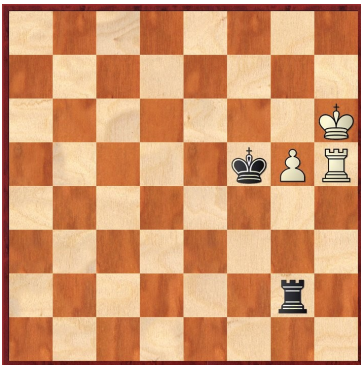


06.11 Brückenbildung



Graf, C. V. - Mager, D.
DEM U10 Willingen
31.05.2009

In der Partie geschah:
67. ♖h3 ♜xg5 68. ♜f3+
♔g4 und die Gegner
einigten sich auf Remis.

Hier ist es entscheidend
richtigen Plan zu

Diagramm 1:

kennen, der schon vor über 500 Jahren in einem Schachbuch veröffentlicht wurde.

1. Der König muss vom Bauern abgedrängt werden. Ist hier mit Hilfe des Schlüsselzugs möglich.
2. Der Bauer wird zur 7. Reihe bewegt. Dabei sucht der König im Schatten des Bauern Schutz vor den Schachs des gegnerischen Turms.
3. Der Turm drängt weiter den König vom Bauern ab und wird dann so postiert, dass er die Lucena-Stellung erreicht wird und wie man auch sagt, eine „Brücke“ baut.
4. Umwandlung des Bauern, in dem man die Schachs des gegnerischen Turms abwehrt.

67. ♖h1!! Das ist der Schlüsselzug.

67. ... ♜g3 (67. ... ♜xg5?? 68. ♜f1+ ♔g4 69. ♜g1+ und Schwarz verliert den Turm.)

68. ♜f1+ ♔e5 Die erste Etappe ist erreicht.

69. g6 ♔e6 70. ♔h7 ♔e7 71. g7 ♖h3+ Die zweite Etappe ist erreicht.

72. ♔g8 ♔e8 73. ♜e1+ ♔d7 Jetzt hat Weiß, die aus dem 15. Jahrhundert bekannte, Lucena-Stellung erreicht.

74. ♜e4! Die Regel besagt, dass der Turm auf die 5. Reihe vom Umwandlungsfeld ziehen muss. Diese Methode wird in der Literatur auch als Brückenbildung bezeichnet.

74. ... ♜g3 75. ♔f7 ♜f3+ 76. ♔g6 ♜g3+ 77. ♔f6 ♜f3+ 78. ♔g5 ♜g3+ 79. ♜g4 und die Umwandlung des Bauern ist nicht mehr zu verhindern.

Nachbetrachtungen

1. **Frage:** In der Stellungen sind so viele Züge möglich, die kann ich unmöglich alle aufführen. Wie soll ich das machen?

Das ist richtig. Man muss zwar alle Züge in Betracht ziehen aber es sind nur Züge zu benennen, die dem Ziel dienen und nicht alle, die möglich sind. Damit reduziert sich der Zug von Weiß (siehe obige Partie) auf 67. ♖h1!!.

Betrachten wir nun die schwarze Antwort. Hier hat

Schwarz 16 Züge zur Verfügung. Zuerst scheiden Züge wie 67. ♜h2+? und 67. ♜xg5? aus, weil sie Materialverlust bedeuten.

Wie sieht das Anforderungsprofil für die schwarzen Züge aus:

1. Verhinderung des Bauernvormarsches beziehungsweise die maximale Gegenwehr gegen diesen Vormarsch. Damit fallen alle weiteren Turmzüge auf der zweiten Reihe und die Königszüge aus dem Raster.
2. Turmtausch ist tabu, weil das nur der stärkeren Partei nützt. Zum Beispiel: 67. ♖h1!! ♜g4 68. ♜f1+ ♜f4? 69. ♜xf4 ♔xf4 70. g6 ...

Es bleibt nur ein einziger Zug (67. ... ♜g3) übrig, der den Status Quo der Ausgangsstellung nicht verändert. (Zu dem Zug 67. ... ♜g4 werde ich später noch weitere Erläuterungen nachreichen.)

Für alle weiteren Züge muss man gleiche oder ähnliche Kriterien (siehe auch die Kommentare zu den Diagrammen) heranziehen. Das hier zu erörtern, würde den Rahmen sprengen und sicher langweilig. Wenn man sich an diese Prämisse hält, können, die einzelnen Züge etwas variieren, aber man spielt ansonsten die Züge herunter wie am Faden der Ariadne im Labyrinth (der Varianten).

2. **Frage:** Was macht Weiß, wenn Schwarz selbst auf die vierte Reihe zieht? Ätisch, jetzt kann sich Weiß auf den Kopf stellen, ich lasse ihn nicht dorthin!

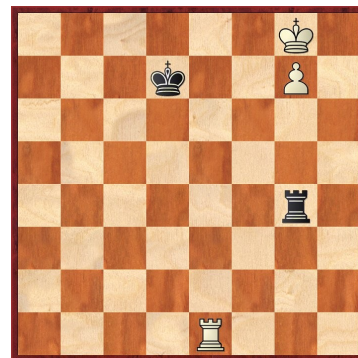


Diagramm 2:

Diese Stellung wird mit folgender Zugfolge aus Diagramm 1 erreicht:

67. ♖h1!! ♜g4

68. ♜f1+ ♔e6

69. g6 ♔e7

70. ♔h7 ♔e8

71. g7 ♖h4+

72. ♔g8 ♜g4

73. ♜e1+ ♔d7

Nun kann der weiße Turm nicht auf die

vierte Reihe.

Der schwarze Turm gehört aber dort nicht hin, denn: 74. ♔f7 ♜f4+ 75. ♔g6 ♜g4+ (75. ... ♜a4 76. g8 ♜g4+ 76. ♔f7+-) 76. ♔f6 ♜f4+ 77. ♔g5 und der Turm wird angegriffen. Er muss wegziehen und kann die Bauernumwandlung nicht mehr verhindern. Nach 77. ... ♜f2 folgt 78. ♜g1. Also ein „No go!“ für den Turmzug auf die vierte Reihe.

3. **Frage:** Mein Computer macht diese Züge nicht! Vielleicht stimmt etwas mit der Lösung nicht?

Ich habe das mit Fritz 11 ausgetestet. Nach Bruchteilen einer Sekunde hatte er die Varianten so berechnet, wie ich sie angegeben habe. Man sollte also überlegen,

Schachlehrgang

ob man nicht seinen Computer oder sein Computerprogramm austauscht.

Ich gebe zu, dass nach Erreichen der Lucena-Stellung die stärkere Seite zwei Möglichkeiten zur Realisierung der Umwandlung hat, die auch bei Wikipedia angegeben werden. Für mich ist die Brückenbildung die lehrreichste Methode.

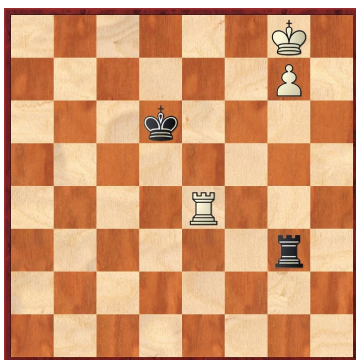


Diagramm 3:

Der König darf die Felder d7 und d8 nicht verlassen, da er bereit stehen muss um den Turm zu unterstützen.

75. ... ♔d5? 76. ♖h4 Nur auf der vierten Reihe erfüllt der Turm zwei Aufgaben: Er lockt den schwarzen König vom dem Bauern weg und kann gleichzeitig die Schachs des schwarzen Turms unterbinden, ohne das sein König sich von dem eigenen Bauern zu weit entfernt. Die Bauernumwandlung ist nur durch Materialverlust zu vereiteln.

Diese Stellung entsteht durch (Diagramm 3):

67. ... ♜g3
68. ♜f1+ ♔e5
69. g6 ♜h3+
70. ♔g7 ♔e6
71. ♔g8 ♜g3
72. g7 ♔e7
73. ♜e1+ ♔d6
74. ♜e4

Der König darf die Felder d7 und d8 nicht verlassen, da er bereit stehen muss um den Turm zu unterstützen.

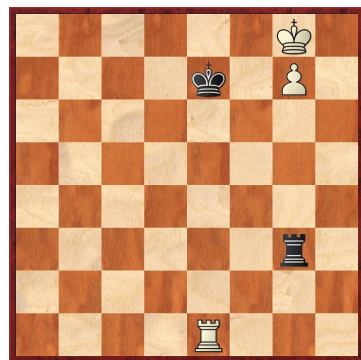


Diagramm 4:

siehe dazu die Kommentare zu dem 67. Zug)

An dieser Stelle zitiere ich den Artikel aus Wikipedia, der durchaus variieren kann, weil zu jeder Zeit die Einträge dort von jeden verändert werden können:

Befindet sich der König der schwächeren Seite vor dem Bauern, dann ist der wahrscheinliche Partieausgang remis. Das einfachste Verteidigungsverfahren wurde bereits von Philidor gezeigt. Anderenfalls gibt es weitaus geringere Aussichten auf Rettung.

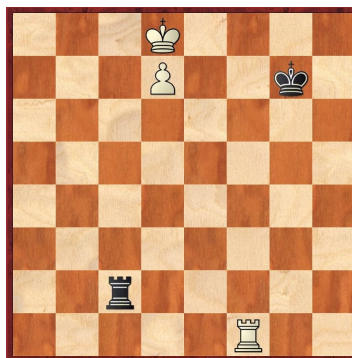


Diagramm 5:

Reihe erreicht hat und der König der stärkeren Seite das Umwandlungsfeld besetzt.

Anmerkung: Lucena-Stellung werden also alle gleichartigen Stellungen genannt. Sie ist eine **Figurenkonstellation** von König, Turm, Bauer gegen König und Turm, die zum Gewinn der stärkeren Partei führt.

Siehe Diagramm 5: Weiß gewinnt schematisch mit der Überführung seines Turmes nach c8, zum Beispiel:

1. ♜a1! ♔f7 2. ♜a8 ♜c1 3. ♜c8 ♜d1 4. ♔c7 ♜c1+
5. ♔b6 und gewinnt, da sich der König auf weitere Schachgebote dem Turm annähert und schließlich mit d7-d8 ♜ umwandelt.

Eine weitere Gewinnmöglichkeit in Diagramm 5 ist der Bau einer Brücke, der eigentlich die Abwehr eines störenden Schachgebots durch den Turm auf der richtigen Reihe darstellt:

1. ♜f4! ♔g6 (oder ein anderer Wartezug) 2. ♔e7 ♜e2+
3. ♔d6 ♜d2+ 4. ♔e6 ♜e2+ 5. ♔d5 ♜d2+ 6. ♜d4 mit Gewinn.

Statt 1. ♜f4 kommt der Weiße mit sofortigem 1. ♔e7 nicht ans Ziel, es folgen ständige Schachs des schwarzen Turms:

1. ♔e7? ♜e2+ 2. ♔d6 ♜d2+ usw., entfernt sich dabei der weiße König zu weit von seinem Bauern, z. B. nach c4, folgt immer ♜d2 und Weiß kommt nicht weiter.

4. Frage: Gibt es Situationen, wo die Lucena-Stellung verhindert werden kann?

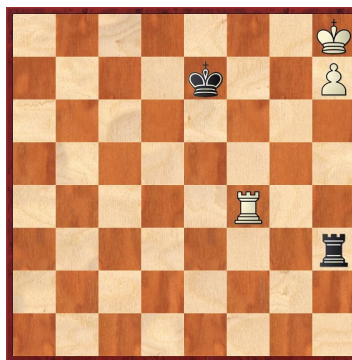


Diagramm 6:

Außerdem muss sich der schwarze König auf e7 oder e8 befinden, um dem

Lucena-Stellung

Diagramm 5: Weiß am Zuge gewinnt.

Die sogenannten „Lucena-Stellungen“ (zur umstrittenen Zuschreibung siehe Lucena) ergeben sich in solchen Turmendspielen, wenn

der Bauer die vorletzte Reihe erreicht hat und der König der stärkeren Seite das Umwandlungsfeld besetzt.

Anmerkung: Lucena-Stellung werden also alle gleichartigen Stellungen genannt. Sie ist eine **Figurenkonstellation** von König, Turm, Bauer gegen König und Turm, die zum Gewinn der stärkeren Partei führt.

Siehe Diagramm 5: Weiß gewinnt schematisch mit der Überführung seines Turmes nach c8, zum Beispiel:

1. ♜a1! ♔f7 2. ♜a8 ♜c1 3. ♜c8 ♜d1 4. ♔c7 ♜c1+
5. ♔b6 und gewinnt, da sich der König auf weitere Schachgebote dem Turm annähert und schließlich mit d7-d8 ♜ umwandelt.

Eine weitere Gewinnmöglichkeit in Diagramm 5 ist der Bau einer Brücke, der eigentlich die Abwehr eines störenden Schachgebots durch den Turm auf der richtigen Reihe darstellt:

1. ♜f4! ♔g6 (oder ein anderer Wartezug) 2. ♔e7 ♜e2+
3. ♔d6 ♜d2+ 4. ♔e6 ♜e2+ 5. ♔d5 ♜d2+ 6. ♜d4 mit Gewinn.

Statt 1. ♜f4 kommt der Weiße mit sofortigem 1. ♔e7 nicht ans Ziel, es folgen ständige Schachs des schwarzen Turms:

1. ♔e7? ♜e2+ 2. ♔d6 ♜d2+ usw., entfernt sich dabei der weiße König zu weit von seinem Bauern, z. B. nach c4, folgt immer ♜d2 und Weiß kommt nicht weiter.

Ja, ich kenne zwei! Hier ist der Bauer ein Randbauer. Der weiße König hat nur ein Feld, um Platz für den Bauern zu schaffen.

1. ... ♜g3!

Der schwarze Turm errichtet ein Gefängnis für den weißen König auf dem Eckfeld.

Außerdem muss sich der schwarze König auf e7 oder e8 befinden, um dem

Schachlehrgang

weißen Turm das Feld f8 zu nehmen.

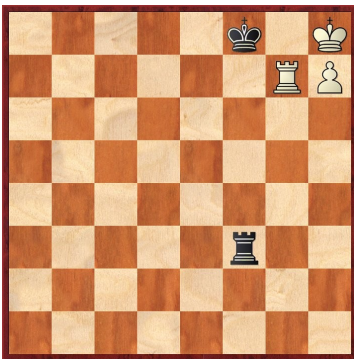


Diagramm 7:

Hier kann der weiße Turm niemals zu gleicher Zeit die Felder f7 und f8 unter seine Kontrolle bringen, wenn der schwarze König seinen Kontrahenten einsperrt und der weiße Turm die f-Linie bewacht.

5. Frage: Gibt es Literatur, wo ich über diesen Endspieltyp mehr erfahren kann?

Natürlich gibt es eine große Anzahl an Endspielbüchern. Ich kann besonders das Buch von Dvoreckij empfehlen, das mehr für den Fortgeschrittenen geschrieben ist, und das Endspielbuch von Rosen, welches mehr für Schüler und Jugendliche ausgerichtet ist.

Aus historischer Sicht darf der Chéron nicht vergessen werden, auf dessen Analysen viele neuere Endspielbücher aufbauen.

Dieser Artikel basiert auf einige dieser Bücher.

Folgende Zusammenfassung habe ich bei Dvoreckij [1] gefunden:

„Resümee:

1. Wenn der Bauer die 7. Reihe erreicht hat, gibt es mehrere Gewinnwege. Die wichtigsten sind der Brückenbau (um den König vor den Vertikalschachs zu schützen) und die Überführung des Turms, um den König vor seitlichen Schachgeboten zu schützen.
2. Wenn der König der schwächeren Seite vom Bauern abgeschnitten ist, besteht die einzige Verteidigungsmöglichkeit in Schachs von der Seite.
3. Ein Turm kann einen König erfolgreich verfolgen, wenn zwischen Turm und Bauern mindestens drei Reihen liegen. ...
4. Ein Zentrums- oder ein Läuferbauer teilt das Brett in zwei ungleiche Teile: in einen »kurzen« und in einen »langen«. Die richtigen Plätze sind dann - für den verteidigenden König die »kurze« und für den Turm die »lange« Seite.“

Literatur

- * [1] Mark Dvoreckij: Die Endspieluniversität 3. Auflage Chessgate-Verlag 2006, ISBN-13: 978-3-935-74802-5
- * Rosen: Fit im Endspiel 4. Auflage Chessgate-Verlag 2007, ISBN-13: 978-3-935-74801-8
- * André Chéron: Lehr- und Handbuch der Endspiele. 2. Auflage, Band 1. Engelhardt, Berlin 1960
- * Wassili Smyslov, Grigori Löwenfisch: Theorie und Praxis der Turmendspiele. Schachverlag Rudi Schmaus, Heidelberg 1985.
- * Juri Averbakh: Turmendspiele. Sportverlag, Berlin 1986. ISBN 3-328-00091-7 (Band 1), ISBN 3-328-00092-5 (Band 2)
- * Viktor Kortschnoj: Praxis des Turmendspiels. 2. Auflage. Olms, Zürich 1999. ISBN 3-283-00287-8
- * John Nunn: Secrets of rook endings. 2. Auflage. Gambit Publications, London 1999. ISBN 1-901983-18-8