuferfarbe postiert, werden sie bei ungleichfarbigen Läufern auf Felder mit der eigenen Läuferfarbe gestellt. Meist muss man dies nicht einmal bewusst tun, sondern sie lassen sich anders gar nicht verteidigen. In der vorliegenden Stellung gibt es für Weiß trotz Mehrbauer keine Gewinnidee. Der Bauer d6 wird vom schwarzen König auf d7 zuverlässig blockiert, einem Feld, von dem er nicht mehr vertrieben werden kann. Greift der weiße König den Bauern g6 an, zieht der schwarze Läufer auf der Diagonale b1-f5 hin und her. Begibt sich der weiße König zum Bauern b5, dann verteidigt der schwarze Läufer von der Diagonale c4-f1. No pasaran.



Vergleicht man diese Stellung mit der vorhergehenden, dann fällt neben dem eher unwesentlichen Unterschied b2/b4 die bessere weiße Königsstellung ins Auge. Aber auf den plausiblen Zug

1.Kc7-b6 hält 1...Lf5-d7 leicht Remis.

Die Verteidigung 1...Lf5-d3 verliert hingegen wegen 2.Kb6-c6!, weil Weiß das Vorücken des Bauern d6 droht.



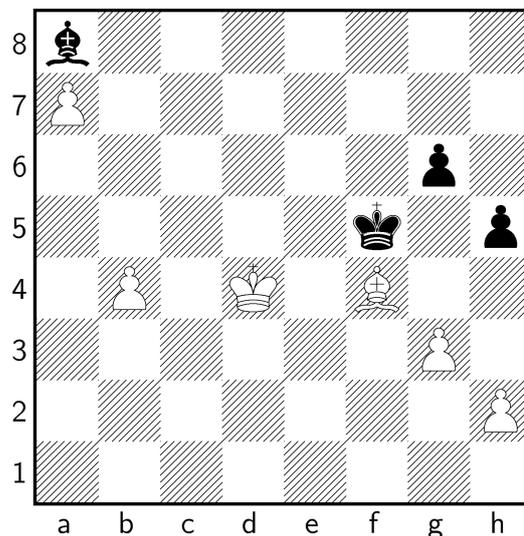
Diese Stellung entstammt der Partie von Awerbach-Ljubinski aus dem Jahr 1950. Unschwer erkennt man die große Ähnlichkeit zu den vorangegangenen Beispielen. Juri Lwowitsch Awerbach gilt als der größte Endspielexperte aller Zeiten,

vermutlich hat er wegen seiner Partie diesen Stellungstyp so ausführlich analysiert. Im Vergleich zu den beiden Remisbeispielen fällt die schlechte schwarze Bauernstellung am Königsflügel auf, die Bauern f6 und g7 stehen auf Feldern der gegnerischen Läuferfarbe. Außerdem verstellt der König auf e6 dem Läufer auf d7 die Diagonale c8-h3. Stünde der König auf e8, wäre das Endspiel wahrscheinlich Remis. So aber folgte:

1.Kb6-c7 Ld7-e8 2.h2-h4 Le8-d7 3.g3-g4! Dieser Zug ist nur möglich, weil der König auf e6 die Läuferdiagonale verstellt.

3...h5xg4 4.f3xg4 Ld7-e8 5.h4-h5! Hier gab Ljublinski auf. Für Normalsterbliche noch der Grund für die Partiaufgabe:

5...Le8-d7 6.Lc3xf6 g7xf6 7.h5-h6 Und der Bauer geht zur Dame.



In dieser Stellung hat Weiß zwei verbundene Frei- und Mehrbauern am Damenflügel, wovon einer der beiden bereits auf der 7. Reihe steht. Aber gerade das erweist sich als Nachteil, weil es die Zahl der vom eigenen König betretbaren Felder verringert.

1.Kd4-c5 Kf5-e6 2.Kc5-b6 Ke6-d7 3.b4-b5 Kd7-c8! Remis.

Dieser Zug sichert das Remis, weil Weiß nicht weiterkommt. Spielt Schwarz hingegen Lf3, verliert er:

3...La8-f3?? 4.a8D!! Lf3xa8 5.Kb6-a7 La8-f3 6.Ka7-b8 Schwarz muss seinen Läufer gegen den b-Bauern geben und verliert das Endspiel.

## **Läufer gegen Springer**

# Kapitel 34

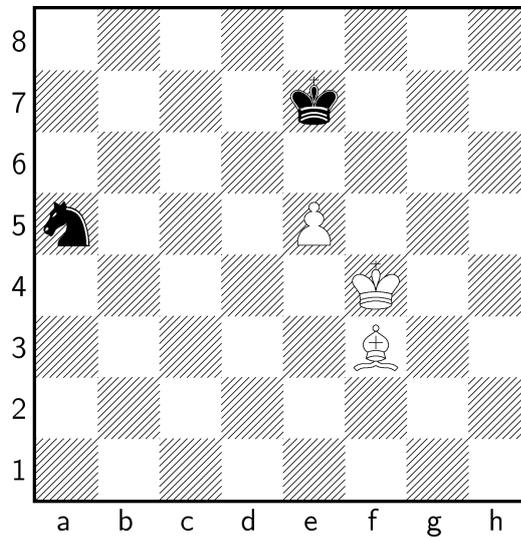
## Läufer und Bauer gegen Springer

Der Charakter des Endspiels Läufer gegen Springer ergibt sich aus den unterschiedlichen Eigenschaften der beiden Figuren.

- Der Läufer kann stets nur die Felder seiner eigenen Farbe betreten, schützen oder bedrohen, während der Springer mit jedem Zug die Feldfarbe wechselt.
- Der Läufer ist eine langschrittige Figur, die schnell von einem Brettflügel zum anderen gelangt, während der Springer als kurzschriftige Figur dafür mehrere Züge benötigt.
- Die Zahl der Felder, die ein Springer betreten kann, nimmt am Brettrand und noch stärker in der Ecke ab.

Daraus ergeben sich folgende Regeln für das Endspiel Läufer gegen Springer:

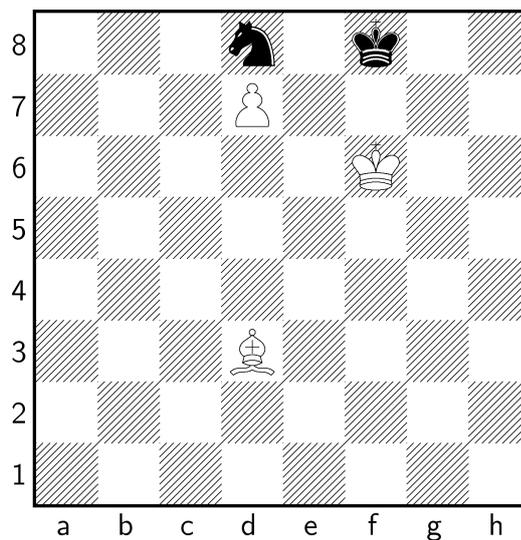
- Für die Läuferpartei sind Bauern auf mehreren Flügeln verteilt besser.
- Für die Läuferpartei ist es von Vorteil, wenn die Bauern der Springerpartei auf Feldern mit der Läuferfarbe stehen, weil sie dort angegriffen werden können.
- Für die Läuferpartei ist es von Nachteil, wenn die eigenen Bauern auf Feldern der Läuferfarbe stehen und dort blockiert werden, weil die Blockadefiguren, die auf Feldern mit Nichtläuferfarbe stehen, nicht vertrieben werden können.
- Je zentraler die Bauern stehen, desto stärker ist der Springer.



Bereits mit seinem ersten Zug gelingt es Weiß, den schwarzen Springer am Brett-  
rand festzuhalten. Danach entscheidet der Zugzwang sehr leicht die Partie:

1.Lf3-d5 Ke7-d7 2.Kf4-f5 Kd7-e7 3.e5-e6 Ke7-e8 4.Kf5-f6 Ke8-f8 5.e6-e7+ Kf8-  
e8 6.Ld5-f7+ mit Gewinn

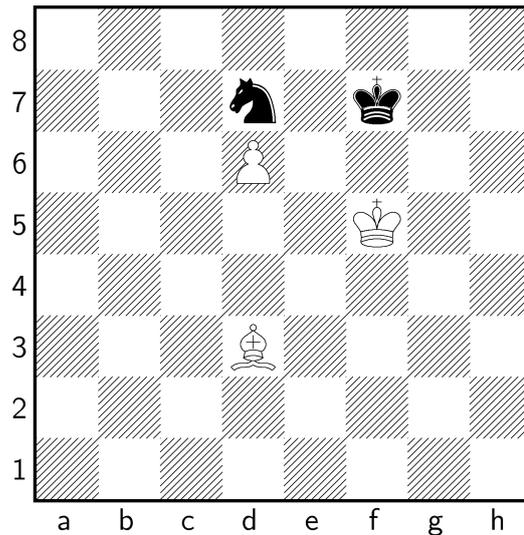
In dieser Stellung stand der Springer so schlecht, dass er praktisch nicht vorhanden  
war. Die Zugfolge ohne den Springer im Endspiel Läufer und Bauer gegen König  
wäre gleich gewesen.



Auch in dieser Stellung ist der Springer chancenlos:

1.Ld3-e4 Sd8-f7 2.Le4-c6 Sf7-d8 3.Lc6-d5 Sd8-f7?! 4.Kf6-e6! Wenn Weiß den Springer schlägt, ist Schwarz Patt

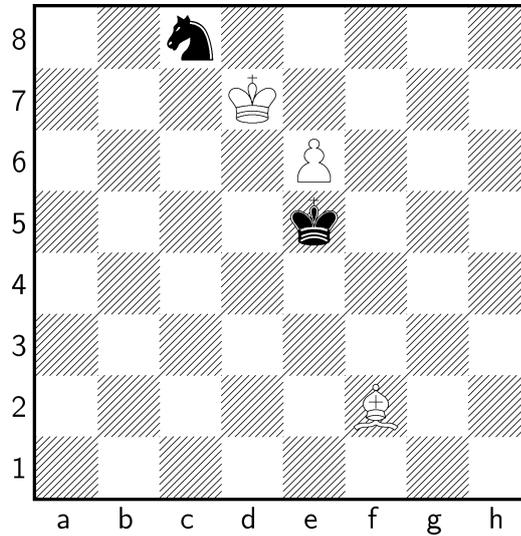
4...Sf8-d8+ 5.Ke6-d6 Schwarz ist im Zugzwang und verliert. Auf Kf8-g7 folgt Kd6-e7 mit Gewinn.



Bereits wenn der Bauer ein Feld weiter vom Umwandlungsfeld entfernt steht, sind die Chancen der Springerpartei ausreichend.

1.Ld3-b5 Es gibt verschiedene Verteidigungsmöglichkeiten:

- 1... Sd7-c5 2.Kf5-e5 Sc5-b7 3.d6-d7 Kf7-e7 4.Ke5-d5 Sb7-d6! Der Springerzug illustriert die ausreichenden schwarzen Verteidigungsmöglichkeiten. Mit einem zentral stehenden Springer kann Schwarz nicht in Zugzwang gebracht werden, während gleichzeitig der König sowohl das Umwandlungsfeld kontrolliert als auch droht, den Bauern zu schlagen. Die Stellung ist Remis.
- 1...Kf7-e8!? Schwarz begibt sich freiwillig in eine Fesselung  
2.Kf5-e6 Ke8-d8 Weiß kann den Springer wegen Patt nicht schlagen  
3.Lb5-c6 Sd7-b6 Auch diese Stellung ist Remis, weil Weiß keine Zugzwangssituation für den Springer organisieren kann.

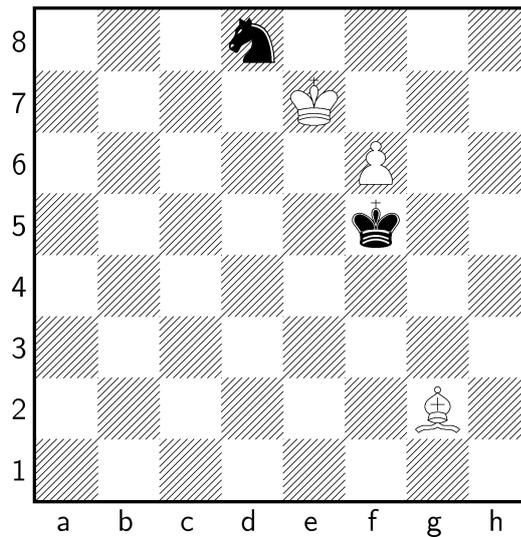


Weiß kann den Springer nicht schlagen, weil Schwarz dann den Bauern schlägt. Um diese Drohung aufrecht zu erhalten, muss der schwarze König zwischen den Feldern e5, f5 und f6 pendeln.

1...Ke5-f6! Zieht Schwarz Ke5-f5, kommt er nach Lf2-d4 in Zugzwang

2.Lf2-h4+ Kf6-f5 3.Lh4-d8 Kf5-e5 4.Ld8-c7+ Ke5-f6! Dasselbe Motiv nochmals. Auch hier würde Ke5-f5 verlieren.

5.Lc7-a5 Kf6-e5 Weiß kann nicht gewinnen, obwohl die ganze Zeit der Springer einsteht.



---

In dieser Stellung sind alle Figuren ein Feld in Richtung Brettrand verschoben. Das reicht für Weiß zum (wenn auch studienartigen) Gewinn.

1...Kf5-g6 2.Lg2-d5 Sonst spielt Schwarz Sd8-f7 und hält Remis.

2...Kg6-f5 Nach Kg6-g5 kommt Schwarz durch Ld5-e4 in Zugzwang

3.Ld5-f3 Kf5-g6 4.Lf3-h5+! Schwarz kann den Läufer natürlich nicht schlagen

5...Kg6-g5 5.Lh5-e8 Kg5-f5 6.Le8-a4 Kf5-g5 7.La4-b5! Das ist der entscheidende Abwartezug. Mit La4-c2 könnte man zwar den König abdrängen, würde aber den Springer befreien.

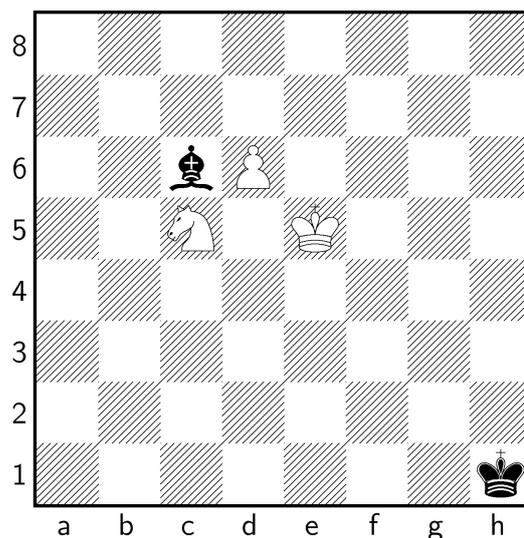
7...Kg5-f5 8.b5-d3+ Kf5-e5 9.Ld3-e4! Schwarz ist nicht nach g5 gegangen, weil er dann mit Ld3-e4 in Zugzwang gerät. Der Textzug geht aber trotzdem, weil Schwarz den Läufer nicht schlagen kann.

9...Sd8-e6 10.f6-f7 Schwarz musste die Blockade des Bauern aufgeben und hat jetzt eine Verluststellung. Recht schwierig, aber sehr instruktiv.



# Kapitel 35

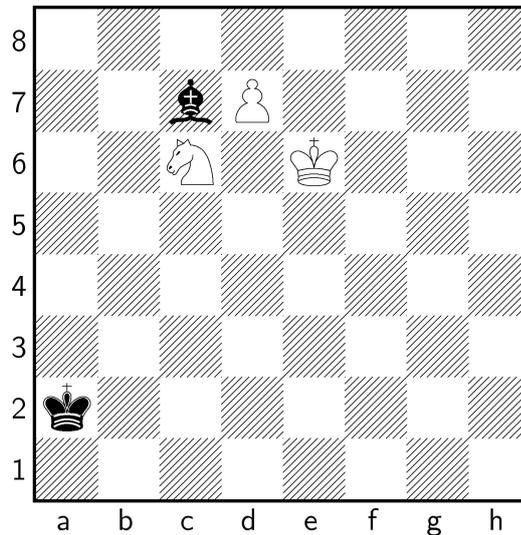
## Springer und Bauer gegen Läufer



Das Standardbeispiel in diesem Endspieltyp. Die weiße Gewinnidee besteht darin, mit dem Springer die Läuferdiagonale zu versperren, auf der der weiße Springer das Feld d7 kontrolliert. Aber das gelingt nicht:

1.Ke5-e6 Lc6-b5 2.Ke6-e7 Lb5-c6 3.Ke7-d8 Lc6-b5 4.Kd8-c7 Kh1-g1 5.Sc5-d3 Kg1-h1 6.Sd3-e5 Lb5-e8 In diesem Beispiel wurde bewusst darauf verzichtet, den schwarzen König heranzuführen, was natürlich anstelle der vielen Läuferzüge ebenfalls möglich war. Jetzt aber konnte Weiß keinen Abwartzug mehr machen, sondern musste die Diagonale wechseln. Im nächsten Zug droht Se5-c6.

7.Se5-d7 Kh1-g1 8.Kc7-d8 Le8-g6 9.Kd8-e7 Lg6-f5 Man kann hier das Beispiel bereits beenden. Schwarz hat die Kontrolle auf der zweiten Diagonale hergestellt, die d7 enthält. Weiß hat keine Fortschritte gemacht. Remis.



Der weiße Bauer ist ein Feld weiter vorgerückt. Der entscheidende Unterschied zur vorigen Stellung besteht jedoch darin, dass die Läuferdiagonale a5-d8 nur 4 Felder enthält, während es im vorigen Beispiel 5 waren. Zudem kann das Feld auf der 8. Reihe nicht mehr zum Wechsel der Diagonale genutzt werden. Das Ergebnis in dieser Stellung hängt vom Zugrecht ab.

Weiß am Zug gewinnt

1.Ke6-d5

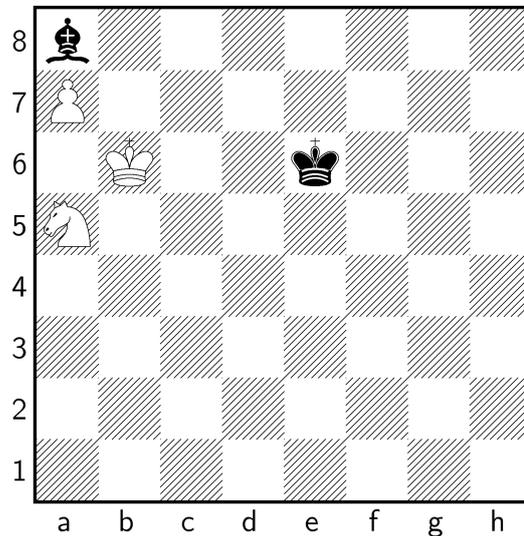
Variante 1: 1...Ka2-a3 2.Kd5-c4! (Sonst kommt Weiß selbst in Zugzwang und Schwarz erreicht Remis durch: 2.Kd5-c5 Ka3-a4 Zieht Weiß den Springer, wechselt Schwarz mit Lc7-d8 auf die längere Diagonale d8-h4. Zieht er den König, geschieht Lbc7-b6) Ka3-a4 3.Kc4-c5 Ka4-a3 4.Kc5-b5 Ka3-b3 5.Kb5-a6 Kb3-c4 6.Ka6-b7 Der Läufer hat kein Feld mehr. Weiß gewinnt.

Variante 2: 1...Ka2-b3 2.Sc6-d4+ Kb3-b4 3.Sd4-e6 Lc7-a5 4.Kd5-c6 Kb4-c4 5.Se6-c7 Die Diagonale ist versperrt, der Bauer geht zur Dame.

Schwarz am Zug hält Remis

1...Ka2-b3 2.Ke6-d5 Kb3-c3 3.Kd5-c5 Kc3-d3 4.Kc5-b5 Kd3-e4 5.Kb5-a6 Ke4-d5 6.Ka6-b7 Kd5-d6 Am Beginn war das Ziel des Königsmarsches nicht klar, doch jetzt erkennt man, dass nach einem unvermeidlichen Springerzug der Läufer

mit Lc7-d8 auf die längere Diagonale wechseln kann und Schwarz so das Remis sichert.



Die Gewinnidee ist klar. Weiß führt seinen König nach b8 und versperrt mit seinem Springer auf b7 die Diagonale. Es gibt jedoch eine versteckte Verteidigungsressource, die zuerst in einer Variante gezeigt werden soll:

Falsch

1.Kb6-c7 Ke6-e7 2.Kc7-b8? Ke7-d8! 3.Kb8xa8 Kd8-c7! Der weiße König ist auf a8 eingesperrt und der schwarze König kann zwischen den beiden Feldern c8 und c7 pendeln. Der weiße Springer ist nicht in der Lage, seinem König zu helfen, da er genauso bei jedem Zug seine Feldfarbe wechselt wie der schwarze König auf c7 und c8. Deshalb hätte z.B. im letzten schwarzen Zug Kd8-c8 noch verloren!

Richtig

1.Kb6-c7 Ke6-e7 2.Kc7-c8! Das erzwingt einen Wechsel in der Farbe des schwarzen Königfeldes

2...Ke7-e8 3.Sa5-c4 Ke8-e7 4.Kc8-b8 Ke7-d8 5.Sc4-d6 Kd8-d7 6.Sd6-b7 Kd7-c6 7.Kb8xa8 Kc6-c7 Jetzt steht der König auf einem Feld der falschen Farbe

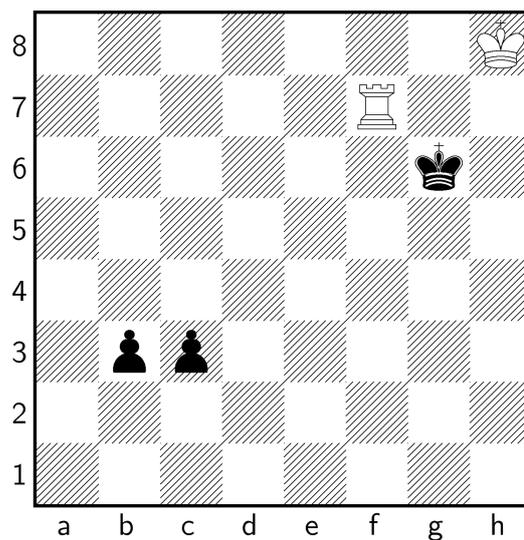
8.Sb7-d6 Weiß gewinnt.

## **Qualität gegen Bauern**

### **Turmendspiele**

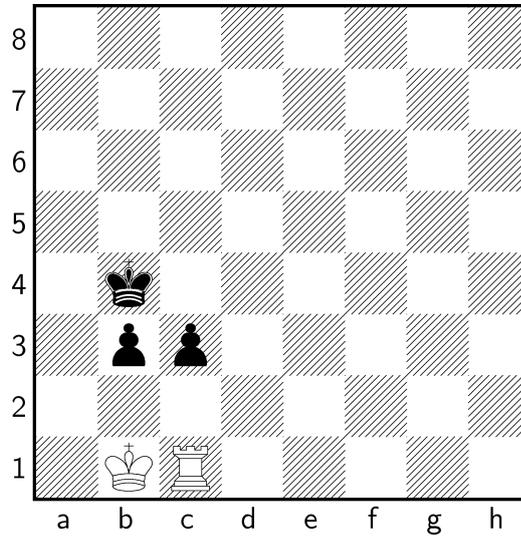
# Kapitel 36

## Turm gegen 2 verbundene Bauern



Im Abschnitt [Turm gegen Bauer](#) ging es um die Frage, ob die Turmpartei den Bauern beseitigen und gewinnen kann. Sind jedoch noch mehrere Bauern auf dem Brett, kann sie durchaus noch selbst verlieren. Zum Beispiel kann der Turm zwei verbundene Bauern auf der 6. (3.) Reihe nicht allein aufhalten:

1.Tb7 c2 2.Tc7 b2 3.Txc2 b1D und Schwarz gewinnt.



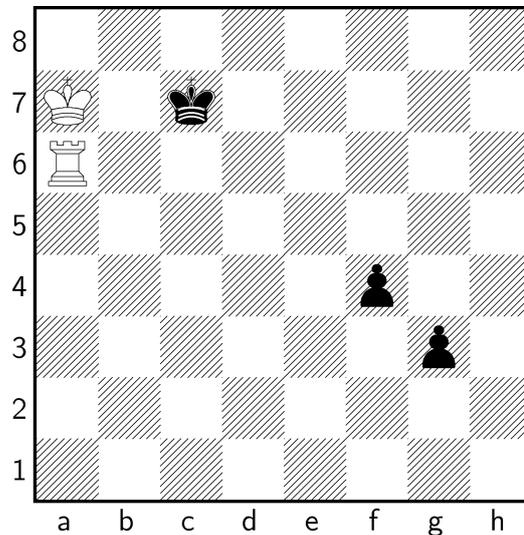
Gewinnidee: Weiß sperrt entweder die 4.Reihe oder greift die Bauern so mit dem Turm von hinten an, dass einer der beiden Bauern vorrücken muss. Nach dem Vorrücken kann sich der weiße König zwischen den Bauern festsetzen. Der schwarze König wird abgedrängt und die Bauern gehen verloren. Durch die Nähe zum Brettrand müssen sowohl Matt- als auch Pattmotive beachtet werden.

1.Th1

1...Kc4 2.Th8 Kd4 3.Tb8 Kd3 4.Kc1 (Txb3? Kd2! Remis) Kc4 5.Tb7 b2+ 6.Kc2 Kd4 7.Tc7 Weiß gewinnt

1...Ka3 2.Th4 c2+ (2...b2 3.Kc2) 3.Kc1 b2+ 4.Kxc2 Weiß gewinnt

Eine Verschiebung der Stellung Richtung Brettmitte ändert am Verfahren wenig, lediglich Matt- und Pattmotive spielen keine Rolle mehr.



Hat nur einer der beiden Bauern die 6.(3.) Reihe erreicht, dann kann der Turm die beiden Bauern allein aufhalten. Der Verteidiger hat nur Chancen, wenn sein König schneller herangeführt werden kann als der seines Opponenten. In der links gezeigten Stellung hängt das Ergebnis vom Zugrecht ab.

Weiß am Zug stellt seinen Turm hinter den vorderen Bauern und gewinnt:

1.Tg6 Kd7 2.Tg4

2...Ke6 3.Txf4 Ke5 4.Tg4 Auch der zweite Bauer geht verloren

2... g2 3.Txg2 Ke6 4.Tg5! 4...Kf6 5.Tc5

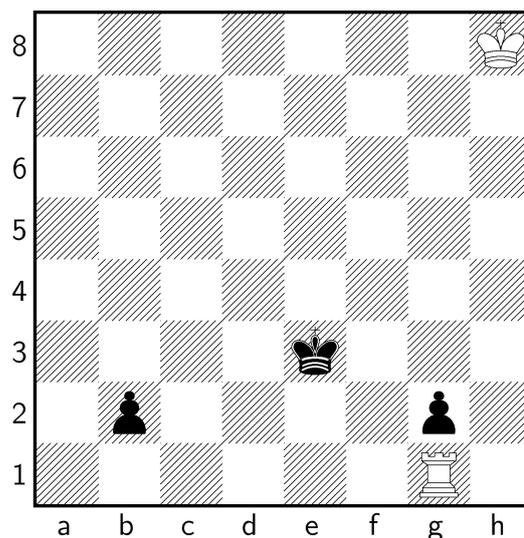
Dieser Stellungstyp ist bereits aus dem Abschnitt [Turm gegen Bauer](#) bekannt. Schwarz kann den Bauern nicht weiter vorrücken, weil er sonst nach Tc3 verloren geht. Deshalb kann Weiß problemlos seinen König heranzuführen.

Schwarz am Zug gewinnt: Er rückt mit 1...f3 seinen Bauern eins vor. Wie bereits gezeigt, wird der Turm mit den beiden Bauern auf der 6.(3.) Reihe nicht allein fertig.



## Kapitel 37

### Turm gegen 2 isolierte Bauern

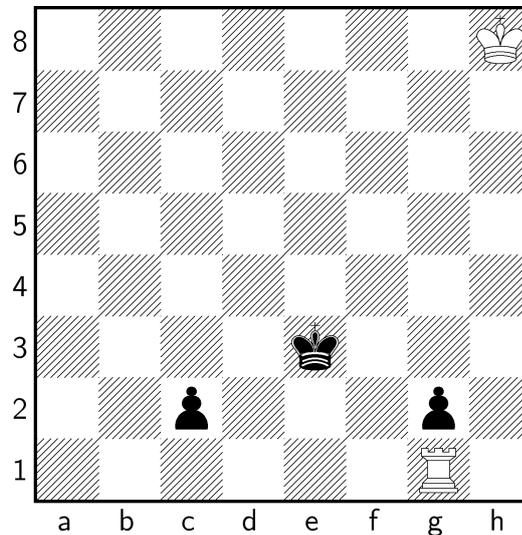


Gegen 2 isolierte Bauern hat es der Turm erheblich leichter als gegen verbundene. Der Turm kann die beiden Bauern selbst auf der vorletzten Reihe noch allein aufhalten, wenn mindestens 4 Linien zwischen ihnen liegen.

Schwarz am Zug gewinnt natürlich mit 1...Ke3-f2. Deshalb ist bei Weiß am Zug der erste Zug erzwungen:

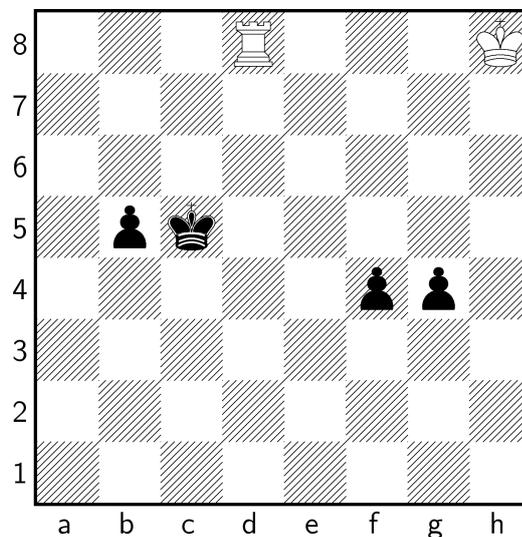
1.Tg1-b1 Der Turm wechselt die Seite. Der schwarze König kann die 2. Reihe nicht betreten. (1...Ke3-f2? 2.Tb1xb2+ und 3.Tb2xg2)

1...Ke3-d3 2.Tb1-g1 Erneuter Seitenwechsel - Remis



Sind die Bauern nur noch 3 oder weniger Linien voneinander entfernt, dann funktioniert die gerade vorgestellte Methode nicht mehr.

1.Tg1-c1 Ke3-d2 2.Tc1-g1 c2-c1D Schwarz gewinnt.



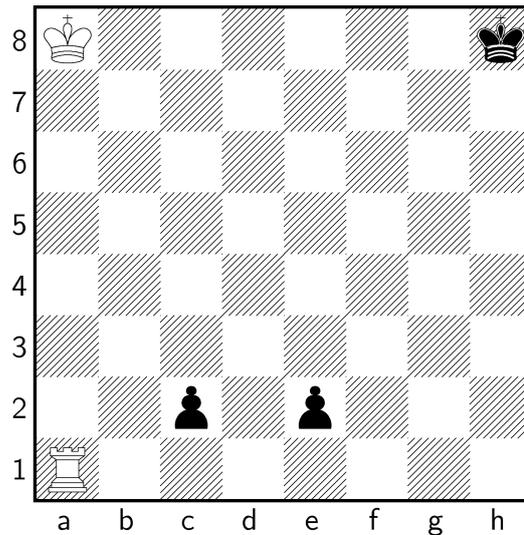
Die Kenntnis der beiden vorhergehenden Stellungen hilft bei der Lösung der Probleme in der nächsten Stellung. Der weiße König steht zu weit entfernt, um seinem Turm helfen zu können. Weiß kann einen der beiden verbundenen Bauern gewinnen, welchen soll er nehmen? Wird der g-Bauer geschlagen, dann stehen die beiden verbleibenden Bauern 3 Felder weit auseinander - Schwarz gewinnt. Wird der f-Bauer geschlagen, dann liegen 4 Linien zwischen den Bauern - Weiß hält Remis.

1.Td8-g8! g4-g3 2.Tg8-g4 b5-b4 3.Tg4xf4 b4-b3 4.Tf4-f1 g3-g2

5.Tf1-g1 b3-b2 6.Kh8-g7 Kc5-d4 7.Kg7-f6 Kd4-e3 8.Tg1-b1 Remis

1.Td8-f8? f4-f3 2.Tf8-f4 b5-b4 3.Tf4xg4 b4-b3 4.Tg4-g1 f3-f2

5.Tg1-f1 b3-b2 6.Kh8-g7 Kc5-d4 7.Kg7-f6 Kd4-d3 Schwarz gewinnt



Weiß gewinnt leicht gegen die beiden isolierten Bauern, wenn der König vor oder zusammen mit seinem Kontrahenten bei den Bauern eintrifft.

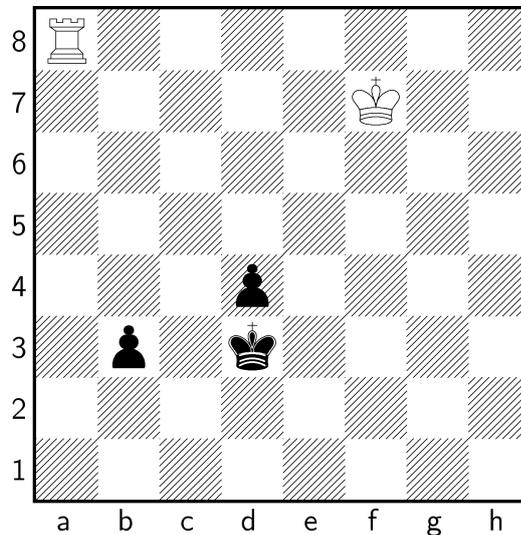
1...Kh8-g7 2.Ka8-b7 Kg7-f6 3.Kb7-c6 Kf6-e5 4.Kc6-c5 Ke5-e4

5.Kc5-c4 Ke4-e3 6.Kc4-c3 Ke3-f2 7.Kc3-d2

Weiß gewinnt, weil die beiden Bauern jetzt verloren gehen.

Weiß am Zug gewinnt am einfachsten durch Tg1.

Verschiebt man die beiden Bauern um eine Linie nach rechts (d2,f2), dann hält Schwarz am Zug das Remis. Weiß am Zug gewinnt.



Isolierte Bauern sind am stärksten, wenn sie nur eine Linie auseinander stehen, weil sie so am besten durch ihren König unterstützt werden können. Die links stehende Stellung zeigt für beide Seiten jeweils ein charakteristisches Verfahren.

Weiß am Zug hält Remis: Der Turm greift den am weitesten vorgerückten Bauern an. Der schwarze König wird durch Schachgebote vor den Bauern gezwungen. Danach wird der zweite Bauer angegriffen.

1.Ta8-b8 Kd3-c2 2.Tb8-c8+ Kc2-b2 3.Tc8-d8 Kb2-c3 4.Td8-c8+

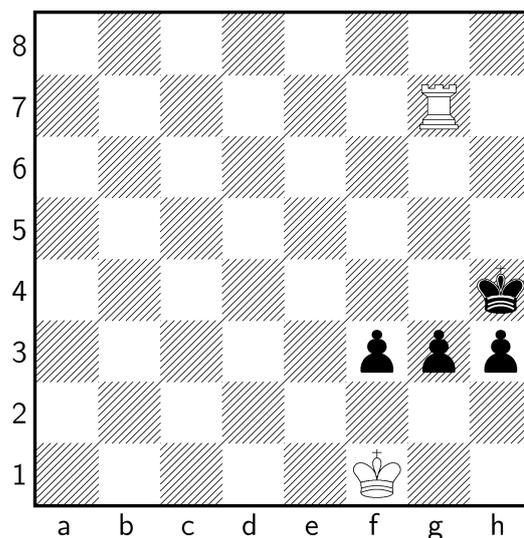
Schwarz am Zug gewinnt durch einen Trick:

1...b3-b2 2.Ta8-b8 Kd3-c2 3.Tb8-c8+ Kc2-b1 4.Tc8-d8 d4-d3!

5.Td8xd3 Kb1-c2! der b-Bauer geht zur Dame

# Kapitel 38

## Turm gegen 3 verbundene Bauern



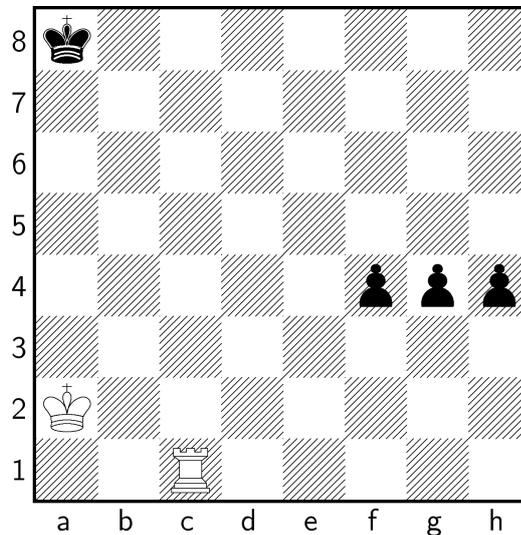
Stehen die drei verbundenen Bauern bereits auf der 6.(3.Reihe) und werden von ihrem König unterstützt, dann kann die Turmpartei nicht mehr gewinnen. Damit man überhaupt noch Remis halten kann, muss der König vor den Bauern stehen.

Ist in dieser Stellung Schwarz am Zug, kann Weiß aufgeben:

1...h3-h2 2.Tg7-h7+ Kh4-g5 3.Th7-h8 g3-g2+

Weiß am Zug hält Remis:

1.Kf1-g1 f3-f2+ 2.Kg1-f1 h3-h2 3.Tg7-h7+ Kh4-g5 4.Kf1-g2



Stehen die drei verbundenen Bauern auf der 5.(4.Reihe), dann kann sie der Turm allein nicht mehr aufhalten. In Abwesenheit beider Könige verliert die Turmpartei:

1.Tc1-c4 g4-g3 2.Tc4xf4 h4-h3

2 Bauern auf der 6.(3.) Reihe: Diese Bauernstellung ist bereits aus dem Abschnitt [Turm gegen 2 verbundene Bauern](#) bekannt. Schwarz gewinnt.

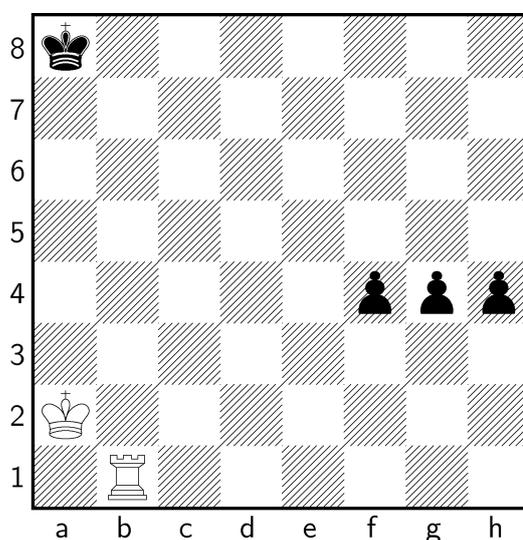
In der abgebildeten Stellung nützt auch ein Spiel auf Matt nichts mehr:

1.Ka2-b3 g4-g3 2.Kb3-c4 g3-g2 3.Kc4-c5 f4-f3 (h4-h3 wäre dasselbe Motiv)

4.Kc5-b6 Ka8-b8 5.Tc1-e1 Kb8-c8 6.Kb6-c6 Kc8-d8

7.Kc6-d6 f3-f2 8.Te1-a1 Kd8-e8 9.Kd6-e6 Ke8-f8

Weiß kann mit 10.Ke8-f8 die Mattdrohung nicht aufrecht erhalten, weil dann 10...f2-f1D+ folgt.



Im Unterschied zur vorigen Stellung steht hier der Turm auf b1. Dadurch gewinnt Weiß durch ein Schachgebot ein Tempo. Das reicht zum Remis. Das Motiv ist sehenswert.

1.Ka2-b3 g4-g3 2.Kb3-c4 g3-g2 3.Kc4-c5 f4-f3 (auch hier ist h4-h3 dasselbe Motiv)

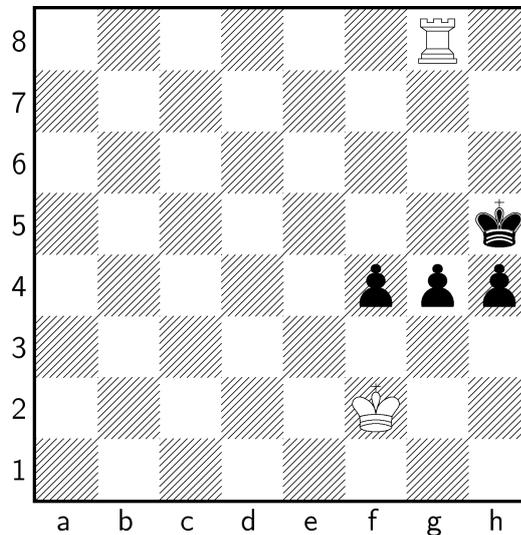
4.Kc5-b6 Ka8-b8 5.Kb6-c6+ Das zusätzliche Tempo!

5...Kb8-c8 6.Tb1-a1 Kc8-d8 7.Kc6-d6 Kd8-e8

8.Kd6-e6 Ke8-f8 9.Ke6-f6 Kf8-g8

Bis jetzt wurden die Mattdrohungen auf der 8. Reihe aufgestellt, jetzt wechselt Weiß auf die h-Linie. Schwarz kann nicht gewinnen, weil das Tempo für f3-f2 fehlt!

10.Ta1-a8+ Kg8-h7 11.Ta8-a7+ Kh7-h6 12.Ta7-a8 Kh6-h5 13.Kf6-f5 Remis



In dieser Stellung wirken die weißen Figuren optimal zusammen. Der König blockiert die Bauern von vorn, der Turm greift von hinten an.

Weiß am Zug gewinnt leicht:

1.Kf2-g2 h4-h3+ 2.Kg2-h2 Kh5-h4 3.Tg8-h8+ Kh4-g5 4.Th8-f8 f4-f3  
5.Kh2-g3 Kg5-g6 6.Tf8-g8+ Kg6-f5 7.Tg8xg4 h3-h2 8.Tg4-h4

Mit Schwarz am Zug ist der Gewinn für Weiß ebenfalls möglich:

1...h4-h3 2.Tg8-h8+ Kh5-g5 3.Kf2-g1 der Schlüsselzug!

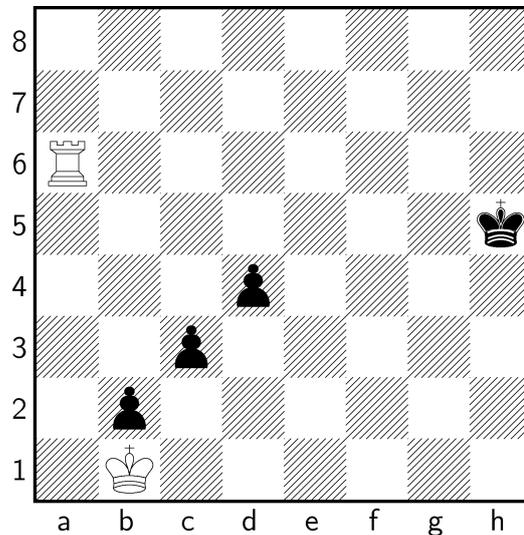
3...Kg5-f5 4.Kg1-h2 Kf5-e4 5.Th8-g8

Schwarz hat jetzt mehrere Möglichkeiten:

5...Ke4-f5 6.Tg8-g7 f4-f3 7.Kh2-g3

5...f4-f3 6.Tg8xg4+ Ke4-e3 7.Kg3xh3 f3-f2 8.Kh3-g2 Ke3-e2 9.Tg4-f4

5...Ke4-f3 6.Tg8-g7 Kf3-e2 (oder 6...g4-g3+ 7.Kh2xh3 Ke2-f2 8.Tg7-a7)  
7.Tg7xg4 f4-f3 8.Tg4-e4+ Ke2-f1 9.Kh2-g3 f3-f2 10.Te4-f4



Stehen die Bauern nicht auf einer Reihe, kann sich der König zwischen ihnen festsetzen. In diesem Beispiel sind die Bauern allerdings sehr weit vorgerückt und der schwarze König ist weit entfernt. Weiß am Zug gewinnt natürlich leicht mit 1.Ta6-d6. Aber Schwarz am Zug hält Remis:

1...d4-d3! 2.Ta6-d6 d3-d2 3.Kb1-c2 Kh5-g5!

Der einzige Zug. Kg4 verliert, weil Weiß das notwendige Tempo gewinnt, um mit 4.Td6-g6+ und Tg6-g1 auf die erste Reihe zu wechseln. Danach schlägt Weiß den Bc3 und gewinnt.

4.Td6-d8 Kg5-f4 5.Td8-f8+ Kf4-e3 6.Tf8-f1 Ke3-d4

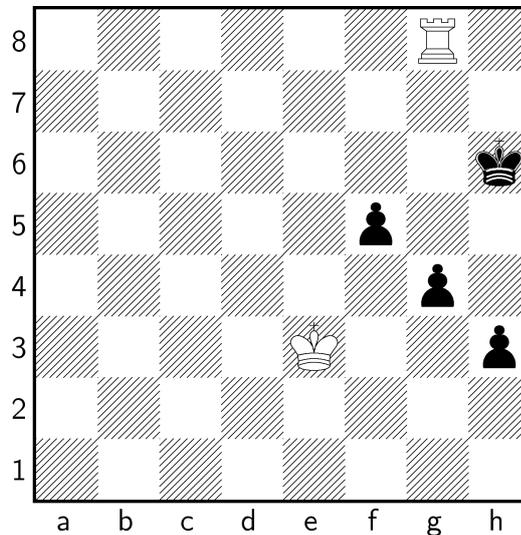
Der weiße Turm kann nicht gleichzeitig den schwarzen König abdrängen und die erste Reihe bewachen. Remis.

Weiß kann einen zweiten Plan probieren:

2.Td6-f6 Kh5-g4! Es drohte Tf6-f3. z.B.: 2...Kh5-g5? 3.Tf6-f3 d3-d2 4.Tf3-f1 Kg5-g4 5.Kb1-c2 Kg4-g3 6.Kc2xc3 Kg3-g2 7.Tf1-d1 und Weiß gewinnt.

3.Tf6-f1 Kg4-g3 4.Kb1-a2 Kg3-g2 5.Tf1-d1 b2-b1D+! Nur dank dieser Pointe hält Schwarz Remis. (5...c3-c2? 6.Td1-d2+ Kg2-f1 7.Ka2xb2+-)

6.Td1xb1 c3-c2 7.Tb1-c1 Kg2-f3 8.Ka2-b2 d3-d2 9.Kb2xc2 Remis



Diese Stellung ist eine Endspielstudie. Ich bezweifle, dass ein durchschnittlicher Vereinsspieler in einer Partie auf alle angegebenen Züge kommen würde. Aber da dasselbe ebenfalls auf potentielle Gegner zutrifft, ergibt sich vielleicht doch durch die folgende Analyse ein kleines Plus für den Leser.

Ist Schwarz am Zug, dann gewinnt Weiß leicht:

Entweder 1...Kh6-h7 2.Tg8-g5 Kh7-h6 3.Tg5xf5 h3-h2 4.Tf5-f1 g4-g3 5.Ke3-f3

Oder 1...Kh6-h5 2.Ke3-f4 Kh5-h6 3.Kf4xf5

Ist Weiß am Zug, dann besteht der einzige Gewinnweg darin, die Zugpflicht auf Schwarz abzuwälzen, was nicht ganz einfach ist:

1.Ke3-e2!!! Der einzige Gewinnzug

1...Kh6-h5 2.Ke2-f2 Schwarz hat jetzt die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten:

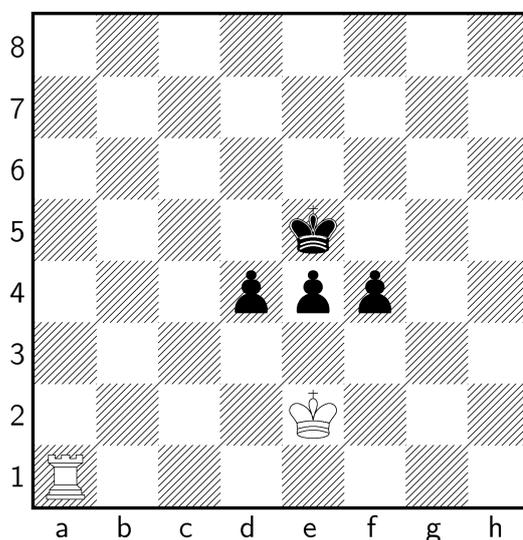
2...Kh5-h6 3.Kf2-e3 und Schwarz ist wie gewünscht am Zug

2...Kh5-h4 3.Tg8-g7 Kh4-h5 (oder 3...g4-g3+ 4.Tg7xg3 h3-h2 5.Tg3-g8) 4.Kf2-g3 Kh5-h6 5.Tg7-g8

2...f5-f4 3.Tg8-h8+ Kh5-g5 4.Kf2-g1 Dieser Stellungstyp wurde oben bereits besprochen.

Die vielen Studien zum Thema Turm gegen 3 verbundene Bauern in den Endspielbüchern haben mir keine Ruhe gelassen. Ich habe ob der vielen studienhaften einzigen Züge fast die Krise gekriegt. Einziger Ausweg: Ein paar normale Stellungen aufbauen und probieren was passiert. Es sind in vielen Fällen nicht die

schnellsten (Computer-) Lösungen, vermutlich aber die einfachsten. Hier ist das Ergebnis:



1.Ta1-a5+ Ke5-e6 2.Ta5-b5

Weiß will mit dem König zwischen die Bauern gelangen, dazu muss deren Reihe aufgebrochen werden. Mit dem Textzug wird genau das erzwungen. Zieht der König nach d6 oder f6, dann stellt sich der Turm nach f5 oder d5 und der angegriffene Bauer muss ziehen. Ganz schlecht ist jetzt 2...e4-e3 wegen 3.Tb5-a5

2...f4-f3+ 3.Ke2-f2 Ke6-d6

Schlechter ist 3...d4-d3 weil der schwarze König zusehen muss, wie alle seine Bauern verspeist werden: 4.Kf2-e3 Ke6-d6 5.Ke3xe4 f3-f2 6.Tb5-b1 d3-d2 7.Ke4-e3

4.Tb5-b8 Kd6-e5 5.Tb8-d8 d4-d3 6.Kf2-e3

Nachdem der Turm in den Rücken der Bauern überführt wurde, muss Schwarz einen zweiten Bauern ziehen, der weiße König steht jetzt optimal.

6...Ke5-f5 7.Td8-e8

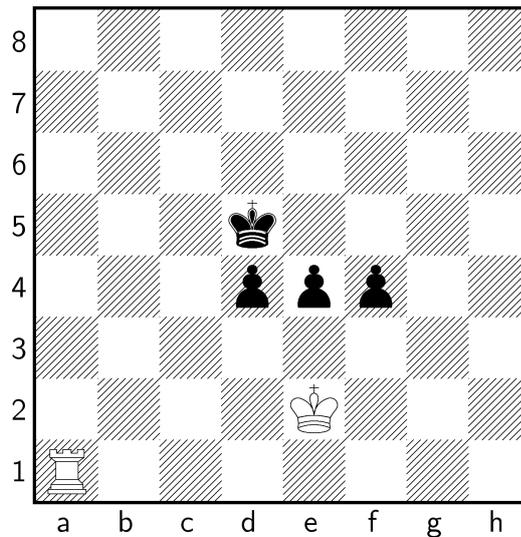
Jetzt fällt der erste Bauer. Schwarz darf ihn sich aussuchen:

- 7...Kf5-g5 8.Te8xe4 Kg5-f5 9.Ke3xf3
- 7...f3-f2 8.Te8-f8+
- 7...d3-d2 Die technisch schwierigste Variante, weil der schwarze König einbrechen kann.

8.Ke3xd2 Kf5-f4 9.Te8-f8+ Kf4-g3 10.Kd2-e3 Kg3-g2  
 11.Tf8-f4! Hier konnte man das Endspiel noch zum Remis vermurksen:  
 11.Ke3xe4? fe-f2! mit Remis

– 11...Kg2-g3 12.Ke3xe4 f3-f2 13.Ke4-e3

– 11...Kg2-g1 12.Tf4-g4+ Kg1-f1 13.Tg4xe4 f3-f2 14.Te4-f4



1.Ta1-a5+ Kd5-c4 Im Unterschied zur vorigen Stellung kann Schwarz vor seine Bauern gelangen.

2.Ta5-f5 f4-f3+ 3.Ke2-f2 Kc4-c3 4.Tf5-e5

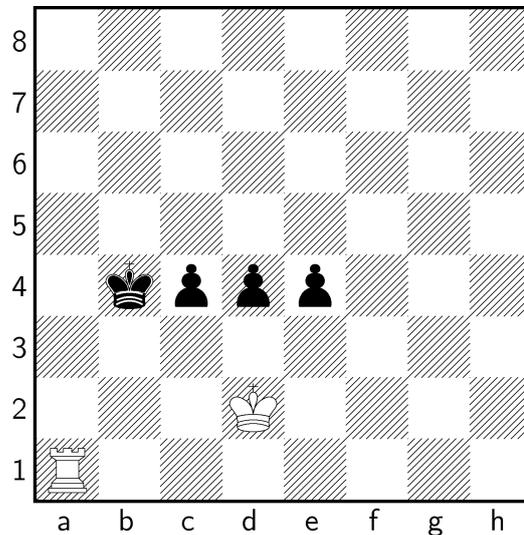
Schwarz hat zwei Möglichkeiten:

• 4...d4-d3 5.Kf2-e3 Kc3-c2 6.Te5xe4 d3-d2 7.Te4-c4+ Kc2-b3 8.Tc4-d4

• 4...Kc3-d3 5.Te5-e8 e4-e3+ 6.Kf2xf3 Kd3-d2 7.Te8-a8!

Der Turm muss jetzt seitlich angreifen, weil Schwarz sonst nur noch mit seinem König hin- und herzieht.

7...Kd2-d3 8.Ta8-a2 Kd3-c4 9.Kf3-e4 Kc4-c3 10.Ta2-h2 d4-d3 11.Ke4xe3



Hier reicht der Platz nicht mehr für seitliche Manöver des Turms. Obendrein ist der schwarze König noch weiter vorgerückt. Trotzdem führt hier dieselbe Strategie wie in den vorangegangenen Stellungen zum Erfolg:

- Der Turm greift die Bauern von hinten an und erzwingt die Auflockerung der Bauernstellung.
- Der König setzt sich zwischen den Bauern fest, wonach Schwarz den Bauernverlust nicht mehr verhindern kann.

1.Ta1-b1+ Kb4-c5 2.Tb1-b8 Kc5-d5 3.Tb8-e8 e4-e3+ 4.Kd2-e2 Kd5-c6 5.Te8-d8 Kc6-c5 6.Td8-d7 c4-c3 7.Ke2-d3

Hier kann die Analyse beendet werden, da dieser Stellungstyp bereits ausgiebig betrachtet wurde.

Weitere interessante Motive ergeben sich, wenn sich Schwarz auf die a-Linie abdrängen lässt:

1...Kb4-a4 2.Tb1-b8 Ka4-a3 3.Tb8-e8 e4-e3+ 4.Kd2-e2 Ka3-b3

Der Gewinn ist noch nicht gesichert. Auf 5.Te8-b8+? folgt 5....Kb3-c2! mit Remis

5.Te8-d8 Kb3-c3 6.Td8-d7 d4-d3+ 7.Ke2xe3 Kc3-c2

8.Td7-a7 c4-c3 9.Ta7-a1 d3-d2 10.Ke3-e2

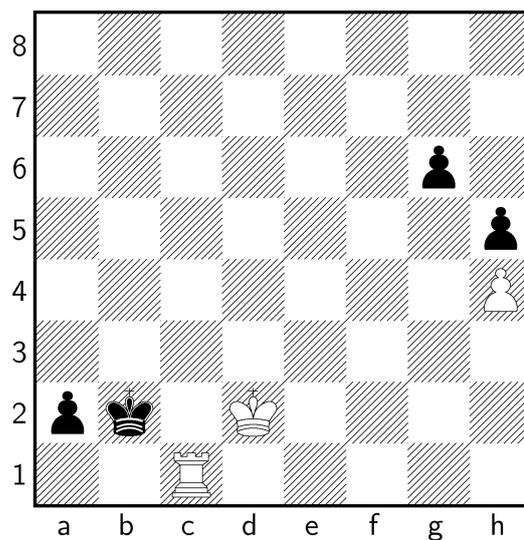
8.Ta7 ist ein bereits bekanntes Verfahren gewesen. Der Turm wurde zurück beordert.

10...Kc2-b2 11.Ta1-h1 Kb2-c2 12.Th1-g1

In den letzten Zügen wurde Schwarz letztendlich noch austempiert. Es gab aber einige Möglichkeiten, die Partie zum Remis zu verderben, z.B. mit 11.Ta1-d1, was ja auch recht plausibel aussah.

# Kapitel 39

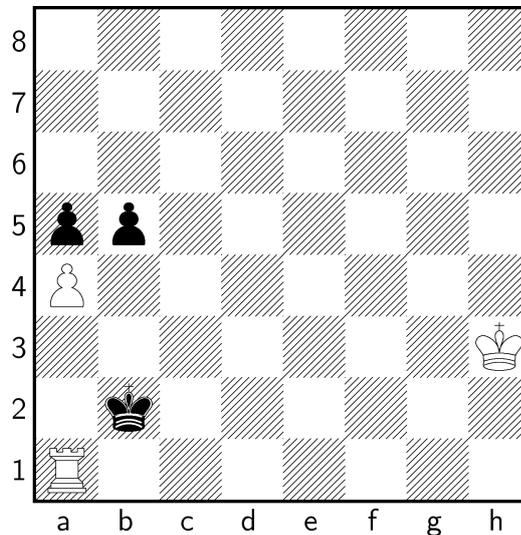
## Turm und Bauern gegen Bauern



Weiß muss den Turm gegen den a-Bauern opfern. Mit einem Trick gelingt das so, dass die Partie noch gewonnen werden kann:

1.Tc1-a1! Kb2xa1 2.Kd2-c2! Hier konnte man mit 2.Kd2-c1? noch alles vermurksen

2...g6-g5 3.h4xg5 h5-h4 4.g5-g6 h4-h3 5.g6-g7 h3-h2 6.g7-g8D h2-h1D 7.Dg8-g7#



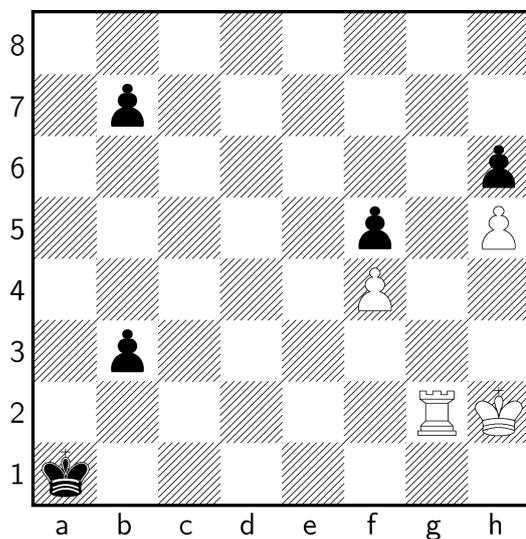
Wenn Weiß seinen Turm wegzieht, dann führt b5xa4 zu einem schnellen Remis. Will Weiß gewinnen, dann muss er seinen Turm opfern. Wenn er den Turm jedoch einfach stehen läßt, dann erreicht Schwarz Remis:

1.a4xb5? Kb2xa1 2.b5-b6 a5-a4 3.b6-b7 a4-a3 4.b7-b8D a3-a2 Remis, weil der weiße König zu weit weg ist, um eine Mattdrohung aufzustellen, siehe den Abschnitt [Dame gegen Bauer](#).

Auch Ta1-a2+ reicht nicht. Zum Gewinn führt jedoch ein sehenswerter Trick:

1.Ta1-a3! Kb2xa3 2.a4xb5 Ka3-b2 3.b5-b6 a5-a4 4.b6-b7 a4-a3 5.b7-b8D+

Der Unterschied zum Turmopfer auf a1 besteht darin, dass Schwarz hier einmal seinen König ziehen musste, damit sein eigener Bauer weiter vorrücken kann. So fehlt ihm ein Tempo und mit einem Bauern auf der dritten Reihe gibt es keine Pattmotive mehr.



Ohne Worte: 1.Tg2-g5!!

Annahme des ||Geschenks||:

1...h6xg5 2.h5-h6 b3-b2 3.h6-h7 b2-b1D 4.h7-h8D+ Ka1-a2

5.Dh8-a8+ Ka2-b2 6.Da8xb7+ Kb2-c2 7.Db7xb1+ Kc2xb1 8.f4xg5

Ablehnung:

1...b3-b2 2.Tg5xf5 b2-b1D 3.Tf5-a5+ Ka1-b2 4.Ta5-b5+ Kb2-c2

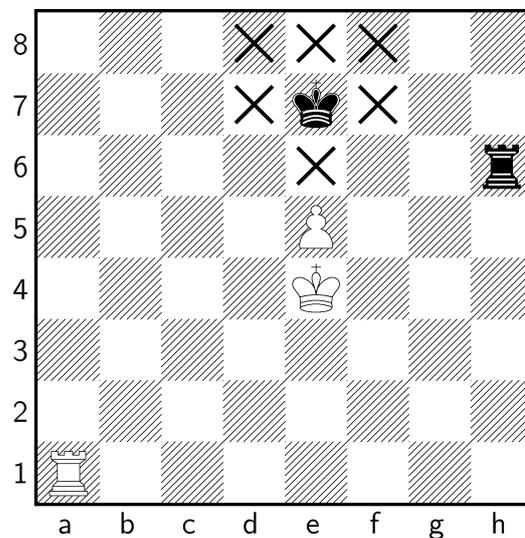
5.Tb5xb1 Kc2xb1 6.f4-f5



# Kapitel 40

## Turm und 1 Bauer gegen Turm

Das Endspiel Turm und Bauer gegen Turm hat große praktische Bedeutung, weil es häufiger als andere elementare Endspiele aufs Brett kommt und außerdem bei vorhergehenden Abtuschen und dem Vorrücken von Bauern die Konsequenzen sehr genau berechnet werden müssen.

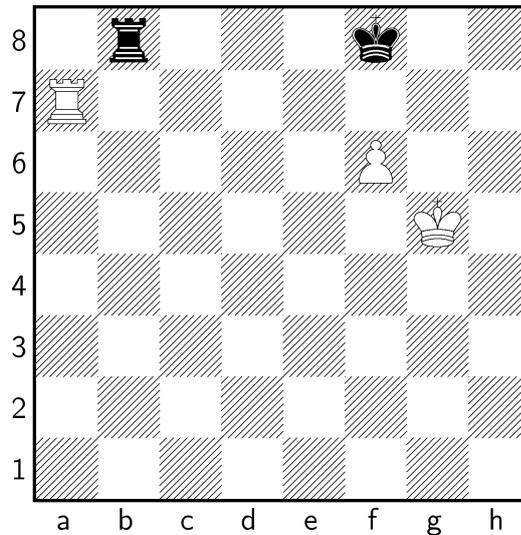


Eine Schlüsselstellung im Endspiel Turm und Bauer gegen Turm. Befindet sich der schwarze König in der markierten Zone, dann kann Weiß nicht gewinnen. Folgende Grundideen sollte man sich merken:

- Der schwarze König hält sich vor dem Bauern auf.
- Der schwarze Turm blockiert zunächst die 6. Reihe. Diese kann der weiße König nicht ohne Hilfe überschreiten.

- Wird der Bauer auf die 6. Reihe vorgeschoben, dann hat der weiße König kein Feld mehr, auf dem er sich vor den Schachgeboten des schwarzen Turms verbergen kann. In dieser Situation gehört der schwarze Turm dann hinter den Bauern, keinesfalls auf die 7. oder 8. Reihe.
- Turmtausch führt zu einem Remis-Bauernendspiel.

1. Ke4-d5 Th6-g6 2. Ta1-a7+ Ke7-e8 3. e5-e6 Tg6-g1 Remis

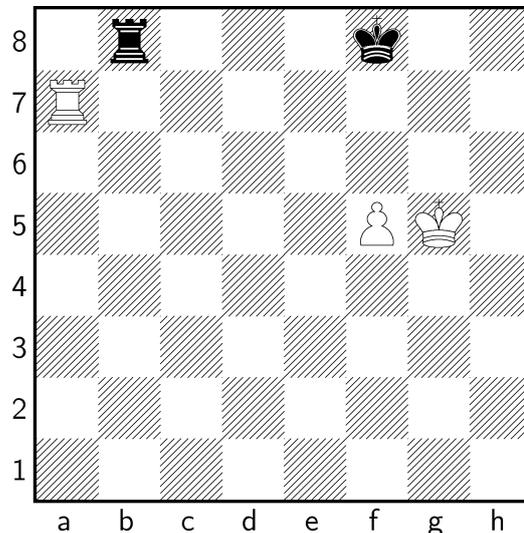


Für Weiß am Zug ist diese Stellung elementar gewonnen, weil der schwarze Turm die Grundreihe wegen Matt nicht mehr verlassen darf:

1. Kg5-g6 Tb8-d8 2. Ta7-h7 Kf8-g8 3. f6-f7+ Kg8-f8 4. Th7-h8+ Kf8-e7 mit Gewinn für Weiß

Schwarz am Zug hält Remis, indem er seinen Turm hinter den Bauern bringt. Der weiße König hat kein Feld, um sich vor den Schachgeboten zu verstecken. Turmtausch führt zu einem Remis-Bauernendspiel:

1... Tb8-b1 2. Kg5-g6 Tb1-g1+ mit Remis



Weiß am Zug kann den Bauern nicht ziehen, weil das wie gerade gezeigt Remis ergibt. Aber mit dem Vorrücken des Königs kann er gewinnen:

1.Kg5-g6 Tb8-b1 2.Ta7-a8+ Kf8-e7 3.f5-f6+ Ke7-e6

Jetzt gibt es zwei gute und einen schlechten Zug:

- 4.Ta8-e8+ Ke6-d7 5.f6-f7 Tb1-g1+ 6.Kg6-h5 mit Gewinn
- 4.Ta8-a6+ Ke6-e5 5.f6-f7 Tb1-g1+ 6.Kg6-h7 Tg1-h1+ 7.Kh7-g7 Th1-g1+ 8.Ta6-g6 mit Gewinn

4.f6-f7? Tb1-g1+ 5.Kg5-h6 Ke6xf7 mit Remis

Schwarz kann in dieser Stellung sehr leicht Remis halten, indem er das Vorrücken des Königs verhindert:

1...Tb8-b6 2.f5-f6 Tb6-b1

Es hat sich Stellung 1 ergeben, die Remis ist.

Es gibt noch einen zweiten und erheblich schwierigeren Weg zum Remis. Dieser ist aber dennoch interessant, weil er eine andere Verteidigungsmethode zeigt, die angewendet werden kann, wenn es dem schwarzen König nicht gelingt, vor dem Bauern zu stehen:

1...Tb8-b1 2.Kg5-g6 Tb1-f1 3.Kg6-f6

Es droht Matt. Der schwarze König muss ziehen. In einem solchen Fall sollte man folgende Regel anwenden:

- Der König gehört in die kurze Ecke.

- Der Turm gehört in die lange Ecke.

Richtig ist deshalb:

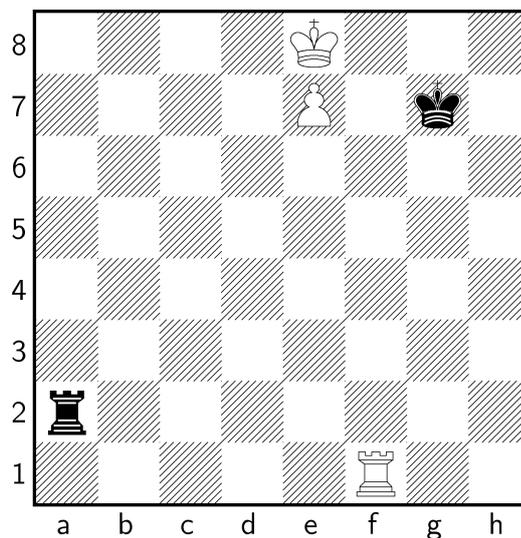
3...Kf8-g8! 4.Ta7-a8+ Kg8-h7 5.Ta8-f8! Soll Zugzwang schaffen

5...Tb1-a1! 6.Tf8-e8 Ta1-f1! mit Remis

Wenn Weiß statt 6.Tf8-e8 den König zieht: 6.Kf6-e7 dann retten Angriffe von der Seite:

6...Ta1-a7+ 7.Ke7-f6 Ta7-a6+ 8.Kf6-g5 Ta6-a5 mit Remis

Wie bereits angedeutet, verliert Schwarz wenn er mit 3...Kf8-e8 in die andere Richtung zieht. Es ist jedoch nicht gerade einfach, das vollständig zu zeigen. Ich verzichte deshalb hier auf die Angabe weiterer Varianten.



Schwarz am Zug hält mit seitlichen Schachgeboten Remis, weil der weiße König nicht bis zum Turm gehen kann, ohne seinen Bauern einzubüßen:

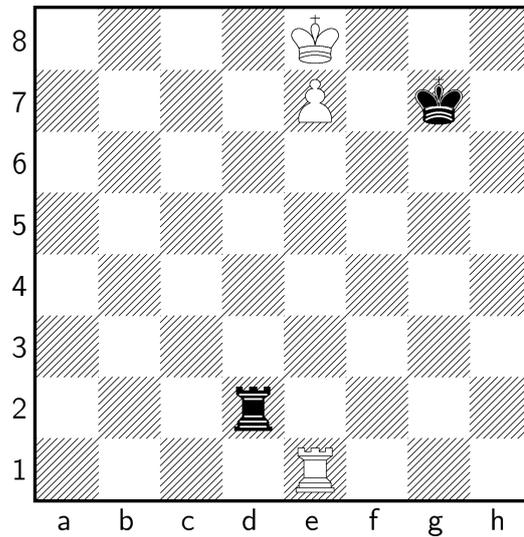
1...Ta2-a8+ 2.Ke8-d7 Ta8-a7+ 3.Kd7-d6 Ta7-a6+ 4.Kd6-c5 Ta6-e6 Remis

Weiß am Zug gewinnt. Der große Averbach schlägt dazu 1.Tf1-d1 vor. Noch schneller geht es laut den Tablebases mit dem einfachen Zug 1.Tf1-e1!

Danach nützen Schachgebote nichts mehr, weil sich der König dem Turm nähert und damit das notwendige Tempo zur Bauernumwandlung gewinnt.

Auf 1..Kg7-f6 spielt Weiß 2.Ke8-f8 und gewinnt ebenso leicht.

Der plausibelste Verteidigungszug für Schwarz ist 1...Ta2-d2, was zunächst ein Ausbrechen des weißen Königs verhindert. Diese Stellung ist ein neues Diagramm wert!



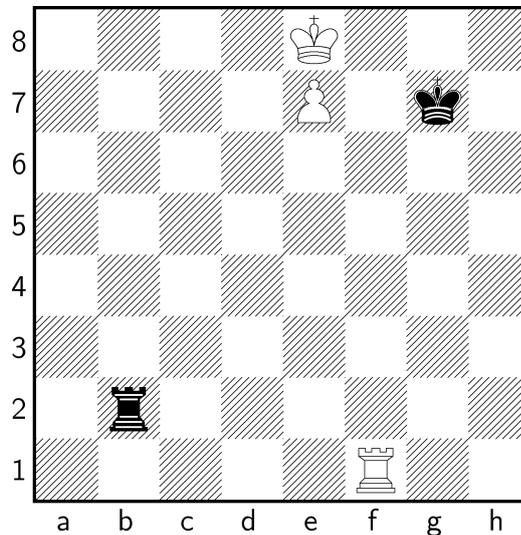
1. Te1-g1+ Kg7-h6 (1...Kg7-f6 führt zur vorhergehenden Stellung)

2. Tg1-g4! Der Schlüsselzug. Der Turm gehört auf die 4. Reihe. Die Methode wird Brückenbau genannt.

2...Td2-e2 3. Ke8-f7 Te2-f2+ 4. Kf7-e6 Tf2-e2+ 5. Ke6-f6 Te2-f2+

6. Kf6-e5 Tf2-e2+ 7. Tg4-e4

Die Brücke ist fertig: Be7, Ke5, Te4. Schwarz kann die Bauernumwandlung nicht mehr verhindern.



Diese Stellung unterscheidet sich von der ersten dadurch, dass der schwarze Turm eine Linie näher am weißen König steht. In diesem Fall funktioniert der Remisplan für Schwarz nicht mehr, Weiß gewinnt:

1...Tb2-b8+ 2.Ke8-d7 Tb8-b7+ 3.Kd7-d6 Tb7-b8!

Noch das Beste. Der Plan aus der vorigen Stellung scheitert: 3...Tb7-b6+? 4.Kd6-c7 Tb6-e6 5.Kc7-d7 und der Bauer ist durch

4.Kd6-c7 Tb8-a8 5.Tf1-a1!

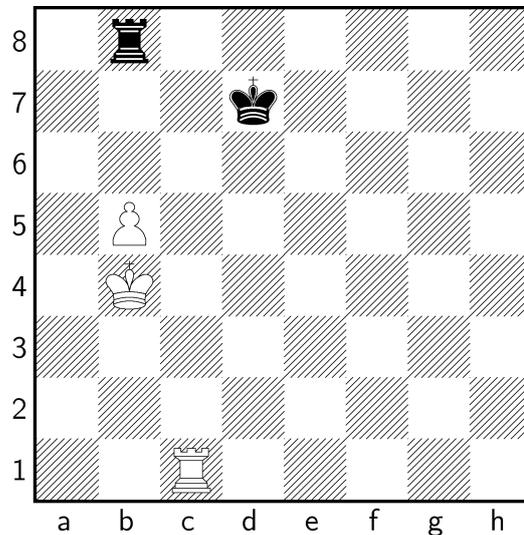
Wenn Schwarz den angebotenen Turm schlägt, muß Weiß beweisen, dass er das Endspiel Dame gegen Turm beherrscht:

5...Ta8xa1 6.e7-e8D siehe den Abschnitt [Dame gegen Turm](#)

Anderenfalls geht der Bauer zur Dame:

5...Ta8-h8 6.Kc7-d7 mit Gewinn

Schlussfolgerung: Schwarz am Zug hält in diesem Stellungstyp Remis, wenn zwischen Turm und Bauer wenigstens 3 Linien liegen.



Der schwarze Turm ist vom Bauern seitlich abgedrängt. Es stellt sich die Frage, ob das partieentscheidend ist. In der links stehenden Stellung hängt das Ergebnis vom Zugrecht ab. Weiß am Zug gewinnt, weil der König in die Verteidigung einbrechen kann, ohne das der schwarze König das verhindern kann:

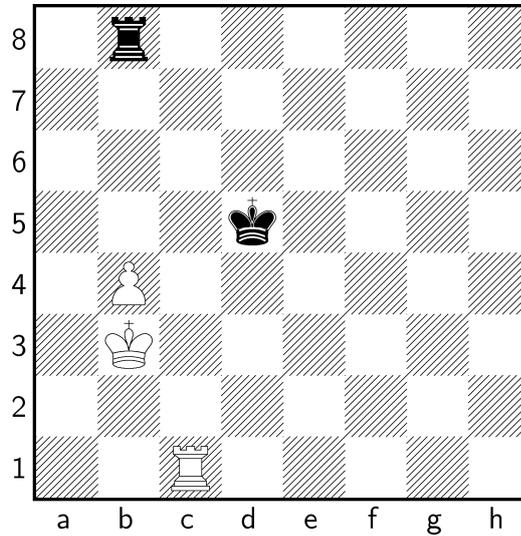
1.Kb4-a5 Tb8-a8+ 2.Ka5-b6 Ta8-b8+ 3.Kb6-a6 Tb8-a8+ 4.Ka6-b7 mit Gewinn

Schwarz am Zug kann sich retten:

1...Tb8-c8!

Sowohl der Übergang ins Bauernendspiel mit 2.Tc1xc8 2...Kd7xc8 3.Kb4-a5 Kc8-b7

als auch das Ausweichen mit dem Turm 2.Tc1-h1 Kd7-c7 führen nur zum Remis.



In dieser Stellung kann Weiß nicht gewinnen. Zwischen Turm und Bauern liegen 3 Felder. Außerdem verhindert der schwarze König, dass der weiße Turm den Bauern von der Seite decken kann:

1.Kb3-a4 1...Tb8-a8+ 2.Ka4-b5 Ta8-b8+ Der weiße König kommt nicht weiter

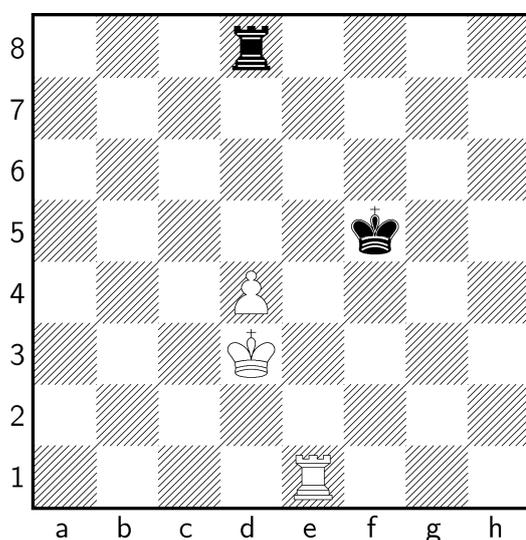
Oder

1.Tc1-c4 Kd5-d6 2.Kb3-a4 Kd6-d5!

Es ist unbedingt notwendig, die Königsstellung zu verbessern. 2...Tb8-a8+ verliert: 3.Ka4-b5 Ta8-b8+ 4.Kb5-a6 Tb8-a8+ 5.Ka6-b7 Ta8-a4 6.Tc4-c6+ Kd6-d5 7.b4-b5 mit Gewinn

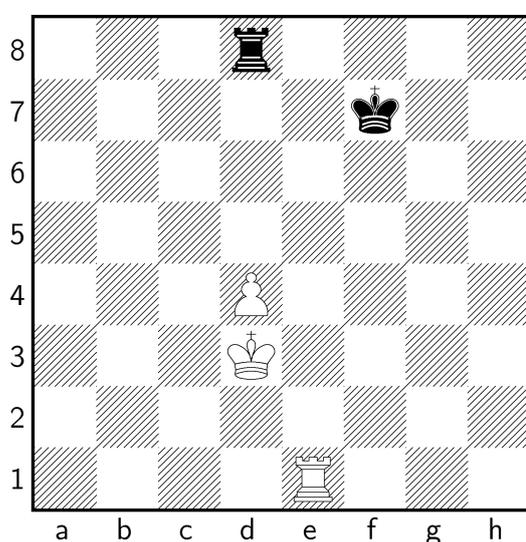
Deshalb:

3.Tc4-c5+ Kd5-d6 4.Ka4-a5 Tb8-a8+ mit Remis



In dieser Stellung hat Weiß mehr Platz. Das ändert aber nichts am Remis-Ergebnis. Wenn sich der weiße König auf den Vormarsch begibt, verbleibt der Bauer ungeschützt und fällt dem Schwarzen zum Opfer.

1.Kd3-c4 Td8-c8+ 2.Kc4-b5 Tc8-d8 3.Kb5-c5 Td8-c8+ 4.Kc5-b6 Tc8-d8 5.Te1-d1 Kf5-e4 Remis



Diese Stellung unterscheidet sich von der vorhergehenden in der schlechteren schwarzen Königsstellung. Wenn Weiß am Zug ist, kann er seinen Bauern mit dem Turm von der Seite decken und mit dem König angreifen:

1.Kd3-c4 Td8-c8+ 2.Kc4-b5 Tc8-d8 3.Kb5-c5 Td8-c8+ 4.Kc5-b6 Tc8-d8

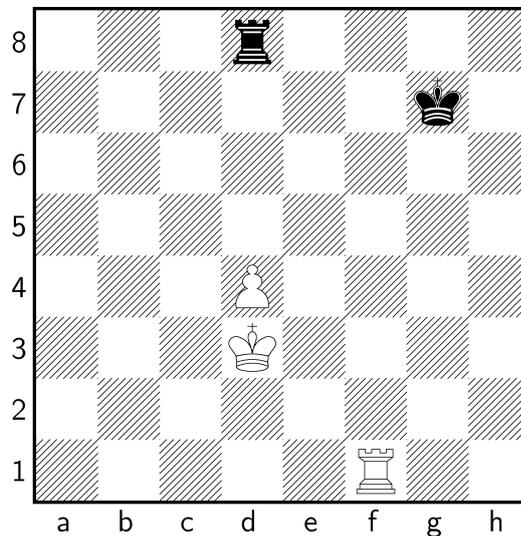
5.Te1-e4 Kf7-f6 6.Kb6-c7 Td8-d5 7.Kc7-c6 Td5-d8 8.d4-d5 mit Gewinn

Schwarz am Zug hat genau das eine notwendige Tempo, um seine Königsstellung zu verbessern:

1...Kf7-f6 2.Kd3-c4 Td8-c8+ 3.Kc4-b5 Tc8-d8 4.Kb5-c5 Td8-c8+

5.Kc5-b6 Tc8-d8 6.Te1-e4 Kf6-f5 7.Te4-h4 Kf5-e6 Remis

Statt dem letzten Zug ist sicherlich 7...Kf5-g5 ein einfacherer Remiszug. 7...Kf5-e6 ist aber allgemeingültiger, weil er auch noch mit einem weiter links stehenden Bauer funktioniert.



In diesem Beispiel ist der schwarze König eine weitere Linie abgedrängt. Das reicht zum weißen Sieg:

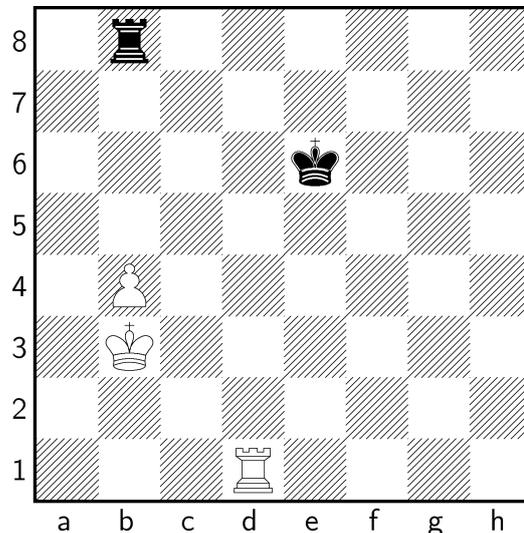
1.Kd3-c4 Td8-c8+ 2.Kc4-b5 Tc8-d8 3.Kb5-c5!?

Dem Zug habe ich ein !? gegeben. Er stammt von Averbach. Die Tablebases schlagen hier 3.Tf1-d1! vor. Das führt nach der Fortsetzung 3...Kg7-f6 4.Kc5-c6 zwei Züge schneller zum Sieg.

3...Td8-c8+ 4.Kc5-b6 Tc8-d8 5.Tf1-d1 Kg7-f6 6.Kb6-c7 Td8-d5

7.Kc7-c6 Td5-d8 8.d4-d5 Td8-c8+ 9.Kc6-d7 Tc8-a8 10.d5-d6 mit Gewinn

Der Bauer geht zur Dame. Am Ergebnis ändert sich nichts, wenn in der Ausgangsstellung Schwarz am Zug ist. Tatsächlich ist kein Zug zu finden, der die schwarze Position verbessert.



In dieser Stellung kann Weiß sein Königsmanöver nicht durchführen, das in der vorigen Stellung zum Sieg führte. Deshalb muss Ka4 nicht betrachtet werden. Da auf der 4. Reihe aber 6 Felder für den Turm zur Verfügung stehen, könnte man probieren, den Bauern von der Seite zu decken:

1.Td1-d4 Ke6-e5 2.Td4-h4 Ke5-d5 3.Kb3-a4 Kd5-c6 4.Th4-h6+ Kc6-b7 Remis

In diesem Fall nutzt Schwarz den Abzug des Turms sofort aus, um den König vor den Bauern zu stellen, was das Remis nach bekanntem Muster garantiert. Aber auch das Decken mit dem König nutzt nichts:

2.Kb3-c3 Tb8-c8+ 3.Td4-c4 Tc8-b8!

Natürlich nicht 3...Tc8xc4+?, weil das Bauernendspiel verloren ist. Der weiße König erreicht das Schlüsselfeld a6 des Bauern b4 und gewinnt: 4.Kc3xc4 Ke6-d6 5.Kc4-b5 Kd6-c7 6.Kb5-a6 mit Gewinn

4.Tc4-c5+ Ke5-d6 5.Kc3-c4 Tb8-a8 6.Kc4-b5 Ta8-b8+ mit Remis

Wenn Schwarz in der Ausgangsstellung am Zug ist, gibt es nur einen einzigen Zug, der zum Remis führt. Das Zugrecht ist hier also eher nachteilig:

1...Ke6-e5! Einziger Zug

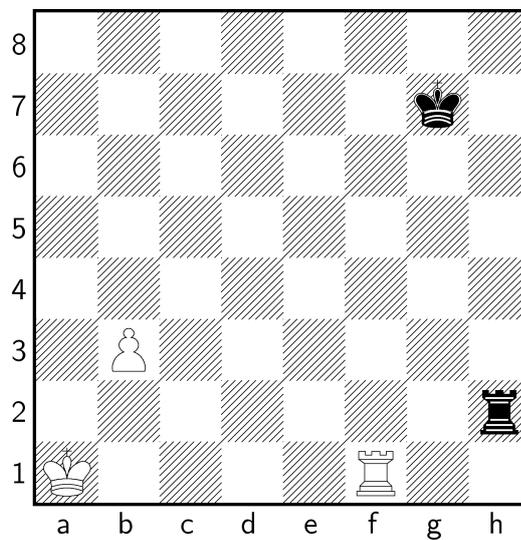
2.Td4-d7 2...Ke6-e6! Einziger Zug

3.Td7-a7 Ke6-d6 4.Kb3-a4 Kd6-c6 5.Ka4-a5 Tb8-b5+ 6.Ka5-a4 Tb5-b8 Remis

In den Endspielbüchern wird dieser Stellungstyp noch weiter variiert: Noch eine Linie mehr zwischen Bauer und gegnerischem König, Bauer auf der dritten Reihe

und so weiter. Viele neue Ideen ergeben sich dadurch nicht. Wenn man sich die hier dargestellten Pläne merkt, sollte man auch damit klarkommen.

Die folgenden beiden Stellungen sind dadurch charakterisiert, dass der weiße König von seinem Bauern abgeschnitten ist. Dadurch steigen die Remischancen. Deshalb müssen hier nur Stellungen betrachtet werden, in denen der schwarze König ebenfalls weit abseits postiert und seinerseits vom Bauern entfernt ist. Befindet er sich in einer Partie in der Nähe des Bauern, kann man gleich Remis geben.



Weiß kann verschiedene Pläne versuchen, alle enden mit Remis: Im ersten Plan rückt er sofort seinen Bauern vor:

1.b3-b4 Th2-h4 2.Tf1-b1 Kg7-f6

Der weiße Turm muss den Bauern decken, deshalb kann Schwarz seinen König aktivieren.

3.Ka1-a2 Kf6-e6 4.Ka2-b3 Ke6-d6 5.Tb1-c1 Th4-h8

Dieser Stellungstyp ist von der vorhergehenden Seite bereits als Remis bekannt.

Das Bauernendspiel nach 3.b4-b5 ist ebenfalls Remis: 3...Th4-a4+ 4.Ka1-b2 Ta4-b4+ 5.Kb2-c2 Tb4xb1 6.Kc2xb1 Kf6-e6

Der zweite mögliche Plan von Weiß besteht darin, zuerst den König zu befreien:

1.Ka1-b1 Kg7-g6 2.Kb1-c1 Kg6-g7 3.Tf1-d1 Kg7-f6 4.Td1-d2 Th2-h1+

4...Th2-h3 geht auch: 5.Kc1-c2 Kf6-e5 6.b3-b4 Th3-h8 7.Kc2-c3 Th8-b8

Dagegen verliert Schwarz mit 4...Th2-h8? weil Weiß nach 5.Td2-e2! seinen eigenen König befreit hat, der schwarze König aber immer noch ausgesperrt ist, siehe vorhergehende Stellungen.

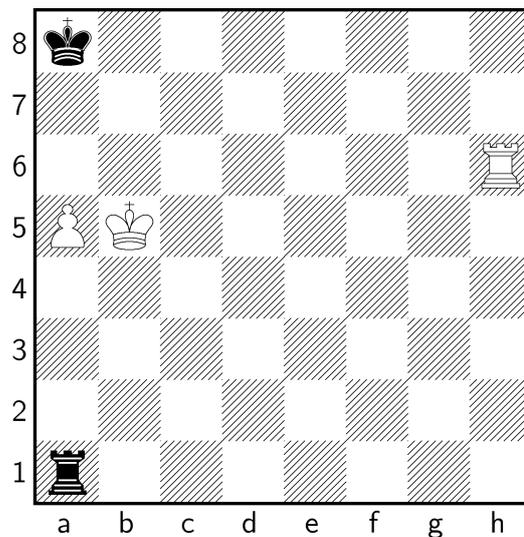
5.Kc1-b2 Kf6-e5 6.Td2-d3 Th2-h8 Remis



# Kapitel 41

## Turm und Randbauer gegen Turm

Mit einem Randbauern steigen die Remischancen der verteidigenden Seite, weil die Bewegungsfreiheit des gegnerischen Königs eingeschränkt ist. Er kann sich durch den Bauern nicht gegen seitliche Angriffe schützen.

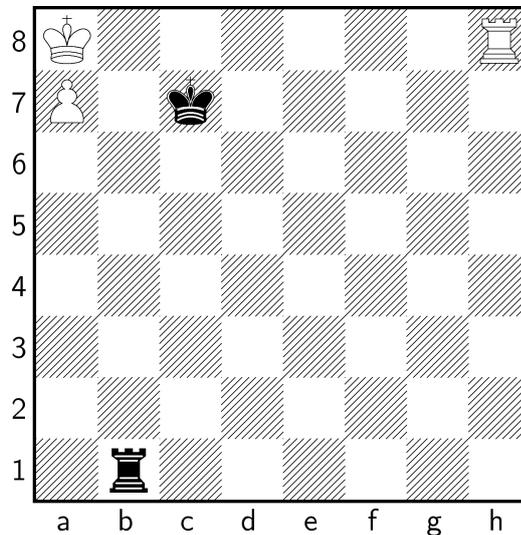


1.Kb5-a6 Ta1-b1

Auf Th6-h8+ antwortet Schwarz Tb1-b8, im möglichen Bauernendspiel kann der König nicht aus der Ecke vertrieben werden.

Schwarz kann es sogar noch toller treiben:

1...Ka8-b8 2.Th6-h8+ Kb8-c7 Das ist immer noch Remis!



Diese Stellung könnte sich auch aus der vorigen ergeben haben, wenn Schwarz mutwillig aus der Ecke herausspaziert ist.

1.Th8-h2 Tb1-c1 Am einfachsten. Aber Schwarz kann sich sogar noch weiter abdrängen lassen:

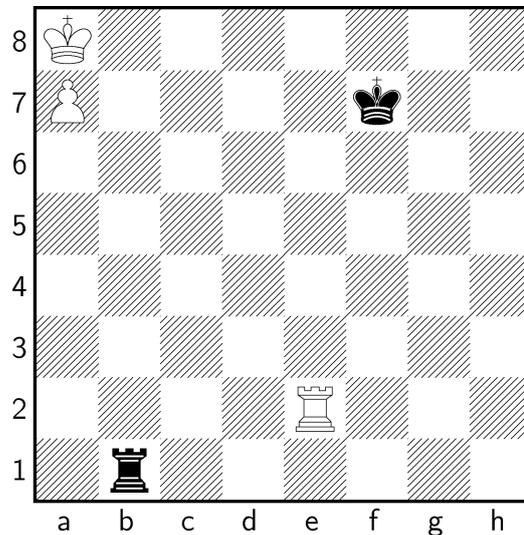
1...Tb1-b3 2.Th2-c2+ Kc7-d7 das ist immer noch Remis

Selbst 2...Kc7-Kd6 ist noch möglich, danach muss Schwarz allerdings sehr genau spielen, um nicht zu verlieren:

3.Tc2-c8 Tb3-a3! (jetzt verliert 3...Kd6-d7?, weil der weiße König ausbrechen kann: 4.Tc8-b8 Tb3-a3 5.Ka8-b7 Ta3-b3+ 6.Kb7-a6 Tb3-a3+ 7.Ka6-b6 Ta3-b3+ 8.Kb6-c5 mit Gewinn)

4.Ka8-b7 Ta3-b3+ 5.Kb7-a6 Tb3-a3 Remis

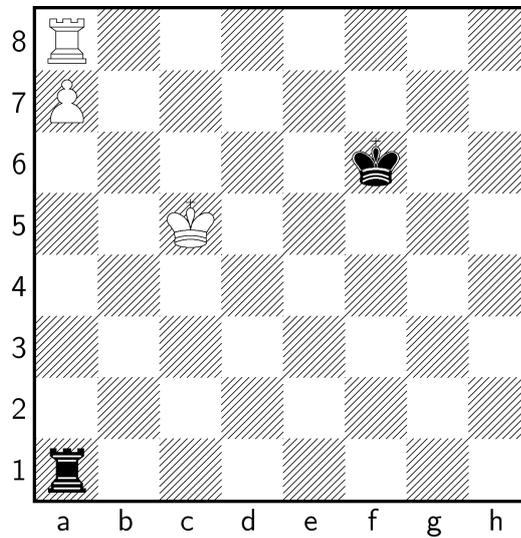
Die Krone setzt Schwarz dem Ganzen auf, wenn er auf 3.Tc2-d2+ mit 3...Kd7-e7 antwortet, das ist immer noch Remis!



Erst in dieser Stellung ist der schwarze König so weit entfernt, dass Weiß gewinnen kann. Der König bricht aus der Ecke aus und der Bauer geht zur Dame. Allerdings muß man auch hier das Endspiel Dame gegen Turm perfekt beherrschen, denn u.U. wird der Turm zur Bauernumwandlung geopfert.

1.Te2-c2 Kf7-e7 2.Tc2-c8

- 2...Ke7-d6 3.Tc8-b8 Tb1-a1 4.Ka8-b7 Ta1-b1+ 5.Kb7-c8 Tb1-c1+ 6.Kc8-d8 Tc1-h1 7.Tb8-b6+ Kd6-c5 8.Tb6-c6+ Kc5-d5 (oder 8...Kc5-b5 9.Tc6-c8) 9.Tc6-a6 mit Gewinn
- 2...Ke7-d7 3.Tc8-b8 Tb1-a1 4.Ka8-b7 Ta1-b1+ 5.Kb7-a6 Tb1-a1+ 6.Ka6-b6 Ta1-b1+ 7.Kb6-c5 mit Gewinn



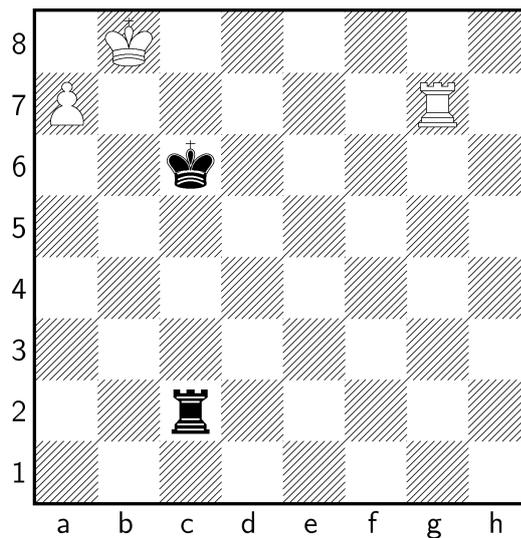
In dieser Stellung muss Schwarz am Zug etwas gegen die Drohung Ta8-f8+ unternehmen. Spielt er jetzt jedoch

1...Kf6-f7? dann verliert er mit einem allgemein bekannten Motiv: 2.Ta8-h8 Ta1xa7 3.Th8-h7+ mit Turmverlust

Richtig ist stattdessen:

1...Kf6-g7 2.Kc5-b6 Ta1-b1+ Remis

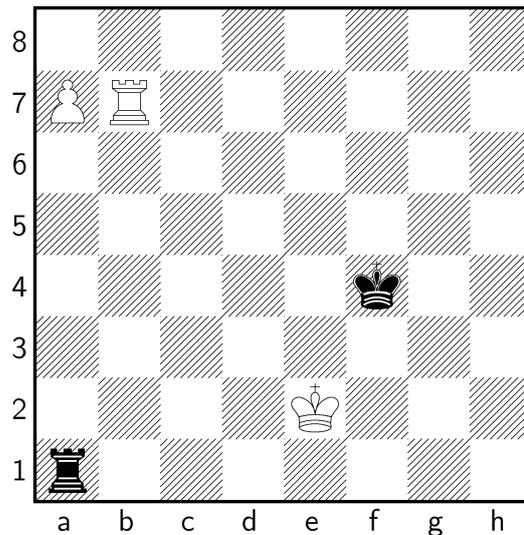
Der König kann zwischen g7 und h7 pendeln, den Rest erledigt der Turm allein.



Schwarz am Zug kann nichts gegen die drohende Umwandlung unternehmen. Wichtig in dieser Variante ist das Zwischenschach 3.Tg7-c7+:

1...Tc2-b2+ 2.Kb8-c8 Tb2-a2 3.Tg7-c7+

- 3...Kc6-b6 4.Tc7-b7+ Kb6-c6 5.Kc8-b8 mit Gewinn
- 3...Kc6-d6 4.Kc8-b8 Ta2-b2+ 5.Tc7-b7 mit Gewinn



In dieser Stellung führt das direkte Wettrennen der beiden Könige nur zum Remis:

1.Ke2-d3? Kf4-e5 2.Kd3-c4 Ke5-d6 3.Kc4-b5 Ta1-b1+ 4.Kb5-a6 Tb1-a1+ Remis

Weiß gewinnt, in dem er dem schwarzen König den Weg abschneidet:

1.Tb7-e7

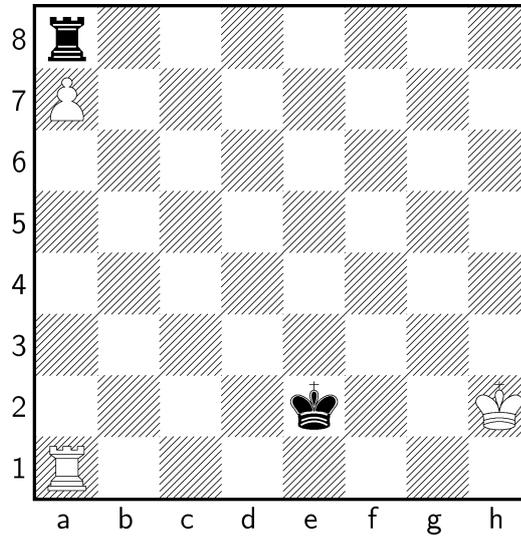
Schwarz kann zwei verschiedene Pläne versuchen. Er kann sofort mit dem König eine Durchbruchversuch starten oder seinerseits den weißen König vom Bauern abschneiden:

Plan 1: 1...Kf4-f5 2.Ke2-d3 Kf5-f6 3.Te7-h7 Kf6-e6 4.Kd3-c4 Ke6-d6 5.Kc4-b5 Ta1-b1+ 6.Kb5-a6 Tb1-a1+ 7.Ka6-b7 Ta1-b1+ 8.Kb7-c8 Tb1-a1 9.Kc8-b8 mit Gewinn

Plan 2: 1...Ta1-a3 2.Ke2-d2 Kf4-f5 3.Kd2-c2 Kf5-f6 4.Kc2-b2 Ta3-a6 5.Te7-h7 Kf6-e5 6.Kb2-b3 Ke5-d5 7.Kb3-b4

(Das ist der Averbach-Zug. Die Tablebases haben hier einen kürzeren Weg in petto: 7.Th7-h5+ Kd5-d4 8.Th5-h4+ Kd4-c5 9.Th4-a4)

7...Ta6-a1 8.Kb4-b5 mit Gewinn

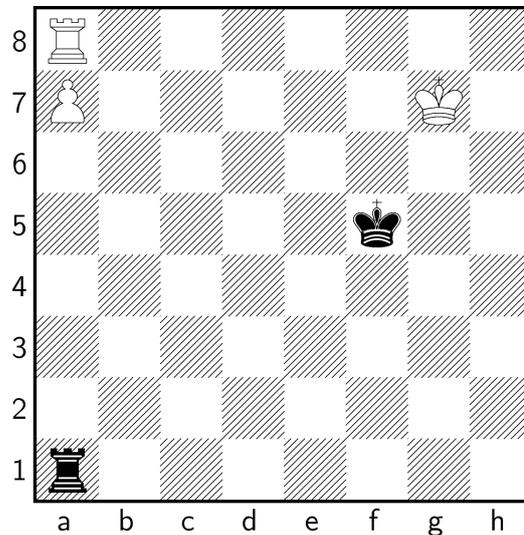


Eine sehr interessante Stellung. Der weiße König steht viel weiter vom Bauern entfernt als der schwarze. Aber bei einem Randbauern treten automatisch Mattmotive auf den Plan, die genutzt werden können. Zunächst jedoch wird durch das Behindern des schwarzen Königs Zeit für die Annäherung des eigenen Königs gewonnen:

1.Ta1-a3 Ke2-d2 2.Kh2-g3 Kd2-c2 3.Kg3-f4 Kc2-b2 4.Ta3-a6! (Einzigiger Zug. Ta3-a5 führt nur zum Remis.)

4...Kb2-c3 5.Kf4-e5 Kc3-b4 6.Ke5-d6 Kb4-b5 7.Ta6-a1 Kb5-b6 8.Ta1-b1+ Kb6-a6 (8...Kxa7 verliert wegen Matt nach 9.Kd6-c7!)

9.Kd6-c7 Ta8-xa7+ 10.Kc7-c6 Matt oder Turmverlust



In den folgenden Stellungen steht der weiße Turm auf dem Umwandlungsfeld und möchte von dort mit Schach ausbrechen. Der schwarze König ist deshalb bemüht, sich im „Schatten“ einer anderen Figur aufzuhalten. Dafür kommen der gegnerische König oder der eigene Turm in Frage.

1...Kf5-g5! Schnell in den Schatten, es drohte Ta8-f8+

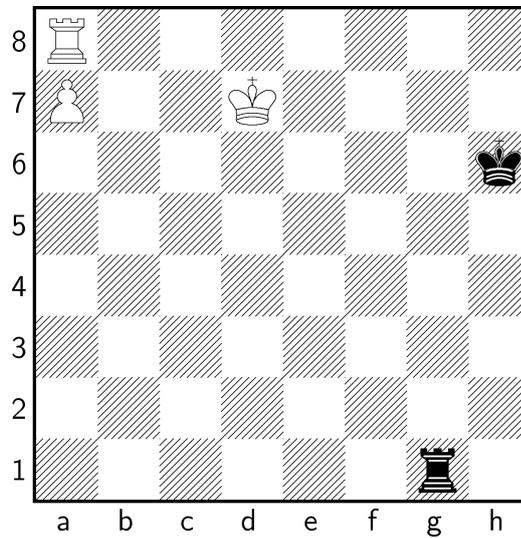
2.Kg7-f7 Kg5-f5 3.Kf7-e7 Kf5-e5 4.Ke7-d7 Ke5-d5 5.Kd7-c7 Kd5-c5 6.Kc7-b7

Das Bauernopfer 6.Ta8-c8 nützt nichts: Ta1xa7+ 7.Kc7-b8+ Kc5-b6 Remis

6...Ta1-b1+ 7.Kb7-c7 Tb1-a1 Remis

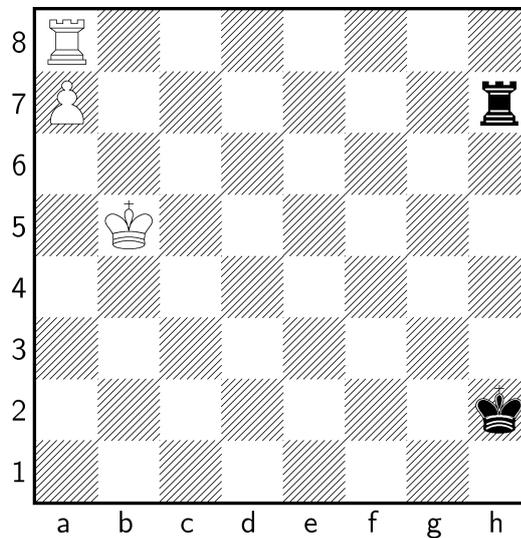
Übrigens hätte in der Ausgangsstellung 1...Kf5-g4 verloren, weil der Tc8-Trick dann funktioniert hätte:

1...Kf5-g4? 2.Kg7-f6 Kg4-f4 3.Kf6-e6 Kf4-e4 4.Ke6-d6 Ke4-d4 5.Kd6-c6 Kd4-c4 6.Ta8-c8 Ta1xa7 7.Kc6-b6+ mit Gewinn



In dieser Stellung wird der eigene Turm als Schattenspender genutzt. Wichtig ist der Zug 2...Kg5!, der das Feld g6 für den Turm freilässt, Kg6 verliert:

1...Tg1-g7+ 2.Kd7-c6 Kh6-g5! 3.Kc6-b6 Tg7-g6+ 4.Kb6-b5 Tg6-g7 5.Kb5-a5 Kg5-g4 mit Remis



In dieser Stellung steht der schwarze König zwar bereits im Schatten, aber seine Randstellung wird ihm zum Verhängnis, da Mattmotive auftauchen:

1.Kb5-b6! Ohne diesen Zug, der ein Tempo gewinnt, geht es nicht! Schwarz muss reagieren, da Ta8-c8 droht.

---

1...Th7-h6+ 2.Kb6-c5 Th6-h7 3.Kc5-d5 Kh2-h3 4.Kd5-e5 Kh3-h4 5.Ke5-f5 Kh4-h5

Wenn Schwarz mit 5...Kh4-h3 der Königsopposition ausweicht, dann gewinnt 6.Kf5-g6! Entweder muss der Turm die 7.Reihe verlassen, wonach der weiße Turm von a8 wegziehen kann oder er kann seinem König keinen Schatten auf der h-Linie mehr geben, wonach Ta8-h8+ folgen kann.

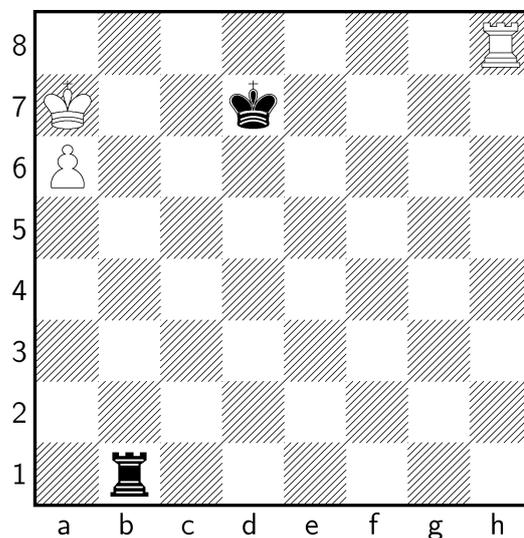
6.Ta8-f8 Th7xa7 7.Tf8-h8+ und Matt im nächsten Zug.



## Kapitel 42

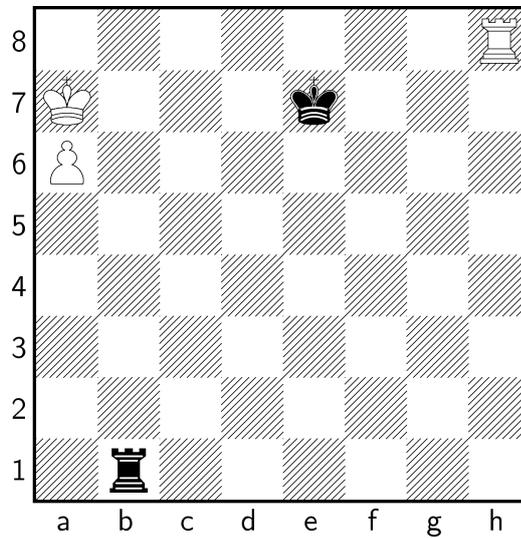
# Turm und Randbauer auf der 6.Reihe gegen Turm

Die ersten drei Positionen ähneln bekannten Stellungen, in denen der Bauer bereits auf der 7.Reihe stand. Weil Weiß einen Zug länger bis zur Umwandlung braucht, hat Schwarz einen Zug mehr Zeit, seine Abwehr zu organisieren.



Diese Stellung endet Remis. Der Bauer steht auf der 6.Reihe. Weiß benötigt noch ein Tempo, um ihn auf die 7.Reihe vorzurücken. Dieser zusätzliche Zug genügt Schwarz:

1.Th8-b8 Tb1-c1 2.Ka7-b7 Tc1-b1+ 3.Kb7-a8 Tb1-a1 4.a6-a7 Kd7-c7 Remis

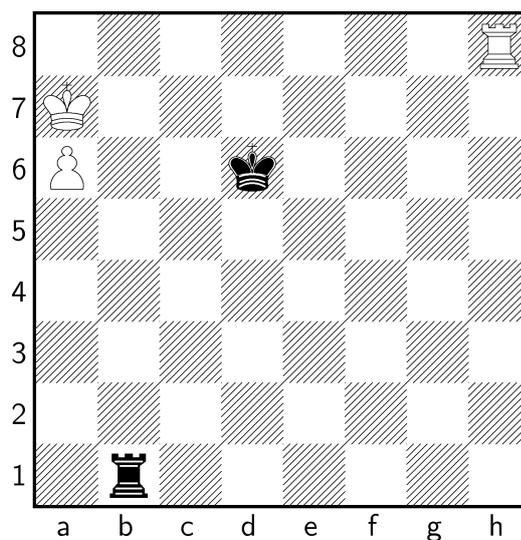


Im Vergleich zur vorhergehenden Stellung steht der schwarze König ein Feld weiter weg. Das reicht Weiß zum Sieg:

1.Th8-b8 Tb1-c1 2.Ka7-b7 Tc1-b1+ 3.Kb7-a8 Tb1-a1 4.a6-a7

- 4...Ke7-d6 Der weiße König entkommt über die 8.Reihe: 5.Ka8-b7 Ta1-b1+ 6.Kb7-c8 mit Gewinn
- 4...Ke7-d7 Der weiße König entkommt über die 5.Reihe: 5.Ka8-b7 Ta1-b1+ 6.Kb7-a6 Tb1-a1+ 7.Ka6-b6 Ta1-b1+ 8.Kb6-c5 mit Gewinn

In beiden Fällen ergeben sich bereits bekannte Stellungen mit einem Bauern auf der 7.Reihe.



Auch diese Stellung endet mit Remis, weil der schwarze König genügend nahe ist:

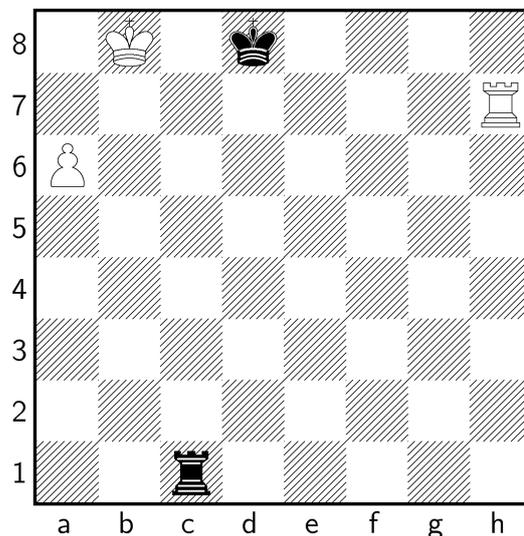
1.Th8-b8 Tb1-a1 2.Ka7-b7 Ta1-b1+ 3.Kb7-c8 Tb1-c1+

(Mit 3...Tb1-a1? verliert Schwarz, weil Weiß umgruppieren kann. Der Turm schützt den König. Dieser wiederum deckt den Bauern beim Vorrücken: 4.Tb8-b6+ Kd6-c5 5.Kc8-b7 Ta1-h1 6.Tb6-c6+ Kc5-b5 7.a6-a7)

So aber hält er Remis:

4.Kc8-d8 Tc1-h1 5.Tb8-b6+ Kd6-c5 6.Tb6-e6 Th1-h8+ 7.Kd8-d7 Th8-h7+ Remis

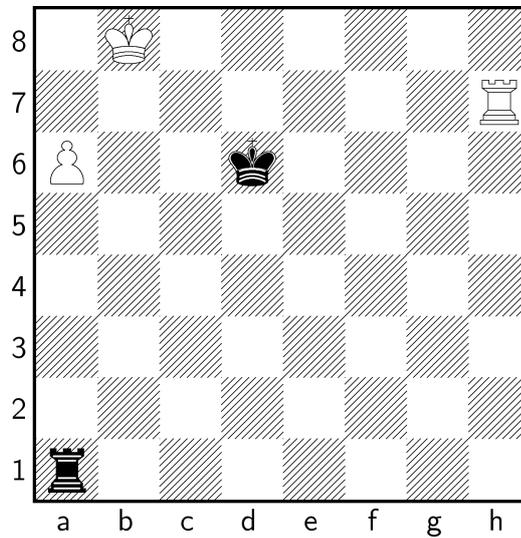
Die beiden folgenden Diagramme zeigen Idealaufstellungen des Weißen. Schwarz am Zug hat keine ausreichenden Verteidigungsmöglichkeiten.



1...Tc1-b1+ 2.Th7-b7 Tb1-c1 3.Tb7-b2 Tc1-c8+ 4.Kb8-b7 Tc8-c7+ 5.Kb7-b6 Kd8-c8 6.Tb2-h2

(Experten des Endspiels Dame gegen Turm können auch eine andere Variante wählen: 6.a6-a7 Tc7-b7+ 7.Kb7-a6 Tb7xb2 8.a7a8D+)

6...Tc7-c1 7.Th2-h8+ Kc8-d7 8.a6-a7 Tc1-b1+ 9.Kb6-a5 Tb1-a1+ 10.Ka5-b4 mit Gewinn

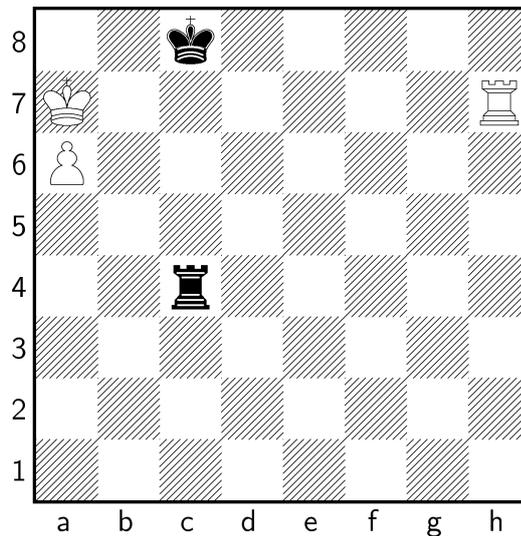


Optisch steht der schwarze König etwas besser als in der vorigen Stellung. Das äußert sich z.B. darin, dass Weiß den feinen Zug 3.Tb7-c7! finden muss:

1...Ta1-b1+ 2.Th7-b7 Tb1-h1 3.Tb7-c7!

(3.Tb7-b6+? führt nur zum Remis: Kd6-c5 4.Tb6-b2 4...Th1-h8+, Gleiches gilt für 3.Tb7-b2? Kd6-c6!)

3...Th1-b1+ 4.Kb8-c8 Tb1-h1 5.a6-a7 und der Bauer ist durch.



In dieser Stellung gewinnt Weiß wegen der schlechten schwarzen Turmstellung. Stände dieser etwas weiter entfernt, könnte Weiß nicht gewinnen.

1.Ka7-b6 1...Tc4-b4+

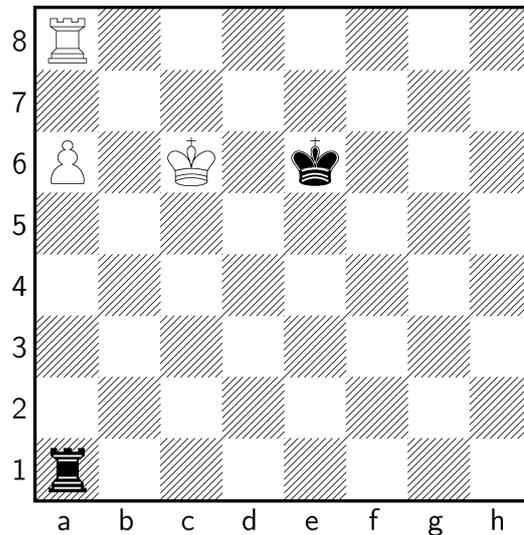
(Oder 1...Kc8-b8 2.Th7-h8+ Tc4-c8 3.a6-a7+ mit Gewinn)

2.Kb6-c6!

(2.Kb6-a5? führt nur zum Remis: 2...Tb4-b1 3.a6-a7 Tb1-a1+ 4.Ka5-b6 Ta1-b1+ 5.Kb6-c6 Tb1-c1+ 6.Kc6-d6 Tc1-d1+ 7.Kd6-e5 Td1-a1)

2...Tb4-c4+ 3.Kc6-b5 Tempogewinn! Tc4-c1 4.Th7-h8+ Kc8-c7 5.a6-a7 mit Gewinn

Ist in den beiden folgenden Stellungen Weiß am Zug, dann gewinnt er leicht, indem er mit 1.a7! zu bereits bekannten Stellungen übergeht, in denen der weiße Turm mit Schach von a8 abzieht und der Bauer zur Dame geht.



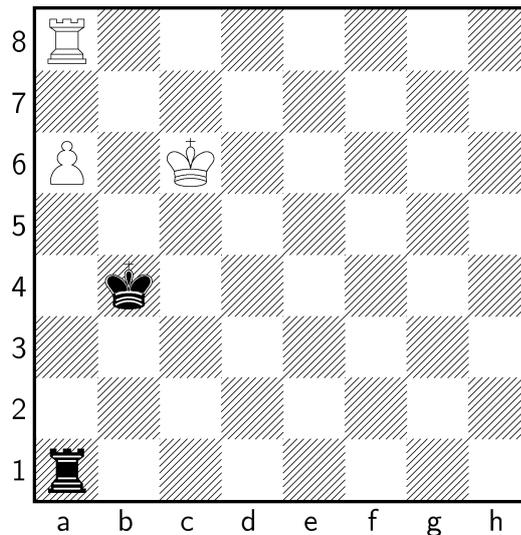
Leider kann Schwarz am Zug hier nicht 1...Ke6-f6 ziehen und auf 2.a6-a7 spekulieren, was nach 2.Kf6-g7! zum einem bereits gezeigten Remis führt. Weiß spielt 2.Kc6-b6! und versteckt seinen König vorerst auf a7, gruppiert Turm und König um und gewinnt. Aber auch andere Ideen reichen nicht:

1...Ta1-c1+ 2.Kc6-b5 Ta1-b1+ 3.Kb5-c4 Tb1-c1+

Entscheidend ist in dieser Stellung, dass a7 nebst Turmschach droht und Schwarz darauf keine befriedigende Antwort findet. Es gibt für Weiß verschiedene Gewinnpläne mit jeweils anderen Stellungsbildern:

- 4.Kc4-b3 Tc1-c7 5.a6-a7 Tc7-e7 6.Kb3-b4 Ke6-e5 7.Kb4-c5 mit Gewinn
- 4.Kc4-d3 Tc1-d1+

- 5.Kd3-c2 Td1-d7 6.Kc2-b3 Ke6-d6 7.a6-a7 Zugzwang
- 5.Kd3-e3 Td1-d7 6.Ke3-e4
  - \* 6...Ke6-d6 7.a6-a7 mit Gewinn
  - \* 6...Kd6-f6 7.Ta8-b8 Td7-a7 8.Tb8-b6+ Kf6-g5 9.Ke4-d5 mit Gewinn



Der Unterschied zur vorigen Stellung besteht darin, dass Schwarz gleichzeitig seinen König vor Schachgeboten in Sicherheit bringen und den weißen Bauern angreifen kann:

1...Kb4-a5! Einziger Zug 1...Ta1-h1? verliert nach 2.a6-a7

2.Ta8-d8 Ta1-c1+ 3.Kc6-b7 Tc1-b1+ 4.Kb7-a7 Tb1-b5!

(Schützt den König vor einem Seitenschach und damit vor der Abdrängung vom Bauern. 4...Tb1-h1? verliert nach 5.Td8-d5+ Ka5-b4 6.Ka7-b7 Th1-h7+ 7.Kb7-c6 Th7-g7 8.Td5-d7 Tg7-g6+ 9.Kc6-b7)

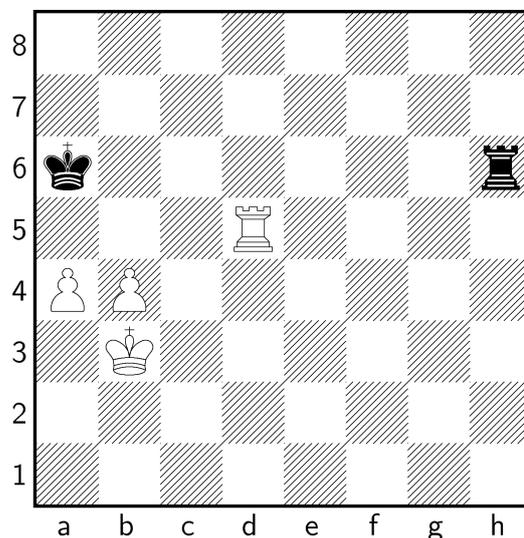
Weiß kann zwei Pläne versuchen, beide führen nur zum Remis:

- 5.Td8-d1 Tb5-h5 6.Td1-a1+ Ka5-b5 Remis
- 5.Td8-d6 Tb5-h5 6.Ka7-b7 Th7+ Remis

# Kapitel 43

## Turm und 2 verbundene Bauern gegen Turm

Im Allgemeinen bereitet der Sieg mit zwei verbundenen Mehr- und Freibauern keine Probleme. Das charakteristische Verfahren wird in den beiden ersten Stellungen gezeigt. Schwierigkeiten gibt es, wenn der Turm der stärkeren Seite schlecht steht oder der König von seinen Bauern getrennt ist.



1.a4-a5

Am Einfachsten. Der König schafft sich ein Schlupfloch auf a4, von dem er den weiteren Vormarsch der Bauern optimal unterstützen kann. 1.b4-b5 gewinnt auch, kompliziert die Stellung aber unnötig. Schwarz hat zwei Verteidigungspläne:

## 1. Deckung von der Seite:

1...Th6-g6 2.Kb3-a4 Tg6-g7 Oder 2...Tg6-g4 3.Td5-d6+ Ka6-b7 4.a5-a6+ Kb7-a7  
5.Ka4-a5 Tg4-g5+ 6.b4-b5

3.b4-b5+ Ka6-a7 4.a5-a6! Nach 4.b5-b6+?! wird es schon sehr schwierig: Ka7-a6  
5.Td5-d8 Ka6-b7 6.Ka4-b4 Tg7-h7 7.Kb4-c5 Th7-g7 8.a6+ Kb7xa6 9.Td8-a8+  
Ka6-b7 10.Ta8-a7+ und gewinnt den Turm

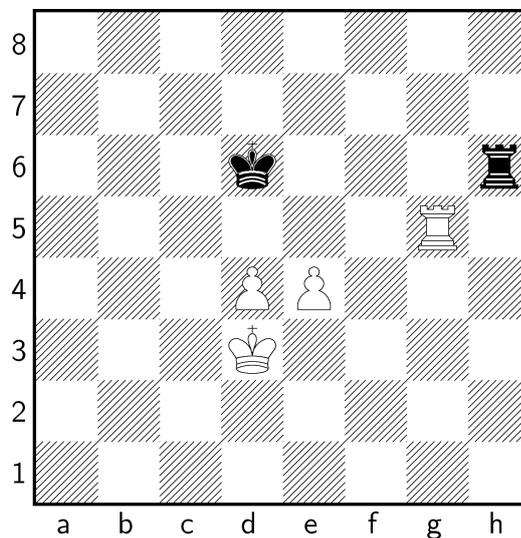
4...Ka7-b6 5.Td5-d6+ Kb6-a7 6.Ka4-a5 Tg7-g8 7.b5-b6+ Ka7-a8 8.a6-a7 Ka8-b7  
9.Td6-d7+ Kb7-c6 10.Td7-c7+ Kc6-d6 11.Ka5-a6 mit Gewinn

## 2. Angriff von hinten:

1...Th6-h1 2.Td5-d6+ Ka6-a7 3.Kb3-c4 Th1-e1 4.Kc4-c5! Wer hier 4.b4-b5?!  
zieht, muss nach 4...Te1-c1+ 5.Kc4-d5 Tc1-d1+ den Zug 6.Kd5-e6! finden, denn  
6.Kd5-c6!? Td1-c1+ 7.Kc6-d7?? Tc1-c5!! führt zum Remis

4...Te1-c1+ 5.Kc5-b5 Tc1-c7 6.a5-a6 Tc7-h7 7.Kb5-a5 und weiter wie oben.

Ein Beispiel mit zwei Mittelbauern, weil nach der vorangegangenen Stellung noch  
nicht gesagt werden kann, ob Randbauern in diesem Endspieltyp ein Vor- oder ein  
Nachteil sind und ob deshalb die Bewertung bei Mittelbauern einen andere ist.



1.Kd3-c4 Auch hier werden wieder zwei Alternativen für Schwarz untersucht:

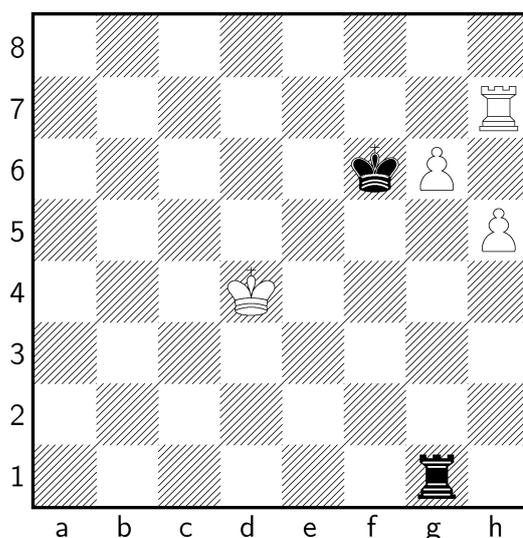
## 1. Schwarz versucht einen Angriff von hinten:

1...Th6-h1 2.e4-e5+ Kd6-e6 3.d4-d5+ Ke6-e7 4.Tg5-g7+ Ke7-f8 5.Tg7-a7 Th1-  
c1+ 6.Kc4-d4 Tc1-d1+ 7.Kd4-c5 Td1-c1+ 8.Kc5-d6 mit Gewinn.

Schwarz verhält sich passiv:

1...Kd6-d7 2.e4-e5 Kd7-e6 3.d4-d5+ Ke6-f7 4.Kc4-c5 Th6-a6 5.Tg5-f5+ Kf7-e7  
6.d5-d6+ Ke7-e6 7.Tf5-f6+ Ke6xe5 8.d6-d7 mit Gewinn. Allerdings ist hier die Kenntnis des Endspiels **Dame gegen Turm** unabdingbar.

Fazit: Mit Mittelbauern fällt der Gewinn leichter als mit Randbauern, weil der weiße König mehr Möglichkeiten hat, Schachgeboten auszuweichen.



Der weiße König ist von seinen Bauern getrennt. Das Vorrücken der Bauern ohne seine Unterstützung führt nur zum Remis. Statt dessen gibt es zwei unterschiedliche Gewinnwege. Beim ersten versucht Weiß, auf die 8.Reihe zu gelangen. Beim zweiten erfolgt der Durchbruch über die g/h-Linie.

Nur zum Remis führt der Versuch, ohne den König zu gewinnen:

1.Th7-f7+? Kf6-g5 2.Tf7-f8 Oder 2.g6-g7 Kg5xh5 3.Kd4-e5 Kh5-h6 4.Ke5-f6 Tg1-g6+ Remis

2...Tg1-g4+! Einziger Zug, nach 2...Kg5xh5? gewinnt Weiß: 3.Tf8-h8+ Kh5-g5 4.g6-g7

3.Kd4-e5 Kg5xh5 4.Ke5-f6 Tg4-f4+ Remis

1. Gewinnweg, Weiß bricht nach oben durch

1.Kd4-d5! Tg1-g2 2.Kd5-d6 Tg2-d2+ 3.Kd6-c6 Td2-g2 Der Turm muss zurückkehren, weil nach 3...Td2-d1 die Bauern vorrücken können: 4.Th7-f7+ Kf6-g5 (4...Kf6-e6 5.h5-h6) 5.g6-g7

4.Kc6-d7 Tg2-a2 Schwarz stellt seinen Turm auf die 8.Reihe, weil Weiß ansonsten mit seinem König durchbricht und elementar gewinnt: 4...Tg2-d2+ 5.Kd7-e8 Td2-a2 6.Th7-f7+ Kf6-g5 7.Ke8-f8 Ta2-a8+ 8.Kf8-g7 Kg5xh5 9.Tf5+ Kh5-g4 10.Tf5-b5

5.Th7-f7+ Kf6-g5 6.g6-g7 Ta2-a8 7.Kd7-e6 Kg5-h6 8.Tf7-e7 Ta8-g8 9.Ke6-f6 Kh7 10.h5-h6 Tg8-a8 Oder 10...Kh7xh6? 11.Te7-e1!

11.Kf6-f7 Ta8-b8 12.Te7-e8 mit Gewinn

2. Gewinnweg, Weiß bricht seitlich durch

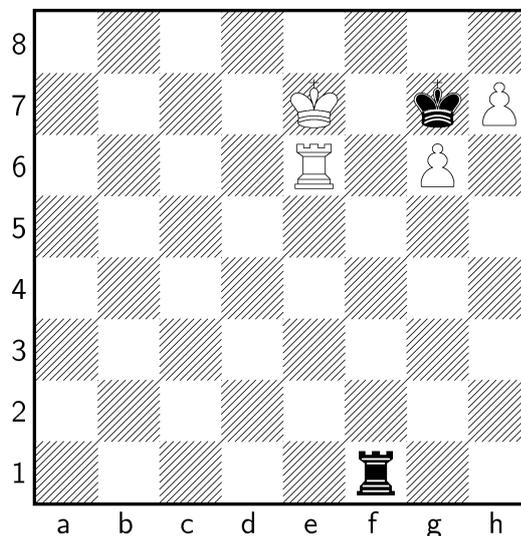
Der zweite Gewinnweg ist kürzer, aber schwerer zu verstehen.

1.Kd4-e3 Tg1-g4 2.Ke3-f3 Tg4-g1 3.Kf3-f4 Es droht Th7-f7+, wonach der schwarze König von den Bauern abgedrängt wird.

3...Tg1-f1+ 4.Kf4-g4 Tf1-g1+ 5.Kg4-h3 Tg1-h1+ 6.Kh3-g2 Th1-h4 7.Kg2-g3 Th4-h1

Der Sinn dieses Manövers erschließt sich wahrscheinlich erst am Schluss der Variante, aber soeben hat Weiß das entscheidende Tempo gewonnen:

8.Th7-f7+ Kf6-g5 9.g6-g7 Kg5xh5 10.Kg3-g2! Der schwarze Turm kann die g-Linie nicht mehr bewachen, der Bauer ist durch.



Der schwarze König blockiert die Bauern, der schwarze Turm hält den weißen König ab. Trotzdem gibt es zwei verschiedene Pläne, mit denen Weiß gewinnen kann. Ich persönlich finde den zweiten einfacher.

1.Ke7-d6 Tf1-d1+ Ganz schnell verliert 1...Tf1-f2? wegen 2.Te6-e8 Tf2-h2 3.Te8-g8+

1. Gewinnweg

2.Kd6-e5 Td1-d8 Nach 2...Td1-e1+ realisiert Weiß ähnliche Ideen wie in der vorhergehenden Stellung: 3.Ke5-f5 Te1-f1+ 4.Kf5-g4 Tf1-g1+ 5.Kg4-h3 Tg1-h1+ 6.Kh3-g2 Th1-h6 7.Kg2-g3 Th6-h5 8.Te6-e8 Th5-h1 9.Te8-g8+ mit Gewinn

3.Ke5-f5 Kg7-h6 4.Te6-e7 Td8-f8+ 5.Te7-f7 Tf8-a8 6.h7-h8D+ Genial! Eine Idee, die man sich merken sollte.

6...Ta8xh8 7.Kf5-f6 Wegen Matt kann Schwarz den Turm nicht wegziehen

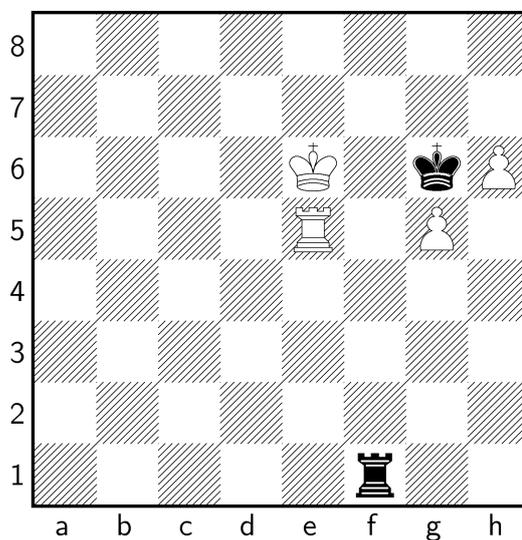
7... Kh6-h5 8.Tf7-h7+ mit Gewinn.

2. Gewinnweg

2.Kd6-c5 Td1-c1+ 3.Kc5-d4 Tc1-d1+ 4.Kd4-c3 Td1-c1+ 5.Kc3-d2 Tc1-c8 Der Turm muss auf die 8.Reihe zurückgehen, weil Te6-e8 drohte.

6.Kd2-d3 Tc8-d8+ 7.Kc4 Tc8+ 8.Kc4-b5 Td8-b8+ 9.Kb5-c6 Tb8-a8 10.Kc6-b7 Jetzt wird die Idee deutlich: Schwarz kann den Turmtausch nicht verhindern.

10...Ta8-f8 11.Te6-c6 Tf8-e8 12.Tc6-c8 mit Gewinn.



Diese Stellung unterscheidet sich von der vorhergehenden dadurch, dass die weißen Bauern noch ein Feld weiter von einer möglichen Umwandlung entfernt sind, deshalb kann Schwarz trotz guter Aufstellung der weißen Figuren Remis halten.

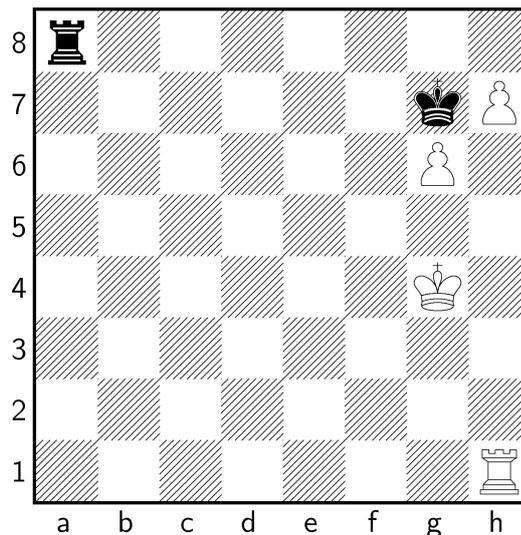
1.Ke6-d7 Tf1-f2 Schwarz muss abwarten, 1...Tf1-f7+? verliert: 2.Te5-e7 Tf7-f8  
3.Te7-g7+ Kg6-h5 4.h6-h7 Tf8-a8 5.g5-g6 mit Gewinn.

2.Kd7-e8 Tf2-a2! Nur dieser Flankenangriff rettet die Partie. Versucht Schwarz,  
weiterhin die f-Linie zu blockieren, dann gewinnt Weiß, indem er einen der Bau-  
ern opfert: 2...Tf2-f1? 3.Te5-e7 Kg6xg5 4.h6-h7 Tf1-h1 5.Ke8-f8 mit Gewinn.

3.Ke8-f8 Ta2-a8+ 4.Te5-e8 Ta8-a7 5.Kf8-g8 Ta7-b7 6.Te8-e6+ Kg6-f5! Es ist  
schon ziemlich erstaunlich, dass sich Schwarz in dieser Stellung retten kann.  
6...Kg6xg5? verliert nach 7.h6-h7 Tb7-b8+ 8.Kg8-f7 Tb8-b7+ 9.Te6-e7 Tb7-b8  
10.Kf7-g7.

7.g5-g6 Kf5xe6 8.h6-h7 Oder 8.g6-g7 Tb7-b8+ 9.Kg8-h7 Ke6-f7 10.g7-g8D+  
Tb8xg8 Patt

8...Ke6-f5 9.g6-g7 Kf5-g6 10.Kg8-h8 Tb7xg7 Patt



Die weißen Figuren stehen schlecht. Deshalb kann Schwarz Remis halten.

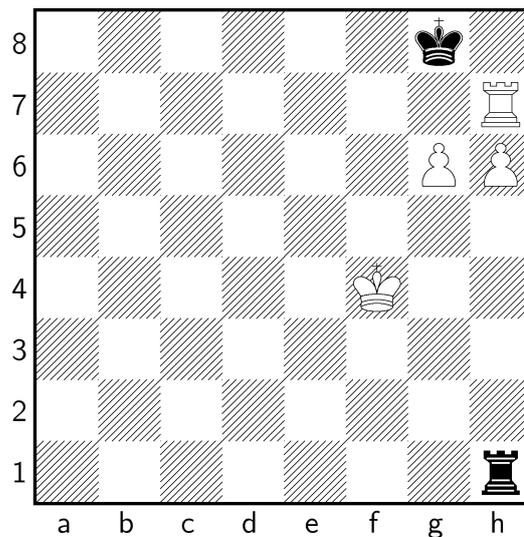
1.Kg4-f5 Droht hh7-8D+ nebst Kf5-f6 mit gewonnenem Bauernendspiel. Schwarz  
muss den weißen König von allen Nachbarfeldern von f6 fernhalten.

1...Ta8-a5+ 2.Kf5-e6 Ta5-a6+ 3.Ke6-d7 Ta6-a7+ 4.Kd7-c6 Ta7-a8 5.Th1-g1 Ta8-  
f8 6.Kc6-d6 Tf8-f6+ 7.Kd6-e5 Tf6-a6 8.Tg1-g4

Weiß hat ein Tempo gewonnen und den Turm nach g4 gestellt. Er möchte gerne  
den Turm auf der h-Linie hinter dem Turm verstecken. Steht dann der König auf  
h5 und der Turm auf der 5. Reihe, dann kann Weiß auf der 7. Reihe Schach geben  
und die Blockade durch den schwarzen König aufbrechen.

8...Ta6-a5+ 9.Ke5-f4 Ta5-h5! Der einzige Zug, 9...Ta5-a4+ verliert, weil Weiß dann seine bereits erwähnte Idee realisieren kann: 10.Kf4-g5 Ta4-a5+ 11.Kg5-h4 Ta5-a8 12.Kh4-h5 Ta8-a5+ 13.Tg4-g5 Ta5-a8 14.Tg5-b5 Ta8-a7 15.Tb5-f5 Ta7-b7 16.Tf7+ mit Gewinn.

10.Kf4-g3 Th5-h6 11.Kg3-g2 Th6-h5 Obwohl es bei flüchtigem Hinsehen nicht so aussieht, ist diese Stellung Remis, da Weiß seine Stellung nicht verstärken kann.

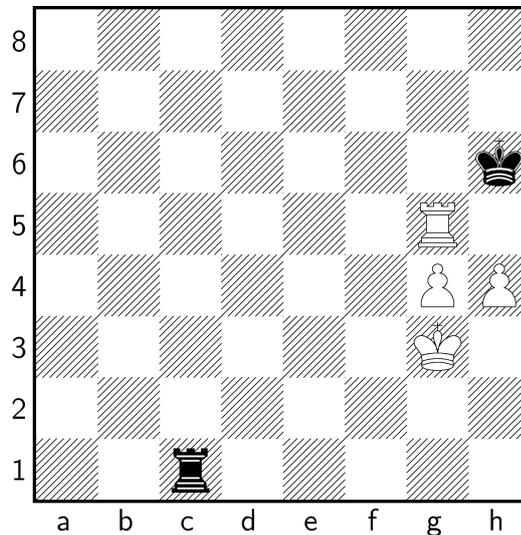


In dieser Stellung steht der Turm auf h7 sehr ungünstig. Auch wenn Weiß am Zug ist, kann er seine Stellung nicht verbessern, ohne wenigstens einen Bauern (mit folgendem Remis) einzubüßen.

1.Kf4-g5 Th1-g1+ 2.Kg5-f6 Tg1-f1+ 3.Kf6-e7 Tf1-e1+ 4.Ke7-d7 Te1-d1+! Es wäre keine gute Idee, die Abwesenheit des weißen Königs zu einem Angriff auf die Bauern auszunutzen: 4...Te1-g1? 5.Th7-g7+ Kg8-h8 6.Kd7-e8 Tg1-e1+ 7.Tg7-e7 Te1-g1 8.g6-g7+ Kh8-g8 9.h6-h7+ Kg8xh7 10.Ke8-f8 mit Gewinn.

5.Kd7-e8 Td1-d6 Schwarz greift die Bauern jetzt von der Seite an.

6.Th7-g7+ Kg8-h8 7.Ke8-f8 Td6-d8+ 8.Kf8-e7 Td8-d7+! Das ist die Idee! Der schwarze König steht wegen der unglücklichen Aufstellung des weißen Turms auf Patt und wird deshalb den schwarzen Selbstmörderturm nicht mehr los. Remis.



Weiß am Zug gewinnt

Ist in dieser Stellung Weiß am Zug, dann verbessert er die Stellung seines Turms, wonach die Stellung leicht gewonnen ist:

1.Tg5-d5 Tc1-g1+ 2.Kg3-f4 Tg1-f1+ 3.Kf4-e5 Tf1-g1 4.Td5-d6+ Kh6-g7 5.Ke5-f5 mit Gewinn

Schwarz am Zug hält Remis

1...Tc1-c3+ Das Remis ist nur möglich, weil zwischen schwarzem Turm und weißen Bauern 3 Linien liegen. Hätte der Turm auf d1 gestanden, dann würde Weiß gewinnen. Falsch ist übrigens 1...Tc1-g1+? weil danach 2.Kg3-h2 das fehlende Tempo gewinnt, das Weiß zur Verbesserung seiner Turmstellung benötigt.

2.Kg3-f4 Tc3-c4+ 3.Kf4-f5 Tc4-c5+ 4.Kf5-f6 Vorsicht ist geboten, der schwarze König steht auf Matt.

4... Tc5-c6+ 5.Kf6-f7 Tc6-c7+ 6.Kf7-e6 Tc7-c4 Hier erkennt man die Grundidee: Wenn der weiße König entfernt von seinen Bauern ist, greift der schwarze Turm den Bauern von der Seite an, sodass Weiß seine Turmstellung nicht verbessern kann. Befindet sich der weiße König in der Nähe seiner Bauern, wird er mit Schachgeboten beschäftigt.

7.Tg5-g8 Kh6-h7 8.Tg8-g5 Kh7-h6 Weiß

# Kapitel 44

## Autoren

<b>Edits</b>	<b>User</b>
115	<a href="#">Rapollo</a>
4	<a href="#">Turelion</a>
1	<a href="#">Erkan Yilmaz</a>



# Kapitel 45

## Bildnachweis

In der nachfolgenden Tabelle sind alle Bilder mit ihren Autoren und Lizenzen aufgelistet.

Für die Namen der Lizenzen wurden folgende Abkürzungen verwendet:

- GFDL: Gnu Free Documentation License. Der Text dieser Lizenz ist in einem Kapitel dieses Buches vollständig angegeben.
- cc-by-sa-3.0: Creative Commons Attribution ShareAlike 3.0 License. Der Text dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> nachgelesen werden.
- cc-by-sa-2.5: Creative Commons Attribution ShareAlike 2.5 License. Der Text dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/> nachgelesen werden.
- cc-by-sa-2.0: Creative Commons Attribution ShareAlike 2.0 License. Der Text der englischen Version dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/> nachgelesen werden. Mit dieser Abkürzung sind jedoch auch die Versionen dieser Lizenz für andere Sprachen bezeichnet. Den an diesen Details interessierten Leser verweisen wir auf die Onlineversion dieses Buches.
- cc-by-2.0: Creative Commons Attribution 2.0 License. Der Text der englischen Version dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/> nachgelesen werden. Mit dieser Abkürzung sind jedoch auch die Versionen dieser Lizenz für andere Sprachen bezeichnet. Den an diesen Details interessierten Leser verweisen wir auf die Onlineversion dieses Buches.

- PD: This image is in the public domain. Dieses Bild ist gemeinfrei.
- ATTR: The copyright holder of this file allows anyone to use it for any purpose, provided that the copyright holder is properly attributed. Redistribution, derivative work, commercial use, and all other use is permitted.

Bild	Autor	Lizenz
------	-------	--------



# Kapitel 46

## GNU Free Documentation License

### 0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document “free” in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter

or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

### 1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “Document”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “you”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “Modified Version” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “Secondary Section” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “Invariant Sections” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “Cover Texts” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “Transparent” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “Opaque”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The “Title Page” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

A section “Entitled XYZ” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “Acknowledgements”, “Dedications”, “Endorsements”, or “History”.) To “Preserve the Title” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

## 2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

## 3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also

clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

## 4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document’s license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- Preserve the section Entitled “History”, Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of

the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled “History” in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the “History” section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled “Acknowledgements” or “Dedications”, Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled “Endorsements”. Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled “Endorsements” or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices

that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version’s license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

#### 5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents,

make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements.”

#### 6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

#### 7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate

gate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

#### 8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of

a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

#### 9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

#### 10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.