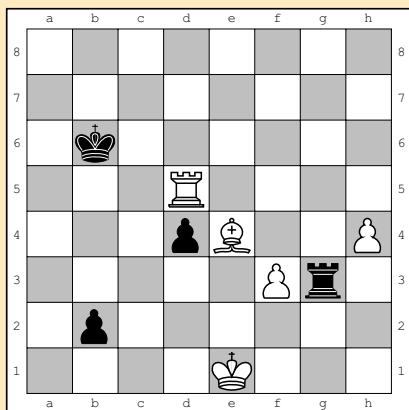


Die Endspiel-Trickkiste

Motive, die man kennen muss

Schlagen, kratzen und spucken hat in unserem edlen Denksport nichts zu suchen. Aber Fallen stellen, tun als ob und dann den Gegner hereinlegen, das gehört zu den erlaubten und erfolversprechenden Mitteln. Fallen gehören im Prinzip zum taktischen Repertoire, von den klassischen taktischen Mitteln bzw. Motiven – für die erzwungene Zugfolgen typisch sind – unterscheiden sie sich darin, dass dabei oft mit einem naheliegenden, aber falschen Zug des Gegners kalkuliert wird.

So hat beispielsweise in der ersten Stellung der Anziehende einen Läufer mehr:

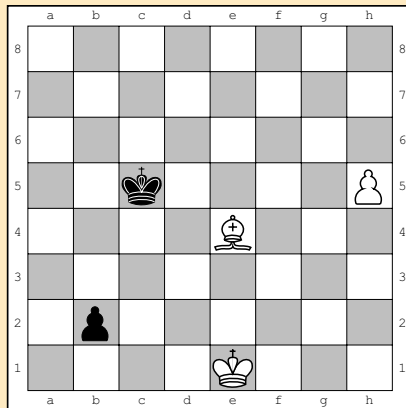


C. Lipok – L. D. Nisipeanu
Bad Wiessee 2015
Weiß am Zug

Dieser ist allerdings an die Diagonale b1-h7 gebunden, soll er doch die Bauernumwandlung auf b1 verhindern. Deshalb war hier 62. Kf2! angezeigt (deckt f3) mit Gewinn nach 62. ...Th3 63. Txd4 Kc5 64. Td8 Txd4 65. Tb8.

Doch Weiß juckte es in den Fingern, der ungeschützte Bauer d4 war ihm ein Dorn im Auge, er spielte 62. Txd4?? und rechnete wohl nur mit 62. ...Tg1+ 63. Kf2 b1D 64. Lxb2 Txb1, wonach er zwei Mehrbauern in einem Turmendspiel besäße und auf Gewinn stünde. Doch es geschah 62. ...Txf3! 63. Tb4+ 63. Lxf3?? scheidet ja an ...b1D+. 63. ...Kc5 und Schwarz hat sein Ziel weitgehend erreicht. Nach 64. Txb2 Te3+ gewinnt er den Läufer oder erreicht nach 65. Te2 Txe2+ 66. Kxe2 Kd6 ein analog remisliches

Endspiel wie in der Partie. Weiß versuchte noch 64. Lxf3 Kxb4 65. Le4 Kc5 66. h5



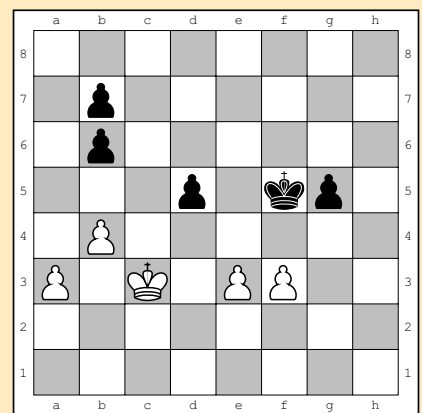
Das sieht auf den ersten Blick nach einem Gewinn für Weiß aus (wie soll der h-Bauer aufgehalten werden?), aber mit 66. ...Kd4! rettet sich Schwarz doch. Durch die Drohung ...Kxe4 nebst ...b1D+ gewinnt der Nachziehende ein Tempo, um nach 67. Lb1 Ke5 rechtzeitig in die rettende Ecke zu gelangen. 68. h6 Kf6 69. Kd2 Kf7 70. Lh7 Kf6 71. Kc2 Oder 71. Lb1 Kf7 72. Kc3 Kg8 73. Kxb2 Kh8 mit dem Motiv des „falschen Läufers“, das bereits behandelt wurde. Der schwarze König kann aus der Ecke nicht vertrieben, sondern höchstens dort pattgesetzt werden. 71. ...Kg5 72. Kxb2 Kxh6 remis

Im nächsten Beispiel konnte der nominell stärkere Spieler, der junge deutsche Großmeister Alexander Donchenko, den Widerstand seines englischen Gegners beim Turnier in Vandoeuvre les Nancy, 2015, nicht brechen. Mit einer „Verführung“ im Endspiel konnte er ihn letztlich doch austricksen.

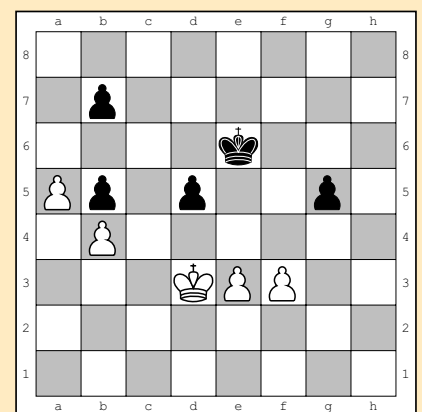
Englisch A 20
A. Donchenko (2588)
A. Hambleton (2446)

1. c4 c5 2. g3 e6 3. Lg2 d5 4. cxd5 exd5 5. d4 cxd4 6. Sf3 Lb4+ 7. Sbd2 Sc6 8. a3 La5 9. b4 Lb6 10. Lb2 Sf6 11. Sb3 0-0 12. Sbx4 Sxd4 13. Lxd4 Te8 14. 0-0 Lg4 15. Dd3 De7 16. Lxb6 axb6 17. h3 Ld7 18. e3 De4 19. Dd1 Tec8 20. Sd4 De8

21. Dd3 Se4 22. Tac1 Txc1 23. Txc1 Tc8 24. Tc2 Txc2 25. Dxc2 Dc8 26. Dxc8+ Lxc8 27. Kf1 Ld7 28. Ke1 Kf8 29. Se2 Ke7 30. f3 Sf6 31. Kd2 Kd6 32. g4 Se8 33. Sd4 g5 34. Lf1 Sg7 35. Ld3 h5 36. Kc3 hxg4 37. hxg4 Ke5 38. Se2 f6 39. Sd4 f5 40. gxf5 Lxf5 41. Sxf5 Sxf5 42. Lxf5 Kxf5



Was auch immer folgt, das Ergebnis sollte jeweils eine Punkteteilung sein, z. B. 43. Kd4 Ke6 44. a4 Kd6 45. a5 b5 46. Kd3 Ke6



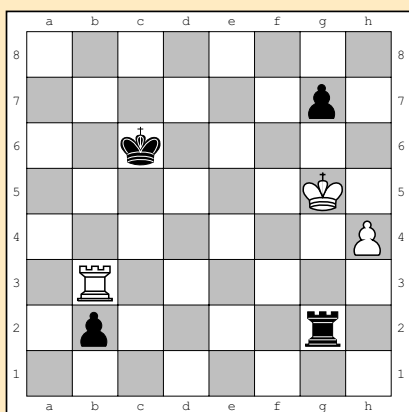
Analyse-diagramm

Das ist remis, z. B. 47. Kd4 Kd6 mit Zugwiederholung. Stünde hier jedoch ein Bauer statt auf e3 auf g3, könnte Weiß mit f3-f4 einen entfernten Freibauern bilden und das Endspiel leicht gewinnen (der schwarze König holt den Bauern f4 ab, der weiße würde die Zeit für Kd4 und Kxd5 nutzen und dann die Bauern am Damenflügel einsammeln). In der Diagrammstellung würde aber auf 47. f4?? die Antwort 47. ...g4 folgen, und Weiß verliert.

Stünde dagegen in der Diagrammstellung der schwarze König auf e5, wäre 47. f4 mit einem Schachgebot verbunden und ...g5-g4 wäre daher nicht möglich. Genau dieser Gedankengang führte zu dem Partiezug (siehe vorletztes Diagramm) **43. Kd3!** Das gewinnt zwar nicht (Schwarz hätte 43. ...Kf6! oder sogar ...Ke6 spielen können), trickst aber erfolgreich, denn der Zug verführt den Nachziehenden dazu, seinen König breitbeinig in die Brettmitte zu stellen **43. ...Ke5??** und nach **44. f4+!** dämmerte dem Nachziehenden, dass er hereingefallen war. **1:0**

Weiß gewinnt nun nach dem klassischen Muster (entfernter Freibauer gewinnt) so: 44. ...gxf4 45. exf4+ Kxf4 46. Kd4 Kf3 47. Kxd5 Ke3 48. Kd6 Kd3 49. Kc7 Kc3 50. Kxb7 Kb3 51. Kxb6 Kxa3 52. b5 usw.

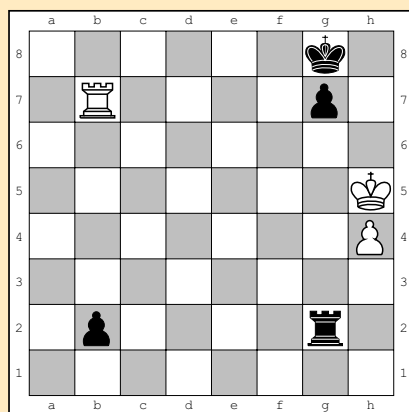
Ein anderer in Endspielen gar nicht so selten vorkommender Trick basiert darauf, dass sich der König quasi selbst sein Grab schaufelt. Dieser Ausdruck kann Grausames assoziieren, aber gemach, Schach ist nur ein Spiel, und der König wird nicht umgebracht, sondern Patt gesetzt.



O. Schuls – T. Seeman
Puhajarve/Estland 2015
Weiß am Zug

Nach dem Schachgebot auf g2 muss der weiße König ziehen. Objektiv gesehen kann kein Zug den Anziehenden retten, denn er hat keinen Freibauern, der Nachziehende schon (und was für einen), so dass der baldige Vormarsch ...Kc5-c4-c3 usw. gewinnt. Doch während nach z. B. 47. Kf5 Kc5 usw. bald alles vorbei gewesen wäre, stellte der schlaue Zug **47. Kh5!** immerhin eine Falle auf. Schwarz hat sie nicht gesehen, sonst hätte er nun 47. ...g6+! eingeschaltet und nach 48. Kh6 Kc5 gewonnen. Er nahm aber nicht wahr, dass der weiße König „auf Patt“ steht, zog **47. ...Kc5?** und fiel nach **48. Tb5+!** aus allen Wolken. Nach dem Schlagen des Turms ergibt sich ein Patt. Und sie Schachgebote wiederholen sich **48. ...Kc4 49. Tb4+ Kc3**

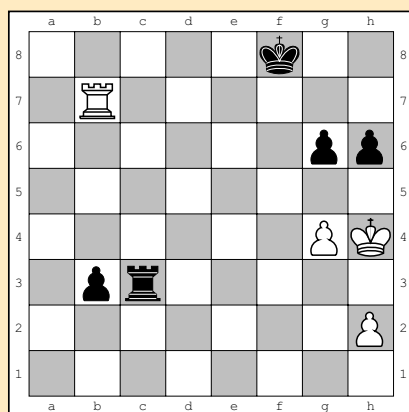
50. Tb3+ und das geht immer weiter so, z. B. 50. Tb3+ Kc2 51. Txb2+ oder 50. Tb3+ Kd4 51. Tb4+ Ke5 52. Tb5+ Ke6 53. Tb6+ Kf7 54. Tb7+ Kg8



Analysediagramm

55. Tb8+ Kh7 56. Th8+ „Jetzt muss er!“ 56. ...Kxh8 patt. Schwarz hatte genug gesehen: **50. ...Kxb3 patt remis**

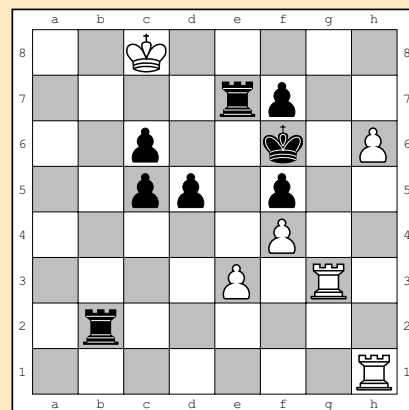
Etwas komplizierter hat Weiß seinen König im Duell zweier Weltklassenspieler „eingebuddelt“.



D. Navara – P. Swidler
Sotschi 2008
Weiß am Zug

47. g5! h5 Das Endspiel nach 47. ...Tc4+ 48. Kg3 hxg5 49. Txb3 ist remis. **48. h3!** Jetzt hat der König wunschgemäß kein freies Feld mehr, so dass die Kombination mit dem Turmopfer und anschließendem Patt aufgehen kann. Schwarz sah sie zwar kommen, konnte sie aber nicht verhindern. Hier beispielsweise führt 48. ...Tc4+ 49. Kg3 h4+ 50. Kf3 Tc3+ 51. Kg4 zur Aufhebung der selbstgebauten Patt-Konstruktion, danach ergibt sich aber bald ein total remisliches Turmendspiel, sehen Sie selbst: 51. ...Ke8 52. Kxh4 Kd8 53. Kg4 Kc8 54. Tb4 Kc7 55. h4 Kc6 56. h5 Kc5 57. Tb8 gxh5+ 58. Kxh5 Kc4 59. g6 Tg3 60. Kh6. In der Partie geschah **48. ...Ke8 49. Txb3 Txb3 patt remis**

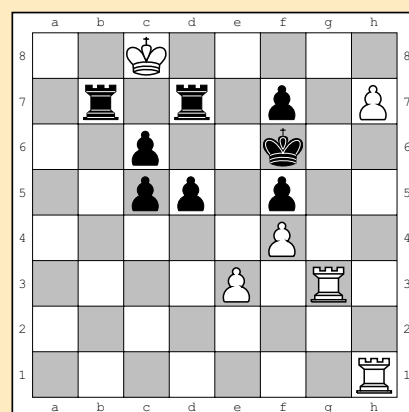
Ein anderer Endspieltrick hat einen psychologischen Hintergrund. Da wird eine vermeintlich starke Drohung erzeugt, die den Gegner beunruhigt und womöglich vom richtigen Pfad abbringt.



A. Moissejkenko – L. Moroni
Masters Open, Doha 2015
Schwarz am Zug

Zuvor jagte Schwarz mit seinen Türmen den gegnerischen König. Weiß nutzt eine kleine Atempause, um mit h4-h5-h6 die Drohung h7-h8D+ nebst Matt aufzustellen. Das hat den Schwarzspieler beeindruckt, ihm rutschte das Herz in die Hose, und er begnügte sich mit der Zugwiederholung **46. ...Ta2?** droht Ta8 matt **47. Kb8 Tb2+ remis**

Doch dies war nur das zweitbeste Gegenmittel gegen die Drohung h7-h8D+. Mit dem geschickten **46. ...Tbb7!** hätte Schwarz sogar gewonnen: 47. h7 Tec7+ 48. Kd8 Td7+ 49. Kc8 (Oder 49. Ke8 Te7+ 50. Kd8 Tb8 matt)



49. ...Ke7!! Der König entzieht sich dem Schachgebot nach der Umwandlung auf h8 und nimmt dem gegnerischen König das Fluchtfeld d8. **50. h8D Tdc7 matt.**