

## Jugendschach, Lektion 6

### Themablitz: Endspielstellungen

„Die Praxis sollte das Ergebnis des Nachdenkens sein, nicht umgekehrt.“  
(Hermann Hesse)

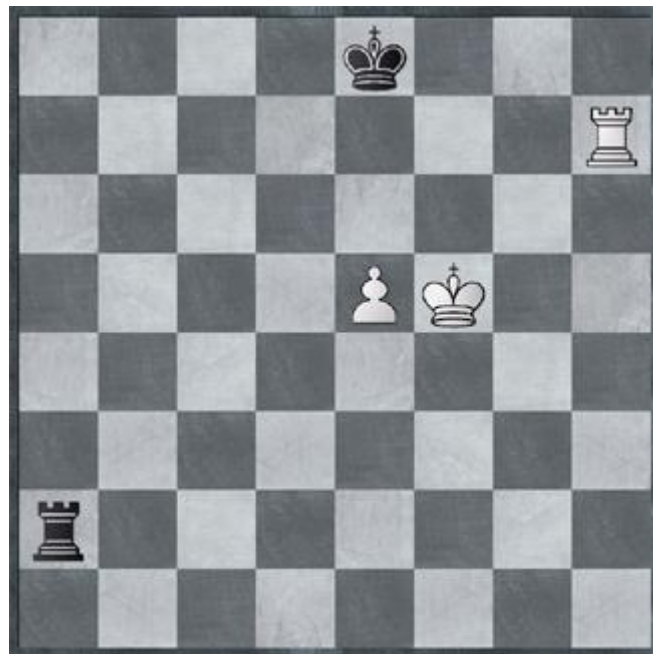


Diagramm 6.1: Schwarz am Zug

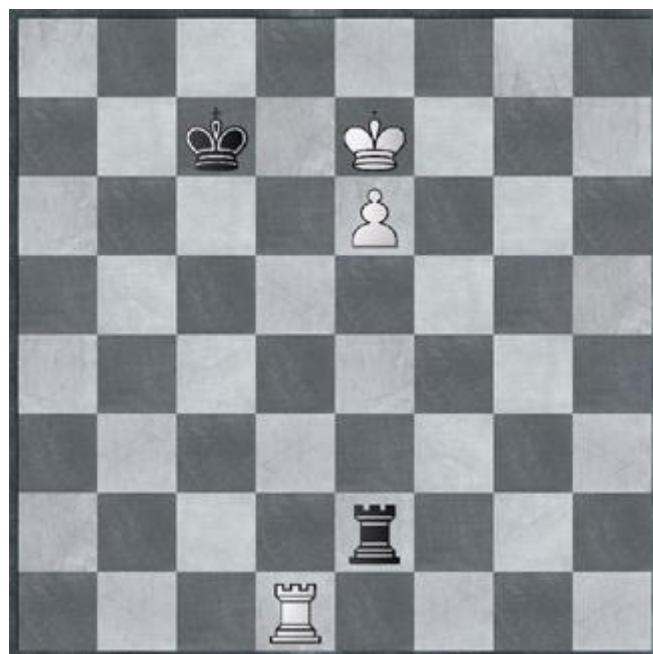
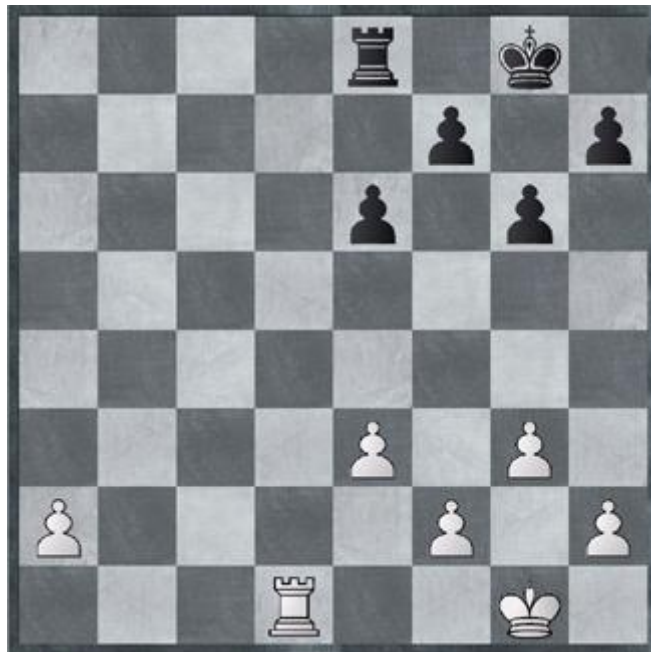


Diagramm 6.2.: Weiß am Zug



*Diagramm 6.3.: Weiß am Zug*



*Diagramm 6.4.: Weiß am Zug*

## Lösungen:

### Diagramm 6.1:

Schwarz am Zug muss verhindern, dass Weiß den König auf die 6. Reihe bekommt. Ein Wartezug würde dies jedoch ermöglichen, z.B. 1...Ta3? 2. Kf6! Tf3+ 3. Ke6 und Schwarz ist schon in Bedrängnis. Richtig ist dagegen 1...**Ta6!** mit Erreichen der Remisstellung aus Lektion 5. Weiß kommt nicht weiter, ohne seinen Bauern vorzustoßen, doch nach 2. **e6** geht der schwarze Turm auf die 1. Reihe und belästigt den weißen Monarchen mit Schachs, vor denen er sich nicht verstecken kann. Remis.

### Diagramm 6.2.:

Weiß fehlen nur noch wenige Züge, um die Gewinnstellung aus Lektion 5 zu erreichen – er muss lediglich den König nach e8 und seinen Bauern nach e7 bringen. Anschließend kann er den „Brückenbau“ anwenden, den wir schon kennen gelernt haben. Der schnellste Weg zum Sieg ist 1. **Kf7! Tf2+** (auf Wartezüge folgt einfach 2. e7) 2. **Ke8!** nebst 3. e7 und weiter wie in Lektion 5. Ein Ausweichen zur Seite, um mit Flankenschachs gegen den weißen Monarchen vorzugehen, hilft Schwarz nicht weiter: 2...Th2 3. e7 Th8+ 4. Kf7 Th7+ 5. Kf8 Th8+ 6. Kg7 Te8 7. Kf7! und der Bauer wird Schwarz den Turm kosten. Weiß gewinnt.

### Diagramm 6.3.:

Ein Mehrbauer in einem Leichtfigurenendspiel bedeutet fast immer den Sieg. Im Moment ist der weiße Freibauer blockiert, also muss Weiß Verstärkung heranziehen: 1. **Kf1 Kf8 2. Ke2 Ke7 3. Kd2 Kd6 4. Kc3 e5 5. Kc4!** Aber nicht 5. Kb4? Sd3+ f5 6. **Le2** Bereitet Kb4 nebst a4 vor **g5 7. Kb4 e4 8. a4 Kc6** – 8...Sd3+? 9. Lxd3 exd3 10. Kc3 und Weiß gewinnt - 9. **Lb5+ Kd6 10. a5 Se6 11. Lc4 Sc7 12. a6 Kc6 13. Ka5 h6 14. Lf7!** - Ein typisches Verfahren – Schwarz muss alle Kräfte am Damenflügel konzentrieren, um den weißen Bauern zu stoppen. Im Moment geht es dort nicht weiter, also wendet sich Weiß dem Königsflügel zu. Schwarz ist nicht in der Lage, „auf zwei Hochzeiten“ gleichzeitig zu tanzen - 14...**Kd6 15. Lg6 Ke5** - Gerade noch rechtzeitig konnte Schwarz seine Bauern decken, doch nun fehlt der König wieder am Damenflügel – 16. **Kb6 Sa8+ 17. Kb7** und Weiß gewinnt.

### Diagramm 6.4.:

Wenn möglich, gehört der Turm immer **hinter** den Freibauern. Weiß am Zug kann dies in der Diagrammstellung schnell verwirklichen: 1. **Ta1 Ta8 2. a4 Ta5** – Schwarz muss den Bauern so früh wie möglich stoppen. Nun muss Weiß seine Reserven, sprich: den König heranziehen. 3. **Kf1 Kf8 4. Ke2 Ke7 5. Kd3 Kd6 6. Kc4 Kc6 7. Kb4 Kb6 8. Td1!** – nun, da der weiße König den Bauern deckt, kann sich Weiß neuen Zielen zuwenden. Zunächst einmal droht der Einbruch auf die 7. Reihe, was Schwarz weiteres Material kosten würde. 8...**Ta7 9. Td6+ Kc7 10. Td2** – ein hübsches Manöver. Unter Tempogewinn stellt Weiß zunächst einmal seinen Turm auf ein besseres Feld. Von d2 verteidigt er die 2. Reihe gegen mögliche Einfälle des gegnerischen Turmes. – 10...**Kb6 11. e4** – Schwarz ist überall gebunden, also baut Weiß zunächst einmal seinen Raumvorteil aus. – 11...**h5 12. f4 Tb7 13. e5 Kc6+ 14. Kc4 Ta7 15. Ta2 Ta5** – 15...Kb6 16. a5+ würde den Bauern nicht stoppen, da Schwarz nicht schlagen darf: Nach 16...Txa5 17. Txa5 Kxa5 18. Kc5 wäre Weiß viel schneller bei den gegnerischen Bauern. – 16. **Kb4 Kb6 17. Td2!** – Im Gegensatz zur vorigen Stellung hat Weiß nun die Basis d6, so dass der Bauer vorwärts kommen wird. – 17...**Ta7 18. a5+ Kc6** – 18...Txa5? 19.

Autor: Marc Lang

Quelle: <http://www.scdillingen.de/schachlektionen.php>

Td6+ mit Turmgewinn – 19. Td6+ Kc7 20. Kb5 Tb7+ 21. Tb6 Ta7 22. Tc6+ Kb7 23. a6+ Kb8 24. Kb6 Te7 25. Td6 Te8 26. Td7 Tf8 27. Tb7+ Ka8 28. a7 h4 29. Kc7! Der Schlusstrich. Weiß lässt Tb8+ folgen und gewinnt leicht.

**Taktikecke:**



*Schwarz am Zug gewinnt*



*Schwarz am Zug gewinnt*



*Schwarz am Zug gewinnt*