

# SCHACH - FAN

Nr. 4 / 17.3.2021

## **Liebe Leser!**

Heute wieder der "kurze" SCHACH-FAN mit überwiegend Taktik, aber diesmal auch mit dem **"Kleinen Endspiel-Test für Einsteiger"**.

Ein Schachfreund mailte uns:

*"Ich verstehe ja, dass ihr vor allem Aufgaben für Einsteiger bringt. Aber wäre es nicht auch mal möglich, was für mittlere Klubspieler oder so was zu bringen?"*

Es ist natürlich immer ein Problem, Material zu bringen, das für recht unterschiedliche Stärkeklassen passt. Aber wir greifen die Anregung gerne auf und werden versuchen, in den weiteren Folgen auch gelegentlich Kombinationen zu zeigen, die schon eine etwas höhere Spielstärke voraussetzen. Heute gibt es zunächst einmal einen zusätzlichen Satz "11 x Taktik", der etwas schwerer ist, aber für engagierte Einsteiger wohl zugänglich sein dürfte. Denkt immer daran:

Es ist nicht wichtig, viele Aufgaben zu lösen, sondern dabei zu lernen. Das Überlegen und Suchen nach der Lösung ist selbst schon ein gutes Training. Und von jeder Aufgabe, die wir nicht lösen können, lernen wir etwas hinzu und erweitern damit unseren Erfahrungsschatz. Also nur Mut!

Und jetzt genug der einleitenden Worte, auf geht es zum fröhlichen Kombinieren!

\*\*\*\*\*

Der "SCHACH-FAN" ist nichtkommerziell und frei von bezahlter Werbung.

**Um eine möglichst weite Verbreitung zu erreichen, bitten wir Sie, den "SCHACH-FAN" an Freunde und Bekannte weiterzuleiten, die sich für Schach interessieren.**

Bitte helfen Sie damit den vielen Schachlaien, die mehr über dieses schöne Spiel erfahren und es besser beherrschen möchten, und dem Schachspiel!

Im Voraus besten Dank und viel Freude mit der Lektüre des SCHACH-FAN wünscht Ihnen  
Ihr **"Team SCHACH-FAN"**

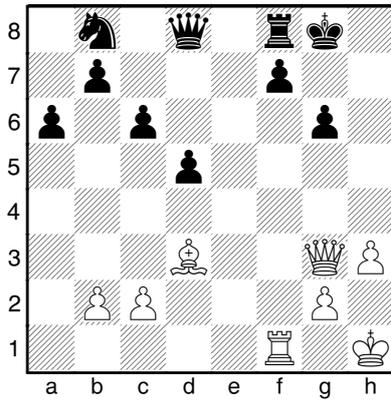
Sie können den "SCHACH-FAN" kostenlos abonnieren (und bei Nichtgefallen auch einfach wieder abbestellen ☺) unter [www.schachwoche.de](http://www.schachwoche.de)

Dort können Sie auch:

- weiteres Material gratis downloaden, so eine **Broschüre für Einsteiger mit einfachen Matts** als pdf für noch wenig erfahrene Leser;
- uns mailen, wenn Sie **Fragen oder Anregungen** haben;
- **ältere Ausgaben** des "SCHACH-FAN" downloaden;
- **Informationen und Erklärungen** finden, z.B. zu Schachbegriffe.
- **Antworten zu interessanten Leserfragen.**

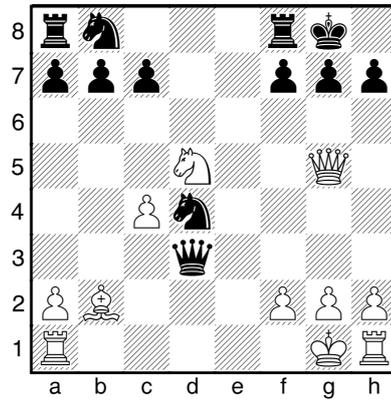
Für Fragen und Anregungen: <mailto:info@schachwoche.de>

## Kleines Training für Einsteiger 4



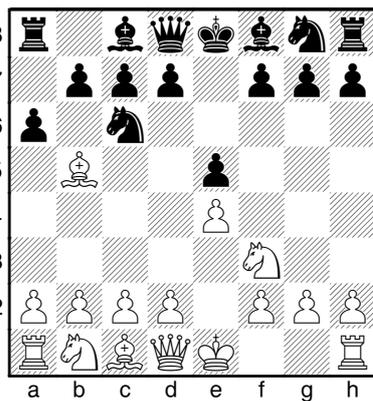
1

Weiß ist zwei Bauern im Rückstand, keine erfreuliche Perspektive fürs Endspiel. Was tun?



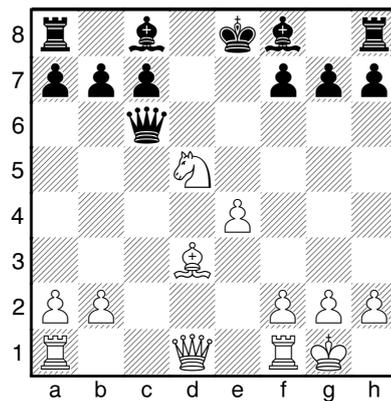
2 ●

Weiß zog zuletzt Sc3-d5 und hoffte, damit starken Angriff zu erhalten. War das gut?



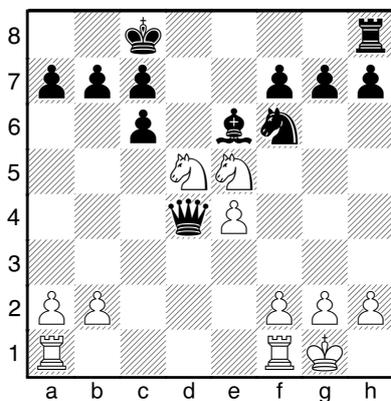
3

Eine typische Stellung aus der **"Spanischen Eröffnung"**. Kann Weiß nun einen Bauern gewinnen?



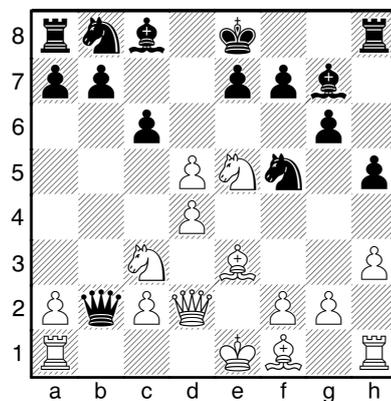
4

Schwarz hat die Eröffnung schlecht behandelt und steht gleich doppelt auf Verlust. Findest du heraus wie?



5

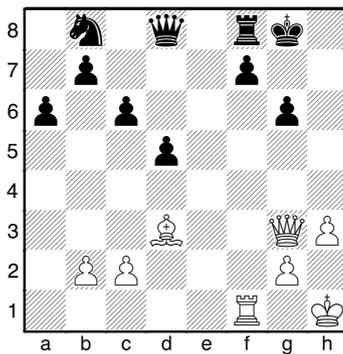
Weiß hat die Dame verloren. Kann seine Kavallerie die drohende Niederlage noch abwenden?



6

Gerade hat Schwarz auf b2 einen Bauern gewonnen. Darf er sich darüber freuen??

## Lösungen "Kleines Training für Einsteiger 4"



1

Mit vier gegen zwei Bauern am Damenflügel kann sich Weiß wirklich nicht aufs Endspiel einlassen. Zum Glück gibt es eine Notbremse:

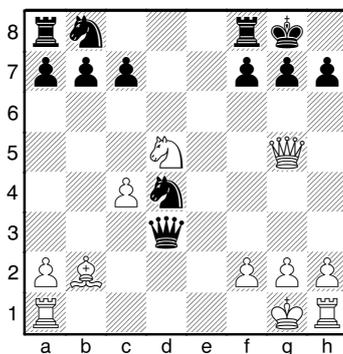
**1. ♖d3xg6! f7xg6**

Ablehnen kann Schwarz das Opfer nicht:

1... ♔g8-h8? 2. ♕g3-f4 ♔h8-g7 3. ♖g6xf7+-

**2. ♕g3xg6+ ♔g8-h8 3. ♕g6-h6+ ♔h8-g8 4. ♖h6-g6+=**

Und Dauerschach. Dieses Motiv solltest du dir merken, es kann manchmal recht nützlich sein – oder, wenn du nicht aufpasst, wie hier eine Gewinnstellung verderben!



2 ●

Den Springer wegzuziehen war keine gute Idee, denn es macht Schwarz den Weg frei zum klassischen "erstickten Matt", auch kurz "Stickmatt" genannt:

**1... ♞d4-e2+**

**2. ♔g1-f1 ♞e2-g3+**

Etwas schneller gewinnt

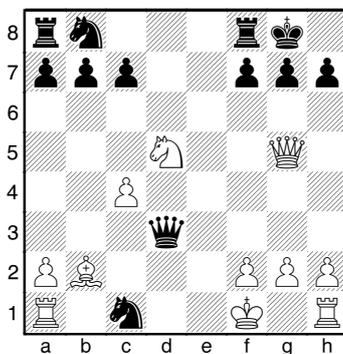
**2... ♞e2-c1+ (D2)**

3. ♔f1-e1 (oder 3. ♔f1-g1 ♕d3-d1#)

3... ♕d3-e2#

**3. ♔f1-g1 ♕d3-f1+**

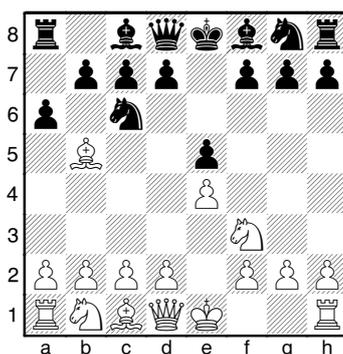
**4. ♖a1xf1 ♞g3-e2#**



D2

Das erstickte Matt wurde schon im ersten jemals gedruckten Schachbuch (vorher gab es nur Handschriften) erwähnt, das der Spanier **Lucena 1497** veröffentlichte.

Es gibt verschiedene Arten des erstickten Matts. Allen ist aber das Prinzip gemeinsam, dass der König von eigenen Steinen eng umgeben ist und ein Opfer ihn zwingt, auch das letzte freie Feld beim Schlagen durch einen der Verteidiger selbst zu verstellen. Dann gibt der Springer ihm den Rest.



3

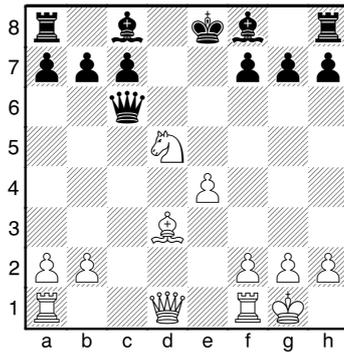
Nein, nicht wirklich. In vielen Varianten wird zwar statt ...a7-a6 der e-Bauer verteidigt, aber das ist nicht wirklich nötig. Nach

**1. ♖b5xc6 d7xc6 2. ♞f3xe5**

Holt sich Schwarz mit dem Damenvorstoß

**2... ♕d8-d4 3. ♞e5-f3 ♕d4xe4+=**

Den Bauer zurück. Ein unerfahrener Gegner mag sogar erschrocken über diese unerwartete Wendung sein, was psychologisch ein Vorteil für Weiß sein kann.



4

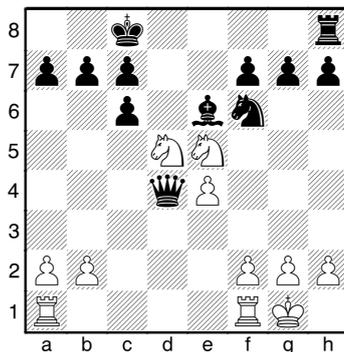
Hast du **1. Ra1-c1 Qc6-h6 2. Nd5xc7+** gesehen? Das ist schon sehr gut und gewinnt sicherlich. Du kannst aber sogar die Dame gewinnen mit

**1. Qd3-b5!**

Der Spieß ist natürlich völlig harmlos und wird daher leicht übersehen. Doch er bereitet eine Springergabel vor:

**1... Qc6xb5 2. Nd5xc7+ Qe8-e7 3. Nc7xb5**

Dieser Reifall kommt u.a. in der sogenannten **"Skandinavischen Verteidigung"** (1.e2-e4 d7-d5 2.e4xd5 Dd8xe5) vor. Wenn du eine Eröffnung nicht kennst, solltest du mit Ausflügen der Dame sehr vorsichtig sein!



5

Wie in alten Schlachten rettet die Kavallerie wieder einmal den Tag, wobei ihr das sogenannte **"Nachlade-Motiv"** hilft:

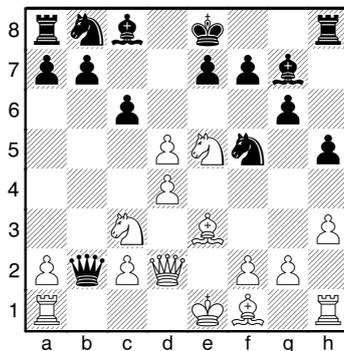
**1. Nd5-e7+ Qc8-b8/d8**

**2. Ne7xc6+ b7xc6**

Der erste Springer ist geschlagen, aber der zweite tritt an seine Stelle, wird "nachgeladen". Und diesmal gibt es keine Verteidigung mehr:

**3. Ne5xc6+**

Gabelt die Dame weg. Weiß hat es "von Zero to Hero" geschafft!



6

Im Prinzip ja. Allerdings nicht so, wie Schwarz vielleicht gedacht hat, denn es sichert den Gewinn für **Weiß**. Der b2-Bauer war nämlich ein sogenannter **"vergifteter Bauer"**, den zu nehmen zu schwerem Nachteil führt:

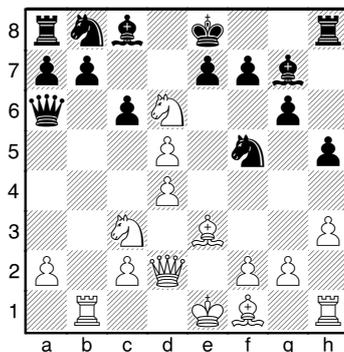
**1. Ra1-b1 Qb2-a3**

**2. Ne5-c4 Qa3-a6**

**3. Nc4-d6+ (D2) Nf5xd6**

**4. Qf1xa6** und gewinnt.

Solcher Bauernraub in der Eröffnung kann manchmal teuer zu stehen kommen und der Gegner enthält, selbst wenn die Dame entkommen kann, oft auch Kompensation durch Entwicklungsvorsprung, der entsteht, wenn sie wieder zurückweichen muss.



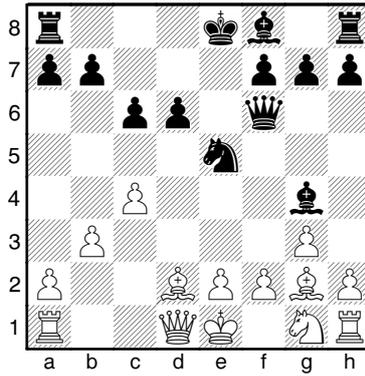
D 2

Besonders die Bauern auf b2/b7 sind in vielen Eröffnungen vergiftet.

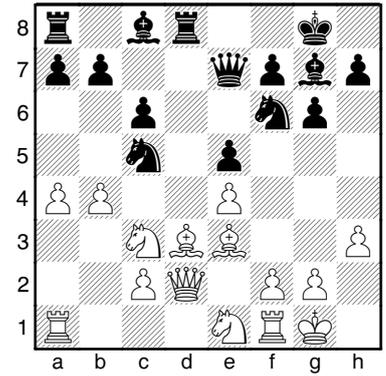
Wenn dir ein Bauer wie hier vom Gegner zum Schlagen angeboten wird, rechne scharf und finde heraus, ob deine Angriffsfigur auch wirklich eine Rückzugsmöglichkeit hat.

# 11 x Taktik

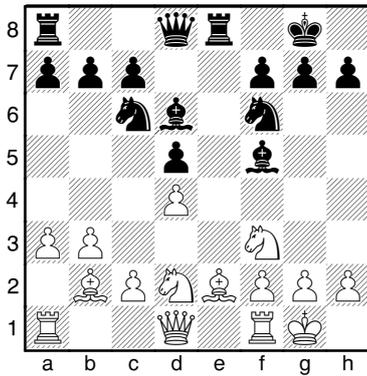
Heute gemischt mit  
Materialgewinn oder Matt  
in zwei bis drei Zügen.



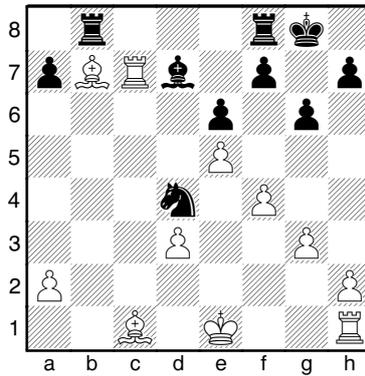
1 ●



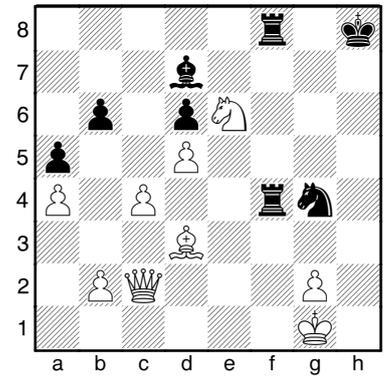
2 ●



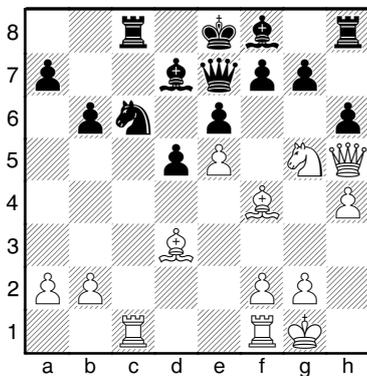
3 ●



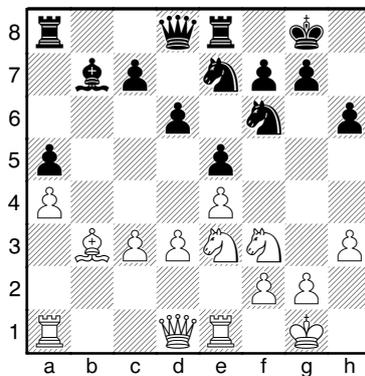
4 ●



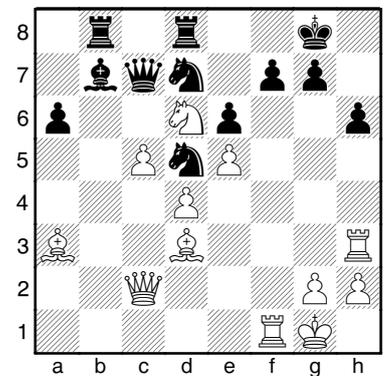
5 ●



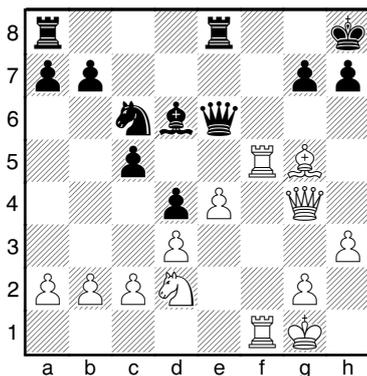
6



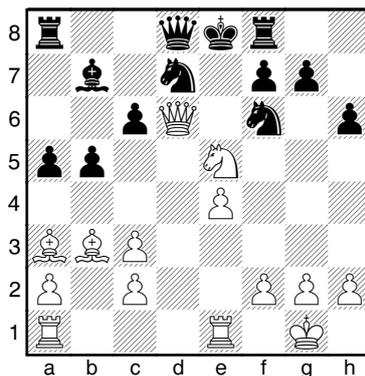
7



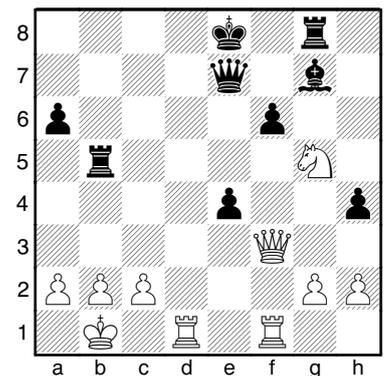
8



9

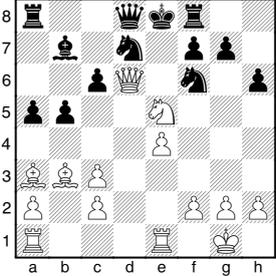


10



11

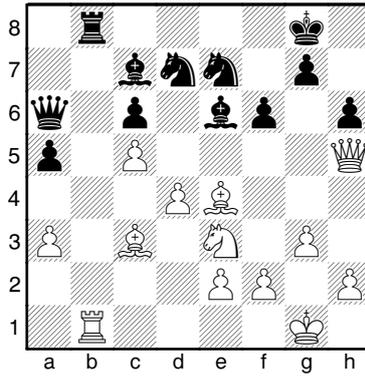
## Lösungen 11 x Taktik

- 1 Wer zu spät rochiert verliert – hier z.B. die Dame:  
**1...♗e5-d3+ 2.e2xd3 ♘g4xd1** [Falls 2.♔e1-f1? ♜f6xf2#]
- 2 Ein Fall der häufig vorkommt. Weiß hat die Auswirkung der Fesselung seines Läufers übersehen:  
**1...♗c5xe4 2.♗c3xe4 ♗f6xe4 3.♞d2-c1 ♗e4-c3**
- 3 Die weiße Dame ist überlastet. Sie muss Läufer und Bc2 gleichzeitig decken und das kann sie nicht. Leicht zu übersehen, weil die Angreifer weit entfernt stehen:  
**1...♙f5xc2 2.♞d1xc2 ♞e8xe2** mit Bauerngewinn.
- 4 Gerade hat der weiße Läufer den Bb7 geschlagen. Das war aber keine gute Idee und kostet nun den Läufer:  
**1...♞b8xb7 2.♞c7xb7 ♙d7-c6**
- 5 Wenn doch bloß der weiße König auf einem anderen Feld stände, dann könnte man doch so schön mit dem Springer gabeln! In solchen Fällen muss man die Stellung entsprechend zurechtbiegen und das geht so:  
**1...♞f4-f1+** Hinlenkung und Nachlade-Motiv zwingen den König nach f1:  
**2.♙d3xf1 ♞f8xf1+ 3.♔g1xf1 ♗g4-e3+ 4.♔f1-e2 ♗e3xc2**
- 6 Die Eröffnung hat Schwarz vermässelt: Nicht rochiert, schlecht entwickelt, beengte Stellung. Jetzt kommt die Quittung:  
**1.♗g5xf7 ♞e7xf7 2.♙d3-g6** ist die Hauptdrohung, die Schwarz natürlich abmildern kann:  
 1...♞e7-b4 2.♗f7xh8+ ♔e8-d8 3.♞h5-f7; oder  
 1...♞h8-g8 2.♗f7xh6+ (schwächer ist 2.♗f7-d6+ ♔e8-d8 3.♗d6xc8 ♔d8xc8)
- 7 Der letzte schwarze Zug Tf8-e8 ermöglichte einen Doppelangriff, eingeleitet von einem sogenannten "Räumungsoffer":  
**1.♙b3xf7+ ♔g8xf7 2.♞d1-b3+ ♔f7-f8 3.♞b3xb7**
- 8 Hast du das offensichtliche getan, nämlich den Bf7 mit Turm oder Springer geschlagen? Das gewinnt natürlich, aber deutlich schneller tut das:  
**1.♙d3-h7+ ♔g8-f8 2.♞f1xf7#** oder falls 1...♔g8-h8 2.♗d6xf7#
- 9 Abzug und Weglenkung gewinnen für Weiß:  
**1.♞f5-f8+ ♙d6xf8 2.♞f1xf8+ ♞e8xf8 3.♞g4xe6**
- 10  Nach **1.♗e5xd7 ♗f6xd7 2.e4-e5 -- 3.e5-e6**; oder **1.♗e5xc6 ♙b7xc6 2.♞d6xc6** steht Weiß natürlich auf Gewinn. Wer aber die über 200 Jahre alte Eröffnungsfalle des französischen Meisters Legal kennt (in Deutschland als "Seekadetten-Matt" bekannt) weis, dass er die Dame gar nicht braucht und leichten Herzens opfern kann:  
**1.♞d6xf8+ ♗d7xf8 2.♙b3xf7#**  
 Ein schönes Beispiel für die Stärke des Läuferpaars. Das war sehr schwer zu sehen.
- 11 Und zum Schluss noch eine Stellung, die sowohl warnen soll, weder die Rochade zu vergessen noch durch Vorpreschen der Bauern vor dem König Löcher zu schaffen, die der Gegner ausnutzen kann:  
**1.♞f3-h5+ ♔e8-f8 2.♗g5-h7#** oder etwas langsamer auch **2.♞d1-d8+ ♞e7xd8 3.♞h5-f7#**

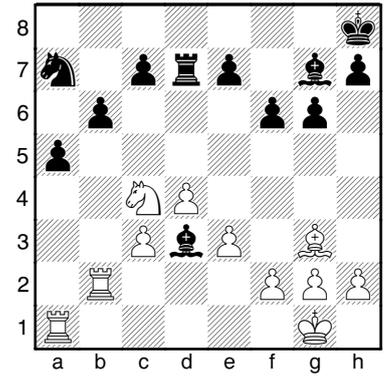
# 11 x Taktik

Bunt gemischt

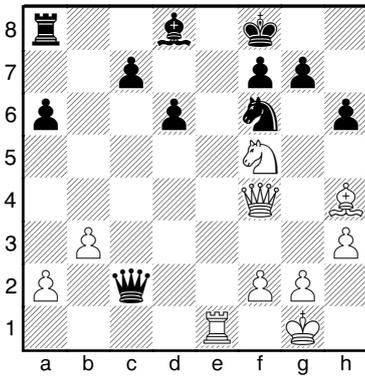
Heute mit  
Materialgewinn oder Matt  
in zwei bis vier Zügen,  
mehr wird nicht verraten.



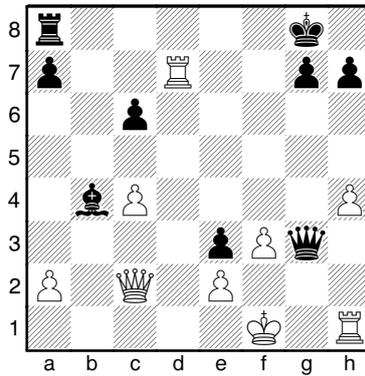
1



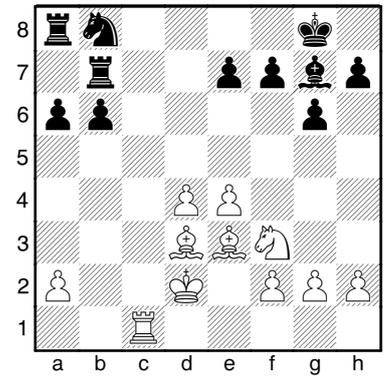
2



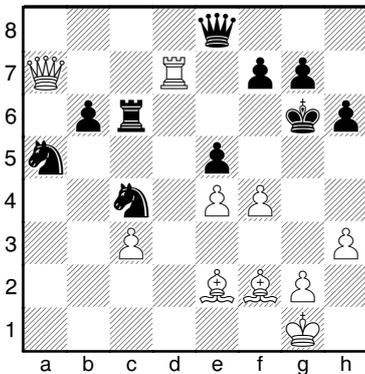
3



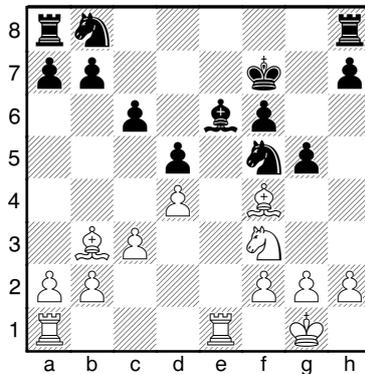
4



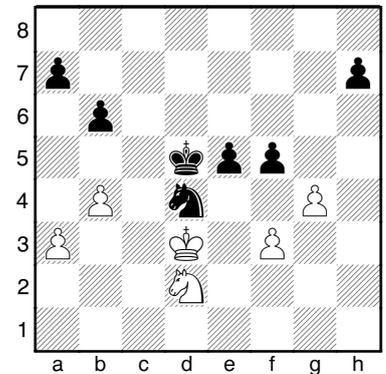
5



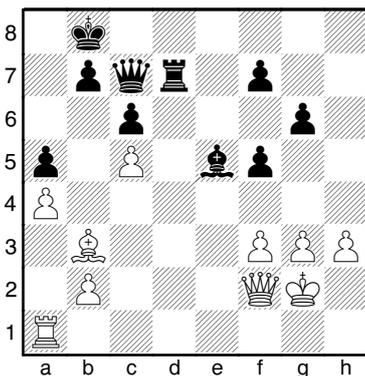
6



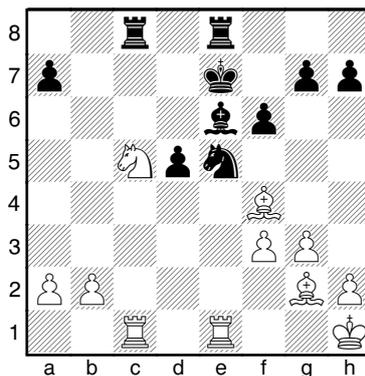
7



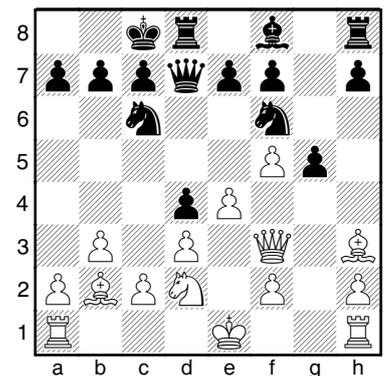
8 ●



9 ●

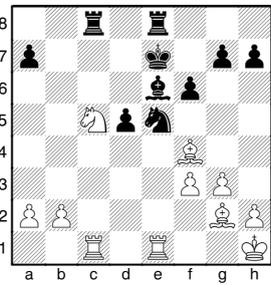


10



11 ●

## Lösungen 11 x Taktik

- 1** Nach Abtausch des Turms ist die schwarze Grundreihe völlig unverteidigt, was die Dame sofort nutzt:  
**29. ♖b1xb8+ ♜d7xb8?? 30. ♚h5-e8#**  
 Besser, aber auch verloren 29... ♜c7xb8 30. ♚h5-e8+ ♜d7-f8 31. ♚e8xe7
- 2** Statt den Springer zurückzuziehen nutzt ihn Weiß zur Linienöffnung:  
**1. ♜c4xa5 b6xa5 2. ♖b2-b8+ ♜g7-f8 3. ♖a1xa5 c7-c6 4. ♖b8xf8+**
- 3** Die Überlastung des Bg7 ist etwas verdeckt, aber nichtsdestotrotz spürbar:  
**1. ♜f5xh6 g7xh6? 2. ♚f4xh6+ ♜f8-g8 3. ♜h4xf6**
- 4** Schon Dr. Tarrasch warnte vor der Gefahr, die latent im Raume steht, wenn König und Dame auf der gleichen Linie, Reihe oder Diagonalen stehen. Hier kam sein Rat zu spät:  
**1. ♖d7xg7+ ♜g8xg7** [1... ♚g3xg7 ändert nichts] **2. ♖h1-g1** speißt Dame und König auf und Weiß gewinnt. Pech für Schwarz; du hast doch sicher das 1-zügige Matt auf f2 gesehen?
- 5** Die Schwäche der schwarzen Grundreihe führt zwar nicht zum Matt, ist aber schlimm genug:  
**1. ♖c1-c8+ ♜g7-f8 2. ♜e3-h6 ♜b8-d7 3. ♖c8xa8**  
 Das zeigt, wie wichtig es ist, beide Türme ins Spiel zu bringen, was Schwarz hier versäumt hat.
- 6** **1. ♖d7xf7 ♚e8xf7**  
 Auch nach 1... ♚e8-g8 2. ♚a7-d7 ♜g6-h7 3. ♚d7-f5+ ist Schwarz am Ende.  
**2. ♜e2-h5+ ♜g6-h7 3. ♜h5xf7** [oder 2... ♜g6xh5 3. ♚a7xf7+ ♖c6-g6 4. g2-g4#]
- 7** Der letzte Zug ...g7-g5 war ein dicker Fehler und verliert zumindest einen Bauern:  
**17. ♜f4xg5** und Schwarz kann den Läufer nicht schlagen.  
 Zum schnellen Verlust führt **17... f6xg5?** 18. ♜f3xg5+ ♜f7-f6 19. ♜g5xe6
- 8** Ein Scheinopfer verkürzt und sichert den Gewinn:  
**1... ♜d4xf3 2. ♜d2xf3** [Nicht besser 2. ♜d2-f1 f5-f4 3. ♜d3-e2 ♜f3-d4+]  
**2... e5-e4+ 3. ♜d3-e3 e4xf3 4. g4xf5 ♜d5-e5 5. ♜e3xf3 ♜e5xf5**
- 9** **1... ♜e5xg3! 2. ♚f2xg3??** Mit Turmschach kann Schwarz König und Dame trennen:  
**2... ♖d7-d2+ 3. ♚g3-f2 ♖d2xf2+ 4. ♜g2xf2 ♚c7-h2+**  
 Die Ablehnung hilft auch nicht: **2. ♚f2-e2 ♜g3-h4 3. ♜g2-h1 ♚c7-f4** mit der Drohung 4.-- ♖d7-d2
- 10**
- 
- Vermutlich hast **1. ♜f4xe5** f6xe5 2. ♖e1xe5 ♜e7-d6 3. ♖e5xe6+ ♖e8xe6  
 4. b2-b4 oder dgl. ausgerechnet, was auch gewinnt. Aber es geht nicht nur besser, sondern auch viel einfacher bei minimaler Berechnung mit:  
**1. ♜c5xe6 ♜e7xe6 2. ♜g2-h3+** mit Qualitätsgewinn.  
**2... f6-f5?** wehrt zwar den Speiß ab, nimmt aber dem Springer die Deckung, daher **3. ♖e1xe5+** mit Abzugsdrohungen und weiterem Materialgewinn.
- 11** Die schwarze Bauerngabel scheint harmlos, wird aber im Nachhinein verstärkt:  
**1... g5-g4 2. ♜h3xg4 ♜c6-e5 3. ♚f3-e2 ♜e5xg4**

## Unser Bauern-Endspieltest für Einsteiger

Das Endspiel ist der Teil der Schachpartie, für den am wenigsten trainiert wird. Teils hält man es für trocken und langweilig, teils für schwierig und kompliziert. Dabei ist das Endspielwissen, das man über die elementaren Figurenendspiele wie König und Dame – König etc. hinaus kennen muss, gar nicht so umfangreich. Bauern und Turmendspiele kommen am häufigsten vor und sollten daher der Schwerpunkt des Endspieltrainings sein.

Eine Besonderheit des Endspiels sollte dir bewusst sein. Wenn du im Mittelspiel einen Fehler machst, sagen wir, einen Bauern oder die Qualität verlierst, kannst du das vielleicht in der Folge wieder aufholen. Fehler im Endspiel sind aber meist endgültig und nicht wieder auszubügeln. Wenn du etwa beim Endspiel K,B – K einen falschen Zug machst, ist die Chance vertan, die Partie vielleicht nur Remis statt gewonnen und daran lässt sich nicht mehr ändern.

Wer einen systematischen Schachunterricht, etwa in der Schulschachgruppe, bekommen hat, weiß schon einiges über die einfachen Endspieltechniken, denn die werden in jedem Anfängerkurs oder kurz danach behandelt. Andere Schachfreunde haben aus praktischer Erfahrung gelernt oder etwas aufgeschnappt. Wie man das Endspiel lernt, spielt letztlich keine Rolle. Getreu dem Spruch *"Es gibt Wissen ohne Bildung aber keine Bildung ohne Wissen"* kann sich Endspielbildung aus beliebigen Quellen speisen.

Nun kommen aber der Skeptiker und sagt:

*Ich spiele immer auf Angriff, ich komme sowieso nie ins Endspiel. Und außerdem braucht man das in un-teren Spielklassen ohnehin nicht."*

Aber was wen doch einmal?

*"Dann rechne ich mir eben alles aus."*

Nun ja, wohl dem der das kann – vor allem in einer Turnierpartie nach stundenlangem Spiel und vielleicht noch bei knapper Bedenkzeit. Hat man ein Endspiel vorher schon mal gesehen / durchgespielt, findet man die richtige Fortsetzung viel leichter, auch unter Stress und Ermüdung. Und warum überhaupt das Rad immer wieder neu erfinden?

Zudem hat Endspielwissen noch einen anderen Vorteil. Wenn man im späten Mittelspiel Entscheidungen treffen muss, z.B., ob man Abtauschen soll oder lieber nicht, ist es gut zu wissen, was ein eventuelles Endspiel für einen bereithält. Sogar schon früher lohnt es sich, das Endspiel im Auge zu haben, so bei Bauernzügen, die vielleicht zu Endspielschwächen führen können, oder der Positionierung des Königs, der ja im Endspiel eine wichtige Rolle spielt. Steht er z.B. zentral, kann er schneller am anderen Flügel eingreifen. Im Endspiel geht es oft um jeden Zug und ungenaues Spiel kann sich bitter rechnen.

Einige einfache Bauern-Endspiele sollte jeder können, noch bevor er ins Turnierschach einsteigt. Und das ist auch gar nicht schwer zu lernen.

Unser heutiger kleiner Test zeigt Schachfreunden, die schon ein bisschen Erfahrung haben, ob sie bereits einige der Grundlagen haben. Für Neueinsteiger ist es ein kleiner Kurs der elementaren Endspieltechnik.

Es empfiehlt sich, die Stellungen auf dem Brett aufzubauen. Manchmal sind auch andere Züge als die aufgeführten möglich. Experimentiere mit diesen und schau, wie sie wirken.

Weiterhin empfiehlt sich, die Züge aufzuschreiben und nachher die Lösung mit dem eigenen Spiel zu vergleichen.

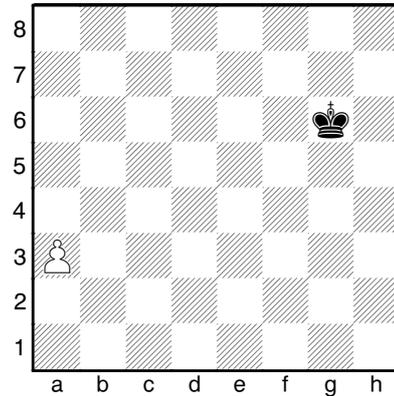
In einigen Wochen zeigen wir einen weiteren kleinen Endspiel-Test / Text – vorausgesetzt, unser E-Mail Briefkasten ist nicht übergelaufen von Schachfreunden, die fordern: *"Bloß kein Endspiel mehr, ich will was anderes sehen!"*

Und nun Bahn frei für zwei Könige und einen oder mehrere Bauer(n), los geht's!

## Der SCHACH-FAN Endspieltest für Einsteiger

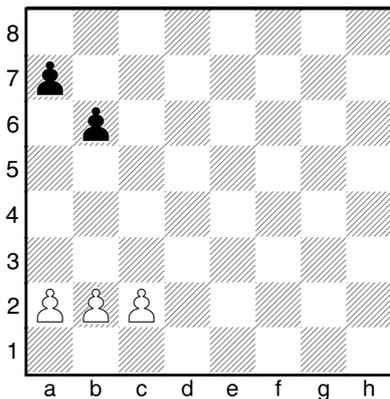
Jeder Schachspieler sollte, nachdem er die Grundlagen erlernt und begonnen hat, Partien zu spielen, wenigstens die allereinfachsten Endspieltechniken kennen lernen. Früher oder später wird er sie brauchen.

Die hier gezeigten einfachen Endspiele sollte jeder Schachfreund ab zumindest 1200 DWZ kennen und auch unter Stress anwenden können.



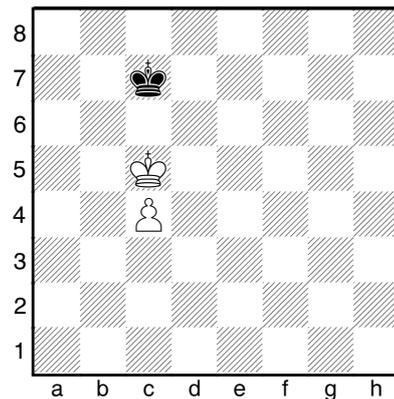
1 ○ / ●

Kriegt der König den Bauern oder nicht?  
Wie kann man das ohne langes Abzählen herausfinden?



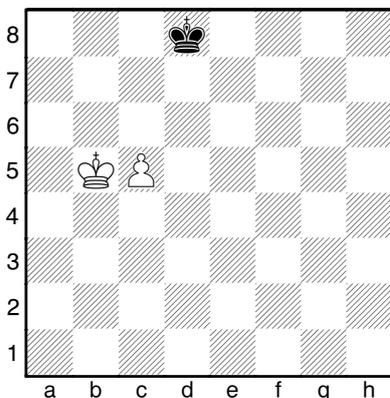
2

Welchen Bauern soll Weiß zuerst ziehen?  
Oder ist es egal?



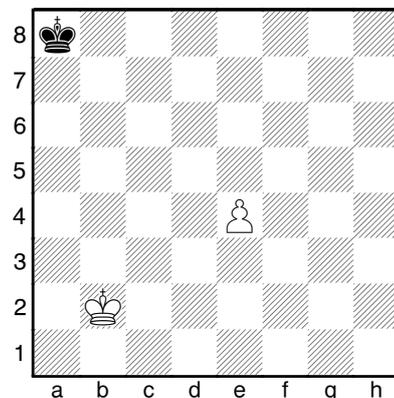
3 ○ / ●

Kann Weiß gewinnen oder muss er sich  
mit Remis begnügen?



4 ○ / ●

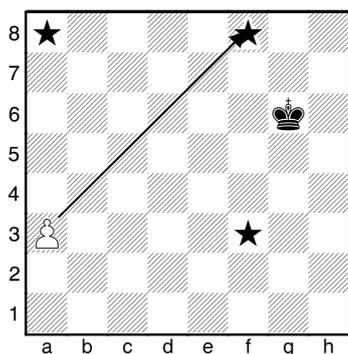
Kann Weiß Umwandlung erreichen?



5

Der Bauer ist in Reichweite des gegnerischen Königs. Muss sich  
Weiß mit Remis begnügen?

## Lösungen "Der SCHACH-FAN Endspieltest für Einsteiger"



1

Die "**Quadratregel**" macht es möglich, ohne Abzählen und auf einen Blick zu sehen, ob der König den Bauern stoppen kann.

Du bildest ein Quadrat mit den Eckpunkten Umwandlungsfeld (a8) und der Diagonalen zur Grundreihe (hier c8). Der letzte Eckpunkt ergibt sich dann von selbst (f3).

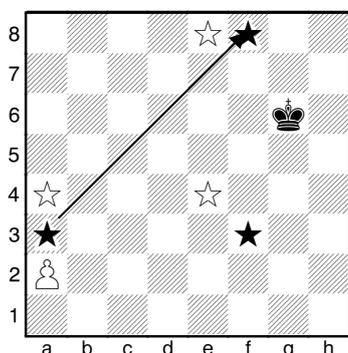
Steht der König im Quadrat, kriegt er den Bauern.

Kann die Königspartei am Zug das Quadrat betreten (hier z.B. mit Kf6) kriegt er ihn auch.

Andernfalls: "Tschüss!"

Eine Ausnahme sind Bauern, die noch in der Grundstellung auf der 2.(7.) Reihe stehen. Wenn in D2 der a-Bauer gleich nach a4 zieht ist er sofort außerhalb der Reichweite des Königs (weiße Sternchen).

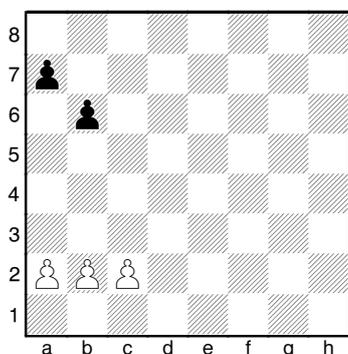
Um das auszugleichen, bildet man bei solchen Bauern das **Quadrat vom Feld vor dem Bauern** ausgehend (D2, schwarze Sternchen).



D2

Man könnte annehmen, diese einfache Regel wäre uralte. Aber tatsächlich wurde sie erst 1922 vom österreichischen Meister und Problemkomponisten Johann **Berger** eingeführt, nachdem sie auch als "Bergersche Quadratregel" genannt wurde. Vorher wurden die Züge abgezählt und schwache Spieler tippen auch heute noch oft mit dem Finger auf die Felder, um sicher zu gehen.

Es ist eine der einfachsten und nützlichsten Regeln des Endspiels.



2

Es ist absolut nicht egal, welcher Bauer hier zuerst zieht, sondern kann spielentscheidend sein. Die Regel heißt:

### "Kandidat voran!"

Kandidat nennt man den Bauern, der auf der offenen Linie (hier der c-Linie) aufs Umwandlungsfeld zielt. Aufgrund von Abtausch ist er zwar oft nicht derjenige, der dies erreichen wird, sondern erst ein Nachfolger, aber das macht nichts.

Im Beispiel gewinnt Weiß mit dem Vorgehen des Kandidaten schnell:

**1.c2-c4 a7-a6 2.b2-b4 -- (D2a)**

Falls 2...b6-b5 3.c4-c5. Das nennt man einen "**gedeckten Freibauer**".

**3.c4-c5 b6xc5 4.b4xc5**

Die anderen beiden Bauernzüge gewinnen umständlich, wenn die Bauern auf sich alleine gestellt sind, oder können sogar verlieren, wenn der gegnerische König die nun festgelegten Bauern angreifen kann:

Nach **1.b2-b4** legt **1...b6-b5** die Bauern fest.

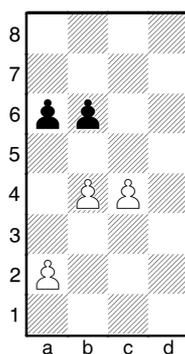
Der a- und c-Bauer sind nun "**rückständig**", was meint, dass sich keinen Bauern neben sich haben, der ihr Vorgehen unterstützen kann.

**2.a2-a3 a7-a6 3.c2-c3 (D2b)** und Schwarz ist in Zugzwang; oder

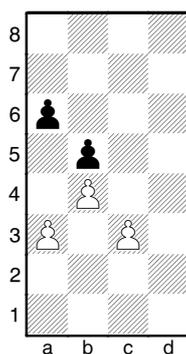
**1.a2-a4 a7-a6 2.c2-c4 a6-a5 3.b2-b3** und Schwarz ist in Zugzwang.

Das ist aber eine Ausnahme, normalerweise wäre wohl ein Königszug möglich. Es ist in jedem Fall ratsam, gleich den "Kandidaten" vorzuziehen, um allen Komplikationen aus dem Wege zu gehen.

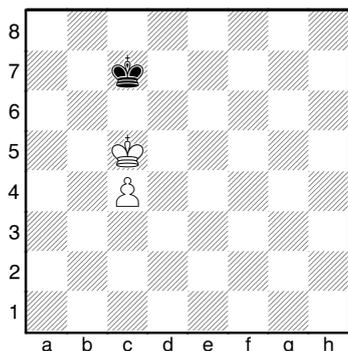
Also denk daran: **Kandidat voran!**



D2 a



D2 b



3

Das Ergebnis hängt ganz davon ab, wer am Zug ist.

Diese Gegenüberstellung der Könige nennt man "**Opposition**". Wer nicht ziehen muss, behält sie, wer ziehen muss verliert sie. Das ist oft der spielentscheidende Unterschied.

**Weiß** am Zug muss hier die Opposition aufgeben und danach hält Schwarz Remis:

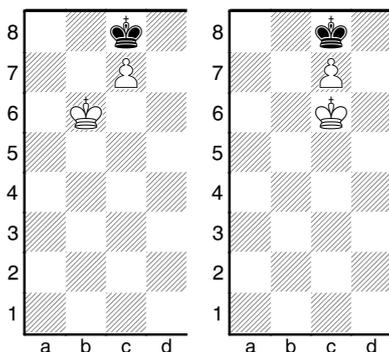
1. ♖c5-b5 ♜c7-b7 2. c4-c5 ♜b7-c7 3. c5-c6 ♜c7-c8

Das Zurückgehen ist wichtig. Es sichert dem Verteidiger im nächsten Zug die Opposition. Falls

3... ♜c7-b8?? 4. ♜b5-b6 ♜b8-c8 5. c6-c7 (D2a) ♜c8-d7

6. ♜b6-b7 -- 7. c7-c8 ♚+

4. ♜b5-b6 ♜c8-b8 5. c6-c7+ ♜b8-c8 6. ♜b6-c6 (D2b) Patt!



D2 a

D2 b

Ist **Schwarz** am Zug, kommt das Ende schnell:

1. -- ♜c7-b7 2. ♜c5-d6 ♜b7-c8 3. ♜d6-c6 ♜c8-d8

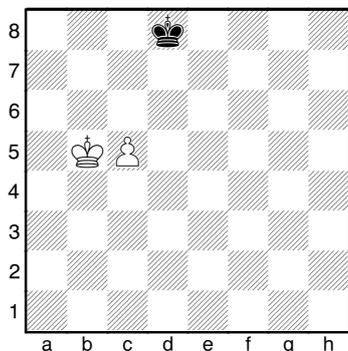
4. ♜c6-b7 ♜d8-d7 5. c4-c5

und wie auf Schienen läuft der Bauer durch zur Umwandlung.

Eine einfache Merkregel hilft uns, die Stellung einzuschätzen:

**Betritt der Bauer die 7.(2.) Reihe "laut", also mit Schachgebot, schafft er nur Remis.**

**Betritt der Bauer die 7.(2.) Reihe aber "leise", also ohne Schachgebot, kommt er zur Umwandlung.**



4

**Weiß** am Zug gewinnt ganz leicht:

1. ♜b5-c6 ♜d8-c8 2. ♜c6-d6 ♜c8-b7 3. c5-c6+ und gewinnt.

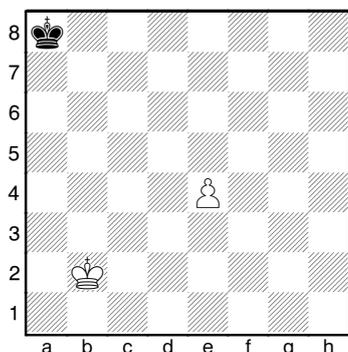
**Schwarz** an Zug hält remis mit

1. -- ♜d8-c7 2. c5-c6 ♜c7-c8 3. ♜b5-b6 ♜c8-b8;

Etwas umständlicher gewinnt auch 1. ♜b5-b6 ♜d8-c8 2. ♜b6-c6 (2. c5-c6?? ♜c8-b8 3. c6-c7+=) Eine einfache Merkregel ist:

**Steht der König vor seinem Bauern auf der 6.(3.) Reihe, gewinnt er immer, gleich wer die Opposition hat.**

Es macht auch nichts, wenn der Bauer weiter zurück steht.



5

Der schwarze König steht im Quadrat, Bauernvormarsch reicht also nicht. Der weiße König muss diagonal vorgehen und sich vor seinen Bauern setzen und kann so Gewinnstellung erreichen:

1. ♜b2-c3 ♜a8-b7 2. ♜c3-d4 ♜b7-c6 3. ♜d4-e5 ♜c6-d7

4. ♜e5-f6 ♜d7-e8

Oder 4... ♜d7-d6 5. e4-e5+ ♜d6-d7 6. ♜f6-f7 und weiter "wie auf Schienen".

5. ♜f6-e6

mit der Gewinnstellung "König vor seinem Bauer auf der 6. Reihe".

Na, das war doch alles gar nicht so schwer, oder?