

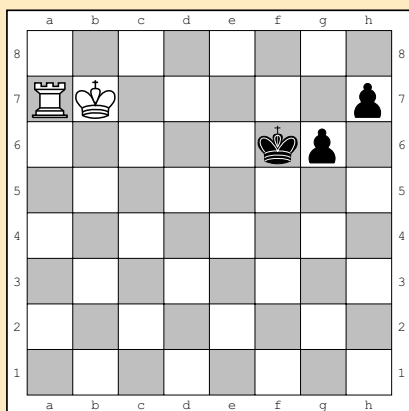
# Abdrängen und Einsperren

## Könige und Türme auf ungewöhnlichen Wegen

In dieser Serie wird immer wieder auf die Grundfaktoren der Schachspiels – Raum, Zeit und Material – eingegangen. In bestimmten Situationen ist der eine oder andere Faktor besonders wichtig, häufig besteht eine Wechselwirkung. Verfügt beispielsweise eine Seite über mehr Raum, sie besitzt damit einen Raumvorteil, so kann sie leichter Figuren umgruppieren – es stehen ja nicht eigene Figuren oder Bauern im Wege – und gewinnt auf diese Weise wertvolle Zeit und gelegentlich auch Material.

Das in diesem Absatz Gesagte deutet schon die Thematik dieser Trainingsfolge an. Es geht um Werkzeuge, mit denen man Raum und häufig nebenbei auch noch Zeit gewinnen kann: das Abdrängen und Einsperren. Dies klingt etwas nach Straßentumulten samt Polizeieinsatz, verläuft aber wie alles im Schach auf der friedlichen Ebene des Denksportwettstreits. Abgedrängt und eingesperrt werden allein Schachfiguren, zumeist Könige und Türme in Endspielen.

Genug der Vorrede, erläutern wir das Thema anhand konkreter Beispiele.



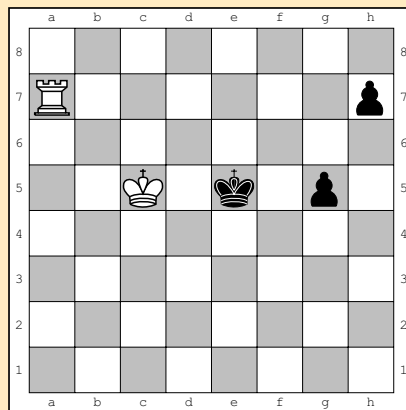
**S. Shankland – Gao Rui**  
**Open Qatar Masters, Doha 2014**  
**Schwarz am Zug**

Wie es zu dieser Stellung gekommen ist, kann man sich eigentlich schon denken. Weiß hatte mal einen Freibauern auf der a-Linie, der kam bis nach a7 und wurde

dort von einem schwarzen Turm auf a8 gestoppt. Also eilte der weiße König zur Hilfe und als er auf b7 ankam, musste Schwarz seinen Turm hergeben. Verloren ist der Nachziehende aber noch nicht, denn der weiße König ist noch weit weg, folglich kann ein Gespann aus dem schwarzen König und einem der beiden Bauern gemeinsam vorrücken und die Partie retten.

Jedoch nicht immer. In der obigen Diagrammstellung stellt sich die Frage, welchen Bauern Schwarz zuerst von der Leine lässt.

Es ist der h-Bauer, der weiter von den gegnerischen Figuren steht. Schickt Schwarz zuerst den g-Bauern los, **39. ...g5?** so verliert er; entscheidend ist dabei das **Motiv des Abdrängens: 40. Kc6 Ke5 41. Kc5**



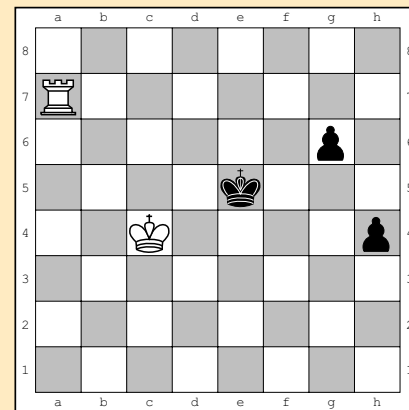
Weiß droht nun mit einem Turmschach auf e7, der schwarze König wird damit nach f4 abgedrängt, wonach der weiße König nach d4 zieht, das Ganze wiederholt sich (Tf7+ nebst Ke3) und dann nochmal, danach wird nichts mehr mit dem gemeinsamen Vorrücken des besagten König-Bauern-Gespans. Konkret sieht das Verfahren so aus:

a) 41. ...g4 42. Te7+ Kf4 43. Kd4 Kf3 44. Tf7+ Kg2 45. Ke3 h5 46. Th7 g3 47. Txh5 Kg1 48. Tg5 g2 49. Kf3, und der letzte Bauer fällt.

In der letzten Diagrammstellung kann Schwarz versuchen zu entkommen, indem er

b) 41. ...Ke4 zieht, aber der gegnerische Monarch folgt ihm wie ein Schatten: 42. Kc4 Ke3 (Oder 42. ...g4 43. Te7+ Kf3 44. Kd3 usw. wie vor.) 43. Te7+ Kf2 44. Kd3 g4 (44. ...h5 45. Te5) 45. Tf7+ Kg3 46. Txh7, und das haben wir schon gesehen, Schwarz kann aufgeben.

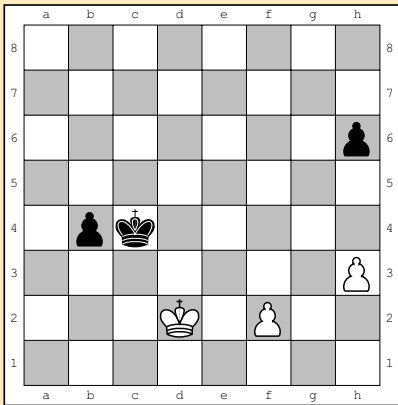
In der Partie reagierte Schwarz richtig, er ließ den entfernten Bauern zuerst vorrücken: **39. ...h5!** Zwar wird der schwarze König auch hier gejagt (abgedrängt), doch wenn er auf der g-Linie landet, verstellt er dabei nicht den eigenen Freibauern. Der Freibauer ist ja auf der h-Linie! **40. Kc6 Ke5 41. Kc5 h4** Jetzt hilft das Schach 42. Te7+ nicht mehr, denn der h-Bauer ist weit genug, der schwarze König läuft zu ihm: 42. ...Kf4 43. Kd4 h3 44. Tf7+ Kg3 45. Ke3 h2 remis. **42. Kc4!?**



Vorsicht, die letzte Falle! Schwarz verliert nach 42. ...Kf4 (Oder 42. ...h3?? 43. Th7, und der h-Bauer geht flöten.) 43. Kd3 Kf3 44. Tf7+ Kg2 45. Ke2 h3 46. Tf2+ Kg1 (46. ...Kg3 47. Tf6 g5 48. Kf1 h2 49. Th6 g4 50. Th8, und der erste schwarze Bauer fällt.) 47. Kf3 h2 (47. ...g5 48. Kg3 g4 49. Ta2 und ...Ta1+) 48. Tg2+ Kh1 49. Ta2 (oder Tb2, Tc2, Td2 oder Te2), und im nächsten Zug folgt Ta1 matt. In der Partie geschah **42. ...Ke4!** Hält den gegnerischen König immer noch auf Abstand und gewinnt im Falle von 42. ...Ke4 43. Te7+ ein Tempo: 43. ...Kf3 44. Kd3 h3 45. Tf7+ Kg2 46. Ke2 h2 47. Tf2+ Kg1 remis. **43. Th7 g5 44. Th5 Kf3 45. Kd3 g4 46. Txh4 g3 47. Th3 Kf2**

und Schwarz war am Ziel, der Gegner wird für den Freibauern seinen Turm geben müssen. Dies schenkten sich die Gegner **remis**

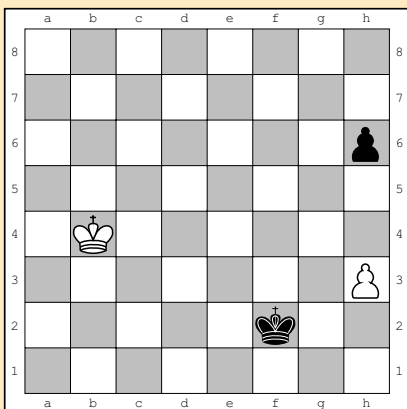
Abdrängen kann man einen gegnerischen König nicht nur mit dem Turm, sondern mit dem eigenen König, wenn man es geschickt anstellt. Hier ist ein besonders schönes Beispiel.



**A. Goganow – D. Gordijewski  
Chanty Masijsk 2014  
Schwarz am Zug**

Der weiße Freibauer braucht auf seinem Weg zum Umwandlungsfeld f8 fünf Züge, der schwarze nur deren drei. Schon deshalb müsste Schwarz eigentlich gewinnen, dies lässt sich auch bewerkstelligen, jedoch nicht so einfach, denn der weiße König ist nah an dem Freibauern und kann ihn stoppen oder abfangen, z. B.

- a) 64. ...b3 65. h4 Kb4 (Vorsicht, es droht 66. ...Ka3 67. Kc1 Ka2 nebst ...b2+.) 66. Kc1 Kc3 67. f4 (Nun muss dieser Freibauer abgefangen werden.) 67. ...Kd4 68. Kb2 Ke4 69. Kxb3 Kxf4 70. Kc2 Kg4 71. Kd1 Kxh4 72. Ke1 Kh3 73. Kf1 Kh2 74. Kf2, und der schwarze König wird am Brettrand festgehalten. Falls er aber nach h3 zieht, folgt Kg1-h1 und remis.
- b) 64. ...Kd4 65. Kc2 Ke4 66. Kb3 Kf3 67. Kxb4 Kxf2



**Hinweis!**

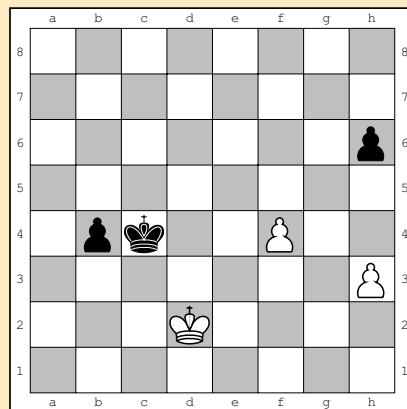
**Die alten Folgen der Schachschule 64 im Internet**



Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

Achtung, das hier ist ganz wichtig! Wenn der weiße König sofort losrennt, 68. Kc3, kommt er zu spät (und ihn bestraft das Leben ...): 68. ...Kg3 69. Kd2 Kxh3 70. Ke2 Kg2, und das war's, der schwarze Bauer läuft ungehindert bis nach h1. Doch Weiß spielt 68. h4! h5 (Nichts ändert 68. ...Kg3 69. h5 Kg4 70. Kc3 Kxh5 71. Kd2 Kg4 72. Ke2 Kg3 73. Kf1) 69. Kc3 Kg3 70. Kd2 Kxh4 71. Ke2 Kg3 72. Kf1 nebst Kg1-h1; auf 72. ...Kh2 folgt 73. Kf2 mit remis wie in der Variante A.

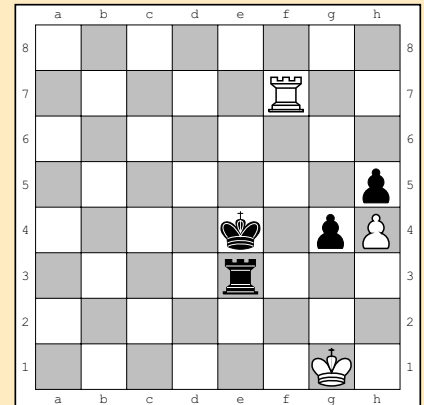
Auch wenn diese Varianten relativ lang sind, lassen sie sich mangels Abzweigungen unschwer berechnen. Schwarz tat es, stellte fest, dass in der Ausgangsstellung weder 64. ...b3, noch 64. ...Kd4 ans Ziel führt und – dann hatte er einen tollen Einfall: **64. ...Kb3!** **65. f4** Ja nicht 65. Kc1? Ka2 nebst ...b3 und Gewinn. **65. ...Kc4!!**



Schwarz verschenkt nicht zwei Tempi, er tauscht sie bloß gegen zwei gegnerische Tempi ein, auch der f-Bauer muss noch zweimal ziehen. Aber es macht einen großen Unterschied aus, ob der schwarze König den Bauern auf f2 oder auf f5 verspeist, denn die nachfolgende Route zu dem Bauern h3 ist schneller als die in der Stellung des vorletzten Diagramms besprochene, sehen Sie selbst: **66. f5 Kd5 67. Kd3 Ke5 68. Kc4 Kxf5 69. Kxb4 Kg5 70. Kc3 Kh4 71. Kd3 Kxh3 72. Ke3** Der letzte ernstzunehmende Rettungsversuch, denn nach 72. ...Kg2?? 73. Kf4 geht der h-Bauer verloren. Doch nach dem Partiezug **72. ...Kg3!** ist es doch

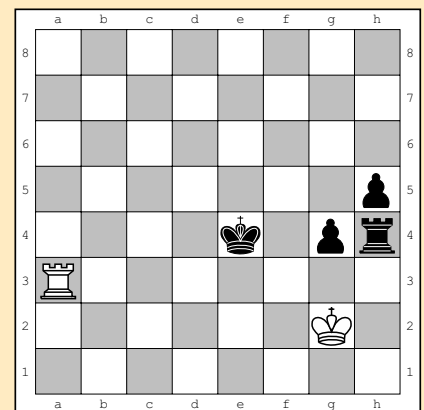
vorbei. Schwarz gewinnt nun nach 73. Ke4 h5 oder 73. Ke2 Kg2, deswegen hier **0:1**

Und was ist mit dem eingangs erwähnten **Motiv des „Einsperrens“**? Auf geht's:



**A. Baburin – M. Hebden  
Kilkenny Open 2014  
Weiß am Zug**

Zuletzt geschah Te2-e3 mit der Idee Th3 und Gewinn des zweiten Bauern. Als an diesem Brett gleich die Figuren abgeräumt wurden, schien dem einen oder anderen Beobachter die Sache klar zu sein; Weiß gab auf. Doch bald stellt sich heraus, Weiß hatte 67.Kg2 gezogen, überschritt jedoch dabei die Zeit und ihm wurde in der Tabelle eine Null eingetragen. Was soll's, meinte der Schwarzspieler, die Stellung war sowieso für Schwarz gewonnen. Er wunderte sich nicht schlecht, als GM Alexander Baburin – einer der größten Endspielexperten weltweit – ihm die sehenswerte Idee 67. Kg2 Th3 68. Ta7 Txh4 69. Ta3! präsentierte:



Toll! Weiß behält einfach den Turm auf der dritten Reihe und Schwarz kann sich seinen Turm einrahmen lassen. Nach h1 oder h2 kann der Turm nicht ziehen, und nach Th3 wird er geschlagen, am Ende behält Schwarz nur einen wertlosen Randbauern – remis! (Zu dem Thema siehe auch Seite 38, mittlere Spalte.)