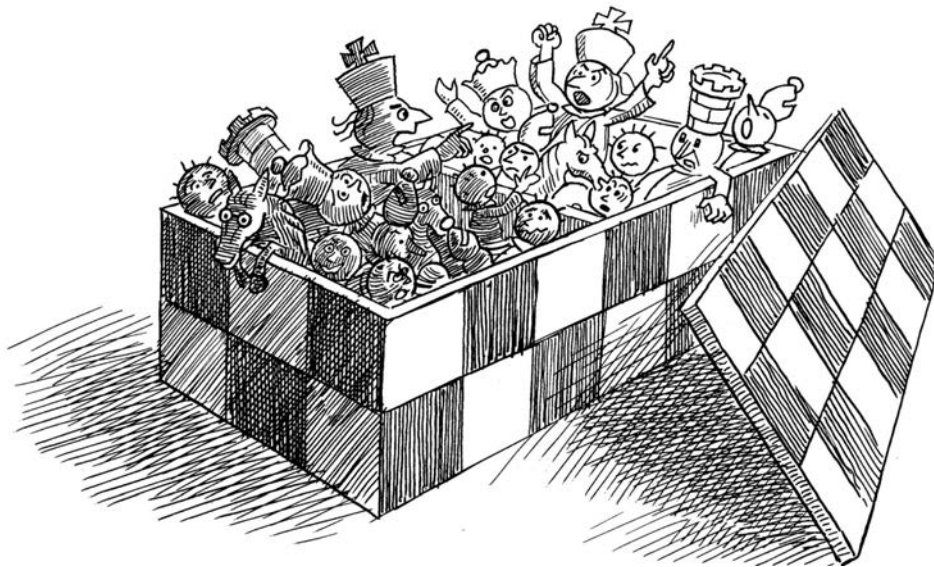


Stufe 5

Gedächtnisstütze



Zur 6. Auflage erscheint das Schülerheft der Stufe 5 zum ersten Mal in einer internationalen Fassung. Wir haben uns entschieden, die Gedächtnisstützen aus dem Heft herauszuziehen und in der jeweiligen Sprache als PDF-Datei zum Download anzubieten. Für Sie bedeutet das: noch mehr Aufgaben auf den frei gewordenen Seiten.

Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 5)

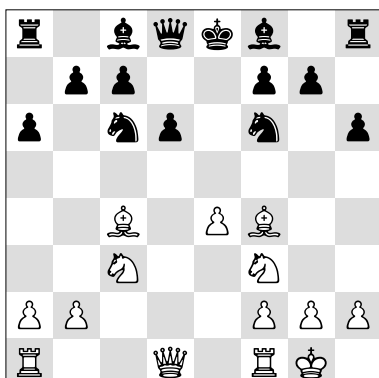
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

Die Lösungen zum Heft finden Sie unter: <http://www.stappenmethode.nl/de/antwoorden.php>

Informationen und Bestellmöglichkeit auf unserer Website: <http://www.stappenmethode.de>

Material und Zeit

Die Beurteilung einer Stellung aufgrund von Material ist einfach. Wir zählen ab: Die Dame ist 9 Punkte wert, der Turm 5 usw. Jetzt, wo du besser Schach spielst, weißt du, dass diese Art der Stellungseinschätzung etwas zu simpel ist. Wichtig ist auch, ob du schneller bist als dein Gegner - nicht auf der Uhr, sondern auf dem Brett.

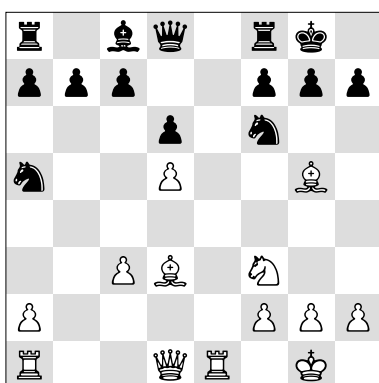
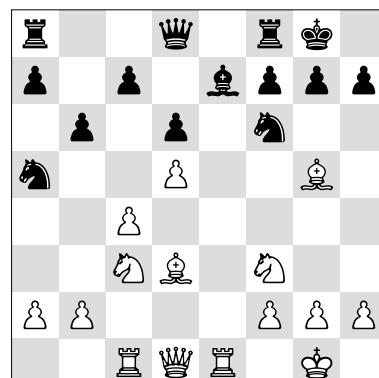


Entwicklungsvorsprung

Links hat Weiß drei Züge Zeitvorsprung. Die Läufer sind bereits entwickelt, und Weiß hat schon rochiert.

Vorsprung durch schlecht stehende Figuren

Rechts braucht der Springer auf a5 zwei Züge, um wieder ins Spiel zu kommen.



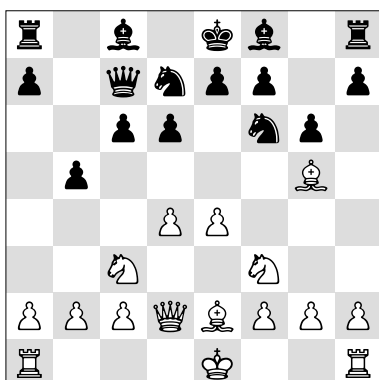
In dieser Stellung hat Weiß einen kleinen Entwicklungsvorsprung und kann auch noch die schlechte Stellung des Springers ausnutzen. Der Springer braucht zu lange, um am Königsflügel helfen zu können. Da genügend weiße Figuren auf den Königsflügel gerichtet sind, lautet der richtige Plan: Königsangriff.

1. Da4 (mit Tempo zum Königsflügel) **1. ... b6** **2. Dh4 h6** **3. Lxh6 gxh6** **4. Dxxh6 Sb7** (was sonst) **5. Sg5 Sc5** **6. Lh7+ Kh8** **7. Lc2+ Kg8** **8. Te3** und **9. Tg3**.

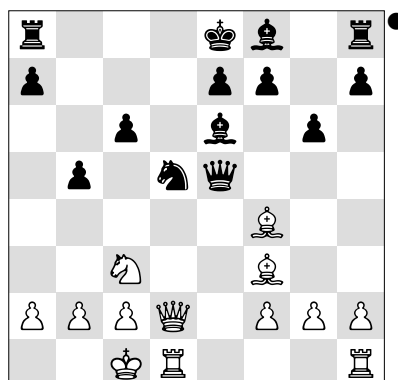
Auffallend ist die weiße Übermacht auf dem Königsflügel. Der schwarze Springer konnte nicht rechtzeitig eingreifen.

Die folgenden Stellungen stammen aus einer Partie, in der Weiß, Leo Kerkhoff, seinen Entwicklungsvorsprung geschickt ausnützt. Der Spieler mit den schwarzen Steinen, Eddie Scholl, geht etwas zu nachlässig mit seiner Entwicklung um. Das Diagramm links unten entsteht nach: **1. e4 d6** **2. d4 Pf6** **3. Sc3 g6** **4. Lg5 c6** **5. Le2 Sbd7** **6. Sf3 Dc7** **7. Dd2 b5?** (Es war Zeit für 7. ... Lg7).

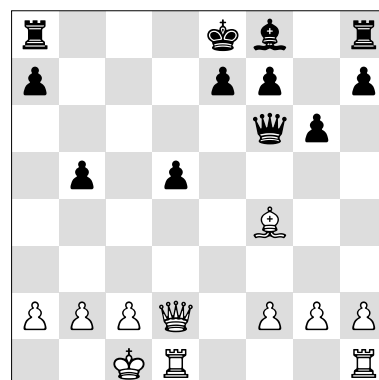
Die Strategie bei Entwicklungsvorsprung ist:
 • ein konkretes Angriffsziel suchen
 • die Stellung öffnen



Der König in der Mitte ist das Angriffsziel, darum öffnet Weiß Linien. Dass das einen Bauern kostet, ist nicht schlimm: **8. e5 dxe5** **9. dxe5 Sxe5** **10. Sxe5 Dxe5** **11. 0-0-0 Le6** **12. Lf3 Sd5** **13. Lf4!**



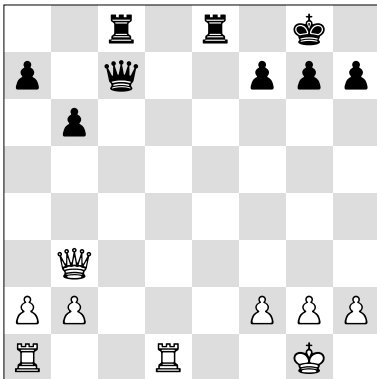
Ein Läuferopfer, das nicht angenommen werden darf. Nach **13. ... Dxf4** **14. Dxf4 Sxf4** **15. Lxc6+ Ld7** **16. Txd7** gewinnt Weiß. Es folgte **13. ... Df6** **14. Lxd5 Lxd5** **15. Sxd5 cxd5**.



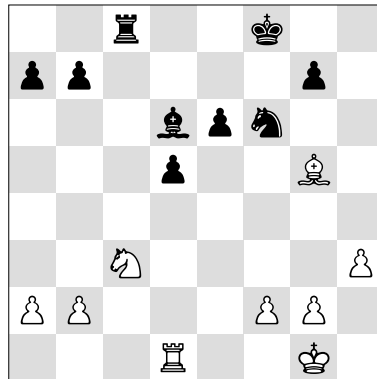
Die Stellung ist völlig geöffnet. Schwarz konnte seine Entwicklung nicht abschließen. Weiß machte kurzen Prozess: **16. Dxd5 Dxf4+** **17. Kb1**. Schwarz gibt auf. Nach **17. ... f6** verliert er Material.

Bauernführung

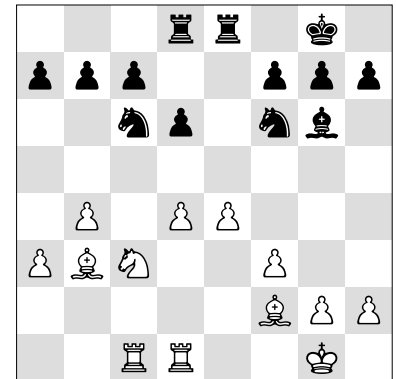
Die Bauern sind im Schachspiel sehr wichtig. Sie haben viele Funktionen:



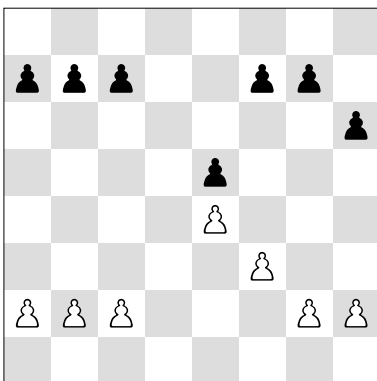
Schutz des Königs nach der Rochade.



Schutz von Figuren durch Decken (Sf6 und Sc3) und Abschirmen (Ld6).



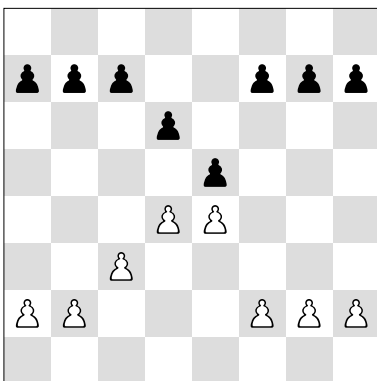
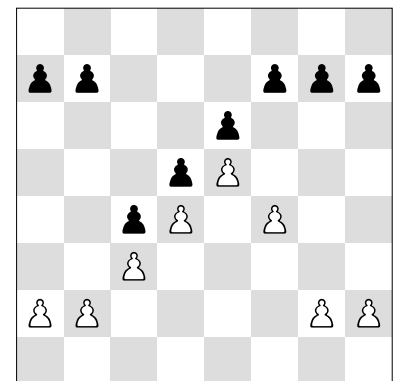
Beherrschung von Feldern, so dass gegnerische Figuren weniger Mobilität haben.



Links und rechts stehen die Bauern in einer Formation. Wir sprechen von: **Bauernstruktur**. Die Struktur kann noch nicht endgültig festgelegt sein.

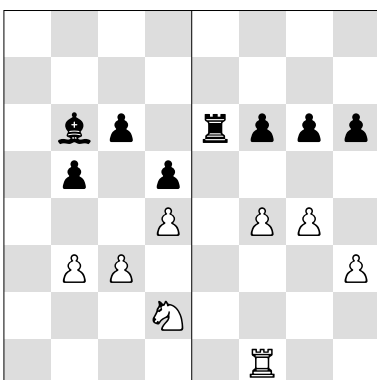
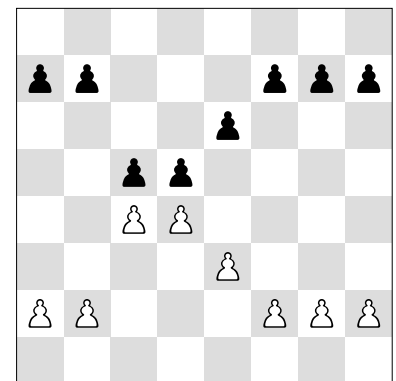
Links sind nur die Bauern e4 und e5 festgelegt.

Rechts ist die Struktur beinahe vollständig festgelegt.

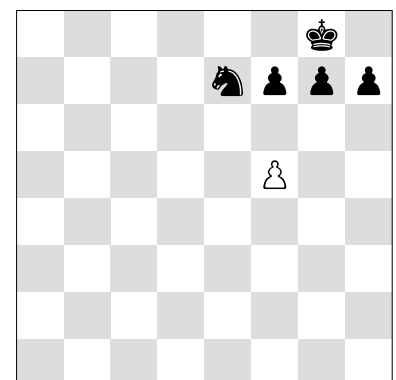


Wenn die Bauern einander schlagen können, sprechen wir von **Spannung**.

Links können d4 und e5 einander schlagen. Spannung im Zentrum. Rechts ist viel Spannung in dem Bauernblock c4, d4, c5 und d5. Oft ist es gut, die Spannung aufrechtzuerhalten, um sich viele Möglichkeiten offen zu halten.

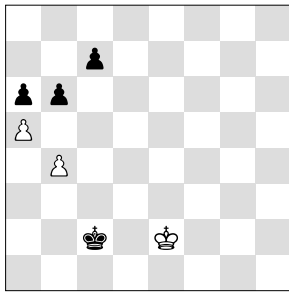


Die Bauernstruktur des Gegners kaputtzumachen, ist vorteilhaft. Das nennt man **zerstören**. Links zerstört 1. ... b4. Weiß bleibt auf einem schwachen Doppel-b-Bauern sitzen. Weiß kann seinerseits mit f5 die schwarzen Bauern isolieren. Rechts zerstört der Bauernzug 1. f6 die Struktur der Rochadestellung.

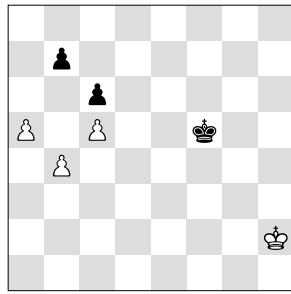


Der Durchbruch

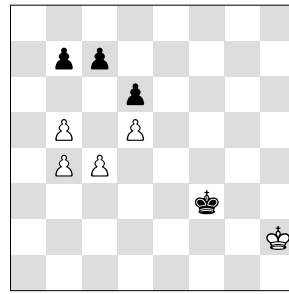
Es ist nützlich, einen Durchbruch im Voraus zu erkennen. Es hilft Durchbruchbilder zu kennen und zu erkennen.



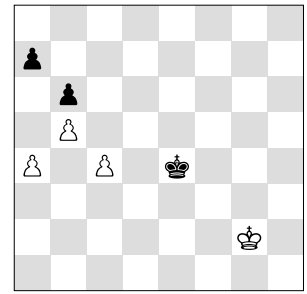
1. b5 axb5 2. a6



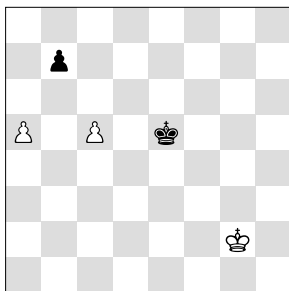
1. b5 axb5 2. c6 (2. a6?)



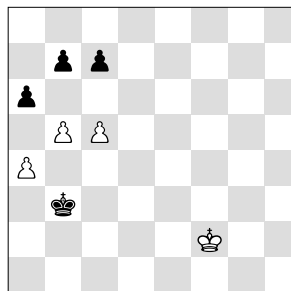
1. b6 cxb6 2. c5



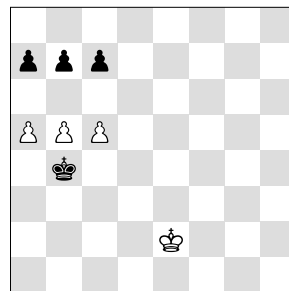
1. c5 bxc5 2. a5 Kd5 3. a6!



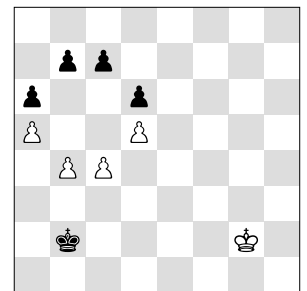
1. c6 bxc6 (1 ... Kd6 2. cxb7) Kc7 3. a6) 2. a6



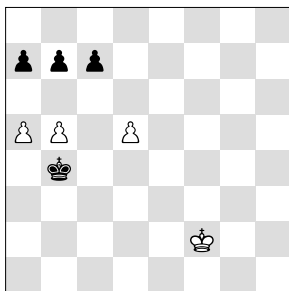
1. c6 (1. a5 c6) bxc6 2. bxa6



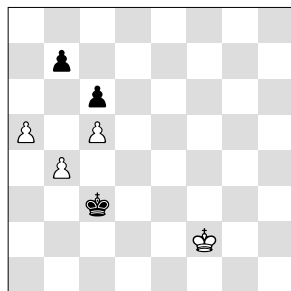
1. b6 axb6 2. c6 bxc6 3. a6



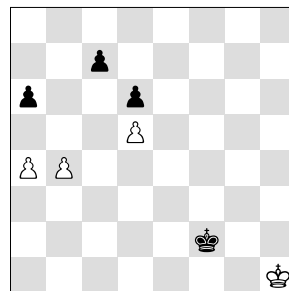
1. b5 Kc3 2. c5 (1. c5)



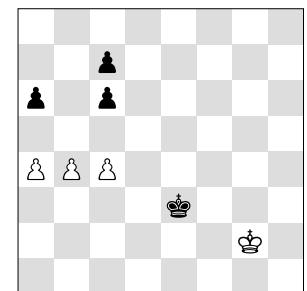
1. b6 axb6 2. axb6 cxb6 3. d6



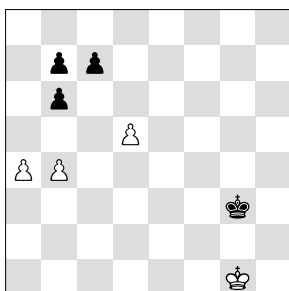
1. b5 cxb5 2. a6 / 2. c6



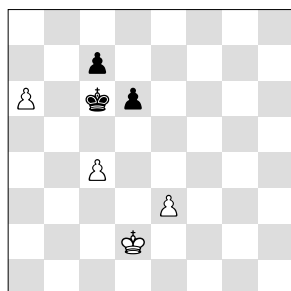
1. a5 Ke3 2. b5



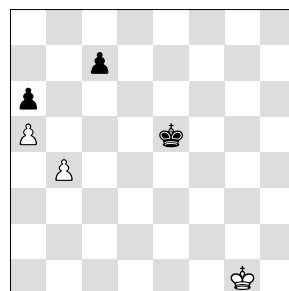
1. a5 Kd4 2. b5 Kc5 3. bxa6



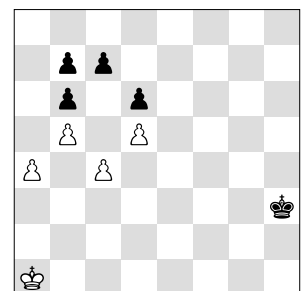
1. b5 Kf4 2. a5 bxa5 3. b6 cxb6 4. d6



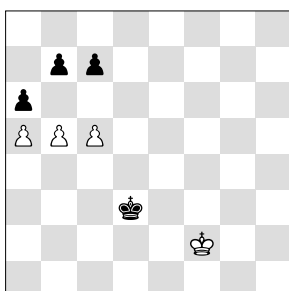
1. c5 dxc5 2. e4 Kb6 3. e5



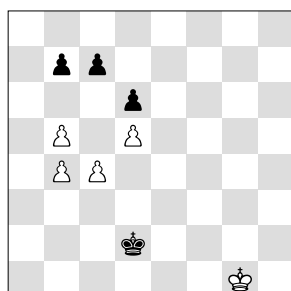
1. b5 Kd6 2. bxa6 Kc6 3. Kf2



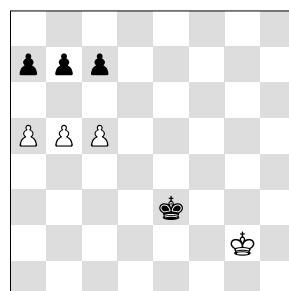
1. c5 dxc5 (1. ... Kg4 2. a5) 2. a5 bxa5 3. b6



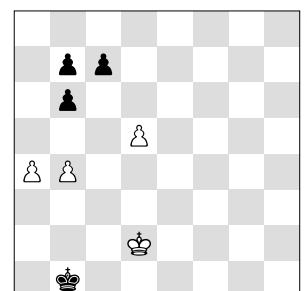
1. ... c6 (1. ... axb5? 2. c6)



1. ... b6



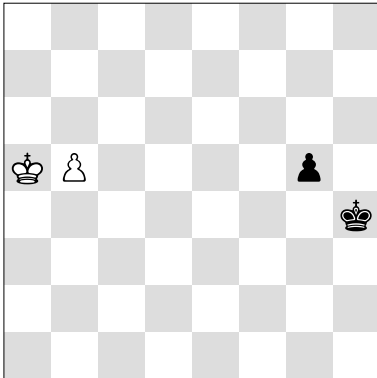
1. ... b6



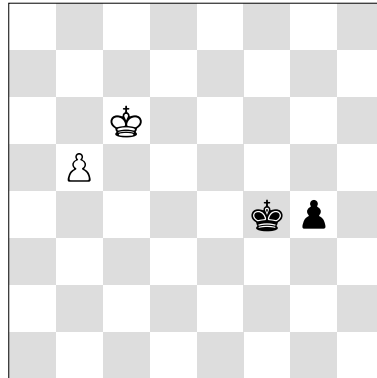
1. ... b5 2. axb5 b6

Wettrennen

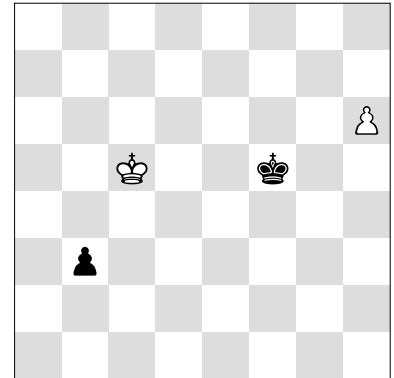
Der Kampf der Freibauern, als erster die gegnerische Grundreihe zu erreichen, heißt Wettrennen.



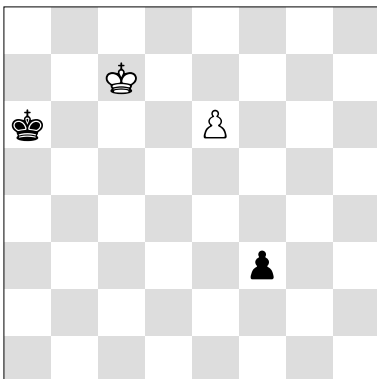
Dieses Wettrennen ist nicht so spannend. Weiß holt sich eine Dame, und der schwarze Bauer kommt nicht weiter als bis zur zweiten Reihe: **1. b6 g4 2. b7 g3 3. b8D.**



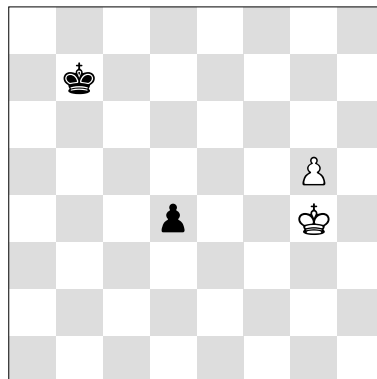
Durch Abzählen wird deutlich, dass beide Bauern drei Felder vom Ziel entfernt sind. Weiß zieht mit Schach auf b8 ein: **1. b6 g3 2. b7 g2 3. b8D+.**



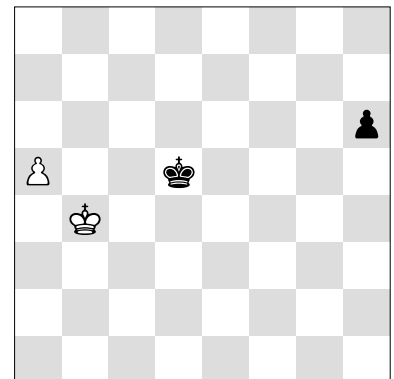
Gleichzeitig ankommen heißt nicht automatisch remis. Nach der Umwandlung gewinnt Weiß mit einem Röntgenschach die Dame: **1. h7 b2 2. h8D b1D 3. Dh7+.**



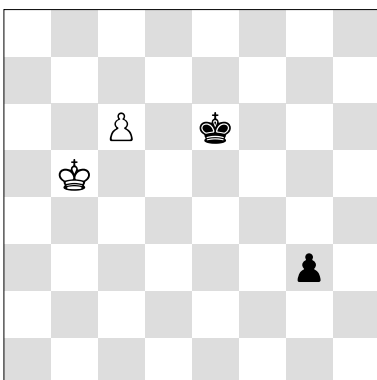
Wiederum kommen die Bauern gleichzeitig ins Ziel. Weder Umwandlung mit Schach noch Röntgenschach, sondern Matt! **1. e7 f2 2. e8D f1D 3. Da4#.**



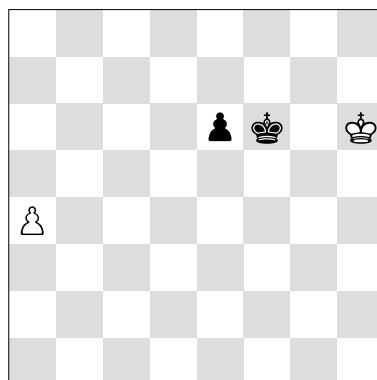
Ein einseitiges Wettrennen. Weiß läuft los, der schwarze Bauer jedoch wird aufgehalten. Der schwarze König befindet sich außerhalb des Quadrats: **1. g6 d3 2. Kf3** mit Gewinn.



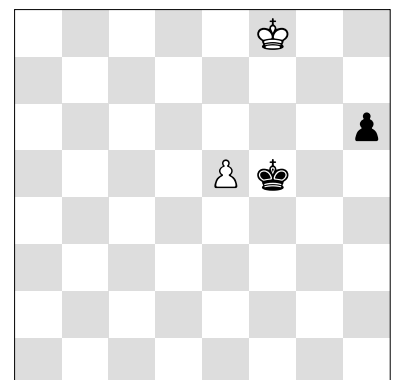
Der weiße Bauer ist viel weiter, aber Schwarz steht im Quadrat. Weiß kann den Gegner mit seinem König fernhalten und dennoch gewinnen: **1. Kb5 Kd6 2. Kb6 Kd7 3. a6 Kc8 4. a7.**



Probleme für Weiß. Nach **1. Kb6** zieht Schwarz mit Schach ein. Die **Hilfe** für den Bauern muss anders aussehen: **1. Ka6 g2 2. c7 Kd7 3. Kb7.**



Nach **1. ... e5** kommt Schwarz gleichzeitig an. Mit **Df8+** und **De8+** ist die neue Dame gleich wieder weg. Richtig ist **1. ... Ke5**, um den a-Bauern abzuholen.



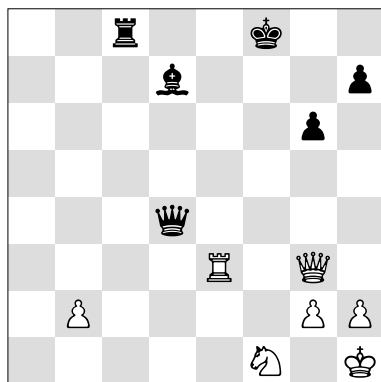
Der weiße Bauer geht verloren und der schwarze hat freie Bahn. Dennoch hält Weiß remis: **1. Kf7** (droht **2. e6**) **1. ... Kxe5 2. Kg6.**

Abzugsangriff

Wir kennen vom Doppelangriff her fünf verschiedene Formen des vorbereitenden Zuges:

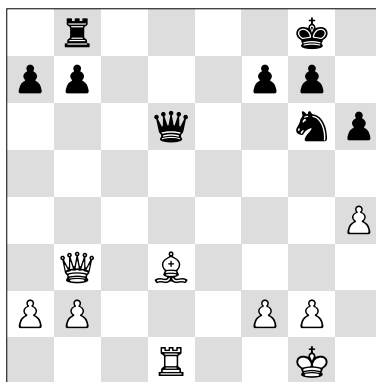
- hinlenken
- jagen
- ausschalten der Verteidigung
- richten
- räumen

Beim Abzugsangriff kommen genau dieselben vor. Du weißt noch, dass man für einen Abzugsangriff eine Batterie benötigt. Es kann vorkommen, dass die Batterie nichts bewirkt, nichts einbringt oder dass es gar keine Batterie gibt. Der vorbereitende Zug schafft Abhilfe.



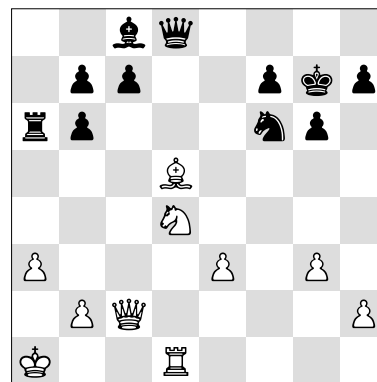
Richten

In dieser Stellung gibt es keine wirkungsvolle Batterie. Mit einem gezielten Damenzug kann eine effektive gebildet werden: **1. Df2+**. Die Zielfigur (♔d4) steht bereits auf ihrem Platz. Der nächste Zug gibt der Turm Schach, und die Dame auf d4 fällt.



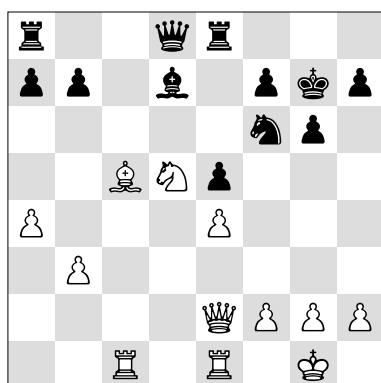
Ausschalten der Verteidigung

Die Batterie Td1/Ld3 steht bereit. **1. Lxg6 Dxc6** hat wenig Sinn. Erst muss der Springer von g6 mit **1. h5** weggejagt werden. Der Springer geht verloren. Wenn er zieht, hat die Batterie großen Effekt: **2. Lh7+**.



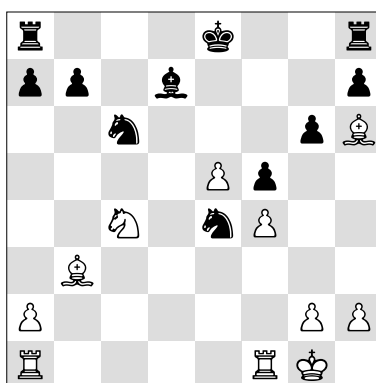
Räumen

Die Batterie befindet sich wieder auf der d-Linie. Noch stehen dem Turm zwei weiße Figuren im Weg. Eigentlich muss Weiß zweimal abfeuern. Die Reihenfolge ist wichtig. Am besten ist **1. Lxb7 Lxb7** **2. Sf5+** mit Damengewinn.



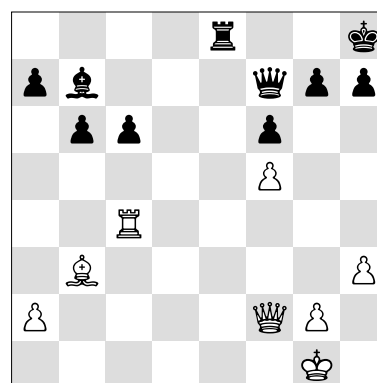
Hinlenken

Hier steht eine Batterie auf der c-Linie, aber es ist keine Zielfigur zu erkennen. Mit **1. Sc7** lockt Weiß die Dame in die Linie des Turms, um nach **1. ... Dxc7** mit **2. Lxf8+** die Dame zu gewinnen. Wenn Schwarz sich nicht dazu verführen lässt, auf c7 zu schlagen, gewinnt Weiß die Qualität.



Jagen

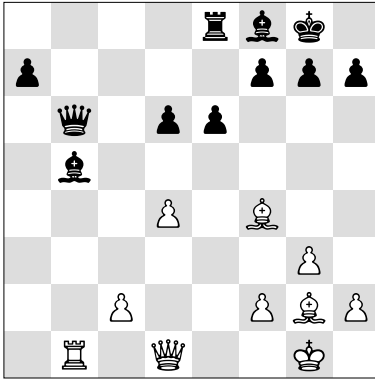
In dieser Stellung hat die Batterie Lb3/Sc4 keine Zielfigur. Der Vordermann, der Springer, kann Schach geben. Gesucht wird: ein Hintermann. Den bekommt man, indem der schwarze Turm unsanft von seinem Platz vertrieben wird. **1. Lg7 Tg8** **2. Sd6+** mit Qualitätsgewinn.



Die vorbereitenden Züge sind verbraucht. Der Hintermann (Df7) steht bereits, und es gibt auch ein Ziel für den Vordermann. Das ist allerdings nicht leicht zu finden. König? Nein. Material? Nein. Feld? Ja, nach **1. Th4 De7** **2. Txb7+ Kxb7** **3. Dh4#** ist Schwarz matt. Nicht matt in einem Zug wie bisher, sondern matt in zwei.

Fesselung

Fesselungen sind manchmal harmlos, bergen aber immer die Gefahr eines Materialverlustes. Materialgewinn durch 'fessle', 'Angriff auf eine gefesselte Figur' oder 'eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger' ist nicht mehr so einfach zu erreichen. Notwendig sind die bekannten Vorbereitungszüge: neben **Jagen** und **Hinlenken** (Vorder- und Hintermann platzieren) nutzen wir **Ausschalten der Verteidigung**, **Räumen** und **Richten**.

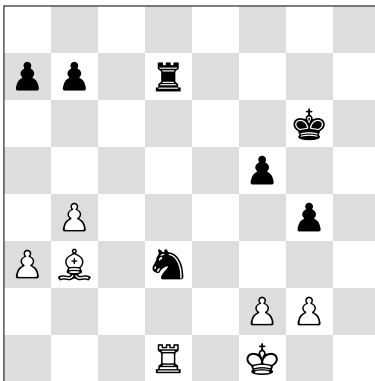
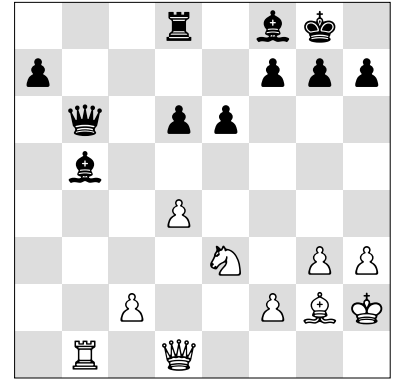


Angriff auf eine gefesselte Figur

Fast immer ist der Angriff mit einem Bauern der angebrachte Zug. Nicht in den beiden Diagrammen.

Links **1. Lf1** (1. c4? La4 2. Dxa4 Dxb1+) **1. ... a6 2. c4 La4 3. Dxa4** (3. Txb6 Lxd1 wirkt nicht) und der Te8 hängt.

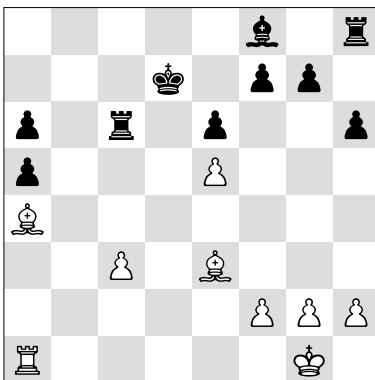
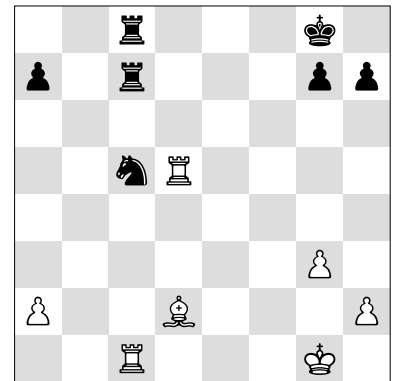
Rechts **1. Lf1** (1. c4? La4 2. Txb6 Bxd1) **1. ... a6 2. c4 La4 3. Txb6** (nun möglich: Dd1 ist gedeckt) **3. ... Lxd1 4. Sxd1**.



Ausschalten der Verteidigung

Links folgt auf 1. Lc2 Se5. Weiß muss den schwarzen Turm schlechter platzieren: **1. La4 Td5 2. g3!** (2. Lc2? Sf4) und die Drohung **3. Lc2** entscheidet.

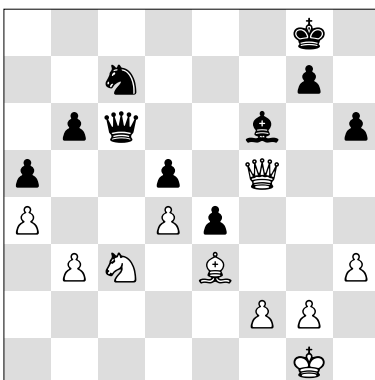
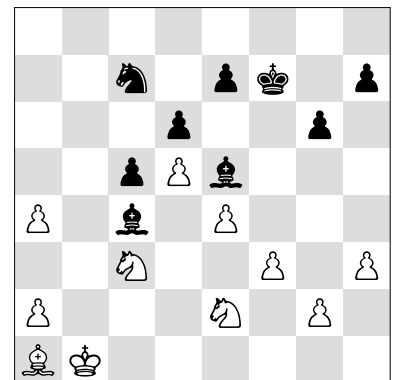
Rechts muss Weiß die gefesselte Figur ein drittes Mal angreifen: **1. Lf4** (1. Le3 Sd7) **1. ... Tc6 2. Td6 T6c7** (sonst 3. Txc6 Txc6 4. Le3) **3. Td2** (3. Td4? Pe6) **3. ... Tc6 4. Tdc2** und **5. Le3**.



Ausschalten der Verteidigung

Links reicht die Deckung des Königs (der Hintermann). Nach **1. Lb6** (nutzt die Fesselung) ist gegen das Wegjagen mit **2. Td1+** nichts auszurichten.

Rechts stellt Schwarz mit einem Schach den Hintermann (La1) ungedeckt. Nach **1. ... Ld3+ 2. Kc1 Lxe2** ist der Springer auf c3 kein guter Verteidiger mehr.

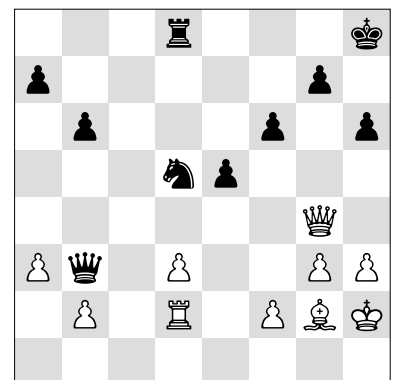


Richten

Links ist keine Fesselung zu sehen. Mit **1. Dc8+** baut Weiß eine mit Tempo auf. Nach **1. ... Kh7 2. Sb5** gewinnt Weiß eine Figur.

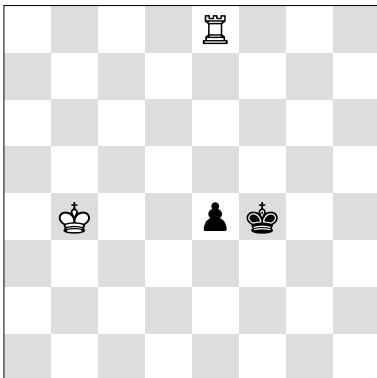
Räumen

Eine eigene Figur steht im Weg und muss mit Tempo weggezogen werden. Es geht auch anders. Rechts verschwindet nach **1. Dc4** der d-Bauer: **1. ... Dxc4 2. dxc4**.

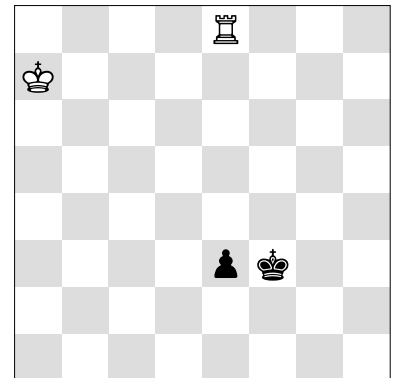


Turm gegen Bauer

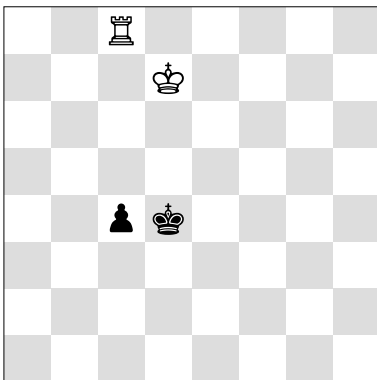
Der Kampf zwischen Bauer und Turm ist spannend, wenn der König der Turmpartei nicht zu nahe ist. Wenn du die folgenden Prinzipien, die für beide Parteien gelten, kennst und richtig anwendest, kannst du das Endspiel fehlerfrei spielen.



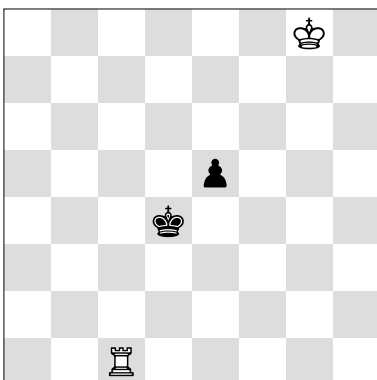
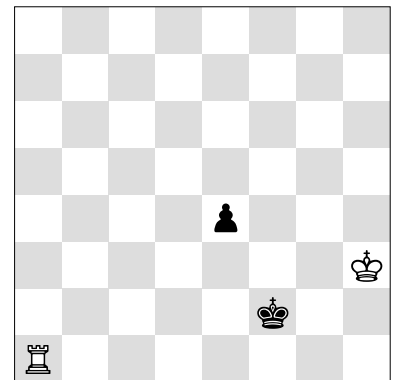
Wenn der König der Turmpartei im Quadrat des Bauern steht und sich ungehindert nähern kann, hat die Bauernpartei keine Chance.
Links wird der Bauer erobert:
1. Kc3 e3 2. Kd3.



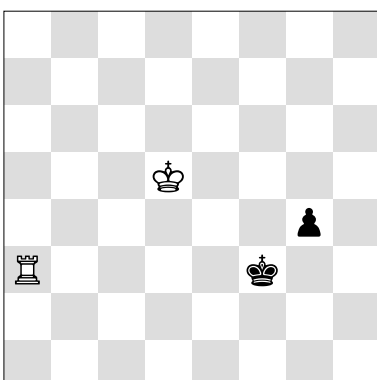
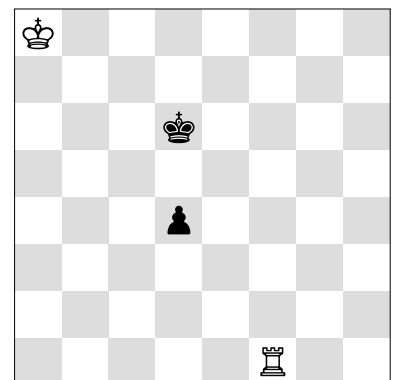
Auch wenn der König weit weg steht, ist der Kampf nicht spannend. Schwarz macht rechts remis nach
1. Kb6 e2 2. Kc5 Kf2.



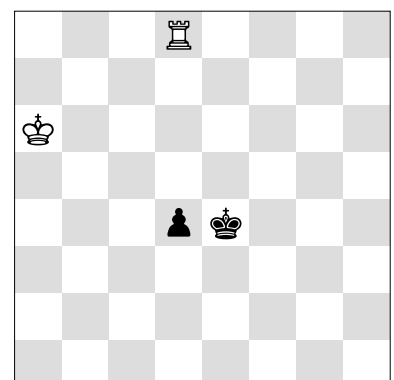
Strategie der Turmpartei:
Der König läuft auf der Seite zum Bauern, auf der sich der gegnerische König nicht befindet.
Links: **1. Kc6 c3 2. Kb5 Kd3 3. Kb4 c2 4. Kb3** und der Bauer fällt. Wenn der König sich nicht nähern kann, muss der gegnerische vertrieben werden (rechts): **1. Ta2+ Kf3 2. Ta8 e3 3. Tf8+ Ke2 4. Kg2.**
Nicht **1. Ta8 e3 2. Tf8+ Kg1.**



Der König befindet sich auf der richtigen Seite, aber direkt auf den Bauern loszugehen, bringt nichts.
1. Kf7 e4 2. Kf6 e3 3. Kf5 e2 4. Kf4 Kd3 5. Kf3 Kd2. Der Turm steht nicht gut. Richtig ist **1. Td1+ Kc3 2. Te1 Kd4 3. Kf7** und Weiß ist rechtzeitig da.
Horizontal abschneiden von der fünften Reihe oder höher, gewinnt immer (rechts): **1. Tf5 d3 2. Tf3.**



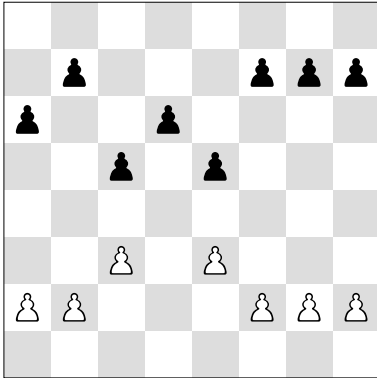
Strategie der Bauernpartei:
laufen und fernhalten
Absperren ist oft wichtiger, als mit dem Bauern loszulaufen.
Links muss Schwarz **1. ... Kf4** ziehen, um remis zu halten. Schlecht ist **1. ... Kf2 2. Ke4 g3 3. Ta2+.**
Rechts verliert **1. ... d3.** Richtig ist **1. ... Kd3 2. Kb5 Kc3 3. Tc8+ Kb3 4. Tb8 Kc3** und Weiß kommt nicht weiter.



Starkes Feld

Ein Feld ist stark, wenn: ● das Feld nicht von einem gegnerischen Bauern bedroht werden kann.
● eine eigene Figur auf diesem Feld steht oder dorthin gelangen kann.

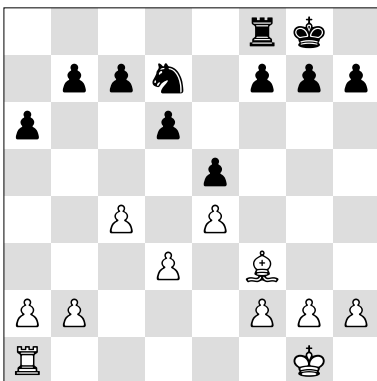
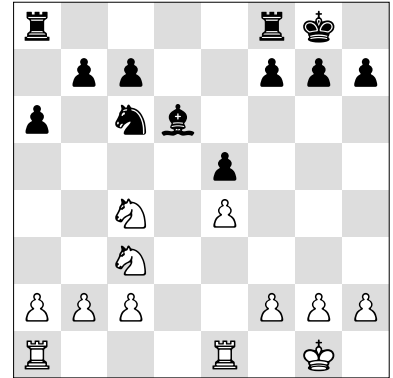
Wichtig ist, dass das starke Feld sich im Zentrum oder in der Nähe des Kampfschauplatzes befindet. Der Kampf um starke Felder enthält die folgenden Elemente:



Bilden eines starken Feldes

Mit **1. c4** bekommt Weiß die Kontrolle über das Feld d5. Schwarz kann mit keinem seiner Bauern mehr Einfluss auf d5 ausüben.

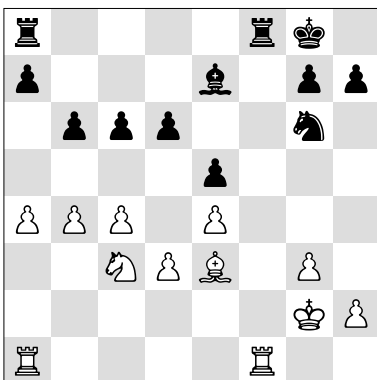
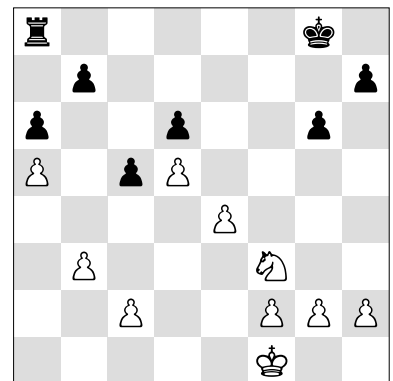
Rechts macht Weiß d5 zu einem starken Feld, indem er auf d6 schlägt. Der Bauer c7 kann das Feld d5 nicht mehr bedrohen.



Auf dem Weg zum starken Feld

Der Springer d7 stünde auf dem starken Feld d4 besser. Das ist möglich mit **Sb8-c6-d4** oder noch besser mit Tempo: **Sd7-c5-e6**.

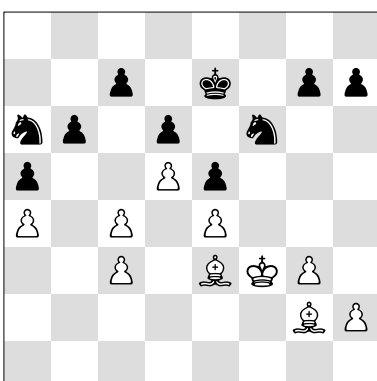
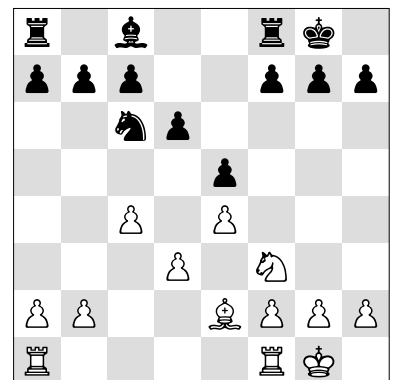
Rechts hat Weiß eine Qualität weniger. Nach **1. Sd2**, der sich auf das starke Feld c4 begibt, erhält Weiß Kompensation. Achte auf die Funktion des a5-Bauern.



Ausschalten der Verteidiger

Weiß kann das Feld d5 nicht nutzen, da der Bauer c6 es verteidigt. Mit **1. b5** tauscht Weiß den Verteidiger und verschafft sich so Zutritt zu d5.

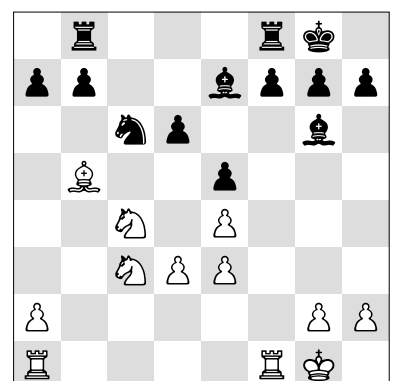
Durch Schlagen kann der Verteidiger von d4 ausgeschaltet werden. Rechts zieht Schwarz **1. ... Lg4** und schlägt im nächsten Zug auf f3.



Verteidigen gegen ein starkes Feld

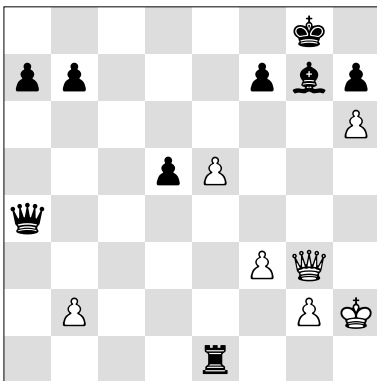
Links droht Schwarz mit **1. ... Sd7** und **2. ... Sc5** das starke Feld zu besetzen (gewinnt auch einen Bauern). Darum muss Weiß **1. Lh3** ziehen.

Rechts droht Weiß, dem Feld d5 einen Besuch abzustatten. Mit **1. ... a6** **2. Lxc6** (sonst **2. ... b5**) erobert Schwarz das Feld d5.

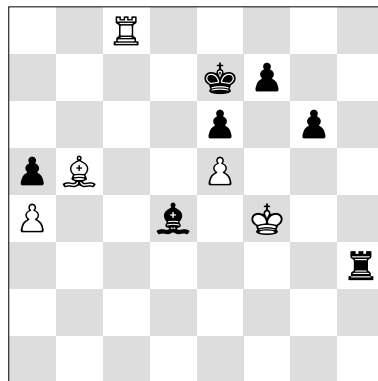


Verteidigen

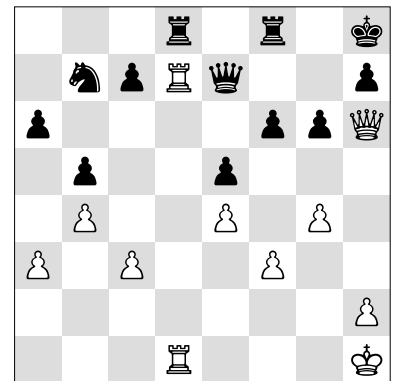
In den folgenden neun Beispielen sind Verteidigungen gegen Drohungen des Gegners abgebildet. Mattdrohungen, Drohungen, Material zu gewinnen, und Umwandlungsdrohungen. Schau sie dir gut an.



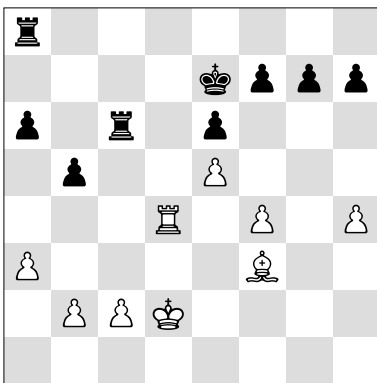
Weiß droht Matt auf g7.
Schwarz kann g7 nicht decken.
Nur die **Gegenfesselung** 1. ... **Df4** 2. **Dxf4 Lxe5** ist möglich.



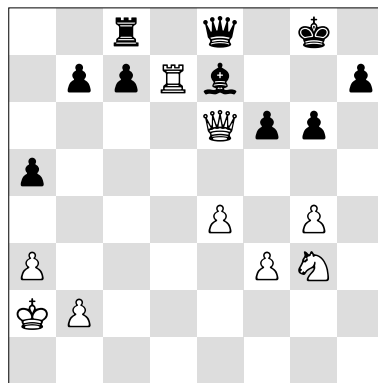
Weiß droht Matt auf e8.
Schwarz kann e8 nur mit Hilfe eines **Doppelangriffs** decken:
1. ... **Th4** 2. **Kg3 Th8**.



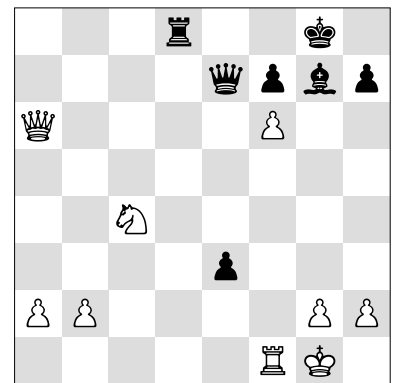
Nur dank einer **Fesselung** und eines **Zwischenzuges** kann sich Schwarz mit 1. ... **Df7!** 2. **Txf7 Txd1+** halten.



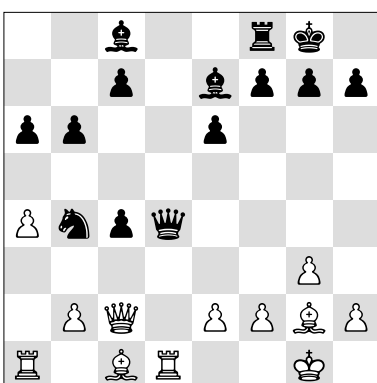
Gibt es eine Verteidigung gegen den Röntgenangriff? Die Türme werden mit **Tempo** gerettet:
1. ... **Tc4** 2. **Txc4 Td8+** (Zwischenschach) nebst 3. **bx c4** und Schwarz behält Vorteil.



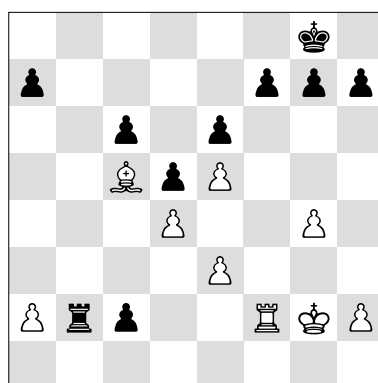
Leider geht 1. ... **Kf8** 2. **Txe7 Dxe7** 3. **Dxc8+** nicht.
Fangen lautet die Verteidigung gegen den Doppelangriff:
1. ... **Df7** 2. **Txe7 Dxe6+** 3. **Txe6 Kf7**.



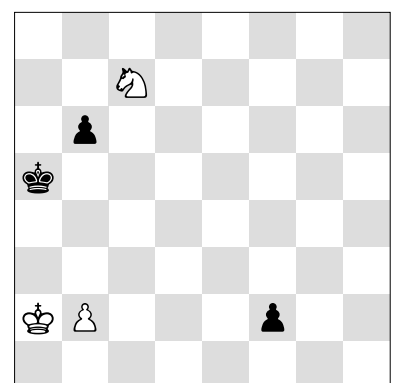
Schwarz hat gut spekuliert mit 1. ... **e2** (1. ... **Lxf6!**). Nach 2. **fxe7 Ld4+** gab Weiß auf. Dumm, denn Weiß gewinnt mit 3. **Se3!** (**Röntgendeckung** von f1 durch die Dame auf a6).



Schwarz hat mit **Sb4** den Gegenangriff eingeleitet. Hat Weiß etwas Besseres als 1. **Dd2**? Ja!
1. **Dxd7+** **Kxd7** 2. **Txd4** und jetzt folgt auf 2. ... **Sc2** 3. **Le4+**. Weiß hat eine Qualität mehr.



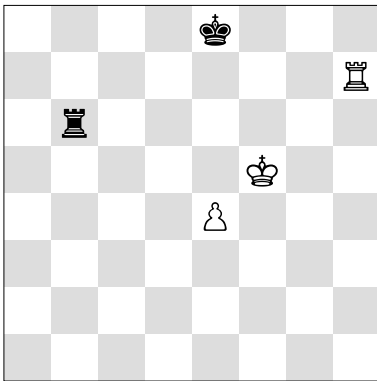
Ohne Materialverlust kann der c-Bauer nicht erobert werden, die neue Dame hingegen schon. Nach 1. **La3 c1D** 2. **Txb2** gewinnt Weiß mit einem Abzugsangriff (es droht Matt).



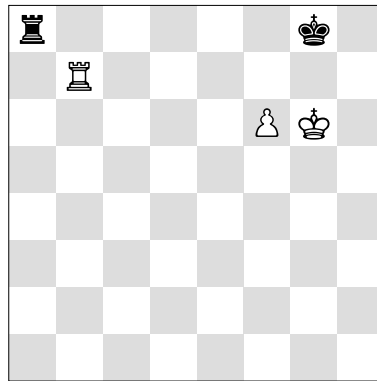
Mit Tempogewinn kann der Springer f1 kontrollieren:
1. **Ka3!** **b5** (sonst 2. **b4#**)
2. **b4+** **Kb6** 3. **Sd5+** **Kc6**
4. **Se3** und Weiß gewinnt.

Turmendspiel

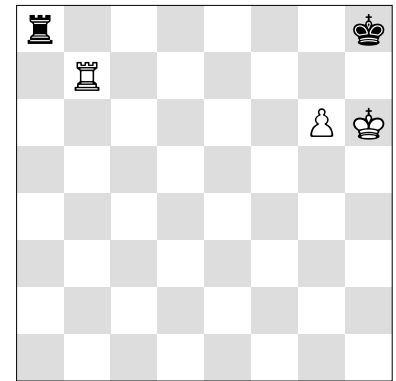
Turmendspiele kommen recht häufig vor. Es ist daher hilfreich, über Gewinn- und Remisstellungen Bescheid zu wissen. Weiß hat jedes Mal einen Bauern mehr. Manchmal reicht das zum Gewinn aus, manchmal nicht.



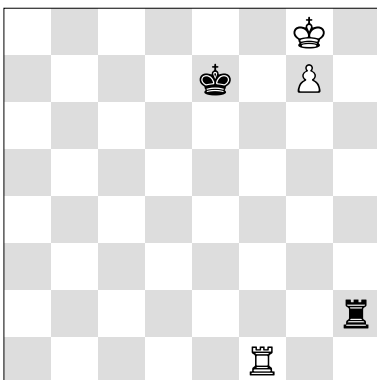
Der schwarze König steht vor dem Bauern. Das ist die beste Aufstellung für den Verteidiger. Der schwarze Turm braucht lediglich auf der 6. Reihe hin- und herzuziehen, bis Weiß seinen Bauern nach e6 zieht. Dann muss der Turm blitzschnell nach unten, um Schach zu geben: **1. ... Ta6 2. e5 Tb6 3. Ta7 Tc6 4. e6 Tc1 5. Kf6 Tf1+**. Schwarz gibt Schach oder gewinnt den Bauern. Remis.



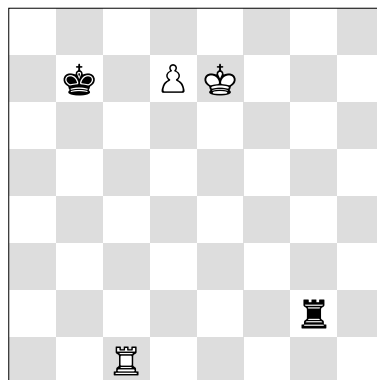
Eine ähnliche Situation, aber ungünstiger für Schwarz, der auf die letzte Reihe zurückgedrängt wurde. Der Turm darf die letzte Reihe nicht verlassen, die Verteidigungsmethode aus dem vorigen Diagramm funktioniert hier nicht. Weiß gewinnt leicht: **1. Tg7+ Kf8 2. Th7 Kg8 3. f7+ Kf8 4. Th8+**. Nach dem Röntgenschach geht der schwarze Turm verloren.



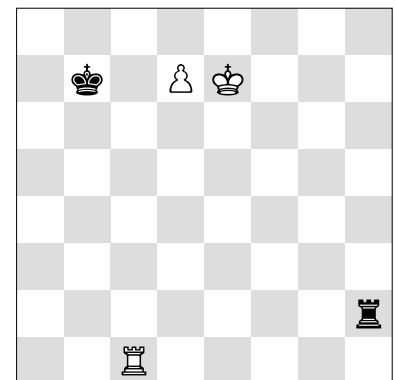
Warum schon wieder beinahe die gleiche Stellung? Es gibt nur einen Unterschied, die Könige und der Bauer sind ein Feld nach rechts verschoben. Genau dieser kleine Unterschied besteht zwischen Gewinn und Remis! Nach **1. Th7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8** ist das Brett zu klein. Weiß kommt nicht weiter. Der weiße Turm hat rechts vom König nicht genug Platz.



Der verteidigende König ist abgeschnitten. Das reduziert die Remischancen. Weiß gewinnt: **1. Te7+ Kd7 2. Te4!** (merke dir dieses Manöver!) **2. ... Th1 3. Kf7 Tf1+ 4. Kg6 Tg1 5. Kf6 Tf1+ 6. Kg5 Tg1+ 7. Tg4**. Diese Gewinnmethode nennen wir „eine Brücke bauen“. Ohne 2. Te4 geht es nicht. Auf sofort 2. Kf7 kommt 2. ... Tf2+ 3. Kg6 Tg2+ 4. Kf6 Tf2+ 5. Ke5 Tg2 und der König muss wieder zurück.



Der Abstand zwischen König und gegnerischem Turm spielt in Turmendspielen eine sehr große Rolle. Der Turm muss Schach geben und zwar von einem größtmöglichen Abstand aus. In dieser Stellung ist der Abstand zu klein. **1. ... Tg7+ 2. Ke8 Tg8+ 3. Kf7 Th8 (3. ... Td8 4. Ke7) 4. Th1 Td8 5. Ke7**. Besser ist **4. ... Txxh1**, aber nach **5. d8D** wird Schwarz auf Dauer verlieren.



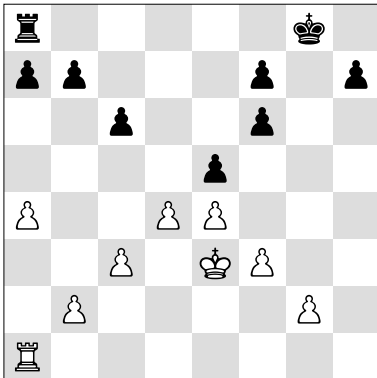
Der Abstand zwischen weißem König und schwarzem Turm ist für die verteidigende Partei groß genug. Schwarz am Zug kann remis machen durch an-dauerndes Schachgebot: **1. ... Th7+ 2. Ke6 Th6+ 3. Ke5 (3. Kf5 Td6) 3. ... Th5+ 4. Ke4 Th4+ 5. Kd3 Th8** und Schwarz holt den Bauern ab. Beachte, dass der verteidigende König in derartigen Stellungen immer auf der 7. und nicht auf der 8. Reihe stehen muss.

Offene Linien

Linien, auf denen sich keine Bauern mehr befinden, heißen offene Linien. Auf einer offenen Linie kann man in die gegnerische Stellung eindringen. Am besten auf der siebten Reihe, denn dort stehen die meisten Bauern. Um eine offene Linie optimal auszunutzen, müssen wir vier wichtige Punkte beachten:

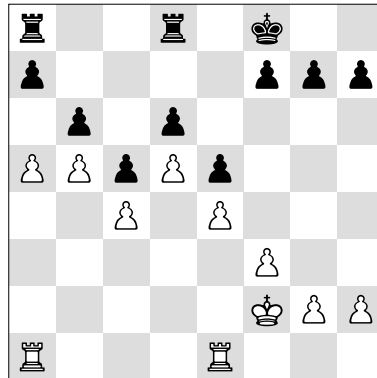
- Öffnung von Linien
- Verwenden eines Stützpunktes
- Eroberung einer offenen Linie

Verhindern, dass der Gegner von der offenen Linie Gebrauch macht



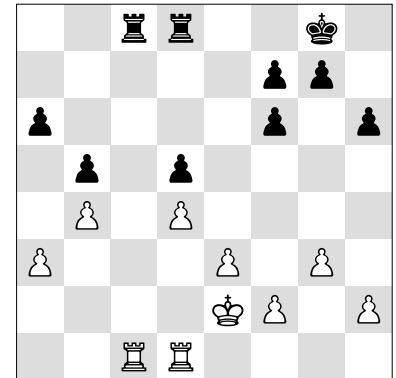
Öffnung von Linien

Weiß öffnet die d-Linie, indem er auf e5 schlägt. Wichtig ist, dass er die Linie dann auch besetzen kann. Nach **1. dxe5 fxe5** **2. Td1** ist dem auch so. Von der Lektion über die siebte Reihe wissen wir, dass der Turm dort ziemliches Unheil anrichten kann.



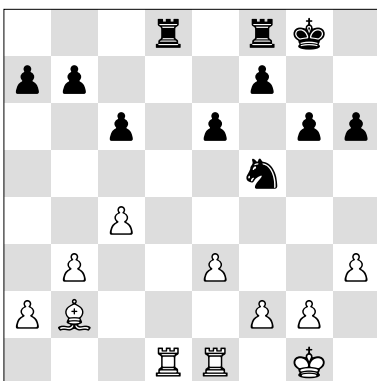
Öffnung von Linien

Weiß kann die a-Linie mit **1. axb6** öffnen. Dieser Tausch erobert die a-Linie nicht. Nach **1. ... axb6** kann Weiß nichts unternehmen, wodurch er sich die a-Linie zu Eigen machen könnte. Die richtige Strategie ist, mit dem Schlagen abzuwarten. Zunächst **1. Ta3** nebst **2. Te1**, und erst dann auf b6 schlagen.



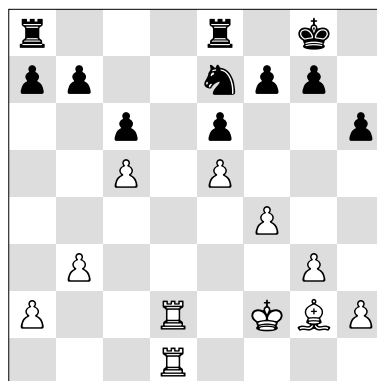
Verwenden eines Stützpunktes

Weiß kann die c-Linie nicht erobern. Er muss mit **1. Tc5** Turmverdopplung drohen. Schwarz hat dann die Wahl. Nach **1. ... Txc5** **2. dxc5** erhält Weiß einen gedeckten Freibauern auf der c-Linie und ist der d5-Bauer verletzbar geworden. Wenn Schwarz nicht schlägt, muss er die c-Linie hergeben.



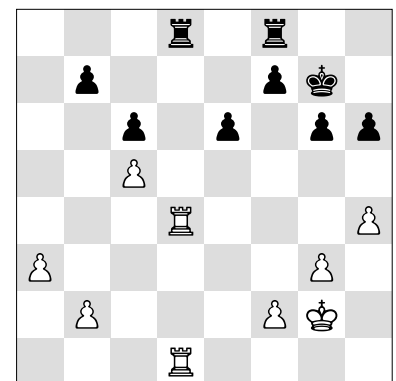
Eroberung einer offenen Linie

In dieser Stellung beherrscht weder Weiß noch Schwarz die d-Linie. Aber Weiß kann den schwarzen Turm mit **1. Lf6** wegjagen. Weiß erobert die d-Linie sowohl nach Schlagen auf d1 als auch wenn der Turm wegzieht.



Verteidigen gegen eine offene Linie

Die d-Linie scheint Weiß zu gehören. Schwarz kann sich mit seinen Türmen nicht dagegenstellen. Aber er kann verhindern, dass die weißen Türme in seine Stellung eindringen. Mit **1. ... Sd5** macht er die d-Linie zu.

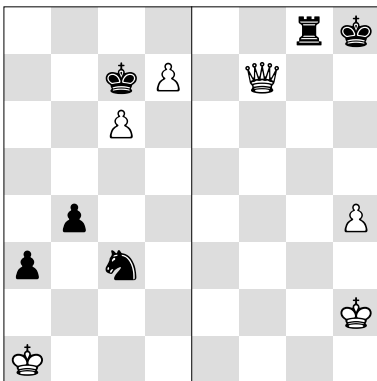


Verteidigen gegen eine offene Linie

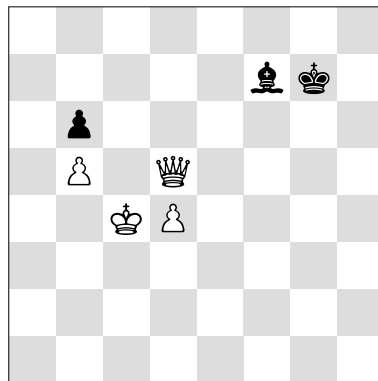
Das Eindringen eines weißen Turmes wäre äußerst unangenehm. Tausch auf d4 hilft nicht weiter, **1. ... Td5** jedoch schon. Nach **2. Txd5 exd5** **3. Te1 Kf6** wurde das Eindringen eines Turmes erfolgreich verhindert.

Remis

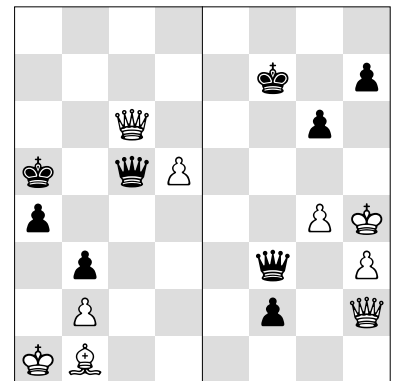
In schlechten Stellungen kann man probieren, sich in den Remishafen zu retten. Eine Möglichkeit ist, patt zu erzwingen, eine andere, dafür zu sorgen, dass der Gegner zu wenig Material hat, um zu gewinnen.



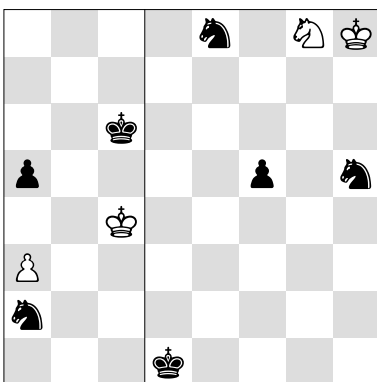
Der König ist bereits „patt“
 Patt erzwingen, wenn der eigene König nicht mehr ziehen kann, ist nicht schwierig. Man muss lediglich seine Figuren geschickt loswerden.
 Links gibt Weiß seine Bauern her: **1. d8D+ Kxd8 2. c7+** und Schwarz muss sofort oder im nächsten Zug schlagen.
 Rechts opfert sich der Turm mit einer Art Dauerschach: **1. ... Tg2+ 2. Kh3 Tg3+**. Schlägt Weiß, so ist Schwarz patt.



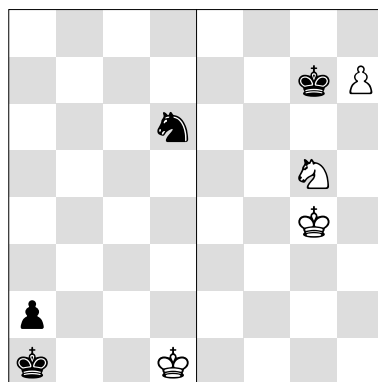
Der König kann noch ziehen
 Der schwarze Läufer kann die Dame schlagen, das entstehende Bauernendspiel ist jedoch glatt verloren. Schwarz kann sich durch ein Pattmotiv retten. Nach **1. ... Kh8** hat Weiß nichts Besseres, als **2. Dxf7** (nach einem Königszug verliert Weiß sogar noch) und Schwarz ist patt.



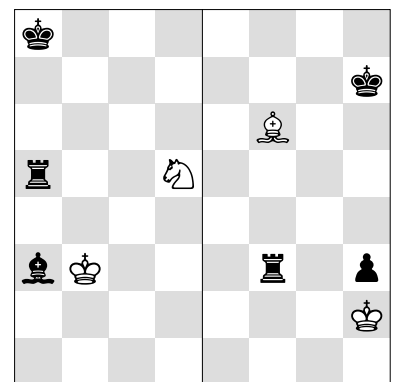
Figuren können noch ziehen
 Links kann Schwarz noch mit drei Figuren ziehen: dem König, der Dame und dem a-Bauern. Mit **1. ... Da3+** schlägt er drei Fliegen mit einer Klappe. Der Bauer auf a3 blockiert den a-Bauern und nimmt dem König das Feld b4. Nach **2. bxa3 b2+** ist Schwarz gerettet.
 Rechts wird der g-Bauer durch eine Fesselung festgelegt. Weiß spielt **1. Df4+!** Nach **1. ... Dxf4** kann Weiß nicht mehr ziehen.



Mattsetzen ist nicht mehr möglich
 Mit nur einem Springer kann man nicht gewinnen. Weiß muss lediglich den a-Bauern erobern. Nach **1. Kb3 Sc1+ 2. Ka4** verliert Schwarz den a-Bauern oder ist es patt nach **2. ... Kb6**.
 Rechts macht Weiß Jagd auf den f-Bauern. Nach **1. Se7 f4 2. Sg6 f3 3. Se5 f2 4. Sg4 f1D** (4. ... f1S 5. Sf6!) **5. ... Se3+** ist das Remis gesichert.



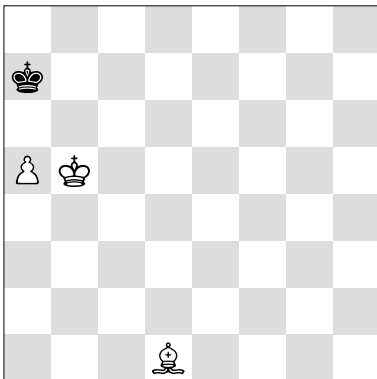
Der Bauer: zu weit vorgerückt
 Links kann Schwarz nach **1. Kc1** nicht mehr aus der Ecke entkommen. Der Springer kann den König nicht von c1 oder c2 vertreiben.
 Rechts zieht der schwarze König zwischen g7 und h8 hin und her. Weiß kommt nicht weiter, ohne seinen h-Bauern zu verlieren oder den Gegner pattzusetzen.



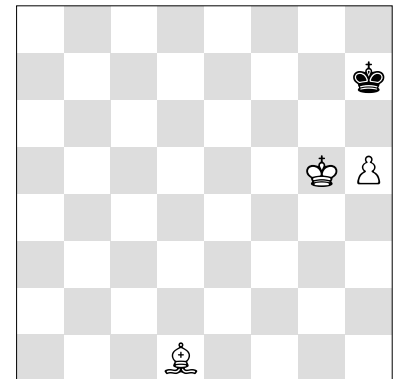
Zu kleiner Vorsprung
 Eine Qualität mehr (ohne Bauern auf dem Brett) reicht meistens nicht zum Gewinn. Links macht Weiß remis mit **1. Sb6+ Kb7 2. Sc4** und **3. Sxa3**.
 Rechts erobert Weiß den h-Bauern nach **1. Lh4 Kg6 2. Lg3 Kg5 3. Kxh3**. Der schwarze Materialvorsprung ist bei gutem weißem Spiel nicht genug für einen vollen Punkt.

Falscher Läufer

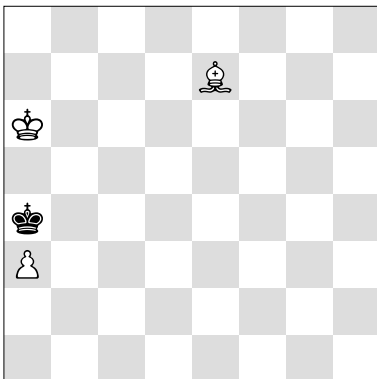
Dein Gegner hat nur noch einen König. Du hast nur einen Springer oder einen Läufer oder sogar zwei Springer. Mattsetzen ist nicht mehr möglich. Läufer + Randbauer gehören in besonderen Situationen auch zu dieser Kategorie. Ein Läufer, den wir „falsch“ nennen.



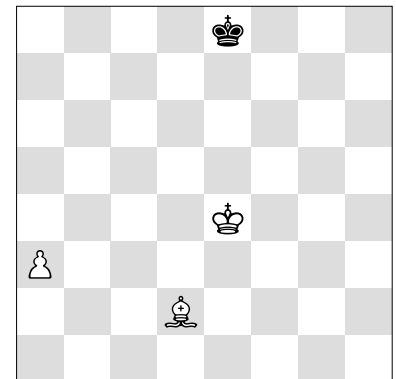
Gewinnen mit Läufer+Bauer ist links kein Problem. Nach **1. a6 Kb8 2. Kb6 Ka8 3. Le4+ Kb8** gewinnt **4. a7+**.



Rechts hat der Läufer nicht die Farbe des Eckfeldes. Ein großer Unterschied. Nach **1. h6 Kh8 2. Kg6 Kg8 3. h7+** oder **3. Lb3+** wird es patt. Weiß gelingt es nicht, den Schwarzen aus der Ecke zu treiben. Remis.

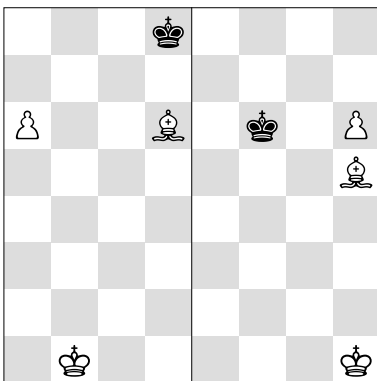


Der Läufer, der nicht die Farbe des Eckfeldes hat, wird *falscher Läufer* genannt. Es ist remis, wenn der König in der Ecke steht, oder sie erreichen kann.



Links gelingt das nicht: **1. Lb4 Kb3 2. Kb5** und der Bauer läuft durch.

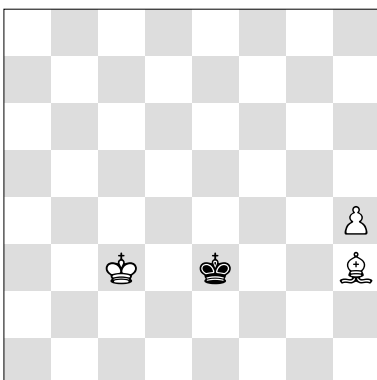
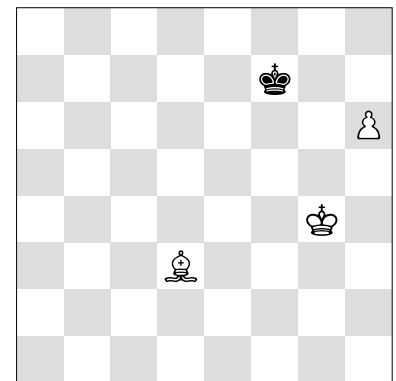
Rechts erreicht der schwarze König das Feld a8 nicht: **1. Kd5 Kd7 2. Lf4! Kc8 4. Kc6**.



Links arbeiten Läufer und Bauer so gut zusammen, dass sie den gegnerischen König ohne Hilfe des eigenen von der Ecke fernhalten können. Nach **1. ... Kc8 2. Kb2** kann Schwarz aufgeben.

Dasselbe gilt für die rechte Hälfte nach **1. Kh2 Ke7 2. h7**.

Rechts wird die Hilfe des Königs benötigt: **1. Lh7! Kf6 2. Kf4 Kf7 3. Kf5 Kf8 4. Kf6**.



Bisher fast nur Gewinnstellungen, obwohl wir gerade lernen, dass der falsche Läufer nicht gewinnt! In den beiden Diagrammen erreicht der verteidigende König die Ecke.

Links spielt Schwarz: **1. ... Ke4** (nicht **1. ... Kf4 2. Kd4**) **2. h5 Ke5**. Rechts ist **1. ... Ke7** richtig. Nach **1. ... Ke8? 2. Ld5 Ke7 3. Kg5** gewinnt Weiß.

