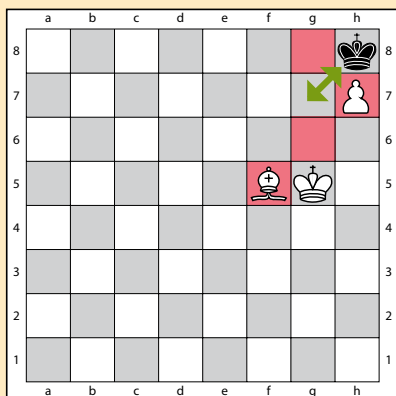


Taktik trifft Strategie

Unterschiedliche Materialkonstellationen: Leichtfiguren in speziellen Endspielen | Liegt ein Randbauer vor, reicht manchmal eine Mehrfigur nicht aus

Eines der ersten Kriterien zur Stellungseinschätzung, die ein Anfänger lernt, ist die Werteskala der Figuren. Wir erinnern uns: der Wert einer Leichtfigur (ein Springer oder ein Läufer) wird mit drei Bauereinheiten gleichgesetzt, ein Turm ist fünf und eine Dame ungefähr neun Bauereinheiten wert.

So gesehen wäre es eigentlich egal, ob man gerade einen Springer oder einen Läufer hat, doch ganz so ist es nicht. Es gibt Stellungen, in denen der Springer überlegen ist und solche, in denen der Läufer mehr leisten kann. Herzlich wenig kann ein Läufer in dem folgenden Standardendspiel ausrichten:



Weiß kann sich auf den Kopf stellen, er kann den schwarzen König weder mattsetzen, noch kann er ihn aus der Ecke vertreiben; bei Kh6 und bei Kg6 endet die Partie mit einem Patt.

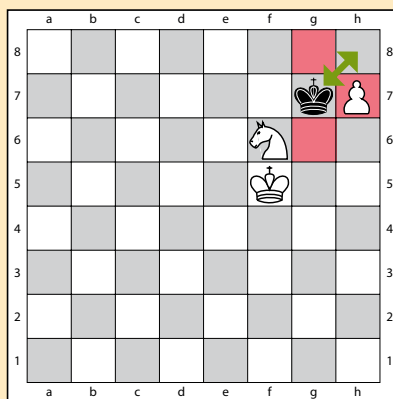
Wir sehen hier den sogenannten „falschen Läufer“; das ist die Bezeichnung für einen Läufer, der auf der im Gewinnsinn verkehrten Felderfarbe unterwegs ist. Verwendet wird der Begriff im Endspiel König, Läufer und Randbauer gegen König, wenn der Läufer nicht das Umwandlungsfeld des Bauern kontrolliert. In diesem Fall ist es nicht möglich, den gegnerischen König, wenn er sich dort erst einmal befindet, aus dieser Ecke des Bretts zu verdrängen. Trotz des großen Materialvorteils bleibt die Partie also remis.

Das Motiv des falschen Läufers funktioniert jedoch nur bei Vorhandensein eines Randbauern, bei jedem anderen Bauern ist das erwähnte Patt-Motiv nicht möglich und

das Übergewicht einer Figur entscheidet mühelos.

Bei der Konstellation Springer plus Randbauer, dem Hauptthema dieser Trainingsfolge, kann es je nach Stellung ebenfalls zu einem Unentschieden kommen.

Anzug beliebig – remis

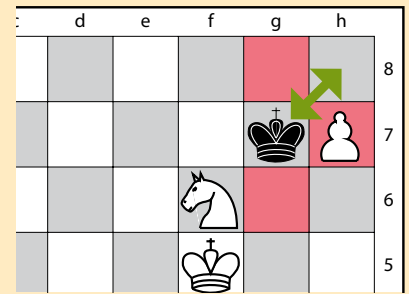


Der schwarze König pendelt zwischen h8 und g7, und Weiß kann seinen Bauern nicht umwandeln: der Springer müsste nach f7 oder g6 gelangen, ohne dabei die Deckung des Bauern aufzugeben – ein Ding der Unmöglichkeit!

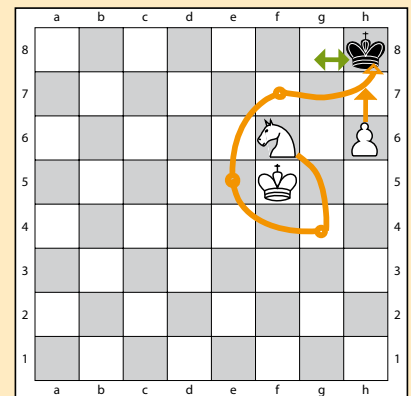
Der französische Problemkomponist André Chéron, einer der berühmtesten Theoretiker des Endspiels, nannte diese Stellung die „erste Hauptremisstellung“ in Springerendspielen. Obwohl eine Seite einen Springer und einen Bauern mehr besitzt, ist die Stellung nicht zu gewinnen, weil der gegnerische König das Eckfeld kontrolliert und sich dorthin zurückziehen kann.

Der weiße Springer kann auch auf g5 oder f8 stehen, es ändert sich nichts. Sobald sich der weiße König nähert, um seinen Bauern zu decken (Kg6) wird Schwarz patt gesetzt.

Wieso reicht der große Materialvorteil nicht zum Gewinn aus? Die Figur ist „unschuldig“, sie steht aktiv, der zu weit vorgerückte Bauer hat’s versammelt. Betrachten Sie das nachfolgende Beispiel und schon wird eine wichtige Faustregel nachvollziehbar:

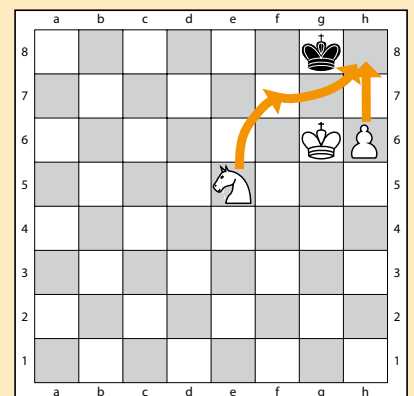


Weiß am Zug – Gewinn



Mit dem Randbauern auf der sechsten Reihe (oder fünften, vierten usw.) kann Schwarz sich nicht ins Patt retten, der König pendelt zwischen h8 und g8, bis Weiß ihm mit dem Springer den Zugang zu h8 verwehrt.

Der Anziehende darf seinen Randbauern nicht vorziehen, dies ergäbe nach ...Kg7 wieder die Remisstellung des zweiten Diagramms, er kann aber umgruppieren und eine Standard-Gewinnstellung erreichen:
1. Sg4 Auch ein anderer Anfangszug ist möglich, wichtig ist allein, dass das Ziel – das Feld f7 – erreicht wird. ...Kh7 **2. Kg5 Kh8** Keinen Unterschied macht **2. ...Kg8** wegen **3. Kg6 Kh8 4. Se5 Kg8 5. h7+ Kf8 (5. ...Kh8 6. Sf7 matt) 6. h8D+.** **3. Kg6 Kg8 4. Se5**

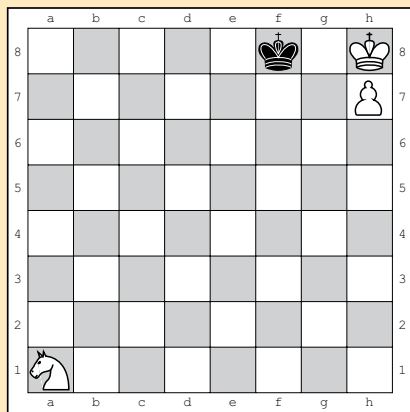


Wegen der vorhandenen Möglichkeit Sf7+ wird sich der schwarze König nicht in die Ecke retten können. Dies ist die Standardgewinnstellung in dem Endspiel dieses Typus. Weiß gewinnt nach **4. ...Kf8 5. h7** oder

nach 4. ...K**h8** 5. **Sf7**+ Der König wird aus der Ecke vertrieben, damit nach 5. ...**Kg8** der Bauern nachsetzen kann: 6. **h7**+ **Kf8** 7. **h8D**+ **Ke7** 8. **Dd8**+ **Ke6** 9. **Dd6** matt

Faustregel: In solchen Endspielen nicht zu früh den Bauern auf die siebte Reihe vorschieben

Im folgenden Beispiel ist die Lage genau anders herum:



Der König h8 ist abgeklemmt; der schwarze König pendelt zwischen f8 und f7. Der Springer muss nun so eingesetzt werden, dass er eines der beiden Felder genau in dem Moment kontrolliert, wenn der schwarze König es betreten müsste und in- folgedessen auf die e-Linie ausweichen muss

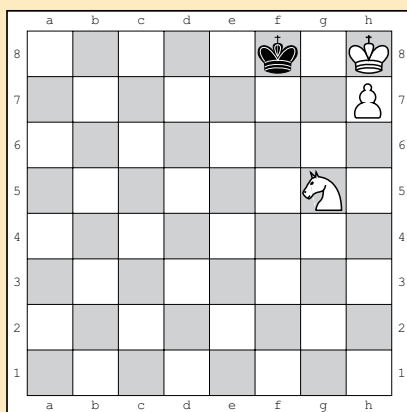
Die erste Version: Weiß am Zug – remis

In dieser Situation, nach Chéron die „zweite Hauptremisstellung“, kann Weiß am Zug nicht gewinnen. Zunächst erscheint ein Remis unwahrscheinlich, Weiß hat ja eine Figur und einen Bauer mehr und in der Ecke steht der eigene und nicht etwa der gegnerische König, also scheiden Patt-Motive aus. Doch nach einer beliebigen Annäherung, etwa 1. **Sb3** **Kf7** 2. **Sd4** **Kf8** 3. **Se6**+ **Kf7** 4. **Sg5**+ **Kf8** kommen erste Zweifel auf, die der Gewissheit weichen, ein Sieg ist nicht möglich. Weiß ist nicht in der Lage, den Springer so zu führen, dass er im entscheidenden Moment dem schwarzen König den Zutritt zu dem anderen Feld verwehrt (f7, wenn der König auf f8 steht oder vice versa). Kurz gesagt: Zieht in dieser konkreten Situation der König der schwächeren Seite auf ein Feld der Farbe, auf der der Springer steht, ist die Stellung remis.

Die zweite Version: Schwarz am Zug – Weiß gewinnt

Doch sollte in der obigen Diagrammstellung Schwarz am Zug sein, so gewinnt

Weiß. Hier kann der herbeieilende Springer im günstigen Moment dem gegnerischen König den Zugang zu dem Feld f7 verwehren, so dass der den weißen König aus der Ecke herauslassen muss: 1. ...**Kf7** 2. **Sb3** **Kf8** 3. **Sc5** **Kf7** 4. **Se4** **Kf8** 5. **Sg5**



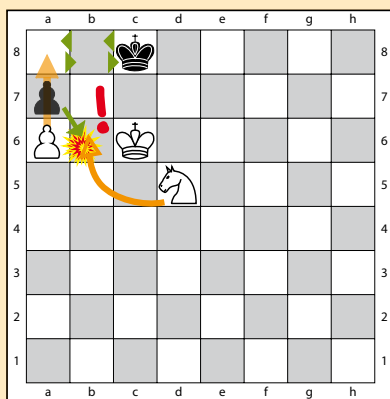
Das ist der Unterschied. Jetzt ist Schwarz am Zug, sein König kann das Feld f7 nicht betreten, er muss auf ein anderes Feld ziehen und den gegnerischen König aus dem „Käfig“ herauslassen: 5. ...**Ke7** 6. **Kg7** und Weiß bringt seinen Bauern durch.

Festung

Die schwächere Seite kann sich in solchen Endspielen nur auf drei Arten retten:

- ⇒ Den König in der Ecke verstecken und hoffen, dass der Gegner den Bauern zu weit vorschiebt
- ⇒ Den gegnerischen König in der Ecke abklemmen, in bestimmten Stellung reicht dies aus
- ⇒ Das Motiv der Festung anwenden

Als Festung werden Stellungen bezeichnet, in denen die Steine der einen Seite die Stellung der anderen Seite nicht durchbrechen können. Da gibt es viele Versionen dieses Motivs mit Beteiligung unterschiedlicher Figuren. In dem hier behandelten Standardendspiel kommt es oft zu einem erfolgreichen „Festungsbau“ nach dem folgenden Muster:



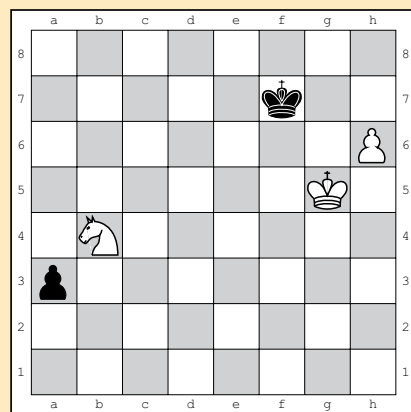
Für Rettung sorgt wieder das Patt-Motiv. Der schwarze König wird sich entweder in der Ecke gemütlich einrichten und kann dort nicht Matt gesetzt werden, höchstens ein Patt ist drin.

Etwa nach 1. **Sf6** **Kb8** 2. **Sd7**+ **Ka8**, und nun muss der Springer wieder zurück, denn nach einem Zug des weißen Königs ergibt sich ein Patt.

Auch mit 1. **Sc7** ist dem Anziehenden nicht geholfen 1. ...**Kb8** 2. **Kd6** (2. **Kd7** patt) 2. ...**Kc8**, und Weiß kommt nicht weiter.

Erwähnenswert ist noch der kleine Trick 1. **Sb6**+ mit dem Weiß auf den Riesenfehler 1. ...**axb6**?? hofft, darauf gewinnt 2. **a7**. Aber 1. ...**Kb8** erledigt auch dieses Problem.

Zum Schluss noch eine Sonderfall. Die Stellung erinnert stark an die Positionen in den einleitenden Beispielen (vgl. Diagramm Nr. 2 und 3), jedoch ist noch ein schwarzer Bauer vorhanden, was im Prinzip dem Verteidiger dienlich ist. Andererseits aber hielt sich Weiß an die erwähnte Faustregel und unterließ es tunlichst, seinen Randbauern auf die vorletzte Reihe zu stellen; das ist wiederum ein Vorteil für die stärkere Seite.



Studie von N. Grigorjew, 1933 Weiß am Zug gewinnt

Der schwarze König muss den h-Bauern aufhalten und gerät dabei in ein Mattnetz: 1. **Sa2** **Kf8** Auf 1. ...**Kg8** 2. **Kg6** **Kh8** 3. **Sb4** **a2** gewinnt Weiß mit der bereits bekannten Methode: 4. **Sxa2** **Kg8** 5. **Sb4** **Kh8** 6. **Sc6** **Kg8** 7. **Sd8** **Kh8** 8. **Sf7**+ **Kg8** 9. **h7**+. 2. **Kf6** **Kg8** 3. **Kg6** **Kh8** 4. **Sb4** **Kg8** Oder 4. ...**a2** 5. **Sxa2** **Kg8** 6. **Sb4** **Kh8** 7. **Sc6** **Kg8** 8. **Sd8** **Kh8** 9. **Sf7**+ **Kg8** 10. **h7**+. 5. **h7**+ **Kh8** 6. **Sc6** **a2** 7. **Se5** **a1D** 8. **Sf7** matt.

Die stärkere Seite kann nicht gewinnen, weil der schwarze König nichts ins Freie hinaus gejagt werden kann.