

Karsten Müller - Endspielzauber

Anschauungs- und Trainingsmaterial
aus der Meisterpraxis



**Karsten Müller
Jerzy Konikowski**

Joachim Beyer Verlag

Karsten Müller / Jerzy Konikowski

Karsten Müller – Endspielzauber

**Anschauungs- und Trainingsmaterial
aus der Meisterpraxis**

Joachim Beyer Verlag

Karsten Müller / Jerzy Konikowski

Karsten Müller – Endspielzauber

**Anschauungs- und Trainingsmaterial
aus der Meisterpraxis**

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Zeichenerklärung	7
Vorwort	8
Teil I: Wichtige positionelle und taktische Motive im Endspiel	10
Kapitel 1: Der aktive König	10
Kapitel 2: Mattangriff im Endspiel	16
Kapitel 3: Pattrettung	20
Kapitel 4: Theoretische Bauernendspiele	24
Kapitel 5: Zugzwang	31
Kapitel 6: Durchbruch	38
Kapitel 7: Königsangriff	45
Kapitel 8: Verteidigung	50
Kapitel 9: Theoretische Turmendspiele	55
Kapitel 10: Freibauer	63
Kapitel 11: Mehrere Freibauern	69
Kapitel 12: Dauerschach	75
Kapitel 13: Bodycheck	79
Kapitel 14: Abwicklung	87
Kapitel 15: Festung	91
Kapitel 16: Lehrreiche Endspiele	95
Kapitel 17: Verpasste Gewinnchancen	101
Kapitel 18: Verpasste Remischancen	107
Kapitel 19: Taktische Tricks	114
Kapitel 20: Verschiedene Motive	120
Teil II: Übung macht den Meister	126
Lösungen – Teil II	176
Teil III:	
Endspielzauber – Prüfen Sie Ihre diesbezüglichen Fähigkeiten	242
Lösungen – Teil III	269
Teil IV: Beispiele aus der aktuellen Praxis	315

Namensverzeichnis – Teil I	328
Namensverzeichnis – Teil II	331
Namensverzeichnis – Teil III	334
Namensverzeichnis – Teil IV	336
Quellenverzeichnis	337
Über die Autoren	338

Vorwort

Unser umfangreiches Werk über die zauberhafte Welt der Endspiele ist in vier Teile gegliedert. Im ersten haben wir 100 interessante und lehrreiche Beispiele aus der Meisterpraxis gründlich analysiert und ausführlich kommentiert. Diese sind 20 speziell im Endspiel wichtigen Themenbereichen wie Zugzwang, Freibauer, Pattrettung, Abwicklung, Dauerschach usw. zugeordnet. Dabei stehen bewusst Beispiele im Mittelpunkt, in denen magische Elemente mit lehrreichen und entsprechend praktischen verbunden sind, und in denen viele nützliche Faustregeln sowie die nicht selten noch wichtigeren Ausnahmen davon erläutert und veranschaulicht werden.

In Teil 2 heißt es 'Übung macht den Meister' und entsprechend erhält der Leser dort die Möglichkeit, seine bereits vorher gegebenen Kenntnisse sowie das in Teil 1 Hinzugelernte sogleich anhand von 100 Übungsaufgaben zu überprüfen, wobei alle Beispiele auch kombinatorische Elemente aufweisen. Während Kenntnisse der weiter fortgeschrittenen Endspieltheorie nicht vorausgesetzt werden, sind grundlegende Kenntnisse allerdings schon allein deswegen nötig, um elementare Remis- bzw. Gewinnstellungen, die aus den Varianten hervorgehen, zu erkennen und richtig einzuschätzen.

In Teil 3 werden 100 durchweg faszinierende Studien geboten, denn da die meisten taktischen Endspielideen am deutlichsten und lehrreichsten in dieser schachlichen Kunstform hervortreten, schien es uns angebracht, auch davon eine größere Anzahl aufzunehmen. Dabei haben wir Wert darauf gelegt, dass es sich um praxisnahe Stellungen handelt, die durchaus auch einer gespielten Partie entnommen sein könnten und deren Lösungen klar nachvollziehbar sind. Und nur in einigen wenigen Fällen haben wir auch Beispiele anderer Art aufgenommen, wenn es nämlich darum ging, dem Leser ein nach unserer Ansicht besonders wichtiges und lehrreiches Motiv nahezubringen.

Bei allen Aufgaben ist es übrigens sehr wichtig, dass Sie sich möglichst unter turniernahen Bedingungen mit den jeweiligen Stellungen beschäftigen, denn auf diese Weise können Sie am besten davon profitieren. Allerdings können Sie das Buch auch als reines Lehrbuch ansehen und sich direkt mit den Lösungen beschäftigen, denn selbst bei diesem Herangehen können Sie Ihr bereits vorhandenes Wissen um viele typische Endspielmotive bereichern.

Teil 4 rundet unser Buch mit einer Art Zugabe ab: Noch einmal ein Dutzend nach vorherrschenden Endspielthemen geordnete Beispiele aus brandaktuellen GM-Partien des Jahres 2023!

Wir sind sicher, dass der Zauber aus dem Reich der Endspiele auch Sie in seinen Bann ziehen wird und dass Sie die Faszination der letzten Partiephase genießen werden.

Wir bedanken uns bei Frederic Friedel und Rainer Woisin von ChessBase für die Idee, mit QR-Codes zu arbeiten, bei Robert Ullrich vom Joachim Beyer Verlag für die harmonische Zusammenarbeit und bei Thomas Beyer für das vorbildliche Layout.

Dr. Karsten Müller und Jerzy Konikowski
Hamburg / Dortmund im April 2023

Teil I

Strategische und taktische Motive im Endspiel

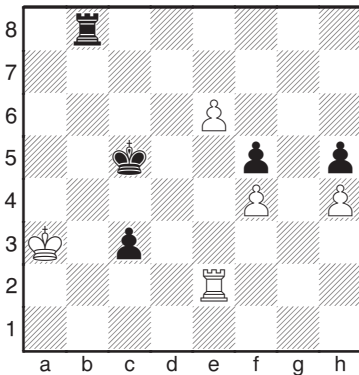
Kapitel 1

Der aktive König

In Eröffnung und Mittelspiel übernimmt der König nur selten eine aktive Rolle, aber dies ändert sich im Endspiel zumeist vollkommen, denn dann haben seine Aktivität und seine Beweglichkeit normalerweise großen Einfluss auf das Endergebnis. Dies wird in den meisten der für dieses Buch ausgewählten Beispiele bestätigt und veranschaulicht.



Beispiel 1



Schwarz am Zug

54...♔c4!

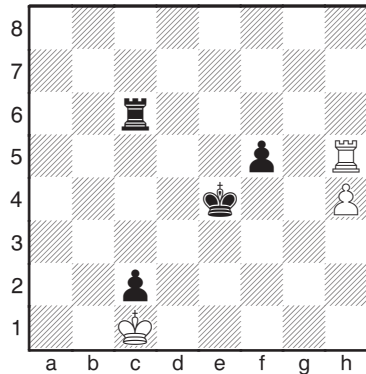
Richtig ist die Aktivierung des Königs, denn dessen weißer Kollege ist ja nicht nur zum Zuschauer degradiert, sondern angesichts der sofortigen Mattdrohung auch als Angriffsobjekt gefährdet.

Hingegen führte der passive Ansatz 54...♔d6? 55.e7 c2 56.♖xc2 ♔xe7 57.♗g2= nicht zum Ziel.

55.♔a2 ♔d3 56.♗e5

56.♗g2 gestattet das sofortige Vorgehen 56...c2 mit der hoffnungslosen Folge 57.♗g3+ ♔d4 58.♗g1 ♖b7 59.♗e1 ♔c3-+.

56...♗a8+ 57.♔b3 ♖b8+ 58.♔a2 c2 59.♗c5 ♗e8 60.♔b2 ♗xe6 61.♗c3+ ♔e4 62.♗g3 ♔xf4 63.♗g5 ♗c6 64.♔c1 ♔e4 65.♗xh5



65...f4!

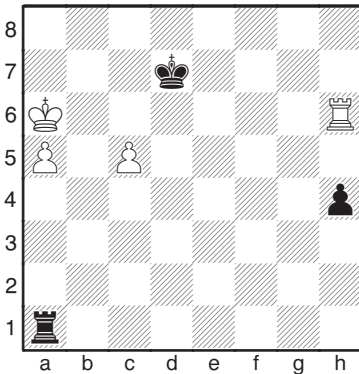
Gegen zwei Freibauern ist Weiß natürlich machtlos.

66. ♖h8 f3 67. ♗f8 ♔e3 68. h5 f2
 69. ♗e8+ ♔f3 70. ♗f8+ ♔e2 71. ♗e8+
 ♔f1 72. ♗f8 ♗h6 73. ♗f5 ♔e2 74. ♗e5+
 ♔d3 75. ♗f5 (75. ♗d5+ ♔e4-+) 75... ♗xh5! 0-1

Eine schöne Schlusspointe angesichts der möglichen Folge 76. ♗f3+ ♔e2 bzw. 76. ♗xf2 ♗h1+ 77. ♔b2 c1♗+, Abdusattorov – Vidit, Rapid, Indien 2022.



Beispiel 2



Weiß am Zug

Oberflächlich betrachtet scheint Weiß in diesem Turmendspiel keine Fortschritte machen zu können. Allerdings fand er doch einen Gewinnweg, der auf der Aktivierung des Königs beruhte.

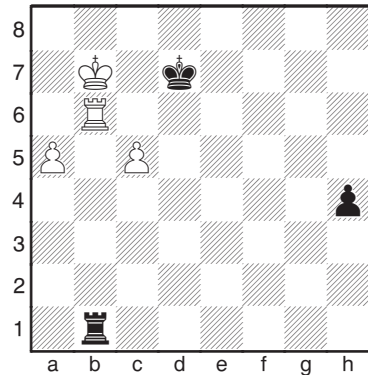
69. ♔b7!

Dieses Bauernopfer führt zum Erfolg, während die Partie nach dem weiteren Bauerngewinn 69. ♗xh4? wegen der Folge 69... ♔c6 70. ♗h5 ♗a2 nicht mehr zu gewinnen wäre.

69... ♗b1+

Nach 69... ♗xa5 70. c6+ ♔e7 71. ♗xh4 ♗b5+ 72. ♔c8 wird Weiß früher oder später die sogenannte 'Lucena Gewinnstellung' erreichen und dann durch Anwendung des technischen Standardverfahrens 'Brückenbau' gewinnen; z.B. 72... ♗b1 73. c7 ♗b2 74. ♗e4+ ♔f7 75. ♔d7 ♗d2+ 76. ♔c6 ♗c2+ 77. ♔d6 ♗d2+ 78. ♔c5 ♗c2+ 79. ♗c4 und nach Fertigstellung der Brücke läuft der Bauer durch.

70. ♗b6!



70... ♗c1

70... ♗xb6+ verliert wegen 71. ♔xb6 h3 72. c6+ ♔d8

(72... ♔c8 73. a6 h2 74. a7 h1♗ 75. a8♗#)

73. a6

(Oder auch 73. ♔b7 h2 74. c7+ ♔e7 75. c8♗ h1♗+ 76. ♔b8+-.)

73... h2 74. a7 h1♗ 75. a8♗+ und Weiß

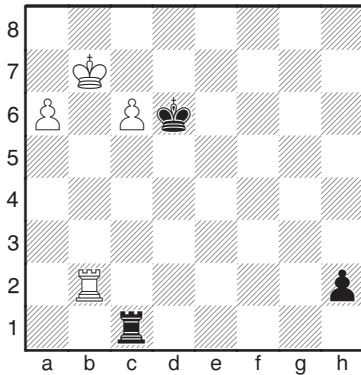
gewinnt, da der c-Bauer ein zu starker Trumpf ist; z.B. 75...♔e7 76.♚a3+ ♔e8 77.♚e3+ ♔f7 78.♚f4+ ♔e6 79.♚c4+ ♔d6 80.♚c5+ ♔e6 81.c7 ♚b1+ 82.♔a7 ♚a1+ 83.♔b7+-.

71.c6+ ♔d6

Oder 71...♔d8 72.a6 (72.♚b3!?+-) 72...h3 73.a7 h2 74.a8♚+ +-.

72.♚b2 h3 73.a6 h2

73...♚xc6 hilft auch nicht mehr wegen 74.♚d2+ ♔c5 75.♚c2+ +-.



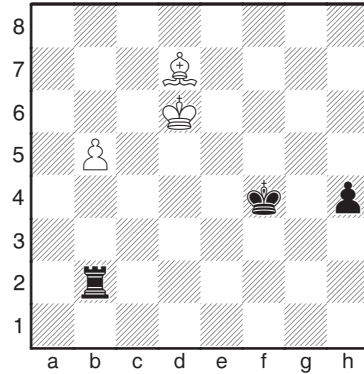
74.♚d2+

Es gewinnt auch sofort 74.♚xh2!? ♚b1+ 75.♔c8 ♔xc6 76.♚h6+ ♔c5 77.a7 ♚a1 78.♚h7 ♔c6 (78...♔b6 79.♔b8! nebst 80.a8♚+-) 79.♚c7+ ♔b6 80.♔b8 ♚a2 81.♚c1 ♚xa7 82.♚b1+ ♔a6 83.♚a1+ usw.

74...♔c5 75.♚xh2 ♚b1+ 76.♔c7 und **1-0** angesichts der möglichen Folge 76...♔c7 ♚g1 77.♚h5+ +- oder 76...♚a1 77.♚h5+ ♔c4 78.♔b6 ♚b1+ 79.♔a7+-, Pragganandhaa – Firouzja, Miami 2022.



Beispiel 3

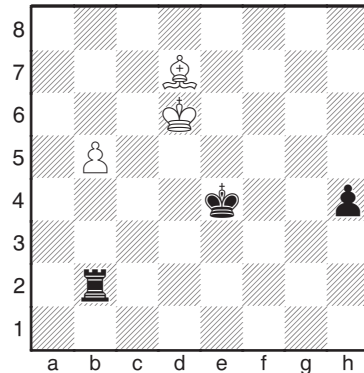


Schwarz am Zug

91...h3?

Da das bauernlose Endspiel 'Turm gegen Läufer' normalerweise remis ist, ist der Partiezug ein Fehler.

Schwarz kann nur dann gewinnen, wenn er zuerst mit 91...♔e4!! seinen König aktiviert.



1) 92.♔c6 ♕e5

(Natürlich geht auch die Zugumstellung 92...♖c2+!? 93.♔d6 ♜b2 94.♔c6 ♕e5 usw.)

93.b6 ♜c2+ 94.♔b7 ♔d6 95.♙f5 ♜f2 96.♙g4 ♕c5 97.♔a7 ♜a2+ 98.♔b7 ♜b2-+

2) 92.♔c7 ♔d5 93.b6 ♜c2+ 94.♔b8 ♔d6 95.♙f5 ♜f2 96.♙h3 mit Gewinn in den Abspielen:

a) 96...♜f3 97.♙g4 ♜g3 98.♙f5 h3 99.b7 h2 100.♙e4 ♔d7 101.♔a7 ♜a3+ 102.♔b8 ♜a1 103.♙f5+ ♔d8 104.♙e4 h1 ♜ 105.♙xh1 ♜xh1 106.♔a7 ♜a1+ 107.♔b8 ♜b1 108.♔a8 ♔c7-+

b) 96...♔c6 97.b7 ♔b6 98.♙g4 ♜f8+ 99.♙c8 ♜f3 100.♙g4 ♜e3 101.♔c8 ♜c3+ 102.♔b8 h3-+

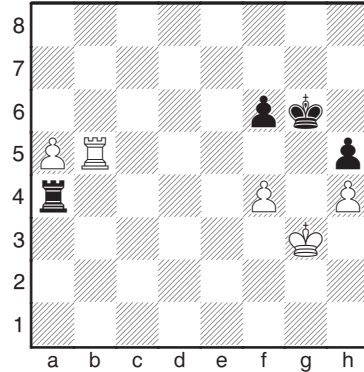
92.♙xh3 ♜xb5

Das Endspiel ist in der Regel remis.

93.♙d7 ♜h5 94.♙e8 ♜h1 95.♙f7 ♜d1+ 96.♔e6 ♜a1 97.♔d5 ♔f5 98.♙e6+ ♔f6 99.♙h3 ♜a5+ 100.♔d4 ♜h5 101.♙c8 ♔e7 102.♔e4 ♔d6 103.♔f4 ♜c5 104.♙g4 ♜c4+ 105.♔f5 ♜xg4 106.♔xg4 ½-½, Duda – Le, San Francisco 2022



Beispiel 4

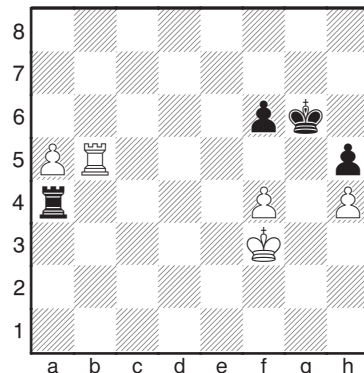


Weiß am Zug

60.f5+?

Nach diesem Fehlzug konnte Schwarz sich in der Partie retten.

Deshalb sollte Weiß zuerst mit 60.♔f3! seinen König aktivieren.



Hier ein Blick auch die möglichen Varianten:

1) 60...♖a3+

a) 61.♔e2!? ♖h3 62.f5+ ♔f7 63.a6 ♖xh4 64.a7 ♖a4 65.♖b7+ ♔e8 66.♖b8+ +-

b) 61.♔e4 ♖a4+ 62.♔e3 ♖a3+ 63.♔d4 ♖a4+ 64.♔c5 ♖xf4 65.a6 ♖a4 66.♔b6 f5 67.a7 ♖xa7 68.♔xa7 f4 69.♔b6 f3 70.♖b3+-

2) 60...f5 61.♖b6+ ♔g7 62.a6 ♖a3+ 63.♔e2 ♖a4 64.♖b7+ ♔f6 65.a7 ♔e6 66.♔d3 ♔d6 67.♔c3 ♔c6 68.♔b3 ♖a1 (68...♔xb7 69.♔xa4 ♔xa7 70.♔b5+-) 69.♖g7 ♔b6 70.♔b4

(Sehr lehrreich ist auch die Alternative 70.♔c4!? ♔c6 71.♔d4 ♔d6 72.♖g6+ ♔c7 73.♖g8!+-.)

70...♔c6 71.♖h7 ♔d5 72.♖c7 ♔d6 73.♖f7 ♔e6

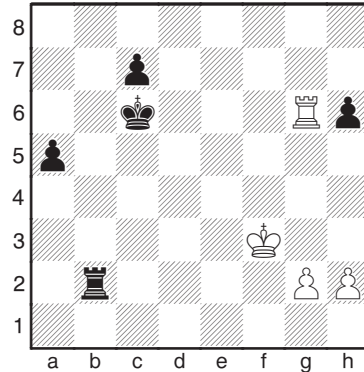
(Nach 73...♔c6 gewinnt einfach 74.♖f6+! ♔d5 75.♖xf5+ ♔e4 76.♖f7+-.)

74.♖g7 ♔d6 75.♔b5+-

60...♔h6 61.♖b6 ♖a3+ 62.♔g2 ♖xa5 63.♖xf6+ ♔g7 64.♖g6+ ♔f7 65.♖g5 ♔f6 66.♖xh5 (66.♖g6+ ♔f7=) 66...♖xf5 67.♖xf5+ ♔xf5 68.h5 ♔g5 69.h6 ♔xh6 ½-½, Praggnanandhaa – Giri, Miami 2022



Beispiel 5



Schwarz am Zug

44...♔b7?

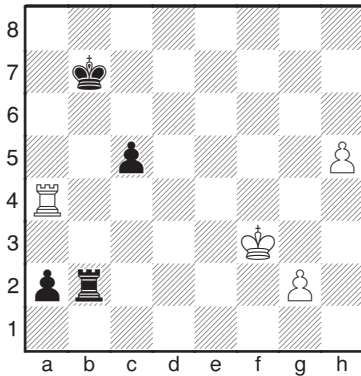
Nach der Entfernung des Königs vom a-Freibauren kann Schwarz nicht mehr gewinnen.

Zum Gewinn führte nur dessen aktive Annäherung an den a-Bauern mit 44...♔b5!, um diesen bei seinem weiteren Vormarsch zu unterstützen; z.B. 45.♖xh6 a4 46.♖h7 ♖c2 47.♖h8 a3 48.♖a8 a2 49.h4 ♔b4 50.h5 ♖c3+ 51.♔g4 ♖a3 und die Verwandlung des a-Bauern ist nicht mehr zu verhindern.

45.♖xh6 a4

Zu nichts führt auch die Alternative 45...♖b6 46.♖xb6+ cxb6 47.♔e2 a4 48.♔d3 ♔c6 49.♔c4 b5+ 50.♔b4 ♔d5 51.h4 ♔e4 52.h5 ♔f5 53.g4+ ♔g5 54.♔a3 ♔h6=.

46. ♖h4 ♜b3+ 47. ♔f2 a3 48. ♜a4 ♜b2+
 49. ♔f3 a2 50. h4 c5 51. h5 ♜b3+
 52. ♔f2 ♜b2+ 53. ♔f3



53... ♜b3+

Nach der Partie zeigte Schwarz die folgende Remisvariante: 53...c4!? 54. h6 ♜b6 (54...c3?? 55. h7+-) 55. ♜xa2 ♜xh6 56. ♜c2 ♜c6 57. ♔g4 ♔b6 58. ♔h5 c3 59. g4 ♔b5 60. g5 ♔b4 61. g6 ♜c8 62. g7 ♔b3 63. ♜xc3+ ♔xc3 64. ♔g6 ♔d4 65. ♔h7 usw.

54. ♔f2

54. ♔f4?? ♜b4+ -+

54... ♜b2+ 55. ♔g3

55. ♔g1?? ♜b1+ -+

55... ♜b3+ 56. ♔f2 ½-½, Duda – Aronian, Miami 2022

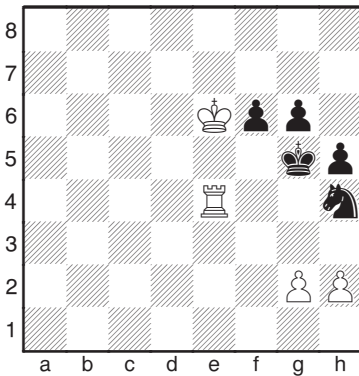
Kapitel 2

Mattangriff im Endspiel

Ein 'Mattangriff' wird meistens mit dem Mittelspiel in Verbindung gebracht, aber auch im Endspiel sind nicht selten interessante und lehrreiche Beispiele anzutreffen.



Beispiel 6



Schwarz am Zug

55. ♖xh4!!

Nach diesem phantastischen Qualitätsopfer setzt Weiß Zugzwang und ein drohendes Mattnetz ein, um den Gewinn im Bauernendspiel zu erzwingen.

55... ♜xh4 56. ♜xf6 g5

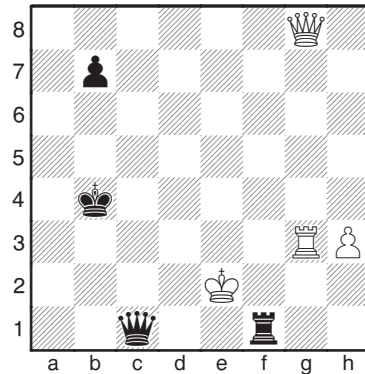
Schwarz zieht das Matt dem trivialen Verlust nach **56... ♜g4 57. ♜xg6 h4**

58. h3+ ♜f4 59. ♜h5 ♜g3 60. ♜g5 ♜xg2 61. ♜xh4+- vor.

57. ♜f5 g4 58. ♜f4 und **1-0** angesichts der minimalistischen Mattfolge **58...g3 59. hxg3#, Narciso Dublan – Medvegy, Andorra 2001.**



Beispiel 7



Weiß am Zug

In diesem dynamischen Schwerfigurenendspiel entscheidet die Tatsache, dass Weiß am Zug ist.

53. ♖b3+! ♜a5 54. ♖a2+ ♜b6

Oder **54... ♜b5 55. ♖d5+ ♜a6 56. ♖g6+ b6 57. ♖a2+ ♜b7 58. ♖g7+ ♜c6 59. ♖e6+ ♜b5 60. ♖b3+ ♜c6 (60... ♜c5 61. ♖c7+ +-)** **61. ♖g6+ ♜d7 62. ♖e6+ +-.**

55. ♖b3+ ♜c7 56. ♖a5+ ♜b8

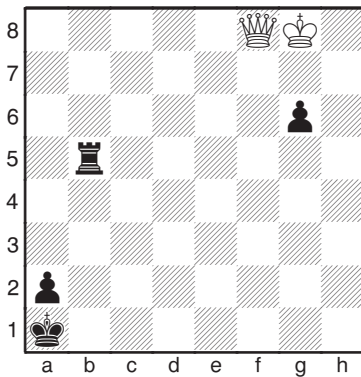
56... ♜d6 57. ♖d3+ ♜e6 58. ♖d5+ ♜f6

59. ♖d8+ ♔f7 60. ♝d7+ ♔g6 61. ♞e8+ ♔g5 62. ♞g7+ +-

57. ♞e5+ ♔a8 58. ♞h8+ ♔a7 59. ♞d4+ ♔a8 60. ♞d8+ ♔a7 und 1-0 wegen 61. ♞b6+ ♔b8 62. ♞xb7#, Fucak – Brkic, Pula 2004.



Beispiel 8



Weiß am Zug

Weiß beendete die Partie auf ebenso lehrreiche wie witzige Weise unter Einsatz von Zugzwang.

65. ♞f1+! ♝b1

Auch das Turmopfer 65... ♔b2 66. ♞xb5+ ♔c2 bringt nach 67. ♞a4+ keine Rettung:

1) 67... ♔b1 68. ♞b3+ ♔a1 69. ♞c2 g5 70. ♞c1#

2) 67... ♔b2 68. ♞b4+ ♔c1 69. ♞a3+ ♔b1 70. ♞b3+ ♔a1 71. ♞c2 g5 72. ♞c1#

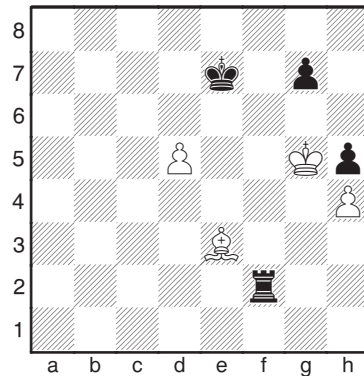
66. ♞f6+ ♝b2 67. ♞d4! g5

Damit beginnt der witzige Teil der Gewinnführung. Durch das sinnlose Vorlaufen des Bauern kann Schwarz das unvermeidliche Schicksal noch einige Züge aufschieben, denn nach 67... ♔b1 68. ♞d1# zeigt sich das von Weiß angestrebte Mattbild sofort.

68. ♔h8 g4 69. ♔g8 g3 70. ♔h8 g2 71. ♔g8 g1 ♞+ 72. ♞xg1+ ♝b1 73. ♞d4+ ♝b2 74. ♔h8 ♔b1 75. ♞d1#, Hector – Carstensen, Kopenhagen 2003



Beispiel 9



Schwarz am Zug

59... ♝g2+! 60. ♔hx5

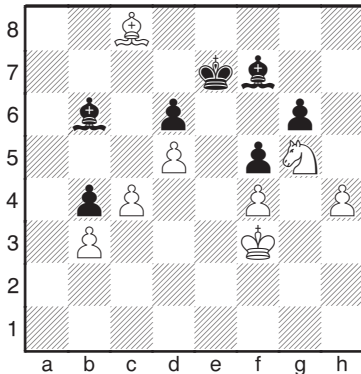
Kapitel 18

Verpasste Remischancen

Ging es im vorigen Kapitel um aufgrund fehlerhaften Spiels verpasste Gewinnchancen, so folgen hier Beispiele, in denen Fehler zum Verlust von Remisstellungen führen.



Beispiel 86



Schwarz am Zug

65...♖e8?

Nach diesem Fehler gelingt Weiß der entscheidende Durchbruch.

Ungeachtet seiner schwierigen Stellung konnte Schwarz die Partie noch retten; und zwar mit 65...♖f6! und der möglichen Folge 66.♘h3 ♕e8 67.♗f2 ♖a4!

Ein nicht einfach vorherzusehendes Ablenkopfer!

68.bxa4 ♕xf2 69.♖e2 (69.♖xf2?? b3 -+) 69...♕xh4 70.a5 b3 71.♖d3 ♕f2 72.a6 b2 73.♖c2 ♕d4=.

66.h5!

Der Rammbock öffnet die Tore, denn nach dem Fall des Bauern f5 erhält der Springer das Riesensfeld e4.

66...gxf5

1) 66...♖f6 67.h6 ♕d4 68.♕e6 ♕c3 69.c5 dxc5 70.d6+-

2) 66...♕d4 67.♕e6 ♕f6 68.♖e3 ♕g7 69.♕c8 ♕f7 70.♖f3 ♕e8 71.♖e2 ♕f7 72.♕e6 ♕e8 73.♖e3 ♕h6 74.hxg6 ♕xg6 75.♗f3 ♕g7 76.♗d4 ♖f6 77.♕c8 ♕f8 78.♕d7 ♕g7 79.♗c6+-

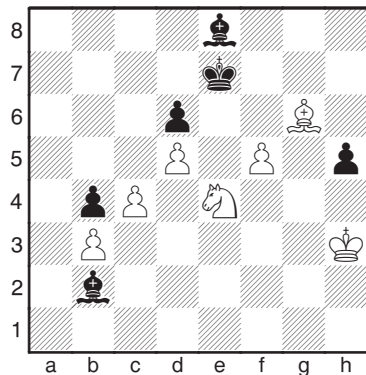
67.♕xf5 ♕d4 68.♗e4

Was für ein mächtiger Springer!

68...♕f7 69.♕h7 ♕e8

69...h4 70.♕f5 ♕e8 71.♕g4 ♕f7 72.♖g2 ♕e3 73.f5 ♕d4 74.♖h3+-

70.♖g3 ♕f7 71.♖h3 ♕e8 72.f5 ♕b2 73.♕g6



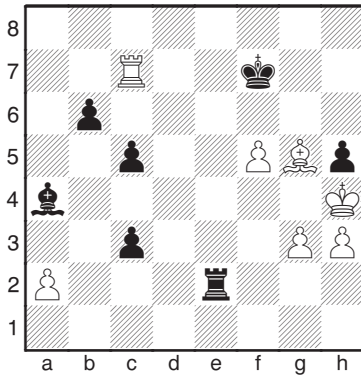
73...♕d7

Es verliert auch 73...♗xg6 74.fxg6 ♕f6 75.♘xf6 ♖xf6 76.c5 dxc5 77.d6 c4 78.d7 ♖e7 79.g7 cxb3 80.d8♖+ ♖xd8 81.g8♖+.

74.♖h4 ♗d4 75.♖xh5 ♗c8 76.♖g5 ♗e3+ 77.♖g4 ♗d4 78.♗h7 ♗f6 79.♗g8 und **1–0** angesichts der möglichen Folge 79...♗a6 80.♗e6 ♗b7 81.c5! ♗e5 82.cxd6+ (82.c6!?)+-) 82...♗xd6 83.f6+ ♖f8 84.♘xd6 ♗xd5 85.♖f5!+-, Aronian – Keymer, Wijk aan Zee 2023.



Beispiel 87



Schwarz am Zug

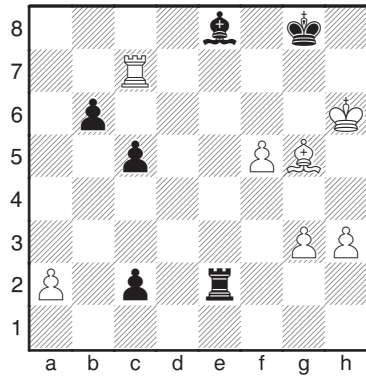
Ein weiteres Beispiel dafür, dass Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern keine große Remis-Tendenz mehr haben, sobald Türme hinzukommen.

36...♖f8?

Der fehlerhafte Partiezug führt zur Niederlage.

1) Ebenfalls verfehlt ist 36...♖e8? wegen 37.♖xh5 c2 38.♖g6 ♗e5 39.g4 ♗b5 40.♖b7 ♗f1 41.♖xb6 ♗xh3 42.♖d6 ♗e7 43.f6 ♗f7 44.♗e6+ +-.

2) Nur mit 36...♖g8! hätte Schwarz die Partie retten können, denn nach 37.♖xh5 ♗e8+ 38.♖h6 c2! sorgt der Freibauer für genügend Gegenspiel.



a) 39.♗g7+

– 39...♖h8?? 40.♗f6 c1♖+ 41.♗g5#
– 39...♖f8! 40.♖b7 ♗e1 41.♖xb6 c1♖ 42.♗xc1 ♗xc1 43.g4=

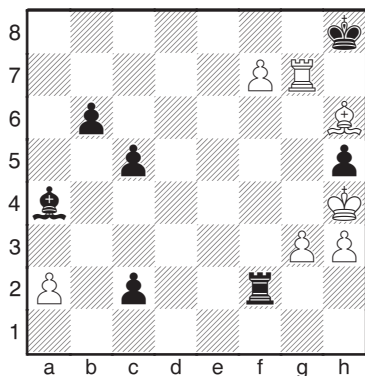
b) 39.♗f4 ♗e1 40.♗g7+ ♖h8 (40...♖f8?? 41.♗d6+ +-) 41.g4 ♗h1 42.♗e7 ♗xh3+ 43.♖g5 ♗b5 44.♖b7 ♗f3 – 45.♗e5+ ♖g8 46.♗b2 ♗f1 47.♖f6 ♗d3 48.♖xb6 ♗b1 49.g5 ♗xf5! 50.♖b8+ ♖h7 51.♖b7+ =

– 45.♗c1 ♗f1 46.♖f6 ♗c4=

36...♖f8? 37.♗h6+ ♖g8 38.f6 ♗f2 39.♗g7+ ♖h8

39...♖f8 40.♖a7+ ♖e8 41.♖xa4 ♗xf6 42.♗g5+-

40.f7 c2



41. ♖g8+!

Auf keinen Fall 41. ♔xh5? ♖xf7 42. ♖xf7 ♕e8 43. ♔g6 ♔g8=.

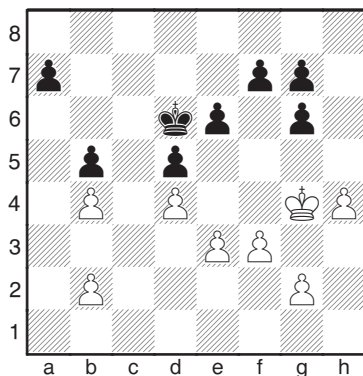
41... ♔h7 42. ♕f4!

Nach dem kapitalen Bock 42. f8♖?? und der Folge 42... ♖xf8 43. ♖xf8 ♔xh6 44. ♖f1 b5-+ würde das Partieergebnis auf den Kopf gestellt.

1–0 angesichts der möglichen Folge 42... c1♖ 43. f8♖+- bzw. 42... ♖xf4+ 43. gxh4 c1♖ 44. f8♖ ♖e1+ 45. ♖g3+-, Ivic – Pechac, Wijk aan Zee 2023.



Beispiel 88



Schwarz am Zug

In unverlierbarer Stellung unterläuft Schwarz ein entscheidender Fehler.

28... f6?

Danach kann der weiße König doch noch in die vorher hermetisch abgeriegelte Stellung eindringen.

Die Rettung bestand in abwartendem Verhalten und der Verlegung des Königs zum Königsflügel; z.B. 28... ♔e7! 29. ♔g5 ♔d7 30. g4 ♔e7 31. h5 gxh5 32. gxh5 ♔f8 33. h6 ♔g8 34. hxg7 ♔xg7 35. e4 f6+ 36. ♔f4 dxe4 37. ♔xe4 (37. fxe4 ♔f7=) 37... ♔f7 38. f4 ♔g6 39. ♔e3 ♔f5 40. ♔f3 e5 41. dxe5 fxe5 42. fxe5 ♔xe5 43. ♔e3 ♔d5 44. ♔d3=.

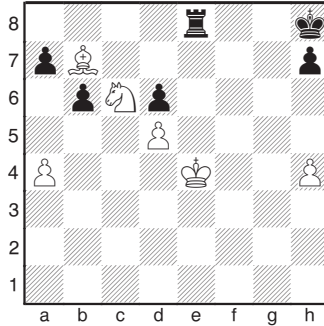
29. h5!

Der Dosenöffner.

Teil II

Übung macht den Meister

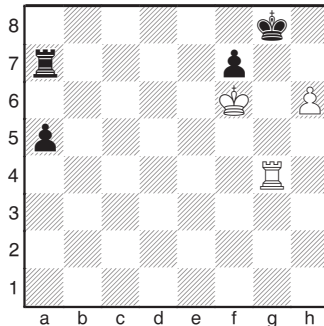
Übung 1



Weiß am Zug

- a) Weiß gewinnt nach 1. ♔f5 .
- b) Weiß gewinnt nach 1. ♔d3 .
- c) Beide Züge gewinnen.

Übung 2

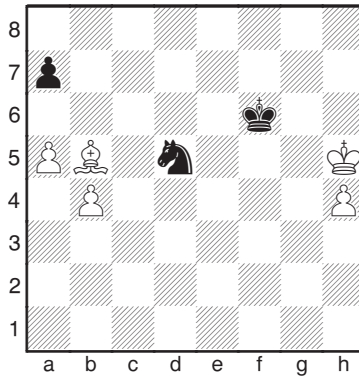


Schwarz am Zug

- a) ♔h8 ist gut genug zum Gewinn.
- b) ♔h7 ist besser.
- c) Beide Züge gewinnen.

(Lösungen ab Seite 176)

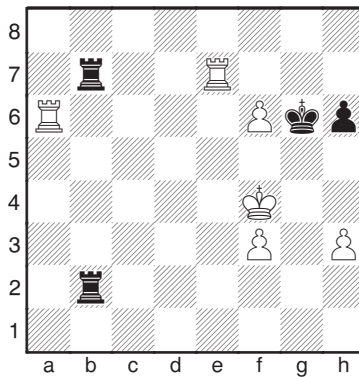
Übung 3



Schwarz am Zug

- a) ♞xb4 führt zum Remis.
- b) ♚g7 führt zum Remis.
- c) Beide Züge remisieren.

Übung 4



Schwarz am Zug

- a) ♖b4+ remisiert.
- b) Eine andere Fortsetzung remisiert.

(Lösungen ab Seite 177)

Teil II

Lösungen der Übungen



Lösung 1: b)

40. ♖f5?

Statt dieses Fehlers war 40. ♖d3! richtig. Hier ein Blick auf die möglichen Folgen:

1) 40... ♗g7 41. ♖c4 ♜e4+ 42. ♖b5

a) 42... a5 43. h5 ♗h6 44. ♖xb6 ♜xa4 45. ♗xa5 ♗xh5 46. ♙c6 ♜b4+ 47. ♖c7 ♗g5 48. ♖xd6+-

b) 42... ♜xh4 43. ♗xa7 h5 44. ♗c8 ♜f4 45. ♗xd6 h4 46. ♖xb6 ♜xa4 47. ♗b5 h3 48. d6 h2 49. d7+-

2) 40... ♜e1 41. ♗d4 ♜h1 42. ♗f5+-

40... ♗g7 41. ♙a6 ♜e1 42. ♙b5 a5 43. ♙d3 ♜e3 44. ♙b5 ♜e1 45. ♙a6 ♗f7 46. ♗g5 ♜g1+ 47. ♖f5 ♜e1 48. ♙d3 ♜e3 49. ♙c4 ♜f3+ 50. ♗g5 ♜g3+ 51. ♖f5 (51. ♖h6 ♜g4=) 51... ♜f3+ 52. ♗g5 ♜g3+ 53. ♖f5 ♜f3+ ½–½, Le – Keymer, Internet 2022



Lösung 2: a)

62... ♗h8!

Nicht zum Erfolg führt 62... ♗h7? 63. ♜a4 ♗h8 64. ♗g5 ♗g8=.

63. ♜a4 ♗h7

Jetzt befindet Weiß sich in fatalem Zugzwang.

64. ♜a1 a4 65. ♜a3 ♗g8 66. ♖e5

66. ♜g3+ ♗h8 67. ♜a3 ♗h7 Zugzwang! 68. ♗g5 ♜a6 69. ♜f3 ♜g6+ 70. ♖f5 ♜xh6 71. ♗g5 ♗g7 72. ♜a3 ♜a6-+

66...♖a6 67.♞g3+ ♘h8 68.♖a3 ♘h7 69.♞f3 f6+ und 0-1 angesichts der möglichen Folge 70.♙d4 a3 71.♞f1 a2 72.♖a1 ♘xh6-+, Schuwalowa – Zhu, Nur-Sultan 2022.



Lösung 3: a)

Nur nach 62...♗xb4! hätte Schwarz die Partie retten können; z.B. 63.♙g4 ♗d5 – 64.♙f3 ♗e7 65.♙d3 ♗c6 66.a6 ♗b8=

– 64.a6 ♗c7 65.♙c4 ♗xa6 66.♙xa6 ♙g7 mit theoretischem Remis.

Hingegen ging es in der Partie mit einem verhängnisvollen Fehler weiter.

62...♙g7? 63.♙g5 ♗xb4 64.♙f5! a6 65.♙e8 ♗d3 66.♙c6 ♘h6

Auch nach 66...♗b2 67.♙b5! axb5 68.a6 ♗c4 69.a7 ♗b6 70.♙e4! gewinnt Weiß.

67.♙d5 ♘h5 68.♙e4 ♗b4 69.♙b7 ♘xh4 70.♙d4 ♙g5 und **1–0** angesichts der möglichen Folge 70...♙g5 71.♙c3 ♗a2+ 72.♙c4 mit den Abspielen:

– 72...♗c1 73.♙xa6 ♗e2 74.♙b7 ♗f4 75.a6 ♗e6 76.a7 ♗c7 77.♙c5+-

– 72...♙f6 73.♙xa6 ♙e7 74.♙b5 ♙d6 75.a6 ♙c7 76.♙b3 ♗c1+ 77.♙b2+-

Jakowenko – Fedosejew, Poikowski 2018



Lösung 4: b)

Zum Verständnis dieser Stellung ist zunächst die Beantwortung der Standardfrage 'Was droht?' unverzichtbar. Und sobald man die giftige Drohung 55.f7+ ♙g7 56.♞f6!+- erspäht hat, kann man sich über die passende Verteidigung Gedanken machen, wobei der Verteidigung der 6. Reihe offenbar eine lebenserhaltende Bedeutung zukommt.

54...♞2b4+?

Da dieses Schach, das den König nur in eine sichere Stellung treibt, zum Verlust führt, könnte man es gewissermaßen als 'unbewusstes Racheschach' be-

Teil IV

Beispiele aus der aktuellen Praxis

Im letzten Teil haben wir einige hochaktuelle Beispiele zusammengestellt und nach Themen geordnet.

A) Der richtige Abtausch

Ein wichtiges Thema auch im Endspiel, wo besonders beim Abtausch in ein Bauernendspiel große Vorsicht geboten ist.

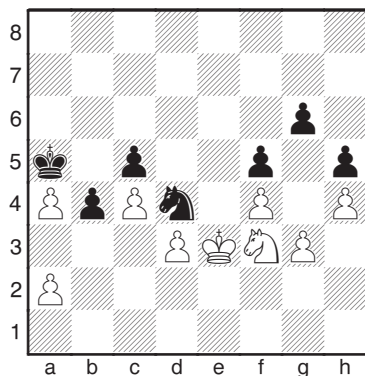


Beispiel 1

Paravyan, David (2584)

Cheparinov, Ivan (2661)

Vrnjacka Banja 2023



49...♞xf3?

Das ist der falsche Abtausch.

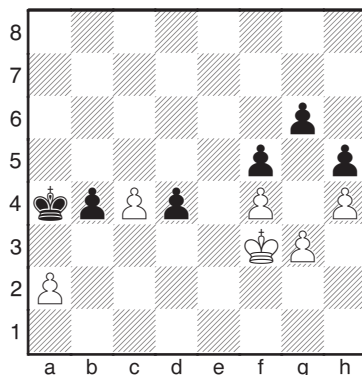
Stattdessen hätte 49...♞e6 zum Remis geführt; z.B. 50.d4 ♞xa4 51.dxc5

♞a3 52.♞d4 ♞xc5 53.♞c2+ ♞xa2 54.♞xb4+ ♞b3 55.♞d5 ♞xc4 56.♞e7 ♞e4 57.♞xg6 ♞xg3=.

50.♞xf3 ♞xa4 51.d4

Der entscheidende Durchbruch.

51...cxd4



52.♞e2!

Zuerst muss das Gegenspiel gestoppt werden.

52...♞a3 53.c5 ♞xa2 54.c6 b3 55.c7 b2 56.c8♞ b1♞

Auf 56...d3+ folgt 57.♞xd3 b1♞+ 58.♞c2+ +-

57.♞a6+ ♞b2 58.♞b6+ ♞c1 59.♞xb1+ ♞xb1 60.♞d3 ♞c1

61.♞xd4 und 1-0 angesichts der möglichen Folge 61...♞d2 62.♞e5 ♞e3 63.♞f6 ♞f3 64.♞xg6 ♞xg3 65.♞g5!! mit der entscheidenden Zugzwang-Pointe!

Auch der Abtausch von Türmen muss stets genauestens geprüft werden.

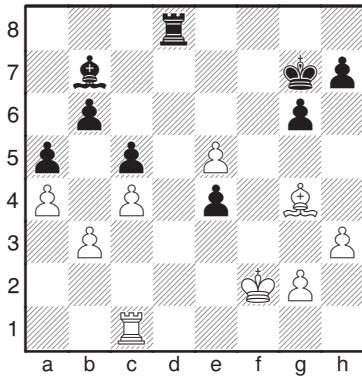


Beispiel 2

Livaic, Leon (2569)

Anton Guijarro, David (2685)

Vrnjacka Banja 2023



30. ♖d1?

In dieser Stellung ist Turmtausch verfehlt.

Nach 30. ♖e2 ♖d3 31. ♖f1 reicht das Gegenspiel zum Remis; z.B. 31... ♖xb3 32. ♗d7 ♖b2+ 33. ♖e3 ♖b3+ 34. ♖e2=.

30... e3+!

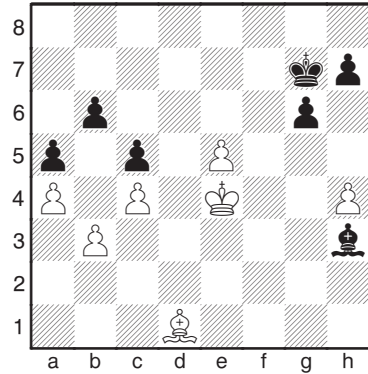
Dies öffnet dem Läufer entscheidende Zugstraßen.

31. ♖xe3

Auch 31. ♖f1 verliert nach der weiteren Folge 31... ♖xd1+ 32. ♗xd1 e2+! 33. ♗xe2 ♗e4 34. ♗d1 g5 35. g3 ♖f7

36. ♖f2 ♖e6 37. ♖e3 ♖xe5 38. ♗g4 ♗c2-+.

31... ♖xd1 32. ♗xd1 ♗xg2 33. h4 ♗h3 34. ♖e4



34... ♗e6!

Der Läufer verhindert das Vordringen des Königs.

35. ♖f4

35. ♗f3 ♖f7 36. ♖f4 ♗f5 37. ♗d5+ ♖e7 38. ♖g5 ♗c2 39. ♖h6 ♗xb3 40. ♖xh7 ♗xa4 41. ♖xg6 ♗c2+ -+

35... ♗f5 36. h5 h6!

36... ♖f7? 37. h6 ♖e6 38. ♗f3=

37. hxg6

37. e6 ♖f6 38. e7 g5+ 39. ♖e3 ♖xe7-+

37... ♗xg6!

Natürlich nicht 37... ♖xg6?? 38. ♗h5+ ♖xh5 39. ♖xf5+-.

38. ♖g4 ♖f7 39. ♖f4 ♖e7 und **0-1** angesichts der möglichen Folge 40. ♗g4 ♗c2-+ bzw. 40. ♖g4 ♖e6 41. ♖f4 ♗f5 42. ♗h5 ♗c2 43. ♗e8 ♗xb3 44. ♗b5 h5-+.

Über die Autoren

GM Dr. Karsten Müller wurde am 23. November 1970 in Hamburg geboren. Er studierte Mathematik und promovierte 2002. Von 1988 bis 2015 spielte er für den Hamburger SK in der Bundesliga und errang den Großmeister-Titel 1998. Zusammen mit Frank Lamprecht ist er Autor der hochgeschätzten Werke *Secrets of Pawn Endings* (2000) und *Fundamental Chess Endings* (2001), mit Martin Voigt schrieb er *Danish Dynamite* (2003), mit Wolfgang Pajeken *How to Play Chess Endgames* (2008), mit Raymund Stolze *Zaubern wie Schachweltmeister Michail Tal* und *Kämpfen und Siegen mit Hikaru Nakamura* (2012).



Aufmerksamkeit fand außer Müllers Buch *Bobby Fischer, The Career and Complete Games of the American World Chess Champion* (2009) besonders auch seine exzellente Serie von ChessBase-Endspiel-DVDs Schachendspiele 1-14. Müllers beliebte Rubrik *Endgame Corner* erschien unter www.ChessCafe.com von Januar 2001 bis 2015, seine Rubrik *Endspiele* im ChessBase Magazin seit 2006. Der vielbeschäftigte, weltweit anerkannte Endspiel-Experte wurde 2007 als „Trainer des Jahres“ vom Deutschen Schachbund ausgezeichnet.

Im Joachim Beyer Verlag sind bereits die nachstehenden 19 Titel von ihm erschienen:

Karsten Müller – Verteidigung (2016) (zusammen mit Marijn van Delft)

Karsten Müller – Positionsspiel (2017)

Karsten Müller – Schachstrategie (2017) (zusammen mit Alexander Markgraf)

Karsten Müller – Schachtaktik (2018)

Karsten Müller – Endspielzauber (2023)

Italienisch mit c3 und d3 (2017) (zusammen mit Georgios Souleidis)

Magie der Schachtaktik (2018) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Magische Endspiele (2020) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Spielertypen (2020) (zusammen mit Luis Engel)
Die Endspielkunst der Weltmeister Band 1 – von Steinitz bis Tal (2021)
Die Endspielkunst der Weltmeister Band 2 – von Petrosjan bis Carlsen
(2021)
Schach-WM 2021 (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski und Uwe
Bekemann)
Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 1 – Von Steinitz bis Tal
(2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 2 – Von Petrosjan bis
Carlsen (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
Schachtraining mit Matthias Blübaum (2022)
(zusammen mit Matthias Blübaum und Matthias Krallmann)
Bobby Fischer – 60 beste Partien (2022)
Typisch Sizilianisch (2022)
Spielertypen – das Testbuch (2022) (zusammen mit Luis Engel und Makan
Rafiee)
Magnus Carlsen – Die Schach-DNA eines Genies (2023)
Karsten Müller – Angriff (2023)

sowie weitere 11 Übersetzungen in englischer Sprache:

Magical Endgames (2020, together with Claus Dieter Meyer)
The Human Factor in Chess (2020, together with Luis Engel)
The Best Endgames of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal
(2021)
The Best Endgames of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to
Carlsen (2021)
World Chess Championship 2021 (2022)
(together with Jerzy Konikowski and Uwe Bekemann)
The Best Combinations of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal
(2022) (together with Jerzy Konikowski)
The Best Combinations of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to
Carlsen (2022) (together with Jerzy Konikowski)
Bobby Fischer 60 Best Games (2022)
Chess Training with Matthias Blübaum (2022)
(together with Matthias Blübaum and Matthias Krallmann)
Typical Sicilian (2023)
The Human Factor in Chess – The Testbook (2023)
(together with Luis Engel and Makan Rafiee)

FIDE–Meister Jerzy Konikowski (Jahrgang 1947) ist ein deutscher Schachspieler, –trainer und –autor polnischer Abstammung. Sein Studium zum Schachtrainer absolvierte er an einer Sporthochschule in Warschau. In der Zeit von 1978 bis 1981 war er polnischer Nationaltrainer.

1981 siedelte er nach Deutschland um und bekam die deutsche Staatsbürgerschaft. Von 1982 bis zum Ruhestand 2012 arbeitete er an der Universität Dortmund als Chemotechniker.

15 Jahre lang war er Trainer der Jugendmannschaft von Nordrhein–Westfalen und spielte von 1983 bis 1994 für verschiedene Vereine in der 1. Bundesliga.

Die höchste Platzierung seiner Karriere erreichte er am 1. Januar 1981, als er mit Elo 2400 den 18.–19. Platz der deutschen Rangliste belegte.

Seine andere Leidenschaft ist Fernschach. Er gewann mehrere Turniere in der Europa–Klasse und vertrat Deutschland im Finale der 17. Fernschach–Europameisterschaft (1993–1998), wo er mit 8 Punkten aus 14 Partien den 7. Platz belegte.

Als Autor hat er zahlreiche Schachbücher und Artikel geschrieben, die in viele Sprachen übersetzt und in vielen Ländern veröffentlicht wurden.

Auch als Schachkomponist hat er sich einen Namen gemacht. Er verfasste etwa 400 Schachaufgaben, von denen über 100 in internationalen Wettbewerben ausgezeichnet wurden. Acht seiner Aufgaben fanden Aufnahme in die sogenannten ‘FIDE–Alben’, wobei es sich um Sammlungen der besten Aufgaben weltweit handelt.



Inhalt

Zeichenerklärung	7
Vorwort	8
Teil I: Wichtige positionelle und taktische Motive im Endspiel	10
Kapitel 1: Der aktive König	10
Kapitel 2: Mattangriff im Endspiel	16
Kapitel 3: Pattrettung	20
Kapitel 4: Theoretische Bauernendspiele	24
Kapitel 5: Zugzwang	31
Kapitel 6: Durchbruch	38
Kapitel 7: Königsangriff	45
Kapitel 8: Verteidigung	50
Kapitel 9: Theoretische Turmendspiele	55
Kapitel 10: Freibauer	63
Kapitel 11: Mehrere Freibauern	69
Kapitel 12: Dauerschach	75
Kapitel 13: Bodycheck	79
Kapitel 14: Abwicklung	87
Kapitel 15: Festung	91
Kapitel 16: Lehrreiche Endspiele	95
Kapitel 17: Verpasste Gewinnchancen	101
Kapitel 18: Verpasste Remischancen	107
Kapitel 19: Taktische Tricks	114
Kapitel 20: Verschiedene Motive	120
Teil II: Übung macht den Meister	126
Lösungen – Teil II	176
Teil III:	
Endspielzauber – Prüfen Sie Ihre diesbezüglichen Fähigkeiten	242
Lösungen – Teil III	269
Teil IV: Beispiele aus der aktuellen Praxis	315

Namensverzeichnis – Teil I	328
Namensverzeichnis – Teil II	331
Namensverzeichnis – Teil III	334
Namensverzeichnis – Teil IV	336
Quellenverzeichnis	337
Über die Autoren	338

Vorwort

Unser umfangreiches Werk über die zauberhafte Welt der Endspiele ist in vier Teile gegliedert. Im ersten haben wir 100 interessante und lehrreiche Beispiele aus der Meisterpraxis gründlich analysiert und ausführlich kommentiert. Diese sind 20 speziell im Endspiel wichtigen Themenbereichen wie Zugzwang, Freibauer, Pattrettung, Abwicklung, Dauerschach usw. zugeordnet. Dabei stehen bewusst Beispiele im Mittelpunkt, in denen magische Elemente mit lehrreichen und entsprechend praktischen verbunden sind, und in denen viele nützliche Faustregeln sowie die nicht selten noch wichtigeren Ausnahmen davon erläutert und veranschaulicht werden.

In Teil 2 heißt es 'Übung macht den Meister' und entsprechend erhält der Leser dort die Möglichkeit, seine bereits vorher gegebenen Kenntnisse sowie das in Teil 1 Hinzugelernte sogleich anhand von 100 Übungsaufgaben zu überprüfen, wobei alle Beispiele auch kombinatorische Elemente aufweisen. Während Kenntnisse der weiter fortgeschrittenen Endspieltheorie nicht vorausgesetzt werden, sind grundlegende Kenntnisse allerdings schon allein deswegen nötig, um elementare Remis- bzw. Gewinnstellungen, die aus den Varianten hervorgehen, zu erkennen und richtig einzuschätzen.

In Teil 3 werden 100 durchweg faszinierende Studien geboten, denn da die meisten taktischen Endspielideen am deutlichsten und lehrreichsten in dieser schachlichen Kunstform hervortreten, schien es uns angebracht, auch davon eine größere Anzahl aufzunehmen. Dabei haben wir Wert darauf gelegt, dass es sich um praxisnahe Stellungen handelt, die durchaus auch einer gespielten Partie entnommen sein könnten und deren Lösungen klar nachvollziehbar sind. Und nur in einigen wenigen Fällen haben wir auch Beispiele anderer Art aufgenommen, wenn es nämlich darum ging, dem Leser ein nach unserer Ansicht besonders wichtiges und lehrreiches Motiv nahezubringen.

Bei allen Aufgaben ist es übrigens sehr wichtig, dass Sie sich möglichst unter turniernahen Bedingungen mit den jeweiligen Stellungen beschäftigen, denn auf diese Weise können Sie am besten davon profitieren. Allerdings können Sie das Buch auch als reines Lehrbuch ansehen und sich direkt mit den Lösungen beschäftigen, denn selbst bei diesem Herangehen können Sie Ihr bereits vorhandenes Wissen um viele typische Endspielmotive bereichern.

Teil 4 rundet unser Buch mit einer Art Zugabe ab: Noch einmal ein Dutzend nach vorherrschenden Endspielthemen geordnete Beispiele aus brandaktuellen GM-Partien des Jahres 2023!

Wir sind sicher, dass der Zauber aus dem Reich der Endspiele auch Sie in seinen Bann ziehen wird und dass Sie die Faszination der letzten Partiephase genießen werden.

Wir bedanken uns bei Frederic Friedel und Rainer Woisin von ChessBase für die Idee, mit QR-Codes zu arbeiten, bei Robert Ullrich vom Joachim Beyer Verlag für die harmonische Zusammenarbeit und bei Thomas Beyer für das vorbildliche Layout.

Dr. Karsten Müller und Jerzy Konikowski
Hamburg / Dortmund im April 2023

Teil I

Strategische und taktische Motive im Endspiel

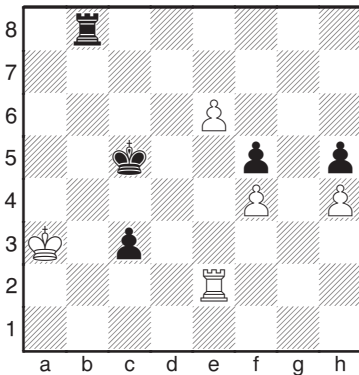
Kapitel 1

Der aktive König

In Eröffnung und Mittelspiel übernimmt der König nur selten eine aktive Rolle, aber dies ändert sich im Endspiel zumeist vollkommen, denn dann haben seine Aktivität und seine Beweglichkeit normalerweise großen Einfluss auf das Endergebnis. Dies wird in den meisten der für dieses Buch ausgewählten Beispiele bestätigt und veranschaulicht.



Beispiel 1



Schwarz am Zug

54...♔c4!

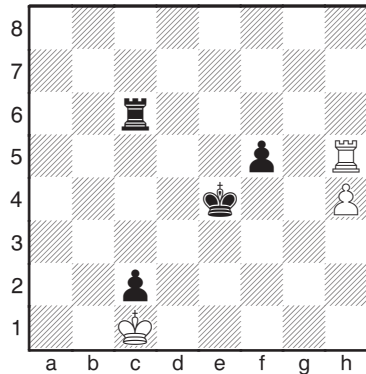
Richtig ist die Aktivierung des Königs, denn dessen weißer Kollege ist ja nicht nur zum Zuschauer degradiert, sondern angesichts der sofortigen Mattdrohung auch als Angriffsobjekt gefährdet.

Hingegen führte der passive Ansatz 54...♔d6? 55.e7 c2 56.♖xc2 ♔xe7 57.♗g2= nicht zum Ziel.

55.♔a2 ♔d3 56.♗e5

56.♗g2 gestattet das sofortige Vorgehen 56...c2 mit der hoffnungslosen Folge 57.♗g3+ ♔d4 58.♗g1 ♖b7 59.♗e1 ♔c3-+.

56...♗a8+ 57.♔b3 ♖b8+ 58.♔a2 c2 59.♗c5 ♗e8 60.♔b2 ♗xe6 61.♗c3+ ♔e4 62.♗g3 ♔xf4 63.♗g5 ♗c6 64.♔c1 ♔e4 65.♗xh5



65...f4!

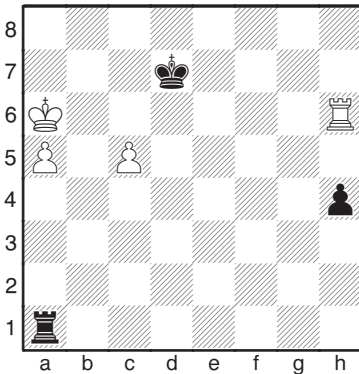
Gegen zwei Freibauern ist Weiß natürlich machtlos.

66. ♖h8 f3 67. ♗f8 ♔e3 68. h5 f2
 69. ♗e8+ ♔f3 70. ♗f8+ ♔e2 71. ♗e8+
 ♔f1 72. ♗f8 ♗h6 73. ♗f5 ♔e2 74. ♗e5+
 ♔d3 75. ♗f5 (75. ♗d5+ ♔e4-+)
 75... ♗xh5! 0-1

Eine schöne Schlusspointe angesichts der möglichen Folge 76. ♗f3+ ♔e2 bzw. 76. ♗xf2 ♗h1+ 77. ♔b2 c1♗+, Abdusattorov – Vidit, Rapid, Indien 2022.



Beispiel 2



Weiß am Zug

Oberflächlich betrachtet scheint Weiß in diesem Turmendspiel keine Fortschritte machen zu können. Allerdings fand er doch einen Gewinnweg, der auf der Aktivierung des Königs beruhte.

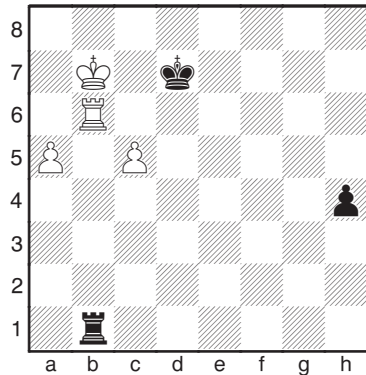
69. ♔b7!

Dieses Bauernopfer führt zum Erfolg, während die Partie nach dem weiteren Bauerngewinn 69. ♗xh4? wegen der Folge 69... ♔c6 70. ♗h5 ♗a2 nicht mehr zu gewinnen wäre.

69... ♗b1+

Nach 69... ♗xa5 70. c6+ ♔e7 71. ♗xh4 ♗b5+ 72. ♔c8 wird Weiß früher oder später die sogenannte 'Lucena Gewinnstellung' erreichen und dann durch Anwendung des technischen Standardverfahrens 'Brückenbau' gewinnen; z.B. 72... ♗b1 73. c7 ♗b2 74. ♗e4+ ♔f7 75. ♔d7 ♗d2+ 76. ♔c6 ♗c2+ 77. ♔d6 ♗d2+ 78. ♔c5 ♗c2+ 79. ♗c4 und nach Fertigstellung der Brücke läuft der Bauer durch.

70. ♗b6!



70... ♗c1

70... ♗xb6+ verliert wegen 71. ♔xb6 h3 72. c6+ ♔d8

(72... ♔c8 73. a6 h2 74. a7 h1♗ 75. a8♗#)

73. a6

(Oder auch 73. ♔b7 h2 74. c7+ ♔e7 75. c8♗ h1♗+ 76. ♔b8+-.)

73... h2 74. a7 h1♗ 75. a8♗+ und Weiß

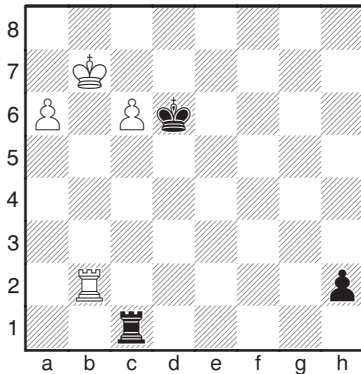
gewinnt, da der c-Bauer ein zu starker Trumpf ist; z.B. 75...♔e7 76.♚a3+ ♔e8 77.♚e3+ ♔f7 78.♚f4+ ♔e6 79.♚c4+ ♔d6 80.♚c5+ ♔e6 81.c7 ♚b1+ 82.♔a7 ♚a1+ 83.♔b7+-.

71.c6+ ♔d6

Oder 71...♔d8 72.a6 (72.♚b3!?+-) 72...h3 73.a7 h2 74.a8♚+ +-.

72.♚b2 h3 73.a6 h2

73...♚xc6 hilft auch nicht mehr wegen 74.♚d2+ ♔c5 75.♚c2+ +-.



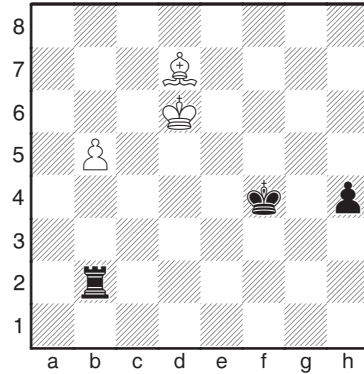
74.♚d2+

Es gewinnt auch sofort 74.♚xh2!? ♚b1+ 75.♔c8 ♔xc6 76.♚h6+ ♔c5 77.a7 ♚a1 78.♚h7 ♔c6 (78...♔b6 79.♔b8! nebst 80.a8♚+-) 79.♚c7+ ♔b6 80.♔b8 ♚a2 81.♚c1 ♚xa7 82.♚b1+ ♔a6 83.♚a1+ usw.

74...♔c5 75.♚xh2 ♚b1+ 76.♔c7 und **1-0** angesichts der möglichen Folge 76...♔c7 ♚g1 77.♚h5+ +- oder 76...♚a1 77.♚h5+ ♔c4 78.♔b6 ♚b1+ 79.♔a7+-, Praggnanandhaa – Firouzja, Miami 2022.



Beispiel 3

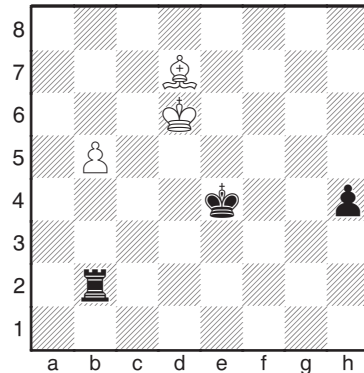


Schwarz am Zug

91...h3?

Da das bauernlose Endspiel 'Turm gegen Läufer' normalerweise remis ist, ist der Partiezug ein Fehler.

Schwarz kann nur dann gewinnen, wenn er zuerst mit 91...♔e4!! seinen König aktiviert.



1) 92.♔c6 ♖e5

(Natürlich geht auch die Zugumstellung 92...♖c2+!? 93.♔d6 ♜b2 94.♔c6 ♖e5 usw.)

93.b6 ♜c2+ 94.♔b7 ♔d6 95.♙f5 ♜f2 96.♙g4 ♔c5 97.♔a7 ♜a2+ 98.♔b7 ♜b2-+

2) 92.♔c7 ♔d5 93.b6 ♜c2+ 94.♔b8 ♔d6 95.♙f5 ♜f2 96.♙h3 mit Gewinn in den Abspielen:

a) 96...♜f3 97.♙g4 ♜g3 98.♙f5 h3 99.b7 h2 100.♙e4 ♔d7 101.♔a7 ♜a3+ 102.♔b8 ♜a1 103.♙f5+ ♔d8 104.♙e4 h1 ♜ 105.♙xh1 ♜xh1 106.♔a7 ♜a1+ 107.♔b8 ♜b1 108.♔a8 ♔c7-+

b) 96...♔c6 97.b7 ♔b6 98.♙g4 ♜f8+ 99.♙c8 ♜f3 100.♙g4 ♜e3 101.♔c8 ♜c3+ 102.♔b8 h3-+

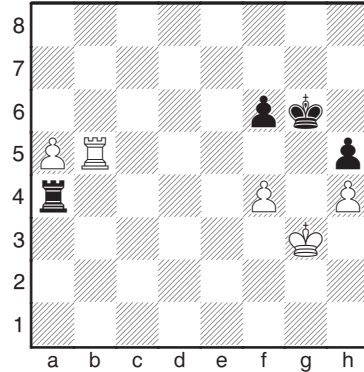
92.♙xh3 ♜xb5

Das Endspiel ist in der Regel remis.

93.♙d7 ♜h5 94.♙e8 ♜h1 95.♙f7 ♜d1+ 96.♔e6 ♜a1 97.♔d5 ♔f5 98.♙e6+ ♔f6 99.♙h3 ♜a5+ 100.♔d4 ♜h5 101.♙c8 ♔e7 102.♔e4 ♔d6 103.♔f4 ♜c5 104.♙g4 ♜c4+ 105.♔f5 ♜xg4 106.♔xg4 ½-½, Duda – Le, San Francisco 2022



Beispiel 4

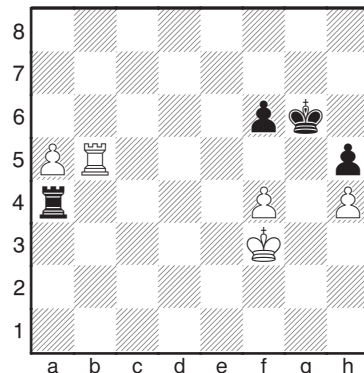


Weiß am Zug

60.f5+?

Nach diesem Fehlzug konnte Schwarz sich in der Partie retten.

Deshalb sollte Weiß zuerst mit 60.♔f3! seinen König aktivieren.



Hier ein Blick auch die möglichen Varianten:

1) 60...♖a3+

a) 61.♔e2!? ♜h3 62.f5+ ♔f7 63.a6 ♜xh4 64.a7 ♖a4 65.♞b7+ ♔e8 66.♞b8+ +-

b) 61.♔e4 ♖a4+ 62.♔e3 ♖a3+ 63.♔d4 ♖a4+ 64.♔c5 ♜xf4 65.a6 ♖a4 66.♔b6 f5 67.a7 ♜xa7 68.♔xa7 f4 69.♔b6 f3 70.♞b3+-

2) 60...f5 61.♞b6+ ♔g7 62.a6 ♖a3+ 63.♔e2 ♖a4 64.♞b7+ ♔f6 65.a7 ♔e6 66.♔d3 ♔d6 67.♔c3 ♔c6 68.♔b3 ♖a1 (68...♔xb7 69.♔xa4 ♔xa7 70.♔b5+-) 69.♞g7 ♔b6 70.♔b4

(Sehr lehrreich ist auch die Alternative 70.♔c4!? ♔c6 71.♔d4 ♔d6 72.♞g6+ ♔c7 73.♞g8!+-.)

70...♔c6 71.♞h7 ♔d5 72.♞c7 ♔d6 73.♞f7 ♔e6

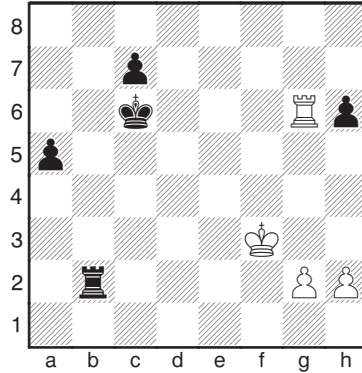
(Nach 73...♔c6 gewinnt einfach 74.♞f6+! ♔d5 75.♞xf5+ ♔e4 76.♞f7+-.)

74.♞g7 ♔d6 75.♔b5+-

60...♔h6 61.♞b6 ♖a3+ 62.♔g2 ♖xa5 63.♞xf6+ ♔g7 64.♞g6+ ♔f7 65.♞g5 ♔f6 66.♞xh5 (66.♞g6+ ♔f7=) 66...♞xf5 67.♞xf5+ ♔xf5 68.h5 ♔g5 69.h6 ♔xh6 ½-½, Praggnanandhaa – Giri, Miami 2022



Beispiel 5



Schwarz am Zug

44...♔b7?

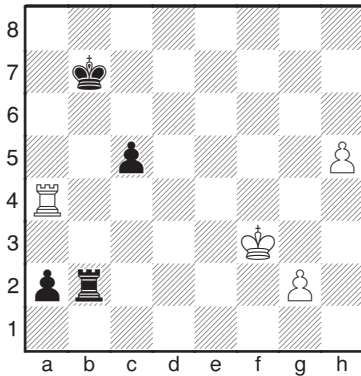
Nach der Entfernung des Königs vom a-Freibaum kann Schwarz nicht mehr gewinnen.

Zum Gewinn führte nur dessen aktive Annäherung an den a-Bauern mit 44...♔b5!, um diesen bei seinem weiteren Vormarsch zu unterstützen; z.B. 45.♞xh6 a4 46.♞h7 ♞c2 47.♞h8 a3 48.♖a8 a2 49.h4 ♔b4 50.h5 ♞c3+ 51.♔g4 ♖a3 und die Verwandlung des a-Bauern ist nicht mehr zu verhindern.

45.♞xh6 a4

Zu nichts führt auch die Alternative 45...♞b6 46.♞xb6+ cxb6 47.♔e2 a4 48.♔d3 ♔c6 49.♔c4 b5+ 50.♔b4 ♔d5 51.h4 ♔e4 52.h5 ♔f5 53.g4+ ♔g5 54.♔a3 ♔h6=.

46. ♖h4 ♗b3+ 47. ♔f2 a3 48. ♗a4 ♗b2+
 49. ♔f3 a2 50. h4 c5 51. h5 ♗b3+
 52. ♔f2 ♗b2+ 53. ♔f3



53... ♗b3+

Nach der Partie zeigte Schwarz die folgende Remisvariante: 53...c4!? 54. h6 ♗b6 (54...c3?? 55. h7+-) 55. ♗xa2 ♗xh6 56. ♗c2 ♗c6 57. ♔g4 ♔b6 58. ♔h5 c3 59. g4 ♔b5 60. g5 ♔b4 61. g6 ♗c8 62. g7 ♔b3 63. ♗xc3+ ♔xc3 64. ♔g6 ♔d4 65. ♔h7 usw.

54. ♔f2

54. ♔f4?? ♗b4+ -+

54... ♗b2+ 55. ♔g3

55. ♔g1?? ♗b1+ -+

55... ♗b3+ 56. ♔f2 ½-½, Duda – Aronian, Miami 2022

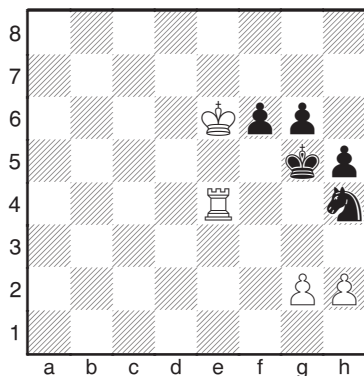
Kapitel 2

Mattangriff im Endspiel

Ein 'Mattangriff' wird meistens mit dem Mittelspiel in Verbindung gebracht, aber auch im Endspiel sind nicht selten interessante und lehrreiche Beispiele anzutreffen.



Beispiel 6



Schwarz am Zug

55. ♖xh4!!

Nach diesem phantastischen Qualitätsopfer setzt Weiß Zugzwang und ein drohendes Mattnetz ein, um den Gewinn im Bauernendspiel zu erzwingen.

55... ♗xh4 56. ♗xf6 g5

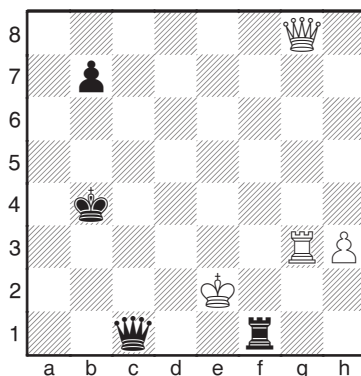
Schwarz zieht das Matt dem trivialen Verlust nach **56... ♔g4 57. ♗xg6 h4**

58. h3+ ♕f4 59. ♗h5 ♕g3 60. ♗g5 ♗xg2 61. ♗xh4+- vor.

57. ♗f5 g4 58. ♗f4 und **1-0** angesichts der minimalistischen Mattfolge **58... g3 59. hxg3#, Narciso Dublan – Medvegy, Andorra 2001.**



Beispiel 7



Weiß am Zug

In diesem dynamischen Schwerfigurenendspiel entscheidet die Tatsache, dass Weiß am Zug ist.

53. ♖b3+! ♗a5 54. ♖a2+ ♗b6

Oder **54... ♗b5 55. ♖d5+ ♗a6 56. ♖g6+ b6 57. ♖a2+ ♗b7 58. ♖g7+ ♗c6 59. ♖e6+ ♗b5 60. ♖b3+ ♗c6 (60... ♗c5 61. ♖c7+ +-) 61. ♖g6+ ♗d7 62. ♖e6+ +-.**

55. ♖b3+ ♗c7 56. ♖a5+ ♗b8

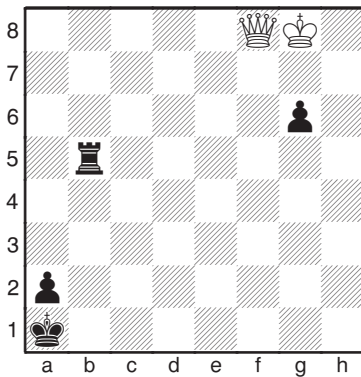
56... ♗d6 57. ♖d3+ ♗e6 58. ♖d5+ ♗f6

59. ♖d8+ ♔f7 60. ♝d7+ ♔g6 61. ♞e8+ ♔g5 62. ♞g7+ +-

57. ♞e5+ ♔a8 58. ♞h8+ ♔a7 59. ♞d4+ ♔a8 60. ♞d8+ ♔a7 und 1-0 wegen 61. ♞b6+ ♔b8 62. ♞xb7#, Fucak – Brkic, Pula 2004.



Beispiel 8



Weiß am Zug

Weiß beendete die Partie auf ebenso lehrreiche wie witzige Weise unter Einsatz von Zugzwang.

65. ♞f1+! ♝b1

Auch das Turmpopfer 65... ♔b2 66. ♞xb5+ ♔c2 bringt nach 67. ♞a4+ keine Rettung:

1) 67... ♔b1 68. ♞b3+ ♔a1 69. ♞c2 g5 70. ♞c1#

2) 67... ♔b2 68. ♞b4+ ♔c1 69. ♞a3+ ♔b1 70. ♞b3+ ♔a1 71. ♞c2 g5 72. ♞c1#

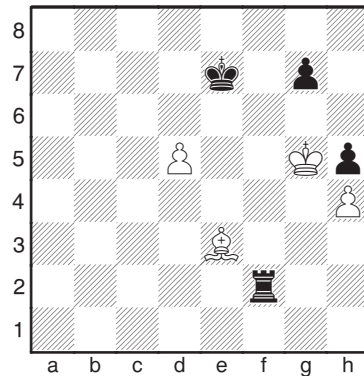
66. ♞f6+ ♝b2 67. ♞d4! g5

Damit beginnt der witzige Teil der Gewinnführung. Durch das sinnlose Vorlaufen des Bauern kann Schwarz das unvermeidliche Schicksal noch einige Züge aufschieben, denn nach 67... ♔b1 68. ♞d1# zeigt sich das von Weiß angestrebte Mattbild sofort.

68. ♔h8 g4 69. ♔g8 g3 70. ♔h8 g2 71. ♔g8 g1 ♞+ 72. ♞xg1+ ♝b1 73. ♞d4+ ♝b2 74. ♔h8 ♔b1 75. ♞d1#, Hector – Carstensen, Kopenhagen 2003



Beispiel 9



Schwarz am Zug

59... ♝g2+! 60. ♔xh5

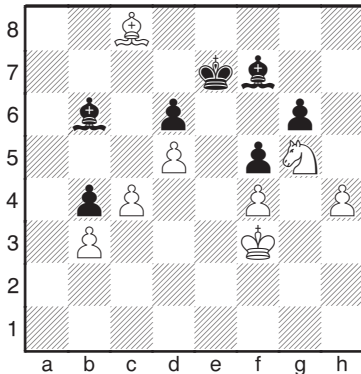
Kapitel 18

Verpasste Remischancen

Ging es im vorigen Kapitel um aufgrund fehlerhaften Spiels verpasste Gewinnchancen, so folgen hier Beispiele, in denen Fehler zum Verlust von Remisstellungen führen.



Beispiel 86



Schwarz am Zug

65...♖e8?

Nach diesem Fehler gelingt Weiß der entscheidende Durchbruch.

Ungeachtet seiner schwierigen Stellung konnte Schwarz die Partie noch retten; und zwar mit 65...♖f6! und der möglichen Folge 66.♘h3 ♕e8 67.♗f2 ♖a4!

Ein nicht einfach vorherzusehendes Ablenkopfer!

68.bxa4 ♖xf2 69.♖e2 (69.♖xf2?? b3 -+) 69...♖xh4 70.a5 b3 71.♖d3 ♖f2 72.a6 b2 73.♖c2 ♖d4=.

66.h5!

Der Rammbock öffnet die Tore, denn nach dem Fall des Bauern f5 erhält der Springer das Riesensfeld e4.

66...gxf5

1) 66...♖f6 67.h6 ♖d4 68.♖e6 ♖c3 69.c5 dxc5 70.d6+-

2) 66...♖d4 67.♖e6 ♖f6 68.♖e3 ♖g7 69.♖c8 ♖f7 70.♖f3 ♖e8 71.♖e2 ♖f7 72.♖e6 ♖e8 73.♖e3 ♖h6 74.hxg6 ♖xg6 75.♗f3 ♖g7 76.♗d4 ♖f6 77.♖c8 ♖f8 78.♖d7 ♖g7 79.♗c6+-

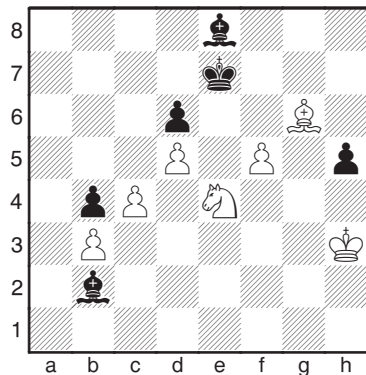
67.♖xf5 ♖d4 68.♗e4

Was für ein mächtiger Springer!

68...♖f7 69.♖h7 ♖e8

69...h4 70.♖f5 ♖e8 71.♖g4 ♖f7 72.♖g2 ♖e3 73.f5 ♖d4 74.♖h3+-

70.♖g3 ♖f7 71.♖h3 ♖e8 72.f5 ♖b2 73.♖g6



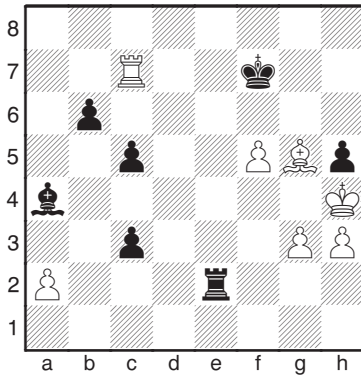
73...♖d7

Es verliert auch 73...♙xg6 74.fxg6 ♜f6 75.♜xf6 ♔xf6 76.c5 dxc5 77.d6 c4 78.d7 ♕e7 79.g7 cxb3 80.d8♖+ ♔xd8 81.g8♖+.

74.♔h4 ♙d4 75.♔xh5 ♙c8 76.♔g5 ♙e3+ 77.♔g4 ♙d4 78.♙h7 ♙f6 79.♙g8 und **1–0** angesichts der möglichen Folge 79...♙a6 80.♙e6 ♙b7 81.c5! ♙e5 82.cxd6+ (82.c6!?)+-) 82...♙xd6 83.f6+ ♔f8 84.♜xd6 ♙xd5 85.♔f5!+-, Aronian – Keymer, Wijk aan Zee 2023.



Beispiel 87



Schwarz am Zug

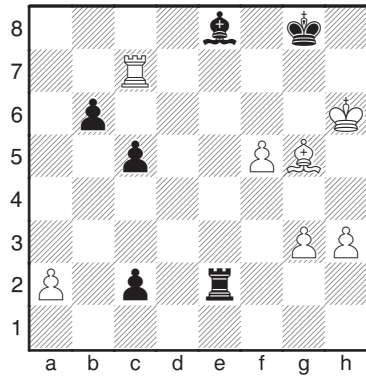
Ein weiteres Beispiel dafür, dass Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern keine große Remis-Tendenz mehr haben, sobald Türme hinzukommen.

36...♔f8?

Der fehlerhafte Partiezug führt zur Niederlage.

1) Ebenfalls verfehlt ist 36...♔e8? wegen 37.♔xh5 c2 38.♔g6 ♜e5 39.g4 ♙b5 40.♖b7 ♙f1 41.♜xb6 ♙xh3 42.♙d6 ♜e7 43.f6 ♙f7 44.♜e6+ +-.

2) Nur mit 36...♔g8! hätte Schwarz die Partie retten können, denn nach 37.♔xh5 ♙e8+ 38.♔h6 c2! sorgt der Freibauer für genügend Gegenspiel.



a) 39.♜g7+

– 39...♔h8?? 40.♙f6 c1♖+ 41.♜g5#
– 39...♔f8! 40.♖b7 ♜e1 41.♜xb6 c1♖ 42.♙xc1 ♜xc1 43.g4=

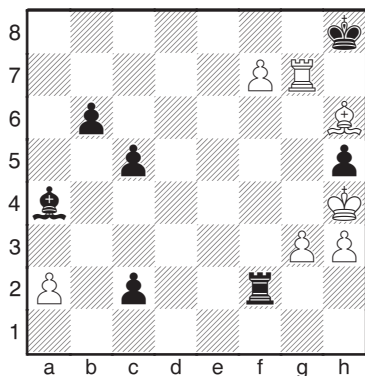
b) 39.♙f4 ♜e1 40.♜g7+ ♔h8 (40...♔f8?? 41.♙d6+ +-) 41.g4 ♜h1 42.♜e7 ♙xh3+ 43.♔g5 ♙b5 44.♖b7 ♜f3 – 45.♙e5+ ♔g8 46.♙b2 ♜f1 47.♔f6 ♙d3 48.♜xb6 ♙b1 49.g5 ♙xf5! 50.♖b8+ ♔h7 51.♖b7+ =

– 45.♙c1 ♜f1 46.♔f6 ♙c4=

36...♔f8? 37.♙h6+ ♔g8 38.f6 ♜f2 39.♜g7+ ♔h8

39...♔f8 40.♖a7+ ♔e8 41.♜xa4 ♜xf6 42.♙g5+-

40.f7 c2



41. ♖g8+!

Auf keinen Fall 41. ♔xh5? ♜xf7 42. ♜xf7 ♝e8 43. ♔g6 ♔g8=.

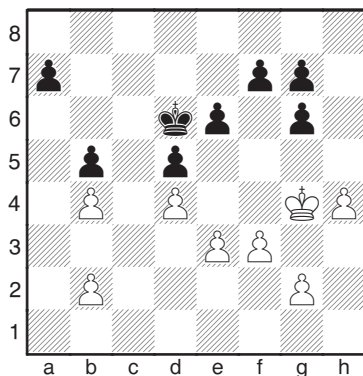
41... ♔h7 42. ♝f4!

Nach dem kapitalen Bock 42. f8♖?? und der Folge 42... ♜xf8 43. ♜xf8 ♔xh6 44. ♜f1 b5-+ würde das Partieergebnis auf den Kopf gestellt.

1–0 angesichts der möglichen Folge 42... c1♖ 43. f8♖+- bzw. 42... ♜xf4+ 43. gxh4 c1♖ 44. f8♖ ♖e1+ 45. ♖g3+-, Ivic – Pechac, Wijk aan Zee 2023.



Beispiel 88



Schwarz am Zug

In unverlierbarer Stellung unterläuft Schwarz ein entscheidender Fehler.

28... f6?

Danach kann der weiße König doch noch in die vorher hermetisch abgeriegelte Stellung eindringen.

Die Rettung bestand in abwartendem Verhalten und der Verlegung des Königs zum Königsflügel; z.B. 28... ♔e7! 29. ♔g5 ♔d7 30. g4 ♔e7 31. h5 gxh5 32. gxh5 ♔f8 33. h6 ♔g8 34. hxg7 ♔xg7 35. e4 f6+ 36. ♔f4 dxe4 37. ♔xe4 (37. fxe4 ♔f7=) 37... ♔f7 38. f4 ♔g6 39. ♔e3 ♔f5 40. ♔f3 e5 41. dxe5 fxe5 42. fxe5 ♔xe5 43. ♔e3 ♔d5 44. ♔d3=.

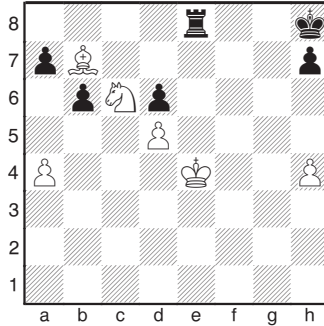
29. h5!

Der Dosenöffner.

Teil II

Übung macht den Meister

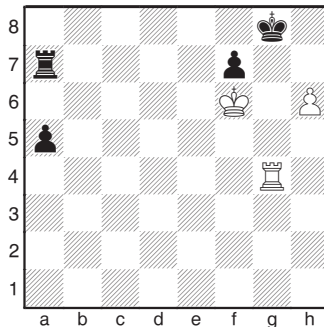
Übung 1



Weiß am Zug

- a) Weiß gewinnt nach 1. ♔f5 .
- b) Weiß gewinnt nach 1. ♔d3 .
- c) Beide Züge gewinnen.

Übung 2

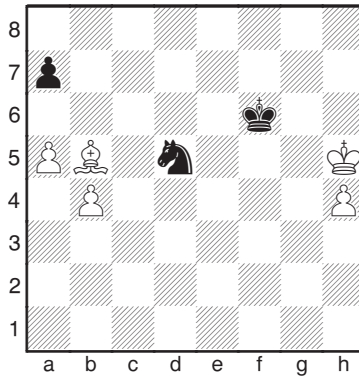


Schwarz am Zug

- a) ♔h8 ist gut genug zum Gewinn.
- b) ♔h7 ist besser.
- c) Beide Züge gewinnen.

(Lösungen ab Seite 176)

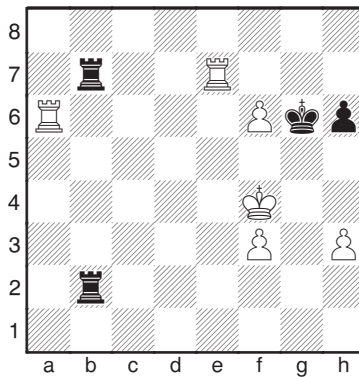
Übung 3



Schwarz am Zug

- a) ♞xb4 führt zum Remis.
- b) ♚g7 führt zum Remis.
- c) Beide Züge remisieren.

Übung 4



Schwarz am Zug

- a) ♜b2b4+ remisiert.
- b) Eine andere Fortsetzung remisiert.

(Lösungen ab Seite 177)

Teil II

Lösungen der Übungen



Lösung 1: b)

40. ♖f5?

Statt dieses Fehlers war 40. ♖d3! richtig. Hier ein Blick auf die möglichen Folgen:

1) 40... ♗g7 41. ♖c4 ♜e4+ 42. ♖b5

a) 42... a5 43. h5 ♗h6 44. ♖xb6 ♜xa4 45. ♗xa5 ♗xh5 46. ♙c6 ♜b4+ 47. ♖c7 ♗g5 48. ♖xd6+-

b) 42... ♜xh4 43. ♗xa7 h5 44. ♗c8 ♜f4 45. ♗xd6 h4 46. ♖xb6 ♜xa4 47. ♗b5 h3 48. d6 h2 49. d7+-

2) 40... ♜e1 41. ♗d4 ♜h1 42. ♗f5+-

40... ♗g7 41. ♙a6 ♜e1 42. ♙b5 a5 43. ♙d3 ♜e3 44. ♙b5 ♜e1 45. ♙a6 ♗f7 46. ♗g5 ♜g1+ 47. ♖f5 ♜e1 48. ♙d3 ♜e3 49. ♙c4 ♜f3+ 50. ♗g5 ♜g3+ 51. ♖f5 (51. ♖h6 ♜g4=) 51... ♜f3+ 52. ♗g5 ♜g3+ 53. ♖f5 ♜f3+ ½–½, Le – Keymer, Internet 2022



Lösung 2: a)

62... ♗h8!

Nicht zum Erfolg führt 62... ♗h7? 63. ♜a4 ♗h8 64. ♗g5 ♗g8=.

63. ♜a4 ♗h7

Jetzt befindet Weiß sich in fatalem Zugzwang.

64. ♜a1 a4 65. ♜a3 ♗g8 66. ♖e5

66. ♜g3+ ♗h8 67. ♜a3 ♗h7 Zugzwang! 68. ♗g5 ♜a6 69. ♜f3 ♜g6+ 70. ♖f5 ♜xh6 71. ♗g5 ♗g7 72. ♜a3 ♜a6-+

66...♖a6 67.♞g3+ ♔h8 68.♖a3 ♔h7 69.♞f3 f6+ und 0-1 angesichts der möglichen Folge 70.♔d4 a3 71.♞f1 a2 72.♖a1 ♔xh6-+, Schuwalowa – Zhu, Nur-Sultan 2022.



Lösung 3: a)

Nur nach 62...♗xb4! hätte Schwarz die Partie retten können; z.B. 63.♔g4 ♗d5 – 64.♔f3 ♗e7 65.♗d3 ♗c6 66.a6 ♗b8=

– 64.a6 ♗c7 65.♗c4 ♗xa6 66.♗xa6 ♔g7 mit theoretischem Remis.

Hingegen ging es in der Partie mit einem verhängnisvollen Fehler weiter.

62...♔g7? 63.♔g5 ♗xb4 64.♔f5! a6 65.♗e8 ♗d3 66.♗c6 ♔h6

Auch nach 66...♗b2 67.♗b5! axb5 68.a6 ♗c4 69.a7 ♗b6 70.♔e4! gewinnt Weiß.

67.♗d5 ♔h5 68.♔e4 ♗b4 69.♗b7 ♔xh4 70.♔d4 ♔g5 und **1–0** angesichts der möglichen Folge 70...♔g5 71.♔c3 ♗a2+ 72.♔c4 mit den Abspielen:

– 72...♗c1 73.♗xa6 ♗e2 74.♗b7 ♗f4 75.a6 ♗e6 76.a7 ♗c7 77.♔c5+-

– 72...♔f6 73.♗xa6 ♔e7 74.♗b5 ♔d6 75.a6 ♔c7 76.♔b3 ♗c1+ 77.♔b2+-

Jakowenko – Fedosejew, Poikowski 2018



Lösung 4: b)

Zum Verständnis dieser Stellung ist zunächst die Beantwortung der Standardfrage 'Was droht?' unverzichtbar. Und sobald man die giftige Drohung 55.f7+ ♔g7 56.♞f6!+- erspäht hat, kann man sich über die passende Verteidigung Gedanken machen, wobei der Verteidigung der 6. Reihe offenbar eine lebenserhaltende Bedeutung zukommt.

54...♞2b4+?

Da dieses Schach, das den König nur in eine sichere Stellung treibt, zum Verlust führt, könnte man es gewissermaßen als 'unbewusstes Racheschach' be-

Teil IV

Beispiele aus der aktuellen Praxis

Im letzten Teil haben wir einige hochaktuelle Beispiele zusammengestellt und nach Themen geordnet.

A) Der richtige Abtausch

Ein wichtiges Thema auch im Endspiel, wo besonders beim Abtausch in ein Bauernendspiel große Vorsicht geboten ist.

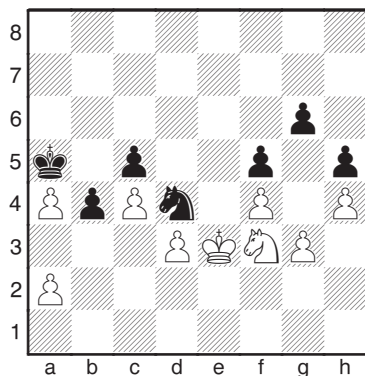


Beispiel 1

Paravyan, David (2584)

Cheparinov, Ivan (2661)

Vrnjacka Banja 2023



49...xf3?

Das ist der falsche Abtausch.

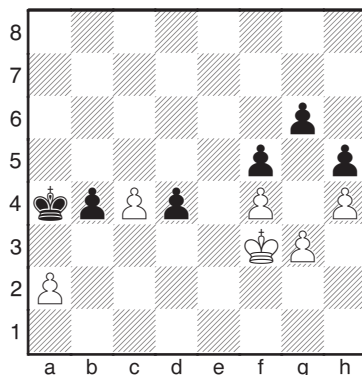
Stattdessen hätte 49...e6 zum Remis geführt; z.B. 50.d4 ♖xa4 51.dxc5

♙a3 52.♗d4 ♗xc5 53.♗c2+ ♜xa2
54.♗xb4+ ♜b3 55.♗d5 ♜xc4 56.♗e7
♗e4 57.♗xg6 ♗xg3=.

50.♜xf3 ♜xa4 51.d4

Der entscheidende Durchbruch.

51...cxd4



52.♜e2!

Zuerst muss das Gegenspiel gestoppt werden.

52...♜a3 53.c5 ♜xa2 54.c6 b3 55.c7
b2 56.c8♞ b1♞

Auf 56...d3+ folgt 57.♜xd3 b1♞+
58.♞c2+ +-

57.♞a6+ ♜b2 58.♞b6+ ♜c1
59.♞xb1+ ♜xb1 60.♜d3 ♜c1
61.♜xd4 und 1-0 angesichts der möglichen Folge 61...♜d2 62.♜e5 ♜e3 63.♜f6 ♜f3 64.♜xg6 ♜xg3 65.♜g5!! mit der entscheidenden Zugzwang-Pointe!

Auch der Abtausch von Türmen muss stets genauestens geprüft werden.

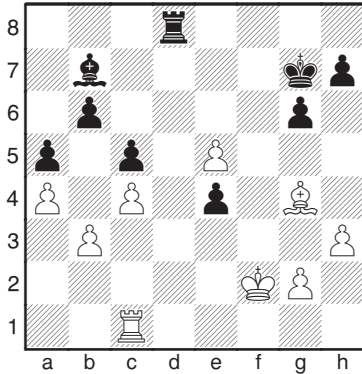


Beispiel 2

Livaic, Leon (2569)

Anton Guijarro, David (2685)

Vrnjacka Banja 2023



30. ♖d1?

In dieser Stellung ist Turmtausch verfehlt.

Nach 30. ♖e2 ♖d3 31. ♖f1 reicht das Gegenspiel zum Remis; z.B. 31... ♖xb3 32. ♗d7 ♖b2+ 33. ♖e3 ♖b3+ 34. ♖e2=.

30... e3+!

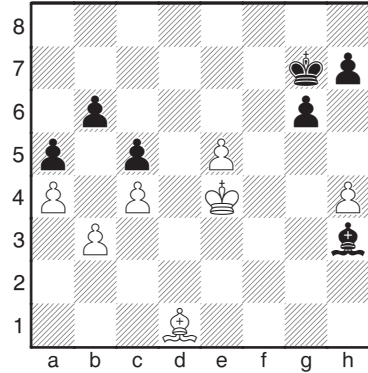
Dies öffnet dem Läufer entscheidende Zugstraßen.

31. ♖xe3

Auch 31. ♖f1 verliert nach der weiteren Folge 31... ♖xd1+ 32. ♗xd1 e2+! 33. ♗xe2 ♗e4 34. ♗d1 g5 35. g3 ♖f7

36. ♖f2 ♖e6 37. ♖e3 ♖xe5 38. ♗g4 ♗c2-+.

31... ♖xd1 32. ♗xd1 ♗xg2 33. h4 ♗h3 34. ♖e4



34... ♗e6!

Der Läufer verhindert das Vordringen des Königs.

35. ♖f4

35. ♗f3 ♖f7 36. ♖f4 ♗f5 37. ♗d5+ ♖e7 38. ♖g5 ♗c2 39. ♖h6 ♗xb3 40. ♖xh7 ♗xa4 41. ♖xg6 ♗c2+ -+

35... ♗f5 36. h5 h6!

36... ♖f7? 37. h6 ♖e6 38. ♗f3=

37. hxg6

37. e6 ♖f6 38. e7 g5+ 39. ♖e3 ♖xe7-+

37... ♗xg6!

Natürlich nicht 37... ♖xg6?? 38. ♗h5+ ♖xh5 39. ♖xf5+-.

38. ♖g4 ♖f7 39. ♖f4 ♖e7 und **0-1** angesichts der möglichen Folge 40. ♗g4 ♗c2-+ bzw. 40. ♖g4 ♖e6 41. ♖f4 ♗f5 42. ♗h5 ♗c2 43. ♗e8 ♗xb3 44. ♗b5 h5-+.

Über die Autoren

GM Dr. Karsten Müller wurde am 23. November 1970 in Hamburg geboren. Er studierte Mathematik und promovierte 2002. Von 1988 bis 2015 spielte er für den Hamburger SK in der Bundesliga und errang den Großmeister-Titel 1998. Zusammen mit Frank Lamprecht ist er Autor der hochgeschätzten Werke *Secrets of Pawn Endings* (2000) und *Fundamental Chess Endings* (2001), mit Martin Voigt schrieb er *Danish Dynamite* (2003), mit Wolfgang Pajeken *How to Play Chess Endgames* (2008), mit Raymund Stolze *Zaubern wie Schachweltmeister Michail Tal* und *Kämpfen und Siegen mit Hikaru Nakamura* (2012).



Aufmerksamkeit fand außer Müllers Buch *Bobby Fischer, The Career and Complete Games of the American World Chess Champion* (2009) besonders auch seine exzellente Serie von ChessBase-Endspiel-DVDs Schachendspiele 1-14. Müllers beliebte Rubrik *Endgame Corner* erschien unter www.ChessCafe.com von Januar 2001 bis 2015, seine Rubrik *Endspiele* im ChessBase Magazin seit 2006. Der vielbeschäftigte, weltweit anerkannte Endspiel-Experte wurde 2007 als „Trainer des Jahres“ vom Deutschen Schachbund ausgezeichnet.

Im Joachim Beyer Verlag sind bereits die nachstehenden 19 Titel von ihm erschienen:

Karsten Müller – Verteidigung (2016) (zusammen mit Marijn van Delft)

Karsten Müller – Positionsspiel (2017)

Karsten Müller – Schachstrategie (2017) (zusammen mit Alexander Markgraf)

Karsten Müller – Schachtaktik (2018)

Karsten Müller – Endspielzauber (2023)

Italienisch mit c3 und d3 (2017) (zusammen mit Georgios Souleidis)

Magie der Schachtaktik (2018) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Magische Endspiele (2020) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Spielertypen (2020) (zusammen mit Luis Engel)
Die Endspielkunst der Weltmeister Band 1 – von Steinitz bis Tal (2021)
Die Endspielkunst der Weltmeister Band 2 – von Petrosjan bis Carlsen
(2021)
Schach-WM 2021 (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski und Uwe
Bekemann)
Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 1 – Von Steinitz bis Tal
(2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 2 – Von Petrosjan bis
Carlsen (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
Schachtraining mit Matthias Blübaum (2022)
(zusammen mit Matthias Blübaum und Matthias Krallmann)
Bobby Fischer – 60 beste Partien (2022)
Typisch Sizilianisch (2022)
Spielertypen – das Testbuch (2022) (zusammen mit Luis Engel und Makan
Rafiee)
Magnus Carlsen – Die Schach-DNA eines Genies (2023)
Karsten Müller – Angriff (2023)

sowie weitere 11 Übersetzungen in englischer Sprache:

Magical Endgames (2020, together with Claus Dieter Meyer)
The Human Factor in Chess (2020, together with Luis Engel)
The Best Endgames of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal
(2021)
The Best Endgames of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to
Carlsen (2021)
World Chess Championship 2021 (2022)
(together with Jerzy Konikowski and Uwe Bekemann)
The Best Combinations of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal
(2022) (together with Jerzy Konikowski)
The Best Combinations of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to
Carlsen (2022) (together with Jerzy Konikowski)
Bobby Fischer 60 Best Games (2022)
Chess Training with Matthias Blübaum (2022)
(together with Matthias Blübaum and Matthias Krallmann)
Typical Sicilian (2023)
The Human Factor in Chess – The Testbook (2023)
(together with Luis Engel and Makan Rafiee)

FIDE–Meister Jerzy Konikowski (Jahrgang 1947) ist ein deutscher Schachspieler, –trainer und –autor polnischer Abstammung. Sein Studium zum Schachtrainer absolvierte er an einer Sporthochschule in Warschau. In der Zeit von 1978 bis 1981 war er polnischer Nationaltrainer.

1981 siedelte er nach Deutschland um und bekam die deutsche Staatsbürgerschaft. Von 1982 bis zum Ruhestand 2012 arbeitete er an der Universität Dortmund als Chemotechniker.

15 Jahre lang war er Trainer der Jugendmannschaft von Nordrhein–Westfalen und spielte von 1983 bis 1994 für verschiedene Vereine in der 1. Bundesliga. Die höchste Platzierung seiner Karriere erreichte er am 1. Januar 1981, als er mit Elo 2400 den 18.–19. Platz der deutschen Rangliste belegte.

Seine andere Leidenschaft ist Fernschach. Er gewann mehrere Turniere in der Europa–Klasse und vertrat Deutschland im Finale der 17. Fernschach–Europameisterschaft (1993–1998), wo er mit 8 Punkten aus 14 Partien den 7. Platz belegte.

Als Autor hat er zahlreiche Schachbücher und Artikel geschrieben, die in viele Sprachen übersetzt und in vielen Ländern veröffentlicht wurden.

Auch als Schachkomponist hat er sich einen Namen gemacht. Er verfasste etwa 400 Schachaufgaben, von denen über 100 in internationalen Wettbewerben ausgezeichnet wurden. Acht seiner Aufgaben fanden Aufnahme in die sogenannten ‘FIDE–Alben’, wobei es sich um Sammlungen der besten Aufgaben weltweit handelt.

