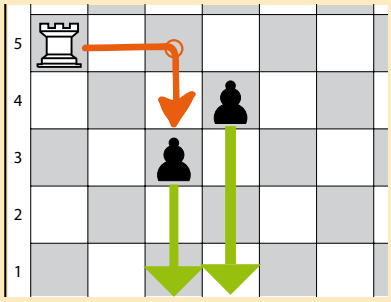


Fang mich, wenn du kannst!

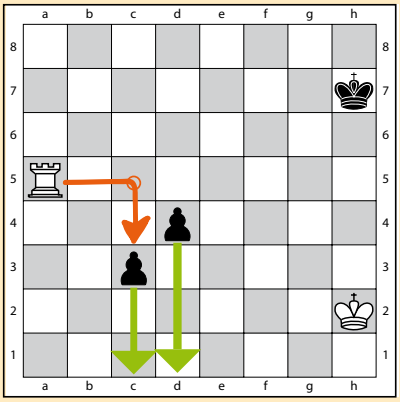
Figuren gegen Freibauern

Der Titel des 2003 von Steven Spielberg gedrehten Films „Catch me if you can“ stand Pate bei der Wahl einer eingängigen Überschrift für diesen Artikel, der den Blick für spezielle Situationen in Endspielen schärfen will, in denen es auf den ersten Blick scheinbar keine Lösung gibt.

Dabei ist der „Flüchtende“ stets der Freibauer. Im Gegensatz zu dem besagten Film, in dem der Gejagte im Erfolgsfalle nur die eigene Haut oder Freiheit rettet, wird ein entkommener Freibauer zur Dame umgewandelt und wendet sich dann mit Macht gegen seine Verfolger.

Schwerfiguren können einen enteilenden Freibauern ziemlich einfach stoppen, wenn sie sich auf der gleichen Linie hinter ihm postieren. So wird zum Beispiel der Turm in der folgenden Stellung mit dem Freibauer-Duo leicht fertig:

Weiß am Zug gewinnt



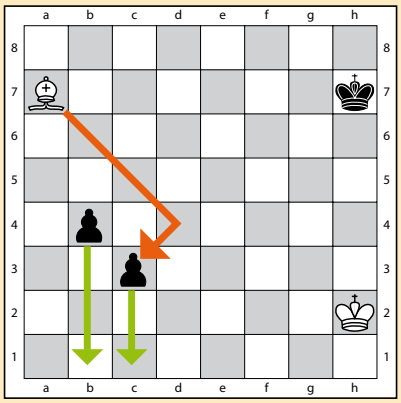
Im Kampf gegen zwei verbundene Freibauern muss der Turm stets den weiter vorgerückten Bauern aufs Korn nehmen.

Ein fürchterlicher Fehler wäre 1. Td5??, denn dann würden die schwarzen Bauern entscheiden: 1. …c2 2. Tc5 d3 3. Kg3 d2! 4. Txc2 d1D.

Der richtige Zug **1. Tc5!** nimmt den ***vorn stehenden Bauern an die kurze Leine***, dies ist eine Faustregel für das Spiel von Turm gegen zwei verbundene Freibauern. Weiß gewinnt dann leicht mit der klassischen Abfangmethode **1. …Kg6 2. Tc4! Kf5 3. Txd4 c2 4. Tc4.**

Kämpft der Läufer gegen Freibauern, ist die Lage ebenfalls recht übersichtlich; entweder kontrolliert der Läufer die entscheidende Diagonale und hat damit Erfolg, oder er tut es nicht.

Weiß am Zug gewinnt

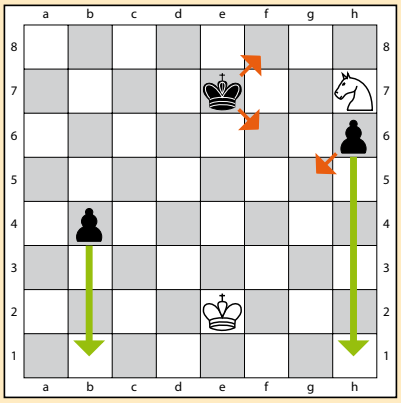


Analog dem zuvor gezeigten Beispiel mit dem Turm, ist es auch in diesem Endspiel mit Beteiligung des Läufers goldrichtig, den vorn liegenden gegnerischen Bauern anzupeilen.

Auch hier wäre es verfehlt, den „hinteren“ Bauern anzugreifen, nach 1. Lc5?? mit der Absicht …c2?? 2. Le3 b3 3. Lc1, bricht das Bauernduo durch: 1. …b3! nebst …b2. Den Sieg bringt **1. Ld4!** ein, z.B. **1. …Kg6** 1. …c2 2. Lb2 **2. Kg3 Kf5 3. Kf3,** und die Bauern werden unschädlich gemacht.

Sind gerade (auf den Reihen, Linien oder Diagonalen) ziehende Figuren wie Dame, Turm und Läufer beteiligt, ist die Lage recht übersichtlich. Am schwierigsten (und faszinierendsten) sind die Endspiele mit Springer gegen Freibauer(n). Der langsame, „kurzbeinige“ Springer hechelt manchmal vergeblich hinter einem weglaufenden Freibauern hinterher, aber seine besondere Eigenschaft – der Wechsel der Felderfarbe nach jedem Zug – ermöglicht, oft unter Einbeziehung eines Schachgebots, raffinierte Rettungen. Nicht von ungefähr finden gerade diese Endspiele im Schaffen der Problemkomponisten einen gebührenden Platz.

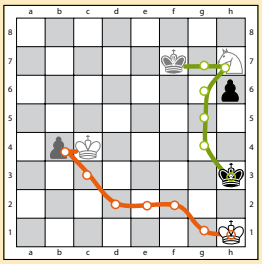
Studie N. Grigorjew, 1934
Weiß am Zug remisiert



Der König kann zwei so weit auseinander stehende Bauern nicht aufhalten. Hier hilft nur eine Rundreise des Springers.

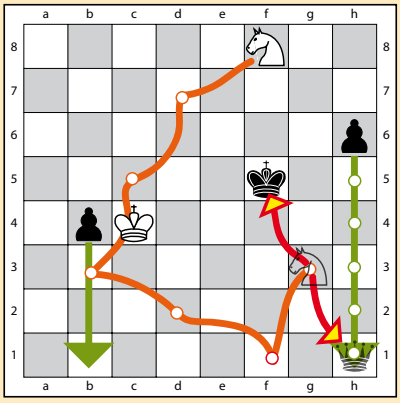
Wäre da nicht der weiße Springer, so wäre der weiße König außerstande, die vorrückenden Freibauern aufzuhalten, eilt er zum b-Bauern, läuft ihm der h-Bauer weg, und geht er zum h-Bauern, flitzt der b-Bauer vorbei.

Nun ist aber der Springer da, der jedoch im Moment kein freies Feld zur Verfügung hat, mit zwei Zügen des Königs (…Kf7 und …Kg7) kann er gefangen werden. Weiß hat also keine Zeit zu verlieren und muss gleich auf den nächsterreichbaren gegnerischen Bauern losgehen: **1. Kd3! Kf7** zöge der h-Bauer, …h4, erhielte der Springer das Feld g5 **2. Kc4** Weiß remisiert nun ganz einfach im Falle von 2. …Kg7 3. Kxb4 Kxh7 4. Kc3, denn sein König erreicht ungehindert in vier Zügen die rettende g-Linie, z. B. 4. …Kg6 (oder 4. …h5 5. Kd2 h4 6. Ke2 h3 7. Kf2 remis.) 5. Kd3 Kg5 6. Ke3 Kg4 7. Kf2 Kh3 8. Kg1, und der weiße König nistet sich auf h1 ein, er kann dort nicht mattgesetzt, höchstens pattgesetzt werden.



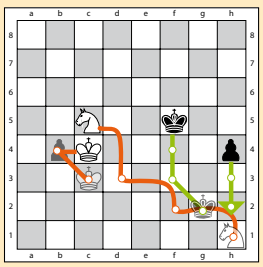
Doch so einfach ist die Studie nicht. Schwarz kann raffinierter spielen, nämlich **2. ...Kg6** mit dem Trick 3. Kxb4 h5!, und nun nimmt er nicht den angebotenen Springer, sondern lässt den h-Bauern laufen und dies gewinnt, sehen Sie selbst: 4. Kc3 (Nichts ändert 4. Sf8+ Kf5) 4. ...h4 5. Kd2 h3, und der weiße König kommt zu spät.

Weiß behält also besser seinen Springer und zieht **3. Sf8+ Kf5** Den Springer anzugreifen, lohnt nicht, nach 3. ...Kg7 4. Se6+ Kf7 5. Sd4 können beide schwarzen Bauern leicht abgefangen werden.



„Fang mich, wenn du kannst", scheint der h-Bauer zu sagen. Er ist ja nur noch fünf Züge vom Schlüsselfeld h1 entfernt, der gegnerische König muss den Bauern b4 bewachen und kann sich folglich nicht auf den Weg dorthin machen. Es bleibt nur der Springer, aber dieser muss eine richtige Rundreise hinter sich bringen, das reicht doch nicht, oder? Doch, es reicht, weil in einem passenden Augenblick ein Schachgebot ein Tempo gewinnt.

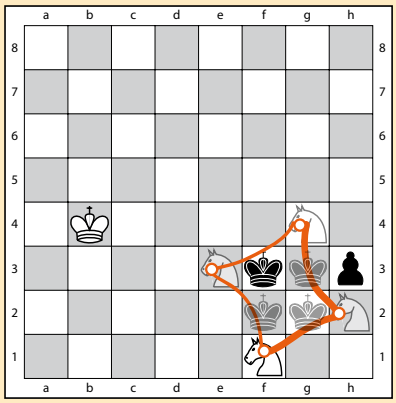
Die Rundreise mit dem Ziel h1 (das Umwandlungsfeld des h-Bauern) beginnt mit **4. Sd7 h5 5. Sc5 h4**



Der direkte Weg zu dem Bauern führt zu einer Niederlage: 6. Sd3? h3 7. Sf2 h2 8. Kxb4 Kf4 9. Kc3 Kf3 10. Sh1 Kg2 usw.

Das Rettungsmotiv ist mit einer Springergabel verbunden. Welche Springergabel denn? Die auf g3; dann nämlich, wenn der h-Bauer durchläuft und auf h1 in eine Dame umgewandelt wird. Sehr schön, wie kommt man dazu, mit dem Springer auf g3 zu landen? Folgendermaßen: **6. Sb3! h3 7. Sd2** Die Originalstudie schließt mit 7. ...h2 8. Sf1 (mit Angriff auf den Bauern) 8. ...h1D 9. Sg3+ – die besagte Gabel und remis.

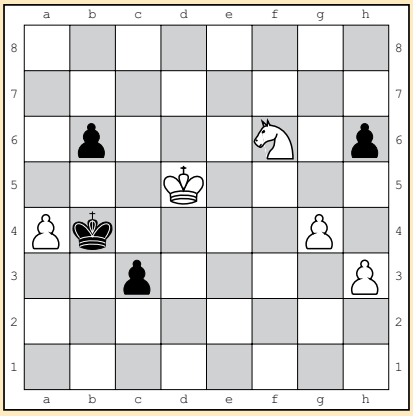
Wir schauen uns aus guten Gründen eine Alternative an: **7. ...Kf4 8. Sf1 Kf3 9. Kxb4**



In dieser Stellung wechseln sich zwei Bilder ab: der Springer gibt entweder Schach oder zieht so, dass er das Feld h2 kontrolliert.

Prägen Sie sich diese Stellung unbedingt ein; es wird die Zeit kommen, dass Sie so eine Konstellation in einer praktischen Partie aufs Brett bekommen. Nur das Prinzip einprägen, der Rest läuft von alleine. **9. ...Kf2 10. Sh2 Kg3 11. Sf1+ Kg2 12. Se3+ Kf2 13. Sg4+ Kf3 14. Sh2+** usw. bis zum Sankt Nimmerleinstag **remis**

Wie man sieht, kann ein Springer mit Hilfe der Schachgebote manchmal schneller heranbrausen, als man dieser sprichwörtlich „kurzbeinigen" Figur zumuten würde. Hierzu ein praktisches Beispiel aus dem Schaffen des berühmten Robert James (genannt „Bobby") Fischer:

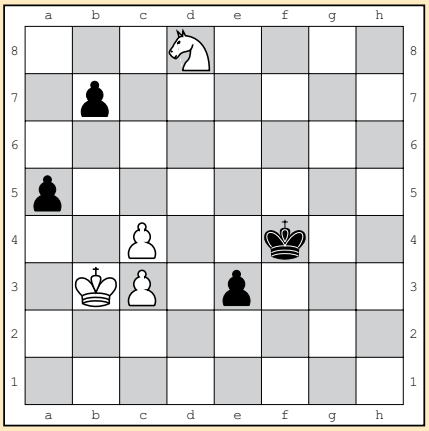


R. Fischer – E. Eliskases
Buenos Aires 1960
Weiß am Zug

Der Bauer c2 erscheint gefährlich, aber der spätere Weltmeister konnte ihn mit einem typischen Springermanöver abfangen: **1. Sh5** Mit der Hauptidee 1. ...c2 2. Sf4 (um im Falle von ...c1D auf d3 zu „gabeln") 2. ...Kc3 3. Se2+ Kd2 (Nach ...Kd3 entscheidet der „Rundlauf" 4. Sc1+ Kd2 5. Sa2) 4. Sd4!, gefolgt vom Schlagen auf c2 oder der Springergabel nach 4. ...c1D 5. Sb3+.

In der Partie geschah **1. ...Kxa4 2. Sf4 b5 3. Se2 c2** Oder ...b4 4. Kc4 c2 5. Sc1 Ka3 6. Sb3, und Weiß gewinnt mit h4 nebst g5. **4. Sc1 Ka3 5. Kc5 Kb2 6. Se2 c1D+ 7. Sxc1 Kxc1 8. Kxb5** nebst h4, g5 usw. **1:0**

Auf dem letzten Beispiel klebt bildlich gesprochen ein Warnschild mit dem Hinweis: „Nur nicht trödeln!"



D. Bronstein – M. Botwinnik
Weltmeisterschaft 1951
Weiß am Zug

Die Partie ist remis, aber Weiß verlor im Handumdrehen. Das Opfer der Fehlkalkulation war ein sonst sehr renommierter Schachprofi, die Partie wurde bei einer Schachweltmeisterschaft gespielt. Aber auch große Spieler haben nun einmal vereinzelt ihre schwachen Momente ...

Weiß hätte leicht remisieren können, wenn er beizeiten den gegnerischen Freibauern mit dem Springer gestoppt hätte, nämlich so: 1. Se6+ Kf3 2. Sd4+ Kf2 3. Ka4 b6 (Oder 3. ...e2 4. Sxe2 Kxe2 5. Kxa5 Kd3 6. c5 Kxc3 7. Kb6 Kc4 remis) 4. Kb5 e2 5. Sxe2 Kxe2 6. c5 bxc5 7. Kxc5 Kd3 8. c4 a4 9. Kb4 a3 10. Kxa3 Kxc4 remis.

Doch es geschah **1. Kc2??** mit der Absicht ...Kf3 2. Sf7 e2 3. Se5+ Kf2 4. Sd3+ remis, doch sein Gegner verblüffte ihn mit **1. ...Kg3!!** Der König zieht so, dass der gegnerische Springer in den nächsten beiden Zügen kein Schach hat, es droht also ...e2-e1D, und nach **2. Se6 e2 3. Kd2 Kf2** gibt Schwarz nach der Bauernumwandlung in eine Dame gleich ein Schach. **0:1**