

# Inhalt

<b>Zeichenerklärung</b>	<b>5</b>
<b>1 Einführung: Warum Lasker?</b>	<b>6</b>
<b>2 Verkanntes Genie</b>	<b>10</b>
<b>3 Angriff und Verteidigung</b>	<b>18</b>
König in der Mitte	18
Zahlenmäßiges Übergewicht	30
Spiel auf dem ganzen Brett	33
Angreifen ohne Risiko	37
Schwächung der Königsstellung	41
Ungleichfarbige Läufer	45
Opferdurchbruch	48
Spiel gegen Opfer	63
<b>4 Figurenaktivität</b>	<b>80</b>
Schlecht stehende Figur	80
Verbesserung der Figurenstellung	89
Aktivität gegen Material	97
Offene Linie	103
Schlechter Läufer	106
<b>5 Bauernstruktur</b>	<b>115</b>
Der isolierte d-Bauer	115
Bauernketten	128
Rückständige Bauern	134
Verdoppelte Bauern	140
Zentrale Bauernmasse	148
Schwacher Farbkomplex	152
<b>6 Das Endspiel</b>	<b>159</b>
Läuferpaar	159
Durchbruch	162
Initiative im Endspiel	164
Turm auf der siebten Reihe	171

<b>7 Läufer gegen Springer</b>	<b>175</b>
<b>8 Damenlose Mittelspiele</b>	<b>202</b>
<b>9 Verteidigung schlechterer Stellungen</b>	<b>219</b>
Mit seinen Pfunden wuchern	219
Ein Schritt nach dem anderen	223
Änderung des Stellungscharakters	231
Stellungen ohne aktive Möglichkeiten	237
Verteidigung schlechterer Endspiele	240
Misshandlung der Eröffnung	248
<b>10 Lavieren</b>	<b>256</b>
<b>11 Endspiele: Aus nichts etwas machen</b>	<b>273</b>
<b>12 Spiel auf Gewinn</b>	<b>291</b>
Nach mehr suchen	300
<b>13 Vorübergehende Chancen</b>	<b>306</b>
<b>14 Der kritische Moment</b>	<b>314</b>
<b>15 Häufig vorkommende Fehler</b>	<b>323</b>
Mangelnde Objektivität	323
Sinn für Gefahr	331
Die schiefe Bahn	342
Übersehen eines Totschlags	345
Misshandlung taktischer Verwicklungen	348
Fahrlässigkeit	353
Einlösen eines Vorteils	357
Verlust der Kontrolle über die Stellung	360
<b>16 Übungen</b>	<b>364</b>
<b>Lösungen zu den Übungen</b>	<b>370</b>
<b>Verzeichnis von Laskers Gegnern</b>	<b>382</b>
<b>Eröffnungsverzeichnis</b>	<b>383</b>

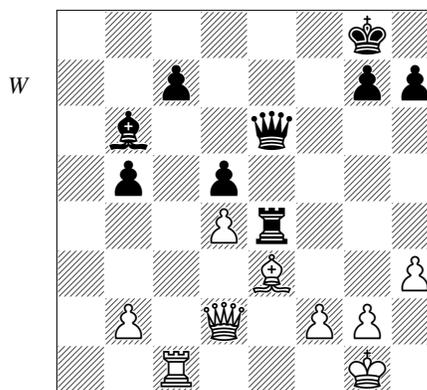
# 11 Endspiele: Aus nichts etwas machen

Die Fähigkeit, im Grunde völlig ausgeglichene Stellungen zu gewinnen, ist für einen Schachspieler von unschätzbarem Wert. Es ist einzusehen, dass man seinen Gegner auf dem komplizierten Schlachtfeld des Mittelspiels überspielen kann, aber schwerer zu verstehen, wie man das Gleiche im Endspiel tun kann. Lasker gelang dies indes immer wieder, und nicht nur gegen schwache Spieler, sondern gegen einige der besten Spieler auf der Welt. Bei der Betrachtung der Stellungen in diesem Kapitel kann man sich leicht einen sofortigen Remisschluss vorstellen, was niemand für merkwürdig befunden hätte, aber sie wurden alle von Lasker gewonnen. Wie stellte er das an? Es ist zwar unmöglich, seine Strategie in einige wenige einfache Prinzipien zu pressen, aber die folgenden Punkte stechen hervor:

- Weiterspielen hat keinen Sinn, außer wenn man die Lust dazu hat und die Partie gewinnen will, egal wie lange es dauert.
- Zermürbe den Gegner durch andauerndes Probieren verschiedener Pläne. Das ist selbst dann effektiv, wenn die Drohungen nur sehr geringfügig sind, da der Gegner keine Zugverständnisse machen wollen wird.
- Man muss immer aufmerksam sein, um jegliche Ungenauigkeiten des Gegners sofort ausnutzen zu können.

Das erste Beispiel beginnt mit einer vereinfachten Mittelspielsituation, und es ist faszinierend, wie Lasker Fortschritte macht, wobei die einzelnen Schritte mikroskopisch klein sind, sich aber nach und nach zu einem wahrnehmbaren Vorteil summieren. Nach dem Übergang ins Endspiel kann selbst ein großer Experte für diese Partiephase wie Rubinstein schließlich nicht mehr standhalten. Die Schlussphase, die ein subtiles Turmendspiel beinhaltet, ist ebenfalls sehr lehrreich und häufig in Endspielbüchern anzutreffen.

Partie 71  
**Lasker – Rubinstein**  
*Vorrunde, St. Petersburg 1914*



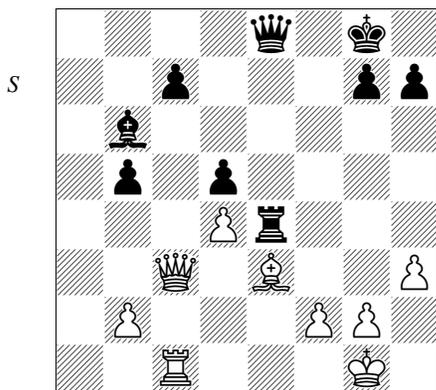
Die Stellung ist völlig ausgeglichen, da sich die beiderseitigen Vorteile genau die Waage halten. Weiß hat eine Bauernmehrheit am Königsflügel, wird sie aber im Mittelspiel kaum vorrücken können, da dies den König exponieren würde. Die schwarze Damenflügelmehrheit ist wegen des rückständigen c-Bauern ebenfalls von geringem Wert. Selbst wenn Schwarz irgendwie ...c5 durchsetzen könnte, würde er sich damit nur zwei isolierte Bauern einhandeln. Unter dem Strich ist die Bauernstruktur etwas günstiger für Weiß, insbesondere wenn er die Damen tauschen kann. Andererseits hat Schwarz die aktiveren Figuren, da er sowohl auf der e-Linie als auch auf den isolierten weißen d-Bauern Druck ausübt. Außerdem hat Schwarz den aktiveren Läufer, da die weiße Leichtfigur im Moment mit reinen Verteidigungsaufgaben beschäftigt ist. In der nächsten Partiephase bedient sich Lasker einer typischen Lavierstrategie, indem er Schwarz mit Drohungen piesackt, die an sich nicht wirklich relevant

sind, den Gegner aber zermürben. Außerdem gibt er auf jede Möglichkeit Acht, seine Stellung zu verbessern.

**27 ♖d3 ♗e8**

Schwarz steht vor der großen Entscheidung, ob er ...c6 spielen soll oder nicht. Dieser Zug würde seine anderen Damenflügelbauern absichern, aber der c-Bauer selbst wäre dann anfälliger, da er nicht mehr vom Läufer gedeckt werden kann. Das sofortige 27...c6 ist in der Tat zufriedenstellend; so führt etwa 28 ♖c3 h6 29 ♗xc6 ♗xc6 30 ♜xc6 ♘xd4 zu einem remisen Turmendspiel. Rubinstein belässt den Bauern vorerst auf c7, aber objektiv ist die Stellung in beiden Fällen ausgeglichen.

**28 ♖c3 ♔f7 29 ♗d3 ♔g8 30 ♖c3 (D)**



Hier sehen wir einen anderen psychologischen Trick, der oft von einem anderen Weltmeister angewendet wurde, nämlich Tigran Petrosjan. Lasker bietet eine Zugwiederholung an, vielleicht um zu sehen, ob sein Gegner auf Gewinn spielt, oder um zu zeigen, wer hier das Sagen hat.

**30...♗e6**

Rubinstein wiederholt die Züge nicht, was aber kaum einen Unterschied macht, da die Stellung ausgeglichen bleibt.

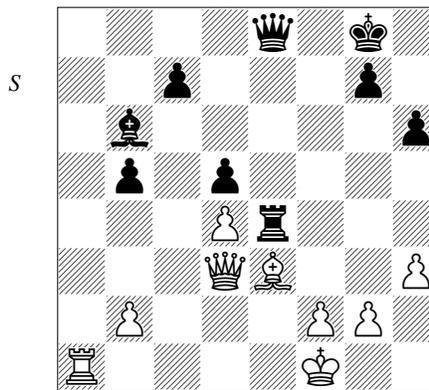
**31 ♜a1 ♗e8 32 ♔f1**

Weiß würde gerne mit f3 den schwarzen Turm von e4 vertreiben, muss dafür aber zunächst seinen Läufer mit ♜e1 decken. Da das sofortige 32 ♜e1 jedoch mit 32...♘xd4 beantwortet werden kann, gibt er mit dem Textzug dem auf e1 erscheinenden Turm zusätzliche Unterstützung. Dies ist ein Beispiel für einen stichelnden Zug; es kann sein, dass Weiß nie zu

♜e1 und f3 kommen wird, aber mit ♔f1 zwingt Lasker seinen Gegner, sich unter Zeit- und Energieaufwand zu überlegen, wie er diesem Plan begegnen will.

**32...h6 33 ♗d3 (D)**

Es stellt sich heraus, dass ♜e1 und f3 doch nicht so gefährlich ist, da Weiß sich nach 33 ♜e1 ♗e7 34 f3 ♜e6 nicht befreien kann, ohne den Läufer zu ziehen, was aber den für Schwarz vorteilhaften Turmtausch zuließe. Daher kehrt Weiß zu seiner Laviertaktik zurück.



**33...♔f7 34 ♜c1 ♔g8**

Die Stellung ist praktisch identisch mit derjenigen nach dem 27. Zug von Schwarz. Da der erste Versuch des Weißen zu nichts geführt hat, probiert er nun etwas anderes.

**35 ♗b3**

Durch Angriff auf die Bauern b5 und d5 zwingt er den Nachziehenden zu einer Entscheidung: entweder spielt er ...c6, oder er lässt f3 zu.

**35...♗f7 (D)**

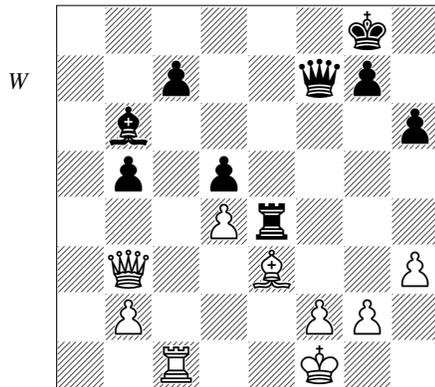
Schwarz entscheidet sich für Letzteres. Noch sicherer war vielleicht 35...c6 36 ♖c3 ♜e6, da Schwarz nun seinen Läufer auf ein besseres Feld stellen kann, während der rückständige c-Bauer mit Dame und Turm hinreichend gedeckt werden kann.

**36 ♜d1**

Da das sofortige 36 f3 mit 36...♘xd4 beantwortet werden kann, muss Weiß zunächst den d-Bauern befestigen.

**36...c6**

Schwarz macht ein kleines Zugeständnis, indem er sowohl ...c6 spielt als auch Weiß f3 spielen lässt. Die Fortschritte Laskers sind nur

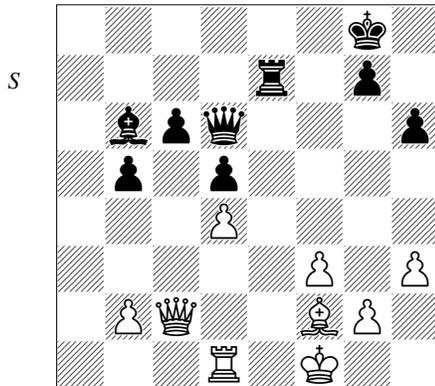


mit dem Mikroskop zu entdecken, aber das Gefühl, dass die Waagschale sich langsam zugunsten von Weiß neigt, kann eine beträchtliche psychologische Wirkung haben.

**37 f3 ♖f6 38 ♗d3**

Weiß würde gerne seinen Läufer auf das sichere Feld f2 zurückziehen, muss aber aufpassen, da das sofortige 38 ♗f2? nach 38...♗xd4 einen Bauern verliert.

**38...♗e7 39 ♗f2 ♗d6 40 ♖c2 (D)**



**40...♗f7?!**

Nach diesem etwas nachlässigen Zug kann Weiß einen weiteren kleinen Schritt nach vorne machen. 40...♗h2?? verbietet sich wegen 41 ♗xc6, aber das vorsichtige 40...♗f6 hätte die Balance gewahrt.

**41 ♖c1 ♗e6 42 ♗f5+**

Weiß würde gerne die Damen tauschen, da sein König dann nach d3 gehen und den Läufer von der Verteidigung des d-Bauern entbinden kann. Ferner könnte seine Bauernmehrheit am Königsflügel, die einmal ein rein theoretischer

Vorteil zu sein schien, eine wichtige Rolle zu spielen beginnen.

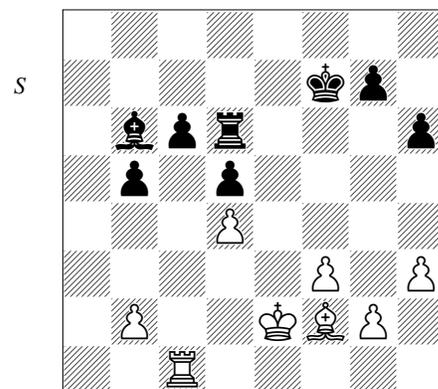
**42...♗f6**

42...♗g8?! 43 ♗g3 ist unerquicklich für Schwarz, während 42...♗e7 43 ♗h4+ g5 44 ♗h7+ ♗e8 45 ♗f2 zwar nicht zur sofortigen Katastrophe führt, aber definitiv unangenehm aussieht.

**43 ♗e5 ♗e6**

Es gibt nichts Besseres, da 43...♗d7 44 ♗g3 gefolgt von der Überführung des Läufers nach e5 ebenfalls unangenehm für Schwarz ist.

**44 ♗xd6 ♗xd6 45 ♗e2 (D)**



Es besteht kein Zweifel, dass Schwarz diese Stellung Remis halten sollte, da der weiße Vorteil immer noch sehr klein ist, aber wenn es mit einer Stellung einmal bergab zu gehen beginnt, ist der Prozess oft nicht mehr aufzuhalten.

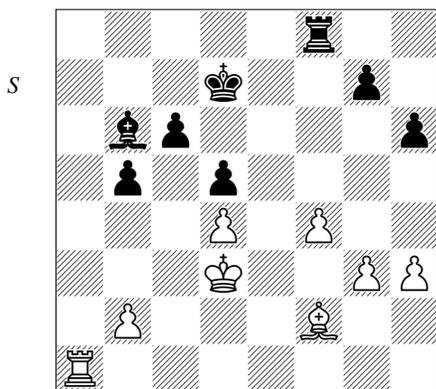
**45...♗e7**

Es ist für Schwarz schwer zu entscheiden, was er mit seinem König anstellen soll. Rubinstein will den Turm befreien, indem er den Bauern c6 mit dem König deckt, aber es gibt auch gute Gründe dafür, den König auf dem Königsflügel zu belassen, um dem Vorrücken der weißen Bauern entgegenzuwirken. Eine mögliche Variante mit diesem Plan ist 45...♗g6 46 g3 ♗e6+ 47 ♗d3 ♗f6 48 f4 g5 49 ♗e3 ♗g6, und Weiß kommt nicht voran.

**46 ♗d3 ♗g6 47 g3 ♗f6 48 f4 ♗d7 49 ♗e1 ♗f8 50 ♗a1 (D)**

**50...h5?!**

Dieser passive Zug macht den weißen Vorteil etwas konkreter. Der grundsätzliche Plan von Weiß besteht darin, nach ♗e3 mit g4 die



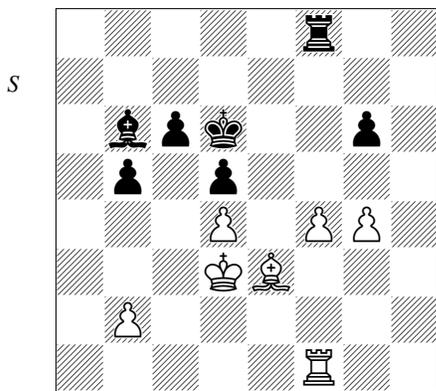
Königsflügelbauern in Bewegung zu setzen. Dem hätte Schwarz mit 50...g5 51 ♗e3 ♗c7 52 fxg5 hxg5 entgegenwirken können, wonach die schwarzen Figuren ziemlich aktiv sind; nach etwa 53 ♖a7 ♗c8 54 ♖a8+ ♗b8 55 ♗xg5 ♗b7 56 ♖a3 ♗xg3 hat Weiß überhaupt keinen Vorteil.

**51 ♗e3 g6 52 ♖f1 ♗d6**

Schwarz scheint seinen König auf der d-Linie halten zu wollen, sonst hätte er erwogen, die weißen Königsflügelbauern mit 52...♗e6 53 g4 ♗c7 aufzuhalten, wonach schwer zu sehen ist, wie Weiß weiterkommen kann; so führt die taktische Variante 54 f5+ gxf5 55 ♗h6 ♖g8 56 gxf5+ ♗f6 57 h4 ♖g3+ 58 ♗e2 ♖b3 nur zu gleichem Spiel.

**53 g4 hxg4 54 hxg4 (D)**

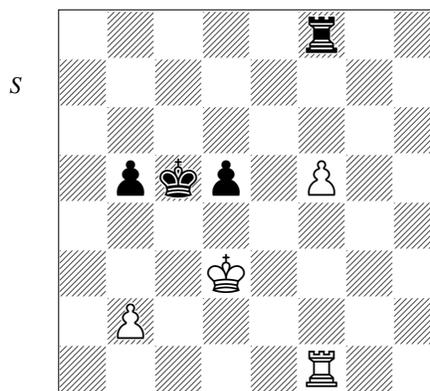
Dies ist ein kritisches Moment, da Weiß nun seinen Vorteil durch ♖h1 mit anschließendem Eindringen des Turms auf h6 oder h7 zu vergrößern droht.



**54...c5??**

Eine schreckliche Fehleinschätzung von einem Spieler, der als einer der größten Endspielkünstler aller Zeiten gilt. Rubinstein gibt letztendlich der Versuchung nach, einen aktiven Zug zu machen, wählt aber den denkbar schlechtesten Moment dafür, da das nach der resultierenden Abwicklung entstehende Turmendspiel für Weiß gewonnen ist. Schwarz hätte die Partie mit etwas Sorgfalt immer noch halten können; so kann er beispielsweise einfach mit 54...♖h8 den weißen Turm an der Besetzung der h-Linie hindern, und nach 55 f5 gxf5 56 ♖xf5 ♗d8 hat Schwarz keine echten Schwierigkeiten.

**55 dxc5+ ♗xc5 56 ♗xc5+ ♗xc5 57 f5 gxf5 58 gxf5 (D)**



Die weiße Königsflügelmajorität hat zu einem Freibauern geführt, und zwar in einer besonders günstigen Form, da der Turm hinter dem Freibauern optimal steht.

**58...♖f6**

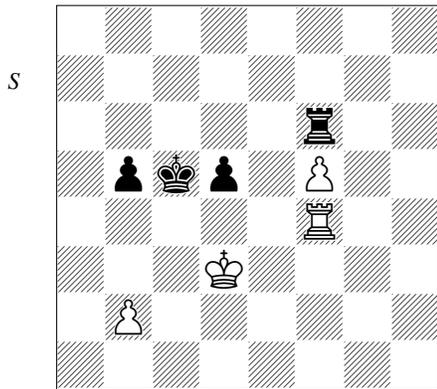
Weiß gewinnt auch nach 58...♗d6 59 f6 ♖f7 60 ♗d4 ♗e6 61 ♖e1+ ♗d6 62 ♖a1.

**59 ♖f4 (D)**

Nun ist Schwarz im Zugzwang und muss ein Zugeständnis machen, indem er entweder den Bauern weiter vorrücken lässt oder dem weißen König Zugang zu d4 oder e4 gewährt.

**59...b4**

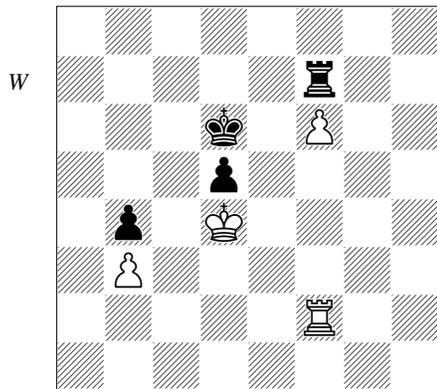
Die hartnäckigste Verteidigung ist 59...d4 (nach 59...♗d6 60 ♗d4 gewinnt Weiß ganz ähnlich wie in der Partie) 60 ♗e4 ♖d6 61 ♖f3 ♗c4, aber Weiß gewinnt trotzdem nach 62 f6! ♖e6+ (62...d3 63 f7 ist nach 63...d2 64 f8 ♖d1 ♖ 65 ♖c8+ oder 63...♖d4+ 64 ♗e5 d2 65 f8 ♖ ♖d5+ 66 ♗e6 d1 ♖ 67 ♖c3+ entscheidend) 63 ♗f5 ♖e3 (auch 63...♖e8 64 f7 ♖f8 65



b3+ ♖b4 66 ♔e6 ist für Weiß gewonnen) 64 ♖f4 ♖e8 65 f7 ♖f8 66 ♔e6 b4 67 ♔e7 ♖a8 68 f8♞ ♖xf8 69 ♖xf8 ♔d3 70 ♔d6 ♔c2 71 ♖f2+ mit unkompliziertem Gewinn.

**60 b3 ♖f7 61 f6 ♔d6 62 ♔d4 ♔e6 63 ♖f2 ♔d6 (D)**

Nach 63...♖xf6 64 ♖xf6+ ♔xf6 gewinnt Weiß mit 65 ♔xd5 ♔e7 66 ♔c4 ♔d6 67 ♔xb4 ♔c6 68 ♔a5.



**64 ♖a2!**

Diese hübsche Feinheit bringt die Entscheidung, da das Schlagen des Bauern f6 zu einem für Schwarz verlorenen Bauernendspiel führt, während er sonst Material verliert.

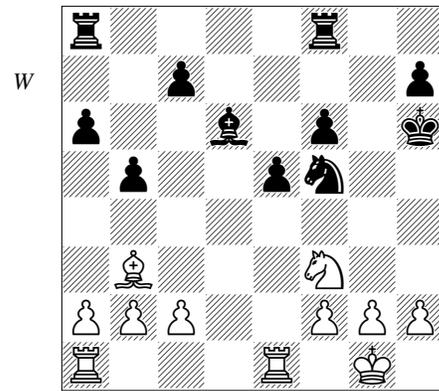
**64...♖c7 65 ♖a6+ ♔d7 66 ♖b6 1-0**

Nach etwa 66...♖c3 67 ♖xb4 ♖f3 68 ♔e5 ♔d3 69 ♖b8 ♖f3 70 f7 ♔e7 71 f8♞+ gewinnt Weiß leicht.

Im nächsten Beispiel sehen wir ein damenloses Mittelspiel, in dem Janowski mindestens gleiches Spiel hat. Es ist seltsam, wie schnell

die weiße Stellung auseinander fällt, obwohl Lasker nichts Besonderes zu tun scheint. Die Erklärung besteht einfach darin, dass Lasker die Stellung besser verstand als sein Gegner, so dass er mit seinen Zügen seine Stellung verbesserte und ein bestimmtes Ziel verfolgte (das Vorrücken des e- und f-Bauern), wohingegen Janowski ohne übergeordneten Plan einfach nur Züge machte.

Partie 72  
**Janowski – Lasker**  
Paris 1900



Bei der Beurteilung dieser Stellung ergibt sich, dass höchstens Weiß etwas besser steht, da Schwarz drei Bauerninseln hat und Weiß nur zwei und die weiße Stellung überhaupt keine Schwächen aufweist. Dieser Vorteil ist in gewissem Maße rein theoretisch, da die schwarze Stellung auch fest ist und es nicht leicht zu sehen ist, wie Weiß seine Stellung verbessern kann. In jedem Fall sollte Weiß nie und nimmer schlechter stehen, und es ist sehr schwer vorstellbar, dass einer der führenden Spieler jener Zeit innerhalb von zehn Zügen in eine Verluststellung schlitterte.

**20 ♔e6 ♖e7**

Momentan ist die schwarze Bauernstruktur ziemlich unflexibel, da der f-Bauer wegen des Drucks auf e5 nicht vorrücken kann. Weiß hätte darauf achten sollten, diesen Druck nicht ohne guten Grund aufzuheben, denn wenn Schwarz ...f5 spielen und seinen König nach f6 bringen kann, könnte sein Bauernübergewicht im Zentrum zu einem wichtigen Faktor werden.