

# Übungsaufgaben Endspiel

Die Stellungen sind nummeriert und mit den Symbolen +-, -+ und = versehen, die anzeigen, was man erreichen soll:

+-	Weiß gewinnt
-+	Schwarz gewinnt
=	Remis

Ein ● neben dem Diagramm rechts oben, zeigt an, dass Schwarz am Zug ist, ansonsten ist in allen Stellungen Weiß am Zug.

Zur besseren Einschätzung der Schwierigkeit sind die Stellungen mit \*, \*\* und \*\*\* bewertet:

*	leicht
**	mittel
***	schwierig

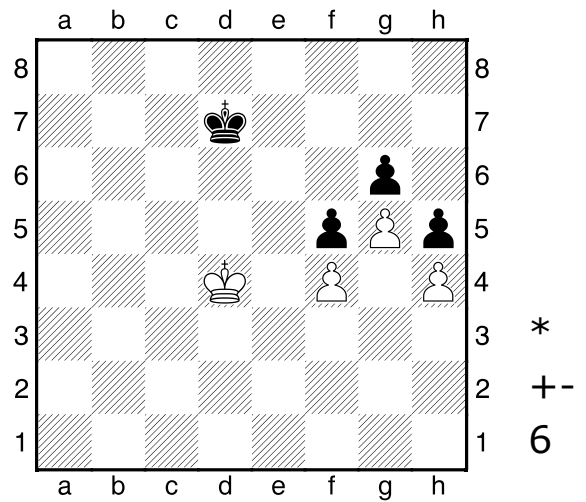
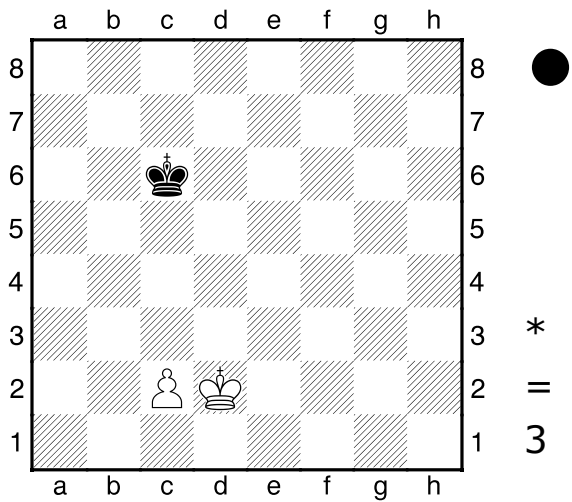
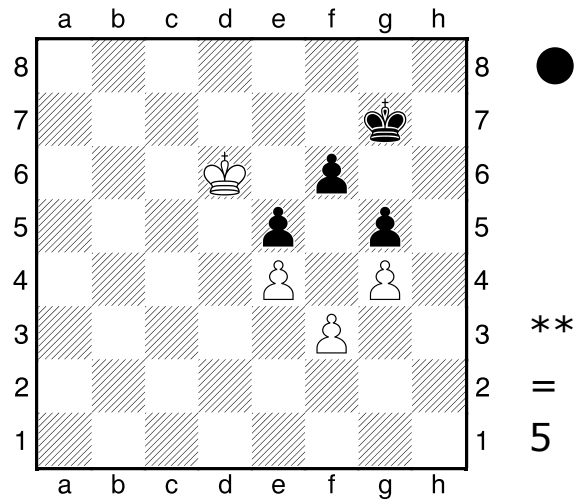
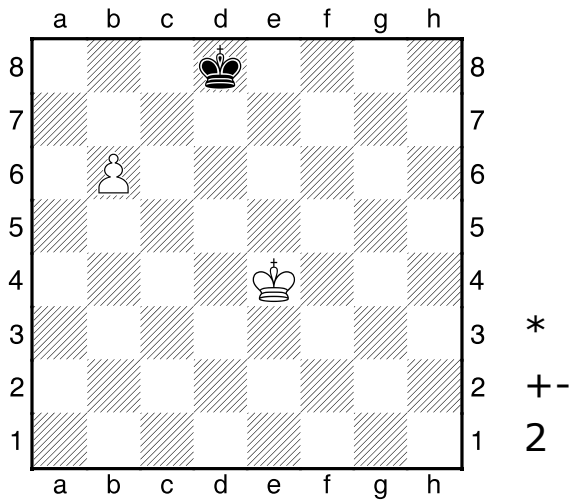
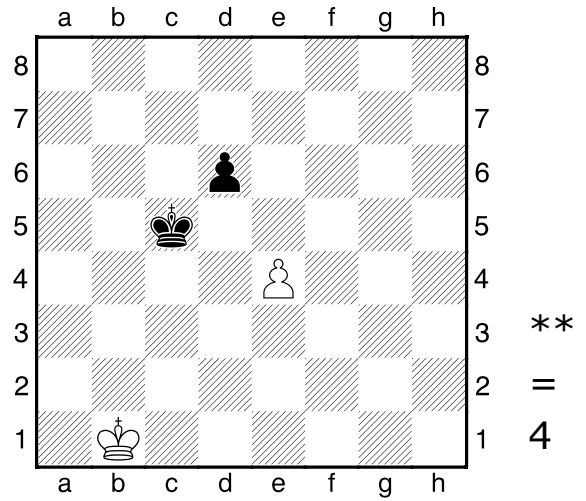
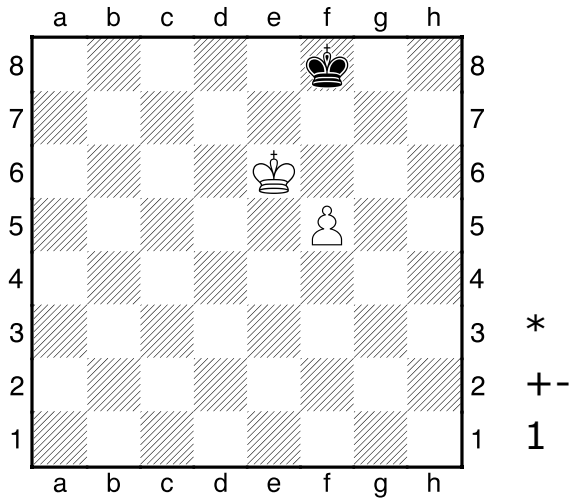
Alle Beispiele, in denen längere Figurenmanöver vorkommen oder die Lösung schwierig zu findende Züge verlangt, sind mit \*\*\* bewertet.

Generell sollte man schon etwas an Vorwissen zu den einzelnen Themen mitbringen, damit man gut mit den Übungsstellungen zurechtkommt.

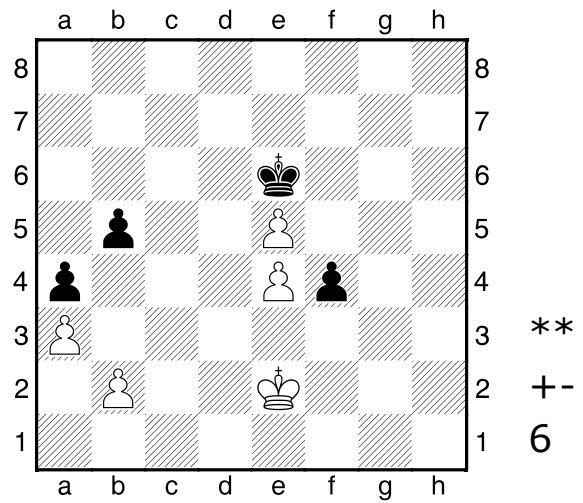
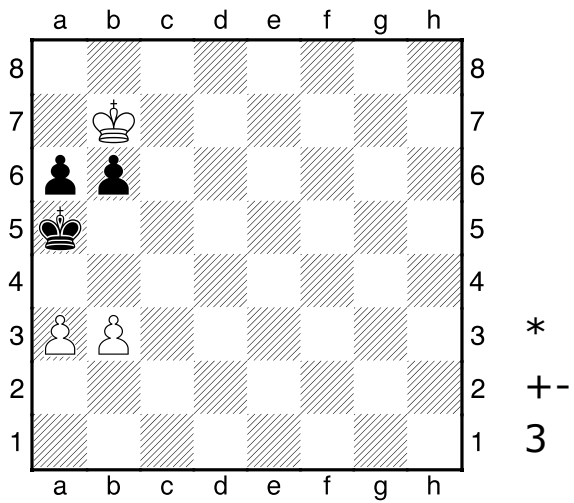
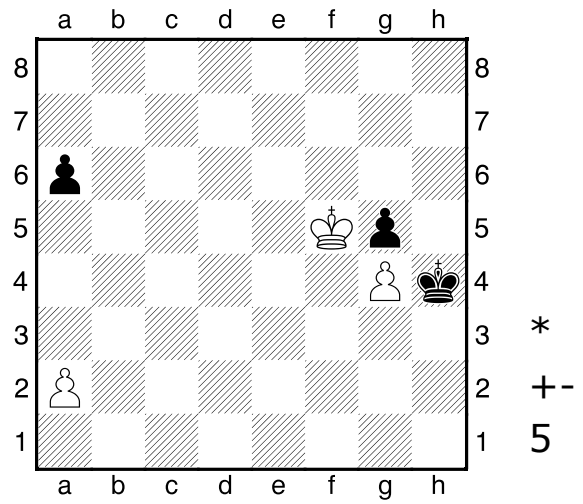
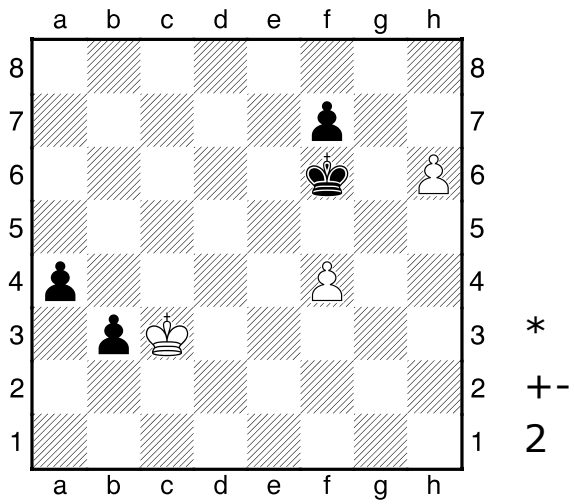
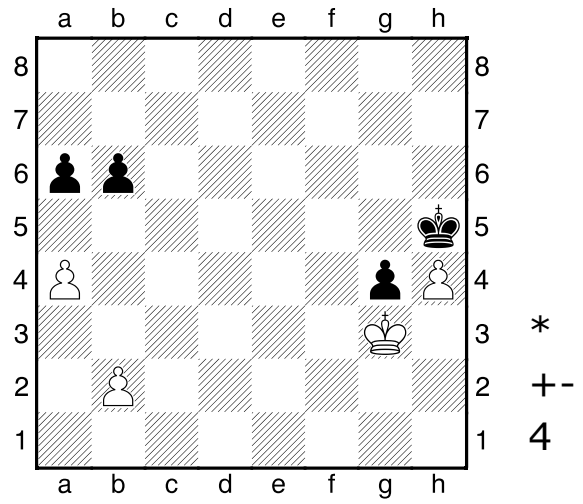
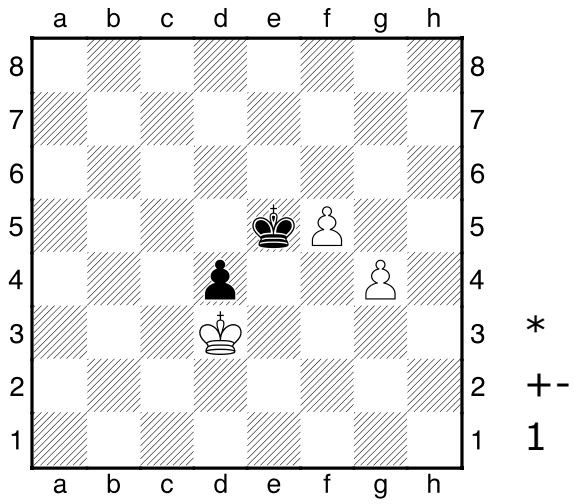
Alle Lösungen sind im Anschluss an die Übungsbeispiele zu finden.

Viel Spaß beim Lösen!

# 1. Opposition



## 2. Zugzwang



# 3. Quadratregel

Diagram 1: Chessboard with White King on a6, White Pawn on c6, Black King on f6, Black Pawn on g7, and Black Pawn on h5. Evaluation: \*\*\* = 1

Diagram 2: Chessboard with White King on d6, White Pawn on b5, Black King on d8, and Black Pawn on h7. Evaluation: \*\*\* = 4

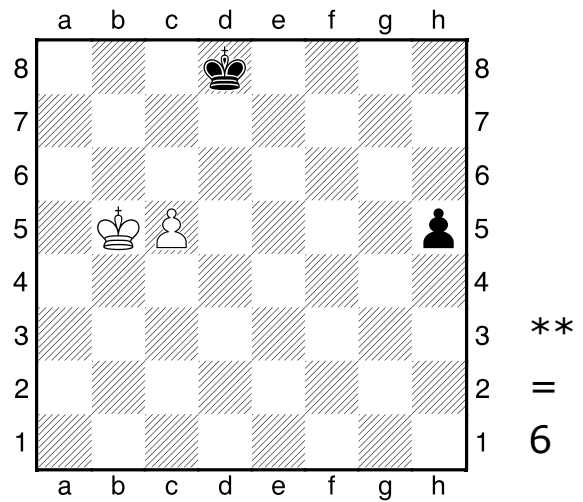
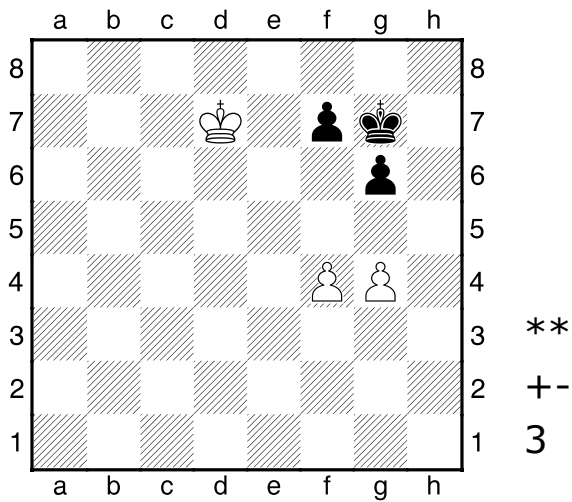
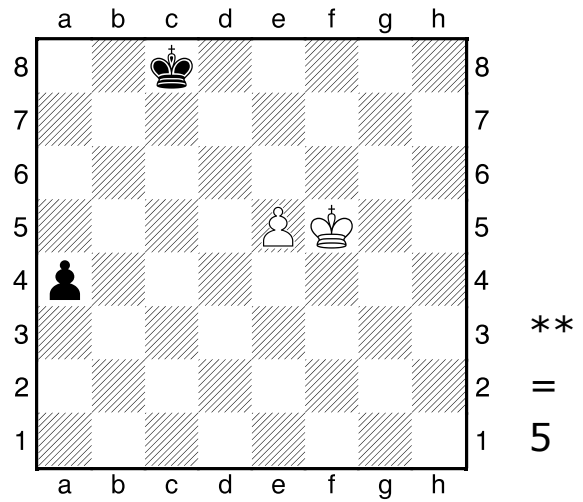
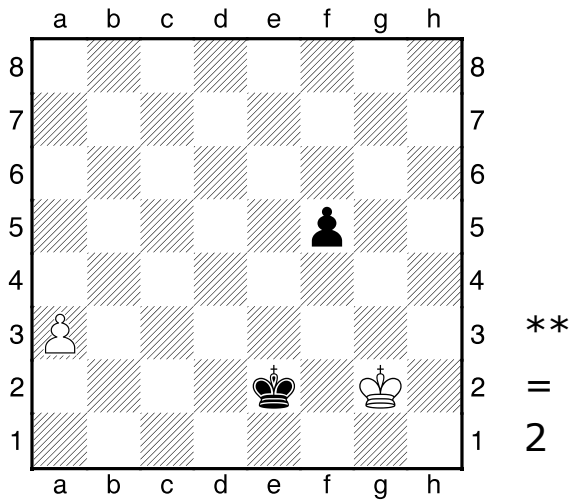
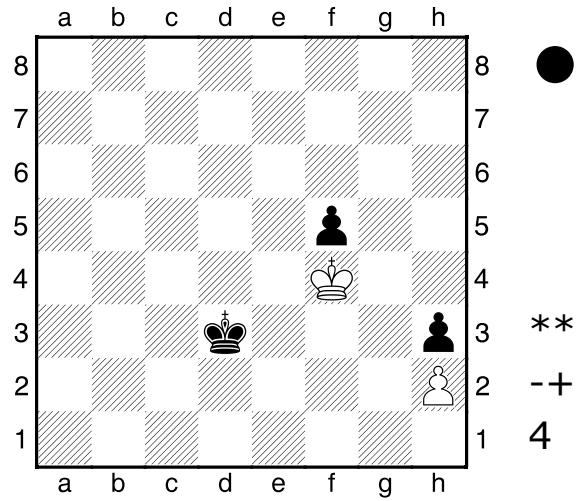
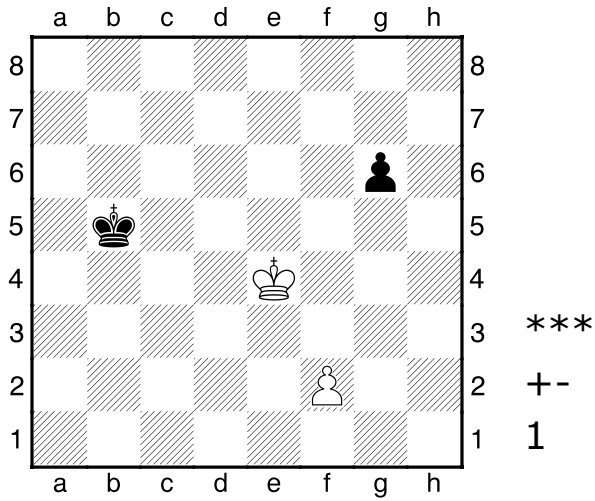
Diagram 3: Chessboard with White King on g7, White Pawn on b3, Black King on h4, and Black Pawn on a4. Evaluation: \* +- 2

Diagram 4: Chessboard with White King on b4, White Pawn on f2, Black King on a4, and Black Pawn on b1. Evaluation: \*\* = 5

Diagram 5: Chessboard with White King on g4, White Pawns on b2, c2, e5, Black King on f1, and Black Pawns on c7, d7, f7, g7, b4. Evaluation: \*\*\* +- 3

Diagram 6: Chessboard with White King on g7, White King on h4, White Pawns on b3, b2, Black King on h4, and Black Pawns on a5, b5, c5. Evaluation: \*\* = 6

# 4. Marschrouten des Königs



\*\*

-+

4

\*\*

=

5

\*\*

=

6

# 5. Entfernter Freibauer

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*\*\*  
 +-  
 1

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*  
 +-  
 4

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*\*\*  
 +-  
 2

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*\*  
 +-  
 5

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*\*\*  
 +-  
 3

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*\*  
 6

# 6. Gedeckter Freibauer

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●

\*\*

-+

1

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*

+ -

4

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*

+ -

2

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*

+ -

5

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*\*

=

3

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*

=

6

# 7. Dame gegen Bauer

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
+-  
1

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
=  
4

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
+-  
2

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*  
+-  
5

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*  
=  
3

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*  
+-  
6



# 8. Turm gegen Bauer

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*\*  
=  
1

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*\*  
+-  
4

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*\*  
=  
2

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*  
=  
5

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*\*  
+-  
3

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
\*  
+-  
6

# 9. Läufer gegen Bauern

Chessboard diagram 1: White king on f8, white pawns on b6 and a5, black king on g4, black queen on h2. Evaluation: \* = 1.

Chessboard diagram 2: White bishop on e6, white king on d5, black king on c3, black pawn on b3, black pawn on h4. Evaluation: \* = 4.

Chessboard diagram 3: White king on d5, white pawn on a5, white pawn on g4, black king on f6, black king on h6. Evaluation: \*\*\* +- 2.

Chessboard diagram 4: White bishop on a5, white king on b1, white king on d1, black king on c3, black king on b3, black king on a2. Evaluation: \*\* = 5.

Chessboard diagram 5: White king on d5, white bishop on h6, black king on e7, black king on g7. Evaluation: \* +- 3.

Chessboard diagram 6: White bishop on e8, white king on f6, white king on e4, black king on e5, black king on a2. Evaluation: \*\* = 6.

# 10. Springer gegen Bauer

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●

\*  
=  
1

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
+-  
4

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*  
+-  
2

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
=  
5

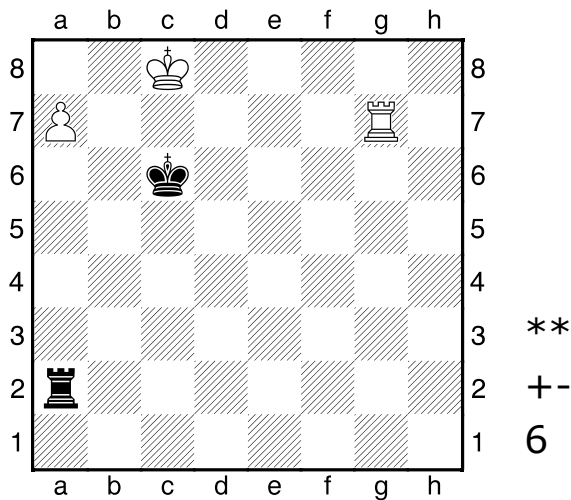
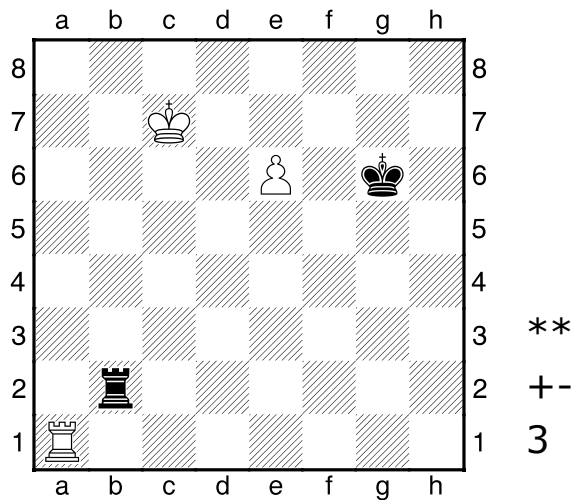
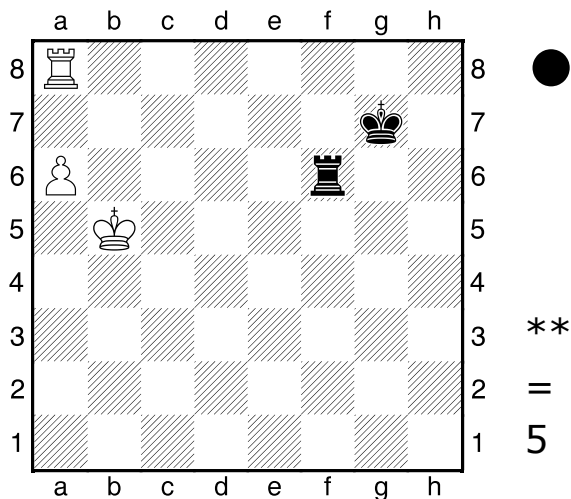
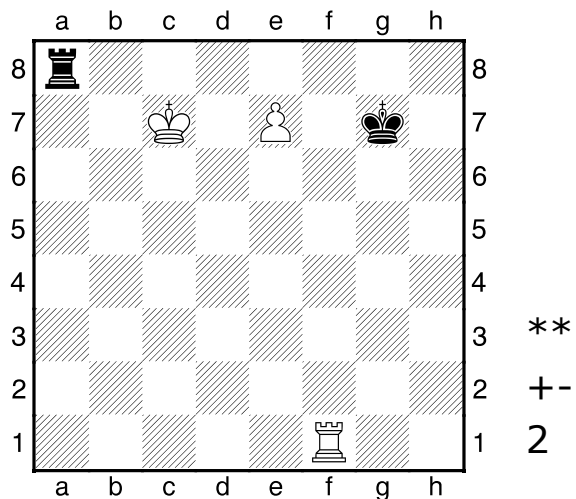
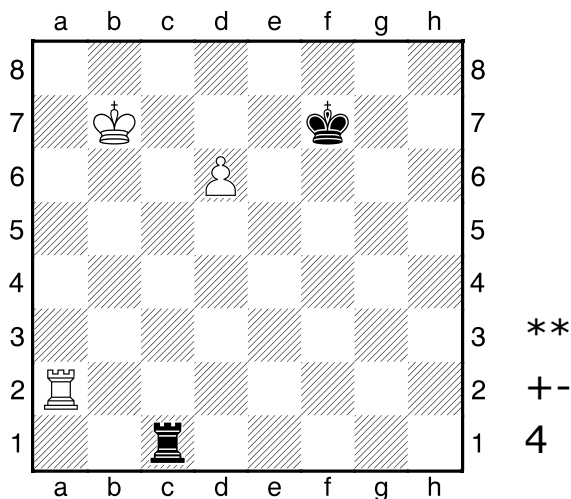
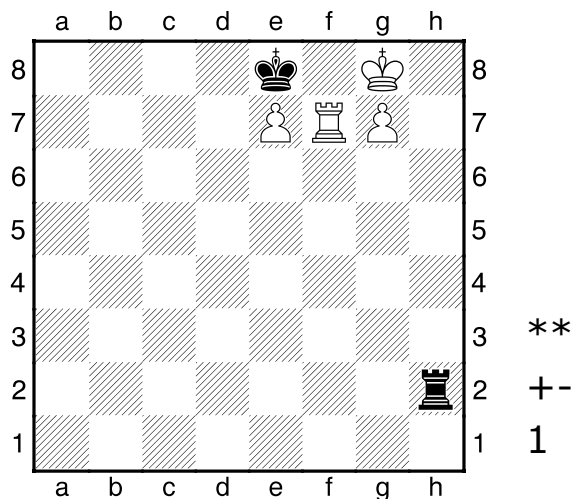
a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*\*  
=  
3

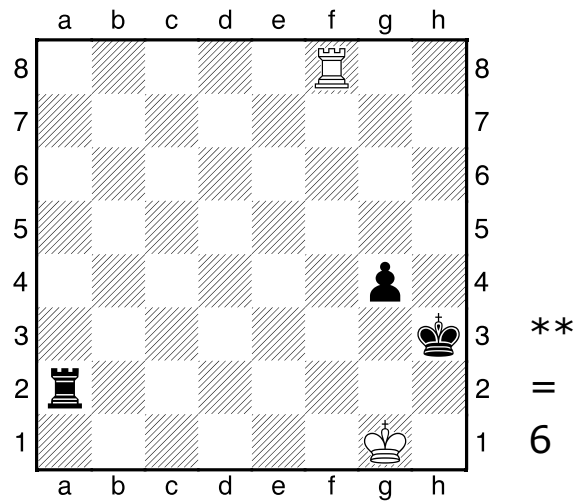
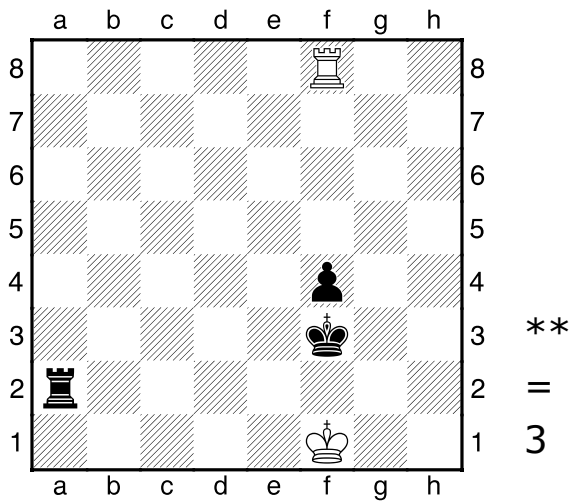
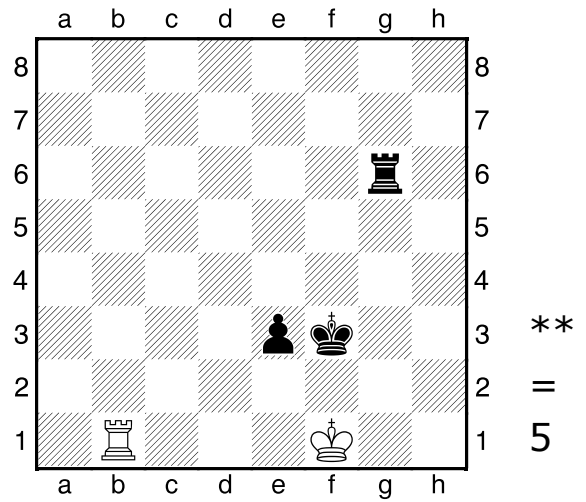
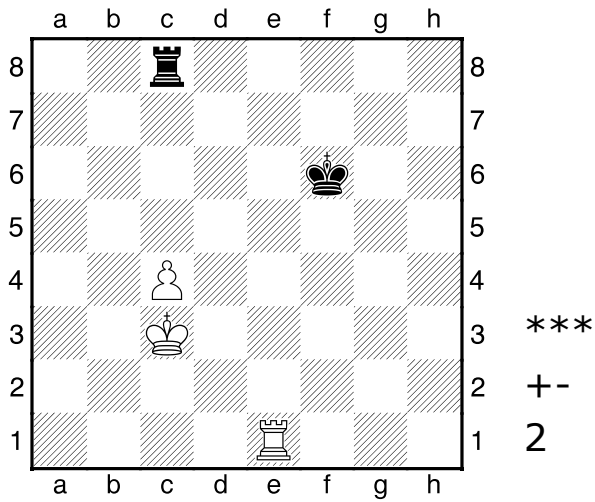
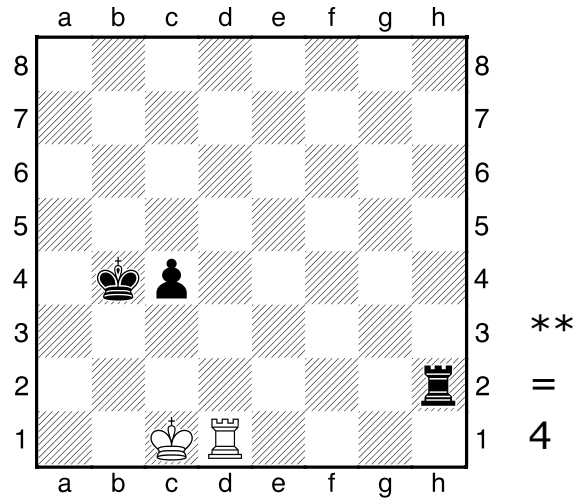
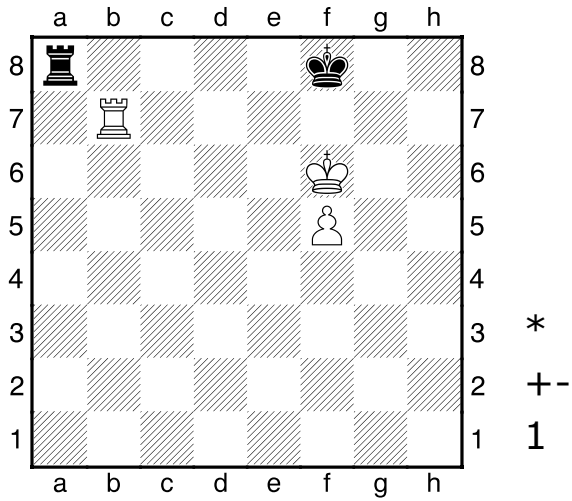
a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
=  
6

# 11. Turm und Bauer gegen Turm 1



# 12. Turm und Bauer gegen Turm 2



# 13. Turm und Freibauer

1

\*  
+-

4

\*\*  
+-

2

●  
\*\*\*  
-+

5

\*  
+-

3

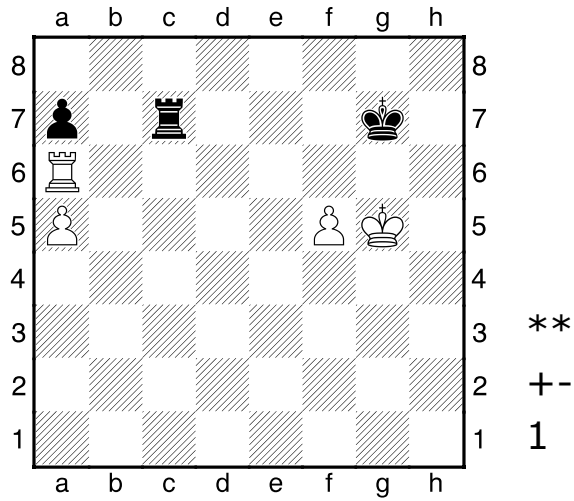
\*\*\*  
=\*

6

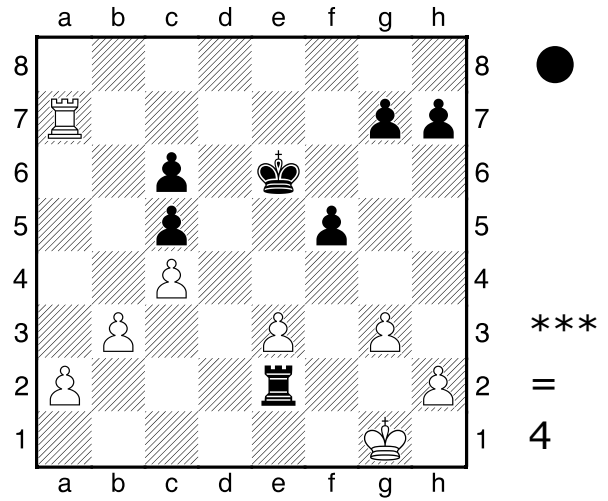
●  
\*\*  
-+

\*mit Chancen auf =

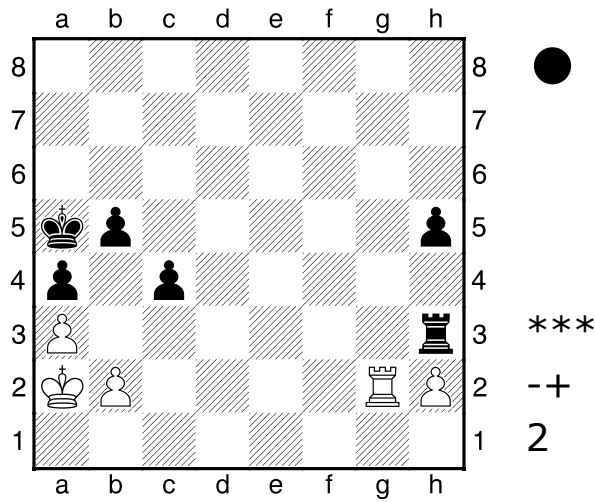
# 14. Zusammenspiel der Kräfte



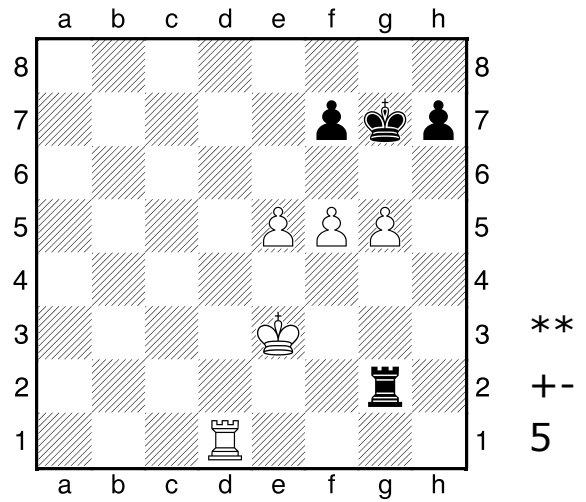
\*\*  
+-  
1



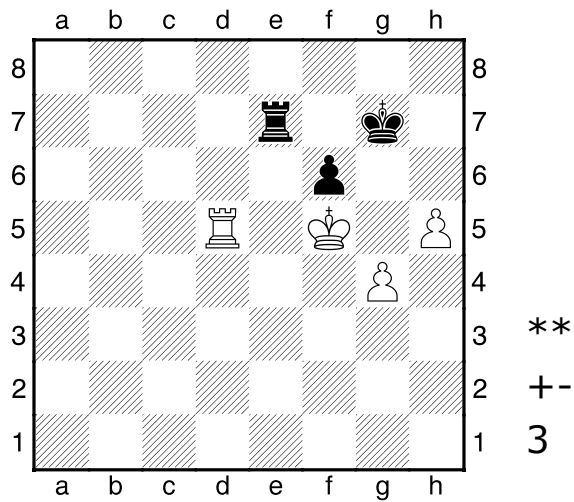
●  
\*\*\*  
=  
4



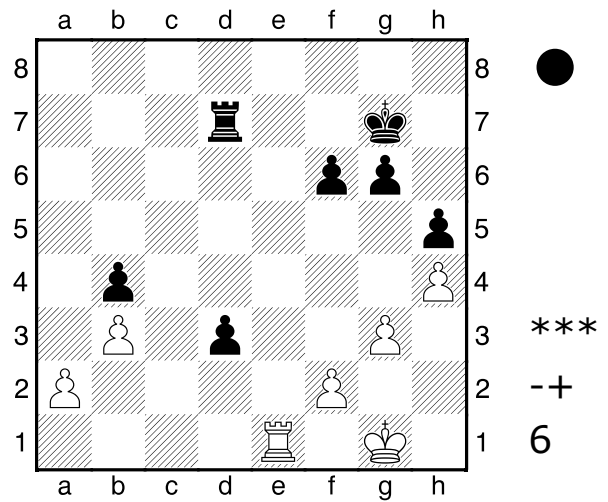
●  
\*\*\*  
-+  
2



\*\*  
+-  
5



\*\*  
+-  
3



●  
\*\*\*  
-+  
6

# 15. Turm gegen Leichtfigur

Chessboard diagram 1: White King on c7, White Rook on a7, Black Pawn on b7, Black King on c5. Evaluation: \*\* = 1.

Chessboard diagram 2: White King on b7, White Rook on d5, Black Knight on f4. Evaluation: \*\* +- 4.

Chessboard diagram 3: White King on e3, White Rook on b2, Black Pawn on f2, Black King on e1. Evaluation: \* = 2.

Chessboard diagram 4: White King on c4, White Rook on h2, Black Pawn on c2, Black King on c1. Evaluation: \*\* = 5.

Chessboard diagram 5: White King on f6, White Rook on g1, Black Knight on h7, Black King on f8. Evaluation: \*\* +- 3.

Chessboard diagram 6: White King on g5, White Rook on d7, Black Pawn on b2, Black King on g8. Evaluation: \*\* +- 6.



# 16. Läufer gegen Läufer

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
 +-  
 1

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*\*  
 +-  
 4

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
 +-  
 2

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*\*  
 +-  
 5

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

●  
 \*  
 =  
 3

a b c d e f g h  
 8  
 7  
 6  
 5  
 4  
 3  
 2  
 1  
 a b c d e f g h

\*\*  
 +-  
 6

# 17. Ungleichfarbige Läufer

Chessboard diagram 1: White king on e7, White queen on c4, White bishop on a4, White pawns on c5 and d5, Black bishop on g3. Evaluation: \*\* 1 +-.

Chessboard diagram 2: White king on c8, White queen on a7, White bishop on e5, White pawns on b7 and g2, Black bishop on e5, Black pawn on h4. Evaluation: \*\* 4 +-.

Chessboard diagram 3: White king on b5, White queen on b2, White bishop on d5, White pawn on h6, Black king on b4, Black pawns on c4 and d4. Evaluation: \*\* 2 =.

Chessboard diagram 4: White king on c3, White queen on c5, White bishop on c5, White pawns on b4 and f2, Black king on c3, Black pawns on b5, d5, and g6. Evaluation: \*\* 5 =.

Chessboard diagram 5: White king on c7, White queen on e6, White bishop on d4, White pawns on a3, e5, and g3, Black king on e6, Black pawns on b6, c5, and d6. Evaluation: \*\*\* 3 +-.

Chessboard diagram 6: White king on e7, White queen on c7, White bishop on c7, White pawns on a3, b3, and d4, Black king on e7, Black pawns on d5 and h4. Evaluation: \*\*\* 6 +-.

# 18. Läufer gegen Springer

Diagram 1: Chessboard position with pieces at c8, b7, b6, e6, e4, and a7. Evaluation: \*\*\* (Black), +- (White), 1.

Diagram 2: Chessboard position with pieces at d8, g7, h7, e6, f6, a5, b5, d5, e5, a4, b4, f4, g4, h4, a2, and g2. Evaluation: \*\*\* (Black), +- (White), 4.

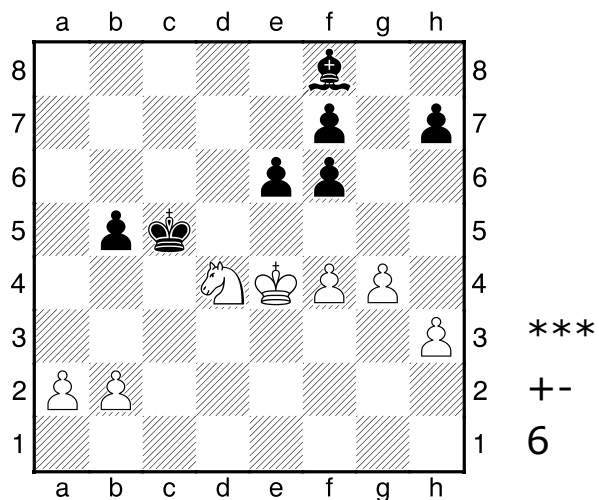
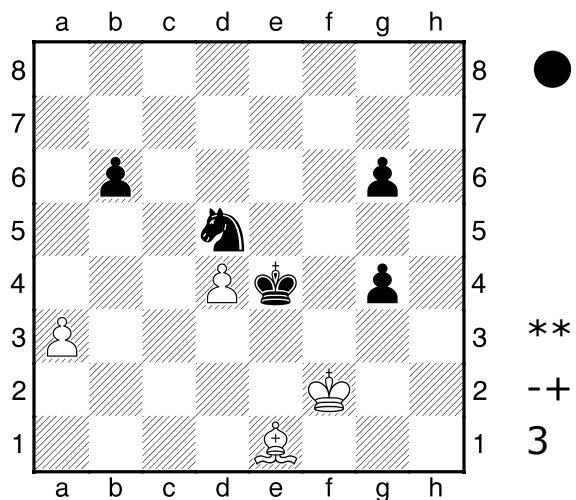
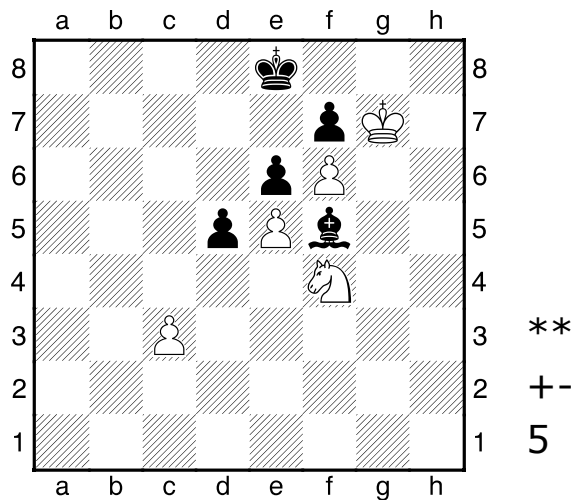
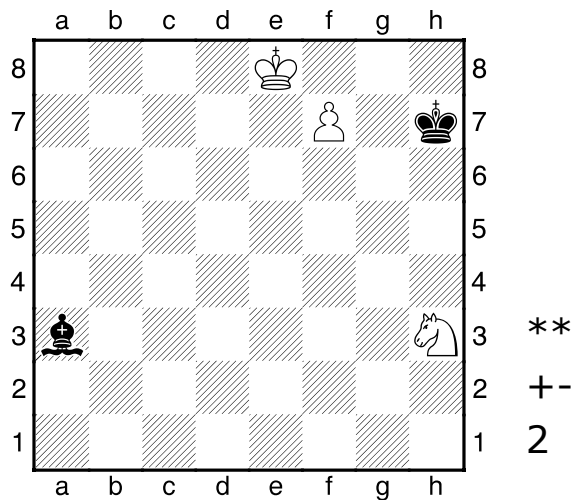
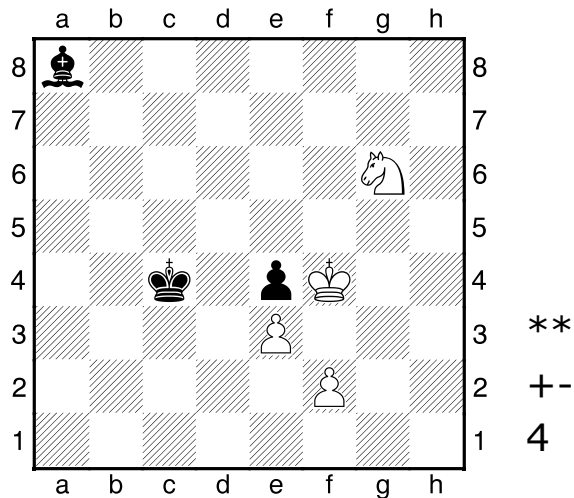
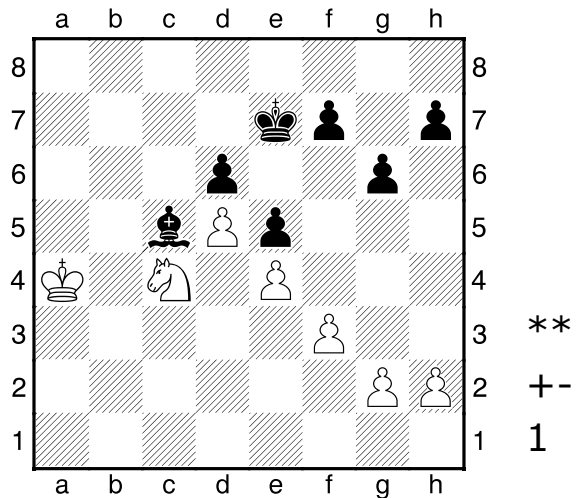
Diagram 3: Chessboard position with pieces at c8, b6, d6, a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5, a4, b4, f4, g4, h4, c3, and e3. Evaluation: \*\*\* (Black), +- (White), 2.

Diagram 4: Chessboard position with pieces at f4, e3, f3, g3, h3, f2, g2, h2, and a1. Evaluation: \*\* (Black), +- (White), 5.

Diagram 5: Chessboard position with pieces at b5, e5, c3, d3, b2, and e2. Evaluation: \* (Black), +- (White), 3.

Diagram 6: Chessboard position with pieces at d8, g8, a7, b7, h7, f6, a4, e4, f4, c3, d3, f3, b2, a2, and g1. Evaluation: \*\*\* (Black), +- (White), 6.

# 19. Springer gegen Läufer



# 20. Springer gegen Springer

Diagram 1: Chessboard with pieces at a7 (White King), b7 (White Pawn), c6 (Black King), d7 (Black Knight), e4 (White Knight).

Complexity: \*\*  
Balance: +-  
Rank: 1

Diagram 2: Chessboard with pieces at a4 (Black Pawn), b4 (Black Knight), c4 (White King), d4 (White Pawn), e6 (Black Knight), f4 (Black Pawn), g4 (White Knight), h4 (Black Pawn).

Complexity: \*\*\*  
Balance: -+  
Rank: 4

Diagram 3: Chessboard with pieces at a7 (White Pawn), b7 (Black Knight), c4 (Black Pawn), d4 (White King), e5 (White Pawn), f6 (Black King), g6 (White Pawn).

Complexity: \*\*\*  
Balance: +-  
Rank: 2

Diagram 4: Chessboard with pieces at a7 (Black Knight), b7 (Black Pawn), c6 (White King), d4 (White Knight), e6 (Black Pawn), f6 (Black King), g3 (White Pawn), h3 (White Pawn), h1 (White Pawn), h7 (Black Pawn).

Complexity: \*\*  
Balance: +-  
Rank: 5

Diagram 5: Chessboard with pieces at a5 (Black King), b6 (White Knight), c5 (Black Knight), d6 (White King), e6 (Black Knight), f6 (White King), g4 (White Pawn).

Complexity: \*\*  
Balance: +-  
Rank: 3

Diagram 6: Chessboard with pieces at a5 (White Pawn), b7 (Black Pawn), c7 (Black Knight), d3 (White Knight), e7 (Black Pawn), f7 (Black Pawn), g8 (White King), h2 (White Pawn), h7 (Black Pawn).

Complexity: \*\*  
Balance: +-  
Rank: 6



# 21. Festungen

\*\*  
 +-  
 1

\*\*  
 =  
 4

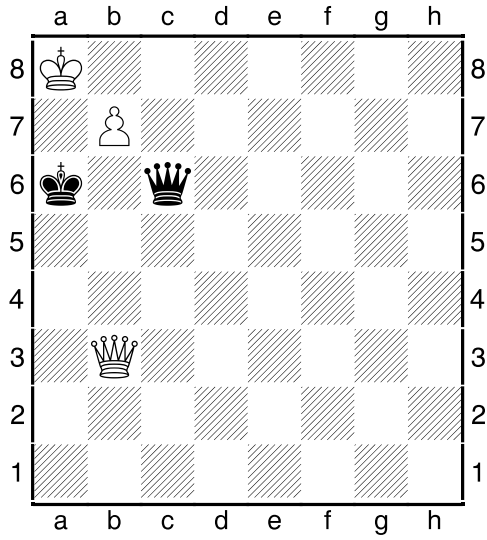
●  
 \*  
 =  
 2

●  
 \*\*  
 =  
 5

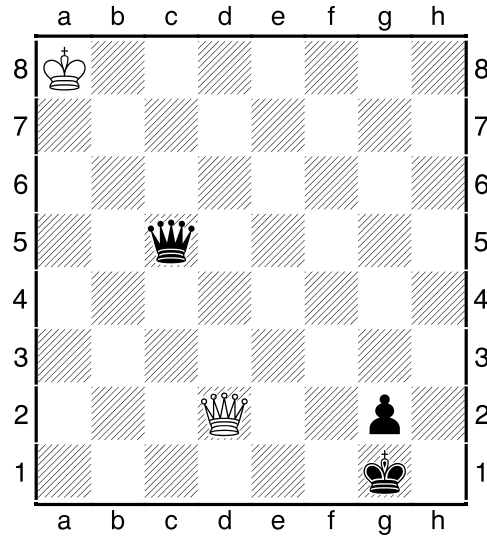
\*  
 =  
 3

●  
 \*\*  
 =  
 6

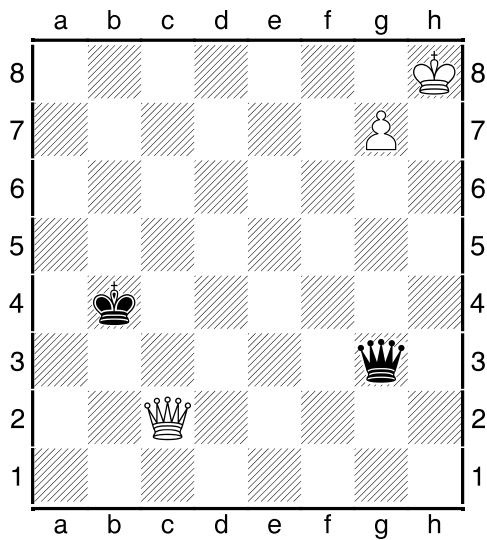
# 22. Dame und Bauer gegen Dame



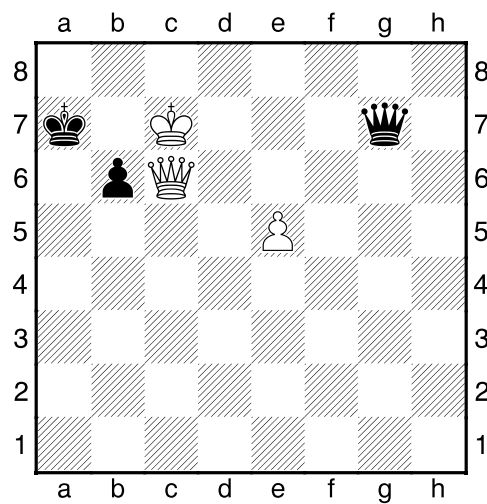
\*\*\*  
+-  
1



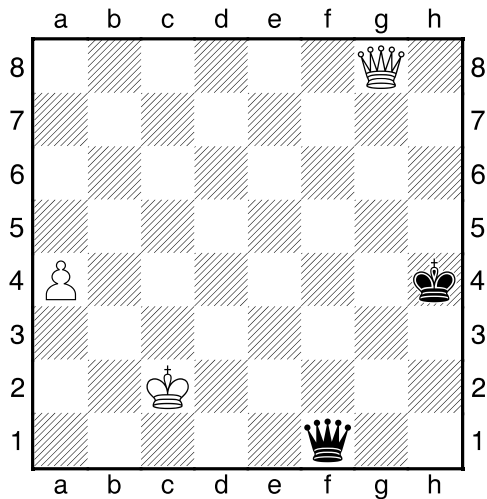
●  
\*\*  
-+  
4



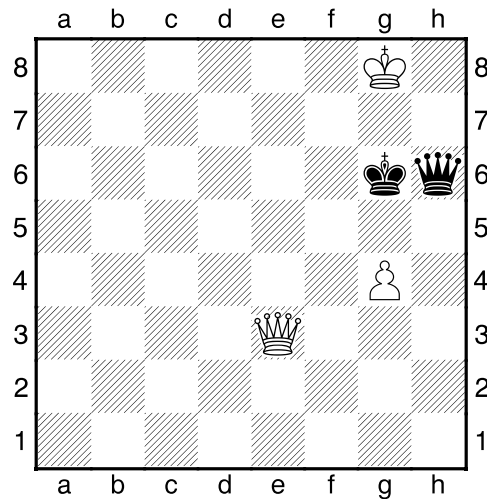
●  
\*\*  
=  
2



\*\*  
+-  
5



\*\*  
+-  
3



\*\*\*  
+-  
6

# 23. Damenendspiele

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

\*\*  
+-  
1

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

\*\*  
+-  
4

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

●  
\*\*\*  
-+  
2

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

\*\*  
+-  
5

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

\*\*\*  
+-  
3

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

a b c d e f g h

\*\*\*  
+-  
6



# Lösungen der Beispiele

## 1. Opposition

1) **1.Kf6!** [1.f6? Ke8 2.f7+ Kf8 3.Kf6=] **1...Ke8** [1...Kg8 2.Ke7] **2.Kg7!+-** und der Bauer geht zur Dame.

2) **1.Kd5 Kd7 2.Kc5 Kd8 3.Kd6!** [3.Kc6? Kc8 4.b7+ Kb8 5.Kb6=] **3...Kc8 4.Kc6 Kb8 5.b7 Ka7 6.Kc7+-**

3) ] **1...Kd6!** [1...Kd5? 2.Kd3 Kc5 3.Kc3 Kd5 4.Kb4+-; 1...Kc5? 2.Kc3!+-; 1...Kb5? 2.Kd3 Kc5 3.Kc3+-] **2.Kc3** [2.Kd3 Kd5!=] **2...Kc5=**

4) **1.e5!** [1.Kc2? Kd4 2.Kd2 Kxe4 3.Ke2 d5-+] **1...dxe5 2.Kc1!** (Fernopposition!) **2...Kd5 3.Kd1! Ke4 4.Ke2=**

5) **1...Kh6!** (seitliche Fernopposition!) [1...Kf7? 2.Kd7 Kg6 3.Ke6 Kg7 4.Ke7 Kg6 5.Kf8 Kh6 6.Kf7+-; 1...Kg6? 2.Ke6 Kg7 3.Ke7 Kg6 4.Kf8+-; 1...Kh7? 2.Kd7! Kh6 (2...Kg8 3.Ke6 Kg7 4.Ke7 Kg6 5.Kf8+-) 3.Ke8! Kg7 4.Ke7 Kg6 5.Kf8+-] **2.Ke7 Kg7! 3.Ke8 Kg8! 4.Kd7 Kh7!=**

6) **1.Kd5!** Opposition! **1...Ke7 2.Ke5!** [Nicht 2.Kc6? Ke6!= mit seitlicher Opposition.] **2...Kf7 3.Kd6** (Umgehung) **3...Kf8 4.Ke6 Kg7 5.Ke7 Kg8 6.Kf6 Kh7 7.Kf7⊕+-**

## 2. Zugzwang

1) **1.Kd2 Kf6** [1...Kd5 2.f6 Ke6 3.g5] **2.Ke2! Ke5 3.Kd3!** Weiß hat ein Dreiecksmanöver ausgeführt und Schwarz in Zugzwang gebracht. **3...Kd5 4.f6 Ke6 5.g5+-**

2) **1.f5!+-** Zugzwang! Schwarz muss früher oder später mit dem König ziehen und das Quadrat des h-Bauern verlassen (siehe Kapitel "Quadratregel"), 1-0, Goldberg-Zak, Leningrad 1934.

3) **1.Kc6! b5 2.Kc5 b4 3.axb4#**

4) **1.b4!** [1.b3?? a5⊖-+; 1.a5? Ist natürlich schlecht, wobei sich Weiß aber noch retten kann: 1...bxa5 2.b3 a4 3.bxa4 a5 4.Kg2 Kxh4 5.Kh2 Kg5 6.Kg3 Kf5 7.Kg2 Kf4 8.Kf2 Ke4 9.Kg3 Kd4 10.Kxg4 Kc4 11.Kf4 Kb4 12.Ke3 Kxa4 13.Kd2 Kb3 14.Kc1=] **1...a5** [1...b5 2.a5+- ⊖] **2.b5+- ⊖**

5) **1.a3!** In Endspielen bedeutet es oft einen großen Vorteil, wenn Bauern noch in der Ausgangsstellung stehen: So hat man die Wahl die Bauern ein oder zwei Felder zu ziehen! [1.a4?? a5-+ ⊖] **1...a5 2.a4+-** Nun ist Schwarz im Zugzwang - er verliert den Bauern g5 und die Partie.

6) **1.Kf2!** 1-0, Alekhine-Yates, 1910. Schwarz muss dass vermintete Feld e5 betreten: [1.Kf3?? Kxe5⊖-+] **1...Kxe5 2.Kf3⊕+-**

### 3. Quadratregel

1) **1.Kxg7! h4** [1...f5 2.Kf6 f4 3.Ke6= f3?? 4.c7 Kb7 5.Kd7+-] **2.Kxf6 h3** [2...Kb6 3.Ke5! h3 (3...Kxc6 4.Kf4=) 4.Kd6 h2 5.c7=] **3.Ke6 h2 4.c7 Kb7 5.Kd7=** (Richard Reti).

2) **1.Kg5!** (Opposition!) [1.Kg4? Kg6 2.Kf4 Kf6 3.Ke4 Ke6 4.Kd4 Kd6 5.Kc4 Kc6 6.Kb4 Kb6=; 1.b4? Kf6 2.b5 Ke5 3.b6 Kd6 4.b7 Kc7=] **1...Kf7 2.Kf5 Ke7 3.Ke5 Kd7 4.Kd5 Kc7 5.Kc5 Kb7 6.Kb5 Ka7 7.Kc6 Ka6 8.b4+-**

3) **1.f6!!** [1.a4?? bxa3 2.bxa3 Der schwarze König ist nicht im Quadrat des a-Bauern, doch kann er eine undeckbare Mattdrohung aufstellen: 2...Kg3! 3.a4 h5 4.a5 h4 5.a6 h3 6.a7 h2#; 1.Kxg2? Kg5 Der König läuft über f6-e7-d8 ins Quadrat des a-Bauern. 2.a4 bxa3 3.bxa3 Kf6! 4.a4 Ke7! 5.a5 (5.Kf3 Kd8=) 5...Kd8=] **1...gxf6 2.Kxg2 Kg5 3.a4 bxa3 4.bxa3 Kf5** Schwarz kann nicht über f6 ins Quadrat laufen und versucht es über d5. **5.a4 Ke5 6.d6!! cxd6 7.c6!! dxc6 8.a5 Kd5 9.a6+-** - die schwarzen Bauern versperren ihrem König den Weg ins Quadrat. (Alexey Troitsky).

4) **1.Kc8! Kc6** [1...h5?? 2.a6+-] **2.Kb8! Kb5 3.Kb7!** [3.Kc7? h5-+] **3...Kxa5 4.Kc6 h5 5.Kd5=** und der weiße König gelangte ins Quadrat des schwarzen h-Bauern (Ladislav Prokes).

5) **1...Kb2! 2.Kxa4** [2.f4?? a3-+] **2...Kc3 3.f4 Kd4=** remis, Yates-Marshall, Karlsbad 1929.

6) **41.Kg6!=** [41.Kf6? c4! 42.bxc4 bxc4 43.Ke5 c3! 44.bxc3 a4 45.Kd4 a3-+] **41...Kxh4** [41...c4 42.bxc4 bxc4 43.h5=] **42.Kf5 Kg3** [42...c4 43.bxc4 bxc4 44.Ke4 c3 45.bxc3 Kg5= (45...a4?? 46.Kd3+-) ] **43.Ke4 Kf2 44.Kd5 Ke3 45.Kxc5 Kd3 46.Kxb5 Kc2 47.Kxa5 Kxb3** remis, Lasker-Tarrasch, Sankt Petersburg 1914.

### 4. Marschrouten des Königs

1) **1.Kd4!!** ("Bodycheck!") [1.f4? Kc4 2.Ke5 Kd3 3.Kf6 Ke4 4.Kg5 Kf3=; 1.Kd5? Kb4! 2.Ke5 (2.f4 Kc3 3.Ke5 Kd3 4.Kf6 Ke3=) 2...Kc4 3.Kf6 Kd3 4.Kxg6 Ke4=; 1.Ke5? Kc4 2.Kf6 Kd3 3.Kxg6 Ke4 4.Kg5 Kf3=] **1...Kc6** [1...Kb4 2.f4!+-] **2.Ke5 Kc5 3.f4!+-** (J. Dobias).

2) **1.Kg3!** [1.a4? f4 2.a5 f3+ 3.Kg3 f2-+] **1...Ke3 2.Kg2!** ("Pendel") [2.a4? f4+ 3.Kg2 (3.Kh2 f3-+) 3...Ke2!-+] **2...Ke2** [2...f4 3.Kf1=] **3.Kg3!=** (Mark Dvoretsky).

3) **1.Ke8!** [1.Ke7 Kg8] **1...Kf6** [1...Kg8 2.Ke7 Kg7 3.f5 Weiß gewinnt mit diesem Zug, wenn der schwarze König in der Opposition steht. 3...g5 4.Ke8 Kf6 (4...Kg8 5.f6+-) 5.Kf8⊙] **2.Kf8 Ke6** [2...g5 3.f5⊙] **3.Kg7 Ke7** [3...f5 4.g5+-] **4.f5 g5** [4...gxf5 5.gxf5 f6 6.Kg6+-] **5.Kg8!** [5.Kh6 Kf8 6.Kh5? Kg7! 7.Kxg5 f6+=] **5...Kf6 6.Kf8⊙+-** (Mikhail Botvinnik).

4) **1...Ke2 2.Kxf5** [2.Kg3 Ke3 3.Kxh3 f4 4.Kg2 Ke2-+] **2...Kf3!** ("Bodycheck")  
**3.Ke5 Kg2 4.Ke4 Kxh2 5.Kf3 Kg1-+**

5) **1.Kg6!** ("Zickzacklauf") [1.Kf6? a3 2.e6 a2 3.e7 a1D+-+] **1...a3 2.e6 a2 3.e7 Kd7 4.Kf7=**

6) **1.Kc6!** Weiß führt das Reti-Manöver nach dessen berühmter Studie aus. **1...Kc8** [1...h4 2.Kb7 h3 3.c6 h2 4.c7+=] **2.Kd5=**

## 5. Entfernter Freibauer

1) **14...Ke5!!** Der schwarze König muss erst den weißen Bauern f5 beseitigen und erst dann seine Bauern vorziehen. 0-1, Cruz Estrada-Seirawan, Moskau 1994. [14...g3? 15.hxg3 hxg3 erlaubt 16.c5+ Kd7 17.f6 g2 18.c6+! Kxc6 19.f7 g1D 20.f8D Dxe3=] **15.c5 Kxf5 16.c6 Ke6 17.Kb5 g3 18.hxg3 h3! 19.Kb6 h2 20.c7 Kd7!** Die Schlusspointe: Der weiße König wird nach b7 gezwungen, wonach der h-Bauer sich mit Schachgebot verwandeln kann: **21.Kb7 h1D+-+**

2) **1...Kb6!!** [1...bxc3?? 2.Kxc3 Kb6 3.Kb4+- und Weiß gewinnt mit dem entfernten Freibauern.] **2.cxb4** [2.c4 Ka6! 3.cxd5 cxd5 4.Kd2 (4.Kc2 Ka5-+) 4...Kb5-+; 2.Kc2 Kb5 3.Kb3 bxc3 4.Kxc3 Ka4 5.Kb2 Kb4-+ xd4] **2...Kb5 3.Kc3 Ka40-1**, Hansen-Nimzowitsch, Randers 1923. Nach der Eroberung des weißen b-Bauern greift der schwarze König den Bauern d4 an und kann dennoch rechtzeitig in das Quadrat des a-Bauern zurückkehren. Hier schlägt die Aktivität des schwarzen Königs den weißen Freibauern!

3) **1.h5!** [Das Brett ist zu groß für den Nachziehenden: Ohne die h-Bauern wäre die Stellung für Schwarz gewonnen! Dann hätte er einen entfernten Freibauern bilden können!] **1...gxh5 2.gxh5** [Der Schwerpunkt des Kampfes liegt am Königsflügel. Damit spielt der zentrale d-Bauer die Rolle eines entfernten Freibauern.] **2...a5 3.Kf5 axb4 4.Kxf6 Kxd5 5.Kg6 Ke6** [5...Kc4 6.Kxh6 Kb3 7.Kg7 Kxb2 8.h6 b3 9.h7 Ka2 10.h8D b2 11.Da8+ +- (siehe Kapitel "Dame gegen Bauer")] **6.Kxh6 Kf6 7.b3 Kf7 8.Kg5 Kg7 9.Kf5 Kh6 10.Ke5 Kxh5 11.Kd5 Kg5 12.Kc6 Kf5 13.Kxb6 Ke6 14.Kc5 Kd7 15.Kxb4 Kc6 16.Ka5** 1-0, Botvinnik-Flohr, Moskau 1944.

4) **1.b5!** [Der weiße Bauer b5 blockiert beide schwarzen Bauern!] **1...Kf6 2.f5** [2.Kd5 Kf5 3.Kc6 Kxf4 4.Kb7 Ke5 5.Kxa7 Kd6 6.Kxb6+- Weiß nutzt den eigenen Freibauern zur Ablenkung.] **2...Kf7 3.Ke5 Ke7 4.f6+ Kf7 5.Kf5 Kf8 6.Ke6 Ke8 7.f7+ Kf8 8.Kf6** [Weiß spielt auf "Halbpatt" und Zugzwang.] **8...a5 9.bxa6 b5 10.a7 b4 11.a8D#** (Jon Speelman).

5) **1...f5+!** 0-1, Nimzowitsch-Tarrasch, San Sebastian 1911. [1...a4? 2.Kd3 f5 3.g3!=] **2.Kd4** [2.Kxf5 a4-+] **2...f4!** Der schwarze f-Bauer fixiert den Bauern g2, sodass der schwarze König ihn abholen kann. **3.Kc4 Kg6 4.Kb5 Kh5 5.Kxa5 Kxh4 6.Kb4 Kg3-+**

6) **1...Ke6!-+** 0-1, Braun Jussupow, 2000, Δ...Kd7-c7-b7-a6-b5xb4 [1...g4? 2.hxg4+ hxg4 3.Kf2 Ke6 (3...Ke4?? 4.b5 cxb5 5.c6+-) 4.Kg3 Kf5 5.Kg2=].

## 6. Gedeckter Freibauer

1) **49...Kd7!! 50.Ke3 Kc6!** (Dreiecksmanöver) [50...Kd6? 51.Kd4] **51.Kd3** [51.Kd4 Kd6] **51...Kc5! 52.Ke3 b3!** [52...Kc4? 53.e5!=] **53.Kd3 Kb4 54.e5 Ka3!-+ 0-1**, Seirawan-Kasparov, Niksic 1983.

2) Beide Seiten haben gedeckte Freibauern - die weißen sind aber viel gefährlicher, weil sie weiter vorgerückt sind und vom König unterstützt werden können. **5.Kxc5!** [5.Kd5 Kd7] **5...d3 6.Kd6 d2** [6...Kf7 7.Kd7] **7.Ke6 d1D 8.f7#** (J. Bething).

3) Schwarz hat einen gedeckten Freibauern. Weiß findet aber einen Weg, eine Barriere gegen den feindlichen König aufzubauen! **1.b4!! cxb4** [1...axb4?? 2.h4+-] **2.c5 Kd7 3.h4 Ke7 4.g5 hxg5 5.hxg5** Weiß hat eine Festung errichtet. Der schwarze König findet kein Einbruchsfeld! Remis, Koslov-Nevmerzhtsky, 1964.

4) **1.Kd3!+-** und der weiße König kann die schwarzen Freibauern rechtzeitig entschärfen. 1-0, Averbakh-Bebchuk, Moskau 1964. **1...b3 2.Kc3 e4 3.Kxb3 e3 4.Kc3 e2 5.Kd2-+**

5) **1.Kf3 Ke5** [1...g4+ 2.Kg3 Kg5 3.c6+-] **2.Kg4 Kf6 3.c6!** Der gedeckte Freibauer wird geopfert, um den schwarzen König abzulenken. **3...Ke6 4.Kxg5 Kd6 5.Kf6 Kxc6 6.Ke6+-** [und Weiß gewinnt beide schwarzen Bauern durch Zugzwang (I. Bottlik)].

6) Variante aus einer Partie Shirov-Timman, Wijk aan Zee 1996: **1...Ke8!** Trotz des mächtigen gedeckten Freibauern auf f6, kann sich Schwarz halten! [1...Kd8? 2.Kc6+-] **2.Kc6** [2.Ke6 Kf8 3.f7?? (3.Kd7?? c5-+) 3...c5-+] **2...Kd8=**

## 7. Dame gegen Bauer

1) **1.Df6+** Zunächst bringt Weiß die Dame unter Tempogewinn auf die 2. Reihe. **1...Kb1** [1...Kc2 2.Da1] **2.Df1+ Kb2 3.De2+ Kb1** [3...Kb3 4.De5+-] **4.Kc4!** Jetzt kann der König entscheidend eingreifen. **4...a1D 5.Kb3+-**

2) **1.Dd2+ Kb1 2.Kd3! a1D 3.Dc2#**

3) **1...Ka1!** [1...Kc1?; 1...Kc3? 2.Dd4+! Kb3 3.Da1!] **2.Dd4+ Kb1 3.Db4+ Ka1 4.Dc3+ Kb1 5.Db3+ Ka1!= 6.Dxc2** patt.

4) **1.Ke6!** [1.e8D? Kd3+--+; 1.Kf6? Kd4 2.Kf7 Df1+ 3.Kg7 Db5 4.Kf7 Df5+ 5.Kg7 De6 6.Kf8 Df6+ 7.Ke8 Kd5-+; 1.Kd6? Kf4-+] **1...Kf4+** [1...Kd4+ 9.Kd7!]=] **2.Kf7! =** (Alexey Troitsky) Nachdem sich die Dame hier nicht mit Schachgebot annähern kann, erreicht Weiß das Untentschieden.

5) **1.Db3+ Ka1** [1...Kc1 2.Dxa2+-] **2.Dc2!** Durch den schwarzen h-Bauern steht Schwarz nicht auf patt. [2.Dxh3?? Kb2=] **2...h2 3.Dc1#**

6) **1.Ke4!** Der weiße König steht nahe genug, sodass Weiß auf Matt spielen kann. [1.Dd5+? Kc1 2.Ke4 Kb2 3.Db5+ Ka1 4.Da4+ Kb1 5.Db3+ Ka1=] **1...c1D 2.Kd3 Df4 3.Dc2+** [oder 3.De2+ Kc1 4.Dc2#] **3...Ke1 4.De2#**

## 8. Turm gegen Bauer

1) **1...Kb2!** [1...a2? 2.Tb8+ Ka3 3.Kc2! a1S+ 4.Kc3 Ka2 5.Tb7@+-] **2.Tb8+** [2.Th2+ Kb3!= (2...Kb1?? 3.Kc3+-) ] **2...Kc1! 3.Ta8 Kb2 4.Kd2 a2 5.Tb8+ Ka1!=** Schwarz rettet sich mit einer Pattverteidigung. [5...Ka3? 6.Kc2+-]

2) **1...Kc5!** ("Bodycheck") [1...a5? 2.Th5!+- (Abschneiden auf der 5. Reihe); 1...Kb5? ist schlechter als ...♔c5, da sich der weiße König leichter annähern kann: 2.Kf7 a5 3.Ke6 a4 (3...Kc4 4.Ta8! Kb4 5.Kd5 a4 6.Kd4 Kb3 7.Kd3 a3 8.Tb8+--)] 4.Kd5 Kb4 5.Kd4 Kb3 6.Kd3 a3 7.Tb8+] **2.Kf7 a5 3.Ke6 a4 4.Ke5 a3 5.Ta8 Kb4 6.Kd4 Kb3 7.Kd3 Kb2!** [7...a2? 8.Tb8+ Ka3 9.Kc2+-] **8.Kd2** [8.Tb8+ Kc1!=] **8...a2 9.Tb8+ Ka1!=** (Ilia Maizelis).

3) **1.Ke7! f4 2.Kf6!** [2.Ke6? f3=] **2...f3 3.Kg5! f2 4.Kg4 Ke3 5.Kg3 Ke2 6.Kg2+-** und Weiß erobert den Bauern.

4) **1.Tf6+!** [1.Kg6? g4 2.Kh5 g3 3.Kh4 g2 4.Tg6 Kf2=] **1...Ke3 2.Tg6 Kf4** Weiß hat ein wichtiges Tempo gewonnen! **3.Kg7!** [oder 3.Tg7! g4 4.Kg6 g3 5.Kh5] **3...g4 4.Kh6 g3 5.Kh5 Kf3 6.Kh4 g2 7.Kh3+-**

5) **1...Tb6+** Schwarz kann den Bauern nicht direkt stoppen, rettet sich aber durch eine Reihe von Schachgeboten. **2.Kd5** [2.Kd7 Tb7= und der Bauer wird mittels einer Fesselung unschädlich gemacht.; 2.Kc5 Tb1= und Schwarz kommt zu ...♙c1.] **2...Tb5+ 3.Kd4 Tb4+ 4.Kd3 Tb3+ 5.Kc2 Tb2+ 6.Kc1 Tb1+** [Schwarz hat auch eine Pattverteidigung zur Verfügung: 6...Tb4!? 7.c8D Tc4+ 8.Dxc4 patt] **7.Kd2 Tb2+ 8.Kd3 Tb3+ 9.Kd4 Tb4+ 10.Kd5 Tb5+ 11.Kd6 Tb6+** Das Manöver des weißen Königs wird als "Rolltreppe fahren" bezeichnet - hier führt es aber nur zum Unentschieden. **12.Kd7 Tb7=**

6) **1.Th5!+-** (Abschneiden des Königs auf der 5. Reihe) **1...a4 2.Kf7 a3** (sonst bringt Weiß einfach seinen König näher) **3.Th3! a2 4.Ta3+-**

## 9. Läufer gegen Bauern

1) **1...Lc5!** Bauern im Visier! Schwarz verhindert, dass der weiße a-Bauer vorgehen kann. **2.b7 La7 3.a6 Kf5=.**

2) **1.g5+!** Danach werden sich König und Läufer gegenseitig behindern! [1.a6? Le3=] **1...Lxg5** [1...Kxg5 2.a6+-] **2.Ke4! Lh4 3.Kf3!+-** und Schwarz hat keine Verteidigung gegen a6-a7-a8D.

3) **1.Ke6! Kh8 2.Kf7! e5 3.Lg7#** (Alexey Troitsky).

4) **1.Ke4!** [1.Lf5? b2-- (Scherer) **1...b2 2.La2=** König und Läufer erreichen eine sinnvolle Arbeitsaufteilung: Der eine hält den b-, der andere den h-Bauern (Selesniev)!]

5) **1.Ka1!** [1.Kb2? a1D+! 2.Kxa1 Kc2 3.Lc3 Kxc3 4.Kb1 b2--] **1...Kc2 2.Lc3! Kxc3** patt (H. Weenink).

6) **1.Lb4! a1D 2.Lc3+! Dxc3** patt (W. Schroder).

## 10. Springer gegen Bauer

1) **1...Sd6!** Steht der Randbauer noch auf der 6. Reihe, kann ihn der Springer ohne Hilfe des Königs stoppen, wenn er auf die richtigen Felder gelangt! **2.Kc6** [2.a7 Sc8+ 3.Kb7 Sxa7] **2...Sc8 3.Kc7 Sa7 4.Kb7 Sb5=**

2) **1.Kc5 Sa8** [1...Sa4+ 2.Kc6+-; 1...Sd7+ 2.Kc6 Se5+ 3.Kb7+-] **2.Kc6 Kf7 3.Kb7 Ke7 4.Kxa8 Kd7 5.Kb7+-**

3) **1.Sa5!!** Nur so! Der Springer kommt über die Felder c4 oder b3 in Kontakt mit den Feldern d2-f1 oder e5-g4, von wo aus er den Bauern stoppen kann. [1.Sd8 h4 2.Se6 Kf5! 3.Sd4+ Kg4 4.Sc2 Kf4! und der Springer kann den Bauern nicht stoppen.] **1...h4** [1...Kd5 2.Sb3! h4 3.Sd2 h3 4.Sf1=; 1...Kd4 2.Sc6+! Ke3 3.Se5=] **2.Sc4!** [2.Sb3? Ke3!] **2...Kf3** [2...h3 3.Sd2+ Ke3 4.Sf1+] **3.Se5+!** [3.Sd2+? Ke2 4.Se4 h3 5.Sg3+ Kf2] **3...Kg3 4.Sc4! h3** [4...Kf4 5.Sd2 h3 6.Sf1=; 4...Kf2 5.Se5 h3 6.Sg4+ Kg3 7.Se3!]=] **5.Se3! =**

4) **1.Sf6!** Hier erreicht Weiß sogar den Sieg, da der schwarze König sehr unglücklich steht. **1...g4 2.Sxg4+ Kh1 3.Kf1h2 4.Sf2#**

5) **1.Sg3** [1.Sh6? h2 2.Sg4 h1D+-+] **1...h2 2.Kb7** Der schwarze König muss einen großen Umweg machen, da er die Felder d2 und e3 nicht betreten kann, ohne den Bauern mit einer Springergabel zu verlieren (Barriere). **2...Kd4** [2...Kc2 3.Kc6 Kd1 4.Kd5 Ke1 5.Ke4 Kf2 6.Kf4= (6.Sh1+ Kg2 7.Ke3=) ] **3.Kc6 Ke5 4.Kc5 Kf4 5.Sh1!** Durch das Opfern des Springers erhält Weiß ausreichend Zeit, um seinen König anzunähern. **5...Kf3 6.Kd4 Kg2 7.Ke3 Kxh1 8.Kf2=**

6) **1.Sd6!** Der Springer hüpfte nach a3 (Yuriy Averbakh). **1...b3** [1...Kd4 2.Kf6 Kd5 3.Sf5 b3 4.Se3+ Der Springer kommt über d1 nach b2: 4...Kd4 5.Sd1 Kd3 6.Sb2+ (6.Ke5 Kc2 7.Se3+ reicht auch noch) 6...Kc3 7.Sa4+ (7.Sd1+ Kc2 8.Se3+ Kd2 9.Sc4+ Kc3 10.Se3 ist auch noch Remis) 7...Kb4 8.Sb2=] **2.Sb5 b2 3.Sa3** Der Springer kontrolliert nun das Umwandlungsfeld. **3...Kc3 4.Sb1+ Kc2 5.Sa3+ Kb3 6.Sb1=** Schwarz kommt nicht weiter.

## 11. Turm und Bauer gegen Turm 1

1) **80.Tf8+!** Damit Weiß eine Brücke bauen kann, muss der e7-Bauer beseitigt werden, da er nur den schwarzen König vor Schachgeboten auf der e-Linie schützt. **80...Kxe7 81.Tf3 Ke8 82.Te3+ Kd7 83.Te4!+-** (Brücke) 1-0, Kamsky-Jussupow, Linares 1993.

2) **1.Ta1!** (Ablenkung) **1...Te8** [1...Txa1 2.e8D+-] **2.Kd7 Kf7 3.Tf1+-**

3) **1.Te1!** Δe7 - Weiß nutzt mit diesem starken Zug die ungünstige Stellung des schwarzen Kg6 aus. [1.Kd8!?!; Aber nicht 1.Tf1? Ta2! = und Schwarz rettet sich mit

den Seitenschachs.] **1...Tc2+ 2.Kd7 Td2+ 3.Ke8 Kg7 4.e7 Td3 5.Tg1+ Kh7 6.Tg4+-** (Brücke)

4) **1.Te2!** Es ist richtig den schwarzen König von unserem Freibauern abzuschneiden. Da der schwarze König auf der langen Seite steht, kann ein Flankenangriff nicht effektiv sein (zwischen Bauer und Turm sind nur 2 Linien). **1...Tc3 2.d7 Tb3+ 3.Kc8 Tc3+ 4.Kd8 Tc1 5.Tf2+ Kg7 6.Tf4+-** (Brücke)

5) **1...Tf5+ 2.Kc6 Tf6+ 3.Kd5 Tf5+** Wenn der weiße König sich zum Bauern begibt, gibt Schwarz Schachs, um ihn zu stören. **4.Ke6 Tf6+ 5.Ke5 Tb6** Der schwarze Turm behält den a-Bauern im Visier, damit Weiß seinen Turm nicht befreien kann. **6.Kd5** [6.a7 Ta6 7.Kd5 Ta1 8.Kc6 Tc1+ und der schwarze Turm kann nun von hinten Schach bieten, da sich der weiße König nicht mehr auf a7 verstecken kann.] **6...Tf6! 7.Ta7+ Kg6 8.Ta8 Kg7=** (Vancura)

6) **1.Tg6+!** Weiß gelingt es den schwarzen König schrittweise auf die zweite Reihe zurückzudrängen! **1...Kc5** [1...Kb5? 2.Kb7+-; 1...Kd5? 2.Kb7 Tb2+ 3.Tb6+-] **2.Kb7 Tb2+ 3.Kc7 Ta2 4.Tg5+!** [4.Tc6+? Kd5 5.Kb7 Txa7+=] **4...Kc4 5.Kb7 Tb2+ 6.Kc6 Ta2 7.Tg4+ Kc3 8.Kb6 Tb2+ 9.Kc5 Ta2 10.Tg3+ Kc2 11.Tg2+ Kb3 12.Txa2 Kxa2 13.a8D+-**

## 12. Turm und Bauer gegen Turm 2

1) **1.Kg6!** Schwarz am Zug hätte sich retten können, aber nun ist es zu spät um Philidors Verteidigungsmethode anwenden zu können: [Schwarz am Zug hält remis mittels 1.-- Ta6+! 2.Ke5 Tc6 3.f6 Tc1!=] **1...Kg8** [1...Ta6+ kommt hier zu spät. 2.f6 Ta8 3.Th7+-] **2.f6 Tc8 3.Tg7+ Kh8 4.Th7+ Kg8 5.f7+ Kf8 6.Th8+-**

2) **1.Kb4** Der König begibt sich zunächst so weit nach vorn wie möglich: **1...Tb8+ 2.Ka5 Tc8 3.Kb5 Tb8+ 4.Ka6! Tc8 5.Tc1!** Jetzt kommt der Turm zu Hilfe, um den Bauern nach vorn zu bringen. [oder 5.Te4! Kf5 6.Th4] **5...Ke7 6.Kb7 Tc5 7.Kb6 Th5** [7...Tc8 8.c5 Tb8+ 9.Kc7 Tb2 10.Te1+ Kf7 11.c6] **8.c5** Regel für solche Stellungen: Ist der König des Verteidigers abgeschnitten, gewinnt die stärkere Seite immer, wenn der Bauer die Brettmitte überschritten hat. **8...Kd8 9.Ta1** [9.c6?? Th2!=] **9...Th2 10.Ta8+ Kd7** [10...Ke7 11.c6 Tb2+ 12.Kc7 Tb1 13.Kc8 Tb2 14.c7 Tb1 15.Ta2 Tb3 16.Te2+ Kf7 17.Te4+- (Brücke)] **11.c6+ Kd6 12.Td8+ Ke7 13.c7+-**

3) **1.Kg1!** Der König muss auf die kurze Seite, damit der Turm später von der langen Seite Schach bieten kann. [1.Ke1? Ta1+ 2.Kd2 Tf1!-+] **1...Ta1+ 2.Kh2 Tf1** [Δ♙e2] [2...Ke3 3.Kg2 Ta2+ 4.Kf1 Kf3 5.Kg1 Ta1+ 6.Kh2] **3.Ta8!=** Flankenangriff! **3...Te1** [3...Ke2 4.Ta2+=] **4.Tf8= Ke3 5.Kg2 Te2+ 6.Kf1 Ta2 7.Tf7 Kf3 8.Kg1=**

4) **1.Td8!** [1.Tg1? Kb3-+] **1...Kc3 2.Kb1!** ["Kurze Seite"] **2...Th1+ 3.Ka2 Kc2** [oder 3...Tc1 4.Th8=] **4.Tg8 Td1 5.Th8** [oder 5.Tg2+ Td2 6.Tg1 (aber nicht 6.Tg8? Kc1+-+) 6...c3 7.Th1 Td3 8.Ka3!=] **5...c3 6.Th2+ Td2 7.Th1=** [7.Th4=; 7.Th3? Kc1+ 8.Kb3 c2 9.Kc3 Kb1-+] **7...Kd3+** [7...Td3 8.Ka3 (8.Tg1= Kd2 9.Kb3 c2+ 10.Kb2=) ] **8.Kb3 Tb2+ 9.Ka3=**

5) **1.Tb2!** Pattverteidigung! [1.Tb3?? Die passive Verteidigung funktioniert nicht gegen einen zentralen Bauern. 1...Ta6 2.Tb1 Th6 3.Kg1 Tg6+ 0-1, Uhlmann-Gulko,

Niksic 1978.] **1...Ta6 2.Tf2+!=**

6) **1.Tf1!=** Die passive Verteidigung rettet uns sehr einfach im Kampf gegen den g-Bauern. Diese Methode funktioniert allerdings nur beim Springer oder Randbauern! [1.Tg8? Kg3 2.Kf1 Ta1+ 3.Ke2 Tg1--+; 1.Tf7? Ta1+ 2.Kf2 g3+ 3.Ke2 g2 4.Th7+ Kg3 5.Tg7+ Kh2 6.Th7+ Kg1 7.Th8 Ta7 8.Ke1 Te7+ 9.Kd2 Te5--+; 1.Th8+? Kg3 2.Kf1 Ta1+ 3.Ke2 Kg2--+; 1.Tb8? Ta1+ 2.Kf2 g3+ 3.Kf3 Tf1+ 4.Ke2 g2--+] **1...Tg2+ 2.Kh1 Th2+ 3.Kg1 g3 4.Ta1 Tg2+ 5.Kh1=**

### 13. Turm und Freibauer

1) **55.Tc8!** Der Turm des Verteidigers ist richtig postiert, aber die Stellung des schwarzen Königs erlaubt ein entscheidendes taktisches Motiv: **55...Txa7** [55...Ta6+ 56.Tc6+-] **56.Tc5#** (Variante aus Unzicker-Lundin, Amsterdam 1954).

2) **49...Tf5! 50.g4 Tg5 51.Kg3 a5--+** Der Turm steht auf g5 ausgezeichnet! Er deckt den Freibauern und befindet sich auf einem soliden Stützpunkt. In der Folge kann Schwarz seinen König entscheidend ins Spiel bringen. **52.Kf3 Ka7 53.Ta4 Kb6 54.Ke3 Td5!** Schwarz lässt den weißen König nicht zum Damenflügel. **55.Tf4** [55.Ke4 Tb5! Δ ♖b4+ 56.Ta1 Tg5 57.Kf4 Kb5 58.Tb1+ Kc4 59.Tb7 (59.Ta1 Kb3) 59...a4 60.Ta7 Kb4 61.Tb7+ Tb5 62.Txg7 a3--+] **55...Td7** [Δ ♔b5] **56.Tf5 a4 57.g5 hxg5 58.Txg5 a3 59.Ke4 a2 60.Tg1 Kb5 61.Ta1 Ta7 62.Kd3** [62.Kf5 Ta6!] **62...Kb4 63.Kc2 Ka3 64.Tg1 Tc7+ 65.Kd3 Kb2 0-1**, Rabinovich-Ragozin, Tbilisi 1937.

3) **45.Ta4!** Um eine Chance zu haben, muss Weiß den schwarzen Freibauern so weit hinten als möglich stoppen! Wenn sich der schwarze König dann zum Damenflügel begibt, versucht Weiß am Königsflügel ein Gegenspiel zu erhalten. In der Folge sind nur die wichtigsten Fortsetzungen dieses sehr komplizierten Endspiels angegeben. **45...Kg5** [45...Kg7!? 46.Kg2 Kf7 47.Kf3 Ke6 48.g4 h4 49.Kf4 (49.g5 fxc5 50.Kg4 Kf6 51.h3 Ta8--+) 49...Kd5 (49...g5+ 50.Ke4) 50.g5 f5 51.Ke3 Kc5 52.Kd3 h3 (52...Kb5 53.Txh4?) 53.Kc2 Kb5 54.Th4?] **46.f3! Kf5 47.g4+! hxg4** [47...Kg5 48.gxh5 Kxh5 49.h4=; 47...Ke6!? 48.gxh5 gxh5 49.Kf2 Kd6 50.Ke3 Te7+! 51.Kd3 Te5 52.Tf4 Td5+! 53.Ke3 f5 54.Tc4 Tc5 55.Th4?] **48.fxc4+ Ke5 49.h4 Kd5 50.h5 gxh5 51.gxh5** Weiß hat ein wichtiges Ziel erreicht und konnte einen Freibauern bilden, der ihm Gegenspiel sichert. **51...Ke6 52.h6 Kf7 53.Tg4 Kf8 54.Tf4 Ta6 55.Tg4 Ta7 56.Tf4 Kg8 57.Txf6 a4 58.Tf2 Kh7 59.Ta2 Kxh6 60.Kf2 Kg5 61.Ke3** remis, Botvinnik-Borisenko, Moskau 1955.

4) **35.Kf5!** Bei gleichem Material spielen die weißen Figuren viel besser zusammen. **35...Tf1+ 36.Kg6 Tf4 37.g5! fxc5** [37...Txh4 38.Ta8+ Ke7 39.gxf6+] **38.hxc5 Ta4** [38...Kg8 39.Ta8+ Tf8 40.Txf8+ Kxf8 41.Kh7+-; 38...Tg4 39.Txa6 Tg1 40.Ta8+ Ke7 41.Tg8!+- Δ ♔h7 nebst Vormarsch des Freibauern.] **39.Ta8+ Ke7 40.Kh6 a5 41.g6 Ta1 42.g7 Th1+ 43.Kg6 Tg1+ 44.Kh7 Th1+ 45.Kg8 Ta1 46.Ta7+ Ke8 47.Ta6 Th1** [47...Ke7 48.Kh7 Th1+ 49.Th6] **48.Txa5 Te1 49.Th5 Tg1 50.Te5+ Kd7 51.Kh7 1-0**, Chigorin-Tarrasch, Budapest 1896.

5) **1.Kg5** Schwarz hat einen weit vorgerückten Freibauern, der ihn aber nicht retten kann, da er den Turm von seiner Deckung nicht befreien kann und die weißen Freibauern ungehindert nach vorn gehen können. **1...Kf7** [oder 1...Kh7 2.Ta7+ Kg8 3.Kg6 Kf8 4.Ta8+ Ke7 5.h5 Tb1 6.Txa2 Tb6+ 7.Kg7 Tb4 8.Ta6+-] **2.h5 Ke6 3.Kg6 Tf1 4.Txa2 Tf6+ 5.Kg5 Tf5+ 6.Kg4 Tf8 7.Te2+ Kd7 8.Kh4 Tf4+ 9.g4 Tf1**



**10.Kg5** 1-0, Block-Gnass, Leverkusen 2012.

6) **1...Td5!-+** Hier steht der Turm auf der Seite seines Freibauern am besten: Er deckt dort auch den Bauern g5, sodass sich der schwarze König auf dem Weg zum Damenflügel machen kann, ohne dass Weiß Gegenspiel erhält. [1...Tb2? 2.Tf7+ Kg6 (2...Ke6 3.Tf8 b5 4.Kg4z) 3.Tf8! b5 4.g4! Δ ♖f5=] **2.Tf7+** [2.Te7 b5 3.Te8 Te5-+] **2...Ke4 3.Tb7 b5 4.Kg4 Kd4 5.Kf3** [5.Kh5 Kc4 6.g4 b4 7.Tc7+ Tc5-+] **5...Kc4 6.Ke4 Tc5 7.Td7 b4 8.Td1 b3 9.Tb1 Kc3 10.Tc1+ Kb4 11.Tb1 Tc4+ 12.Kf5 g4 13.Kg5 Kc3** 0-1, Tsouros-Minev, 1973.

## 14. Zusammenspiel der Kräfte

1) **53.Td6!** Um weiter zu kommen, muss Weiß seinen Turm umgruppieren und neue Möglichkeiten schaffen. **53...Kf8** [Wenn Schwarz passiv abwartet, gewinnt Weiß wie folgt: 53...Tb7 54.a6! Der a-Bauer gibt dem weißen Turm einen Stützpunkt auf b7, den er ansteuern kann. 54...Tc7 55.Td8 Kf7 56.Tb8+- Δ ♖b7] **54.Td8+ Ke7 55.Th8 Kd6 56.Kg6 Tc1 57.Ta8!** Weiß kombiniert das Vorrücken des f-Bauern mit einem Angriff auf den schwarzen a-Bauern. **57...Ke5 58.Te8+ Kf4** [58...Kd6 59.Te6+ Kd7 60.Ta6+-] **59.f6 Tg1+ 60.Kf7 Ta1 61.Kg7 Kf5 62.f7 Tg1+ 63.Kf8 Kg6 64.Te6++-** 1-0, Miles-Webb, Birmingham 1975.

2) **56...c3!** Das schwächt die 2. Reihe des Gegners. **57.b4+** [57.bxc3 Txc3 58.Kb2 Tb3+ 59.Ka2 h4! Mit dem Plan diesen Bauern nach h3 zu stellen und den Turm nach g2 zu manövrieren. 60.Te2 Tf3 61.Tb2 h3! 62.Td2 Tf4 63.Kb2 Tg4 64.Tc2 Tg2-+] **57...axb3+ 58.Kxb3 c2+ 59.Kxc2 Txa3 60.Kb2 Tf3 61.Te2 h4!** Wieder: Dieser Bauer möchte nach h3, um das entscheidende Turmmanöver nach g2 zu ermöglichen. **62.Td2 h3! 63.Te2 Ka4 64.Kb1 Tf1+ 65.Kc2 b4 66.Kd3 Td1+! 67.Kc2 Tg1** 0-1, Smyslov-Keres, Moskau 1941.

3) **62.h6+! Kf7** [62...Kxh6 63.Kxf6+- mit der Doppeldrohung ♔xe7 und ♖h5#.] **63.g5!! fxc5 64.Td8!** Δ h7-h8D - 1-0, Polgar-Short, Monaco 1993.

4) **29...g5!** Viele schwarzen Bauern sind schwach. In so einem Fall ist aktives Gegenspiel lebensnotwendig! [29...Ke5!? 30.Te7+ Kf6 31.Tc7 Ke5 32.Txc6 Txa2 33.Txc5+ Ke4z ist gleichwertig. **30.Txh7 Txa2 31.Th6+ Ke5 32.Txc6 Ke4 33.Txc5 f4!** Zur Vorbereitung von ...♔f3 opfert Schwarz noch einen Bauern. [33...Kf3?? 34.Txf5+-] **34.exf4 Kf3 35.h3 Ta1+** remis, Lilienthal-Smyslov, Moskau 1941. Weiß hat in der Schlussstellung vier Bauern mehr!

5) Weiß gewinnt trotz des reduzierten Materials durch seine weit vorgerückten Bauern. **38.Td7!** [Gut war auch 38.g6! hxg6 39.f6+ Kg8 (39...Kh6 40.e6+-) 40.Td8+ Kh7 41.Tf8+-] **38...Txc5** [38...Kf8 39.f6 Ke8 40.Te7+ Kf8 41.Ta7 Ke8 42.Ta8+ Kd7 43.Tf8 Ke6 44.Te8+ Kf5 45.e6!+-] **39.Kf4 Tg1 40.e6 Tf1+ 41.Ke5 Te1+ 42.Kd6 h5 43.Txf7+ Kg8 44.Ke7** 1-0, Gligoric-Euwe, Zuerich 1953. Schwarz gab auf wegen der folgenden Variante: **44...h4 45.Kf6 h3 46.Tg7+ Kh8 47.Tg3+-** (nach Analysen von Gligoric).

6) **1...g5!** Schwarz hat schon einen mächtigen Trumpf in seinem Freibauern auf d3. Mittels ...g5 verpasst er dem weißen noch eine Schwäche am Königsflügel. **2.f3** [2.hxg5 fxc5 und Schwarz kann mit ...h4 noch einen Freibauern bilden.; 2.Kg2 Kg6 3.Kf3 d2 4.Td1 gxh4 5.gxh4 Kf5 6.Ke2 Kg4 7.Tg1+ Kxh4-+] **2...gxh4 3.gxh4 Kg6 4.Kf2 Kf5 5.Td1 Kf4 6.Td2 f5! 7.Td1 d2 8.Ke2 Kg3 9.Tg1+ Kh2 10.Td1 f4!-+ 11.Txd2 Txd2+ 12.Kxd2 Kg3 13.a4 bxa3 14.Kc3 Kxf3 15.b4 Ke4 16.b5 a2** 0-

1, Browne-Seirawan, Santa Monica 1987.

## 15. Turm gegen Leichtfigur

1) **1...Kc8!** [1...Kb8?? 2.Kb6 Lf3 3.Tf7 Lg4 4.Tf8+ Lc8 5.Td8+-]

**2.Kd6 Lg2 3.Tc7+ Kb8** [3...Kd8?? 4.Tg7+-]

**4.Tc3 Kb7 5.Tb3+ Kc8=** Obwohl der schwarz König sich nahe der falschen Ecke befindet, kann Weiß nicht gewinnen.

2) **1...f1S+!** Die Unterverwandlung in einen Springer rettet Schwarz. [1...f1D?? 2.Tb1#] **2.Kd3 Sg3 3.Tg2 Sf1!** Der Springer muss beim König bleiben. [3...Sf5? 4.Tg4! Sd6 5.Tf4] **4.Te2+ Kd1 5.Tf2 Ke1! 6.Tg2 Kd1=**

3) **1.Tg3!** Steht der Springer in der Nähe der Ecke, verschlechtern sich seine Aussichten - hier ist Schwarz sofort in Zugzwang. **1...Sf8+** [1...Kh8 2.Th3] **2.Kf6+ Kh8 3.Kf7 Sh7 4.Tg8#**

4) **1.Td2!** Sind König und Springer voneinander getrennt, verliert die schwächere Seite gewöhnlich, da der Springer immer weiter abgedrängt wird. **1...Kb6** [1...Sg6 2.Tf2! Kb6 3.Tf6! Sh4 4.Ke5+ Kc5 5.Ke4 Kc4 6.Tc6+ Kb5 7.Th6 Sg2 9.Th2 Se1 9.Te2] **2.Ke5 Sg6+ 3.Kf6 Sf4 4.Kf5 Sh5 5.Tg2!+-**

5) **1.Kb2!** Der Bauer c2 wird in jedem Fall erobert, darf aber keinesfalls gleich geschlagen werden. [1.Lxc2? Kc3 2.Le4 Te2 3.Lf3 Te1+ 4.Ld1 Tf1-+] **1...c1D+** [1...Tg2 2.Lxc2=] **2.Kxc1 Kc3 3.Kb1=** Der König ist in der richtigen Ecke.

6) **1.g7!** Dieses Bauernopfer ebnet Weiß den Weg zu Gewinn, da der schwarz König in der falschen Ecke steht. **1...Kh7** [1...Lxg7 2.Kg6 Lf8 3.Td8+-] **2.Tf7!** Wichtig, damit Schwarz nach g8D ♔xg8 ♔g6 nicht ♔f8 spielen kann.] **2...Ld4 3.g8D+ Kxg8 4.Kg6** Es droht ♚d7 - Schwarz kann sich noch für kurze Zeit halten. **4...Lg1** [4...Lc3 5.Tc7+-]

**5.Tf4 Lh2 6.Th4 Lg3 7.Th3 Lf4 8.Ta3** und die Mattdrohung entscheidet: **8...Ld6** [8...Kf8 9.Tf3+-] **9.Ta8+ Lf8 10.Tb8 Kh8 11.Txf8#**

## 16. Läufer gegen Läufer

1) **1.Kg5** [1.h3? gxh3 2.gxh3 La6! (2...Lf1 3.Kg4) 3.Kg5 Lxb7 4.Lxb7 Kd7!! Diese Möglichkeit hatte Weiß vermutlich übersehen! (4...Kxb7 5.Kxh4) 5.Kxh4 (Der Versuch 5.Kf6 Ke8 6.Kg7 Ke7 brachte Weiß nichts, da er schlussendlich, um den Bauern h4 mit dem König abzuholen, dem schwarzen König erlauben muss nach h8 zu gehen, remis, Gershon-Thorhallsson, Bermuda 1999.) 5...Ke7 Der schwarze König schafft es nach h8 - Weiß hat den falschen Läufer (siehe Kapitel "Festungen").] **1...h3** [1...g3 2.h3!] **2.g3!** [2.gxh3? Bauerntausch begünstigt die schwächere Seite: 2...gxh3 3.Kh4 Lf1 4.Kg3 Kb8 5.Lf5 Kxb7 6.Lxh3 Lxh3 7.Kxh3 Kc7=] **2...Kb8 3.Lf5 Kxb7 4.Lxg4 Lf1 5.Kh4+-**

2) **1.Lf7!** Weiß gewinnt indem er den gegnerischen Läufer von der Diagonale vertreibt. **1...La4** [1...Ld7 2.Le6! Lxe6 3.Kxe6 Kd8 4.d7 Kc7 5.Ke7+-] **2.Le8 Ld1 3.d7++-**

3) **2...Kg5!** Weiß drohte mit ♖g6 zu gewinnen, sodass Schwarz diesen Zug verhindern musste. **3.Lb3 Lh5 4.Lf7 Ld1 5.Lg6 Lb3=** Der schwarze Läufer kann den Bauern entweder auf der Diagonale a2-g8 oder h5-e8 stoppen.

4) **1.Kf6!** Weiß verhindert das befreiende ...f6. Schwarz verliert trotz des reduzierten Materials durch die schlechte Stellung von Läufer und König. **1...Kh7** [1...Lh7? 2.Le3#] **2.g5 Kh8 3.Ld4 Kh7** [3...Lh7 4.Kxf7#] **4.La1 Kh8 5.g6! fxc6 6.Kxg6#**

5) In Botwinnik-Model, Leningrad 1931, willigte Botwinnik hier in das Remis ein, obwohl hätte gewinnen können! **1.Kc6! Lc8** [1...Le2 2.Kb7+-] **2.Lc4 Lh3 3.Kb7 Lg2+ 4.Ka7 Kc8 5.La6+ Kd8 6.Lb7** (Verdrängung des Läufers auf die kurze Diagonale) **6...Lh3 7.Le4 Lc8 8.Lf5!+-** Die entscheidende Ablenkung - die Diagonale a6-c8 ist zu kurz für den Läufer.

6) **1.Le8!** Dieser Zug gewinnt ein wichtiges Tempo, da beide schwarzen Figuren im Moment optimal stehen, aber nun ziehen muss. [Falsch wäre 1.Lxh5? Lxb5 2.Lg4 Le8 3.Lf5 Kd6 4.Lg6 Ke7!=; Gleichwertig ist 1.b6! Kxb6 2.Lxh5 Lc4 3.Lg4 Lf7 4.Lf5 Kc7 5.Lg6 Lg8 6.h5 Kd6 7.Kf6+- und nach ♠g7 hat Schwarz keine Verteidigung gegen h6-h7-h8□.] **1...Kb6 2.Lxh5 Lxb5 3.Lg4 Le8 4.Lf5 Kc7 5.Lg6 Kd8 6.Kf6!+-** 1-0, Averbakh-Veresov, Moskau 1947.

## 17. Ungleichfarbige Läufer

1) **1.Kb5!** Verbundene Freibauern bilden eine gewaltige Macht. Um weiter zu kommen, muss der weiße König den Vorstoß d6 unterstützen. [1.c6?? Kd6= würde dem schwarzen erlauben eine Festung einzunehmen.; 4.d6+?? Lxd6 5.cxd6+ Kxd6=] **1...Kd7 2.Kb6+ Ke7 3.Kc6 Lf4 4.d6+ Ke6 5.Lb3+ Ke5 6.Kd7+-** gefolgt von c6-c7-c8□.

2) **1.Ld2! Kc5** [1...b3 2.Le1= Festung; 1...c3+ 2.Lxc3 bxc3+ 3.Kxc3=] **2.Le1=** Der weiße Läufer behält den Bauern b4 im Visier, sodass Schwarz seinen König nicht aktivieren kann und bleibt stets bereit den Vorstoß ...c3 mit dem Läuferopfer zu beantworten.

3) **1.Df6!+-** Der Abtausch ins Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern gewinnt, da Weiß zwei weit voneinander entfernt Freibauern bekommt.] **1...Dxf6 2.exf6** [□f7] **2...Kd7 3.Lxb6 c3 4.Ld4 c2 5.Lb2 Ke6 6.g5 Le2 7.Kf2 Lb5 8.Ke3 Le8 9.Kd3 La4 10.Kc3 Kd6 11.Lc1** Schwarz hat verbundene Freibauern - einer davon sogar auf der vorletzten Reihe! Diese können aber durch den weißen Läufer zuverlässig gestoppt werden. **11...Ke6 12.Kb4** 1-0, Jussupow-Timman, Linares 1992. Der weiße a-Bauer wird Schwarz den Läufer kosten.

4) **1.g4!** [Die Bildung eines zweiten Freibauern gewinnt - auch wenn Schwarz nun auch einen bekommt!] **1...hxc3** Beachte die optimale Stellung des weißen Läufers: Er deckt seinen Bauern b7 und hindert gleichzeitig den schwarzen Bauern nach vorn zu gehen. [1...Lf4 2.Lg2Le5 3.g5 Ld6 4.g6 Le5 5.g7 Lxg7 6.b8D++-] **2.h4** 1-0, Jussupow-Suetin, Moskau 1981. **2...Ld6 3.h5 Lf4 4.Lg2+-** und Schwarz muss einen der Bauern ziehen lassen.

5) **1.Le7! d4 2.Lf6!** Der schwarze Bauer drohte entscheidend vorzurücken. Die Verteidigungsmethode "Bauern im Visier" rettet Weiß. **2...Kc4 3.Kb2 d3 4.Lc3=**

6) Variante aus der Partie Ghinda-Jussupow, Dubai 1986: **1...Ld3!** [1...Ke6? 2.Kc2 Kf5 3.Kd2 Kg4 4.Ke1 Lc4 5.Kf2=] **2.Kb2** [Zäher wäre 2.c4 dxc4+ 3.Kc3 Ke6 4.Kd2 Kd5 5.Ke3 Lf5 6.Le5 c3 7.Ke2 Kc4 8.Kd1 c2+ 9.Kc1 h3 10.Kd2 Lg6 11.Kc1 Kd3 12.d5 Ke4 13.d6 Kxe5 14.d7 h2 15.d8D h1D+--+] **2...Ke6 3.Kc1 Kf5 4.Kd2 Ke4 5.Ke1 Kf3--+** [gefolgt von ...h3, ...g2, ...h2.]

## 18. Läufer gegen Springer

1) **1.Lc6!** Weiß gewinnt mit dem Plan seinen König über c6 oder a6 an den Bauern c7 heranzubringen. Mit ♖c6 verhindert er, dass sich Schwarz mit ...c6 etwas befreien kann. **1...Kd8 2.Kf5** [2.Kf7? Sc8!! 3.a8D]

**2...Ke7 3.Ke5 Kf7 4.Kd4 Ke6 5.Kc5 Ke5** [5...Ke7 6.Lb5 Kd8 7.Kc6 Kc8 8.La6+ Kd8 9.Lb7 Ke7 10.Kxc7+-] **6.Lb7 Kf4 7.Kc6 Ke3 8.Kxc7+-**

2) **9.Ka6!** Der schwarze König muss b6 decken, der schwarze Springer f7, damit der Läufer nicht die Königsflügelbauern angreifen kann - nun muss er aber ziehen.

**9...Se4** [9...c4 10.Lg8! Kc6 11.Lh7 Se4 12.Lxg6 Sxg3 13.Lf7 Se2 14.Lxh5 Sxf4 15.Lf3+ Kc5 16.h5+-] **10.Lf7 Sxg3 11.Lxg6 Kc6 12.Le8+ Kc7 13.Ka7Se2 14.Lxh5 Sxf4 15.Lf7+-** gefolgt von h5.

3) **1.f4+!** Die Stellung ist natürlich für Weiß gewonnen. Weiß kann die Bauern so vorziehen, dass Schwarz weder seinen Springer opfern noch die Bauern blockieren kann. [1.e4?? Se6! 2.Ke3 Sf4] **1...Kd5 2.Kf3 Ke6** [2...Se6 3.Lb3+ Kd6 4.Lxe6+-]

**3.e4! Kf6 4.Ke3 Sd7 5.Kd4 Sf8 6.e5+!** [6.f5?? Sd7] **6...Ke7 7.f5 Sd7 8.Lb3!** [8.f6+?? Sxf6 9.exf6+ Kxf6=] **8...Sf8 9.f6+! Kd7 10.Kd5 Ke8** [10...Se6 11.La4+ Kd8 12.Kxe6+-] **11.e6 Sh7 12.La4+ Kd8 13.e7+** Beachte wie Weiß die verbundenen Bauern immer wieder auf der entgegengesetzten Farbe seines Läufers nach dem Schema f4-e4-e5, f5-f6 und schließlich e6-e7 nach vorn brachte. **13...Kc7 14.f7+-** [14.e8D?? Sxf6+=]

4) **1...Ld7! 2.Sb7+** [2.Ke3 fxe5 3.dxe5 Kc7 und Schwarz gewinnt mit seinem Mehrbauern.] **2...Kc7** 0-1 Klarenbeck-Jussupow, Apeldoorn 2000. Weiß gab auf wegen **3.Sxa5 La4!-+** gefolgt von ...♖b6 mit Gewinn des Springers.

5) Variante aus einer Kovalenko 1976: **1...Lg3 2.Sh1 Lh4!** (Abschneiden des Springers) **3.Sf2** Weiß rettet sich vorerst noch durch eine Pattverteidigung.

**3...Kg3!** [Natürlich nicht 3...Lxf2?? patt] **4.Sh1+** [4.Ke2 Kg2-+] **4...Kh3 5.Ke2** [5.Sf2+ Lxf2 6.Kxf2 h1D-+] **5...Kg2-+**

6) **1...Ld5!** (Abschneiden des Springers) Weiß hat zwei Bauern mehr, muss aber Material zurück geben, um den Springer zu retten. Danach ist der Läufer in der offenen Stellung viel stärker.

**2.g4 Kg7 3.f5 gxf5 4.gxf5 Kf6-+ 5.Se6 Kxf5 6.Sc7** [6.Sc5 b6-+]

**6...Ke4 7.Kf2** [7.Sb5 a6-+] **7...Kxd4 8.Sb5+ Kc5 9.Sc3** [9.Sxa7 Le6-+ und der Springer geht verloren.] **9...Lxb3 10.Ke3 Lc2 11.h4 Kc4 12.Kd2 Lg6 13.Se2 a5 14.Sf4 a4 15.h5 Lf5 16.Sg2 Kb3 17.Kc1 b5 18.Se3 Ld3 19.Sd5 h6 20.Sf4 Lf5 21.Se2 Lg4 22.Sf4 a3 23.bxa3 Kxa3** [0-1, Jussupow-Vaganian, Moskau 1983.]

## 19. Springer gegen Läufer

1) **1.Kb5** Der Springer ist in geschlossenen Stellungen stärker als der Läufer. Weiß gewinnt hier, weil Schwarz durch den weißen Bauern d5 eingengt wird und der Bauer d6 auf der Farbe des Läufers fixiert ist.

**1...f6** [1...Lg1 2.Kc6 Lc5 (2...Lxh2 3.Sxd6 Lg1 4.Sb7+-) 3.Kc7! f5 4.Sb6 Lxb6+ (4...Lb4 5.Sc8+ Kf6 6.Sxd6+-) 5.Kxb6 Kd7 6.Kb7+-; 1...h5 2.Sxe5] **2.Kc6! Lb4 3.Sb6 Kd8 4.g4! La3** [4...Lc5 5.Sd7+-; 4...Ke7 5.Sc8+-; 4...h6 5.Sd7+-] **5.Sc4+-**

2) **1.Sf4!** [□Sd5-e7] **1...Kg7 2.Sd5 Lf8 3.Se7□+-**

3) **1...b5!+-** Die richtige Bauernaufstellung. Sonst spielt Weiß a4 und später wäre a5 mit Bauerntausch möglich.

**2.Kg3 Kf5 3.Ld2 Sf6 4.Lc1 Sh5+ 5.Kh4 Sf4 6.Ld2 g5+ 7.Kg3 Se2+ 8.Kf2 Sxd4 9.Lc1 Sb3** [9...g3+-+] **10.Le3 Sa5 11.Kg3 Sc4 12.Lc1 Sd6 13.Kf2 Kg6 14.Kg2 Sc4 15.Kf2 Kh5 16.Kg3 Sd6 17.Lb2 Sf5+ 18.Kg2 Kh4 19.Le5 g3 20.Kf3 Kh3 21.Lc7 Sd4+ 22.Ke3 g2 23.Kf2 Sf3** 0-1, Gerusel-Kestler, Mannheim 1975.

4) Variante aus Jussupow-Li Zunian, Luzern 1985: **1.Se5+! Kc3** [□...Kd2-e2] [1...Kd5 2.Sd7 Kd6 (2...Ke6 3.Sc5+-) 3.Sf6+-] **2.Sd7!** [□Sc5] **2...Kd3** [2...Kb4 3.Sf6+-; 2...Kc4 3.Sb6+-] **3.Sc5+ Ke2 4.Sxe4+-**

5) **1.Kg8! Lg4** [1...Le4 2.Sxe6! fxe6 3.f7+-] **2.Sg6! Ld1 3.Sh8 Lh5 4.Kg7!+-**

6) **1.f5!** Die richtige Bauernaufstellung. **1...e5** [1...exf5+ 2.Sxf5 Kc6 3.a3 Kc5 4.Se3 (4.b3 Kc6 5.b4 Kb6 6.Kd5 Kc7□) 4...Le7 5.Sd5 Ld8 6.b3 Kd6 7.Kd4 Kc6 8.a4+-] **2.Sf3 h6 3.h4 Le7 4.h5!** [Nicht so gut ist 4.g5 hxg5 5.hxg5 fvg5 6.Sxe5 f6] **4...Ld6 5.a3 b4** [oder 5...Kc4 6.Sd2+ Kc5 7.b4+ Kc6 8.Sf3 Lf8 9.g5! hxg5 (9...fxg5 10.Sxe5+ Kc7 11.Sxf7+-) 10.Sh2 Lg7 11.Sg4 Kd6 12.h6 Lh8 13.h7 Lg7 14.Sh6 Ke7 15.Kd5!+-]

**6.a4 b3 7.Sd2 Kb4 8.a5 Kxa5 9.Sc4+-** 1-0, Reshevsky-Woliston, New York 1940.

## 20. Springer gegen Springer

1) **1.Sg6!** Das wichtigste Gewinnmotiv in diesen Stellungen ist das ablenkende Springeropfer - Weiß bereitet ein erstes auf f8 vor.

**1...Kd5** [1...Kc5 2.Sf8 Se5 3.Ka8 Sc6 4.Se6+ Kd5 5.Sd8!+-]

**2.Ka8 Sb6+** [2...Kc6 3.Se5+ Sxe5 4.b8D+-; 2...Ke4 3.Sf8 Sb6+ 4.Ka7+-] **3.Kb8** [3.Ka7 Sd7 4.Sf8 Se5!? 5.Kb6 Sc6 6.Kc7 Sb4!? 7.Sd7 Sc6 8.Se5! Sb4 9.Kb6+-]

**3...Sd7+** [3...Kd6 4.Sf8 Kc5 5.Ka7+-]

**4.Kc8** [4.Kc7?? Sc5 5.b8D Sa6+=] **4...Kc6** [4...Sb6+ 5.Kc7+-] **5.Se5+-**

2) Remis, Svidler-Anand, Dos Hermanas 1999. Weiß konnte aber gewinnen!

**1.Kxd4! Sb5+ 2.Kc5 Sxa7 3.Kb6 Sc8+ 4.Kc7 Sa7** [4...Se7 5.h7! Kg7 6.f6+!+-] **5.Kd7 Sb5 6.h7! Kg7 7.f6+! Kxh7 8.f7 Kg7 9.Ke7+-**

3) **1.Sd4+!** Das ist nicht der einzige Gewinnweg. Die anderen benutzen aber auch das Motiv "Ablenkung":

[1.Kf6 Sf4 2.Sd4+ Kc4 3.Se2 Sxe2 4.h5+-; 1.Kf7 Sf4 2.Sd4+! Kc4 3.Se2! Sxe2 4.h5+-; 1.Se5 Sf4+ 2.Kg5 Se6+ 3.Kf6 Sf4 4.Sd3! Sxd3 5.h5+-]

**1...Sxd4 2.Kf6! Sc2 3.h5 Se3 4.Kg5! Sc4 5.h6** 1-0, Eingorn-Beliavsky, Kiev 1986. [5.h6 Se5 6.h7 Sf7+ 7.Kf6 Sh8 8.Kg7+-]

4) **1...Kd4!** Schwarz unterstützt seinen h-Bauern mit dem König. Der weiße Springer hat am Rand zu wenige Felder, um Gegenwehr zu leisten.

**2.Kxa4 Kxe4 3.b4 Kf3 4.b5 Kg2!** 0-1, Lasker-Nimzowitsch, Zuerich 1934.

[4...Kg2 5.b6 Kxh3 6.b7 Sc5+--+]

5) **1.Sb3!** Andere Züge gehen auch, aber das ist am einfachsten: **1...f4 2.Kd7+-** (Ries) und der schwarze Springer wird gefangen (Fine 1941).

6) **1.Sc5 Sd6 2.Sxb7! Sxb7** [2...Sb5 3.Kf2+-] **3.a6** [Der schwarze Springer kann den a-Bauern nicht mehr stoppen.] **3...Sd6 4.a7+-**

## 21. Festungen

1) Zwei Springer können gegen den König bekanntlich nicht gewinnen. Verfügt der Verteidiger noch über einen Bauern, besteht die Gefahr, dass die Pattidee nicht mehr funktioniert! **1.Shf4! h3 2.Se2 h2 3.Sc3+ Ka1 4.Sb4** [Ohne den h-Bauern wäre Schwarz jetzt patt!] **4...h1D 5.Sc2#** Allgemein gilt in diesem Endspiel: Der Verteidiger muss versuchen den Bauern so schnell wie möglich loszuwerden. Die stärkere Seite muss dagegen den Bauern so früh wie möglich blockieren.

2) Das Unentschieden ist für die Läuferpartei auch mit den weiteren Bauernpaaren b6/b5, c5/c4 etc. nicht zu vermeiden! **1...Kc8!** [1...Ka8?? 2.Kc7#] **2.Lg4+ Kb8 3.Kd7 Ka8 4.Lf3+ Kb8 5.Kd8** patt.

3) Der weiße König muss den gegnerischen König einsperren. Regel: Er muss auf das Feld der gleichen Farbe ziehen, auf dem auch der Springer steht, also...**1.Kf2!** [1.Kf1? Sb5 2.Kf2 Sc3 3.Kf1 Se4-+]

**1...Sc6 2.Kf1 Se5 3.Kf2 Sg4+ 4.Kf1 Se3+ 5.Kf2=**

4) **1.Sd4!** Die Dame gewinnt fast immer gegen Läufer und Springer, doch hier hat Weiß eine Festung: Springer und Läufer kontrollieren alle wichtigen Felder um den weißen König, sodass der schwarze sich nicht annähern kann. **1...Da5+ 2.Kb1!** [Aber nicht 2.Kb3? Kf2 3.Kc2 Da2-+]

**2...Da4 3.La1=**

5) **1...Sf6!** Schwarz nutzt die Gelegenheit einen Springertausch zu erzwingen. Ohne diese Möglichkeit würden drei Springer gegen einen Springer leicht gewinnen! **2.Sexf6** patt. [2.Shxf6 patt; 2.Seg7 Sxh5 3.Sxh5=]

6) Normalerweise reichen die beiden verbundenen Freibauern für Weiß zum Sieg. Schwarz nutzt aber die Gelegenheit, um in die bekannte Remisstellung mit Läufer und falschem Randbauer abzutauschen:

**1...Ta1+! 2.Tf1 Txf1+! 3.Kxf1 Lh3! 4.Kf2** [4.gxh3=] **4...Lxg2! 5.Kxg2=**

## 22. Dame und Bauer gegen Dame

1) **1.Db4!!** Weiß gewinnt nun durch die Kombinationsmotive Hinlenkung und Spieß. **1...Dh1** [1...Dd5 2.Da4+ Kb6 3.Db3+! Dxb3 4.b8D+ Kc5 5.Dxb3+-; 1...Df3 2.Da4+ Kb6 3.Db3+! Dxb3 4.b8D+ Kc5 5.Dxb3+-; 1...Dg2 2.Da3+! Kb6 3.Db2+! Dxb2 4.b8D+ Kc5 5.Dxb2+-]

**2.Da3+ Kb6 3.Db2+ Kc7** [3...Ka6 4.Da2+ Kb6 5.Db1+ Dxb1 6.b8D+ Kc5 7.Dxb1+-] **4.Dh2+!! Dxb2 5.b8D+ Kd7 6.Dxb2+-**

2) **1...Dh4+ 2.Dh7 Dd8+!** [2...Dd4? 3.Dh3 gewinnt für Weiß.]

**3.g8D Df6+ 4.Dhg7 Dh4+ 5.D8h7 Dd8+ 6.Dgg8 Df6+** und Weiß kann dem Dauerschach nicht enttrinnen.

3) **1.Dd8+!+-** 1-0 Jussupow-Malaniuk, Moskau 1983. Schwarz gab auf, weil Weiß forciert die Damen tauscht: **1...Kh3** [1...Kg3 2.Dd3++-; 1...Kg4 2.Dd1++-; 1...Kh5 2.Dd1++-] **2.Dd3++-**

4) **1...Dc6+!+-** 0-1, Grigorian-Bronstein, Vilnius 1975. [1...Df8+? mit der Idee h6 zu decken, erlaubt nach 2.Kb7 Kh1 die Verteidigung 3.Dd5!= (Fesselung des Bauern).; 1...Kh1? 2.Dh6+ Kg1 3.Df4 und Weiß kann sich bei bestem Spiel halten.] **2.Kb8 Kh1 3.De1+ g1D 4.Dh4+ Dh2+--**

5) **1.Dd7!** Die Stellung des schwarzen Königs am Rand ermöglicht es Weiß auf Matt zu spielen! [1.Kd6 Df8+= ist nur Remis] **1...Dxe5+ 2.Kc6+ Ka6 3.Dd3+ Ka7** [3...Ka5 4.Da3#] **4.Da3+ Kb8 5.Df8+ Ka7 6.Df7+ Ka6 7.Da2+ Da5 8.Dc4+!** [oder 8.De2+! b5 (8...Ka7 9.De7+ Ka6 10.Db7#) 9.De3+-] **8...b5 9.Dd4!** [oder 9.Dc5+-] **9...b4 10.Dc4+** [oder 10.Dd3++-] **10...Ka7 11.Df7+ Ka6 12.Db7#** (Vandiest)

6) **1.De7!** Schwarz wird mattgesetzt oder verliert die Dame. **2...Df4 2.Dg7#**

## 23. Damenendspiele

1) **1.De3!!** Schwarz ist in tödlichem Zugzwang! **1...g5** [1...Dg5 2.Dh3#] **2.De1+ Dg3+ 3.Dxg3#**

2) **76...Da6+!** Schwarz kann mit Tempo seine Dame aktivieren.

**77.Kd2** [77.Kd4? Dc4#] **77...Da2+ 78.Ke1 Da1+ 79.Ke2 Db2+ 80.Kf1 Dc1+ 81.Ke2** [81.Kg2 Dd2+ 82.Kg1 (82.Kf1 Kg3 83.Dc7+ Df4+--+) 82...De1+ 83.Kh2 (83.Kg2 De4+--+) 83...Df2+ 84.Kh1 Kg3 85.Dc7+ Df4 86.Dc3+ Df3+--]

**81...De3+ 82.Kd1** [82.Kf1 Kg3--] **82...Kg3--+** Die schwarzen Figuren stehen optimal. Schwarz droht einfach seinen d-Bauern nach vorne zu bringen und wegen der Mattdrohungen ist der Damentausch nicht zu vermeiden. **83.Dh6** [□h4]

**83...d4 84.Dh7 d3 85.Dc7+ Kg2** 0-1, Sokolov-Jussupow, Montpellier 1985. Weiß gab auf wegen 85...Kg2 86.Dc6+ Df3+--+; Aber nicht 85...Kxh3?? 86.Dh2+ Kxg4 87.Dh5+=

3) **48.Kg1!** Der König setzt sich freiwillig Schachgeboten aus, kann aber letztlich einen Ort erreichen, an dem er sicher steht. Die zentralisierte Dame schaltet dabei eine Vielzahl an möglichen Schachs aus und hilft so ihrem König!

**48...Dc1+** [48...Dxh4 49.c8D De1+ 50.Kh2 Dh4+ 51.Dh3+- ist kein Dauerschach.]

**49.Kf2 Dc2+ 50.Ke3 Dc3+ 51.Ke4 Dc4+ 52.Ke5 Dc3+ 53.Kd5 Db3+ 54.Kc6 Dc4+ 55.Kb7 Db3+ 56.Kc8** Der weiße König hat sein Ziel erreicht und ist durch Bauer und Dame vor Schachgeboten geschützt - der Rest ist einfach:

**56...Db5 57.Kd8 Da5 58.Ke8 Da8+ 59.Dd8 De4+ 60.De7 Da8+ 61.Kxf7 Dg8+ 62.Kf6+ Kh6 63.c8D!+-** 1-0, Capablanca-Roething, New York 1909.

4) **1.Dc6!** [1.Db5+? Kc8 2.Dxa5 Dd6+=; Nur zum Remis führt auch 1.Dxa5? Dd6+ 2.Db6+ Ka8!= (2...Kc8=) ]

**1...Db4** [1...Dd3+ 2.Db5+--] **2.Dd7!+-** 1-0 Azmaiparashvili-Jiangchuan, Beijing 1988. Oder 2.Db5+ Kc8 3.Df5+ Kb8 4.Dd7!

5) **1.Db6!+-** 1-0 Jussupow-Padevsky, Warschau 1985

[1.Kc8 oder andere Züge vergeben den Gewinn - vorausgesetzt, dass Schwarz perfekt verteidigt! 1...Df3 (1...Da2=) 2.Kb8 Db3+ 3.Kc7 (3.Ka8 Df3+ 4.Kb8 Db3+=) 3...Dc4+ 4.Dc6 Df4+= usw.]

Nach **1...Df3+** [1...Df7+ 2.Dc7+-] folgt

**2.Dc6 Db3+ 3.Kc8 Dg8+ 4.Kc7+-**

6) **1.Db4!+-** Schwarz hat keine Verteidigung gegen den Marsch des a-Bauern.[Weniger klar ist 1.Dc8 Df4+] **1...f5** [1...e5 2.a5 e4 3.Dxe4+-] **2.g5 Kf7** [2...e5 3.De7+ Kg8 4.De6+ Kg7 5.Dd7+ Kg8 6.Dc8+-]

**3.a5 f4 4.a6 f3 5.a7** 1-0, Jussupow-Kortschnoj, Horgen 1994.

5.a7 Dg3 6.Df8+! (6.Dg4+-) 6...Kxf8 7.b8D+-