

Kurt Richter / Hans-Hilmar Staudte

RICHTIG UND **FALSCH**

Praktische Endspielkunde



Joachim Beyer Verlag

Kurt Richter / Hans-Hilmar Staudte

Richtig und falsch

Praktische Endspielkunde

Joachim Beyer Verlag



Inhaltsübersicht

I. Warnungstafeln	9
Unglaublich, aber wahr! Falsch gegriffen. Ein verschenktes Tempo. Aktive Turmstellung. Wenig Züge – viele Fehler. Mangelnde Erfahrung. Im Eifer des Gefechts.	
II. Übergänge	14
Das günstigere Turmendspiel. Das günstigere Bauernendspiel. Starke Doppelbauern. Zwischen Turm- und Bauernendspiel. Verfehlter Königs- zug. Erstaunlicher Damenzug. Eine feine Pointe. Der entfernte Freibau- er. Springer sind keine Läufer.	
III. Freibauern	21
Ein gelungener Scherz. Unterschiedliche Freibauern. Um Nasenlänge. Fehler wie im Buche. Versteckter Remisweg. Der Trumpf des a-Bauern. Ein Routine-Opfer. Ideale Verbindung. Passives Drohopfer. Eine verbor- gene Tücke. Weiter und besser. Nur scheinbares Gleichgewicht. Durch- bruchsoffer. Auf zwei Bauernhochzeiten.	
IV. Bauernspiele	30
Vom Gewinn zum Verlust. Falsche Einschätzung. Vielseitiges Remis. Überraschender Zwischenzug. Schwierige Königsmanöver.	
V. Mattideen	34
Mit Turm und Springer. In der Brettmitte. Zwischen X und Y. Der Chef persönlich. Paradoxes Schachspiel.	
VI. Pattgedanken	39
Ein Sonderfall. Erstaunliche Pattsetzung. Das Irrlicht. Ein Arbeitsunfall. Wanderung aus dem Patt. Patt-Gold und Blech.	
VII. Leichtfiguren	45
Die weißen Trümpfe. Die Positions Falle. Feine Abwicklung. Studienhafter Gewinn. Getrennt marschieren. Von Zweifeln geplagt. Ungünstige Läufer- stellung. Nicht ausgenutzter Fehler. Umstrittenes Remis. Heimtückische Falle. Zufall in der Stellung!? Die falsche Wahl. Irrtümer des Glossators. Im stillen Kämmerlein. Der Raumvorteil. Kampf um Einbruchsfelder.	



VIII. Schwerfiguren	58
Tücken der Stellung. Keine Regel ohne Ausnahme. Schöpferisches Turmendspiel. Verschiedene Methoden. Ein unglücklicher Gedanke. Tarraschs Lehrsatz.	
IX. Taktisches	64
Raffinierte Falle. Ein vermeintlicher Fallstrick. Allerlei Witze. Im Sprin- gerbereich. Freibauern müssen laufen. Bemerkenswerte Feinheit. Tak- tischer Zusammenstoß. Die Nutzenanwendung. Der wendige Läufer. „Ungleiche“.	
X. Technisches	71
Mut der Verzweiflung. Der „falsche“ Läufer. Technisch leichter Gewinn. Komplizierte Technik. Ein Fingerfehler. Technik im Turmendspiel. „In Stellungen dieser Art ...“ Zwangsläufig und langzünftig.	
XI. Kunterbuntes	81
Aufrollung. Reflexschwächen. Zernierung. Randprobleme. Seitenwech- sel. Gleichgewichtslage. Keulenschlag. Zugzwang-Wunder. Bekanntes Muster. Schach-Kniff.	
XII. Alles kehrt wieder	87
Das „ganz einfache Endspiel“. Vom Gewinn zum – Gewinn. Vom Matt zur Mattdrohung?! Angebot und Nachfrage. Der Zug war abgefahren. Die Pausen-Analyse. Damen-Verzweiflung. Ein stiller Turm. Die Exzel- sior-Falle. In den Läuferbereich gelockt. Sicher, sauber, sachgemäß. Die zwischenzüglichen Pointen.	
Namenverzeichnis	95



Vorwort

Das Endspiel in der Schachpartie: vieler Schachfreunde Leid und nur manches Schachfreundes Lust! Dies haben wir beim Durchprüfen zahlreicher Turnierpartien immer wieder feststellen müssen. So glaubten wir, den Versuch unternehmen zu sollen, jenen „Leidgeprüften“ etwas unter die Arme zu greifen. Freilich wollten wir nicht ein systematisches Endspiellehrbuch schreiben, was viele Bände im Umfange des vorliegenden gefüllt hätte, sondern wir haben aus der neueren und neuesten Turniergegeschichte eine Anzahl von Beispielen zusammengestellt, von denen wir hoffen, dass sie eine gute Medizin gegen den berüchtigten Endspiel-Fehlerteufel darstellen.

Natürlich gibt es kein so genanntes Patentrezept, wie man Endspiele gewinnt, unentschieden hält oder – verliert. Daher muss der Endspielpatient, und das sind wir wohl mehr oder weniger alle, seinen eigenen guten Teil zur Gesundung beitragen. Wenn er aber unser Büchlein studiert hat, wird er einerseits alle wünschenswerte Klarheit gewonnen haben, dass es gewisse Typen von Endspielstellungen gibt, für die auch eine typische Behandlung angebracht ist. Andererseits wird er sich mehr als bisher bewusst werden, dass die Führung von Endspielen den Partnern vergleichsweise mehr Verantwortung auferlegt als die anderen Partiephasen. Häufig kommt es im Endspiel auf jeden Zug entscheidend an.

Unser Hauptanliegen aber besteht darin, eine ganz bestimmte Erkenntnis zu vermitteln: Nicht nur im Mittelspiel, das von vielen Schachspielern zu Unrecht als das alleinige, „eigentliche“ Schach angesehen wird, sondern auch im Endspiel bietet sich Raum und Gelegenheit genug, Erfindungsgabe, Einfallsreichtum und schöpferische Phantasie zu entfalten. Sogar die viel geschmähte Endspieltechnik macht dabei keine Ausnahme! Gewiss gehört zur Endspielführung ähnlich wie zur Behandlung der Eröffnungen positives Wissen, aber wo im Leben ist das anders? Und was nützt alles Wissen, wenn wir es gegenüber der verwirrenden Vielfalt der Erscheinungen nicht richtig anzuwenden verstehen?

Das Endspiel kann aufregend sein wie ein gutes Kriminalstück. In Ihrer Hand, lieber Schachfreund, liegt es, seinen Spannungsgehalt zu erfassen und danach zu handeln. Wenden Sie allen Scharfsinn, allen Ihren Erfindungsreichtum an: Unversehens werden Sie, der Sie vielleicht geneigt waren, das Endspiel als Sache toten Wissens abzutun, den Endspielkampf lieb gewonnen haben, und der Erfolg wird auf Ihrer Seite sein!

Kurt Richter & Hans-Hilmar Staudte



Vorwort zur 2. Auflage

Acht Jahre sind vergangen, seit der Schachmeister Kurt Richter, mit dem mich über Jahrzehnte hinweg Freundschaft und Zusammenarbeit verbunden hat, nicht mehr unter den Lebenden ist. So bleibt es nun an mir, die zweite Auflage unseres Büchleins zu bearbeiten.

Ich habe mich bemüht, eine Anzahl von Irrtümern auszumerzen; außerdem habe ich das Kapitel „Kleines Repetitorium“, das einige nicht immer korrekte Studien enthielt, durch hoffentlich interessante Partie-Endspiele aus jüngerer und jüngster Zeit ersetzt.

Mehr als praktische Hinweise kann und will das kleine Buch nicht geben: Die Frage „Richtig oder falsch“ wird sich – gerade im Endspiel – immer wieder von neuem stellen, denn unerschöpflich ist das Schachspiel!

Bonn-Bad Godesberg
Frühjahr 1978

Hans-Hilmar Staudte

Vorwort zur 3. und 4. Auflage

Nachdem wir mit den Nachdrucken klassischer Schachbücher großen Erfolg haben, liegt nun hier wieder ein sehr erfolgreiches Buch vor.

Herr Dr. Binnewirtz hat mit viel Einfühlungsvermögen dieses Buch aufwendig bearbeitet, wofür sich der Joachim Beyer Verlag herzlich bedankt. Herausgekommen ist ein kleines Kompendium des Endspiels.

Allen Benutzern sollen Anregungen für eigenes Spiel und Hinweise für ein erfolgreiches Spiel mit auf den Weg gegeben werden.

Eltmann
Herbst 2006 / 2024

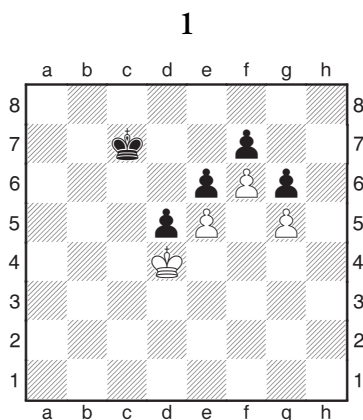
Joachim Beyer Verlag



I. Warnungstafeln

Zur Einleitung ihres Buches weisen die Verfasser auf einige krasse Fehler hin; sie hoffen, dass der studierende Schachfreund sie in seinen eigenen Partien vermeiden lernt.

Unglaublich, aber wahr!



Ringleb (am Zuge) – N.N.
Hettstedt 1959

Weiß zieht – und gewinnt!! Tatsächlich gewann Weiß dieses Bauernendspiel. Es geschah 1. ♖c5 ♜b7?. Schon dies ist verfehlt. Wer allerdings glaubt, dass Schwarz mit 1. ... d4 2. ♜xd4 ♜b6 3. ♜c4 ♜c6 gewinnen konnte, täuscht sich: Wie B. Starck, Berlin, herausge-

funden hat, folgt 5. ♜b4! ♜d5 5. ♜b5 ♜xe5 6. ♜c6; Weiß holt sich den ♜f7 und remisiert das Damenendspiel.

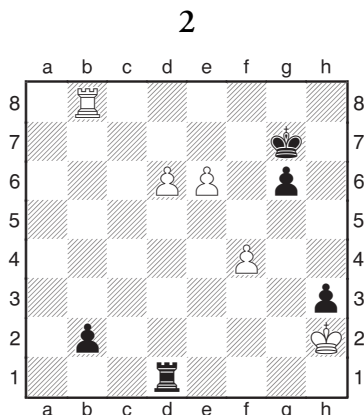
Auf den Partiezug 1. ... ♜b7 hätte Weiß mit 2. ♜d6! d4 3. ♜e7 d3 4. ♜xf7 usw. mindestens Remis erzielt, ja sogar auf Gewinn spielen können. Mit 1. ... ♜d7 hätte Schwarz dies verhindert und im Übrigen alles offen gehalten. Die Remisbreite wäre aber auch damit noch nicht überschritten gewesen: 2. ♜b5 d4 3. ♜c4 ♜c6 4. ♜xd4 ♜b5 5. ♜c3 ♜c5 6. ♜b3 ♜d5 7. ♜b4 ♜xe5 8. ♜c5 mit Übergang in die schon erwähnte Remisvariante.

2. ♜b5 (♜d6!) ♜c7 3. ♜c5 ♜d7 4. ♜b5 d4 5. ♜c4 d3? (besser ... ♜c6) 6. ♜xd3 ♜c6 7. ♜c4 ♜b6 8. ♜b4 ♜c7? Was mag er sich wohl hierbei gedacht haben?! Dennoch: Das Spiel ist immer noch remis! 9. ♜c5 ♜c8?? Erst dies entscheidet zugunsten von Weiß. G. Zorr, Heusenstamm, hat auf 9. ... ♜d7! 10. ♜b6 ♜d8! (Schräggopposition) hingewiesen, womit Schwarz das Eindringen des weißen Königs verhindert.

Es folgte 10. ♜c6 ♜d8 11. ♜d6 ♜e8 12. ♜c7 ♜f8 (bis zum bitteren Ende ...) 13. ♜d7 ♜g8 14. ♜e7 ♜h7 15. ♜xf7 und Schwarz gab auf.



Falsch gegriffen



Venkataraman (am Zuge) – Bapiraju
Meisterschaft von Indien 1960

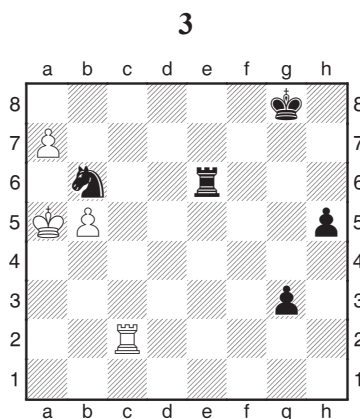
Weiß zog **1. d7??** und erbrachte damit erneut einen Beweis für eine Erscheinung, die wohl jeder von uns schon öfters bei sich selbst hat beobachten können: die berühmte Halluzination! Offensichtlich war Weiß der Meinung, dass die Züge ... b1♔, ♖xb1 ♖xb1 bereits geschehen waren, und in der Tat hätte dann (nur) der Textzug für Weiß gewonnen. So aber brachte sich der Führer der Weißen um den vielleicht wohlverdienten Sieg; (nur) 1. e7 hätte den Tag für ihn entschieden. Es folgte **1. ... ♔f6 2. ♖b6 ♔e7 3. ♖xb2 ♔xe6** remis.

Besuch bei einem Mannschaftskampf

Wir kiebitzten bei einem Mannschaftskampf der unteren Spielklassen und stellten selbst bei langjährigen Turnier Spielern zum wiederholten Male eine

erschreckende Unsicherheit im Endspiel fest. Gewissermaßen als Warnungstafeln haben wir einige Beispiele aufgezeichnet, die lehrreiche Einblicke in die Technik ermöglichen. Die Namen der Spieler tun in diesem Falle nichts zur Sache.

Ein verschenktes Tempo



Schwarz am Zuge

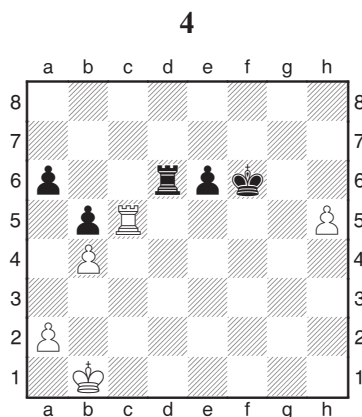
Eine aufregende Situation. Trotz seiner Mehrfigur hat Schwarz Sorgen, denn Weiß droht mit ♖c6! fortzusetzen. Schwarz sollte sich aber an seinen König erinnern und 1. ... ♔f7! ziehen; auf 2. ♖c6 konnte er dann 2. ... g2! erwidern (z. B. 3. ♖xb6 g1♔, bzw. 3. ♖xe6 ♔xe6! 4. ♔xb6 g1♔+ 5. ♔b7 ♔d6 6. a8♔ ♔g2+ nebst Damentausch und ♔c5). Stattdessen verlor er mit **1. ... ♖g6?** ein wichtiges Tempo. Nun war **2. ♖c6!** stark. Darauf blieb nichts anderes als **2. ... ♖xc6 3. bxc6 ♖a8**, allein jetzt erwies sich nach **4. ♔a6 g2 5. ♔b7 g1♔ 6. ♔xa8** die entstandene Dame als nicht stark genug. Remis konnte Schwarz freilich leicht erzielen (hier z.



B. mit ♖b6 7. c7 ♖xc7), aber Caïssa schlug ihn mit Blindheit und so folgte 6. ... ♖b1 7. c7 ♖e4+ 8. ♔b8 ♖e8+?? (♖b4+! – remis) 9. c8♖ und Schwarz gab auf.

Aktive Turmstellung

Der Turm gehört hinter die Freibauern – hinter die eigenen wie auch hinter die feindlichen!

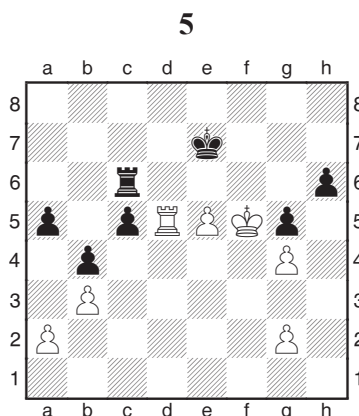


Weiß am Zuge

Weiß zog hier 1. ♖c1 in dem lobenswerten Bestreben, den eigenen Freibauern von hinten (h1) zu unterstützen und ihn so weiterzubringen. Dies musste Schwarz zu verhindern suchen. Geboten war also 1. ... ♖d4 2. a3 (bei 2. ♖h1 ♖xb4+ nebst ♔g7! hat Schwarz die besseren Chancen) 2. ... ♖h4! (der Turm gehört hinter die Freibauern, auch hinter die feindlichen!) mit mindestens ausgeglichenem Spiel. Stattdessen geschah 1. ... e5 2. ♖g1 ♔f5 3. ♔c2 ♖h6, womit Schwarz die ungünstige Turmstellung (vor dem Freibauern) bekam. Die weitere Folge war sehr lehrreich. 4. ♖h1 Die günstige Turmstellung! 4. ...

♔g5 5. ♔d3 ♔f5 In der richtigen Erkenntnis, dass nach ♖xh5 6. ♖xh5+ ♔xh5 7. ♔e4 usw. das Bauernendspiel verloren geht. Besser war aber noch ♔f4!. 6. ♔e3 ♔e6 Mehr leistete e4. 7. ♔e4 ♖f6 Auf ♔d6 gewinnt ♔f5, und bei ♔f6 entscheidet ♖f1+ nebst ♖f5. 8. h6 ♖f4+ 9. ♔e3 ♖f8 10. h7 ♖h8 11. ♔e4 ♔f6 12. ♖h6+ ♔g5 13. ♖xa6 ♖xh7 14. ♔xe5 ♖b7 15. ♔d6, und Weiß gewann leicht.

Wenig Züge – viele Fehler



Weiß am Zuge

In dieser interessanten Stellung hätte der Abwartezug 1. g3 Schwarz vor Probleme gestellt, die 1. ... a4! im Remissinne löst. Stattdessen zog Weiß 1. ♖d6??, was natürlich jenseits von Gut und Böse war: denn damit lenkte er unmotiviert in ein verlorenes Bauernendspiel über. Es folgte 1. ... ♖xd6 2. exd6+ ♔xd6 3. ♔g6 ♔e5? Hier hätte der lehrreiche Durchbruch 3. ... c4! 4. bxc4 a4 usw. sofort entschieden, da Schwarz sehr schnell eine Dame be-

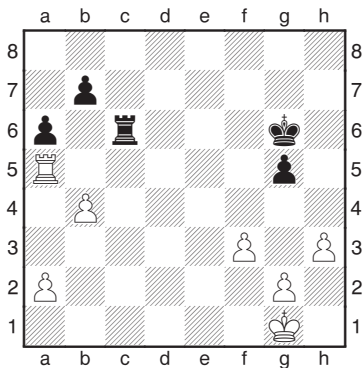


kommt, Weiß aber nicht. 4. ♖xh6 ♕f4 5. ♕h5 a4 Jetzt sieht er den Durchbruch, aber nun sollte es nur Remis sein! 6. g3+ ♕xg3 7. ♕xg5? Nun verliert er doch noch. Nach 7. bxa4! c4 8. a5 hätten beide Teile eine Dame erhalten. Jetzt bleibt Weiß um einen Zug zurück! 7. ... axb3 8. axb3 c4 9. bxc4 b3 und Schwarz gewann. So viele Fehler in so wenigen Zügen!

Mangelnde Erfahrung

... aber doch noch ein hübscher Einfall!

6



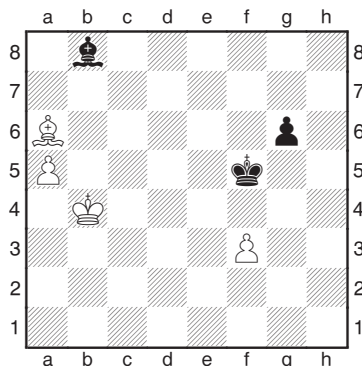
Weiß am Zuge

Dieses Turmendspiel ist für Weiß gewonnen, aber die Gewinnführung setzt immerhin einige Erfahrung voraus. 1. b5 ♖c5 2. a4 axb5 Schwarz muss tauschen, denn versucht er den König zu nähern, so gewinnt Weiß sehr hübsch mit bxa6! ♖xa5 axb7, und die Umwandlung des Bauern ist nicht aufzuhalten! 3. axb5? Ein grober Fehler, der den Bauern kostet. Er musste natürlich mit dem

Turm nehmen. 3. ... b6! 4. ♖a4 ♖xb5 5. g3 Immer noch hatte Weiß Gewinnssichten, er musste sich nur zwei verbundene Freibauern schaffen. Dies konnte er hier einfach mit h4! 5. ... ♖b1+ 6. ♕f2 b5 7. ♖a6+ ♕f5 8. ♕e3 Jetzt war g4+ am chancenreichsten, da sich ♕f4 wegen ♖f6+ verbietet. 8. ... ♖b3+ 9. ♕d4 ♖xf3 Damit ist das Remis klar. 10. g4+ ♕f4 11. ♖f6+ ♕g3 12. ♖xf3+ ♕xf3 13. h4!! Ein recht feiner Zug, auf den der Führer der Weißen (es sei nun doch verraten, dass es der „unbekannte“ Berliner Schachfreund Kähne war!) unter den gegebenen Umständen stolz sein darf. Jeder andere Zug würde gar noch verlieren. So aber erreicht Weiß den Abtausch des feindlichen g-Bauern. 13. ... ♕xg4 Bei gxf4 g5 usw. bekommt jeder eine Dame. 14. hxg5 ♕xg5 15. ♕c5 remis. Ein pikanter Schluss.

Im Eifer des Gefechts

7



Najdorf – Camara (am Zuge)
Mar del Plata 1961

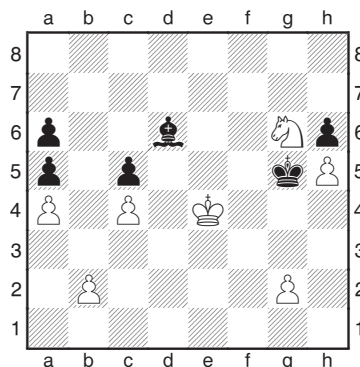


Schwarz war am Zuge und gab zur Überraschung des ganzen Turniersaa-les die Partie auf! Dabei war das End-spiel leicht remis zu halten: **1. ... ♖f4! 2. ♙e2** (Falls ♙b7, so einfach g6-g5-g4 usw.) **2. ... ♜e3 3. ♙d1 ♜d2!** usw. „Eine Lappalie!“ sagte Meister Michel dazu. – „Man muss eben exakt spie-len!“ replizierte Najdorf.

... und vor allem: Man muss erkennen, wann die Grenzen der Möglichkeiten erreicht sind. Sehr viele Spieler suchen zu gewinnen, „wenn nichts mehr drin ist“, und spielen dann sozusagen auf Verlust. Eine kleine Tragikomödie er- eignete sich auf dem Saarländischen Schachkongress 1961.

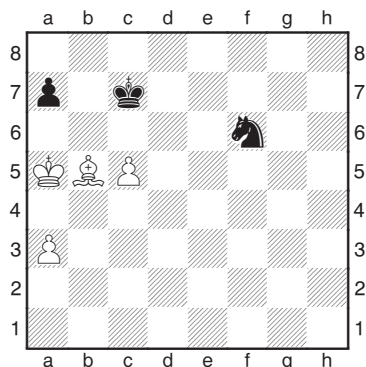
Nicht minder witzig ist der folgende Reinfeld.

9



Elstner – St. (am Zuge)
Berlin 1960

8



Kreiser – Willmes (am Zuge)

Altmeister Elstner hatte soeben ♖f3-e4 gezogen, scheinbar, um auf dem Da- menflügel Beute zu suchen. **1. ... ♜xh5?? 2. ♖f5!!** Jetzt zeigt sich eine viel giftigere Pointe! Weiß droht g4#. **2. ... ♙g3 3. b3!** Der (einzige) Abwarte- zug, der doch das Matt erzwingt, weil der Läufer ziehen muss. Schwarz gab auf. Man sieht an diesen kleinen Bei- spielen, wie vielfältig selbst in Endspie- len die Mattgefahren sind.

1. ... ♖g8 war keineswegs so harmlos, wie es aussah. Weiß, der an keine Gefahr dachte, zog sorglos **2. ♖a6 ♖b8 3. a4 ♖e7! 4. a5??** (Gewinnt man so!?) **4. ... ♖d5!!** Nein! Man verliert. Gegen ♖c7 matt ist kein Kraut ge- wachsen. Und das Fazit: Mache das Spiel, aber beachte das Gegenspiel!



II. Übergänge

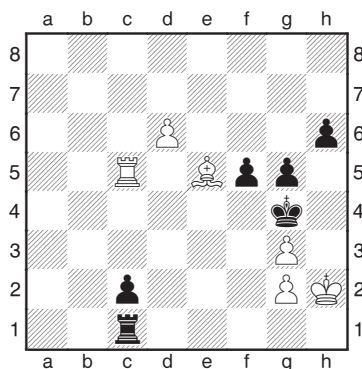
Es folgt nun ein Kapitel, das man eigentlich als Abschluss erwarten sollte. Doch der Übergang von einer Endspielart in eine andere ist häufig von geradezu ausschlaggebender Bedeutung: Wie oft hängt nicht das Schicksal der Partie allein von der Entscheidung ab, ob man durch geeignete Abtauschmanöver ein Turmendspiel oder ein Endspiel mit leichten Figuren herbeiführt, oder ob es angezeigt ist, in einem Turmendspiel auf den vom Gegner angebotenen Turmtausch ein- und ins Bauernendspiel überzugehen! Darüber weiß jeder Schachspieler aus eigener Erfahrung etwas zu sagen. Mögen alle diese Fragen auch im Grunde zum Bereich der Endspieltechnik (im höheren Sinne) gehören, der das zehnte Kapitel der Sammlung gewidmet ist, so stellen sie doch einen fest umrissenen Bereich dar, der es ermöglicht, die Problematik anhand einiger Beispiele darzustellen.

Das günstigere Turmendspiel

Nach 1. ... ♖e1(!) stand Weiß vor einer schwierigen Entscheidung. Sollte er sich auf 2. d7 ♖d1 3. ♖xc2 ♖xd7 einlassen? Ivkow beschloss, von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch zu machen, da trotz des Mehrbesitzes einer Figur der

Gewinn dieses Endspiels auf außergewöhnliche Schwierigkeiten gestoßen

10



Ivkow – Portisch (am Zuge)
Länderkampf Budapest 1960

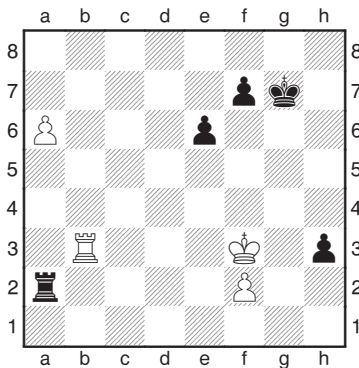
wäre. Der weiße Doppelbauer wäre für Angriffshandlungen ungeeignet und es hätten sich auch Pattmöglichkeiten für Schwarz ergeben. – Nun, diese Überlegungen würden Ivkow nicht davon abgehalten haben, die schwere Aufgabe auf sich zu nehmen, wenn er nicht erkannt hätte, dass ihm der Übergang in ein Turmendspiel – unter Erhaltung der Freibauern – bessere Aussichten bietet. So geschah 2. ♖c4+ ♔h5 (... f4? 3. d7 ♖d1 4. gxf4 usw. ist natürlich falsch) 3. g4+! Eine besondere Feinheit, deren Sinn sogleich zutage tritt. 3. ... f×g4 Schwach wäre 3. ... ♔g6 4. ♖xc2 ♖xe5 5. ♖d2



♖e8 6. d7 ♖d8 7. ♖d6+ und Weiß gewinnt das Turmendspiel. 4. ♖xc2 ♖xe5 5. ♖d2 Würde Schwarz jetzt 5. ... ♖e8 6. d7 ♖d8 spielen, so käme er nach 7. ♖d6! in Zugzwang, eine Folge der Sperrung des Feldes g4 durch das Bauernopfer im dritten Zuge. Aber noch gibt Schwarz den Kampf nicht verloren: 5. ... ♖e3! Hieran ist weniger bemerkenswert, dass Schwarz kurz und bündig Matt droht (... g3+ nebst ... ♖e1 oder ... g4), als vielmehr, dass Weiß mit der „automatischen“ Parade 6. g3 nur Remis erreichen würde: 6. ... ♖e8 7. d7 ♖d8 8. ♖d6 ♖f8! 9. d8♔ (oder 9. ♖d2 ♖d8) 9. ... ♖f2+ mit Dauerschach. 6. ♖d5! Der ♖g5 wird gefesselt. 6. ... ♖e8 (... ♖h4 7. g3+!) 7. d7 ♖d8 8. ♖d6! und Schwarz gab auf.

Das günstigere Bauernendspiel

11



Mittelau – Barcza (am Zuge)
Budapest 1960

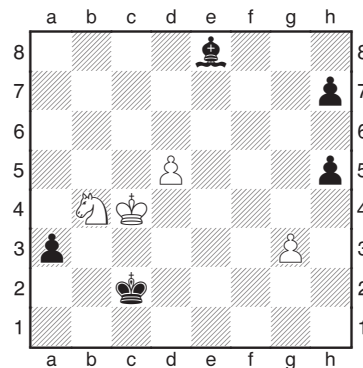
Schwarz sah, dass er den indirekten Tausch der beiden Randbauern nicht vermeiden konnte und daher in Gefährschwebte, sich auf ein theoretisch unentschiedenes Turmendspiel von zwei gegen einen Bauern einlassen zu müs-

sen. Nach 1. ... ♖xa6 (Abgabezug) fand Barcza aber in der häuslichen Analyse einen überzeugenden Weg, entweder den Gewinn eines Bauern oder den Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel durchzusetzen. Es folgte 2. ♖g3 ♖a2! Damit erzwingt Schwarz den folgenden Zug. 3. ♖f3 ♖a5! (droht ... ♖h5) 4. ♖xh3 ♖f5! Das Werk ist getan, Weiß muss in den Turmtausch einwilligen: 5. ♖xf5 Oder 5. ♖g3+ ♖f6 6. ♖g2 ♖h5+ 7. ♖g3 ♖g5+ 8. ♖h2 ♖xg2+ 9. ♖xg2 ♖e5 mit leichtem Gewinn. 5. ... exf5 6. ♖h4 ♖f6 7. f4 ♖e7 8. ♖h5 ♖d6 Weiß gab auf.

Stünde der schwarze König in unserer Stellung auf f8 (wie es in der deutschen Fachpresse verschiedentlich der Fall war), dann wäre das Bauernendspiel unentschieden (6. ♖h4 ♖e7 – oder ... f6 7. ♖g3 usw. – 7. ♖g5 ♖e6 8. f4), und Barcza hätte das Turmendspiel wählen müssen.

Starke Doppelbauern

12



Barcza – Portisch (am Zuge)
Stichkampf um die Meisterschaft von
Ungarn 1960



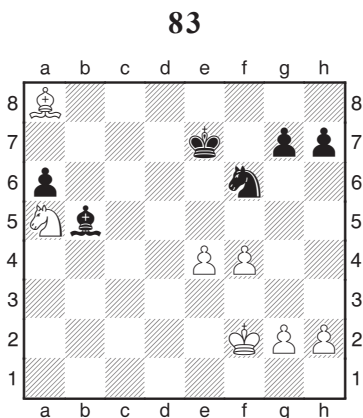
IX. Taktisches

Gewissermaßen im Gegensatz zum nächsten Kapitel (X: Technisches) sind hier mehr „schöpferische“ Endspiele aufgeführt, deren Behandlung nicht mit der „gewöhnlichen“ Technik erfolgen kann. Idee und Erfindungsgabe sind auch im Endspiel ein Hauptfaktor. (Und Fallen stellen kann man hier auch!)

Bronstein betrübliches Remis: Weiß verliert seinen Mehrbauern zurück (4. ♔h3 ♙d7+ 5. g4 – oder 4. ♔h4 ♞xh2 – 5. ... h5). – Mit 3. ♙f3! hätte Weiß seine guten Gewinnaussichten behalten.

Ein vermeintlicher Fallstrick

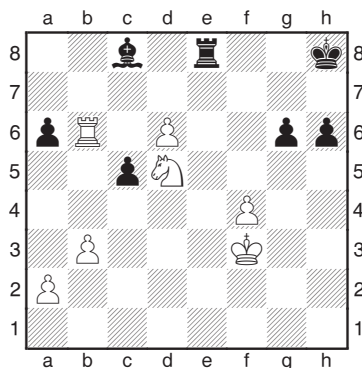
Raffinierte Falle



Bronstein – Dr. Filip (am Zuge)
Portoroz 1958

In seiner schwierigen Lage stellte Filip mit 1. ... ♞g4+ 2. ♔g3 ♞e3 eine raffinierte Falle, in die Bronstein mit 3. e5? hineinfiel. Es folgte 3. ... ♞f1+ , und die Gegner einigten sich auf ein für

84



Nikolussi – N. N. (am Zuge)
Bozen 1960

Auf die Dauer ist die schwarze Stellung wegen der vielen Bauernschwächen und des weißen Freibauern unhaltbar; spätestens wird das Eingreifen des weißen Königs die Entscheidung bringen. Immerhin war die „Falle“ 1. ... ♔g7? noch nicht der Weisheit letzter Schluss;

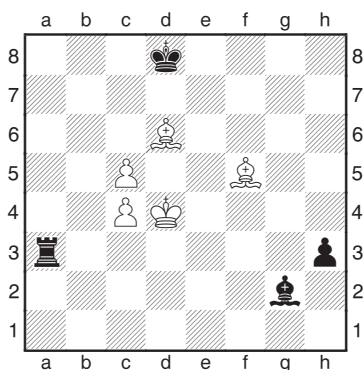


Schwarz hätte zunächst etwa 1. ... h5 versuchen können. Mit 2. d7! ♟xd7 3. ♖b7 ♟f7 4. ♜xd7+ ♟e6 fiel Weiß ebenso selbstverständlich in die Falle hinein, wie er sich mit 5. ♞b6 ♜b8 6. ♜g7! ♟f6 7. ♞d7+ herausarbeitete. Schwarz gab auf.

Allerlei Witze

Die Stellung ist eigenartig und steckt voller Witze: 1. c6? ♟xc6! (2. ♟xa3? h2), oder 1. ♟g4 ♜a6

85

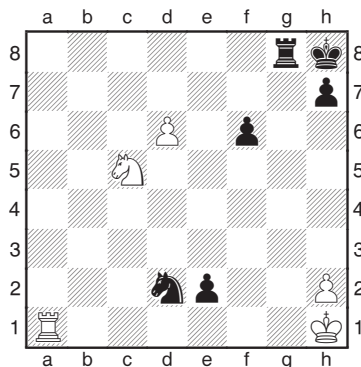


Popow (am Zuge) – Fuchs
Sofia 1959

2. ♟f4? ♜h6! 3. ♟h2 (3. ♟xh6 h2) 3. ... ♜h4, oder 1. ♟f4(?) ♜f3 (2. ♟g5+ ♟c7), oder (etwas versteckter) 1. ♟e6? ♜a6. Ob sie für Schwarz zu gewinnen ist, könnte wohl nur in harter Analysierarbeit ergründet werden. Weiß jedenfalls sah sich unter den Witzen um; er wählte den letzten und gab (nach 1. ♟e6? ♜a6!) die Partie auf.

Im Springerbereich

86



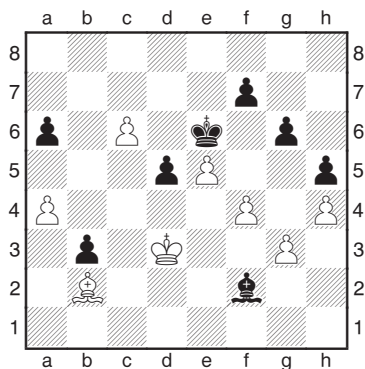
Stränger – Herter (am Zuge)
Berlin 1960

Schwarz hatte sich einige Versäumnisse zuschulden kommen lassen und u. a. einen Bauern auf a2 verloren. So zog er jetzt – offenbar in Verlegenheit, wie er seine Stellung wieder verstärken könne – „hin und her“. 1. ... ♞f3 2. ♞e6(!) Um die Drohung 2. ... ♜g1+(?) brauchte sich Weiß nicht zu kümmern (3. ♜xg1 ♞xg1 4. d7), und 2. ... e1 ♞+ 3. ♜xe1 ♞xe1 4. d7 würde für Schwarz wohl nicht mehr als Remis ergeben haben. 2. ... ♞d2(!) Scheinbare Ratlosigkeit, aber in Wahrheit eine gefährliche Springerbereichsfalle, die Weiß außer Betracht ließ: 3. d7?? ♞e4! Die Beherrschung dieses Feldes hatte Weiß mit 2. ♞e6 aufgegeben. 4. h4 (es drohte ... ♞f2#) 4. ... ♞f2+ 5. ♟h2 ♞d1! und Weiß gab auf. – Mit 3. h3 (3. ... ♞e4 4. ♜e1) hätte Stränger wohl Remis erzielen können.



Freibauern müssen laufen

87



Aloni (am Zuge) – Kirby
Schacholympiade 1958

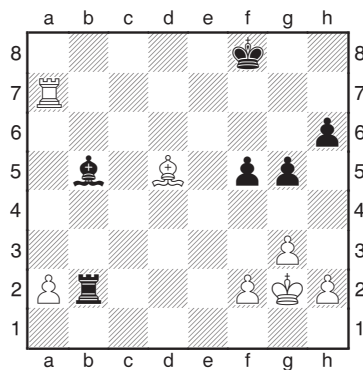
Nichts ist gefährlicher als ein verzweifelter und zu allem entschlossener Gegner! Weiß hatte schon längere Zeit auf Verlust gestanden und sah sich nun der Ausräuberung seines schönen Königsflügels gegenüber. Gerade deshalb, weil der ♖g3 und dann seine Nachbarn verloren zu gehen drohen, mag Schwarz den objektiv stärksten und sehr gefährlichen Zug **1. g4!** unterschätzt und nur als Verzweiflungstat gewertet haben. Schwarz muss darauf sehr vorsichtig operieren; so würde sich z. B. 1. ... ♙xh4? nach 2. f5+! als fehlerhaft erweisen: 2. ... gxf5 3. gxh5 ♙g5 4. ♖c3 f4 5. ♙xb3 f3 6. ♙d4, oder 2. ... ♙e7? 3. c7 ♖d7 4. e6+. **1. ... hxg4 2. f5+!** Die weiße Aktion stützt sich auf die Unbeweglichkeit des schwarzen Königs. **2. ... gxf5** (erzwungen) **3. h5!** Das war ein prächtiges Beispiel für die Bildung eines Freibauern. **3. ... ♙c5?** Hierbei würdigt Schwarz nicht die Tatsache, dass der schwarze König wegen des

♙c6 nur ein sehr unsicherer Blockeur ist. **4. h6 g3** Auf die bei 3. ... ♙c5 offensichtlich geplante Fortsetzung 4. ... ♙f8 würde Weiß mit 5. h7 ♙g7 6. c7! ♖d7 7. e6+ entscheiden. **5. h7 g2 6. h8♖** Schwarz gab auf. Mit 3. ... g3! (statt der Partiefortsetzung) hätte Schwarz gerade noch gewinnen können: 4. ♖e2(!) d4 5. h6 d3+ 6. ♖xd3 g2 7. h7 g1♖ 8. h8♖ ♖d1+ nebst Matt in einigen Zügen.

Bemerkenswerte Feinheit

In dieser Stellung, zu der es im Kampf Indonesien – Tunesien kam, steht Weiß hoch überlegen (Mehrbauer, aktivere Figurenstellung, schwarze Bauernschwächen). Die Stellung ist eben deshalb an sich nicht besonders interessant,

88



Tan Hoan-Liong (am Zuge) –
Kchouk
Schacholympiade Leipzig 1960

aber wir haben sie aufgenommen, weil Weiß durch die Ausnutzung einer „zufälligen“ taktischen Möglichkeit dem Kampf sofort ein Ende bereiten konnte.



Namenverzeichnis

(Zahlen = Diagramm-Nummern)

Aaltonen 50	Donner 42, 82	Gulko 126
Aaron 23, 56	Dossenbach 26	Gurgenidse 116
Aloni 87	Drozd 28	
Alonso 74	Dworezki 126	Haag 79
Ansorge 70	Dziobek 93	Haahr 49
Arulaid 116, 117		Haygart 65
Awerbach 14, 97	Eisen 77	Hedinger 26
	Eisinger 79	Heilemann 47
Bachmann 19	Elstner 9	Herter 86
Bähnk 41	Emilsson 127	Heuäcker 71
Balanel 39	Engels 78	Honfi 67, 92
Bapiraju 2	Erker 107	Hortovanyi 61
Barcza 11, 12, 22	Estraycher 111	Hübener 47
Barczay 120	Ewald 53	Hübner 70
Beni 18		
Benkö 118	Faragó 122	Irumnow 51
Bernstein 102	Fiebiger 37	Ivkow 10, 119
Bernstein, Dr. 48	Filip 43, 83	
Begheijn 90	Fischer 38, 58, 96, 98, 106	Jayaraman 23
Bisguier 38, 73	Flad 74	Jaszczuk 59
Borissenko 94	Flesch 122	
Bozdoghina 34	Florian 76	Kähne 6
Braunstein 54	Földi 91	Karakas 60
Bronstein 40, 83	Forintos 72	Kauder 123
Brjuzgin 128	Fuchs 85, 108	Kchouk 88
	Füster 14, 98	Keres 58
Camara 7		Keto 50
Cherubim 77	Gilg 55	Kirby 87
Conrady 113	Gligori 15, 16, 27	Kjeldsen 127
Czerniak 103, 111	Golombek 67	Klewahr 112
	Golz 46	
Darga 43	Gonda 91	Kluger 52, 76
Denker 102	Grob 21	Kolarow 110
Desler 49	Grynszpan 59	Kondratiew 117
Domino 30		Kotow 121



Kozma 92	Rathgeber 112	Tringow 57
Kreiser 8	Rantanen 17	Tschukajew 45
	Reicher 75	
Lambert 121	Rellstab 63	Ulbrig 53
Larsen 32, 99	Rieck 36	Ullrich 24
Laurinat 107	Ringleb 1	
Lehmann 80	Rödl 78	Vajda 52
Lein 118	Roessel 72	Venkataraman 2
Listow 51	Röhrich 71	Visier 125
Loose 113	Rogoff 120	Vogt 20
Lutikow 28		Voiculescu 39
	Schamkowitsch 45, 125	Volovici 33
Mardle 31	Scheltinga 82	
Markowitsch 124	Scheve 93	Waisman 124
Matanovic 25	Schmid 17	Walsh 66
Melanschek 44	Schmidt 123	Walther 96
Menas 54, 69	Schönmann 29	Wassiljew 128
Mezenew 94	Scholze 36	Weiland 61
Mititelu 11	Schröder 41	Weinwurm 18
Mohrlok 55	Seppelt 30	Wiemer 20
Möhring 108, 110	Shernow 115	Willmes 8
Mühlmann 24	Sherwin 106	Wolowitsch 33
	Silbermann 29	
Najdorf 7	Sillye 60	Yepez 73
Nautsch 44	Skema 114	
Nej 40	Sliwa 35	Zilin 115
Nikolussi 84	Smith 95	
Nurmamedow 33	Smyslow 48	
	Sokolsky 95	
Olafsson 16	Soos 34	
O'Kelly 109	Spanjaard 42	
Orbaan 63	Stanciu 69	
O'Sullivan 66	Stränger 86	
	Strobel 19	
Petrosjan 15, 27	Szabo 46	
Pfeiffer 65	Szabó 89	
Poethko 37		
Polugajewski 89	Tal 25, 56, 129	
Popel 114	Tan 88	
Popow 85	Tarnowski 103	
Portisch 10, 12, 22, 32	Teschner 35	
Prameshuber 81	Theodorescu 75	
Prins 80, 81	Timman 119	
Pritchard 31, 109	Tönnemann 62	
Pritchard, Mrs. 31	Trifunovic 57, 129	