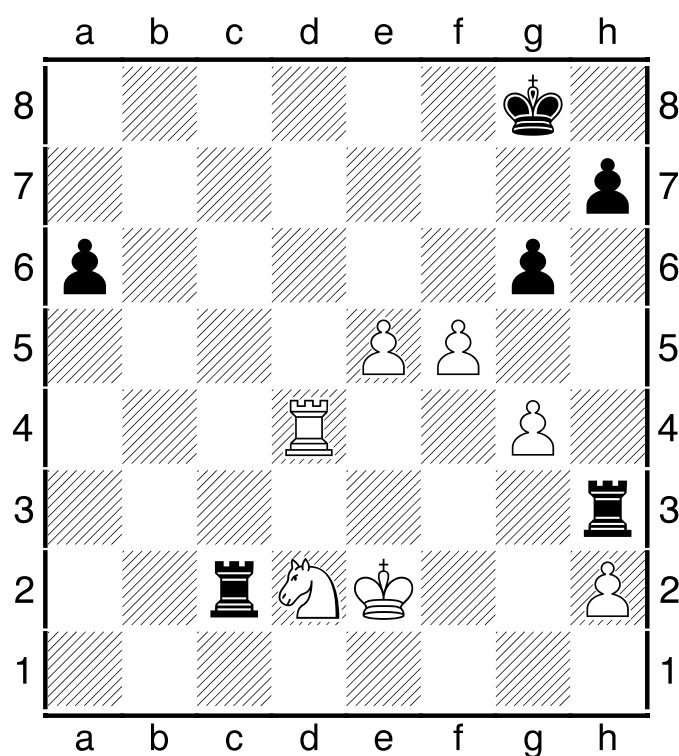

Thomas Kuckelkorn
No turning back -
Abwicklung ins Bauernendspiel



De Beaufort - Philidor
London 1788

Schwarz am Zug

Hausarbeit im Rahmen der B-Trainer Ausbildung des Hamburger
Schachverbandes 2017

Gliederung

1. Einordnung des Themas in die schachliche Ausbildung

1.1 Bedeutung in der Wettkampf-Praxis

1.2 In der Trainingspraxis

1.2.1. Übergang ins Bauernendspiel als Endspiel-Appetizer

1.2.2. Arbeit mit Themen, Mustern und konkurrierenden Mustern

1.2.3. Übergang ins Bauernendspiel als Rechenttraining

1.2.4. Aufbau der Analysefähigkeiten

1.2.5. Skalierbarkeit des Themas nach Zielgruppe

1.3 Bücher und Trainingsmaterial

2. Stundenkonzept der Lehrprobe

2.1 Zielgruppe

2.2 Stundenraster

2.3 Begrüßung und Vorstellung des Themas

2.4 Stellungsbesichtigung

2.5 Lösungen und Erwartungshorizont

2.6 Besprechung der Stellungen ohne Joker

2.7 Joker Stellungen

2.8 Zusammenfassung und Anreißen der Stellungen für die heimische Analysearbeit

2.9 Faustregeln

3. Material und Ausrüstung

4. Literatur und Hilfsmittel

Erklärung

1. Einordnung des Themas in die schachliche Ausbildung

1.1 Bedeutung in der Wettkampf-Praxis

Seit große Schachdatenbanken statistische Auswertungen der Wettkampfpraxis ermöglichen, ist es möglich, nach der Häufigkeit des Vorkommens eines Themas zu fragen und diese ins Verhältnis zum Trainingsaufwand zu setzen. So ergibt sich für das Thema Bauernendspiel bei einer Abfrage meiner Megabase 2017 mit derzeit 7,07 Millionen Partien: 253.869 Partien mündeten in ein Bauernendspiel, d.h. 3,5%. Ein Wert, der zunächst recht bescheiden erscheint.

Im Vorwort zu dem modernen Endspiel-Klassiker „Secrets of Pawn Endings“ von Karsten Müller und Frank Lamprecht, fügt John Nunn einen entscheidenden Aspekt hinzu: „Even in cases where king and pawn ending does not actually arise, the possibility of one often has profound influence on the play. (...) The question is whether it is better to exchange or to avoid the exchange. The subject of liquidation is an important one in over-the-board play, and the authors quite rightly devote a whole chapter on it, (...)“.

Der obigen Statistik dürfen also eine unbekannte (vermutlich aber recht hohe) Anzahl von Situationen hinzugefügt werden, in denen die Frage, ob man ins Bauernendspiel übergeht oder nicht, Partie entscheidende Bedeutung hat. Rettet der Übergang den halben Punkt, macht der den Sieg klar oder kann man danach alle Hoffnung auf Remis oder Gewinn begraben? Wie es der Barmbeker Schachfreund Rolf Sander bei einer Trainingsstunde zum Thema Bauernendspiel formulierte: „Das ist Wissen, das tatsächlich halbe und ganze Punkte gewinnt.“

Die Entscheidung, in ein Bauernendspiel zu gehen, bedeutet also eine sehr weitreichende Festlegung für den Spieler. „(...) you can never relax on the pawn ending, for there is no turning back“ - es führt kein Weg zurück, schreibt Joel Benjamin in seinem Buch „Liquidation on the Chessboard“ (S.146).

Im Bauernendspiel ist das Ergebnis determiniert, auch wenn es zuweilen tiefer Analysen bedarf und alle verfügbaren elektronischen Helfer zu Rate gezogen werden müssen wie zum Beispiel in den Analysen zur Partie Shirov – Timman, Wijk aan Zee 1996 wie unter 2.8 ausführlich besprochen.

Mit Blick auf die Remis-Quote fördert die Statistik weitere interessante Einblicke zutage. Zunächst zeigt sich, dass die Remisquote in Bauernendspielen mit 23.4% niedriger liegt als in der Gesamtheit der Partien (28.9%).

Remisquoten korrelieren mit der Spielstärke bei gleichen Level der beteiligten Spieler. Je höher die Spielstärke der beiden Partner, desto höher die Remisquote. Das ist zunächst nicht mehr als eine Binsenweisheit. Bei der Betrachtung von Turm-Endspielen und aus Turmendspielen resultierenden Bauernendspielen zeigt sich, über alle Spielstärken hinweg ein und derselbe Effekt: Bauernendspiele werden häufiger entschieden als zugrundeliegende Turm-Endspiele.

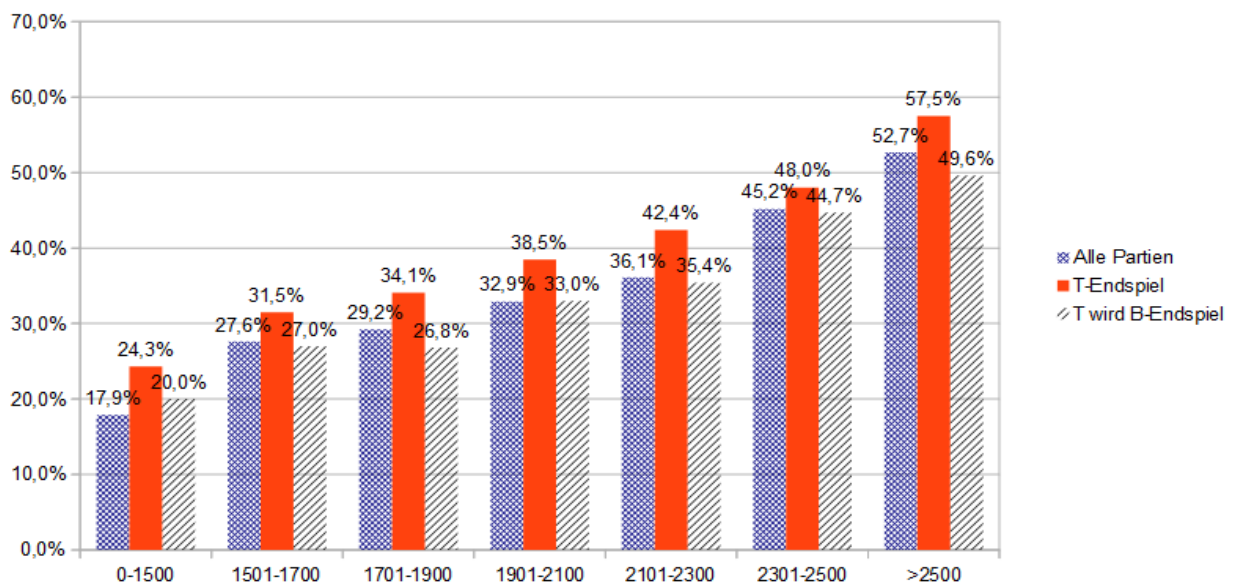


Abbildung 1: Remis-Quote Turm-Endspiele und resultierende Bauernendspiele nach Spielstärke-Gruppen

Das stärkt das Argument von Benjamin und Nunn: Wer ins Bauernendspiel übergeht, sollte wissen, was er tut.

Joel Benjamin schreibt in „Liquidation on the Chess Board“: „Pawn endings do not arise out of nowhere; we know of course that every pawn ending started out as an endgame with more pieces on the board.“ (S.10). Betrachtet man die Remis-Quoten von Figurenendspielen und hält sie gegen die Remisquote von Bauernendspielen so zeigt sich folgende Bild:

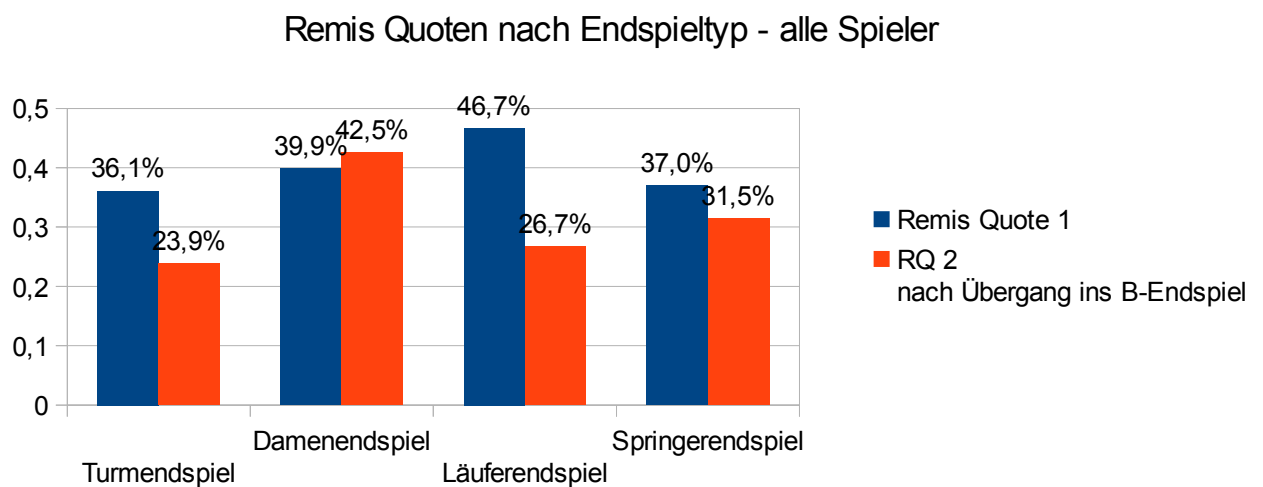


Abbildung 2: Remisquote vor und nach Übergang ins Bauernendspiel – alle Spieler

Die Remis-Quote 1 stellt die unentschiedenen Partien eines Endspieltyps dar. Remis-Quote 2 besagt, wieviele der Endspiele, die in ein Bauernendspiel übergangen unentschieden endeten. Betrachtet wurden nur Endspiele mit jeweils einer Leichtfigur und Bauernanzahl von 1-6 auf jeder Seite.

In Turm- und Läuferendspielen liegt die Quote der entschiedenen Partien deutlich über den zugrundeliegenden Figurenendspielen. In Springerendspielen fällt der Unterschied moderater aus. Hier mag einem Botvinniks Ausspruch einfallen: „Springerendspiele sind wie Bauernendspiele.“

Turmendspiele sind keineswegs so remislich wie ihr Ruf, aber Bauernendspiele, die aus Turmendspielen entstehen, werden noch wesentlich häufiger entschieden.

Ich vermute dahinter zwei Effekte: a. Die Abwicklung wird vom Sieger als klarste Möglichkeit erkannt und genutzt, b. Dem Verteidiger unterlaufen bei Beurteilung und Behandlung der Bauernendspiele mehr Fehler.

Die Damenendspiele sind der Ausreißer in dieser Darstellung. Ein Erklärung könnte darin liegen, das im Amateurbereich die Fehlerquote bei Damenendspielen höher liegt als bei einem dann erreichten Bauernendspielen.

Dies scheint allerdings nur für den Durchschnitt aller Spieler zu gelten. Betrachtet man nur Spieler mit Elo >2300 so ergibt sich folgendes Bild:

Remis Quoten nach Endspieltyp Spieler > 2300

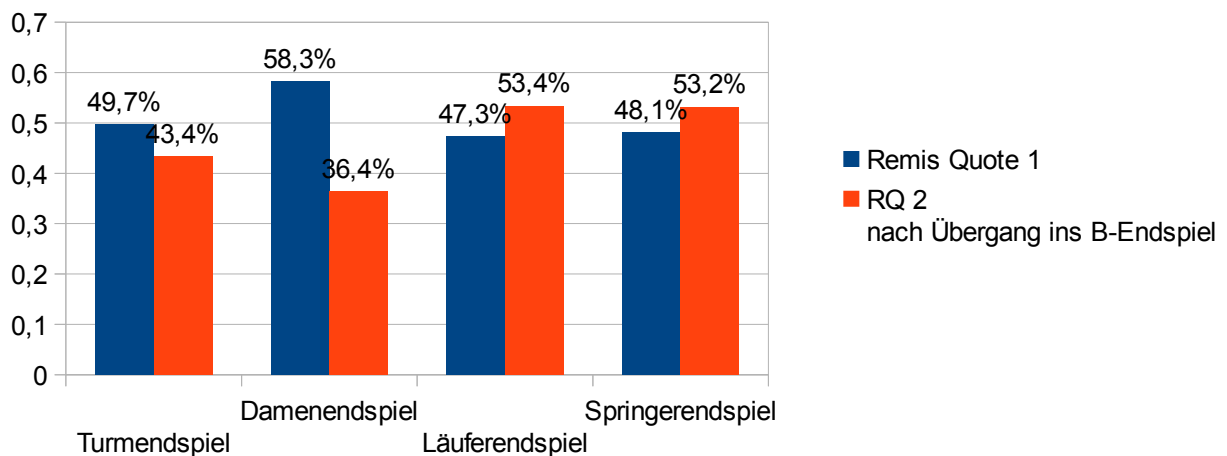


Abbildung 3: Remisquote vor und nach Übergang ins Bauernendspiel – Spieler ELO >2300

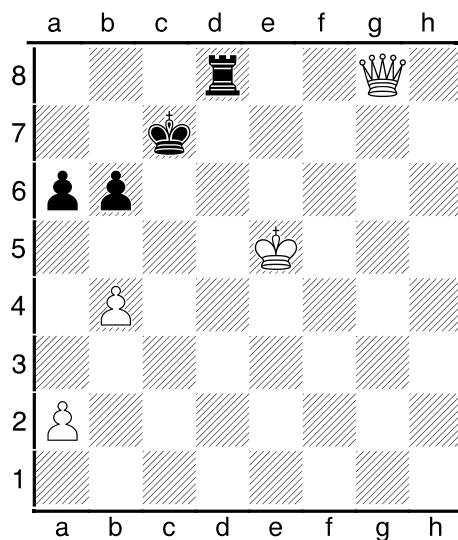
Hier sind die unterschiedlichen Tendenzen von Leicht- und Schwerfigurenendspielen bemerkenswert. Der Übergang aus Leichtfigurenendspielen ins reine Bauernendspiel wirkt bei höherer Spielstärke „stabilisierend“, interpretierbar als ein Mittel der Verteidigung.

In Schwerfigurenendspielen - kann man analog interpretieren - ist der Übergang ins Bauernendspiel ein Mittel des Angreifers. Der Übergang wird erst forciert, wenn das resultierenden Bauernendspiel als gewonnen erkannt wird.

In der Wettkampf-Praxis entstehen Bauernendspiele aus anderen Endspielarten oder durch Generalabtausch in einer Mittelspielstellung. Der Chancenvergleich mit oder ohne Abtausch zählt ganz sicher zu jenen Fähigkeiten, die Unterschiede in der Spielstärke ausmachen. Oder anders ausgedrückt: Wer mehr Erfolg will, muss die Bauernendspiele gegen die zugrunde liegenden Figurenendspiele abwägen können.

Die Entscheidung, ein Figurenpaar oder mehrere abzutauschen, darf nur getroffen werden, wenn der Ausgang des Bauernendspiels korrekt berechnet oder vorhergesehen wird. Bei Unsicherheit kann die Devise nur lauten: Geduld und Hände weg vom Abtausch. Entsprechendes gilt für Entscheidungen unter Zeitnot.

Müller/Lamprecht zitieren ein eindrucksvolles Beispiel (Secrets, S.241, auch aufgenommen von J.Benjamim. S. 217):



Pirrot,D. - Gabriel,C.
Bad Wörishofen 1996. Weiß am Zug

In dieser gewonnenen Stellung sah weiß 60.Zug sah eine „Abkürzung“ zum Gewinn: 60.Dxd8+ Kxd8 61.Kd6 musste aber einsehen, dass nach 62. ...b5 62.Kc6 a5! Der Gewinn sich in Luft aufgelöst hatte. ½–½. Der Gewinn ließ sich natürlich auf mehreren Wegen erzielen, z.B. 60. Dc4+ Kb7 61. a4 Tc8 62. Dxc8 Kc8 63. Kd6 mit Übergang in ein diesmal gewonnenes Endspiel wie von Müller/Lamprecht angegeben oder das geduldige 60.Df7+ Td7 61.De6 Tg7 62.Dc4+ Kb7 63.De4+ Kc7 64.Ke6 Td7 65.Dc4+ das eine Festung verhindert und demnächst die Bauern einsammelt.

1.2 In der Trainingspraxis

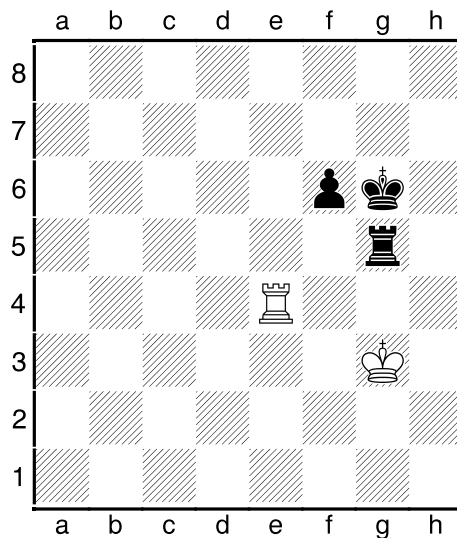
Es gibt vielleicht keinen Bereich im Schachtraining, wo gute Ratschläge des Trainers und deren Akzeptanz durch die Spieler so divergieren wie beim Endspieltraining. Dass der Erwerb von theoretischen Kenntnissen und und praktischen Fähigkeiten im Endspiel essentiell für die schachliche Entwicklung ist, ist eine von Trainern so gern wiederholte wie von Schülern ignorierte Weisheit.

Capablanca behandelt in seinem Lehrbuch „Chess fundamentals“ von 1920 gleich nach den elementaren Mattbildern die Endspielthemen. Im gesamten Buch taucht der Begriff „Ending“ doppelt so häufig wie „Opening“. Auch in seinen Partie-Bespielen dominieren die Endspielthemen.

In der klassischen russischen Schachschule war eine frühzeitige und vertiefte Ausbildung im Endspiel selbstverständlich. Ich erinnere ein geflügeltes Wort unter russischen Großmeistern nach dem Fall der Mauer wie es im Magazin Schach kolportiert wurde: „Westliche Amateure spielen die Eröffnung wie Großmeister, das Mittelspiel wie Meister, das Endspiel wie Anfänger“.

1.2.1 Übergang ins Bauernendspiel als Endspiel-Appetizer

In der Trainingspraxis ist das Endspiel und speziell das Bauernendspiel ein ungeliebtes Thema. Es gilt als dröge, determiniert und trotzdem anstrengend. Hier ist die Arbeit mit Beispielen, die von Abtausch-Operationen ausgehen, nach meiner Erfahrung von hohem pädagogischen Nutzen. Ein einfaches Beispiel:



Trainingsstellung

Trainingsfrage: Kann Weiß mit 1. Tg4 das Remis erzwingen?

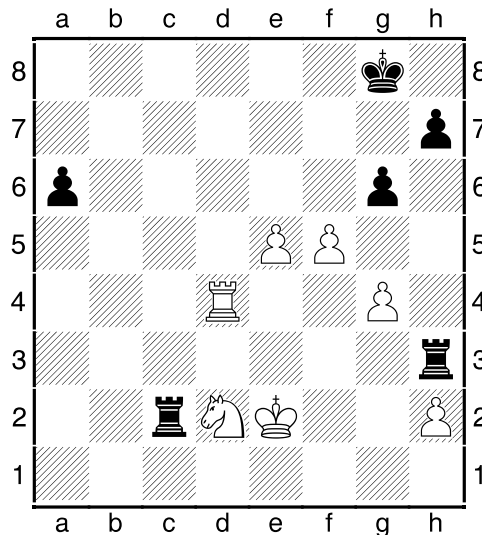
1.Tg4?? Kf5 2.Txg5+ Kxg5! 3.Kf3 Kf5 0–1 entnommen aus Benjamin, Liquidation, S.54.

Diesen 5-Steiner habe ich in einer Gruppe von Spielern mit DWZ 1200-1500 eingesetzt. Ergänzend habe ich die Gegenfrage gestellt, ob das Turmendspiel remis, leicht remis oder gar verloren ist. Am Ende der über 20 minütigen Besprechung der Stellung und einiger Hilfsstellungen waren – bei hohem Unterhaltungswert - sowohl Grundelemente des Bauern- als auch des Turmendspiels aufgefrischt oder erstmals erklärt.

Die Fragestellung „Übergang ins Bauernendspiel – ja oder nein“ wirkt nach meiner Erfahrung unabhängig von der Spielstärke als Appetizer oder sogar als Einstiegsdroge, um sich für Fragen des Bauernendspiels zu begeistern.

1.2.2 Arbeit mit Themen, Mustern und konkurrierenden Mustern

Im oben genannten Beispiel entdeckte die Trainingsgruppe das Thema Opposition für sich neu. Auch die Stellung auf dem Titelbild dieser Arbeit de Beaufrevoir – Philidor habe ich in der genannten Trainingsgruppe eingesetzt. Das Beispiel eignet sich gut, um zwei konkurrierende Motive gegeneinander abzuwägen und zu diskutieren: „Entfernte Freibauern“ gegen „verbundene Freibauern“.



De Beaufrevoir – Philidor, F.

London 1788

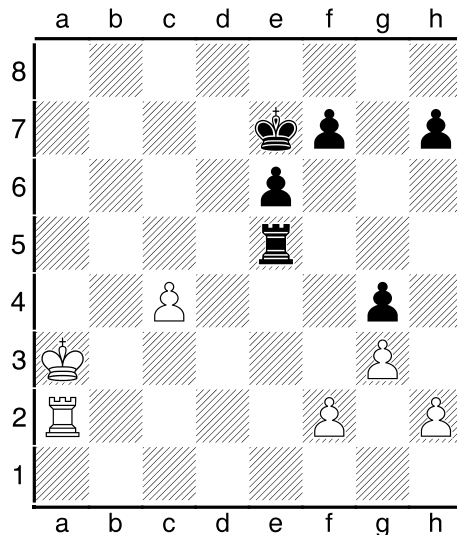
Schwarz am Zug

Wie in der Partie gespielt ist der schwarze Gewinn ist am einfachsten zu realisieren mit 32. ... Txh2+ 33. Kd1 Tcxd2+! 34. Txd2 Txd2+ 35. Kxd2 gxf5 36. gxf5 h5 und Weiß sah nach den weiteren Zügen 37. e6 a5 38. Kd3 a4 39. Ke4 a3 ein, dass die beiden entfernten Freibauern den verbundenen überlegen waren. Das Beispiel ist auch deswegen attraktiv, weil es die früheste mir bekannte Abwicklung in ein gewonnenes Bauernendspiel ist und das Motiv dabei keineswegs trivial. Der a- und h-Bauer bilden hier das sogenannte Wandernde Quadrat oder Gemeinsame Quadrat: bei zwei unverbundenen Freibauern, deren gemeinsames Quadrat die Grundreihe erreicht oder überragt, läuft einer der Freibauern ohne Unterstützung des eigenen Königs zur Dame. (vgl. Averbach, Lehrbuch, S.79, Müller/Lamprecht, S.114f. oder Rosen, Fit im Endspiel, S.24) Im Philidor-Beispiel tritt der Extremfall von zwei Randfreibauern auf und ist als plakatives Beispiel sehr geeignet.

Die Auswahl der Trainingsbeispiele sollte sich immer wieder an wesentlichen Grundmotiven von Bauernendspielen orientieren: Opposition, Quadrat, Gemeinsames Quadrat/Wanderndes Quadrat, Zugzwang, Reservetempo, Raumvorteil, Aktiver König, Entfernter Freibauer, Gedeckter Freibauer, Verbundene Freibauern, Dreiecksmanöver, Bodycheck, Wettrennen, Durchbruch, Sprengung, Blockade, Festung, Patt.

Am attraktivsten in der Trainingsarbeit sind dabei Beispiele, in denen beide Seiten über Ressourcen verfügen. Das muss nicht in komplexe Beispiele münden – wie das Philidorbeispiel oben zeigt.

Es ist im Gegenteil sogar einfacher für einen Trainer komplexes Material zu finden, wie die folgende Stellung Cruz Estrada – Seirawan. Hier sind die konkurrierende Motive "Durchbruch" versus "Entfernter Freibauer" bzw. "Gemeinsames Quadrat". In der Ausgangstellung sind einige Verzweigungen über 20 bis 24 Halbzüge zu berechnen bzw. zu absolvieren.



Cruz Estrada, F. – Seirawan, Y.

Moskau 1994, Schwarz am Zug

Trainingsfrage: Soll Schwarz mit Ta5+ ins Bauernendspiel übergehen?

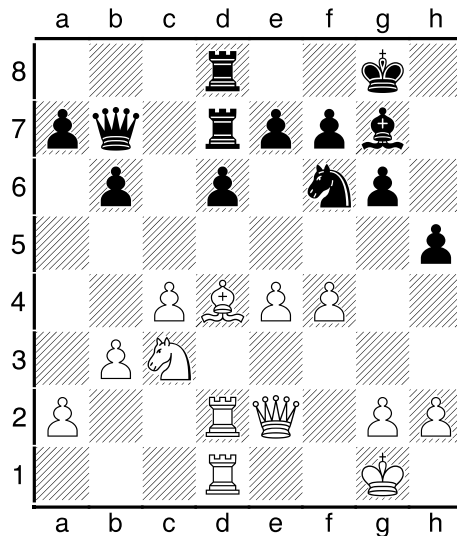
Der Turmtausch führt tatsächlich zu einem Gewinn für Schwarz. Erkennen muss der Trainierende allerdings, dass hier ein Bauerndurchbruch möglich ist und schließlich korrekt berechnen, dass der schwarze König passiv bleibt und der Freibauer gehalten wird.

48...Ta5+!! 49.Kb3 Txa2 50.Kxa2 Kd6 51.Kb3 Kc5 52.Kc3 e5 53.Kd3 f5 54.Kc3 e4 ein wichtiges Element, dem König das Feld d3 zu nehmen. **55.Kb3** [55.Kd2 Kxc4 56.Ke3 Kd5 57.Kf4 Ke6 58.Kg5 Ke5 59.Kh5 f4 60.Kxg4 f3 61.h4 h5+ 62.Kxh5 e3→] **55...h6! 56.Kc3 h5 57.Kb3** [57.Kd2 Kxc4 58.Ke3 Kc3 59.Kf4 Kd3 60.Kxf5 Ke2 61.Kxe4 Kxf2 62.Kf4 Kg2→] **57...f4! 58.gxf4 e3 59.fxe3 h4 60.f5 Kd6!** [60...g3? 61.hxg3 hxg3 62.f6 Kd6 63.c5+ Ke6 64.c6=] **61.Kb4 Ke5! 0–1**

1.2.3 Übergang ins Bauernendspiel als Rechentraining

Abwicklungen sind dankbares Material für ein Rechentraining. Geradlinige Zugfolgen können für DWZ schwächere Gruppen eingesetzt werden. Die Komplexität wird gesteigert durch die Anzahl der Verzweigungen, die Länge der Varianten, zu beachtende Zwischenzüge und die Abwägung verschiedener Endstellungen gegeneinander. Gerade wenn nach einer Abwicklung ein entstehendes Bauernendspiel zu bewerten ist, spielen Feinheiten eine große Rolle.

Im folgenden Beispiel ist nach dem 18. schwarzen Zug eine Abwicklung zu berechnen, die nach dem 29. Zug ein gewonnenes Bauernendspiel auf das Brett stellt. Trainingssetting bei Spielern von 1800 – 2000 kann sein: alle Teilnehmer rechnen für sich am Brett und schreiben ihre Zugfolge auf. Im zweiten Schritt bauen alle die Endstellung ihrer Hauptvariante am Brett auf, ohne die Variante am Brett auszuführen. Dann wird ermittelt, ob die Stellung korrekt zustande gekommen ist. Im letzten Schritt wird paarweise die gemeinsame beste Lösung ermittelt, anschließend in der Gruppe gezeigt und mit dem Partieverlauf verglichen.

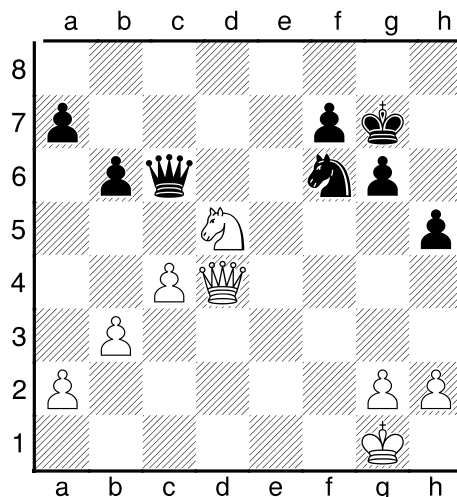


Banvankumar – Anant

Tamil Nadu 2014 (nach Benjamin, S. 210)

Trainingsfrage: 18. ... e5 führt in ein verlorenes Endspiel. Wie?

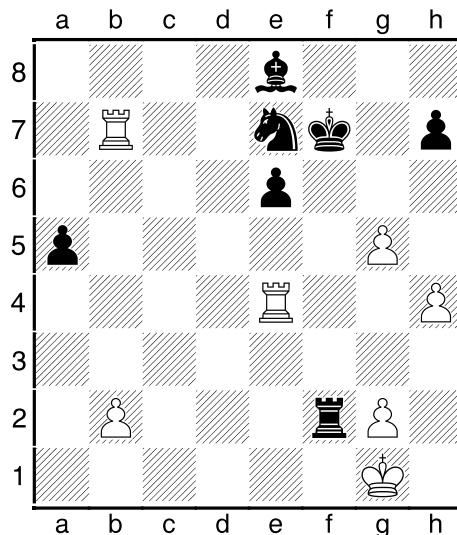
Der erste Teil der Kalkulation 18...e5? 19.fxe5 dxe5 20.Lxe5 Txd2 21.Txd2 Txd2 22.Dxd2 Sxe4 wird in der Regel schnell und gut bewältigt werden. Das Intermezzo mit Abtausch 23.Dd8+ Kh7 24.Lxg7 Kxg7 25.Dd4+ Sf6 26.Sd5 Dc6 und entscheidender Fesselung auf f6 wird häufig erst im zweiten Schritt gesehen werden.



An diesem Punkt wird in der Regel die weiße Gewinnidee erkannt, die in der Aktivierung des Königs besteht, die wiederum durch die Ewigkeitsfesselung des schwarzen Springers ermöglicht ist. Der daraus entstehenden Raumvorteil und dem schnelleren Vordringen des c-Bauern ist die Gewinnidee des Bauernendspiels. 27.Kf2! De6 28.Sxf6 Dxf6+ 29.Ke3! Dxd4+ 30.Kxd4 Kf6 31.Kd5 (Bodycheck) h4 [31...Ke7 32.g3 Kd7 33.b4 a5 34.a3 f6 35.c5 bxc5 36.bxa5 entfernter Freibauer] 32.Kd6 Kg5 33.b4 f5 34.Ke5 Kg4 35.c5 und Gewinn.

1.2.4 Aufbau der Analysefähigkeiten

Der Übergang ins Bauernendspiel und das Bauernendspiel selbst sind geeignet, die Analysefreudigkeit anzustacheln. Je nach Stellung bieten sich zwei Arbeitsformen an: Analyse von Alternativen oder die retrograde Analyse. Je ein Beispiel, entnommen aus einem Lehrvideo von Benjamin Finegold (<https://www.youtube.com/watch?v=kjndKRziZe0>):



Finegold, B. – Vogt, L.

Dortmund 1990. Schwarz am Zug.

Trainingsfrage 1 : Wie lauten die Varianten nach 37. ... Tf5, 37. ... Tc2 oder 37. ... Tgx2. Was soll Schwarz spielen?

- A. 37...Tc2? 38.Tf4+ Kg8 39.Txe7 Lg6 40.g4 Tc8 41.h5 Lc2 42.Txe6+- verliert einfach und schnell.
 - B. 37...Tf5 38.g4 Lc6 39.Txe6 Lxb7 40.gxf5 Lc8 41.Tf6+ Kg8 42.Tb6 Lxf5 43.Ta6 Kf7 44.Txa5±]
 - C. 37...Tgx2+?! Wurde in der Partie gespielt 38.Kxg2 Lc6 39.Txe7+ Kxe7 40.Kf3
- Damit ist klar, dass die relativ beste Option für Schwarz in Tf5 bestand.

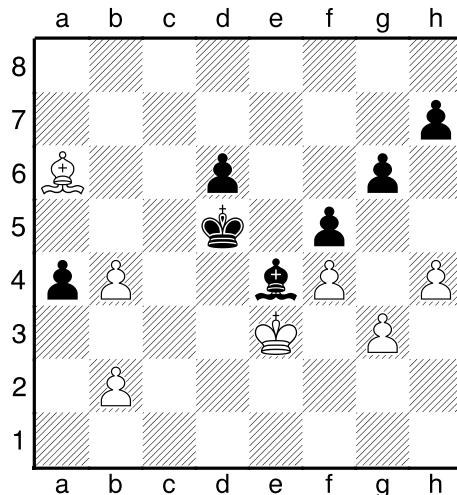
Trainingsfrage 2: Schwarz gab nach 40. ...Lxe4 auf. Besser war Kf7. Wie geht die Partie aus?

40...Kf7 41.h5! der einzige Gewinnzug

(41.Kf4? Lxe4 42.Kxe4 Kg6 43.Ke5 Kh5 44.Kxe6 Kxh4 45.Kf5 (45.Kf6?? Kh5 46.Kf5 a4! 47.Kf4 Kh4 48.Kf5 Kg3 49.Kf6 Kf4 50.Kg7 Kxg5 51.Kxh7+-) 45...a4 (45...Kg3 46.g6 hxg6+ 47.Kxg6) 46.Kf4 (46.g6 hxg6+ 47.Kxg6 Kg4 48.Kf6 Kf4 49.Ke6 Ke4 50.Kd6 Kd4 51.Kc6 Kc4 52.Kb6 Kb4 53.Ka6 Kb3 54.Kb5 Kxb2 55.Kxa4=) 46...Kh3 47.Kf3 Kh2 48.Kf2 Kh3 49.Kf3=)

41...e5 42.Ke3 Lxe4 43.Kxe4 Ke6 44.g6 hxg6 45.hxg6 Kf6 46.b3 (46.g7) 46...Kxg6 47.Kxe5 Kf7 48.Kd5 Ke7 49.Kc6! Kd8 50.Kb5 a4 51.Kxa4 Kc7 52.Ka5 Kb7 53.Kb5 Kb8 54.Kb6+- 1-0

Das alternative Trainingssetting setzt auf die Fragestellung „Findet die Fehler!“. Gerade in Beispielen, in denen Fehler den Ausgang der Partie mehrfach beeinflussten, bietet sich die retrograde Analyse als Arbeitsform an: ausgehend von der Endstellung wird rückwärts analysiert, welche Züge wodurch hätten ersetzt werden müssen.



Finogold, B. - Ardaman, M., Philadelphia 1999

Analyseaufgabe: Wo stecken die Fehler nach Lxe4?

Gestartet wird vom letzten Zug in der Partie. Im Trainingssetting wird die Partie ab dem 44. Zug am Beamer langsam vorgeführt, ohne dass der Trainer die Züge kommentiert. Trainingsgruppe schreibt die Züge mit.

Die Trainingsfrage lautet: Welche Partie beeinflussende Fehler enthält die Partie nach Zug 45. Lxe4?

44.Lb7+ Kc4 45.Lxe4 fxe4 46.g4 d5 47.f5 a3 48.bxa3 d4+ 49.Ke2 d3+ 50.Kd1 e3 51.f6 d2 52.Kc2! 1–0

Die Analyse sollte folgende Fehler herausarbeiten:

a. 51...d2?? [51...Kc3 52.f7 e2+ 53.Ke1 Kc2 54.f8D d2+ 55.Kxe2 d1D+ 56.Ke3 Dd3+ 57.Kf2±]

52.Kc2! [52.Ke2 Kc3 53.f7 Kc2 54.f8D d1D+ sie Variante nach 51. ... Kc3); 52.f7?? Kd3 53.f8D e2#] **1–0**

b. 47. ...a3? [47...d4+ 48.Ke2 Kb3! 49.f6 Kc2 50.f7 d3+ 51.Ke3 d2 52.f8D d1D 53.Df2+ Kb3 54.Kxe4 Dxc4+ 55.Kd5 Dxb4 48.bxa3 d4+ 49.Ke2 d3+ 50.Kd1 e3 f6]

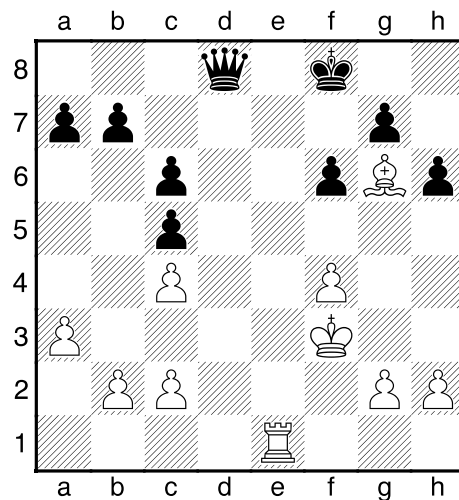
c. 46.g4? [46.Kxe4 h5 (46...d5+ 47.Ke5 Kxb4 48.g4 Kb3 49.f5 Kxb2 50.f6 a3 51.f7 a2 52.f8D a1D 53.Db4+ Ka2+ 54.Kxd5 Dh1+=) 47.b5 Kxb5 48.f5 gxf5+ 49.Kxf5 d5 50.g4 hxg4 51.Kxg4 d4 52.h5 d3 53.Kf3 Kc4 54.Ke3 (54.h6 Kb3 55.h7 d2 56.Ke2 Kc2 57.h8D d1D+) 54...a3 55.bxa3 Kc3 56.h6 d2 57.h7 d1D 58.h8D+ Kb3=]

1.2.5 Skalierbarkeit des Themas nach Zielgruppe

In Bezug auf Komplexität lassen sich die Beispiele mit Übergängen in Bauernendspiel nahezu beliebig steigern. Drei Beispiele, in denen die überlegene Partei über eine Zwangssituation verfügt, um in ein günstiges Bauernendspiel überzuleiten.

Die o.g. Partie Banvankumar – Anant vor dem 27.Zug: Aktivierung des Königs kann gefahrlos geschehen. Die Gewinnidee, Schaffung eines Freibauern am Damenflügel, ist elementar und wird auch von Klubspielern um 1500 DWZ erkannt. Auch in den folgenden beiden Beispielen stehen Zwangssituationen auf dem Brett, die vom Angreifer ausgenutzt werden können, um in ein günstiges Bauernendspiel zu gehen.

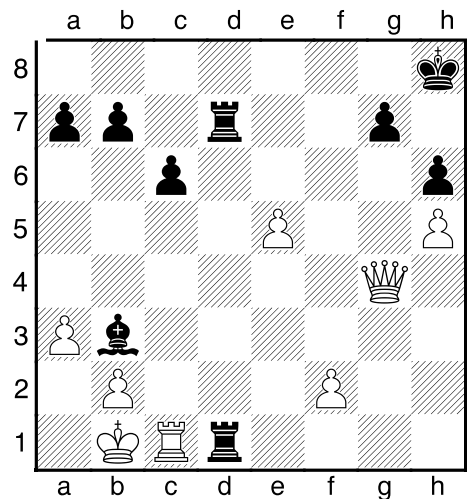
In der Partie Wei – Bromberger, Doha 2015 steht im 27. Zug eine Ausgangssituation auf dem Brett, in der der „aktive König“ zum entscheidenden Faktor wird. Die Gewinnidee ist komplexer und wird eher nur von stärkeren Klubspielern korrekt analysiert.



Wei, Yi - Bromberger, Stefan, Doha 2015

27.Kg4 Dd7+ 28.Kh5 Dd8 29.a4 a5 30.g4 Dd7 31.h4 Dd8 32.Te8+ Dxe8 33.Lxe8 Kxe8 34.Kg6 Kf8 35.Kh7 Kf7 36.g5 1–0. Die detaillierte Besprechung der Stellung erfolgt unter 2.5.

Eine weitere Schwierigkeitsstufe höher liegt das Endspiel Quinteros – Andersson.



Quinteros, Miguel Angel – Andersson, Ulf

Trainingsfrage: Schwarz am Zug spielt 41. ... g5. Wie sollte die Partie ausgehen?

An diesem Beispiel lassen sich die Themen „Entfernter Freibauer“, „verbundene Freibauern“, „Bauerndurchbruch“ auf hohem Niveau diskutieren und analysieren. Hier nur kurz der Partieverlauf und der entscheidende Fehler: **41...g5!? 42.hxg6 Txc1+ 43.Kxc1 Td1+ 44.Dxd1 Lxd1 45.Kxd1 Kg7 46.f4 Kxg6 47.e6 Kf6 48.f5 a5 49.Ke2 a4 50.Kf3 h5 51.Kg3 b5 52.Kh4 c5 53.Kxh5 b4 54.axb4?** der Verlustzug. Zum Remis führt einzig 54.Kh6 c4 55.e7 Kxe7 56.Kg7 c3 57.f6+ Ke6 58.bxc3 bxc3 59.f7 c2 60.f8D c1D.). **54...cxb4 55.Kh6 a3 56.e7 Kxe7 57.Kg7 axb2 58.f6+ Kd7 59.f7 b1D 60.f8D Dg1+ 0–1**

Das Trainingsbeispiel ist auch deshalb attraktiv, weil Weiß zwischen dem 47. und 56. Zug immer nur genau einen Zug hat, um die Stellung zu halten. Auch dies wieder eine geeignete Rechen- und Visualisierungsübung.

1.3 Bücher und Trainingsmaterial

Obwohl das Thema Übergang ins Bauernendspiel für den Lehrenden dankbar und für den Lernenden höchst fruchtbar ist, wird weder in der klassischen Endspielliteratur (Averbach, Cheron, Smyslov/Löwenfish, Keres) noch in der klassischen Mittelspielliteratur behandelt. Die erste mir bekannte ausführliche Behandlung findet sich in Müller/Lamprecht „Secrets of Pawn Endings“. Die Autoren behandeln in Kapitel 15: „Simplifications“ die Unterpunkte „Correctly assessing various Endgames. (Beispiele für korrekte und inkorrekte Abwicklungen). Good technique (Übergang von materieller Überlegenheit ins gewonnene Bauernendspiel) C. Combinations. (Langzügige Abwicklung).

Die einzige Monographie über das Thema ist das ebenfalls schon erwähnte „Liquidations on the Chess Board“ von Joel Benjamin. Hier ist das Thema nach Ausgangsmaterial gegliedert: Damenendspiel, Turmendspiele etc. und bietet eine Vielzahl an Beispielen, tiefen Analysen und Übungsaufgaben. Am Ende gibt der Autor eine hilfreiche Synopse entlang der Bauernendspielmotive (Thematic Positions):

- Breakthroughs and Race Tactics
- Fight for Tempi, Zugzwang, Opposition, Triangulation.
- Competing Pawn Structures: Types of Passed Pawns.

Aus meiner Sicht das beste verfügbare Material zum Thema.

Naroditskys „Mastering complex Endgames“ streift das Thema in einigen Beispielen. Das kürzlich erschienene Buch von Rozentalis „Correct exchange in the Endgame“, verzichtet ausdrücklich auf Beispiele des Übergangs ins Bauernendspiel und verweist auf Benjamin.

Ansonsten sind mir keine wichtigen Bücher oder DVDs zum Thema bekannt. Auf Youtube finden sich vereinzelt gelungene Lehrvideos: Ben Finegold. Lecture, chess Club ansd Scolastic Center Atlanta. <https://www.youtube.com/watch?v=kjndKRziZe0> und Jonathan Schrantz: Simplifying into a winning endgame (St.Louis Chess Club) <https://www.youtube.com/watch?v=Wzjl7JfO05k>

Jede Menge gutes Trainingsmaterial ist über Abfragen in der Megabase leicht zu erhalten. So ergibt die Abfrage nach Übergang von Turmendspiel in Bauernendspiele mit 1-6 Bauern auf jeder Seite knapp 11.000 Treffer, mit Spielern ELO> 2300 immerhin noch 1200 Partien. Die Sichtung nach Motiven und Zuordnung zur richtigen Zielgruppe entsprechend ihrer Komplexität ist dann typische Aufgabe des Trainers.

2. Stundenkonzept der Lehrprobe

2.1 Zielgruppe und Ziele der Stunde

Das Thema eignet sich wie oben ausgeführt für alle Spielstärke-Gruppen. Die Auswahl der Trainingsstellungen ist maßgeblich für die angesprochene Zielgruppe. Die hier ausgewählte Beispiele richten sich an Teilnehmer mit der Spielstärke 1900+. Bei sehr heterogenen Gruppen sollten die Teilnehmer je nach Spielstärke an unterschiedlichen Beispielen arbeiten.

Die Trainingseinheit ist auf 90 Minuten angesetzt. In dieser Zeit werden sich die Teilnehmer mit 4 Positionen beschäftigen. Die Gruppe sollte aus 6-10 Spielern bestehen, deren Spielstärke etwa zwischen DWZ 1900 und 2200 liegt. Die Trainingseinheit folgt diese Ziele

- Erkennen und Abwägen der maßgeblichen Merkmale des jeweils entstehenden Bauernendspiels wie Zugzwang, Opposition, Quadratregel, Dreiecksmanöver, gedeckter Freibauer, entfernter Freibauer, Raumvorteil u.ä.
- der Nutzen guter Kenntnisse in den theoretischen Endspielen wird unmittelbar erlebt.
- Rechen- und Analysetraining an konkreten Varianten

2.2 Stundenraster

Zeit Min.	Stoff	Lernziel	Arbeitsform	Arbeitsmittel
0-5	Aufbau 4 Stellungen werden durch die Teilnehmer auf separaten Tischen aufgebaut. Andere Teilnehmer kontrollieren die Richtigkeit. Stellungszettel mit Fragen kommen neben das Brett.	Erste Begegnung mit den konkreten Positionen	Gruppe	4 Bretter und Figurensätzen, Ausdrucke mit Stellungen und Trainingsfragen.
6 bis 15	Begrüßung & Vorstellung des Themas anhand der Philidor-Partie (Titelblatt) und der statistischen Auswertung.	Warmdenken und Rechnen einer einfachen Variante	Plenum	Vortrag, Rechner, Beamer
16 bis 25	Stellungsbesichtigung 4 Stellungen werden in der Mitte aufgebaut und von den Teilnehmern „besichtigt“. Tn notieren a. Ihre Antwort auf die gestellte Frage. b. Konkrete Variante c. Das Hauptmotiv der	Kennenlernen der Stellung, erste Einschätzung und Berechnung	Individuell	4 Bretter und Figurensätze Schreibzeug und 2 Jokerkarten je Teilnehmer. Ausdrucke der Stellung mit Frage.

	Stellung. Eine Stellung kann ausgelassen werden (Joker)			Beamer mit Folie „Motive“
26 bis 45	Besprechung von 2-3 Stellungen ohne Joker.	Überprüfung der eigenen Ergebnisse. Erkennen von Mängeln.	Plenum	Beamer, Rechner
45 bis 60	1-2 Jokerstellungen in Zweiergruppen analysieren.	Analysetechnik und Suche nach weiteren Ideen und Ressourcen.	Zweiergrup pen	Bretter, Figuren, Notizzettel und Stifte
61 bis 75	Auflösung der analysierten Stellungen	Reflexion der eigenen Analyse- Ergebnisse (Stärken /Schwächen)	Plenum	Beamer, Chessbase
86 bis 90	Aufstellen von Faustregeln und „Kräfteverhältnissen“ Stellungen zur Heimanalyse anreißen.	Ergebnissicherung, Weiterführung des Themas.	Plenum	Beamer oder Flipchart.

2.3 Aufbau, Begrüßung und Vorstellung des Themas

Der Trainer verteilt Ausdrucke mit je einer Arbeitsstellung an Teilnehmer mit der Bitte, diese auf einem zentralen Tisch aufzubauen. Die Tische sollten von mehreren Seiten gut zugänglich sein. Die Zettel mit Stellung und Fragen werden neben die Bretter gelegt. Teilnehmer, die keine Stellung aufbauen, werden als Qualitätssicherer eingesetzt. Sie prüfen, ob korrekt aufgebaut wurde. Zweck der Übung ist es, der Gruppe einen ersten Einblick in die Beispiele zu geben sowie den Trainer zu entlasten.

Dann eröffnet der Trainer formell die Stunde und begrüßt die Teilnehmer. Der Trainer zeigt am Beamer die Stellung De Beaufort – Philidor und stellt die Frage: „Schwarz am Zug. Sieht jemand einen zwingenden Gewinnweg für Schwarz?“

Das Stellungsbild erfüllt hier folgende Funktionen:

- Einstieg in das Thema Abwicklung bzw. Übergang in ein Bauernendspiel.
- Nennung erster Bauernendspielermotive.

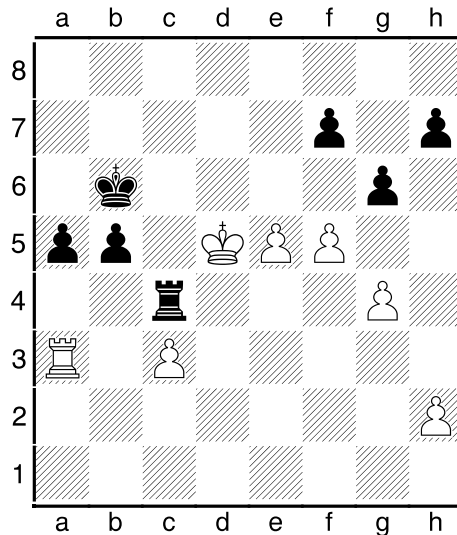
Der Trainer zeigt die Statistiken über Remisquoten in Abhängigkeit der Spielstärke und des Endspieltyps. Der Trainer formuliert die Kernziele der Stunde und nennt die Vorteile, die die Arbeit an Abwicklungsthemen bietet (vgl. 1.2.2 bis 1.2.4).

2.4 Stellungsbesichtigung

Am Beamer wird eine Folie gezeigt, auf der typischen Bauernendspielermotive stehen. Frage des Trainers, ob alle mit allen Begriffen vertraut sind. Sollten einzelnen Begriffe nicht geläufig sein, werden sie in der Gruppe kurz besprochen.

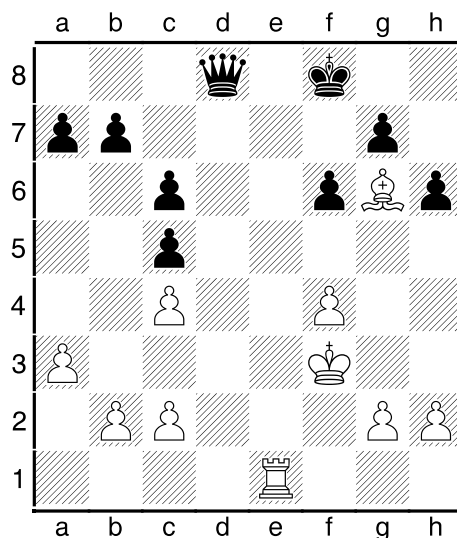
Im nächsten Schritt sollen die Teilnehmer erste Stellungsbewertungen „aus dem Bauch heraus“ vornehmen und einschätzen, welche Stellungen für sie vom Ergebnis eindeutig sind und welche Motive die entscheidenden sind. Wenn sie bei einer Stellung zu keinem klaren Urteil gelangen, können sie ihren Joker einsetzen. Sie legen die Jokerkarte mit ihrem Namen neben die Position. Zu den anderen Positionen notieren sich die Teilnehmer ihre Beurteilung, ggf. konkrete Varianten und das Kernmotiv. Nach 5 bis 8 Minuten bittet der Trainer wieder Platz zu nehmen und wertet die Jokervergabe aus.

Position 1



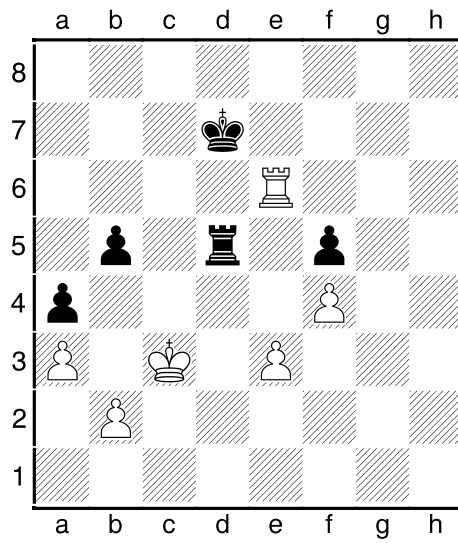
Schwarz am Zug spielt 42. ...Ta4.
Richtig oder falsch? Was ist das spielentscheidende Motiv?

Position 2



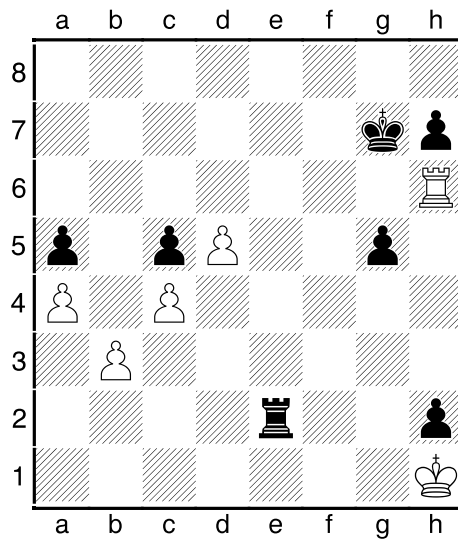
Weiß am Zug. Soll Weiß in ein Bauernendspiel abwickeln?
Wie geht das aus und was ist das entscheidende Motiv?

Position 3



Weiß am Zug. Ist 40. Te5 eine gute Idee?

Position 4



Weiß am Zug. Kann Schwarz nach 41.Txh2 Txh2 42.Kxh2 das Bauernendspiel gewinnen?

2.5 Lösungen und Erwartungshorizont

Position 1: Ivanchuk – Jobava, Wijk aan Zee 2015

Der Übergang ins Bauernendspiel war in diesem Moment keine gute Idee. Schwarz glaubte, mit dem **Entfernten Freibauern** den entscheidenden Trumpf auszuspielen. Das scheitert daran, dass a. Weiß den Freibauern hält und er b. mit einen **Durchbruch** zwei Freibauern erhält, die ein **Wanderndes Quadrat** bilden, das bis zu Grundlinie reicht und entsprechend auch ohne Unterstützung der Königs gewinnt. **Nach 43. Txa4 gab Schwarz bereits auf. Die Hauptvariante lautet: 43.Txa4 bxa4 44.Kc4! Kc6 45.Kd3 Kd5 46.e6! (46.fxg6?? fxg6-+) 46...fxe6 47.f6! Kd6 48.c4 +-**

Erwartungshorizont: Jokerkandidat. Bei diesen Beispiel ist präzise Berechnung ausschlaggebend. Bei kurzer Bedenkzeit ist dies kaum zu leisten, zumal Weiß zwei „einzige Züge“ spielen muss. Der entfernte Freibauer stellt eine Verführung dar.

Position 2: Wei - Bromberger, Doha 2015

Schwarz ist in einer hoffnungslosen Zwangslage, da die Dame immer das Matt auf e8 decken muss. Das nutzt Weiß zur Aktivierung seines Königs, der nach dem Übergang ins Bauernendspiel am Königsflügel eindringt. Motiv **Raumvorteil** bzw. **aktiver König**.

Die Partie nahm folgenden Verlauf: **27.Kg4 Dd7+ 28.Kh5 Dd8 29.a4 a5 30.g4 Dd7 31.h4 Dd8 32.Te8+! Dxe8 33.Lxe8 Kxe8 34.Kg6 Kf8 35.Kh7 Kf7 36.g5 1–0**

Erwartungshorizont: Bei der Spielstärke der Teilnehmer lautet das Spontanurteil „das muss gewonnen sein, auch wenn ich noch nicht genau weiß wie.“ Mit etwas Rechenzeit oder in der Analysesituation wird das korrekte Verfahren, Eindringen des Königs und Aufbrechen der Königsflügelbauern mit g5, sicher gefunden werden.

Position 3: Aljechin – Yates, Hamburg 1910

In diesem Klassiker wickelt der Turmtausch tatsächlich in ein gewonnenes Bauernendspiel ab. Die entstehenden Positionen mit gegenseitigem **Zugzwang** erfordern präzises Spiel. Alle drei Ergebnisse wären möglich. **40.Te5! Txe5 41.fxe5 Ke7 [41...Ke6 42.Kd4 +-] 42.Kd3 42.Kd4? Ke6 43.e4 (43.Kc5 Kxe5 44.Kxb5 Ke4 45.Kxa4 Kxe3 46.b4 f4 47.b5=) 43...f4 44.Kc3 f3 45.Kd2 Kxe5 46.Ke3 f2 47.Kxf2 Kxe4 48.Ke2 Kd4 49.Kd2 Kc4 50.Kc2=; 42.e4! f4 43.Kd3 Ke6 44.Ke2 Kxe5 45.Kf3] 42...Kd7 43.e4 f4 44.Ke2! Jetzt muss der schwarze König ran. 44...Ke6 45.Kf2 [45.Kf3?? Kxe5 -+ Zugzwang] 45...Kxe5 46.Kf3** und Zugzwang **1-0**

Erwartungshorizont: Die Teilnehmer erkennen das gewonnene Endspiel, auch wenn die Zugfolge nicht ad hoc korrekt gerechnet wird.

Position 4: Wippermann - Khenkin

In dieser Position konkurrieren wieder zwei Motive: gedeckter Freibauer gegen zwei verbundene. In der praktischen Partie ist die Situation für Schwarz dankbar, da Weiß nur warten kann.

41.Txh2 Txh2+ 42.Kxh2 Kf6 43.Kg3 h5 44.Kh3 Ke5 45.Kg3 Kf5 46.Kh3 h4 Schwarz hat die Tempi so eingeteilt, dass der weiße König auf die 2. Reihe muss und der g4 folgen kann. Wäre er selbst am Zug, hätte er allerdings auch immer noch ein Dreiecksmanöver zur Verfügung. **47.Kg2 g4 48.Kh2 g3+ 49.Kh3 Kg5 50.Kg2 Kg4 51.d6 h3+ 52.Kh1 Kf3 53.d7 Kf2 54.d8D g2+ 55.Kh2 g1D+ 56.Kxh3 Dg3#**

Erwartungshorizont: Die Motive **Gedeckter Freibauer** gegen zwei **Verbundene Freibauern** wird klar erkannt werden, ebenso, dass Schwarz nicht verlieren kann. Der schwarze Gewinnweg erfordert präzise Berechnung. Zweiter Jokerkandidat.

2.6 Besprechung der Stellungen ohne Joker

Stellungen ohne Joker werden am Beamer in Chessbase gezeigt und mit der Gruppe besprochen. Zunächst werden die Einschätzungen der Teilnehmer abgefragt sowie die Motive. Aus der Gruppe kommende Varianten werden ausgeführt. Am Ende gibt es zu jeder Stellung eine gültige Lösung.

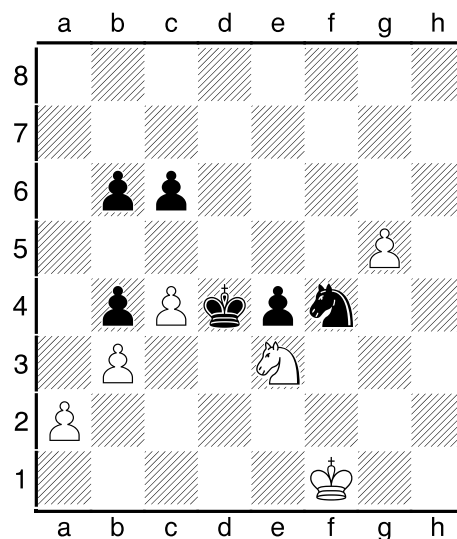
2.7 Joker Stellungen

In den Stellungen (1 oder 2), für die meisten Joker vergeben wurden, bekommen die Spieler die Aufgabe, sie in Zweierteams zu analysieren. Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie ihre Analysen aufschreiben. Nach 10 bis 15 Minuten Analyse werden die Ergebnisse im Plenum besprochen. Gemeinsame Zusammenfassung und Auflösung am Beamer. Variante: Nach 10 Minuten werden Analyseteams zusammengelegt und sollen ihre Ergebnisse abgleichen, erst danach wird im Plenum besprochen.

2.8 Zusammenfassung und Anreißern der Stellungen für die heimische Analysearbeit

Die Teilnehmer werden nach Erkenntnissen, Schwierigkeitsgrad und Problemen bei der Analyse befragt. Die Erkenntnis, welche Elemente besonders schwer fallen, kann der Trainer nutzen, individuell vertiefende Beispiele zu vergeben. Bei den Motiven kann versucht werden, Faustregeln aufzustellen.

Für den Fall, dass die Teilnehmer die Beispiele schneller gelöst haben als erwartet bzw. sie als zu leicht empfanden, legt der Trainern mit den für die Heimanalyse gedachten Beispielen nach. Folgendes Setting: Die Position wird am Beamer gezeigt, die Teilnehmer haben keine Bretter vor sich. Die berechneten Varianten werden aufgeschrieben. (10 Minuten). Steht weitere Zeit zur Verfügung werden wieder Analyseteams zusammengestellt. (weitere 10 Minuten).



Martin, A. - Mestel, J. Eastborne 1990

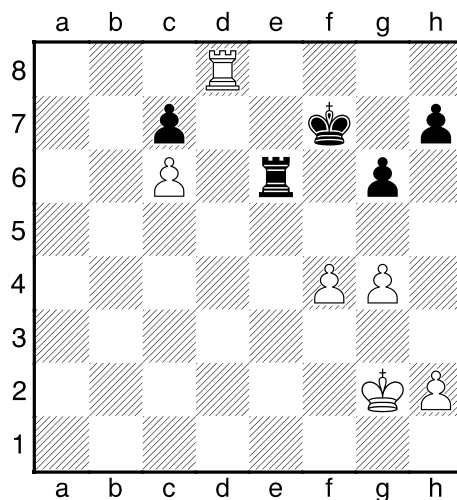
Wie sind die Folgen von 49. Sf5 gegenüber Sg2 einzuschätzen.?

Die Analyse sollte in etwa folgende Punkte zu Tage fördern:

A. 49.Sf5+ 49...Kd3 50.Sh4 Kc2 51.g6 Sxg6! [51...Se6 52.Ke2 Kb2 53.Ke3 Kxa2 54.Sf5 Kxb3 55.Sd4+ Kxc4 56.Sxe6 b3 57.Sg5 b2 58.Sxe4 b1D 59.Sd2+ Kd5 60.Sxb1 Ke6; 51...Sh5 52.Sg2 Kb2 53.Sf4 Sg7 (53...Sf6 54.g7 Kxa2 55.Sd5!! Sg8 56.Sxb4+ Kxb3 57.Sxc6) 54.Sd5!! cxd5 (54...Kxa2 55.Sxb4+ Kxb3 56.Sxc6 Kxc4 57.Ke2=) 55.cxd5+–] **52.Sxg6 Kb2 53.Se7 c5 54.Sd5 Kxa2 55.Ke2 Kxb3 56.Sxb6** [56.Kd2 Kxc4 57.Sxb6+ Kd4–+] **56...Kc2 57.Ke3 b3 58.Sa4 b2 59.Sxb2 Kxb2 60.Kxe4 Kc3 0–1**

B. 49.Sg2 Sxg2 (49...Se6 50.g6 Kc3 51.Ke2 Kb2 52.Ke3 Kxa2 53.Kxe4 Kxb3 54.Ke5 Sg7 55.Kf6 Sh5+ 56.Kg5=) **50.Kxg2 Ke5** (50...e3 51.g6 Kd3 52.g7 e2 53.g8D e1D 54.Dd8+ Kc2 55.Dxb6=) **51.Kg3 Kf5 52.g6 Kxg6 53.Kf4 e3 54.Kxe3 Kf5 55.Kf3 Ke5 56.Ke3 c5 57.Kd3 Kf4 58.Kd2=**

Ein hoch anspruchsvolles Beispiel, das man nur sehr engagierten Gruppen vorlegen sollte, ist die Partie Shirov – Timman, Wijk aan Zee 1996.



Shirov, A. - Timman, J., Wijk aan Zee 1996

Schwarz gab nach 47. Td7+ Te7 48. Txe7 Kxe7 49. g5 auf. War das gerechtfertigt?

47.Td7+ Te7 48.Txe7+ Kxe7 49.g5

Hier gab Jan Timman auf. Was unter praktischen Gesichtspunkten verfrüht und unter theoretischen unnötig war. So kurz der Partiestchluss, so ausgiebig und voller Entdeckungen war hinterher die Diskussion in der Schachpresse. Shirov im New in Chess Magazine (2/96) und Timman (NIC 3/96) hielten die Stellung für Weiß für gewonnen, ebenso wie H.J.Hecht (CBM 52) und R.Knaak (CBM 53) im Chessbase Magazin.

Erstmals bewies Sven Joachim in einem Brief an die Schachwoche, dass die Stellung Remis ist. Meine Darstellung folgt im wesentlichen Müller/Lamprecht, Secrets S. 217f. bzw. einer deutschen Version von Karsten Müller (unveröffentlichtes Typoskript 2017).

Müller/Lamprecht schreiben: "Weiß hat 3 verschiedene Gewinnpläne: 1. Mittels g5 nebst h4 und f5 durchbrechen oder einen gedeckten Freibauern bilden. 2. Den König via f3–e4–e5 zentralisieren und danach Schwarz in Zugzwang bringen, oder mit dem f-Bauern durchzulaufen (was von Timman vorgeschlagen wurde) und schließlich 3. mit dem König über g3–h4–g5 am Königsflügel einbrechen. Aber alle 3 Pläne führen nicht zum Gewinn."

Der erste Plan A. 49.g5

49...Kd6!

A.1 50.f5 dieser erste Versuch endet remis 50...gxf5 (50...Kxc6? 51.f6+– Kd6 52.Kf3 Ke6 53.Ke4 Kd6 54.Kd4 Ke6 55.Kc5 Kd7 56.Kd5 Ke8 57.Kc6 Kd8 58.h3+– Zugzwang) 51.h4 Ke5 52.Kf3 f4 53.h5 Kf5 54.g6 hxg6 55.h6 Kf6 56.Kxf4 g5+ 57.Kg4 Kg6 58.h7 Kxh7 59.Kxg5 Kg7=

A.2 50.h4 50...Kxc6 51.f5 Kd6 (51...gxf5 52.h5+–) 52.f6 Ke6 53.Kf3 Kd7

Weiß kann jetzt folgende Gewinnversuche unternehmen

A.2.1

54.h5 gxh5 55.Kg3 Ke6 (55...c5 56.Kh4 c4 57.Kxh5 c3 58.Kh6 Ke6 59.Kg7=) 56.Kh4 Kf7 57.Kxh5 c5 58.Kh6 c4 59.Kxh7=

A.2.2 54.Kg4 Ke6 55.h5 Kf7!! (S.Joachim) (55...gxh5+? 56.Kxh5 c5 57.Kh6 c4 58.Kg7 (58.Kxh7 c3 59.Kg6 c2 60.f7 c1D 61.f8D+–) 58...c3 59.f7 c2 60.f8D c1D 61.Df6+ Kd5 62.Kxh7+– Hecht) 56.hxg6+ Kxg6= (56...hxg6? 57.Kf4 Ke8 58.Ke5 Kd7 59.Kd5 Ke8 60.Kc6 Kd8 61.f7+–) 57.Kf4 c5 58.Ke5 Kf7 59.Kd5 h5 60.gxh6 Kxf6 61.h7 Kg7;

A.2.3 54.Ke4 54...Ke6 (54...Kd6? 55.h5 gxh5 56.Kf5 h4 57.g6 hxg6+ 58.Kxg6+–) 55.Kd4 Kd7 (55...c6? 56.Ke4 Kd6 57.h5+–) 56.Kd5 Ke8! (56...Kd8? 57.Kc6+–) 57.Ke6 (57.Kc6 Kd8) 57...Kf8! = 58.Kd5 (58.Kd7?? c5) 58...Ke8 59.Kc6 Kd8 60.Kc5 Kd7 61.Kd5 Ke8 62.Ke6 Kf8 63.Kd5 Ke8= Weiß kann keinen Fortschritt mehr erzielen.

Der zweite Plan B. 49.Kf3 (Timman)

49...Kd6 50.Ke4 Kxc6 51.Ke5 Kd7 52.Kf6

B.1 52...c5 53.Ke5 Kc6! 54.h3 c4 55.Kd4 Kb5 56.h4

B.1.1 56... Kb4 57.f5 gxf5 58.gxf5 c3 59.f6 c2 60.f7 c1D 61.f8D+ Kb5 62.Df5+ Kb4 63.Dxh7=

B.1.2 56...Kb6?! 57.f5 (57.h5 gxh5 58.gxh5 Kb5 59.h6 c3 60.Kxc3 Kc5 61.Kd3 Kd5 62.Ke3 Ke6 63.Ke4 Kf6=; 57.g5 Kb5 58.h5 gxh5 59.f5 h4 60.f6 h3 61.f7 h2 62.f8D h1D 63.Dc5+ Ka6 64.Dxc4+ Kb6 65.Dc5+ Ka6=; 57.Kxc4 Kc6 58.Kd3 Kd7 59.Ke4 Ke6 60.Kf3 Kf7 61.Kf2 Kf6 62.Kg3 Ke7 63.g5 Ke6 64.Kf3 Kf5)

57...gxf5 58.g5 Kb5 59.h5 f4 60.g6 hxg6 61.hxg6 f3=

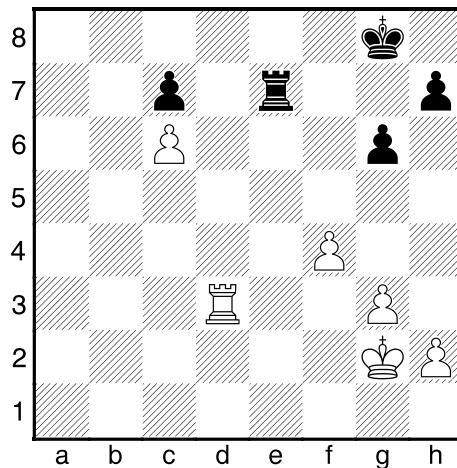
B.2 c6 53.h3 c5 54.Ke5 Kc6 55.h4 c4 56.Kd4 Kb5 57.f5 gxf5 58.gxf5 Kc6= (58...c3 59.Kxc3 Kc5=)

Der dritte Plan 49.Kg3

Dieser dritte Plan erweist sich schnell als harmlos: 49...Kd6 50.Kh4 Kxc6 51.Kg5 Kd5 52.Kf6= (52.Kh6 Ke4 53.Kxh7 Kxf4 54.Kxg6 Kxg4 55.h4=)

In der schachlichen Arbeit ist es essentiell, dass die Trainierenden den Überblick über ihre Arbeit nicht verlieren. Die Visualisierung von Variantenbäumen sowie die Notation von vorläufigen oder abschließenden Urteilen sollte hier genutzt werden, um „Analysefrust“ zu vermeiden und den Fortschritt in der Arbeit zu dokumentieren. Beides stützt sowohl die Erkenntnis als auch die Behaltensleistung.

In schachpraktischer Hinsicht fügt Joel Benjamin aus dem Shirov-Timman-Beispiel eine bedenkenswerte Bemerkung hinzu, in dem er in der Partie einige Züge zurückgeht.



45.g4 J.Benjamin: "With hindsight this move can be questioned" (S.40), d.h. in Kenntnis der aller später erfolgten Analysen läßt sich der Zug (natürlich leicht) kritisieren. Er gibt folgende Variante: 45.Kf3 Te6 46.Td8+ (46.Tc3) 46...Kf7 47.Td7+ Te7 48.Txe7+ Kxe7 49.Kg4. Hier liegt der Unterschied: der weiße König wird nicht vom eigenen g-Bauern behindert und erhält freien Zutritt zum schwarzen Damenflügel. 49...Kd6 50.Kg5 Kxc6 51.Kh6 Kb7 52.Kxh7 c5 53.Kxg6 c4 54.f5 c3 55.f6 c2 56.f7 c1D 57.f8D Dc2+ 58.Df5 Dxh2 59.g4 mit Gewinn laut Tablebase wie Benjamin schreibt.

Damit unterstreicht das Beispiel einmal mehr einen Kernpunkt des Themas „Übergang ins Bauernendspiel“: man muss sich seiner Sache sicher sein (in diesem komplexen Beispiel war sich Shirov allerdings wohl seiner Sache sicher) – oder auf den Übergang zunächst verzichten und weitere praktische Chancen suchen.

2.9 Faustregeln

Wie alle Faustregeln sind auch diese mit Vorsicht und Verstand zu handhaben. Entscheidend sind immer die konkreten Details einer Stellung.

1. Bauernendspiele sind determiniert – Abwickeln darf nur, wer sich seiner Sache sicher ist.

2. Eine Abwicklung vor der Zeitkontrolle oder unter Zeitdruck ist möglichst zu vermeiden.

3. Wettrennen und Durchbrüche: Jedes Tempo zählt – ein Schritt des Freibauern näher zur Grundreihe ist oft mehr wert als ein oder mehrere Bauern.

4 Opposition, Zugzwang, Dreiecksmanöver – wichtig ist nicht wohin man geht, sondern wann man dort eintrifft.

5 Konkurrierende Freibauern

- a. Ein Freibauer ist besser als die Majorität
- b. Ein gedeckter Freibauer ist besser als einfacher Freibauer
- c. Verbundene Freibauern sind besser als ein gedeckter Freibauer
- d. Das wandernde Quadrat ist besser als ein gedeckter Freibauer
- e. Das wandernde Quadrat ist besser als verbundene Freibauern

Schematisch dargestellt ergeben sich folgende Chancen- und Kräfteverhältnisse:

Gewinnchance von ... gegen ...	Majorität	Freibauer	Gedeckter Freibauer	Verbundene Freib.	Wanderndes Quadrat
Majorität	0,5	0,25	0,1	0,1	0,1
Freibauer	0,75	0,5	0,25	0,1	0,1
Gedeckter Freibauer	0,9	0,75	0,5	0,25	0,1
Verbundene Freib.	0,9	0,9	0,75	0,5	0,25
Wanderndes Quadrat	0,9	0,9	0,9	0,75	0,5

Die Werte sind nicht als statistische Wahrscheinlichkeiten zu verstehen, sondern als grobe Tendenzen:

0,9:0,1 = sehr gute Gewinnchance, der Verteidiger rettet sich nur in Ausnahmesituationen.

0,75:0,25 = gute Gewinnchance, aber stark abhängig von den Stellungsdetails.

0,5:0,5 = gleiche Chancen, abhängig von Details

6 Drei Dinge sind neben theoretischen Kenntnisse essentiell bei der Abwicklung ins Bauernendspiel: Rechnen, Rechnen und Rechnen.

3. Material und Ausrüstung

Spielmaterial

- Tische und Stühle
- 4 Bretter und Figurensätze, in Reserve: je 1 Spielsatz pro Teilnehmer

Ausdrucke

- Arbeitsblätter mit je 1 Stellung und Trainingsfragen

Moderationsmaterial

- Projektionsleinwand
- Beamer
- Rechner (Trainergerät)
- USB Stick als Backup

Dateien

- Powerpoint mit Arbeitspositionen (Titelblatt und Übungsstellungen 1 bis 4)
- Arbeitsblätter, Lösungen und Hinweise zu den Arbeitsblättern
- Datenbank mit den Partien inklusive Backup , markierten Diagrammstellungen im Trainingsmodus und Engine geprüften Varianten.

4. Literatur und Hilfsmittel

Awerbach, Juri: Lehrbuch der Schachendspiele, Band 1, Berlin 1976, Sportverlag

Benjamin, Joel: Liquidation on the Chess Board, Alkmaar 2015, New in Chess

Capablanca, José Raúl: Chess fundamentals, New York 1949, (Erstveröffentlichung 1921) , nach der Version des Gutenberg Projektes: <https://www.gutenberg.org/files/33870/33870-h/33870-h.htm>

Giddins, Steve: The Greatest ever chess endgames, London 2012, Everyman Chess

Löwenfish, Grigori./Smyslov, Vassili: Theorie und Praxis der Turmendspiele, Heidelberg 1985.

Kortschnoi, Victor: Praxis des Turmendspiels, Zürich 1995, Edition Olms.

Müller, Karsten/Konoval, Yakov: Understanding Rook Endgames, London 2016, Gambit Publications

Müller, Karsten/Lamprecht, Frank: Secrets of Pawn Endings, London 2000, Everyman Publishers

Müller, Karsten/Lamprecht, Frank: Fundamental Chess Endings, London 2001 (reprint 2009), Gambit Publications

Müller, Karsten/Pajeken, Wolfgang: How to play Chess Endgames, London 2008, Gambit Publications

Rosen, Bernd: Fit im Endspiel, Brühl 1995, Kinguin Verlag.

Rozentalis, Eduards: The correct Exchange in the Endgame, Gent 2016. Thinkers Publishing.

Megabase 2017 der Chessbase GmbH

Engines: Komodo 9.02 und Deep Fritz 13

Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit allein und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln erstellt habe.

Hamburg, den 11.11.2017

Thomas Kuckelkorn