

PHILIPP MÜLLER

Hilflose (Mehr-)Figuren in Endspielen auf dem Niveau D3/D4

30.06.2019

A-Trainerlehrgang

Betreuer: Achim Gries



1

¹ Logo des DSB auf https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Deutscher_Schachbund_Logo.svg
(Zugriff: 26.04.2017 0.09 MEZ).

Inhalt

1.	Einleitung.....	3
2.	Elementare Begriffe in Endspielen	4
2.1.	Nunn-Konvention und Farblegende (Chessbase).....	5
2.2.	Begriffslexikon für den D3/D4-Kader	6
3.	Betrachtung unterschiedlicher Endspielszenarien.....	7
3.1.	Hilflose Figur im Endspiel	7
3.1.1.	Figurenaktivität bei gleichem Material	8
3.1.2.	Dominanz bei gleichem Material.....	8
3.1.3.	Studien bei gleichem Material	9
3.1.4.	Guter Springer vs. schlechter Läufer (bei gleichem Material).....	9
3.1.5.	Guter Läufer vs. schlechter Springer (bei gleichem Material).....	10
3.1.6.	Die Stärke des Läuferpaars bei gleichem Material.....	10
3.1.7.	Freibauern bei gleichem Material	11
3.1.8.	Das Zweischwächenprinzip	12
3.1.9.	Zugzwang.....	12
3.2.	Hilflose Mehrfigur im Endspiel	12
3.2.1.	Hilfloser Mehrspringer	13
3.2.2.	Hilfloser Mehrläufer	13
3.2.3.	Hilfloser Mehrturm.....	15
3.2.4.	Hilflose Mehrdame.....	16
3.3.	Remis trotz Mehrfigur im Endspiel.....	17
3.4.	Abwicklungen – freizügiges Materialverhalten für den Erfolg.....	20
4.	Selbständig Material finden mithilfe von Chessbase	23
5.	Übungsaufgaben – Mix.....	26
6.	Trainingsexperiment.....	28
7.	Fazit	32
8.	Literatur- und Softwareverzeichnis	33
9.	Eigenständigkeitserklärung	34

1. Einleitung

Diese Arbeit gibt Struktur vor für Trainer wie gleichermaßen Spieler des Spielstärkenniveaus D3/D4. Innerhalb des Themenkomplexes Endspiele verlieren sich Spieler wie Trainer regelmäßig. Das stupide Lernen von Regeln erscheint ineffizient, da die Kenntnis solcher unregelmäßig und in keiner festen Reihenfolge im Turnierschach abgefragt wird. Bestimmtes Wissen ist umso leichter auch in Stresssituationen abrufbar, je intensiver man sich mit der Materie auseinandergesetzt hat. Der geneigte Leser ist demnach dazu angehalten, diese Arbeit nicht als kurzes Nachschlagewerk, sondern vielmehr als Grundlage für genauere und selbständige Untersuchungen zu gebrauchen.

Genau dann, wenn eigene Beispiele in den Sinn kommen und das vorliegende Schriftstück kritisch beäugt wird, ist der Leser wohl auf dem richtigen Weg in punkto Trainingseffizienz.

Das Thema „Hilflose (Mehr-)Figuren in Endspielen auf dem Niveau D3/D4“ bezieht sich lediglich auf das Partiestadium Endspiel. Eine Definition liefert das Folgekapitel.

Mit „Mehrfiguren“ werden in dieser Arbeit nur Stellungen mit tatsächlich einer oder mehreren Figuren mehr behandelt. Andere Ungleichgewichte wie Springer oder Läufer vs. Turm oder zwei Leichtfiguren vs. Dame werden an dieser Stelle jedoch nicht tangiert.

Im deutschen Sprachgebrauch sind mit „Figur“ die anderen Spielsteine als der Bauer gemeint. Umgangssprachlich und innerhalb der FIDE-Regeln werden jedoch alle Schachsteine, also inklusive der Bauern, als Schachfiguren benannt. Auf den semantischen Fallstrick hinweisend wird in dieser Arbeit der Figurenbegriff analog dem deutschen Sprachgebrauch verwendet – z.B. werden somit Bauernendspiele zumindest in den zugrundeliegenden Ausgangstellungen komplett ausgespart.

Tückisch ist das Adjektiv „hilflos“. Einerseits versteht man darunter, auf Hilfe angewiesen sein, also nur bei einem Eingriff von außen ist eine Änderung der Stellungsbewertung denkbar, man assoziiert damit wohl einen Verlust dieser (Mehr-)Figur und eine damit einhergehende Niederlage.

Andererseits wird „hilflos“ auch mit unbeholfen in Verbindung gebracht, die Eigenschaft, außerstande zu sein, (in einer schwierigen Lage) jemandem zu helfen. Der eigene König wird beispielsweise in Stich gelassen. Trotz Materialübergewichts stellt sich eine gewisse Figur derart ungeschickt an, dass die Partie nicht mit einem Sieg endet.

Um das Endspielthema, gegen eine hilflose (Mehr-)Figur zu spielen, abgerundet wird, sind Abwicklungsübungen notwendig, um dem Ursprung allen Übels zumindest ansatzweise auf den Grund zu gehen.

Logisch aufgetrennt unterteilt sich diese Arbeit in folgende drei Fälle:

1. Obwohl eine Seite eine Mehrfigur besitzt, verliert sie forciert.
2. Obwohl eine Seite eine Mehrfigur besitzt, endet die Partie forciert remis.
3. Bei gleichem Material gibt es eine problembehaftete Figur, deren Gegenüber vielmals stärker ist, wodurch eine Niederlage unabwendbar sein wird.
4. Abwicklungsaufgaben

Im dritten Kapitel werden diese Fälle aufgegriffen und der Spielstärke D3/D4 angepasst vertieft. Hierin liegt der Kern dieser Arbeit.

Das vierte Kapitel stellt ein Handbuch dar, wie man mit Hilfe der Chessbase-Oberfläche eigens an weiteres Datenmaterial kommt.

Im fünften Kapitel werden Beispielaufgaben für den Trainingsgebrauch vorgeschlagen, damit vorschnelle Schüler in bewusst gestellte Fallen tappen. Didaktisch erscheint es gerade im Schach sinnvoll, bei Aufgabensammlungen positive Beispiele mit negativen Gegenbeispielen zu vermengen. Durch die erbrachte Transferleistung der Schüler kann man leichter nach Spielstärke (hier D3 und D4) differenzieren.

Im sechsten Kapitel geht es um ein Trainingsexperiment, welches jüngst am 22. Juni 2019 in einer Trainingsgruppe der Spielstärke D3 durchgeführt wurde.

Im abschließenden siebten Kapitel wird ein Fazit gezogen, inwieweit das Thema abschließend beleuchtet worden ist und wie bedeutsam diese Trainingseinheit verglichen mit anderen D3/D4-Themen angesehen werden kann.

2. Elementare Begriffe in Endspielen

Bevor im zweiten Unterkapitel auf eine Übersicht verwiesen wird, welche für unsere Zwecke späteren wichtigen Begriffe diese Zielgruppe bereits kennt und erfolgreich anwenden kann, wird dieser Hausarbeit zunächst die Nunn-Konvention zugrunde gelegt.

Dazu, was ein Endspiel ist, gibt es vielerlei Definitionen. Nach Rücksprache mit einigen Schachspielern wird ein Endspiel im Wesentlichen dadurch charakterisiert, dass

- bedeutend weniger Material auf dem Brett ist,
- beide Könige einer geringeren Mattgefahr ausgesetzt sind, auch wenn durch bestimmte Mechanismen ein forciertes Matt in einigen endlichen Zügen möglich ist
- und dass Zugzwänge ins Spiel kommen. Nicht in jedem Endspiel sind Zugzwänge essentiell, aber die Wahrscheinlichkeit, dass der Zwang, einen Zug machen zu müssen, negativ ist, steigt in der Endspielphase.

2.1. Nunn-Konvention und Farblegende (Chessbase)

„John Nunn hat in seinem berühmten Buch *Secrets of Rook Endings* folgendes System zur Bewertung der Züge eingeführt:

- ! Der einzige Zug, der die Bewertung der Stellung nicht ändert (mit Ausnahme von Zügen, die zu Zugwiederholungen führen). So bekommt jeder Zug, der zu einer Stellung führt, die auf jeden Fall erreicht werden muss, wenn der Verteidiger entsprechend spielt, ein Ausrufezeichen. Es gibt allerdings eine Ausnahme: Wenn es nur einen legalen Zug gibt, dann bekommt dieser kein Ausrufezeichen.
- !! Ein besonders schöner oder schwer zu findender Ausrufezeichenzug.
- ? Ein Zug, der die Bewertung der Stellung ändert. Natürlich kann sich das Resultat nur im negativen Sinn ändern.
- ?? Ein offensichtlicher oder sehr unglücklicher Fragezeichenzug.
- !? Ein Zug, der die eigene Aufgabe erleichtert oder dem Gegner Schwierigkeiten bereitet.
- ?! Ein Zug, der es dem Gegner leicht macht oder einem selbst unnötige Probleme bereitet.“²
- + - Weiß steht auf Gewinn
- +/- Weiß steht klar besser und sollte gewinnen
- + = Weiß steht etwas besser, aber sein Vorteil sollte nicht zum Gewinn ausreichen
- = Die Stellung ist ausgeglichen oder remis.
- =+ Schwarz steht etwas besser, aber sein Vorteil sollte nicht zum Gewinn ausreichen
- /+ Schwarz steht klar besser und sollte gewinnen

² Müller, Lamprecht 2003, S. 14.

- + Schwarz steht auf Gewinn
- # Schachmatt

Des Weiteren bedarf der Umgang der Chessbase-Unterlagen einer einheitlichen Farbgebung, um Missverständnisse nicht aufkommen zu lassen.

- Felder sind grün markiert, wenn die Seite am Zug dieses Feld zu seinen Gunsten nutzen kann oder wenn die dort platzierte Figur eine starke ist. Ein grün markierter König genießt beispielsweise eine relativ hohe Königssicherheit und er steht für das Endspiel bestens aktiviert.
Pfeile sind grün gezeichnet, wenn ein Stein das Zielfeld deckt bzw. kontrolliert.
- Felder sind gelb markiert, wenn eine gewisse Neutralität eines Feldes bzw. der darauf platzierten Figur suggeriert wird. Die Bewertung ist dabei relativ und liegt daher mehr im Auge des Betrachters und kann somit abweichend markiert werden. Gelbe Pfeile sollen Zugmöglichkeiten wiedergeben.
- Rot markierte Felder bedeuten schwache Felder aus Sicht der Seite, welche sich am Zug befindet. Auch eine schlechte Figur wird rot markiert. Rote Pfeile deuten auf Schlagzüge, Drohungen wie Mattdrohungen oder Fesselungen hin.
- Braun markierte Varianten sind eigene Varianten, die interesse- respektive verständnisalber ergänzt sind. Diese Varianten sind nicht nur im Zuge dieser Arbeit, sondern auch im unterjährigen Online-Training ausgearbeitet worden. Dieses Training wurde mit Spielern des D3/D4-Niveaus durchgeführt. Dem Leser steht es offen, ob er aus eventuellen Fragen eines solchen D3/D4-Spielers Rückschlüsse auf den Schwierigkeitsgrad dieses Endspielthemas anstellen mag.

2.2. Begriffslexikon für den D3/D4-Kader

In der B-Trainerarbeit 2017 über Bauernendspiele wurde eine Übersicht über häufig vorkommende Begriffe in Endspielen geliefert, auf die an dieser Stelle explizit verwiesen wird.³

³ Müller 2017, S. 9 ff.

3. Betrachtung unterschiedlicher Endspielszenarien

Der Fokus dieser Arbeit liegt auf diesem Kapitel. Zu Beginn des Unterkapitels wird untersucht und diskutiert, wie häufig und in welchen Konstellationen eine (Mehr-)Figur hilflos sein kann. Dann folgen ausgewählte Beispiele zu den entsprechenden Szenarien. Im letzten Unterkapitel dieses Kapitels wird eine Ableitung für den Praxisbezug angestellt.

3.1. Hilflöse Figur im Endspiel

Da der Rahmentrainingsplan beim Thema dieser A-Trainerarbeit eine bewusste Einklammerung der Vorsilbe „Mehr“ vorsieht, werden im Folgenden zunächst Beispiele aufgeführt, bei denen die dominierende Seite gleich viele Figuren besitzt wie sein chancenloses Gegenüber.

Diese Form des Endspiels tritt in der Praxis um ein Vielfaches häufiger auf als Stellungen, in welchen der Gegner trotz tatsächlicher Mehrfigur im Endspiel chancenlos ist, siehe Unterkapitel 3.2.

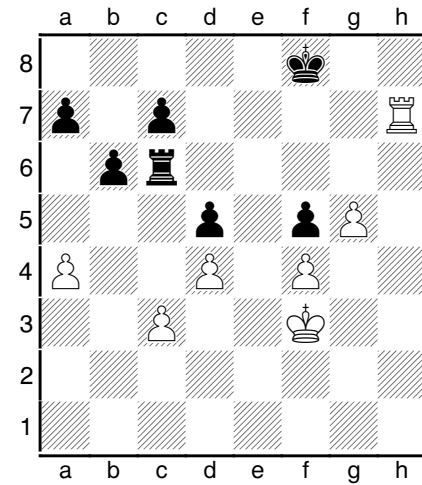
Aus didaktischen Gründen sei zu Beginn das Studieren von Beispielen aus Unterkapitel 3.1 empfohlen, da auf diese Weise grundlegende Endspielprinzipien trainiert werden können.

Beispiele für Figurenaktivität, insbesondere Königsaktivität, Dominanz, Studien, „guter Springer vs. Schlechter Läufer“, „guter Läufer vs. Schlechter Springer“, die Stärke des Läuferpaars, Freibauern, das Zweischwächenprinzip und Zugzwang werden beleuchtet. Die ausführlich analysierten und kommentierten Partien finden sich in den beiliegenden Chessbasedatenbanken. Die Fußnoten verweisen jeweils auf die Partie zum Nachschlagen im Buch.

3.1.1. Figurenaktivität bei gleichem Material⁴

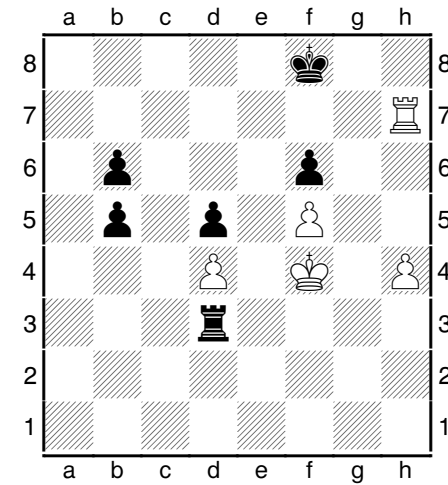
In Turmendspielen hat diejenige Seite, die in den Punkten Turmaktivität, Königsaktivität und Bauernstruktur mit zwei Punkten führt, gute Gewinnchancen.

Capablanca – Tartakower, 1924



Capablanca erlangte hier einen forcierten Gewinn – ein echter Klassiker!

Pajeken, W - Wagner, C, 2000

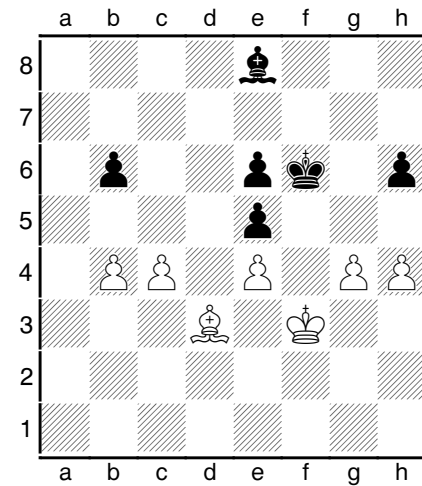


Co-Autor Pajeken stand hier nicht auf Gewinn, errang aber dennoch den vollen Zähler!

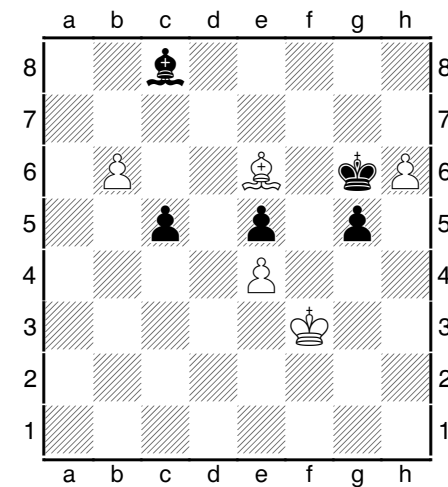
3.1.2. Dominanz bei gleichem Material

„90% aller Schachpartien werden durch zeit- oder materialabhängige Faktoren entschieden [...]. Die übrigen 10% durch Dominanz, also durch vollkommene Kontrolle und langsame Erstickung des Gegners.“ (Lubomir Ftacnik) In Zeiten von

Sulskis, S - Slekys, E, 1994



AlphaZero und Leela Chess Zero stößt man häufig auf die Anwendung dieser Dominanz-Strategie. Klassische Engines sind überfordert, solche Stellungen, bei denen meist ein Stoß genügt, z.B. Zugzwang, möglicherweise



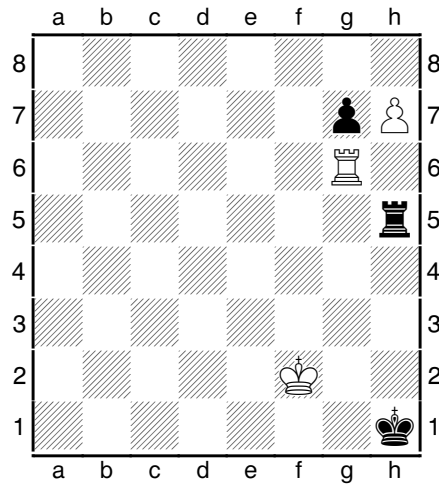
auch Öffnung einer zweiten Front, korrekt zu evaluieren. Sulskis brillierte in obiger Partie der Litauischen Meisterschaft 1994. Thematisiert wird hierbei die Aufweichung der Capablanca-Regel, damit der Weiße überhaupt in die Stellung hineinkommen kann.

⁴ Müller, Pajeken 2008, S. 17 ff.

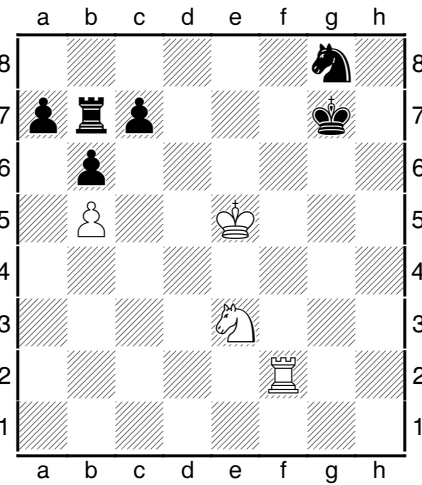
3.1.3. Studien bei gleichem Material⁵

In u.a. 2016 stellte IM Andrej Ostrovskij Studien auf Chess24 zur Verfügung, die nicht selten ausgeglichenes Material aufweisen.

Prokop, 1925



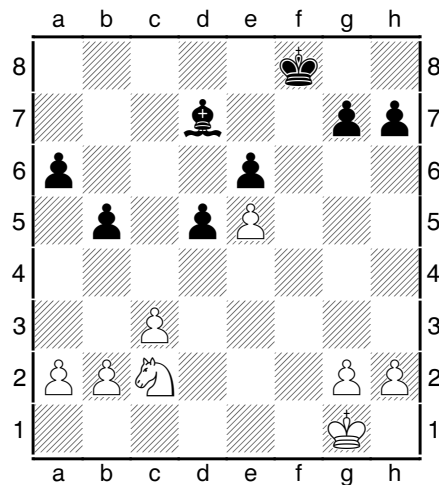
Gorvits, 1885



3.1.4. Guter Springer vs. schlechter Läufer (bei gleichem Material)⁶

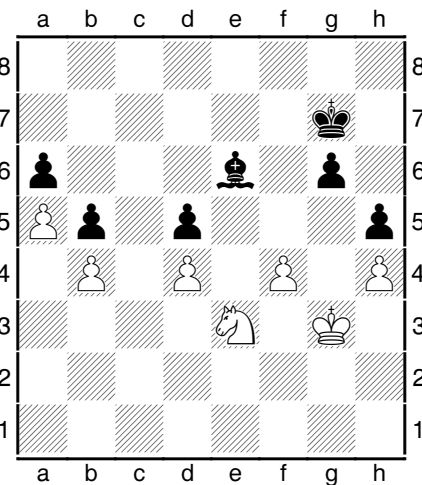
Die allgemeine Frage, ob Springer oder Läufer besser seien, vergeleicht IM Yaroslav Srokovski mit der Frage nach der besseren Automarke: Mercedes oder BMW.

Zubarev – Alexandrov, 1915



In beiden Stellungen brilliert die Springerpartei. Er eignet sich zur

Khalifman – Barua, 1999



Blockade potentieller Freibauern und profitiert von geschlossenen Stellungstypen.

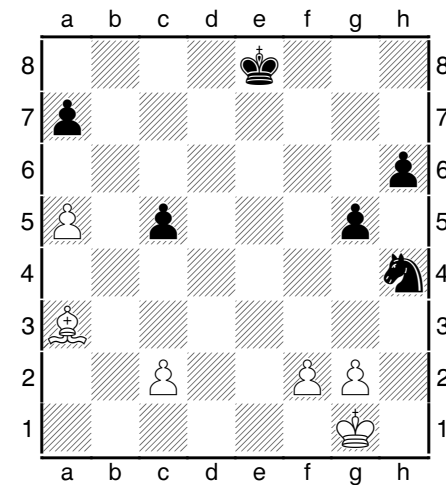
⁵ Ostrovskiy 2016.

⁶ Srokovski 2013, S. 144 ff.

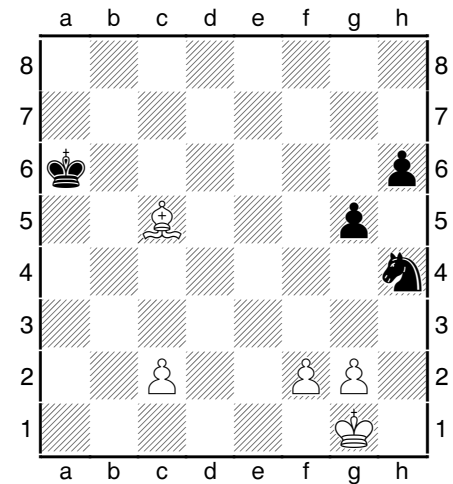
3.1.5. Guter Läufer vs. schlechter Springer (bei gleichem Material)

„Der Läufer ist in der Regel besser, wenn die Stellung offen ist und an beiden Flügeln gespielt wird. Außerdem kommt ein Läufer nicht so leicht in Zugzwang wie ein

Adams, M - Almasi, Z, 1999



Springer, denn er kann viel einfacher ein Tempo verlieren.“⁷

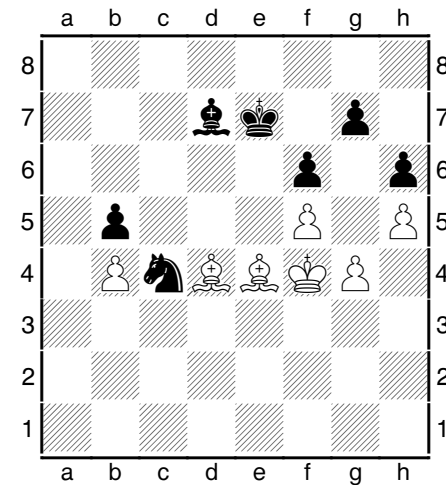


Adams verwertete seinen Vorteil der besseren Leichtfigur sehenswert wie spielerisch.

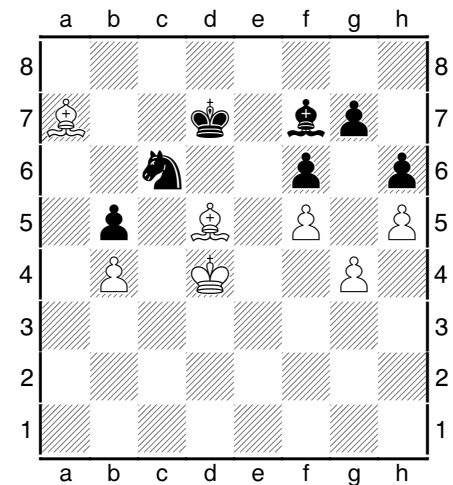
3.1.6. Die Stärke des Läuferpaars bei gleichem Material⁸

Das Läuferpaar ist eine von vielen Schachspielern präferierte Materialverteilung. Um vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr zu sehen, sollte ein Spieler auf eventuelle Transformationen achten.

Karpov – Ivkov, 1980



In der Diagrammstellung zeigte Karpov sein tiefes Verständnis, indem er zunächst mit **1.La8!** seinen Läufer versteckte.



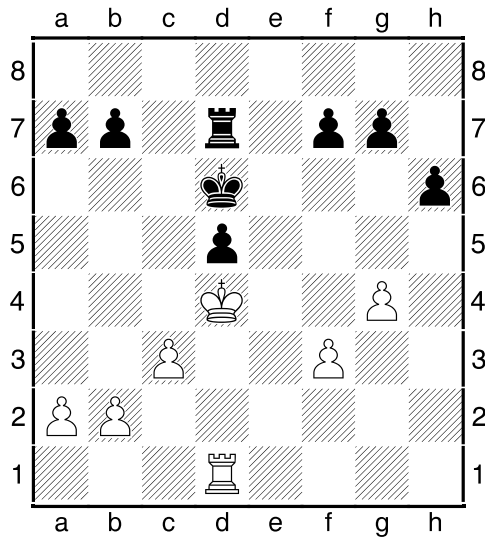
Kurz darauf entstand diese Stellung, in welcher Karpov in ein klar gewonnenes ungleichfarbenedes Läuferendspiel liquidierte.

⁷ Müller, Lamprecht 2003, S. 138.

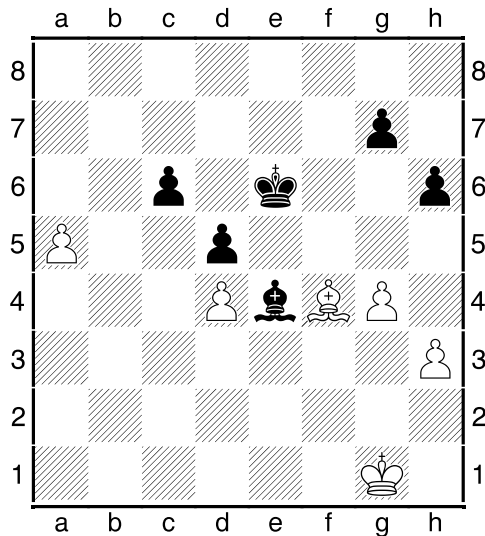
⁸ Polgár 1999 S. 1127.

3.1.7. Freibauern bei gleichem Material

Unterschätzte Freibauernbildung – Martynov – Ulybin, 1986⁹



In der Diagrammstellung verkannte Weiß die Stärke des Bauernopfers d5 und verlor nach **1.Te1? Te7 2.Txe7 Kxe7 3.Kxd5 g6** nebst ...h6-h5 das Bauernendspiel wegen des schwarzen entfernten Freibauern auf der h-Linie. Stattdessen hätte er mit **1.Th1!** seinen Turm aktivieren sollen. „Turmendspiele sind immer remis“ ist ein bekannter Spruch, der aber bei Minusbauern eine aktive Figurenaufstellung des Turms und des Königs suggeriert. In der Partie gewann Martynov das Material zurück und erhielt eine klare technische Verluststellung.



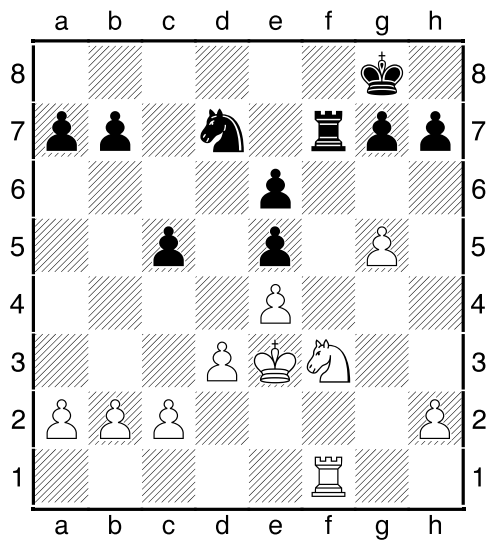
entfernter Freibauer bereitet Probleme –

Harikrishna - Nihal Sarin, 2019

Schwarz am Zug steht objektiv ausgeglichen, doch in der Partie bereitete der a5-Freibauer so große Schwierigkeiten, dass der Nachziehende nur noch im Stande war, sechs weitere Züge auszuführen. Groteskerweise pendelte innerhalb dieser Schlusssequenz die Bewertung zwischen ausgeglichen, gewonnen für Weiß, ausgeglichen und schließlich gewonnen für Weiß hin und her.

⁹ Dvoretzky 2012, S. 33, 72 f.

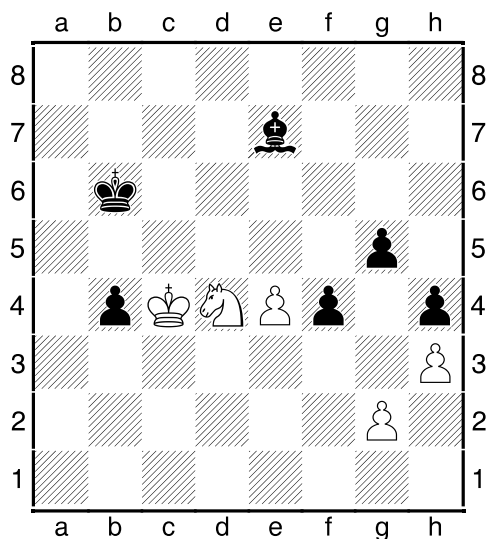
3.1.8. Das Zweischwächenprinzip¹⁰



Spielmann, R - Tarrasch, S, 1928

Der Weiße spielte hier ein paar lasche Züge, um anschließend ins Remis einzuwilligen. Dabei hätte er beginnend mit **1.Tb1!?** eine zweite Front eröffnen können, was den Nachziehenden ins Schwitzen gebracht hätte.

3.1.9. Zugzwang



Aerobic - Vaganian - Dolmatov, 1981¹¹

In der Diagrammstellung gewann Dolmatov, weil sein Gegner Vaganian am Zug war. Wäre Dolmatov am Zug gewesen, hätte Vaganian das Remis forcieren können. Somit kann von gegenseitigem Zugzwang oder reziprokem Zugzwang gesprochen werden.

3.2. Hilflöse Mehrfigur im Endspiel

Dieses Unterkapitel bildet den zentralen Kern dieser Arbeit. In den folgenden Beispielen wird aufgezeigt, wie der Gegner trotz Mehrfigur völlig chancenlos sein kann.

Dabei sind Beispiele, in denen eine Seite eine Qualität mehr hat außenvorgelassen.

¹⁰ Müller, Pajeken 2009, S. 137 f.

¹¹ Dworetzki 2005, S. 187-192.

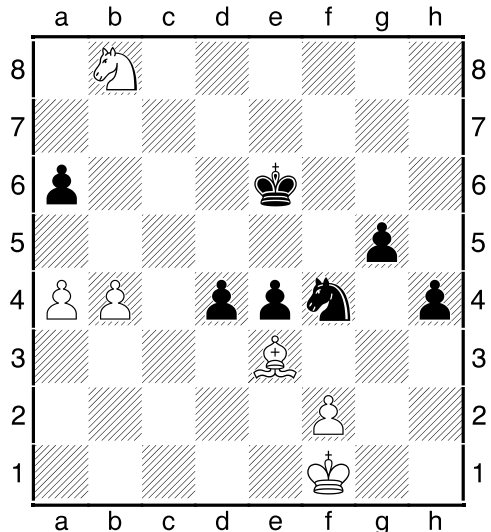
Zu den wichtigsten Motiven, damit die Material-unterlegene Seite die Partie für sich entscheiden kann, gehören Freibauerndynamiken, Einengung, der damit verbundene Raumvorteil, Taktiken wie unausweichliche Bauerngabeln. AlphaZero und Leela liefern traumhafte Beispiele dafür, schon im Eröffnungsstadium großzügig Material herzuschenken, damit der Gegner erdrückt wird. Dem Ex-Weltmeister Petrosjan sagt man nach, dass er die gegnerischen Figuren häufig wie eine Boa (Würgeschlange) besiegt habe, weshalb sich für weiterführende Maßnahmen auf diesem Terrain das Studium seiner Partien empfiehlt.

In Yuri Awerbachs „Erfolg im Endspiel“ gibt es analoge Überschriften zu den folgenden Unterkapiteln.

3.2.1. Hilfloser Mehrspringer¹²

„Der Springer hat mit gegnerischen Bauern (wegen seiner Kurzsichtigkeit) wesentlich schwieriger zu tun als der Läufer. Die größte Gefahr bedeuten für sie die Randbauern; hier kommt der Springer oft gegen einen einzigen Bauern erst in Bedrängnis.“¹³

Bacrot - Ponomariov, 2014



Statt mit 1.Ld2, 1.Lxd4 oder sogar 1.Sxa6 dem sicheren Remishafen entgegenzusteuern, lässt sich Weiß auf das Abenteuer Springer vs. Bauernlawine ein. Obwohl sofort auf Verlust stehend lässt der Nachziehende ihn kurz entwischen, um dann doch zu gewinnen. Die Qualität leidet ein wenig, da es eine Blitzpartie ist.

Bestimmte Automatismen sollten ihrer Bedeutung entsprechend dennoch sitzen.

3.2.2. Hilfloser Mehrläufer¹⁴

„Natürlich kann der Läufer höchstens Remis erreichen, [wenn außer dem König kein weiteres Material mehr vorhanden ist], und deswegen hat es keinen Sinn, [sich länger] mit dem

¹² Siehe auch Awerbach 1987, S. 73 ff.

¹³ Pachmann 1977, S. 50.

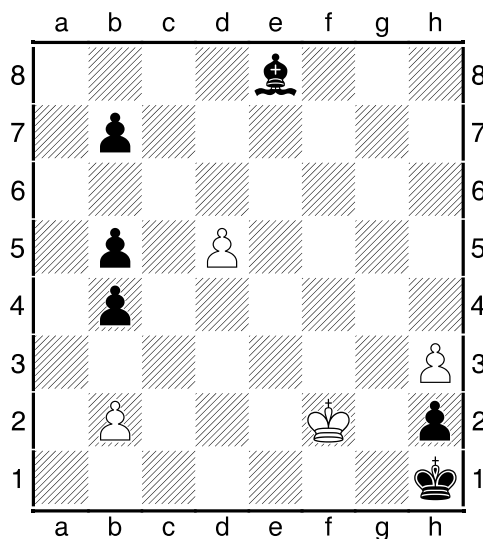
¹⁴ Siehe auch Awerbach 1987, S. 83 ff.

Endspiel L:1B zu beschäftigen; hier kann der Bauer nur in Ausnahmefällen gewinnen, falls er vom Läufer nicht mehr aufgehalten werden kann. [...]

Zwei Bauern können schon für den Läufer gefährlich sein. [...]

Mit drei Bauern hat der Läufer schon sehr viel Arbeit, auch wenn der König seiner Partei vor den Bauern steht. [...]

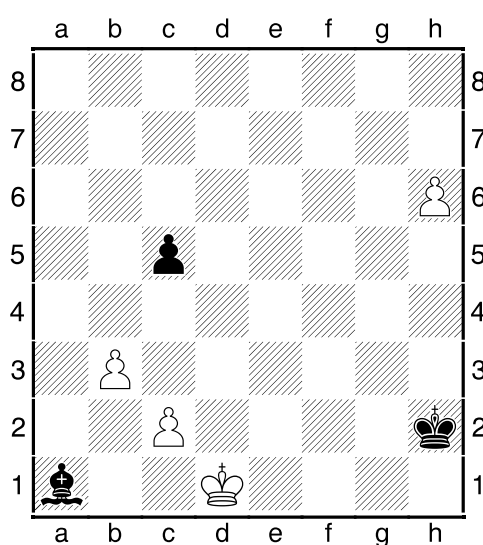
Falls die Bauern blockiert sind, auf Feldern der anderen Farbe als der des Läufers stehen und durch den Läufer kontrolliert sind, so kann sogar eine ganz große Masse von Bauern remis halten.“¹⁵



Die Schere - Studie von J. Meller, 1916¹⁶

In dieser Studie gewinnt Weiß, weil der schwarze Läufer gegen die weißen vereinzelt Freibauern chancenlos ist, was Botvinnik als „Schere“ bezeichnete.

Allerdings hat der Schwarze eine Pattidee, nämlich ...b3, ...b4, ...La4 und ...b5 - weswegen Weiß zunächst 1.b3! +- einschieben muss.



Hebel – Studie von S. Pivovarov, 1970¹⁷

In dieser nebenlösigen Studie könnte Weiß mit dem König auf den c5-Bauern marschieren und diesen wegen des überlasteten Läufers gewinnen. Der pittoreske Gewinnweg lautet **1.b4!? cxb4 2.c4! Kg3 3.c5! Kf4 4.c6! Le5 5.h7!** bzw. **2...bxc3 3.Kc2! Kg3 4.h7! Kg4 5.h8D!**

¹⁵ Pachmann 1977, S. 48 ff.

¹⁶ Dvoretzky, M. 2012, S. 32, 69.

¹⁷ Mihók, Mihók 2016, S. 37.

3.2.3. Hilfloser Mehrturm¹⁸

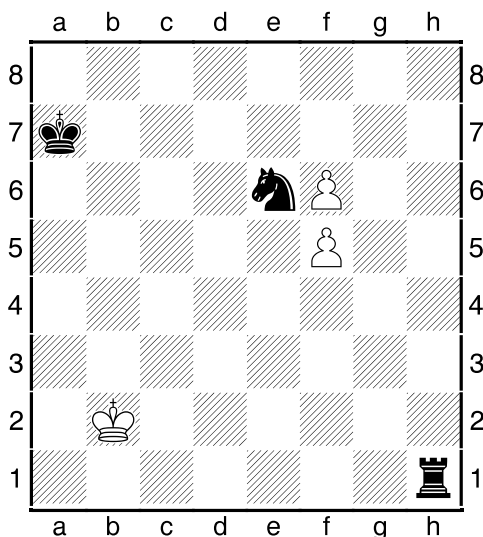
In Endspielen mit Turm gegen zwei verbundenen Freibauern sind alle drei Ergebnisse denkbar - befindet sich der König der Turmpartei vor den Bauern, so gewinnt in aller Regel die Turmpartei. Die Turmpartei kann dann gewinnen, wenn der Turm alleine beide Bauern eliminieren oder sein König rechtzeitig zu den Bauern eilen kann.

Ist der König der Turmpartei von den Bauern entfernt, so geht das Spiel mehrheitlich Remis aus: Entweder indem die Bauernpartei unter Hergabe eines Bauern ein ausgeglichenes Endspiel Turm gegen Bauer erreicht, oder indem die Turmpartei unter Hergabe des Turms gegen einen umgewandelten Bauern in ein ausgeglichenes Bauernendspiel abwickeln kann.

Hingegen kann die Bauernpartei gewinnen, falls der Turm sich gegen einen umgewandelten Bauern hergeben muss und das verbleibende Bauernendspiel gewonnen ist.

„Der Turm hat es mit der Bekämpfung der gegnerischen Bauern viel schwerer. Sehr häufig sind die Fälle, in denen ein einziger und noch gar nicht einmal weit vorgerückter Bauer mit Hilfe seines Königs im Duell gegen den gegnerischen Turm das Gleichgewicht behauptet; natürlich muss der gegnerische König weit genug entfernt sein.“¹⁹

Der Turm ist machtlos gegen zwei verbundene Freibauern auf der 6. oder 7. Reihe²⁰



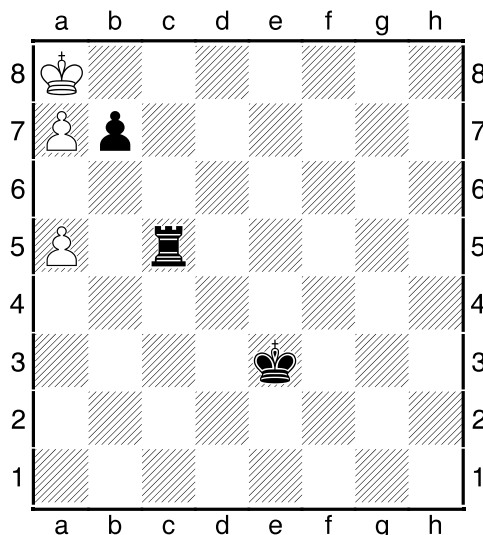
Nach **1.fxe6!** kann dieses Beispiel ad acta gelegt werden. Die Freibauern auf der 6. Reihe sind zu stark, Schwarz kann seinen Turm nur für einen Freibauern opfern, der jeweils andere entscheidet das resultierende Bauernendspiel. Weiß gewinnt.

¹⁸ Siehe auch Averbach 1987, S. 132 ff.

¹⁹ Pachmann 1977, S. 42.

²⁰ Mihók, Mihók 2016, S. 115.

Verhinderung von „Türme gehören hinter den Freibauern“, Studie von L. Prokeš, 1947²¹



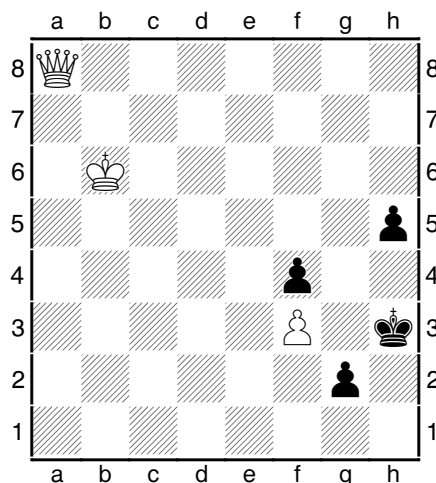
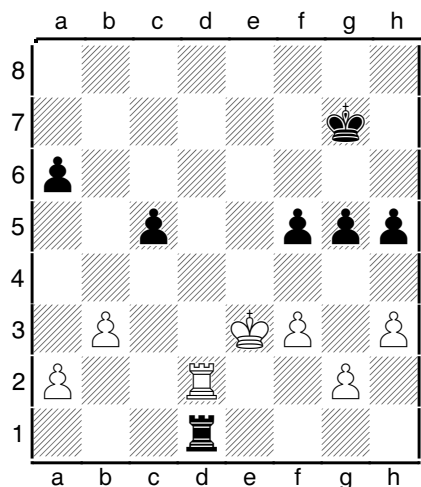
In dieser Studie gewinnt Weiß, indem er dem schwarzen Turm auf der a-Linie Steine in den Weg legt. **1.a6!** zwingt Schwarz zum Schlagen des Randbauern, da **1...Tc8+ 2.Kxb7** nebst **3.a8D** und der a6-Bauer gewinnt gleichfalls leicht gewonnen anmutet wie irgendwelche anderen Antworten, die Weiß mit **2.axb7** und einfachem Gewinn erwidert. Doch nach **1...bxa6 2.Kb7** zeigt sich die Hilflosigkeit des Turms aufgrund der zu geringen Distanz zum weißen König. Nach **2...Tb5+ 3.Kc6** rettet sich der weiße Freibauer ins Ziel nach a8 und deckt dabei b8 ab.

3.2.4. Hilfloze Mehrdame²²

„Die Theorie dieses Endspiels ist eigentlich sehr einfach: Die Dame gewinnt in der Regel auch gegen einen gegnerischen Bauern, der sich auf der vorletzten Reihe befindet. Die einzige Ausnahme sind die Turm- und Läuferbauern, vorausgesetzt, dass der eigene König ebenfalls auf der vorletzten oder letzten Reihe steht und der gegnerische König genügend weit entfernt ist.“²³

Es existieren **Baecker - Lochte, 1993**

(wenige) Fälle, in welchen die Seite mit der Mehrdame chancenlos verliert. Auf diese stößt man meist in Übergängen.



²¹ Mihók, Mihók 2016, S. 37.

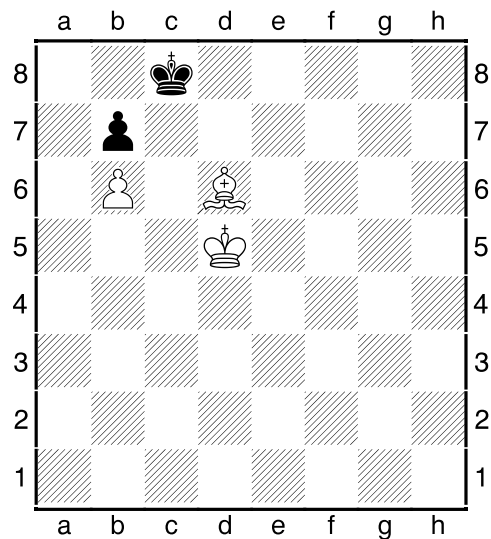
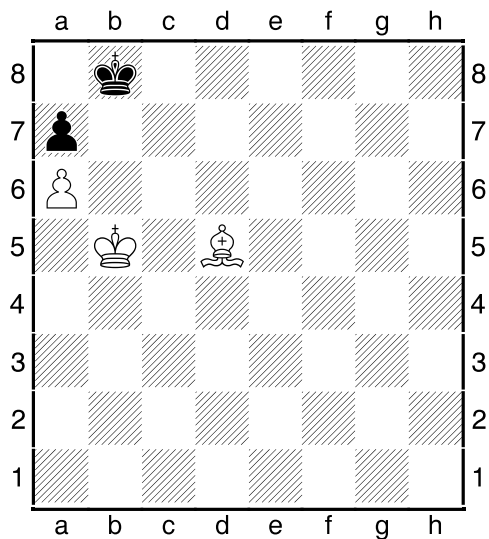
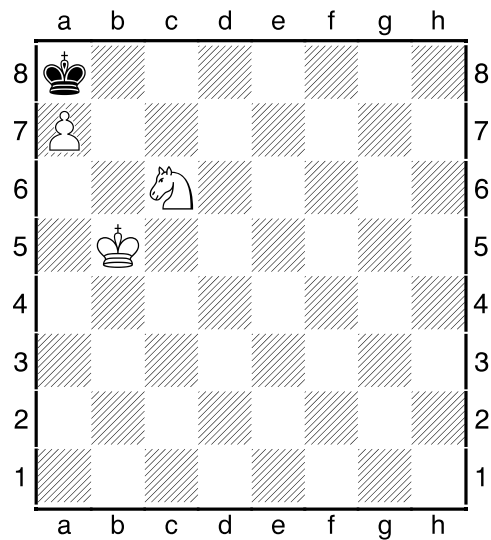
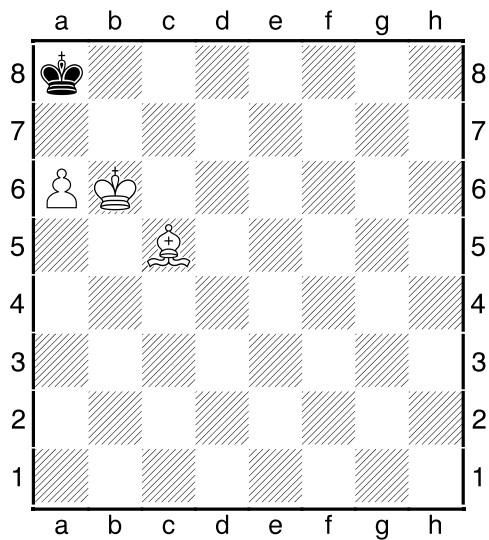
²² Siehe auch Averbach 1987, S. 155 ff.

²³ Pachmann 1977, S. 40.

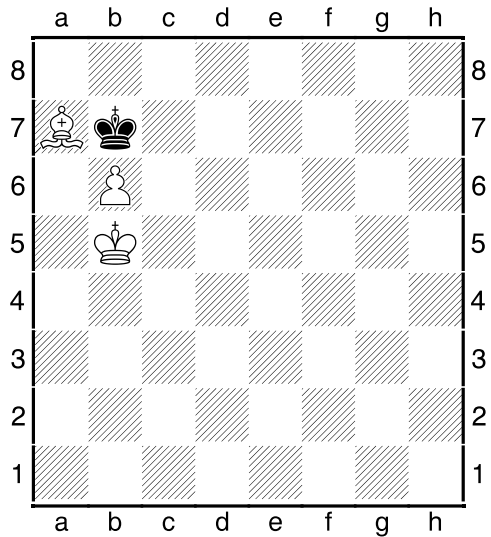
3.3. Remis trotz Mehrfigur im Endspiel

In den vorangegangenen Unterkapiteln sind Beispiele aufgezeigt worden, bei denen eine Seite gleich viel oder mehr Material als der Gegner besitzt, aber dennoch chancenlos verliert.

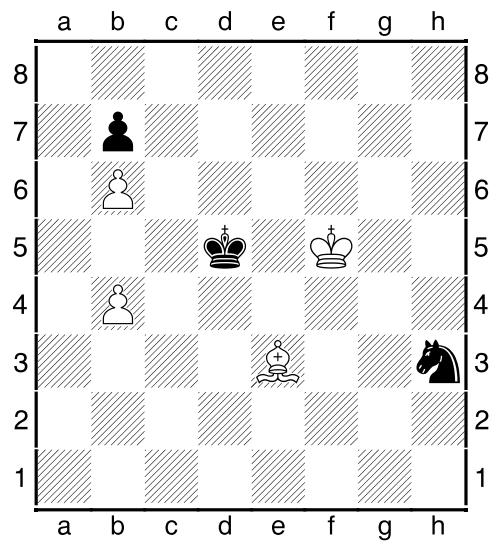
Im nächsten Schritt folgen einige Beispiele für Festungen²⁴, bei denen eine Seite bei beiderseitig bestem Spiel nur zum Remis kommt – trotz teilweise riesigen Materialplus.



²⁴ Die ersten fünf Diagramme. Dvoretsky 2005, S. 116 f.



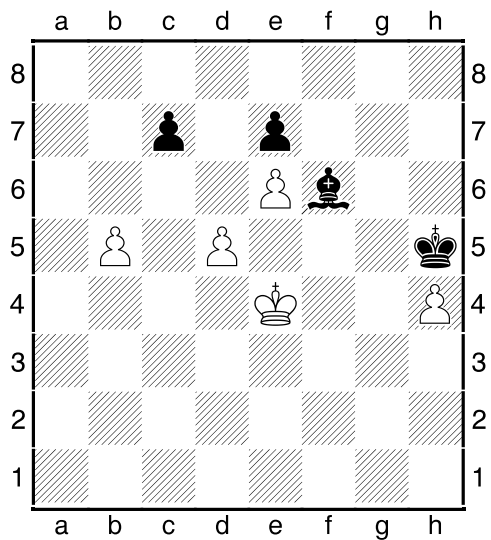
Anish Giri – Shankland, 2019



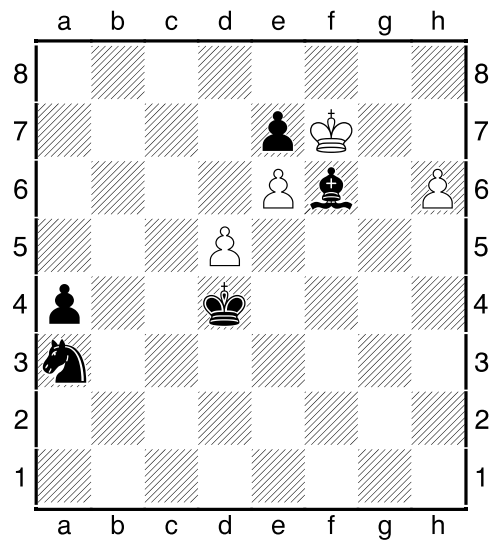
Tragikomisch gab Shankland auf!

Neben herkömmlichen Festungen sind auch Pattideen denkbar:

Studie von Lommer, 1933²⁵



Studie von Kazantsev, 1947²⁶



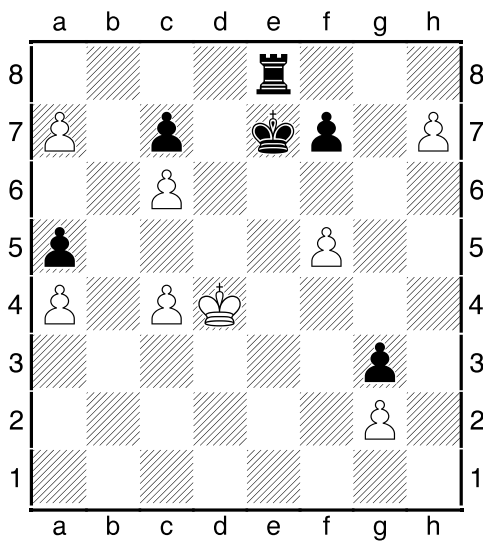
**1.d6 cxd6 2.b6 d5+ 3.Kf5 Ld4 4.b7 La7
5.b8D Lxb8** rettet Weiß ins Remis.

In dieser Studie erreicht Weiß ein Remis dank
Patt durch Selbstfesselung.

²⁵ Polgár 1999, S. 837.

²⁶ Polgár 1999, S. 838.

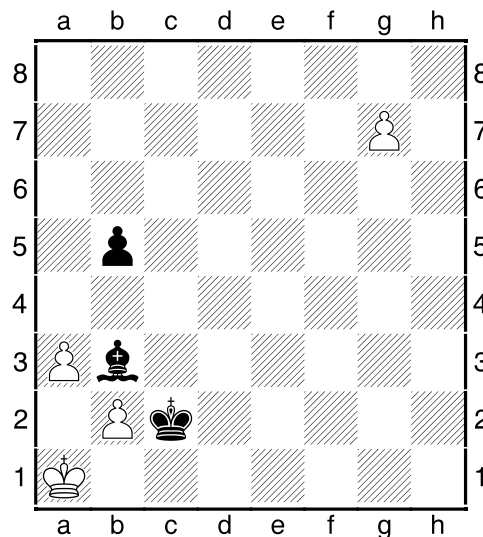
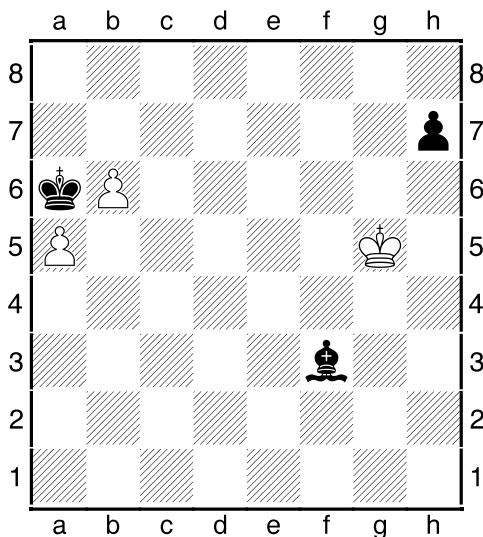
Studie von Tomsen, 1945²⁷



In der Studie links ist das entscheidende Motiv ein sogenanntes Pattnest. Häufig hat eine Seite ein großes Materialplus, aber ihr Gegner einen oder mehrere zu starke Freibauern, sodass man prophylaktisch ein Pattnest bauen muss, um der Kapitulation zu entkommen. In seltenen Fällen wie in diesem Diagramm hat die Material-unterlegene Seite ausreichend Zeit, sich ein Pattnest zu bauen. Die Freibauern sind zu schwach für die Umwandlung, doch korrigieren diesen Umstand, indem sie den Gegner beschäftigen.

Für weitere entsprechende Aufgaben zu Pattmotiven sowie deren Verhinderung sei auf László Polgárs Endspielbuch verwiesen.²⁸

Remis kann ferner durch Dauerschach oder dauerhafte Mattdrohungen, die nur durch einzige Züge der Material-überlegenen Seite pariert werden können, sichergestellt werden. Häufig ist unzureichendes Material oder ineffizientes Material wie der falsche Läufer die Ursache für ein Remis:



Weiß am Zug²⁹ remisiert dank **1.Kf4!**, z.B. **1...Lb7 2.Kg5! La8 3.Kh5! Le4 4.Kh6!** usw.

Mittels **1.a4! bxa4! 2.g8D Lxg8! 3.b4** oder **3.b3** hält Weiß³⁰ remis.

²⁷ Polgár 1999, S. 840.

²⁸ Polgár 1999, S. 168 ff.

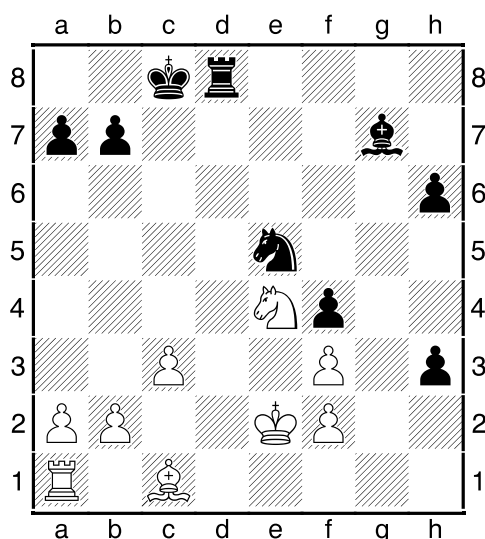
²⁹ Van Wijgerden 2016, S.21.

³⁰ Van Wijgerden 2016, S.22.

Bauern können es vielfach mit Figuren aufnehmen dergestalt, dass sich beispielsweise in einem Turmendspiel mit jeweils einem Bauern der Turm der einen Seite gegen den Freibauern der anderen opfert, wonach der Freibauer dieser einen Seite gegen den Turm der anderen Seite besteht. Für diese Methode ist Figuren-, insbesondere Königsaktivität, sehr wichtig. Hierauf ist in den Unterunterkapiteln des 3.2 jeweils eingegangen worden.

3.4. Abwicklungen – freizügiges Materialverhalten für den Erfolg

Im Folgenden ein Auszug aus der Materialsammlung für Stellungen mit ausgeglichenem Material, in welchen man durch Materialopfer zum vollen Punkt kommt. Die Ableitung der gelernten Materie aus Stellungen heraus mit ausgeglichenem Material ist sehr relevant, da ein hoher Praxisbezug vorliegt! Die Wichtigkeit kann gar nicht genug hervorgehoben werden. Neben der Lösung werden passende Motive stichpunktartig wiedergegeben.

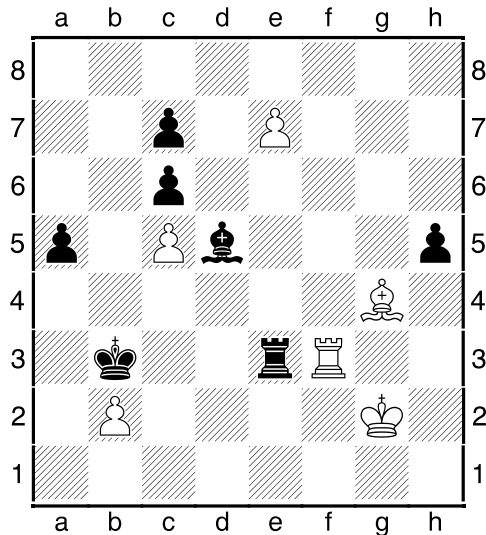


A) Kataev 0:1 Markov, USSR 1977³¹

Schwarz am Zug führt mit **1...Td1!** Die entscheidende Versperrung auf der nicht entwickelten weißen Grundreihe durch.

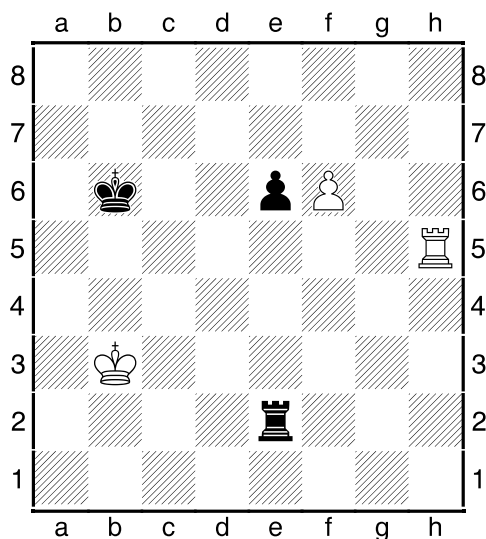
Motive: Sperrung, Schnittpunkt, Entwicklungsrückstand, entfernter Freibauer, Bedeutung des Randbauern, Missachtung der Quadratregel, Prophylaxe, sich aufdrängender Zug

³¹ Mihók, Mihók 2016, S. 112.



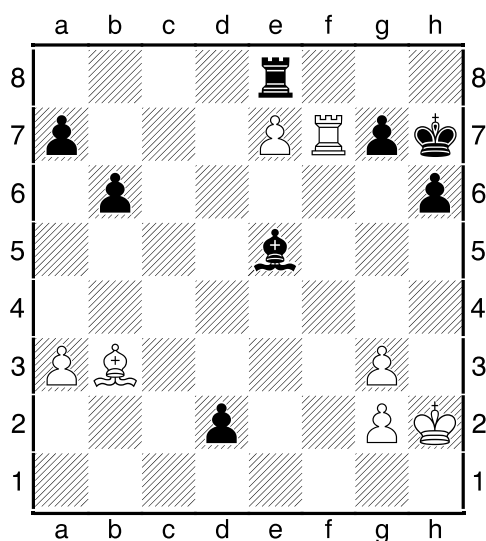
B) Studie von Troitsky, 1912³²

Weiß am Zug übertölpelt seinen Gegner mit **1.Le6!**
Motive: Kreuzfesselung, Schnittpunkt, Freibauer, sich aufdrängender Zug



C) Studie von Rinck, 1906³³

Weiß am Zug wendet mit **1.Tf5!** die hier absurd wirkende Tarrasch-Regel „Türme gehören hinter Freibauern“ an. Nach **1...exf5 2.f7** mag der Schwarze wohl unter der Tischplatte verschwinden, auch wenn der Sieg in einer praktischen Partie, insbesondere auf D3/D4-Niveau noch eingeheimst werden muss. Es wird empfohlen, diese Stellung auszuspielen.



D) Dikchit 1:0 Kalianasoundaram, 1961³⁴

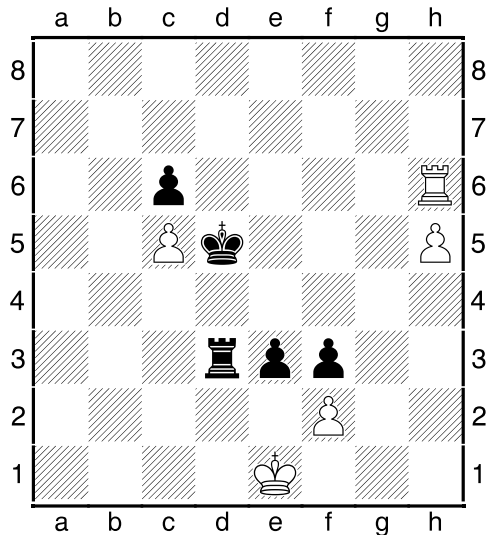
Als vorgegebene Aufgabe mit interpretiertem Taktikbezug ist diese Aufgabe für Weiß am Zug leichter zu lösen, als wenn sie zufällig in der eigenen Partie oder bei einer Vorausberechnung als Endstellung des Gedankengangs auftaucht. Einleitend mit **1.Lc2+! Kg8 2.Tf8+! Txf8 3.Lb3+!** wird der Schwarze schwindelig gespielt und zur Aufgabe genötigt. *Motive: Hinlenkung, Zwischenzug, Weglenkung, Überlastung, Sprungbrettcharakter des Freibauern³⁵.*

³² Mihók, Mihók 2016, S. 112.

³³ Mihók, Mihók 2016, S. 112.

³⁴ Mihók, Mihók 2016, S. 112.

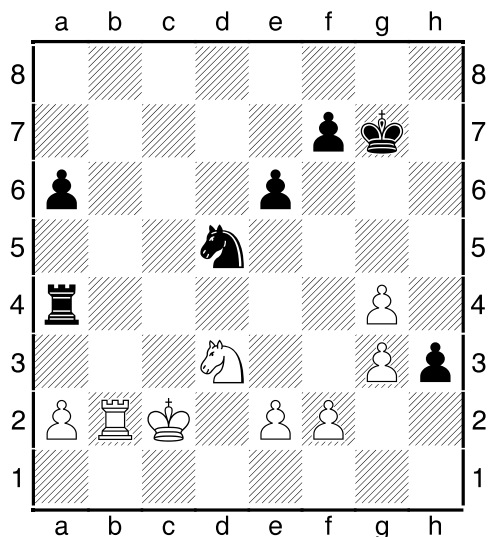
³⁵ Grooten 2009, S.91ff.



E) Filip 0:1 Kajkamdzov, 1958³⁶

Nach **1...Td1+!** **2.Kxd1 exf2!** schaut der Turm h6 etwas irritiert drein. Man stelle sich vor, in der Ausgangsstellung stünden alle Steine der 1. bis dritten 3. Reihe um eins nach links versetzt. Plötzlich scheiterte **1...Tc1+** an **2.Kxc1 dxe2** **3.Td6+** nebst **4.Td1**.

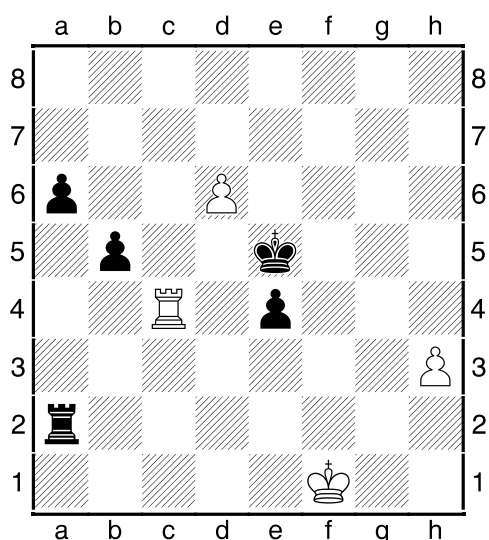
Motive: Weglenkung, Versperrung, Passivität, Freibauer, Besonderheit des Doppelbauern, fehlende Schachmöglichkeiten.



F) Avarbakh 0:1 Korchnoi, USSR 1965³⁷

Korchnoi nahm seinen Gegner hier mit forcierten Zügen auseinander: **1...Tc4+!?** **2.Kd2 Tc1!?** -+.

Motive: Tempozüge, Hinlenkung, Versperrung, Missachtung der Quadratregel.



G) Vatnikov 1:0 Vietal, 1973³⁸

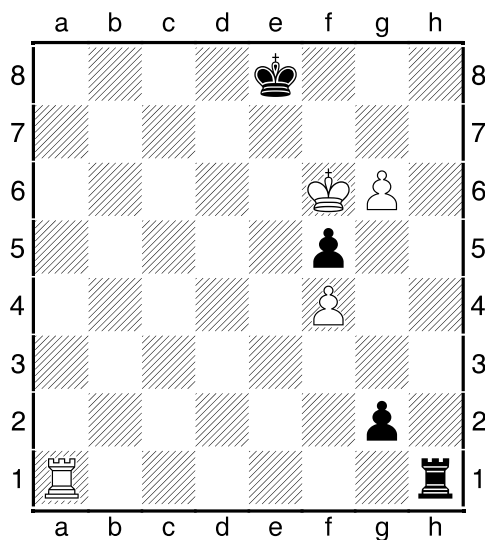
Der Sperrzug **1.Td4!** gefolgt von **1...Kxd4** **2.d7!** beendet die Partie zügig.

Motive: Turm hinter Freibauer, Versperrung, Missachtung der Quadratregel, nicht ausreichendes Gegenspiel.

³⁶ Mihók, Mihók 2016, S. 113.

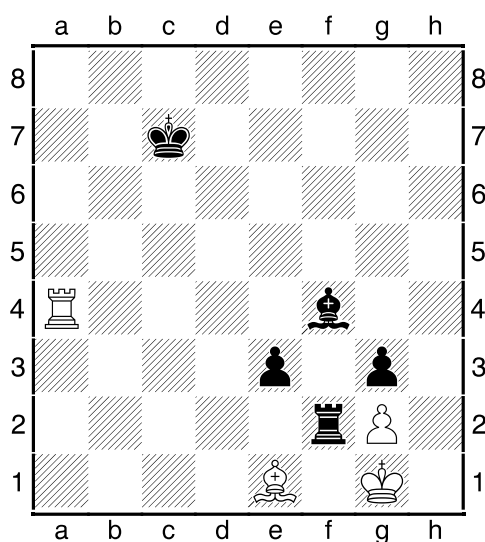
³⁷ Mihók, Mihók 2016, S. 113.

³⁸ Mihók, Mihók 2016, S. 113.



H) N.N. 1:0 N.N.³⁹

Der Unterbindungszug **1.Tg1!** zögert die Umwandlung des schwarzen Freibauern am längsten hinaus. Der damit verbundene Materialverlust spielt eine untergeordnete Rolle. Nach **1...Txg1 2.g7!** kann Schwarz ebenso die Waffen strecken wie nach **1...Kf8 2.Txg2**, wonach der Weiße zeiteffizient den schwarzen Freibauern eliminiert.



I) Wojciechowski 0:1 Sandler, 1982⁴⁰

Schwarz am Zug verwertet seinen Vorteil durch **1...e2! 2.Lxf2 Le3! 3.Ta1 gxf2+!**

Motive: Grundreihenmatt, Sprungbrettcharakter des Freibauern, Kreuzfesselung, Überlastung

4. Selbständig Material finden mithilfe von Chessbase

Die Motivation dieses Kapitels ist, dass Trainer diese Anleitung verwenden können, um gezielt Material zu finden, welches zur Arbeit passt. Darüber hinaus wird das Wissen erlernt, für ähnliche Problemstellungen geeignetes Material zu finden.

Zunächst einmal sollte vergegenwärtigt werden, dass Endspiele zugrunde gelegt sind. Damit gehen eine reduzierte Materialverteilung sowie eine tendenziell stabile Königssicherheit einher. Da in der Arbeit eine Seite – respektive einige wenige Figuren dieser Seite – hilflos sein soll(en), gibt es eine Vielzahl möglicher Stellungen mit Freibauern. Ein Freibauer auf der 5.

³⁹ Mihók, Mihók 2016, S. 113.

⁴⁰ Mihók, Mihók 2016, S. 113.

Reihe ist meist noch kein Ass im Ärmel, doch auf der 6. oder 7. Reihe kann er es manchmal auch mit gegnerischen Figuren aufnehmen.

Diese Überlegungen kennt ein Spieler des Niveaus D3/D4 beispielsweise im Mittelspiel, in welchem z.B. ein schwarzer Blockadespringer auf d6 gut geeignet sein kann, um einem weißen Freibauern auf d5 möglichst effizient Widerstand zu leisten.

Ebenso erscheint es logisch, im Mittelspiel einen Freibauern eher bedenkenlos weiter nach vorne zu ziehen⁴¹, da man den Gegner rasch in extremen Druck setzt, ein Feld für freieres Figurenspiel räumt und evtl. das Thema dieser Hausarbeit in die Phase des Mittelspiels vorzieht. Eine allzu bekannte Aussage wie „Ich bin von meinem Gegner überrannt worden.“ könnte ein Indikator hierfür sein.

Geeignete Stellungen zu hilflosen Mehrfiguren lassen sich vielfach in einer großen Datenbank finden. In der MegaDatenbank2019 drücke man den Lupe-Icon „Liste filtern“, dann stelle man unter dem Tab „Partiedaten“ die gewünschte Jahrspanne ein sowie die gewünschte ELO der Kontrahenten bzw. deren ELO-Differenz. Zu beachten ist, dass Legenden wie Capablanca keine ELO besitzen – einfach bei ELO das Häkchen weglassen und entweder konkret nach dem entsprechenden Spielernamen suchen oder unter dem Tab „Medaillen“ das Häkchen bei ´Beste Partie´ setzen. Bei konkreten Spielernamen an die internationale Schreibweise denken – aus Aljechin wird Alekhine, aus Müller wird Mueller, aus Schüßler wird Schuessler oder Schussler.

Am relevantesten ist der Tab „Material“. Hier definiere man, welches Materialverhältnis existiert. Rechts am zweiten Punkt „Differenz“ das Häkchen setzen, damit eine logische Zuordnung erfolgen kann. Auf Wunsch Häkchen bei anderen Punkten setzen, um die Suche zu konkretisieren und um bestimmte (As-)Symmetrien und Bauernstrukturen zu finden. Beim Fenster „Länge“ empfiehlt sich, eine Zahl größer gleich fünf einzutragen, damit die definierte Suchbedingungen mindestens fünf Halbzüge hintereinander bestehen bleiben – andernfalls erhält man Treffer von Stellungen, in denen eine Seite nur vorübergehend Materialminus hat, da sie beispielsweise ein Zwischenschach gibt oder aber Material opfert, um es alsbald forciert zurückzuerhalten.

⁴¹ Vgl. Grooten 2009, S. 90.

Die Quintessenz ist: die Suche der Datenbank kann noch so gut sein, doch der Anwender muss das Material kritisch beäugen, um geeignetes Material herauszufiltern.

Bereitet man ein Training vor und benötigt die voreingestellten Suchparameter später nochmals, empfiehlt es sich unter dem Tab „Partiedaten“ die Suche zu speichern. Im Diagramm unten ist beispielsweise eine Stellung eingestellt, in der Weiß keine oder eine Dame, null bis zwei Türme, null bis zwei Läufer, einen oder zwei Springer besitzt und beim Schwarzen weicht dies nur beim Springer ab, hier hat er nämlich eine Springereinheit weniger als Weiß. Bauern hat Schwarz dafür zwischen eine Einheit weniger bis zu vier Einheiten mehr.

Partien in Liste filtern

Partiedaten | Kommentare | Stellung | Medaillen | **Material** | Manöver | Angriffe

	0	-	1		0	-	0
	0	-	2		0	-	0
	0	-	2		0	-	0
	1	-	2		-1	-	-1
	0	-	8		-1	-	4
Leichtfiguren	0	-	4	Leichtfiguren	-1	-	-1
Total	1	-	4	Total	-7	-	7

Doppelt ! Doppelt
 Frei ! Frei
 Verbunden ! Verbunden

Farben ignorieren
 Differenz
 Total
 Ungleiche Läufer
 Gleiche Läufer
 Guter Läufer
 Schlechter Läufer
 Blockiert
 Nicht blockiert
 Symmetrisch
 Asymmetrisch
 Beide Flügel
 Ein Flügel

Beispiele Stellung aufbauen Länge: 5 Letzter: 999

Partiedaten Kommentare Stellung Material Manöver Medaillen
 In Varianten suchen Angriffe

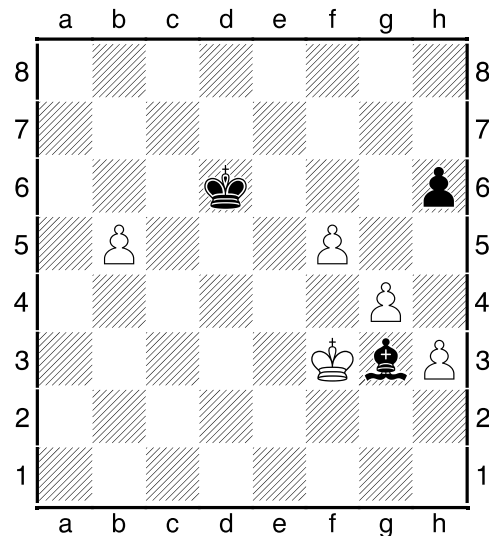
Filter benutzen
 Immer erweiterter Dialog

5. Übungsaufgaben – Mix

Hier folgen einige Aufgaben, die im Training auf D4-Niveau eingesetzt werden sollen. Das Besondere dabei ist, dass bewusst „false friends“ eingearbeitet sind, sodass der Schüler nicht vorher schon weiß, dass die gegnerische Mehrfigur tatsächlich hilflos ist, sondern er muss es wie in der Wettkampfsituation auch berechnen und ggf. intuitiv abwägen.

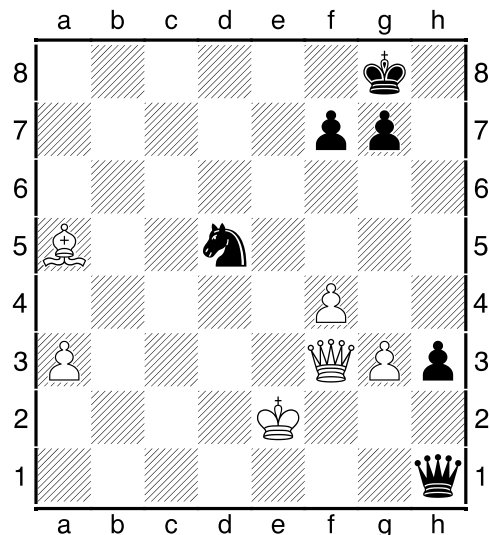
a) Ribli - Smyslov, Las Palmas 1982⁴²:

Ist Schwarz am Zug der „Schere“ Riblis vgl. Kapitel 3.2.2 hilflos ausgeliefert?



b) Medina – Tal, Palma de Mallorca 1979⁴³: Schwarz am Zug, Multiple Choice, wähle so viele Antwortmöglichkeiten aus, wie du willst.

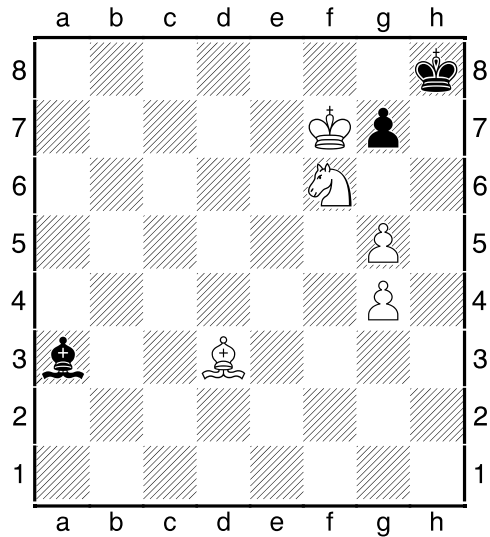
- Schwarz hat keine Möglichkeit, dem Damenabtausch zu entgehen, ohne dass der Springer d5 hängt. Durch den a3-Freibauern und der schlechteren Leichtfigur ist Schwarz chancenlos.
- Würde der Springer d5 nicht hängen, könnte die schwarze Dame einfach wegziehen. Das Tandem Springer und Dame liefert dem Schwarzen sehr gute Chancen, das Endspiel nicht zu verlieren.
- Schwarz kontrolliert alle notwendigen Felder, um den h-Bauern zur Umwandlung zu verhelfen.
- Die schwarze Dame zieht clever entlang der 1. Reihe weg, räumt das Umwandlungsfeld und geleitet den h-Bauern zur Umwandlung.
- Bei bestem Spiel remisiert Weiß durch Dauerschach (Df3xd5-d8-h4-g5 usw.).



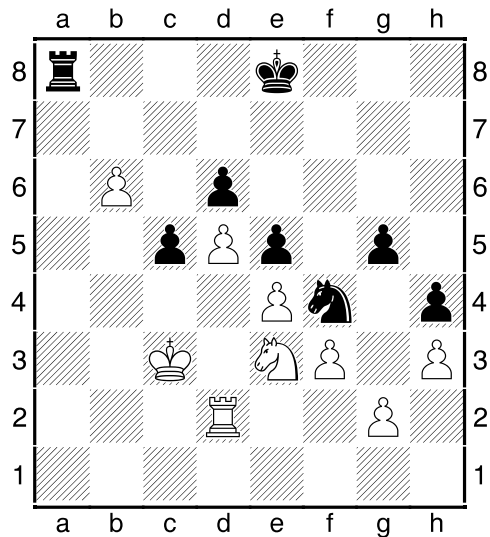
⁴² Budde et al 1987, S. 494 ff.

⁴³ Mihók, Mihók 2016, S. 113.

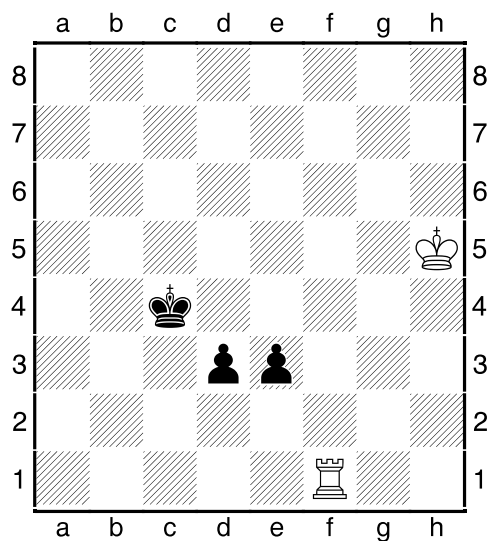
c) Wie verteidigt sich Schwarz am Zug?



d) Lieber 64.Ta2 oder 64.Tb2?



e) Studie von L. Prokeš, 1939⁴⁴: Das Prokeš-Manöver ist eine Schachtaktik, die einem ansonsten hilflosen Turm das Remisieren gegen zwei vorangeschrittene Freibauern ermöglicht. Finde alle dazugehörigen Varianten, Weiß am Zug!

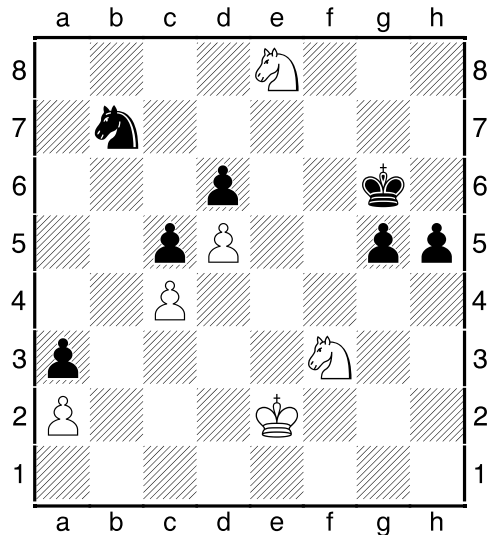


⁴⁴ Prokeš 1939.

f) Partie zwischen Nikitin und Suetin, 1972.

Analysiere den Rest der Partie und gebe alle Fehler an.

63.Ke3 h4 64.Sh2 Kf5 65.Sg7+ Kg6 66.Se6 Kf5
67.Sf3 h3 68.Sg7+ Kg6 69.Se6 g4 70.Sh4+ Kf6
71.Kf2 Sa5 72.Kg3 Sxc4 73.Sc7 Sd2 74.Sb5 Se4+
75.Kh2 Kg5 76.Sg2 hxg2 77.Kxg2 Kf4 78.Sxa3 Ke5
79.Sc2 Sc3
0-1



6. Trainingsexperiment

Am 22. Juni 2019 hat in Heilbronn-Biberach ein Vereinstraining für Spieler zwischen 1600 und 2000 DWZ stattgefunden. Für diese Hausarbeit habe ich ein 2-stündiges Trainingsexperiment durchgeführt. Den insgesamt fünf Spielern habe ich vier Endspielstellungen mit zehn Teilaufgaben vorgegeben, die sie in bis zu 5 Minuten berechnen sollten. Bei aufeinander aufbauenden Teilaufgaben wurde die vorgegebene Bedenkzeit nach unten korrigiert.

Zu jeder Teilaufgabe waren die Spieler angehalten, zwei bis vier Kandidatenzüge sowie einen Favoriten zu notieren. Entsprach einer der Kandidatenzüge dem besten Zug, wurden fünf Punkte vergeben, war er sogar der Favorit, dann sieben Punkte und gar keine Punkte gab es in den sonstigen Konstellationen.

Dies sind die vier ausgespielten Stellungen:

Wolokitin – Matjuschin, 2004⁴⁵

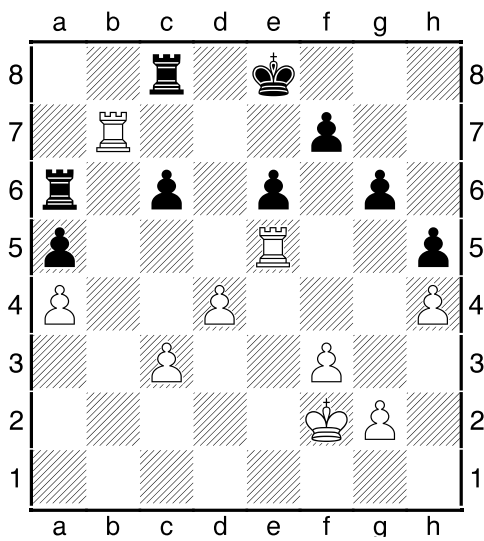


Diagramm 6.1: Weiß am Zug!

Spahn, Holger - Müller, Philipp, 2008⁴⁶

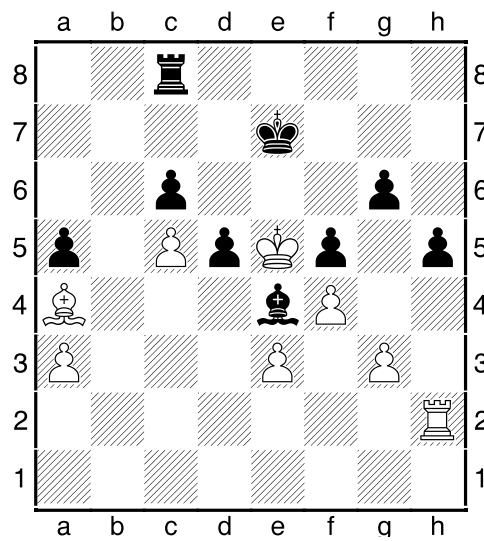


Diagramm 6.2: Schwarz am Zug!

Studie von Vukovic, 1964⁴⁷

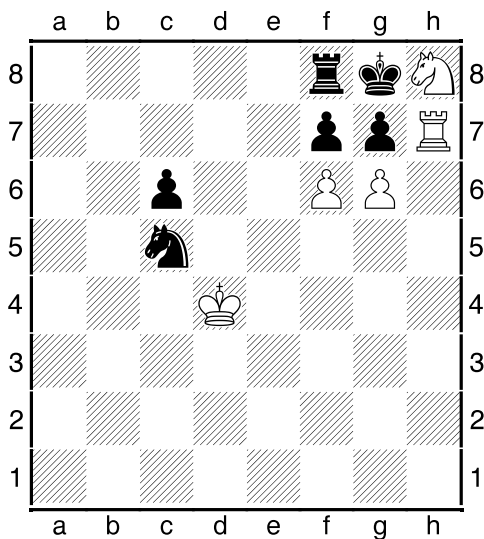


Diagramm 6.3: Weiß am Zug!

Studie von Bondarenko & Liburkin⁴⁸

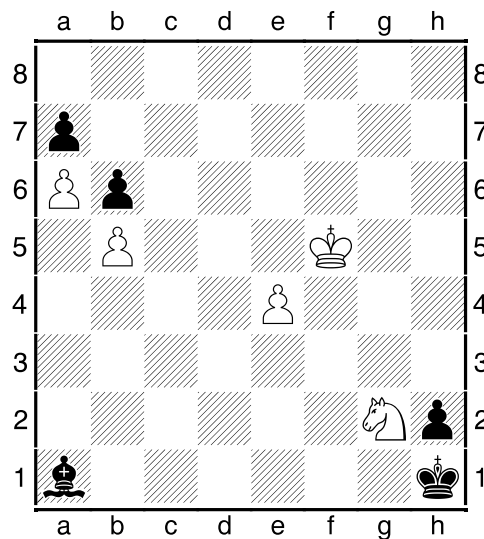


Diagramm 6.4: Weiß am Zug!

Im Folgenden eine Zusammenstellung, was die vier Stellungen ausmacht plus die gespielten Züge der Württemberger Spieler:

⁴⁵ Wolokitin, Grabinski 2008, S. 90.

⁴⁶ Müller 2014 (1), S. 6 f.

⁴⁷ Vukovic 1964, S. unbekannt; Müller 2014 (2), S. 3.

⁴⁸ Röder 1992, S. 58 f.

1. Diagramm:

- Identisches Figurenverhältnis
- Beide weißen Türme sind viel aktiver als beide schwarzen Türme
- Schwarzes Gegenspiel ist (noch) nicht möglich, einzig ...b5 kommt in Betracht.
- Ruhige Stellungsbehandlung wirkt naheliegend.
- Zentrumsdurchbruch erscheint ebenso attraktiv.
- Am stärksten ist jedoch 1.g4! „Der Kampf um das Zentrum stellt bekanntlich ein wichtiges Element im Schach dar. In diesem Fall aber beschließt der zentralisierte Turm, einen anderen Weg zu gehen und dringt in den Palast des schwarzen Königs ein.“⁴⁹
- Von den Teilnehmern wird also eine nicht offensichtliche Transferleistung abverlangt.

2. Diagramm:

- Es geht um die offene Linie, was die Teilnehmer entgegen denen, die 2014 am Sichtungslehrgang in Baden-Baden teilgenommen haben, nicht gesagt bekommen haben.
- Mit den Zügen 1...Tb8 oder 1...d4 kämpft Schwarz um Vorteil.
- Mit 1...Kd7, 1...Tc7 oder 1...Te8 steht Schwarz ausgeglichen.
- Der Partiezug damals war 1...Ld3?? – der Nachziehende unterzog die Stellungsbewertung rein materiellen Gesichtspunkten und war dabei sehr kurzsichtig.
- Interessant ist, ob die Teilnehmer die kritischen Stellungsmerkmale eruieren.

3. Diagramm:

- Die Lösung mag unlogisch erscheinen, doch man kommt in endlicher Bedenkzeit zum Ziel durch Ausschlussverfahren.
- Essentiell dabei ist die Visualisierung und die Stärke, weiterzurechnen, auch wenn ein Kandidatenzug instinktiv für falsch empfunden wird.
- Problematisch ist, dass die Stellung eventuell Teilen der Spieler bekannt ist.
- Teilnehmer, die mit dem Lösen von Studien vertraut sind, haben es hier schätzungsweise leichter.

⁴⁹ Wolokitin, Grabinski 2008, S. 90.

4. Diagramm:

- Die Aufgabe unterteilt sich in mehrere Etappen.
- Relativ einfach ist die Springerumgruppierung nach f3, um den ansonsten zu starken Randbauern zu eliminieren. Die Vorkenntnisse sollte ein D3/D4-Spieler besitzen.
- Dabei ist es nicht egal, ob der Springer über e1 oder h4 geht. Auf e1 ist er taktisch schwach, sodass Schwarz mit 1...Lc3! Ein wichtiges Tempo gewinnt.
- Der Bauernzug e4-e5 selbst ist nicht schwierig, die tatsächlich zugrunde liegende Idee, dem schwarzen König die Diagonale nach c7 zu versperren schon.
- Wenn die Teilnehmer abstrahieren können, dass die einzige Idee für Weiß ein Durchkommen am Damenflügel ist und sie gleichzeitig die Schlüsselfelder der Verteidigung gegen einen Randbauern wissen und anwenden können, dann ist die Lösungsfindung machbar.
- Ein letztes Detail ist der Marsch des weißen Königs über die Route e6-d7-c8. Auf c8 stehend nimmt der weiße Monarch dem schwarzen Läufer die Option, temponneutral nach b8 zu ziehen, um dem eigenen König die Route von f4 nach c7 zu räumen.

Als Schlussfolgerung des Experiments kann gesagt werden:

- Im Diagramm 6.3 (Teilaufgabe 5) taten sich die Probanden schwer, zielgerichtet das Ausschlussverfahren anzuwenden. Teilweise wirkte es, als wären die Kandidatenzüge geraten worden, sodass Frustration anstelle von Ehrgeiz trat, was dem Lösungsprozess schädlich war. Derjenige Teilnehmer, der gelegentlich Endspielstudien übt, war den anderen im Denkprozess weit überlegen.
- In Teilaufgabe 2 (zu Diagramm 6.1 gehörend) bevorzugte nur die Minderheit die nahe liegende Stellungsöffnung am Königsflügel, sodass teilweise die Sinnhaftigkeit der gelösten ersten Teilaufgabe zurückging.
- In Diagramm 6.2 (Teilaufgabe 4) schnitten die Probanden außergewöhnlich gut ab – die beiden stärksten Züge wurden von allen Teilnehmern als Kandidatenzüge notiert.
- Das Diagramm 6.4 (Teilaufgaben 6 – 10) hatte den Probanden am meisten Spaß bereitet. Die Anzahl der zu berechnenden Varianten ist gegenüber dem vorangegangenen

Diagramm gestiegen. Bei der Beobachtung, dass die Lösung von den Teilnehmern noch nicht gefunden war, konnte Zug für Zug erneut der stärkste Zug abgefragt werden, so dass sukzessive alle Teilnehmer abgeholt wurden und schließlich jeder die Lösung und somit auch die initiale Problemstellung verstehen konnte.

7. Fazit

Endspielstellungen, in denen eine Seite urplötzlich eine hilflose Mehrfigur besitzt, haben alleamt eine Vorgeschichte. Das Studieren entsprechender Partien wird empfohlen. Wie immer gilt das kritische Hinterfragen, ob gewisse Geschehnisse notwendig waren. Trainern sei empfohlen, Stellungen mit tatsächlich hilflosen Figuren mit nur scheinbar hilflosen Figuren abzuwechseln. Wenn die Schüler das Resultat ableiten können, reduziert sich der Trainingseffekt.

Meine persönlichen Buchempfehlungen zu (Mehr-)Figuren im Endspiel, die im Literaturverzeichnis aufgeführt sind:

- Grundlagen der Schachendspiele: Zusammen mit Dworetzki's Endspieluniversität das mir bekannteste nahezu vollständige Endspielbuch.
- Schachendspiele in der Praxis: eine praxisnahe Ergänzung zum vorherigen Müller-Endspielbuch. Das Denken in Schemata, die Aktivität und die Kunst der Bauernführung kommen in diesem Buch nicht zu kurz.
- Liquidation on the chess board: Gegenüber Kapitel 4.2, in welchem ich die sieben verschiedenen Möglichkeiten der Liquidation aufführe, ist dieses Buch in elf nach Materialverhältnissen verschiedenen Kapiteln unterteilt und in jedem dieser Kapitel werden alle sieben Liquidationsmöglichkeiten betrachtet. Es fehlt eigentlich nur noch ein Buch auf dem Markt, das auf Abwicklungen allgemein eingeht.
- Lehr- und Handbuch der Endspiele: Schöne Systematik und gute Erklärungen, wie es sich für ein russisches Schachbuch gehört.
- Erfolg im Endspiel: Aus Averbach's Übersicht kann man viele Leitsätze ableiten und hin und wieder Fehler aufdecken, die die Qualität nicht unbedingt mindern.
- Die „Bauernwalze“ – auch unter Materialnachteil. Schachfreund Schmitt schrieb 2013 diese B-Trainerarbeit über ein artverwandtes Thema – mit etwas mehr Mittelspielbezug.

8. Literatur- und Softwareverzeichnis

- Averbach, Y. (1987): Erfolg im Endspiel. Berlin.
- Balogh, C., Mikhalchishin, A. (2016): Mastering Queen and Pawn endgames. Niepolomice.
- Benjamin, J. (2015): Liquidation on the chess board. Alkmaar.
- Bönsch, U. et al. (2000): Rahmentrainingsplan Schach (RTP), www.schachbund.de/leistungssport.html?file=files/dsb/leistungssport/Rahmentrainingsplan.pdf (Zugriff: 24.04.2017, 11.24 MEZ).
- Budde, V. et al (1987): Das große Buch der Schachendspiele. Hollfeld.
- Chéron, A. (1980): Lehr- und Handbuch der Endspiele. Zweiter Band. Hamburg.
- Dvoretzky, M. (2012): Aufmerksamkeit gegenüber gegnerischen Möglichkeiten, Band 1. Weißenhorn/Deiningen.
- Dworetzki, M. (2005): Geheimnisse gezielten Schachtrainings, 4. verbesserte Auflage. Hombrechtikon/Zürich.
- Dworetzki, M. (2010): Die Endspieluniversität. 4. verbesserte Auflage. Weißenhorn.
- Grooten, H. (2009): Schachstrategie für Vereinsspieler. Alkmaar.
- Mihók, L., Mihók, O. (2016): Pawn dynamics. Budapest.
- Müller, K., Lamprecht, F. (2003): Grundlagen der Schachendspiele. London.
- Müller, K., Pajeken, W. (2009): Schachendspiele in der Praxis. London.
- Müller, P. (2017): Bauernendspiele auf dem Niveau D4. Augsburg.
- Müller, P. (2014 (1)): Die offene Linie. Baden-Baden.
- Müller, P. (2014 (2)): Übergang ins Endspiel. Baden-Baden.
- Ostrovskiy, A. (2016): Chess studies for better calculation. Chess24.
 - <https://chess24.com/en/live/video/f23ea230cb-training-tuesday> (Zugriff: 28.06.2019, 09.46 MEZ).
 - <https://chess24.com/en/live/video/training-tuesday--chess-studies-for-better-calculation---part-2> (Zugriff: 28.06.2019, 09.46 MEZ).
 - <https://chess24.com/en/live/video/training-tuesday--chess-studies-for-better-calculation---part-3> (Zugriff: 28.06.2019, 09.46 MEZ).
 - <https://chess24.com/en/live/video/training-tuesday--chess-studies-for-better-imagination> (Zugriff: 28.06.2019, 09.47 MEZ).

- <https://chess24.com/en/live/video/training-tuesday--chess-studies-for-better-imagination--2> (Zugriff: 28.06.2019, 09.47 MEZ).
- Pachmann, L. (1977): Endspielpraxis im Schach. München.
- Polgár, L. (1999): Chess Endgames. Köln.
- Prokeš, L. (1939): Schackvärlden, <https://de.wikipedia.org/wiki/Proke%C5%A1-Man%C3%B6ver> (Zugriff: 28.06.2019, 12:40 MEZ).
- Röder, F. (1992): Endspiel leicht gemacht. 1. Auflage. Düsseldorf.
- Schmitt, C. (2013): Die „Bauernwalze“ – auch unter Materialnachteil. Laudenbach.
- Vukovic, V. (1964): Das Buch vom Opfer. Berlin.
- Van Wijgerden, C. (2016): Stappenmethode Stufe 6
- Wolokitin, A., Grabinski, W. (2008): Perfektionieren Sie Ihr Schach. 1. Auflage. London.

9. Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Augsburg, den 30.06.2019

Philipp Müller