



**LEKTION 39**

**WIEDERHOLUNG**

**ENDSPIELE**

**Inhalt**

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

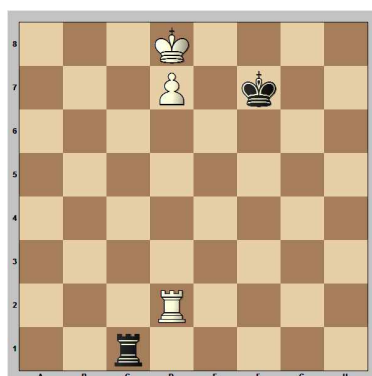
In der nächsten Lektion wird es ernst: der Abschlusstest steht auf dem Programm!

Sind alle Teilnehmer fit genug für die nächste Stufe oder sollten bestimmte Themen zunächst wiederholt werden?

Die Kombinationen und das Schottische Gambit sollten mittlerweile alle beherrschen. Heute wollen wir unser Augenmerk noch einmal auf die Turmenspiele richten.

**Frage:**

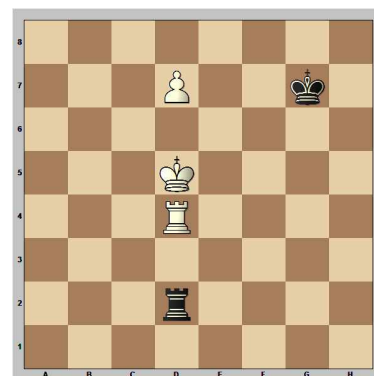
Wie gewinnt Weiß am Zug die folgende Stellung?



**Antwort:**

Zunächst wird der schwarze König abgedrängt, anschließend gewinnt Weiß durch **Brückenbau**. Die Abdrängung des schwarzen Königs ist notwendig, da sonst der eingeketschte weiße König nicht hinter seinem Bauern heraus kommt. **1. ♖f2+ ♔g7** Übrigens darf Schwarz nicht in der Mitte bleiben, sonst nutzt Weiß den

schwarzen König einfach als Schutzschild vor unangenehmen Schachgeboten und gewinnt locker **1... ♗e6 2. ♖e8+-** Nun gehört der Turm auf die 4. Reihe! **2. ♜f4** Der Brückenbau wird vorbereitet. Ohne den Turm als Schutzschild kommt Weiß nicht weiter, wie die folgende Variante zeigt: **2. ♖e7 ♜e1+ 3. ♖d6 ♜d1+ 4. ♖e6 ♜e1+ 5. ♖d5 ♜d1+** Aber nun hat Weiß im richtigen Moment ein Schutzschild! **2... ♜c2 3. ♖e7 ♜e2+ 4. ♖d6 ♜d2+ 5. ♖e6 ♜e2+ 6. ♖d5 ♜d2+** Das Ziel ist erreicht! Weiß stellt seinen Turm dazwischen und der Bauer wird zur Dame!



**7. ♜d4+-**

Folgende Endspielthemen sollten im Abschlusstest beherrscht werden:

- Brückenbau
- 3. Reihe-Verteidigung
- Turm auf Umwandlungsfeld

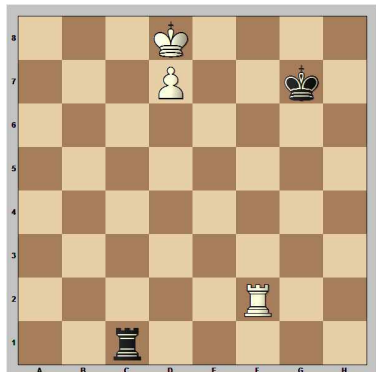




## Aufgaben

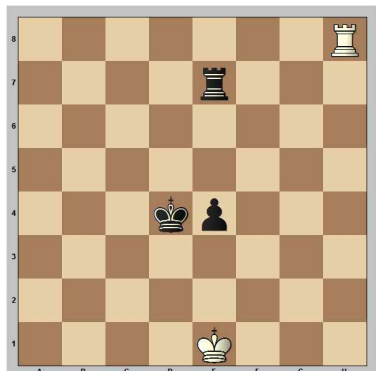
### Aufgabe 1:

Weiß zieht



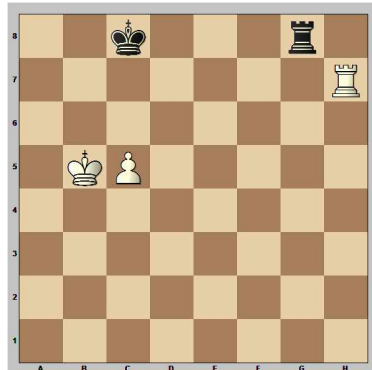
### Aufgabe 2:

Weiß zieht



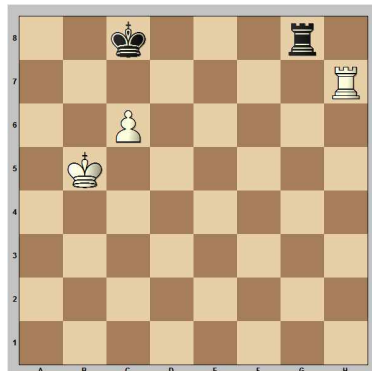
### Aufgabe 3:

Schwarz zieht



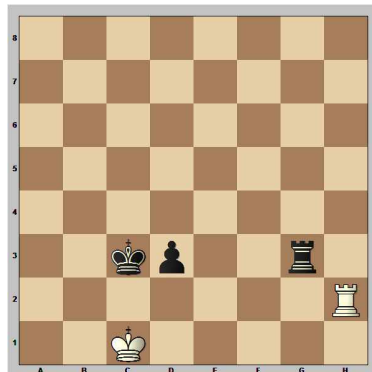
### Aufgabe 4:

Schwarz zieht



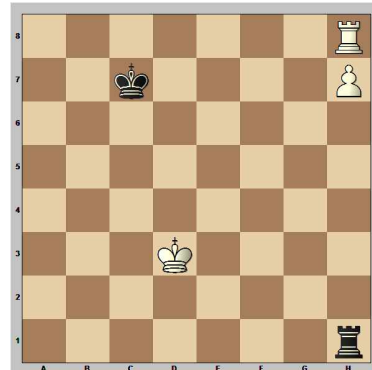
### Aufgabe 5:

Schwarz zieht



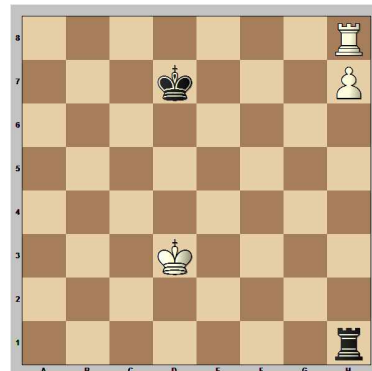
### Aufgabe 6:

Schwarz zieht



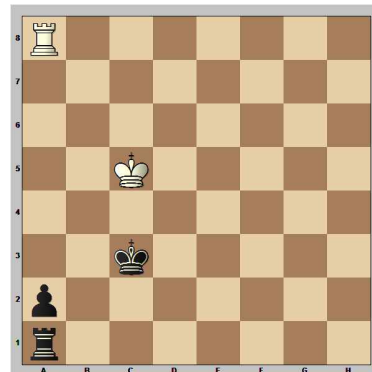
### Aufgabe 7:

Weiß zieht



### Aufgabe 8:

Schwarz zieht

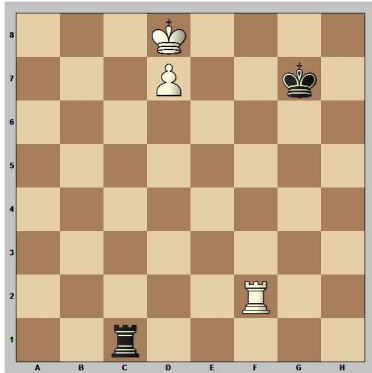




**Lösungen**

**Aufgabe 1:**

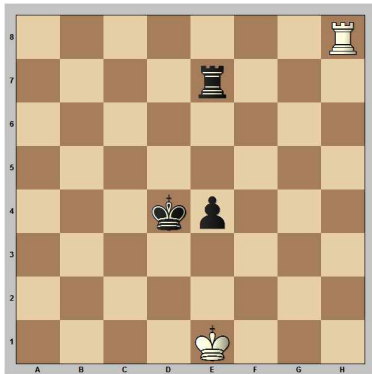
Weiß zieht



Der Turm gehört auf die 4.Reihe, damit man ihm im richtigen Moment dazwischen ziehen kann. **1. ♖f4 ♜c2 2. ♔e7 ♜e2+ 3. ♔d6 ♜d2+ 4. ♔e6 ♜e2+ 5. ♔d5 ♜d2+ 6. ♜d4+-**

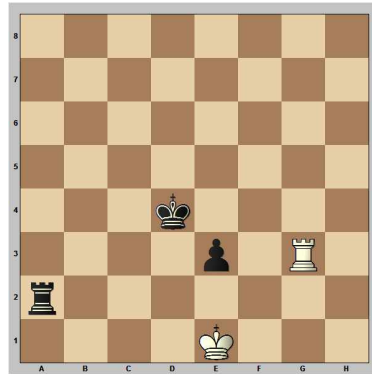
**Aufgabe 2:**

Weiß zieht



Muss sich der Weiße gegen einen Mehrbauern verteidigen, gehört der Turm auf die 3.Reihe und der König auf das Umwandlungsfeld. Erst wenn der schwarze Bauer vorzieht, sichert der Turm das Remis durch Schachs von hinten

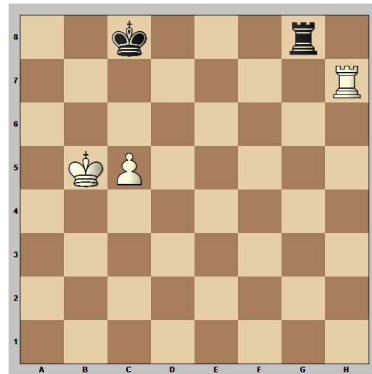
**1. ♜h3 ♜a7 2. ♜g3 ♜a1+ 3. ♔e2 ♜a2+ 4. ♔e1 e3**



Nun darf der Turm die 3.Reihe verlassen und Schachs von hinten geben. **5. ♜g8 ♔d3 6. ♜d8+ ♔e4 7. ♜e8+ ♔f3 8. ♜f8+=**

**Aufgabe 3:**

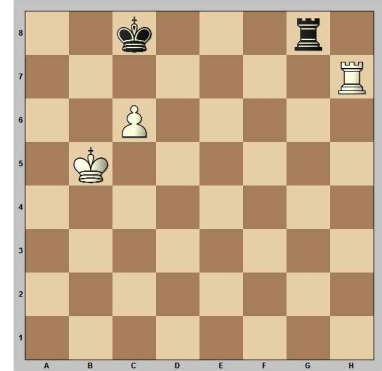
Schwarz zieht



Schwarz verteidigt die 6.Reihe. **1... ♜g6=** Zieht der Bauer vor, wechselt der Turm auf die 1.Reihe (siehe Aufgabe 4).

**Aufgabe 4:**

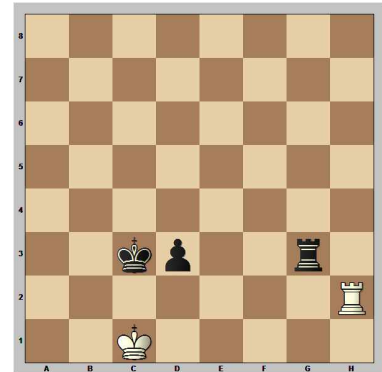
Schwarz zieht



Der Bauer ist bereits auf die 6.Reihe vorgezogen. Nun muss Schwarz Schachs von hinten geben **1... ♜g1 2. ♔b6 ♜b1+=**

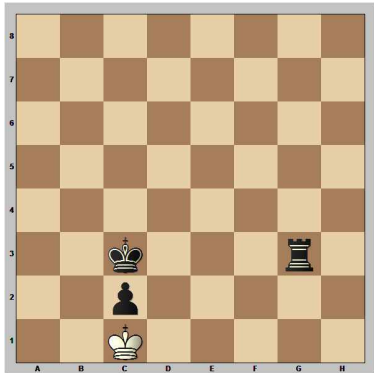
**Aufgabe 5:**

Schwarz zieht



Weiß hat keine Zeit! Für Schachs von hinten ist es bereits zu spät. Auch **1. ♜h1 ♜g8 2. ♜f1 ♜a8 3. ♔b1 ♜b8+-** bringt nichts mehr. Nur eine taktische Feinheit rettet das Remis! Nach **1. ♜c2+** darf Schwarz wegen Patt **1... dxc2=** nicht schlagen.

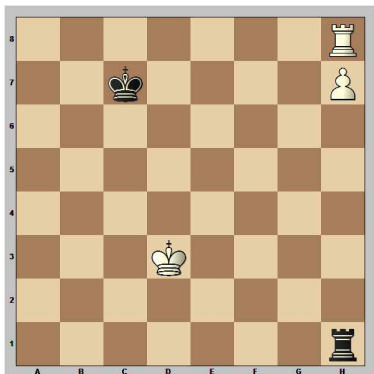




Geht der König zurück **1...♔d4**, kommt der Turmschwenk auf die 8.Reihe gerade noch rechtzeitig **2.♖c8 ♜g1+ 3.♔d2 ♜g2+ 4.♔d1=**

**Aufgabe 6:**

**Schwarz zieht**

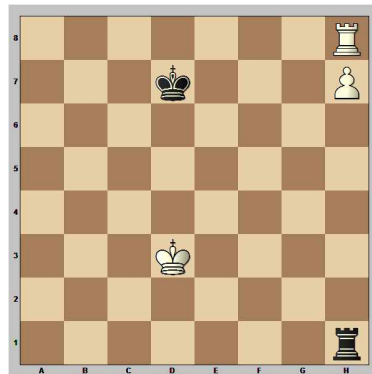


In dieser Stellung gibt es nur einen Zug! Schwarz darf nicht auf die 6.Reihe, denn nun könnte der Turm ungehindert mit Schach den Weg für den Bauern freimachen **1...♔d6 2.♖d8+ ♔c7 3.h8♖+-** Auch darf der König nicht Richtung Mitte laufen **1...♔d7** Hier entscheidet ein Röntgenschach (siehe Aufgabe 7) die Partie. Es geht nur **1...♔b7 2.♔e4 ♜e1+ 3.♔f3 ♜h1 3...♞f1+? 4.♔g2 ♞f7 5.♞b8+ ♔xb8**

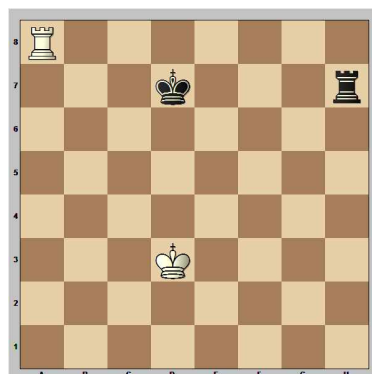
**6.h8♖+ +- 4.♔g2 ♜h6 5.♔g3 ♜h1=**

**Aufgabe 7:**

**Weiß zieht**



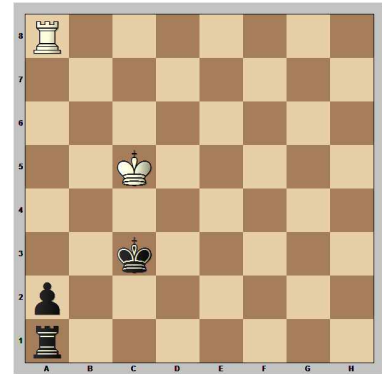
Diesen Trick muss man einfach drauf haben! Der weiße Turm wechselt die Seite und Schwarz ist verloren **1.♞a8 ♜xh7**



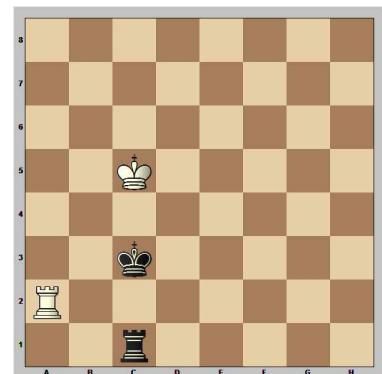
**2.♞a7+ ♔d6 3.♞xh7+-**

**Aufgabe 8:**

**Schwarz zieht**



Und auch dieses Abzugsschach sollte man stets im Hinterkopf haben. Schwarz bringt den Hintermann in Position und gewinnt! **1..♞c1 2.♞xa2**



**2..♔b3+ +-**

**Ausblick**

In der nächsten Lektion folgt der Abschlusstest. Hier werden alle behandelten Themen überprüft.

