

Studien für D1 und D2-Kader

Hausarbeit zum A-Trainer-Lehrgang
von Andreas Vinke

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1
2	Taktik.....	2
2.1	Spieß.....	2
2.2	Fesselung.....	3
2.3	Abzug.....	8
2.4	Doppelangriff.....	10
2.5	Matt.....	14
2.6	Treppenmanöver.....	17
2.7	Figurenfang.....	18
2.8	Aufmerksamkeit für gegnerische/eigene Möglichkeiten.....	18
2.9	Taktisches Feuerwerk.....	20
3	Rechenttraining, Entscheidungsfindung und Kandidatenzüge.....	21
4	Endspiel.....	23
4.1	Prinzip der einen Diagonalen.....	23
4.2	Dreiecksmanöver.....	24
4.3	Dame gegen c-Bauer (auf der vorletzten Reihe).....	27
4.4	König (und Dame) in der Ecke.....	30
4.5	falscher Läufer.....	33
4.6	Springer und (Rand)bauer (gegen Bauer).....	36
4.7	Réti-Idee.....	41
4.8	Ideen in Turmendspielen.....	43
4.9	Fünftes Rad am Wagen.....	45
4.10	Abwicklung ins Bauernendspiel.....	49
5	Grundlagen richtig verstehen.....	50
6	Stellungen zum Ausspielen.....	52
7	Spaß.....	55
8	Verwendetes Material.....	60
	Bücher.....	60
	Datenbanken und Software.....	60
9	Erklärung zur selbstständigen Erstellung dieser Arbeit.....	61

1 Einleitung

Meine erste bewusste Bekanntschaft mit Schachstudien machte ich im Alter von 16 Jahren, als ich durch eine glückliche Fügung an einem einwöchigen Lehrgang mit Mark Dvoretsky teilnehmen durfte. Seine Trainingseinheit "Studiensimultan" hat mir damals unheimlich viel Spaß gemacht und sich damals in mein Gedächtnis eingebrannt. Die eigentliche Liebe zu Studien entwickelte ich, als ich auf die Homepage von Lambertus van der Marel stieß, wo er über mehrere Jahre hinweg jede Woche Studien zum "Ausspielen" in seiner Rubrik Mastermove (<http://www.bertvandermarel.nl/mastermove/centraal/archive.html>) veröffentlichte. Ich arbeitete mich durch das Archiv und merkte, wie sich durch das Lösen von Studien meine Variantenberechnung und schachliche Kreativität verbesserte.

Seit 10 Jahren bin ich als Schachtrainer tätig. Studien haben in meinem Training einen festen Platz. Erfahrungsgemäß lieben es Schüler, Stellungen ausspielen zu dürfen. Geben wir ihnen die Möglichkeit! Die meisten der hier vorgestellten Studien lassen genügend Raum für praktische Fehler für beide Seiten. Wir können also eine Wettkampfsituation mit sehr interessanten Stellungen simulieren und im Anschluss sofort die getroffenen Entscheidungen hinterfragen. Dies ermöglicht es uns, eventuelle Schwächen im Denkprozess und/oder in der Kenntnis von endspieltheoretischen Stellungen aufzuspüren und zu beheben. Man kann die Schüler die Stellungen untereinander ausspielen lassen oder auch selbst simultan gegen die Schüler spielen, um sie zu zwingen, eine Reihe von einzigen Zügen zu finden, um das optimale Ergebnis zu erreichen. In letzterem Fall müssen wir gut vorbereitet sein, um die Schüler auch wirklich für jeden Fehler ergebnistechnisch zu bestrafen, um den Lerneffekt zu maximieren.

Weitere Möglichkeiten, Studien im Training einzusetzen sind die Gruppenanalyse mit anschließender Präsentation durch die Gruppen oder - falls die Aufgaben relativ einfach sind oder eine Seite kaum Möglichkeiten hat - auch die Lösung vom Blatt.

Für den Lernerfolg ist nicht maßgeblich, ob die Schüler in der Lage sind, die Aufgaben selbstständig zu lösen. Vielmehr ist wichtig, dass man die Lösung verständlich präsentieren und erklären kann. Für einen langfristigen Lernerfolg ist es vor allen Dingen wichtig, dass die verwendeten Ideen einprägsam sind und im Idealfall Freude über die Schönheit des Spieles bei den Schülern auslösen.

Die Studien wurden von mir nach verschiedenen Gesichtspunkten ausgesucht. Viele Studien knüpfen an Wissen an, das bei Kaderspielern vorausgesetzt werden kann. Hier soll das bereits Gelernte angewendet und das Wissen vertieft werden. Gerade bei taktischen Themen mag es für die Schüler eine bisher etwas ungewohnte Erfahrung sein, dass sich der Gegner auch eventuell heftig wehren kann.

Durch andere Studien soll den Schülern grundlegendes endspieltheoretisches Wissen vermittelt werden. Der Großteil der Studien im Kapitel "Endspiel" fällt in diesen Bereich.

Der Abschnitt "Rechenttraining, Entscheidungsfindung und Kandidatenzüge" soll weitere Anregungen geben, was mit Studien noch trainiert werden kann.

Das Kapitel "Grundlagen richtig verstehen" soll nicht nur ein Hinweis auf eventuell vorhandene Verständnisdefizite bei elementaren Ideen sein, sondern auch ein Beispiel dafür sein, wie man aus an und für sich relativ schweren Studien ziemlich leicht zu lösende Studien machen kann.

Zum Abschluss habe ich noch ein Kapitel "Spaß" eingefügt. Dieses Kapitel beinhaltet Studien, von denen meine Schüler restlos begeistert waren.

In den Analysen und Kommentaren zu den Studien habe ich Erfahrungen niedergeschrieben, die ich im Training mit diesen Studien gemacht habe.

Als Trainer sollten wir uns immer Gedanken machen, welches Ziel wir mit bestimmten Übungen verfolgen. Deshalb habe ich für jede Studie eine Liste von möglichen Lernzielen, die mit dieser Studie verfolgt werden können, verfasst.

Die Einsatzmöglichkeiten von Studien im Training sind derartig umfassend, dass dieses

Thema in einer solchen Arbeit nicht abschließend und erschöpfend abgehandelt werden kann. Letztlich kann ich nur anhand von Beispielen veranschaulichen, wie Studien ins Training eingebaut werden können.

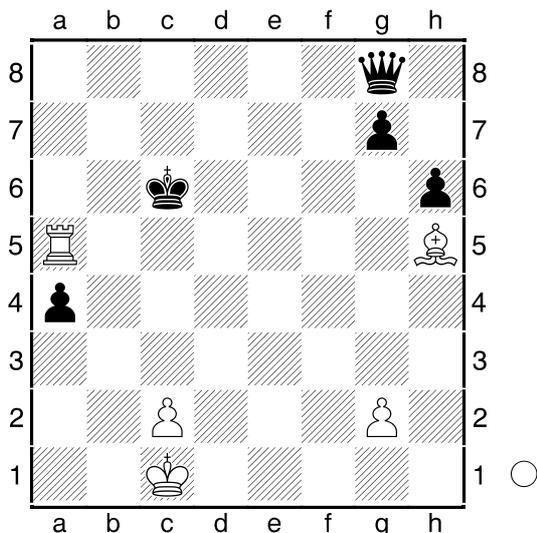
2 Taktik

Elementare taktische Motive werden früh erlernt und sind den Kadern sehr gut bekannt. In Studien kann man dieses Wissen anwenden, wobei sich der Verteidiger im Gegensatz zu den grundlegenden Taktikaufgaben wehren kann. Trainingsziele bei der Verwendung dieser Studien sind einerseits das Auffinden von Verteidigungsideen und andererseits sich nicht entmutigen zu lassen, wenn ein taktischer Trick nicht sofort zum gewünschten Ergebnis führt - vielleicht hat man ja noch Ideen, um den Gegner letztlich vor unlösbare Probleme zu stellen.

2.1 Spieß

Die folgende Studie ist relativ einfach. Bemerkenswert ist die Vielzahl der auftretenden Spieße. Weiß bringt letztlich die schwarze Dame zur Strecke. Die Aufgabe sollte von Kadern vom Blatt gelöst werden können.

Rinck, H 1903



Es ist klar, dass Weiß in Schwierigkeiten steckt,

wenn er nicht etwas Direktes vorzuweisen hat.

1.Ta8 Es zeigt sich, dass die schwarze Dame über kaum sichere Felder verfügt.

[1.Lf3+? Kb6 2.Txa4 Df7 3.c4 Kc5 4.Ld5 Df2 ...und der Vormarsch der schwarzen Bauern sorgt dafür, dass Weiß ums Remis kämpft.]

1...Da2! [1...De6 2.Ta6+-; 1...Dc4 2.Tc8+-; 1...Dd5 2.Lf3+-; 1...Dh7 2.Lg6 Dxc6 3.Ta6+-]

2.Txa4 Dg8 [2...Dxa4 3.Le8+-]

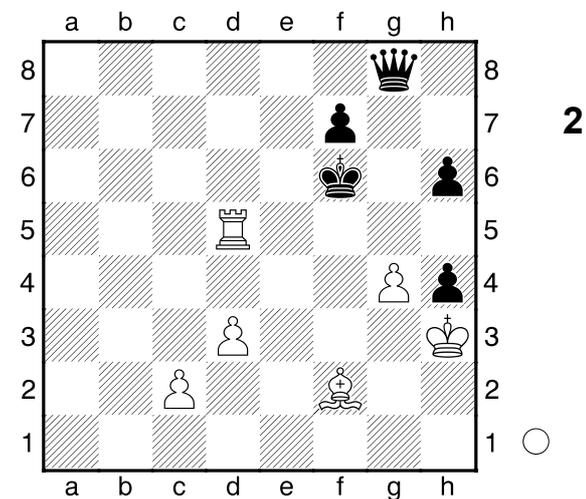
3.Ta8 Der Bauer a4 ist verschwunden und damit das Feld a2 für die schwarze Dame nicht mehr zugänglich.

3...Dh7 4.Lg6 Dxc6 5.Ta6+-

Lernziel: Anwendung der Spießidee

In der nächsten Studie spielen Spieße die Hauptrolle. In Verbindung mit anderen taktischen Motiven kann Weiß den Sieg erringen.

Schwerts, J 1922



Wieder wird die schwarze Dame erfolgreich gejagt.

1.Td8 Dh7 [1...Dxd8 2.Lxh4+-]

2.Th8 Dg6 [2...Dxh8 3.Ld4+-]

3.Txh6 Dxh6 4.g5+ Dxc5 [4...Kxg5 5.Le3+-] 5.Dxe8#]

5.Lxh4+-

Lernziele:

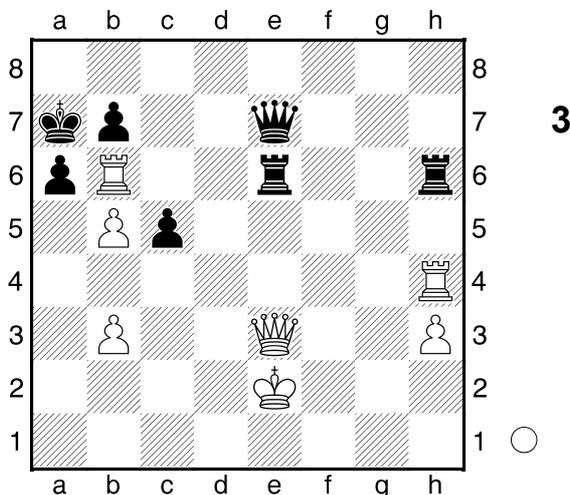
- Anwendung Spieß,
- Fesselung
- Bauerngabel

2.2 Fesselung

Das Konzept der Fesselung ist Kaderspielern gut bekannt. In den folgenden Beispielen können sie dieses Wissen anwenden.

Beginnen wir mit zwei Studien zum Thema Kreuzfesselung.

Kling,J Horwitz,B 1873



Weiß scheint wegen der Fesselung in der e-Linie in Schwierigkeiten zu stecken. Jedoch fesselt ein schwarzer Turm auf e6 nicht nur die weiße Dame, er ist auch gleichzeitig an seine Dame gefesselt. Viele Schüler sind zunächst der Verzweiflung nahe, da die schwarze Fesselung einen tiefen Eindruck hinterlässt.

1.Txe6 Es mag sein, dass man die Schüler erst davon überzeugen muss, dass dies der einzige Zug ist, der den Kampf zumindest um einen Zug verlängert. Interessanterweise wird dann die weitere Lösung schnell gefunden.

1...Txe6 2.b6+! Der schwarze König wird auf die sechste Reihe gezwungen.

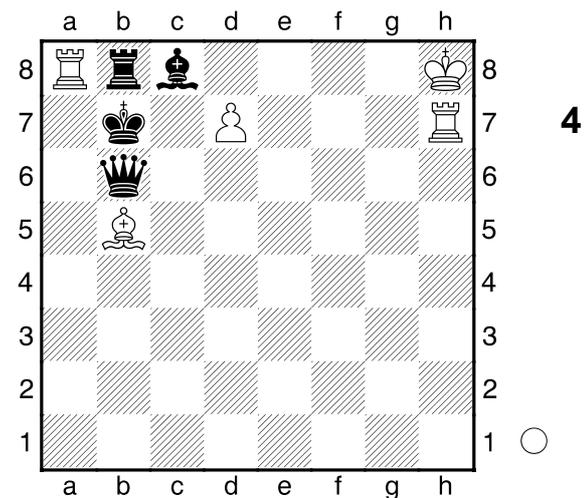
2...Kxb6 [2...Kb8 3.Th8+ De8 4.Txe8+ Txe8

3.Th6+- Die Kreuzfesselung auf den Turm entscheidet. Schwarz ist verloren.

Lernziele:-

- Anwendung Fesselung
- Kreuzfesselung
- Grundreihenmatt

Halberstadt,V 1955



Aufgrund seines Materialdefizits muss Weiß nach konkreten Lösungen Ausschau halten.

1.Ta7+! [1.d8D+? ...ist vielleicht naheliegender, aber führt nur zu einem Remis. 1...Kxa8 2.Dxb6 Txb6=]

1...Kxa7 [1...Dxa7 Jetzt funktioniert die Umwandlung in eine Dame. 2.d8D+ Ld7 Die weiße Dame ist zwar gefesselt, jedoch kann Weiß hinreichend viel Material gewinnen. (2...Ka8 3.Txa7+ Kxa7 4.Dc7+-) 3.Txd7+ Ka8 4.Lc6+-]

2.dxc8S+! Ka8 3.Lc6+ Db7 Traurige Notwendigkeit. Die schwarze Dame muss sich in eine Kreuzfesselung begeben.

[3...Dxc6 4.Ta7#]

4.Tc7 Schwarz ist in Zugzwang.

4...Dxc6 [4...Txc8+ 5.Txc8+ Ka7 6.Lxb7

Kxb7+]

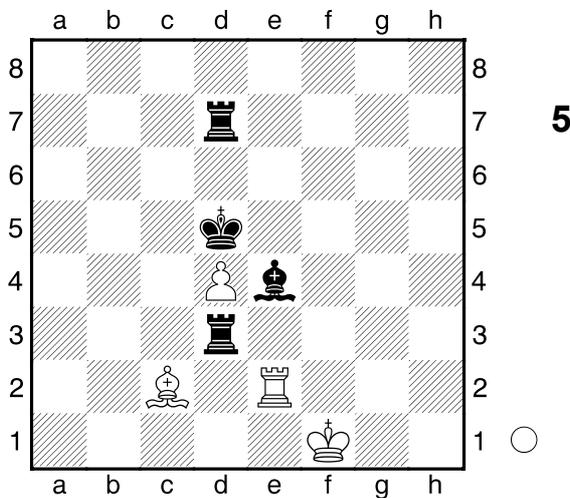
5.Ta7#

Lernziele:

- Fesselung an König
- Fesselung an Feld
- Kreuzfesselung
- Zugzwang
- Unterverwandlung

Die drei folgenden Studien verfolgen jeweils dieselbe Idee. In ihnen wird demonstriert, wie mächtig eine Fesselung sein kann.

Berger,J 1898



Materiell sieht es sehr schlecht für Weiß aus. Dennoch kann er sich retten.

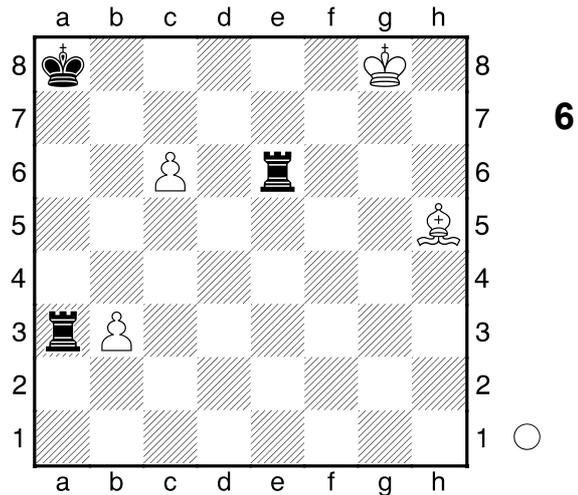
1.Txe4 Kxe4 [1...Tc3 Z.B. 2.Te5+ Kxd4 3.Te2=]

2.Ke2 T7xd4 3.Lb1= Weiß hat einen Turm und eine Qualität weniger. Jedoch ist die Fesselung so stark, dass Schwarz nicht gewinnen kann.

Lernziel:

- Stärke der Fesselung

Lommer,H 1927



Mit Kenntnis der vorigen Studie sollte diese leicht zu lösen sein.

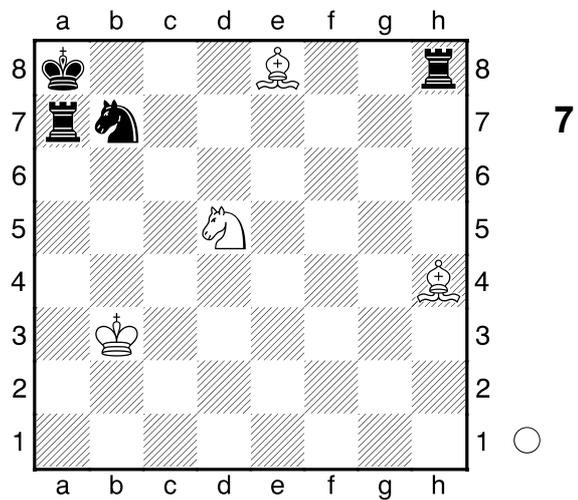
1.c7 Kb7 [1...Tc6 2.Lf3 Kb7 3.Lxc6+=]

2.c8D+ Kxc8 3.Lg4 Kd7 4.Kf7 Taa6 5.Lh3=

Lernziel:

- Stärke der Fesselung

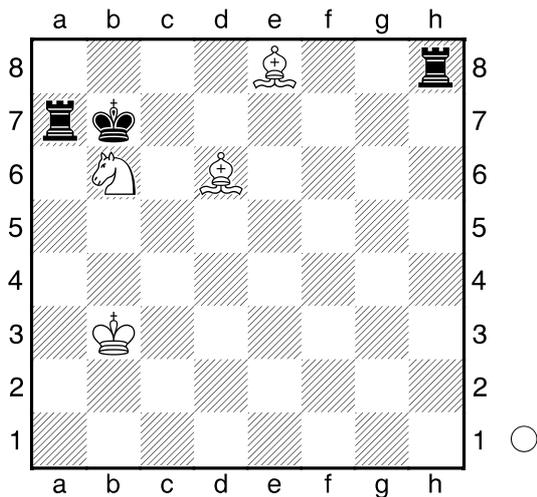
Gurvich,A 1927



Die ersten Züge sollten leicht zu finden sein.

1.Sb6+ [1.Lg3? Sc5+ 2.Kb4 Sa6+ 3.Kb5 Txe8-+]

1...Kb8 2.Lg3+ Sd6 3.Lxd6+ Kb7



7.1

Wenn Weiß eine Figur einbüßt, ohne etwas dafür vorzuweisen, wird er verlieren.

4.Ld7!! Zugegebenermaßen ist dieser Zug ziemlich schwer zu finden. Weiß muss das Schach auf h3 verhindern. Andere Versuche scheitern.

[4.Lc5? Dies ist ein interessanter Versuch, der leider bei genauem schwarzen Spiel verliert. 4...Txe8 5.Sc4 Ta6! 6.Sd6+ Kc6! Der Läufer ist der wirkliche Feind. 7.Sxe8 Kxc5 König und Springer sind getrennt. Schwarz kann den weißen Springer fangen. 8.Sg7 Tf6 9.Sh5 Tf5 10.Sg7 Te5 11.Kc3 Kc6 12.Kd4 Kd6 13.Kd3 Ke7 14.Kd4 Kf6-+; 4.Lg6 Kxb6 5.Le5 Th3+-+]

4...Kxb6 5.Le5! Th4 6.Lg3 Td4! Das ist noch der beste Versuch.

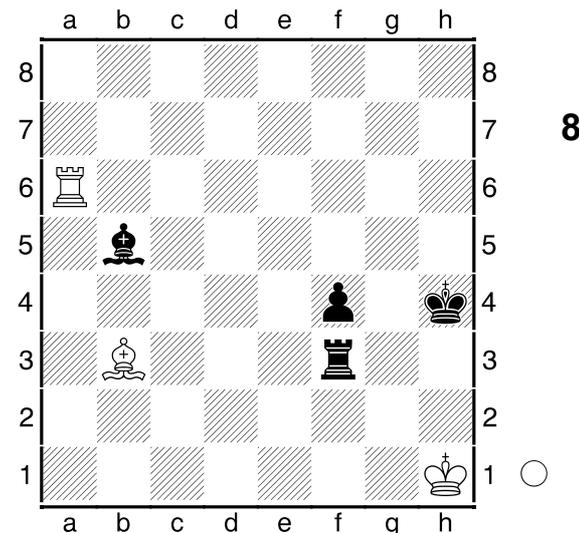
7.Lf2 Taxd7 8.Kc3 Kc5 9.Le3=

Lernziele:

- Stärke der Fesselung
- Doppelangriff
- Spieß

Die folgenden Beispiele sind eine Variation des soeben vorgestellten Themas.

Kasparian,G 1954



8

Beide weiße Figuren hängen. Dieses Problem kann Weiß mit taktischen Tricks lösen.

2.Th6+ [2.Ta3? Dies rettet zwar den Turm und deckt den Läufer, verliert aber die Partie. 2...Kg3-+ Die Mattdrohung auf f1 ist nicht vernünftig zu decken.]

2...Kg5 [2...Kg3 Gegen das Matt kann Weiß sich hier verteidigen. 3.Tg6+ Kf2 4.Tg2+ Ke3 5.Ld5 Tf1+ 6.Kh2 f3 (6...Td1 7.La8 Le2 8.Tg6 Lf3 9.Lxf3 Kxf3= Die weißen Figuren sind gut genug positioniert, um ein Remis zu sichern.) 7.Lxf3= Egal wie Schwarz den Läufer nimmt, ist das Endspiel laut Tablebase nicht zu gewinnen.]

3.Th5+! Materielle Verluste waren nicht mehr zu vermeiden. Für den Turm bekommt Weiß allerdings etwas Wertvolles: eine Fesselung.

3...Kxh5 4.Ld1 Kg4 5.Kg2 Prinzipiell ist uns diese Situation bereits vertraut. Schwarz hat gewaltigen materiellen Vorteil, kann aber aufgrund der Fesselung keine Fortschritte machen.

[5.Kh2?? Lf1-+]

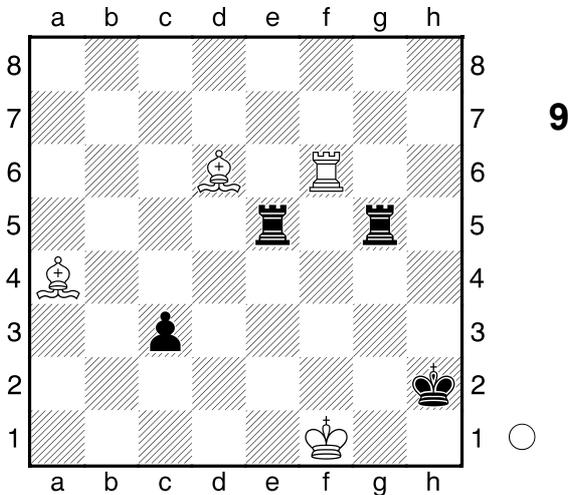
5...Lf1+ 6.Kh2 Lh3 7.Le2 Lf1 8.Ld1 Lc4 9.Kg2=

Lernziele:

- Verteidigung gegen Doppelangriff

- Stärke der Fesselung
- Theorie Turm und Bauer gegen Turm
- Theorie Turm und Läufer gegen Turm

Kling, J Horwitz, B 1851



9

Der Turm e5 ist gefesselt. Die Frage ist, ob Weiß daraus hinreichend viel Kapital schlagen kann, um zu gewinnen.

1.Th6+ [1.Tf2+? Kh3 2.Ld7+ Kh4 3.Th2+ Kg3 4.Tg2+ Kf3=; 1.Te6?? Dies ist eigentlich ein naheliegender Zug. Jedoch stößt er gleich auf zwei Probleme. 1...Tgf5# Auch Spielern mit einer Rating von 1900–2100 entgeht regelmäßig dieses Matt. Ursache dafür ist wohl, dass der Mattzug in der Ausgangsstellung einfach nicht droht. Zudem konzentrieren sich die Spieler auf die eigenen Möglichkeiten, ohne Ressourcen des Gegners zu berücksichtigen. (1...Tg1+? Erstaunlicherweise ist diese Variante regelmäßig der Grund, warum 1.Te6 verworfen wird. 2.Kf2 Tg2+ 3.Kf3 Tg3+= Weiß kann nicht aus dem Dauerschach entkommen.)]

1...Kg3 2.Te6 Tgf5+ 3.Kg1 Kf4 4.Txe5 [4.Lc2 ...gewinnt ebenso.]

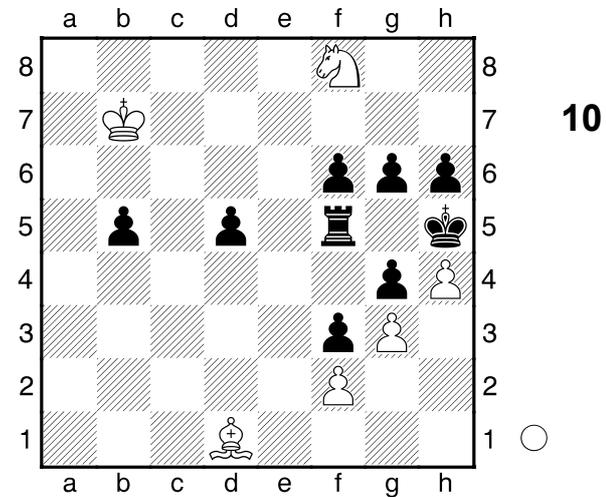
4...Txe5 5.Lc2+–

Lernziele:

- Stärke der Fesselung
- Angriff auf gefesselte Figur
- Aufmerksamkeit für die Möglichkeiten des Gegners

Die folgende Studie eignet sich zum Ausspielen. Mit Kenntnis der Ideen der letzten fünf Studien sollte die Grundidee schnell gefunden sein

Dorasil, C 1921



10

1.Sxg6 Weiß muss den Bauern g6 vernichten und den schwarzen König in eine Fesselung zwingen.

[1.Lc2 g5 2.Lxf5 gxh4 3.gxh4 Kxh4 4.Kc6 g3 5.fxg3+ Kxg3 6.Kxb5 f2 7.Ld3 h5 ...und Weiß gewinnt zumindest nicht.]

1...Kxg6 2.Lc2 Es scheint, als ob die ewige Fesselung den Kampf entscheidet. Als ich diese Studie letztes im Training ausspielen lassen habe, wollte der Schwarze, ein Jugendspieler mit einer Rating von knapp 2100, die Partie schon aufgeben. Auf meinen Hinweis, er solle einfach weiterspielen, es werden sich noch Verteidigungsressourcen ergeben, wurde die weitere Hauptvariante auch gefunden.

2...b4 3.Kc6 d4 4.Kd6 b3 5.Lb1 b2 6.Ke6 d3 7.Lxd3 b1D 8.Lxb1 Kh5 Ein eventuell aus Bauernendspielen bekanntes Motiv. Der Turm ist wegen Patts tabu.

9.Kf7 Weiß zeigt, dass Pattmöglichkeiten sehr häufig durch Mattgefahren erkaufte werden.

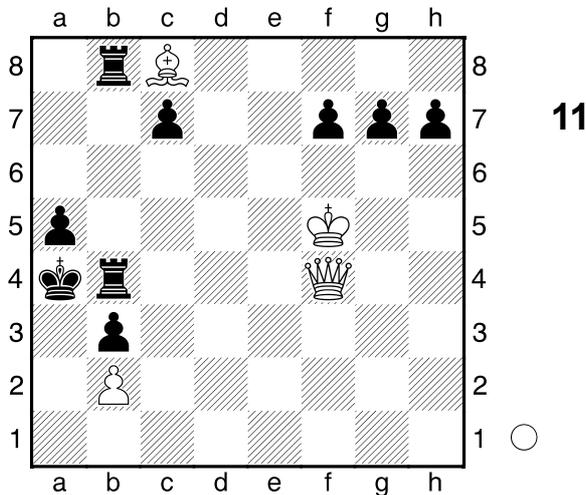
9...Tg5 10.Lh7 f5 11.Kf6 f4 12.hxg5 fxg3 13.fxg3 hxg5 14.Kg7 f2 15.Lg6#

Lernziele:

- ewige Fesselung
- Pattverteidigung
- Mattideen

Kommen wir zu einem Beispiel, in dem es eine Rolle spielt, dass auch an den König gefesselte Figuren unter Umständen ziehen dürfen

Bondarenko, F Kakovin, A 1954



Die unglückliche Position des schwarzen Königs ermöglicht es Weiß, zu gewinnen.

1.Ld7+ T8b5+ 2.De5 Schon dies ist eine interessante Situation. Der gefesselte Turm b5 fesselt die weiße Dame an ihren König.

2...h5 3.Dc5 ...aber auch wenn die Dame die fünfte Reihe nicht verlassen darf, darf sie sehr wohl auf ihr ziehen.

3...h4 4.Ke5 Der König kann noch rechtzeitig beim Mattangriff helfen.

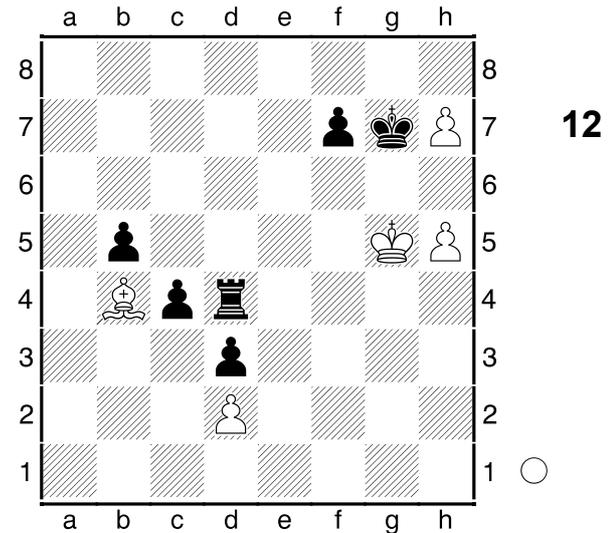
4...h3 5.Kd5 h2 6.Dxb5+ Txb5+ 7.Kc4 c6 8.Lxc6 h1D 9.Lxb5#

Lernziele:

- verschiedene Auswirkungen der Fesselung

Nachstehende Studie lässt sich wohl am besten in der Kategorie "Röntgenwirkung" klassifizieren. Hierbei kann auch gut das Thema "Kampf gegen Fesselung" angeschnitten werden.

Selesniev, A 1927



Materiell sieht es nicht gut für Weiß aus. Im Gegenzug hat er eine mögliche Fesselung auf der langen Diagonalen.

1.h8D+ [1.Lc3? f6+--+ Durch das Zwischenschach entkommt der Turm aus der Fesselung.]

1...Kxh8 2.Lc3 f6+ 3.Kxf6 Schwarz hat die Fesselung gebrochen. Bezahlt hat er dies aber mit einem möglichen Abzug. Der schwarze Turm kann dem weißen König nicht entkommen.

3...Td7 [Ansonsten z.B. 3...Tg4 4.Kf5+--+]

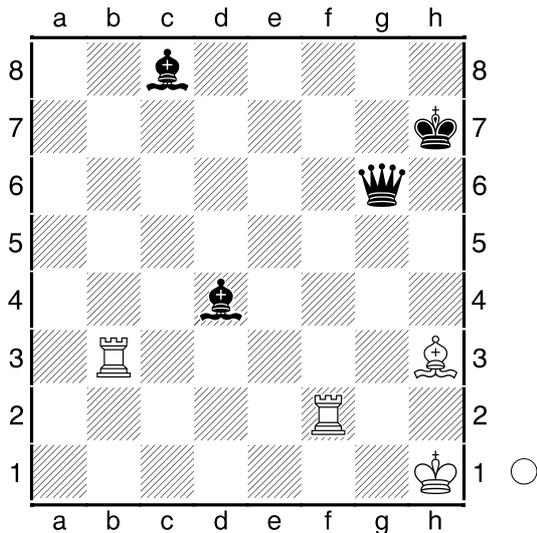
4.Ke6+ Tg7 5.h6+--

Lernziele:

- Fesselung
- Kampf gegen Fesselung
- Abzug

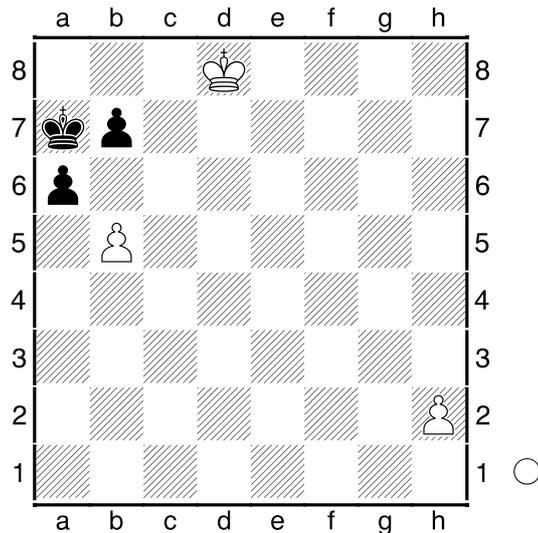
Zum Abschluss dieses Abschnitts gibt es eine Studie, in der es Fesselungen hagelt.

Rinck,H 1906



13

Joseph,D 1922



14

Um Weiß scheint es nicht gut bestellt zu sein. Eine Reihe von Fesselungen in Verbindung mit Pattideen retten ihm jedoch einen halben Punkt. Bevor wir zum eigentlichen Thema kommen, sind einige Übungen zum Thema Bauernwettrennen zu lösen.

1.Lf5 Eine erste Fesselung.

1...Lxf5 2.Th2+ Kg7 3.Tg2 Nun ist die schwarze Dame ist gefesselt.

3...Le4 Schwarz reagiert mit einer Gegenfesselung.

[3...Lg4 ...wäre der andere Versuch. 4.Txg4 Dxg4 5.Tg3 Dxg3 patt]

4.Tbg3 Dxg3 patt

Lernziele:

- Fesselung
- Kampf gegen Fesselung
- Pattressourcen

2.3 Abzug

In diesem Abschnitt gewinnt zwar jeweils die angreifende Partei durch einen Abzug, jedoch zeigt die verteidigende Seite jeweils, dass es durchaus möglich ist, gegen einen drohenden Abzug Widerstand zu leisten.

1.b6+! Weiß muss Schwarz zwingen, mit dem a-Bauern zu laufen.

[1.h4? axb5 2.h5 b4 3.h6 b3 4.h7 b2 5.h8D b1D=; 1.bxa6?? b5 Dieser Zug wird ganz gerne übersehen. 2.h4 b4 3.h5 b3 4.h6 b2 5.h7 b1D 6.h8D Db8+--+]

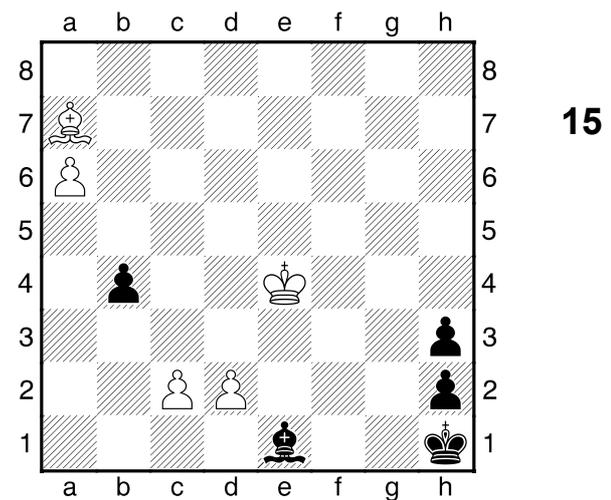
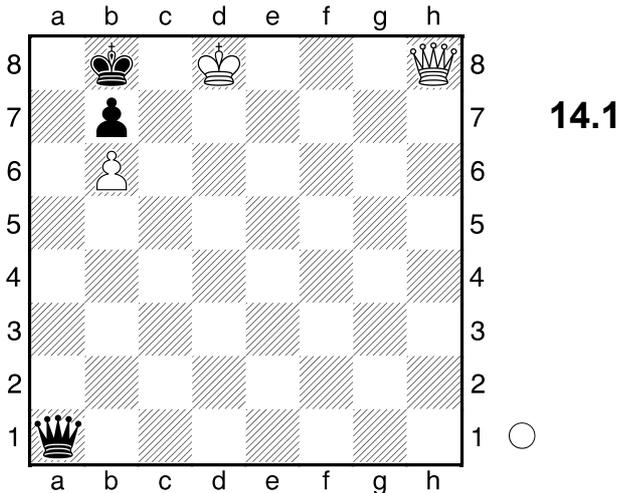
1...Kb8! [1...Kxb6? 2.h4 a5 3.h5 a4 4.h6 a3 5.h7 a2 6.h8D+– Wenn entgegengesetzte Randbauern sich ein Wettrennen liefern, reicht es für gewöhnlich, als erster einzuziehen, um zu gewinnen, da die entstehende Dame das andere Einzugsfeld deckt.]

2.h4 a5 3.h5 a4 4.h6 a3 5.h7 a2 6.h8D a1D

(Diagramm 14.1)

So einfach gibt sich Schwarz nicht geschlagen. Einerseits ist die schwarze Dame wegen des Patts nicht zu schlagen. Andererseits kämpft Schwarz gegen das drohende Abzugsmatt, indem er die hintere Figur angreift.

Anufriev, V 1988



7.Dg8 [7.De8? Dg7= Schwarz klemmt den weißen König am Brettrand fest und verhindert damit einen Abzug. Weiß kann nicht mehr gewinnen.; 7.Df8? Da3 Angriff auf hintere Figur 8.De8?? Dd6+ Wieder gibt es keinen Abzug. 9.Dd7 Dxb6+ 10.Ke7 Dc7-+]

7...Da2 Angriff auf hintere Figur

8.De8 Da4 9.De5+ Weiß zwingt den schwarzen König nach a8 und kehrt daraufhin auf die gegnerische Grundreihe zurück.

9...Ka8 10.Dh8+ Die schwarze Pattverteidigung funktioniert nicht mehr. Gegen den drohenden Abzug gibt es keine Verteidigung mehr.

Lernziele:

- Bauernwettrennen
- Kampf gegen Abzug
- Abzug

(Diagramm 15)

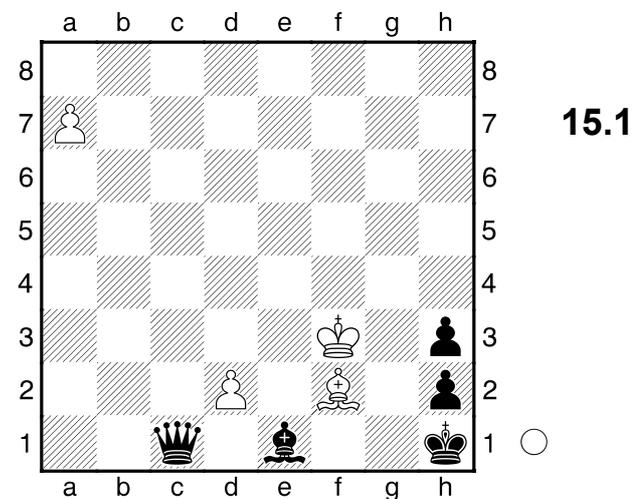
Die weißen Hoffnungen liegen auf dem Freibauern a6 und der schlechten Stellung des schwarzen Königs.

1.Kf3 b3! 2.Lf2!! Zugegebenermaßen ist dieser Zug sehr schwer zu finden. Schauen wir uns an, woran andere Versuche scheitern.

[2.cxb3? Lf2= Der schwarze Läufer räumt alles ab, was sich auf die Diagonale g1-a7 begibt und wenn er geschlagen wird, ist Schwarz patt.; 2.Le3? bxc2 3.a7 (3.d4 Lf2 4.a7 Lxe3 5.a8D c1D) 3...c1D 4.a8D Dc4 Im Gegensatz zur Variante 2.Lf2 steht Weiß jetzt nicht der Zug Kg3+ zur Verfügung. 5.d3 Dc2 ...und nun blockiert nichts mehr die zweite Reihe. 6.Kf4+ Dg2 7.Df3=; 2.Ld4?? bxc2 3.a7 c1D 4.a8D Dxd2-+ Erneut beendet der Zug Dg2 alle weißen Mattträume.]

2...bxc2 [2...Lxf2? Dies verliert ohne nennenswerten Kampf. 3.Kxf2 bxc2 4.a7 c1D 5.a8D+ Dc6 6.Dxc6#]

3.a7 c1D



Um den Schwierigkeitsgrad zu reduzieren, könnte man auch von dieser Stellung aus starten. Die Ideen des folgenden Kampfs sind uns bereits vertraut.

4.a8D Da1! 5.Db7! Die schwarze Dame träumte davon, über g7 das Feld g2 zu erreichen.

[5.Dxa1? patt]

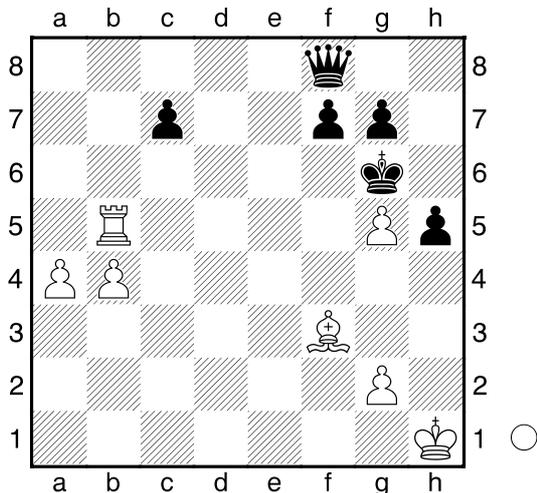
5...Db1 6.Dc6! Dc1 7.De4! [7.Dd5? Dxd2=]

7...Db1 8.d3 Db4 9.d4 Db1 10.Dc6! Dc1 11.Dd5!+-

Lernziele:

- Abzug
- Verteidigung gegen Abzug

Troitzky, A 1912



16

1.Le4+ f5 2.Lc2! [2.Lb1? Auf diesem Feld kann der weiße Läufer erfolgreich angegriffen werden. 2...Dg8 3.Txf5 Db3 4.Le4 Dxb4 5.Lc2 Dh4+ 6.Kg1 Dd4+ 7.Kh2 (7.Kf1?? Dc4+-+) 7...Dh4+=; 2.Txf5? Dxb4 3.Lc2 Dh4+ (...aber nicht 3...De1+?? 4.Tf1+-+ Solch ein Gegenschach wird ganz gerne mal ausgeblendet.) 4.Kg1 Dd4+ 5.Kh2 Dh4+=]

2...Dg8 Schwarz muss versuchen, den weißen Läufer anzugreifen.

[2...h4 3.Txf5+- Die schwarze Dame kann dem Abzug nicht entkommen und das mögliche Bauernendspiel ist verloren.]

3.Txf5 Dies ist die richtige Art zu schlagen. Der drohende Abzug ist in solchen Situationen normalerweise stärker als das Schach.

3...Da2 Da der schwarze König nicht aus dem Wirkungsbereich herauskommt, wendet Schwarz die Verteidigungsmethode an, die uns aus dem vorigen Beispiel bereits bestens bekannt ist.

4.Le4 De2 Schwarz kämpft nach Kräften. Jedoch kann Weiß einen anderen Abzug aufbauen, der die Partie entscheidet.

[4...Dc4 5.Te5+ Kf7 6.Ld5+-]

5.Te5+ Kf7 6.Ld5+

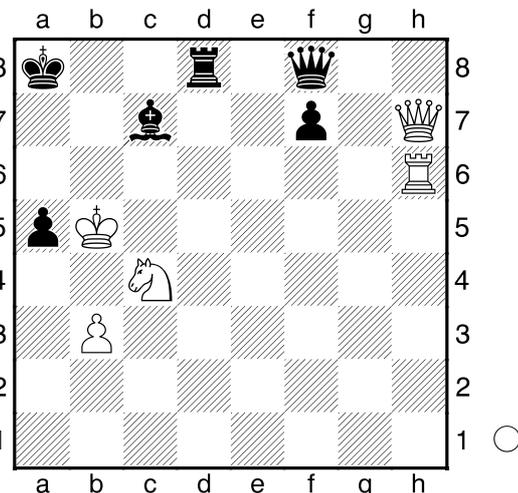
Lernziele:

- Abzug
- Kampf gegen Abzug
- Gegenschach
- Abwicklung ins Bauernendspiel

2.4 Doppelangriff

Beginnen wir mit einem Springer, der die komplette gegnerische Armee abräumt.

Kubbel, L 1921



17

Weiß kann die größere Aktivität seiner Figuren und die gefährdete Position des schwarzen Königs ausnutzen.

1.De4+ Kb8 [1...Ka7 2.Ta6+ Kb8 3.Ta8#]

2.Tb6+ Lxb6 [2...Kc8 3.Db7+ Kd7 4.Se5+ Ke7 5.Dxc7+ Ke8 6.Dc6+ Ke7 7.Sg6+ fxg6 8.De6#]

3.Ka6 Vermutlich der am schwersten zu findende Zug. Weiß droht matt und Schwarz hat nur eine vernünftig aussehende Verteidigung.

3...Td7 [3...Td5 4.Sxb6 Dd8 5.Dxd5 Dxd5 6.Sxd5+–]

4.Da8+ Kxa8 Jetzt trifft der weiße Springer einfach alles.

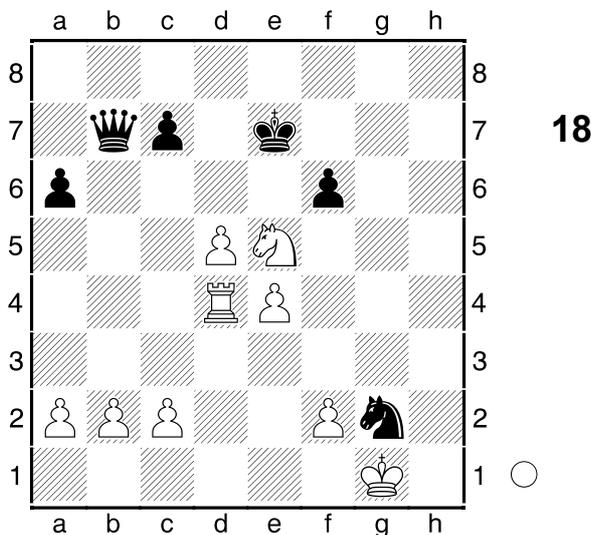
5.Sxb6+ Kb8 6.Sxd7+ Kc7 7.Sxf8+– Das Endspiel ist leicht gewonnen für Weiß.

Lernziele:

- Springergabel
- schwer zu parierende Mattdrohung

Die nächsten zwei Studien sind Beispiele für einen Springer, der wie eine Krake über das ganze Brett wirkt. Letztlich wird Schwarz Opfer einer Springergabel.

Troitzky,A 1910



Im Vergleich zur zitierten Studie ist hier noch der Bauer c2 eingefügt worden. Damit sollte der weiße Gewinn in der Nebenvariante 3...Dxh8 sichergestellt sein.

1.Tb4 Der Turm genießt seine Unterstützung durch die zahlreichen Springergabeln und jagt die Dame über das Brett.

1...Dc8 [1...Dxb4 2.Sc6++–; 1...Da8 2.Tb8 2.Sc6 nebst 3.Tb8 gewinnt auch. 2...Dxb8 (2...Da7 3.Sc6++–) 3.Sc6++–]

2.Tb8 Dh3 [2...Dxb8 3.Sc6++–]

3.Th8 Sh4 [3...Dxh8 4.Sg6+ Kd6 5.Sxh8 Se1 6.c4 Sd3 7.b3+–]

4.Txh4 Dc8 [4...Dxh4 5.Sg6++–]

5.Th8 Db7 6.Tb8 Dxb8 [6...Da7 7.Sc6++–]

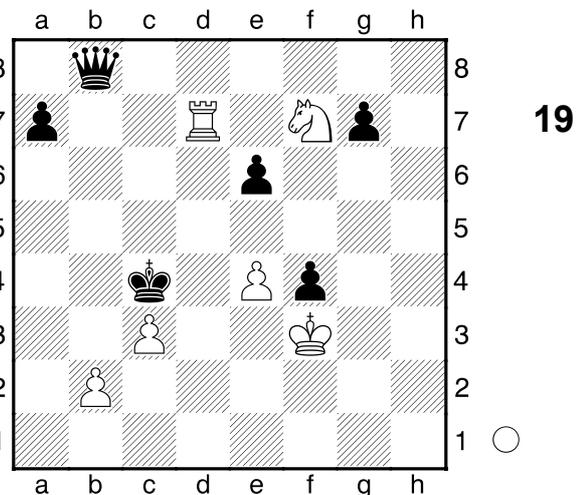
7.Sc6++–

Lernziele:

- Anwendung Doppelangriff (Hinlenken + Material)

Etwas schwieriger ist das folgende Beispiel, da hier sowohl die gegnerische Dame als auch der gegnerische König auf die notwendigen Felder für eine Springergabel gejagt werden müssen.

Troitzky,A 1911



1.Tb7! Wie im vorigen Beispiel setzt der Turm der schwarzen Dame zu und erfreut sich dabei der indirekten Deckung durch eine mögliche Springergabel.

1...Dg8 [1...Da8 2.Se5+ Kc5 3.Tb8 Dxb8 4.Sd7+ Kd6 5.Sxb8+–; 1...Dc8 2.Sd6++–; 1...De8 2.Sd6++–; 1...Df8 2.Se5+ Kc5 3.Sd7++–]

Für die nächste Gabel ist nun etwas Arbeit nötig.

2.Se5+ Kc5 3.Tb8! Dh7 4.b4+ Erneut wird erst der König auf das notwendige Feld getrieben.

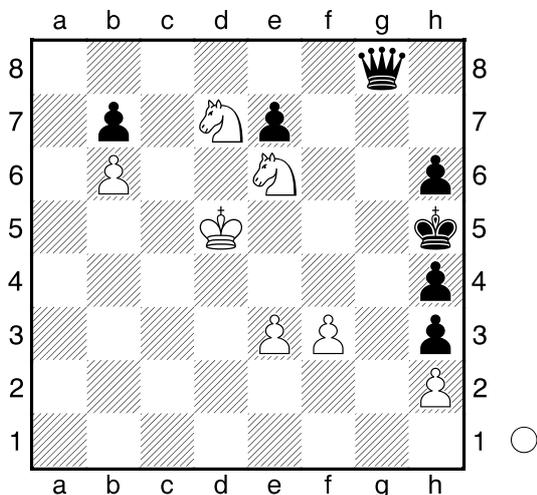
4...Kd6 5.Th8 Dxh8 6.Sf7+

Lernziel:

- Doppelangriff

In der folgenden Studie gehen zwei Springer ans Werk. Ein mögliches hübsches Matt muss auch gefunden werden. Dass die Lösung teilweise nicht eindeutig ist, ist ein kleiner Schönheitsfehler, der den Trainingseffekt nicht schmälern sollte.

Nemo,O 1895



1.Se5! Es ist eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs entstanden. Schwarz muss die Dame ziehen und kann die Fesselung des Se6 nicht aufrechterhalten.

1...Dg3 [1...Dh7 2.Sg6! Ein sehr schöner Zug. Es droht Sgf4 und egal, wie Schwarz den Springer nimmt, läuft er in eine Springergabel, wonach das Bauernendspiel für ihn hoffnungslos ist. 2...Dxg6 (2...Kxg6 3.Sf8+ Kg7 4.Sxh7 Kxh7 5.Ke6+-) 3.Sf4+ Kg5 4.Sxg6 Kxg6 5.Ke6+-; 1...Dh8 2.Sf4+ (2.Sf7 ...gewinnt auch und ist auch eine Form von Doppelangriff. Es droht Sxh8 und Sf4#.) 2...Kg5 3.Sf7+-; 1...Dg2 2.Sf4+ Kg5 3.Sxg2 hxg2 4.f4+ Kh5 5.Sf3 Kg4 6.Sg1 Dies ist wohl das Einfachste. Weiß hat eine Barriere für den schwarzen König errichtet. Dieser kommt nicht an den Sg1 heran.; 1...Da8

2.Sg7+ Kg5 3.f4+ Kf6 4.Sh5+ Kf5 5.e4#]

2.hxg3 hxg3 3.Sg7+ [3.Sf4+ ...gewinnt auch. 3...Kh4 4.Seg6+ Kg5 5.Sxh3+ Kxg6 6.Ke6+-]

3...Kg5 4.f4+ Kf6 [4...Kh4 5.Sf5+ Kh5 6.Sxg3+-]

5.Sh5+ Kf5 6.e4#

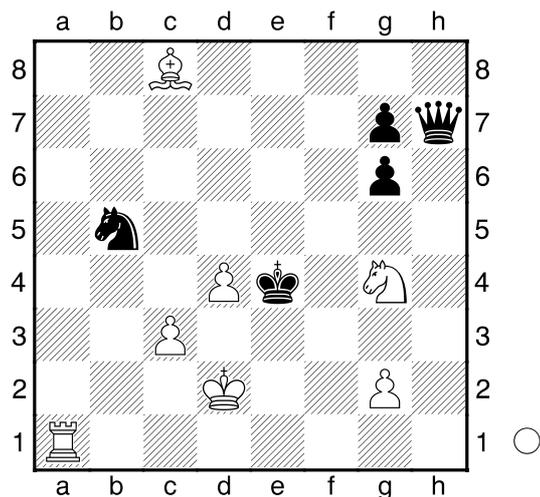
Lernziele:

- Zugzwang
- Barriere
- Doppelangriffe
- Abwicklung ins Bauernendspiel

Verschiedene Doppeldrohungen in Verbindung mit einer überraschenden Mattidee sind Gegenstand der nachstehenden Studie

20

Platov,V Platov,M 1909



21

1.Th1 ...ein schon mehrfach gesehenes Motiv.

1...Dg8 2.Sf6+ ...dieser Zug lässt Schwarz keine Wahl und beseitigt den eigenen Springer, der einer wunderschönen Doppeldrohung im Wege stand.

[2.Le6? Da8 ...und da Weiß nichts Direktes hat, ist zumindest es zumindest zweifelhaft, ob er mehr als ein Remis hat.]

2...gxf6 3.Le6! Die schwarze Dame hängt und zusätzlich droht Th4#.

3...Dxe6 [3...Db8 4.Th4+ Df4+ 5.Txf4+ Kxf4 2...Tg5 Schwarz versucht, mit dem Angriff auf 6.Kd3+- Die weißen Freibauern entscheiden den Tag.]

4.Te1+ Kd5 [4...Kf5 5.g4+-]

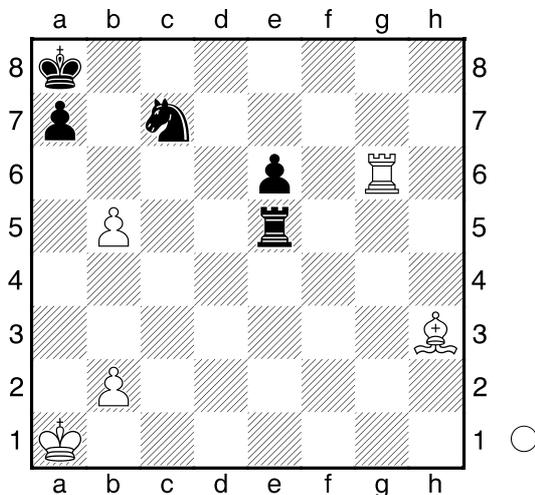
5.c4+! Eine nette Bauerngabel regelt die Sache. Schwarz darf den Bauern nicht schlagen, verliert daher den Springer und landet in einem hoffnungslosen Bauernendspiel.

5...Kd6 6.Txe6+ Kxe6 7.cxb5+-
Lernziele:

- Springergabel
- Bauerngabel
- überraschendes Matt
- Räumungsoffer
- Abwicklung ins Bauernendspiel

Drei Läufergabeln sind das Leitmotiv der folgenden Studie. Schwarz wehrt sich zwar nach Kräften, wird aber trotzdem in die Knie gezwungen.

Pervakov,O 1988



22

Weiß hat nicht einmal Materialvorteil. Er kann jedoch die ungünstige schwarze Figurenposition ausnutzen.

1.Lg2+ Sd5 [1...Kb8 2.Tg8+ Se8 3.Txe8+-]

2.Txe6 Der Turm ist wegen der Läufergabel auf d5 tabu.

3.Te8+ Kb7 4.Tg8 ...der zweite auf einer Läufergabel basierende Trick.

4...Th5 5.Td8 Der schwarze Springer scheint verloren zu sein, aber noch ist die Sache nicht ganz klar.

5...Tg5 6.Lf3 [6.Lxd5+? Kc7 "Wegjagen + Material" rettet für Schwarz hier einen halben Punkt.]

6...Tf5 7.Lxd5+ Kc7 Schwarz wehrt sich nach Kräften, aber mit dem schwarzen Turm auf f5 hat Weiß noch einen Trick.

8.Tc8+ Das dritte Hinlenkungsoffer basierend auf einer Läufergabel entscheidet den Tag zugunsten von Weiß.

[8.Le4?? Tf1+; 8.b6+? axb6 9.Tc8+ Kd7 10.Lb7 Ta5+ 11.Kb1 Ta7=]

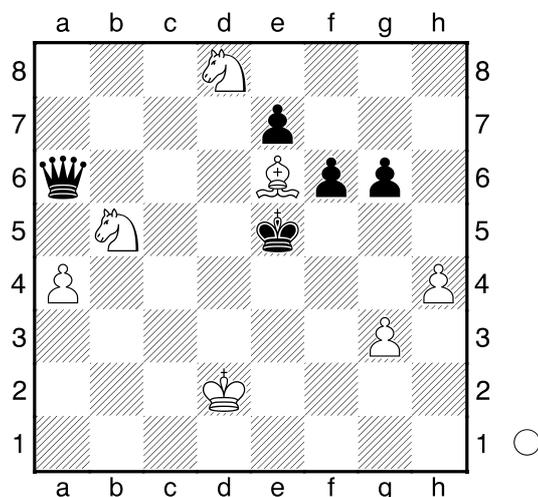
8...Kd7 9.Lc4+-

Lernziel:

- Läufergabeln

Das letzte Beispiel in diesem Abschnitt erzählt die Geschichte von einem heldenhaften Läufer, der darauf besteht, sich zu opfern, um die Partie zu gewinnen.

Rinck,H 1917



23

Die schwarze Dame ist sehr gefährlich, da die

weißen Leichtfiguren sehr wackelig stehen. Um überhaupt zu überleben, darf Weiß dem Gegner keine Zeit zum Atmen geben. Wenn dieser Umstand verstanden worden ist, sollten die ersten Züge leicht zu finden sein.

1.Sf7+ Ke4 [1...Kxe6 2.Sc7+-]

2.Ld5+ Kf5 Jetzt ist eine Situation entstanden, in der der weiße Springer f7 sich sein bestes Feld aussuchen kann.

[2...Kxd5 3.Sc7+-]

3.Sh6+ Ke5 4.Sg4+ Kf5 5.Se3+ Ke5 6.Sc4+ Der weiße Springer hat sein Idealfeld erreicht.

6...Kf5 7.Le6+ Ke4 8.Lc8 ...und interessanterweise wird die schwarze Dame gefangen.

8...Da8 9.Lb7+ Dxb7 10.Sc6+- Glücklicherweise hat man zwei Springer für diese Gabel.

Lernziele:

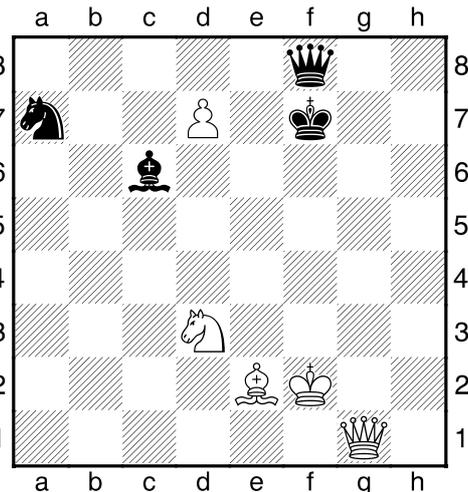
- Hinlenkung
- Springergabel
- Damenfang

2.5 Matt

Es gibt sehr viele Studien zum diesem Thema. Ich möchte mich hier exemplarisch auf drei Beispiele beschränken, die jeweils ein überraschendes Mattfinale haben.

Die nachstehende Studie ist zwar extrem schwer, ist aber ein sehr schönes Beispiel zum Thema "ersticktes Matt". Als entschärfte Version kann man den Schülern die Studie nach dem dritten Zug von Schwarz vorlegen.

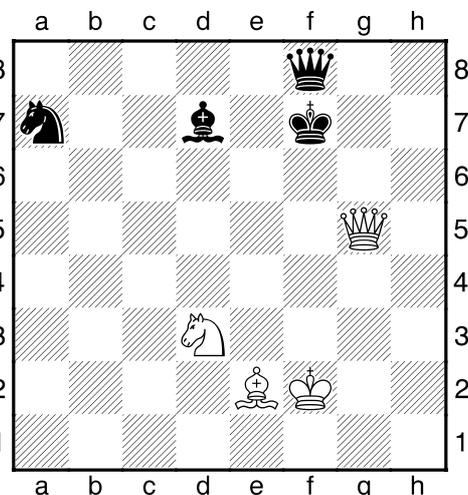
Seletsky,A 1933



24

Diese Aufgabe ist eine wirklich harte Nuss. Die Endstellung entschädigt aber allemal für die Mühen. Lustig sind regelmäßig die ungläubigen Reaktionen der Schüler, wenn man sofort den Hinweis gibt, dass die Hauptvariante in einem erstickten Matt endet.

1.Dg5! Ke6+! [1...Lxd7



24.1

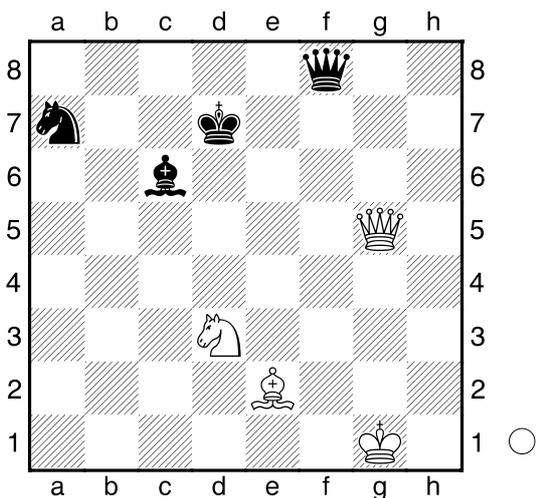
Materiell steht es gleich. Die schwarzen Figuren stehen allerdings derartig unkoordiniert, dass Weiß in einem direkten Angriff gewinnt. Diese Stellung kann man als Übung zum Thema Königssicherheit verwenden. 2.Sf4 Weiß nimmt nicht nur das Abzugsschach aus der Stellung, sondern droht auch ein einzüiges Matt. 2...Dd6 Schwarz hat keine zufriedenstellende Verteidigung. Man kann die Schüler sich in Gruppenanalysearbeit davon überzeugen lassen,

dass Schwarz tatsächlich in allen Varianten verliert. (2...Sc6? 3.Lh5#) 3.Lc4+ Ke8 4.Dg8+ Ke7 5.Sd5++-]

2.Kg1! Diesen Zug kann man nur finden, wenn man die kommende Variante berechnet hat und auf der Suche nach einem sicheren Platz für den König ist.

[2.Ke1? Kxd7 3.Sc5+ Kc8 4.De5 (4.La6+ Kb8 5.Dg3+ Ka8 Jetzt funktioniert die Idee aus der Hauptvariante nicht. 6.Lb7+ Lxb7 7.Sd7?? Db4+--+ Schwarz hat noch Schachs. Deswegen ist die Doppeldrohung (Dame hängt und ersticktes Matt droht) nicht effektiv.) 4...Ld7 5.Sa6 Kd8 ...und es ist zumindest nicht klar, ob Weiß diese Stellung gewinnen kann.]

2...Kxd7



24.2

Um den Schwierigkeitsgrad merklich zu reduzieren, kann man auch von dieser Position aus starten. Um zu gewinnen, muss Weiß seinen Gegner ständig vor unmittelbare Probleme stellen.

3.Sc5+ [3.Se5+? Kc7= Weiß hat kein Schach mehr und sonst auch keine schwerwiegenden Drohungen, so dass seine Initiative versandet.; 3.Lg4+ Kc7 4.Da5+ Kb7 5.Sc5+ Ka8= Wieder geht es nicht weiter.]

3...Kc8 [3...Kd6 4.Dg3+ Ke7 (4...Kd5 5.Lc4+ Kxc4 6.Db3+ Kxc5 7.Da3+ Kd5 8.Dxf8+- Dass dieses Endspiel theoretisch gewonnen ist, sollte

man als Hilfe den Schülern auf den Weg geben.) 5.De5+ Kf7 6.Lc4+ Kg6 7.Ld3+ Kh6 8.De3+ Kh5 9.Dh3+ Kg5 10.Se6++-]

Jetzt sollte der Rest relativ leicht zu finden sein.

4.La6+ Kb8 5.Dg3+ Ka8 6.Lb7+ Lxb7 7.Sd7 Schwarz hat kein kein Schach und die Doppeldrohung ist tödlich.

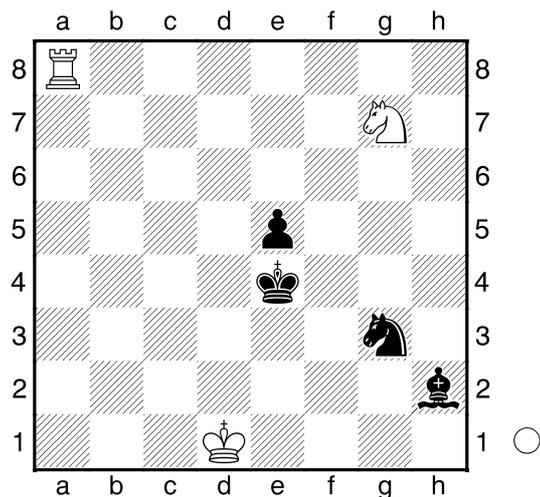
7...Dd8 8.Db8+ Dxb8 9.Sb6#

Lernziele:

- Königssicherheit
- Initiative
- ersticktes Matt

In der nächsten Studie ist erneut ein Springer der Held des Tages.

Liburkin,M, 1935



25

Weiß hat nur minimalen Materialvorteil. Um zu gewinnen, muss er Schwarz stets vor konkrete Probleme stellen und die unglückliche Postierung der schwarzen Leichtfiguren ausnutzen.

1.Ta2 Lg1 Schwarz kann den Verlust einer Figur zwar nicht vermeiden, jedoch steckt der weiße Turm bald in Schwierigkeiten.

2.Tg2 Kf3 3.Txg1 Kf2 4.Te1 e4 Schwarz droht, den weißen König vom Turm abzudrängen. Weiß hat jedoch eine überraschende Lösung dieses Problems.

5.Se6 e3 6.Sc5! [6.Sf4? e2+ 7.Sxe2 (7.Kd2 Se4+= Hier ist der Unterschied im Vergleich zur Hauptvariante.) 7...Sf1 Die weißen Figuren stehen derartig unglücklich, dass Weiß nicht gewinnen kann. 8.Sf4 Se3+ 9.Kd2 Sf1+=]

6...e2+ 7.Kd2 Sf1+ 8.Kc1 Weiß droht, nach Sd3 elementar zu gewinnen. Die Alternative macht die Sache für Schwarz allerdings nicht besser.

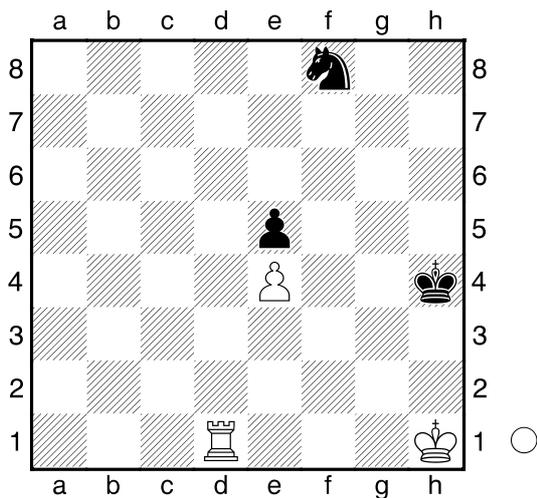
8...Kxe1 9.Sd3#

Lernziele:

- Initiative
- Zugzwang
- überraschendes Matt

Das Matt im letzten Beispiel ist schwer zu orakeln.

Gurvich 1958



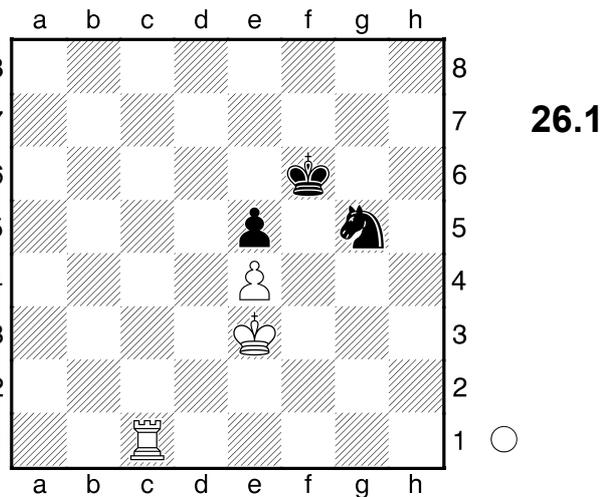
26

Es bietet sich folgende einleitende Aufgabenstellung an: Weiß zieht. Weiß und Schwarz arbeiten zusammen, so dass Schwarz im fünften Zug matt ist. Bedingung hierbei ist, dass der schwarze König am Ende nicht am Brettrand steht. Es wird sich normalerweise zeigen, dass selbst diese Aufgabe extrem schwer ist. Für die eigentliche Lösung der Aufgabe sollte man den Schülern die Hilfestellung geben, dass der Kampf vorbei ist, sobald der weiße König seinen Bauern deckt. Die Begründung hierfür ist, dass Schwarz seine Idealaufstellung nicht erreichen kann. Die entsprechenden Ideen dieses Endspiels

kann man gegebenenfalls auch behandeln.

1.Kg2 Kg4 Die einzige Hoffnung für Schwarz liegt im direkten Angriff auf den weißen Bauern. Schauen wir uns andere Versuche an.

[1...Se6 2.Kf3 Kg5 3.Td6 Sf4 4.Tc6 Sg6 5.Tc7 Sh4+ 6.Kg3 Sg6 7.Tf7 Sh4 8.Tf8 Sg6 9.Tf5+ Kh6 10.Kg4 Kg7 11.Kg5 Se7 12.Txe5+; 1...Kg5 2.Kf3 Kf6 3.Kg4 (Worauf Weiß achten muss, zeigt diese Variante. Wir nehmen an, dass Weiß einmal aussetzt. 3.-- Se6 4.Tc1 Sg5+ 5.Ke3



26.1

Weiß hat das Problem, dass stets eine seiner Figuren den Bauern decken muss. Dieser Umstand sichert Schwarz das Remis. 5...Ke7 6.Tc4 Weiß versucht, den Bauern mit dem Turm zu decken, um seinem König freie Hand zu geben. 6...Kd7 7.Kf2 Se6 8.Kg3 Sg7 9.Kg4 Se8 10.Ta4 Sd6 11.Kg5 Ke6= Der weiße Turm muss seine Deckungsaufgabe erfüllen und der weiße König kommt nicht an den schwarzen Bauern heran.) 3...Se6 4.Tf1+ Kg6 5.Tf5 Sg7 6.Txe5+]

2.Td6 Diese Postierung des Turms gegenüber dem Springer ist häufig eine gute Idee, da dem Springer viele Felder genommen werden.

2...Sh7 3.Kf2 Kf4 4.Th6 Sg5 5.Th4#

Lernziele:

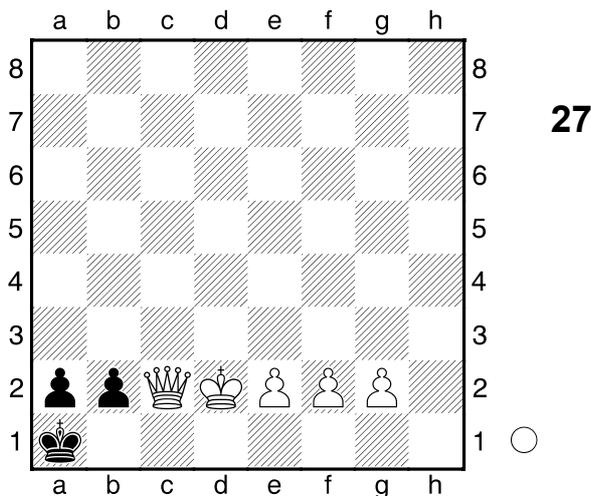
- Endspiel Turm und Bauer gegen Springer und Bauer
- überraschendes Matt

2.6 Treppenmanöver

Das Treppenmanöver wird in der Praxis nicht häufig vorkommen. Der große Nutzen für das Training ist jedoch, dass sich die Schüler die Frage stellen sollen, auf welches Feld sich eine Figur wünscht. Diese Fragestellung ist in praktischen Partien häufig sehr nützlich

Das erste Beispiel ist ein nettes Matt in 12.

Barrett, B 1874



Die schwarzen Bauern sind ziemlich gefährlich. Weiß verhindert fortan die Umwandlung und setzt schließlich zum Fangschuss auf der Grundreihe an.

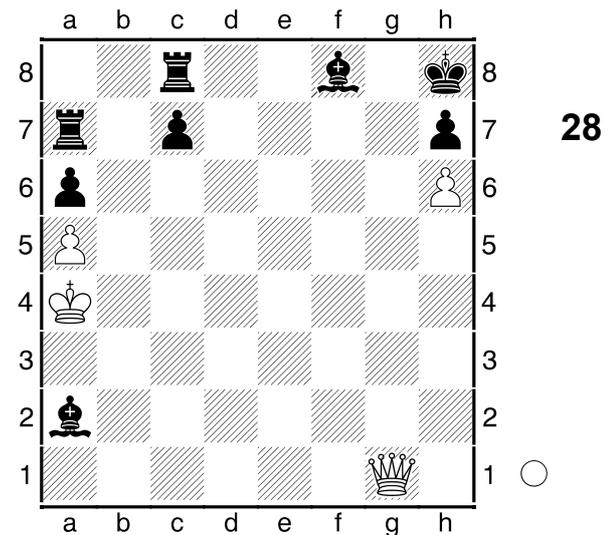
1.Dc3 Kb1 2.Dd3+ Ka1 3.Dd4 Kb1 4.De4+ Ka1 5.De5 Kb1 6.Df5+ Ka1 7.Df6 Kb1 8.Dg6+ Ka1 9.Dg7 Kb1 10.Dh7+ Ka1 11.Dh8 Kb1 12.Dh1#

Lernziele:

- Treppenmanöver
- Fesselung
- Matt

Das zweite Beispiel hätte auch im Abschnitt "Doppelangriff" eine gute Figur gemacht. Die weiße Dame räumt ganz schön auf.

Unbekannter Autor 1792



Schwarz hat für die Dame gewaltig viel Material. Die unsichere schwarze Königsstellung und die unsicheren schwarzen Figuren geben allerdings der weißen Dame derartig viele Angriffsziele, so dass sich ihre große Beweglichkeit letztlich durchsetzt.

1.Da1+ Kg8 2.Dxa2+ Der erste Läufer ist gefallen.

2...Kh8 3.Db2+ Kg8 4.Db3+ Kh8 5.Dc3+ Kg8 6.Dc4+ Kh8 7.Dd4+ Kg8 8.Dd5+ Diese Variante gewinnt letztlich völlig diskussionlos, da Weiß beide Türme gewinnt.

8...Kh8 9.De5+ Kg8 10.De6+ Kh8 11.Dxc8 Der erste Turm ist gefallen und Schwarz muss sich gegen ein Matt verteidigen.

11...Kg8 12.De6+ Kh8 13.De5+ Kg8 14.Dd5+ Kh8 15.Dd4+ Kg8 16.Dxa7 Weiß gewinnt ohne Probleme.

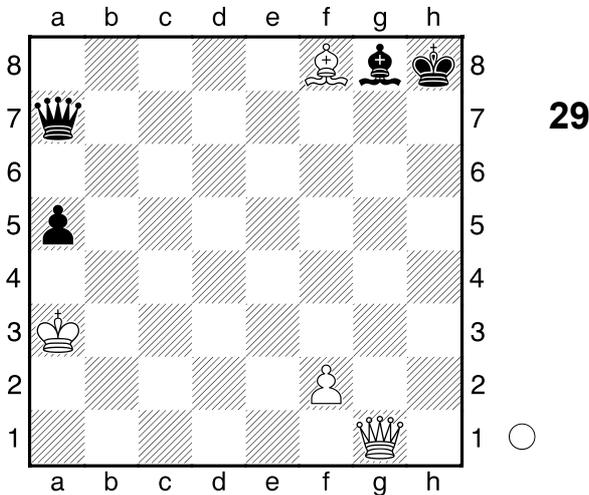
Lernziele:

- Treppenmanöver
- Doppelangriff

2.7 Figurenfang

Exemplarisch eine Studie, in der Weiß überraschenderweise die schwarze Dame fängt.

Kubbel,L 1935



Materiell steht es gleich. Um zu gewinnen darf Weiß dem Gegner keine Zeit lassen, die Stellung seiner Figuren zu verbessern.

1.Da1+ Kh7 2.Db1+ Kh8 3.Db2+ Kh7 4.Dc2+ Kh8 5.Dc3+ Kh7 6.Dd3+ Kh8 Bis hier kennen wir die Idee aus dem Abschnitt "Treppenmanöver". Jetzt legt sich Weiß die schwarzen Figuren zurecht.

7.Dh3+ Lh7 8.Dc3+ Kg8 9.Dc8 Der drohende Abzug ist für Schwarz sehr unangenehm. Die schwarze Dame hat kein gutes Feld. Es bleibt also eigentlich nur ein Königszug.

9...Kf7 [9...Df7 10.Lh6+ Df8+ 11.Dxf8#]

10.Lc5 Auf fast leerem Brett ist die schwarze Dame gefangen.

Lernziele:

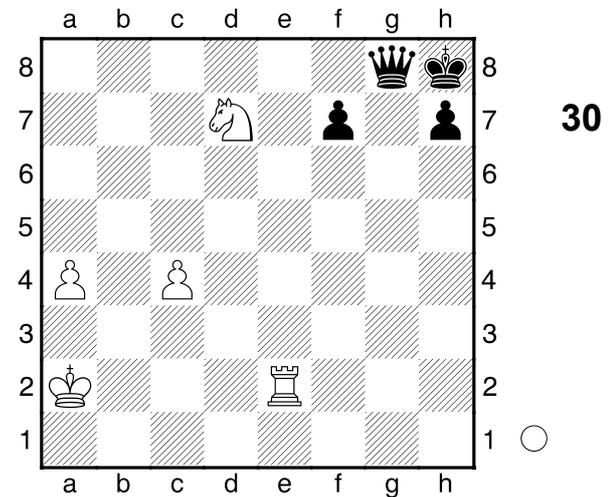
- Figurenfang
- Treppenmanöver
- Abzug

2.8 Aufmerksamkeit für gegnerische/eigene Möglichkeiten

Viele der in dieser Arbeit vorgestellten Studien könnte man auch in dieser Kategorie einordnen. Ich beschränke mich hier auf einige wenige, meines Erachtens sehr einprägsame Beispiele.

Im folgenden Beispiel scheint die Lösung so einfach zu sein...

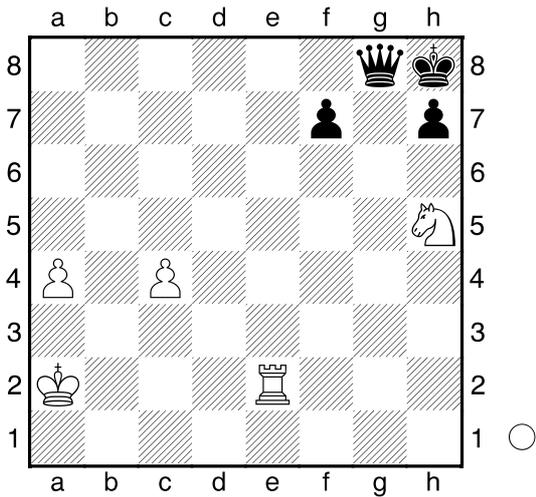
Przepiorka,D 1920



Weiß muss die schlechte Position der schwarzen Figuren sofort ausnutzen. Wenn er Schwarz Zeit ließe, hätte die schwarze Dame zu viele Angriffsziele.

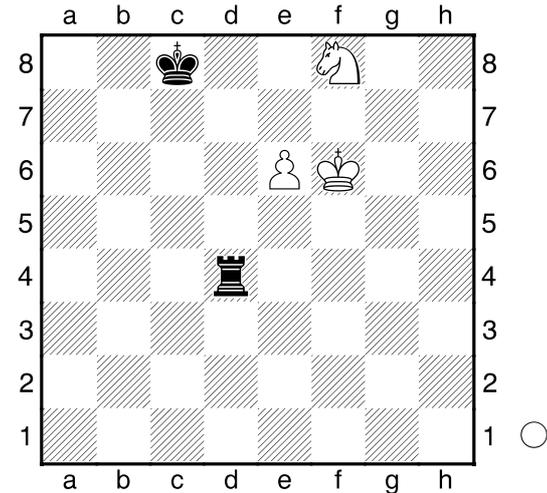
1.Sf6 Dg1 2.Sh5 [2.Te8+? Kg7 3.Tg8+ Kh6 4.Txg1= ...und hier passiert es regelmäßig, dass Schüler in der Vorausberechnung gar nicht bemerken, dass die Partie zwar vorbei ist, aber nicht mit dem gewünschten Ergebnis.]

2...Dg8!



30.1

Palmer, M 1917



31

Allein dieses Aufgabe wäre schön genug.

3.Sg7! ...und es geht für Schwarz nichts mehr. Er landet immer in einem verlorenen Bauernendspiel.

3...Kxg7 [3...Dxg7 4.Te8+ Dg8 5.Txg8+ Kxg8 6.a5+–]

4.Tg2+ Kf8 5.Txg8+ Kxg8 6.a5

Lernziele:

- Aufmerksamkeit für die Möglichkeiten des Gegners
- Abwicklung ins Bauernendspiel

In der nächsten Studie spielen Zugzwang und ein schwer zu sehender Zug (eine Figur zieht auf ein Feld, das von einem Bauern gedeckt ist) die Hauptrolle.

(Diagramm 31)

Dass Weiß nicht verliert, ist klar. Der erste Zug ist auch klar. Die Frage ist bloß, ob die Schüler die Verteidigungsidee durchschauen.

1.e7 Td6+ Schwarz möchte sehen, ob der weiße König das richtige Feld wählt.

[1...Te4 2.Se6 Kd7 3.Sc5+; 1...Td8 2.Kf7!+– Diese Stellung ist eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs.]

2.Kg7! [2.Kf7 Vielfach werden die Schüler diesen Zug gedankenlos ausführen... 2...Td8! ...um nun festzustellen, dass sie in Zugzwang sind.]

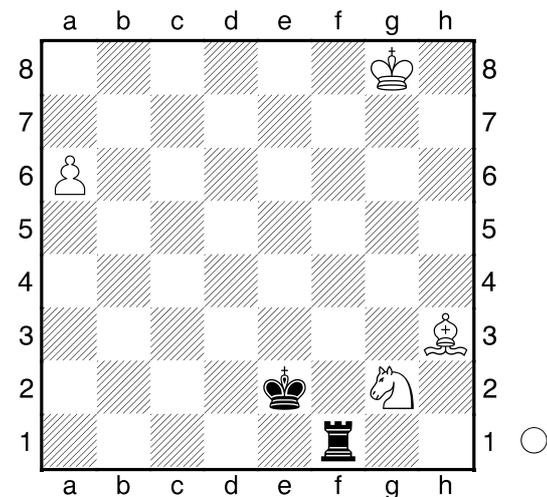
2...Td8 3.Kf7 Schwarz hat keinen guten Zug und ist verloren.

Lernziele:

- Aufmerksamkeit für die gegnerischen Möglichkeiten
- beiderseitiger Zugzwang

Dass der Kampf in der nächsten Studie eigentlich nur zwei Züge dauert, ist schier unglaublich.

Szulc, J 1941



32

Schwarz scheint gute Chancen zu haben, dieses

Endspiel zu halten, da der weiße a-Bauer große Probleme hat, das Feld a7 zu überqueren. Weiß hat indes einen Zaubertrick parat.

1.Sf4+! Txf4 2.Ld7! Das Brett ist leer und doch zu klein. Selbst wenn die Schüler diese Stellung auf dem Brett haben, bemerken sie vielfach noch nicht, dass Schwarz verloren ist. Oft muss man sie erst ermutigen, zu verstehen, dass der schwarze Turm tatsächlich keine Möglichkeit hat, den weißen Bauern zu stoppen. Vielfach ist es auch in einer praktischen Partie aus psychologischer Sicht schwer, festzustellen, dass sich der Gegner gegen eine einfache Drohung nicht verteidigen kann.

2...Tb4 [2...Tf3 3.Lg4+-; 2...Tf6 3.a7 Ta6 4.Lb5+-]

3.a7+-

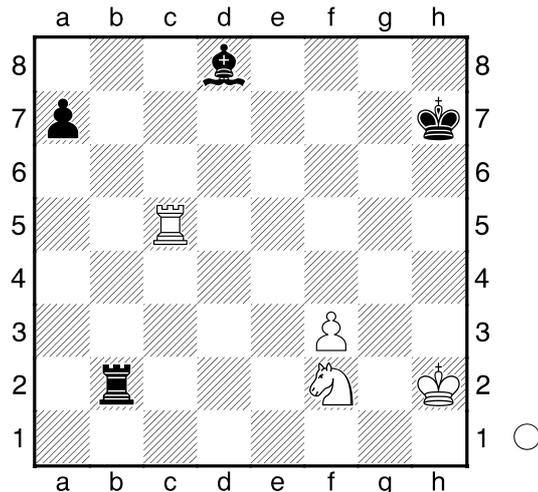
Lernziele:

- Überraschende eigene Möglichkeit
- totale Dominanz
- Fesselung
- Doppelangriff

2.9 Taktisches Feuerwerk

Studien, in denen eine taktische Idee nicht einfach durchschlägt, sondern in denen sich ein heißer Kampf von Ideen und Gegenideen entwickelt, sind immer besonders reizvoll. Durch die Beschäftigung mit solchen Studien werden die Schüler dafür sensibilisiert, auch immer nach Ideen für den Gegner zu suchen. Zudem wird die Erfahrung gemacht, dass selbst in aussichtslos scheinenden Situation häufig noch eine Möglichkeit existiert, die die bestehenden Probleme löst. Stellvertretend sei hierfür eine Studie angeführt, in der es einen atemberaubenden Schlagabtausch taktischer Ideen inklusive des Themas "Übergang ins Bauernendspiel" gibt.

Somov-Nasimovich 1936



33

Weiß steckt in Schwierigkeiten. Sein Springer hängt und ist gefesselt. Zudem liegen taktische Ideen auf der Diagonalen a7-g1 in der Luft.

1.Kg3 [1.Kg1? Hier ist der König unglücklich platziert. Alle weißen Figuren stehen auf einer Diagonalen und der schwarze Läufer bindet sich sofort das Lätzchen um. 1...Lb6 2.Sd3 (2.Sd1 Lxc5+-+; 2.Th5+ Kg6 3.Th2 Txf2 4.Txf2 a5!+-+ Der a-Bauer entscheidet die Partie.) 2...Tc2-+]

1...Txf2 Schwarz muss direkt etwas versuchen. Ansonsten entkommen die weißen Figuren aus ihren unglücklichen Positionen ohne Probleme. Der Turm ist aufgrund der möglichen Fesselung indirekt gedeckt.

[1...Lb6 2.Sd3= (2.Sd1!?)=]

2.Th5+ Weiß sucht ein besseres Feld für seinen Turm...

2...Kg6 ...und Schwarz reagiert mit einem Gegenangriff.

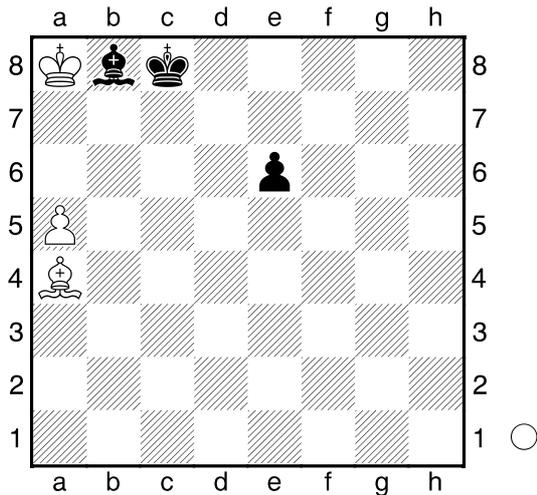
3.Td5 Der nächste Gegenangriff.

3...Lb6 Verteidigung gegen Doppelangriff.

4.Td6+ Kf5 5.Txb6 Schlagen und Material - Stappenmethode Stufe 2

5...Txf3+ Zwischenzug (Desperado)

Hildebrand,A 1965



35

Diese Studie sollte sich mittels Ausschlussmethode relativ leicht lösen lassen. Da Weiß hier nicht ums Remis kämpft, sondern gewinnen will, sollte den Schülern vermittelt werden, dass sie stets überprüfen müssen, ob der letztlich beabsichtigte Zug nicht eventuell verliert.

1.Ld7+! Weiß hat keine Zeit zu verlieren. Schwarz drohte, seinen Läufer auf die Diagonale g1–a7 zu überführen.

1...Kc7 2.Lxe6 Was sonst? Auf andere Läuferzüge kehrt der schwarze König nach c8 zurück und Weiß hat dieselben Probleme wie im ersten Zug.

2...Kc6 3.Ld7+ Schwarz drohte einerseits Kb5 und zudem z.B. Lh2–g1.

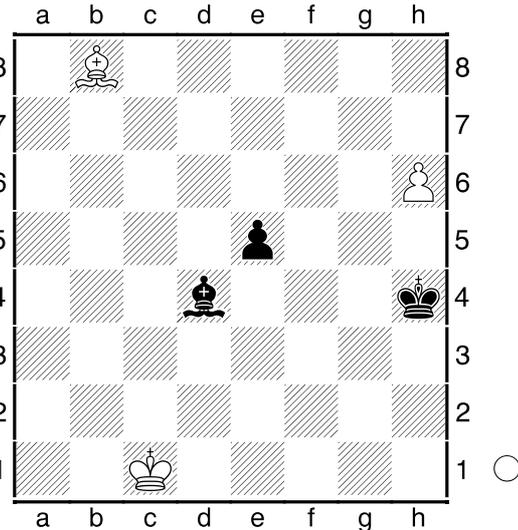
3...Kc7 4.Lb5 Weiß muss c6 gedeckt halten und mit einer anderen Idee aufwarten, als den König auf c8 mit Ld7+ zu beunruhigen.

4...Kc8 5.La6+ Kc7 6.Lb7 Schwarz ist in Zugzwang.

Lernziele:

- Ausschlussmethode
- Aufmerksamkeit für die Pläne des Gegners

Heuacker,P 1930



36

Sobald man bemerkt hat, dass Schwarz droht, e5–e4 zu spielen, und damit das Remis zu sichern, sollten die ersten drei Züge leicht zu finden sein.

1.La7 La1 2.Kb1 Lc3 3.Kc2 La1 Da in dieser Stellung Lf2+ wegen Kh5 nebst e4 zu nichts führt, ist es Zeit für Kreativität.

4.Ld4 Lxd4 5.Kd3 La1 [5...e4+ 6.Kxd4+–]

6.Ke4 ...und Schwarz wird seinen Bauern verfluchen.

Lernziele:

- Ideen im Endspiel gleichfarbige Läufer (Freibauer)
- Ausschlussmethode

(Diagramm 37)

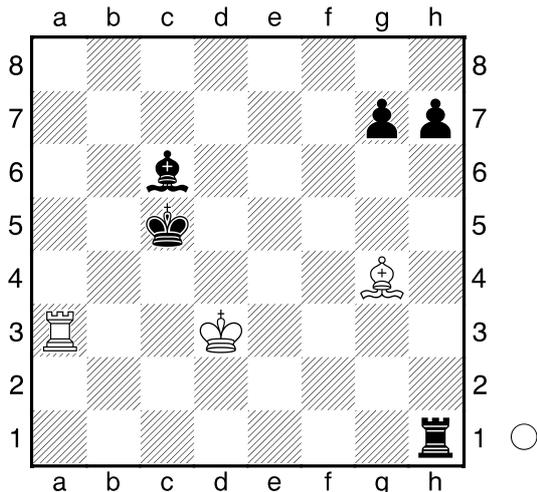
Wenn Weiß nichts macht, werden die schwarzen Bauern den Tag entscheiden. Die erste taktische Idee ist schnell gefunden.

1.Tc3+ Kb5 2.Txc6 Tg1 Schwarz löst vorübergehend sein Problem und konfrontiert Weiß mit einem Doppelangriff.

3.Lf3 Weiß verteidigt sich.

3...Tg3 Wieder gibt es zwei Drohungen. Txf3 droht in zweierlei Hinsicht.

Kaminer 1927



37

4.Ke2 Txf3 5.Th6 Da der schwarze Turm hängt, ist dieser Zug, an den man normalerweise nicht im Traum denken würde, möglich.

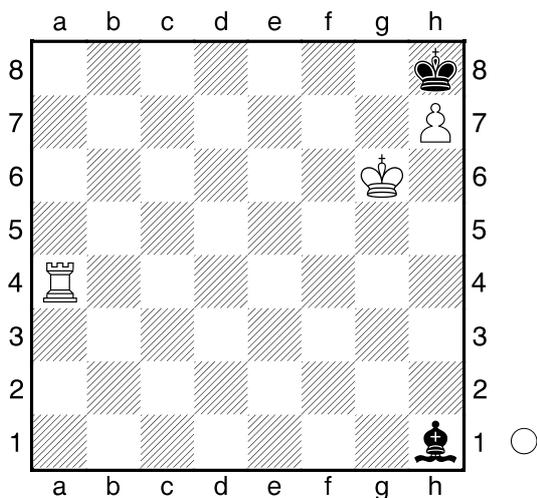
5...gxh6 6.Kxf3

Lernziele:

- Doppelangriff
- Verteidigung gegen Doppelangriff
- elementares Bauernendspiel
- kein Schlagzwang

Die folgende Studie eignet sich für die Gruppenanalyse. Es geht in erster Linie darum, den überraschenden ersten Zug zu finden.

Vancura, J 1924



38

Die schwarzen Hoffnungen liegen in möglichen

Pattverteidigungen und in der Tatsache, dass sein König im Falle der Eroberung des Bauern h7 in der ungefährlichen Ecke ist.

1.Kg5!! Dieser Zug ist schwer zu finden. Üblicherweise wird dieser Zug erst in Betracht gezogen, wenn festgestellt wird, dass normale Vorgehensweisen nicht zum Ziel führen.

[1.Kh6? Le4! 2.Ta7 Lb7! 3.Kg6 Le4+ 4.Kf7 Lg6+ 5.Kf6 Lxh7 6.Ta8+ Lg8=; 1.Kf6? Lc6 2.Tc4 Lb5 3.Tb4 Ld3 4.Kf7 Lg6+! (4...Lxh7?? 5.Tb8+) 5.Kf6 Lxh7=]

1...Lc6 [1...Kxh7 2.Th4+--; 1...Ld5 2.Td4 Lc6 3.Kh6 Le8 4.Td6 Ld7 5.Tf6+--; 1...Lb7 2.Tf4 (2.Ta7? Le4 3.Kh6 Lb7=) 2...Kg7 3.Tf8+--; 1...Lf3 2.Tf4 Ld5 3.Kh6 Lf7 4.Tf6+--; 1...Lg2 2.Tg4 Lc6 (2...Lh3 3.Tg3 Le6 4.Kh6 Lg4 5.Td3 Ld7 6.Td6+--) 3.Kh6 Ld5 4.Td4+--]

2.Tc4 Lb5 3.Tc7 Ld3 4.Kh6 Lf5 5.Tf7+--

Lernziele:

- Pattverteidigung
- Endspiel Turm gegen Läufer
- Kandidatenzüge

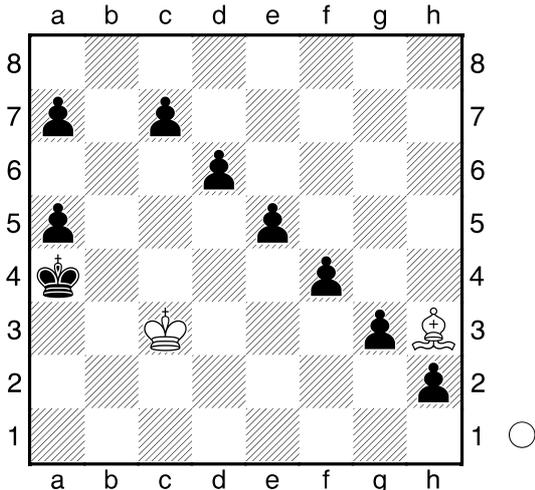
4 Endspiel

Studien lassen sich gut im Endspieltraining einsetzen. Einerseits lassen sich Endspielprinzipien trainieren, andererseits sind wichtige theoretische Endspielstellungen häufig in Studien verarbeitet. Wenn solch eine Studie effektiv ist, erhöht dies die Wahrscheinlichkeit, dass die betreffende Stellung den Schülern auch im Gedächtnis hängen bleibt.

4.1 Prinzip der einen Diagonalen

Läufer haben nichts gegen viel Arbeit, so lange diese allesamt auf einer Diagonalen liegt. Die nächsten zwei Studien stellen Extrembeispiele zu diesem Thema dar. Die zweite Studie zeigt zudem noch die Ideen "arbeitsloser Läufer" und "totale Dominanz" auf.

Loyd,S 1868



39

Weiß kann die schwarze Bauernarmee in Zaum halten.

1.Ld7+ Dieser Zug lässt den schwarzen König nicht aus seiner misslichen Situation auf der a-Linie entkommen.

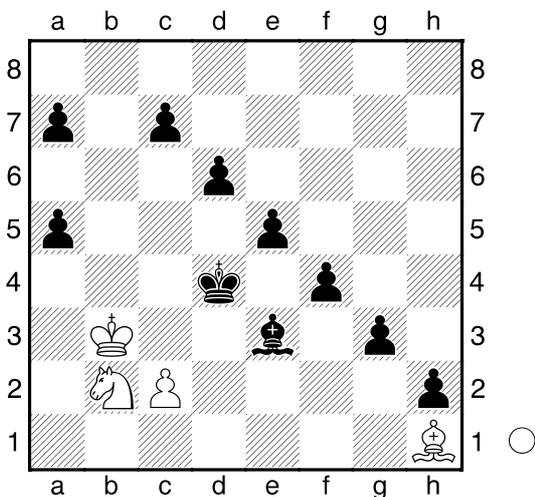
1...Ka3 2.Lc6 Der Läufer hält gleich fünf schwarze Bauern unter Kontrolle. Da er dies auf einer Diagonalen leisten kann, ist das für ihn kein größeres Problem.

2...Ka2 3.Kc2 a6 4.Lh1= Schwarz kann keine Fortschritte machen.

Lernziele:

- Prinzip der einen Diagonalen
- Blockadefähigkeit des Läufers

Horwitz,B 1871



40

Insbesondere nach Studium des vorigen Beispiels sollten die ersten Züge leicht zu finden sein.

1.c3+ Kc5 2.Sa4+ Kb5 3.c4+ Ka6 4.Lc6 Schwarz ist völlig paralyisiert. Die meisten Schüler werden hier schon zufrieden sein und ein Remisangebot akzeptieren. Manchmal muss man hier "Wunschkonzert" spielen. Man fragt einfach mal, wo sich der weiße König hinwünscht. Dann ist normalerweise sehr schnell klar, was in dieser Stellung los ist.

4...Lg1 Der schwarze Läufer macht einen extrem traurigen Eindruck. Er ist komplett arbeitslos und ist zudem ein Garant dafür, dass Schwarz nicht patt gesetzt wird.

5.Kc2 Ld4 6.Kd1 Lg1 7.Ke2 Ld4 8.Kf1 Lg1 9.Kg2 Ld4 10.Kh3 Lg1 11.Kg4 Ld4 12.Kf5 Lg1 13.Ke6 Ld4 14.Kd7 Lg1 15.Kc8 Le3 16.Lb7#

Lernziele:

- Prinzip der einen Diagonalen
- arbeitsloser Läufer
- Makogonov-Regel (der weiße König leistet noch nichts - Wo steht er am besten?)

4.2 Dreiecksmanöver

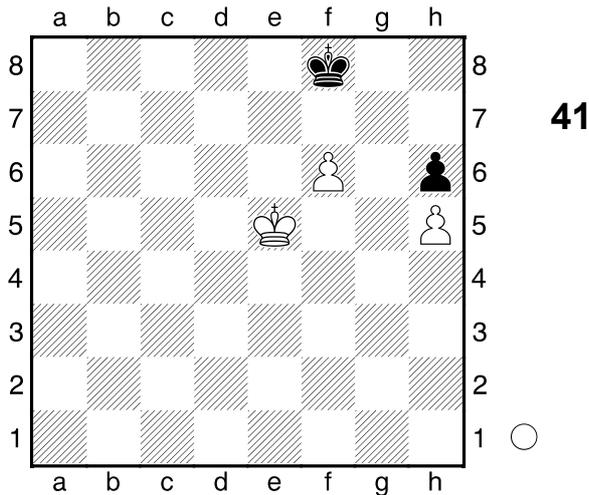
Im Endspiel kommt es immer wieder vor, dass es von Vorteil ist, die Zugpflicht durch den Verlust eines Tempos an den Gegner zu übertragen, da er in der betreffenden Stellung keinen guten Zug zur Verfügung hätte.

Zur Einführung eignet sich ein Standardbeispiel.

(Diagramm 41)

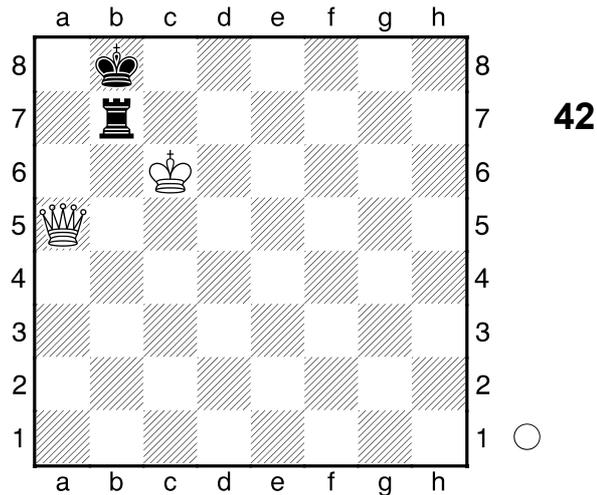
Wenn in dieser Stellung Schwarz am Zug wäre, hätte er ein Problem. Auf **1...Ke8 (g8)** käme **2.Ke6 Kf8 3.f7** und Weiß gewinnt. Auf **1...Kf7** folgt **2.Kf5** und Schwarz muss den weißen König nach **g6** lassen, wonach der Bauer **h6** fällt. Aus letzterem Umstand folgt, dass wenn der weiße König Kontakt zum Feld **f5** hält, Schwarz lediglich zwischen den Feldern **e8 (g8)** und **f8** hin- und herpendeln kann und sein König nach

Lasker, Em 1792



41

Philidor 1777



42

einer geraden Anzahl an Zügen immer auf f8 steht. Weiß muss also seinen König nach einer ungeraden Anzahl an Zügen wieder nach e5 bringen. Das hierzu notwendige Dreieck e4-f4-e5 ist dann schnell gefunden.

1.Ke4 Ke8 2.Kf4 Kf8 3.Ke5 Weiß hat sein Ziel erreicht.

3...Kf7 [3...Ke8 4.Ke6 Kf8 5.f7 Kg7 6.Ke7 Kh7 7.Ke8+-]

4.Kf5 Kf8 5.Kg6 Kg8 6.Kxh6 Kf7 7.Kg5+-
Lernziel:

- Dreiecksmanöver

Um zu verdeutlichen, dass Dreiecksmanöver auch durch andere Figuren als den König durchgeführt werden können, eignet sich folgendes theoretisch wichtige Endspiel:

(Diagramm 42)

Diese Stellung sollte jeder Schüler kennen. Weiß hat eine Idealposition erreicht. Wenn Schwarz am Zug wäre, müsste sich der Turm vom König trennen. Die weiße Aufgabe liegt nun darin, die Zugpflicht an den Gegner zu übertragen.

1.De5+ Ka8 2.Da1+ Kb8 [2...Ta7 3.Dh8#]

3.Da5 Wir haben wieder die Ausgangsstellung erreicht mit dem Unterschied, dass Schwarz am Zug ist.

3...Th7 4.De5+ Dies geht am schnellsten. Der weißen Dame scheint das Manöver gefallen zu haben.

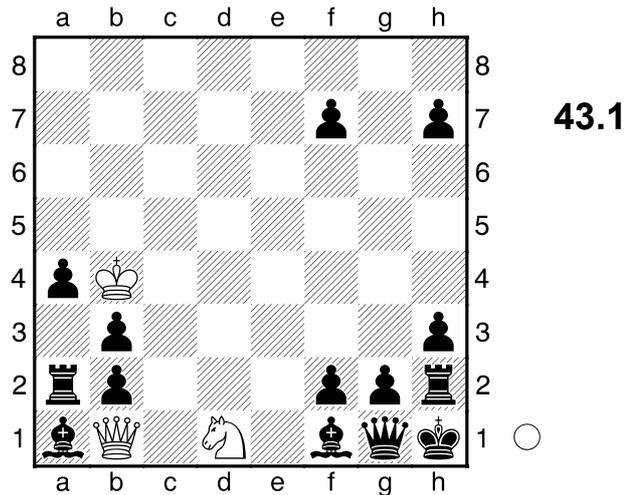
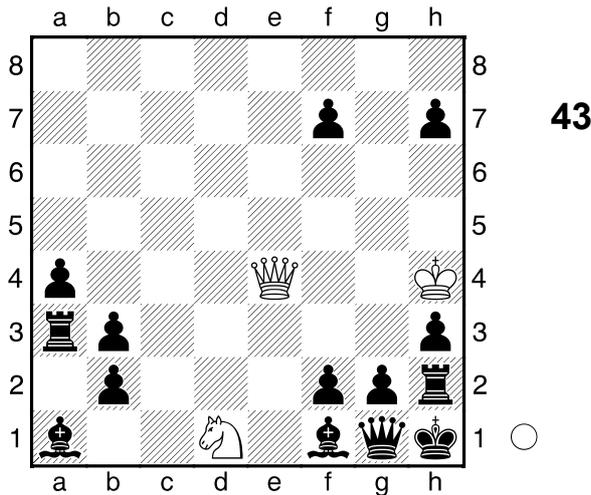
4...Ka8 5.Da1+ Kb8 6.Db1+ Ka8 7.Dxh7+-
Lernziele:

- Dreiecksmanöver
- Doppelangriff (Dame)
- Theorie Endspiel Dame gegen Turm

Eine nette Denkaufgabe zum Thema Dreiecksmanöver ist, ob ein Springer ein solches durchführen kann. Die meisten Schüler werden zunächst einige Zeit darauf verwenden, ein solches zu finden. Es ist stets spannend zu sehen, ob ein Schüler eine Begründung dafür findet, dass der Springer nicht in der Lage ist, ein Dreiecksmanöver durchzuführen. Einfachste Begründung: Der Springer wechselt mit jedem Zug seine Felderfarbe. Daraus folgt, dass er nach einer geraden Anzahl von Zügen stets dieselbe Felderfarbe besetzt wie in der Ausgangsstellung.

Ein sehr einprägsames Beispiel zum Thema Dreiecksmanöver ist die folgende Studie. Besonders reizvoll ist, dass man den Schülern vermitteln kann, dass sie auf jeden Fall diese Stellung schneller verstehen, als ein Computer die Lösung berechnen kann.

Loyd,S 1792



1.Db1 Nun kann der schwarze Läufer auf f1 wegen des möglichen Matts auf f2 nicht ziehen. Schwarz ist völlig paralyisiert. Die möglichen Züge des schwarzen Turms auf der a-Linie sind der einzige Grund dafür, dass Schwarz nicht unmittelbar in Zugzwang gerät. Der weiße König kann relativ frei manövrieren. Wenn er das Feld b4 betritt, wenn der schwarze Turm auf a2 steht, ist Schwarz gezwungen, einen Bauernzug auszuführen. Wenn man dies mehrfach wiederholt, wird Schwarz schlussendlich in Zugzwang geraten.

1...Ta2 2.Kg5 Ta3 3.Kf6 Ta2 4.Kg7 Ta3 [4...f6 5.Kxf6 ...und weiter wie in der Hauptvariante.]

5.Kg8 Der erste Tempoverlust.

5...Ta2 6.Kf8 Ta3 7.Ke7 Ta2 8.Kd6 Ta3 9.Kc5 Ta2 10.Kb4

(Diagramm 43.1)

Der Zug **Ta3** ist nun wegen **Kxa3** nicht zu spielen. Schwarz muss daher mit einem Bauern ziehen.

10...f6 11.Kc5 Ta3 12.Kb6 Ta2 13.Ka7 Ta3 14.Ka8 Das Feld a8 ist das einzige weiße Feld, auf dem der weiße König vor dem Lf1 sicher ist. Für ein Dreiecksmanöver mit dem König braucht man stets Felder unterschiedlicher Farbe.

14...Ta2 15.Kb8 Ta3 16.Ka7 Ta2 17.Kb6 Ta3 18.Ka5 Ta2 19.Kb4 f5 20.Ka5 Ta3 21.Kb6 Ta2 22.Ka7 Ta3 23.Kb8 Ta2 24.Ka8 Ta3 25.Ka7 Ta2 26.Kb6 Ta3 27.Ka5 Ta2 28.Kb4 f4 29.Ka5 Ta3 30.Kb6 Ta2 31.Ka7 Ta3 32.Ka8 Ta2 33.Kb8 Ta3 34.Ka7 Ta2 35.Kb6 Ta3 36.Ka5 Ta2 37.Kb4 f3 38.Ka5 Ta3 39.Kb6 Ta2 40.Ka7 Ta3 41.Kb8 Ta2 42.Ka8 Ta3 43.Ka7 Ta2 44.Kb6 Ta3 45.Ka5 Ta2 46.Kb4 h6 47.Ka5 Ta3 48.Kb6 Ta2 49.Ka7 Ta3 50.Kb8 Ta2 51.Ka8 Ta3 52.Ka7 Ta2 53.Kb6 Ta3 54.Ka5 Ta2 55.Kb4 h5 56.Ka5 Ta3 57.Kb6 Ta2 58.Ka7 Ta3 59.Kb8 Ta2 60.Ka8 Ta3 61.Ka7 Ta2 62.Kb6 Ta3 63.Ka5 Ta2 64.Kb4 h4 65.Ka5 Ta3 66.Kb6 Ta2 67.Ka7 Ta3 68.Kb8 Ta2 69.Ka8 Ta3 70.Ka7 Ta2 71.Kb6 Ta3 72.Ka5 Ta2 73.Kb4 a3 74.Ka5 Ld3 75.Sxf2#

Lernziele:

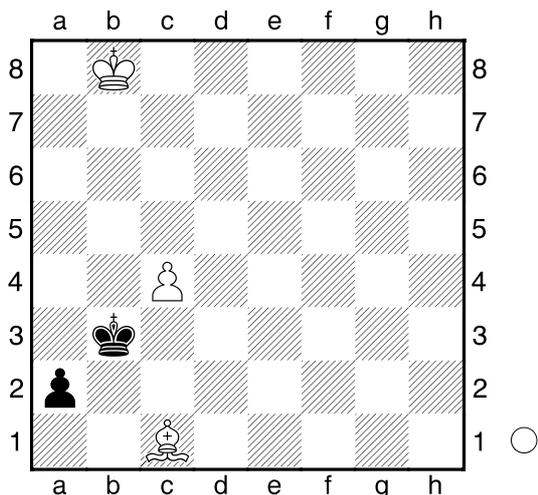
- Dreiecksmanöver
- Auf schwarzen Feldern ist der weiße König vor einem weißfeldrigen Läufer sicher.
- Eine "freie" Figur dient als "Tempomaschine".
- ersticktes Matt
- 50-Züge-Regel greift nicht, da immer wieder ein Bauer zieht.

4.3 Dame gegen c-Bauer (auf der vorletzten Reihe)

Der Fakt, dass ein Läuferbauer (oder Randbauer) auf der vorletzten Reihe gegen eine Dame remis hält, wenn der gegnerische König hinreichend weit weg steht, ist den meisten Schülern bereits bekannt. Auch dass alle anderen Bauernpositionen im Normalfall eine hoffnungslose Position bedeuten, wird ebenfalls bekannt sein,

Die folgenden Studien bieten eine Auswahl an Ausnahmepositionen, die allesamt gemeinsam haben, dass die angreifenden Figuren sich derart im Weg stehen, so dass der eigentliche Gewinnalgorithmus nicht funktioniert.

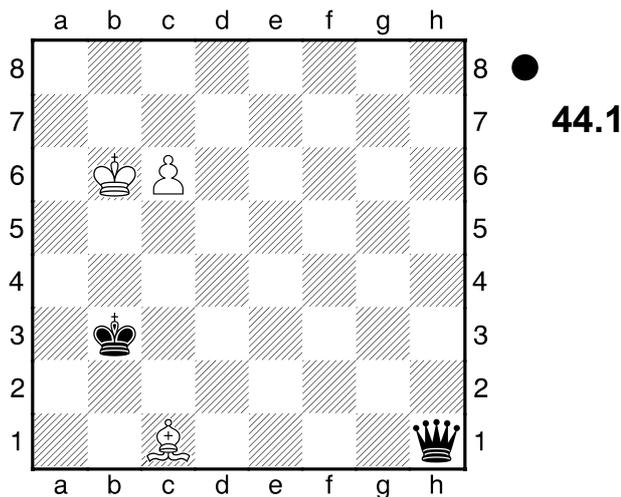
Leuz,M 1792



44

Weiß scheint in großen Schwierigkeiten zu stecken, da er die Umwandlung des schwarzen Bauern nicht verhindern kann und sein eigener Bauer noch sehr weit von der Umwandlung entfernt ist.

1.Lb2! [1.c5? a1D 2.c6 Dh8+ Die Anwesenheit des weißen Läufers ändert nichts daran, dass der schwarze Gewinnmechanismus in dieser Stellung funktioniert. 3.Kb7 Dh1 4.Kb6



44.1

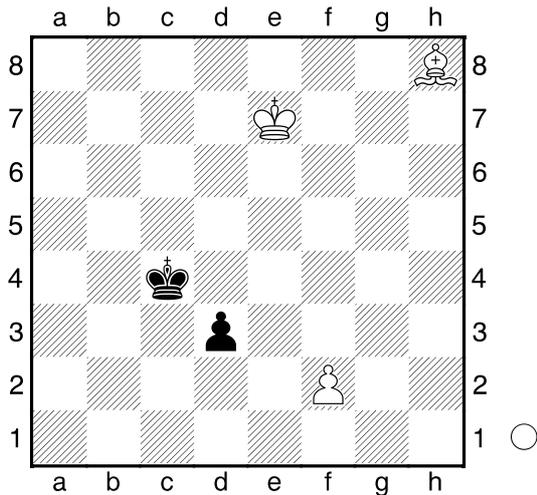
Der weiße Bauer ist immer noch gefesselt, da auf c6–c7 Da8–c8 kommt. 4...Kc4 5.Le3 Db1+ 6.Ka7 Da2+ 7.Kb7 Db3+ 8.Ka8 Da4+ 9.Kb7 Db5+ 10.Lb6 Dd5 11.La5 Kb5–+]

1...Kxb2 2.c5 a1D 3.c6 Schwarz hat nur zwei Figuren auf einem fast leeren Brett. Dennoch stehen sie sich im Weg und Schwarz kann den Zug c6–c7, wonach eine bekannte Remisposition entsteht, nicht verhindern

Lernziele:

- Wiederholung theoretische Remisstellung
- Sensibilisierung dafür, dass man sich auf eventuell beigebrachte Regeln wie "die Dame gewinnt gegen einen Bauern auf der 6. Reihe" nicht verlassen kann. Man muss sich vielmehr noch davon überzeugen, dass in der konkreten Stellung der Gewinnmechanismus auch tatsächlich funktioniert.

Meyer,H 1884



45

1.Lc3! ...zwingt den König auf ungünstiges Feld.

1...Kxc3 2.f4 d2 3.f5 d1D 4.f6 De1+ [4...De2+ 5.Kf8 ...und Schwarz hat kein Schach.]

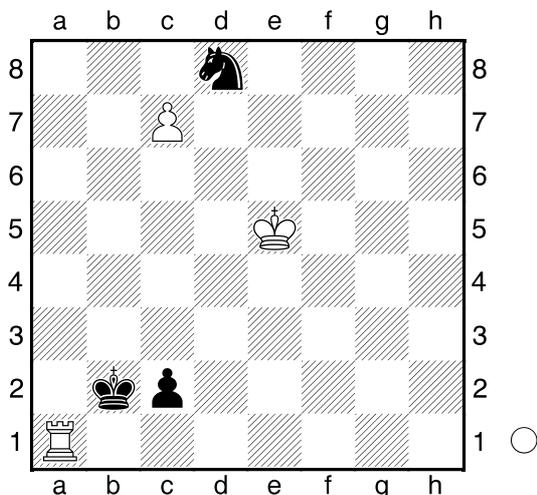
5.Kf8= Um zu gewinnen, müsste Schwarz Db4+ spielen. Aufgrund der schlechten Postierung des Königs ist dies unmöglich.

Lernziel:

- Ausnahmestellung Dame gegen Läuferbauer

Im nächsten Beispiel hat Weiß die Möglichkeit, zwischen verschiedenen elementaren Endspielen. Die Kenntnis der Remispositionen des Endspiels Dame gegen c-Bauer sollte helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

Behting,C 1892



46

Der weiße Vorteil steht außer Frage. Um ihn zu

realisieren, ist allerdings einige Präzision nötig.

1.c8T! Die beiden Umwandlungen in eine Dame führen jeweils nur zum Remis.

[1.c8D? Sc6+! 2.Dxc6 Kxa1 3.Dxc2 patt; 1.cxd8D? Kxa1= Der weiße König steht zu weit entfernt.]

1...Sf7+ Der einzige Versuch für Schwarz.

[1...Sc6+? Dieser Versuch scheitert hier. 2.Txc6 Kxa1 3.Txc2+- ...und Schwarz hat noch Kb1.]

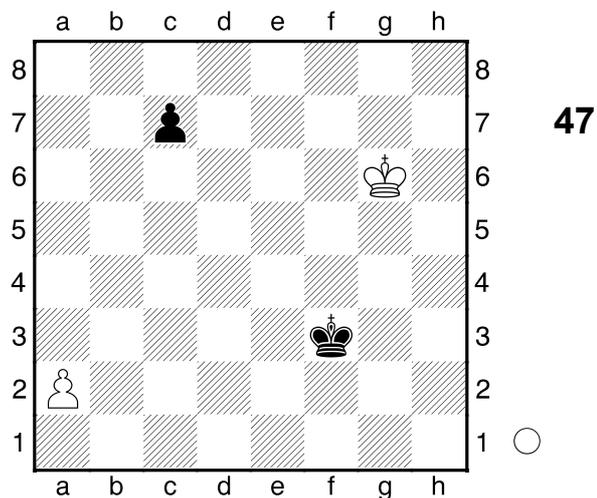
2.Kd5 Kxa1 3.Txc2 Der schwarze Springer wird gefangen werden.

Z.B.: 3...Sg5 4.Tg2 Sf3 5.Ke4 Se1 6.Te2+- Lernziele:

- Vermeidung theoretische Remisstellung
- Theorie Endspiel Turm gegen Springer

Die folgende Studie bietet nach einem einleitenden Bauernendspiel viele wichtige Ideen im Kampf Dame gegen c-Bauer.

Grigoriev,Nikolay Dmitrievich 1932



47

Der weiße König kann seinem Widerpart den Zugang zum a-Bauern verwehren. Schwarz kann sich jedoch noch erstaunlich gut wehren.

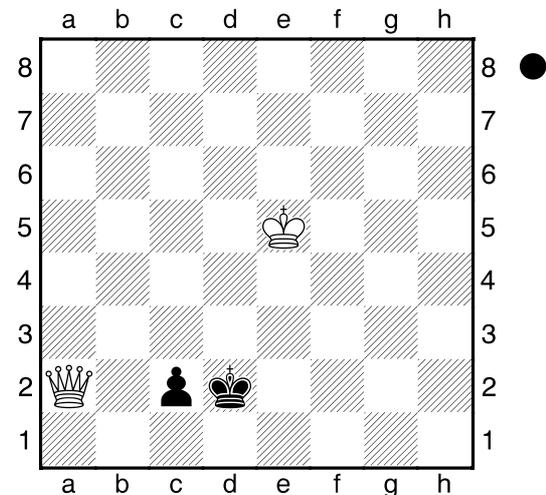
1.Kf5! Ke3 [1...c5 Dieser Versuch würde ohne nennenswerte Gegenwehr verlieren. 2.Ke5 Ke3 3.Kd5 Kd3 4.Kxc5+-]

2.Ke5 c6 Schwarz muss dem weißen König das Feld d5 nehmen. Die Alternative verliert klar.

[2...Kd3 3.Kd5 c6+ 4.Kc5 Kc3 5.a4+–]

3.a4 Kd3 4.a5 c5 5.a6 c4 6.a7 c3 7.a8D c2 Der schwarze Bauer hat die vorletzte Reihe erreicht. Nun ist die Frage, ob Weiß dennoch gewinnen kann.

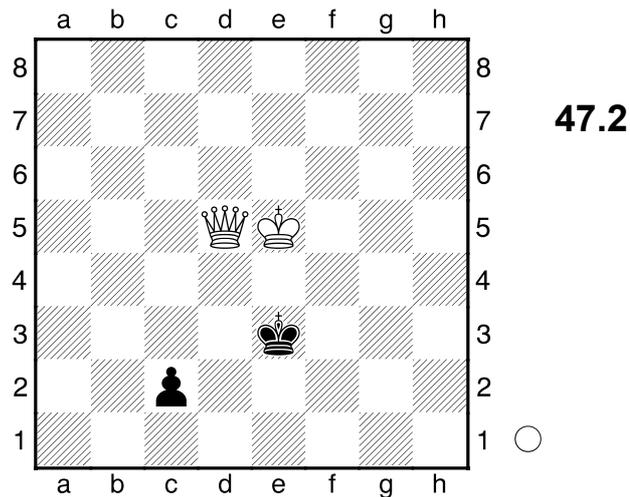
8.Dd5+! [8.De4+? Kd2 9.Dd4+ Ke2 10.Dc3 Kd1 11.Dd3+ Kc1 12.Kd4 Kb2 13.Dd2 Kb1=; 8.Da3+? Kd2 9.Da2



47.1

Diese Stellung sollte man kennen. Schwarz hat nur einen Zug, der ihm das Remis sichert. 9...Kc3! =]

8...Ke2 [8...Kc3 9.Dd4+ Kb3 10.Da1+– Im Zweifelsfall gelangt die weiße Dame immer nach c1, wonach der weiße Sieg feststeht.; 8...Ke3



47.2

Meines Erachtens ist dies die schönste Variante dieser Studie. 9.Dg2! Weiß nutzt den möglichen Spieß auf den gegnerischen König und die eventuell neu entstehende Dame auf c1. 9...Kd3 (9...c1D 10.Dg5++–) 10.Dg5+– Erstaunlicherweise brauchen viele Schüler einige Zeit, um zu verstehen, dass dieser Zug gewinnt. Es wirkt wohl nach, dass der letzte schwarze Zug scheinbar etwas gegen die weiße Idee Dg5 getan hat. Dass dieser Zug jedoch nichts an seiner Kraft eingebüßt hat, ist scheinbar nicht so offensichtlich.]

9.Da2! Schwarz hat den Zug Kc3 nicht zur Verfügung. Folglich verliert er jetzt.

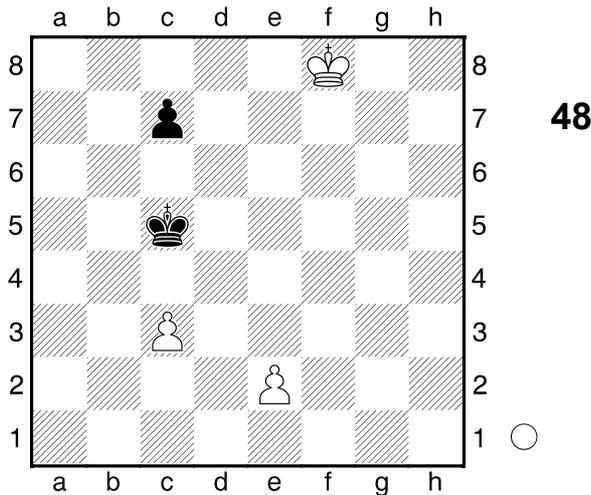
9...Kd1 10.Kd4 c1D 11.Kd3 ...und Weiß setzt matt.

Lernziele:

- Bodycheck
- Theorie Endspiel Dame gegen Läuferbauer

Die letzte Studie in diesem Abschnitt ist extrem schwer. Als einleitendes Beispiel bietet sich die Studie von Meyer an. Dennoch wird die Studie ohne weitere Hilfsmittel sehr schwer zu lösen sein. Faszinierend an dieser Aufgabe ist die Tatsache, dass fast kein Material mehr auf dem Brett verblieben ist, sie aber trotzdem quasi unlösbar ist. Solch eine Aufgabe bietet sich insbesondere für Schüler an, die geerdet werden müssen.

Zinar,M 1981



1.Kg7!! Die Hinweise, diesen Zug überhaupt in Betracht zu ziehen, findet man in den Varianten 1.Kf7 und 1.Kg8. Schauen wir uns die anderen Versuche an.

[1.e4? Kd6 2.Ke8 Ke5 3.Kd7 Kxe4 4.Kxc7 Kd3=; 1.e3? z.B. 1...Kd5 2.Ke7 Ke4 3.Ke6 Kxe3 4.Kd5 Kd3 5.c4 c6+ 6.Kc5 Kc3=; 1.Ke7? Kc4 2.Ke6 (2.e4 Kxc3 3.e5 c5 4.Kd6 c4 5.e6 Kb2 6.e7 c3 7.e8D c2=) 2...Kxc3 3.Kd5 Kb4! 4.e4 c5=; 1.Kf7? Kd5! Dies ist eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs. 2.Kf6 Kc4! 3.e4 Kxc3 4.e5 c5 5.e6 Kd2! (5...c4 6.e7 Kd2 ...ist Zugumstellung zur Hauptvariante.) 6.e7 c4 7.e8D c3 8.Dd8+ Kc1= Der weiße König steht seiner Dame im Weg, so dass das gewinnende Dg5+ nicht möglich ist. Erst wenn man dies verstanden hat, hat man eine Chance, auf den korrekten ersten Zug zu kommen.; 1.Kg8? Kc4 2.e4 c5 3.Kf7 (3.e5? Kd5--+ Dies ist der Grund, warum der König nach g7 gehen muss. Der König kann den e-Bauern bei Bedarf mit Kf6 verteidigen.) 3...Kxc3 4.e5 c4 5.e6 Kb2 6.e7 c3 7.e8D c2=]

1...Kd5 2.Kf7! Kc4 [2...Ke5 3.Ke7 Kd5 4.Kd7 Kc4 5.Kc6! (5.e4? Kxc3 6.e5 c5 7.e6 Kd2 8.e7 c4 9.e8D c3=) 5...Kxc3 6.Kc5!+-]

3.e4 Kxc3 4.e5 c5 5.e6 Kd2 6.e7 c4 7.e8D c3 8.Dd8+ Kc1 9.Dg5+

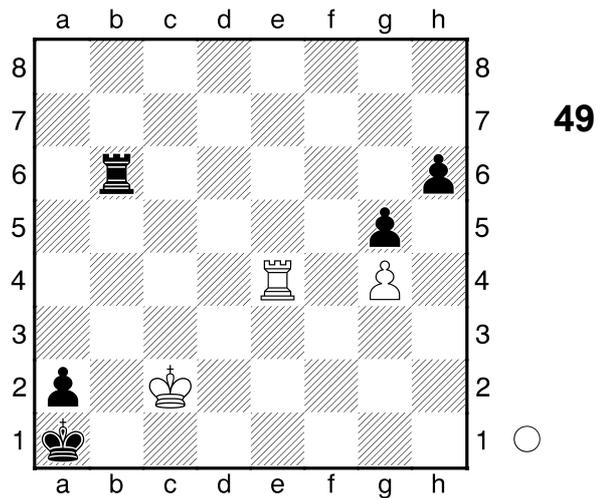
Lernziele:

- Technik der Variantenberechnung
- Endspiel Dame gegen Läuferbauer

4.4 König (und Dame) in der Ecke

Der von seinem eigenen Freibauern in der Ecke eingesperrte König macht häufig eine sehr unglückliche Figur.

Stamma,P 1792



Weiß hat zwar zwei Bauern weniger, jedoch stehen sich die schwarzen Figuren derartig im Weg, dass Weiß sogar gewinnen kann.

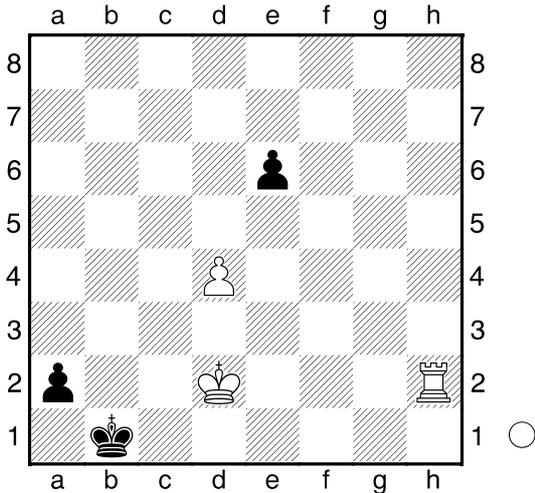
1.Te1+ Tb1 2.Tc1! Es ist immer wieder interessant zu sehen, wie lange die Schüler brauchen, um auf diesen Zug zu kommen. Wenn sich auf einer Linie oder Reihe zwei Türme gegenüberstehen, wird von Schachspielern regelmäßig ein solcher Zug erst gar nicht in Betracht gezogen.

2...Txc1+ 3.Kxc1 h5 4.gxh5 g4 5.h6 g3 6.h7 g2 7.h8D#

Lernziele:

- schwer zu sehender Zug
- Zugzwang
- Eckkönig

Benko 1980



50

"Normale" Gewinnversuche führen zu nichts. Die einzige Möglichkeit besteht in der Blockade des Bauern a2.

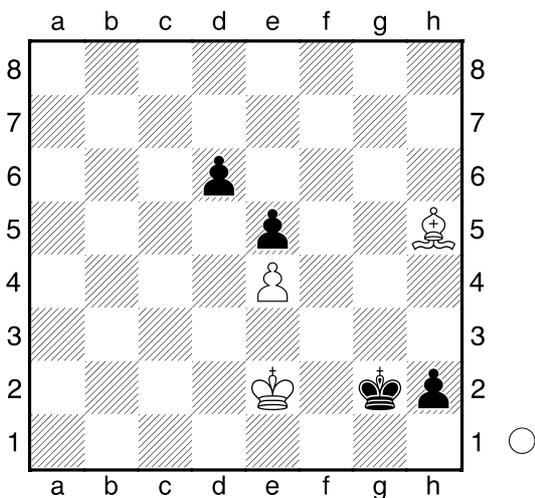
1.Th1+! Kb2 2.Ta1! Kxa1 3.Kc2! e5 4.d5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2 7.d8D e1S+ [7...e1D 8.Dd4+ Dc3+ 9.Dxc3#]

8.Kc3 Sd3 9.Db6 Sb2 10.Dxb2#

Lernziele:

- Blockadeidee des Bauern
- Zugzwang
- Umwandlung mit Schach aus dem Weg gehen

Del_Rio,E 1792



51

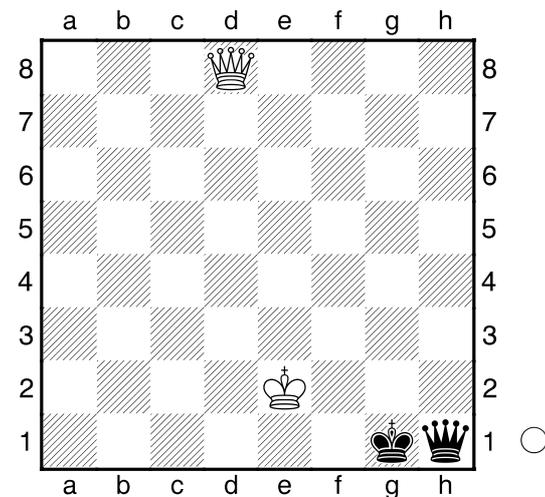
Wenn man die vorige Studie kennt, sollte man

die weiße Idee schnell finden können.

1.Lf3+ Kg1 2.Lh1! Kxh1 3.Kf1! Weiß muss das Schach, das der schwarze e-Bauern geben wird, antizipieren und ihm so lange wie möglich aus dem Weg gehen.

3...d5 4.exd5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2+ Schwarz schafft es, seinen König von h1 zu befreien, jedoch reicht dies nicht zur Rettung.

7.Kxe2 Kg1 8.d8D h1D



51.1

Das Material ist zwar gleich, jedoch stehen die schwarzen Figuren derart unglücklich, dass Weiß im direkten Angriff gewinnt. Es ist recht nützlich, diese Stellung mal im Training zu behandeln. Der Gewinnalgorithmus ist recht einfach und das endspieltheoretische Wissen der Schüler wird erweitert.

9.Dd4+ Kh2 10.Dh4+ Kg2 11.Dg4+ Kh2 12.Kf2 Schwarz hat kein Schach und kann sich gegen das Matt nicht mehr verteidigen.

Lernziele:

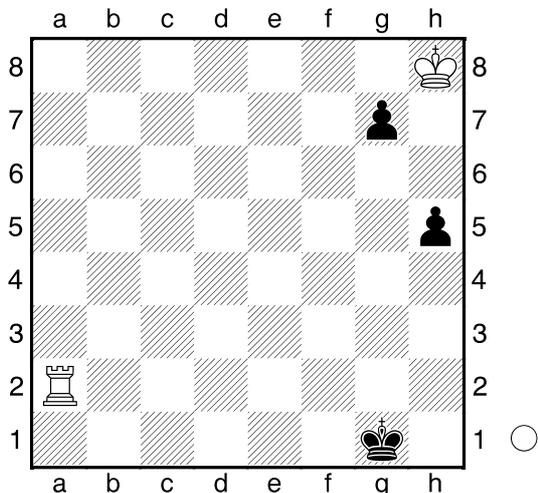
- Blockadeidee
- Endspiel König und Dame gegen König und Dame

Am Ende der dritten Studie haben wir eine Situation gesehen, in der das schwarze Herrscherpaar in eine Brettecke gedrängt war. Schauen wir uns zwei weitere Beispiele zu diesem Thema an.

Die folgende Studie ist eine Aufgabe im

Brackeler Damendiplom. Als Lösung ist lediglich die Hauptvariante vorgesehen. Die komplette Lösung ist allerdings wesentlich umfangreicher.

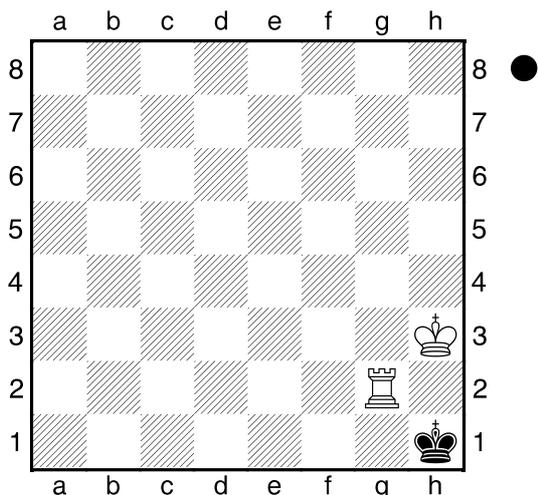
Moravec, J 1912



52

1.Kh7! Der schwarze Bauer muss am Leben gelassen werden, da er letztlich der entstehenden schwarzen Dame im Weg stehen wird.

1...h4 [1...g5 ...hilft auch nicht. 2.Kg6 g4 3.Kg5! Wieder muss Weiß einen schwarzen Bauern verschmähen. Dieses Mal geht es um die Umschiffung einer schwarzen Pattidee. (3.Kxh5?? g3 4.Kh4 g2 5.Kh3 Kh1 6.Txg2



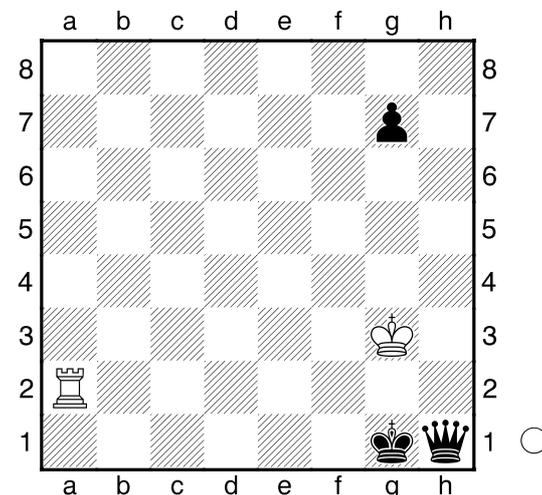
52.1

patt) 3...g3 4.Kh4 g2 5.Kh3 Kh1 6.Txg2+]

2.Kg6 h3 3.Kg5 h2 4.Kg4 h1D [4...h1S 5.Kf3

g5 6.Td2 Dieser Zug lässt den Springer nicht aus der Ecke entweichen. 6...g4+ 7.Kxg4 Sf2+ 8.Kf3 Sh1 9.Ta2+–; 4...g5 Dies ist die aus praktischer Sicht hartnäckigste Verteidigung. 5.Kg3 h1S+ 6.Kf3 g4+ 7.Kxg4 Sf2+ 8.Kf3 Sd3 König und Springer sind getrennt, so dass Schwarz die Stellung nicht halten kann. Für Weiß ist allerdings noch etwas Arbeit notwendig. An dieser Stelle kann man die Schüler die Stellung untereinander ausspielen lassen als Übung, einen solchen Springer zu fangen. 9.Ta4 Sc5 (9...Kh2 10.Te4 Kg1 11.Td4 Sc5 12.Td5 Sb7 13.Tg5+ Kh2 14.Tg2+ Kh3 15.Tg7+–) 10.Tc4 Sb3 11.Ke3 Kf1 12.Tc3 Sa5 13.Tc5 Sb7 14.Td5 Kg2 15.Tg5+ Kh2 16.Kf2 Kh3 17.Kf3 Kh2 18.Tg2+ Kh3 19.Tg7+–]

5.Kg3+–



52.2

Aufgrund der Existenz des Bauern g7 kann Schwarz durch Dh8 nicht das Feld a1 decken. An dieser Stelle sollte erwähnt werden, dass die Turmpartei in Stellungen dieser Art stets einen Hilfsstein benötigt, der der Dame Weg steht. Die Erfahrung zeigt, dass Schüler ganz gerne zunächst der Meinung sind, dass die schlechte Stellung des schwarzen Königs und der schwarzen Dame ausreicht, um zu gewinnen, nur um nach genauerem Hinsehen festzustellen, dass die Dame prinzipiell in der Lage ist, trotz des eigenen Königs auf g1, die Felder a1–d1 zu decken. Mit dem weißen Turm auf e2 würde Schwarz der Zug Kf1 retten.

Lernziele:

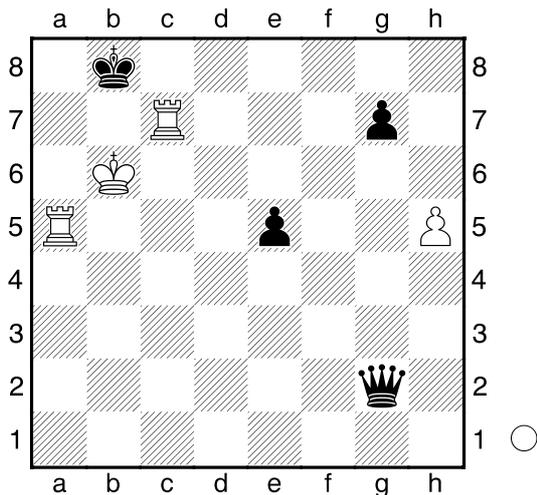
- Gewinnstellung Turm gegen Dame:

Notwendigkeit eines Sperrsteins

- Theorie Turm gegen Bauer: Pattmöglichkeit beim g-Bauern
- Theorie Turm gegen Springer

Mit Kenntnis des soeben vorgestellten Beispiels sollte die folgende Aufgabe relativ schnell zu lösen sein.

Cohn, H 1929



53

1.h6 Zuerst muss Weiß dem Turm c7 den Weg nach h7 öffnen.

1...gxh6 [1...Df2+ 2.Tac5 Db2+ (2...Df6+ 3.Ka5 Der schwarze König steckt in einem Mattnetz. Der einzige Ausweg ist der Übergang in ein hoffnungsloses Bauernendspiel. 3...De6 4.Tc8+ Dxc8 (4...Kb7 5.T5c7#) 5.Txc8+ Kxc8 6.hxg7+-) 3.Tb5 Ein Damenschach ist harmlos, wenn Weiß mit einem Gegenschach antworten kann. 3...Df2+ 4.Kc6+-]

2.Ta8+! Dxa8 [2...Kxa8 3.Tc8#]

3.Th7 Wieder steht ein schwarzer Bauer, dieses Mal der Bauer e5, der schwarzen Dame im Weg. Schwarz ist verloren.

Lernziele:

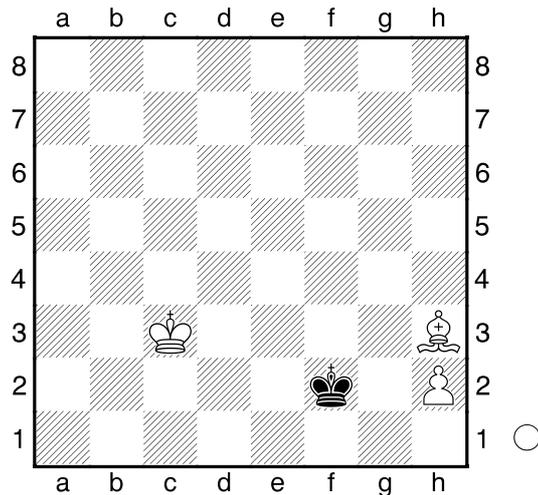
- Gewinnstellung Turm gegen Dame
- Mattbild mit zwei Türmen
- Gegenschach
- Abwicklung ins Bauernendspiel

4.5 falscher Läufer

Das Konzept des falschen Läufers sollte Kadernspielern geläufig sein.

Die erste Studie in diesem Abschnitt läuft auf eine Stellung hinaus, in der der Läufer und der Randbauer dem gegnerischen König den Weg in die rettende Ecke versperrern.

Frink, O 1923



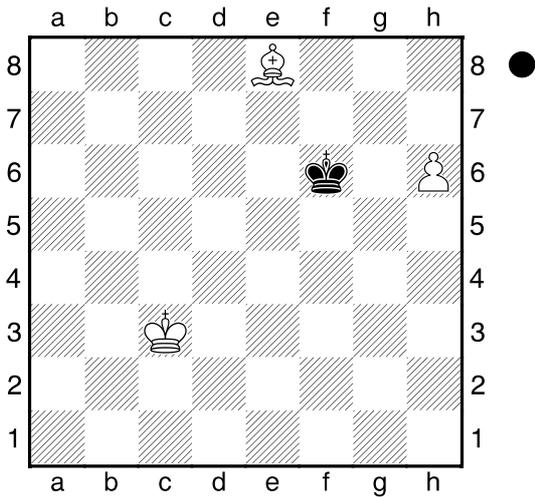
54

Weiß steht vor der Aufgabe, seine Figuren so zu koordinieren, dass dem schwarzen König der Weg nach h8 verbaut wird. Mit präzisiertem Spiel ist dies tatsächlich möglich.

1.Ld7! Ke3 [1...Kf3?! 2.Kd4 Kf4 3.h4+- Dem schwarzen König sind alle Wege in die rettende Ecke verbaut. Zudem muss er wegen Zugzwangs das Quadrat des h-Bauern verlassen, wonach dieser durchläuft.]

2.h4 Ke4 [2...Kf4?! 3.Kd4+-]

3.h5 Ke5 4.h6 Kf6 5.Le8!



54.1

1900 freiwillig als Verteidiger in ein solches Endspiel gegangen ist im Glauben, dies sei ein elementares Remis.

1.Lg6 Kg8 2.Ke7 Kh8 3.Ke8 Kg8 4.Lf7+ Kh8 [4...Kh7 5.Kf8 Kh8 6.Lg8 g5 7.hxg6 h5 8.g7#]

5.Kf8 Kh7 6.Lg8+ Kh8 7.Kf7 Schwarz ist in tödlichen Zugzwang geraten. Interessant an der Stellung ist, dass erst die Anwesenheit sowohl des schwarzen g- als auch des h-Bauern Schwarz das Genick bricht. Wenn auch nur einer dieser Bauern fehlen würde, wäre die Stellung remis.

Es ist eine wichtige Stellung entstanden. Läufer und Bauer arbeiten ideal zusammen. Der weiße Bauer läuft unweigerlich durch.

Lernziel:

- Die Schüler sollen die Stellung nach dem 5. Zug von Weiß kennen.

Das folgende Beispiel zeigt auf, dass überflüssige Bauern der verteidigenden Partei dieser zum Verhängnis werden können.

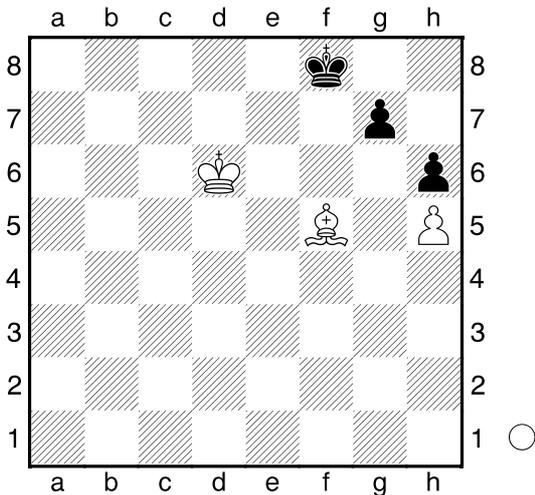
7...g5 8.hxg6 h5 Das wichtige Detail: der schwarze Bauer ist nicht mehr blockiert und kann noch ziehen. Diese Tatsache zerstört alle schwarze Pattideen.

9.g7#

Lernziel:

- Erst zwei Bauern der verteidigenden Partei zerstören die elementare Festung. Dass ein Bauer dafür nicht ausreicht, sollte formal logisch relativ einfach einzusehen sein.

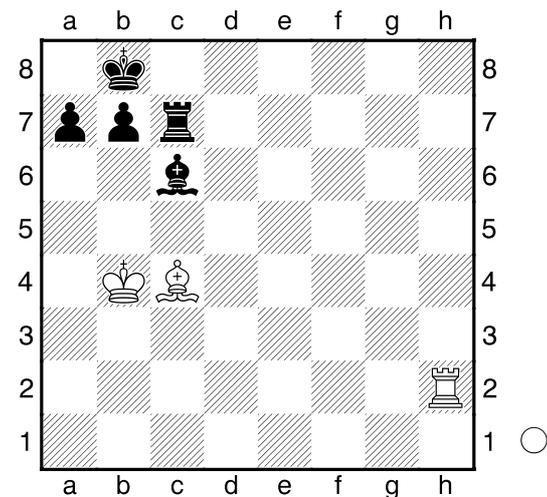
Bone,W 1845



55

In der folgenden Stellung rettet sich Weiß, indem er einen gegnerischen Springerbauern "entwertet".

Greco,G 1792



56

Die vorliegende Stellung ist ein wichtiges Beispiel dafür, dass überflüssige Bauern für die verteidigende Seite ein ernsthaftes Problem darstellen können. Bleibenden Eindruck hat bei mir eine eine Partie bei der letzten DLM hinterlassen, in der eine Spielerin mit DWZ über

Weiß hätte mit normalen Mitteln den schwarzen Mehrbauern nichts entgegen zu setzen.

1.Th8+ Tc8 2.Txc8+ Kxc8 3.La6! Der schwarze b-Bauer wird entweder geschlagen oder er wird zum a-Bauern "degradiert", wonach eine elementare Remisstellung entsteht.

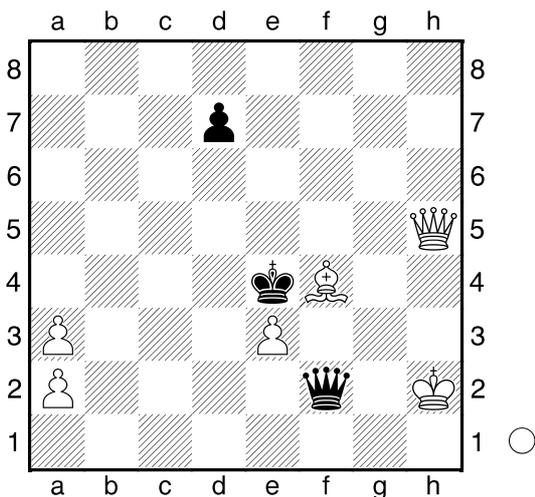
3...bxa6

Lernziel:

- Die Schüler sollen in der Ausgangsstellung erkennen, dass eine potentielle Rettungsmöglichkeit in Form des "falschen Läufers" existiert.

Das nächste Beispiel ist aus der Kategorie "Wo ist der Unterschied?" Scheinbar erreicht Schwarz eine bekannte Remisposition. Der doppelte weiße a-Bauer macht jedoch seine Hoffnungen zunichte.

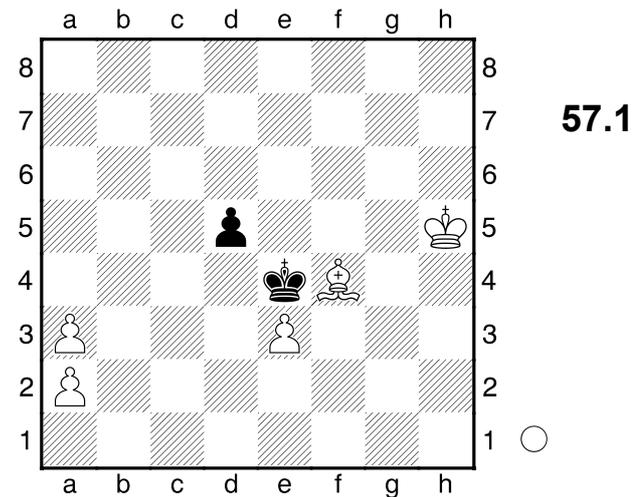
Horwitz,B 1884



57

Die einleitenden Züge können hier auch weggelassen werden.

2.Kh3 Df1+ 3.Kg4 Df3+ 4.Kg5 Dxb5+ 5.Kxb5 d5



57.1

Erst ab hier wird die Studie für unser Thema interessant. Der letzte schwarze Zug deutet die schwarze Intention an. Er möchte den letzten verbliebenen wirklichen Feind - den Bauern e3 - vernichten und träumt dann von einem Königsmarsch nach a8. Wenn Schwarz diesen Plan verwirklichen kann, käme er tatsächlich mit einer Punkteteilung davon.

6.a4 d4 7.exd4 Kxd4 8.Le3+! Ein wichtiger Zug. Weiß verbaut dem schwarzen König den Weg zu den a-Bauern.

8...Kc4 9.a3! Der scheinbar überflüssige zweite a-Bauer tritt zum ersten Mal in Aktion. Er kontrolliert das wichtige Feld b4. Schwarz muss jetzt versuchen, in die Ecke zu laufen.

9...Kd5 10.a5 Kc6 11.a6 Kc7 12.La7 Diese Methode, den schwarzen König aus der Ecke fernzuhalten, sollte den meisten Kadern bekannt sein.

12...Kc6 Schwarz droht, mit Kb5 den Bauern a6 zu gewinnen. Ohne den zweiten a-Bauern würde die Partie remis durch eine Art Dauerverfolgung enden. Nach beispielsweise 13.Lf2 folgte Kc7 mit der Drohung Kb8, wonach der Läufer nach a7 zurückkehren müsste.

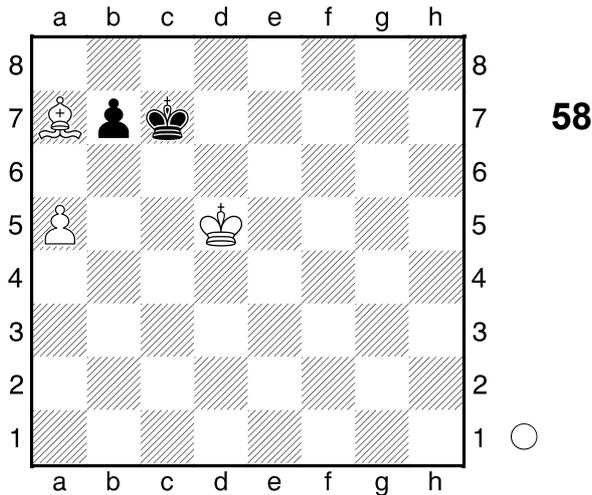
13.a4 Dem schwarzen König ist das Feld b5 genommen. Nun hat der weiße König alle Zeit der Welt, um zum Damenflügel zu laufen und die Partie zu entscheiden.

Lernziel:

- Die Dauerverfolgung funktioniert ausschließlich dann, wenn die Drohung **2...Kd6** [2...Kd7 3.Kc5 Kc8 4.La7 b5 5.a6 b4 6.Kxb4 Kc7 7.Kb5+–] werden kann.

Eine ähnliche Idee ist in der folgenden Studie verwirklicht. Wieder geht es um die Umschiffung elementarer Remispositionen.

Paulsen,L 1888



58

Weiß darf weder den schwarzen König in die Ecke lassen noch darf er den Vorstoß des schwarzen Bauern unter für Schwarz günstigen Umständen zulassen, da stets nach **axb6** (e.p.) **Kb7** eine elementare Remisstellung entstehen würde.

1.Kd4! Weiß geht möglichen Schachs aus dem Weg und hält das Feld b5 im Auge.

[1.Kc4? b5+ 2.axb6+ (2.Kxb5 Kb7=) 2...Kb7=; 1.Kc5? b6+ 2.axb6+ Kb7=; 1.Ke6? b5 2.a6 (2.axb6+ Kb7=) 2...b4 3.Ld4 b3 4.Kd5 b2 5.Lxb2 Kb6=]

1...Kc6 [1...b5 2.a6 Kc6 3.Kc3 (Kb5 ist momentan nicht möglich...) 3...b4+ 4.Kxb4+– ...und ist es jetzt immer noch nicht.; 1...b6 2.a6 b5 3.Kc5 b4 4.Kxb4 Kc6 5.Kc4+–]

2.Lb6! Weiß muss die Drohung b7–b6 parieren.

[2.Kc3? b6! 3.a6 Kb5=; 2.Kc4? b5+ 3.axb6 Kb7=]

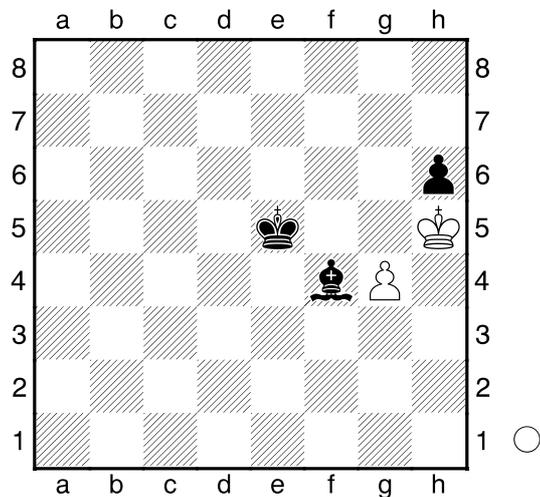
3.Kc4 Kc6 4.Kb4 Kd6 5.Kb5 Kd7 6.Lg1 Kc7 7.Lh2+ Kc8 8.Kb6+–

Lernziele:

- Wiederholung elementare Festungen
- Vermeidung dieser Festungen

Zum Abschluss dieses Abschnitts sei noch eine Variation des Themas vorgestellt.

Walker,G 1841



59

1.Kh4 Weiß muss versuchen, die rettende Ecke zu erreichen.

1...Ke4 2.Kh3 Kf3 Schwarz hat dem weißen König den Weg versperrt. Ein letzter Trick rettet Weiß.

3.g5! hxg5 patt

Lernziele:

- falscher Läufer
- alternative Pattrettung

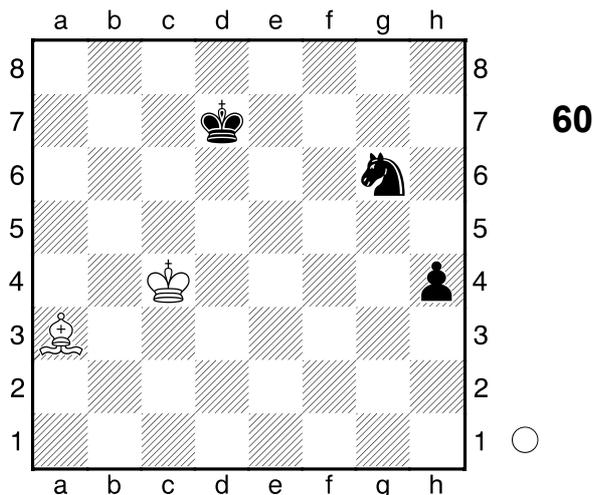
4.6 Springer und (Rand)bauer (gegen Bauer)

Wenn nur noch ein Springer und ein Randbauer für die stärkere Seite verblieben sind, gibt es

einige Situationen, in denen der gewaltige Materialvorteil nicht zum Sieg ausreicht. Es ist nützlich, sich diese Stellungen anzugucken, da diese recht leicht zu verstehen sind und durch die Kenntnis dieser Stellungen das Repertoire elementarer Remisstellungen erweitert wird.

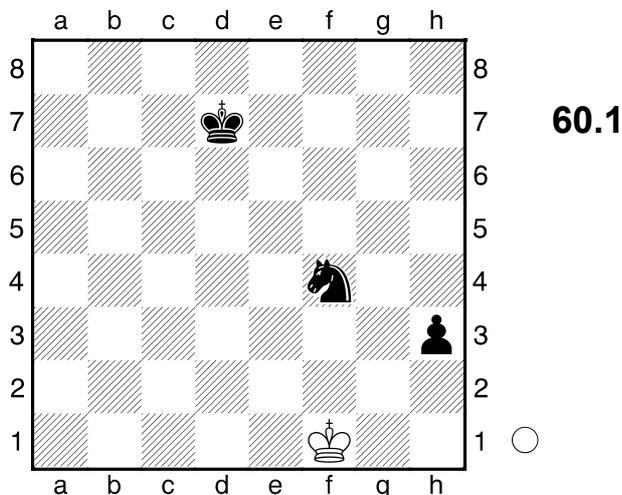
In den ersten zwei Beispielen entkommt Weiß in eine Ausnahmestellung, in der König, Springer und Randbauer gegen den blanken König nicht gewinnen können.

Pogosiants, E 1792



1.Lc5 Lediglich der Läufer kann sich momentan gegen den Durchmarsch des schwarzen Bauern stemmen.

1...h3 2.Lg1 Se5+ 3.Kd5! [3.Kd4?? Sf3+ 4.Ke3 Sxg1 5.Kf2 Se2-+ 6.Kf1 Sf4



Dieser Zug ist zwar nicht notwendig, da die direkte Annäherung des Königs schneller gewinnt. Dennoch ist es hier recht nützlich, darauf hinzuweisen, dass sich Springer und Bauer in dieser Situation gegenseitig decken. Diese Konstruktion ist fast identisch mit "verbundenen Freibauern". Der Ausnahme begegnen wir am Ende der Studie.

3...Sf3 4.Lh2! Der Läufer kann nur eines tun: Zeit gewinnen für die Annäherung des Königs.

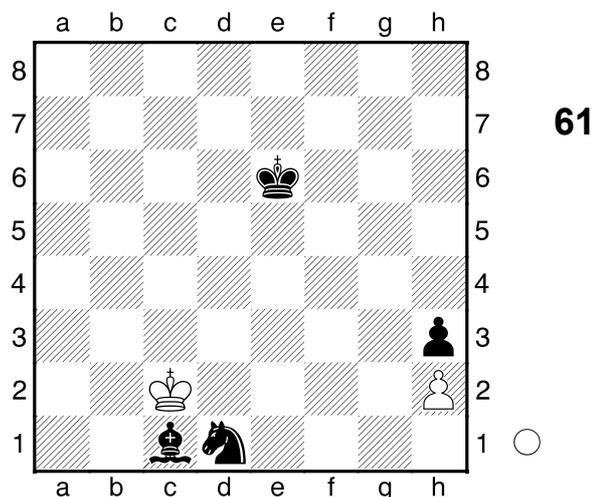
4...Sxh2 5.Ke4 Sg4 6.Kf3 Ke6 7.Kg3 h2 8.Kg2= Weiß pendelt nur noch zwischen h1 und g2 hin und her. Schwarz hat keine Möglichkeit, den Springer von der Aufgabe, den Bauern h2 zu verteidigen, zu entbinden.

Lernziele:

- Ausnahmestellung Springer und Randbauer gegen König
- Springer deckt den Bauern idealerweise von hinten

In der zweiten Studie hat Weiß die Wahl, ob er gegen einen falschen Läufer oder einen Springer kämpfen möchte.

Kaila, O 1978

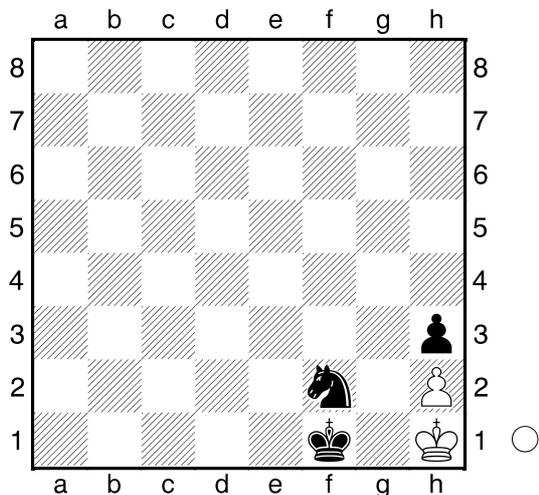


Hier muss Weiß die Entscheidung treffen, welche der zwei schwarzen Leichtfiguren er schlägt.

1.Kxc1! [1.Kxd1? Die Tatsache, dass Schwarz den falschen Läufer hat, rettet Weiß hier nicht, da er nicht in die rettende Ecke kommt. 1...Lf4 2.Ke2 Lxh2 3.Kf3 Kf5-+ Schwarz hat Kg4

verhindert und gewinnt nun sehr einfach.]

1...Se3 2.Kd2 Sf1+ [2...Sd5 Wenn Schwarz darauf verzichtet, den Bauern h2 zu gewinnen, kann Weiß zwar nicht den Bauern h3 erobern, jedoch reicht es auch hier, in die Ecke zu laufen, um das Remis zu sichern. 3.Ke2 Kf5 4.Kf3 Sf4 5.Kg3 Kg5 6.Kf3 Sh5 Schwarz hat den weißen König von seinem Bauern abgeschirmt. Der weiße König begibt sich jetzt jedoch in die Ecke, von wo der Schwarze ihn nicht wegbekommt. 7.Kf2 Kf4 8.Kg1 Sf6 9.Kh1 Sg4 10.Kg1 Kf3 11.Kh1 Sf2+ 12.Kg1 An dieser Stelle sollte man noch einen Plausibilitätscheck machen, dass die Stellung wirklich remis ist: Der schwarze Springer besetzt das einzige Feld, von dem aus er das Feld h1 kontrollieren kann. Dem schwarzen König ist es nicht möglich, das Feld h1 zu decken. Mit dem Springer auf f2 ist es Schwarz nicht möglich, den weißen König von den Feldern g1 und f1 zu vertreiben. Zuletzt kann man sich noch davon überzeugen, dass es Schwarz auch nicht gelingen wird, den weißen König direkt mattzusetzen: Schauen wir uns das theoretische Mattbild an: 12...Sg4 13.Kh1 Ke2 14.Kg1 Ke1 15.Kh1 Kf1 16.-- Sf2#



61.1

Dies ist eine nette Zusatzaufgabe: Schwarz hat zuletzt nicht geschlagen. Was ist über diese Stellung zu sagen? Hier ist es spannend zu sehen, welche Schüler darauf kommen, dass diese Stellung illegal ist. Schwarz muss zuletzt Sf2 gespielt haben, Weiß hat jedoch keinen Zug, den er vorher gespielt haben kann.

3.Ke1 Sxh2 4.Kf2 Schwarz muss den Springer ziehen, da ansonsten nach Kg3 der Bauer h3 fällt.

4...Sg4+ [4...Sf3 5.Kxf3= (5.Kg3?? Sg5!-+)]

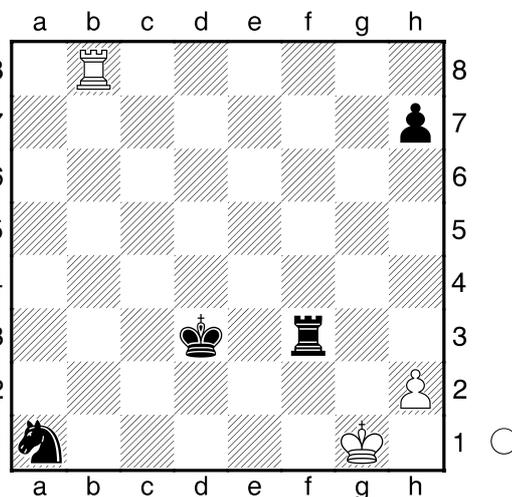
5.Kg3 h2 6.Kg2=

Lernziele:

- Ausnahmestellung KSBk
- elementare Festung mit den Bauern auf h2 und h3
- Retro-Analyse

Durch die Kenntnis der elementaren Festung aus dem vorigen Beispiel sollte die folgende Studie auch vom Blatt lösbar sein.

Kubbel,L 1934



62

Wenn Weiß den schwarzen Bauern nach h3 treibt, reicht der Turmtausch, um das Remis zu sichern.

1.Tb7 h6 Der Bauer ist nicht zu decken:

[1...Th3 2.Tb1 Sc2?? 3.Tb3+-]

2.Tb6 h5 3.Tb5 h4 4.Tb4 [4.Kg2? Tf4 5.Kh3 Sc2 6.Th5 Se3 7.Txh4 Tf3#]

4...h3 5.Tb1 Sc2 6.Tb3+ Ke2 7.Txf3 Kxf3 8.Kh1

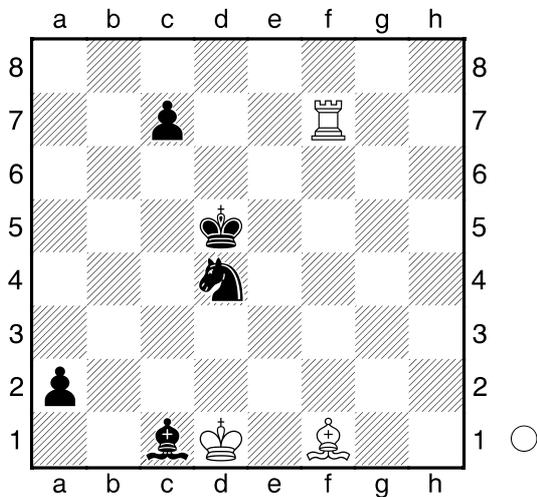
Lernziel:

- elementare Festung

Schauen wir uns einige Beispiele an, die auch im

Abschnitt "Eckkönig" gut aufgehoben gewesen wären. Bei diesen Studien ist die Denkaufgabe aus dem Abschnitt "Dreiecksmanöver" zum Thema Springer und Dreiecksmanöver nützlich.

Skuja,R 1935



63

Weiß steht vor der Aufgabe, irgendwie den schwarzen a-Bauern aufzuhalten. Die ersten Züge werden für gewöhnlich mangels Alternativen schnell gefunden.

1.Lc4+! Kxc4 2.Txc7+ Kb3 [2...Kb4 3.Txc1 Sb3 4.Kc2 Sxc1 5.Kb2= Diese Situation ist uns bereits bestens vertraut.]

3.Txc1! [3.Tb7+? Dieser Zug funktioniert nicht. 3...Sb5! Eine kalte Dusche. Der Turm wird an den König herangelockt. Ein solcher Zug wird ganz gerne übersehen. Ursache hierfür ist, dass die Schüler sich solche Züge abtrainiert haben, da sie in der überwältigenden Anzahl der Fälle einfach sinnlos und schlecht sind. 4.Txb5+ Ka4 5.Tb8 La3→ Der schwarze Bauer ist nicht mehr aufzuhalten.]

3...Kb2 Weiß scheint in Zugzwang zu sein. Die Idee, die uns aus dem Abschnitt König in der Ecke bereits bekannt ist, rettet den Tag.

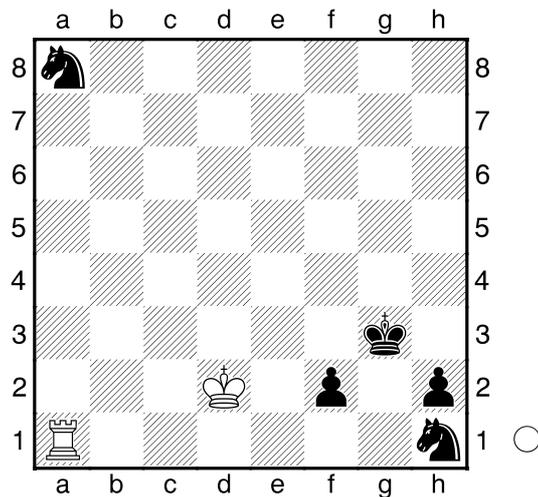
4.Ta1 Kxa1 5.Kc1= Weiß pendelt nur noch zwischen den Feldern c1 und c2 hin und her. Wir wissen bereits, dass der Springer kein Dreiecksmanöver durchführen kann. Daher kann Schwarz Weiß nicht in Zugzwang bringen. Wenn Schüler diese Stellung zum ersten Mal sehen,

werden sie für gewöhnlich zunächst nicht glauben wollen, dass Schwarz nicht gewinnen kann, jedoch ist diese Tatsache, wie schon erwähnt, relativ leicht zu erklären. Eine wichtige Beobachtung kann man an dieser Stelle schon machen. In einer solchen Situation muss der König immer auf das Feld der Springerfeldfarbe ziehen. In diesem Beispiel hat Weiß keine Wahl. In den folgenden Beispielen wird dies allerdings von Interesse sein.

Lernziele:

- "Heranlockungsoffer"
- Ausnahmestellung Springer und Bauer gegen König
- Der Springer kann kein Dreiecksmanöver durchführen.

Matous,M Polasek,J 1997



64

1.Ke2 [1.Txh1?? Kf3!→ Die weißen Figuren sind vollständig dominiert. Schwarz führt den Springer heran und gewinnt leicht. Die Idee Kf3 wird von den Schülern für gewöhnlich erst in Betracht gezogen, wenn sie den Hinweis bekommen, dass die Idee 1.Txh1 nicht funktioniert. Danach ist ihnen allerdings sofort klar, dass 1.Ke2 der richtige Zug sein muss.]

1...Kg2 2.Txh1 Jetzt kann man den schwarzen König in die Ecke zwingen.

2...Kxh1 3.Kf1 Wie im vorigen Beispiel erwähnt, ist dies die richtige Entscheidung. Der schwarze Bauer auf f2 ist nur Dekoration und spielt keine Rolle.

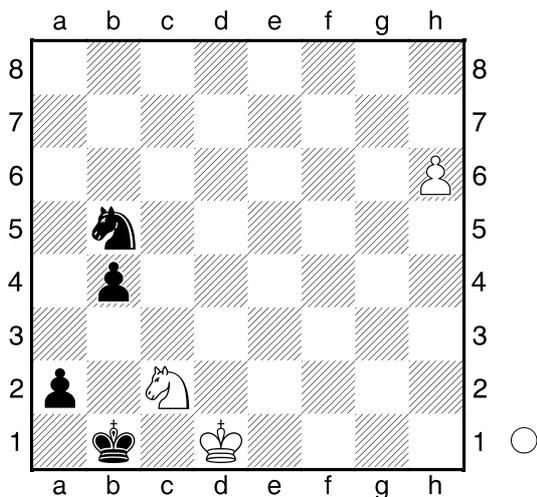
3...Sb6 4.Kxf2 Sd5 5.Kf1

Lernziele:

- Ausnahmestellung Springer und Bauer gegen König
- totale Dominanz

Das letzte Beispiel aus dieser Reihe eignet sich aufgrund der Vielzahl der Varianten als Gruppenanalysearbeit. Eventuell sollte man als Hilfestellung das Thema Treppenmanöver vorher noch ansprechen.

Berger,J 1890



65

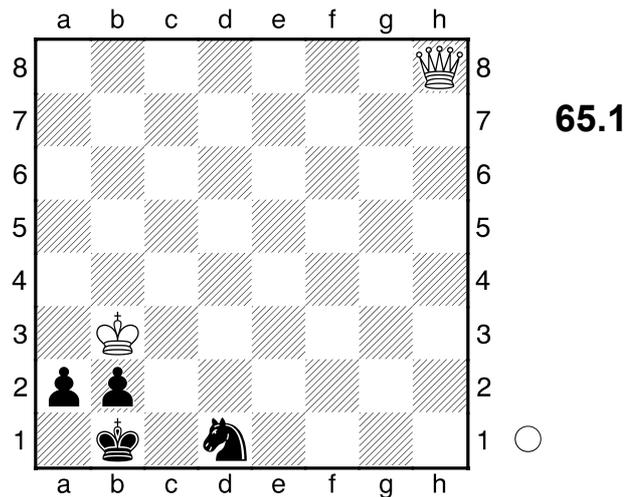
Die schwarzen Bauern sind extrem gefährlich. Weiß gelingt es jedoch, sie gerade so in Zaum zu halten.

1.h7 b3 2.Sa1! Die ersten beiden Züge sollten mit unserem Vorwissen noch relativ leicht zu finden sein. Nun hat Schwarz eine Vielzahl von Varianten, von denen jedoch keine gewinnt. Nachstehend seien einige Versuche aufgeführt.

2...b2 [2...Kxa1 3.h8D+ b2 (3...Kb1 4.Dh7+ Kb2 5.Dh8+ Sc3+ 6.Kd2 a1D 7.Dxc3+ Ka2 8.Da5+ Kb1 9.Df5+ Kb2 10.De5+ Ka2 11.Da5+=) 4.Kc2 Sd4+ 5.Dxd4=; 2...Sc3+ 3.Kd2 b2

a) 3...Kxa1?? 4.h8D b2 5.Dxc3 Kb1 6.Dd3+ Ka1 7.Dd4 Kb1 8.Dg1#;

b) 3...Se4+ 4.Kd3 Kxa1 (4...Sf2+ 5.Kd2 b2 (5...Kxa1?? 6.h8D+ b2 (6...Kb1 7.Dh7+ Kb2 8.Dg7+ Ka3 9.Dd4 Se4+ 10.Kc1 Sf2 11.Dd6+ Ka4 12.Kb2+-) 7.Kc2 Sd1 8.Kb3 Kb1



65.1

In dieser Stellung kann man gegebenenfalls das Treppenmanöver thematisieren. 9.Dh7+ Ka1 10.Dg7 Kb1 11.Dg6+ Ka1 12.Df6 Kb1 13.Df5+ Ka1 14.De5 Kb1 15.De4+ Ka1 16.Dd4 Kb1 17.Dxd1#) 6.h8D bxa1D (6...Se4+ 7.Kd1 bxa1D 8.Dxa1+ Kxa1 9.Kc2=) 7.Dxa1+ Kxa1 8.Kc1=) 5.h8D+ Kb1 (5...b2?? 6.Dd4 Sd6 7.Kc2 Sc4 8.Dc3 Se3+ 9.Kb3 Sc4 10.Df6 Sa5+ 11.Kc2 Sc4 12.Dd4 Se3+ 13.Kb3 Sd1 14.Ka3 Sc3 15.Dxc3 Kb1 16.Dxb2#) 6.Dh1+ Kb2 7.Dh8+ Kb1 8.Dh1+=;

4.h8D bxa1D (4...Kxa1 5.Dxc3 Kb1 6.Dd3+ Ka1 7.Dd4 Kb1 8.Dg1#; 4...Se4+ 5.Kd1 Sf2+ 6.Kd2 bxa1D 7.Dxa1+ Kxa1 8.Kc1=) 5.Dh1+ Kb2 6.Dxa1+ Kxa1 7.Kc1=]

3.h8D bxa1D [3...Kxa1 4.Kc2 Sd4+ (4...Sa3+?? 5.Kb3 Sc4 6.Kxc4 Kb1 7.Kb3+-) 5.Dxd4 patt]

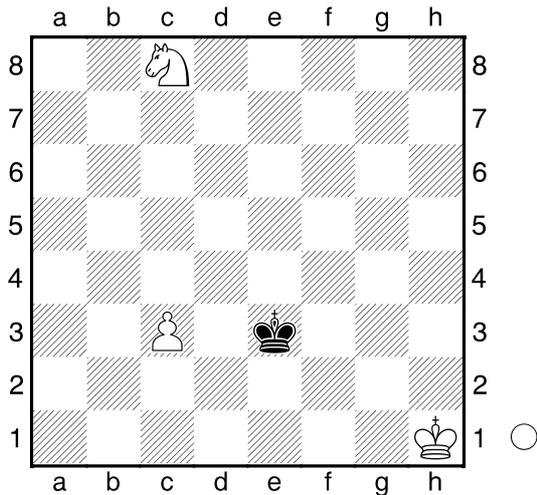
4.Dxa1+ Kxa1 5.Kc2

Lernziele:

- Ausnahmestellung Springer und Bauer gegen König
- Treppenmanöver

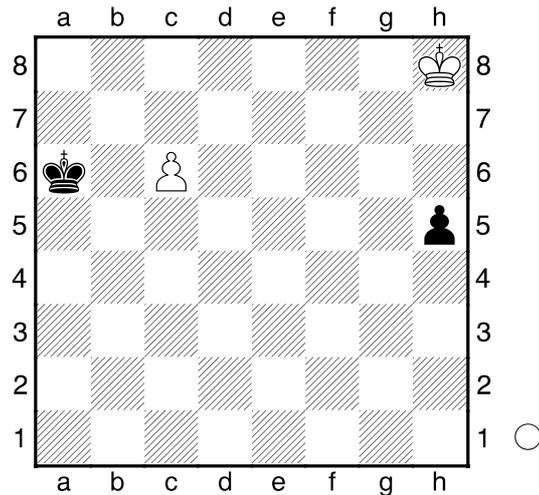
Im letzten Beispiel hat Weiß einen Springer und einen Nichttrandbauern. Dennoch kann er nur gerade so gewinnen.

Averbach, J Tsjechover, V 1956



66

Reti, R 1921



67

Obwohl Weiß gewaltigen materiellen Vorteil hat, ist es fraglich, ob es gewinnen kann, da sein Bauer in höchster Gefahr schwebt und der Springer ihn nicht von hinten decken kann.

2.Sb6 Kd3 3.Sa4 Immerhin kann der Springer den Bauern vorübergehend verteidigen.

3...Kc4 4.Kg2 Kb3 5.Kf3 Kxa4 6.Ke4+- Weiß konnte den Springer zwar nicht retten, ihn aber für hinreichend viel Zeit verkaufen, um den König heranzuführen. Für viele Schüler ist diese Aufgabe schwer zu lösen, da der weiße König optisch sehr weit vom eigenen Bauern steht und sie nicht Betracht ziehen, dass der König noch rechtzeitig seinem Bauern zur Hilfe eilen kann.

Lernziele:

- Grundlagen Endspiel Springer und Bauer gegen König
- Abwicklung ins Bauernendspiel

4.7 Réti-Idee

Zunächst sollte man überprüfen, ob die Schüler die Réti-Studie wirklich im Detail verstanden haben.

Optisch gesehen ist Weiß in einer hoffnungslosen Situation. Der schwarze König scheint den weißen Freibauern gut im Griff zu haben, während der weiße König den schwarzen Freibauern nicht mehr einzuholen können scheint.

1.Kg7! [1.Kh7?? Gerade jüngere Schüler, die diese Studie noch nie gesehen haben, werden häufig auf diesen Zug verfallen. In diesem Fall bietet sich die Gelegenheit, den Schüler darauf aufmerksam zu machen, dass ein Bauer, der nicht auf seinem Ausgangsfeld steht, und ein König dieselbe Höchstgeschwindigkeit besitzen. Dies bedeutet dann, dass der schwarze Bauer unter gleichen Bedingungen seinen Vorsprung ins Ziel bringen wird. Eine Berechnung ist hier eigentlich nicht nötig, um festzustellen, dass dieser Ansatz zur Niederlage führt. Wenn dies verstanden worden ist, sollte nach einer zusätzlichen Idee gesucht werden. Eventuell kann man eine Hilfestellung geben, indem man den Schüler fragt, wie viele kürzeste Wege es für den König von h8 nach h2 gibt. Zusätzlich muss man vielleicht noch darauf hinweisen, dass im Schach Entfernungen häufig in Zügen gemessen werden. 1...h4 2.Kg6 h3 3.Kf5 h2-+]]

1...h4 2.Kf6! Der weiße König nähert sich seinem eigenen Bauern ohne Zeit bei der Verfolgung des schwarzen Bauern zu verlieren. Die besondere Geometrie des Schachbretts macht dieses Manöver möglich.

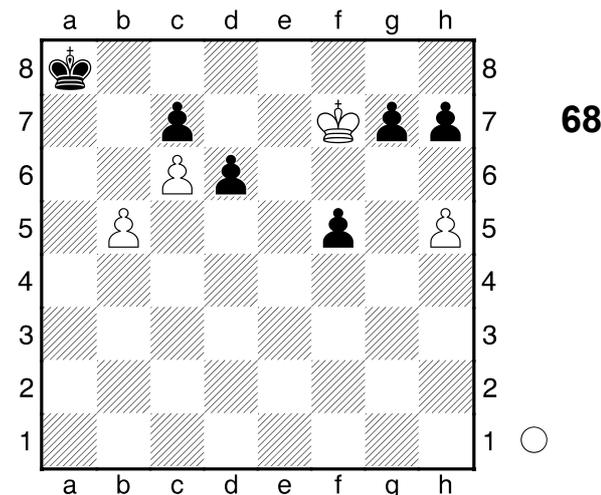
2...Kb6 [2...h3 Gerade wenn die Schüler diese Studie bereits gesehen haben, sollte diese Variante unbedingt abgetestet werden, um zu überprüfen, ob die Ideen tatsächlich auch verinnerlicht wurden. 3.Ke7 Da der schwarze König sich nicht dem weißen c-Bauern genähert hat, reicht dieser Zug schon aus, um die Umwandlung des c-Bauern zu garantieren. (3.Ke6!? Dieser Zug geht auch, gefällt mir aber aus prinzipiellen Gründen nicht. Den König in einen potentiellen Spieß zu stellen, ist selten eine gute Idee. 3...h2 4.c7 h1D 5.c8D+= Die Umwandlung mit Schach rettet Weiß den halben Punkt.; Sehr häufig sieht man 3.Ke5?? . Bei vielen Schülern ist der Königsmarsch der Hauptvariante in Erinnerung geblieben und wird auch in dieser Variante reproduziert. Viele Schüler brauchen dieses Erlebnis, mit dem unbedachten Zug Ke5 die Partie einzustellen, um auch dieses Detail zu verinnerlichen. 3...h2 4.c7 Kb7 5.Kd6 Kc8-+) 3...h2 4.c7 h1D 5.c8D+=]

3.Ke5! h3 4.Kd6 h2 5.c7 h1D 6.c8D=
Lernziele:

- abstrakter Begriff der Doppeldrohung
- Der König hat häufig mehrere kürzeste Wege, um von einem Feld auf ein anderes zu kommen.
- Entfernungen werden im Schach häufig in Zügen gemessen.
- Geometrie des Schachbretts: Einige Besonderheiten laufen der natürlichen Anschauung zuwider.

Als Anwendung kann man die folgende Studie präsentieren. Zunächst geht es für Weiß darum, überhaupt in der Partie zu bleiben. Danach ist spannend zu sehen, welche Schüler auf den weißen Gewinnplan kommen. Als zusätzliche Motivation kann dienen, dass die Schüler durchaus in der Lage sind, diese Aufgabe schneller zu verstehen, als sie ein Computer lösen kann.

Wotawa,A 1951



Weiß scheint aufgrund der schwarzen Freibauern in Schwierigkeiten zu stecken. Wer allerdings die Ideen der Reti-Studie genau verstanden hat, sollte in der Lage sein, die ersten Züge zu finden.

1.b6! [1.Ke7?? Ka7 2.Kd7 Kb6-+]

1...Kb8 [1...cxb6 2.Ke7+- Genau wie in einer Variante der Reti-Studie ist der weiße König nah genug am c-Bauern, um dessen Umwandlung zu sichern.]

2.Ke6! Reti-Idee. Weiß droht, seinen Bauern mit Kd7 zur Hilfe zu kommen und droht gleichzeitig, den schwarzen Bauern f5 zu eliminieren.

2...Kc8 [2...f4 3.Kd7+-]

3.b7+ Kb8 4.Kxf5 Weiß hat den gefährlichsten Freibauern vernichtet. Nun stellt sich nur die Frage, ob Weiß gewinnen kann. Wer die Regel vom wandernden Quadrat beherrscht, wird ohne Probleme feststellen können, dass der weiße König die schwarzen Bauern im Griff hat. Der direkte Angriff auf die schwarzen Bauern funktioniert nicht. Das Wichtigste in dieser Stellung ist festzustellen, in welchem Bereich der weiße König sich gefahrlos bewegen kann. Wenn man bemerkt, dass der weiße König das Feld a6 betreten kann, ohne dass die schwarzen Bauern durchlaufen, ist eine Variantenberechnung Zug für Zug nicht notwendig. Man muss lediglich in Gedanken den König nach a6 stellen und sich dann davon überzeugen, dass Weiß zuerst den

entstehenden g-Freibauern abholt und sich dann mit derselben Idee um den d-Bauern kümmert. Danach ist das Endspiel leicht gewonnen. Die Lösung ist zwar langzügig, lässt sich aber mit diesen Ideen kurz zusammenfassen.

4...Ka7 5.Ke4 Kb8 6.Kd5 Ka7 [6...g5 7.hxg6 hxg6 8.Ke6+– Weiß holt den g-Bauern ab und verfährt weiter wie in der Hauptvariante.]

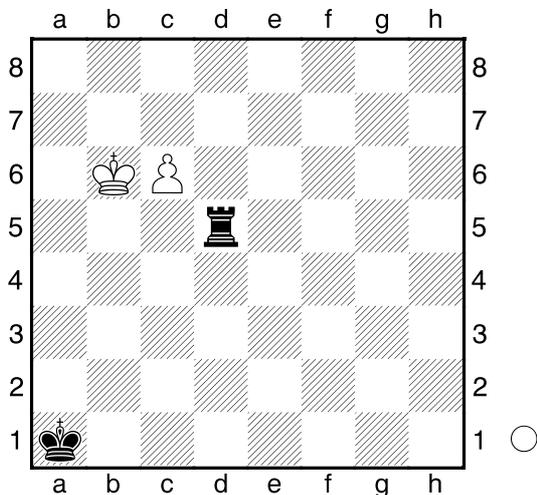
7.Kc4 Kb8 8.Kb5 Ka7 9.Ka5 Kb8 10.Ka6 g5 11.hxg6 hxg6 12.Kb5 Ka7 [12...g5 13.Kc4 g4 14.Kd4 g3 15.Ke3 d5 16.Kf3+–]

13.Kc4 Kb8 14.Kd5 Ka7 15.Ke6 Kb8 16.Kf6 Ka7 17.Kxg6 Kb8 18.Kf5 Ka7 19.Ke4 Kb8 20.Kd5 Ka7 21.Kc4 Kb8 22.Kb5 Ka7 23.Ka5 Kb8 24.Ka6 d5 25.Kb5 d4 26.Kc4 Ka7 27.Kxd4 Kb8 28.Kd5 Ka7 29.Ke6 Kb8 30.Kd7+–

4.8 Ideen in Turmendspielen

Zunächst schauen wir uns zwei Studien zum Thema "Rolltreppe fahren" an

Saavedra,F Barbier,G 1895



69

Eigentlich sollte man auf die ersten Züge schnell kommen können. Dass man, um zu gewinnen, dem schwarzen Turm die Felder d8 und c5/4/3 (je nachdem, wo der Turm gerade steht) nehmen und Fesselungen auf der 7. Reihe und Spießen auf der c-Linie aus dem Weg gehen muss, sollte Kaderspielern schnell klar werden. Spannend ist zu sehen, ob die schwarze Pattidee und die weiße

Gegenidee gefunden werden.

1.c7 Td6+ 2.Kb5 Td5+ 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 Td3+ 5.Kc2 Nun ist dieser Zug möglich, da das Brett am unteren Ende zu kurz für den schwarzen Turm geworden ist. Mark Dvoretzky bezeichnete das durchgeführte weiße Königsmanöver in seiner Endspieluniversität als "Rolltreppe fahren".

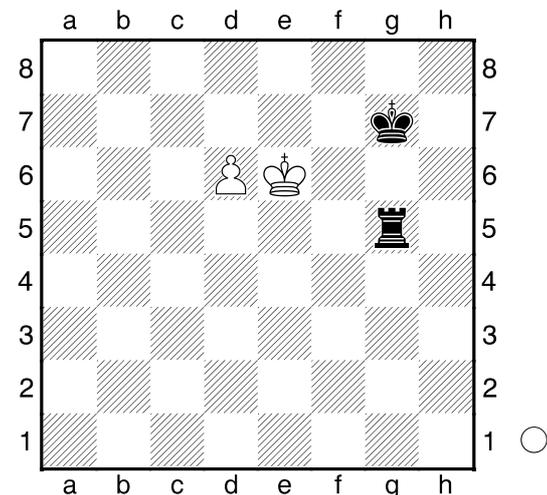
5...Td4 6.c8T [6.c8D?? Tc4+ 7.Dxc4 patt]

6...Ta4 7.Kb3

Lernziele:

- Rolltreppe fahren
- Pattverteidigung
- Unterverwandlung

Troitzky,A 1895



70

Mit Kenntnis der vorigen Studie sollte diese Aufgabe vom Blatt zu lösen sein. man darf bloß im zweiten Zug nicht fehlgreifen.

1.d7 Tg6+ 2.Ke5 [2.Ke7? Nun kann Schwarz sich taktisch retten. 2...Tg1 3.d8D Te1+ 4.Kd7 Td1+ 5.Kc7 Txd8 6.Kxd8=]

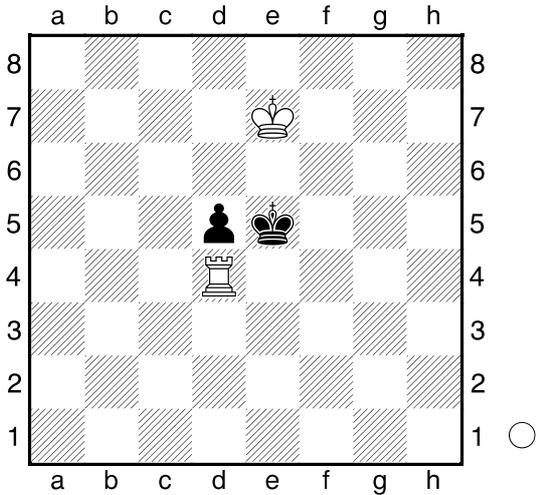
2...Tg5+ 3.Ke4 Tg4+ 4.Ke3 Tg3+ 5.Kd2! Tg2+ 6.Kc3 Tg3+ 7.Kc4 Tg4+ 8.Kc5 Tg5+ 9.Kc6 Tg6+ 10.Kc7

Lernziele:

- Rolltreppe fahren
- Spieß

Von großem theoretischen Interesse ist folgendes Beispiel.

Reti,R 1922



71

Weiß kommt gerade noch rechtzeitig. 4...Kc3 5.Ke5 d3 6.Ke4 d2 7.Ke3+-) 4.Kb7 Kc4 5.Kc6 d3= Schwarz hat den Zug d4-d3 "umsonst" bekommen, d.h., dass Weiß im folgenden Zug keine Reihe gutmachen kann. 6.Kd6 Kc3 7.Ke5 Kc2 8.Ta1 d2 9.Ke4 d1D 10.Txd1 Kxd1=]

1...d4 2.Td1! Kd5 3.Kd7 Diese Stellung ist uns bereits bekannt, nur mit dem Unterschied, dass nun Schwarz am Zug ist. Dieser Umstand sichert den weißen Sieg.

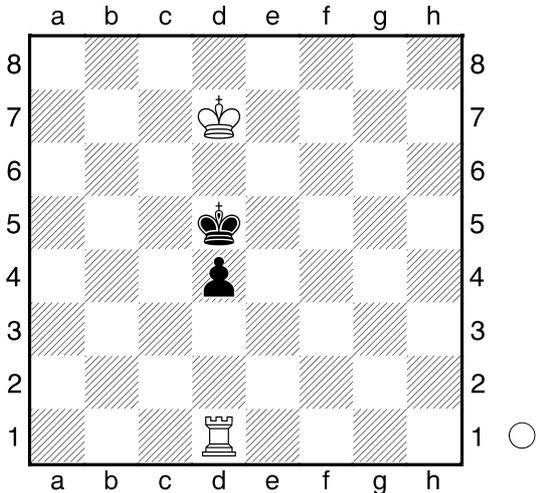
3...Kc4 4.Ke6 Kc3 5.Ke5 d3 6.Ke4 d2 7.Ke3 +- Lernziele:

- Stellung beiderseitigen Zugzwangs
- Kandidatenzüge

Eine interessante Gewinnidee in Turmendspielen stellt die Lasker-Idee dar.

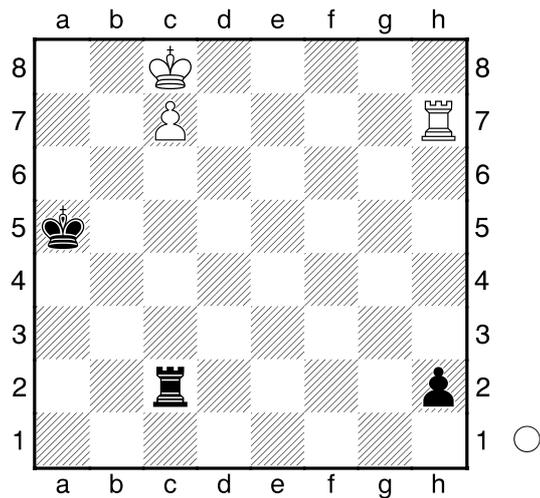
Diese Studie ist aus theoretischer Sicht wertvoll, da sie eine wichtige Stellung beiderseitigen Zugzwangs beinhaltet und die Idee der Umgehung thematisiert wird.

1.Td2 [Oder 1.Td3 d4 2.Td1mit Übergang zur Hauptvariante.; 1.Td1? Erstaunlicherweise vergibt dieser natürliche Zug den Sieg. 1...d4 2.Kd7 Kd5



71.1

Lasker,Em 1890



72

Materiell steht es gleich. Die Postierung der Könige macht tatsächlich einen entscheidenden Unterschied.

1.Kb7 [1.Kb8 Tb2+ 2.Ka7 Tc2 ->Hauptvariante; 1.Kd7 Td2+ 2.Kc6 Tc2+ 3.Kb7 Tb2+ 4.Ka7 ->Hauptvariante]

1...Tb2+ 2.Ka7 Tc2 3.Th5+ Der schwarze König wird Schritt für Schritt zurückgedrängt.

3...Ka4 4.Kb6 Tb2+ 5.Ka6 Tc2 6.Th4+ Ka3 7.Kb6 Tb2+ 8.Ka5 Tc2 9.Th3+ Ka2 10.Txh2 Der schwarze Turm ist gefesselt. Es entsteht ein

...und Weiß ist in Zugzwang. 3.Kc7 Kc5 Auf diese Idee sollte explizit eingegangen werden. Viele Schüler werden zunächst auf Kc4?? verfallen. (3...Kc4?? 4.Kd6 Der Weg zur anderen (in Relation zum schwarzen König und in Bezug auf den schwarzen Bauern) Seite ist frei und

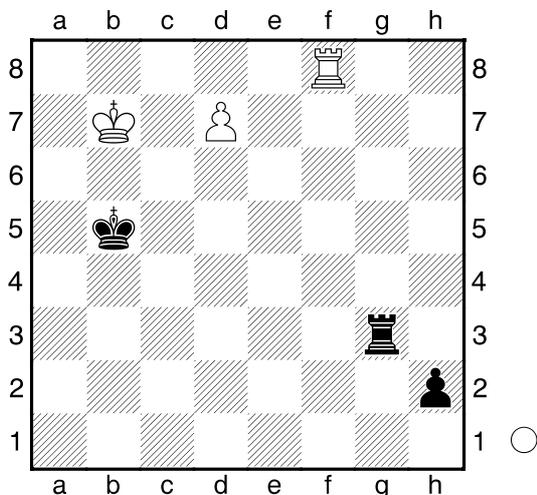
für Weiß gewonnenes Endspiel Dame gegen Turm. Falls noch nicht bekannt, bietet es sich hier auch an, die Grundlagen dieses Endspiels zu besprechen.

Lernziele:

- Lasker-Idee
- eventuell Endspiel Dame gegen Turm

Die folgende Studie beinhaltet die Lasker-Idee, wobei hier allerdings richtig gearbeitet werden muss, um die Idee zum Laufen zu bringen.

Kopajev,N 1951



73

Im Vergleich zur vorigen Studie hat sich Situation etwas geändert. Weiß muss sich zwar ziemlich anstrengen, kann aber letztlich dieselbe Idee verwirklichen.

1.Tf5+! [1.Th8? Td3 2.Kc7 Tc3+ 3.Kd8 Tc2 4.Ke7 Te2+ 5.Kd6 Td2+ 6.Kc7 Tc2+ 7.Kb7 Td2 8.Th5+ Ka4! Diesen Zug hatte Schwarz in der vorigen Studie nicht zur Verfügung. 9.Kc7 Tc2+ 10.Kb6 Tb2+! Dass dieses Schach möglich ist, ist eine direkte Folge des achten Zuges von Schwarz. 11.Ka6 Td2 12.Th4+ Ka3= Der weiße König kann seinen Bauern nicht mehr verteidigen und zum weißen Glück fehlt eine Reihe - der schwarze König steht nur auf der dritten Reihe.]

1...Ka4! Schwarz versucht der Lasker-Idee auszuweichen.

2.Ta5+!! ...und Weiß holt den schwarzen König

auf die b-Linie zurück. Der weiße Turm ist nicht zu nehmen.

2...Kb4 [2...Kxa5 3.d8D+ Kb5 4.Dd5+ Ka4 (4...Kb4 5.Dd2++-) 5.Da2++-]

3.Th5 Der weiße Turm hat die h-Linie erreicht. Als nächstes wird der schwarze Turm auf die zweite Reihe gezwungen.

3...Td3 4.Kc7 Tc3+ 5.Kd8 Tc2 6.Ke7 Te2+ 7.Kd6 Td2+ 8.Kc7 Tc2+ 9.Kb6 Td2 Nun ist alles vorbereitet und die Lasker-Idee greift.

10.Th4+ Ka3 11.Kc6 Tc2+ 12.Kb5 Tb2+ 13.Ka5 Td2 14.Th3+ Kb2 15.Txh2 Txh2 16.d8D

Lernziele:

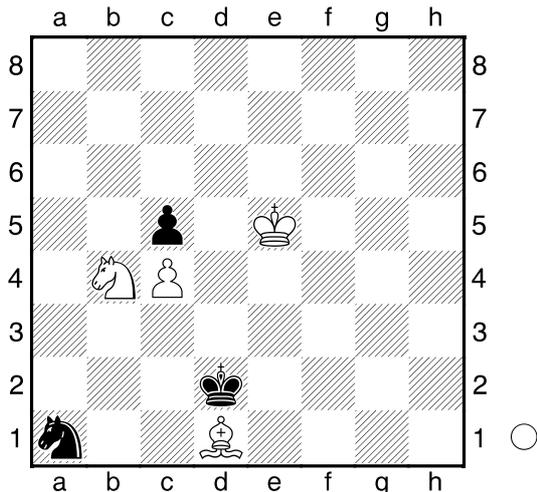
- Lasker-Idee
- eventuell Endspiel Dame gegen Turm

4.9 Fünftes Rad am Wagen

Dieser Abschnitt beinhaltet eine Auswahl von Studien aus dem gleichnamigen Kapitel des Buchs "Studien für Praktiker". In diesem Kapitel schreibt Oleg Pervakov, dass er die Studien nach Grundsatz "Vom Einfachen zum Schweren" geordnet habe. Da ich bezüglich dieses Grundsatzes anderer Meinung war, habe eine andere Reihenfolge gewählt. Es bleibt jedem Trainer überlassen, sich ein eigenes Bild zu machen.

Die Lösung im ersten Beispiel ist zwar nicht lang, es muss aber eine überraschende Idee in Verbindung mit einem aus psychologischer Sicht schwer zu sehenden Zug gefunden werden muss.

Afek 1977



74

Weiß hat zwar eine Mehrfigur, aber beide seine Leichtfiguren hängen. Weiß muss eine Lösung für dieses Problem finden.

1.Sc2 Weiß reagiert mit einem Gegenangriff. Da das Bauernendspiel nach zweimaligem Schlagen auf c2 für Schwarz verloren wäre, ist der Springer unantastbar. Schauen wir uns andere Versuche an:

1.Sa6? Dieser Zug ist der häufigste erste Versuch. Die Schüler versuchen, wenigstens einen Bauern für die Leichtfigur zu bekommen und hoffen, dass das Endspiel irgendwie zu gewinnen sei. 1...Kxd1 2.Sxc5 Kc2 3.Se4 Sb3=; 1.La4? cxb4 2.c5 b3 3.Lxb3 Sxb3 4.c6 Sa5 5.c7 Sc4+ 6.Ke6 Sb6=

1...Sb3 Schwarz versucht, sich so gut es geht zu wehren. Die weißen Leichtfiguren stecken weiterhin in Schwierigkeiten.

[1...Sxc2 2.Lxc2 Kxc2 (2...Kc3 3.Kd5+-) 3.Kd5 Kb3 4.Kxc5+-]

2.Sa1!! Ein eher seltener Fall, dass der Zug des Springers in die Ecke richtig gut ist.

[2.Se3? Sa5 3.Ke4 Sxc4 4.Sxc4+ Kxd1=]

2...Sxa1 Hier bietet sich ein "Action Replay" an. Weiß hat in den letzten zwei Zügen nichts anderes gemacht, als seinen Springer b4 vom Brett zu entfernen.

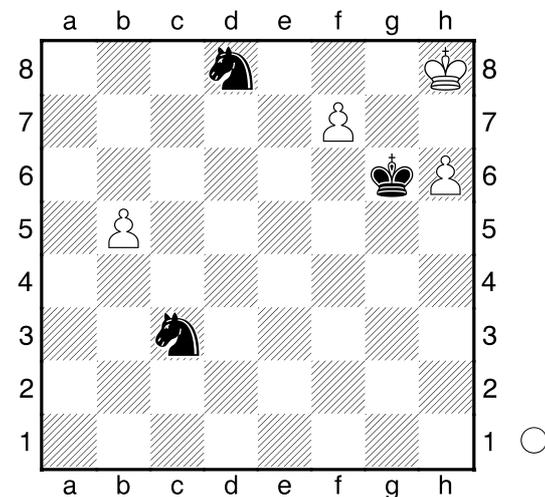
3.La4+- Dieses "Quasi-Bauernendspiel" ist für Weiß leicht gewonnen.

Lernziele:

- hinderliche Figur
- Quasi-Bauernendspiel
- Abwicklung ins Bauernendspiel
- Endspiel Springer und Bauer gegen Springer
- Endspiel Springer gegen Bauer

Im nächsten Beispiel laufen die Schüler regelmäßig zunächst in ein Dauerschach, bevor sie bemerken, dass ein eigener Bauer stört.

Gurgenidze,D 1988



75

Im Gewinnsinne hat Weiß eigentlich keine Wahl.

1.f8D Sf7+ 2.Kg8! Dieser Zug wird normalerweise zuerst verworfen. Es wird gesehen, dass wenn Weiß die Dame nicht opfert, der weiße König dem Dauerschach nicht entkommen kann. Dass die Existenz oder Nichtexistenz des weißen Bauern h6 eine wichtige Rolle spielt, wird erst nach folgender Variante verstanden.

[2.Dxf7+? Normalerweise ist dies der erste Versuch der Schüler. Es wird lediglich berechnet, dass der schwarze Springer den weißen Bauern nicht mehr aufhalten kann. 2...Kxf7 3.b6 Sd5 4.b7 Se7 5.b8D Sg6+ 6.Kh7 Sf8+ 7.Kh8 Sg6+ ...und jetzt stellen die Schüler fest, dass sie doch nicht gewinnen.]

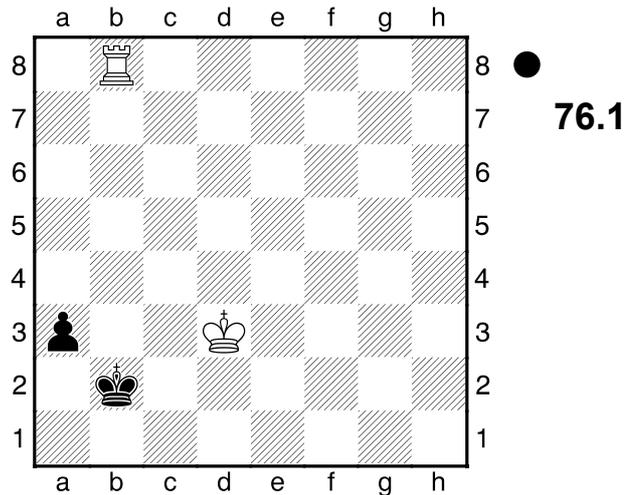
2...Sxh6+ 3.Kh8! [3.Dxh6+? Kxh6 4.b6 Sd5 5.b7 Se7+ 6.Kf8 Sc6=]

3...Sf7+ 4.Dxf7+ Kxf7 5.b6 Sd5 6.b7 Se7 7.b8D Sg6+ 8.Kh7 Sf8+ 9.Kh6 Das Feld h6 ist nun zugänglich und Weiß gewinnt leicht.

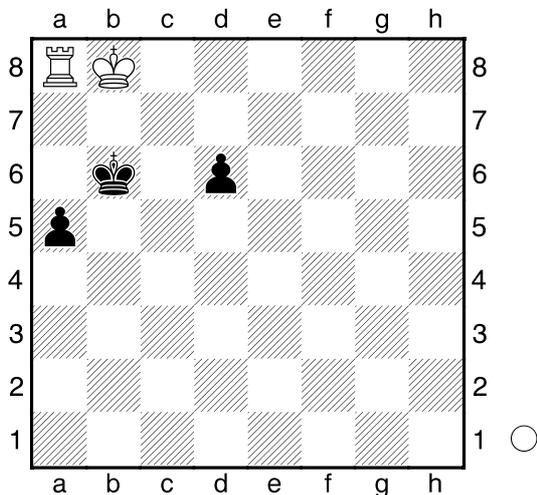
Lernziele:

- störender eigener Bauer
- Dauerschachidee
- Endspiel Springer gegen Bauer

In gewisser Weise ist die folgende Studie verwandt mit der Studie von Moravec.



Kalandadze, V 1984



Vielfach werden die Schüler zuerst vom Anblick der schwarzen Bauern und der scheinbar extrem schlechten Stellung der weißen Figuren eingeschüchtert sein. Hier sollte man sich zusammen überlegen, dass Schwarz ums Remis kämpft. Schwarz muss drei Steine mit Zügen "füttern", während Weiß lediglich seinen König aktivieren muss.

1.Kc8 Kb5 2.Kd7 Das einzig richtige Feld. Die eigentliche Idee wird erst später ersichtlich.

[2.Kc7? a4! 3.Kxd6 Kb4 4.Kd5 a3 5.Kd4 Kb3 6.Kd3 Kb2 7.Kd2 (7.Tb8+

Diese Stellung hat ihr eigenes Diagramm verdient. Meine Erfahrung zeigt, dass die Schüler hier regelmäßig die Partie einstellen. 7...Kc1! ...und Weiß kann keine Fortschritte machen. (7...Ka1?? Normalerweise die erste Wahl bei den Schülern. 8.Kc2 a2 Jetzt wird von einem Patt geträumt. 9.Kb3 ...und es folgt das böse Erwachen... 9...Kb1 10.Th8 a1D (10...a1S+ 11.Kc3 Ka2 12.Tb8+-) 11.Th1#) 7...a2 8.Tb8+ Ka1= Die Pattverteidigung rettet Schwarz. Nun wird klar, warum Schwarz über einen zusätzlichen eigenen Bauern nicht unbedingt erfreut ist...]

2...a4 [2...d5 Auch dieser Versuch hilft nicht. Schwarz braucht einfach zu lange, um seine Bauern gefährlich zu machen. 3.Kd6 d4 4.Kd5 d3 5.Tb8+ Ka4 6.Kc4 d2 7.Td8=]

3.Ke6 Der Sinn dieses Zuges ist uns mittlerweile klar.

3...Kb4 4.Kd5 a3 5.Kd4 Kb3 6.Kd3 Kb2 7.Kd2 a2 8.Tb8+ Ka3 [8...Ka1 9.Kc2+- ...und der Bauer d6 zerstört das Patt.]

9.Kc2+- ...und Schwarz ist hilflos. Der Bauer d6 macht in dieser Beziehung keinen Unterschied.

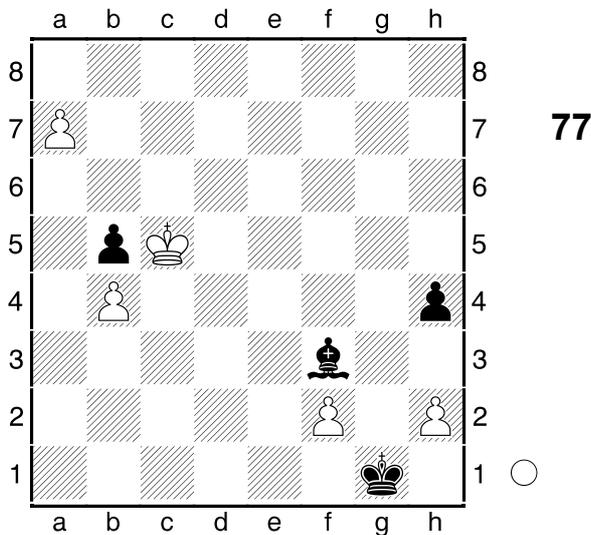
Lernziele:

- Theorie Endspiel Turm gegen Bauer
- Gegnerische Steine können für einen selbst vorteilhaft sein.

Das nächste Beispiel ist eine relativ schwere Aufgabe. Sie ist allerdings eine gute

Möglichkeit, um auf Ideen aus dem Abschnitt "Dame gegen Läuferbauer" zurückzugreifen.

Ryabinin, N 1991



Es ist klar, dass Weiß ums Remis kämpft. Um auf den richtigen Zug zu kommen, muss man erst die naheliegende Variante durchrechnen und feststellen, dass man in dieser ein Problem hat.

1.h3 [1.Kxb5? Dies ist der naheliegendste Versuch. Der weitere Verlauf erklärt sich von selbst. 1...Kxh2 2.Ka6 Kg1 3.b5 h3 4.b6 h2 5.b7 Lxb7+ 6.Kxb7 h1D+ 7.f3 Dh7+--+ Hier ist eine wichtige Beobachtung zu machen. Der a-Bauer auf der 7. Reihe remisiert im reinen Endspiel Dame gegen Bauer nicht, weil er der a-Bauer ist, sondern weil eine Pattverteidigung ermöglicht wird. Der weiße f-Bauer ist hier eine Art Verräter. Er zerstört die weiße Verteidigungsidee.]

1...Kg2 2.Kxb5 Kxh3 3.Ka6 Nun steht Schwarz vor der Wahl, mit seinem König nach g4 oder g2 zu gehen. Beide Felder haben schwerwiegende Nachteile.

3...Kg4 [3...Kg2 4.b5 h3 5.b6 h2 6.b7 Lxb7+ 7.Kxb7 h1D ...und der schwarze König steht seiner Dame im Weg. 8.a8D=]

4.b5 h3 5.b6 h2 6.b7 Lxb7+ 7.Kxb7 h1D+ Man könnte meinen, dass Weiß nichts erreicht habe. Die Stellung des schwarzen Königs auf g4 ermöglicht jedoch einen Trick.

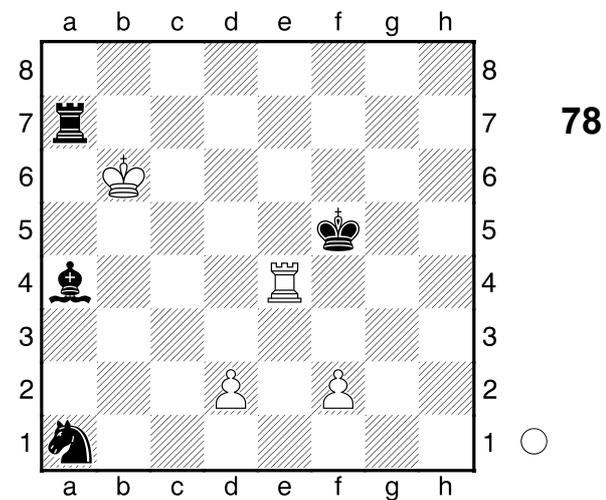
8.f3+ Dxf3+ 9.Kb8= Der weiße f-Bauer ist verschwunden und es ist eine elementare Remisstellung entstanden.

Lernziele:

- Technik Variantenberechnung
- Endspiel Dame gegen Bauer
- Gegenschach
- eigene Steine können Pattideen torpedieren

Die letzte Studie dieses Abschnitts hätte auch gut in den Abschnitt "taktisches Feuerwerk" gepasst.

Ryabinin, N 1989



Weiß hat zwei Figuren für zwei Bauern weniger. Die einzige Hoffnung, die er hat, ist die unglückliche Position der gegnerischen Figuren.

1.f3! Warum man den f-Bauern ziehen muss und nicht den d-Bauern, wird leider erst sehr viel später klar. Für den Moment ist für uns wichtig, dass wir eine wichtige Technik trainieren: Wir lösen unsere Probleme und lassen den Gegner auf seinen Problemen sitzen.

[1.Th4? Ta8 2.Kb7 Kg5 3.Th1 (3.Tc4 Ta5! 4.Kb6 Lb3!--+ Der Gegenangriff sichert Schwarz seine zwei Mehrfiguren.) 3...Ta5! 4.Txa1 Lc6+--+ Der Abzug sichert Schwarz entscheidenden Vorteil.; Schauen wir uns an, warum 1.d3? 1.d3? Ta8 2.Kb7 Ta5 3.Kb6 Sb3 4.Tb4 Ta8 5.Kb7 Te8 6.d4 Te4 7.Txa4 Sc5+ 8.dxc5 Txa4 9.c6 Tb4+ 10.Kc8 Ke6 11.c7 Ke7 ...und der weiße f-Bauer

Lernziele:

- Wiederholung elementare Bauernendspiele
- Abwicklung ins Bauernendspiel
- Wichtig ist nicht, welche Figuren geschlagen werden, sondern was auf dem Brett verbleibt.

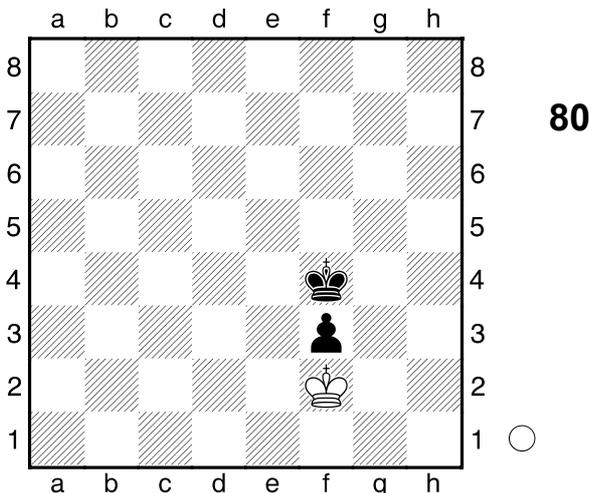
5 Grundlagen richtig verstehen

Für diesen Abschnitt haben wir bereits einige Beispiele gesehen. Die Studien zu Dame gegen Läufer- oder Randbauer würden auch hier gut passen. Zudem könnte man einige Beispiele aus dem Abschnitt "falscher Läufer" gut hier einordnen.

Ich möchte in diesem Abschnitt eine Studie vorstellen, für deren Lösung einige Vorarbeit notwendig ist. Grundlage dafür ist eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs aus dem den Schülern schon bestens bekannten Endspiel König und Bauer gegen König.

Zunächst sollte man die absoluten Grundlagen noch einmal durchsprechen.

Lehrbeispiel

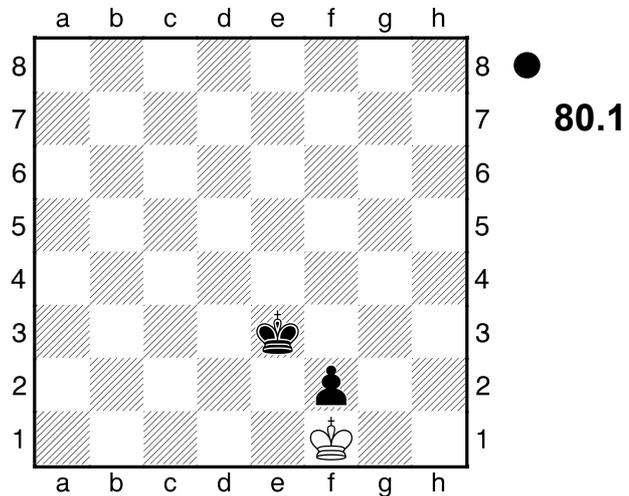


Das Verfahren, hier das Remis zu sichern, ist allen Kaderspielern bekannt. Die Frage ist jedoch, ob sie bereits verstanden haben, worum der Kampf wirklich geht.

1.Kf1 Ke3 2.Ke1 f2+ Die Schüler werden hier

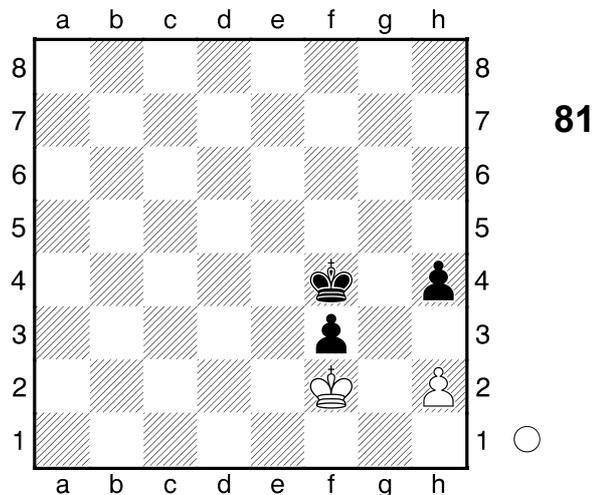
vielfach sagen, dass der Bauer die zweite Reihe mit Schach betritt und Schwarz deswegen nicht gewinnen kann. Diese Beobachtung ist zwar im Normalfall richtig, stellt aber meines Erachtens nicht die richtige Begründung dar.

3.Kf1=



Dies ist eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs. Weiß müsste dem schwarzen König Platz machen, während Schwarz nur die Wahl hat, seinen Bauern aufzugeben oder patt zu setzen. Der vorhergehende Kampf geht also darum, in dieser Stellung nicht am Zug zu sein. Diese Tatsache sollte unbedingt verstanden werden.

Lehrbeispiel



Im Vergleich zur vorigen Stellung sind zwei

Bauern hinzugekommen. Hier bietet es sich an, mit den Schülern das Spiel "Wo ist der Unterschied?" zu spielen. Die Stellung ohne die zwei h-Bauern ist den Schülern bekannt und sie wissen da, was zu tun ist. Wenn man die Schüler fragt, was sie in dieser Stellung spielen würden, werden viele ohne großes Nachdenken 1.Kf1 vorschlagen. Das Wissen, was in der Stellung ohne die h-Bauern der korrekte Zug ist, wird transferiert, da die hier vorliegende Stellung einen großen Wiedererkennungseffekt hat. Leider wird häufig versäumt, zu überprüfen, ob die Anwesenheit der h-Bauern einen Unterschied macht. Wie wir sehen werden, ist der Unterschied hier gewaltig. Die Übung "Wo ist der Unterschied?" ist auch für andere Partiephasen nützlich. Beispielsweise spielt der Gegner in der Eröffnung einen Zug, der im Theoriewissen der Schüler nicht vorhanden ist, jedoch kennen sie den Hauptzug. In einem solchen Fall ist diese Übung nützlich, da die Schüler mit dieser Fragestellung einen Hinweis darauf bekommen können, wonach sie eventuell zu suchen haben.

1.Ke1 [Oder 1.Kg1 ; 1.Kf1?? Ke3 2.Ke1 f2+ 3.Kf1 ...und jetzt ist Schwarz nicht in Zugzwang. 3...Kf3 Spätestens jetzt stellt Weiß fest, dass er ja noch einen Zug mit dem h-Bauern hat, der ihm nun das Genick bricht. 4.h3 Kg3-+; 1.h3??-+ Dies führt zu einer Stellung, die uns aus dem Abschnitt Dreiecksmanöver bereits vertraut ist.]

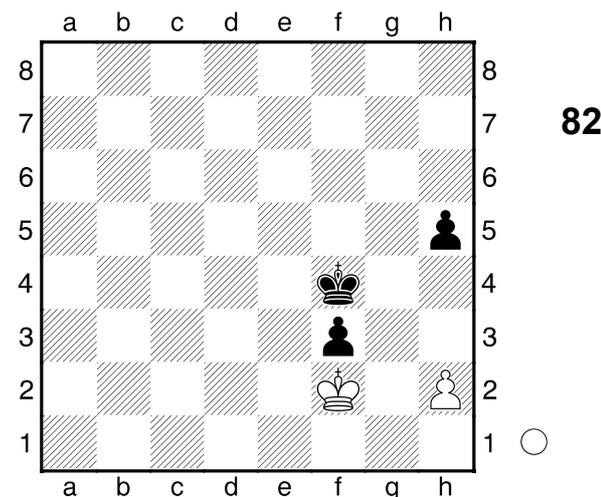
1...Ke3 2.Kf1 f2 3.h3 Schwarz ist in Zugzwang und Weiß gerettet. Da durch die h-Bauern genau ein Zug übrig geblieben ist, hatte sich die Bewertung der Königszüge in der Ausgangsstellung im Vergleich zur Stellung ohne die h-Bauern exakt umgekehrt.

Lernziele:

- Wo ist der Unterschied?
- Dreiecksmanöver

Jetzt variieren wir die Position des schwarzen h-Bauern.

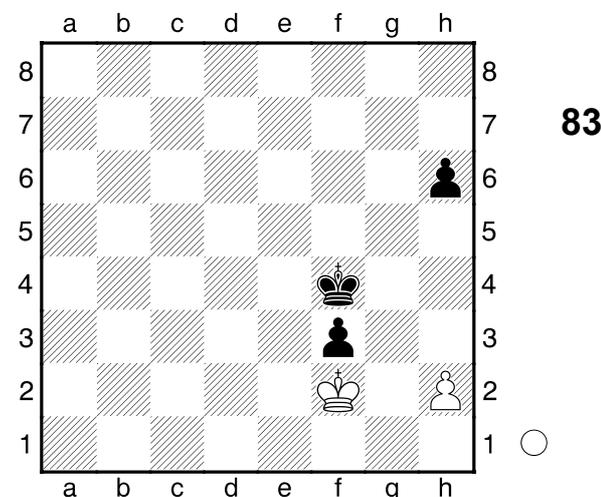
Lehrbeispiel



Jetzt sind bei den h-Bauern in der Summe zwei Züge übrig. Die Schüler werden normalerweise ahnen, was jetzt der richtige Zug ist.

1.Kf1 Ke3 2.Ke1 f2+ 3.Kf1 Kf3 4.h3 Kg3 5.h4= Erneut ist Schwarz in Zugzwang.

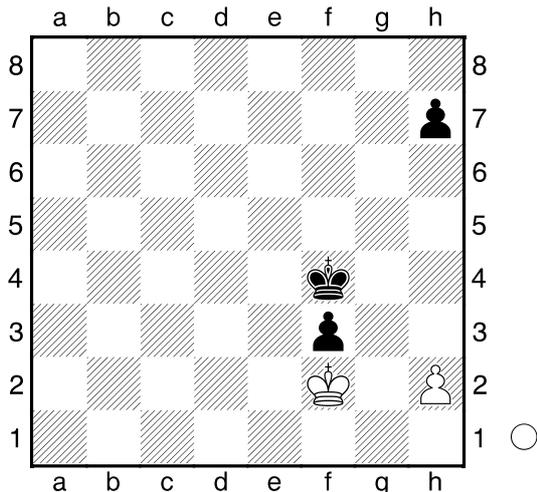
Lehrbeispiel



Drei Züge sind in der Summe bei den Bauern auf der h-Linie übrig. Es sollte mittlerweile klar sein, was hier richtig ist.

1.Ke1 Ke3 2.Kf1 f2 3.h3 Kf3 4.h4 Kg3 5.h5=

Lehrbeispiel



84

Der wesentliche Unterschied zu den vorherigen Stellungen ist hier, dass der schwarze h-Bauer noch die Wahl zwischen einem Einzel- oder Doppelschritt hat. Dieser Umstand ist für Weiß gleichbedeutend mit der Niederlage.

1.Kf1 [1.Ke1 Ke3 2.Kf1 Hier hat Schwarz zwei Möglichkeiten, die Partie zu gewinnen. 2...h6 Weiß musste bereits im ersten Zug eine Entscheidung treffen. Mit der Kenntnis dieser Entscheidung und dem Vorwissen aus den vorigen Beispielen, sucht sich Schwarz den korrekten Zug für seinen Bauern aus. (2...f2 ...ist auch möglich. Weiß muss als Erster die Entscheidung treffen, ob er mit dem h-Bauern einen Einzel- oder Doppelschritt macht. In Abhängigkeit dieser Entscheidung trifft Schwarz seine Wahl. 3.h3 (3.h4 h5--+) 3...h6 4.h4 h5--+) 3.Ke1 h5 (...aber nicht 3...f2+ 4.Kf1 Kf3, da Weiß nun den Tempokampf für sich entscheidet. Falls Schwarz seinen Bauern schon gezogen hat, kann Weiß in solchen Stellung Schwarz immer in Zugzwang bringen, da nur noch Weiß die Wahl zwischen Einzel- und Doppelschritt des h-Bauern hat. 5.h4 Kg3 6.h5=) 4.Kf1 h4 5.Ke1 f2+ 6.Kf1 Kf3 7.h3 Kg3--+]

1...Ke3 2.Ke1 f2+ [...oder 2...h5--+]

3.Kf1 Kf3 4.h3 [4.h4 h6 5.h5 Kg3--+]

4...h5 5.h4 Kg3--+

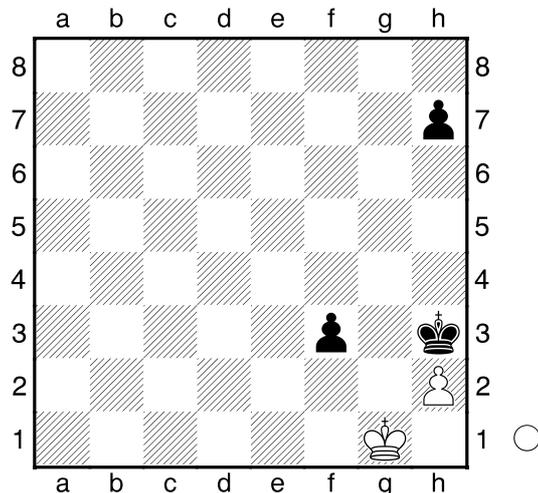
Lernziele:

- Tempospiel

- Die Wahl, einen Einzel- oder Doppelschritt im Bauernendspiel zu machen, ist häufig sehr wertvoll.

Mit diesem Vorwissen sollte die folgende Studie nun leicht zu lösen sein.

Grigoriev, Nikolay Dmitrievich 1920



85

Um ein Remis zu erreichen, muss Weiß den Kontrahenten dazu zwingen, den h-Bauern zu ziehen, bevor der schwarze König das Feld f4 erreicht.

1.Kf2 Kg4 [1...Kxh2 2.Kxf3 h5 3.Kf2=]

2.Ke3 h6 3.Kf2 Der Rest ist uns bereits bekannt.

3...Kf4 4.Ke1 Ke3 5.Kf1 h5 6.Ke1 f2+ 7.Kf1 Kf3 8.h3 Kg3 9.h4=

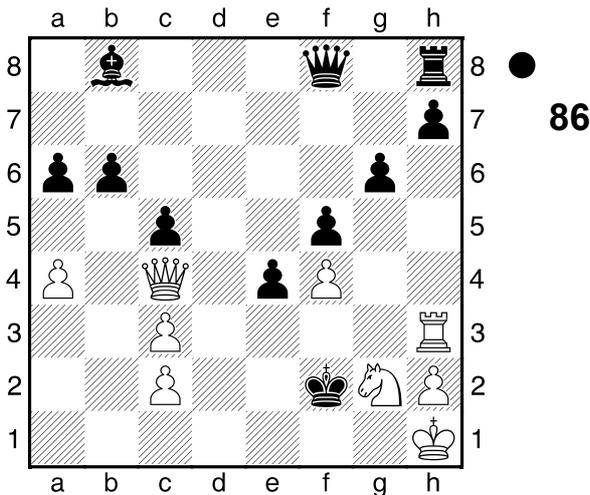
Lernziele:

- Anwendung des vorher Gelernten
- Sensibilisierung für die Nützlichkeit des Wissens endspieltheoretischer Stellungen

6 Stellungen zum Ausspielen

Viele der in dieser Arbeit vorgestellten Studien kann man auch gut die Schüler untereinander ausspielen lassen. Ein besonders schönes Beispiel stellt das folgende dar. Hier können wertvolle praktische Erfahrungen gesammelt werden.

Lelchuk – Voronova USSR (Analysevariante), 1983



Diese Stellung ist zwar streng genommen keine Studie, die Lösung trägt aber studienartigen Charakter. Im Training habe ich diese Stellung schon häufig ausspielen lassen. Obwohl Schwarz in dieser Stellung formal völlig auf Gewinn steht, holt Weiß in der Praxis über 90% der Punkte. Die Erfahrung zeigt, dass die extrem ungewöhnliche Stellung des schwarzen Königs auf f2 unheimlich einprägsam ist und dass die meisten Schüler sich allein durch die Erwähnung dieser Königsstellung auch viele Monate später noch an diese Position erinnern können. Die in der Lösung enthaltenen Motive und Ideen sind so reichhaltig, dass sich damit auch mehrere Übungsblätter und Trainingsstunden füllen ließen.

1...Dg8! Wenn dieser Zug nicht selbstständig gefunden wird, reicht normalerweise der Hinweis, dass man Weiß keine Zeit lassen darf und irgendetwas angreifen muss.

[Sehr häufig sieht man eine der folgenden Fortsetzungen: 1...Dd6?? Es wird gesehen, dass Dd1 eine ernsthafte Drohung ist, aber die weiße Antwort wird einfach übersehen. 2.Se3+–; 1...Lxf4?? Dieser Zug ist häufig der zweite Versuch, nachdem ein Damenzug auf die d-Linie gescheitert ist. Dies ist allerdings eher Verzweiflung. Auf die Frage, was dieser Zug bringen soll, gibt es häufig einfach keine Antwort. 2.Sxf4+–; 1...Dd8?? 2.Se3+–]

2.Dxa6 Da der Damentausch keine Option ist, hat die Dame kein anderes Feld.

2...Da2 Wieder muss Schwarz Weiß beschäftigen. Wenn Schwarz dem Gegner nur einen Zug Zeit lässt, ist Se3 tödlich.

3.Te3 Db1+ Diese Idee (gilt ebenso für 3...Da1+) wird gewöhnlich aufgrund der gesehenen Erwiderung 4.Te1 sofort verworfen. Diese Situation eignet sich gut, um die Schüler mit einem häufigen Fehler bei der Variantenberechnung zu konfrontieren: Oft werden Varianten zu früh abgebrochen.

[3...Da1+ 4.Te1 Dxe1+ 5.Sxe1 siehe Hauptvariante; 3...Dxc2? Dieser naheliegende Zug wird in dieser Stellung am häufigsten gespielt. Es wird ein Bauer geschlagen und das Matt auf e2 wird gedeckt. Allerdings vergibt er den Gewinn. 4.Dxb6 Lxf4 5.Dxc5 Spätestens hier sollte klar sein, dass Schwarz aufgrund des drohenden Abzugsschachs in großen Schwierigkeiten steckt und ums Überleben kämpft. 5...Tc8 (5...Dc1+? Hiernach verliert Schwarz die Dame und muss aufgrund der gefährlichen weißen Freibauern ums Remis kämpfen. 6.Te1+ Le3 7.Db4 Dxe1+ 8.Sxe1 Kxe1 9.c4+ Ld2 10.Db1+ Ke2 11.a5 Ta8 12.c5 Lxa5 13.Kg2 Ld8 14.c6 Tc8 15.Da2+ Ke1 16.Df2+ Kd1 17.Kf1 Txc6 18.Dd4+ Kc1 19.Dxd8 ...und Schwarz wird zumindest nicht gewinnen.) 6.Dd4 Dc1+ 7.Te1+ Le3 8.Txc1 Lxd4 9.Tc2+ Kf3 10.Se1+ Ke3 11.cxd4 Txc2 12.Sxc2+ Kd2 13.Sa3 f4 14.Sb1+ Ke2 15.Sc3+ Kd3 16.Sb1 e3 17.Kg2 g5 18.d5 g4 19.Kf1 g3 20.hxg3 fxg3 21.Sc3 Kxc3 22.d6 g2+ 23.Kxg2 e2 24.d7 e1D 25.d8D=]

4.Te1 Dxe1+ 5.Sxe1 Td8 Hier wird meistens ohne nachzudenken auf e1 geschlagen. Es herrscht aber kein Schlagzwang! Eine große Schwierigkeit auf den Zug Td8 zu kommen besteht darin, den Mut aufzubringen, zu verstehen, dass Weiß hilflos ist. und man tatsächlich die Zeit zu diesem Turmmanöver hat.

6.Sd3+ exd3 7.Db7 Der schwarze d-Bauer ist unantastbar.

[7.cxd3 Te8–+ Weiß kann sich gegen das Matt

nicht verteidigen.]

7...d2 8.Dg2+ Ke3 [8...Ke1 9.Dg1+ Ke2 siehe Hauptvariante]

9.Dg1+ Ke2 Leider gewinnen auch andere Züge.

[9...Kxf4!?-+; 9...Ke4!?-+]

10.Kg2 d1S-+

Lernziele:

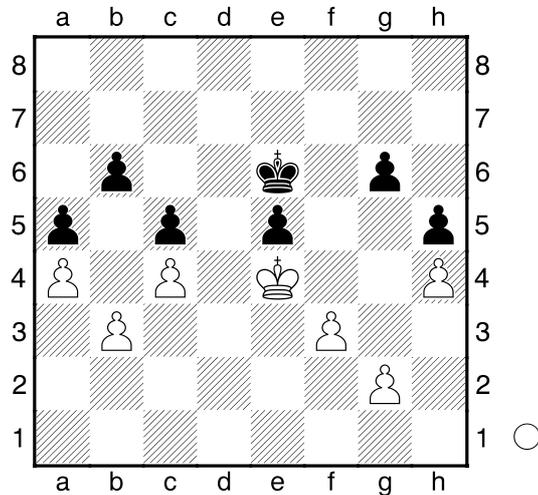
- Training der Berechnung kurzer Varianten
- Ausschlussmethode
- Kampf gegen Mattdrohungen
- Sensibilisierung dafür, dass eine unsichere Königsposition stets praktische Probleme mit sich bringt.
- Nie verzweifeln!
- Es gibt einen Unterschied zwischen der Stellungsbewertung eines Computers und der Stellungsbewertung für einen Menschen. Es hilft nicht, wenn man laut Computer völlig auf Gewinn steht, die praktischen Probleme aber so groß sind, dass sie am Brett quasi unlösbar sind.
- Es herrscht kein Schlagzwang!
- Unterverwandlung

Jetzt folgt keine Studie. Die Stellung eignet sich allerdings sowohl zum Ausspielen der Schüler untereinander als auch zum Simultanspiel. Die Aufgabenstellung, die die Schüler nicht kennen, lautet: "Weiß zieht und stellt die Partie nicht ein." Solche Aufgaben sollte man auch immer mal wieder Training einstreuen. Begründung hierfür: In einer praktischen Partie kann es auch vorkommen, dass man zwar eine vielversprechend aussehende Stellung hat, es aber trotzdem keinen Gewinnweg gibt. Im schlechtesten Fall führt eine gut aussehende Möglichkeit zum Verlust der Partie. Die Aufmerksamkeit für die Möglichkeiten des Gegners kann man nicht häufig genug trainieren.

Eine nette Trainingsmöglichkeit stellt die Beschäftigung mit Aufgaben zum Thema "Finde den falschen Zug" dar. Beispielsweise in John Nunn's Buch der Schachaufgaben gibt es ein entsprechendes Kapitel. Den Schülern machen solche Aufgaben erfahrungsgemäß sehr viel

Spaß. Insbesondere wenn man thematisiert, dass die Aufgaben ziemlich schwer zu lösen sind und die Einsteller einem in der Partie regelmäßig sehr leicht von der Hand gehen...

Lehrbeispiel



87

Bei Schülern, die mit dem Konzept des entfernten Freibauern vertraut sind, hat diese Stellung eine Fangquote von nahezu 100%. Scheinbar ist Weiß im Vorteil. Der Bauer e5 ist isoliert und bereits durch den weißen König angegriffen. Also wird nach Möglichkeiten gesucht, wie Weiß gewinnen kann.

1.g4?? Jetzt kann man die Stellung als Studie auffassen. Mit Abstand die meisten Schüler werden diesen Zug spielen. Immerhin stellt er Schwarz vor schwerwiegende Probleme. Wenn die Schüler die Stellung untereinander ausspielen, ist es interessant zu beobachten, ob jemand die korrekte schwarze Antwort findet.

1...g5! Die einzige Lösung. Alles andere verliert. Dieser Durchbruch wird regelmäßig auch von stärkeren Schachspielern völlig übersehen. Weiß kann das Entstehen eines schwarzen Freibauern auf der h-Linie nicht verhindern.

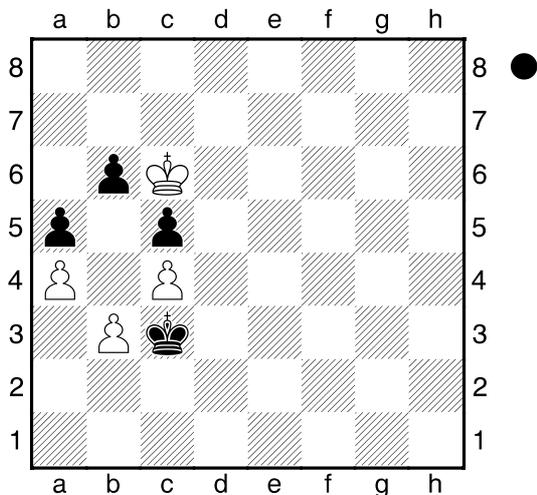
2.hxg5 h4 3.Ke3 [3.f4 h3 4.f5+ (4.Kf3 exf4-+ Die schwarzen Bauern decken sich gegenseitig. Die Partie ist entschieden.) 4...Kf7 5.g6+ Kg7 6.Kxe5 h2-+]

3...Kf7 4.Kf2 Kg6 5.Kg2 Kxg5 6.Kh3 Scheinbar ist Schwarz in Zugzwang. Seinen h-

Bauern kann er nicht verteidigen. Er darf sich aber nicht erschrecken lassen. Sein e-Bauer ist schnell genug.

6...Kf4 7.Kxh4 Kxf3 8.g5 e4 9.g6 e3 10.g7 e2 11.g8D e1D+ 12.Kh5 Dh1+ 13.Kg6 Dg1+ 14.Kf7 Dxc8+ 15.Kxg8 ...und dieses Endspiel ist offensichtlich gewonnen für Schwarz. Es bietet sich hier an, eine kleine Übung anzufügen. Nehmen wir an, Schwarz einmal aussetzt.

15...-- 16.Kf7 Ke3 17.Ke6 Kd3 18.Kd6 Kc3 19.Kc6



87.1

in einer Turnierpartie bezahlen zu müssen. Falls die Schüler in die gestellte Falle tappen, sollte man ihnen unbedingt erklären, dass es nichts Besseres gebe, als diese Erfahrung im Training gemacht zu haben, wo dieses Erlebnis nichts kostet.

Lernziele:

- Aufmerksamkeit für die Möglichkeiten des Gegners
- Es geht nicht immer etwas!
- Durchbruch
- entfernter Freibauer
- Bauernwettrennen
- Abwicklung ins Bauernendspiel

7 Spaß

In diesem Abschnitt werden einige Studien vorgestellt, bei denen die Schönheit des Schachspiels im Vordergrund stehen. Bei der Behandlung sollte man die Schüler beobachten, wie sie auf die Lösung reagieren. Wenn sie Begeisterung zeigen (was bei den meisten Schülern der Fall ist) weiß man, dass man diesen Schülern viele Dinge mittels Studien beibringen kann. Offensichtlich mögen sie diese Art von Training und nebenbei lernen sie das, was sie lernen sollen.

Leider musste ich miterleben, wie einer meiner Schüler (Jugendlicher, DWZ ca. 1750) in einer Turnierpartie diese Gewinnstellung erreichte. Er saß jahrelang bei mir im Vereinstraining und hatte diese Stellung schon mehrfach gesehen.

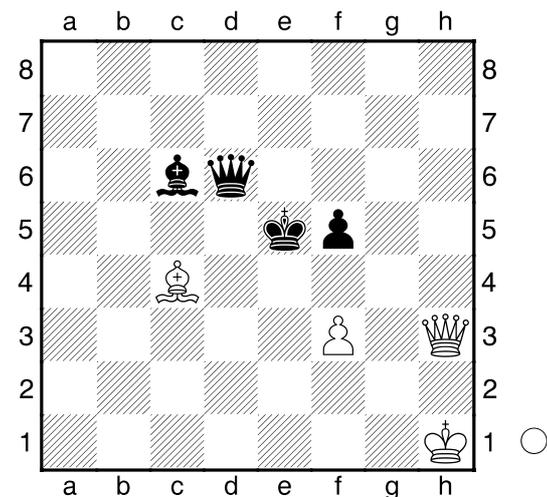
19...Kxb3 20.Kb5 [20.Kxb6 Kb4 Erst Diät halten - dann kann man sich den Bauch vollschlagen. 21.Kc6 (21.Ka6 Kxa4-+) 21...Kxc4-+]

20...Kc3 21.Kxb6 Kb4 In der Partie folgte 21...Kxc4? und die Partie endete remis. Als ich meinen Schüler nach der Partie ansprach, ob er sich nicht bei diesem Endspiel an etwas erinnern könne, kam die Erinnerung ganz schnell wieder...

22.Kc6 Kxc4-+ Bei solchen "Fallenaufgaben" geht es nicht darum, die Schüler vorzuführen. Die Schüler sollen Erfahrungen machen, ohne dafür gleich mit einem halben oder ganzen Punkt

Im ersten Beispiel darf man sich über ein schönes Damenmanöver freuen.

Liburkin 1947

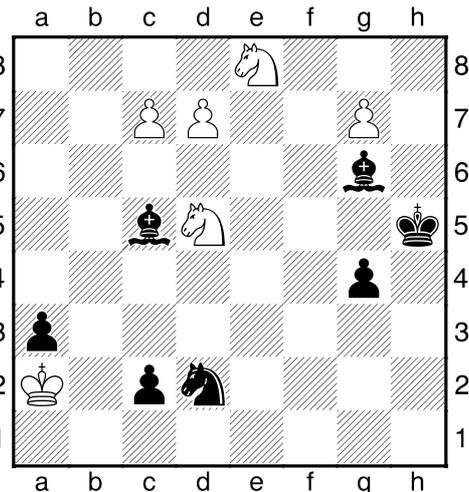


88

Diese Studie sorgte bei einem meiner Schüler, der damals zehn Jahre alt war für

Freudensprünge. Nach der erfolgreichen Lösung musste sie gleich den Eltern gezeigt werden. Materiell steht es gleich. Die Frage ist bloß, ob Weiß die unglückliche schwarze Figurenstellung ausnutzen kann. Die Studie kann durchaus vom Blatt, bzw. von der Ausgangsstellung gelöst werden. Sie ist durchaus ein gutes Rechentraining dafür, sich nicht entmutigen zu lassen, nur weil der Gegner zunächst immer noch Verteidigungszüge findet. Vielleicht gehen sie ihm ja mal aus...

Korolkov, V 1937



89

1.Dh8+ [1.Dh2+? Vielfach wird dieser Zug als erster probiert. 1...f4= Nun wird allerdings schnell eingesehen, dass alle weißen Gewinnversuche zum Scheitern verurteilt sind.]

1...Df6 [1...Kf4? 2.Dh2++-]

2.Db8+ Man wird auch immer wieder statt 2.Db8+ mit dem Vorschlag 2.f4+ konfrontiert. Die Idee ist natürlich sehr gut, wenn sie denn regelkonform wäre.

2...Dd6 [2...Kd4 3.Db2++-]

3.Db2+ Dd4 [3...Kf4 4.Dh2++-]

4.Dh2+ Df4 [4...f4 5.Dh8++-; 4...Kf6 5.Dh8+-]

5.Dh8+ Kd6 6.Db8+ Lernziele:

- Rechentraining
- Liebe zum Spiel

Für die folgende Studie sollte man genügend Springer zur Seite stellen.

Da der weiße König selbst in Schwierigkeiten steckt, sollte die Hauptvariante mittels Ausschlussmethode zu finden sein.

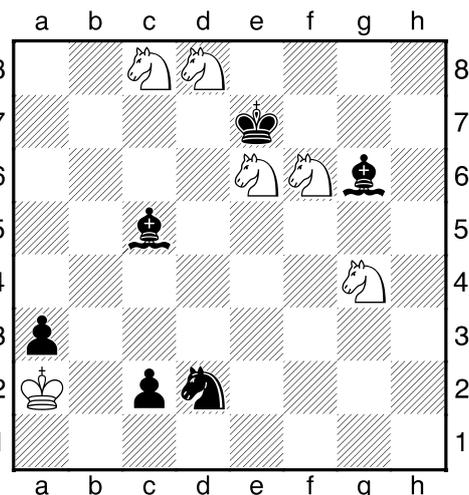
1.Sf4+ [1.Sdf6+?? Kh4--]

1...Kh6 [1...Kh4 2.d8D++-]

2.g8S+ Ein dritter Springer erscheint.

2...Kh7 3.Sgf6+ Kh6 4.Sxg4+ Kh7 5.Sef6+ Kg7 6.Se6+ Kf7 7.d8S+ ...und Nummer vier.

7...Ke7 8.c8S#



89.1

...ein wunderschönes Bild. Die weiße Kavallerie obsiegt. Lernziele:

- Ausschlussmethode

4.g8L!! Die Mattdrohung auf d5 gewinnt ein wichtiges Tempo. Es ist nun ein häufig auftretendes Phänomen zu beobachten: Die mögliche Pattverteidigung wird mit einer erhöhten Mattgefahr bezahlt.

[4.g8D? Da4+ 5.Kxa4 patt]

4...Lf4 Schwarz versucht alles, um seine Dame aus der Ecke zu befreien.

[4...Da3? 5.Ld5#]

5.Lga2 Allein die Notation dieses Zuges ist eine Frechheit...

5...Lxd2 6.f6! Lf4 7.f7 Ld6 8.Kc6 Der schwarze Läufer ist überlastet. Er kann nicht gleichzeitig die Felder c7 und f8 gedeckt halten.

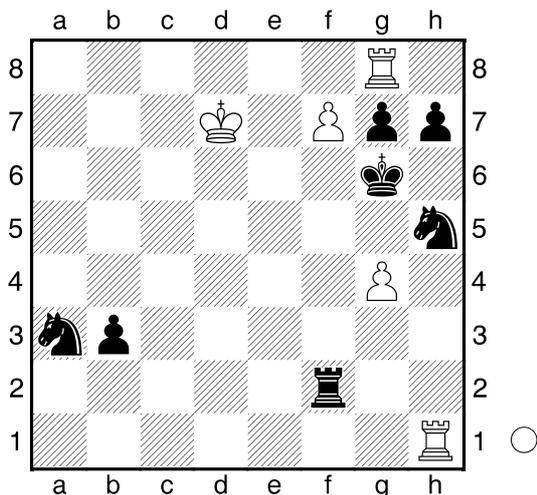
8...Lf8 9.Kc7+–

Lernziele:

- Unterverwandlung
- Pattvermeidung
- Liebe zum Spiel

Es folgt ein hübsches Beispiel zum Thema Matt.

Wotawa,A 1960



92

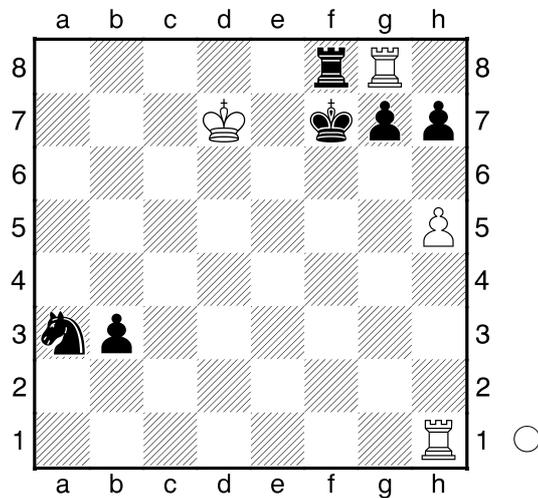
Die ersten zwei Züge sind recht naheliegend.

1.f8D [1.gxh5+? Kxf7 2.Ta8 b2 Dieser Zug reicht zumindest zum Remis. 3.Txa3 Td2+ 4.Kc6 Tc2+ 5.Kd6 (5.Kb5?? Tc1–) 5...Tc1 6.Th2=]

1...Txf8 [1...Sf6+ 2.Kc8 Tc2+ 3.Kb7+–]

2.gxh5+ [2.Txf8? Sf6+ 3.Ke7 b2=]

2...Kf7



92.1

Den besten Zug in dieser Stellung zu finden, ist natürlich extrem schwer. Als Hinweis hat sich hier "Finde den am dümmsten aussehenden weißen Zug" bewährt.

3.Th8!! [3.Txf8+?! Leider kann Weiß auch in dieser Variante gewinnen. Kxf8 4.Tf1+ Kg8 5.Ke7 (5.h6? Dieser Versuch funktioniert in dieser Variante nicht. 5...gxh6 6.Ke7 h5 7.Tg1+ Kh8 8.Kf7 h6 9.Kg6 (9.Tg8+ Kh7 10.Tg7+ Kh8 11.Kg6 b2=) 9...b2=) 5...h6 6.Tf8+ Kh7 7.Tb8 Der schwarze b-Bauer fällt. 7...g6 8.Txb3 Sc4 9.Kf6 gxh5 10.Tg3+– Tablebase: #25]

3...Txb8 Was sonst? Alles andere verliert offensichtlich.

4.Tf1+! Kg8 5.h6! gxh6 [5...g6 6.Ke7]

6.Ke7 Jetzt steht dem schwarzen König das Fluchtfeld h8 nicht zur Verfügung.

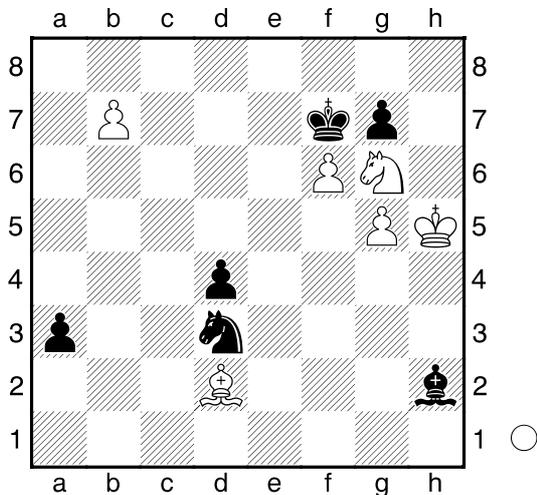
6...b2 7.Tg1#

Lernziele:

- Matt
- Kreativität
- Liebe zum Spiel

Zum Abschluss dieses Abschnitts eine Studie, in der sich Weiß selbst patt setzt.

Smyslov, V 1937



93

Für Weiß sieht es nicht gut aus. Sein Freibauer ist zuverlässig unter Kontrolle, während nicht zu sehen ist, wie er den schwarzen Freibauern aufhalten soll.

1.Sh8+ Der Springer begibt sich in die Ecke, wo er später eingebaut werden wird. Zudem muss Weiß versuchen, irgendwie Gegenspiel zu erlangen.

1...Kg8 [1...Kf8 2.Sg6+ Schwarz soll zeigen, ob er etwas hat, oder sich mit Stellungswiederholung zufriedengibt. 2...Kg8 (2...Ke8?? 3.fxg7 Kf7 4.Kh6+-) 3.Se7+ Kf7 4.fxg7 Kxg7 5.Sf5+ Kg8 6.Sxd4 ...und Weiß verliert zumindest nicht.]

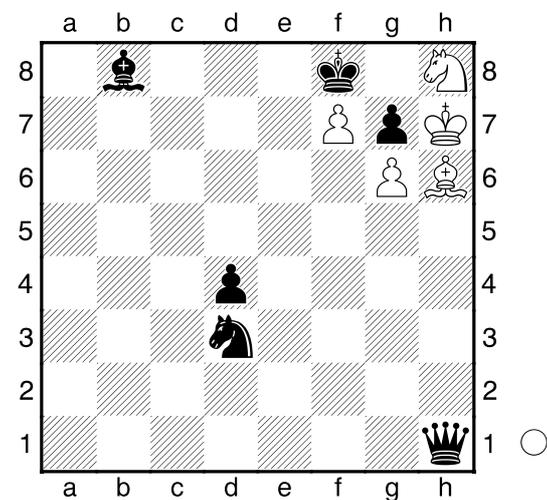
2.f7+ Wenn nichts dagegen spricht, ist das Vorrücken eines Freibauern meistens eine gute Idee.

2...Kf8 3.Kg6 Weiß verfolgt zwei Ziele: Einerseits hat er g7 als Angriffsobjekt ausgemacht, andererseits bereitet er das später folgende Patt vor.

3...a2! 4.Kh7 a1D [4...g6? 5.Sxg6+ Kxf7 6.Sf4 ...und Weiß erhält doch eine Dame auf b8. Schwarz kämpft ums Remis.]

5.g6 Dh1 6.Lh6 Dieser Zug erfüllt zwei Wünsche. Das Abzugsschach ist verhindert und Schwarz muss sich um die Verteidigung von g7 kümmern.

6...Lf4 7.b8D+ Lxb8 patt



93.1

Lernziele:

- Pattverteidigung
- Liebe zum Spiel

8 Verwendetes Material

Bücher

- Aagaard, Jacob: Verbessern Sie Ihre Variantenberechnung im Schach, Quality Chess, Göteborg, 2007
- Dvoretsky, Mark: Die Endspieluniversität, 2. Auflage, ChessGate AG, 2003
- Dvoretsky, Mark: Dvoretsky's Analytical Manual, Russell Enterprises, Milford, CT, 2008
- Dvoretsky, Mark & Pervakov, Oleg: Studien für Praktiker, Jussupow Schachakademie Verlag, 2009
- Goldschmidt, Christian: Brackeler Schachlehrgang: 5. Teil: Damendiplom (Test), christian.goldschmidt@gmx.de, www.schachfreunde-brackel.de
- Jussupow, Artur: Tigersprung auf DWZ 2100 Band I, Jussupow Schachakademie Verlag, 2008
- Koblenz, Alexander: Schach spielend leicht kombinieren - Training mit Alexander Koblenz, Sportverlag Berlin, 1991
- Nunn, John: Endgame Challenge, Gambit Publications Ltd, London, 2002
- Nunn, John: John Nunn's Buch der Schachaufgaben, Gambit Publications Ltd, London, 2006
- Neiman, Emmanuel & Afek, Yochanan: Invisible Chess Moves, New in Chess, Alkmaar, 2011
- Moskalenko, Viktor: Training with Moska - Practical Chess Exercises: Tactics, Strategy, Endgames, New in Chess, Alkmaar, 2017
- Tkachenko, Sergei: Oleg Pervakov's Industrial Strength Endgame Studies, A World Champion's Favorite Composers, Elk and Ruby Publishing House, 2018
- Walker, John N.: Teste dein Schach, Rowohlt, 1980
- van Wijgerden, Cor: Schach lernen Stufe 6, 2. Auflage, 2009
- Wotawa, Alois: Auf Spurensuche mit Schachfiguren, Walter de Gruyter & Co., Berlin 1965

Datenbanken und Software

- van der Heijden, Harold: Studien Datenbank 2000
- ChessBase 13
- ChessBase 15
- Houdini 1.5

9 Erklärung zur selbstständigen Erstellung dieser Arbeit

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Andreas Vinke, Karlsruhe, 01.07.2019