

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort von John Nunn	8
Einleitung	10
Statistik	12
Nunn-Konvention	14
Zeichen, Symbole und Abkürzungen	15
<b>1 Die grundlegenden Mattführungen</b>	<b>17</b>
1.1 König und Dame gegen König	17
1.2 König und Turm gegen König	17
1.3 König und zwei Läufer gegen König	18
1.4 König, Läufer und Springer gegen König	19
1.5 König und zwei Springer gegen König und Bauer	21
<b>2 Bauernendspiele</b>	<b>23</b>
2.1 König + Bauer(n) gegen König	23
2.2 Geringe Bauernzahl	30
A) Bauern auf derselben Linie	30
B) Bauern auf benachbarten Linien	31
C) Beide Seiten haben einen Freibauern	32
D) Geometrie des Schachbretts	33
E) König + zwei Bauern gegen König + Bauer	34
F) Die Bährsche Regel	37
G) Festungen	38
2.3 Bauern auf einem Flügel	40
2.4 Freibauern	43
A) König gegen Freibauern	44
B) Gedeckter Freibauer gegen zwei Freibauern	45
C) Gedeckter Freibauer gegen Freibauer	46
D) Entfernter Freibauer	47
E) Bauerndurchbrüche	48
2.5 Bauern auf beiden Flügeln	49
2.6 Korrespondierende Felder	55
<b>3 Springerendspiele</b>	<b>61</b>
3.1 Springer gegen Bauern	61
A) Springer gegen Bauer	61
B) Springer gegen zwei oder drei Bauern	64
C) Springer und Bauer gegen König	66
D) Springer und Bauern gegen Bauern	68
D1) Keine Freibauern	68

D2)	Beide Seiten haben Freibauern	70
D3)	Beide Seiten haben mehrere Bauern	71
<b>3.2</b>	<b>Springer gegen Springer</b>	79
A)	Springer + Bauer(n) gegen Springer	79
B)	Springer + Bauern gegen Springer + Bauer(n)	83
B1)	Bauern auf einem Flügel	83
B2)	Bauernrennen	86
B3)	Entfernter Freibauer	88
B4)	Positionelle Vorteile	90

## **4 Läuferendspiele 97**

<b>4.1</b>	<b>Läufer gegen Bauern</b>	97
A)	Läufer gegen Bauer(n)	97
B)	Festungen	100
C)	Falscher Randbauer	102
D)	Bauern auf einem Flügel	104
E)	Das Prinzip der einen Diagonale	107
F)	Komplizierte Fälle	107
<b>4.2</b>	<b>Läuferendspiele mit gleichfarbigen Läufern</b>	111
A)	Läufer + Bauer(n) gegen Läufer	112
B)	Bauern auf einem Flügel	114
C)	Bauern auf beiden Flügeln	115
D)	Wichtige Motive und Ressourcen	119
<b>4.3</b>	<b>Läuferendspiele mit ungleichfarbigen Läufern</b>	123
A)	Läufer + Bauern gegen Läufer	123
B)	Festungen	127
C)	Belagerungstechniken	128

## **5 Läufer gegen Springer 138**

<b>5.1</b>	<b>Die Läuferpartei ist im Vorteil</b>	138
A)	Läufer + Bauer(n) gegen Springer	138
B)	Mehrbauer für die Läuferpartei	141
C)	Festungen	144
D)	Offene Stellungen	146
E)	Raumvorteil / Aktiver König	149
<b>5.2</b>	<b>Die Springerpartei ist im Vorteil</b>	150
A)	Springer + Bauer(n) gegen Läufer	150
B)	Mehrbauer für die Springerpartei	153
C)	Geschlossene Stellungen	156
<b>5.3</b>	<b>Das Läuferpaar</b>	163
A)	Zwei Läufer gegen zwei Springer	163
B)	Zwei Läufer gegen Läufer und Springer	166

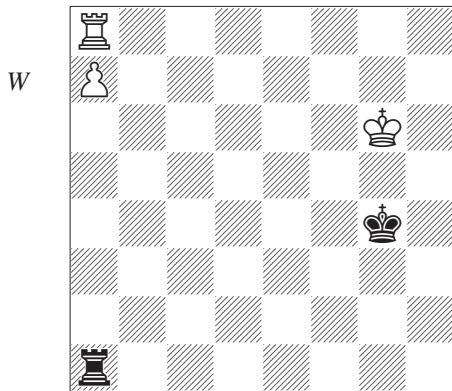
## **6 Turmendspiele 168**

<b>6.1</b>	<b>Turm gegen Bauern</b>	168
A)	Turm gegen einen Bauern	168
B)	Turm gegen zwei Bauern	171

B1)	Verbundene Bauern	171
B2)	Isolierte Bauern	175
C)	Turm gegen drei Bauern	176
D)	Turm und Bauern gegen Bauern	180
<b>6.2</b>	<b>Turm gegen Turm</b>	185
A)	Turm und Bauer(n) gegen Turm	185
A1)	Turm und Bauer gegen Turm	185
A1a)	Grundlagen: Philidor- und Lucena-Stellung	185
A1b)	Der verteidigende König ist entlang einer Linie abgesperrt	190
A1c)	Der verteidigende König ist entlang einer Reihe abgesperrt	192
A1d)	Randbauer	195
A1d1)	König vor seinem Bauern	195
A1d2)	Turm vor seinem Bauern	196
A1d3)	Andere Situationen	198
A2)	Turm und zwei Bauern gegen Turm	200
A2a)	Verbundene Bauern	200
A2b)	Isolierte Bauern	206
A2c)	Zwei Randbauern	209
A2d)	Rand- und Läuferbauer	211
A2e)	Doppelbauern	213
B)	Bauern auf einem Flügel (keine Freibauern)	214
B1)	Turm und Bauer gegen Turm und Bauer	215
B2)	Turm und zwei Bauern gegen Turm und Bauer	216
B3)	Turm und drei Bauern gegen Turm und zwei Bauern	221
B4)	Turm und vier Bauern gegen Turm und drei Bauern	222
C)	Bauernrennen	227
D)	Eine Seite hat einen Freibauern	234
D1)	Randbauer	234
D2)	Springerbauer	239
D3)	Läufer- oder Zentralbauer	243
E)	Bauern auf beiden Flügeln	245
E1)	Positionsvorteil	245
E1a)	Entfernter Freibauer	245
E1b)	Siebte Reihe	246
E1c)	Aktiver König	246
E1d)	Raumvorteil	248
E1e)	Bessere Bauernstruktur	250
E2)	Materialvorteil	253
F)	Prinzipien der Turmendspiele	257
<b>6.3</b>	<b>Doppelturmendspiele</b>	261
A)	Positionsvorteil / Siebter Himmel	262
B)	Materialvorteil	263
C)	Verteidigungsressourcen	265
<b>7</b>	<b>Turm gegen Leichtfigur(en)</b>	<b>269</b>
<b>7.1</b>	<b>Turm gegen Springer</b>	269
A)	Turm (+ Bauern) gegen Springer	269
B)	Springer + Bauern gegen Turm	272
C)	Turm + Bauer gegen Springer + Bauer	273
C1)	Bauern auf derselben Linie	273
C2)	Bauern auf benachbarten Linien	275

C3)	Freibauern	276
D)	Mehrere Bauern auf einem Flügel	277
E)	Bauern auf beiden Flügeln	281
<b>7.2</b>	<b>Turm gegen Läufer</b>	<b>283</b>
A)	Turm (+ Bauern) gegen Läufer	283
B)	Läufer + Bauern gegen Turm	286
C)	Turm + Bauer gegen Läufer + Bauer	288
C1)	Bauern auf derselben Linie	288
C2)	Bauern auf benachbarten Linien	291
C3)	Freibauern	293
D)	Mehrere Bauern auf einem Flügel	295
E)	Bauern auf beiden Flügeln	301
<b>7.3</b>	<b>Läufer und Springer gegen Turm</b>	<b>306</b>
<b>8</b>	<b>Turm und Leichtfigur gegen Turm (und Leichtfigur)</b>	<b>309</b>
<b>8.1</b>	<b>Turm und Springer gegen Turm</b>	<b>309</b>
<b>8.2</b>	<b>Turm und Läufer gegen Turm</b>	<b>313</b>
<b>8.3</b>	<b>Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur</b>	<b>318</b>
A)	Turm und Springer gegen Turm und Springer	318
B)	Gleichfarbige Läufer mit einem Turmpaar	322
C)	Ungleichfarbige Läufer mit einem Turmpaar	322
D)	Turm und Läufer gegen Turm und Springer	323
<b>9</b>	<b>Damenendspiele</b>	<b>327</b>
<b>9.1</b>	<b>Dame gegen Bauer(n)</b>	<b>327</b>
<b>9.2</b>	<b>Dame gegen Dame</b>	<b>329</b>
A)	Dame gegen Dame (ohne Bauern)	330
B)	Dame + Bauer(n) gegen Dame	330
B1)	Remiszonen	330
B2)	Damentausch, Patt und Unterverwandlung	334
C)	Dame + Bauer(n) gegen Dame + Bauer(n)	335
C1)	Ewiges Schach	336
C2)	Weit vorgerückter Freibauer / Aktiver König	337
C3)	Mehrbauer	338
C4)	Bauernrennen	342
<b>10</b>	<b>Weitere Damenendspiele</b>	<b>344</b>
<b>10.1</b>	<b>Dame gegen eine Leichtfigur</b>	<b>344</b>
<b>10.2</b>	<b>Dame gegen Turm</b>	<b>345</b>
A)	Dame gegen Turm (ohne Bauern)	345
B)	Dame gegen Turm + Bauer(n)	347
C)	Dame + Bauer(n) gegen Turm + Bauer(n)	351
<b>10.3</b>	<b>Dame gegen zwei Leichtfiguren</b>	<b>353</b>
A)	Dame gegen zwei Springer	353
B)	Dame gegen Läufer und Springer	353
C)	Dame gegen zwei Läufer	354
<b>10.4</b>	<b>Dame gegen Turm und Leichtfigur</b>	<b>355</b>

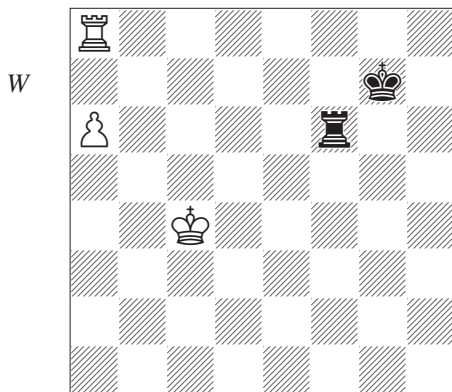
<b>10.5</b>	<b>Dame gegen zwei Türme</b>	357
<b>10.6</b>	<b>Dame gegen drei Leichtfiguren</b>	360
<b>10.7</b>	<b>Dame und Leichtfigur gegen Dame</b>	361
A)	Dame und Springer gegen Dame	361
B)	Dame und Läufer gegen Dame	363
<b>10.8</b>	<b>Dame und Leichtfigur gegen Dame und Leichtfigur</b>	363
<b>11</b>	<b>Endspielstrategie</b>	<b>367</b>
A)	Übereile nichts	367
B)	Freibauern müssen vorrücken	367
C)	Aktivität des Königs	368
D)	Lokale Überzahl	369
E)	Das Prinzip zweier Schwächen	370
F)	Kämpfe bis zum Ende	370
G)	Raumvorteil	371
H)	Allgemeine Endspielprinzipien	372
<b>12</b>	<b>Weitere Aufgaben</b>	<b>373</b>
	<b>Lösungen der Aufgaben</b>	<b>380</b>
	Kapitel 1	380
	Kapitel 2	380
	Kapitel 3	382
	Kapitel 4	385
	Kapitel 5	389
	Kapitel 6	390
	Kapitel 7	401
	Kapitel 8	402
	Kapitel 9	405
	Kapitel 10	406
	Kapitel 12	406
	Tabelle der Ergebnisse der Computerdatenbanken für Endspiele ohne Bauern	415
	Bibliographie	423
	<b>Indizes</b>	<b>425</b>
	Spielerindex	425
	Index der Studienkomponisten	432



6.56 +/-

Schwarz am Zug kann mit **1...♖a6+!** **2 ♕f7 ♕f5** **3 ♕e7 ♕e5** **4 ♕d7 ♕d5** **5 ♕c7 ♕c5!** **6 ♕b7 ♗b6+!** = remis halten.

Die Lage ist komplizierter, wenn der Bauer weiter hinten steht. Die nächste Stellung ist von großer praktischer und theoretischer Bedeutung:



6.57 =/=

**J. Vančura**  
28 Rijen, 1924

Wenn der Bauer noch auf der sechsten Reihe steht, kann sich der weiße König möglicherweise auf a7 verstecken. Der schwarze Turm steht daher viel besser auf der Seite, von der aus er lästige Schachs geben kann, als hinter dem Bauern. Der Turm muss auf derselben Reihe stehen wie der weiße Bauer, um den weißen Turm zu zwingen, auf der a-Linie vor dem Bauern zu bleiben. Mit dem verteidigenden Turm auf der f-Linie gibt es die Möglichkeit, falls

erforderlich, auf f7 ein wichtiges Schach zu geben. Daher würde Weiß (am Zug) gewinnen, wenn sich der schwarze Turm auf g6 oder h6 befände, denn er hätte ♖b5-b6-b7 nebst ♜c8 zur Verfügung. Der schwarze König steht auf g7 gut, denn ein Vormarsch des a-Bauern nach a7 könnte mit einem Turmschwenk auf die a-Linie beantwortet werden (denn Weiß hat keine Tricks mit ♜h8). Man beachte, dass die Aufstellung schwarzer König h7 und Turm g6 ebenso möglich ist.

**1 ♖b5**

Weiß deckt den Bauern und droht, mit ♜c8 zu gewinnen.

**1...♜f5+!** **2 ♕b6 ♜f6+!** **3 ♕c5**

**3 ♕b7 ♜f7+!** =.

**3...♜f5+**

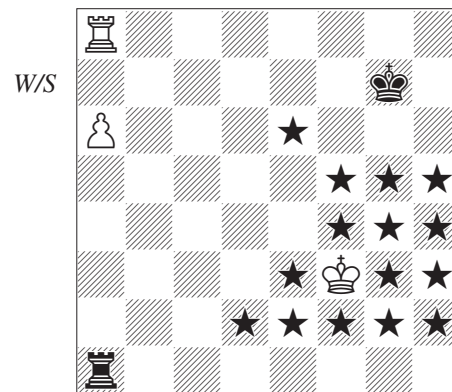
**3...♕h7** = und **3...♜e6** = halten ebenfalls remis. Schwarz muss jedoch **3...♜g6?** **4 ♕b5!** **♜g5+ 5 ♕b6 ♜g6+ 6 ♕b7** (der schwarze König steht seinem eigenen Turm im Weg, so dass der weiße König nun den Bauern unterstützen kann) **6...♕h7 7 ♜c8 +-** vermeiden.

**4 ♕d4 ♜f6!!**

**4...♜f4+?** **5 ♕e5!** ♜a4 (**5...♜f6 6 ♜g8+ +-**) **6 ♕d5 +-** wird in 6.58 analysiert.

**5 ♜a7+ ♕g6 6 ♕e5 ♜b6 7 ♜a8 ♕g7 8 ♕d5 ♜f6 9 a7 ♜a6 =**

Wenn der verteidigende Turm hinter dem Bauern steht, dann sollte er sofort versuchen, die Vančura-Aufstellung (6.57) einzunehmen:



6.58 (f3 ist auch markiert) +/-

Nach **P. Romanowski**  
*Schachmaty w SSSR, 1950*

Wenn Schwarz am Zug ist, kann er nur dann remis halten, wenn sich der weiße König auf

einem der markierten Felder befindet. Hier ist **1...♖f1+ 2 ♕e4 ♖f6!** ausreichend, um das Remis nach Vančura zu erreichen.

Wenn Weiß am Zug ist, kann er die Remiszone verlassen:

**1 ♕e4!**

Nicht:

a) **1 ♕e2? ♖c1** (1...♞a5? 2 ♕d3! ♞d5+ 3 ♕c4! ♞d6 4 ♕b5 ♞d5+ 5 ♕c6 ♞a5 6 ♕b6 +-)  
**2 ♞a7+ ♕g6!** 3 ♞b7 ♞a1 4 a7 ♞a3 5 ♕d2 ♕f6 =.

b) **1 ♕f4? ♞a5** (1...♞f1+? 2 ♕e5! +-) **2 ♕e4 ♞c5 3 ♞a7+** und nun muss Schwarz **3...♕g6!!** = finden, denn **3...♕g8?** 4 ♞b7 +- , **3...♕f6?** 4 ♕d4 ♞c6 (4...♞a5 5 ♞a8! +-) **5 ♞h7 +-** und **3...♕h6?** 4 ♞b7 ♞a5 5 a7 +- schlagen alle fehl.

**1...♞a5**

Oder:

a) **1...♞f1 2 ♕e5 ♞a1 3 ♕d5 +-.**

b) **1...♞h1 2 ♞a7+! ♕f6 3 ♕d5 ♞d1+ 4 ♕c6 ♞c1+ 5 ♕d7 ♞d1+ 6 ♕c8 ♞a1** (6...♞d6 7 ♞h7 +-)  
**7 ♞a8 ♕e7 8 ♕b7 ♞b1+ 9 ♕c6** (9 ♕a7? ♕d7 => **9...♞c1+ 10 ♕d5 ♞d1+ 11 ♕e4 ♞e1+ 12 ♕f3 ♞a1 13 a7! ♕f7** (13...♕f6 14 ♞f8+! +-)  
**14 ♞h8!** +-.

**2 ♕d4 ♞b5**

**2...♞f5 3 ♞a7+ ♕g6 4 ♞b7 ♞a5 5 a7 +-.**

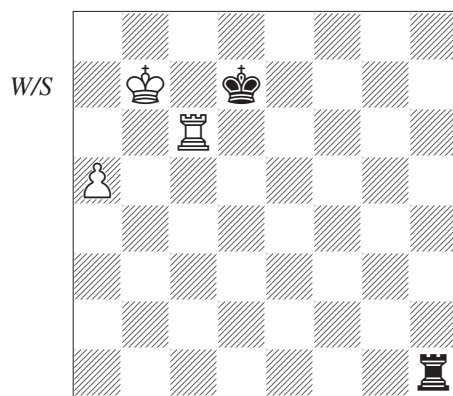
**3 ♞a7+ ♕f6 4 ♞h7 ♞a5 5 a7 ♕e6 6 ♞h6+**

Oder **6 ♕c4 +-.**

**6...♕d7 7 ♞h8 ♞xa7 8 ♞h7+! +-**

### A1d3) Andere Situationen

Wenn König und Turm den Bauern unterstützen, entstehen neue Motive:



6.59

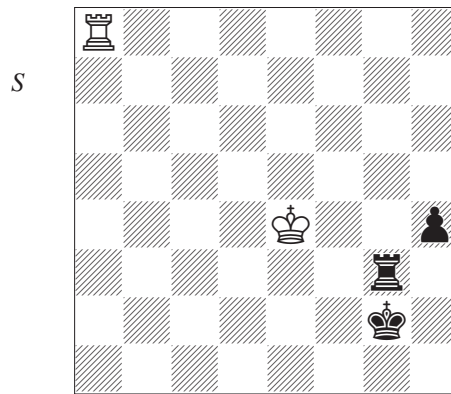
+/=

Wenn Weiß am Zug ist, kann er seinen gut platzierten Turm als Schutzschild gegen die

schwarzen Schachs benutzen: **1 a6 ♞b1+ 2 ♞b6! ♞c1 3 a7 ♞c7+ 4 ♕a6! ♞c8 5 ♞b8 +-.**

Andererseits kann Schwarz am Zug sich durch Schachs auf der c-Linie retten: **1...♞b1+! 2 ♞b6! ♞c1! 3 a6 ♞c7+! 4 ♕b8 ♞c8+! 5 ♕a7 ♞c1 6 ♞b2 ♕c7 =.**

Salow zeigt den richtigen Weg, den angreifenden Turm bei vertikal abgeschnittenem König zu führen:



6.60

=/+

J.Lautier – W.Salow  
 Madrid 1993

**1...♞f3!!**

Nun kann der Turm den schwarzen König vor Schachs von der Seite und von hinten schützen. Nicht **1...h3?** 2 ♞a2+! ♕g1 3 ♕f4 ♞g2 4 ♞a1+ ♕h2 5 ♕f3 =.

**2 ♞g8+ ♕f2! 3 ♞a8 h3! 4 ♞a7 ♕g2**

**4...h2?? 5 ♞a2+ ♕g3 6 ♞xh2! =.**

**5 ♞h7 ♞g3 0-1**

Wir beenden die Diskussion von Randbauern mit zwei sehr komplizierten Fällen (siehe folgendes Diagramm):

Schwarz kann mit sehr genauem Spiel remis halten:

**1...♞c1+! 2 ♕d7**

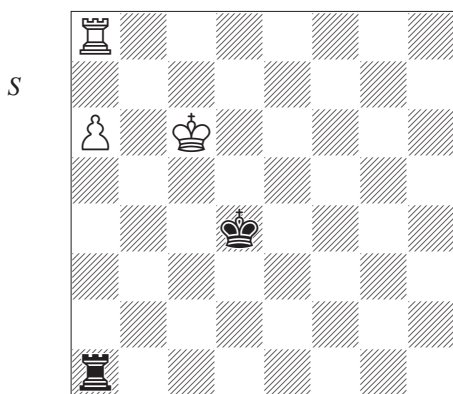
Oder:

a) **2 ♕b5 ♞b1+! 3 ♕a4 ♕c5 4 ♞c8+ ♕d6 5 ♕a5 ♕d7 6 ♞c4 ♞a1+! =.**

b) **2 ♕b7 ♞b1+! 3 ♕a7 ♕c5 4 ♞b8 ♞h1 5 ♕b7 ♞h7+ (5...♞b1+ 6 ♕c7 ♞h1 => 6 ♕a8! ♕c6 7 a7 ♞h1 8 ♞c8+ ♕d7 =.**

c) **2 ♕d6 ♞a1! 3 ♞a7** und nun:

c1) **3...♞a3? 4 ♕c6! ♞c3+ 5 ♕b5! ♞b3+ 6 ♕a4! ♞b1 7 ♞c7 ♕d5 8 a7! ♕d6 (8...♞a1+ 9**



6.61 +/-

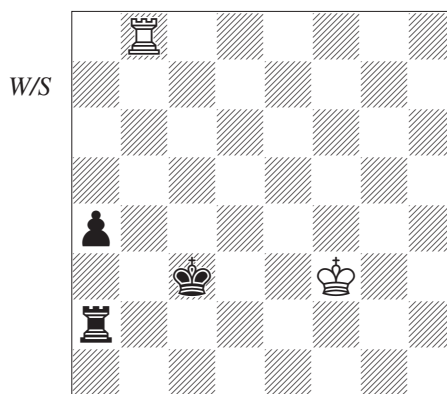
A.Chéron, 1955

♖b5! ♜d6 10 ♞h7 ♞b1+ 11 ♜a6! ♞a1+ 12 ♜b7! ♞b1+ 13 ♜c8! ♞a1 14 ♜b8 ♞b1+ 15 ♞b7 +-) 9 ♞c3 ♞a1+ 10 ♞a3! +/-.

c2) 3...♞a2!! 4 ♞a8 ♞a1! 5 a7 ♞a6+! =.

**2...♞a1! 3 ♜d6!? ♞a2!! 4 ♜c6 ♞c2+! 5 ♜b5 ♞b2+! 6 ♜a4 ♜c4!! (D)**

Nicht 6...♞a2+?, wonach Weiß mit 7 ♜b3! ♞a1 8 a7 +- gewinnen kann.



6.62 -/+

M.Euwe – A.Aljechin

Weltmeisterschaft (16), Hertogenbosch 1935

Wenn Schwarz am Zug wäre, würde er mit **1...♞b2 2 ♞a8 ♞b4 3 ♜e2 ♜b2 4 ♜d2 a3** +- leicht gewinnen.

In der Partie war Euwe am Zug und konnte daher seinem Gegner große Probleme bereiten:

**1 ♜e3!?**

Andere Züge vereinfachen die schwarze Aufgabe: 1 ♞a8 a3 +-; 1 ♞c8+ ♜d2 2 ♞d8+ ♜c2 3 ♞c8+ ♜d1 4 ♞a8 a3 5 ♜e3 ♞h2 +-.

**1...♞h2?**

Ein Jahr nach dem Match zeigte Grigorjew die richtige Gewinnmethode: 1...a3 und nun:

a) 2 ♞c8+ ♜b2! 3 ♜d2 ♜b1+! 4 ♜d1 ♞h2 5 ♞b8+ ♞b2! 6 ♞c8 ♞b4 7 ♞c1+ ♜b2! 8 ♞c2+ ♜b3! +-.

b) 2 ♞a8 ♞a1 3 ♞c8+ (3 ♜f2 ♜b2 4 ♞b8+ ♜a2 5 ♜e2 ♞b1! 6 ♞a8 ♞b4 7 ♜d2 ♜b2 +-) 3...♜b4 4 ♞b8+ ♜c5 5 ♞c8+ ♜b6 6 ♞a8 a2 7 ♜f2 ♞h1 +-.

**2 ♞c8+?**

Stattdessen hätte 2 ♞a8! ♞h4 3 ♞c8+ ♜b3 4 ♜d3 ♞b4 (4...a3 5 ♞b8+! ♞b4 6 ♞xb4+! =) 5 ♜d2 a3 6 ♞c3+! ♜a4 7 ♜c2 ♞b2+ 8 ♜c1! ♞b5 9 ♞c2! ♜b3 10 ♜b1! remis gehalten.

**2...♜b2!**

Euwe erhält keine zweite Chance.

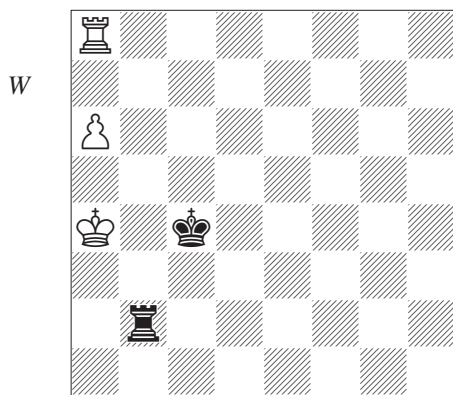
**3 ♞b8+ ♜c1 4 ♞c8+**

4 ♞a8 a3 +-.

**4...♜b1 5 ♞b8+ ♞b2 6 ♞a8 ♞b3+ 7 ♜d4 a3 8 ♜c4 ♜b2 9 ♞h8 ♞c3+ 0-1**

**Referenzwerke**

*Secrets of Rook Endings* (2. Auflage), Nunn, Gambit 1999



6.61A +/-

**7 ♜a3**

7 ♞c8+ ♜d5! 8 ♞c3 ♞a2+! 9 ♜b5 ♜d6! = (9...♞b2+? 10 ♜a5! ♞a2+ 11 ♜b6! ♞b2+ 12 ♜c7! ♞a2 13 ♞c6 +-).

**7...♞b3+ 8 ♜a2 ♞b6 9 a7 ♞c6! 10 ♜a3 ♜c5 10...♞c7? 11 ♜a4! ♜c5 12 ♜a5! ♜c6 13 ♜a6! +-.**

**11 ♜a4 ♜b6 =**

Selbst Weltmeister können in solch schwierigen Endspielen Fehler begehen: