

# 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:

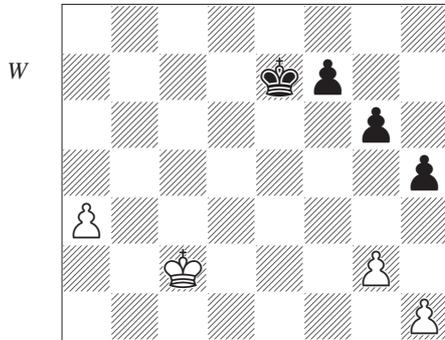
1. Freibauern müssen laufen.
2. Im Wettrennen zwischen Freibauern zählt nicht die Quantität, sondern die Qualität der Freibauern.

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

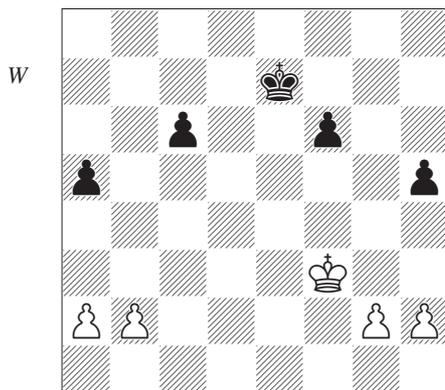
**R.Fischer – B.Larsen**

*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

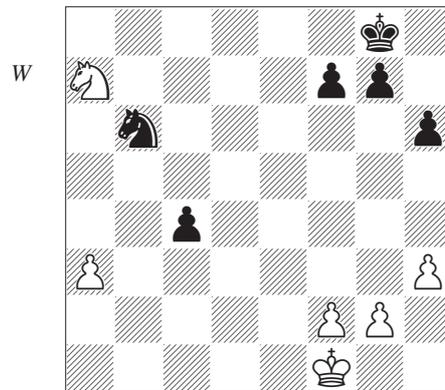
Die tatsächliche Partiefortsetzung war 1...f5 2 ♕f4 ♕f6 3 a4 c5 4 b3 (Zugzwang) 1-0.

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.

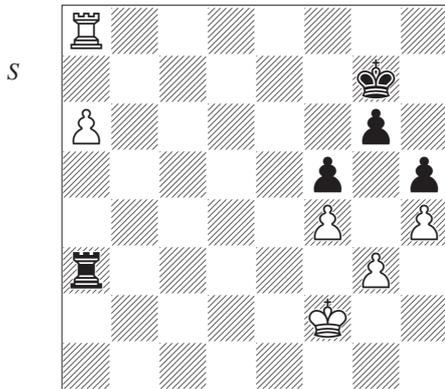
1 ♕e2 ♕f8 2 ♖c6 ♕e8!?

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 =.

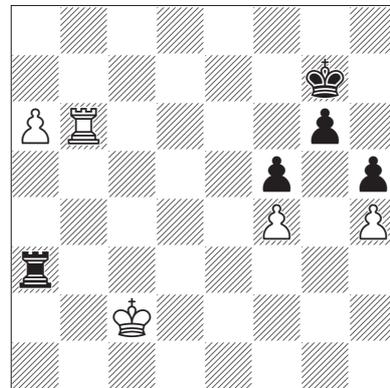
6...♖g7 7 ♖c2 (D)

Nun bekommt Schwarz das dringend benötigte Gegenspiel:

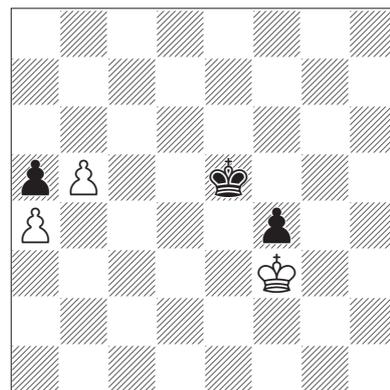
7...g5!! 8 fxc5

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

S



W



2.05  
N.Grigoriew (Ende einer Studie)  
„64“, 1930

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

1 ♖g4

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.

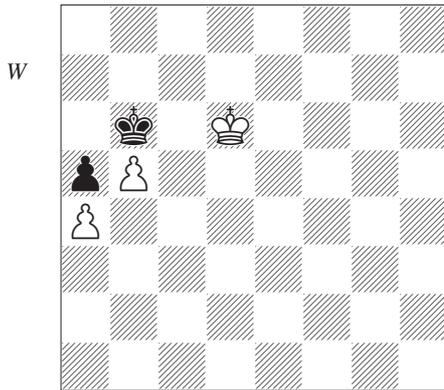
## A2) Gedeckte Freibauern

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.

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 +–.

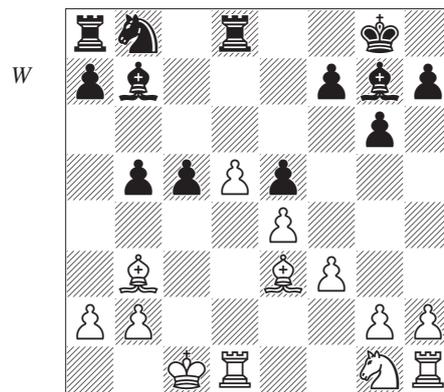
**2 b6 f3 3 ♗g3!**

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.Botwinnik – M.Tal**

*Weltmeisterschaft (13) Moskau 1961*

**1 ♗c2**

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

**1...♗d7**

Hören wir uns an, was Botwinnik 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