

Endspiellektionen, Teil 2

-Endspiele mit gleichfarbigen Läufern-

1. Einleitung

Im Gegensatz zu den Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern aus der vorigen Lektion haben solche mit gleichfarbigen Läufern eine ungleich geringere Remistendenz – im Allgemeinen ist ein Mehrbauer hier (bei ansonsten normaler Bauernverteilung) gleichbedeutend mit einer Gewinnstellung. Auf Remis hoffen kann die schwächere Seite meist nur dann, wenn es ihr gelingt, den „Bauernbestand“ maximal zu reduzieren. Sehen wir uns zur Veranschaulichung die folgende Stellung an:



Diagramm 3.1.: Remis

Diese Stellung nach dem italienischen Theoretiker Centurini (1856) zeigt die optimale Verteidigungsstellung für die schwächere Seite (abgesehen natürlich von einer Position mit dem König auf einem Feld der entgegengesetzten Läuferfarbe vor dem Bauern, die natürlich immer Remis sind und hier nicht weiter behandelt werden): Der König steht in Opposition hinter dem Weißen, während der Läufer von den Seiten den Bauern aufhält. Weiß kann nicht gewinnen, man sehe:

1.Le7 Le3 2.Lf6 Lc5

Weiß kann keine Fortschritte machen, das Spiel bleibt unentschieden.

Rückt man die Stellung jedoch näher an den Rand, so dass dem schwarzen Läufer auf der kurzen Diagonale nur wenig freie Felder bleiben, so ändert sich das Resultat schlagartig:

Autor: Marc Lang

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



Diagramm 3.2.: Weiß gewinnt

Wie mit dem semi-hübschen Grün dezent angedeutet, bleiben dem schwarzen Läufer auf der kurzen Diagonalen hier nur drei freie Felder. Dies ist zu wenig, denn Weiß gewinnt hier recht einfach:

1.Lf8 Lb2 2.Lg7 (zwingt den schwarzen Läufer, auf die kurze Diagonale zu wechseln) **Lc1 3.Lc3 Lh6 4.Ld2 Lf8** (ein letzter Trick) **5.Le3!** Zugzwang! Schwarz muss nun entweder den Läufer ziehen oder den Angriff auf den Bauern g6 aufheben, wonach Weiß leicht gewinnt.

Übrigens, habt Ihr gewusst, dass das deutsche Wort „Zugzwang“ von fast allen Sprachen dieser Welt übernommen worden ist? Man sagt „Zugzwang“ in England genauso wie in Frankreich, Russland oder sogar in Arabien.

Dem oben genannten, fleißigen Herrn Centurini ist es gelungen, zu diesem Endspieltyp eine Regel aufzustellen, die man graphisch darstellen kann:

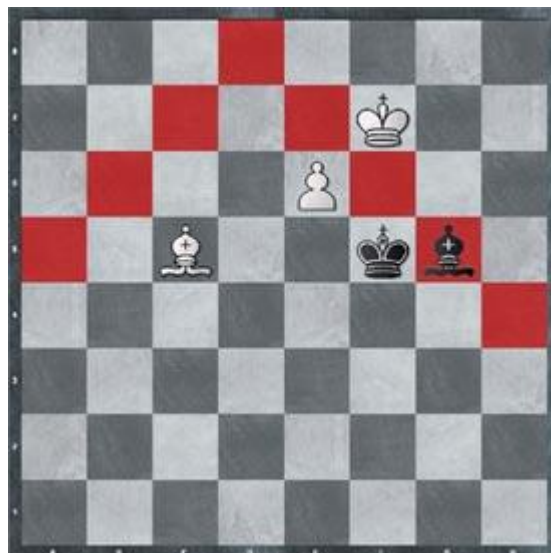


Diagramm 3.3: Gewinnzone nach Centurini

Die roten Felder bilden die Grenze für die „Gewinnzone“ – steht der weiße Bauer auf einem roten Feld oder sogar dahinter (also noch näher zur Grundlinie), so gewinnt Weiß immer.

Wenn nicht, ist die Partie remis. So was kann man sich, wenn man will, merken, aber viel einfacher ist m.E. folgende Regel:

Hat der Läufer der schwächeren Seite auf der kürzeren Diagonale drei oder weniger freie Felder zur Verfügung, ist die Stellung für die stärkere Seite gewonnen. Wenn nicht, muss die Partie remis ausgehen.

Wichtig für die o.g. Regel ist allerdings, dass Schwarz die Optimalstellung für seinen König erreicht. Schauen wir uns einmal an, was passiert, wenn er auf der falschen Seite steht:

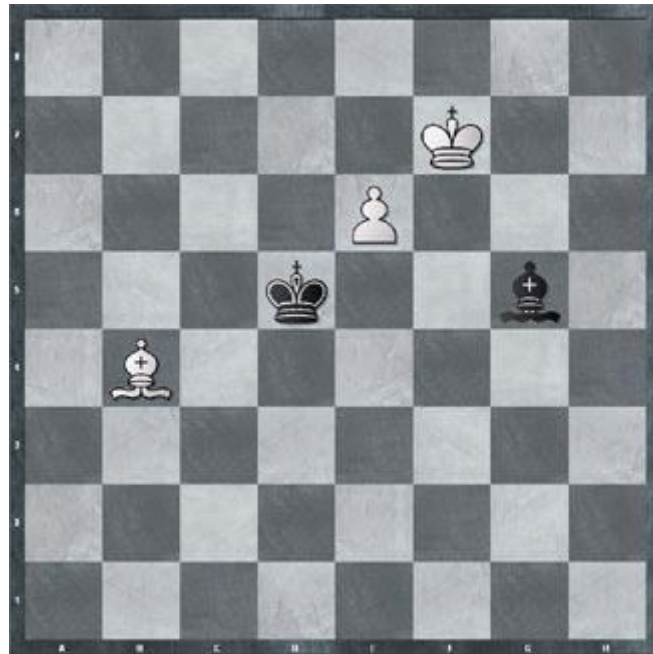


Diagramm 3.4.: Der schwarze König steht falsch – Weiß am Zug gewinnt

In dieser Stellung gewinnt Weiß, wenn er am Zug ist. Warum, das werden wir gleich sehen:

1.Lc3!

Das ist der Unterschied: Schwarz hat keine Kontrolle über das wichtige Schlüsselfeld f6. Gegen die Drohung 2.Lf6 nebst e7 gibt es keine Verteidigung mehr.

Schwarz am Zug jedoch hält in der Diagrammstellung gerade noch remis, indem er die Centurini-Stellung herbeiführt:

1...Ke4! 2.Le7 (2.Lc3 Kf5) Le3 3.Lf6 Lc5 und es geht nicht weiter. Remis also.

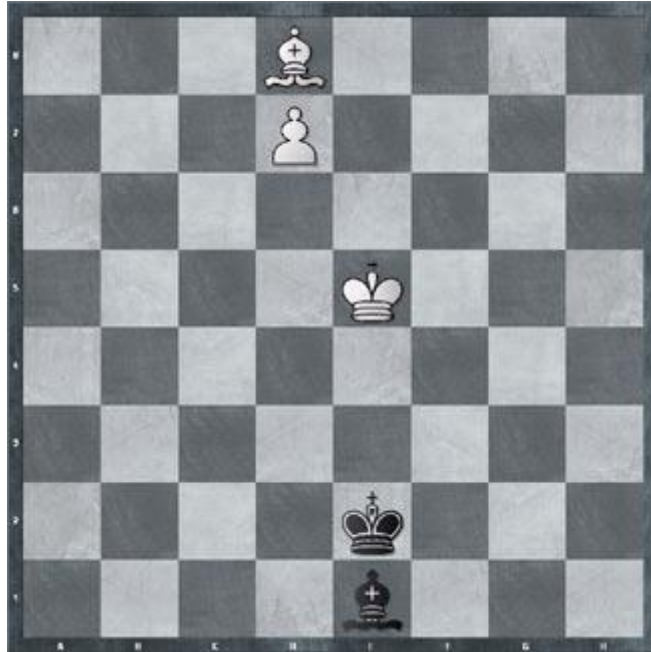


Diagramm 3.5.: Weiß am Zug gewinnt (V.Halberstadt, 1939)

Mit herkömmlichen (nebenbei bemerkt ist „herkömmlich“ ein von der Werbung absolut überstrapaziertes Wort. So werden die meisten Waschmittel in ihrer „Weißkraft“ oft mit sogenannten „herkömmlichen“ Konkurrenten verglichen. Doch wenn man in den Laden geht und ausdrücklich ein herkömmliches Waschmittel verlangt, wird man wohl kaum mehr als ein Kopfschütteln bekommen...) Mitteln kommt Weiß hier nicht zum Erfolg, da der Bauer vor der „Centurini-Linie“ steht. So führt 1.Kd6? Kd3 2.Kc7 Kc4 3.Kc8 Kd5 4.Lg5 La5 5.Lf4 Kc6! gerade noch zur schon bekannten Verteidigungsstellung, mit Remis Ausgang. Weiß muss sich also etwas anderes einfallen lassen...:

1.Ke4!!

Die Grundidee des Weißen ist einfach: Zunächst wird die weitere Annäherung des schwarzen Königs verhindert. Da der schwarze Läufer früher oder später jedoch in den „mittleren Brettraum“ ziehen muss, um den Bauern zu stoppen, will Weiß ihn (also den Läufer) attackieren und die gewonnenen Tempi für seine Zwecke nutzen.

1...Lb4

1...Lf2 2.Kd5! Kd3 3.Kc6! (die richtige Route; das Feld b6 wird unter Kontrolle genommen) Kc4 4.Lg5 und gewinnt, oder 1...Ld2 2.Kf5! Le1 (2...Kf3 3.Lb6) 3.Kg5! (droht wieder Lb6) Lb4 4.Kg6! Kd3 5.Kf7 Le1 6.Lc7 Lh4 7.Ke8 Ke4 8.Ld6 und Schwarz kommt einen Schritt zu spät.

2.Kd4!

Plant einen Tempogewinn durch Angriff auf den Läufer

2...Kf3 3.Kc4 Le1 4.Kb5!

Nimmt dem Läufer das Feld a5 und gewinnt mit der Drohung Le7 wieder Zeit.

4...Lg3 5.Kc6! Le1 6.Kb6!

Autor: Marc Lang

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

Weiß geht enorm geschickt beim Einheimsen der Tempis vor. Wieder droht Lf6

6...Lf2+ 7.Kb7 Le1 8.Le7 La5 9.Kc8 Ke4 10.Ld6 Kd5 11.Lc7!

Und wieder ist Schwarz genau einen Schritt zu spät. Weiß gewinnt. Eine sehr schöne Studie.

Zwei Mehrbauern sind in fast allen Fällen zum Gewinn mehr als ausreichend; es gibt nur zwei kleine Ausnahmen, die man vielleicht kennen sollte:



Diagramm 3.6.: Remis

Weiß kann nicht gewinnen, da die Bauern auf den weißen Feldern blockiert sind. Der einzige Versuch 1.Kb2 Lf4 2.Ka3 Lg5 3.Ka4 Ld8! (sonst bricht der König nach a6 durch) 4.b5 Lc7 Bringt Weiß ebenfalls nicht weiter. Die Stellung bleibt remis.

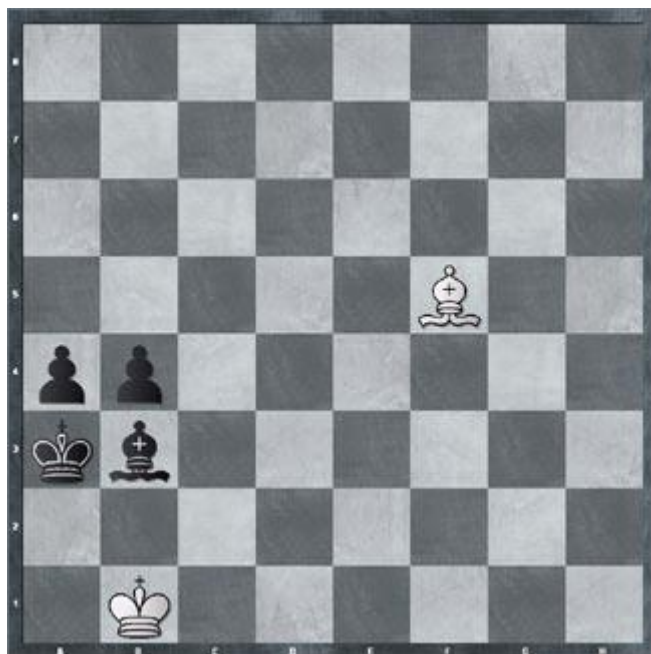


Diagramm 3.7.: Weiß am Zug hält remis (J.Moravec, 1927)

Autor: Marc Lang

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

In Diagramm 3.7. kann sich Weiß durch den Umstand retten, dass der schwarze Läufer die falsche Farbe hat und er mit Patttricks arbeiten kann:

1.Ka1!

Besenkammer auf, König hinein!

1...Ld5 2.Le4! Le6 (2...Lxe4 patt!) 3.Lf5! Lf7 4.Lg6 Lg8 5.Lh7! La2 6.Lc2! b3 7.Lxb3 axb3 patt! (oder 7...Lxb3 remis wegen falschem Läufer)

Bei **Bauern auf verschiedenen Flügeln** entscheidet die **Wertigkeit des Läufers** sowie die Position des Königs über den Ausgang der Partie:



Polugajewski – Mecking, Mar del Plata 1970

Weiß verfügt in der Diagrammstellung über klaren Vorteil: Sein Läufer ist stärker als der schwarze Widerpart, weil er mehr Ziele zur Verfügung hat – alle schwarzen Bauern stehen auf Weiß. Darüber hinaus ist sein König etwas besser postiert. All diese Faktoren zusammen sollten für den Sieg ausreichen. Es ist überaus lehrreich, wie „Polu“ den Vorteil weiter verdichtet:

1.h4!

Legt die schwarzen Königsflügelbauern fest, um sie später mit Lg8 angreifen zu können.

1...Lf3 2.b4 Lh1 3.Le2 Lg2 4.Lg4

Mit der Idee, Lc8 zu spielen und den schwarzen König zurückzudrängen, so dass das Feld e6 für den Läufer frei wird.

4...Le4 5.Lc8 Kc7 6.Le6!

g8 ist das Ziel!

Autor: Marc Lang

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

6...Kd6 7.Lg8 h6 8.Lf7

Weiß ist es gelungen, die Basis des schwarzen Königsflügels zu schwächen – war an h7 noch relativ schwer heranzukommen, ist g6 schon wesentlich leichter zu erreichen. Zu allem Übel ist Schwarz auch noch im Zugzwang – auf einen Königszug bricht der weiße König durch, so dass der folgende Zug erzwungen ist.

8...h5

Und wieder ein potenzielles Opfer mehr für Weiß!

9.f5! (Diagramm)



Diagramm 3.9.: Stellung nach 9.f5!

Perfektes Timing! Weiß hat das Maximum herausgeholt, so dass er nun eine Transformation der Stellung herbeiführen muss, um seinen Vorteil zu vergrößern.

9...Lxf5

9...gxf5 10.Lxh5 und der freie h-Bauer bringt die Entscheidung.

10.Lxd5 Lc8 11.e4

Nun hat Weiß einen gefährlichen Freibauern, während Schwarz erst einen Bauern opfern muss, um ebenfalls etwas zum Laufen zu haben.

11...Ke7 12.Ke5 g5

Alles andere wäre völlig chancenlos.

13.hxg5 h4 14.g6 h3 15.g7 h2 16.g8D h1D

Autor: Marc Lang

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

Jetzt haben zwar beide eine Dame, aber Weiß kommt klar zuerst.

17.Df7+ Kd8 18.Df8+ 1-0

Hausaufgabe:

Wie üblich soll es natürlich nicht in Schule ausarten, daher ist die Lösung der folgenden Aufgabe ganz sicher nicht obligatorisch. Wer Lust hat, kann sich daran versuchen. M.E. lohnt es sich, denn es ist eine sehr hübsche und gar nicht schwierige Studie. Die Aufgabenstellung lautet: Weiß am Zug gewinnt!



Diagramm 3.10.: Weiß am Zug gewinnt