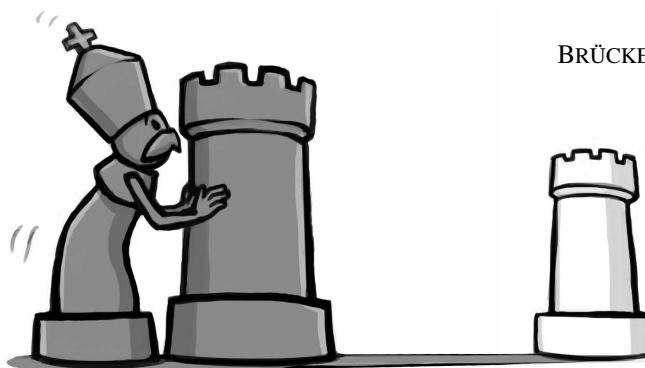


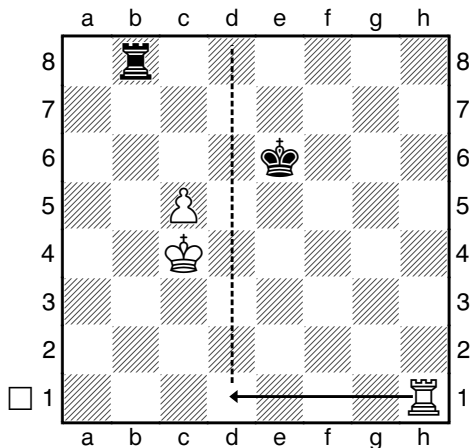
# Inhalt

Schachnotation	4
Einführung	5
<b>1: Der einsame König</b>	<b>6</b>
Lösungen	12
<b>2: Bauernendspiele</b>	<b>14</b>
Lösungen	24
<b>3: Leichtfigurenendspiele</b>	<b>30</b>
Lösungen	42
<b>4: Turmendspiele</b>	<b>52</b>
Lösungen	64
<b>5: Turm und Leichtfigurenendspiele</b>	<b>72</b>
Lösungen	78
<b>6: Damenendspiele</b>	<b>82</b>
Lösungen	90
<b>7: Endspieltaktik</b>	<b>96</b>
Lösungen	106
<b>8: Tests</b>	<b>112</b>
Lösungen	120
Punktetabelle	127

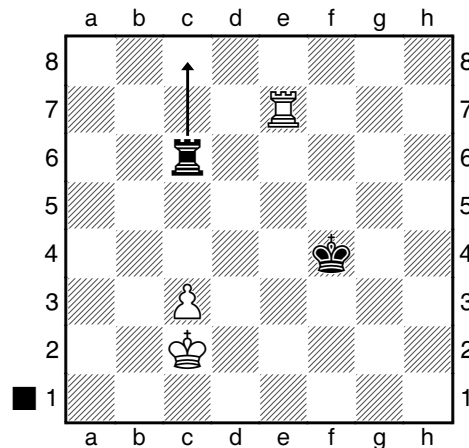


## 4 Turmendspiele

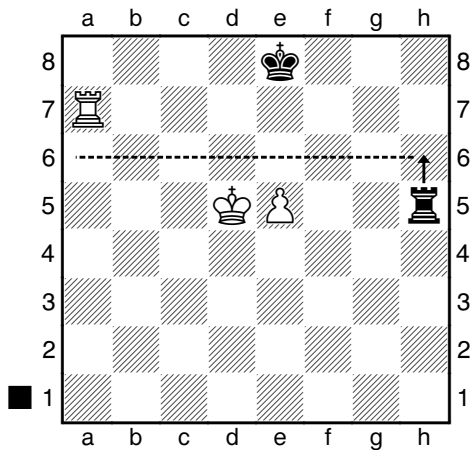
Turmendspiele kommen öfter vor als jede andere Art von Endspielen und werden häufig fehlerhaft gespielt, sogar von Meisterspielern. Wenn man sich ein paar wichtige Gedanken im Hinterkopf behält, kann man Fehler vermeiden, die in der Spielpraxis allzu oft auftreten.



Der Turm hat die Macht, eine ganze Linie oder eine ganze Reihe zu kontrollieren, wodurch eine Barriere geschaffen wird, die der gegnerische König nicht überschreiten kann. Hier gewinnt Weiß durch **1 ♖d1!**, was den schwarzen König daran hindert, sich am Kampf gegen den c-Bauern zu beteiligen. Es stellt sich heraus, dass der schwarze Turm nicht allein mit dem Bauern fertig werden kann. Die Gewinnvariante verläuft **1...♞c8** (ansonsten spielt Weiß c6 nebst ♔c5) **2 ♕b5** (droht wieder c6) **2...♞b8+ 3 ♕a6 ♞c8 4 ♕b6 ♞b8+ 5 ♕c7** (Schwarz kann c6 nicht länger verhindern) **5...♞b2 6 c6 ♞c2 7 ♕b7 ♞b2+ 8 ♕c8 ♞c2 9 c7** mit einer standardmäßigen Gewinnstellung (siehe Übung 25 auf Seite 58). Der wichtige Punkt ist hier, wie du deinen Turm einsetzen kannst, um den feindlichen König vom Hauptschlachtfeld abzuschneiden.

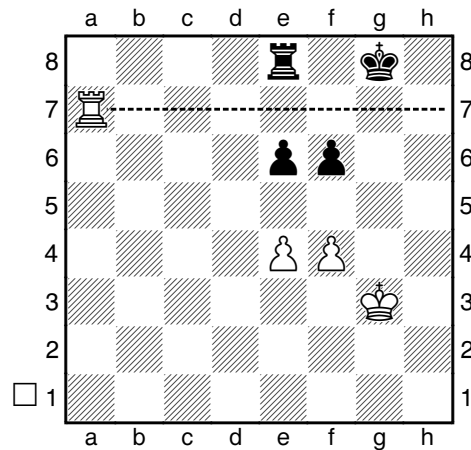


Wenn du die Verteidigung durchführst, indem du den gegnerischen König mit Schachs bombardierst, hilft es, wenn der Turm so weit wie möglich vom feindlichen König entfernt ist. Weiß droht, durch **1 ♕b3 ♞b6+ 2 ♕a4 ♞c6 3 ♕b4 ♞b6+ 4 ♕c5** zu gewinnen, und jetzt kann Schwarz c4 nicht verhindern, was hier zum Sieg führt. Der einzige Zug, mit dem Schwarz die Partie retten kann ist **1...♞c8!**, was den Turm so weit, wie möglich von dem feindlichen König entfernt. Wenn der König nun hinter dem Bauern auftaucht, um c4 zu spielen, kommen die schwarzen Schachs von einer größeren Reichweite. Nach **2 ♕b3 ♞b8+ 3 ♕a4 ♞c8 4 ♕b4 ♞b8+ 5 ♕c5** (oder **5 ♕a5 ♞c8**, und der König muss nach b4 zurückkehren) **5...♞c8+ 6 ♕d4 ♞d8+** gibt es keine Möglichkeit für Weiß, den Belästigungen durch den feindlichen Turm zu entkommen, außer durch die Rückkehr mit seinem König nach c2. Diese Idee wird als *Prinzip der maximalen Schachdistanz* bezeichnet.



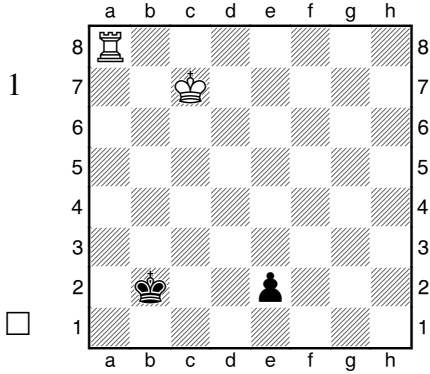
Dies sollte mit Schwarz am Zug remis sein, aber solche Positionen gehen in der Praxis oft unnötig verloren. Es sieht schlecht aus für Schwarz, denn sein König ist auf der Grundreihe abgeschnitten und der König und der Bauer von Weiß sind weit vorgerückt. In der Tat ist das natürliche 1...♖h1 2 ♕d6 ♗d1+? falsch, denn Weiß kann mit 3 ♕e6 ♕d8 4 ♗a8+ ♕c7 5 ♕f6 gewinnen, und der e-Bauer wird vorrücken. Diese Variante gewinnt, weil der weiße König auf dem Feld e6 vor den Schachboten Schutz findet.

Dennoch gibt es einen einfachen Verteidigungsplan, der es Schwarz ermöglicht, Remis zu machen. Er spielt **1...♜h6!**, um den weißen König vom weiteren Vorrücken abzuhalten. Nach **2 e6** (mit der Absicht 3 ♕d6) **2...♜h1!** steht Schwarz bereit, Schachs von der Grundreihe zu geben. Der weiße König hat keinen Schutz mehr, da das Feld e6 durch den Bauern besetzt ist, und nach **3 ♕d6 ♗d1+ 4 ♕e5 ♗e1+ 5 ♕f6 ♗f1+** kann Weiß nicht gewinnen. Der entscheidende Punkt war die Art und Weise, wie der schwarze Turm eine Barriere entlang der dritten Reihe errichtet hat, und deshalb wird diese Idee als *Dritte-Reihe-Verteidigung* bezeichnet.

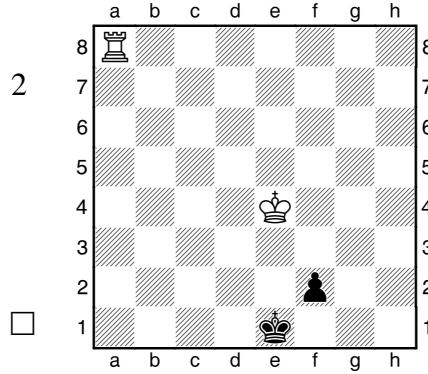


Ein Turm auf der siebten Reihe ist oft ein großes Plus, vor allem in zwei Fällen. Der erste Fall ist, wenn es mehrere feindliche Bauern auf dem siebten Rang gibt, die vom Turm angegriffen werden können. Der zweite Fall ist, wenn der gegnerische König auf der Grundreihe abgeschnitten wird. Das ist hier der Fall, aber um zu gewinnen, muss Weiß seinen eigenen König in den Angriff bringen. **1 ♕h4!** (nicht 1 ♕g4?, wonach Schwarz mittels 1...f5+! 2 exf5 exf5+ 3 ♕xf5 ♗b8 4 ♕g5 ♗b6 Remis macht, mit der Dritte-Reihe-Verteidigung aus der vorherigen Stellung) **1...♜b8** (nun kann 1...f5 durch 2 e5 nebst ♕g5 beantwortet werden) **2 ♕h5 ♗b4** (2...♗c8 3 ♕g6 ♗f8 4 ♗g7+ ♕h8 5 ♗f7 ist hoffnungslos für Schwarz) **3 ♕g6** (ein aktiver König ist sehr wichtig im Turmendspiel; nun droht Weiß Matt durch ♗a8+) **3...♕f8 4 ♕xf6 ♕e8 5 ♗e7+ ♕f8 6 ♗xe6**, und Weiß gewinnt leicht mit seinen zwei Mehrbauern.

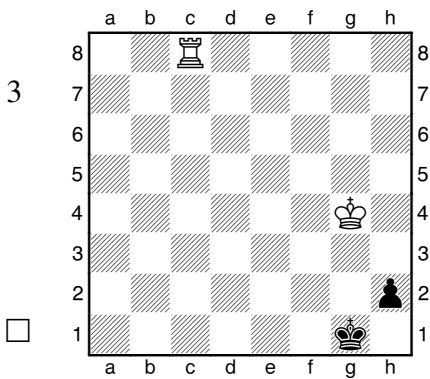
## Übungen



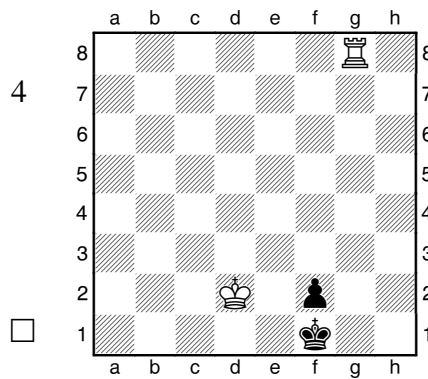
Kannst du den einzigen Zug finden, mit dem Weiß gewinnt?



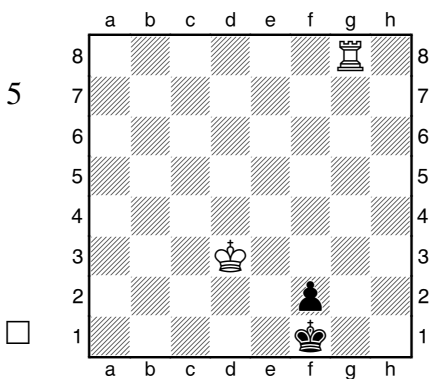
Kann Weiß (am Zug) gewinnen?



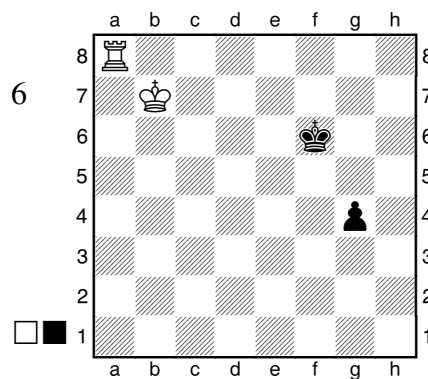
Das ist die vorherige Übung, allerdings zwei Linien nach rechts verschoben. Kann Weiß jetzt gewinnen?



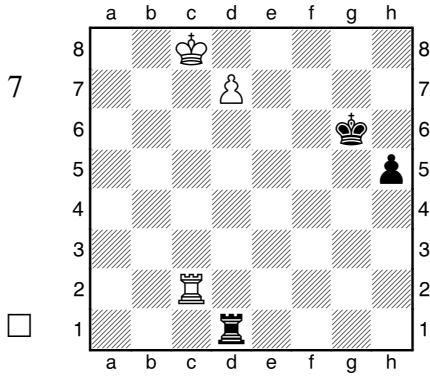
Welcher Zug gewinnt für Weiß?



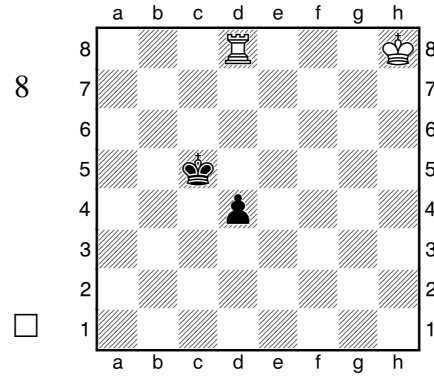
Der weiße König steht nun auf d3 anstatt auf d2. Kann er hier gewinnen?



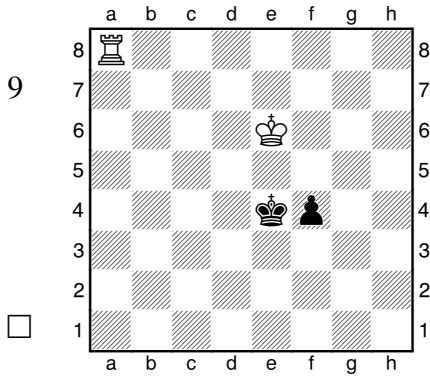
Wie gewinnt Weiß am Zug diese Stellung? Wie ist das Ergebnis, wenn Schwarz am Zug ist?



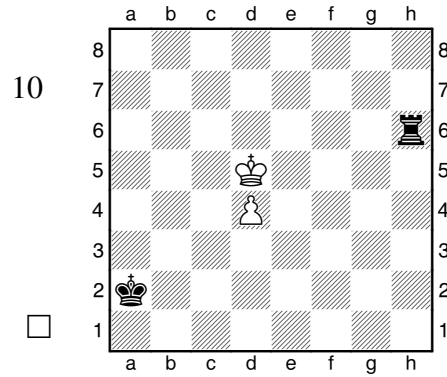
Sollte Weiß 1 d8♔, 1 ♖c5 oder 1 ♖c4 spielen?



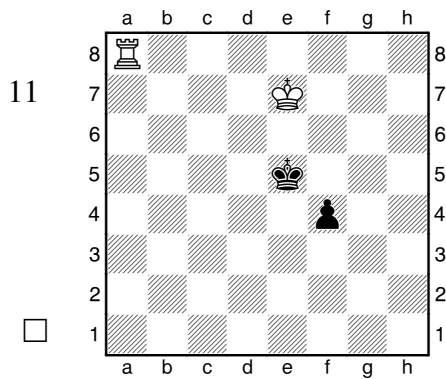
Ist die Stellung für Weiß gewonnen?



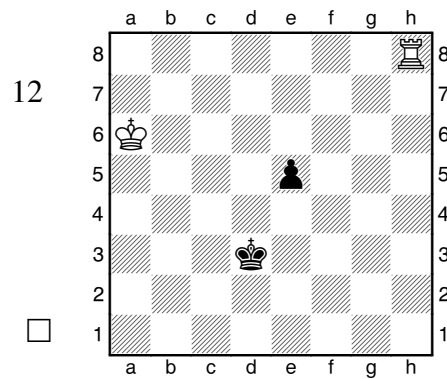
Kann Weiß gewinnen?



Weiß sollte seinen König ziehen, um dem Bauern den Weg freizumachen. Ist 1 ♔c5 oder 1 ♔e5 besser?



Sollte Weiß seinen Turm von der Seite mit 1 ♖a5+ zum Einsatz bringen, oder von hinten mit 1 ♖f8?



Sollte Weiß 1 ♖d8+, 1 ♖e8 oder 1 ♔b5 spielen?

## Lösungen der Übungen zu den Turmendspielen

1) **1 ♖e8!** gewinnt den Bauern, da der schwarze König zu weit weg ist, um ihn zu verteidigen. **1 ♜b8+?** treibt den schwarzen König nur näher an den Bauern heran, und Weiß kann nach **1...♗c2 2 ♞e8 ♚d2** nicht gewinnen.

2) Weiß kann nicht gewinnen. Das Beste, was er tun kann ist **1 ♞a1+ ♚e2 2 ♞a2+ ♚e1 3 ♚e3**. Dann wird **3...f1♗?** mit **4 ♞a1#** beantwortet, aber **3...f1♗+!** rettet die Partie, da das Endspiel ♞ gegen ♗ im Allgemeinen remis ist. Es gibt Gewinnstellungen, wenn der König des Verteidigers am Rand des Bretts festsetzt, aber dies ist keine davon. Wir werden diese Art von Stellungen später noch genauer betrachten. (Übung 19 auf Seite 77).

3) Nun ist es für Weiß gewonnen. Nach **1 ♚g3!** muss Schwarz wieder in einen Springer umwandeln, aber dieses Mal bleibt der Springer nach **1...h1♗+** (**1...h1♗ 2 ♞c1#**) **2 ♚f3** in der Ecke stecken. Dann gewinnt **2...♚h2** (**2...♗f2 3 ♞c1+ ♚h2 4 ♚xf2** gewinnt ebenfalls für Weiß) **3 ♞g8** für Weiß, da Schwarz seinen Springer hergeben muss, um sofortiges Matt zu vermeiden.

4) **1 ♞f8!** ist der einzige Weg zum Erfolg, weil Schwarz nach **1...♚g2 2 ♚e2** seinen Bauern verliert. **1 ♚d1?** ist falsch, da Schwarz patt wird, und **1 ♚e3? ♚e1 2 ♞a8** scheitert an **2...f1♗+!**, wie in Übung 2.

5) Weiß kann nicht gewinnen. Nach **1 ♞f8** (**1 ♚d2** ist patt, und **1 ♚e3** ist remis, wie in der vorigen Übung) **1...♚e1! 2 ♞e8+** (ansonsten wandelt Schwarz um) **2...♚d1 3 ♞f8 ♚e1** wiederholt Weiß einfach die Stellung.

6) Wenn Weiß am Zug ist, gewinnt er mit **1 ♞a5!**, was eine Schranke errichtet, die den schwarzen König daran hindert, den Bauern zu unterstützen. Nach **1...♚g6** (**1...g3 2 ♞a3 g2 3 ♞g3**, und Weiß gewinnt den Bauern) **2 ♚c6 ♚f6 3 ♚d6 ♚g6 4 ♞e5** nebst **♚d5** und **♚e4** geht der Bauer bald verloren. Diese Idee wird als *Abschneiden auf der fünften Reihe* bezeichnet. Wenn Schwarz am Zug ist, macht **1...♚f5** (**1...g3? verliert wegen 2 ♞a3 g2 3 ♞g3**) Remis, da der König nun den Bauern vorantreiben kann. Nach **2 ♚c6 g3 3 ♚d5 ♚f4 4 ♚d4 g2 5 ♞g8 ♚f3 6 ♚d3 ♚f2 7 ♞f8+ ♚e1 8 ♞g8 ♚f2** kann Weiß nicht gewinnen.

7) Weiß sollte den Turmgewinn nicht überstürzen, da **1 d8♗? ♞xd8+ 2 ♚xd8 ♚g5!** (**2...h4?** verliert nach **3 ♞c5!**) **3 ♚e7 h4 4 ♚e6 h3 5 ♚e5 ♚g4 6 ♚e4 ♚g3 7 ♚e3 h2 8 ♞c1 ♚g2** nur remis ist. **1 ♞c4? ♚g5** ist ebenfalls schlecht, da es Schwarz nur hilft, indem er einen freien Zug erhält. Der Gewinnzug ist **1 ♞c5!**, wodurch der König auf der fünften Reihe abgeschnitten wird, wie in Übung 6. Nach **1...h4 2 d8♗ ♞xd8+ 3 ♚xd8** gewinnt Weiß, da **3...h3** den Bauern wegen **4 ♞c3 h2 5 ♞h3** verliert, wohingegen Schwarz ansonsten nur abwarten kann, während Weiß seinen König zurückbringt und schließlich den schwarzen Bauern gewinnt.

8) Der schwarze König unterstützt seinen Bauern und um zu gewinnen, muss Weiß seinen eigenen König einsetzen. **1 ♚g7!** (der weiße König muss den kürzesten Weg wählen, um den feindlichen Bauern anzugreifen) **1...♚c4 2 ♚f6 d3 3 ♚e5 ♚c3 4 ♚e4 d2 5 ♚e3**, und der Bauer fällt.

9) Weiß kann nicht gewinnen. Er kann die gegnerischen Figuren auf dem Brett herum jagen, aber er hat nichts Besseres als nach **1 ♞a4+ ♚e3 2 ♚e5** (oder **2 ♚f5 f3 3 ♚g4 f2 4 ♞a1 ♚e2**, ebenfalls mit einem Remis) **2...f3 3 ♞a3+ ♚e2 4 ♚e4 f2 5 ♞a2+ ♚e1 6 ♚e3 f1♗+** das Remis aus Übung 2 zu erreichen. Daraus folgt, dass Weiß gewinnt, wenn diese Stellung um zwei Linien nach rechts verschoben wird, sodass der schwarze Bauer auf der h-Linie steht, weil das gleiche Manöver zum Sieg aus Übung 3 führt.

10) Weiß muss nicht nur seinen eigenen Bauern vorrücken, sondern auch den schwarzen König abdrängen. Der weiße König muss also auf die gleiche Seite des Bauern ziehen wie der schwarze König: **1 ♚c5!** (**1 ♚c4!** führt auch zum Remis) **1...♚b3 2 d5 ♚a4 3 d6** macht problemloses Remis, aber **1 ♚e5? ♚b3 2 d5 ♚c4 3 d6 ♚c5 4 d7 ♞d6** verliert.