

Turmendspiele 1: Minusbauer

Eine wichtige Verteidigungstechnik besteht im Übergang in ein Endspiel mit Minusbauer, von dem man allerdings genau weiß, dass und wie man es Remis halten kann. Viele Endspiele bieten solche Remismöglichkeiten bei Materialnachteil, besonders aber Endspiele mit ungleichen Läufern und Turmendspiele

Hier geht es ausschließlich um Turmendspiele mit Bauern an einem Flügel. Genauer gesagt: um ganz einfache Stellungen, die klar unentschieden sind, und für die man nur wenige theoretische Stellungen und die zugehörigen Spielpläne kennen muss.

Lernziel ist erstens das Erlernen dreier grundlegender Endspiele Turm und Bauer gegen Turm. Das sind das so genannte Lucena-Gewinnverfahren, die Philidor-Verteidigung und die Grundreihen-Verteidigung.

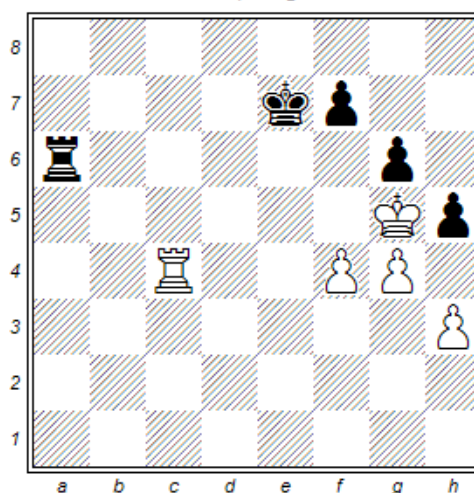
Zum Beherrschen gehört aber nicht nur die Kenntnis der theoretischen Stellungen, sondern ebenso das die Fähigkeit, dieses Wissen in der Praxis umzusetzen. Lernziel ist deshalb zweitens das Anwenden insbesondere der Philidor-Verteidigung beim Übergang ins theoretische Endspiel. Ein Beispiel zur Verdeutlichung:

In der Partie Szell – Sax, Ungarn 1970 (siehe Diagramm 1 nächste Spalte) spielte der Nachziehende **1.-Ta5+ 2.Kh6 Ta3** und gab nach **3.Kg7! Txb3 4.Te4+ Kd6 5.g5! Kd5 6.Te5+ Kd4 7.Kxf7 Tf3 8.Kxg6 Txf4 9.Te1** die hoffnungslose Partie auf.

Es kommt nun nicht darauf an, ob Schwarz sich nach 1.-Ta5+ noch besser hätte verteidigen können. Der Punkt ist, dass in der Diagrammstellung die Kenntnis der Philidor-Stellung (Lernziel 1) vollkommen

ausreicht, um ganz sicher ein Remis zu erreichen. Dafür muss man sie aber anwenden können, d. h. in der Diagrammstellung die Möglichkeit zum entsprechenden Übergang erkennen (Lernziel 2).

Diagramm 1
Szell - Sax, Ungarn 1970



Schwarz am Zug

Statt auf den weißen Bauern h3 auszugehen, konnte Schwarz mit **1.-hxg4 2.hxg4 f5!** einen Bauern opfern. Nach etwa **3.gxf5 gxf5 4.Kxf5 Tb6 5.Ta7+ Kf8** wäre auf dem Brett die Philidor-Stellung entstanden.

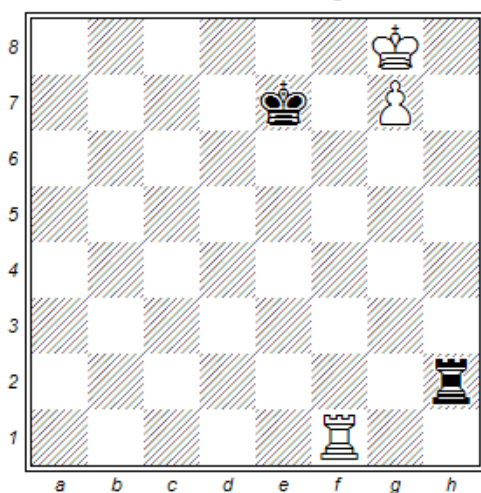
Kurz: Wie bei Leuchttürmen in der Nacht erleichtert schon das Beherrschen weniger theoretischer Stellungen die Navigation in unsicheren Gewässern.

Wir beginnen mit einem Test. Am Ende des Skripts gibt es ein zweiseitiges Aufgabenblatt mit zwölf Positionen (und Lösungen), bei denen Bewertung und Zug aufzuschreiben sind (8 Minuten). Anschließend üben wir die drei genannten Endspiele und ordnen die entsprechenden Teststellungen zu. Zum Schluss sehen wir uns noch einige Anwendungen an.

Lucena-Verfahren

Lucena-Stellungen sind die grundlegenden Gewinnstellungen in Endspielen mit Turm und Bauer gegen Turm. Weiß hat schon fast alles erreicht: Der König beherrscht das Umwandlungsfeld des Freibauern und muss diesem nur noch den Weg freimachen. Genau das sucht Schwarz noch durch beidseitige Einsperrung zu verhindern. Doch es gibt eben ein bzw. zwei Verfahren, durch die der weiße König befreit werden kann.

Diagramm 2
Lucena-Stellung



Weiß gewinnt durch Brückenbau

Sehen wir uns die Lage in Diagramm 2 an. Der schwarze Turm ist an die Bewachung der h-Linie gebunden. Würde er diese verlassen, könnte der weiße Turm sie besetzen und dem König den Ausgang nach h8 oder h7 sichern. Der schwarze König bewacht die Felder f8 und f7 und kann im Falle von Turmschachs auf f7 und f7 auf den Feldern e7 und e8 pendeln.

Warum kann Weiß nicht einfach durch Turmschach auf der e-Linie gewinnen? Zieht der schwarze König nach f6, kann der weiße nach f8. Und wenn er auf die d-Linie zieht, kann der weiße König nach f7. Doch dann kann der schwarze Turm auf den Linien f, g und h Schach bieten. Wenn er nicht den Bauern g7 verlieren will,

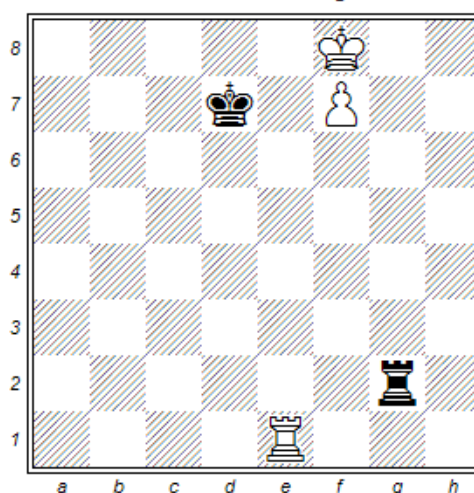
bleibt dem weißen König nichts anderes übrig als zurück nach g8 zu ziehen.

Weiß muss das Befreiungsmanöver also vorbereiten und genau dazu dient der so genannte Brückenbau. Der weiße Turm soll seinem König gegen die Schachgebote abschirmen und zieht dazu auf die vierte Reihe. (Er könnte auch erst auf die fünfte Reihe ziehen. Im Falle eines Angriffs durch den schwarzen König zöge er aber dann am besten doch auf die vierte Reihe. Die Gewinnführung dauerte einen Zug länger.)

1.Tf4! Oder auch **1.Te1+ Ke7 2.Te4! 1...Th1 2.Te4+ Kd7 3.Kf7! Tf1+ 4.Kg6 Tg1+ 5.Kf6 Tf1+ 6.Kg5! Tg1+ 7.Tg4** und Weiß gewinnt.

Das erste Gewinn-Verfahren besteht im so genannten Brückenbau. Bei einem Springer-Bauern ist er der einzige Weg zum Erfolg. Bei einem Läufer- oder Mittelbauern gibt es ein weiteres Gewinnverfahren, die Umgehung (siehe Diagramm 3 unten).

Diagramm 3
Lucena-Stellung



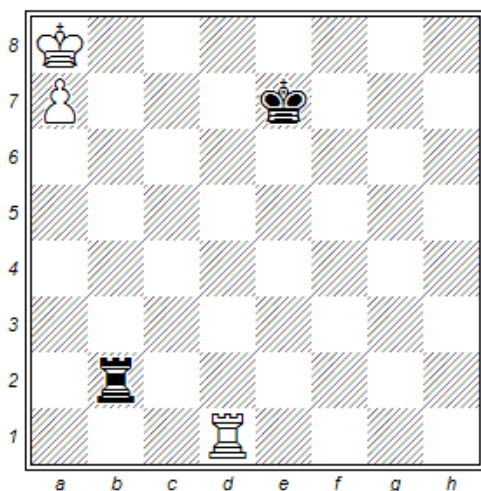
Weiß gewinnt durch Umgehung

Wegen der zweiten Linie auf der Turmseite kann Weiß **1.Th1 Tg3 2.Th8 Tg1 3.Tg8** ziehen und den schwarzen Turm vertreiben. Nach **3...Tf1 4.Kg7 Tg1+**

5.Kh6 Th1+ 6.Kg5 läuft der weiße König dem schwarzen Turm entgegen, während der weiße Turm die Umwandlung des Freibauern unterstützt.

Bleibt die Frage: Was passiert bei einem Turm-Bauern? In diesem Fall hat der weiße König nur einen Ausgang und kann auch nur die zweite Methode der Umgehung versuchen. Die andere Seite für einen Brückenbau fehlt ja.

Diagramm 4
Pseudo-Lucena-Stellung



Weiß kann nicht gewinnen

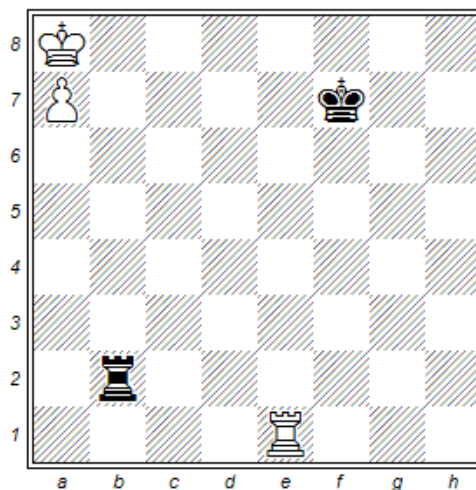
Aber selbst bei einem auf der d-Linie abgeschnittenem schwarzen König (siehe Diagramm 4 oben) hält die schwarze Einsperrung: **1.Th1 Kd7 2.Th8 Kc7 3.Tb8 Th2** und der schwarze König übernimmt die Bewachung. Weiß kann nicht gewinnen.

Erst wenn der schwarze König noch eine Linie weiter abgeschnitten ist, so dass er nicht rechtzeitig nach c7 kommt, um die Bewachung zu übernehmen, kann Weiß gewinnen (siehe Diagramm 5 nächste Spalte).

Das Gewinnverfahren ist allerdings ziemlich trickreich: **1.Th1 Ke7 2.Th8 Kd6!** Leichter hat es Weiß nach **2.-Kd7 3.Tb8 Th2 4.Kb7 Tb2+ 5.Ka6 Ta2+ 6.Kb6 Tb2+ 7.Kc5!** und der weiße König läuft

dem schwarzen Turm auf den Linien b und c entgegen. **3.Tb8 Th2 4.Kb7 Tb2+ 5.Kc8!** Weil der schwarze König das Feld c5 bewacht, kommt der weiße über a6 und b6 nicht weiter. **5...Tc2+ 6.Kd8 Th2** Nach **6...Tg2** könnte Weiß sogar **7.Ke8** ziehen. **7.Tb6! Kc5 8.Tc6!** Die Pointe der weißen Gewinnführung. **8...Kxc6** So geht nach wenigen Zügen der schwarze Turm verloren. Aber auch nach **8...Kb5 9.Tc8!** oder **8...Kd5 9.Ta6!** gewinnt Weiß leicht. **9.a8D+ Kc5 10.Dc8+ Kd5 11.Dd7+ Ke4 12.Dg4+** und Weiß gewinnt leicht.

Diagramm 5
Pseudo-Lucena-Stellung



Weiß gewinnt durch Umgehung

Die Stellungen mit einem Turm-Bauern zählen nicht zu den Lucena-Stellungen, die immer gewonnen sind. Ich habe sie daher Pseudo-Lucena-Stellungen genannt.

Bei den Aufgaben waren die Stellungen 4 und 5 Pseudo-Lucena-Stellungen wie eben besprochen.

Stellung 1 war eine reine Lucena-Stellung. Die Stellungen 2, 10 und 11 sind Stellungen, in denen der Nachziehende nicht verhindern kann, dass der Anziehende eine Lucena-Stellung erreicht. (Leuchtturm-Funktion der Lucena-Stellung). Nur in Stellung 3 kann Schwarz sich erfolgreich gegen den Übergang in eine Lucena-Gewinnstellung verteidigen.

Exkurs: Die Lucena-Stellung ist eigentlich eine Salvio-Stellung

Interessant ist, dass eine der wichtigsten Turmendspielstellungen der Literatur ihren Namen einem Irrtum verdankt. Die Lucena-Stellung stammt nämlich gar nicht von Lucena, sondern von Salvio. Nachzulesen ist dies bei Edward Winter, *Chess Notes* 5536 „*The Lucena Position*“ vom 26. April 2008 (Link bei Referenzen).

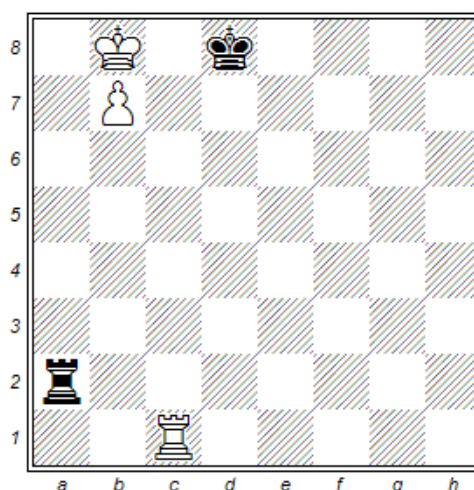
Quelle des Irrtums ist das Buch „*Theorie und Praxis der Endspiele*“ von Johann Berger, Berlin und Leipzig 1922. Auf Seite 273 schreibt Berger darin die kritische Stellung sowohl Lucena als auch Salvio (nach Sarratt) zu.

Es stellte sich jedoch heraus, dass die Stellung in „*Repetición de amores e arte de axedrez*“ (1497) von Luis Ramírez Lucena, dem ältesten erhalten gebliebenem Schachlehrbuch der Welt gar nicht enthalten war. Die erste Quelle für die „Lucena-Stellung“ ist demnach „*Il Puttino*“ (1634) von Alessandro Salvio. Trotz dieser Korrektur heißt die Lucena-Stellung weiterhin „Lucena-Stellung“.

Teile der Bücher von Salvio wurden übrigens zu Beginn des 19. Jahrhunderts von dem englischen Schachmeister Jacob Henry Sarratt aus dem Italienischen ins Englische übertragen. Sein Buch „*The Works of Damiano, Ruy-Lopez, and Salvio, on the Game of Chess*“ (1813) ist inzwischen gemeinfrei und wurde von Google gescannt und im Web u.a. als pdf frei zugänglich gemacht (Link bei Referenzen).

Auf den Seiten 245 und 246 von Sarratts Buch, auf das sich ja auch Berger stützte, findet sich die Lucena-Stellung. Allerdings ohne Diagramm (hier als kleine „Lesehilfe“ hinzugefügt) und in beschreibender Notation.

Salvio (1634) nach Sarratt (1813)



Weiß hat nur einen Gewinnweg

SITUATION.

White.

- K. at adversary's Q. Kt. square.
- Q. R. at its Q. B. square.
- Q. Kt. P. at adversary's Q. Kt. second square.

Black.

- K. at his Q. square.
- Q. R. at adversary's Q. R. second square.

White has only one method of winning.

1.

- W. Rook to adversary's Q. B. fourth square.
- B. Rook to adversary's Q. R. square.

2.

- W. Rook to adversary's Q. fourth square, and checks.
- B. K. to his second square.

3.

- W. K. to adversary's Q. B. second square.
- B. Rook to adversary's Q. B. square, and checks.

4.

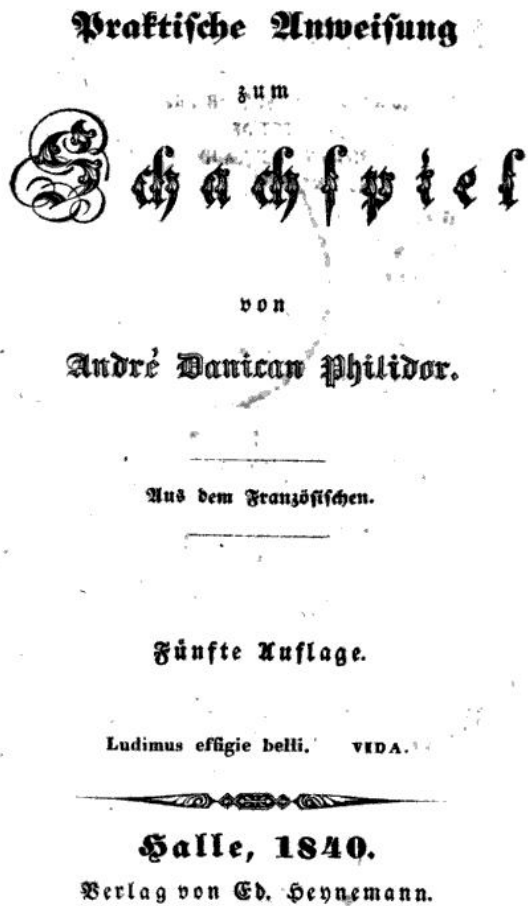
- W. K. to adversary's Q. Kt. third square.
- B. Rook to adversary's Q. Kt. square, and checks.

5.

- W. Interposes his Rook, and, of course, wins the game.

Man sollte nun aber nicht denken, dass im frühen 19. Jahrhundert nur in England das Lesen von Schachbüchern eine mühselige Angelegenheit war. Zum Beleg eine deutsche Übersetzung von Philidors Klassiker „L'Analyse des Echecs“ aus dem Jahre 1840.

Zunächst ein Bild des Titelblatts: François Danican Philidor: *Praktische Anweisung zum Schachspiel, aus dem Französischen*, Halle 1840. Das Buch ist heute gemeinfrei und wurde von Google gescannt und steht im Web zur freien Verfügung (Link bei Referenzen).



Philidors Darstellung der nach ihm benannten „Philidor-Stellung“ findet sich auf den Seiten 119ff. Hier nur der Anfang seiner Analysen:

Ein Spiel
mit einem Thurm und Bauer gegen einen Thurm, das weder gewonnen noch verloren wird, oder das verloren geht, im Fall der, der nur den Thurm hat, schlecht spielt.

Stellung der Weissen.

Der König steht auf dem vierten Felde des Laufers des feindlichen Königs.

Der Bauer auf dem vierten Felde seines Königs.

Der Thurm auf dem zweiten Felde des Thurms des feindlichen Königs.

Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf seinem Felde.

Der Thurm auf dem dritten Felde des Thurms seiner Königin.

1.

W. Der Bauer geht einen Schritt.

S. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers seiner Königin. a)

a) Da er mit seinem Thurm immer auf dieser Linie bleibt, so verhindert er euern König am Fortschreiten; und wenn er diese Linie verließ, bevor ihr euern Bauer vorgezogen habt, so würde er das Spiel verlieren, wie aus einer unten vorkommenden Veränderung erbellen wird.

2.

W. Der Thurm auf das zweite Feld des Thurms der feindlichen Königin.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers seiner Königin. b)

3.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Laufers der feindlichen Königin. c)

4.

W. Der König auf das dritte Feld des Laufers des feindlichen Königs.

S. Der Thurm gibt auf dem Felde des Laufers des feindlichen Königs Schach. d)

b) Er darf diese Linie eher nicht mit seinem Thurm verlassen, als in dem Augenblicke, da ihr euern Bauer vorzieht.

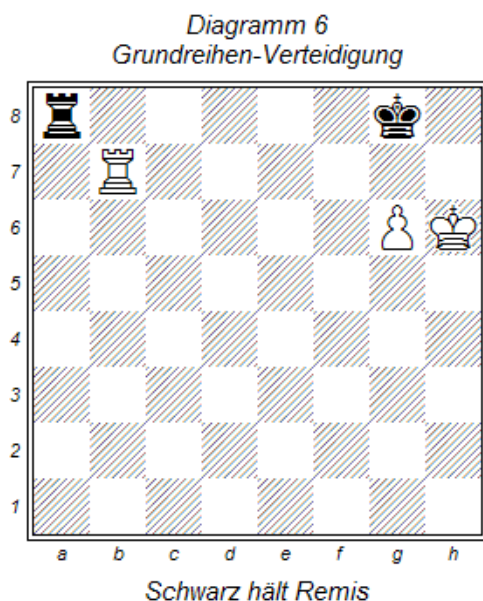
c) Wenn er Schach gegeben hätte, würde er das Spiel verloren haben.

d) Er muß fortfahren, euch Schach zu geben, um euch zu nöthigen, euern Bauer zu verlassen, und in dem Augenblicke, da euer König auf seinen Thurm losgehen wird, wird er euern Bauer angreifen und wegnehmen.

Ende des Exkurses

Grundreihen-Verteidigung

Bei der Grundreihen-Verteidigung steht der schwarze König auf dem Umwandlungsfeld des weißen Freibauern und der Turm schirmt ihn gegen Schachs von der Seite ab.



Sie funktioniert allerdings nur bei Turm- und Springer-Bauer. Bei einem Läufer- oder Mittel-Bauern kann der weiße Turm von der anderen Seite angreifen und die Verteidigung bricht zusammen.

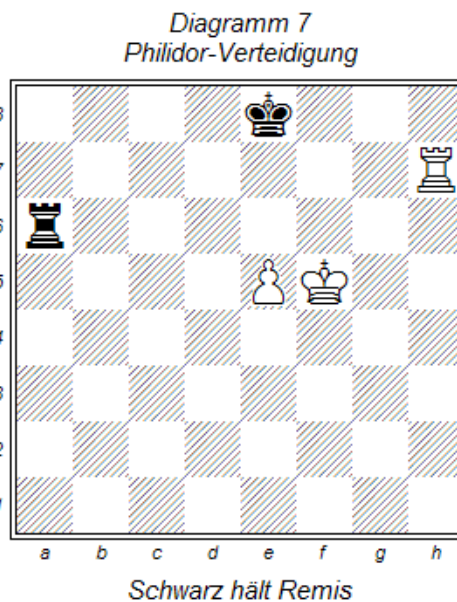
Bei den Aufgaben konnte Schwarz eine Grundreihen-Verteidigung in Stellung 3 anstreben und in Stellung 7 sofort erreichen.

Philidor-Verteidigung

Die Philidor-Verteidigung funktioniert bei allen Bauern. Sie ist universal und die wichtigste Verteidigungsmethode im Endspiel Turm gegen Turm und Bauer.

Bei der Philidor-Verteidigung kommt es darauf an, dem schwarzen König einen Spielraum vor dem weißen Freibauern zu sichern, damit er nicht vertrieben werden kann. In Diagramm 7 (siehe nächste Spalte) kann der schwarze König bei

Schachgeboten des weißen Turmes auf den Feldern e8 und e7 pendeln. Damit dies so bleibt, beugt der schwarze Turm auf der sechsten Reihe dem Vorrücken des weißen Königs vor. Soweit die erste Stufe der Verteidigung.



Soll der weiße König doch vorgehen, muss ihn zunächst der Bauer vorgehen, um ihn gegen den schwarzen Turm abzuschirmen. Doch diesen Moment nutzt der schwarze Turm zum Angriff von hinten. Dies ist die zweite Stufe der Verteidigung. Der weiße König findet kein Fluchtfeld und hat nur die Wahl zwischen Dauerschach, Bauernverlust und unentschiedenem Bauernendspiel: **1.Ta8+ Ke7 2.Th7+ Ke8 3.e6 Ta1! 4.Kf6 Tf1+** usw. mit Remis.

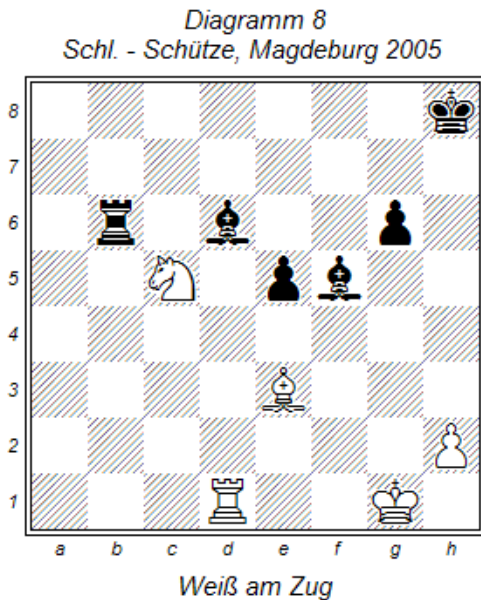
Bei den Aufgaben hatte Schwarz eine Philidor-Verteidigung in Stellung 6 und konnte mittels Pattwendung in eine solche übergehen in Stellung 12.

Fazit

Bei allen drei theoretischen Endspielen (Lucena, Grundreihen und Philidor) kommt es vor allem auf das Verständnis der Ideen bzw. Methoden an. Das Merken von Varianten ist fast völlig überflüssig. Diese lassen sich leicht rekonstruieren.

Anwendungen

Nun zwei Beispiele aus meinen eigenen Partien, die zeigen wie allein die Kenntnis der Philidor-Stellung schon genügt, Minusbauer-Turmendspiele zielstrebig erst anzustreben und dann zu remisieren.



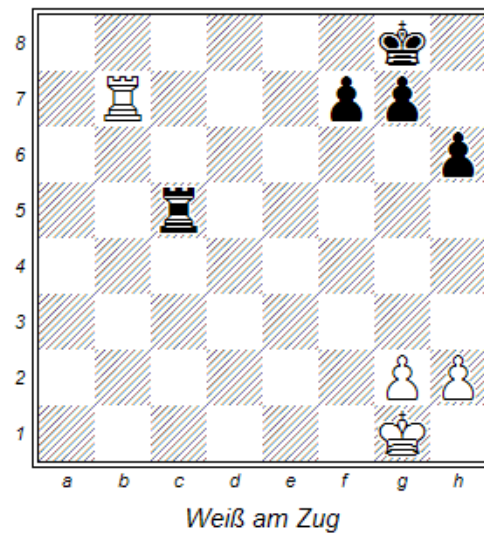
Die Diagrammstellung 8 (siehe oben) ist möglicherweise noch nicht richtig schlecht für Weiß, aber doch unangenehm. Glücklicherweise gab es einen forcierten Übergang in ein theoretisches Remisendspiel.

1.Se4 Tb3 2.Sxd6 Txe3 3.Kf2! Th3 4.Sxf5 gxf5 5.Td5 Txx2 6.Kf1! Die Pointe: Weiß gewinnt einen Bauern zurück. **6...Kg7 7.Txe5** Eine Philidor-Stellung. **7...Kf6 8.Ta5 Tb2 9.Tc5 Kg5 10.Tc4 Tb3 11.Kf2 f4 12.Tc8 Tb2+** und Remis gegeben.

In der Diagrammstellung 9 (siehe nächste Spalte) sehen wir ein ganz einfaches Turmendspiel mit zwei gegen drei Bauern wie es alle Tage vorkommt. Solche Stellungen sind für die verteidigende Seite ziemlich unproblematisch.

Hier kann der Anziehende zudem sofort die ideale Bauernstellung erreichen.

Diagramm 9
Schl. - Zschiedrich, Berlin 1998



Wir müssen uns nur fragen wie Schwarz einen Freibauern bilden kann. Der Kandidat ist der f-Bauer und daher dürfen wir die Züge f7-f5-f4 und g7-g5 erwarten. Gemäß der allgemeinen Regel, dass die stärkere Seite lieber Figuren statt Bauern und schwächere Seite lieber Bauern statt Figuren tauschen sollte, wäre daher eine weiße Aufstellung mit g2-g3 und h2-h4 ideal. Rücken dann die schwarzen Bauern vor, kann erst auf g6 und dann auf f4 getauscht werden, so dass nur ein einziger schwarzer Bauer auf dem Brett bleibt. Wäre Schwarz am Zug, könnte er mit Tc5-c4 und g7-g5 die weiße Aufstellung zu verhindern suchen.

In der Partie folgte: **1.h4! Tf5 2.g3 Kh7 3.Kg2 Kg6 4.Tb4 h5** Weiß möchte nicht, wie oben beschrieben, zwei Bauernpaare tauschen. Zur Freibauernbildung wird er dies auch in der Partie später nicht vermeiden können. **5.Tb6+ Tf6 6.Tb5 Ta6 7.Tg5+ Kh6 8.Tb5 g6 9.Tc5 Kg7 10.Tb5 Kf6 11.Tc5 Ke6 12.Tb5 Td6 13.Ta5 Td5 14.Ta7 Td6 15.Ta5 f5 16.Kf3 Kf6 17.Ta3 g5 18.hxg5+ Kxg5 19.Tb3 Td4 20.Ta3 h4 21.gxh4+ Txx4** Die Philidor-Stellung. **22.Kg3 f4+ 23.Kg2 Kg4 24.Ta8 f3+** und Remis gegeben.

Referenzen

Bücher

Bei den in diesem Artikel verwendeten einfachen Turmendspielen handelt es sich meistens um Lehrbeispiele, die so oder ähnlich in vielen Büchern verwendet wurden und in vielen Partien vorgekommen sind. Ich verweise daher nur auf einen älteren Text von mir, in dem zahlreiche Bücher genannt werden.

Wilhelm Schlemmermeyer: Elementare Turmendspiele

<http://www.schachfieber.de/texte/Schlemmermeyer.Elementare.Turmendspiele.frei.pdf>

Das Partiebeispiel Szell-Sax, Ungarn 1970 habe ich gefunden in:

Jerzy Konikowski und Pit Schulenburg: Testbuch des Endspielwissens, Hollfeld (Beyer) 1988

WorldWideWeb

Thomas Binder: Herderschach Trainingsmaterialien Nr. 19

<http://www.herderschach.de/Training/Online/tr19n0.html>

David Surratt: The Lucena Position

http://www.chessville.com/instruction/Center_Squares/Lucena_Position.htm

Edward Winter: Chess Notes 5536 „The Lucena Position“ vom 26. April 2008, <http://www.chesshistory.com/winter/winter45.html#5534>. Fischer quote

Jacob Henry Sarratt: The Works of Damiano, Ruy-Lopez, and Salvio, on the Game of Chess, London 1813

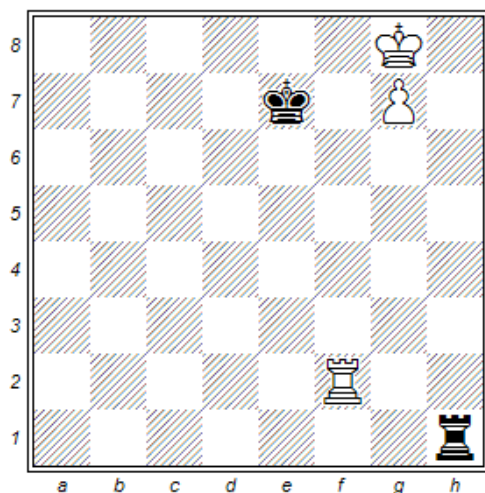
<http://books.google.de/books?id=itBelZLYuZcC&printsec=titlepage#v=onepage&q=&f=false>

François Danican Philidor: Praktische Anweisung zum Schachspiel: aus dem Französischen, Halle 1840

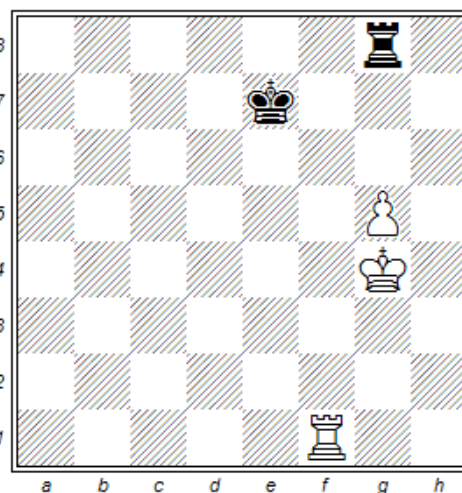
<http://books.google.de/books?id=rikVAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=philidor#v=onepage&q=&f=false>

Bildnachweis

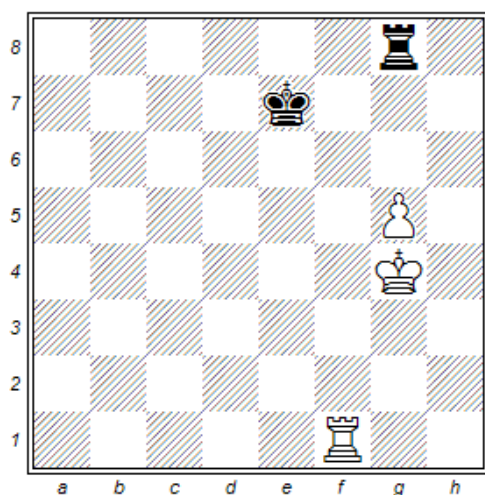
Bei den Bildern auf den Seiten 4 und 5 handelt es sich um eigene Scans gemeinfreier Bücher



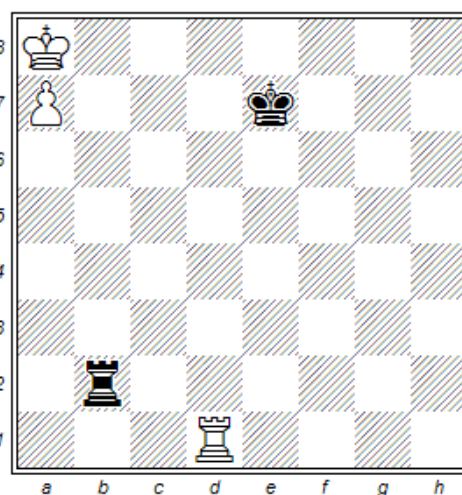
Position 1 - Weiß am Zug



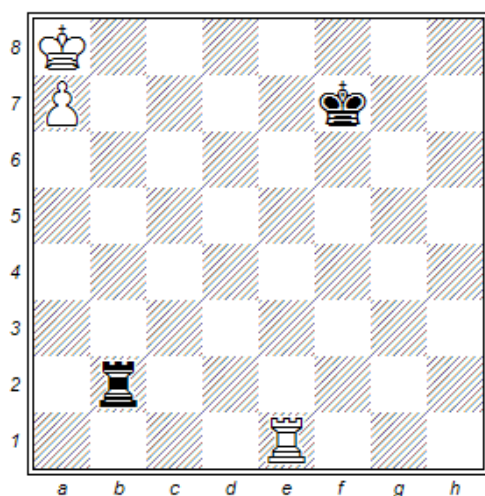
Position 2 - Weiß am Zug



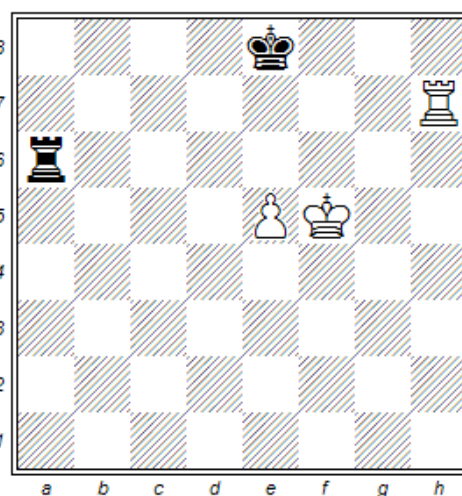
Position 3 - Schwarz am Zug



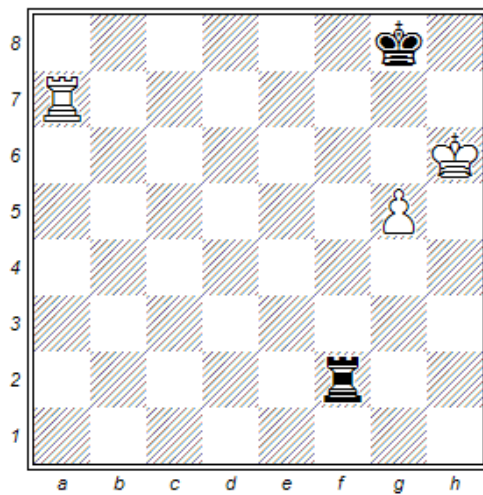
Position 4 - Weiß am Zug



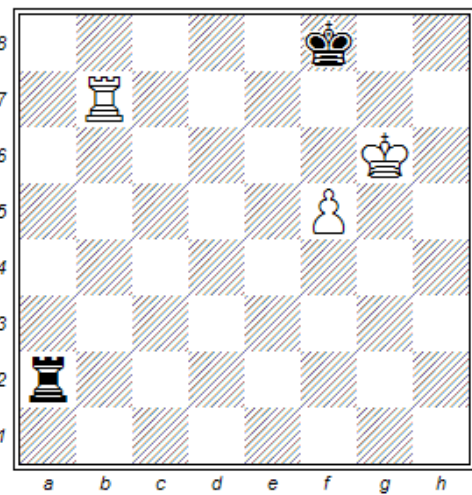
Position 5 - Schwarz am Zug



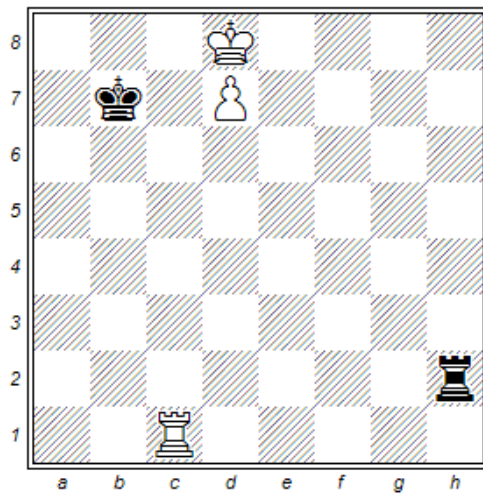
Position 6 - Weiß am Zug



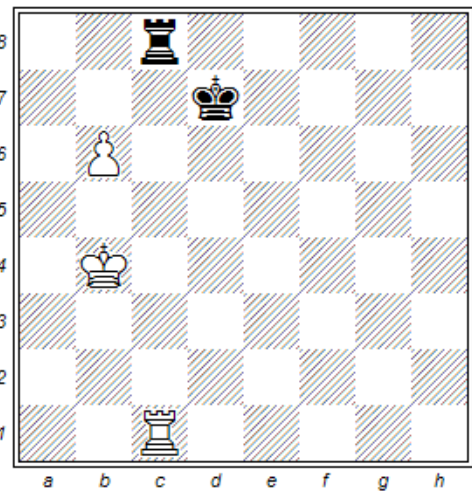
Position 7 - Schwarz am Zug



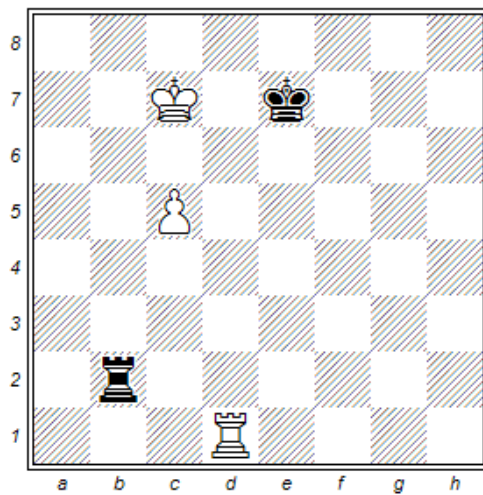
Position 8 - Schwarz am Zug



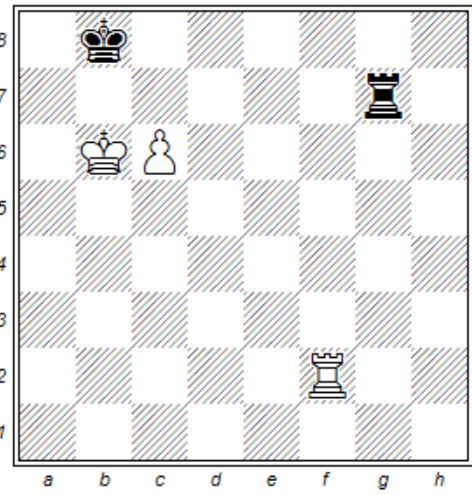
Position 9 - Schwarz am Zug



Position 10 - Weiß am Zug



Position 11 - Schwarz am Zug



Position 12 - Schwarz am Zug

Anmerkungen zum Übungsblatt

Position	Wertung	Stellungstyp	Merkmal, Züge
Position 1	Gewinn	Lucena	Brückenbau 1.Te2 Kd7 2.Te4! Th2 3.Kf7 usw.
Position 2	Gewinn	Lucena	Lucena nicht zu verhindern 1.Kh5! usw.
Position 3	Remis	Aufhebung der Sperre	Lucena zu verhindern 1.-Tf8! usw.
Position 4	Remis	Turmbauer	König in Remisabstand 1.Th1 Kd7 2.Th8 Kc7 usw.
Position 5	Gewinn	Turmbauer	König in Gewinnabstand 1.Th1 Ke7 2.Th8 Kd6! 3.Tb8 Tg1 4.Kb7 Tb1+ 5.Kc8 Th1 6.Tb6+ Kc5 7.Tc6! usw.
Position 6	Remis	Philidor	Philidor-Blockade 1.e6 Ta1! usw.
Position 7	Remis	Grundreihen	Grundreihen-Verteidigung 1.-Tf8! usw.
Position 8	Remis	Karstedt	hier noch nicht Thema 1.-Tf2! 2.Kf6 Kg8! 3.Tb8+ Kh7 4.Tf8 Ta1! 5.Te8 Tf2! usw.
Position 9	Remis	Flanken	hier noch nicht Thema 1.-Th8 2.Ke7 Th7 usw.
Position 10	Gewinn	Lucena	Lucena nicht zu verhindern 1.Tc5! Txc5 2.Kxc5 Kd8!? 3.Kd6! usw.
Position 11	Gewinn	Lucena	Lucena nicht zu verhindern 1.-Ta2 2.c6 usw.
Position 12	Remis	Philidor	Philidor mittels Patt-Trick 1.-Tb7! 2.Kc5 Tb1 usw.