

# Inhaltsverzeichnis

|   |           |
|---|-----------|
| Vorwort von John Nunn                   | 8         |
| Vorwort der Autoren                     | 10        |
| Einführung                              | 12        |
| Symbole                                 | 13        |
| <b>1 Aktivität</b>                      | <b>14</b> |
| A) Aktivität des Königs                 | 14        |
| A1) Ein Endspiel ist kein Mittelspiel   | 14        |
| A2) Abschneiden des Königs              | 24        |
| A3) Barriere                            | 30        |
| A4) „Bodycheck“                         | 31        |
| A5) Das Réti-Manöver                    | 33        |
| B) Aktivität der Türme                  | 33        |
| C) Aktivität im Allgemeinen             | 38        |
| <b>2 Die Kunst der Bauernführung</b>    | <b>40</b> |
| A) Freibauern                           | 40        |
| A1) Entfernte Freibauern                | 40        |
| A2) Gedeckte Freibauern                 | 42        |
| A3) Verbundene Freibauern               | 44        |
| A4) Freibauern müssen laufen!           | 45        |
| A5) Blockade                            | 46        |
| B) Bildung eines Freibauern             | 50        |
| B1) Mobilisierung einer Bauernmajorität | 50        |
| B2) Bauerndurchbruch                    | 53        |
| B3) Beseitigung gegnerischer Bauern     | 58        |
| C) Minoritätsangriff                    | 60        |
| D) Unterminierung                       | 61        |
| E) Die Macht der Bauern                 | 62        |
| <b>3 Übereilen Sie nichts!</b>          | <b>68</b> |
| A) Vorbereitende Maßnahmen              | 68        |
| B) Subtile technische Züge              | 70        |
| C) Zugwiederholungen                    | 72        |
| D) Die Kunst des Lavierens              | 73        |
| E) Mit der ganzen Armee spielen         | 76        |

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| F)       | Zu große Eile   | 77         |
| <b>4</b> | <b>Der richtige Abtausch</b>  | <b>80</b>  |
| A)       | Die Bedeutung des Abtauschs für die Schachpartie                        | 80         |
| B)       | Kritische Momente im Endspiel   | 83         |
| C)       | Abtausch ins Bauernendspiel   | 87         |
| D)       | Abtausch ins Turmendspiel   | 91         |
| E)       | Abtausch eines Turmpaars  | 94         |
| E1)      | Der Angreifer will ein Turmpaar tauschen                                | 94         |
| E2)      | Der Verteidiger will ein Turmpaar tauschen                              | 96         |
| F)       | Abwicklung ins Endspiel   | 98         |
| G)       | Der Verteidiger tauscht Bauern, der Angreifer Figuren                   | 101        |
| H)       | Beseitigung des letzten Bauern  | 102        |
| I)       | Verteidiger von Schwächen müssen abgetauscht werden                     | 104        |
| J)       | Transformation  | 106        |
| K)       | Wichtig ist, was auf dem Brett bleibt, nicht was vom Brett verschwindet | 108        |
| L)       | Vermeiden eines ungünstigen Abtauschs                                   | 108        |
| <b>5</b> | <b>Das Denken in Schemata</b>   | <b>113</b> |
| A)       | Zielpositionen  | 113        |
| B)       | Wünsch Dir was!   | 114        |
| C)       | Verbesserung der Figurenstellung und Makogonows Prinzip                 | 115        |
| D)       | Pläne   | 117        |
| <b>6</b> | <b>Schwächen</b>  | <b>121</b> |
| A)       | Bauern- und Felderschwächen   | 121        |
| A1)      | Bauernschwächen   | 121        |
| A1a)     | Isolierte Bauern  | 121        |
| A1b)     | Doppelbauern  | 122        |
| A1c)     | Rückständige Bauern   | 123        |
| A1d)     | Zu weit vorgepreschte Bauern  | 124        |
| A2)      | Felderschwächen   | 125        |
| B)       | Schwache Felderkomplexe   | 126        |
| C)       | Schaffen und Fixieren von Schwächen                                     | 128        |
| D)       | Lavieren  | 131        |
| E)       | Das Prinzip zweier Schwächen  | 137        |
| F)       | Die Ausnutzbarkeit von Schwächen  | 139        |
| G)       | Fatale Passivität bei strukturellen Schwächen                           | 140        |
| <b>7</b> | <b>Der Kampf um die Initiative</b>                                      | <b>144</b> |
| A)       | Die Bedeutung der Initiative  | 144        |
| B)       | Freibauern und Initiative   | 147        |
| C)       | Psychologie   | 147        |

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| D)        | Strukturelle Opfer für die Initiative               | 148        |
| E)        | Materialopfer für die Initiative                    | 149        |
| F)        | Ungleichfarbige Läufer                              | 150        |
| G)        | Die Dame in ihrem Element                           | 151        |
| <b>8</b>  | <b>Prophylaxe und das Verhindern von Gegenspiel</b> | <b>154</b> |
| A)        | Die gegnerischen Pläne vereiteln                    | 154        |
| B)        | Mysteriöse Turmzüge                                 | 156        |
| C)        | Gegenspiel verhindern                               | 157        |
| <b>9</b>  | <b>Das Läuferpaar im Endspiel</b>                   | <b>161</b> |
| A)        | Die Steinitzsche Restriktionsmethode                | 161        |
| B)        | Transformation                                      | 163        |
| C)        | Kontrolle   | 165        |
| D)        | Öffnung der Stellung für die Läufer                 | 167        |
| E)        | Unterstützung von Freibauern                        | 170        |
| F)        | Angriff   | 172        |
| G)        | Zwei Läufer gegen Turm und Leichtfigur              | 174        |
| H)        | Das Läuferpaar als Remiswaffe                       | 177        |
| I)        | Der Kampf gegen die Läufer                          | 179        |
| I1)       | Blockade  | 179        |
| I2)       | Totale Abriegelung                                  | 180        |
| I3)       | Stützpunkte für den Springer                        | 182        |
| <b>10</b> | <b>Zugzwang</b>                                     | <b>184</b> |
| A)        | Eine mächtige Endspielwaffe                         | 184        |
| B)        | Theoretisch wichtige Endspiele                      | 189        |
| C)        | Gegenseitiger Zugzwang                              | 191        |
| D)        | Dreiecksmanöver und Reservetempi                    | 192        |
| <b>11</b> | <b>Festungen</b>                                    | <b>194</b> |
| A)        | Elementare Festungen                                | 194        |
| B)        | Gesichertes Lager                                   | 202        |
| B1)       | Festungen gegen einen Läufer                        | 202        |
| B1a)      | Awerbachs Barriere                                  | 202        |
| B1b)      | Die Läufer leben in verschiedenen Welten            | 202        |
| B1c)      | Der verschanzte Springer                            | 204        |
| B2)       | Festungen gegen einen Turm                          | 206        |
| B2a)      | Der Springer kämpft gut auf engem Raum              | 206        |
| B2b)      | Typische Remisfestungen mit Läufer gegen Turm       | 208        |
| B3)       | Festungen gegen die Dame                            | 211        |
| C)        | Bauernbarrieren                                     | 212        |
| D)        | Eingesperrte Figuren                                | 216        |

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| D1)       | Der eingesperrte König                            | 216        |
| D2)       | Ausgeschlossene Figuren                           | 220        |
| E)        | Gebundene und gefesselte Figuren                  | 222        |
| E1)       | Anbindung an einen Bauern                         | 222        |
| E2)       | Anbindung   | 223        |
| E3)       | Gefährliche Freibauern                            | 223        |
| E4)       | Fesselung   | 224        |
| F)        | Ein typischer Fehler                              | 226        |
| <b>12</b> | <b>Patt</b>                                       | <b>229</b> |
| A)        | Die letzte Chance                                 | 229        |
| B)        | Theoretisch wichtige Pattstellungen               | 230        |
| C)        | Desperado   | 232        |
| D)        | Unterverwandlung zur Vermeidung von Patt          | 233        |
| <b>13</b> | <b>Matt</b>                                       | <b>236</b> |
| A)        | Eingesperrter König                               | 236        |
| B)        | Das alles entscheidende erste Schach              | 238        |
| C)        | Türme im siebten Himmel                           | 239        |
| D)        | Angriff mit ungleichfarbigen Läufern              | 241        |
| E)        | Der Springer im Angriff                           | 245        |
| F)        | Langfristiger Mattangriff                         | 247        |
| <b>14</b> | <b>Dominanz</b>                                   | <b>249</b> |
| A)        | Totale Dominanz                                   | 249        |
| B)        | Theoretisch wichtige Endspiele                    | 251        |
| C)        | Restriktionsmethoden                              | 252        |
| C1)       | Einschränkung eines Läufers                       | 252        |
| C2)       | Einschränkung eines Springers                     | 254        |
| C3)       | Einschränkung der gesamten gegnerischen Kräfte    | 256        |
| C4)       | Einsperren einer Figur                            | 257        |
| <b>15</b> | <b>Vorteilsverwertung</b>                         | <b>260</b> |
| A)        | Transformation eines Vorteils in einen anderen    | 261        |
| A1)       | Läufer lassen sich in der Regel leichter tauschen | 261        |
| A2)       | Transformation statischer Vorteile in dynamische  | 262        |
| A3)       | Rückgabe von Material                             | 264        |
| A4)       | Grundsätzliche Überlegungen                       | 265        |
| B)        | Praktische Beispiele                              | 266        |
| B1)       | Raumvorteil                                       | 266        |
| B1a)      | Verbreitern der Operationsfront                   | 270        |
| B2)       | Materialvorteil                                   | 272        |
| B2a)      | Mehrbauer   | 272        |

|  |            |
|--|------------|
| B2b) Verwertung einer Mehrqualität   | 273        |
| <b>16 Die Kunst der Verteidigung</b>   | <b>276</b> |
| A) Aktive Verteidigung   | 276        |
| B) Prophylaxe in der Verteidigung  | 277        |
| C) Die Blockade halten   | 277        |
| D) Defensive Opfer   | 278        |
| E) Kämpfen Sie bis zum Ende!   | 280        |
| <b>17 Typische Fehler</b>  | <b>283</b> |
| A) Mangelhafte Kenntnisse der Endspieltheorie                                  | 283        |
| B) Sorglosigkeit/ Unaufmerksamkeit   | 288        |
| C) Für die Galerie spielen   | 291        |
| D) Verfrühte Aufgabe   | 292        |
| D1) Leichtgläubigkeit gegenüber dem Gegner/ Schock nach einem unerwarteten Zug | 293        |
| E) Passivität  | 294        |
| F) Unangemessene Aktivität   | 295        |
| G) Spielen Sie nicht auf der Seite, wo der Gegner im Vorteil ist               | 296        |
| H) Unnötige Aufgabe von Material   | 297        |
| I) Gier  | 298        |
| J) Zu automatisches Befolgen von Faustregeln                                   | 299        |
| <b>18 Faustregeln</b>  | <b>300</b> |
| A) 20 Goldene Endspielprinzipien   | 300        |
| B) Faustregeln   | 300        |
| <b>Lösungen der Aufgaben</b>   | <b>303</b> |
| Literaturverzeichnis   | 361        |
| Index  | 363        |

## 2 Die Kunst der Bauernführung

Die Bauern sind die Seele des Schachspiels.  
FRANÇOIS-ANDRÉ DANICAN PHILIDOR

Je älter ich werde, desto mehr schätze ich den Wert der Bauern.  
PAUL KERES

Im Gegensatz zu allen anderen Figuren können Bauern nicht rückwärts ziehen. Sie bewegen sich in nur kleinen Schritten, und oft liegen längere Pausen zwischen ihren Zügen. Durch diese gemächliche Vorwärtsbewegung der Bauern ist es oft so, dass sich die Bauernstruktur nur sehr langsam verändert, womit sie der Stellung über einen beträchtlichen Zeitraum hinweg die prägenden Merkmale verleiht. Natürlich kann man allein aus der Betrachtung der Bauernstruktur niemals den besten Zug ableiten, aber oftmals bestimmt sie die Richtung, in der man suchen sollte. Diese Tatsache allein reicht aus, um die große Bedeutung der Bauern aufzuzeigen. Denken Sie also über jeden Bauernzug genau nach.

Bevor wir nun in die Materie einsteigen, möchten wir Sie noch darauf hinweisen, dass es auch bei diesem Thema Überschneidungen mit anderen Kapiteln gibt. Verwandte Inhalte finden Sie z. B. im Kapitel 6 zum Thema „Bauernschwächen“, im Kapitel 5 zum Thema „Vorposten für Figuren“, sowie im Kapitel 4 zum Thema „Abtausch von Bauern“. Schließlich wird die wichtige Faustregel „Ziehe keine Bauern auf der Seite, wo der Gegner stärker ist“ im Kapitel 17 näher beleuchtet.

### A) Freibauern

Der Freibauer hat für mich eine Seele, genau wie der Mensch, Wünsche, die unerkant in ihm schlummern, und Befürchtungen, von deren Existenz er selbst kaum ahnt.  
ARON NIMZOWITSCH

Im Vergleich zu den anderen Partiephasen steigt die Bedeutung der Freibauern im Endspiel enorm an. Sie spielen dort entweder die Rolle eines ablenkenden oder gar die eines entscheidenden Faktors. Der erstgenannte Fall tritt dann auf, wenn die Freibauern so gefährlich sind, dass sie das Feuer der gegnerischen Kräfte auf sich ziehen und diese dadurch zwingen, den hauptsächlichen Kampfplatz zu verlassen. So lenken beispielsweise entfernte Freibauern (siehe A1) oftmals den gegnerischen König ab. Gedeckte Freibauern (siehe A2) haben den Vorteil, dass sie zwar gegnerische Figuren zu Verteidigungsaufgaben zwingen, aber nicht der Deckung durch eigene Figuren bedürfen. Daher erhöht die Existenz eines gedeckten Freibauern zumeist die Gesamtaktivität der entsprechenden Partei.

Entscheidende Faktoren sind Freibauern meist dann, wenn sie derart mächtig sind, dass ihnen trotz aller Hindernisse die Umwandlung gelingt, oder wenn sie den Gegner zu materiellen Opfern zwingen, um ihren Vormarsch aufzuhalten. So sind z. B. verbundene Freibauern (siehe A3), wenn sie in „geschlossener Formation“ vorrücken, in der Regel nur äußerst schwer zu stoppen. Zum einen können sie sich gegenseitig verteidigen, zum anderen können sie die Felder, die sie gerade betreten möchten, wechselseitig kontrollieren.

Grundsätzlich gelten beim Vorhandensein von Freibauern folgende Faustregeln:

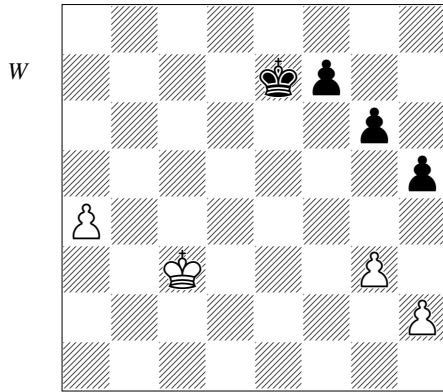
1. Freibauern müssen laufen.
2. Im Wettrennen zwischen Freibauern zählt nicht die Quantität, sondern die Qualität der Freibauern.

Auf all diese Aspekte werden wir nun nach und nach eingehen.

### A1) Entfernte Freibauern

Besonders in Bauern- und Leichtfigurenendspielen ist ein entfernter Freibauer eine große

Macht, weil er einen der Hauptverteidiger ablenkt:

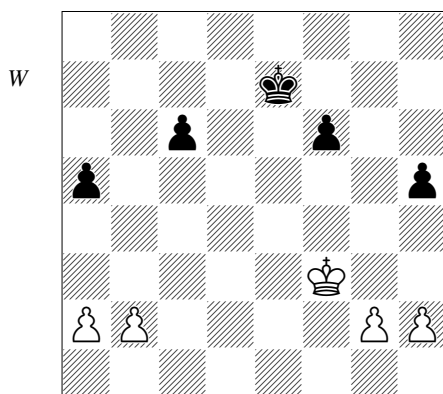


**2.01**  
**R.Fischer – B.Larsen**  
*Kandidatenmatch (5), Denver 1971*

Larsens König muss sich höchstpersönlich um den a-Bauern kümmern, so dass sich der weiße König am Königsflügel schadlos halten kann:

1 ♖d4 ♘d6 2 a5 f6 3 a6 ♖c6 4 a7 ♗b7 5 ♗d5 h4  
5...f5 6 h4 +-.  
6 ♗e6 1-0

Das nächste Beispiel zeigt die Bildung eines entfernten Freibauern:



**2.02**  
**J.Hjartarson – E.Gausel**  
*Nordische Meisterschaften, Reykjavik 1997*

1 h4 ♗e6

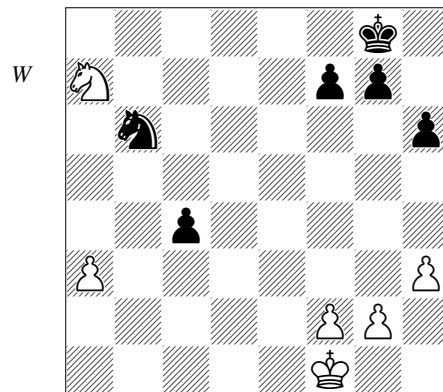
Die tatsächliche Partiefortsetzung war 1...f5 2 ♗f4 ♗f6 3 a4 c5 4 b3 (Zugzwang) 1-0.

2 g4

Weiß schafft sich einen entscheidenden Freibauern auf der h-Linie.

2...hxg4+ 3 ♗xg4 ♗f7 4 ♗f5 a4 5 h5 c5 6 b3 axb3 7 axb3 ♗g7 8 h6+ ♗xh6 9 ♗xf6 +-

Die von Botwinnik formulierte Regel „Springerendspiele sind wie Bauernendspiele“ gilt insbesondere, wenn entfernte Freibauern vorhanden sind, da diese auch in Springerendspielen meist einen großen Vorteil darstellen. Der Springer kann kein Tempo verlieren, so dass der Zugzwang hier wie auch in Bauernendspielen eine wichtige Rolle spielt. Außerdem reicht ein solider Mehrbauer normalerweise zum Gewinn aus. Aber natürlich gibt es auch Unterschiede, wie Springeropfer und andere taktische Ressourcen des trickreichen Springers. Doch nun zurück zum entfernten Freibauern:



**2.03**  
**N.Robson – K.D.Müller**  
*Fernschach 2005*

Weiß steht auf Gewinn, weil sein Freibauer weiter entfernt ist und sein König etwas aktiver steht.

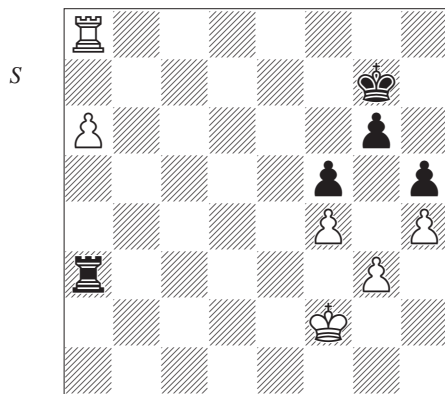
1 ♗e2 ♗f8 2 ♘c6 ♗e8!?

Der König sollte ins Spiel gebracht werden. In der Partie geschah 2...c3 3 ♗d3 ♘c4 4 ♘d4 ♘xa3 5 ♗xc3, und der Springer ist gefangen, denn nach 5...f5 6 ♗b3 ♘b1 7 ♘f3 wird der Käfig geschlossen. Mit 7...g5 8 ♗b2 g4 9 ♗xb1

gxf3 konnte Schwarz zwar den sofortigen Materialverlust vermeiden, aber das Bauernendspiel ist hoffnungslos: 10 g3! (10 gxf3? ♖f7 11 ♖c2 ♖g6 12 ♖d3 ♖g5 13 ♖e3 h5 =) 10...♖f7 11 ♖c2 ♖g6 12 ♖d3 ♖f6 13 ♖e3 1-0.

3 ♖b4 ♖d7 4 ♖e3 ♖d6 5 ♖d4 g6 6 ♖a2 ♖d5 7 h4 ♖b6 8 ♖c3 ♖c6 9 a4 ♖b7 10 ♖c5 ♖a6 11 ♖b4 f5 12 f4 h5 13 g3 ♖b7 14 ♖b5 +-

Wie gerade exemplarisch gezeigt wurde, ist ein entfernter Freibauer in Leichtfigurenendspielen in aller Regel eine sehr gefährliche Waffe. Aber sobald Türme dazukommen, ändert sich die Lage, wenn der verteidigende Turm hinter den Freibauern gelangt. So ist selbst die folgende Stellung noch remis:



2.04  
G.Löwenfisch und W.Smyslow  
1957

1...♖f7 2 ♖e2

Nach 2 a7?! ♖g7 kann sich der weiße König am Damenflügel nirgends mehr verstecken.

2...♖g7

2...♖xg3? läuft in den alten Umgehungstrick 3 a7 ♖a3 4 ♖h8 +-.

3 ♖d2 ♖xg3 4 ♖b8 ♖a3 5 ♖b7+ ♖f6 6 ♖b6+

6 a7 ♖e6 7 ♖c2 ♖d5 8 ♖b2 ♖a6 9 ♖b3 ♖c5 =.

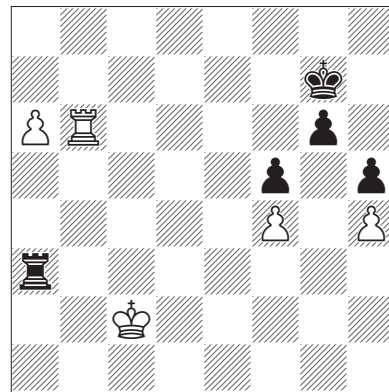
6...♖g7 7 ♖c2 (D)

Nun bekommt Schwarz das dringend benötigte Gegenspiel:

7...g5!! 8 fxc5

8 hxg5 h4 9 ♖h6 h3 10 ♖b2 ♖a5 11 ♖c3 h2 12 ♖xh2 ♖xa6 13 ♖d4 ♖e6 =.

S



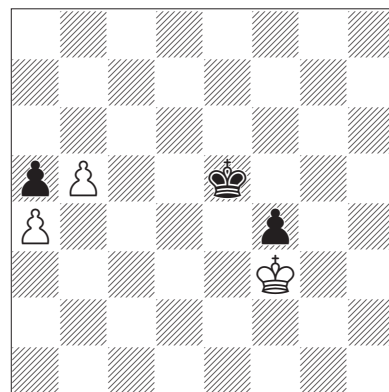
8...f4 9 ♖d2 f3 10 ♖b7+ ♖g6 11 a7 ♖a2+ 12 ♖e1 ♖f5 13 ♖f7+ ♖g6 14 ♖xf3 ♖xa7 15 ♖f6+ ♖g7 16 ♖h6 ♖a4 17 ♖xh5 ♖a6 =

Der weiße Turm ist eingesperrt.

## A2) Gedeckte Freibauern

Hier hängt viel davon ab, welche Figur den Bauern blockiert und wie stark diese eingeschränkt ist. Wenn ein starker Blockadespringer vor ihm steht, verliert der Freibauer oft an Kraft und Einfluss. Im Bauernendspiel hingegen stellt er eine echte Macht dar, weil sich der Chef höchstpersönlich um ihn kümmern muss.

W



2.05

N.Grigoriew (Ende einer Studie)

„64“, 1930

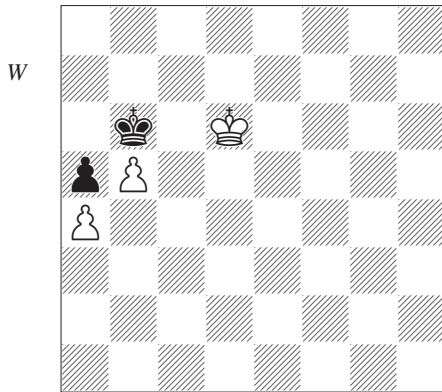
Weiß kann selbst dann gewinnen, wenn er am Zug ist:

1 ♖g4

Nun muss Schwarz entweder seinen f-Bauern aufgeben oder das Quadrat des Bauern b5 verlassen.

**1...♖e4**

1...♖e6 2 ♗xf4 ♗d6 3 ♖e4 ♖e6 4 ♗d4 ♗d6 5 ♗c4 ♗c7 6 ♗d5 ♗b7 7 ♗d6 ♗b6 (D).



Jetzt gewinnt Weiß den Kampf um die Opposition, weil Schwarz die Felder a6 und c6 nicht betreten kann: 8 ♖e6 ♗c7 9 ♖e7 ♗b6 10 ♗d6 ♗b7 11 ♗d7 ♗b6 12 ♗c8 ♗a7 13 ♗c7 ♗a8 14 ♗b6 +–.

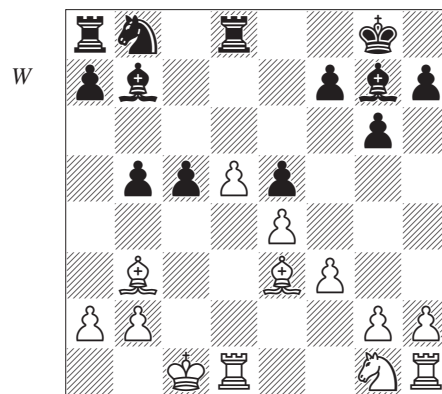
**2 b6 f3 3 ♗g3!**

Ein sehr wichtiger Zwischenzug, der es dem Anziehenden nach der beidseitigen Umwandlung ermöglicht, in ein Bauernendspiel abzuwickeln.

**3...♖e3 4 b7 f2 5 b8♖ f1♗ 6 ♖e5+ ♗d2 7 ♗xa5+ ♗d1 8 ♗d5+ ♗c1 9 ♗c5+ ♗d1 10 ♗d4+ ♗c2 11 ♗f2+ +–**

Natürlich möchten wir an dieser Stelle auch ein Beispiel für die Bedeutung eines gedeckten Freibauern in einem Figurenendspiel betrachten. Wir müssen allerdings zugeben, dass es (für uns ein wenig überraschend) nicht ganz einfach war, eine geeignete Stellung aufzuspüren. In den Datenbanken finden sich in der Regel entweder Partien, in denen ein gedeckter Freibauer sicher blockiert ist, und die schließlich zu Gunsten der Blockadepartei ausgehen, oder aber Positionen, in denen die Partei mit dem gedeckten Freibauern so offensichtlich überlegen ist, dass sie sich als Lehrbeispiele für dieses Buch nicht eignen. Daraus sollte man

aber keineswegs den falschen Schluss ziehen, dass ein gedeckter Freibauer nur in Bauernendspielen eine wichtige Rolle spielen kann. Es scheint vielmehr so zu sein, dass die Spieler großen Respekt vor einem gedeckten Freibauern haben und seine Entstehung nur dann zulassen, wenn sie sich entweder in größter Not befinden, oder aber, wenn sie sich sicher sind, dass er günstig blockiert werden kann.



## 2.06

**M.Botvinnik – M.Tal**

*Weltmeisterschaft (13) Moskau 1961*

**1 ♗c2**

Botvinniks Plan besteht darin, die schwarzen Damenflügelbauern mit b3 nebst a4 zu unterterminieren.

**1...♗d7**

Hören wir uns an, was Botvinnik über diese Stellung zu sagen hat: „Tal hat sich deutliche Gegenchancen verschafft. Sein direktes Ziel sollte sein, den Bauern mit seinem Springer zu blockieren, der in diesem Fall eine Menge nützlicher Aufgaben erfüllen würde, ohne selbst in Gefahr zu sein. Danach könnten die Damenflügelbauern langsam nach vorne stoßen. Konkret gesagt, hätte es folgendermaßen verlaufen können: 2 ♗e2 ♗ac8, und dann 3...♗f6, 4...♗e8 und 5...♗d6. Natürlich müsste Schwarz sich bei diesem Manöver den Plänen und Zügen des Gegners anpassen. Aber selbst wenn 4...♗f6, 6...♗e8 und 8...♗d6 geschähe, würde es Schwarz nicht schaden. Nachdem er diesen Plan verworfen hatte, war Tal mit der traurigen Notwendigkeit konfrontiert, den Bauern mit dem Turm zu