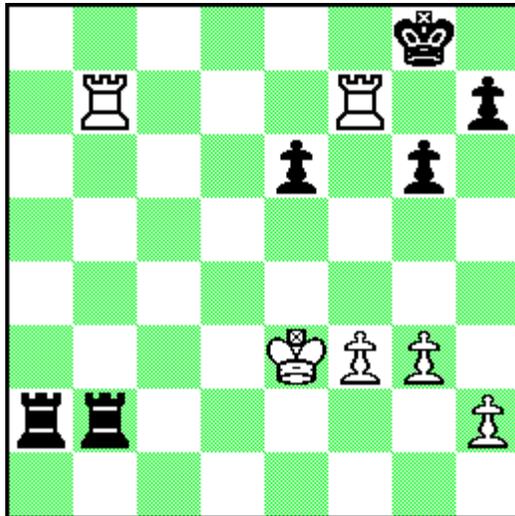


Analyse eines Endspielfragments

gewidmet Aaron Nimzowitsch Autor: R. Schroll

Diese interessante Endspielstellung mit Weiß am Zug hat sich in der Begegnung K. Wittmann vs. V. Teslia ereignet (Regionalligawettkampf gegen Postbauer-Heng, Saison 1997/98):



Weiß besitzt großen Vorteil und es stellt sich die Frage, ob er die Partie gewinnen kann. Die Hauptmerkmale der Stellung sind:

- Die weißen Türme beherrschen die siebte Reihe 'total'. Diesen Terminus hat Nimzowitsch in seinem Buch: 'Mein System' erstmals eingeführt und dort ausführlich untersucht wie man diesen Vorteil gewinnbringend verwertet. Dabei spielen Mattdrohungen gegen den schwarzen König eine entscheidende Rolle.
- Der schwarze Bauer auf e6 ist schwach und Weiß kann mit Txf7 unmittelbar eine weitere Schwäche auf g6 erzeugen.
- Schwarz dagegen droht mindestens Dauerschach zu geben, weil der weiße König keinen sicheren Unterschlupf findet.

Direkt nach dem Wettkampf habe ich mit Felix Theisinger und Philipp Kotissek diese Stellung analysiert, wobei wir vorallem zwei Pläne prüften: Weiß versucht entweder mit Mattdrohungen aufzuwarten oder Bauern zu fressen. Wir fanden aber in beiden Fällen keinen Gewinnweg. Mich ließ diese Stellung aber nicht los, da ich großen Respekt vor dem Prinzip der 'totalen' siebten Reihe habe. Schließlich fand ich den Gewinnweg durch die Kombination beider Pläne. Es geht los mit: **1.Tg7+ Kf8** **2.Tbf7+** Es ist wichtig, den Turmtausch zu vermeiden, da Weiß mit Mattdrohungen operieren muß. In der Partie tauschte Karl ein Turmpaar ab und konnte im Anschluß daran mit seinem König die fünfte Reihe nicht mehr überschreiten. **2...Ke8** **3.Te7!+** Warum dieser Zug so stark ist sehen wir gleich. **3...Kd8** Spielt Schwarz seinen König nach f8 ist die Gewinnführung erstaunlicherweise einfacher. Ich werde darauf eingehen, wenn es soweit ist. **4.Txf7!** Dies gewinnt erstmal einen Bauern. Wichtiger ist aber, daß der weiße König die Fluchtroute nach g6 offensteht. z.B. **4...Tb3+** **5.Kf4** **Ta4+** **6.Kg5** **Txf3** **7.Kxg6** mit leichtem Gewinn. Stünde der schwarze Bauer noch auf h7 würde

Schwarz nach 6.Kg5 Tb5+ 7.Kf6 Tf5+ 8.Kxd6 Ta6+ schon Dauerschach geben. **4...Txb2** Jetzt zeigt sich, warum der Zug 3.Te7+ so wichtig war: Das Abschneidemanöver 4...Tb4 funktioniert wegen 5.Txe6 nicht. Um nicht einfach einen Bauern zu verlieren, muß Schwarz die Position eines Turmes verschlechtern. **5.Td7+!** Wieder muß Weiß versuchen dem Turmtausch ausweichen, indem er den Th7 mit Schach eingreifen läßt. Dagegen ist 5.Txb2 Ta3+! 6.Kf4 Kxe7 remis. Hätte Schwarz seine König im dritten Zug nach f8 gespielt, käme jetzt einfach 5.Thf7+ Kg8 6.Tf6 wonach Schwarz beide Bauern verliert. **5...Ke8** Auf 5...Kc8 wird der König mit 6.Tc7+ weiter verfolgt: 6...Kb8 7.Tb7+ Ka8 Jetzt hat sich der schwarze König aber soweit von seinen Bauern entfernt, daß der Turmtausch Txb2 einfach gewinnt. **6.The7+ Kf8 7.Tf7+ Ke8 8.Tde7+ 9.Kd8 10.Kf4** Mit diesem Manöver hat Weiß ein Tempo gewonnen, was den Gewinn erheblich erleichtert. Mit **10...Th5** stellt Schwarz noch eine Falle. Völlig aussichtslos ist das passive 10...Ta6. Darauf setzt Weiß mit 11.Tb7 den Mattmechanismus in Gang. **11.Txe6** Überzogen wäre 11.g4 wegen 11...g5+! 12.Ke5 (nicht 12.Kg3 T5h2) Th6 und Weiß kommt nicht weiter. **11...Ta4+ 12.Te4 Txe4 13.fxe4!** Nur so! Nach 13.Kxf4 erreicht Schwarz mit 13...Ke8 gerade noch den Remishafen: 14.Tg7 Tg5! 15.Kf4 Tf5+ nebst Tf6. **13...Ke8 14.Tg7 Th6 15.Kg5 Th3** 15...Th5+ 16.Kf6! **16.g4 Te3 17.Kf4** nebst Txb6 und theoretisch gewonnener Stellung. Schwarz gibt auf.