

Karsten Müller - Endspieltraining

Turm und Leichtfiguren
gegen
Turm und Leichtfiguren



Karsten Müller

Joachim Beyer Verlag

Karsten Müller

Karsten Müller – Endspieltraining

**Turm und Leichtfiguren
gegen
Turm und Leichtfiguren**

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Vorwort	8
Kapitel 1	11
 +  gegen  + 	
Kapitel 2	27
 +  gegen  +  - mit gleichfarbigen Läufern	
Kapitel 3	49
 +  gegen  +  - mit ungleichfarbigen Läufern	
Kapitel 4	64
 +  gegen  +  - mit der Läufer-Partei im Vorteil	
Kapitel 5	82
 +  gegen  +  - mit der Springer-Partei im Vorteil	
Kapitel 6	91
 +   gegen  +  	
Kapitel 7	98
 +  +  gegen  +   - mit der Läufer-Partei im Vorteil	
Kapitel 8	108
 +  +  gegen  +   - mit dem Springerpaar im Vorteil	
Kapitel 9	116
 +  +  gegen  +  +  - mit ungleichfarbigen Läufern	

Kapitel 10	123
 +  +  gegen  +  +  - mit gleichfarbigen Läufern	
Kapitel 11	129
 +   gegen  +   - mit der Läufer-Partei im Vorteil	
Kapitel 12	138
 +   gegen  +   - mit der Springer-Partei im Vorteil	
Kapitel 13	144
 +   gegen  +  +  - mit dem Läuferpaar im Vorteil	
Kapitel 14	153
 +   gegen  +  +  - mit der Springer-Partei im Vorteil	
Kapitel 15	156
 +   gegen  +  	
Quellenverzeichnis	188
Über den Autor	189

Vorwort

Endspiele mit Turm und Leichtfigur(en) gegen Turm und Leichtfigur(en) treten in der Praxis überraschend häufig auf. Sie sind sogar häufiger anzutreffen als die klassischen reinen Turmendspiele, die jeder Schachfreund aus Lehrbüchern kennt und oft für die Königsdisziplin hält. Umso erstaunlicher ist es, dass diese komplexen Konstellationen in der Fachliteratur bisher eher stiefmütterlich behandelt wurden. Diese empfindliche Lücke möchte ich mit dem vorliegenden Werk schließen.

Die Endspiele mit Turm und Leichtfigur(en) gegen Turm und Leichtfigur(en) zeichnen sich durch eine enorme Vielfalt an Ideen, Motiven und Übergängen aus. Für die verschiedenen in der Praxis entstehenden Materialkonstellationen lassen sich jedoch dennoch Faustregeln formulieren, die als nützlicher Leitfaden dienen können. Oft lassen sich diese Regeln sogar von der Konstellation „Turm und Leichtfigur“ auf „Turm und zwei Leichtfiguren“ übertragen. Daher habe ich in der Regel auch bei der Benennung der Endspiele die einfacheren, gängigen Bezeichnungen beibehalten, um die Orientierung zu erleichtern.

Eine Besonderheit besteht darin, dass die Kategorie „Turm und Springer gegen Turm und Läufer“ noch weiter differenziert werden sollte: nämlich danach, ob die Seite mit dem Springer oder die mit dem Läufer im Vorteil ist. Dieses Vorgehen mag auf den ersten Blick überraschend wirken, da sich die Bewertung einer konkreten Stellung nicht immer sofort erschließt und sich im Laufe der Partie durchaus verändern kann. Doch in meinen Trainingskursen hat sich dieser differenzierte Ansatz über viele Jahre hinweg bewährt. Er ermöglicht es, typische Pläne, Stärken und Schwächen der jeweiligen Seite besser zu verstehen und die praktischen Gewinnchancen realistischer einzuschätzen.

Interessanterweise verlaufen die Endspiele je nachdem, ob die Seite mit dem Läufer oder die mit dem Springer auf Gewinn spielt, oft völlig unterschiedlich. Selbstverständlich gibt es auch Grenzfälle, in denen sich selbst erfahrene Spieler uneins sind, ob eine Stellung eher einem „Fischer-Endspiel“ oder einem „Andersson-Endspiel“ ähnelt – doch solche Fälle sind erstaunlich selten.

Darüber hinaus widme ich mich in diesem Buch auch ausgewählten Beispielen mit jeweils zwei Türmen (und Leichtfiguren) auf beiden Seiten. Diese Konstellationen besitzen oft noch deutlicheren Mittelspielcharakter, nicht zuletzt, weil das Mattpotenzial hier wesentlich größer ist und die taktischen Möglichkeiten sich potenzieren.

Jedes Kapitel beginnt mit sorgfältig ausgewählten, instruktiven Praxisbeispielen, die ausführlich analysiert und erläutert werden. Im Anschluss folgt zur Vertiefung eine Auswahl an Aufgaben, die Ihnen helfen sollen, das Gelernte aktiv zu festigen. Ich möchte Ihnen ausdrücklich ans Herz legen, diese Aufgaben zunächst

eigenständig zu lösen. Nur so werden Sie langfristig in der Lage sein, die oft entscheidenden Feinheiten in praktischen Endspielsituationen zuverlässig zu erkennen und umzusetzen. Sollten Sie dabei an Ihre Grenzen stoßen, scheuen Sie sich nicht, die Lösungen zu studieren – auch daraus lässt sich wertvoller Erkenntnisgewinn ziehen.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Studium dieses Buches und viel Erfolg bei der Umsetzung des Gelernten am Brett.

Karsten Müller,
Hamburg im September 2025

Kapitel 1

Die Materialverteilung ♖ + ♘ gegen ♜ + ♙

Faustregeln:

1. Keine Figurenart mag Passivität, aber vor allem Türme und Springer verabscheuen diese ganz besonders, weil sie dadurch extrem an Potenzial einbüßen. Entsprechend streben sie stets Aktivität an und zur Veranschaulichung dieses Sachverhalts gilt das geflügelte Wort:

Eine leichte Initiative wiegt schwer!

2. Die Remis-Tendenz ist viel geringer als im reinen Turmendspiel.

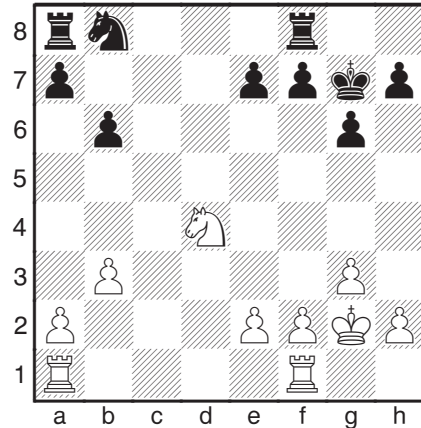
Ich möchte mit einer kompletten Partie beginnen, um zu veranschaulichen, wie sich das Endspiel auf natürliche Weise aus der Eröffnung entwickelt.



Andersson – Robatsch (A30)

München 1979

1. ♘f3 ♘f6 2. c4 c5 3. g3 b6 4. ♘g2 ♘b7
5. 0–0 g6 6. b3 ♘g7 7. ♘b2 0–0 8. ♘c3
d5 9. ♘xd5 ♘xd5 10. ♘xg7 ♔xg7
11. cxd5 ♔xd5 12. d4 cxd4 13. ♔xd4+
♔xd4 14. ♘xd4 ♘xg2 15. ♔xg2



Ohne die Springer wäre das Turmendspiel bei gleichem Material und absolut symmetrischer Stellung natürlich total remis. Mit Springern auf dem Brett ist es hingegen sehr unangenehm für Schwarz, weil die strategische weiße Initiative nicht vollständig neutralisiert werden kann.

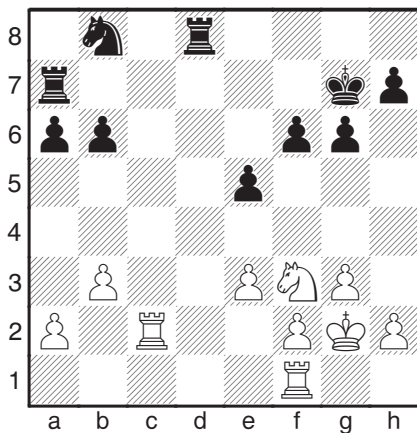
15...a6?!

Schon dieser Zug (statt der Hauptvariante 15...♖c8), der ein etwas gekünsteltes Manöver einleitet, ist eine erste Ungenauigkeit.

16. ♖ac1 ♜a7

Auch die Stellung nach 16... ♞d7
17. ♜c7 ♜fd8 18. ♜d1 ♜ac8 19. ♜a7 ♔f8
20. ♞f3 ♞b8 21. ♜xd8+ ♜xd8 22. ♜b7
♞d7 23. b4 ist unangenehm für
Schwarz.

17. ♜c2 ♜d8 18. e3 e5 19. ♞f3 f6



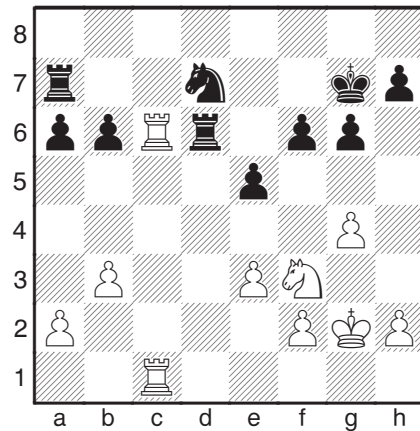
20. g4!?

Dieser typische Vorstoß bereitet die
spätere Aktivierung des Königs und die
Unterminierung der schwarzen Bauern-
kette e5–f6 durch Einsatz des Hebels
g4–g5 vor.

20... ♜d6 21. ♜fc1 ♞d7?

21... a5 22. ♞d2 f5 war angesagt und
sollte noch halten.

22. ♜c6!

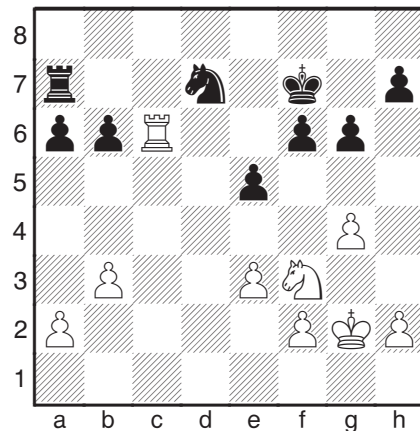


Andersson will den aktiven schwarzen
Turm abtauschen.

22... ♜xc6

22... ♜d5 23. h4 ♜b7 24. g5+–

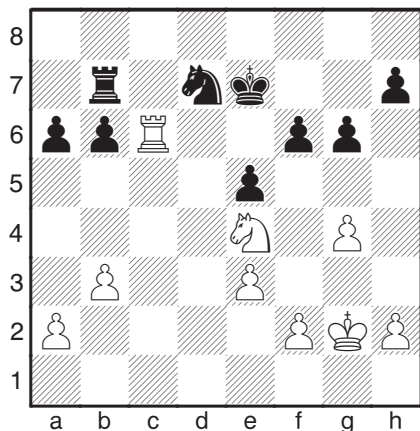
23. ♜xc6 ♔f7



24. ♞d2

Nun wird der Springer auf ein besse-
res Feld im Zentrum umgesetzt.

24... ♔e7 25. ♞e4 ♜b7



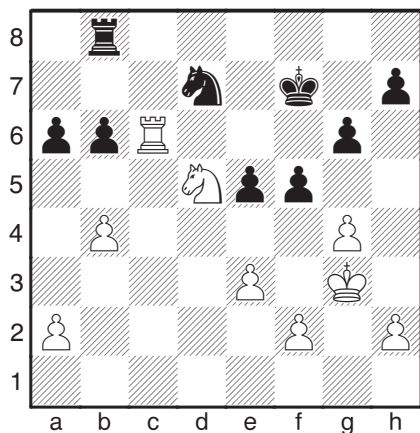
26.b4

Da Weiß alle Zeit der Welt hat, kann er zunächst den schwarzen Springer weiter einschränken.

26...♖b8 27.♘c3 f5

27...♖b7 28.♘d5+ ♔f7 29.♘f3 a5 30.b5 ♘g7 31.♖e6+-

28.♘d5+ ♔f7 29.♘g3



29...h5?!

Mit diesem pseudo-aktiven Vorstoß öffnet Schwarz dem gegnerischen König einen Einbruchsweg am Königsflügel.

Er steht jedoch langfristig ohnehin auf verlorenem Posten, wie aus der folgen-

den Beispielvariante hervorgeht:
 29...fxg4 30.♔xg4 a5 31.b5 a4 32.h4
 ♖b7 33.♔g5 ♘g7 34.h5 gxh5 35.♔xh5
 e4 36.♔g5 ♘e5 37.♖xb6 ♖f7 38.♘f4+-.
**30.gxf5 gxf5 31.♖d6 ♖b7 32.♔h4
 ♘g7 33.♔xh5 1-0**

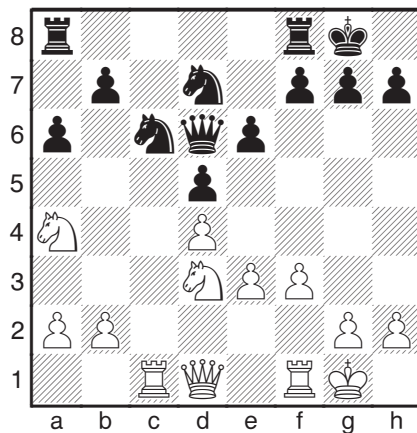
Auch im folgenden Beispiel zeige ich die Herleitung des Endspiels aus der Eröffnung heraus.



Bruzon Batista – Braun (D10)

Dresden 2008

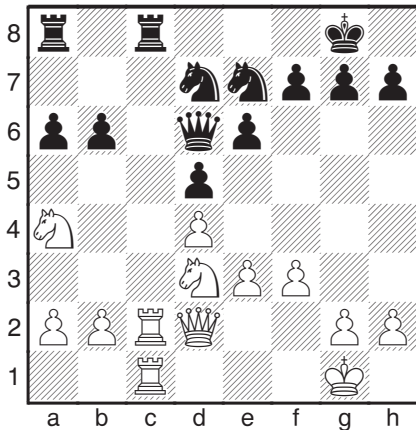
1.c4 c6 2.♘c3 d5 3.d4 ♘f6 4.cxd5
 cxd5 5.♘f4 ♘c6 6.e3 a6 7.♘d3 ♘g4
 8.♘ge2 e6 9.0-0 ♘d6 10.f3 ♘h5
 11.♖c1 ♘g6 12.♘xd6 ♖xd6 13.♘f4
 ♘xd3 14.♘xd3 0-0 15.♘a4 ♘d7



16.♗d2!

Weiß bereitet die Turmverdopplung auf der einzigen offenen Linie vor und verhindert die eventuelle Entlastung mit c6-b4 . Außerdem plant er bereits eine kräftige Fortsetzung für den Fall, dass Schwarz zwecks Kampf um die c-Linie den Springer von c6 wegzieht.

16...b6 17.♖c2 ♜fc8 18.♖fc1 ♞e7



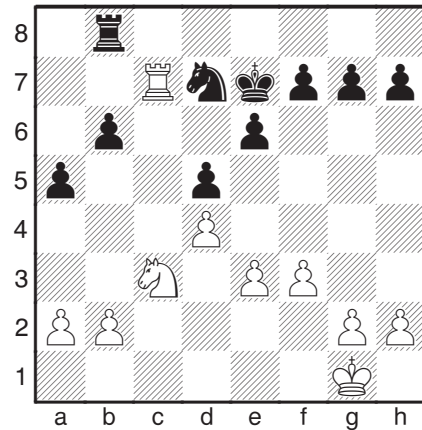
19.♞b4!

Die schwarze Dame ist ungleich wichtiger für die Verteidigung als die weiße für den Angriff. Ohne Damen auf dem Brett kann Schwarz sich nicht das geringste Gegenspiel verschaffen.

19...♞xb4 20.♞xb4 a5 21.♞c6 ♔f8 22.♞xe7 ♜xc2 23.♜xc2 ♔xe7 24.♜c7 ♜b8

Nicht jedoch $24...♔d6?$ $25.♜xd7+ ♔xd7$ $26.♞xb6+ +-.$

25.♞c3



25...f6?

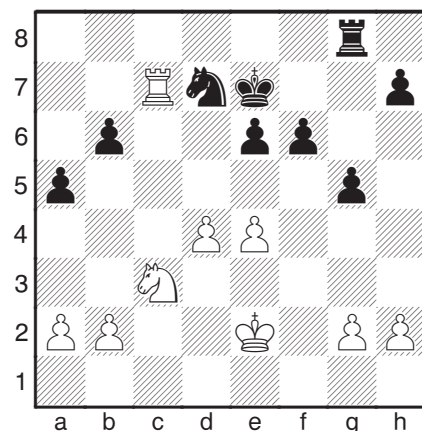
Die mit diesem Vorstoß verbundene Idee, den passiven Turm über den Königsflügel zu aktivieren, ist zu langsam.

Nach der kritischen Fortsetzung $25...♔d8$ $26.♞b5 f5!$ würde Weiß nur geringfügig besser stehen.

26.♔f2 g5 27.♔e2?!

Statt dieser recht langsamen Methode hätte der sofortige Vorstoß $27.e4$ die weiße Initiative besser ausgenutzt.

27...♜g8 28.e4 dxe4 29.fxe4



29...g4?

$29...♜g6$ war die letzte Chance, sich etwas Gegenspiel zu verschaffen.

Aufgaben

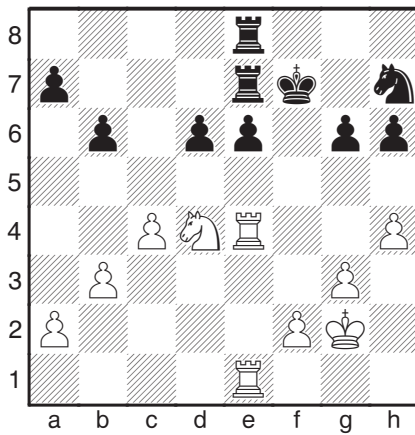
(Lösungen ab Seite 159)



1

Nuesken – Peschel

Pardubice 2004



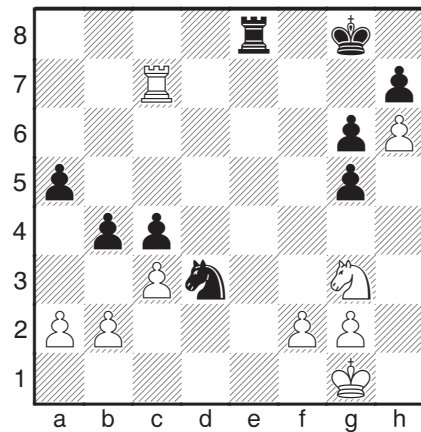
Wie kann Weiß seine Chance nutzen?



2

Gupta – Meshkovs

Bundesliga 2023



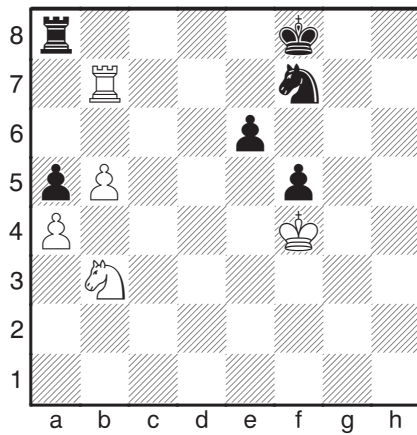
Was hat für Weiß (am Zug) Priorität?



3

Sanchez – Czubulka

Budapest 2010



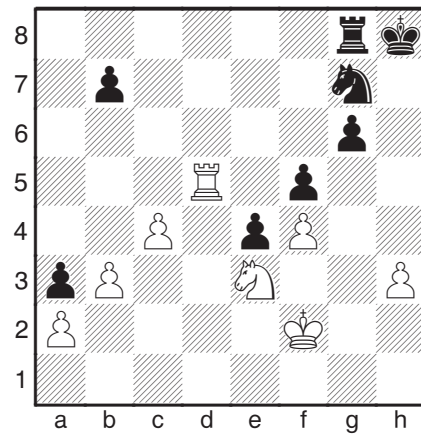
Weiß zieht und gewinnt



4

Gukesh – Firouzja

Toronto 2024

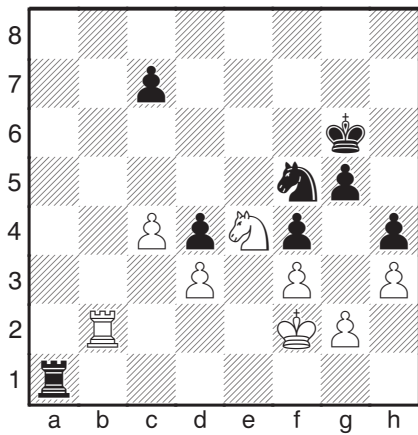


Weiß zieht und gewinnt



5

Lammers – Van Foreest, L.
Bundesliga 2023

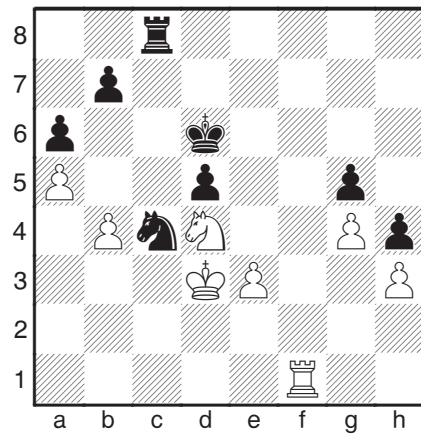


Wie kann Schwarz gewinnen?



6

Jussupow – Zhu Chen
Bad Homburg 1998



Wie soll Schwarz sich verteidigen?

Kapitel 2

Das Carlsen-Endspiel

Die Materialverteilung ♖ + ♘ gegen ♗ + ♙ mit gleichfarbigen Läufern

Zu diesem Endspieltyp hat der abgedankte Weltmeister Magnus Carlsen besonders viele instruktive Beispiele geliefert, so dass es ihm zu Ehren als 'Carlsen-Endspiel' bezeichnet werden sollte. Zwar hat er ebenso viele gute Beispiele für Endspiele mit Türmen und ungleichfarbigen Läufern geliefert, allerdings war für diese Materialverteilung bereits die Bezeichnung 'Karpow-Endspiel' vergeben.

Beim Carlsen-Endspiel ist die Koordination von Turm, Läufer und König sehr wichtig und außerdem geht es darum, die gegnerische Koordination zu stören.

Zu diesem Endspiel-Typ können folgende Faustregeln aufgestellt werden:

1. Zur zweckmäßigen Ergänzung seines Läufers wird der Angreifer oft versuchen, seine Bauern *auf der anderen Felderfarbe* zu platzieren. Manchmal wendet er allerdings auch die entgegengesetzte Strategie an und stellt die Bauern auf dieselbe Felderfarbe wie den Läufer, um dem gegnerischen Läufer so viele Felder wie möglich zu nehmen und diesen im Idealfall sogar zu dominieren.
2. Die Remisbreite ist recht groß, weil der Verteidiger u.a. auch auf die Strategie setzen kann, die Läufer oder die Türme abzutauschen.
3. Raumvorteil, besserer Läufer, Harmonie der Figuren und ein aktiverer König (*'Traditionelle Werte'* – wie GM Christopher Lutz diese in seinem Buch *Endspieltraining für die Praxis* nennt) spielen eine enorm wichtige Rolle.
4. Auch Aktivität und Initiative sind viel wert, weil Blockadestrukturen mit Türmen auf dem Brett leichter aufgebrochen werden können

Abschnitt A

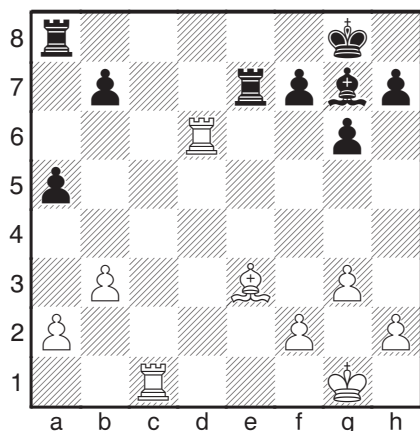
Capablanca's Regel

Um die Wirkung seines Läufers zu ergänzen (oder zu komplementieren) fährt der Angreifer oft gut, wenn er die eigenen Bauern nicht auf dessen Felderfarbe aufstellt, sondern auf der anderen. Hingegen sollte er versuchen, die gegnerischen Bauern auf der Felderfarbe des Läufers – und somit auf der 'falschen' festzulegen.

Im ersten Beispiel wird veranschaulicht, dass 'Capablanca's Regel' auch dann gilt, wenn die gleichfarbigen Läufer noch durch andere Figurenarten – wie hier durch Türme – ergänzt werden.



Ehlvest – Christiansen
New York 2003



25.a4!

Angesichts seines schwarzfeldrigen Läufers bringt Weiß seine Bauern am Damenflügel auf weiße Felder – und legt die Schwäche a5 auf der Farbe der Läufer fest.

25...h5

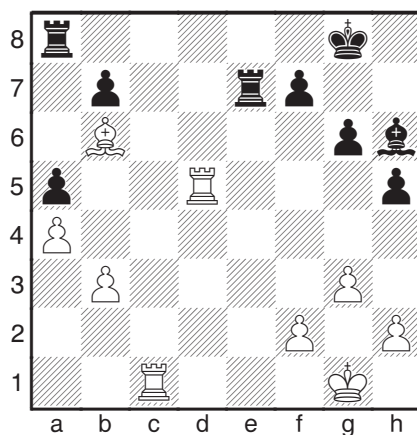
Nach 25...♘b2 26.♖c2 ♘a3 27.♞d5 ♘b4 28.♞g5! ♞e1+ 29.♔g2 ♞b1 30.♞c7+- (Postny in CBM 95) entfalten die weißen Figuren gewaltige Aktivität.

26.♞d5 ♞f8

– 26...♞e6 27.♞c7 b6 28.♞b7+-

– 26...♞a6 27.♞cc5+-

27.♞b6 ♞h6



28.♞c7

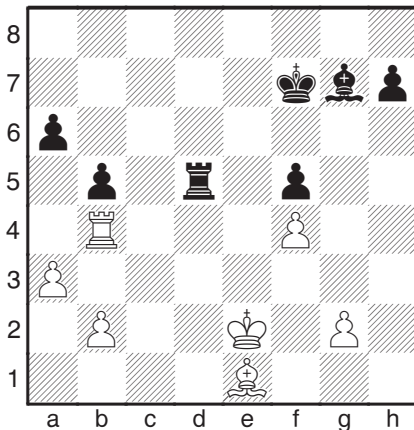
Nach Abtausch des aktiven Turms ist die Verteidigung überfordert und erstes Material geht verloren.

28...♞xc7 29.♞xc7 ♞c8 30.♞xa5 ♞c1+ 31.♔g2 ♞c2 32.♞b6 ♞g7 33.♞d8+ 1-0

Im nächsten Beispiel gilt 'Capablan-
cas Regel' in ihrer ursprünglichen Form
– also für das reine Läufer-Endspiel mit
gleichfarbigen Läufern.



Christiansen, J. – Sindarov
Bundesliga 2025



38. ♖c3?

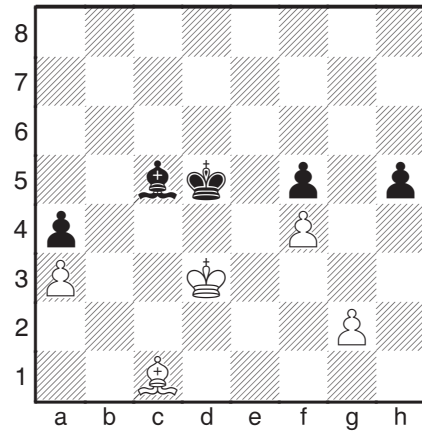
Nach diesem verfehlten Abtausch-
angebot zum reinen Turmendspiel gera-
ten die weißen Figuren ins Gedränge.
Von dem richtigen Herangehen 38. a4!
nahm Weiß vermutlich Abstand, weil
er die Folge 38... ♗f8 39. ♖b3 bxa4 be-
fürchtet hatte. Dabei hätte er nach den
weiteren Zügen 40. ♖b7+ ♔g6 41. ♖c3
ausgezeichnete Kompensation gehabt
und könnte den Bauern in nicht allzu
ferner Zukunft zurückgewinnen.

38... a5! 39. ♖b3 a4 40. ♖b4 ♗f8
41. ♖d4 ♔e6

Nun ist Turmtausch zu schwarzen Be-
dingungen unvermeidbar und das End-
spiel mit gleichfarbigen Läufern ist glatt
verloren.

42. ♖d3 ♗d6 43. ♖xd5 ♔xd5 44. ♗d2
h5 45. ♗e3 b4 46. axb4

46. ♗c1 scheitert an 46... bxa3 47. bxa3
♗c5.

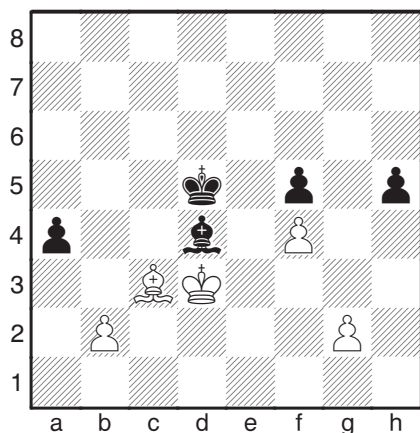


Denn die Diagonale c1–b2 ist zu kurz
für den Tempokampf, so dass Weiß
nach beispielsweise 48. ♗b2 ♗e7
49. ♗c1 ♗d6–+ in entscheidenden Zug-
zwang gerät.

46... ♗xb4 47. ♗d4 ♗d6 48. ♗e3 ♗c5
49. ♗d2

49. ♗xc5 ♔xc5 50. ♔c3 h4–+

49... ♗d4 50. ♗c3



50...♙c5

Hier gewinnt auch der Übergang zum Bauernendspiel mit 50...♙xc3 – und zwar wegen einer Pointe, die in der folgenden Variante ersichtlich wird: 51.♙xc3 ♖e4 52.♙b4 ♗xf4 53.♙xa4 h4 54.b4 ♖e5 55.♙a5 f4 56.b5 h3 57.gxh3 f3 58.b6, und nun erzwingt Schwarz mit 58... ♗d6, dass der gegnerische König mit 59.♙a6 ein Feld betreten muss, auf dem er nach 59...f2 60.b7 f1♖+ für ein Schachgebot zu erreichen ist.

51.♙e5 ♙b4 52.♙c7 ♙f8 53.♙e5 ♙h6!

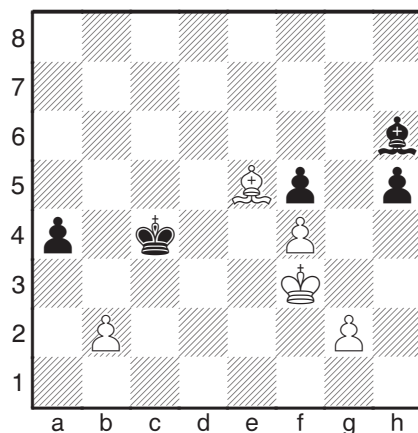
Das ist nötig, um das schwarze Spiel am Königsflügel beschleunigen zu können.

54.♙e3

54.♙c3 scheitert an 54...♙e4 55.♙b4 ♙xf4 56.♙xf4 ♗xf4+.

54...♙c4 55.♙f3

55.♙d6 ♙g7 56.♙e5 ♙f8 57.♙f6 ♙c5+ 58.♙f3 ♙d4+–



55...♙f8!

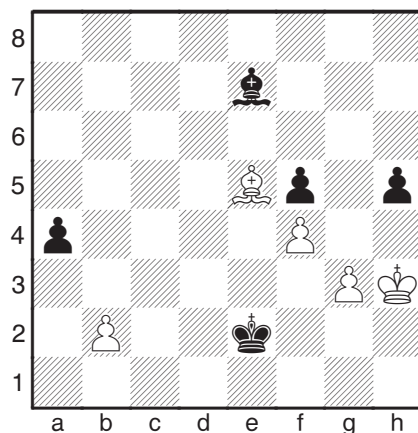
Nun muss der Läufer zurück, um den Einbruch des gegnerischen Königs am Königsflügel vermeiden zu können.

Nach der fehlerhaften Alternative 55...h4? würde die Folge 56.♙f6 ♗b3 57.♙xh4 ♙g7 58.g4 fxg4+ 59.♙xg4 ♙xb2 60.♙e7= zum Ausgleich führen.

56.♙g3 ♙e7 57.♙h3 ♙d3 58.g3

58.♙g3 ♙e4 59.♙f2 ♙h4+ 60.g3 ♙e7 61.♙e2 h4 62.gxh4 ♙xh4 63.♙d2 ♙g3 64.♙c3 ♙xf4+–

58...♙e2



59.♙d4

Auf 59.♙g2 bringt 59...h4 die Ent-

Kapitel 5

Das Andersson-Endspiel

**Die Materialverteilung ♖ + ♘ gegen ♖ + ♘
wenn die Seite mit dem Springer im Vorteil ist**

Das Endspiel ♖ + ♘ gegen ♖ + ♘, bei dem die Seite mit dem Springer im Vorteil ist, wird manchmal als 'Andersson-Endspiel' bezeichnet, benannt nach dem berühmten schwedischen Großmeister Ulf Andersson, der mit dieser Materialverteilung viele beeindruckende Siege erzielt hat.

Die folgenden Hinweise können helfen, zu erkennen, wann die Seite mit dem Springer im Vorteil ist:

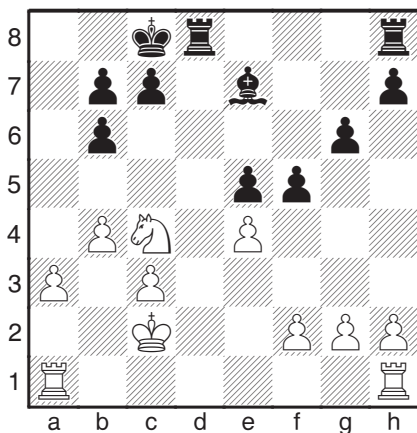
1. Die Seite mit dem Springer hat volle Kontrolle, sodass der Springer genug Zeit für seine Manöver bekommt.
2. Der Läufer wird durch eigene Bauern eingeschränkt oder 'schießt nur Löcher in die Luft'.
3. Der Farbkomplex, den der Läufer nicht deckt, ist schwach.
4. Der Springer findet starke Stützpunkte, die von der Bauernstruktur gestützt werden. Oft begünstigt eine zerstückelte Bauernstruktur den Springer, während eine harmonische (flüssige) Struktur eher dem Läufer zugutekommt.

Entsprechend hat Weiß im folgenden Beispiel Vorteil und Schwarz muss sich sehr aufmerksam verteidigen.



Andersson – Franco Ocampos

Buenos Aires 1979



17...♙f6?

Dies ist ein Verstoß gegen das positionelle Prinzip, dass die Figurenstellung Vorrang vor der Bauernstruktur hat. Der sogenannte 'Chamäleon Läufer' läuft nun Gefahr, zu einem schlechten Läufer zu werden. Ein Chamäleon-Läufer ist ein potenziell schlechter Läufer, der aber wichtige Funktionen innerhalb der Stellung erfüllt.

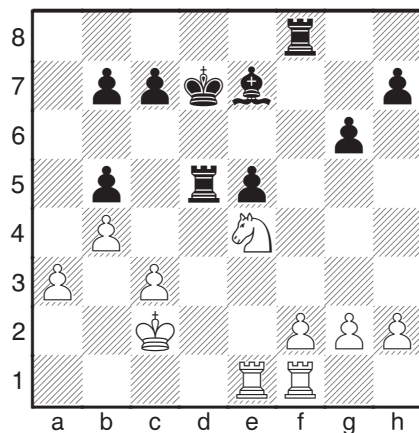
Dieser Begriff wurde von GM Raj Tischbirek als Übersetzung der englischen Bezeichnung 'double edged bishop' vorgeschlagen, die Esben Lund in seinem Buch *'The secret life of bad bis-*

hops' eingeführt hatte. Die entsprechende Faustregel lautet: So, wie das Chamäleon seine Farbe ändert, so ändert sich auch die Stellungsbewertung.

Im gegebenen Fall wird er zu einem schlechten Läufer, wodurch sich die schwarze Stellung in eine Verluststellung verwandelt – ganz so, wie es die Faustregel vorhersagt. Typische Beispiele für Chamäleon-Läufer sind der französische Läufer auf c8 (bei schwarzen Bauern auf e6, d5 gegen weiße auf d4, e5) und der königsindische Läufer auf g7 (bei schwarzen Bauern auf d6, e5 gegen weiße auf e4, d5).

Passives Abwarten ist beim Spiel gegen einen agilen Springer oft tödlich. Schwarz muss versuchen, die Stellung zu öffnen, um dynamisches Gegenspiel zu bekommen.

Nach 17...fxe4 18.♖ae1 ♜hf8 19.♜hf1 b5 20.♘d2 ♞d5 21.♘xe4 ♙d7 ...



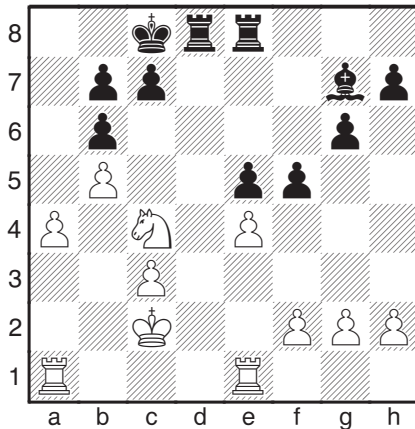
... sind die Remischancen für Schwarz gut. Wie Jacob Aagaard es formulierte: *People before structure* (sinngemäß: *Figuren vor Struktur*). Die Aktivität und die Perspektiven der Figuren

sind wichtiger als etwa die Anzahl der Bauerninseln.

18.a4!

Andersson beginnt sein Powersplay auf den weißen Feldern.

18...♙g7 19.♖he1 ♜he8 20.b5

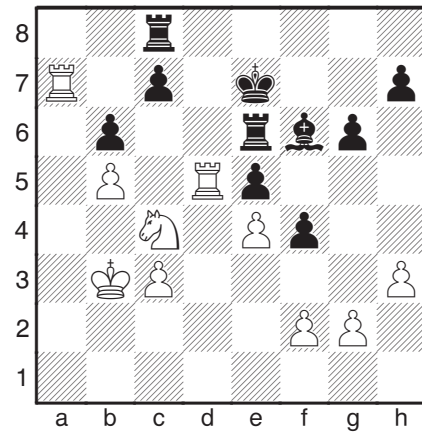


20...f4?

Dieses weitere Zugeständnis macht die schwarze Aufgabe hoffnungslos.

20...fxe4 war erforderlich, obwohl Weiß nach 21.♖xe4 ♜f8 22.f3 ♜f4 23.♞ae1 ♜xe4 24.♞xe4 ♞d5 immer noch besser steht.

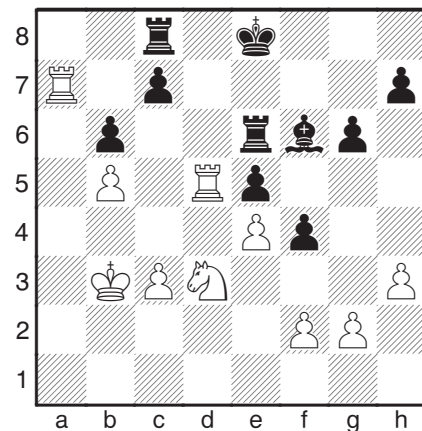
21.a5 bxa5 22.♞xa5 b6 23.♞a7 ♙f6 24.♞ea1 ♜e6 25.♞1a6 ♜de8 26.♙b3! ♙d8 27.♞a8+ ♔d7 28.♞a2 ♙f6 29.♞d2+ ♙e7 30.♞a7 ♜c8 31.♞d5 ♙e8 32.h3 ♙e7



33.♙b2

Weiß hat die volle Kontrolle und alle Zeit der Welt, um seinen Springer umzusetzen.

33...♙e8 34.♙d3



34...♙g7

34...c6 35.♞dd7 cxb5 36.♙b4

– 36...♞e7? 37.♙d5 ♜xd7 38.♙xf6+ ♙e7 39.♙xd7+–

– 36...♞a8! 37.♞xh7 ♜xa7 38.♞xa7 ♙d8 39.♙d5+–

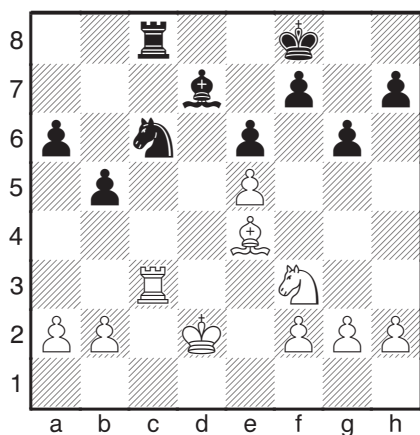
35.c4 ♙f6 36.c5 bxc5 37.♙xc5 ♞e7 38.♞a6 ♙h8 39.♙c4 ♙g7 40.f3 ♞b8 41.♙e6 ♙f6 42.♞c6 1–0

Abwicklungen mit gezieltem Figurentausch kommen vor allem dann zum Einsatz, wenn der vom Läufer *nicht* kontrollierte Felderkomplex schwach ist – wie im folgenden Beispiel der schwarze.



Jobava – Miton

Skanderborg 2005

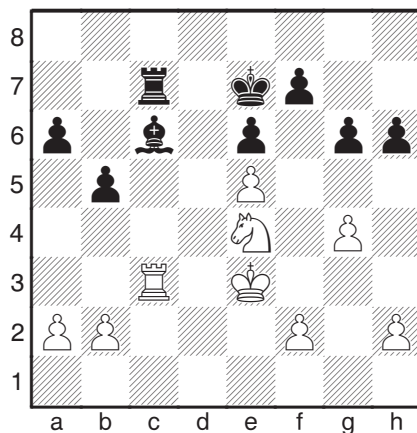


24. Qxc6! Qxc6

24... Rxc6 25. Rxc6 Qxc6 26. Qc3! a5 (26... Qd5 27. a3 a5 28. b4!+-) 27. Qd4 Qd5 28. Qc5!+- (GM Krasenkow in CBM 110)

25. Qe3 Qe7 26. Ng5 h6 27. Ne4 Rc7 27... Qd7 28. Rxc8 Qxc8 29. Nd6 Qd7 30. Qd4+- (Krasenkow)

28. g4!



Mit diesem Vorstoß verhindert Weiß, dass der schwarze h-Bauer mit h6-h5 in Sicherheit gebracht werden kann. So bleibt er (zusätzlich zu dem Bauern auf a6) als zweite Schwäche erhalten, die der Springer via f6 und g8 erreichen kann.

28... Qd8 29. Nf6 a5 30. h4 Qc8 31. Ng8! h5 32. gxh5 gxh5 33. Nf6 Qb7 34. Nxh5 b4 35. Rc1 Rd7 36. Nf6 Rd8 37. h5 Qb5 38. Qf4 Rd3 39. Rh1 1-0

Aufgaben

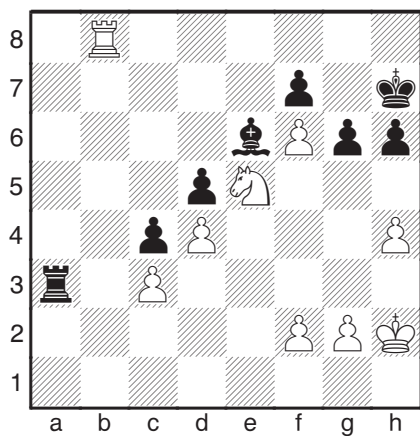
(Lösungen ab Seite 169)



19

Carlsen – Aronian

Elista 2007



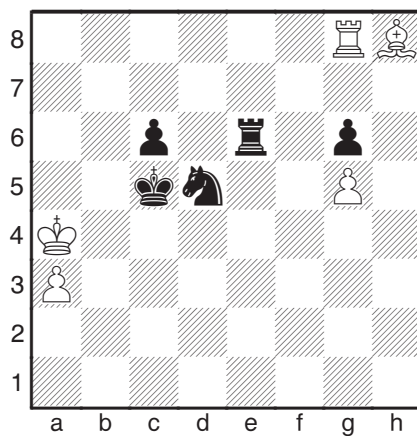
Wie soll Weiß durchbrechen?



20

Sjugirov – Sasikiran

Moskau 2012



Wie kann Schwarz seinen Angriff krönen?

Kapitel 10

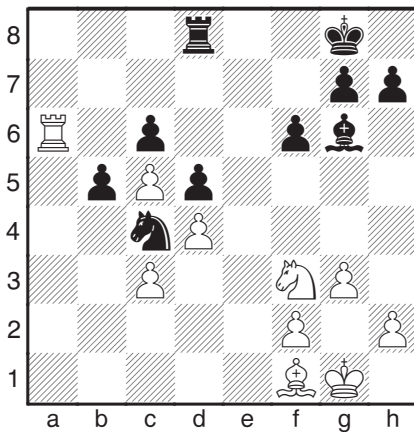
Das Carlsen-Endspiel mit zusätzlichen Springern

Die Materialverteilung ♖ + ♙ + ♘ gegen ♜ + ♚ + ♞
mit gleichfarbigen Läufern

Hier fallen die sogenannten 'traditionellen Werte' wie Raumvorteil, guter Läufer, Prinzip der zwei Schwächen und Aktivität stark ins Gewicht.



Motylev – Gashimov
Russland 2009

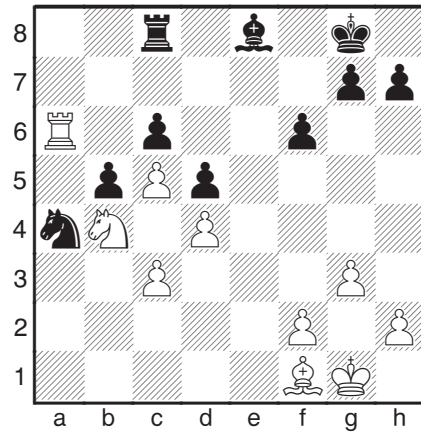


34...♙e8?

Hier steht der Läufer zu passiv.

Nach dem besseren Ansatz 34...♜c8 sollte Schwarz sich halten können.

35.♘e1! ♘b2 36.♘c2 ♘a4 37.♘b4 ♜c8



38.♘a2?

Damit verlangsamt Weiß sein Spiel unnötigerweise.

Sehr stark war 38.♜a7! mit der möglichen Folge 38...♘xc3 39.♙h3 ♜d8 40.♙f1 ♘e4 41.f4 ♙f8 42.♙e2±. (Motylev im CBM 131)

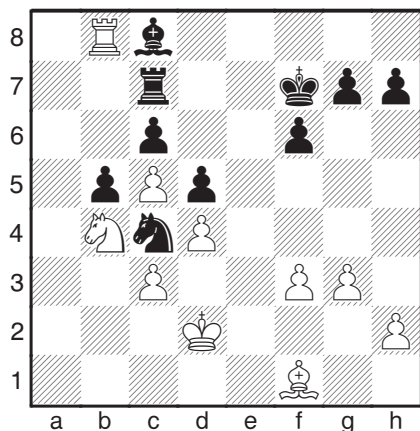
38...♜c7 39.f3 ♙g6?

39...♙f7 war besser.

40.♘b4?

Statt dieser weiteren Ungenauigkeit war 40.♜a8+! deutlich stärker; z.B. 40...♙f7 41.♘b4 ♘xc3 42.♜a6 ♜e7 43.♙g2 ♜e1 44.♘xc6±. (Motylev)

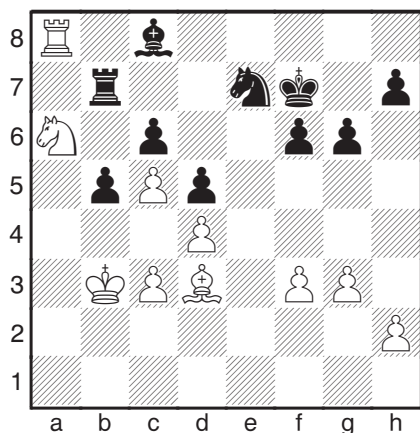
40...♙e8 41.♘a2 ♙d7 42.♙f2 ♙c8 43.♜a8 ♙f7 44.♙e3 ♙b7 45.♜b8 ♙c8 46.♙d2 ♘b2 47.♘b4 ♘c4+



48.♔c1

Weiß bleibt korrekterweise im Carlsen-Endspiel mit Springern, weil er hier mehr Optionen und ein entsprechend größeres Gewinnpotenzial als im Andersson-Endspiel nach 48.♙xc4? bxc4 hätte.

**48...♞e3 49.♙e2 ♙d7 50.♖a8 ♞f5
51.♞a6 ♖b7 52.♗b2 ♞e7 53.♗b3
♙c8 54.♙d3 g6**



55.♞b4

„Ich sah nicht, wie ich nach 55.♗b4 ♖d7 56.♗a5 ♖b7 57.♞b4 ♖c7 die Stellung verbessern könnte. Also beschloss ich, den guten Rat aus den

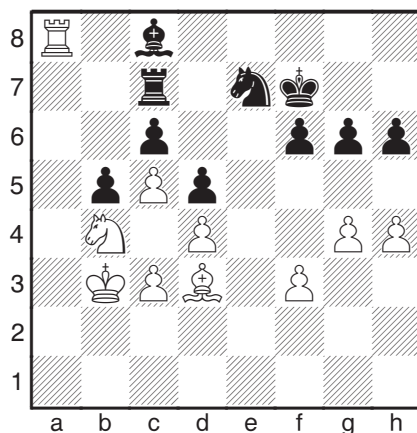
Büchern zu beherzigen und eine zweite Front zu eröffnen.“ (Motylev)

Allerdings geht es hier auch analog mit beispielsweise 58.g4 ♖g7 59.f4 ♖f7 60.h4 ♖g7 61.f5 g5 62.h5 ♖f7 63.♙xb5 cxb5 64.c6+–.

55...♖c7 56.g4!? h6

56...h5!? 57.gxh5 gxh5 58.♞c2± (Motylev)

57.h4



57...g5?

Das erleichtert die weiße Aufgabe. Als Verteidiger sollte man mit Bauernzügen stets sehr vorsichtig umgehen.

57...♙e6 war zäher.

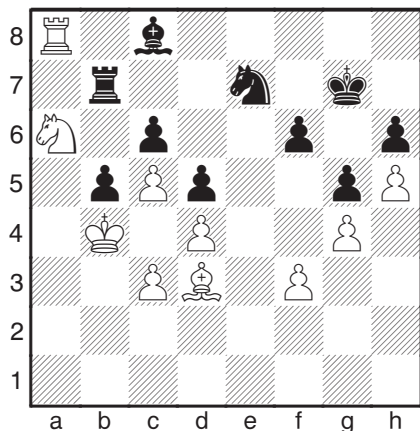
58.h5! ♖g7

Nach 58...f5 gewinnt sowohl 59.♙xf5 als auch 59.♙e2 ♞g8 60.♞d3. (Motylev)

59.♞a6 ♖b7

59...♙xa6 60.♖xa6 ♖f7 61.♙f5!?!+– (Motylev)

60.♗b4



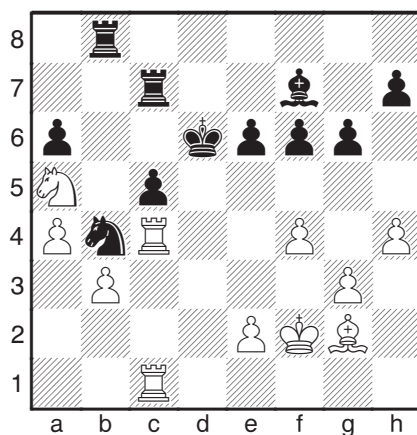
Auch im folgenden Beispiel hat der Angreifer Raumvorteil.



Aronian – Movsesian
Wijk aan Zee 2009

Das Eindringen des Königs bringt die Entscheidung.

**60...f5 61.♔xf5 ♕xf5 62.gxf5 ♖xf5
63.♔a5 ♗h4 64.♗b4 ♗xf3 65.♗xc6
g4 66.♗e5 ♗xe5 67.dxe5 g3 68.c6
♖f7 69.e6 ♖f2 70.♖a7+ ♔f6 71.e7
♖a2+ 72.♔b4 ♖e2 73.c7 ♖e4+
74.♔b3 ♖xe7 75.♖a6+ 1–0**



33.g4

„Die klassische Art, einen gegebenen Positionsvorteil zu vergrößern: Um Fortschritte zu erzielen, muss Weiß eine zweite Front eröffnen.“

(Rogozenco im CBM 129)

33...h6?!

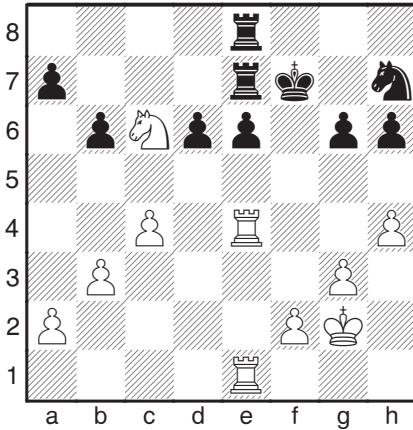
**33...e5 34.fxe5+ fxe5 35.♖c3 ♕e6
36.♗c4+±**

**34.g5! hxg5 35.hxg5 fvg5 36.fxg5
♗d5 37.♖h1 ♖b4?! 38.♖h8 ♔e7**

Lösungen

1) 37. ♖b5?

Mit diesem Fehler verpasst Weiß den recht einfachen Gewinnzug 37. ♘c6!



Danach führen die folgenden Abspiele forciert zum Bauerngewinn:

– 37... ♖c7 38. ♖xe6! mit der Idee 38... ♖xe6 39. ♘d8+ +- (Nüsken)

– 37... ♖d7 38. ♖d1 (mit der Idee ♘e5+) 38... ♗g7 39. ♖ed4

37... ♖d7 38. ♖f4+ ♘f6 39. ♖d1 ♖ed8 40. ♖fd4 d5 41. cxd5 ♘xd5 42. ♗f3 ♗e7 43. ♖c1 a6 44. ♘c3 ♖f8+ 45. ♗g2 ♘xc3 46. ♖xd7+ ♗xd7 47. ♖xc3 ♖f5 48. ♗f1 h5 49. ♗e2 a5 50. ♖f3 ♗d6 51. ♖c3 1/2–1/2

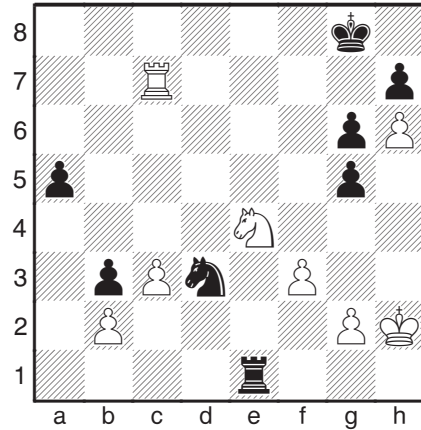
2) Antwort: Die Heranführung des vollkommen untätigen Springers!

37.f3!

Durch die Schaffung des Stützpunkts e4 ermöglicht Weiß eine extrem schnelle Aktivierung seines Springers. Und da dieses Manöver mit Mattgefahren einhergeht, stellt es sich sogar als

entscheidend heraus.

37... ♖e1+ 38. ♗h2 b3 39. axb3 cxb3 40. ♘e4



Der Springer betritt das Sprungbrett zum Schlussangriff und Schwarz ist hoffnungslos verloren.

40... ♖xe4

40... ♘xb2 41. ♘f6+ ♗f8 42. ♘h7+ ♗e8 43. ♘f6+ ♗d8 44. ♖g7 ♘d3 45. h7+-

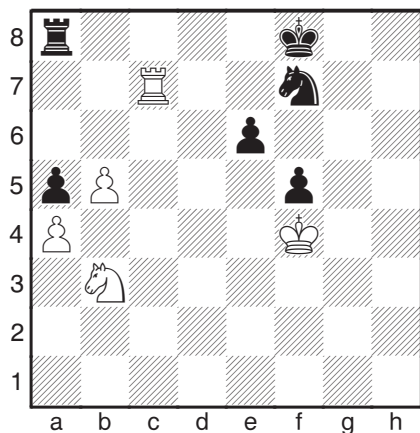
41. fxe4 ♘xb2 42. e5 ♘d3 43. e6 ♗f8 44. ♖xh7 1–0

Schwarz gab auf, weil Weiß zuerst kommt; z.B. 44... b2 45. ♖f7+ ♗g8 46. h7+ ♗h8 47. e7 b1 ♖ 48. e8 ♖#.

3) 66. ♘c5?

Mit diesem Fehler gestattet Weiß dem Gegner die Nutzung einer gar nicht so schwer zu sehenden Springergabel.

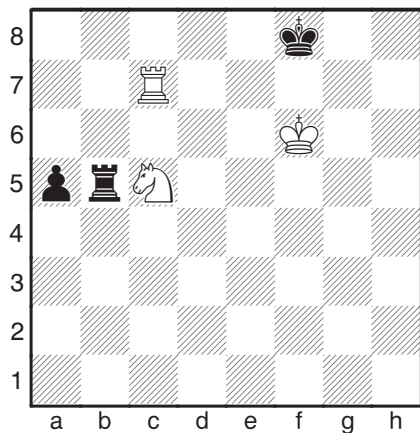
Nach 66. ♖c7! sollte die weiße Aktivität hingegen früher oder später zum Erfolg führen.



Dies geht aus folgenden Varianten hervor:

– 66...♔g7 67.b6 ♔g6 68.b7 ♖b8 69.♗xa5 ♜d6 70.♔e5+–

– 66...♖b8 67.♗c5 e5+ 68.♔xf5 ♜d6+ 69.♔xe5 ♜xb5 70.axb5 ♖xb5 71.♔f6!

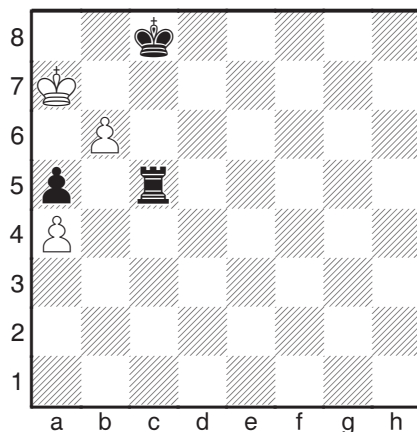


71...♔g8 72.♗e6 ♖b6 73.♖e7 ♖c6 74.♔g6 ♖c8 75.♖a7 a4 76.♖xa4 ♖b8 77.♖d4 ♖a8 78.♖d6 ♖b8 79.♗g5 ♔f8 80.♖e6 ♖b7 81.♗h7+ +–

66...e5+ 67.♔xf5 ♜d6+ 68.♔xe5 ♜xb7 69.♗xb7 ♔e7 70.♔d5 ♔d7 71.b6 ♖h8 72.♗c5+ ♔c8 73.♔c6 ♖h6+ 74.♔b5 ♖h5!

Der Turm zeigt seine Kraft.

75.♔c6 ♖h6+ 76.♔b5 ♖h5 77.♔a6 ♖xc5 78.♔a7



78...♖c7+ ½–½

Ein netter Witz zum Abschluss, wobei natürlich auch 78...♔d7 79.b7 ♖c8 usw. auf ganz ähnliche Art remisiert hätte.

4) 47.♖d6!

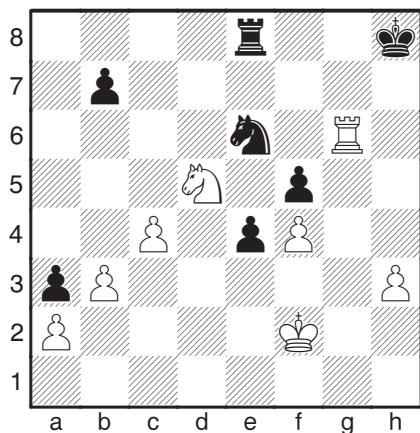
Dieser starke Zug führt zum Gewinn.

Nach stattdessen 47.♖b5? ♗h5 48.♗d5 g5= erhält Schwarz Gegen-spiel.

47...♖e8

Jetzt könnte 47...♗h5 mit 48.♗d5+– beantwortet werden.

48.♖xg6 ♗e6 49.♗d5



49...d4

49...e3+ 50.dxe3 c7 51.f6 dxf4
52.dxf5 d3+ 53.f3 b4 54.h6+
cg8 55.g6+ cf8 56.g2 e1 57.d4
a1 58.d2+-

50.b6 d2

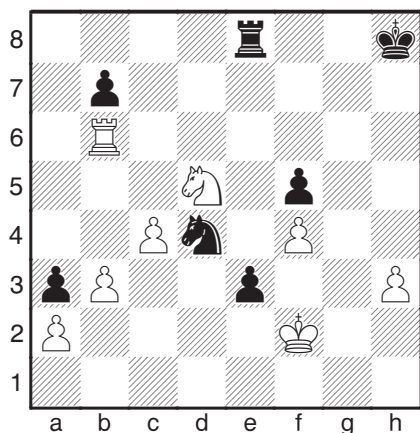
Auch die Alternativen retten nicht mehr:

- 50...e3+ 51.dxe3 e4 52.d5 e2+
53.g3 xa2 54.xb7 b2 55.a7
xb3+ 56.h4 d6 57.a6 b8
58.a8 g7 59.g5+-

- 50...b8 51.d3+-

51.xb7 e6 52.e7 h6

Nach 52...e3+ ...



... kann es diesmal wie folgt weiterge-

hen: 53.e2 d4+ 54.d3 e2 55.xe6
dxe6 56.xe2 d4+ 57.d3 dxb3
58.c3 d1 59.c5 xa2+ 60.d2+-.

**53.c5 d4 54.g2 g6+ 55.f2 h6
56.b4 xh3 57.g2 h6 58.b7 g8
59.b5 f8 60.b6 g6+ 61.f2 h6
62.c7 h2+ 63.g3 1-0**

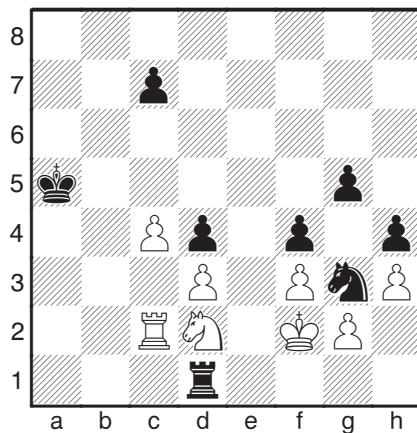
63...xa2 64.b7 b2 65.d6+-

5) Mit **53...d3!** wird dem aktiven gegnerischen Springer angesichts der Mattdrohung **f1#** die Pistole auf die Brust gesetzt: entweder Abtausch oder Rückzug in vollkommene Passivität.

54.d2

Viel zu einfach würde es natürlich nach 54.d3 xg3 55.e2 g1+- zu Ende gehen.

**54...d1 55.a2 f7 56.b2 e7
57.a2 d7 58.c2 d6 59.b2 c6
60.a2 b6 61.c2 a5**

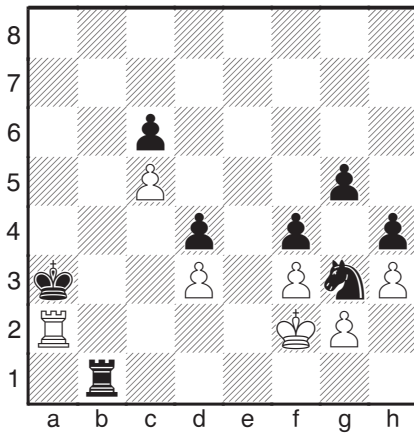


Nun wird der Einbruch des Königs die Partie entscheiden.

**62.b2 a4 63.c5 c6 64.a2+ b4
65.c2 a3**

Weiß ist in fatalem Zugzwang.

66. ♖b1+ ♜xb1 67. ♜a2+



Die letzte Hoffnung auf ein Patt durch das bekannte Selbstmord-Kommando des Turms. Allerdings kann dieser Versuch im gegebenen Fall leicht abgeschüttelt werden.

67... ♖b3 68. ♜a3+ ♖c2 69. ♜c3+!?

Und noch ein letzter Patttrick.

69. ♜a2+ ♜b2-+

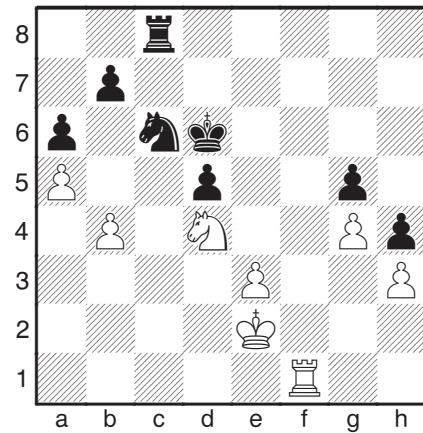
69...dxc3 0-1

Natürlich nicht 69... ♖xc3?? patt!

6) 53... ♖b2+?

Nach diesem eher ratlos wirkenden Einsatz des Springers behält Weiß viel zu viel Spiel.

1) Stattdessen hätte das Bestreben nach Abtausch des weißen Zentrumsriesen mit 53... ♖e5+ 54. ♖e2 ♖c6 zum Ausgleich geführt.



Dies geht aus folgenden Varianten hervor:

a) 55. ♖xc6 ♜xc6 56. ♜f6+ ♖e5=

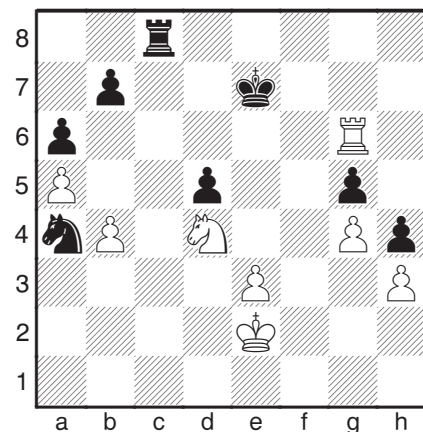
b) 55. ♜f6+ ♖e7 56. ♜f5 ♖xd4+ 57. exd4 ♜c3 58. ♜xd5 ♜xh3 59. ♜xg5 ♜b3 60. ♜g7+ ♖f6 61. ♜xb7 h3 62. ♜h7 h2 63. ♖f2 ♖g5 64. ♖g2 ♖xg4=

2) Vielleicht ist aber sogar 53... ♜e8?! 54. ♜f6+ ♖d7 55. ♜f7+ ♖c8 56. ♖f3 ♖e5+ 57. ♖xe5 ♜xe5 58. ♜g7 ♖b8 haltbar.

54. ♖e2 ♖a4

54... ♜c3 55. ♜f6+ ♖c7 56. ♜f7+ ♖b8 57. ♜g7 ♖c4 58. ♖f5±

55. ♜f6+ ♖e7 56. ♜g6



56...♔f7?!

Hier hätte auch der zähere Ansatz 56...♘c3+ 57.♔d3 ♘e4 58.♘f5+ ♔f7 59.♖g7+ ♔e6 60.♖e7+ ♔f6 61.♖xb7+- keine Rettung mehr gebracht.

57.♖xg5 ♖c4 58.♖f5+ ♔g7 59.♖xd5?!

59.♘e6+ ♔g6 60.♘f4+ ♔g7 61.♘xd5+-

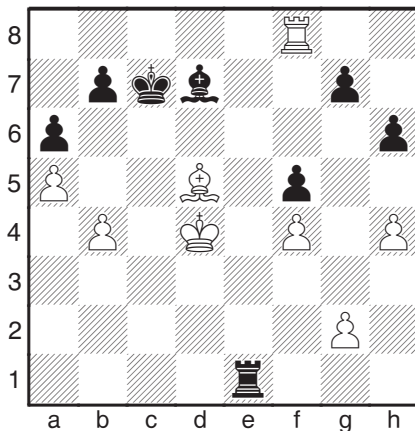
59...♖xb4 60.♖d6 ♔f7 61.g5 ♘c3+ 62.♔d3 ♘b5 63.♖b6 1-0

7) Antwort: Die Schaffung von Gegen-spiel!

35...g6?

Entsprechend läuft dieser passive Zug letztlich auf einen entscheidenden Zeitverlust hinaus.

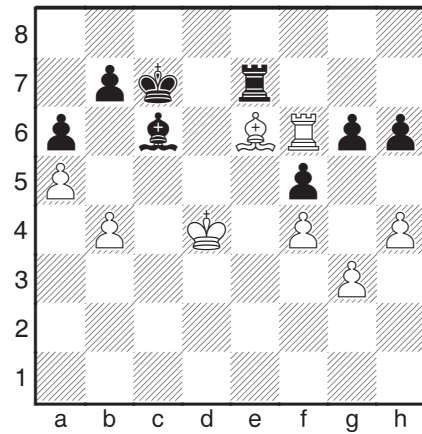
Stattdessen musste mit 35...♖e1! unverzüglich der Turm aktiviert werden.



Nach der möglichen Fortsetzung 36.♖f7 ♖d1+ 37.♔c5 ♖c1+ 38.♔c4 ♔d8 39.♔d5 ♖xc4 40.♖xd7+ ♔xd7 41.♔xc4 ♔c6 42.h5 b6= entsteht ein ausgeglichenes Bauernendspiel. (GM Lutz in *Endgame Secrets*)

36.♖f6 ♔e8 37.♔e6 ♔c6?! 38.g3

38.♖xg6!? ♔xg2 39.♖xh6 ist noch besser.



38...♖g7?!

Auch 38...♔e8 reicht langfristig nicht aus; z.B. 39.h5 gxh5 40.♔xf5 ♖g7 41.♖e6 ♔d7 42.♖g6±.

39.♔e5 ♔e8 40.♔d5 h5 41.♖b6 ♔c8 42.♔e6+ ♔c7 43.♔f6 ♖h7 44.♔d5 ♔c8 45.♖e6 ♔d8 46.♖d6+ ♔c7 47.♖b6 ♔c8 48.♔g8 ♖c7 49.♔e6+ ♔b8 50.♖d6 1-0

8) 54...♔e6! 55.c6

Auch nach 55.♖d2 ♔f6 56.c6 ♔e7 behält Schwarz gute Remischancen. (Giri im CBM 139)

55...♔xd5 56.cxd5 ♖xd5 57.♖c2 ♖d8 58.c7

58.♖a2 ♖d3! 59.♖xa6 ♖c3= (Giri)

58...♖c8 59.♔e3 ♔f6 60.g3 a5 61.♔d4 ♔e6 62.h4 gxh4 63.gxh4 a4 64.h5 a3 65.h6 a2 66.♖xa2 ♖xc7 67.♖a6+ ♔f5 68.h7 ♖c8 69.♖h6 ♖h8 70.♖h1 ♔g6 71.♔e5

Über den Autor

GM Dr. Karsten Müller wurde am 23. November 1970 in Hamburg geboren. Er studierte Mathematik und promovierte 2002. Von 1988 bis 2015 spielte er für den Hamburger SK in der Bundesliga und errang den Großmeister-Titel 1998. Zusammen mit Frank Lamprecht ist er Autor der hochgeschätzten Werke *Secrets of Pawn Endings* (2000) und *Fundamental Chess Endings* (2001), mit Martin Voigt schrieb er *Danish Dynamite* (2003), mit Wolfgang Pajeken *How to Play Chess Endgames* (2008), mit Raymund Stolze *Zaubern wie Schachweltmeister Michail Tal* und *Kämpfen und Siegen mit Hikaru Nakamura* (2012).



Aufmerksamkeit fand außer Müllers Buch *Bobby Fischer, The Career and Complete Games of the American World Chess Champion* (2009) besonders auch seine exzellente Serie von ChessBase-Endspiel-DVDs Schachendspiele 1-14. Müllers beliebte Rubrik *Endgame Corner* erschien unter www.ChessCafe.com von Januar 2001 bis 2015, seine Rubrik *Endspiele* im ChessBase Magazin seit 2006. Der vielbeschäftigte, weltweit anerkannte Endspiel-Experte wurde 2007 als „Trainer des Jahres“ vom Deutschen Schachbund ausgezeichnet.

Im Joachim Beyer Verlag sind bereits die nachstehenden Titel von ihm erschienen:

Karsten Müller – Verteidigung (2016) (zusammen mit Merijn van Delft)

Karsten Müller – Positionsspiel (2017)

Karsten Müller – Schachstrategie (2017) (zusammen mit Alexander Markgraf)

Karsten Müller – Schachtaktik (2018)

Karsten Müller – Angriff (2023)

Karsten Müller – Endspielzauber (2023) (zusammen mit Jerzy Konikowski)

Karsten Müller – Endspieltraining (2025)

Italienisch mit c3 und d3 (2017) (zusammen mit Georgios Souleidis)

Magie der Schachtaktik (2018) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Magische Endspiele (2020) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Spielertypen (2020) (zusammen mit Luis Engel)

Die Endspielkunst der Weltmeister Band 1 – von Steinitz bis Tal (2021)
 Die Endspielkunst der Weltmeister Band 2 – von Petrosjan bis Carlsen (2021)
 Schach-WM 2021 (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski und Uwe Bekemann)
 Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 1 – Von Steinitz bis Tal (2022)
 (zusammen mit Jerzy Konikowski)
 Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 2 – Von Petrosjan bis Carlsen
 (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
 Schachtraining mit Matthias Blübaum (2022)
 (zusammen mit Matthias Blübaum und Matthias Krallmann)
 Bobby Fischer – 60 beste Partien (2022)
 Typisch Sizilianisch, Effektives Mittelspieltraining (2022)
 Spielertypen – das Testbuch (zusammen mit Luis Engel und Makan Rafiee)
 (2022)
 Magnus Carlsen – Die Schach-DNA eines Genies (2023)
 Typisch Damengambit, Abtauschvariante, Effektives Mittelspieltraining (2023)
 Typisch Königsgambit, Effektives Mittelspieltraining (2024)
 Typisch Französisch Effektives Mittelspieltraining (2024),
 Taktische Endspiele (2024), (zusammen mit Jerzy Konikowski)
 Typisch Spanisch, Effektives Mittelspieltraining, (2025)
 Typisch Damengambit, Orthodoxe Variante, Effektives Mittelspieltraining, (2025)

sowie weitere Übersetzungen in englischer Sprache:

Magical Endgames (2020, together with Claus Dieter Meyer)
 The Human Factor in Chess (2020, together with Luis Engel)
 The Best Endgames of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal (2021)
 The Best Endgames of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to Carlsen
 (2021)
 World Chess Championship 2021 (2022)
 (together with Jerzy Konikowski and Uwe Bekemann)
 The Best Combinations of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal
 (2022) (together with Jerzy Konikowski)
 The Best Combinations of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to
 Carlsen (2022) (together with Jerzy Konikowski)
 Bobby Fischer 60 Best Games (2022)
 Chess Training with Matthias Blübaum (2022)
 (together with Matthias Blübaum and Matthias Krallmann)
 Typical Sicilian, Effective Middlegame Training (2023)
 The Human Factor in Chess – The Testbook (2023)
 (together with Luis Engel and Makan Rafiee)

Karsten Müller – Attack (2023)
Magnus Carlsen – The Chess DNA of a Genius (2023)
Magic Endgames (2023) (together with Jerzy Konikowski)
Karsten Müller – Endgame Magic (2023)
Typical Queen's Gambit, Effective Middlegame Training (2023)
Typical King's Indian, Effective Middlegame Training (2024)
Typical French, Effective Middlegame Training (2024)
Tactical Endgames (together with Jerzy Konikowski) (2024)
Typical Ruy Lopez, Effective Middlegame Training (2025)
Typical Queen's Gambit, Exchange Variation, Effective Middlegame Training
(2025)

