

Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker

LEKTION 1

MATTSETZEN

Inhalt

Einführung

Lehrbeispiele

- *Matt mit der Dame*
- *Matt mit einem Turm*
- *Matt mit zwei Läufern*
- *Matt mit Springer & Läufer*
- *Matt mit zwei Springern*

Aufgaben

Lösungen

Wir heißen Sie herzlich willkommen zum Endspielkurs von GM Dr. Karsten Müller!

Deutschlands bekanntester Endspielexperte stellt Ihnen in den folgenden 40 Lektionen das notwendige theoretische Rüstzeug vor, um Endspiele meistern zu können.

Der Kurs beginnt beim Mattsetzen mit König und Dame und behandelt Bauernendspiele, Leichtfigurenendspiele, Damenendspiele und besonders Turmendspiele.

Die theoretisch wichtigsten Stellungen und Faustregeln werden anhand vieler Beispiele und Aufgaben abgehandelt. Sowohl Anfänger als auch Meister können hier ihr theoretisches Endspielwissen auffrischen und testen.

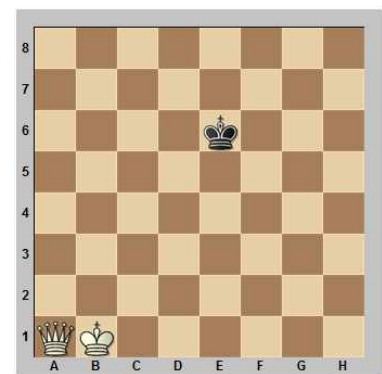
Ihr Kursleiter und die Chess Tigers Universität wünscht Ihnen viel Freude und Erfolg!

Matt mit der Dame

Sie sollten mit der Dame und dem Turm problemlos mattsetzen können, denn das kommt in der Praxis oft vor.

Seltener sind die Fälle mit zwei Läufern und Läufer und Springer, doch auch diese sollten Sie beherrschen.

Das Mattsetzen mit 2 Springern gegen einen Bauern kommt dagegen nur sehr selten vor und ist recht schwierig, so dass es reicht, die Troitzky-Linie und einige Techniken mal gesehen zu haben.



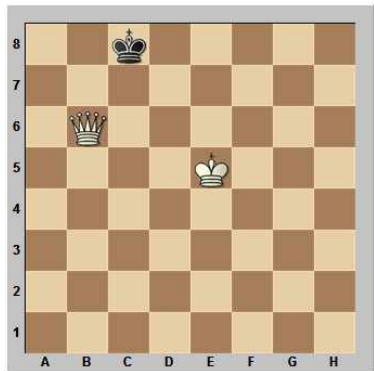
1. ♖a5 Zunächst wird der König abgeschnitten. **1... ♔d6**
2. ♕c2 Danach nähert sich der eigene König an. **2... ♔e6**
3. ♔d3 ♔d6 4. ♕e4 ♔e6 Der weiße König ist eingetroffen, so dass Schwarz weiter zurückgedrängt werden kann.

4... ♔c6 5. ♕e5 ♔d7 6. ♖b6 ♔c8



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker



Analysediagramm

7. ♖a7

Nicht jedoch 7. ♔d6?? patt.
 Das muss natürlich unbedingt
 vermieden werden!

7... ♔d8 8. ♔d6 ♔e8 9. ♖e7#

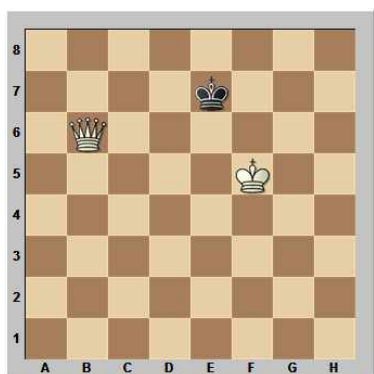
5. ♖b6+

5. ♖d8 ist einen Zug schneller:
 5... ♔f7 6. ♔f5 ♔g7 7. ♖e7+
 ♔h6 8. ♖d7

8. ♖f7?? patt!

8... ♔h5 9. ♖h7#

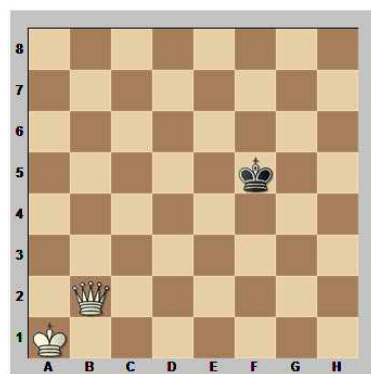
5... ♔e7 6. ♔e5 ♔f7 7. ♔f5 ♔e7



8. ♖c7+ drängt den König an
 den Rand. 8... ♔f8 9. ♔f6 ♔e8
 10. ♖e7# / 10. ♖c8# Das Vor-
 gehen ist also recht leicht. Man
 muss nur aufpassen, den Geg-

ner nicht pattzusetzen. Der
 Angreifer könnte sogar gewin-
 nen, wenn Schwarz aussetzen
 darf, was mit dem Turm nicht
 ginge.

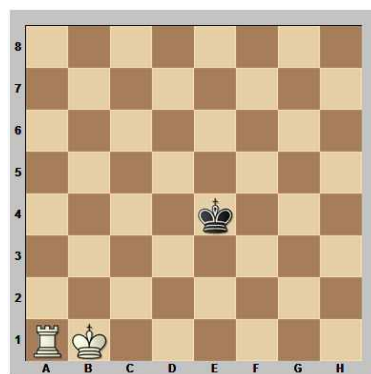
Der längste Gewinn mit König
 und Dame gegen König dauert
 übrigens maximal 10 Züge und
 zwar aus der folgenden Stel-
 lung heraus:



Matt mit einem Turm

Beim Mattsetzen mit einem
 Turm gibt es zwei verschie-
 dene Techniken.

Technik #1:



1. ♔c2 ♔e5 2. ♔d3 ♔d5 Nun
 kann der König weiter zurück-
 gedrängt werden.

3. ♖a5+ ♔c6 4. ♔d4 ♔b6

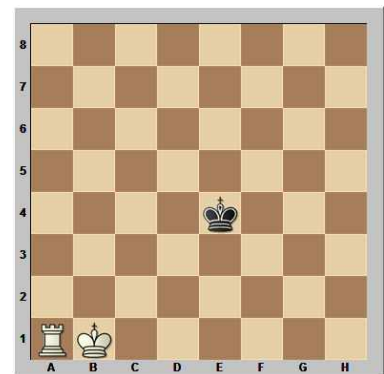
Nach 4... ♔d6 zwingt 5. ♖a6+
 den König weiter zurück.

5. ♖g5 ♔c6 6. ♖h5 ♔d6

6... ♔b6 7. ♔c4 ♔c6 8. ♖h6+ ist
 analog.

7. ♖h6+ ♔e7 8. ♔d5 ♔f7 9. ♔e5
 ♔g7 10. ♖b6 ♔f7 11. ♖a6 ♔e7
 12. ♖a7+ ♔d8 13. ♔e6 ♔c8
 14. ♔d6 ♔b8 15. ♖g7 ♔c8
 16. ♖h7 ♔b8 17. ♔c6 ♔a8
 18. ♔b6 ♔b8 19. ♖h8#

Technik #2:



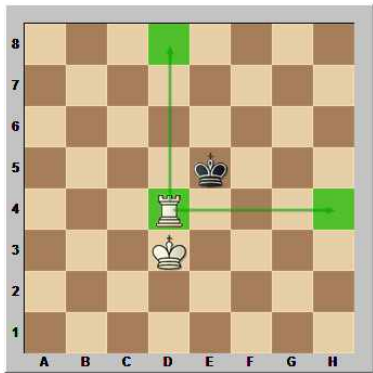
Bei der zweiten Methode sperrt
 der Turm den verteidigenden
 König in immer kleineren
 Rechtecken ein:

1. ♔c2 ♔e5 2. ♔d3 ♔d5 3. ♖a4
 ♔e5 Nach der Verbesserung
 des Königs beginnt nun die
 Technik: 4. ♖d4 Das Rechteck
 ist d8–d4–h4.



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker



Der längste Weg zum Matt mit König und Turm gegen König dauert bei bestem Spiel 16 Züge.

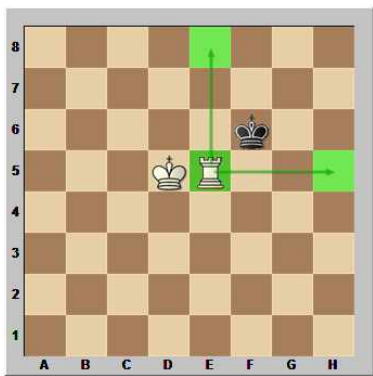
Matt mit zwei Läufern

Das Mattsetzen mit zwei Läufern ist schwieriger als mit dem Turm, aber einfacher als mit Läufer und Springer.

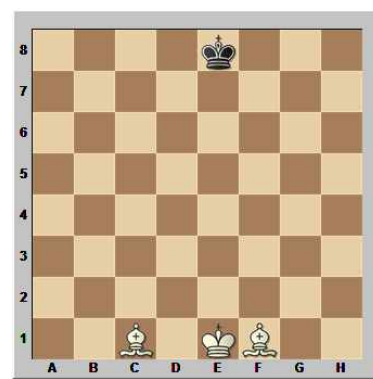
4...♔f5 5.♖e4 Nun ist es e8-e4-h4. 5...♔f6 6.♔d4 Wenn das Rechteck nicht direkt verkleinert werden kann, kommt der König näher. 6...♔f5 7.♔d5 ♔f6

7...♔g5 8.♔e6 ♔g6 9.♖f4 ♔g5 10.♔e5 ♔g6 11.♖f5 ♔g7 12.♖f6 ♔g8 13.♔f5 ♔g7 14.♔g5 ♔h7 15.♖g6 ♔h8 16.♔f6 ♔h7 17.♔f7 ♔h8 18.♖h6#

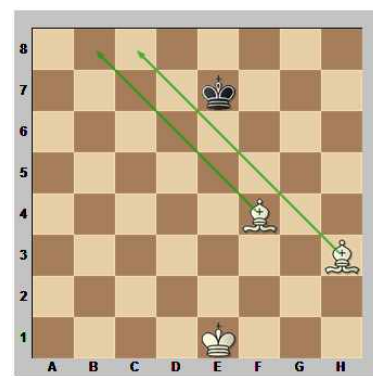
8.♖e5 Das Rechteck wird kleiner und kleiner.



8...♔f7 9.♖e6 ♔g7 10.♔e5 ♔f7 11.♔f5 ♔g7 12.♖f6 ♔h7 13.♖g6 ♔h8 14.♔f6 ♔h7 15.♔f7 ♔h8 16.♖h6# Der schnellste Weg zum Matt ist eine Mischung aus beiden Techniken.

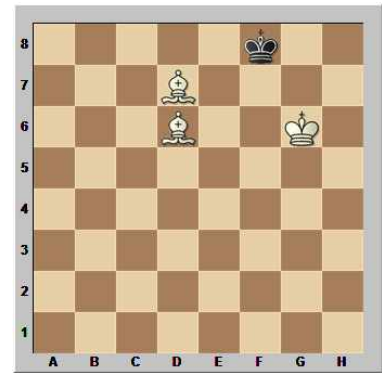


1.♔h3 ♔e7 2.♔f4



Die Läufer sperren den König ein. Nun kann der eigene kommen:

2...♔f7 3.♔f2 ♔e7 4.♔e3 ♔f7 5.♔e4 ♔e7 6.♔e5 ♔f7 7.♔f5 ♔e7 8.♔g6 ♔d8 9.♔f6 ♔e8 10.♔c7 ♔f8 11.♔d7 ♔g8 12.♔g6 ♔f8 13.♔d6+



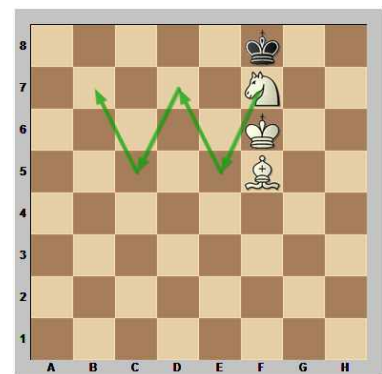
13...♔g8 14.♔e6+ ♔h8 15.♔e5#

Der längste Weg zum Matt mit zwei Läufern dauert bei bestem Spiel 19 Züge.

Matt mit Springer & Läufer

Auch das Mattsetzen mit Springer und Läufer sollten Sie beherrschen, um mehr über das Zusammenspiel der beiden Leichtfiguren zu lernen. Das Matt kann nur in den Ecken erzwungen werden, welche der Läufer beherrscht. Daher wird der verteidigende König versuchen, in eine der beiden anderen Ecken zu fliehen. Wieder gibt es zwei Techniken.

Technik #1: Das W-Manöver



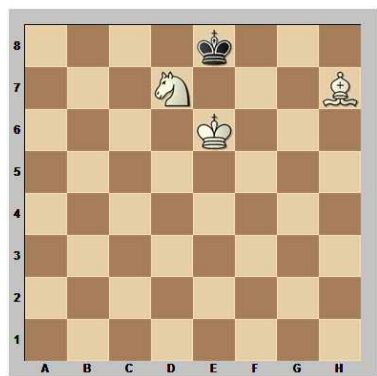
Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker

Dieses Springermanöver f7-e5-d7-c5-b7 sollten Sie sich gut einprägen:

1.♙h7 ♖e8 2.♘e5 Der erste Schritt des W-Manövers.
 2...♗d8

2...♗f8 3.♘d7+ ♖e8 4.♗e6



Analysediagramm

Nun ist der schwarze König weiter vom Eckfeld h8 abgesperrt. Daher rührt auch die Bedeutung des W-Manövers. Von d7 beherrscht er das Feld f8 und von b7 das Feld d8.
 4...♗d8 5.♗d6 ♖e8

5...♗c8 6.♘c5 ♗d8

6...♗b8 7.♗c6 ♗c8 8.♘b7+-

7.♙g6 ♗c8 8.♙f7 ♗d8

8...♗b8 9.♗d7 ♗a7 10.♗c7 ♗a8 11.♙c4 ♗a7 12.♘d7 ♗a8 13.♘b6+ ♗a7 14.♘c8+ ♗a8 15.♙d5#

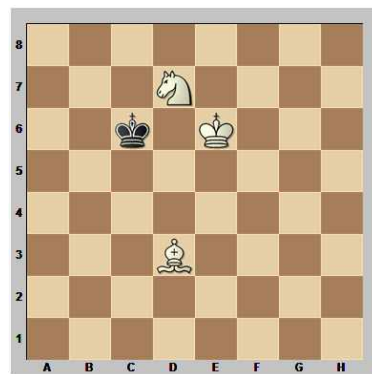
9.♘b7+ +-

6.♙g6+ ♗d8 7.♙f7 ♗c8 8.♘c5 ♗d8 9.♘b7+ ♗c8 10.♗c6 ♗b8 11.♗b6 ♗c8 12.♙e6+ ♗b8 13.♘c5 ♗a8 14.♙d7 ♗b8 15.♘a6+ ♗a8 16.♙c6#

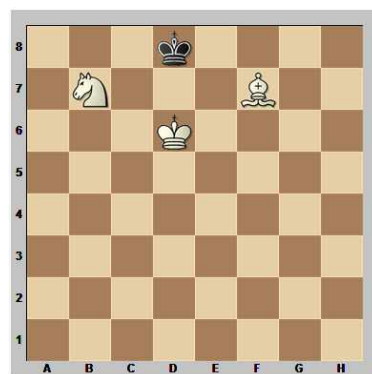
3.♗e6 ♗c7 4.♘d7 Der zweite Schritt des W-Manövers.
 4...♗c6

4...♗b7 5.♙d3 ♗c6 6.♙e2 ♗c7 7.♙f3 ♗d8 8.♗d6 ♗e8 9.♙h5+-

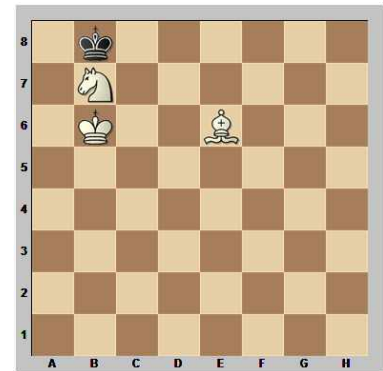
5.♙d3 Der Läufer stoppt die Flucht.



5...♗c7 6.♙e4 ♗d8 7.♗d6 ♗e8 8.♙g6+ ♗d8 9.♙f7 Der Läufer macht die Tempozüge.
 9...♗c8 10.♘c5 ♗d8 11.♘b7+ Endlich ist das W-Manöver ausgeführt.



11...♗c8 12.♗c6 ♗b8 13.♗b6 ♗c8 14.♙e6+ ♗b8

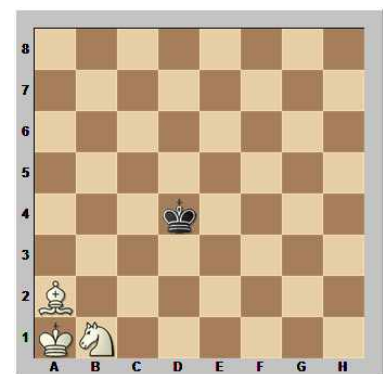


15.♘c5

15.♘d8 ♗a8 16.♙c8 ♗b8 17.♙a6 ♗a8 18.♙b7+ ♗b8 19.♘c6#

15...♗a8 16.♙d7 ♗b8 17.♘a6+ ♗a8 18.♙c6#

Technik #2: Den König zunächst in die falsche Ecke treiben



1.♗b2 ♗d3 2.♘c3 ♗d4 3.♗c2 ♗e3 4.♘d5+ ♗d4 5.♙b3 ♗e4 6.♗c3 ♗e5 7.♗d3 ♗f5 8.♗d4 ♗e6 9.♘e3+ ♗f6

9...♗d6 10.♙d5 ♗e7 11.♗e5 ♗d7 12.♘c4 ♗e7 13.♘b6 ♗f8 14.♗f6 ♗e8 15.♘c4 ♗f8



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker

15...♖d7 lässt eine Abkürzung zu:
 16.♗f7 ♖d8 17.♙c6 ♖c7
 18.♙b5 ♖d8 19.♗e6 ♖c7
 20.♗e7 ♖c8 21.♗d6 ♖d8
 22.♜a5 ♖c8 23.♙d7+ ♖b8
 24.♗c6 ♖a7 25.♙c8 ♖b8
 26.♗d7 ♖a8

26...♗a7 27.♗c7 ♖a8 28.♙b7+ ♖a7 29.♜c6#

27.♗c7 ♖a7 28.♜c6+ ♖a8 29.♙b7#

16.♙c6 ♖g8 17.♜e5 ♖h7
 18.♜f7 ♖g8 19.♙e4 ♖f8
 20.♙h7+-

10.♙d5 ♖g7 11.♗e5 ♖g6
 12.♙e6 ♖g7

12...♗g5 13.♙f5 ♖h6 14.♜g4+ ♖g7

14...♗g5 15.♗e4 ♖h5 16.♗f4 ♖h4 17.♙g6+-

15.♗e6 ♖f8 16.♜e5 ♖g7 17.♜f7 ♖f8 18.♗f6+-

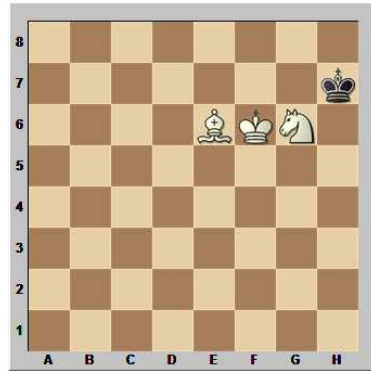
13.♗f5 ♖h6 14.♜g4+ ♖g7

14...♖h5 15.♙f7+ ♖h4 16.♗f4 ♖h3 17.♜e3+-

15.♜e5 ♖h6 16.♗f6 ♖h7

16...♖h5 17.♙g8 ♖h4 18.♗f5 ♖g3 19.♜g4+-

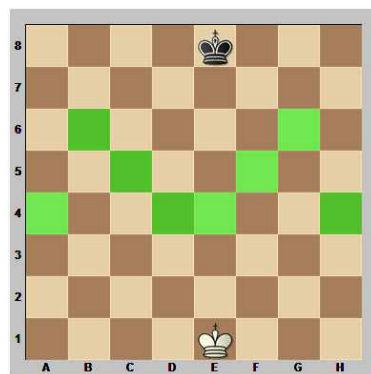
17.♜g6+-



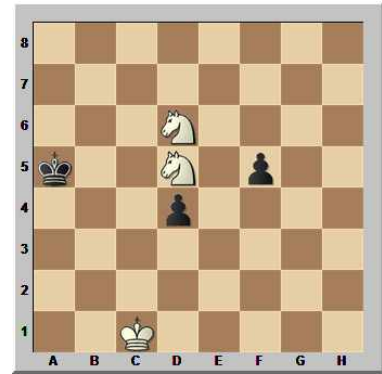
Nun geht es analog zum W-Manöver weiter. Spielen Sie das Endspiel ruhig solange gegen einen Freund oder den Computer, bis Sie es sicher können.

Matt mit zwei Springern

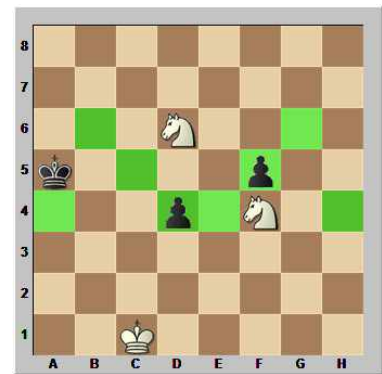
Zwei Springer alleine können bekanntlich nicht mattsetzen. Wenn der Verteidiger allerdings einen Bauern hat, so ändert sich das, weil dieser das Patt aufhebt. Wenn ein schwarzer Bauer sicher hinter folgender Linie blockiert ist, dann gewinnen zwei weiße Springer immer, allerdings nicht unbedingt innerhalb der 50-Züge-Regel. Die grünen Felder markieren die **Troitzky-Linie**.



Zur Erläuterung sei folgende Stellung angeführt, die in einer Partie zwischen Carlsen und Wang Yue hätte entstehen können:



65.♜f4! Es ist entscheidend wichtig, den f-Bauern auf der Troitzky-Linie a4-b6-c5-d4-e4-f5-g6-h4 sicher zu blockieren.



Das gewinnt immer, allerdings möglicherweise nicht unter Berücksichtigung der 50-Züge-Regel. Wenn man sie einbezieht, so lautet die neue Linie a5, c5, d5, e5, f5, h5, wobei es auf der b- und g-Linie stets Stellungen gibt, die nicht innerhalb von 50 Zügen gewonnen werden können. Diese sind aber sehr selten. Der zusätzliche schwarze d-Bauer spielt hier keine Rolle, da er leicht



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker

abgeholt werden kann, was nach der Blockade des f-Bauern nun das nächste weiße Ziel ist. **65...♗b4 66.♙c2 ♗c5 67.♘f7 ♗c4 68.♚e5+ ♗b5 69.♗d3 ♗c5 70.♚c4 ♗b4 71.♗xd4**



Nun muss der schwarze König in eine Ecke gezwungen werden, in welcher Weiß ihn mattsetzen kann. In diesem sehr günstigen Fall kann Weiß im Prinzip in allen vier Ecken mattsetzen, weil der Blockadespringer f4 recht zentral steht.

Es gibt aber Beispiele, in denen dies anders gelagert ist. Insbesondere gilt: Wenn der Bauer die Troitzky-Linie überschritten hat, dann gibt es Remis- und Verlustzonen für den verteidigenden König. Die Remiszonen können sichere Ränder bzw. Ecken sein, müssen es aber nicht.

Im vorliegenden Fall gibt es natürlich keine Rettung. Der verteidigende König wird versuchen, letztlich in Richtung der Nordostecke zu fliehen, wenn er möglichst lange durchhalten will. Am günstigsten für ihn wären Felder wie g5, g4 oder f3, aber dorthin

kann er hier nicht gelangen, wenn Weiß ihn nicht lässt. **71...♗a4 72.♚e5 ♗b5 73.♚ed3 ♗c6**

Wenn der Verteidiger in Richtung Süden fliehen will, kann es wie folgt weitergehen: **73...♗a4 74.♗c4 ♗a3?! 75.♚c5 ♗b2 76.♗d3 ♗c1 77.♚a4 ♗d1**



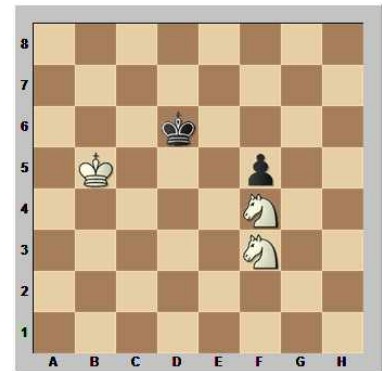
Analysediagramm

Nun folgt eine typische Technik, das so genannte „Henrysche Seitenschach“: **78.♚b2+** welches Schwarz vor die Wahl stellt, in welcher Ecke er mattgesetzt werden möchte: **78...♗e1**

78...♗c1 79.♗c3 ♗b1 80.♚bd3 ♗a2 81.♗b4 ♗b1 82.♗b3 ♗a1 83.♚d5 f4 84.♚c3 f3 85.♚b4 f2 86.♚c2#

79.♗e3 ♗f1 80.♚bd3 ♗g1 81.♚e1 ♗f1 82.♚eg2 ♗g1 83.♗e2 ♗h2 84.♗f3 ♗g1 85.♚e3 ♗h2 86.♗f2 ♗h1 87.♗g3 ♗g1 88.♚e2+ ♗h1 89.♚d1 f4+ 90.♗h3 f3 91.♚f2#

74.♗c4 ♗d6 75.♗b5 ♗e7 76.♚e5 ♗d6 77.♚f3



Weil die Springer eine Barriere bilden, kann nun der König vordringen. Diese Springeraufstellung ist zumindest bei Zentral- oder Läuferbauern oft sehr wirkungsvoll. **77...♗d7 78.♗c5 ♗c7 79.♚d4 ♗c8 80.♗c6 ♗d8**

80...♗b8?! läuft in das direkte **81.♚b5 ♗c8 82.♚e6 f4 83.♚d6+ ♗b8 84.♗b6 f3 85.♚c7 f2 86.♚a6+ ♗a8 87.♚b5 f1♚ 88.♚bc7#**

81.♚de6+ ♗e7 82.♗c7 ♗f7 83.♗d7



Weil die Springer kein Tempo verlieren können, ist es sehr wichtig, mit dem König die richtigen Felder zu wählen. Auch Dreiecksmanöver spielen in diesem Endspiel oft eine



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker

wichtige Rolle. **83...♖f6**
84.♗d6 ♖f7 85.♗d4 ♗e8

Nach **85...♗f6 86.♗f3 ♖f7**
87.♗d7 ♗f6 umgeht der weiße
 König den schwarzen mit
88.♗e8 ♗g7 89.♗e7 ♗g8
90.♗d4 ♗g7 91.♗de6+ ♗h7
92.♗f7 ♗h6 93.♗f6 ♗h7
94.♗g5 ♗g8 95.♗g6 ♗h8
96.♗d5 f4 97.♗f6 f3 98.♗g5 f2
99.♗f7#

86.♗c6 ♗f7 87.♗e5 ♗f8
88.♗f6 ♗e8 89.♗e6 ♗f8
90.♗e5 ♗e8 91.♗f7 ♗f8
92.♗d6 ♗g7 93.♗e7 ♗h7
94.♗f7 ♗h6 95.♗f6 ♗h7
96.♗g5 ♗g7



Nun ist endlich der Moment
 gekommen, in dem der Blo-
 ckadespringer den Schlussan-
 griff einleitet: **97.♗e6+ ♗h7**
98.♗e8 f4 99.♗f6+ ♗h8
100.♗g6 f3 101.♗g5 f2
102.♗f7#

Für diejenigen, welche tiefer in
 dieses faszinierende Gebiet
 eintauchen wollen, seien im
 Folgenden noch einige Quellen
 angeführt:

*A. Troitzky, Collection of
 Chess Studies, 1937*

*Richard Forster, Late Knight
 column 24, Archiv von
 www.chesscafe.com, April
 2000, Late Knights' Tango:
 The Troitzky Endgame*

*Karsten Müller, Endgame Cor-
 ner column 35 und 36, Archiv
 von www.chesscafe.com, No-
 vember und Dezember 2003,
 The damned pawn*

*Balashov, Prandstetter, Basic
 Endgames, Prague Chess A-
 gency 1992, S.55–65*

*Cheron, Lehr- und Handbuch
 der Endspiele, Band 2, 2. Auf-
 lage, Verlag Das Schach Ar-
 chiv 1964, S. 220–250*

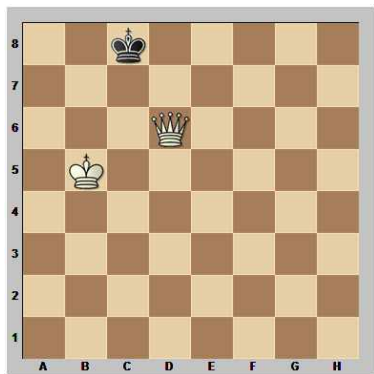
*Speelman, Tisdall, Wade, Bats-
 ford Chess Endings, Batsford
 1993, S.112–115*



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

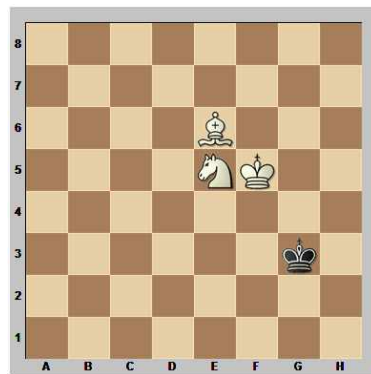
Theorie für Praktiker

Aufgabe 1



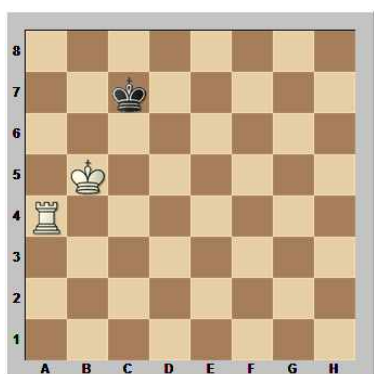
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt

Aufgabe 3



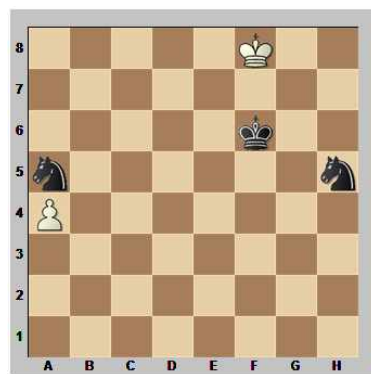
Finden Sie für Weiß den schnellsten Weg zum Matt!

Aufgabe 2



Weiß zieht und setzt in 5 Zügen matt

Aufgabe 4



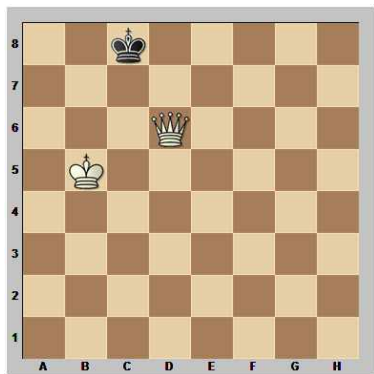
Schwarz zieht und setzt schnell matt



Grundkurs Endspiele - Lektion 1

Theorie für Praktiker

Aufgabe 1



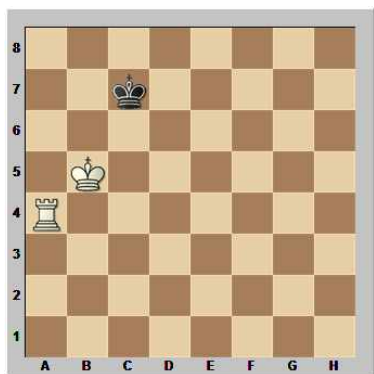
Weiß zieht und setzt in 3 Zügen matt

1. ♖e7 ♜b8 2. ♕c6

2. ♜b6 ist ebenfalls möglich:
 2... ♜c8 3. ♖e8#

2... ♜a8 3. ♖b7#

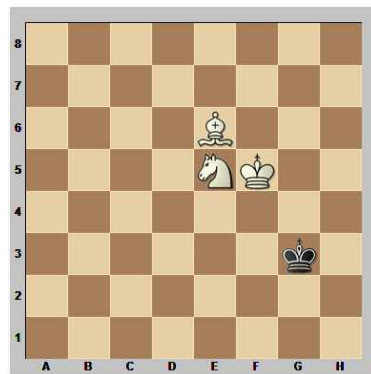
Aufgabe 2



Weiß zieht und setzt in 5 Zügen matt

1. ♖d4 ♜b7 2. ♖c4 Der Turm sperrt den König immer enger ein. 2... ♜a7 3. ♕c6 ♜b8 4. ♜b6 ♜a8 5. ♖c8#

Aufgabe 3



Finden Sie für Weiß den schnellsten Weg zum Matt!

1. ♞g4 Der Springer macht den nächsten Schritt des W-Manövers. 1... ♜f3 2. ♞c4 Der Läufer schließt den Käfig, damit der schwarze König nicht in die Ecke a1 entkommen kann. 2... ♜g3 3. ♞d5 ♜h4 4. ♜f4 ♜h5 5. ♞f7+ ♜h4 6. ♞e3 ♜h3 7. ♞g6 ♜h4 8. ♞g2+ ♜h3 9. ♜f3 ♜h2 10. ♜f2 ♜h3 11. ♞f5+ ♜h2 12. ♞g4 ♜h1 13. ♞e3 ♜h2 14. ♞f1+ ♜h1 15. ♞f3#

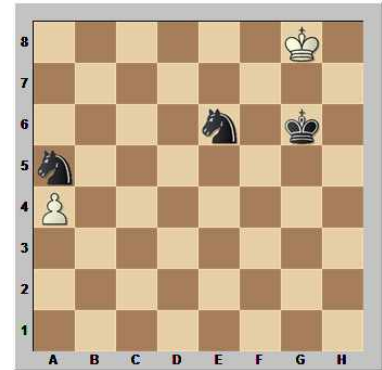
Aufgabe 4



Schwarz zieht und setzt schnell matt

83... ♞g7! 84. ♜g8 ♞e6 85. ♜h7 ♜g5 Dieses typische

Manöver hält den weißen König im Käfig. 86. ♜g8 ♜g6



Weiß gab angesichts von 87. ♜h8 ♞c6 88. a5 ♞e7 89. a6 ♞g5 90. a7 ♞f7# auf. (Anurag – Sedlak, Mailand 2011)

