

Inhalt



BAUERNRENNEN

Einführung	5
Algebraische Notation	6
Was ist das Besondere am Endspiel?	8
Grundlegende Matts	
1) Matt mit der Dame	12
2) Matt mit zwei Türmen	14
3) Matt mit dem Turm: Methode 1	16
4) Matt mit dem Turm: Methode 2	18
5) Matt mit zwei Läufern	20
Bauernendspiele	
6) Die Quadratregel	22
7) Die Schlüsselfelder	24
8) Opposition	26
9) König und Randbauer gegen König	28
10) König und jeweils ein Bauer: Blockierte Bauern	30
11) König und jeweils ein Bauer: Bauernrennen	32
12) Die Geometrie des Königs	34
13) Gedeckter Freibauer	36
14) Dreiecksmanöver und weitere Opposition	38
15) Bährsche Regel	40
16) Bauern auf einem Flügel	42
17) Der entfernte Freibauer	44
18) Mobilisierung einer Bauernmajorität	46
19) Bauerndurchbruch	48
Springer und Läufer	
20) Springer gegen Bauern	50
21) Mehrspringer	52
22) Springerendspiele	54
23) Läufer gegen Bauern	56
24) Mehrläufer	58
25) Gleichfarbige Läuferendspiele 1	60

26) Gleichfarbige Läuferendspiele 2	62
27) Ungleichfarbige Läuferendspiele 1	64
28) Ungleichfarbige Läuferendspiele 2	66
29) Läufer gegen Springer: Vorteil für den Läufer	68
30) Läufer gegen Springer: Vorteil für den Springer	70
Turmendspiele	
31) Turm gegen Bauer 1	72
32) Turm gegen Bauer 2	74
33) Turm gegen Bauern	76
34) Turmendspiele 1: Die Grundlagen verstehen	78
35) Turmendspiele 2: Wundersame Remisen?	80
36) Turmendspiele 3: Gewinnen mit Lucena	82
37) Turmendspiele 4: Methoden zur Absperrung des Königs	84
38) Turmendspiele 5: Randbauern sind anders	86
39) Turmendspiele 6: Türme und Freibauern	88
40) Turmendspiele 7: Gute Angreifer, schlechte Verteidiger	90
Türme und Leichtfiguren	
41) Turm gegen Springer (keine Bauern)	92
42) Turm gegen Springer (mit Bauern)	94
43) Turm gegen Läufer (keine Bauern)	96
44) Turm gegen Läufer (mit Bauern)	98
Damenendspiele	
45) Dame gegen Bauer	100
46) Damenendspiele 1	102
47) Damenendspiele 2	104
48) Dame gegen Turm (keine Bauern)	106
Und schließlich...	
49) Matt mit Läufer und Springer 1	108
50) Matt mit Läufer und Springer 2	110
Teste deine Endspielfähigkeiten	112
Lösungen der Teststellungen	119
Quellen	125
Zur weiteren Steigerung der Spielstärke	126

ENDSPIEL- LEKTION 5

Matt mit zwei Läufern

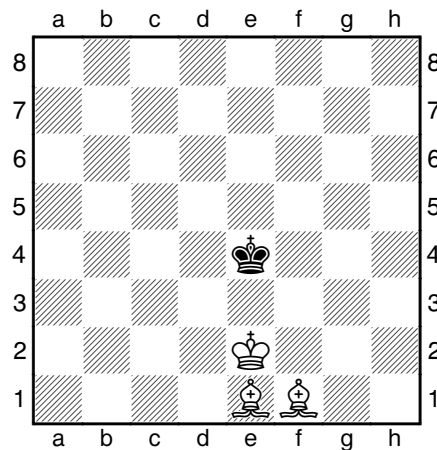
Schulter an Schulter verhaften sie den König diagonal

Zwei Läufer sind stärker als ein Turm, aber sie brauchen tatsächlich etwas länger zum Mattsetzen: 19 Züge von der ungünstigsten Anfangsstellung. Die Methode ist nicht zu kompliziert, aber zur Beherrschung braucht man etwas Geschick, da drei Figuren aufeinander abgestimmt werden müssen:

- 1) Sperre den König in einen Käfig, wobei die Läufer auf parallelen Diagonalen arbeiten.
- 2) Ziehe den König näher heran und zwingen den verteidigenden König zum Rückmarsch.
- 3) Mache den Käfig mit den Läufern kleiner.
- 4) Gib Matt, sobald der verteidigende König in der Nähe einer Ecke ist.

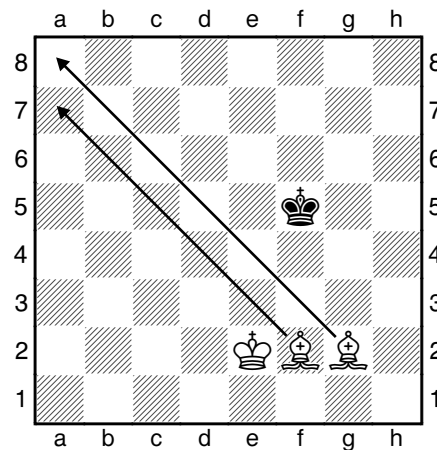
Wir gehen natürlich davon aus, dass sich die Läufer auf unterschiedlichen Felderfarben bewegen; zwei gleichfarbige Läufer kommen nur sehr selten vor (ein Bauer muss in einen Läufer umgewandelt werden!) und können nicht mattsetzen.

Damit ist unsere Diskussion über die grundlegenden Matts beendet. Das schwierige Matt mit Läufer und Springer wird in den Lektionen 49 und 50 behandelt. Zwei Springer können gegen einen nackten König das Matt nicht erzwingen.



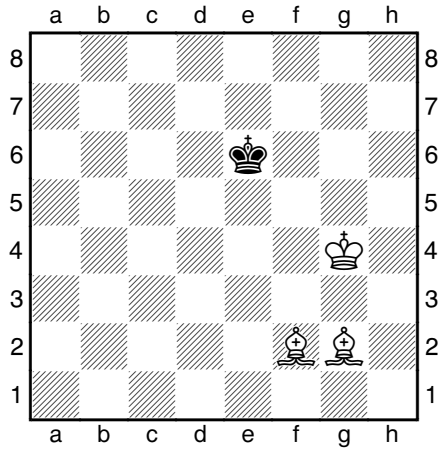
1) Weiß am Zug

1 ♖f2 ♔e5 2 ♗g2 (die beiden Läufer stehen Schulter an Schulter und schränken den schwarzen König im Bereich der rechten oberen Ecke ein) 2...♔f5 (2).



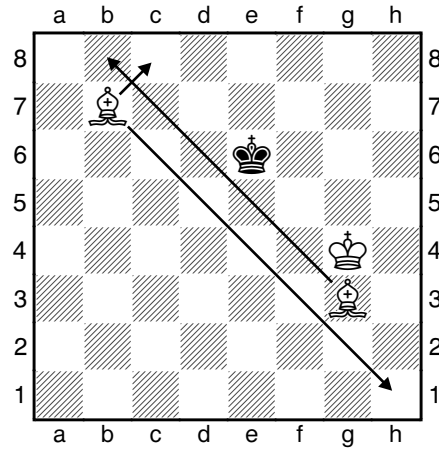
2) Weiß am Zug

Die zweite Phase beginnt, und der König nähert sich: 3 ♖f3 ♔e5 4 ♗g4 (der schwarze König muss nun wegen Zugzwang zurückgehen) 4...♔e6 (3).



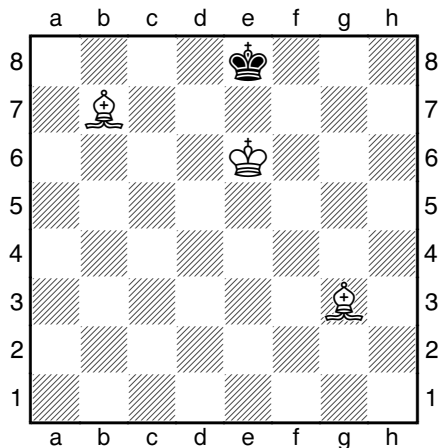
3) Weiß am Zug

Nun machen die Läufer den schwarzen Käfig kleiner: 5 ♞g3 ♝f6 (5... ♞d7 wird mit 6 ♞b7 beantwortet, und die Tür zum Gefängnis schließt sich) 6 ♞b7 ♝e6 (4).



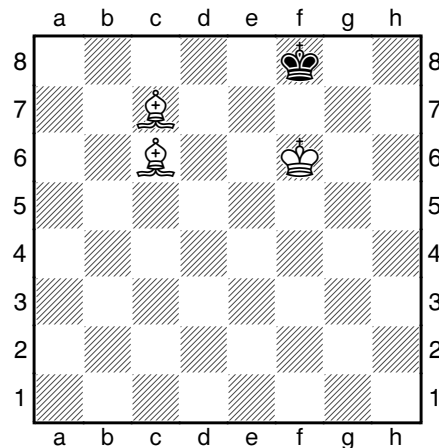
4) Weiß am Zug

Der weiße König rückt nun herbei, da die Läufer den schwarzen König sicher eingesperrt haben: 7 ♞g5 ♞d7 (7... ♞e7 kann mit 8 ♞c8 ♞d8 9 ♞g4 beantwortet werden) 8 ♞f6 ♞d8 9 ♞e6 ♞e8 (5).



5) Weiß am Zug

Nun beginnt die Mattphase, da der König des Schwarzen in die rechte obere Ecke gezwungen werden kann: 10 ♞c7 ♝f8 11 ♞f6 ♝e8 12 ♞c6+ ♝f8 (6).



6) Weiß am Zug

Der Rest ist mehr oder weniger klar: 13 ♞d6+ ♝g8 14 ♞g6 ♝h8 15 ♞e7 (natürlich nicht 15 ♞d5?? Patt) 15... ♞g8 16 ♞d5+ ♝h8 17 ♞f6# .

ENDSPIEL- LEKTION 6

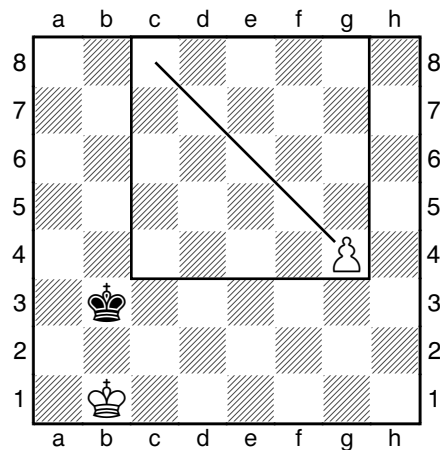
Die Quadratregel

Ziehe die Diagonale, um die Schlussfolgerung zu ziehen

Bauernendspiele bilden die Grundlage aller anderen Endspielfertigkeiten, und das grundlegendste Bauernendspiel ist König und Bauer gegen König. Mit etwas Wissen und Praxis solltest du in der Lage sein, alle Stellungen dieser Art perfekt zu bewerten und die besten Züge herauszuarbeiten. Wir beginnen mit Stellungen, in denen der angreifende König seinen Freibauern nicht unterstützen kann, und es sich um ein direktes Rennen zwischen dem Bauern und dem verteidigenden König handelt. Du *kannst* das mit der üblichen Analyse („Ich gehe dahin, er geht dorthin...“) herausarbeiten, aber mit der Anwendung der **Quadratregel** geht es viel schneller. Nehmen wir an, der Verteidiger ist am Zug. Dann:

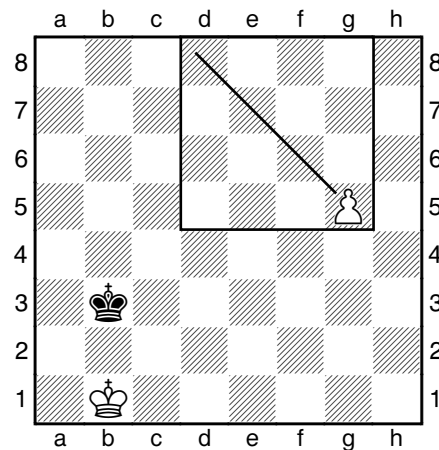
1) Ziehe vom Freibauern eine Diagonale zur Grundreihe und vervollständige diese zum Quadrat.

2) Wenn der verteidigende König in das Quadrat ziehen kann, dann kann er den Bauern aufhalten; ansonsten läuft der Freibauer durch.



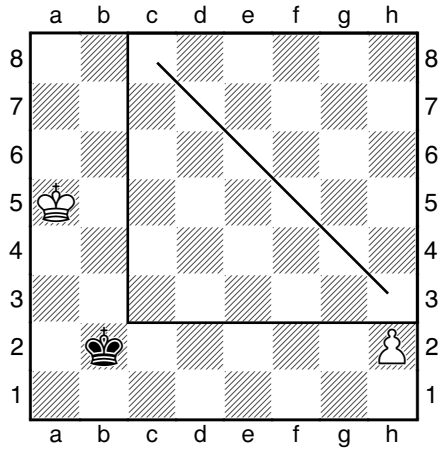
1) Schwarz am Zug

Der schwarze König kann mit (wie im Diagramm gekennzeichnet) 1...♔c4 2 g5 ♖d5 3 g6 ♜e6 4 g7 ♜f7 5 g8♚+ ♜xg8 in das Quadrat des Freibauern ziehen und macht Remis.



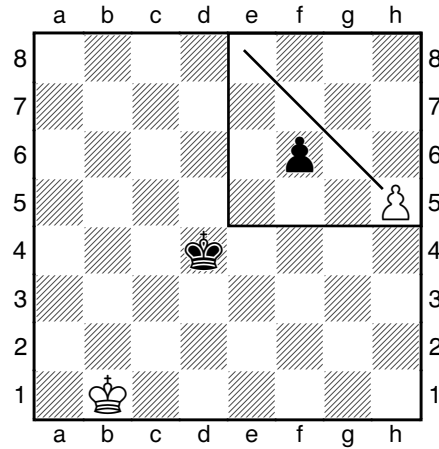
2) Schwarz am Zug

Wenn der weiße Bauer ein Feld weiter vorgerückt ist, kann der schwarze König nicht in das Quadrat gelangen, und deshalb gewinnt Weiß: 1...♔c4 2 g6 ♖d5 3 g7 ♜e6 4 g8♚+.



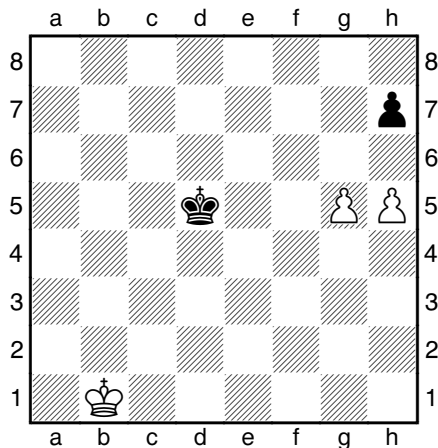
3) Schwarz am Zug

Wenn ein Bauer auf seiner zweiten Reihe steht, wird das Quadrat so gezeichnet, als ob der Bauer schon ein Feld vorgerückt war. Der schwarze König zieht in das Quadrat und stoppt den Bauern: 1...♔c3 2 h4 ♕d4 3 h5 ♕e5 4 h6 ♕f6 5 h7 ♕g7.



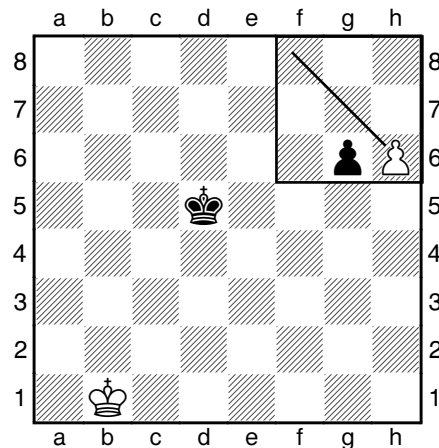
4) Schwarz am Zug

Falls ein eigener Bauer im Weg steht, sieht die Sache anders aus. Hier kann der schwarze König zwar in das Quadrat ziehen, aber er kann den Freibauern nicht aufhalten: 1...♔e5 2 h6 ♕e6 3 h7 ♕f7 4 h8♙.



5) Weiß am Zug

Manchmal ist ein *Durchbruch* das beste Mittel, um eine Bauernmajorität auszunutzen: 1 g6 hxg6 2 h6! (6) (2 hxg6? macht nur Remis). Ein Bauer auf h6 ist weiter vom schwarzen König entfernt als einer auf g6.



6) Schwarz am Zug

Schwarz verliert, da der König nicht in das Quadrat des Bauern h6 gelangen kann. Wäre der weiße Bauer stattdessen auf g6, dann könnte der schwarze König das Quadrat mit 2...♕e6! betreten, mit Remis.