

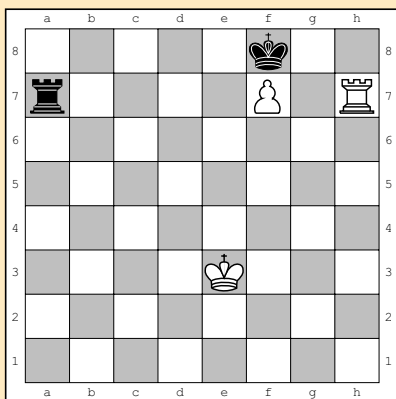
# Taktik im Turmendspiel

Von IM Harald Schneider-Zinner

Lernen durch Mustererkennung zieht sich durch alle Phasen einer Schachpartie, egal ob es sich um strategische oder taktische Muster handelt. Im Endspiel kommen taktische Motive natürlich nicht so oft vor wie im Mittelspiel, doch wenn sie aufs Brett kommen, haben sie eine ebenso überraschende wie entscheidende Wirkung.

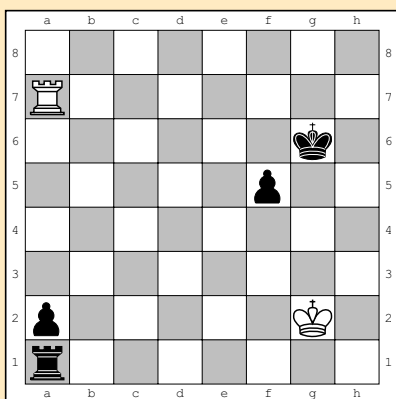
Das dramatische Turmendspiel zwischen Warmerdam und Ding im Tata Steel Masters 2024 wird den Mittelpunkt dieses Artikels bilden. Doch wollen wir uns zunächst mit einigen Vorüberlegungen an dieses faszinierende Endspiel herantasten. Zum Abschluss gibt es dann noch zahlreiche Übungen – geordnet von leicht nach schwer.

## Vorbereitung 1 – Der Spieß



Schwarz wird gezwungen den Bauern zu schlagen. Anschließend gewinnt Weiß mit einem Spieß die Partie. **1. Th8+ Kxf7 2. Th7+ Kg6 3. Txa7**

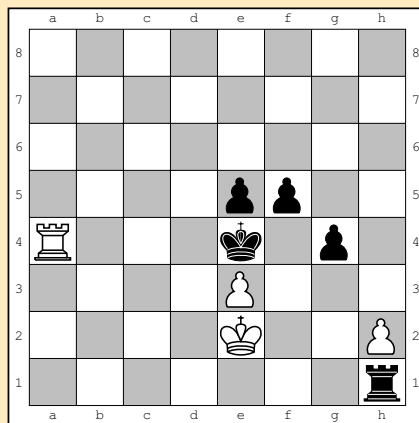
## Vorbereitung 2 – Das Ablenkungsmotiv



Schwarz gewinnt! Hätte Schwarz statt des f-Bauern einen g- oder h-Bauern wäre die Stellung bloß remis. **1. ...f4 2. Ta8 2. Ta6+** Schachgebote helfen auch nicht. **2. ...Kf7 3. Ta7+ Ke6 4. Ta6+ Kd7 5. Ta7+ Kc6** Der König nähert sich dem weißen Turm an. Die Schachgebote gehen demnächst zu Ende. Ebenfalls ein Motiv, das Sie sich einprägen sollten. **6. Ta6+ Kb7+** **2. ...f3+!** Der Bauer lenkt den weißen König von den sicheren Feldern h2 und g2 ab – ein schwarzer h- oder g-Bauer hätte das nicht geschafft. **3. Kf2** Nun hat der schwarze Turm genügend Platz auf der h-Linie und Schwarz gewinnt mit dem bereits bekannten Motiv des Spießes: **3. Kxf3 Tf1++ 3. ...Th1! 4. Txa2 Th2+**

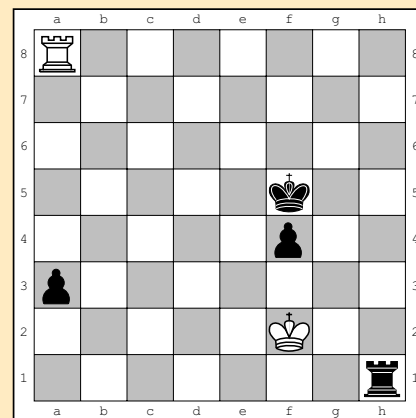
## Vorbereitung 3 – Spieß und Patt

Doch Vorsicht! Nicht immer gewinnt der Spieß. Manchmal gibt es auch einen hü-



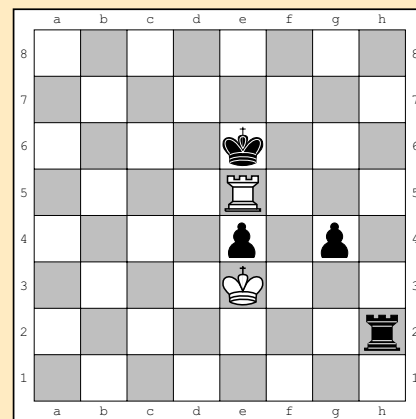
Max Warmerdam (2625)  
Ding Liren (2780)  
Wijk aan Zee 2024

Wir kennen nun die wichtigsten Motive, die für unsere Hauptpartie relevant sind. **50. ...Kd5** Der Bauer auf h2 steht vor dem Fall. Die weiße Position sieht hoffnungslos aus, aber der junge Niederländer findet den einzigen Verteidigungszug. Dieser ist mit einer wunderbaren Rettungsidee verknüpft: **51. e4+!!** Weiß opfert seinen vorletzten Bauern ... **51. Ta5+ Ke6 52. Ta6+ Kf7 53. Th6**



schen Patt-Trick. **4. ...a2?** Sieht verlockend auch, aber Weiß darf die scheinbar verbotene Frucht verspeisen. **4. ...Th2+ 5. Kf3 Th3+ 6. Kf2 Tb3** hingegen gewinnt. **5. Txa2! Th2+** Gewinnt zwar den Turm, aber nicht die Partie. **6. Kf3 Txa2** Patt!\*

Der Versuch den h-Bauern zu verteidigen, scheitert: **53. ...g3+** **51. ...fxe4 52. Ke3** Und nun lässt er auch noch seinen letzten Bauern eintreten. **52. ...Txh2 52. ...Te1+ 53. Kf2 Tb1 54. Ta8 Tb2+ 55. Ke3**, und Schwarz kann die Stellung nicht verstärken. **53. Ta5+ Ke6 53. ... Kd6** funktioniert auch nicht: **54. Td5+!** Nun folgt eine Pattstellung, die wir schon kennen: **54. Txe5+!!**

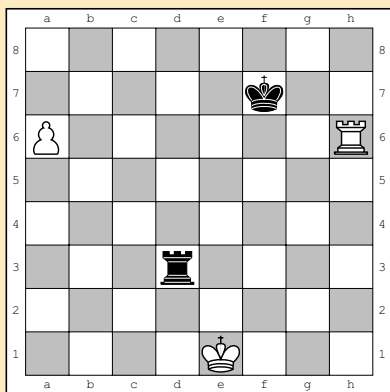


**54. ...Kf6** Für den Weltmeister ist das Turnier ohnehin schlecht gelaufen. Und jetzt auch noch so ein Schlag. Verzweifelt vermeidet Ding das Patt, doch objektiv ist die

Stellung remis. 54. ...Kxe5 ergibt ein Patt!!

**55. Ta5=g3 56. Kf4 g2 57. Ta6+?! Der Zug verliert zwar nicht, erschwert aber die Remisführung. 57. Tf5+!** Das Zwischenschach hält einfach Remis. Der Turm wird in die ideale Position hinter den gegnerischen Freibauern gebracht. Und im Gegensatz zur Partie ist der schwarze König von seinen Bauern abgeschnitten. 57. ...Ke6 58. Tg5=; 57. Tg5? ist verfrüht. 57. ...Th4+-+ **57. ...Kf7 58. Ta7+ Ke6 59. Tg7 Kd5** Hier sehen wir den Unterschied zu 57. Tf5+ sehr deutlich. Der schwarze König kann den Bauern auf e4 decken. **60. Ke3 Th3+ 61. Ke2 Ta3** Warmerdam hat die letzten drei Partien verloren. Gegen den Weltmeister so ein Endspiel zu halten, wäre zumindest ein Trostpflaster gewesen. Doch es sollte ein weiterer schwarzer Tag für den hochtalentierten Spieler werden. **62. Td7+?** Vergibt den zum Greifen nahen halben Punkt. 62. Kf2! Ta2+ (62. ...Kd4 63. Td7+) 63. Ke3 Ke5 64. Tgx2!= Abermals dieser Patt-Trick. **62. ...Ke5 63. Tg7** Warmerdam spielt auf den bekannten Trick, aber ... **63. ...Kf4-**, und nun ist die Stellung für Schwarz gewonnen. 63. ...Ta1? hätte sich Ding wohl sehr lange nicht verziehen. 64. Tgx2 Ta2+ 65. Ke3 Tgx2 mit Patt! **64. Kf2 g1D+** mit Übergang in ein elementar gewonnenes Bauernendspiel. **65. Txxg1** 65. Kxg1 Tg3+ 66. Txxg3 Kxxg3 **65. ...Ta2+ 66. Kf1 Ta1+ 0:1**

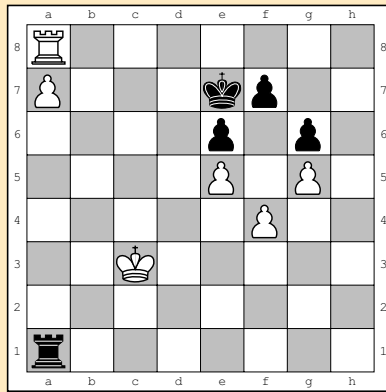
### Übung 1



Lassen Sie uns das Thema nun mit einigen Übungen festigen: **81. Th8!+-** Weiß muss die Grundreihe in Beschlag nehmen und a7 vorbereiten. 81. a7? ist hingegen verfrüht. 81. ...Td8= **81. ...Kg7** Vermeidet zwar den Spieß, aber der Bauer wandelt sich nun um. 81. ...Ta3 82. a7 Txa7 83. Th7+ **82. a7 Kxxh8 83. a8D+-**

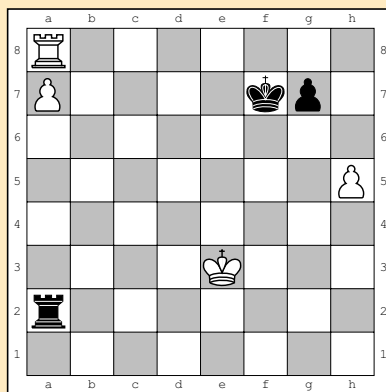
### Übung 2

Der schwarze Bauer auf f7 ist momentan gut gedeckt und verhindert Spießmotive auf der 7. Reihe. Weiß fand einen überra-



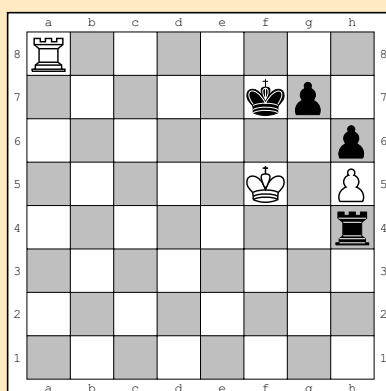
schen Weg, die scheinbare Festung zu sprengen. **1. f5!** Droht f6 gefolgt von Tf8. Schwarz muss also schlagen. **1. ...gxf5** 1. ...exf5 2. e6! fxe6 (2. ...Ta2 3. exf7 Kxf7 4. Th8) 3. Th8 **2. g6! fxxg6** Und nun kann Weiß das Feld a8 räumen: **3. Th8**

### Übung 3



**63. h6!?** Weiß startet einen letzten Gewinnversuch, aber Schwarz kann sich wehren. **63. ...Kg6=** 63. ...gxh6?? würde hingegen das Spießmotiv erlauben: 64. Th8

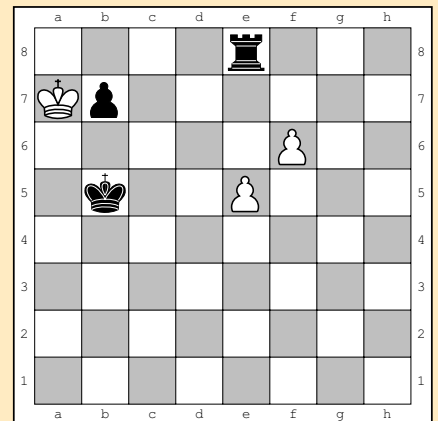
### Übung 4



Der Bauer auf h5 geht zwingend verloren. Und das würde den Untergang von Weiß bedeuten – zumindest in fast allen Fällen. **1. Ta7+** Das sieht nach einem Racheschach aus, denn der Bauer auf h5 ist nicht zu verteidigen. Aber Weiß hat noch ein Ass im Ärmel. **1. ...Kg8** Der König strebt nach h7. Nur dort ist er vor den Schachgeboten si-

cher. Doch genau hier wollte Weiß den schwarzen König haben. 1. ...Kf8 2. Ta8+, und Schwarz kommt nicht weiter. **2. Ta5!!** Paradox! Weiß läuft freiwillig in den Spieß hinein. **2. ...Txxh5+** 2. ...Kh7 3. Ke6 ist remis. 3. ...g5 (3. ...Tg4 4. Tb5 Tg5 5. Txxg5 hxxg5 6. Kf5 Kh6 7. Kg4) 4. Ta7+= **3. Kg6! Txxa5** mit Patt! 3. ...Tg5+ 4. Txxg5 hxxg5 5. Kxxg5=

## Eine Studie zum Abschluss



### Kubbe, 1916

Mit dieser eleganten Studie möchte ich unsere kleine Übungsserie krönen. Auf den ersten Blick ist gar nicht so klar zu erkennen, welche Seite in Verlustgefahr ist. Denn die beiden weißen Freibauern sind weit vorgeückt. Ein paar Details entscheiden über Sieg und Niederlage - oder natürlich über ein „friedliches Remis“. **1. f7 Tf8 2. e6** Weiß droht e7 mit Gewinn. Doch die Position des weißen Königs ist ein Problem. Wieder spielt die Räumung der 7. Reihe eine wesentliche Rolle. **2. ...b6!** Verhindert e7, da danach der Bauer f7 nebst Fesselung auf e7 fällt! Und der weiße König hat Probleme sich von der 7. Reihe wegzubewegen. Plötzlich scheint es so als würde Weiß verlieren. **3. Kb7 Kc5 4. e7!!** Dieser energische Vorstoß gibt der Partie die letzte Wendung.

Das natürliche Kc7 verliert hingegen einfach! 4. Kc7 Kd5 5. Kd7 Ke5 6. e7 Txf7+ und der schwarze Bauer macht das Rennen. **4. ...Txf7 5. Ka6** Schwarz hat keine Wahl: Die Drohung von Weiß, sich eine neue Dame zu holen, zwingt ihn, den Bauern zu schlagen: **5. ...Txe7** Patt!