

PHILIPP MÜLLER

Bauernendspiele auf dem Niveau D4

27.04.2017

B-Trainerlehrgang Bayern & Württemberg

Landesverband Bayern

Betreuer: Achim Gries, Dr. Harald Bittner, Dr. Klaus Münch



Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Rahmentrainingsplan im Allgemeinen - D4-Kader im Speziellen.....	6
3. Elementare Begriffe in Bauernendspielen und darüber hinaus	8
3.1. Nunn-Konvention	8
3.2. Begriffslexikon für den D4-Kader	9
4. Komplexe Bauernendspiele	25
4.1. Ausgewählte Beispiele.....	26
A) Delgado Ramirez 1-0 Cuenca Jimenez, 2017	26
B) Nakamura ½ – ½ Carlsen, 2016	33
4.2. Übergänge ins Bauernendspiel - ein Ansatz der Komplexitätsreduzierung	35
4.2.1. Technische Liquidierung	35
4.2.2. Tempospiele.....	36
4.2.3. Königsaktivität.....	38
4.2.4. Freibauerndynamiken.....	40
4.2.5. Wettrennen.....	42
4.2.6. Bauerndurchbruch.....	43
4.2.7. Opfer und Gegenopfer.....	44
5. Trainingsaufbau und (De-)Motivation im Schach	45
6. Trainingsexperiment	47
7. Fazit	51
8. Anhang	53
9. Abbildungsverzeichnis.....	54
10. Literatur- und Softwareverzeichnis.....	55
11. Eigenständigkeitserklärung.....	57

1. Einleitung

Schach ist ein sehr komplexes Strategiespiel. Um analytisch feststellen zu können, welche Seite besser steht, gibt es die Methode der Stellungsbeurteilung. Ohne in der Lage zu sein, eine korrekte Stellungseinschätzung in jeder Partiephase vornehmen zu können, wird kein Schachspieler Meisterniveau erreichen.

Jedoch ist in den wenigsten Positionen einer Schachpartie ohne weiteres ersichtlich, um wie viel eine Seite besser oder schlechter steht. Zu vielfältig sind die zu berücksichtigenden Faktoren wie Königssicherheit, Material, Raum, Kraft, Zeit, Bauernstruktur, usw. In den drei Partiestadien Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel tun sich Schachspieler unterschiedlich schwer, eine Stellung zu beurteilen.

Die Tendenz geht dahin, dass Eröffnungen vor allem durch sehr tiefe Vorbereitungen von den Theoretikern präzise eingeschätzt werden können. Mittelspiele liefern meistens noch das größte Analysepotential und besonders kreative Köpfe kommen in bestimmter Regelmäßigkeit mit neuen Ideen daher. Das Endspielparadox ist jedoch, dass trotz relativ geringer Restfiguren und -steine bisweilen sehr komplizierte Stellungen entstehen können. Ohne vorheriges intensives & gezieltes Training ist es nicht möglich, diese richtig zu beurteilen bzw. sie anschließend korrekt zu Ende zu spielen - sei es Gewinnweg oder Remisführung.

Es ist gängige Praxis, den Stellungsvor- bzw. -nachteil in Bauerneinheiten anzugeben. Um einen „genauen“ Wert zu erhalten, werden die spielstärksten Engines und Supercomputer bemüht. Diese nützlichen Rechenhilfen stehen Schachspielern vor und nach Schachpartien zur Verfügung - während der Partie ist es selbstredend hochgradig verboten, das sogenannte „E-Doping“ zu betreiben. Für Vorbereitungszwecke und zum Antrainieren des Endspielwissens sind Engines meiner Einschätzung nach jedoch unabdingbar.

Existieren in einer Stellung insgesamt nur bis zu sieben Steine, kann man in jeder beliebigen Stellung das forcierte Ergebnis mithilfe von Endspieldatenbanken / Tablebases mit absoluter Sicherheit vorhersagen. Die Moskauer Universität hat die Datenbanken mit sieben Steinen vollständig erstellt, die exorbitante 140 Terabyte umfassen.¹

¹ Rieger 2014

Wenn Stellungen mit nur sieben Steinen schon diese großen Datenmengen beanspruchen, wie kompliziert sind dann erst die Endspiele, in denen z.B. zehn Steine oder mehr auf dem Brett sind?

Diese Hausarbeit beschränkt sich innerhalb des Endspiel-Themenkomplexes auf solche Endspiele, in denen die „Seele des Schachspiels“ (Philidor im 18. Jahrhundert) die Hauptrolle spielen, Bauernendspiele also. Dass gute Bauernstrukturen wichtig fürs spätere Endspiel sind, zeigt die Herangehensweise „wie wäre die Stellung zu bewerten, wenn sich alle Figuren abtauschen würden?“, die als elementar für den Weg zur Stellungsbeurteilung in einer Partie gilt. Mit anderen Worten: achtet man relativ besser auf eine gute Bauernstruktur als der Gegner, so kann man die Gefahr des Massen-Figurenabtauschs aufstellen, da das Bauernendspiel für einen selbst eher gewonnen - zumindest aber besser - ist.

Ferner wird aufgezeigt, dass allein durch die Steine weißer und schwarzer König sowie weiße und schwarze Bauern derart vielfältige Motive und Manöver entstehen, dass man schlussendlich vielleicht erahnt, dass man das Schachspiel als Ganzes nie zu hundert Prozent verstehen wird.

Der rote Faden dieser Hausarbeit ist dadurch gekennzeichnet, dass

- sie das Spielstärke-Niveau D4 zu bedienen versucht,
- die Schwierigkeitsstufe mit jedem Diagramm und kapitelweise sukzessive erhöht wird,
- empirische Probleme beleuchtet, gleichzeitig aber praxistaugliche Tipps und Lösungsvorschläge gegeben werden.
- das Endspiel nicht nur als solches betrachtet wird. Vielmehr wird stets Bezug genommen auf den Übergang von Eröffnung, Mittelspiel oder einem anderen Endspiel zu dem dann möglicherweise resultierenden Bauernendspiel.
- nicht stures Auswendiglernen von Endspielen, sondern strukturiertes Denken in Motiven und mithilfe anderer Vereinfachungen antrainiert und empfohlen wird.
- hoffentlich einige gute Beispiele für Trainingszwecke von Kadernspielern geschaffen werden.
- nützliche weiterführende Literatur empfohlen wird.

Zunächst wird im zweiten Kapitel auf den Rahmentrainingsplan des DSB eingegangen. Die Zielgruppe dieser Hausarbeit - D4 - wird hier eingeordnet. Die momentane Spielstärke eines D4-Kader-Spielers wird beschrieben und ein Ausblick findet statt, wie sich ein solcher Spieler entwickeln muss, um der Großmeisterkurve zu entsprechen.

Anschließend, im dritten Kapitel werden zunächst grundlegende Manöver und Motive erläutert, die für das Spielstärke-Niveau D4 selbstverständlich sind. Somit weiß der Leser, auf welchem Stand des Endspielwissens sich der Schüler befindet. Gleichzeitig dient es als Nachschlagwerk, falls man sich kurz vergewissern möchte, was mit jenem oder diesem Begriff gemeint ist.

Im vierten Kapitel werden ausgewählte Beispiele präsentiert, die stellvertretend für viele weitere komplexe Bauernendspiele stehen. Allein durch die Verknüpfung von beispielsweise den drei Begriffspaaren *Bauernrennen*, *Quadratregel* und *korrelierende Feldern* wird ein höheres Niveau erreicht, als wenn die Begriffspaare voneinander abgekoppelt erläutert werden. Daneben ist ein ganzes Unterkapitel dem Übergang in Bauernendspiele gewidmet. Wie in jedem guten Endspielbuch ist zu betonen, dass diese Arbeit nicht beansprucht, das Thema Bauerendspiele abschließend zu behandeln.

Zu einem guten Spieler gehört auch eine gesunde Selbsteinschätzung. Hat man registriert, dass man im Schach nicht alles wissen kann, gilt es, die Frustration und Demotivation in Begeisterung zu verwandeln. Hilfestellungen für Trainer, wie sie Schülern Motivation einimpfen und beim Lernen von Variantenbergen, sehr vielen Stellungen und Stellungstypen usw. helfen können, gibt es im fünften Kapitel. Daneben wird kurz auf die Gefahr eingegangen, dass Engines Segen und Fluch zugleich sein können und wie man bei Letzterem erfolgreich vorbeugen kann.

Das sechste Kapitel dokumentiert ein durchgeführtes eineinhalbstündiges Training mit dem Württemberger D1/D2-Kader. Durch diese Methode wird die Theorie in die Wirklichkeit umgesetzt. Wie schwer taten sich die Probanden? Wie viel Zeit muss man pro Aufgabe einrechnen? Diese Fragen werden in Form eines Erfahrungsberichts beantwortet.

Im abschließenden siebten Kapitel stelle ich ein Fazit über das Thema selbst auf; ferner selbstreflektiere ich, inwieweit mögliche Hürden bei der Erstellung dieser Hausarbeit aufgetreten sind und gebe Literaturempfehlung.

2. Rahmentrainingsplan² im Allgemeinen - D4-Kader im Speziellen

Die Kaderstrukturen in den Landesverbänden unterteilen sich aufsteigend in Fördergruppen, in Förderkader, den D1-, D2-, D3- sowie D4-Kader der jeweiligen Landesebene. Darauf bauen schließlich die Kaderstrukturen des Deutschen Schachbunds mit dem D/C-, C-, B- und final mit dem A-Kader auf. Das Grundlagentraining dauert ca. bis zu den D1-Kadern - ab den D2-Kadern setzt das Leistungstraining an. „Der D4-Kader ist der Kader der absolut leistungsstärksten Nachwuchsspieler des Landesverbandes unabhängig vom Alter.“³

Diese Hausarbeit befasst sich mit Bauernendspielen für das Niveau der D4-Kader, wobei eine Spielstärke von >2100 DWZ unterstellt wird. Um den Themenkomplex der folgenden Arbeit in Schwierigkeitsstufen einordnen zu können, wird hier aufgeführt, welche Endspielthemen sowie Endspiel-verwandten Motive und Manöver in den vorherigen Kadern bereits erfolgreich erlernt worden sind - diese werden im dritten Kapitel in Form eines Lexikons näher erklärt:

- **Fördergruppen:** einfache Bauernendspiele, also *Besonderheiten des Randbauern, Oppositionsregeln, die Quadratregel* sowie *Zugzwang*; außerdem können in Endspielen folgende Motive bereits erfolgreich Anwendung finden: *überlastete Figuren, Gabeln, typische Mattbilder, Remiskombinationen (Dauerschach, ewige Verfolgung, Festung, Patt), Umwandlungskombinationen* und schließlich *Zwischenzüge*.
- **Förderkader:** fortgeschrittene Bauernendspiele mit der *Oppositions-* und *Quadratregel* sowie *Turmendspiele*; außerdem *Doppelbauern* und *Freibauern*
- **D1-Kader:** methodisches Vorgehen in *Endspielen mit Dame gegen andere Figuren*; außerdem *gute und schlechte Läufer* sowie *Übergang ins Endspiel*.
- **D2-Kader:** methodisches Vorgehen in *Endspielen mit Turm gegen Leichtfigur* oder *Turm und Leichtfigur gegen Turm* oder *zwei bzw. drei Leichtfiguren gegen Turm*; außerdem wiederholt *gute und schlechte Läufer* und *Übergang ins Endspiel*.
- **D3-Kader:** *schwierigere Turmendspiele*

Im **D4-Kader** schließlich sind als Endspielthema *Damenendspiele* festgelegt. Ferner wird auf alle erdenklichen Bauernstrukturen eingegangen, die da wären *Doppelbauer, Tripelbauer, Freibauer, die Kraft verbundener Freibauern, rückständiger Bauer, Bauerninseln, Isolani,*

² Bönsch et al. 2000

³ Kommission Leistungssport 2015

hängender Bauer, Bauernmehrheiten, Bauernketten sowie Bauernformationen bestimmter Eröffnungen.

Im D/C-Kader wird das Endspielthema Damenendspiele wieder aufgegriffen, ehe im C-Kader schließlich Endspielen mit mehreren Figuren, mit unterschiedlicher Materialverteilung und Studien anstehen.

Beim Studieren des Rahmentrainingsplans fällt einerseits auf, dass der Schwierigkeitsgrad sukzessive erhöht wird, allerdings wird der Themenkomplex Bauernendspiele zumindest explizit nur den Fördergruppen und -kadern empfohlen. Es kann jedoch angenommen werden, dass der Rahmentrainingsplan eine spiralförmige Vorgehensweise impliziert, sodass das Thema Bauernendspiele ab der Fördergruppe behandelt wird und sukzessive schwierige Stellungen analysiert werden müssen. Meiner Auffassung nach gibt es in Bauernendspielen Tücken und Fallstricke, die selbst auf Großmeisterniveau noch ihre Probleme bereiten, wie Kapitel 4 später aufzeigen wird. An dieser Stelle empfehle ich dem geeigneten Leser, den Rahmentrainingsplan als groben Fahrplan für den eigenen Trainingsaufbau anzusehen. Hier und da sind jedoch Ergänzungen angebracht, die sich durch das eigentliche Training mit den Kindern und Jugendlichen ergeben. Es gilt, die spielerischen Defizite aufzuspüren und an diesen Stellschrauben mittels strukturierten Trainings zu drehen.

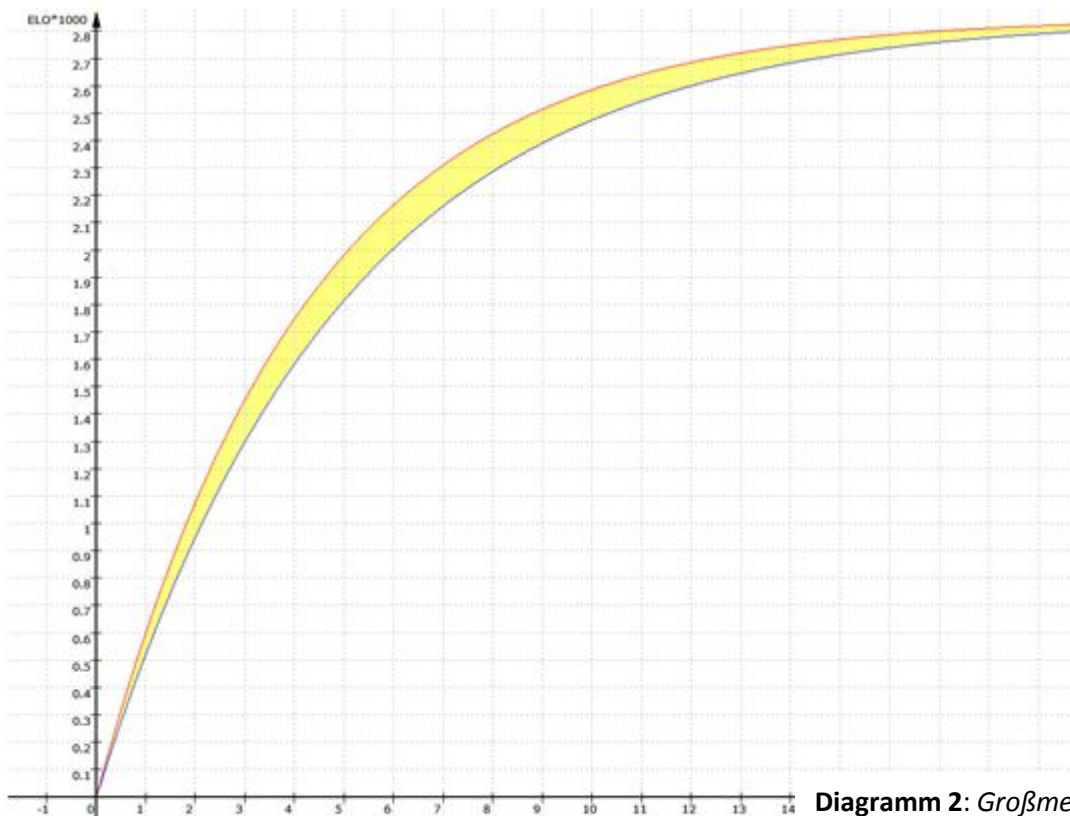


Diagramm 2: Großmeisterkurve

Die ausgefüllte Fläche entspricht dem anzustrebenden „Zielkorridor“ (sprich: zu erzielende Leistung)

Die Entwicklung der Spieler, die Weltklasseniveau erreichen werden, wird in oben stehendem Diagramm 2 beschreiben. Für D4-Kader-Spieler muss individuell geschaut werden, wann der jeweilige Spieler mit Schach angefangen hat. Da die spielstärksten Spieler eines Landesverbandes zum D4-Kader zählen und man ca. mit sechs Jahren zum Schach kommen sollte, um später zu den Topleuten zählen zu können, kann man dem D4-Kader etwa folgende Spielstärken zuschreiben, sollten sie später Weltklasseniveau erreichen:

Alter	<= 12	<= 13	<= 14	<= 15	<= 16	<= 17
Spielstärke	2000 - 2300	2175 - 2425	2280 - 2520	2400 - 2590	2480 - 2640	2550 - 2690

Die spielstärksten Württemberger, die somit in den D4-Kader gehören, kommen auf eine Spielstärke knapp über 2100. Für Württemberg gilt es zunächst, die Wettbewerbsrückstände zu den anderen Landesverbänden aufzuholen, ehe man in der Weltspitze attackieren kann. Meine Arbeit bedient in der Folge ca. das Spielstärkeniveau 2100.

3. Elementare Begriffe in Bauerendspielen und darüber hinaus

Im vorangegangenen Kapitel wurde auf das Spielniveau der Zielgruppe dieser Hausarbeit eingegangen. Bevor im zweiten Unterkapitel eine Übersicht gegeben 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. Generell wird angenommen, dass in jedem Diagramm die Seite am Zug ist, die unterhalb des Brettes sitzt.

3.1. Nunn-Konvention

„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.“⁴
- + - 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
- + Schwarz steht auf Gewinn
- # Schachmatt

3.2. Begriffslexikon für den D4-Kader

Die Anordnung der Begriffe erfolgt alphabetisch, damit sie ähnlich einem Lexikon leichter nachzuschlagen sind. Nichtsdestotrotz erfolgt eine Zuordnung in Klammern, mit welchem Spielniveau diese Begriffe erlernt worden sind, damit der Leser die zeitliche Reihenfolge des Lernenden kennt. Diese entspricht größtenteils dem Rahmentrainingsplan, aber beinhaltet auch eigene Empfehlungen sowie solche bekannter Endspielbücher.

- **Bauerndurchbruch (Fördergruppen):** Es gibt verschiedene Faktoren, die einen Durchbruch begünstigen: flexible, weit vorgerückte Bauern, Schwächen in der Bauernstruktur (z.B. Doppelbauern [, die ebenfalls Trainingsinhalt des Leistungstrainings Stufe 3 sind]) und ein verteidigender König, der zu weit vom Schachplatz entfernt ist (z.B. vom Quadrat des potentiellen Freibauern - teilweise durch ein Hindernis).

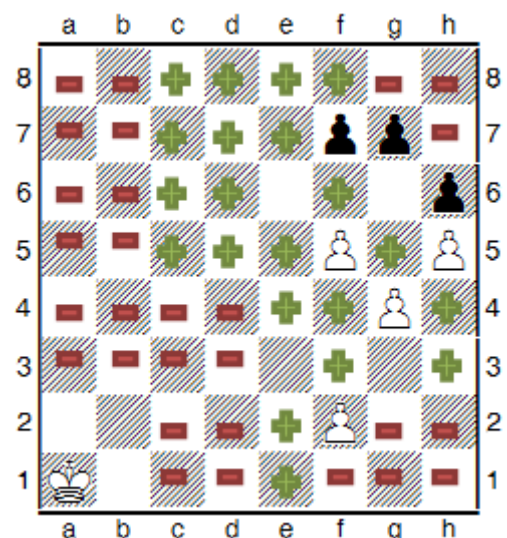


Diagramm 3.1: Bauerndurchbruch

1.f6 gxf6 2.f4 K beliebig 3.g5 fxc5 4.fxc5 hxc5 5.h6 +- spielt, wonach sich der h-Bauer umwandelt. Damit der schwarze

⁴ Müller, Lamprecht 2003, S. 14

König nicht rechtzeitig auf die möglichen Umwandlungsfelder f8, g8 oder h8 zurückkehrt, darf er in der Ausgangsstellung z.B. auf der kompletten a- und b-Linie stehen oder zwischen c1 und c4 bzw. d1 und d4, siehe *Quadratregel*. Die Felder f1, g1, g2, g8, h1, h2, h7 sowie h8 sind nicht ausreichend, dafür aber e1 und e2. Studienartig der Gewinn, falls der schwarze König auf g1 steht. Der Gewinn dieser Stellung kann im Anhang nachgelesen werden. Der *Bauerndurchbruch* wird auch in Kapitel 4.2.6 auftreten.

- **Bauerngabel (Förderkader):** ein häufig spielentscheidender Doppelangriff eines Bauern auf zwei Steine oder Felder. Weiß gewinnt durch eine Kombination bestehend aus *Bauerngabel*, *entferntem Freibauern* (siehe ebenda) und *Randbauern*: **1.f5+! gxf5 2.Kf4! Kf6 3.h5! Ke6 4.Kg5!** +- und Weiß wandelt seinen h-Bauern weitaus schneller um als Schwarz dessen f-Bauern um oder Schwarz gibt erst den f-Bauern,

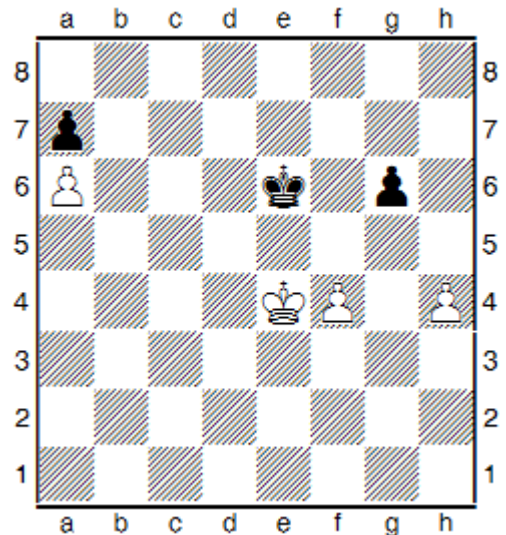


Diagramm 3.2: Bauerngabel

um den weißen h-Bauern einzusammeln, während der weiße König zum Damenflügel marschiert und seinen a-Bauern umwandelt. Die zweite Vorgehensweise kommt z.B. auch bei **1...Kf6 2.fxg6 Kxg6 3.Kd5 +-** usw. zum Tragen. Siehe auch *Bauernopfer*.

- **Bauernhebel (Förderkader):** „Bauernzug, durch welchen sich zwei Bauern schlagbereit gegenüber stehen.“⁵ Siehe auch *Hebelfeld*.
- **Bauernkette (Förderkader):** „besondere *Bauernstruktur*: mehrere Bauern stehen in einer diagonalen, nicht unterbrochenen Reihe. Den Begriff führte Nimzowitsch in seinem Werk „Mein System“ 1925/26 ein, wo er gleichzeitig die Eigenart der Bauernkette untersucht. Das bekannteste Beispiel einer schwarz-weißen Bauernkette entsteht in der Vorstoß-Variante der französischen Verteidigung: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5. Weiß hat die Bauernkette d4-e5 aufgebaut, die meistens noch durch den Zug c2-c3 gestützt wird; Schwarz ebenso mit f7-d5. Bei einer derartigen Bauernformation wird das Brett in zwei Hälften geteilt; das rechte untere Dreieck h1 h8 a1 und das linke obere Dreieck a8 h8 a1 im obigen Beispiel. Die Richtung der Bauernkette bestimmt das weitere Spielgeschehen. Der Plan soll darin bestehen, erstens die Bauernkette zu verlängern

⁵ Bastian 2015, S. 16

(im Beispiel etwa die weiße Bauernkette mit f2-f4-f5-f6) und zweitens die gegnerische Bauernkette anzugreifen. Möglich sind Angriffe gegen die Basis (im Beispiel Schwarz mit c7-c5 bzw. Weiß mit f2-f4-f5xe6) oder gegen die Spitze der Kette (mit f7-f6).“⁶

- **Bauernmehrheit / Bauernmajorität (D4-Kader):** „an einem Flügel oder im Zentrum: durch verschiedene Tauschaktionen hat jede Partei auf einem anderen Teil des Schachbrettes einen Mehrbauern erhalten. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, dort in breiter Front mit den Bauern vorzurücken, um einen *Freibauern* zu schaffen. Die andere Partei hat eine *Bauernminorität*.“⁷ Der Rahmentrainingsplan ordnet dieses Thema dem D4-Kader zu, allerdings findet es natürlich schon früher Anwendung und ist den Spielern des D4-Kaders bekannt.
- **Bauernminorität (D4-Kader):** „Infolge ungleicher Verteilung der Bauern auf einem Flügel entstandene Minderheit von Bauern, zum Beispiel zwei Bauern, die gegen drei kämpfen. Dadurch erhält man eine halboffene Linie, auf der in manchen Fällen ein Angriff aufzubauen ist, der die Vorteile der Bauernmehrheit überwiegt, siehe *Minoritätsangriff*.“⁸ Analog zur *Bauernmehrheit* findet dieses Thema im Rahmentrainingsplan erst im D4-Kader Erwähnung, wird aber schon vorher angewandt und ist den Spielern des D4-Kaders bekannt.
- **Bauernopfer (D2-Kader):** „Preisgabe eines Bauern, ohne dass dazu ein direkter Zwang vorliegt. Um die Motive der Bauernopfer zu erfassen, wird unterschieden in
 - Taktisches Bauernopfer, um Angriff zu erlangen, speziell
 - a) zum Zweck einer Linienöffnung für Turm oder Dame, zur Öffnung einer Diagonalen für Läufer oder Dame oder zur Freimachung eines Feldes für den Springer,
 - b) zum Aufreißen der Bauernformation vor dem gegnerischen König,
 - c) zum Durchbruch in der Mitte. [Teilweise artverwandt mit *Bauerngabel*.]
 - Positionelles Bauernopfer, zum Kampf um die Initiative. Ziel ist dabei, „schneller als der Gegner zum harmonischen Zusammenspiel der Streitkräfte zu gelangen, um zu erreichen, dass er seine aktiven Pläne auf lange Zeit zurückstel-

⁶ Lindörfer 1981, S. 30

⁷ Lindörfer 1981, S. 30

⁸ Lindörfer 1981, S. 30

len muss“ (Suetin). Selten kann aber bei einem Opfer auf Position Material von höherem Wert geopfert werden.

- Bauernopfer in der Eröffnung / Gambit“⁹
- **Bauernrennen (D1-Kader):** „In diesem Fall muss man auf Möglichkeiten der Könige achten, ihren eigenen Bauern zu unterstützen und gleichzeitig den gegnerischen im Auge zu behalten. Eine der Schlüsselideen besteht darin, den gegnerischen König auf ein Feld zu locken, das dem eigenen Bauern erlaubt, mit Schach einzuziehen.“¹⁰ Relevant fürs Kapitel 4.2.5.
- **Bauernschwächen (D4-Kader):** „mit der statischen Schwäche einer Bauernstruktur auftretende positionelle Nachteile. Solche Schwächen sind *Isolani, Doppelbauer, Tripelbauer, rückständige Bauer, hängende Bauern.*“¹¹
- **Bauernstruktur (D4-Kader):** „Formation der Bauern, insbesondere die Art, wie sie zusammenhängen. Trotz gleicher Bauernzahl kann infolge einer ungünstigen Bauernstruktur die eine Partei im Nachteil sein durch eine schlechte Bauernstruktur. Von Vorteil ist eine nicht unterbrochene Bauernformation, deren Glieder sich gegenseitig schützen können.“¹²

- **Bodycheck / Abdrängung (Fördergruppen):** „Der König ist im Endspiel eine aktive bzw. Angriffsfigur. Er ist in der Lage, feindliche Figuren und Bauern zu attackieren, wichtige strategische Punkte zu besetzen und mit entscheidendem Effekt in das gegnerische Lager einzudringen. In vielen Endspieltypen kommt es nicht selten zum Manövrierkrieg der Könige, d.h. einer versucht, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, während sein Gegenspieler dies mit allen Mitteln zu verhindern trachtet.“¹³

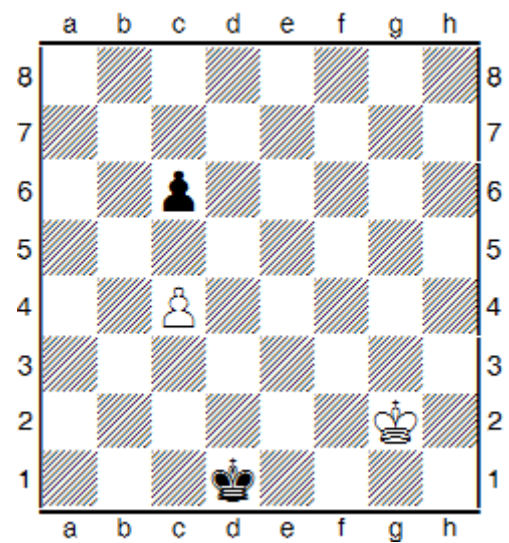


Diagramm 3.3: Bodycheck

Bodycheck. Im Beispiel remisiert nur **1.Kf2!** [1.Kf1?? c5! 2.Kf2 Kd2! 3.Kf1 Kd3 4.Ke1 Kxc4-+ Der schwarze König erreicht das gewinnbringende Schlüsselfeld b3.; 1.Kf3?? Kd2! 2.Ke4 (2.c5 Kd3!-+) 2...Kc3! 3.Ke4 Kc4!-+] **1...Kd2** [1...c5!? 2.Ke3! Kc2! 3.Ke2!

⁹ Lindörfer 1981, S. 30f.

¹⁰ Müller, Lamprecht 2003, S. 32

¹¹ Lindörfer 1981, S. 31

¹² Lindörfer 1981, S. 31

¹³ Awerbach 1998, S. 141

(3.Ke4?? Kc3! 4.Kd5 Kb4!→) 3...Kc3 4.Kd1! Kxc4 5.Kc2! mit Remis.] **2.c5!** seitliche Op-
position **2...Kd3 3.Ke1! Kc4 4.Kd2! Kxc5 5.Kc3!**=. Die richtige Verteidigung fußt auf ei-
nem Erreichen des weißen Königs des Schlüsselfeldes c2/c3. Da Weiß das Hochziehen
des schwarzen Königs antizipiert, läuft der weiße König nach g2-f2 über eine Route
unterhalb des schwarzen Königs (f2-e1-d2-c3), um das behandelte *Abdrängungsmo-
tiv* zu verhindern.

- **Dreiecksmanöver / Triangulation** (*För-
dergruppen*): Manöver des eigenen Königs
in Form eines Dreiecks, während der geg-
nerische König hin und herzieht, mit der
Absicht, den Gegner in *Zugzwang* zu brin-
gen. Ein Spezialfall der Gewinnführung
mithilfe sich *korrelierender Felder*. Im Bei-
spiel rechts „reduziert sich das Ergebnis
auf zwei Fragen: Erstens kann Weiß den
schwarzen e-Bauern gewinnen? Zweitens

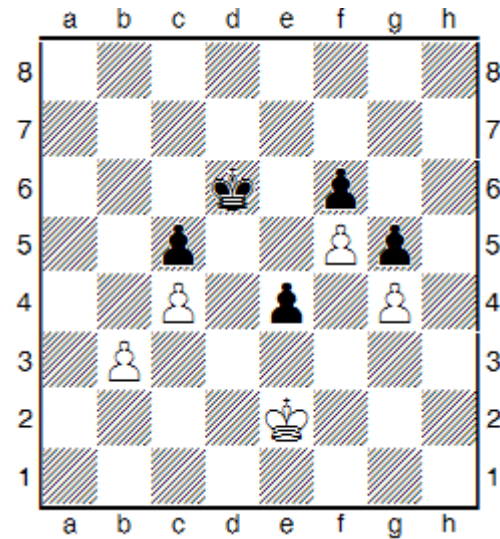


Diagramm 3.4: *Triangulation*

kann Schwarz mit seinem König auf f4 eindringen (, wo er die weißen Bauern auf g4
und f5 verspeisen wird)? Schauen wir uns zuerst an, was passiert, wenn Schwarz am
Zug ist. **1...Ke5** [Nach 1...Kc6 spielt Weiß 2.Ke3! und gewinnt den Bauern e4: 2...Kb6
3.Kxe4! Ka5 4.Kd5 Kb4 5.Kd6 und Schwarz muss c5 und damit die Partie abgeben.]
2.Ke3! Nimmt die Opposition ein und zwingt den schwarzen König nach hinten.
2...Kd6 3.Kxe4 Kc6 4.Kd3 Weiß hat den Plan, seinen b-Bauern für den c-Bauern zu
tauschen und sich so einen Freibauern auf c4 zu bilden. Dann wird er die Hühnerstall-
Idee anwenden, um die verbleibenden schwarzen Bauern auf f6 und g5 einzusam-
meln. **4...Kb6 5.Kc3 Ka5 [...]** **6.b4+!** Diese [*Bauerngabel*] macht deutlich, dass Schwarz
überhaupt keine Chance hat, die Partie zu retten. **6...cxb4+ 7.Kb3 Kb6 8.Kxb4 Kc6
9.c5 Kc7 10.Kb5 Kb7 11.c6+ Kc7 12.Kc5 Kc8 13.Kd6 Kd8 14.Ke6+-. Wäre in der Aus-
gangsstellung Weiß am Zug, würden viele Leute hier 1.Ke3?? spielen, aber nach
1...Ke5 nimmt Schwarz die *Opposition* ein und zwingt Weiß zurück: 2.Ke2 Kf4→ und
die weißen Bauern fallen wie Enten in der Jagdsaison. Klar ist, dass das direkte Vor-
gehen in unserer Diagrammstellung schrecklich scheitert. Aber Weiß kann das Ruder
herumreißen, indem er 1.Kd2 oder 1.Kf2 spielt, wonach 1...Ke5 2.Ke3 Weiß im Besitz**

der *Opposition* lässt. Sowohl Kd2 als auch Kf2 sind *Triangulationen* - Weiß macht einen Schritt zur Seite und zieht dann diagonal nach vorne, um ein kleines Dreieck zu bilden. Konkret: **1.Kf2!** virtuelle Opposition [1.Kf2!+- Fernopposition] **1...e3+!** Der beste Versuch. Wie weiter oben bereits festgestellt, führt 1...Ke5 2.Ke3 zu einem leichten Sieg für Weiß. **2.Ke2!** [Fällt nicht auf 2.Kxe3?? Ke5 herein, wonach Schwarz einmal mehr die *Opposition* gewinnt und es ihm gelingt, mit seinem König auf d4 oder f4 einzudringen. 2.Ke2 von Weiß ist einfach nur ein weiteres Beispiel eines Dreiecksmäners. Auch 2.Kf3 erledigt die Aufgabe ebenfalls, da 2...e2 3.Kxe2 Ke5 4.Ke3 Weiß die *Opposition* gibt.] **2...Ke5 3.Kxe3+-.**¹⁴

- **Festungen (Fördergruppen):** „Eine Festung ist ein befestigter Punkt, der zur Rundumverteidigung und für einen langwierigen Belagerungskampf geeignet ist.“¹⁵ „Das Vorhandensein von Randbauern macht es wahrscheinlicher, dass der Verteidiger sich verschanzen kann. Manchmal sind sogar Springerbauern zu dicht am Brettrand.“¹⁶
- **Freibauer (Förderkader):** „*Frei* ist ein Bauer, der von keinem feindlichen Bauern auf dem Weg zur gegnerischen Grundreihe aufzuhalten ist. Besonders nützlich ist der entfernte Freibauer, weil er den feindlichen König auf sich zieht und ihn zwingt, seine eigenen Untertanen im Stich zu lassen. [...] *Gedeckt* ist ein Freibauer, wenn ihn ein Bauer der eigenen Partei schützt. Häufig bedeutet sein Besitz den entscheidenden Trumpf. Höchstens von den *zwei verbundenen Freibauern*, die fast stets eine unwiderstehliche Macht bilden, wird er noch übertroffen.“¹⁷
- **Geometrie des Schachbretts (D2-Kader):** „Das Motiv der Abdrängung (die Könige versuchen sich gegenseitig daran zu hindern, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, vgl. *Bodycheck*) kommt in Endspielen relativ häufig vor. Man sollte sich der folgenden wichtigen Eigenschaft des Schachbretts bewusst sein: seiner speziellen Geometrie. Aus der Schule wissen wir, dass die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten eine gerade Linie ist. Für die Könige auf dem Schachbrett gilt das nur für die Diagonalen. Auf anderen Strecken gibt es häufig zahlreiche verschiedene Wege (wenn man den gegnerischen König außer Acht lässt). Nur sehr selten sind alle Routen gleichwertig. Meist ist es die äußere Kurve, manchmal ein Zickzackkurs, der den Erfolg bringt. Man

¹⁴ Silman 2008, S. 172ff.

¹⁵ Friedstein 1998, S. 147

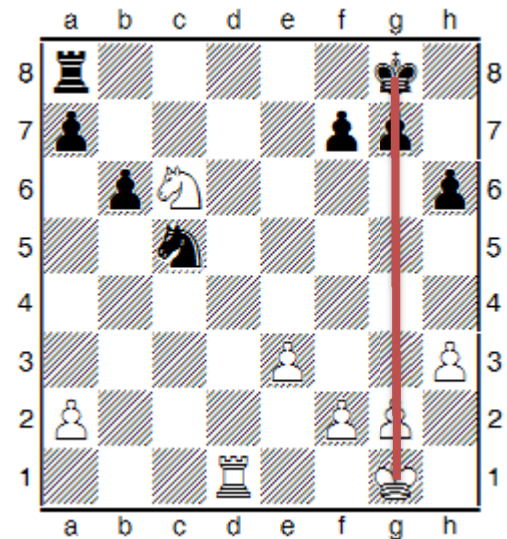
¹⁶ Müller, Lamprecht 2003, S. 38

¹⁷ Teschner 2009, S. 29f.

sollte daher stets genau prüfen, welche Route am besten ist.¹⁸ Also auch den gegnerischen König und die Gefahr des *Bodycheck-Verfahrens* miteinbeziehen!

- **Gewinnstudien (D2-Kader):** Studien, die einen nicht trivial zu sehenden Gewinn beinhalten.

- **Hauptlinie (D3-Kader):** In der Stellung aus Kramnik-Lutz 1993/94¹⁹, stellt man die weiße 4:3-Bauernmajorität am Königsflügel fest. Die ideale schwarze Verteidigungsformation besteht aus einer Bauernkette auf f7-g6-h5. Weiß kann auf der mittleren Linie dieser drei Bauern spielen, um prophylaktisch den schwarzen Idealaufbau zu verhindern, weshalb 1.g4!? geschieht und die g-Linie in diesem Beispiel als Hauptlinie definiert werden kann. **Diagramm 3.5: Hauptlinie**



- **Hebelfeld (Förderkader):** „Ein Feld, auf dem ein Hebel gebildet werden kann.“²⁰
 - **„Durchbruchpunkt“:** Ein Hebelfeld auf einer halboffenen Linie
 - **Aufrollungspunkt (AP):** Ein Hebelfeld auf einer geschlossenen Linie
 - a) **AP 1. Art:** Hebelfeld auf einer geschlossenen Linie neben einem blockierten Bauernpaar („Widder“)
 - b) **AP 2. Art:** Hebelfeld gegen einen (oft vorgerückten) Bauern auf einer halboffenen Linie
 - c) **AP 3. Art:** Hebelfeld auf einer geschlossenen Linie gegen einen vorgerückten Bauern, der sich ebenfalls auf einer geschlossenen Linie befindet.
 - d) **AP 4. Art:** Hebelfeld gegen ein Bauernpaar auf einer Reihe.²¹
- **Hemmung / Erstarrung²² (Fördergruppen):** Wenn eine Bauernminorität eine Bauernmajorität erledigt im Sinne von festlegt, d.h. ein Teil der Majorität ist blockiert und darf nicht ziehen und der andere Teil der Majorität kann zwar ziehen, aber nur unter Bauernverlust. Unterstellt man keinen möglichen Bauerndurchbruch, weil entweder die Könige in Reichweite sind oder aber beim Bauerndurchbruchversuch der

¹⁸ Müller, Lamprecht 2003, S. 33f.

¹⁹ Müller, Pajeken 2008, S. 52f.

²⁰ Bastian 2015, S. 16

²¹ Bastian 2014, S. 18f.

²² Vgl. Silman 2008, S. 67

Verteidiger zuerst einen Bauern zur Dame umwandelt, ist die Hemmung ein sehr starkes Mittel in der richtigen Bauernführung²³.

- **Hilfestellungen und Faustregeln:**

- Allgemeine Prinzipien:
 - a) Der König ist eine mächtige Figur und sollte aktiviert werden.
 - b) Ein Mehrbauer ist häufig entscheidend.
 - c) Ein gedeckter Freibauer ist günstig.
 - d) Ein entfernter Freibauer lenkt den gegnerischen König ab.
 - e) Es ist ungünstig, viele isolierte Bauern und Bauerninseln zu haben.
- bei **Bauern auf einem Flügel**: Wenn der Bauer noch auf h7 [bzw. a7] steht, dann ist die *passive Verteidigung* häufig das richtige Rezept.
- **Bauernmatts**: „Bauernmatts sind etwas, mit dem man vertraut sein muss. Sie bilden die Basis vieler manchmal überraschender Siege in komplexeren Bauernendspielen.“²⁴
- Bei **Bauermehrheiten beider Seiten auf verschiedenen Flügeln**: „Wenn beide Seiten ihre Bauernmehrheiten auf verschiedenen Flügeln haben, ist die kleinere Mehrheit häufig im Vorteil. Eine 2:1-Mehrheit ist besonders günstig, weil nach ihrer Mobilisierung ein gedeckter Freibauer oder kein gegnerischer Bauer an dem Flügel übrig bleibt. Eine 3:2- oder 4:3-Mehrheit ist daher häufig schwächer, weil der Verteidiger oft einen Bauern übrig behält, den er später in einen eigenen Freibauern verwandeln kann, indem er auf dieser Seite einen Gegenangriff mit seinem König durchführt. Dadurch wird der Ablenkungswert der entfernten Mehrheit verringert.“²⁵
- Bei **Bauern auf beiden Flügeln**: „Eine wichtige Methode, den Vorteil eines aktiven Königs zu nutzen, ist der Abtausch eines ganzen Flügels.“²⁶ Siehe auch Liquidation eines Flügels.
- bei **Freibauern auf beiden Seiten**: Wenn beide Seiten einen Freibauern haben, dann stellt im Allgemeinen der weiter entfernte Freibauer einen entscheidenden Vorteil dar.²⁷

²³ Vgl. Müller, Pajeken 2008, S. 40 - 67

²⁴ Silman 2008, S. 217

²⁵ Müller, Lamprecht 2003, S. 50

²⁶ Müller, Lamprecht 2003, S. 54

²⁷ Müller, Lamprecht 2003, S. 48

- beim Kampf **gedeckter Freibauer gegen [entfernten] Freibauer**: Der gedeckte Freibauer ist dem (entfernten) Freibauern meistens überlegen, wobei die Gewinnführung nicht immer trivial ist.
- bei **nebeneinander stehenden Freibauern**: „Wenn zwei Bauern verschiedener Farbe direkt nebeneinander stehen, entsteht eine so genannte „Rühr-mich-nicht-an“-Situation. Für diese extreme Form des Tempokampfes ist die folgende Regel anwendbar: Wenn beide Seiten keine oder dieselbe Anzahl an Reservetempi haben, sollte man nicht als erster auf das „Rühr-mich-nicht-an“-Feld ziehen, sondern sich in der Nähe aufhalten. Wenn beide Seiten unterschiedlich viele Reservetempi haben, sollte man so schnell wie möglich auf das „Rühr-mich-nicht-an“-Feld ziehen.“²⁸
- **unschuldige Bauernzüge**: „Selbst der unschuldigste Zug kann in einem Bauernendspiel Folgen haben, die über Leben und Tod entscheiden.“²⁹
- **Verteidigungsressourcen**: „Bauernendspiele stecken voller Tricks. Wenn [...] ein Bauernendspiel erreich(t) [wird] - selbst eins, das hoffnungslos scheint - dann [...] [sollte] die wahre Bedeutung der Stellung [...] erfass(t) [werden]. Dazu gehören mögliche Umwandlungen mit Schach, das Quadrat eines Freibauern, *Opposition*, *Triangulation*, seitliche Umgehungen und die Fähigkeit des Königs, seinen Bauern zur achten Reihe zu eskortieren.“³⁰
- bei **zwei Freibauern**: „Zwei Freibauern, auf der gleichen Reihe, aber eine Linie voneinander entfernt, können sich gegen Angriffe des gegnerischen Königs verteidigen. Wenn der König einen Bauern angreift, dann zieh(t) [man] den anderen vor und der angegriffene Bauer ist plötzlich vergiftet! [...] Zwei Freibauern auf der sechsten Reihe und eine Linie voneinander entfernt können die Umwandlung ohne die Hilfe ihres eigenen Königs erzwingen. [...] Bauern, die nur eine Linie voneinander entfernt stehen, [gewinnen] oft ohne Probleme, während Bauern, die zwei Linien voneinander entfernt stehen, dem Verteidiger in bestimmten Stellungen gewisse Hoffnung geben. [...] Das Ergebnis von Stellungen mit König und zwei Bauern, die auf der gleichen Reihe und zwei Linien voneinander entfernt stehen und gegen den nackten König antre-

²⁸ Müller, Lamprecht 2003, S. 54 f.

²⁹ Silman 2008, S. 218

³⁰ Silman 2008, S. 222

ten, hängt gewöhnlich davon ab, ob die stärkere Seite einen ihrer Bauern opfern kann, um die gewonnene Zeit dazu zu nutzen, ihren König ins Spiel zu bringen und eine gewonnene Stellung König und Bauer gegen König herbeizuführen. [...] König und zwei Bauern, die auf der fünften Reihe zwei Linien voneinander entfernt stehen, gegen nackten König ist ein leichter Gewinn für die Bauern. [...] Stehen die Bauern drei Linien voneinander entfernt (und noch nicht auf der fünften Reihe), dann verliert der Verteidiger, wenn er nicht sofort einen der Bauern schlagen kann.“³¹

- bei **zwei verbundenen Freibauern**: „Zwei verbundene Freibauern können sich alleine gegen einen blanken König verteidigen.“³²

- **Korrespondierende / korrelierende Felder**

(D3-Kader): „eines der schwierigsten Themen im Bauernendspiel. Die Theorie über korrelierende Felder ist um einiges allgemeiner als ihre Spezialfälle *Opposition* und *Dreiecksmanöver*. Bei korrekter Anwendung bietet sie klare Lösungen für andernfalls extrem komplizierte Stellungen. Die Theorie ist hauptsächlich in blockierten Stellungen anwendbar, in denen Königsmanöver die Hauptrolle spielen. Sie ist

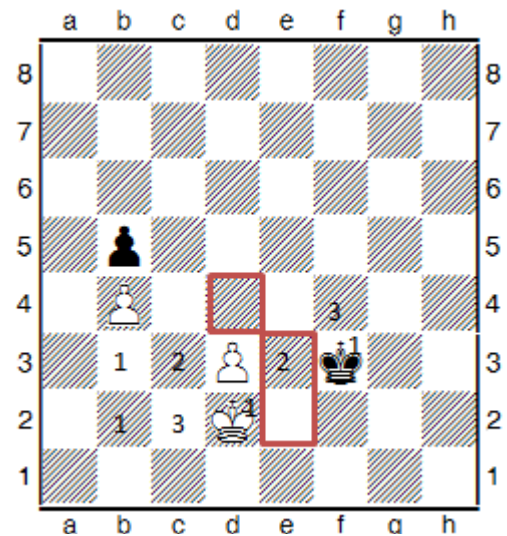


Diagramm 3.6: Korrespondierende Felder

relevant. Der Idealfall ist ein System von Feldern, auf denen beide Könige in reziprokem *Zugzwang* sind. Das bedeutet z.B. folgendes: Wenn Weiß auf ein bestimmtes Feld zieht, dann muss Schwarz auf das korrespondierende Feld ziehen, um remis zu halten. Weiß sollte also versuchen so zu ziehen, dass der schwarze König nicht auf das korrespondierende Feld gelangen kann, entweder weil er sich bereits darauf befindet oder weil er nicht fliehen kann. Natürlich passen nicht alle Fälle, die mit der Theorie untersucht werden können, in dieses Idealbild - Bauernzüge oder Gegenangriffe können das Muster stören.“³³ „Durch Anwendung der Theorie wird im folgenden Beispiel der Weg zum Gewinn schnell klar. Das Gewinnverfahren ist im Wesentlichen ein Dreiecksmanöver: Die Schlüsselfelder sind d4, e2 und e3. Wir beginnen die Numme-

³¹ Silman 2008, S. 164ff.

³² Silman 2008, S. 163

³³ Müller, Lamprecht 2003, S. 55

rierung in der Nähe der Schlüsselfelder: d2 = 1 korrespondiert mit f3 = 1, weil Schwarz das Quadrat des d-Bauern nicht verlassen darf. Von c3 = 2 aus ist es möglich, nach d2 zu gehen, sodass Schwarz nach e3 = 2 gehen muss. Die Felder auf der ersten Reihe erhalten keine Nummern, weil ein Gegenangriff auf den d-Bauern möglich wäre. Es gibt aber auf der c- und b-Linie weitere korrespondierende Felder: von c2 = 3 droht Weiß nach 1 oder 2 zu ziehen, sodass Schwarz sich nach f4 = 3 begeben muss. Weiß kann schließlich von b2 oder b3 nach 2 und 3 ziehen, aber Schwarz hat nur ein Feld, von dem aus er nach 2 und 3 ziehen kann: f3 = 1. Folglich erhalten auch b2 und b3 eine 1 und Weiß gewinnt: **1.Kc2 Kf4 2.Kb3 Kf3 3.Kb2 Kf4 4.Kc2! Kf3 5.Kd2! Kf4 6.Ke2! Ke5 7.Ke3! Kd5 8.d4! Kc4 9.Ke4! Kxb4 10.d5! Kc5 11.Ke5! b4 12.d6! b3 13.d7! b2 14.d8D! b1D 15.Dc7+ Kb4 16.Db6+ +-.**

- **Liquidation eines Flügels (D2-Kader):** Gegenüber der Maßgabe des Spiels auf zwei Flügeln, das metaphorisch auch als „Klitschko-Schach“ bekannt ist, ist die *Liquidation eines Flügels* für den Angreifer eine Methode, um sich anschließend dem gewonnen verbliebenen anderen Flügel zu widmen, ohne Verlustrisiken am anderen Flügel einzugehen, da dieser ja vollständig eliminiert worden ist. Anwendung findet diese z.B. in Endspielen, damit sich die angreifende Seite mit dem aktiven König durchsetzt. Auch dem Verteidiger bietet sich die Option der *Liquidation eines Flügels*: Ohne der Gefahr ausgesetzt zu sein, auch ein Auge auf den anderen Flügel zu werfen, kann dieser nun mit seinen Figuren gebündelt auf einem Flügel aus passiver Art und Weise versuchen, den Laden zusammenzuhalten.

- **Opposition (Fördergruppen):** „Die Könige stehen in *Opposition*, wenn in dem Rechteck, dessen Ecken die Könige besetzen, alle Ecken von derselben Farbe sind. Wer in dieser Stellung nicht am Zug ist, besitzt die *Opposition*.“³⁴ „Die *Opposition* ist die wichtigste Waffe im Kampf um drei nebeneinander liegende Schlüsselfelder. Wer die *Opposition* verliert, unterliegt beim Kampf um die Schlüsselfelder. Wenn es jedoch weniger als drei nebeneinander liegende Schlüsselfelder gibt,

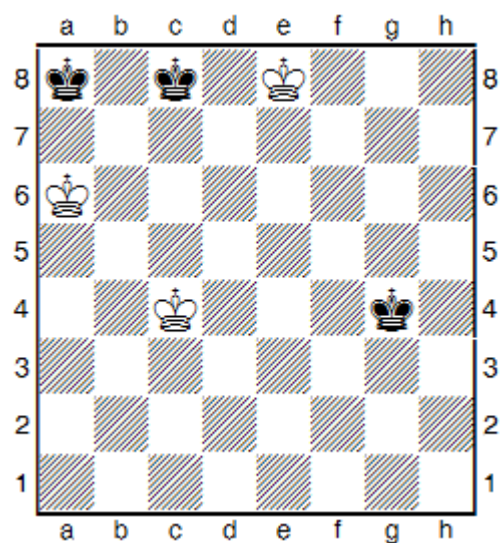


Diagramm 3.7: Opposition

³⁴ Rosen 2001, S. 8

dann entscheiden andere Faktoren, ob es wichtig ist, die *Opposition* zu haben. [Die *Opposition* ist ein Spezialfeld von sich *korrelierenden Feldern*.]

- Diagonalopposition [im oberen Diagramm Ka6 und Kc8]
- Fernopposition [im oberen Diagramm Kc4 und Kc8]
- Nahopposition [im oberen Diagramm Ka6 und Ka8]
- Seitliche Opposition [im oberen Diagramm Ke8 und Kc8]
- Virtuelle Opposition³⁵ [im oberen Diagramm Ke8 und Kg4]

- **Pattkäfig (D2-Kader):** Eine Stellung wird hier durch beinahe wundersame Art und Weise remis gehalten, indem man sich selbst patt setzt. Die nebenstehende Ausgangssituation scheint hoffnungslos verloren für Weiß. Allerdings gibt es eine Pattrettung: **1.a5! Kxh5 [1...Kf4 2.Kf2!]=]**
2.Kd2 Kg4 3.Kc2 h5 4.Kb2! h4 5.Ka3! h3 6.Ka4!
h2 7.a3! h1D patt.

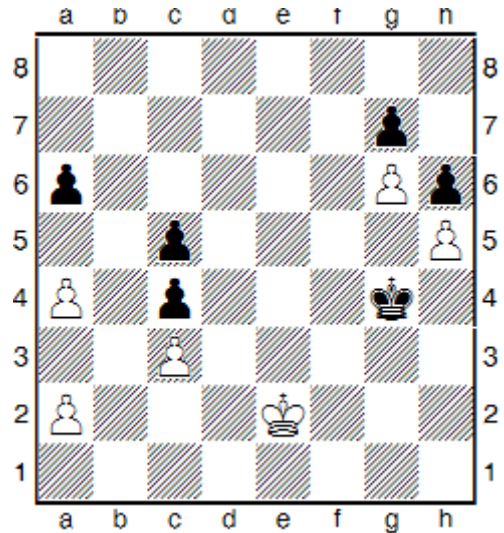


Diagramm 3.8: Pattkäfig

- Besonderheiten des **Randbauern (Fördergruppen):** „Zur schnellen Bewertung eines Endspiels

König und Randbauer gegen König ist die folgende Regel hilfreich: Die Stellung ist immer remis, wenn der verteidigende - entspricht hier aus Vereinfachungsgründen dem schwarzen - König nach c8 gelangt (oder nach f8 im Falle eines h-Bauern) oder wenn er den weißen König am Rand einsperren kann. Es gibt nur eine triviale Ausnahme: Weiß gewinnt in der Stellung Weiß ♔b6/c6, ♙a6; Schwarz ♚c8 mit **1.a7!+-**.³⁶

- **Regeln (D3-Kader):**

- **Averbachs Verwertung des Mehrbauern bei Bauern auf beiden Flügeln:** „Die Verwertung des Mehrbauern erfolgt in drei Phasen: 1) Der König wird aktiviert. [...] 2) Die Mehrheit wird mobilisiert. [...] 3) Der König begibt sich zum Königsflügel, um die schwarzen Bauern dort zu vertilgen (Transformation eines Vorteils in einen anderen).“³⁷

³⁵ Müller, Lamprecht 2003, S. 25 f.

³⁶ Müller, Lamprecht 2003, S. 28

³⁷ Müller, Lamprecht 2003, S. 49

- **Die Bährsche Regel:** „Bei zwei blockierten Randbauern und einem weiter entfernten Freibauern kann man mit Hilfe der Bährschen Regel feststellen, ob die Stellung gewonnen ist (natürlich ist es auch möglich, durch pures Rechnen zu einem Urteil zu gelangen. Reines Abzählen ist allerdings wegen möglicher *Bodychecks* sehr riskant!). Voraussetzung: Der angreifende König steht neben seinem Freibauern und der verteidigende vor ihm. 1) Wenn der Randbauer des Angreifers die Mittellinie überschritten hat, dann gewinnt der Angreifer. Sonst gilt: 2) Man zeichne die Diagonale vom Bauern des Verteidigers in Richtung der ersten Reihe des Verteidigers. Vom Schnittpunkt dieser Diagonale mit der c-Linie (oder f-Linie, falls es sich um blockierte h-Bauern handelt) muss man Richtung der ersten Reihe des Angreifers ziehen. Wenn der Bauer auf oder unterhalb der Grenzdigonale steht, dann gewinnt der Angreifer. Wenn der Bauer oberhalb steht, ist die Partie remis. [...] Die Idee ist viel leichter zu erfassen, wenn man sie graphisch an einem Beispiel verdeutlicht (siehe folgendes Diagramm): Die Diagonalen gehen von a5 nach c7 und von c7 nach h2. Der Bauer steht auf der Diagonale, daher gewinnt Weiß: **1.Kd4** [Nach 1.f5+? steht der weiße Bauer oberhalb der Diagonale und die Stellung ist daher remis: 1...Kf6 2.Kf4 Kf7 3.Ke5 Ke7! 4.Kd5 Kf6! 5.Kc5 Kxf5! 6.Kb5 Ke6! 7.Kxa5 Kd7! 8.Kb6 Kc8!]=] [Schwarz] gab wegen **1...Kf5 2.Kc5 Kxf4 3.Kb5 Ke5 4.Kxa5! Kd6 5.Kb6! Kd7 6.Kb7!+-** auf. Wenn der angreifende König weiter vorgerückt ist, kann man ebenfalls die Bährsche Regel anwenden, falls er kein Schlüsselfeld seines Freibauern erreichen kann. Wenn der weiße Bauer nicht auf f4, sondern auf h3 und der weiße König auf g4 ständen, dann wären die zu betrachtenden Diagonalen a6-c8-h3. Es gibt allerdings Ausnahmen von der Regel, wenn ein erfolgreicher Gegenangriff möglich ist.“³⁸

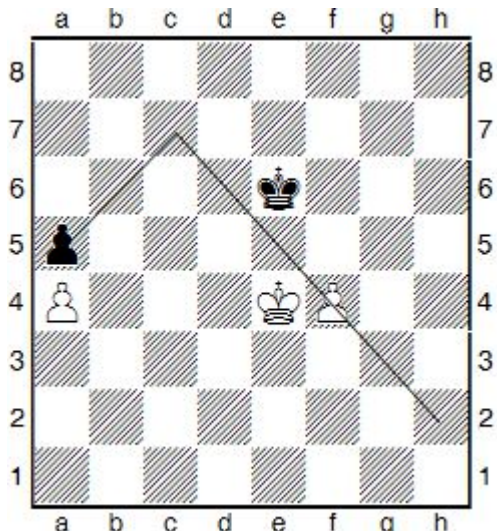


Diagramm 3.9: Bährsche Regel

³⁸ Müller, Lamprecht 2003, S. 37f.

- **„Gemeinsames Quadrat“-Regel:** Wenn zwei Freibauern einer Farbe durch zwei Linien getrennt sind, dann kann man sich zur Beurteilung des Rennens der *Regel des gemeinsamen Quadrats* bedienen: „Ziehe eine Linie vom hinteren Bauern und vervollständige sie zu einem Quadrat. Wenn dieses Quadrat die achte Reihe erreicht, dann laufen die Bauern durch.“³⁹ Siehe auch wanderndes Quadrat.
- **Nimzowitschs Regel:** „Nimzowitsch: „Kandidat voran“. Ein *Kandidat* ist ein Bauer, der auf seiner Linie kein Gegenüber hat. Zunächst Kandidaten vorzuziehen, soll Strukturen mit *rückständigen Bauern* vermeiden. [Auf das Strategiethema rückständige Bauern wird im Leistungstraining Stufe 3 selbst genauer eingegangen!] Schwarz muss seinerseits entscheiden, ob er einfach passiv warten oder durch das Vorrücken seiner Bauern selbst weitere Bauern tauschen will.“⁴⁰
- **Quadratregel (Fördergruppen):** „Wenn der verteidigende König in das Quadrat des Freibauern ziehen kann, dann kann er ihn schlagen. Falls nicht, dann geht der Bauer auch ohne die Hilfe des eigenen Königs zur Dame. Wenn der Bauer noch auf seinem Ausgangsfeld steht, dann muss der Doppelschritt berücksichtigt werden, d.h. das Quadrat ist so zu berechnen, als wäre der Bauer bereits ein Feld vorgerückt. Die Quadratregel gilt auch für den [oder die] Randbauern. Wenn noch mehr Bauern auf dem Brett sind, muss man beachten, dass es Züge geben kann, die dem König den Weg ins Quadrat des gegnerischen Freibauern verwehren.“⁴¹
- **Remisstudien (D2-Kader):** Studien, die überraschend oder nur sehr schwer zu sehen zu einem Remis statt zu einer Niederlage führen.
- **Reservetempo (D3-Kader):** Betrachtet wird nachstehendes Diagramm. „Um zu gewinnen, muss Weiß mit dem König ins gegnerische Lager eindringen. Seine drei Reservetempi gestatten ihm, dieses Ziel zu erreichen. Ein

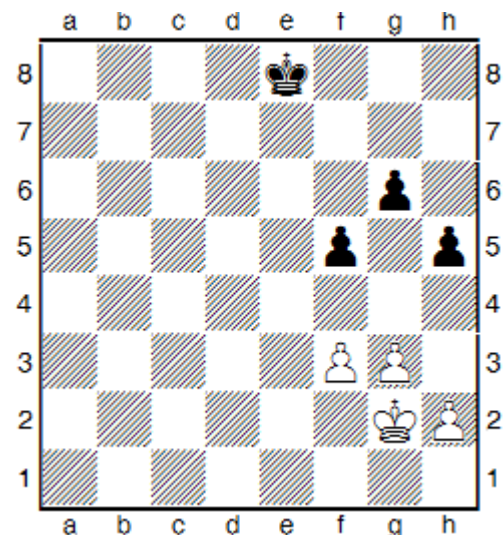


Diagramm 3.10: Reservetempo

³⁹ Müller, Lamprecht 2003, S. 44

⁴⁰ Müller, Lamprecht 2003, S. 43

⁴¹ Müller, Lamprecht 2003, S. 23

Tempo benötigt er, um den König nach g5 zu bringen, ein zweites, um nach h6 zu gelangen, und das letzte, um die entscheidende Umgehung zu vollziehen und die Schlüsselfelder zu erobern. **1.Kh3! Kf7** [1...g5 2.f4! gxf4 3.gxf4! Kf7 4.Kh4 Kg6 5.h3! Das entscheidende Tempo! 5...Kh6 6.Kg3 Kg6 7.Kf3 Kf6 8.Ke3! Ke6 9.Kd4! Kd6 10.h4!+–] **2.Kh4! Kf6** [Der Versuch, mit 2...f4 3.gxf4! Kf6 einen Gegenangriff einzuleiten, schlägt fehl. Nach 4.Kg3! Kf5 5.h4! Ke6 6.Kf2! Kf6 7.Ke2! Ke6 8.Kd3 Kf5 9.Ke3! Kf6 (9...Ke6 10.Ke4! Kf6 11.f5! siehe Bauernopfer. 11...gxf5+ (11...g5 12.hxg5+! Kxg5 13.Ke5+–) 12.Kd5! Umgehung. (12.Kf4! Kg6 13.Ke5! f4 14.Kxf4 Kf6 15.Ke4+–) 12...Ke7 13.Ke5+–) 10.Ke4! Ke6 11.f5+! gxf5+ 12.Kd4! Kd6 13.f4+– Zugzwang.]

3.f4! Kf7 4.Kg5! Kg7 5.h3! Kf7 6.Kh6! Kf6 7.h4!? [7.Kh7 g5 8.h4!? gxh4 9.gxh4! Kf7 10.Kh6 Kf6 11.Kxh5 Kf7 12.Kg5 Ke6 13.Kg6+–]

7...Kf7 8.Kh7! Kf6 9.Kg8+– Umgehung. Stände der weiße Bauer in der Ausgangsstellung auf f4, bringt der Marsch des Königs nach g5 keinen Erfolg: Es fehlt ein Tempo. Dafür würde in diesem Fall ein Umgehungsmanöver von links gewinnen, bei dem nur zwei Tempi erforderlich sind.“⁴² [h2–h3–h4 stellen diese beiden Tempi dar. Siehe auch *Tempokampf*.]

- **Schlüsselfeld (Fördergruppen)**: „Besetzt ein König ein Schlüsselfeld, dann gewinnt er unabhängig von der Stellung des gegnerischen Königs; aber der gegnerische König darf nicht in der Lage sein, den eigenen Bauern sofort zu schlagen.“⁴³
- **Tempokampf (D3-Kader)**: „In Bauernendspielen, in denen es darauf ankommt, den Gegner mit Hilfe von Bauernzügen in *Zugzwang* zu bringen („auszutempieren“), ist in der Regel die Seite in Vorteil, die über mehr Bauern verfügt, die sich noch in der Ausgangsstellung befinden.“⁴⁴ Siehe auch Reservetempo.
- **(seitliche) Umgehung (D1-Kader)**: „(Seitliche) *Umgehung* ist ein Manöver, bei dem der König der stärkeren Seite zur Seite geht und so eine Linie zwischen die beiden Könige legt (manchmal überlässt er dem Gegner dabei sogar die Opposition!). Dies erlaubt es dem König, der die seitliche *Umgehung* durchführt, in Richtung auf das Ziel nach vorne zu gehen, ohne dem gegnerischen König zu erlauben, vor ihn zu treten und die direkte Opposition einzunehmen.“⁴⁵

⁴² Awerbach 1987, S. 71, nach Grigorjew

⁴³ Müller, Lamprecht 2003, S. 24

⁴⁴ Rosen 2001, S. 38

⁴⁵ Silman 2008, S. 175

- **Unterminierung** (D1-Kader): „Einen Deckungsstein (eines anderen Steines oder eines wichtigen Feldes) angreifen und abzutauschen drohen. [...] Ein *Bauernhebel* ist auch in aller Regel eine *Unterminierung*.“⁴⁶
- **Übergang ins Endspiel / Endspielabwicklung** (D1-Kader): Damit ist einerseits der Übergang aus Eröffnung oder Mittelspiel in ein Endspiel mit dem Zweck, den Stellungsvorteil zu verwerten bzw. als Verteidiger sich dort zäher verteidigen zu können, andererseits der Abtauschprozess in einem Endspiel zu einem noch besseren Endspieltypen. Letzteres wird im Unterkapitel 4.2 näher beleuchtet.
- **wanderndes Quadrat** (D1-Kader): „Das wandernde Quadrat geht von zwei vereinzeltten Freibauern aus, die sich auf der gleichen Reihe befinden. Dabei bemisst sich eine Seite des Quadrates nach dem Abstand zwischen den Bauern, wobei auch die Felder mitgezählt werden, auf denen sich die Bauern selbst befinden. Weiße Bauern auf e3 und b3 bilden das wandernde Quadrat b3-e3-e6-b6 mit der Seitenlänge vier. Mit dem Vormarsch der Bauern verändert dieses Quadrat seine Stellung. Beispielsweise bilden die Bauern auf der vierten Reihe bereits das Quadrat b4-e4-e7-b7. Von daher auch die Bezeichnung „wandernd“. Der Analytiker [...] Studenezki schrieb seinerzeit: „Wenn ein Quadrat zweier getrennter Freibauern den Brettrand berührt oder über dessen Grenzen hinausgeht, dann kann der feindliche König seinen Durchmarsch zur Dame nicht mehr verhindern.“⁴⁷ Siehe auch *„Gemeinsames Quadrat“-Regel*.
- **Zugzwang** (Fördergruppen): „In einer Stellung herrscht *Zugzwang*, wenn allein die Tatsache, am Zug zu sein, nachteilig ist, mit anderen Worten, wenn Aussetzen der mit Abstand beste Zug wäre, wenn die Regeln das erlauben würden. *Zugzwangstellungen* sind in fast allen Endspieltypen sehr wichtig. Man kann sie mit folgender Frage leichter aufspüren: „Was würde mein Gegner spielen, wenn er jetzt am Zug wäre?“. Diese Frage hilft natürlich auch dabei, Drohungen zu entdecken.“⁴⁸
- **reziproker Zugzwang** (Fördergruppen): besonderer *Zugzwang*, und zwar wäre für beide Seiten jeweils das Aussetzen der beste Zug, wenn die Regeln dies zulassen würden. D.h. derjeni-

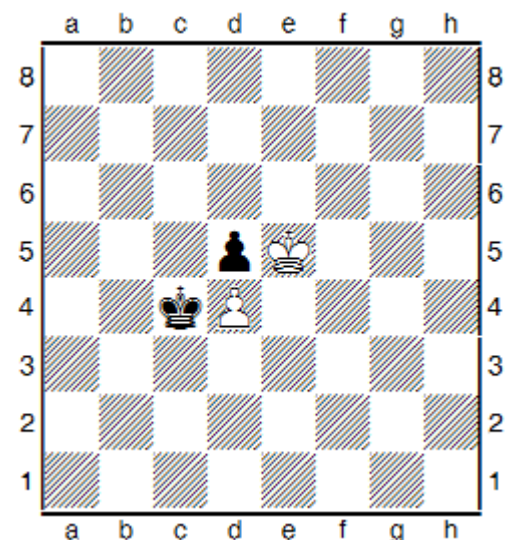


Diagramm 3.11: reziproker Zugzwang

⁴⁶ Golf 2017, „Unterminierung“

⁴⁷ Wesselowski 1998, S. 155f.

⁴⁸ Müller, Lamprecht 2003, S. 24

ge, der am Zug ist, hat einen unmittelbaren Nachteil gegenüber dem Szenario, dass der Gegner am Zug wäre. Rechts abgebildet ist das wohl bekannteste Beispiel für einen *reziproken Zugzwang*. Weiß am Zug verliert seinen Bauern und die Partie ebenso wie es Schwarz am Zug tun würde.

Daneben werden im Leistungstraining Stufe 3 - also dem D4-Kader - folgende für uns wichtige Begriffe entweder erlernt oder intensiver behandelt:

- **Strategiethemen zu Bauernstrukturen:**
 - Doppelbauer, Tripelbauer
 - Freibauer
 - Die Kraft verbundener Freibauern
 - Rückständiger Bauer
 - Bauerninseln
 - Isolierter Bauer
 - Isolierter Damenbauer
 - Hängender Bauer
 - Bauernmehrheit am Damenflügel
 - Bauernmehrheit am Königsflügel
 - Bauernketten
 - Formationen aus ausgewählten Eröffnungen (Igel, Benoni, Stonewall etc.)
- **Endspielstudium Damenendspiele**
 - **Dame gegen Bauern**
 - **Dame und Bauer gegen Dame** (Mittelbauer, Läuferbauer, Springerbauer, Turmbauer)
 - **Dame und Bauern gegen Dame**

4. Komplexe Bauernendspiele

Ein Studium Dworetzki's Endspieluniversität Ende 2016 machte mich darauf aufmerksam, wie vielfältig und komplex Bauernendspiele sind. Bei früherer oberflächlicher Betrachtung solcher Bauernendspiele hat sich ab diesem Zeitpunkt eine Anziehung für diese Thematik entwickelt. Im ersten Unterkapitel wird eine kleine Auswahl von komplexen Endspielen vorge-

stellt. Im zweiten Kapitel wird der Übergang von allen möglichen Konstellationen in ein Bauernendspiel thematisiert.

4.1. Ausgewählte Beispiele

A) Delgado Ramirez 1-0 Cuenca Jimenez, 2017

Diese Partie erweckte meine Aufmerksamkeit, weil der Schwarzspieler ein Moderator von Chess24, wo ich sehr aktiv bin, ist und dessen Gegner - ein spielstärkerer Großmeister - ihn beinahe mühelos in einer eher langweiligen Variante der Französischen Verteidigung im Endspiel bezwang. Angestellte tiefe Varianten zeigten,

dass diese Partie nach außen still daher kommt, jedoch sehr viele strategische Leckerbissen im Gepäck hat. Der Einstieg in die Partiebetrachtung liefert die Stellung neun Züge vor dem eigentlichen Bauernendspiel nach **22...f6**, siehe rechts. Weiß wendet mit **23.b4** direkt eine wichtige Faustregel an, und zwar reagiert er auf einen Angriff auf eine eigene Leichtfigur nicht passiv mit dem bloßen Wegziehen, sondern vielmehr hält er Ausschau nach einem spannungsaufbauenden Gegenangriff. **23...fxe5?!** Schon geschieht eine Ungenauigkeit. [Die Turmendspiele nach 23...Td8+!? 24.Ke2 Td5 25.Sd7+!? Txd7 26.bxa5 b5= sowie nach 23...Sc4+!? 24.Sxc4 Txc4 25.Txa7 Txb4= sind eher ausgeglichen als die von Schwarz gespielte Partiefortsetzung. Spekuliert kann werden, dass Weiß die Turmschachvariante nicht gesehen hat und die Springer-c4-Variante als zu passiv angesehen hat, denn immerhin stünde der weiße Turm auf der siebten Reihe.]

24.bxa5 b5 Wenn ein gegnerischer Bauer den eigenen Bauern angreift, kann es gut sein, an diesem vorbei zu ziehen, so auch hier! **25.Kd2 Ke7 26.Tc3!?** Die kritische Stellung, siehe rechts! Schwarz muss sich fragen, ob er einem Übergang ins zu verteidigende Bauernendspiel zustimmt, in dem er den schwächeren Doppelbauern auf einer Zentrallinie hätte, oder ob er ein passives Turm-

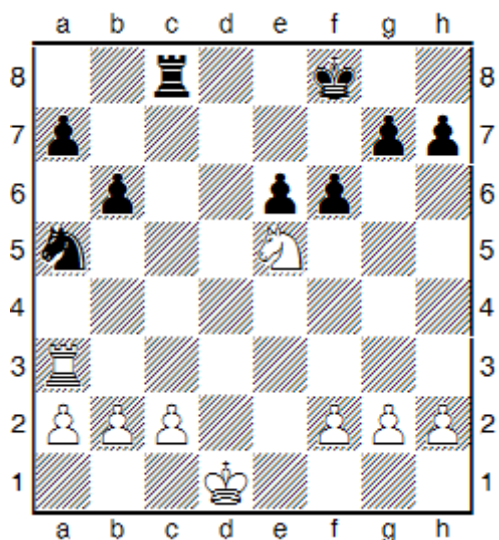


Diagramm 4.1: Stellung nach 22...f6
Ungenauigkeit. [Die Turmendspiele

nach 23...Td8+!? 24.Ke2 Td5 25.Sd7+!? Txd7 26.bxa5 b5= sowie nach 23...Sc4+!? 24.Sxc4 Txc4 25.Txa7 Txb4= sind eher ausgeglichen als die von Schwarz gespielte Partiefortsetzung. Spekuliert kann werden, dass Weiß die Turmschachvariante nicht gesehen hat und die Springer-c4-Variante als zu passiv angesehen hat, denn immerhin stünde der weiße Turm auf der siebten Reihe.]

24.bxa5 b5 Wenn ein gegnerischer Bauer den eigenen Bauern angreift, kann es gut sein, an diesem vorbei zu ziehen, so auch hier! **25.Kd2 Ke7 26.Tc3!?**

Die kritische Stellung, siehe rechts! Schwarz muss sich fragen, ob er einem Übergang ins zu verteidigende Bauernendspiel zustimmt, in dem er den schwächeren Doppelbauern auf einer Zentrallinie hätte, oder ob er ein passives Turm-

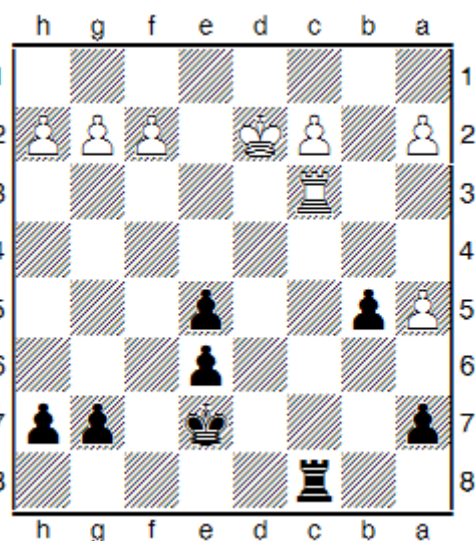


Diagramm 4.2: Stellung nach 26.Tc3

spiel wählt. Schwarz entscheidet sich für **26...Txc3** [, doch 26...Tf8!? wäre wohl der praxis-tauglichere Versuch gewesen: 27.Ke1 Kd6= oder 27.Tc7+ Kd6 28.Txa7 (28.Txg7?! Txf2+ = Schwarz hat hier ein paar Ideen wie ...b5-b4 oder ...e5-e4, was eher nach schwarzer Initiative aussieht und Weiß nicht gefallen sollte.) 28...Txf2+ 29.Kc3 Txg2= oder 27.f3 Kd6 28.Td3+ Kc6 29.g3 e4!? Ein lehrreiches als *Bauerngabel* getarntes *Bauernopfer*, das die Wichtigkeit von Figurenaktivität speziell im Endspiel unterstreicht: 30.fxe4 Tf2+ 31.Kc3 Txh2 =.], sodass nach **27.Kxc3** ein Bauernendspiel mit weißen Gewinnchancen entsteht. Schwarz darf sich nicht mehr viele Fehler erlauben, aber objektiv ist die Stellung remis nach dem richtigen Beginn **27...Kd6!**. Spielt Schwarz anders, läuft der weiße Monarch auf das Schlüsselfeld e4, wodurch der Bauer e5 und somit die komplette schwarze Stellung fallen würde.

28.Kb4 [28.a6!? Kc5 29.Kd3 Kd5 30.f3 g5!? Die schwarze Bauernminorität g-h arbeitet dadurch am effizientesten gegen die weiße f-g-h-Bauerninsel. Die g-Linie ist die *Hauptlinie* für Schwarz. 31.Kc3 e4 32.fxe4+ Kxe4 33.Kb4 Kd4= Weiß wird sich den b5-Bauern schnappen und seinen c-Bauern gleichzeitig zur Dame umwandeln wie dies Schwarz mit seinem e-Bauern tun wird. Das resultierende Damenendspiel wird im D4-Kader studiert, wodurch sich diese

Variantenberechnung sowohl für das Bauernendspiel an sich als auch darüber hinaus anbietet - Stichwort: *Bauernrennen*.] **28...a6** Die Stellung scheint okay zu sein für Schwarz, doch

Weiß wartet mit dem starken **29.a4!? bxa4! 30.c4!** auf.

[Natürlich nicht 30.Kxa4?? Kc5 31.Kb3 Kb5-+ und Schwarz gewänne ganz thematisch mit dem entfernten Freibauern (eigener a-Freibauer vs. weißer c-Freibauer).; 30.f3? verbietet sich aus dem gleichen Grund, Schwarz gewinnt mit Hilfe des Ablenkungsmotivs 30...a3!? 31.Kxa3 Kc5-+ den weißen a-Bauern und bildete auf diese Art und Weise abermals einen gewinnbringenden entfernten Freibauern.] Auf einmal wird die weiße Idee klar: Unter vorübergehendem a-

Bauernopfer tauscht er seinen Doppelbauern gegen einen c-Freibauern, der den schwarzen

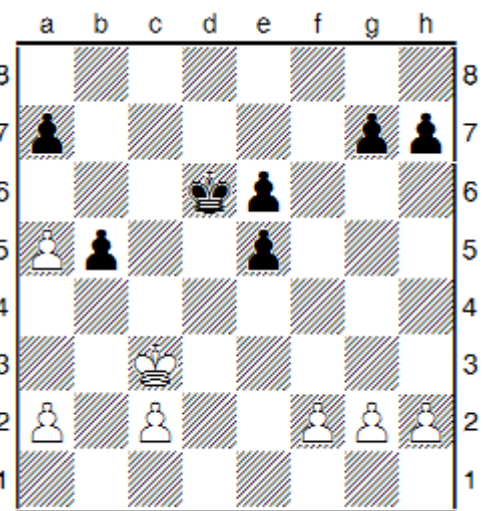


Diagramm 4.3: Stellung nach 27...Kd6

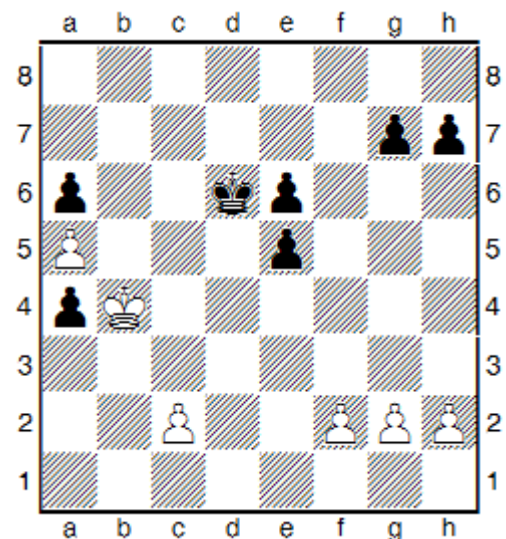


Diagramm 4.4: Stellung nach 29...bxa4

e-Doppelbauern überlegen ist und gleichzeitig dem schwarzen Monarchen die wichtigen Felder b5 und d5 nimmt. **30...e4?!** Ein Zug, den man spätestens im Anschluss an die Partie als Ungenauigkeit anerkennt. Schwarz sollte stattdessen demnächst erkennen, dass er in manchen Varianten mit dem König nach f2 eilt und versucht den e-Bauern umzuwandeln, während Weiß schon seinen c-Bauern zur Dame umgewandelt hat. In der Theorie ist der e-Bauer selbst auf e2 mit Unterstützung des eigenen Königs gegen die weiße Dame chancenlos, doch es gibt Ausnahmen: Schafft Schwarz es zeitnah, einen Bauern auf g4 zu installieren, wäre das Feld f3 gedeckt und in einer Stellung mit der weißen Dame auf e3, einem entfernten weißen König und dem schwarzen Freibauern auf e2 sowie dem schwarzen König auf f1 hätte Weiß keine Möglichkeit außer Dauerschach oder Damenopfer für den e-Freibauern, um die remisbringende Damenumwandlung zu verhindern. [Zwei Alternativen: 30...h5 spielt auf das Feld g4. 31.Kxa4 Kc5 32.Kb3! g5 33.Kc3 g4 34.h3!? Kd6 35.h4!? Kc5 36.f3!? gxf3!? 37.gxf3 e4! 38.f4 (38.fxe4?! e5 39.Kb3 Kd4 40.Kb4 Kxe4 41.Kc3 Kf3 42.c5 e4= mit gleichzeitiger Bauerumwandlung und Remis im Damenendspiel.) 38...e3! 39.Kd3! e2! 40.Kxe2! Kxc4! 41.Kf3 Kb4 42.Ke4 Kxa5! 43.Ke5 Kb5 44.Kxe6 a5!= Schwarz rettet sich in ein remisiges Damenendspiel.; Oder 30...a3!? 31.Kxa3 Kc5 32.Kb3 Kd6 Schwarz verfolgt die Strategie des Nichtstuns, um keine weitere Schwächung der Bauernstruktur zu riskieren. Diese Spielweise verlangt einem Menschen in einer praktischen Partie allerdings einiges ab. 33.g4!? g5! Weißes g4-g5 zuzulassen, wäre der falsche Ansatz. 34.Kb2 Kc6 35.Kc2 Kc5 36.Kc3 Kd6 37.Kd3 Kc5 38.Ke4 Kxc4 39.Kxe5 Kb5 und nun A) 40.Kxe6 Kxa5 41.Kf5 Kb6 42.Kxg5 a5 43.f4 a4 44.f5 a3 45.f6 a2 46.f7 a1D 47.f8D De5+! Darum muss der schwarze König im 41. Zug also nach b6: Er musste runter von der a-Linie, um seinen a-Freibauern nicht zu behindern, er durfte nicht aufs spätere Schachfeld (Df8 attackiert b4) und nicht in die Fesselung auf der fünften Reihe (41...Kb5? Hätte nun 48.Df5!+- mit Damenabtausch und gewonnenem Bauernendspiel zur Folge). 48.Df5 Dxh2!-=; B) 40.Kf6 Kxa5 41.Kxg5! Kb5 42.Kh6 a5! 43.Kxh7 a4! 44.g5 a3! 45.g6 a2! 46.g7 a1D! 47.g8D! Da7+ = mit Remis, da Schwarz im nächsten Zug den f2-Bauern schlagen wird.]

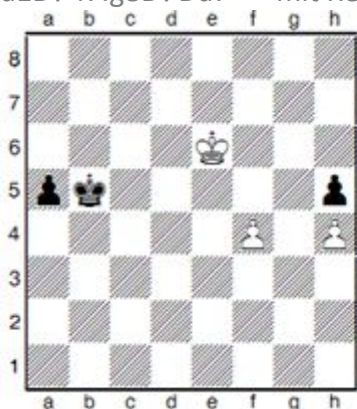


Diagramm 4.5: Die Endstellung nach 44...a5 in der 30...h5-Variante

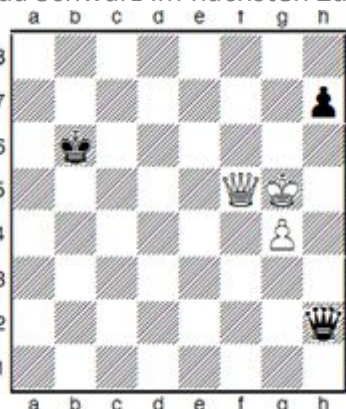


Diagramm 4.6: Die Endstellung nach 48...Dxh2 in der 30...a3-Variante mit 40.Kxe6

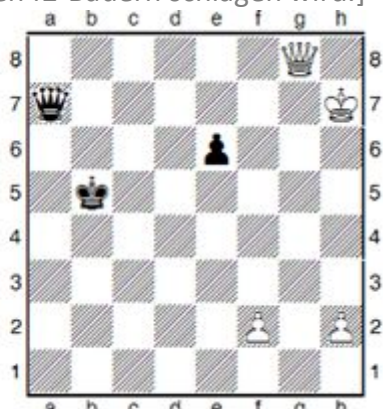


Diagramm 4.7: Die Endstellung nach 47...Da7+ in der 30...a3-Variante mit 40.Kf6

Die beiden Endstellungen der Varianten 30...h5 bzw. 30...a3 wären das kleinere Übel gewesen. Jedenfalls folgte in der Partie **31.Kxa4 Kc5 32.Kb3 e5 33.Kc3 h5?!** Diese Fortsetzung funktioniert nur in Verbindung mit komplizierten Varianten, auf die später eingegangen wird. [33...Kc6! bzw. 33...Kd6! 34.g4 g5! 35.Kd2 Kc5! 36.Ke3 Kxc4! 37.Kxe4! Kb4 38.Kxe5 Kxa5! 39.Kf5 Kb6! 40.Kxg5 a5! 41.f4= usw. hätte zur selben Variante und somit zur Diagrammstellung wie auf der Vorderseite rechts unten nach 30...a3 geführt und wäre dringend notwendig gewesen.;

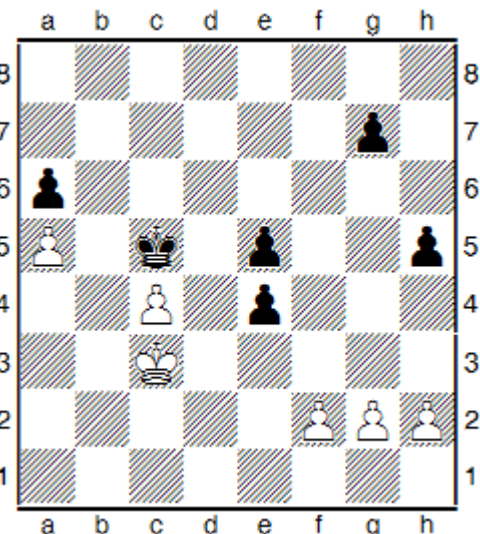


Diagramm 4.8: Stellung nach 33...h5

33...g5? hingegen wäre ein übler Fehler gewesen: 34.h3!? Kd6 [34...h6 änderte auch nichts: 35.g3!? Weiß macht die *Tempospiele* (siehe 4.2.2) einfach mit. 35...h5 36.g4!? hxg4 37.hxg4! Kd6 38.Kd2! Kc5 39.Ke3! Kxc4 40.Kxe4! Kb5 41.Kxe5! Kxa5 42.f4!+/- Weiß hätte hier am Ende - vgl. Diagramm 4.9 - sogar die Möglichkeit, mit 42.Kd4?! wegzuziehen, um anschließend mit 43.f4 und Ausnützen der *Quadratregel* zu gewinnen, was die weiße Dominanz veranschaulicht.

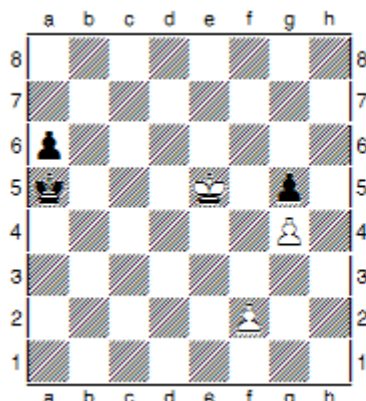


Diagramm 4.9: Stellung in der 33...g5-Variante nach 41...Kxa5+-.

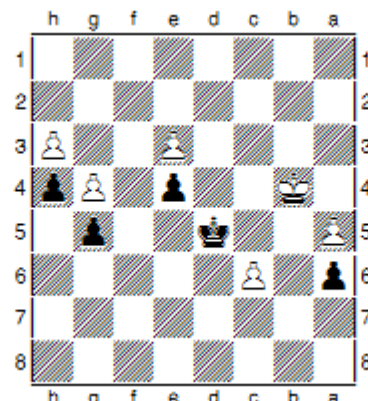


Diagramm 4.10: Stellung in der 33...g5-Variante nach 43.c6+-.

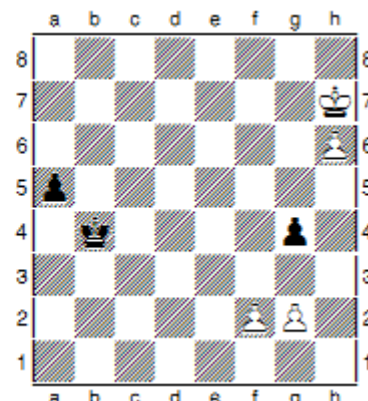


Diagramm 4.11: Stellung in der 33...g5-Variante nach 44.Kxh7+-.

; 34...h5 liefe auch ins Leere: 35.g4!? h4 36.Kb3! Kd6 (36...Kd4?! 37.Kb4 e3 38.fxe3+ Kxe3 39.c5+- Weiß wäre viel schneller.) 37.Kc2 Kc5 38.Kc3! Eine instruktive *Triangulation* des weißen Königs (Kc3-b3-c2-c3). 38...e3!? 39.fxe3! e4 40.Kb3! Kc6 41.b4 Kd6 42.c5+! Kd5 43.c6! Das entscheidende *Bauernopfer*, siehe Diagramm 4.10. 43...Kd6 (43...Kxc6 44.Kc4+-) 44.c7 Kxc7 45.Kc5+- Weiß hätte die *Opposition*, wodurch er problemlos den schwarzen Königsflügel leerräumen würde.] 35.h4!? verfolgt den Plan Kc3-d2-e3xe4xe5 und Umwandlung des f-

Bauern, sodass der schwarze g-Bauer auf die f-Linie gebunden ist und den h-Bauern nicht schlagen kann. 35...g4 36.h5!? Je weiter vorne der h-Bauer, desto vielversprechender der Königsmarsch Kc3-d2-e3xe4xe5-f6-g7xh7 usw. 36...Kc5 37.h6 Kd6 38.Kd2 Kc5 39.Ke3! Kxc4 40.Kxe4 Kb5 41.Kxe4 Kxa5 42.Kf6!+- Weiß benötigt noch fünf Tempi bis zur Umwandlung auf der h-Linie, Schwarz hingegen noch sechs auf der a-Linie. Hier stößt man auf das bereits bekannte Thema der *Besonderheit von Randbauern*, nämlich dass gegenüberliegende Randbauern jeweils das andere Umwandlungsfeld bei eigener Umwandlung decken: wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Es kann weiter gehen: 42...Kb4 43.Kg7! a5 44.Kxh7!+- vgl. Diagramm 4.11 auf der vorangegangenen Seite.]

34.g3 Trotz einiger Stunden Analysen habe ich diesen Zug lange Zeit als Wegschmiss des Sieges eingestuft. Erst sehr spät ist mir aufgefallen, dass 33...h5 tatsächlich immer noch Remisbreite ist und dieser Zug somit auch kein Fehler darstellt. Die Engines kommen mit solch einem komplizierten Endspiel nicht sehr gut klar. Angenommen, Weiß steht auf Gewinn und wirft mit seinem Zug diesen wieder weg, würde man sich dennoch schwertun, diese Sequenz der sich abwechselnden Fehler als Tragikomödie⁴⁹ zu bezeichnen, da die Fehlervermeidung sehr viel Weitblick und ein Wissen der komplexen Motive und Themen voraussetzt. In einer praktischen Partie und vor allem kurz vor der Zeitkontrolle geht die Tendenz aber wohl dort hin, dass beide Spieler schließlich einfach nur intuitiv handeln, siehe die Hilfestellung *unschuldige Bauernzüge* in Kapitel 3.2. [34.Kb3! hat auf mich lange wie

der Gewinnzug gewirkt. Tatsächlich gehen bei Schwarz nach z.B. 34...g5? 35.h3 g4 36.Kc3 Kd6 37.Kd2 Kc5 38.Ke3 Kxc4 39.Kxe4 Kb5 40.hxg4! hxg4 41.f3! gxf3 42.Kxf3!+- die Lichter aus, vgl. Diagramm 4.12. Schlägt Schwarz nämlich den weißen a-Bauern, ist nach g2-g4 der schwarze König nicht mehr im Quadrat zum g-Bauern. Ansonsten setzt sich zwar knapp, aber erfolgreich, der weiße *entfernte Freibauer*

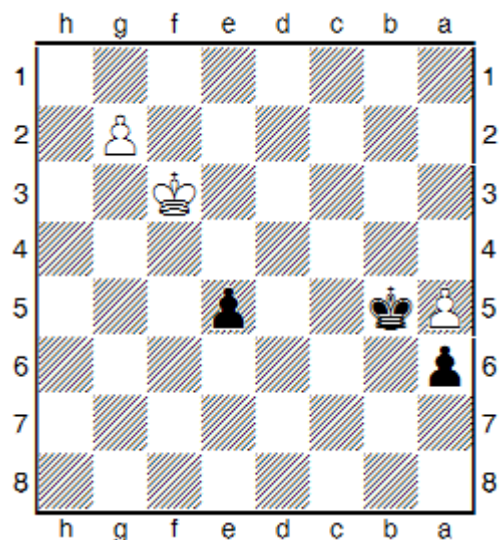


Diagramm 4.12: Stellung in der 34.Kb3-Variante nach 42.Kxf3+-.

durch: 42...Kc5 43.Ke4! Kd6 44.g4! Ke6 45.g5! Ein *Zugzwang*, Weiß am Zug hätte nur Remis! 45...Kf7 46.Kxe5+- ist mithilfe der *Bährschen Regel* („Wenn der Randbauer des Angreifers die Mittellinie überschritten hat, dann gewinnt der Angreifer.“) schnell als Weißsieg ausge-

⁴⁹ Vgl. Dworetzki 2010

macht; ebenso 45...Kd6 46.Kf5! e4!? 47.Kxe4 Ke6, wonach 48.Kd4!?+- bzw. 48.g6!? gleich schnell gewinnen.;

Auch 34...Kc6? gewinnt beinahe trivial für Weiß, z.B.: 35.g3 g5 36.h3! Wenn Weiß g3-g4 umsetzt, kann Schwarz aufgeben. (Weiß hat jedoch nicht 35.h3? mit der Idee g2-g4 spielen können, weil danach die Hemmung 35...h4! = erfolgt.) 36...g4 37.hxg4! hxg4 38.Kc2! Kc5 39.Kc3! Triangulation (b3-c2-c3) 39...Kc6 40.Kd2! Kc5 41.Ke3! Kxc4 42.Kxe4! Kb5 43.f3!?+- und der g-Bauer wandelt sich um bzw. läuft Schwarz wieder zum Königsflügel auf die Schlüsselfelder des g-Bauern und Weiß gewinnt durch die Bährsche Regle oder 43.f4 exf4 44.gxf4! Kc6 45.f5! Kd6 46.Kf4! Ke7 47.Kxg4 Kf6 48.Kf4!+-, Weiß gewinnt abermals durch die Bährsche Regel.; Final habe ich entdeckt, dass Schwarz durch 34...Kd4!! eine Wunderrettung hat. Die Engines geben noch lange Zeit später ein klares +- wieder, weil sie die Remisstellung weiße Dame gegen schwarzen e2-Bauern bei von schwarzem g4-Bauern gedecktem Feld f3 nicht verstehen! Der schwarze Plan lautet also, mit dem eigenen König aktiv über d3/e3 und e2 nach f2 rein zu kommen und den weißen f2-Bauern zu eliminieren, um einen Freibauern auf der e-Linie zu bilden. Da Schwarz einen Doppelbauern auf der e-Linie besitzt, kann teilweise durch ...e4-e3 ein Tempo gespart werden. Ferner muss Schwarz aber das wichtige ...g7-g5-g4 durchsetzen, das Weiß nicht rechtzeitig verhindern kann. Z.B. führt 35.h3?! h4! = zur Hemmung. Die Hauptvariante könnte daher sein: 35.g3!? g5! 36.g4!? hxg4! 37.Kb4! vgl. Diagramm 4.13. 37...g3! (37...e3? Funktioniert hingegen nicht, da der schwarze g4-Bauer nicht gedeckt ist und Weiß in der Folge wenig Probleme hat: 38.fxe3+! Kxe3 39.c5! Kf2 40.c6! e4 41.c7! e3 42.c8D! e2 43.Df5+ Zieht der schwarze König auf die g-Linie, fällt der g4-Bauer mit Schach und das Endspiel Dame gegen e2-Bauer wäre trivial gewonnen wie auch die 43...Ke1-Variante, in welcher

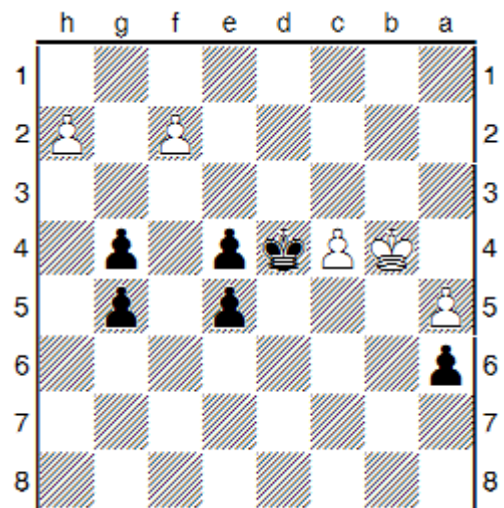


Diagramm 4.13: Stellung in der 34...Kd4-Variante nach 37.Kb4=.

der schwarze König dem eigenen Freibauern das Umwandeln durch Blockade verhindert. Also bleibt 43...Ke3 44.Dxg5+ Kf2 45.Df4+ +- und der g4-Bauer fällt mit Schachgebot bzw. 44...Kf3 45.Dh4+- und die Dame hat e1 unter Kontrolle.) 38.hxg3! g4! Hemmung! 39.Kb3! e3 (39...Kd3! 40.c5! Ke2! 41.c6 Kxf2! 42.c7 e3! 43.c8D e2= ändert nichts.) 40.fxe3+! Kxe3! 41.c5! Kf2 42.c6 e4! 43.c7 e3! 44.c8D e2!= Schwarz sichert sich auf schier unglaubliche Art und Weise ein Remis, siehe Diagramm 4.14. Der weiße König ist zu weit entfernt, der g4-Bauer beherrscht das wichtige Feld f3 und das Damenopfer gegen den e2-Bauer kann Weiß anschließend auch nur ganz knapp wegen des eigenen a7-Bauerns gegen die schwarze Dame auf g1 remis halten.]

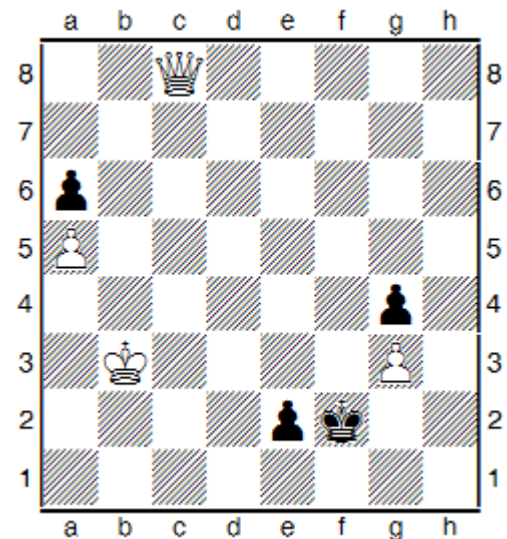
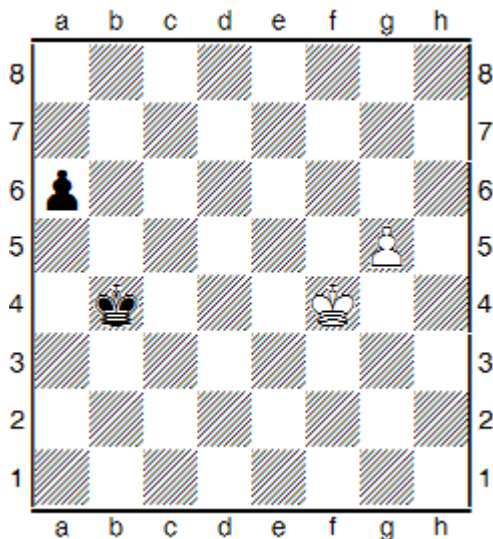


Diagramm 4.14: Stellung nach 44...e2=.

34...Kd6? Der letzte Fehler dieser Partie. [Wie wir in vorangegangenen Analysen festgestellt haben, rettet einzig 34...g5! mit der Idee ...g5-g4 und Übergangs ins Endspiel Bauer e2 gegen weiße Dame (siehe Diagrammstellung 4.12) für Schwarz. Nach 35.h3 g4! 36.hxg4 hxg4! 37.Kb3! Kd4! 38.Kb4! e3 39.fxe3+! Kxe3! 40.c5 Kf2 41.c6 e4! 42.c7 e3! 43.c8D e2!= entsteht exakt dieselbe Stellung wie in Diagramm 4.12 abgebildet, nur eben im 43. statt 44. Zug.]

35.h3!? Jetzt kann Weiß sich den Sieg fast schon aussuchen. [Die Variante nach 35.Kb4!? mit späterem Sieg für Weiß ist uns oben auch schon begegnet: 35...g5 36.h3! g4 37.hxg4 hxg4 38.Kb3! (38.Kc3? Kc5 39.Kb3 Kd4! = mit der uns bekannten Remisstudie!) 38...Kc5 39.Kc3! Kd6 40.Kd2! Kc5 41.Ke3! Kxc4 42.Kxe4 Kb5 43.f3!)+- bzw. 43.f4!)+- exf4 44.gxf4+-. Die Endstellungen kennen wir von Seite 31 von der Variante 34...Kc6? 35.g3 g5 36.h3! g4 37.hxg4! hxg4 38.Kc2! Kc5 39.Kc3! Triangulation (b3-c2-c3) 39...Kc6 40.Kd2! Kc5 41.Ke3! Kxc4 42.Kxe4! Kb5 43.f3!)+- und der g-Bauer wandelt sich um bzw. läuft Schwarz wieder zum Königsflügel auf die Schlüsselfelder des g-Bauern und Weiß gewinnt durch die Bährsche Regel oder 43.f4 exf4 44.gxf4! Kc6 45.f5! Kd6 46.Kf4! Ke7 47.Kxg4 Kf6 48.Kf4!)+-.] Die weiße Partiefortsetzung ist dennoch naheliegend, da Weiß nun das Feld g4 besetzt und die schwarze Idee ...g7-g5-g4 somit erfolgreich unterbindet. **35...Kc5 36.g4!)+- hxg4 37.hxg4! g5 38.Kb3! Kd6 39.Kc2!)+- [Oder 39.Kb2!)+- Kc6 40.Kc2! Fernopposition 40...Kc5 41.Kc3! Nahopposition usw. wie in der Variante eine Ebene darüber.] **39...Kc5 40.Kc3! Triangulation. 40...Kd6 41.Kd2! Kc5 42.Ke3! Kxc4 43.Kxe4! Kb5 44.Kxe5!)+- [Da 44.Kf5!)+- Kxa5 45.Kxg5! Kb4 46.Kf5!)+- im 110. Zug von Weiß laut****

Tablebase mattsetzt, wird hier bei 44.Kxe5 wegen der eingangs erwähnten Nunn-Konvention kein reines Ausrufezeichen vergeben!] **44...Kxa5 45.f4!? gxf4 46.Kxf4!? Kb4 47.g5!+-**



Tragikomisch: Wegen der trivialen Quadratregel verliert Schwarz letztlich dieses komplexe Bauernendspiel. Ein in meinen Augen sehr instruktives Endspiel, weil es den Umgang mit Doppelbauern, die Triangulation, die Bährsche Regel, einen Bauernhebel (29.a4) zur Freibauernbildung, diverse Bauernopfer-Motive (c4-c5-c6 bzw. ...e4-e3, ...g4-g3) für die Zugzwang-Verhinderung bzw. für die eigene Königsaktivierung, die Hauptlinie (g-Linie), Tempospiele (g2-g3-g4, h2-h3

Diagramm 4.15: Endstellung nach 47.g5+ bzw. ...g7-g5, ...h7-h5, ...h7-h6 usw.), Hemmungen, Bauernrennen sowie Remisstudien (Dame und zu weit entfernter König gegen schwarzen e2-Bauern, der vom eigenen König und schwarzem g4-Bauern ausreichend Unterstützung erhält) im Petto hat und schließlich mit der relativ trivialen Quadratregel aufwartet!

B) Nakamura ½ – ½ Carlsen, 2016

Bei der Grand Chess Tour 2016 kam es zu einer sehr interessanten Blitzpartie zwischen dem US-Amerikaner Hikaru Nakamura und dem Weltmeister Magnus Carlsen. Nakamura gilt als einer der weltbesten Blitz- und Bulletspieler und so verspricht diese Partie ein gutes Niveau selbst für eine Blitzpartie. Die Ausgangssituation unserer Betrachtung ist in der Stellung nach dem Zug **52...Sf4** Der Weltmeister bietet mit seinem letzten Zug den Übergang in ein kompliziertes Bauernendspiel an.

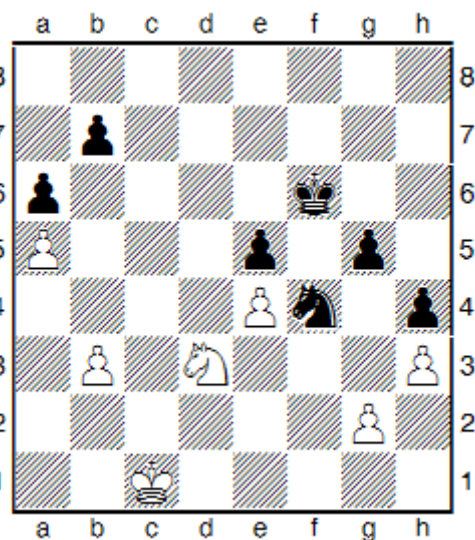


Diagramm 4.16: Stellung nach 52...Sf4.

[Die Alternative 53.Se1 verlangt Weiß einige präzise Verteidigungszüge ab: 53...g4!? 54.Kd2! (54.hxg4? Kg5+- und Schwarz gewinnt dank seiner Königsaktivität.) 54...gxh3 55.gxh3! Sxh3 56.Sf3! Sf2 (oder 56...Sg5 Springergabel 57.Sxh4! Sxe4+ siehe die „56...Sf2 57.Sxh4 Sxe4+ usw.“-Variante.) 57.Sxh4 (57.Ke2? Sxe4+-; 57.Ke3? Sg4+ 58.Ke2 h3 59.Kf1 h2 60.Kg2 h1D+ 61.Kxh1 Sf2+ 62.Kg2 Sxe4+-) 57...Sxe4+ 58.Kd3! Sd6 59.Sg2! Kf5 60.b4 Kg4 61.Ke3 Kg5 62.Kd2 Kf6 63.Se3 e4 64.Kc3! Ke5 65.Sc2! Sb5+ 66.Kc4! Kf4 67.Kc5! e3

68.Kb6 e2 69.Se1 Sd4 70.Kxb7! Sf3 71.Sc2! Ke4 72.b5! Bauerndurchbruch 72...axb5 73.a6!
Kd3 74.Sb4+ Kc4 75.Sc2 Kb3 76.a7! Kxc2 77.a8D! e1D 78.Da2+! Kd3 79.Db3+! Ke4 80.Dxb5!
mit einem Tablebase-Remis, siehe auch Diagramm 4.17.]

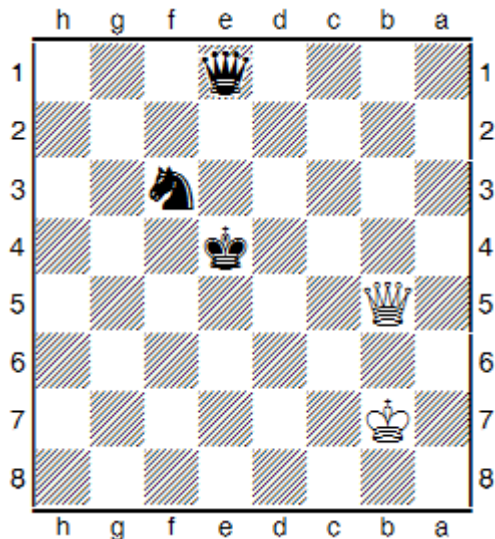


Diagramm 4.17: Stellung nach 80.Dxb5

Remis.; 55.Ke2 funktioniert auch: 55...Kxe4! 56.Kf2! f3!? usw. vgl. die 55.Ke1!?-Variante, nur mit denselben Zügen jeweils fünf Züge früher.] **55...g4!** Der Gewinnzug. Spielt Schwarz diesen nicht, hätte Schwarz sonst wegen Zugzwang verloren. **56.hxg4 f3!** Wieder der einzige Gewinnzug, der gespielt werden muss, sonst würde Schwarz verlieren! **57.Ke3 fxg2! 58.Kf2 h3?** Das führt nur zum Remis. [58...Kf4! gewinnt tatsächlich für Schwarz. 59.e5!? Der beste Versuch. (59.Kxg2?! Kxg4→ gewinnt Schwarz durch den entfernten Freibauern trivial.; 59.g5?! Kxg5 60.Kxg2 Kf4→ gewinnt Schwarz ebenso trivial durch den entfernten Freibauern.) 59...Kxg4! 60.e6!? (60.Kxg2 Kf5→ gewinnt trivial durch den entfernten Freibauern.) 60...Kh3!

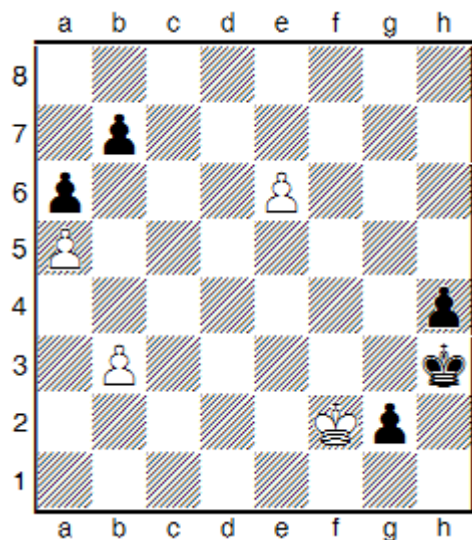


Diagramm 4.18: Stellung nach 60...Kh3

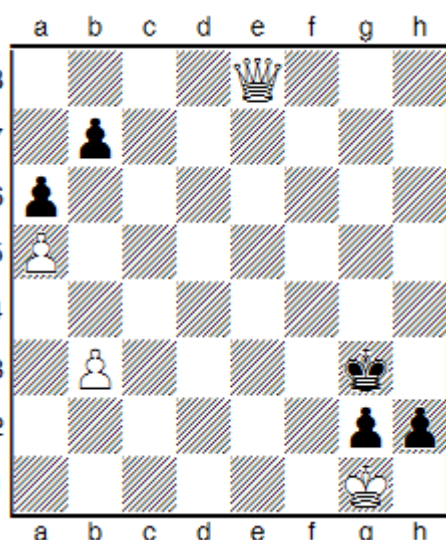


Diagramm 4.19: Stellung nach 63...h2#

Diagramm 4.19.) 61...Kh2! 62.e8D g1D+! 63.Kf3 (63.Ke2 Dg4+ 64.Ke1 (64.Kd2 Kg2→) 64...Kg2→) 63...Dg3+ 64.Ke2 Dg4+ 65.Ke1 Kg2→ mit Gewinnvarianten wie bei 63.Ke2.]

(siehe Diagramm 4.18).
61.e7!?
(61.Kg1?! Kg3!
62.e7 h3!
63.e8D h2!#
führt zu einem tragikomischen Bauernmatt, vgl.

59.g5! Ke6 [Aber ja nicht 59...Kf4?? 60.g6+-] **60.Kg1!** Der einzige Remiszug. **60...Ke5 61.Kh2 Ke6 62.Kg1!** Nach dem wieder einzigen weißen Remiszug einigen sich die beiden Weltklasse-spieler auf ein Remis. ½–½

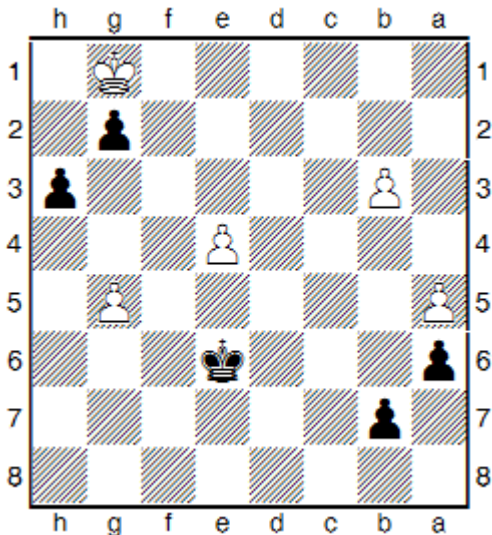


Diagramm 4.20: Stellung nach 62.Kg1=

4.2. Übergänge ins Bauernendspiel - ein Ansatz der Komplexitätsreduzierung

In diesem Unterkapitel wird durch Beispiele aus Benjamins Buch Liquidation on the Chess Board, das in 2015 erschienen ist und sehr gute Rezensionen erhalten hat, auf das Szenario des (Massen-)Abtausches eingegangen. Damen-, Turm-, Läufer-, Springerendspiele und viele weitere Endspiele mit anderer Materialverteilung werden in ein entweder technisch gewonnenes oder theoretisch remisiges Bauernendspiel überführen. Dabei gibt es sieben unterschiedliche Verfahren der Liquidierung, die nachstehend beleuchtet werden.

4.2.1. Technische Liquidierung

Bei der Technischen Liquidierung ist die Liquidierung zur Vereinfachung der Stellung der Selbstzweck.⁵⁰

⁵⁰ Vgl. Benjamin 2015, S. 11

Nakamura 0-1 Ibragimov, 2005⁵¹

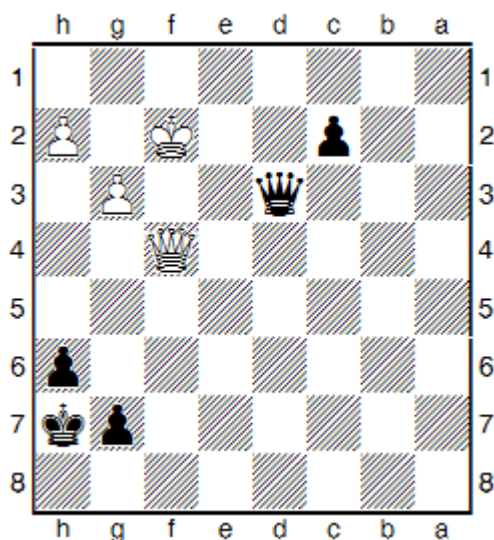


Diagramm 4.21: Ausgangsstellung

zuvor berechnet. **3.Dc1 Db6+ 4.Ke2 Db1 5.Kd2 Dxc1+ 6.Kxc1 Kg6** Der weiße König ist zwar rechtzeitig zum Damenflügel gekommen, um die c-Bauernumwandlung zu verhindern, jedoch muss der Bauer erst noch geschlagen werden und Schwarz hat durch das Thema Liquidation des Damenflügels (Dame und Bauer vs. Dame) eine gewonnene Stellung am Königsflügel erreicht: **7.Kxc2 Kf5+** und Weiß streckt die Waffen. Weder **8.Kd3 Kg4! 9.Ke4 Kh3 10.Kf5 Kxh2 11.Kg6 Kxg3 12.Kxg7 h5+**, noch **8.h3 Ke4! 9.Kd2 Kf3 10.g4 Kg3+** macht Weiß noch Hoffnung. **0-1**

Schwarz steht kurz vor der Umwandlung seines c-Bauern zu einer zweiten Dame, allerdings gibt es noch das Dauerschachmotiv. Zuerst verbessert Schwarz seine Dame mit **1...Dd5**, was die zwei einleitenden Dauerschachs auf e4 und f5 weiterhin deckt, aber gleichzeitig **...Dd5-c5+** mit Umwandlung des c-Bauern droht. **2.De3** verhindert das tödliche **...Dc5**-Schachgebot. **2...Dc6!?** droht unmittelbares **...c1D+** und deckt das Schachfeld e4. **3.Dd3+?! g6 4.Db3** und z.B. **4...Df6+ 5.Kg2 c1D+** hat Schwarz

4.2.2. Tempospiele

Bei Bauernendspielen geht es häufig nicht darum, wohin man zieht, sondern wann man dies tut. Häufig ist das optimale Ergebnis nur durch perfektes Timing möglich, wodurch *Zugzwang*, *Opposition* sowie *Triangulation* wichtige Motive in diesem Gebilde darstellen.⁵²

⁵¹ Vgl. Benjamin 2015, S. 14

⁵² Vgl. Benjamin 2015, S. 11

A) Nakamura 1-0 Benjamin, 2005⁵³

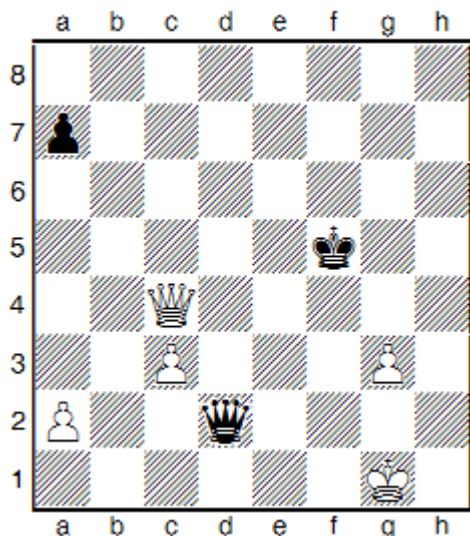


Diagramm 4.22: Ausgangsstellung

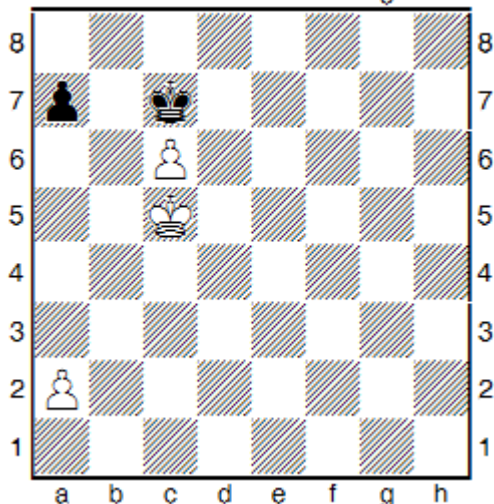


Diagramm 4.23: Stellung nach 11...Kc5

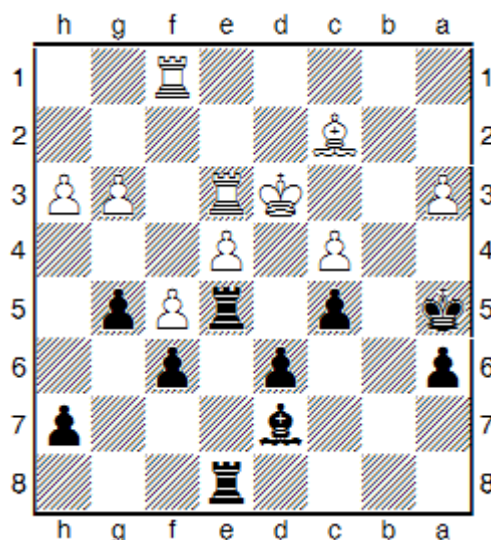
14.Kc6 a6 [14...a5 15.a3 (15.Kb6 a4 (15...Kd7 16.Kb7 (16.a3 a4 (16...Kc8 17.a4 Kd7 18.Kb7+-) 17.Kb7+-)) 16.a3+-) 15...a4 16.Kb6 Kd7 17.Kb7+-] **15.Kd6 a5 16.a4+-** Das Halbpatt oder Fakepatt kann Weiß anwenden, um Schwarz in Zugzwang zu bringen. **1-0**

Weiß muss hier nur eins der berühmtesten Beispiele für *Triangulation* kennen, um die einfachste Gewinnführung in diesem Damenendspiel anzuwenden, in dem es sonst freilich noch Dauerschachprobleme gäbe. **1.Df4+!? Dxf4 2.gxf4! Kxf4 3.Kf2 Ke4 4.Ke2 Kd5 5.Kd3 Kc5 6.c4 Kc6 7.Kd4 Kd6 8.c5+ Kc7 9.Kd5 Kd7 10.c6+ Kc7 11.Kc5**. Die Diagrammstellung 4.23 stellt nämlich dieses berühmte Beispiel Fahrni - Alapin, München 1909, dar, in welchem Weiß selbst am Zug gewinnt. Die Felder c5<->c7 sowie d6<->d8 sind zueinander korreliert, weswegen Weiß einfach durch A.Kd5 Kc8 B.Kc4!/Kd4! Kd8 C.Kd4!/Kc4! Kc8 D.Kd5! die siegbringende *Triangulation* durchführt, da Schwarz nicht nach d8 und b8 wegen E.Kd6!+-, aber auch nicht nach c7 wegen E.Kc5!+- ziehen darf. Als Spitzenspieler kennt man dieses Beispiel und so erkennt Weiß in der Ausgangssituation relativ schnell die umfangreiche Liquidation. Es folgt noch **11...Kc8**

B) Randviir 0-1 Keres, 1947⁵⁴

Diagramm 4.24: Ausgangsstellung.

1...d5!? 2.g4 Txe4 [Falls 2...dxe4+ erlischt die schwarze Aktivität **Txe4 4.cxd5 Txd4!** [Einige Spieler vorziehen, sicherer zu spielen,



3.Kc3 , dann abrupt.] **3.Txe4** würden es eher indem sie den

⁵³ Vgl. Benjamin 2015, S. 17 f

⁵⁴ Vgl. Benjamin 2015, S. 201 f

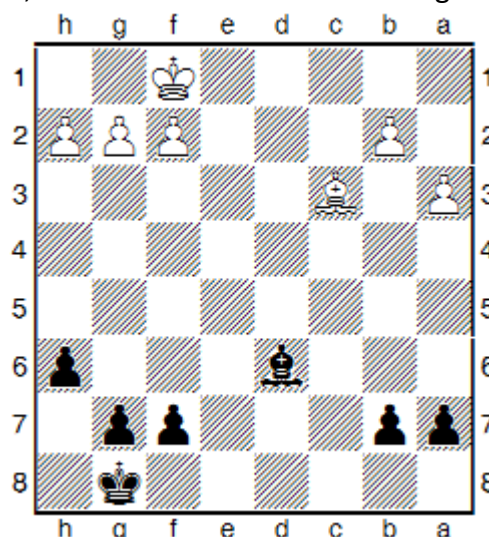
d5-Bauern abholen: 4...Te5 5.a4 Txd5+ 6.Kc4. Allerdings hätte Weiß hier viel mehr Gegen-
spiel als in der Partiefortsetzung. Keres versteht, dass in dem turmlosen Endspiel keine Ge-
fahr besteht und dass sein h-Bauer viel wichtiger werden wird als es scheint.] **5.hxg4 Lb5+**
6.Ke3 Lxf1 7.Ld3 [Normalerweise sollte man sich nicht in das schlechtere bzw. verlorene
Bauernendspiel einlassen. Doch tatsächlich liefert hier gerade das Bauernendspiele noch ein
paar Tücken, wohingegen das Läuferendspiel vergleichsweise einfach zu gewinnen ist: 7.d6
Lb5 8.Le4 Kb6 9.Lf3 (9.Ld5 c4 10.Kd4 c3 11.Kxc3 Le2→) 9...La4 10.Kd3 Lc6 11.Ld1 Ld5 12.La4
Lf3→] **7...Lxd3 8.Kxd3 Kb5 9.a4+** [Weiß muss durch den a-Bauernzug ein Tempo opfern,
denn 9.Kc3 c4 10.Kd4 c3 11.Kxc3 Kc5→ gewinnt trivial für Schwarz (*Reservetempi*).] **9...Kb6**
10.Kc4 a5 11.d6 [Notwendig, da 11.Kc3 Kc7 12.Kd3 Kd6 13.Kc4 h6→ durch ein *Reservetempo*
in *Zugzwang* bringt.] **11...Kc6 12.d7 Kxd7 13.Kxc5 Ke7 14.Kd5** [14.Kb5 bringt nichts, denn
14...h5→ und Schwarz gewinnt einfach.] **14...Kf7 15.Ke4 Kf8!?** Weiß kann jetzt nicht sowohl
das Zentrum als auch den Königsflügel überdecken. **16.Ke3** [16.Kd4 h5 17.gxh5 Kg7→ mit
einfachem Sieg für Schwarz.] **16...Ke7 17.Ke4 Kd6! 18.Kd4 h6 *Reservetempo***, das zum *Zug-*
zwang führt. Witzig Benjamins Formulierung "Keres smartly saved this move for a rainy day.
Now the black king invades." **19.Ke4 Kc5! 20.Ke3 Kd5** [20...Kb4→ gewinnt auch für Schwarz.]
21.Kd3 Ke5! 22.Ke3 h5! *Unterminierung* der weißen Bauernkette g4<->f5. **23.gxh5 Kxf5!**
24.Kf3 Ke6→ Der präziseste Zug, nachdem Schwarz aufgibt. [24...g4+?! gewinnt zwar auch,
hat aber seine Tücken: 25.Kg3 Kg5 26.h6 Kxh6 27.Kxg4 Kg6→ Diese Stellung ist, wie wir
durch die *Bährsche Regel* wissen, ebenfalls für Schwarz gewonnen, solange Schwarz seinen f-
Bauern nicht zu weit nach vorne zieht, ehe er den a-Bauern gewinnt.] **0-1**

4.2.3. Königsaktivität

Hierunter versteht man Endspiele, in denen die dominante Königsaktivität einer Seite den
Hauptfaktor einer Stellung verkörpert, obwohl die andere Seite häufig einen Gegenwert wie
z.B. einen Mehrbauern besitzt, teilhafte Ungleichgewicht noch
ressourcen aufweist.⁵⁵

Short 0-1 Vaganian, 1983⁵⁶

Diagramm 4.25: Ausgangsstellung



sodass das vor-
Verteidigungs-

⁵⁵ Vgl. Benjamin 2015, S. 11

⁵⁶ Vgl. Benjamin 2015, S. 71 ff

Die Position sieht völlig remis aus, doch Schwarz findet eine Möglichkeit, seinen jugendlichen Kontrahenten zu testen. **1...f6** Es ist nicht ideal, den eigenen Bauern auf dieselbe Felderfarbe wie den eigenen Läufer zu setzen, aber Schwarz schaufelt sich für den König eine schnelle Route ins Zentrum frei. **2.Ke2 Kf7 3.h3** [Weiß könnte seine Damenflügelbauern voranbringen, um jedem Bauernendspiel aus dem Weg zu gehen: 3.a4 Ke6 4.b3 Kd5 5.h3 Ke4 6.f3+ Kf4 7.Le1 Ohne ein angreifbares Ziel sieht Benjamin keine Fortschritte für Schwarz.] **3...Ke6 4.a4** Diesen Zug besser nie als zu spät spielen. [Weiß könnte immer noch den bevorstehenden Abtausch verhindern durch 4.Ld2 Kd5 5.Kd3 b5 6.g4 . Die weißen Damenflügelbauern sind nicht auf schwarzen Feldern festgelegt und die schwarzen Königsflügelbauern stehen auch nicht ideal.; Beliavsky und Mikhalchishin empfehlen 4.Kd3 Le5 5.Lxe5 Kxe5 6.Kc4 Ke4 7.a4 , um Gegenspiel am Damenflügel zu schaffen. Es sieht nach einer Gamble-Strategie aus, aber in manchen Varianten gewinnt Weiß tatsächlich. Am einfachsten Remis erhält Weiß aber, in dem er allen Bauernendspielen aus dem Weg geht, d.h. 7.Ld2 lautet die beste praktische Empfehlung.] **4...Le5 5.Kd3 Lxc3 6.Kxc3 Kd5 7.Kd3** [Die zuvor genannten Großmeister schlagen 7.b4 als die letzte weiße Chance vor, aber Benjamin glaubt nicht an eine weiße Rettung.] **7...Kc5 8.Kc3 a5 9.b3** [Es erscheint logischer, diesen Bauern zurückzuhalten. Weiß kann plötzlich die Stellung sogar halten, indem er eine Mauer errichtet: 9.f4 f5 10.h4 h5 11.g3 Kd5 12.Kd3 g6 13.b3 b6 14.Ke3 Kc5 15.Kd3 Kb4 16.Kc2=] **9...h5 10.g3 g5 11.g4?** Dieser Fehler entscheidet eindeutig die Partie, siehe Diagramm 4.26.

[Immer noch 11.f4 könnte die Partie halten, z.B. 11...g4 12.h4 f5 13.Kd3 Kb4 14.Kc2 usw.]

11...h4 12.f3 Kd5 13.b4 [Nach 13.Kd3 Ke5 14.Ke3 f5→ gerät Weiß in *Zugzwang* und Schwarz besitzt immer noch ein Reservetempo, was eine tödliche Mischung ist.] **13...Ke5 14.bxa5 Kf4 15.Kd4 Kxf3 16.Kc5 Kg3 17.Kb6 Kxh3 18.Kxb7 Kxg4 19.a6 h3 20.a7 h2 21.a8D h1D+ 22.Kb8 Dxa8+ 23.Kxa8 f5→** Weiß gibt auf. 0-1

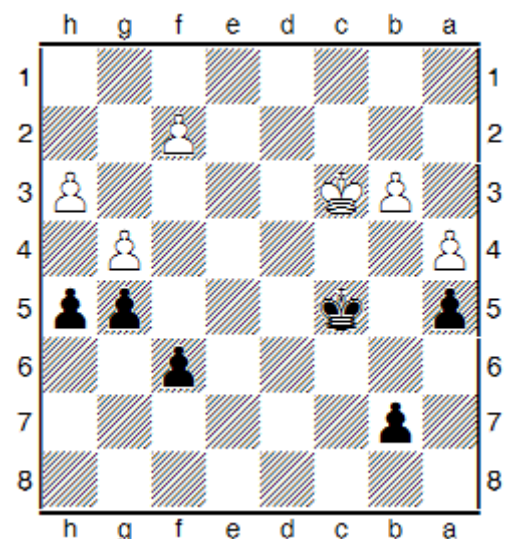


Diagramm 4.26: Verluststellung nach 11.g4

4.2.4. Freibauerndynamiken

Möglichkeiten, die durch gedeckte Freibauern, entfernte Freibauern sowie verbundenen Freibauern entstehen, fallen unter diese Kategorie.⁵⁷

A) gedeckter Freibauer in Dautov 1-0 Luther, 1989⁵⁸

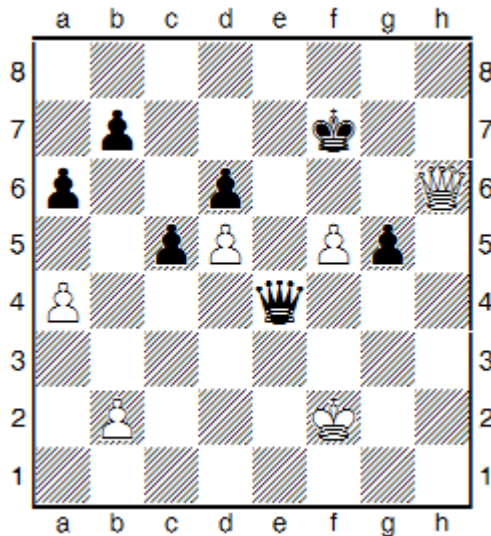


Diagramm 4.27: Ausgangsstellung

(13.f7+ Ke7!) 13...b1D 14.f7+ Kf8→+] **1...Dxe6 2.fxe6+** Weiß hat zwar keine verbundenen Freibauern in dem resultierenden Bauernendspiel, jedoch ist vor allem das nun gewonnene Tempo sehr wichtig. **2...Kg7 3.a5!** Jetzt, da der schwarze Damenflügel eingefroren ist, darf sich der weiße König dem Königsflügel widmen, ohne auf die Quadratregel oder gar "Gemeinsames Quadrat"-Regel achten zu müssen. Schwarz gibt tatsächlich diese Position schon auf. [Es hätte kommen können: 3.a5 Kf6 4.Kf3 Kg7 5.Kg4 Kf6 (Auf 5...Kg6 muss Weiß 6.e7? vermeiden, was nämlich nur Schwarz Gewinnmöglichkeiten einräumt, z.B. (6.b3! Kf6 7.Kh5 gewinnt hingegen einfach für Weiß.) 6...Kf7 7.Kxg5 Kxe7 8.Kg6 Kd7 9.Kf6 c4 10.Kf7? b5 11.axb6 a5→+ und Schwarz gewinnt einfach durch Bauerndurchbruch.) 6.Kh5 c4 7.Kg4 Kg6 8.Kf3 Kf6 9.Ke4 Kg6 10.Kd4+- Schwarz kann den c-Bauern kurzfristig nur beschützen, indem er den g-Bauern vorzieht, aber dann kehrt der weiße König auf den Königsflügel zurück und holt sich den g-Bauern. Anschließend holt sich der weiße König den c-Bauer ja doch, geht dann weiter nach g4, verursacht einen Zugzwang, weil er Reservetempi mit seinem b-Bauern hat.] **1-0**

1.De6+!? [1.Dg6+ Kf8 2.Dxd6+ Kg7 (2...Ke8?! 3.Db8+ und b7 fällt mit Schachgebot.; 2...De7 3.Dxe7+ Kxe7 4.a5+- legt die schwarzen Damenflügelbauern fest.) 3.Dg6+ Kf8 4.Df6+ Ke8 Nach vier forcierten schwarzen Königszügen hintereinander kann Weiß nicht so recht Fortschritte erzielen: 5.De6+?? Dxe6 6.dxe6 (6.fxe6 macht keinen Unterschied ...) 6...b5 ist sogar verloren für Weiß, wie nachfolgende Analyse zeigt: 7.axb5 axb5 8.f6 c4 9.Ke3 b4 10.Kd4 c3 11.bxc3 b3 12.Ke5 b2 13.Kd6

⁵⁷ Vgl. Benjamin 2015, S. 11

⁵⁸ Vgl. Benjamin 2015, S. 20 f

B) Potentieller entfernter Freibauer in Kasparov 1-0 Kaunas, 2012⁵⁹

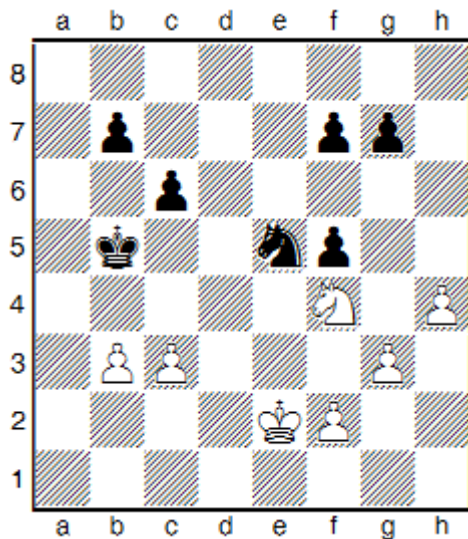


Diagramm 4.28: Ausgangsstellung

der weiße Springer den schwarzen König im Zaum hält.] **2.Kxd3 c5 3.h5 c4+** Dies führt forciert zu einem komplizierten Damenendspiel, somit eine herausfordernde Aufgabe in einer praktischen Partie. Fehler passieren im Damenendspiel auf beiden Seiten häufiger, d.h. zwar dass Bauernendspiele schneller ins Remis führen, aber dort reicht eine einzige Fehlkalkulation, die sofort zu einem fatalen Ende führt. [Es ist alles andere als leicht, aber Schwarz könnte durch Abwarten ein Remis erzielen: 3...Kc6 4.Ke3 (Weiß kann das Damenendspiel mit 4.f3 vermeiden, aber 4...Kd5= hält auf ähnliche Art und Weise.) 4...Kb5 (4...Kd5 5.Kf4 Ke6 vgl. Diagramm 4.29.

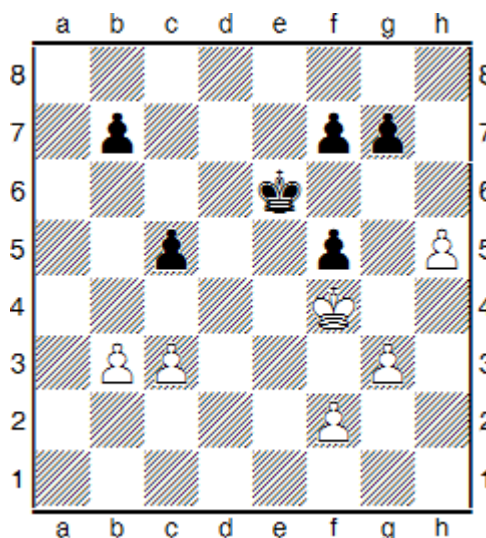


Diagramm 4.29: Analysestellung nach 5...Ke6

11.g4 (11.f4+ Ke4 12.h6 gxh6+ 13.Kxh6 Kf3 14.Kg5 Kxg3 15.Kxf5 Kf3 16.Ke5 Kg4=) 11...fxg4 12.fxg4 Ke4=) 10...fxg4 11.fxg4 f6 12.Ke4 Ke7 13.Kf5 Kf7 14.g5 fxg5 15.Kxg5 Kg8=) 5.f3 (5.Kf4

In diesem Partiefragment hat Weiß das Potential, sich einen entfernten Freibauern am Königsflügel zu bilden. **1.Sd3 Sxd3** Normalerweise sollte dieser Abtausch vermieden werden, wenn Hoffnung auf ein halbwegs aktives Springerendspiel besteht. [Schwarz ist kein großer Vorwurf zu machen, denn das Bauernendspiel zu vermeiden, ist noch lange keine Lösung für die schwarzen Probleme: 1...Sg4 2.Kf3 Der weiße König wird aktiviert, während der schwarze Springer eingeschnürt wird, wohingegen

6.b4 a) 6.f3 f6 (Nach 6...Kf6? 7.g4 fxg4 8.fxg4 Ke6 9.g5 f6 10.g6 ist die Drohung h5-h6 zu stark für Schwarz, z.B. 10...b6 11.c4 Ke7 12.Kf5 Ke8 13.Ke6 Kf8 14.Kd6 Kg8 15.Kc6 f5 16.Kd5+- usw.) 7.g4 fxg4 8.fxg4 Ke7 9.Kf5 Kf7 10.g5 fxg5 11.Kxg5 Kg8= Weiß hat keine Zeit, zum Damenflügel zu rennen und dort die schwarzen Bauern zu verspeisen.; b) 6.Kg5 Ke5 7.f3 Ke6 8.Kf4 f6 transponiert in die 6.f3-Variante.; 6...cxb4 7.cxb4 Kf6 (7...b5? 8.Kg5 Ke5 9.f3+-; 7...f6? 8.b5 b6 9.f3+-) 8.b5 b6 9.f3 Ke6 10.g4 (10.Kg5 Ke5

⁵⁹ Vgl. Benjamin 2015, S. 91 f

c4 6.bxc4+ Kxc4 7.Kxf5 b5 8.g4 Kxc3 9.g5 b4 10.h6 b3! (10...gxh6?? 11.gxh6 b3 12.h7 b2 13.h8D+- Weiß gewinnt einfach mit der Dame gegen den schwarzen b-Bauern.) 11.hxg7 b2 12.g8D b1D+ 13.Kf6 Db6+ 14.Kxf7 Dxf2+ mit einem Tablebase-Remis.) 5...c4 6.bxc4+ Kxc4 7.g4 fxg4 8.fxg4 f6 9.Ke4 Kxc3 10.Kf5 b5 11.Kg6 b4 12.Kxg7 b3 13.h6 b2 14.h7 b1D 15.h8D und Schwarz sollte remis halten können.] **4.bxc4+ Kc5 5.f3 f6?** [5...b6 6.g4 fxg4 7.fxg4 f6 8.Ke4 Kxc4 9.Kf5 Kxc3 10.Kg6 b5 11.Kxg7 b4 12.h6 b3 13.h7 b2 14.h8D b1D mit einem Tablebase-Remis, das natürlich dem Verteidiger noch einige akkurate Züge abverlangt.] **6.Ke3 Kxc4 7.Kf4 b5 8.Kxf5 Kxc3 9.Kg6 b4 10.Kxg7 b3 11.h6 b2 12.h7 b1D 13.h8D Kd2 14.Da8** [Präziser ist 14.Dh6+ Ke2 15.f4+-] **14...Ke3?** [14...f5 liefert noch Remischancen.] **15.g4! f5 16.g5 f4 17.g6 Kf2 18.Kh6 Dh1+ 19.Kg5 Dg2+ 20.Kf6 Dh3 21.Dd5+- 1-0**

4.2.5. Wettrennen

Viele Endspiele, z.B. auch die Partie Delgado Ramirez - Cuenca Jimenez in Kapitel 4.1, münden in ein Bauernrennen, häufig auch mit Motiven wie dem der Bauerndurchbrüche. Der Schlüsselmoment entsteht meistens genau in dem Moment, in dem beide Seiten umwandeln, da es Taktiken wie Gewinn der gegnerischen Dame, forciertes Matt oder erneuter Abtausch der Damen gibt. Selbst wenn der langsamere Spieler einen Bauern auf der siebten Reihe hat, gibt es noch Fallstricke, sobald es ein Turm- oder Läuferbauer auf der siebten Reihe ist oder aber wie in eben jener Partie aus Kapitel 4.1 ein anderer Bauer, der indirekten Schutz durch einen anderen Bauern genießt - oben war dies der Bauer e2 und der König f1, die durch einen eigenen Bauern g4 resistent gegen eine weiße Dame e3 waren.⁶⁰

Gajewski 1-0 Vachier-Lagrave, 2013⁶¹

In den letzten Zügen ist es Weiß gelungen, seinen König nach oben zu bringen, aber nun muss er sehr sorgfältig darüber nachdenken, wie er ins versprochene Land eintritt. **1.Td7 Txf3 2.Kd6 Td3+** [2...Tf4 Schwarz gibt zu oder erkennt hier, dass sein Bluff hoffnungslos ist: 3.Ke6 Kg8 ist der beste Versuch. Weiß muss eine kleine Falle umgehen. (3...Txg4 4.h6 Kg8 5.h7+ Kh8 6.Kf5 und nach Kf5-g6 droht undeck-

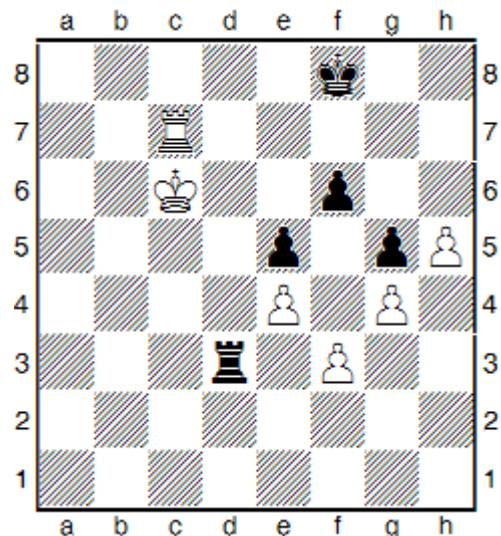


Diagramm 4.30: Ausgangsstellung

⁶⁰ Vgl. Benjamin 2015, S. 12

⁶¹ Vgl. Benjamin 2015, S. 44 ff

bar Grundreihenmatt.; 3...Txe4 4.Kxf6+-) 4.h6? (Weiß gewinnt jedoch mittels 4.Tc7! Txb4 (4...Txe4 5.Kf5 Ta4 6.Kg6 Ta8 7.Kxf6+- Weiß gewinnt dank der tödlich verbundenen Freibauern g und h.; 4...Kh8 5.h6 Kg8 6.Tg7+ Kh8 7.Kf7 Txe4 8.Kg6 Ta4 9.Th7+ Kg8 10.Te7 Ta8 11.Kxf6+- gewinnt genauso wie 4...Txe4.) 5.Kf5 gefolgt von Kf5-g6 und matt, sodass der schwarze Turm hängt.) 4...Txe4 5.Kf5 Td4! gewinnt ein Schlüssel-Tempo und hält somit remis.] **3.Ke6 Txd7 4.Kxd7 f5** [Nach 4...Kf7 5.h6 Kg6 6.Ke6 Kxh6 7.Kxf6+- würde der weiße König dem Fuchs im Hühnerstall gleichen.] **5.gxf5 g4 6.h6 g3 7.f6 g2** [Auf 7...Kg8 kommt Weiß auf ein Bauernendspiel zurück: 8.Ke6 g2 9.f7+ Kh7 10.f8D g1D 11.Dg7+ Dxb7 12.hxg7 Kxg7 13.Kxe5 Kf7 14.Kd6+- Der weiße König besetzt das Schlüsselfeld d6 und Weiß gewinnt.] **8.h7 g1D 9.h8D+ Kf7** [9...Dg8?! 10.Dxg8+ Kxg8 11.Ke7+- gewinnt trivial.] **10.De8+-** Schwarz gibt auf. [10.De8+ Kxf6 11.Df8+ Kg5 12.Dg7+- kostet die schwarze Dame.; Aber ja nicht 10.Dg7+? Dxb7 11.fxg7 Kxg7 12.Ke6 Kf8! 13.Kxe5 Ke7!= mit Remis.] **1-0**

4.2.6. Bauerndurchbruch

Manchmal gelingt es einer Seite mit gleicher Bauernanzahl auf einem Flügel oder sogar einem Bauern weniger einen Bauerndurchbruch zu veranstalten. Bauernopfer sind nicht nur nützlich, um Freibauern zu bilden, sondern auch um Felder freizumachen. Die Motive Bauerndurchbrüche und Bauernrennen kommen oft zusammen vor.⁶²

Boor ½–½ Friedel, 2004⁶³

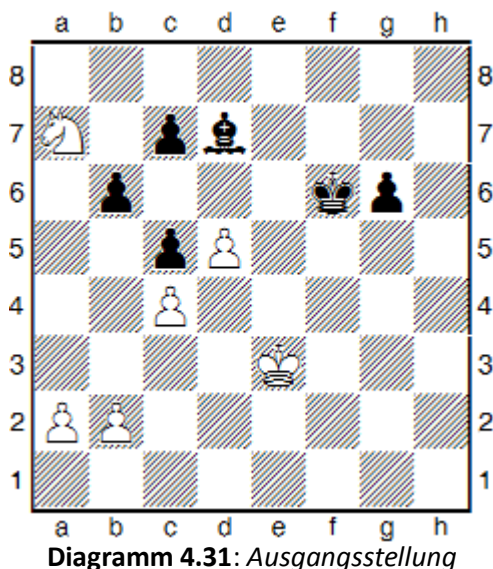


Diagramm 4.31: Ausgangsstellung

Kxc4+- und Schwarz gewinnt wegen eines Tempos.] **1...Ke5 2.b3 g5 3.a4!** Dieser Zug bereitet die rettende weiße Idee Sa7-b5 vor, genau zur richtigen Zeit. Es scheint, dass hier ein rezip-

Schwarz kann eigentlich nicht mehr Vorteile in einem solchen Endspieltypen haben: Er hat einen entfernten Freibauern und sein Läufer dominiert den weißen Springer komplett, sodass das Bauernendspiel unausweichlich ist. Nichtsdestotrotz kann Weiß durch perfektes Timing die Stellung halten. **1.a3** [Falls 1.b3 Ke5 2.a4? g5 3.Kf3 Kd4 4.Kg3 Kc3 5.Sb5+ Lxb5 6.cxb5 Kb4! (auf 6...c4 remisiert 7.d6 cxd6 8.a5 cxb3 9.axb6 b2 10.b7 b1D 11.b8D Dg1+ 12.Kh3=) 7.Kg4 c4 8.bxc4

⁶² Vgl. Benjamin 2015, S. 12

⁶³ Vgl. Benjamin 2015, S. 121 f.

roker Zugzwang vorliegt. **3...g4 4.Kf2 Kd4** [Am Königsflügel kann Schwarz auch nichts erreichen: 4...Kf4 5.Kg2 g3 6.Kg1 Weiß hält die Stellung, denn er wird Sa7-b5 spielen, wenn der schwarze König nicht mehr e5 kontrolliert, z.B. 6...Kf3?! 7.Sb5 Lxb5 8.cxb5 Ke4 9.d6 cxd6 10.a5+- und es gewinnt sogar Weiß.] **5.Kg3** [Weiß muss warten. Sofortiges 5.Sb5+? scheitert an 5...Lxb5 6.cxb5 Kxd5—+] **5...Kc3 6.Sb5+ Lxb5** [6...Kxb3 sieht zunächst vielversprechend aus, doch Weiß kann komplett abtauschen: 7.Sxc7 Lxa4 8.d6 Kxc4 9.Sa8 Lc6 10.Sxb6+ Kb5 11.d7 Lxd7 12.Sxd7 c4 13.Se5= mit Remis in wenigen Zügen.] **7.cxb5 Kb4** [Schwarz kann im Wettrennen nicht gewinnen: 7...c4 8.a5 cxb3 (8...bxa5?? 9.bxc4+-) 9.d6 cxd6 10.axb6 b2 11.b7 b1D 12.b8D=; 7...Kxb3 8.d6 cxd6 9.a5+- gibt Weiß gegenüber 7...c4 gar ein Extratempo...] **8.Kxg4** Nun ist der weiße König nah genug, um zu remisieren. Deswegen provoziert Weiß zunächst ...g5-g4 - ansonsten würde Schwarz um ein Tempo die Partie gewinnen. **8...c4 9.bxc4 Kxc4 10.a5! Kxb5** [10...bxa5 11.b6+- (11.d6+-)] **11.axb6 Kxb6= ½–½**

4.2.7. Opfer und Gegenopfer

Endspiele können auch in mehreren Stufen zustande kommen, indem ein Spieler zunächst eine Figur in der Regel für einen oder mehrere starke Freibauern oder für eine dominante Königsaktivität opfert, wonach der Gegenspieler kurz darauf eine Figur zurückopfern muss, um dem Druck standzuhalten. Die dadurch resultierenden Bauernendspiele können aber dennoch gewonnen sein.⁶⁴

Tomashevsky 1-0 Franco Alonso, 2012⁶⁵

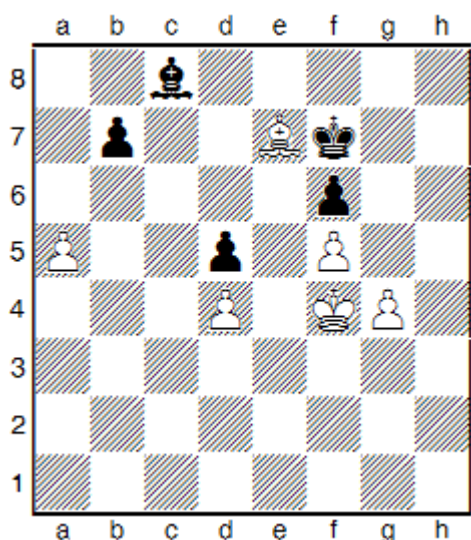


Diagramm 4.32: Ausgangsstellung

Liquidation bei ungleichfarbigen Läufern geschieht um einiges seltener, weil sie nicht auf konventionelle Art und Weise getauscht werden. Also werden temporäre Opfer ein teilweise wirkungsvolles Werkzeug, um erfolgreich zu liquidieren. **1.Lxf6 Kxf6 2.g5+ Kf7 3.Ke5 Ld7 4.f6** [Falsch wäre 4.Kd6 Lxf5 5.Kc7 Ld3 6.Kxb7 Kg6 7.a6 Lxa6+ 8.Kxa6 Kxg5 9.Kb6 Kf6 10.Kc6 Ke6 11.Kc5 Ke7! 12.Kxd5 Kd7!]=] **4...Lg4 5.Kxd5 Lf3+ 6.Ke5 Le2** [Falls 6...Lg4, so gewinnt 7.d5 Lh3 8.Kd6 Lg2 9.Kc5 Le4

⁶⁴ Vgl. Benjamin 2015, S. 12

⁶⁵ Vgl. Benjamin 2015, S. 75

10.d6 Ke6 11.f7 Kxf7 12.Kb6+-] 7.g6+ Kxg6 8.Ke6 Lc4+ 9.d5 Lb3 10.f7 Lxd5+ 11.Kxd5 Kxf7
12.Kd6+- Schwarz gibt auf. 1–0

5. Trainingsaufbau und (De-)Motivation im Schach

Das vorangegangene vierte Kapitel hatte zum größten Teil einen rein schachlichen Aspekt. Beim Anblick dieser Variantenberge kann kritisiert werden, dass der Leser von ihnen erschlagen wird. Allerdings kann dagegegenghalten werden, dass diese Variantenberge in der Natur solcher komplexen Stellungen liegen. Spieler des D4-Kaders sowie deren Trainer sind derart tief in der Materie, dass sie weniger ein Gefühl des Überfordert-Seins als vielmehr den Drang des Erlernens verspüren. Sie sind sogar auf der Suche nach Plänen und Zügen zusätzlich zu den Massen an Variantenbergen. Ein Buchautor oder Trainer darf dies aber nicht missverstehen und jeden Gedanken, auf den man wohl in einer bestimmten Stellung kommen kann, dokumentieren, sondern er muss sich aufs Wesentliche beschränken.

Im Unterkapitel 4.2 sind auf diese Weise relativ kurze und prägnante Beispiele für die sieben Möglichkeiten der Liquidierung zustande gekommen. Die klare Struktur dieses Unterkapitels mag mehr überzeugen als 4.1, in der vor allem die Partie Delgado - Cuenca sehr tiefe Varianten liefert, um dem Leser überhaupt verständlich zu machen, welche Details man während (!) einer Partie erkennen muss, um auf Topniveau zu bestehen.

Wichtig zu betonen ist, dass also nicht die Komplexität eines Beispiels Ausschlusskriterium sein sollte, sondern vielmehr muss ein verschachteltes Partiefragment zerkleinert werden in viele kleine Puzzleteile. Es gilt, die Puzzleteile durch lebendige Sprache und mithilfe einiger vergleichender Beispiele sich anzutrainieren, damit man im Anschluss beim Zusammensetzen der einzelnen Puzzleteile das Gesamtkonstrukt versteht.

D4-Kaderspieler würde ich ausgewählte Mittel- oder Endspielstellungen, die in solche Bauernendspiele überführen können, entweder gegeneinander oder gegen den Computer ausspielen lassen. Priorität hat weniger, gegen wen man eine solche Stellung ausspielt, sondern eher eine anschließende präzise Analyse des Gespielten. Dabei sollen nicht nur die Ausschläge der Engines kritisiert werden, also wenn ein schlechter Zug ausgeführt worden ist, sondern die bekannten Begriffe und Motive wie *Opposition*, *Triangulation*, *Zugzwang* etc. sollen dann genannt werden, wenn sie eben in einer Stellung auftauchen oder auftauchen hätten können.

Jeder Trainer hat eine Liste eigener ihm sehr gut bekannter und wichtiger Grundsätze, sei es jetzt im Endspiel oder allgemein. Die Trainierenden haben dann am meisten davon, wenn sie eine solche Auflistung des Trainers erhalten oder sogar zusammen mit anderen Trainierenden oder zusammen mit ihrem Trainer in einer Art Brainstorming in bestimmte Stellungen eintauchen und alle wichtigen Charakteristika aufzählen.

Die Erkenntnis, dass unser Schachverständnis nie komplett ausgereift sein wird, muss nicht demotivierend wirken. Schließlich geht es unseren Mittstreitern nicht anders und wir müssen lediglich einen effizienteren Lernprozess als diese durchlaufen. Das Bewusstsein, dass der Mensch manche Dinge nur oberflächlich betrachtet, schärft das Gespür für potentielle Fehlerquellen - beim Gegner und vorbeugend bei einem selbst. Das Studium von Bauernendspielen ist nicht nur aufregend, sondern kann die präzise Analyse in eigentlich „toten Stellungen“, in denen scheinbar nichts mehr los ist, möglich machen, sodass man in einer Wettkampfsituation vorbereitet sein wird.

Engines neigen in Endspielen dazu, eine Remisstellung zu verkennen, indem sie eine Stellungsbewertung weit weg von $|0,3|$ angeben, obwohl diese ausgeglichen ist. Schaltet man mehrere Varianten in seinem Schachprogramm ein und stellt die identische Stellungsbewertung fest, unabhängig was die eine Seite zieht, kann dies ein Indiz für eine eigentlich remisige Stellung sein. Die In-die-Irreführung der Engine kann dahingehend schnell verhindert werden, wenn man sich dieser Tatsache bewusst ist! Anders ist der Sachverhalt, wenn eine Stellung nicht remis ist, aber die Engine dies lange Zeit anzeigt. Es ist durchaus ärgerlich, wenn man sehr tiefe Analysen anstellt, wobei ab einem gewissen Grad eine Engine unausweichlich wird, und durch eigenes anschließendes Herumprobieren feststellt, dass eine Variante plötzlich gar nicht mehr remis zu halten ist von einer Seite. Dagegen halten kann man aber, dass auf diese Art und Weise die menschliche Kreativität nicht zu kurz kommt. Zudem kann sich ein befriedigendes Gefühl einstellen, wenn man den rechenstarken „Über“-Computer mit Zügen füttern muss, bis dieser versteht, dass die Situation völlig anders bewertet werden muss, als dieser zunächst vorgegeben hat.

Letztlich ist es nicht sehr viel anders wie als würde man beim Lesen eines Buchs eine falsche Variante feststellen oder eine Widerlegung einer berühmten Schachpersönlichkeit finden: es stellt sich ein gemischtes Gefühl bestehend aus Ärger und Stolz ein. In welchen Büchern ich während meiner Hausarbeit auf Fehler gestoßen bin, wird im 7. Kapitel ausgeführt.

6. Trainingsexperiment

Am 8. April 2017 hat in Backnang ein Württemberger D1/D2-Kader stattgefunden, bei welchem ich wiederholt A-Trainer Ulrich Haag assistiert habe. Für diese Hausarbeit habe ich ein 1,5 stündiges Trainingsexperiment durchgeführt. Den insgesamt zwölf Spielern mit einer DWZ von 1400 bis knapp über 2100 habe ich vier Endspielstellungen vorgegeben, die sie jeweils in 2er-Teams eine halbe Stunde lang besprechen sollten. Anschließend sind die vier Stellungen teamweise gegen andere 2er-Teams ausgespielt worden. Die Teams sind relativ homogen angesetzt worden, d.h. der Stärkste und Viertstärkste sind ein Team gewesen, haben sich eine halbe Stunde über die Positionen ausgetauscht und im Anschluss gegen ein zweites Team, bestehend aus dem Zweit- und Drittstärksten, gespielt. So sind 3 ungefähr ausgeglichene Teamduelle zustande gekommen, einzig das Spielstärkeniveau ist in jedem Duell unterschiedlich gewesen. Angesetzt ist pro Spieler und Partie 7 Minuten + 7 Sekunden Inkrement pro Zug gewesen. Die Spieler sind angewiesen worden, ausdrücklich nicht auf Zeit zu spielen. Ferner durften sie ihre zuvor angestellten Überlegungen festhalten und ihre Notizen für die Partie einsetzen, falls sie sich nicht mehr so gut an alle Positionen und Details erinnern konnten.

Dies sind die vier ausgespielten Stellungen:

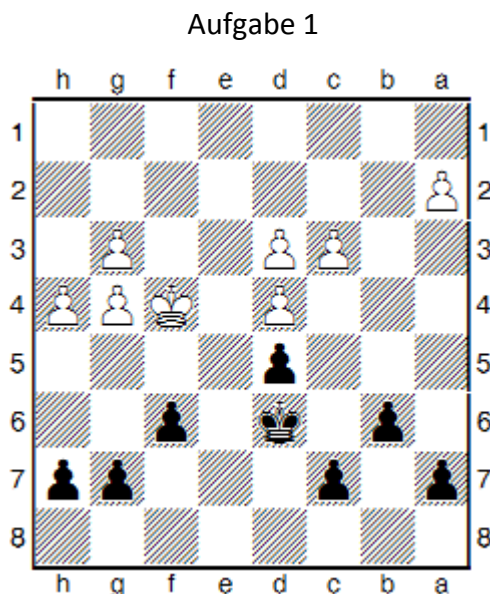


Diagramm 5.1: Ausgangsstellung

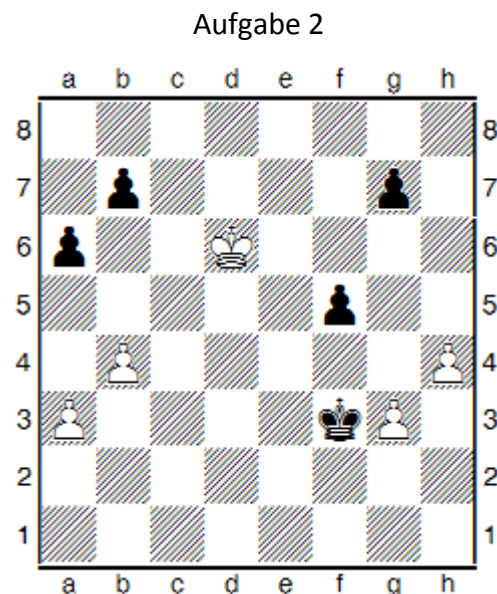


Diagramm 5.2: Ausgangsstellung

Aufgabe 3

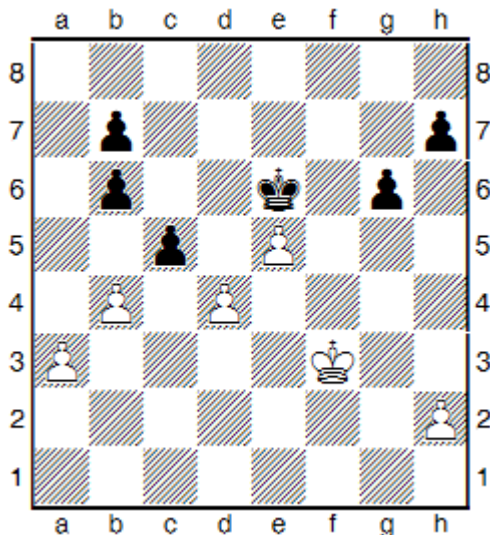


Diagramm 5.3: Ausgangsstellung

Aufgabe 4

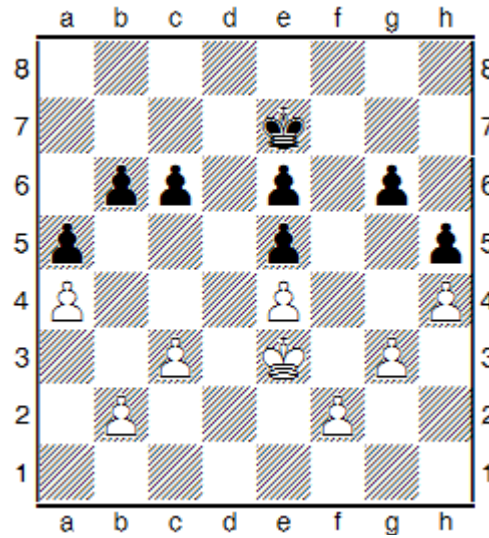


Diagramm 5.4: Ausgangsstellung

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

1. Partie:

- Gleiche Bauernzahl, Weiß hat aber sowohl auf der g- als auch auf der d-Linie jeweils einen Doppelbauern.
- Schwarz hat noch Hebefelder zur Verfügung, während das weiße Gegenspiel, hauptsächlich bestehend aus dem aktiven weißen König eher nicht stattfindet, da Schwarz viele Einbruchmöglichkeiten verhindert.
- Kandidatenzüge sind 1...g6, was dem weißen König das Feld f5 nimmt, 1...b5 (Nimzowitsch-Regel „Kandidat voran!“), mit der Idee, ...c7-c5xd4, ...a7-a5, ...b7-b5, ...a5-a4 nebst ...b4-b3 und Bildung eines Freibauern zu bilden, sowie 1...c5 (Aufrollpunkt 1. Art), mit der analogen Idee wie bei 1...b5, nur dass hier Weiß direkt schlagen muss (2.dxc5+) und Schwarz mit dem König zurückschlägt (2...Kxc5), um 3...d5-d4 folgen zu lassen und erneut mit dem a- und b-Bauernpaar einen Freibauern gegen den vereinsamten weißen a-Bauern zu bilden, während der Weiße am Königsflügel um einiges zu langsam ist.
- Die Stellung ist definitiv gewonnen für Schwarz, 1...b5, 1...g6, 1...c5 sowie 1...Ke6 sind hierfür hinreichend gut.

- Zweimal ist 1...c5 gespielt worden, beide Male hat sich Schwarz durchgesetzt. In einer der 1...c5-Partien änderte sich gleich vier Mal die Stellungsbewertung drastisch.
- Einmal ist 1...Ke6 gespielt worden, Weiß hat auf Zeit gewonnen, doch die Stellungsbewertung hat Schwarz weit vorne gesehen.
- Dreimal ist 1...g6 gespielt worden, Schwarz hat sich dabei mit 2,5 : 0,5 durchgesetzt. In einer 1...g6-Partie änderte sich die Stellungsbewertung zwei Mal drastisch. In einer anderen 1...g6-Partie änderte sich die Stellungsbewertung einmal drastisch und Weiß hat in der Folge das einzige Remis erreicht.
- Insgesamt 7 drastische Fehler in 6 Partien!

2. Partie:

- Beide Könige sind aktiv. Der schwarze spielt zuerst Fuchs im Hühnerstall.
- Weiß muss den anfälligen Königsflügel liquidieren. Aufgrund der Geometrie des Schachbrettes ist das Feld e6 mindestens genauso gut wie e5, um den schwarzen Bauern f5 zu attackieren. Da der König aber in manchen Varianten nach f7 ziehen muss, um den Bauern g7 zu attackieren, ist per Ausschlussprinzip 1.Ke6! der einzig vernünftige Zug.
- Einmal ist 1.Kc7? probiert worden, wonach Schwarz mühelos gewonnen hat.
- Drei Mal ist 1.Ke5? gespielt worden, wonach Weiß zwei Punkte geholt hat, obwohl Schwarz völlig auf Gewinn steht. Nach 1.Ke5? hat sich die Stellungsbewertung in einer Partie einmal und in den anderen beiden Partien jeweils zwei Mal drastisch verändert.
- Zwei Mal ist schließlich 1.Ke6! gespielt worden, Weiß holte hier eineinhalb Zähler und nur in einer Partie ist ein Fehler geschehen, der zu einer drastischen Stellungsveränderung führte.
- Insgesamt 10 drastische Fehler in 6 Partien!

3. Partie:

- Weiß ist in der Ausgangsstellung einer Bauerngabel auf dem *Durchbruchspunkt* c5 ausgesetzt.
- Die einzige Rettung besteht in 1.dxc5 bxc5 2.Kf4, weil der weiße König manchmal die Route Kf4-g5-h6 benötigt und zum zweiten Schwarzes ...g6-g5 (Nimzowitsch-Regel „Kandidat voran!“) verhindert.

- 1.bxc5? ist drei Mal gespielt worden und Weiß holte immerhin einen Zähler. In einer Partie kam es anschließend zu zwei drastischen die Stellungsbewertung ändernden Fehlern, in den anderen beiden Partien geschah jeweils ein drastischer Fehler von Schwarz, sodass beide Partien remis endeten.
- 1.Ke4? ist zwei Mal gespielt worden und Weiß holte immerhin einen halben Zähler. In der einen Partie kam es danach zu drei drastischen Stellungsbewertungsveränderungen, in der anderen Partie gab es diese zwei Mal.
- 1.dxc5! bxc5! Ist einmal gespielt worden, aber nach 2.bxc5? ist die Partie doch sofort für Weiß verloren gegangen.
- Insgesamt 15 drastische Fehler in 6 Partien!

4. Partie:

- Schwarz hat einen Doppelbauer am Königsflügel und er hat eine weniger flexible Bauernformation am Damenflügel als Weiß. Zudem hat Weiß noch ein Reservetempo am Königsflügel (f2-f3).
- Weiß kann den Aufrollpunkt b4 bzw. nach der Sequenz A....b6-b5 B.axb5 cxb5 den Durchbruchpunkt c4 (c3-c4!) benutzen und steht auf Gewinn.
- Drei Mal ist 1.b4! ausprobiert worden, wonach Weiß auf Gewinn steht. Jedoch endeten alle drei Partien remis. In einer Partie gab es fünf die Stellungsbewertung verändernde drastische Fehler, in den anderen beiden Partien jeweils drei Stück.
- Drei Mal ist 1.f3? gespielt worden. Obwohl die Stellung damit ausgeglichen ist, holte Weiß nur einen halben Zähler. Je einmal geschahen ein, zwei bzw. drei drastische die Stellungsbewertung verändernde Fehler.
- Insgesamt 20 drastische Fehler in 6 Partien!

Als Schlussfolgerung des Experiments kann gesagt werden:

- Die Spieler hatten sich für die gemeinsame Analyse der 4. Aufgabe nicht ganz so viel Zeit genommen wie bei den anderen. Die schlechtere Vorbereitung und damit einhergehende tendenzielle Ahnungslosigkeit über die Stellung machte sich mit zwanzig drastischen Fehlern bemerkbar.

- Aufgabe 1 und Aufgabe 4 haben das niedrigere Schwierigkeitsniveau. In Aufgabe 1 profitieren die Schwarzspieler von vielen gewonnenen Varianten, d.h. eine kleine Ungenauigkeit ist nicht sofort ein drastischer Fehler.
- Bei den Aufgaben 2 und 4 machten die Spieler viele Leichtsinnsfehler.
- Aufgabe 3 stellt vermutlich die komplizierteste dar, weil sie einen studienartigen Remisweg impliziert.

7. Fazit

Die Erstellung dieser Arbeit hielt einige Fallstricke bereit. Angefangen von Bezeichnungen wie dem Bodycheck-Verfahren, die in der Literatur unterschiedlich genannt werden, über Bezeichnungen, die im Rahmentrainingsplan überhaupt keine Erwähnung finden, jedoch eine Zuordnung bedürfen, um passende Bauernendspiele für jede Spielstärke zu erstellen, über Varianten in renommierten Büchern, die sich bei näherer Betrachtung als teilweise inkorrekt herausstellten, über Bücher wie „Wir lernen Schach“⁶⁶ & „Richtig und Falsch - praktische Endspielkunde“⁶⁷, die in vielen potentiellen Beispielpartien sehr viele Variantenfehler beherbergen und sich somit für die Hausarbeit als untauglich erwiesen, bis hin zur Beurteilung, welche Bauernendspiele D4-Niveau haben.

Anhand meines Trainingsexperiments kann abgelesen werden, dass leichtere Endspiele nicht automatisch weniger Fehlerquellen bereithalten.

Auf die Idee des Trainingsexperiments bin ich gekommen, weil ich ohnehin regelmäßig für den D1/D2-Kader in Backnang Endspielaufgaben aufbereite. Zu Beginn dieser Hausarbeit über Bauernendspiele habe ich insbesondere in der Megadatenbank 2017 nach Bauernendspielen mit Doppelbauern recherchiert, die der Leitpartie dieser Hausarbeit **Delgado Ramirez - Cuenca Jimenez** (vgl. 4.1 A)) nahe kamen. Als Suchparameter stellte ich eine bestimmte Mindest-Spielstärke und frühestens 1970 ein. Das Suchergebnis war überwältigend und ich begriff rasch, dass die meisten gefundenen Rohlinge keinen Platz in dieser Hausarbeit finden werden. An alle Trainer kann ich jedoch nur betonen, wie einfach man immens viele Beispiele für ein bestimmtes Thema finden kann!

⁶⁶ Born et al. 1971

⁶⁷ Staudte, Richter 2006

Was dem Schachspieler bleibt, ist Üben, Üben, Üben. Wie eine Partie in Kapitel 4.1 zeigte, ist selbst der Weltmeister Magnus Carlsen nicht von Fehlern in diesem Endspieltypus gefeit.

Meine persönlichen Buchempfehlungen zu (Bauern-)Endspielen, die im Literaturverzeichnis aufgeführt sind:

- Silmans Endspielkurs: In 200er Schritten werden Endspiele für insgesamt acht Spielstärkegruppen erklärt. Darüber hinaus liefert der Autor sehr viele extra eingerahmte Tipps.
- 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.
- Mastering Queen and Pawn endings: Das zum Zeitpunkt dieser Hausarbeit im Vorjahr erschienene Buch scheint gerade wegen dem Bauern- und Damenendspielbezug nach Rahmentrainingsplan-Maßstäben wie gemacht für D4-Kaderspieler.
- Verbessern Sie Ihre Technik im Schach: Das Buch liefert etliche praktische Hilfestellungen und ist trotz seiner Zielgruppe > 2000 sehr leicht verdaulich geschrieben.
- 100 endgames you must know: Man muss diese hundert Endspiele nicht zwangsweise auswendig beherrschen, aber zu ihnen sind jede Menge wertvolle Tipps vom Autor angegeben.

8. Anhang

Bezug nehmend zu Diagramm 3.1: Weiß gewinnt studienartig **1.f6! gxf6 2.f3!!** Ein genialer Abwartezug. [Aber ja nicht 2.f4? f5! 3.g5! hxg5! 4.h6 g4! 5.h7 g3! 6.h8D g2! und der eigene Bauer f4 verhindert den weißen Sieg. Auf f3 dürfte der Bauer auch nicht stehen, aber stünde der f4-Bauer auf beispielsweise f6, f2 oder e3 würde Weiß hier gewinnen.]

2...Kg2 [2...Kf2 3.f4! f5 4.g5! hxg5 5.fxg5! und der h-Bauer wandelt sich zuerst um, weil

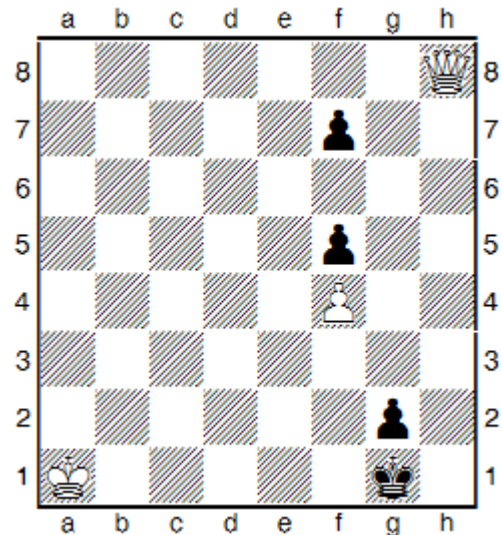


Diagramm 8: Weiß hat nach 6...g2! keinen Sieg.

der schwarze König den eigenen f-Bauern blockieren wird.] **3.f4! f5 4.g5! hxg5 5.h6! gxf4**

[5...g4 bringt jetzt nichts mehr ein: 6.h7! g3

7.h8D! +- und Weiß gewinnt, da Schwarz ein

Tempo im 2. Zug verloren hat.] **6.h7! f3 7.h8D! f2**

Der Rest ist eine Sache der Technik, aber

8.Dg7+!? ist die genaueste Fortsetzung und leitet

einen Tablebase-Sieg in 30 Zügen ein. Die ideale

Variante lautet: **8...Kf3 9.Dc3+!** Alles andere

verliert sogar für Weiß! **9...Kg2 10.Dd2 f4**

Der einzige Gewinnzug! **11...Kh2 12.Df3!?** [Gleich

gut sind auch 12.Dd1!? und 12.Dh5+!?, Hauptsache die Dame setzt sich auf die d1-h5-

Diagonale.] **12...Kg1 13.Dg4+!** Alles andere verliert! **13...Kf1 14.Kb2!?** f5!?

15.Dg5! Der einzige Gewinnzug! **15...Ke1 16.Dh4!** Der einzige Gewinnzug! **16...Ke2 17.Dh2!?** Kf3

18.Dh1+ [oder das gleich gute 18.Dh3+ usw.] **18...Ke2 19.Dg2!?** f3 **20.Dh2!** Alles andere

verliert! **20...Ke1** [oder 20...Ke3 21.De5+ Kd2 22.Dd5+ Ke2 23.Kc3!?

und die Umwandlung auf f1 zur Dame führt zum Damenmatt auf d2 bzw. 21.Kc3!?

und die Umwandlung auf f1 zur Dame führt über Dh2-d2+-d4 zum erstickten Matt.] **21.Kc3!?** Umwandeln auf f1 zur

Dame führt zum sofortigen erstickten Matt auf d2. **21...f1S** [21...Ke2!?

22.Kd4 f4 23.Kc3!?

schöne Abwartezüge. 23...Ke1 24.Dxf4 und erneut ist die Umwandlung wegen Matt auf

d2 verhindert. 24...Ke2 25.De4+ Kf1 (25...Kd1?! 26.De3!?

f1S 27.Df2 mit Matt im nächsten auf d2!) 26.Kd3!?

Kg1 27.Dg4+ Kh2 28.Dxf3+- und Weiß gewinnt trotz des schwarzen

f-Bauern, weil der weiße König in der Gewinnzone⁶⁸ ist.] **22.Dh3!?** [oder 22.Dh5!?

oder 22.Df4!?

oder 22.De5!?

usw.] **22...Kf2 23.Dxf5 Kg2 24.Kd3 f2 25.Dd5+ Kg3 26.Ke2 Sh2**

27.De5+ Kh3 28.De3+ Kh4 29.Dxf2+ +- und Matt in acht Zügen.

⁶⁸ Vgl. de la Villa 2015, Ending 18 Queen vs. 7th-rank bishop's pawn, S. 62 ff

9. Abbildungsverzeichnis

- Titelbild: Logo des DSB auf https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Deutscher_Schachbund_Logo.svg (Zugriff: 26.04.2017 0.09 MEZ).
- Diagramm 2: Gries, J. (2016): Die Großmeisterkurve der Männer, S. 12.
- Diagramm 3.1: Bauerndurchbruch. Eigene Darstellung und Varianten.
- Diagramm 3.2: Bauerngabel. Eigene Darstellung.
- Diagramm 3.3: Das Eishockey-Verfahren. In: Awerbach, Y. et al 1998: Die Russen lehren Schach, S. 145.
- Diagramm 3.4: Triangulation. In: Silman, J. 2008: Silmans Endspielkurs, S. 172ff.
- Diagramm 3.5: Hauptlinie. In: Müller, K., Pajeken, W. 2008: Schachendspiele in der Praxis, S. 52f.
- Diagramm 3.6: Korrespondierende Felder. In: Müller, K., Lamprecht, F. 2003: Grundlagen der Schachendspiele, S. 56.
- Diagramm 3.7: Opposition. Eigene Darstellung.
- Diagramm 3.8: Pattzuflucht. In: Dworetzki, M. 2010: Die Endspieluniversität, Aufgabe 51, Nr. 177 auf Joachim Gries Stick.
- Diagramm 3.9: Bähorsche Regel. In: Müller, K., Lamprecht, F. 2003: Grundlagen der Schachendspiele, S. 38.
- Diagramm 3.10: Reservetempo. In: Awerbach, Y. (1987): Erfolg im Endspiel, S. 71.
- Diagramm 3.11: reziproker *Zugzwang*. Eigene Darstellung.
- Diagramme 4.1 bis Diagramme 4.20: Eigene Darstellung.
- Diagramm 4.21: Queen Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 14.
- Diagramm 4.22: Queen Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 17.
- Diagramm 4.23: Queen Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 17.
- Diagramm 4.24: Vgl. Three or More Piece Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 201.
- Diagramm 4.25: Bishop Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 71.

- Diagramm 4.26: Eigene Darstellung.
- Diagramm 4.27: Queen Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 20.
- Diagramm 4.28: Knight Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 91.
- Diagramm 4.29: Knight Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 91.
- Diagramm 4.30: Rook Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 44.
- Diagramm 4.31: Bishop versus Knight Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 121.
- Diagramm 4.32: Bishop Endings. In: Benjamin, J. 2015: Liquidation on the chess board, S. 75.
- Diagramm 5.1: Eigene Darstellung. Aus: **Pritchett ½ - ½ Torre, 1970**, nach dem 35. Zug von Weiß.
- Diagramm 5.2: Eigene Darstellung. Aus: **Beyen 0 - 1 Rodriguez, 1970**, nach dem 44. Zug von Schwarz.
- Diagramm 5.3: Eigene Darstellung. Aus: **Czerniak 0 - 1 Andersson, 1971**, nach dem 36. Zug von Weiß.
- Diagramm 5.4: Eigene Darstellung. Aus: **Liebert 1 - 0 Onat, 1972**, nach dem 39. Zug von Schwarz.
- Diagramm 8: Eigene Darstellung.

10. Literatur- und Softwareverzeichnis

- Averbach, Y. (1987): Erfolg im Endspiel. Berlin.
- Averbach, Y. (1998): Das Eishockey-Verfahren. In: Averbach, Y. et al 1998: Die Russen lehren Schach, S. 141-146. Hombrechtikon/Zürich.
- Balogh, C., Mikhalchishin, A. (2016): Mastering Queen and Pawn endgames. Niepolomice.
- Bastian, H. (2014): Beiträge zur Schachdidaktik 100. In: Jugendschach 12/2014, S. 18ff.

- Bastian, H. (2015): Beiträge zur Schachdidaktik 101. In: Jugendschach 01/2015, S. 16ff.
- 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).
- Dworetzki, M. (2005): Geheimnisse gezielten Schachtrainings, 4. verbesserte Auflage. Hombrechtikon/Zürich.
- Dworetzki, M. (2010): Die Endspieluniversität. 4. verbesserte Auflage. Weißenhorn.
- Friedstein, G. (1998): Die Festung. In: Averbach, Y. et al 1998: Die Russen lehren Schach, S. 147-154.
- Golf, E. (2017): Schachlexikon http://www.schwachspieler.de/frameset_lexikon.htm (Zugriff: 26.04.2017, 17.21 MEZ).
- Kaba, N. (2017): „Hikaru Nakamura Vs Magnus Carlsen! Blunder King+Pawn Endgame ! BLITZ Your Next Move Grand“, <https://www.youtube.com/watch?v=m2iQoCYDAj8> (Zugriff: 27.04.2017, 1.21 MEZ)
- Kommission Leistungssport (2015): Konzeption zur Leistungssportförderung im Deutschen Schachbund. 8. verbesserte Auflage. Hannover http://www.schachbund.de/leistungssport.html?file=files/dsb/leistungssport/Konzeption_LS_Stand_20151220.pdf (Zugriff: 24.04.2017, 10.38 MEZ).
- Lindörfer, K. (1981): Großes Schachlexikon. München.
- Müller, K., Lamprecht, F. (2003): Grundlagen der Schachendspiele. London.
- Müller, K., Pajeken, W. (2009): Schachendspiele in der Praxis. London.
- Rieger, M. (2014): Die neuen Syzygy-Tablebases, <http://www.schachwelt.de/BLOG/blog/dieneuensyzygytablebases> (Zugriff: 24.04.2017, 10.40 MEZ).
- Rosen, B. (2001): Fit im Endspiel. 2. verbesserte Auflage. Frechen u.a.
- Silman, J. (2008): Silmans Endspielkurs. Alkmaar
- Teschner, R. (2009): Schach in 40 Stunden. 6. Verbesserte Auflage. Oetwil a. S./Zürich
- de la Villa, J. (2015): 100 endgames you must know. 4. verbesserte Auflage. Alkmaar.
- Wesselowski, S. (1998): Das wandernde Quadrat. In: Averbach, Y. et al 1998: Die Russen lehren Schach, S. 155-162.

11. 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 27.04.2017

Philipp Müller