

Teil 2: Endspiellektionen

2.1.: Ungleichfarbige Läufer

Mit dieser Stunde beginne ich ein etwas anderes Konzept als beim ersten Mal – zum einen, weil ich für die Ausarbeitung der Caro-Kann-Hauptvariante noch etwas Zeit benötige (bedenkt bitte, dass ich weder mit Weiß noch mit Schwarz je so gespielt habe!), zum anderen, weil ich das Training nicht ausschließlich auf Eröffnungen ausrichten möchte. Ich selbst habe erst kürzlich meine Endspielkenntnisse etwas genauer unter die Lupe genommen – und die Ergebnisse waren erschreckend. Dabei ist gerade dieser Teil der Partie von enormer Wichtigkeit; wer in der Lage ist, Endspiele im Voraus genau abzuschätzen, der hat die Partie sicher im Griff. Und oft genügt es schon, ein paar elementare Positionen zu kennen, um sich in dieser Partiephase gut zurechtzufinden.

Was wisst Ihr über ungleichfarbige Läuferendspiele? Sicher, dass sie oft Remis enden – in blockierten Stellungen ist mitunter selbst ein großes Bauernplus nicht ausreichend, um zu gewinnen. Aber wie wir sehen werden, ist es nicht immer so einfach. Oder doch, wenn man das Prinzip der **Aufgabenverteilung** kennt.

Aber nun genug der Vorrede. Schauen wir uns einmal ein Beispiel an:



Diagramm 3: Weiß am Zug (hält Remis)

In dieser Stellung soll Weiß am Zug trotz zweier Minusbauern das Remis erzwingen. Die Vorgehensweise dabei ist einfach, wenn man das Motiv gesehen hat:

1. c5! Lxc5 2. Lb3!

Hübsch und instruktiv zugleich. Weiß erzwingt den Vormarsch der Bauern auf die Farbe des gegnerischen Läufers, was sie ganz leicht blockierbar macht.

2...e5 3.Le6!

Aber ja nicht sofort 3.Ke4? wegen 3...g4! und die Sache wird noch einmal spannend.

3...Kc7 4.Ke4

und Remis, wie leicht zu sehen ist. Der weiße Läufer pendelt zwischen c8 und g4 hin und her, so dass Schwarz keine Fortschritte machen kann. Beachte bitte die perfekte weiße **Aufgabenverteilung** für König und Läufer. Würden sie die Plätze tauschen, hätte Weiß kaum eine Chance, seine Blockade zu halten: Mit weißem König auf g4 und Läufer auf e4 würde Schwarz den König nach d4 führen können und g5-g4 durchsetzen können. Stelle Dir eine Position vor mit schwarzem König d4 und Läufer auf e1, sowie weißem Läufer e4 und König f3, mit Schwarz am Zug. Schwarz gewinnt dann mit 1...g4+! 2.hxg4 h3 3.La8 e4+! 4.Lxe4 h2.

Merke daher: **König blockt König** ist die Hauptdirektive. Dort, wo der gegnerische König einbrechen will (im obigen Beispiel das Feld d4), muss der eigene König bereitstehen, um ihn zu stoppen.

Ein weiteres Beispiel:

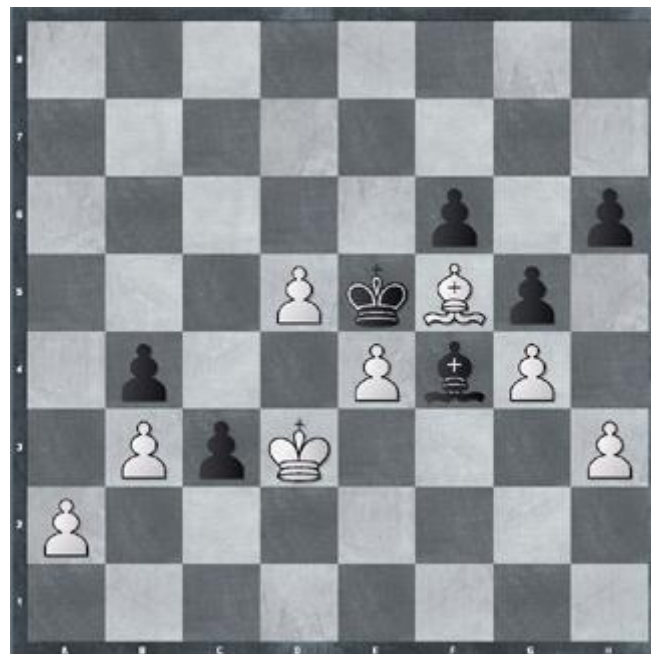


Diagramm 4: Weiß am Zug

Wie ist diese Stellung einzuschätzen? Nun, Weiß hat einen Bauern mehr, also sollte die Frage nur lauten, ob er gewinnt oder nur Remis macht, oder? Oder würdet Ihr mich für verrückt halten, wenn ich sage, dass Weiß in obiger Position bereits am Rande des Abgrunds steht und nur noch einen ganz schmalen Pfad zum Remis hat? Naja, wenn man schon so fragt...tatsächlich ist es aber genau so.

Bevor wir auf die weiße Rettung eingehen, schauen wir uns einmal an, wie es in der Partie kam:

1.Lg6? Lg3 2.Le8 Lf2 3.Lg6 Lc5 (s. Diagramm nächste Seite)



Diagramm 5: Schwarz steht bereits auf Gewinn

Tja, und plötzlich zeigt sich, dass Weiß über keinen Plan verfügt, Schwarz jedoch schon – er dringt mit dem König nach g3 ein, schlägt den h-Bauern und verschafft sich mit h6-h5 einen weiteren Freibauern. Gegen diesen Plan ist Weiß überraschend hilflos:

4.Lh7 Kf4 5.Ke2 Kg3 6.Lf5 Kxh3 7.e5 –Verzweiflung – fxe5 8.Kf3 Kh4 9.Lg6 Ld6...

...und Weiß wurde der vielen Drohungen nicht mehr Herr. Verlässt der Läufer das Feld g6, so folgt entweder c3-c2 oder h6-h5 und die Freibauern entscheiden.

Kehren wir also noch einmal zur Ausgangsstellung zurück. Nun, da wir wissen, worauf Weiß achten muss, können wir vielleicht eher einen Verteidigungsplan entwerfen. Wie wir aus Beispiel 1 wissen, muss **ein König mit einem König bekämpft werden**. Das ist aber nicht möglich, so lange der weiße Monarch den c-Bauern bewachen muss. Der Läufer sollte also diese Aufgabe übernehmen, dann könnten wir in der Tat zum Königsflügel marschieren. Und siehe da, es geht tatsächlich:

1.d6! Kxd6 2.e5+!

Des Pudels Kern. Die Diagonale für den Läufer wird geöffnet, damit der König freie Hand hat.

2...Kxe5 3.Ke2! Lc1 4.Kf3!

Gerade noch rechtzeitig! Nun hat Weiß eine Festung errichtet.

4...Kd4 5.Lc2

Schwarz kann keine Fortschritte mehr machen. Das Spiel ist Remis.

Zwei entfernte Freibauern versprechen den Sieg

Wie schon gesehen, bedarf es in ungleichfarbigen Läuferendspielen oft größerer Vorteile, um den Sieg zu erringen. Ein nahezu 100%iger Garant sind zwei Freibauern, wenn möglich auf verschiedenen Flügeln:



Diagramm 6: Weiß am Zug

Diese Stellung hätte in der Partie Smyslow – Averbach, Moskau 1950, entstehen können. Weiß verfügt über zwei Mehrbauern in Gestalt des verdoppelten a-Burschen, doch ein Gewinn ist nicht in Sicht – der Versuch eines Einbruchs mit dem König am Damenflügel wird vom dem schwarzen Kollegen locker abgewehrt, und am Königsflügel scheint Weiß überhaupt nichts erreichen zu können. Und dennoch...:

1. Kg5 Kf7 2.f4!!

Ein Zug, der zunächst wie ein grobes Versehen aussieht. Der Sinn wird aber gleich klar.

2...Le4 3.Lf2 Kg7 4.g4!!

Die Pointe. Weiß verschafft sich mit Gewalt einen zweiten Freibauern. Die „nebenbei“ entstehenden schwarzen Gesellen werden vom Läufer zuverlässig unter Kontrolle gehalten.

4...fxg4

Oder 4...hxg4 5.h5! gxh5 6.a8D Lxa8 7.Kxf5 mit demselben Ergebnis. Nach 7...Kf7 8.Kg5 Lf3 9.a7 La8 10.Lh4 Lf3 11.f5 Kg7 12.Lg3 Kf7 13.Le5 Le4 14.Kxh5 g3 (ein letzter Versuch. Ansonsten holt Weiß den g-Bauern ab, stellt seinen f-Bauern nach f6, deckt diesen mit dem Läufer und wandert anschließend mit dem König nach b8) 15.Lxg3 Kf6 16.Kg4! Lxf5+ 17.Kf4! und der a-Bauer zieht ein.

5.f5! gxf5 6.Kxh5 Kf6 7.Lg3 Lf3 8.Kh6 Le4 9.h5 Lf3 10.Lh4+! Kf7 11.Kg5 Le4 12.h6 Lf3

13.Lg3 Le4 14.Le5

Die Drohung 15.h7 entscheidet. Auf 14...Kg8 15.a8D! Lxa8 16.Kg6 gewinnt Weiß locker.



Diagramm 7: Weiß am Zug

Diese wilde Stellung aus der Partie Jansa-Alatorzew, Tbilissi 1965, unterstreicht ein weiteres Mal die Macht zweier entfernter Freibauern. Weiß ist am Zug und kann sogar direkt den schwarzen Läufer erobern, doch seine Stellung ist kaum zu retten:

1.Kc7!

Noch das Hartnäckigste. Glatt verliert

- 1) 1.a8D Lxa8 2.Kxa8 gxh4 3.c5 h3 4.c6 h2 5.c7 h1D+ 6.Kb8 Dc6 7.c8D Dxc8+ 8.Kxc8 h4 bzw.
- 2) 1.Lc1+ Kf5 2.hxg5 h4 3.Kc7 h3 4.Kxc6 h2 und Schwarz ist viel schneller
- 3) 1.hxg5 Kxg5 2.c5 h4 3.Kc7 La8 4.Kb8 Lf3 5.a8D Lxa8 6.Kxa8 h3 7.Le5 b2 8.c6 b1D 9.c7 Df5 10.Kb7 Dxe5! 11.c8D Dd5+ 12.Ka7 h2 13.Dc1+ Kh5 und Weiß hat kein Schach mehr. Dies war auch die Partiefortsetzung.

1...La8 2.Kd6! g4

2...gxh4 3.c5 h3 4.c6 h2 (4...Lxc6 5.Le5+! Kf5 6.Kxc6 b2 7.a8D) 5.Le5+! Kf3 6.Lxh2 b2 7.c7 b1D 8.c8D sollte Remis sein

3.c5 g3 4.c6 g2 5.c7 g1D 6.c8D Db6+ 7.Ke7 Dxa7+ 8.Kf6 Db6+ 9.Ke7 Lf3

mit klarem schwarzen Vorteil, doch Weiß kann noch kämpfen. Ich vermute, dass Schwarz bei genauem Spiel gewinnen sollte.

So, und zum Abschluss dieses Themas noch eine wichtige Theoriestellung sowie eine kleine Hausaufgabe:

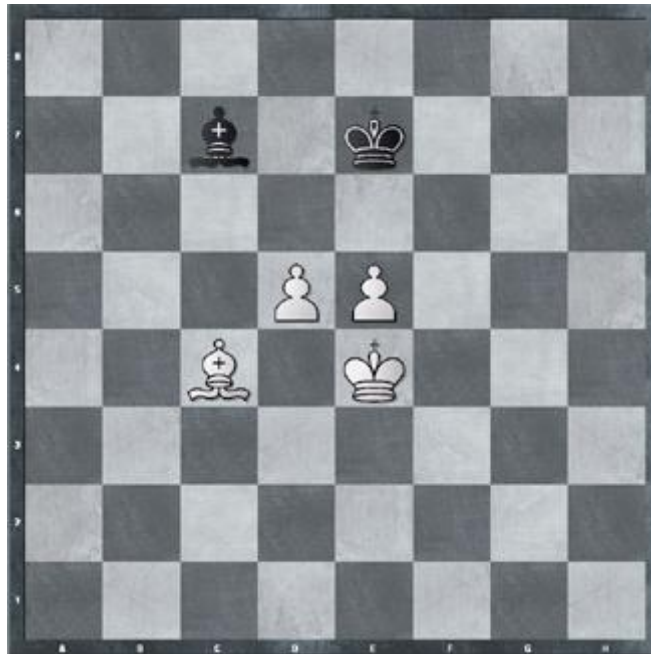


Diagramm 8: Remis

Diese Stellung zeigt die richtige **Aufgabenverteilung** gegen zwei verbundene Freibauern: Der Läufer attackiert den Bauern, der auf seiner Feldfarbe steht, und bindet so den weißen König an dessen Verteidigung. Gleichzeitig verhindert er zusammen mit dem König den weiteren Vormarsch – auf 1.d6+ würde einfach Lxd6 folgen. Weiß kann keine Fortschritte machen, das Spiel bleibt Remis. Vertauschen wir jedoch König und Läufer miteinander...

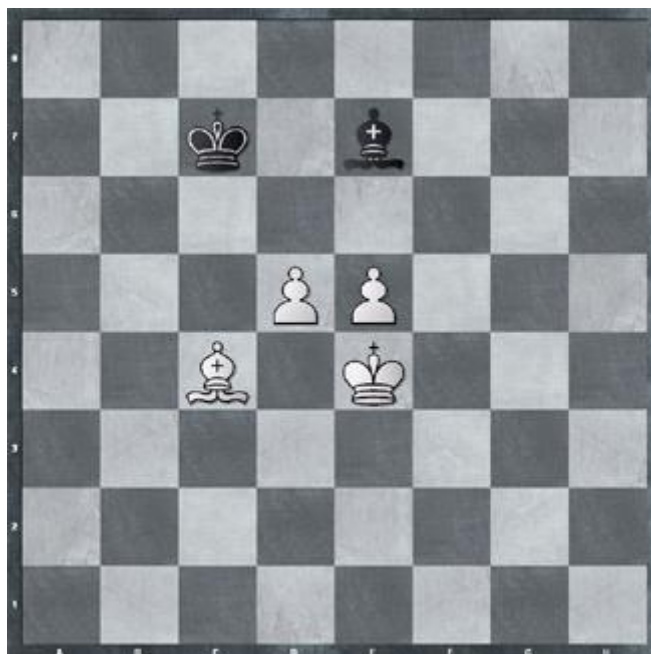


Diagramm 9: Weiß gewinnt

...wäre Schwarz chancenlos. Weiß spielt 1.Kf5 Kd7 2.Lb5+ Kd8 3.Ke6 Lf8 4.d6 Lh6 5.Kd5 Lg5 6.e6 Lh4 7.Ke5 Lg5 8.Kf5 Lh4 9.Kg6 und gegen Kf7 nebst e6-e7 ist kein Kraut gewachsen.

Hausaufgabe

Es soll natürlich nicht in „harte Schule“ ausarten, daher ist die Lösung der folgenden Aufgabe natürlich nicht Pflicht. Wer Lust hat, kann sich daran versuchen. M.E. lohnt es sich, denn es ist eine sehr hübsche Studie. Die Aufgabenstellung lautet: Weiß am Zug gewinnt!



Diagramm 10: Weiß gewinnt!