

Verbessern Sie Ihre Technik im Schach

Jacob Aagaard

# Verbessern Sie Ihre Technik im Schach

Zuerst veröffentlicht 2004 durch Gloucester Edition plc (früher Everyman Edition plc), Northburgh House, 10 Northburgh Street, London EC1V 0AT

Englischer Originaltitel: Jacob Aagaard: Excelling at Technical Chess

Copyright © Jacob Aagaard 2004  
1. Deutsche Auflage 2007

Alle Rechte vorbehalten. Diese Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Die Vewertung der Publikation vollständig oder in Teilen ohne Zustimmung des Verlegers ist unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

ISBN: 91-976004-8-2  
ISBN 13: 978-91-976004-8-4

Übersetzung: GM Henrik Teske  
Schriftsatz: Colin McNab  
Umschlagdesign: Carole Dunlop  
Druck: Tallinna Raamatutrükikoja LLC, Estland

Alle anfragen an  
Quality Chess Europe AB  
20 Balvie Road  
G62 7TA Glasgow  
United Kingdom  
[info@qualitychessbooks.com](mailto:info@qualitychessbooks.com)  
[www.qualitychessbooks.com](http://www.qualitychessbooks.com)

Distribution: Schach E. Niggemann  
[www.schachversand.de](http://www.schachversand.de)

# INHALT

Bibliographisches	4
Danksagungen	4
<b>Kapitel Eins: Das Endspiel</b>	<b>5</b>
Was ist ein Endspiel?	7
Ihre stärkste Figur sollte immer aktiv bleiben!	8
<b>Kapitel Zwei: Sieben praktische Merksätze</b>	<b>11</b>
1) Schematisches Denken	11
2) Schwächen	20
Die generelle Definition einer Schwäche	20
Grundlegende Bauernschwächen	21
Potenzielle Schwächen und die Schaffung von Schwächen	23
Angriffsmarken	27
Bauerninseln	36
Doppelbauern	43
3) Dominanz	45
4) Ruhe Bewahren, sondern unterbinden Sie Gegenspiel	57
Die Vermeidung von Gegenspiel	62
5) Freibauern	67
6) Bauernformation im Endspiel	81
7) Geheimnisvolle Aspekte des Endspiels	88
Zugzwang	90
Das Patt	97
Festungen	100
Angriff auf den König	102
Verrückte Beispiele	108
<b>Kapitel Drei: Weiterführende Ideen</b>	<b>115</b>
Die Erweiterung der Wirkung von Figuren	116
Binden Sie den Sack zu!	118
Guter Springer gegen schlechten Läufer	123
Wenn Läufer besser sind als Springer	132
Reine Läuferendspiele	143
Der Vorteil des Läuferpaares im Endspiel	149
Technisches Schach als Spielstil	156
Komplizierte Beispiele	162
Spielerverzeichnis	169

## Bibliographisches

### Bücher

*Fundamental Chess Endings (Fundamentale Schachendspiele)*, Müller and Lamprecht (Gambit 2002)

*Dvoretsky's Endgame Manual (Dworetzki's Handbuch des Endspiels)*, Mark Dvoretsky (Russell 2003)

*Endgame Strategy (Endspielstrategie)*, Michail Schereschewski (Everyman Chess)

*Technique for the Tournament Playerer (Technik für den Turnierspieler)*, Mark Dworetzki und Artur Jussupow (Batsford 1995)

*Rate Your Endgame (Bewerte Dein Endspiel)*, Edmar Mednis (Everyman Chess 1992)

*School of Chess Excellence (Schule der schachlichen Meisterschaft) 1 – The Endgame (Das Endspiel)*, Mark Dworetzki (Olms 2002)

*Praktische Turmendspiele*, Wiktor Kortschnoj (Olms 2002)

*Tactical Chess Endings, (Taktische Schachendspiele)* John Nunn (Batsford 1998)

*The Magic of Chess Tactics (Die Magie der Schachtaktik)* Müller and Meyer (Russell Enterprises 2003)

### Weiteres Material

*Endgame Manual, (Handbuch des Endspiels)* Juri Awerbach (Chess Assistant)

*Chessbase Mega Database 2004*

*Endgame Study Database 2000 (Endspielstudien Datenbank)* Harold van der Heijden (editor) *Schachinformatior*

## Danksagungen

Um allen zu danken, die mir geholfen haben, mich zu verbessern.

Für kleinere Korrekturen auch in diesem Buch bin ich Danny Kristiansen sehr dankbar. Esben Lund kommentierte eine seiner Partien, die mir sehr gefallen hat. Peter Heine Nielsen gab mir einen leisen Einblick in seine Analysen zu seiner Niederlage gegen Drejew – vielen Dank! Artur Jussupow erlaubte mir, einige Beispiele aus seiner Sammlung zu verwenden, die ich sehr genossen habe. Dafür stehe ich tief in Eurer Schuld.

Dieses Buch widme ich in Liebe Miss Anne Faith James.

Jacob Aagaard,  
Glasgow,  
Juli 2004.

---

# Kapitel Eins

---

## Das Endspiel

Es gibt zwei Arten von Endspielbüchern. Zum einen diejenigen, die sich der Theorie des Endspiels widmen, oftmals mit einer sehr geringen Anzahl von Figuren. Das berühmteste von diesen ist wahrscheinlich Awerbachs fünfbändiges *Endgame Manual (Handbuch des Endspiels)*, das zwar schon etwa 25 Jahre alt ist, aber erst kürzlich in korrigierter und computergeprüfter Fassung auf DVD von *Chess Assistant* neu herausgegeben wurde.

Ebenso bedeutend sind die großen Endspiel-Enzyklopädien des *Schachinformators*; die Analysen in diesen Büchern sind von unterschiedlicher Qualität, aber sie sind noch immer eine exzellente Materialquelle. Von den einbändigen Büchern ist vor allem *Dworetzky's Endgame Manual (Handbuch des Endspiels)* (Russell Publications 2003), erwähnenswert, geschrieben von Mark Dworetzki, dem besten Schachtrainer der Welt. (Mark Dworetzki ist sicherlich ein guter Trainer, der vielen Spielern in ihrer schachlichen Karriere geholfen hat. Aber ich mag solche Verabsolutierungen nicht. Viele Trainer von Weltmeistern und Spitzenspielern waren ihren Schützlingen ein Leben lang treu ergebene Helfer [= Trainer?] und haben deshalb über ihre Zusammenarbeit fast nichts veröffentlicht. Wer kennt schon Alexander Schakarow? Wie viele Jahre war er einer der engsten Vertrauten und Computerfachmann für Garry Kasparow? Wer kann die Arbeit von Juri Dochojan genau einschätzen? Auch in der Ukraine und in vielen anderen Ländern scheint erstklassig trainiert zu werden. – der Übersetzer)

Gleichfalls ausgezeichnet ist Müllers und Lamprechts *Fundamental Chess Endings (Fundamentale Schachendspiele)* (Gambit 2002). Es gibt natürlich viele weitere gute Bücher, aber diese kann ich wirklich jedem empfehlen, der an theoretischen Endspielstellungen interessiert ist.

Die zweite Art von Büchern ist komplexeren Endspielen gewidmet. Hier sind die berühmtesten *Endgame Strategy (Endspielstrategie)* von Michail Schereschewski, *Technique for the Tournament Spieler (Technik für den Turnierspieler)* von Mark Dworetzki und Artur Jussupow, und *Rate Your Endgame (Bewerten Sie Ihr Endspiel)* von Mednis (herausgegeben von Crouch). Diese Bücher befassen sich mit der Kunst des Denkens im Endspiel und das vorliegende Buch soll eine Erweiterung dieser früheren Werke darstellen.

Daneben gibt es auch eine Art untheoretischer Arbeiten wie *Endgame Virtuoso (Vituoses Endspielbehandlung)* (Smyslov), *Geheimnisse des Endspiels* (Lutz), *School of Chess Excellence 1 – The Endgame (Schule der schachlichen Meisterschaft 1 – Das Endspiel)* (Dworetzki), *Praktische Turmendspiele* (Kortschnoj) und viele andere mehr. Ich erwähne diese vier, weil ich sie wärmstens empfehlen kann, wie all die anderen oben genannten. Jedes von diesen ist ein ausgezeichnetes Werk.

Ich habe in diesem Buch versucht, sieben grundlegende Denkweisen und Methoden für das Endspiel zusammenzustellen, die für das Verständnis und das Spielen von Endspielen hilfreich sind. Ich habe sie nach bestem Wissen und Gewissen

erklärt und versucht einige Beispiele zu geben. Es ist mein fester Glaube, daß abstrakte Regeln allein für niemanden einen Wert besitzen. Gleichmaßen müssen sie erklärt und ihre Anwendung in der Praxis demonstriert werden. Das Wichtigste hierbei ist, daß *eine Regel nur dann wertvoll ist, wenn Sie verstehen, warum es eine Regel ist*. Es ist schwer, die praktische Anwendbarkeit einer Regel zu begreifen (wie z.B. 'Springer am Rand bringt Kummer und Schand'), wenn sie nicht die Rahmenbedingungen in die Betrachtungen mit einschließen. Niemand würde sich ernsthaft an die Bewertung einer Stellung mit einem Sack voller Regeln heranwagen und dann seinen gesunden Menschenverstand ausschalten. Regeln sind einfach ein Aspekt der Spielstärke, wie Konzentration, Theoriekenntnisse und die Fähigkeit, Varianten genau zu berechnen auch.

Eine der größten Fehlkonzeptionen unter Schachspielern ist das Axiom: *Ausnahmen bestätigen die Regel*. Was für ein Unsinn! Es gibt keine Ausnahmen zu Regeln, sonst wären es keine. 'Alle Schwäne in der Welt sind weiß' ist eine Regel. Aber wenn wir einmal einen grünen Schwan gefunden haben, verliert die Regel ihre Gültigkeit. Im Schach ist der wichtigste Punkt zu verstehen, daß Regeln nur eine bestimmte Reichweite haben. Oftmals werden sie Prinzipien oder Richtlinien genannt, was in mancher Hinsicht auch eher ihrer Bedeutung entspricht. 'Springer am Rand bringt Kummer und Schand' bedeutet einfach, daß der Springer am Rande des Brettes in seinen Möglichkeiten beschränkt ist. Schauen sie ihn sich an! Am Rand kann er lediglich vier Felder kontrollieren, noch weniger sind es, je näher er dem Eckfeld kommt. Dagegen kann er im Zentrum acht Felder kontrollieren. Zudem sind Zentralfelder gewöhnlich wichtiger als Felder am Brettrand. Das ist alles, was es bedeutet. Wie können solche Prinzipien für den Lernenden nützlich sein? Nun, das ist nicht so schwierig. Wenn Sie Ihren Springer am Rand platzieren wollen, so sollte er dort eine besondere Funktion erfüllen. Sonst werden Sie bald feststellen müssen, daß Sie anstelle eines Schlachtrosses einen lahmen Gaul besitzen. In gleicher Weise

sind alle Prinzipien und Verfahren, die in diesem Buch erläutert werden, zu betrachten.

Es ist nicht das Anliegen dieses Buches, eine Menge neuer Ideen und Erkenntnisse einzuführen, obwohl einiges tatsächlich neu sein könnte, sondern dem Lernenden zu helfen, die Prinzipien zu verstehen, die bereits von anderen vorgestellt wurden – wie z.B. von Schereschewski, Dworetzki u.a. – durch tiefgründig analysierte und kommentierte Beispiele. Deshalb werden Sie ein Kapitel finden, in dem sieben praktische Ratschläge für die Behandlung des Endspiels (und auch sonst) gegeben werden, gefolgt von einem Kapitel mit komplizierteren Beispielen, in denen meistens Leichtfiguren die Hauptrolle spielen. Die Methoden, die in Kapitel 2 dargestellt werden, sind von genereller Bedeutung und werden einem Endspielvirtuosen ständig im Gedächtnis bleiben. Die Themen in Kapitel 3 sind sehr spezieller Natur. Die generelle Stärke des Läuferpaares spielt keine Rolle, wenn man gerade vor einem Springerendspiel sitzt.

Mein Anliegen ist es, in diesem Buch darzustellen, wie Endspieltechnik von starken Spielern demonstriert wird. Anhand dieser Beispiele möchte ich versuchen, ausführlich zu erklären, wie die verschiedenen Züge gefunden worden sind. Mit Worten, wenn die Züge abstrakt verstanden werden sollten, und mit Varianten, wenn dies erforderlich ist. Häufig werden diese beiden Aspekte während Spiels in dieser Reihenfolge auftreten. Zuerst wird ein genereller Plan gefaßt, die Figuren manövrieren bis die Stellung maximal verstärkt ist, danach kommt der Moment, da direkte Kampfhandlungen nicht länger aufgeschoben werden und konkrete Aktionen gestartet werden sollten. Dies erfordert häufig eine exakte Berechnung, denn warum ein Zug besser ist als ein anderer, kann nicht besser erklärt werden als durch Analysen und Varianten. Dies liegt daran, daß die Stellungen taktischer werden, wenn erst einmal direkte Attacken gegen gegnerische Figuren begonnen oder Freibauern in Bewegung gesetzt wurden. Wenn ein Freibauer umgewandelt wird, wird die Partie wahrscheinlich gewonnen sein. Wenn ein Springer ohne Gegenwert gefangen wird, sicher ebenso.

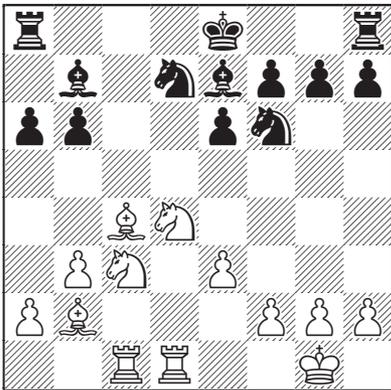
Vermutungen darüber, ob dies wirklich der Fall ist oder ob der Bauer überhaupt umgewandelt werden kann, machen wenig Sinn. Hier hilft wirklich nur konkrete Berechnung.

### Was ist ein Endspiel?

Bevor wir in diese sieben wichtigen Verfahren einsteigen, sollten wir uns darüber verständigen, was ein Endspiel wirklich ist. Und in diesem Zusammenhang auch, was ein Mittelspiel ist, und ebenso, wann es sich noch um die Eröffnung handelt. Es gibt kaum eine einfache Antwort. Lassen Sie mich versuchen, die Komplexität der Probleme anhand der folgenden Stellung zu erklären:

### Spasski – Fischer

Sveti Stefan (4. Matchpartie) 1992



Es wäre leicht zu argumentieren, daß es sich um eine Eröffnungsstellung handelt und in mancher Hinsicht ist es dies auch. Schwarz muß noch immer ein gutes Feld für den König finden und seine Türme ins Spiel bringen. Der einfachste Weg, die Eröffnungsphase zu definieren, ist zu sagen, daß in diesem Partieabschnitt die Spieler ihre Figuren entwickeln. Andererseits könnte die Stellung auch als Mittelspielstellung angesehen werden. Weiß hat seine Streitkräfte voll entwickelt und ist bereit, seine Stellung mit den Bauernzügen f2-f3 und e3-e4 zu verbessern (wie es tatsächlich in der Partie geschah). Also ist es vielleicht ein Mittelspiel ohne Damen?

Die dritte Option wäre, daß dies ein Endspiel ist. Denn was ist das charakteristischste Merkmal des Endspiels? Daß es keine Angriffe gegen den König gibt. Im Endspiel kann der König genauso aktiv am Kampf teilnehmen wie eine Figur und nur selten wird er mit Mattsetzung bedroht. Ein anderes gebräuchliches Merkmal des Endspiels ist die Umwandlung von Freibauern. Das ist gerade nicht unmittelbar zu erwarten. Andererseits gibt es aber auch Endspiele ohne Bauern. Was die Stellung in einigen Merkmalen zum Endspiel macht, ist, daß Bauernschwächen eine gewichtigere Rolle bei der Bewertung der Stellung und dem Entwurf des Planes spielen. Aber die Dynamik spielt eine ebenso wichtige Rolle.

Gewöhnlich wird dies als damenloses Mittelspiel bezeichnet, aber es ist eine Definition ohne große Bedeutung. Wichtig ist die Stellung an sich und wie man sie behandeln muß. Die Königssicherheit ist durch die Abwesenheit der Damen gegeben, aber mit all den anderen auf dem Brett verbliebenen Figuren gibt es noch immer taktische Ideen wie 13...0-0? 14 ♖xe6! und Weiß gewinnt einen Bauern.

Demnach gibt es wirklich keine zufrieden stellende Bestimmung für diese Stellung. Und dies wird mit vielen Stellungen der Fall sein, die im Niemandsland sind, zwischen Eröffnung und Mittelspiel oder zwischen Mittelspiel und Endspiel. In seinem *Endgame Manual (Handbuch des Endspiels)* sieht Mark Dvoretski ein Endspiel als eine Stellung an, in der keine der beiden Seiten mehr als eine Figur zur Verfügung hat. Nur Turm und Läufer gegen Turm wird auch als Endspiel angesehen. Vom praktischen Standpunkt her ist dies keine schlechte Definition. Stellungen, in denen keine Seite mehr als eine Figur zur Verfügung hat, können schwerlich etwas anderes sein als Endspiele. Aber was macht man mit Stellungen mit zwei Figuren auf jeder Seite? Auch hier kann man sich kaum eine Situation vorstellen, in der es sich nicht um ein Endspiel handelt. Aber wenn beide Spieler noch drei Figuren haben, ist man in einer Grauzone. Mal ist es ein Mittelspiel, mal ein Endspiel.

Dieses Buch beschäftigt sich mit der praktischen Endspieltechnik. Das bedeutet, daß es weder End-

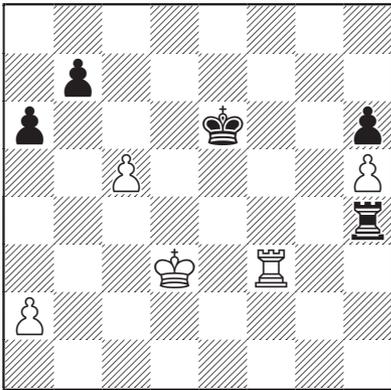


Weiß hat einen Mehrbauern, aber sein Turm wird bald eine passive Stellung einnehmen müssen. Schwarz wird in Vorteil kommen können.

**38...♖f8 39 ♖g1 ♜f4 40 ♖f1 ♔e6 41 ♔c2!**

Timman realisiert, daß wenn er sich an seine Damenflügelbauern klammert, Schwarz seinen König vorrücken wird, um seinen freien f-Bauern zu unterstützen. Dann wäre der schwarze Turm von seinen Aufgaben entbunden und würde un- eingeschränkt das Brett beherrschen.

**41...♞xc4† 42 ♔d3 ♞xb4 43 ♞xf3 ♞h4**



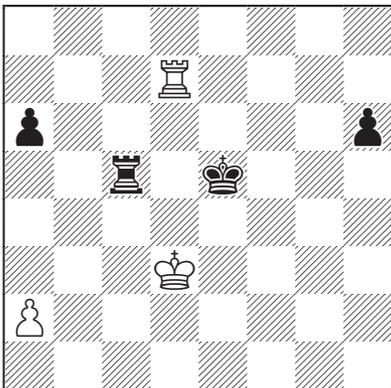
**44 ♞f1!**

Erneut zeigt Timman seine Qualitäten. Der Turm muß aktiviert werden und dies kann nur über die b-Linie erreicht werden.

**44...♞xh5 45 ♞b1 ♞xc5 46 ♞xb7 ♔d5 47 ♞d7†**

Stärker war 47 ♞h7!.

**47...♔e5**



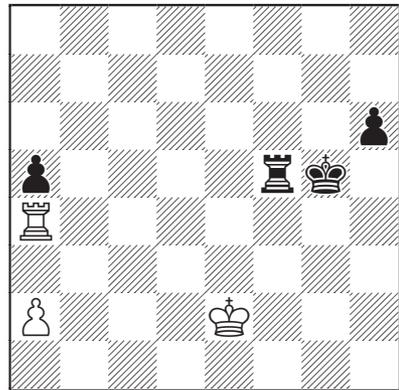
**48 ♞e7?**

Weiß spielt planlos. Der richtige Zug war 48 ♞h7, wonach er noch immer berechnete Remischancen hätte. Nach dem Textzug hat der weiße Turm keine wirkliche Funktion, während Schwarz seinen Turm von passiven Aufgaben befreien kann.

**48...♔f5 49 ♞f7† ♔g6 50 ♞f4**

Der weiße Turm steht nun etwas passiver, aber auch der schwarze Turm ist noch nicht von der Verteidigung seiner Bauern entbunden.

**50...♔g5 51 ♞a4 a5 52 ♔e2 ♞f5**



Alles ist schief gegangen für Weiß. Die schwarzen Bauern sind eine Reihe vorgerückt, bevor sie blockiert worden sind, während der weiße Turm auf a4 nun kaum noch aktiv werden kann. Schwarz gelang es, aus diesen Vorteilen Kapital zu schlagen und konnte schließlich den vollen Punkt einfahren.

**53 ♞a3 ♔g4 54 ♞c3 h5 55 ♞c8 h4 56 ♞g8† ♞g5 57 ♞a8 ♔g3 58 ♔f1 ♔f3 59 ♞c8 ♔e3 60 a4 ♞g4 61 ♞c5 h3! 62 ♞e5† ♔f3 63 ♞h5 ♔g3 64 ♔g1 ♞xa4 65 ♞g5† ♔h4 66 ♞c5 ♞g4† 67 ♔h2 a4 68 ♞c3 ♞g2† 69 ♔h1 ♞g4 70 ♔h2 ♞g2† 71 ♔h1 ♞g3 72 ♞c4† ♞g4 73 ♞c3 ♞b4 74 ♞a3 ♞g4 75 ♞c3 ♔g5 76 ♔h2 ♞h4 0-1**

Dies ist kein Buch über Turmendspiele, aber das Prinzip, welches in der Partie angewandt wurde, daß der Turm als erstes aktiviert werden sollte und erst dann der König, ist universell. Figuren sollten in einer bestimmten Reihenfolge aktiviert werden:

Das heißt: Dame vor Turm, Turm vor König, König vor den Leichtfiguren. Das heißt natürlich auch, Dame oder Turm vor den Leichtfiguren.

**Nachdem es uns nicht gelungen ist, die Frage zu beantworten, was ein Endspiel wirklich ist, obwohl wir ein paar wichtige Hinweise mehr darauf haben, wollen wir uns nun den sieben Verfahren zuwenden, die einen universellen Charakter haben.**