

Elementare Turmendspiele

Trainingsmaterial 2007 von
Wilhelm Schlemmermeyer
Borussiastr. 15
12103 Berlin
wschlemmermeyer@yahoo.de

Lizenz: Creative Commons NonCommercial NonDerivs 2.0

Sie dürfen den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen zu den folgenden Bedingungen:

Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/Rechtsinhabers nennen.

Keine kommerzielle Nutzung. Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Keine Bearbeitung. Der Inhalt darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen.

Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung des Rechtsinhabers aufgehoben werden.

Schach darf keine Sache des Gedächtnisses sein, einfach, weil es dazu nicht wichtig genug ist. (...) Ich habe von meinen 56 Jahren zumindest 30 darauf verwendet, zu vergessen, was ich gelernt oder gelesen habe, und dass es mir gelungen ist, hat mir eine gewisse Heiterkeit, das Gefühl einer gewissen Leichtigkeit verliehen, ohne dass ich nicht mehr sein möchte. (...) Nicht also Ergebnisse soll man im Gedächtnis bewahren, sondern Methoden.

Emanuel Lasker: Lehrbuch des Schachspiels (1925)

Die Theorie des Endspiels zu beherrschen ist eigentlich nicht schwierig! Alles, was Sie dazu kennen müssen, ist eine überschaubare Anzahl charakteristischer (in der Regel elementarer) Positionen, die wichtigsten Regeln, Einschätzungen und typischen Vorgehensweisen.

Mark Dvoreckij: Die Endspieluniversität (2002)

I) Einleitung

Vor einigen Jahren bin ich auf das Buch „Effektives Endspieltraining“ von Artur Jussupow und Mark Dworetzki gestoßen. Auf wenigen Seiten wird darin gleich zu Beginn beschrieben, wie man das Endspiel im Schach studieren kann bzw. sogar soll. Für mich war das damals vollkommen neu. Aber es war aufregend und hat mir geholfen, einen Zugang zu der Endspielliteratur zu finden, die bis dahin mehr oder weniger unbeachtet in meinen Regalen verstaubte. Inzwischen ist das alles allerdings allgemein bekannt. In fast in jedem Buch zu diesem Thema findet man die Ausführungen von Jussupow/Dworetzki verarbeitet.

Jedenfalls habe ich damals angefangen, mich etwas systematischer mit Turmendspielen zu beschäftigen. Daraus sind im Laufe der Zeit dann einige Zusammenstellungen von typischen Stellungen entstanden, ganz im Sinne der beiden russischen Autoren. Die Sammlung zum elementaren Endspiel „Turm und Bauer gegen Turm“ möchte ich hier vorstellen.

II) Der Aufbau eines Endspielrepertoires

Ebenso wie ein Eröffnungsrepertoire sollte ein ehrgeiziger Schachspieler ein Endspielrepertoire aufbauen und pflegen. Dabei ist das Repertoire in zwei Richtungen zu entwickeln. Erstens in Richtung auf die Aneignung der Theorie, d.h. den Erwerb von Kenntnissen. Zweitens in Richtung auf eine Verbesserung der Technik, d.h. den Erwerb von Fähigkeiten. Beides lässt sich natürlich nicht gänzlich voneinander trennen. Unter Technik verstehen Jussupow/Dworetzki die allgemeinen Prinzipien der Endspielführung, die sich am besten durch das Studium klassischer Vorbilder erlernen lassen. Unter Theorie fallen die theoretischen Endspiele, elementare Stellungen und die typischen Verfahren, die in ihnen zur Anwendung kommen. Im Folgenden werde ich mich ausschließlich mit dem Aspekt der Theorie befassen.

Aus der Fülle des theoretischen Materials werden die wichtigsten Stellungen herausgefiltert und Leitlinien für die Spielführung formuliert. Je weniger Varianten zu einer Repertoirestellung gehören desto besser. Entscheidend ist dabei das Verständnis der Stellungen, das in den Leitlinien sprachlich zum Ausdruck kommt. Erst Grundpositionen und Leitlinien (bzw. Varianten und Worte) zusammen bilden die Bausteine des persönlichen Endspielrepertoires. Das Endspielrepertoire besteht aus der Endspieltheorie, die man kennt und beherrscht.

Wichtig ist dabei der streng konstruktivistische Ansatz. Es zählt nicht, was jemand anderes weiß oder was in irgendwelchen Büchern steht. Maßstab ist allein der Spieler mit seinen Kenntnissen und Fähigkeiten, der im Laufe der Zeit seinen Horizont erweitert, indem er sich in seinen Partien und während seines Trainings mit Endspielfragen auseinandersetzt. Trotz Trainingsangebot bleibt der Aufbau und die Pflege des Endspielrepertoires immer eine Aufgabe für den Einzelnen. Die Aneignung des Materials kann einem ohnehin niemand abnehmen. Das Training kann die Arbeit nur erleichtern, indem es aus der Masse des theoretischen Materials die wichtigsten Stellungen heraussucht. Außerdem werden die Stellungen so aufbereitet, dass sie leichter ins eigenen Repertoire aufgenommen werden können. Dabei wird das Training allerdings in der Regel eher "zuviel" Material liefern.

Da Gelerntes (zumindest von den meisten) auch schnell und gründlich wieder vergessen wird, gehört zum Endspielrepertoire die Wiederholung. Die aufgenommenen Stellungen und die zugehörigen Ideen müssen in regelmäßigen Abständen rekapituliert und ihre Kenntnis so gefestigt werden. Deshalb ist das eigene Endspielrepertoire möglichst knapp und kompakt zu halten. Dass dabei abhängig von Spielniveau und Engagement Anzahl und Tiefe der Basisstellungen unterschiedlich ausfallen, versteht sich. Mögen für den durchschnittlichen Klubspieler vielleicht 60 Stellungen insgesamt vollkommen ausreichen, hat der ehrgeizige Meisterspieler vielleicht allein schon so viele Turmendspielpositionen im Repertoire.

Für mich gehört zur Pflege meines Endspielrepertoires ganz konkret ein Ordner, der die Repertoirestellungen mit Diagrammen enthält. Auf diese Weise ist die Sammlung am Schachbrett leicht zu handhaben und die Stellungen können schnell mit zusätzlichen Anmerkungen versehen werden. So ein Ordner entsteht schon mit der ersten aufgenommenen Stellung und kann ständig erweitert werden. Früher wurden für solche Blätter Diagramm- und Figurenstempel verwendet. Heute geht das mit Programmen wie z.B. Chessbase viel bequemer. Die Blättern des Ordners mit den Basisstellungen lassen sich als Computerausdrucke leicht herstellen.

Ich halte es auch für hilfreich, für die Repertoirestellungen und die zugehörigen Methoden aussagekräftige Namen einzuführen. Erstens sollte dies der Erinnerung förderlich sein. Zweitens erleichtern solche Chiffren sowohl die Kommunikation mit sich selbst als gegebenenfalls auch in der Gruppe. Mit einem Ausdruck ist eine ganze Konstellation mit allen ihren Ideen auf einen Schlag erfasst.

III) Das Endspiel „Turm und Bauer gegen Turm“

Das Endspiel „Turm und Bauer gegen Turm“ ist das kleine 1x1 der Turmendspiele. Es ist der Schlüssel für das Verständnis zahlreicher Turmendspiele mit mehr Material. Mithin ist eine gute Kenntnis der wichtigsten Positionen und Methoden dieses Endspiels einfach unverzichtbar.

Ein Schwierigkeit liegt in der Vielzahl möglicher Konstellationen, die in diesem Endspiel trotz des auf fünf Steine reduzierten Materials möglich sind. So untersucht John Nunn in seinem Buch „Secrets of Rook Endings“ 573 Stellungen zu diesem Thema. Das dürfte Rekord sein. Juri Balashov und Eduard Prandstetter haben immerhin noch 143 Stellungen für wichtig genug erachtet, um sie in ihr „Basic Endings“ aufzunehmen. Und auch in Juri Awerbachs Monografie „Turmendspiele“ sind es kaum weniger.

Methoden und Idealtypus

Lassen wir uns davon aber nicht abschrecken. Inhaltlich ist es sinnvoll, die Endspiele mit Randbauern gesondert zu behandeln. Ich beschränke mich daher zunächst auf die Endspiele mit den übrigen Bauern. Diese werden in der Literatur meistens nach der Stellung des Freibauern eingeteilt. Erst kommen die Stellungen mit dem Bauern auf der siebten Reihe, dann die mit dem Bauern auf der sechsten Reihe, usw. Wir wollen aber ja keine Monografie schreiben, sondern uns für die Praxis rüsten. Wenn wir diese Endspiele gut spielen wollen, dann müssen wir die Ideen und Methoden verstehen.

Ich habe deshalb neun Positionen ausgewählt, welche die wichtigsten Methoden des Endspiels „Turm und Bauer (außer Randbauer) gegen Turm“ illustrieren. Jede dieser neun Stellungen verkörpert idealtypisch die Idee einer Methode: eine Blockade- oder Hemmungsmethode aus der Sicht der Verteidigung, eine Umwandlungsmethode aus der Sicht des Angriffs. Es kommt darauf an, die Idee einer Spielweise zu begreifen, nicht, Positionen und Varianten auswendig zu lernen.

Natürlich erhebt diese Auswahl von neun Stellungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es gibt weitere typische Konstellationen, die regelmäßig in der Praxis vorkommen und deren Kenntnis ebenfalls wünschenswert wäre. Die Beschränkung auf diese neun Positionen ist also subjektiv und sogar ein wenig willkürlich. Für die Auswahl spricht aber der logische Zusammenhang, der die Stellungen verbindet. Denn sie entstehen ja sämtlich aus der Variation einiger weniger Merkmale. Wie auch immer: Die praktische Rechtfertigung dieses Systems besteht darin, dass sich mit seiner Hilfe eine Vielzahl von Stellungen fast unmittelbar identifizieren und somit deren Logik verstehen lässt.

Der Plan für Weiß besteht natürlich darin, den Freibauern voran zu bringen, um Schwarz zu zwingen, seinen Turm gegen ihn herzugeben oder um unter Opfer des Turmes den Bauern in eine Dame zu verwandeln. Dafür ist es nötig, die Felder vor dem Bauern zu kontrollieren. Der Gegenplan für Schwarz besteht darin, den Bauern zu blockieren bzw. dauerhaft zu hemmen. Oft ist dabei ein Übergang in ein Bauernendspiel zu beachten, dessen Ausgang aber leicht vorherzusehen ist. Wie kaum anders zu erwarten, hängt der Erfolg der beiderseitigen Bemühungen von den besonderen Umständen ab, d.h.: auf welcher Linie befindet sich der Freibauer, bis zu welcher Reihe ist er bereits

vorgerückt, wie sind die Positionen der Könige und der Türme. Die Chancen für eine sichere Blockade stehen gut, wenn Schwarz den Freibauern mit seinem König stoppen kann. Schwieriger wird es für ihn, wenn der König vom Bauern abgeschnitten bleibt.

Begriffe

Neben den Ausdrücken, die schon aus anderen Endspielen bekannt sind, wie etwa „Freibauer“ (ein Bauer, dessen Vormarsch von keinem gegnerischen Bauern mehr behindert wird), „Umgehung“ (ein Figurenmanöver, bei dem ein Hindernis umgangen wird) etc., gibt es auch eine Reihe von Begriffen, die für das Verständnis von Turmendspielen hilfreich sind. Vorweg schon eine kleine Übersicht. Die Begriffe werden bei der Besprechung der Methoden nach und nach eingeführt und erläutert.

- Fluchtfeld (vor den Schachgeboten des gegnerischen Turms)
- Brückenbau (universelles Gewinnmanöver)
- Absperrung bzw. Aufhebung der Absperrung (Türme können als Reihen- und Linienfiguren dem gegnerischen König den Übergang über eine Reihe bzw. Linie versperren bzw. freikämpfen.)
- Dreifelderregel (Schachgebote eines Turmes im Abstand von zwei Feldern zum Bauern können gegnerischen König durch Annäherung an den Turm abgewehrt werden. Erst bei drei Feldern Abstand geht dies nicht mehr, ohne den Schutz des Bauern aufzugeben.)
- Kurze bzw. lange Seite des Brettes (die beiden Seiten des Brettes von der Linie des Freibauern aus gesehen)

Überblick

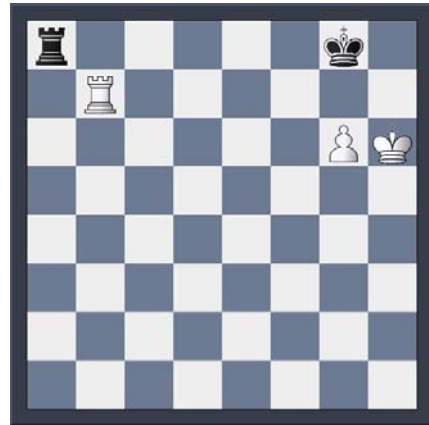
Im nächsten Abschnitt werden die neun typischen Methoden einzeln ausführlich besprochen. Vorweg ein kurzer Überblick.

- Blockademethode I: Grundreihen-Verteidigung
- Blockademethode II: Philidor-Verteidigung
- Umwandlungsmethode I: Lucena-Verfahren
- Hemmungsmethode I: Flanken-Verteidigung
- Hemmungsmethode II: Karstedt-Verteidigung
- Umwandlungsmethode II: Vertikales Absperrungs-Verfahren
- Hemmungsmethode III: Frontal-Verteidigung
- Umwandlungsmethode III: Horizontales Absperrungs-Verfahren
- Hemmungsmethode IV: Absperrungs-Verteidigung

IV) Vorstellung der neun typischen Methoden

Blockademethode I – Grundreihen-Verteidigung

Die Idee der Grundreihen-Verteidigung ist denkbar einfach. Der schwarze König stellt sich auf das Umwandlungsfeld des Freibauern und sein Turm deckt ihn auf der Grundreihe gegen ein Seitenschach ab. Diese Methode ist vollkommen passiv. Schwarz macht nur noch Abwartezüge mit seinem Turm auf der Grundreihe und wartet ab. Dabei lässt er den weißen Freibauern widerstandslos auf die sechste oder gar siebte Reihe vorrücken, gebietet ihm dort aber Halt.



Bei einem Turm- oder Springerbauern funktioniert diese Verteidigung ganz ausgezeichnet. Weiß ist nicht in der Lage, die schwarze Festung zu erschüttern. Der Mangel der Grundreihen-Verteidigung ist leicht zu erkennen. Bei einem Läufer- oder Mittelbauern gewinnt Weiß durch ein Umgehungsmanöver seines Turmes. Denn der schwarze Turm kann seinen König nur auf einer Seite gegen Schachgebote sichern.

Blockademethode II – Philidor-Verteidigung

Die zweite Blockademethode ist die Philidor-Verteidigung. Wieder bezieht der schwarze König Stellung vor dem Freibauern, etwa auf dessen Umwandlungsfeld. Doch verzichtet Schwarz hier auf eine Sicherung zur Seite hin. Bei Schachgeboten von der Flanke geht der König einfach ein Feld vor bzw. wieder zurück. Zur Sicherung dieses Spielraums muss der schwarze Turm auf der sechsten Reihe aufgestellt werden, um so die Annäherung des weißen Königs zu verhindern. Die Beherrschung der sechsten Reihe ist also der Schlüssel der Philidor-Verteidigung. Deshalb darf der weiße Bauer die fünfte Reihe auch noch nicht überschritten haben. Die einzige Möglichkeit für Weiß, den schwarzen König aus seiner Blockadeposition zu vertreiben, besteht darin, unter dem Schutz seines Bauern mit dem eigenen König auf die sechste Reihe zu gelangen. Die Pointe der Verteidigung besteht nun darin, dass Schwarz in dem Moment, in dem Weiß seinen Freibauern auf die sechste Reihe bringt, seinen Turm auf die weiße Grundreihe ziehen kann, um fortan den weißen König durch Schachgebote von hinten zu verfolgen, vor denen dieser sich, da sein Bauer vorgerückt ist, nunmehr nicht mehr verstecken kann. Mangels eines Fluchtfeldes hat Weiß nur noch die Wahl zwischen Dauerschach, Bauernverlust oder einem unentschiedenen Bauernendspiel.



**1.Ta8 Ke7 2.Ta7 Ke8 3.e6 Th1 4.Kd6 Td1
5.Ke5 Te1 und Remis.**

Die Philidor-Verteidigung ist universal. Sie funktioniert bei allen Bauern und auch, wenn man alle Figuren um ein, zwei oder drei Reihen nach hinten verschiebt. Alle Positionen dieses Typs werden Philidor-Stellungen genannt. Damit ist die Philidor-Verteidigung das Blockade-Verfahren

schlechthin. König und Turm wirken bei ihr harmonisch zusammen.

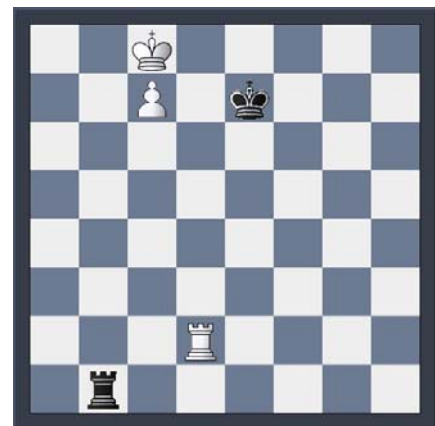
Wie wir gesehen haben, fällt es Schwarz zumeist nicht schwer remis zu halten, wenn es ihm gelingt, den weißen Freibauern mit seinem König dauerhaft zu blockieren. Gewinnchancen bekommt Weiß nur dann, wenn er den schwarzen König aus seiner Position vor dem Freibauern vertreiben oder ihm den Weg dorthin abschneiden kann. Schwarz muss dann versuchen, das Vorrücken des Bauern zu hemmen. Bevor wir uns aber den Verteidigungsmethoden zuwenden, die nicht auf der Blockade des Freibauern beruhen, sondern dessen Vormarsch zu hemmen suchen, müssen wir uns mit einigen weißen Gewinnverfahren vertraut machen, um Orientierungspunkte für die Beurteilung von Stellungen mit abgeschnittenem schwarzen König zu bekommen.

Umwandlungsmethode I – Lucena-Verfahren

Der weiße Freibauer auf der siebten Reihe und sein König vor ihm, dies ist die grundlegende Gewinnstellung für Weiß im Endspiel Turm und Bauer gegen Turm. Alle Positionen dieses Typs werden Lucena-Stellungen genannt. Die einzige Möglichkeit für Schwarz, die Umwandlung des Freibauern zu behindern, besteht dann noch darin, den weißen König vor seinem Bauern einzusperren. Doch gelingt es Weiß leicht, seinen König zu befreien und den Bauern umzuwandeln. Die universelle Methode ist der so genannte Brückenbau. Beim Springerbauern ist es die einzige Möglichkeit.

Bei einem Läufer- oder Mittelbauern ist der Brückenbau ebenfalls möglich. Daneben gibt es aber noch den zweiten Weg einer Umgehung. Weiß überführt seinen Turm auf das Feld neben seinem König, vertreibt so den schwarzen Turm und begibt sich mit seinem König ins Freie, entgeht den Schachgeboten durch Annäherung an den schwarzen Turm und wandelt schließlich seinen Bauern um.

1.Te2 Die Vorbereitung zum Brückenbau, das bei einem Springerbauern das einzige Gewinnmanöver ist. Beim Läufer- und Mittelbauern ist auch eine Umgehung möglich: 1.Ta2 Tb3 2.Ta8 Tb1 3.Tb8 Tc1 4.Kb7 Tb1 5.Ka6 Ta1 6.Kb5 usw. **1...Kf7** Einfacher hat Weiß es nach 1...Kf6 2.Kd7 Td1 3.Ke8 Tc1 4.Te7 oder 1...Kd6 2.Kd8. **2.Te4!** Der Schlüsselzug des Brückenbaus. **2.-Tb2 3.Kd7 Td2 4.Kc6 Tc2 5.Kd6 Td2 6.Kc5 Tc2 7.Tc4** und **Weiß gewinnt.**



Lucena-Stellungen sind Zielpositionen für Weiß. Die Leitfrage für die Beurteilung von Stellungen mit abgeschnittenem schwarzen König lautet mithin: Kann Weiß eine Lucena-Stellung erreichen oder kann Schwarz dies verhindern? Gelingt es Schwarz nicht, die Blockade durch seinen König aufrechtzuerhalten, oder ist sein König von vornherein vom Freibauern abgeschnitten, so ist es manchmal dennoch möglich, zu verhindern, dass Weiß eine Lucena-Position bzw. eine einfachere Gewinnstellung erreicht. Diese Methoden sind nicht so mechanisch-direkt wie die Blockade-Methoden. Nennen wir sie deshalb Hemmungs-Methoden. Es gibt deren vier: die Flanken-Verteidigung, die Karstedt-Verteidigung, die Frontal-Verteidigung und die Absperrungs-Verteidigung.

Hemmungsmethode I – Flanken-Verteidigung

Die Flanken-Verteidigung ist bei abgedrängtem schwarzem König die einzige Methode, einen auf die sechste (bzw. siebte) Reihe vorgerückten weißen Freibauern noch zu stoppen. Damit dies gelingen kann, müssen eine Reihe von Bedingungen gegeben sein. Erstens darf der König vom Freibauern nur um eine Linie abgeschnitten sein. Ansonsten könnte er dem weißen König nicht die seitlich hinter dem Bauern liegenden Fluchtfelder nehmen. Zweitens muss der König (fast immer) auf der vom weißen Freibauern aus gesehen kurzen Seite des Brettes stehen, damit der Turm auf der langen Seite des Brettes den für einen Flankenangriff nötigen Spielraum zur Verfügung hat. Drittens muss der Abstand zwischen Freibauer und Turm in aller Regel mindestens drei Felder betragen. Dies ist die so genannte Dreifelderregel. Ist der Abstand geringer, kann der weiße König die Schachgebote des schwarzen Turms durch Annäherung abwehren. Sind diese drei Bedingungen erfüllt, besteht die Idee der Flanken-Verteidigung darin, durch Seitenschachs entweder den weißen König vom Bauern wegzutreiben und jenen dann zu erobern, oder den weißen Turm in eine so passive Position zu zwingen, dass die Einnahme einer Lucena-Stellung mit dem weißen König auf dem Umwandlungsfeld und dem Freibauern auf der siebten Reihe unmöglich wird.

Da der schwarze König hier seitlich vom weißen Freibauern stehen muss, kommt die Flanken-Verteidigung nur bei Mittel- und Läuferbauern in Betracht. Bei einem Läuferbauern steigen die Verteidigungschancen, da dem schwarzen Turm dann eine Linie mehr zur Verfügung steht. Das folgende Beispiel zeigt den Idealfall einer erfolgreichen Flanken-Verteidigung bei einem Mittelbauern, die dem alle Bedingungen erfüllt sind. Hat der schwarze Turm die drei Felder Abstand zum Freibauern, dann ist bei Anzug eine solche Stellung sowohl mit dem König auf g7 als auch auf g6 bei jeder plausiblen weißen Turmstellung remis.



1...Ta7! Der typische Angriff von der Seite. Es verlieren 1....Ta3? 2.Tg1 oder 1...Tg2? 2.Ke8 Tg3 3.e7 Tg2 4.Td8 usw. **2.Td7** Auf 2.Ke8 folgt Kf6! und auf 2.Kd6 Kf8!. **2...Ta8!** Dies ist die prinzipielle Methode. Schwarz unterbindet das weiße Manöver Ke8 nebst e7. Möglich wäre aber auch der Rückzug auf ein beliebiges Feld der a-Linie außer a6. Denn nach z.B. 2...Ta1 3.Ke8 Kf6! 4.e7 Ke6! Ist die Stellung remis: 5.Kf8 Tf1 6.Ke8 Ta1 usw. Mit einem Turm auf a6 hätte Schwarz hier nicht das rettende Schach auf der f-Linie. Weiß kann nach 2...Ta1 aber besser 3.Td6! ziehen, was der Verteidigung Kg7-f6-e6 vorbeugt. Dann ist 3....Ta8! der einzige Zug für Schwarz, um 4.Ke8 zu verhindern. Denn nach 3...Ta7? 4.Ke8 Ta8 5.Td8 nebst 6.e7 erreicht Weiß eine Lucena-Stellung. Erst nach dem eventuellen (nach 3....Ta8!) 4.Td8 Ta7 ist auf 5.Ke8 wieder 5....Kf6! mit Remis möglich. Nach dem Textzug 2....Ta8! entsteht die Schlüsselstellung der Flanken-Verteidigung. Weiß vermag seine Stellung nicht mehr zu verstärken. **3.Td6!** Auch hier der raffinierteste Versuch. 3.Kd6 führt wegen 3...Kf8! oder auch 3...Kf6 4.Tf7 Kg6 zu nichts. Nach 3.Td8 Ta7! folgt auf 4.Ke8 Kf6! und auf 4.Kd6 Ta6! 5.Ke5 Ta5 6.Td5 Ta8 7.Td7 Kg6! und Weiß hat ebenfalls nichts erreicht. Auf Abwartezüge des weißen Turms auf der siebten Reihe kann Weiß ruhig 3...Kg6 ziehen, z.B. 4.Kd6 Kf6! 5.e7 Kf7 und Remis. **3...Kg6!** Der einzige

Zug! Statt dessen verlieren 3...Ta1? oder 3.-Ta7? wegen 4.Ke8! mit baldiger Lucena-Stellung. 3...Tb8? verliert wegen 4.Td8! Tb7 5.Kd6 Tb6 6.Kd7 Tb7 7.Kc6 usw. **4.Td8** 4.Tc6 Kg7! oder 4.Td1 Ta7! oder 4.Td7 Kg7!. **4...Ta7 5.Td7** 5.Ke8 Kf6! **5...Ta8 6.Tb7 Kg7 und Remis.**

Wird der schwarze Turm auf die b-Linie versetzt, dann reicht ein Flankenangriff wegen des zu kurzen Abstandes des schwarzen Turms zum weißen Freibauern oft nicht mehr aus. Insbesondere mit weißem Turm auf a8 oder a7 ist die Stellung dann für Weiß gewonnen.

Hemmungsmethode II – Karstedt-Verteidigung

Zur Karstedt-Verteidigung kommt es häufig dann, wenn Schwarz die zum Aufbau der Philidor-Verteidigung so wichtige Kontrolle der sechsten Reihe nicht gelingt. Er dann die Blockadeposition seines Königs vor dem Bauern nicht behaupten, sondern muss zu einer Hemmungsstrategie übergehen. Diese Möglichkeit bietet ihm die Karstedt-Verteidigung.

Die Idee der Karstedt-Verteidigung besteht darin, das Vorrücken des weißen Freibauern von der fünften auf die sechste Reihe zu verhindern. Dazu wird der schwarze König auf die kurze Seite des Brettes gezogen und der Turm hinter den Bauern gestellt. Macht dann der weiße König seinem Bauern den Weg frei, so kann der schwarze König sich wieder annähern. Bereitet Weiß dieses Manöver vor, indem er seinen Turm vor den Bauern stellt, kann Schwarz seinen Turm zur langen Seite des Brettes ziehen und einen Flankenangriff drohen. Weiß hat dann nichts Besseres als seinen Turm zum Schutz vor Seitenschachs aus dessen Position vor dem Bauern zu entfernen, worauf Schwarz seinen Turm wieder hinter den Bauern stellt. Dieses Pendelmanöver des schwarzen Turmes kennzeichnet die Karstedt-Verteidigung. Weiß kann seine Stellung nicht verstärken und der Freibauer wird auf der fünften Reihe festgehalten.

1.Kd6! 1.Ke6 Th6 oder 1.e6 Td1 ergeben eine Philidor-Verteidigung. **1...Te1!** Der einzige Zug, mit dem Schwarz das Vorgehen des weißen Freibauern aufhalten kann. Nach 1...Td1? 2.Ke6! gewinnt Weiß. Denn mit einem weißen Turm auf a7 oder a8 funktioniert die Flanken-Verteidigung bei einem Mittelbauern nicht: 2...Kf8 3.Ta8 Kg7 4.Ke7 Tb1 5.e6 Tb7 6.Kd6! Tb6 7.Kd7 Tb7 8.Kc6 Te7 9.Kd6 und Weiß gewinnt. Und nach 1...Th6? 2.e6! läuft der Bauer einfach durch. 2...Kf8 3.Ta8 Kg7 4.Kd7 Th1 5.e7 und Weiß gewinnt. **2.Ke6!** 2.Ta8 Kf7. **2...Kf8!** Bei einem Läuferbauern müsste Schwarz seinen König unbedingt auf die kurze Brettseite ziehen. Hier könnte er auch nach d8 ziehen, weil bei der Karstedt-Verteidigung ein Abstand von zwei Linien genügt: 2...Kd8 3.Ta8 Kc7 4.Te8 Th1! 5.Tf8 Te1! mit Remis.



3.Ta8 3.Kd6 Ke8= (3...Td1=; 3...Te2=) **3...Kg7 4.Te8** Die Variante 4.Kd6 Kf7! zeigt den Sinn von 1...Te1!: Schwarz hat das Feld e6 unter Kontrolle. Mit 4.Te8 will Weiß den Vormarsch vorbereiten, doch lässt dies die Flanke ungeschützt. **4...Ta1! 5.Td8 Te1!** Und Remis durch das für die Karstedt-Verteidigung typische Pendelmanöver des schwarzen Turmes.

Natürlich ist diese Methode auch dann anwendbar, wenn der weiße Freibauer noch nicht so weit vorgerückt ist. Wichtig ist, dass diese Verteidigung nur bei Mittel- und Läuferbauern funktioniert. Bei einem Mittelbauern sind beide Seiten des Brettes neben dem Freibauern für das Pendelmanöver ausreichend breit. Hier darf der schwarze König also sogar auf der langen Seite des Brettes stehen. Bei einem Läuferbauern muss der König allerdings unbedingt auf der kurzen Seite postiert sein.

Umwandlungsmethode II – Vertikales Absperrungs-Verfahren

Gelingt es Schwarz bei vom Freibauern abgeschnittenen König nicht, seine Kräfte wie bei der Flanken- oder Karstedt-Verteidigung zu koordinieren, verbessern sich die Gewinnchancen für Weiß. Mit dem König auf der kurzen Brettseite verfügt Schwarz in der Flanken-Verteidigung über ein gutes Verteidigungssystem. Doch mit dem König auf der langen Brettseite kann die Lage schnell kritisch werden.



Die Diagrammstellung zeigt die Wirksamkeit einer vertikalen Absperrung des schwarzen Königs in einer solchen Situation.

Wäre Schwarz in der Diagrammstellung am Zug, könnte er durch 1...Te8! die weiße Sperre aufheben. Remis entweder durch Annäherung des schwarzen Königs oder durch das Bauernendspiel. Weiß am Zug hat drei Möglichkeiten, diese Aufhebung der Sperre zu verhindern.

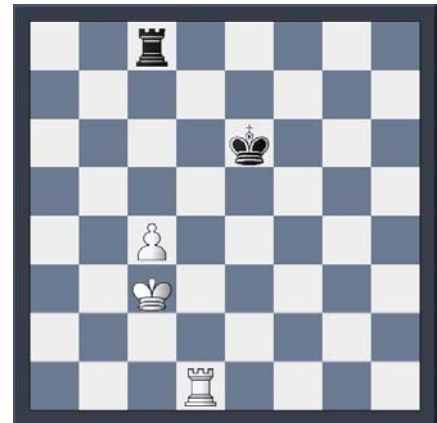
1.Kc5! Nehmen wir 1.Kc5 als Hauptvariante, um zu sehen, dass die Schachgebote des schwarzen Turmes hier wegen des fehlenden Dreifelderabstandes unwirksam bleiben. Aber auch mit dem typischen Manöver 1.Te5! Te8 2.d6! (bzw. 1.d6! Te8 2.Te5!) kommt Weiß zum Erfolg, z.B. 2... Txe5 3.Kxe5 Kf8 (3...Ke8 4.Ke6) 4.Kf6 Ke8 5.Ke6 und Weiß gewinnt, oder 2...Ta8 3.Te7 Kf6 4.Te1 Ta2 5.Kc5 Tc2 6.Kb6 Kf7 7.d7 Td2 8.Kc7 Tc2 9.Kd8 mit einer Lucena-Stellung. **1...Te8** Das Bauernendspiel ist verloren für Schwarz. Aber weder Abwarten noch Schachgebote von vorne oder der Seite können verhindern, dass Weiß den Bauern verwandelt. Schwarz ist vollkommen hilflos, z.B. A) 1...Tc8 2.Kb6 Td8 3.Kc6 Tc8 4.Kd7! Tc2 (Oder 4...Ta8 5.d6 Ta7 6.Kc8 Ta8 7.Kb7 Td8 8.Kc7 Ta8 9.d7 Ta7 10.Kc8 Ta8+ 11.Kb7 usw.) 5.d6 Td2 6.Kc7 Tc2 7.Kd8 Ta2 8.d7 Ta8 9.Kc7 Ta7 10.Kc8 Ta8 11.Kb7 und Weiß gewinnt, oder B) 1...Ta5 2.Kc6 Ta6 3.Kb5 Ta2 (Oder 3...Td6 4.Kc5 usw.) 4.d6 Tb2 5.Kc6 Tc2 6.Kb7! Tb2 7.Kc7 Tc2 8.Kd8 Ta2 9.d7 Ta8 10.Kc7 Ta7 11.Kc8 Ta8 12.Kb7 Td8 13.Kc7 und Weiß gewinnt. **2.Txe8 Kxe8 3.Kc6 und Weiß gewinnt.**

Wichtig ist, dass der schwarze König auf der langen Brettseite steht und der schwarze Turm keinen Dreifelderabstand für Schachgebote hat. Verschieben wir den Bauern, die beiden Könige und den weißen Turm um eine oder zwei Reihen nach rechts, steht der schwarze König auf der kurzen Seite des Brettes und Schwarz hat wegen einer funktionierenden Flanken-Verteidigung ein sicheres Remis. Verschieben wir die gleichen vier Figuren um ein, zwei oder drei Reihen nach unten, kann Schwarz mittels der Frontal-Verteidigung (siehe unten) Remis erreichen. Verschieben wir hingegen diese Figuren um ein oder zwei Reihen nach links, bleibt der schwarze König weiter auf der langen Seite des Brettes und der

Stellungstyp erhalten. Nur der seitliche Spielraum des schwarzen Turmes wird noch kleiner.

Hemmungsmethode III – Frontal-Verteidigung

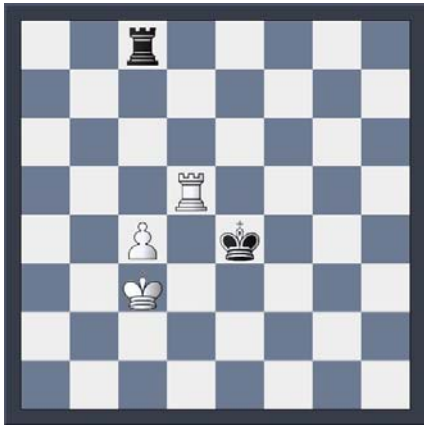
Die Frontal-Verteidigung ist nur möglich, wenn der weiße Freibauer noch auf der zweiten, dritten oder vierten Reihe steht. Denn der vor dem Freibauern aufgestellte Turm benötigt mindestens drei Reihen Abstand, um dessen Vormarsch zu hemmen. Bei einem Bauern auf der vierten Reihe muss er also auf der eigenen Grundlinie stehen, sonst wäre die Entfernung zu gering. Die Idee der Frontal-Verteidigung ist folgende: Der weiße Turm ist damit beschäftigt, den schwarzen König vom weißen Freibauern abzuschneiden. Er unterstützt den Vormarsch des Freibauern zunächst also nicht. Greift nun der schwarze Turm in ausreichendem Abstand den Freibauern von vorne an, dann gelingt es dem weißen König alleine nicht, den Freibauern voran zu bringen. Denn sobald sich der weiße König aus der Deckung hinter dem Freibauern hervorwagt, wird er vom schwarzen Turm durch Schachgebote verfolgt. Entfernt sich der weiße König vom weißen Freibauern, greift der schwarze Turm letzteren an. Nähert sich der weiße König dem schwarzen Turm an, geht der weiße Freibauer verloren – sofern der Abstand mindestens drei Reihen beträgt. Will Weiß in dieser Situation Fortschritte erzielen, muss Weiß seinen Turm einbeziehen, um seinen Freibauern entweder von hinten oder von der Seite zu decken. Im ersten Fall wird Schwarz die Aufhebung der Absperrung dazu nutzen, seinen König anzunähern und eine schon bekannte Remisstellung zu erreichen. Im zweiten Fall wird Schwarz den weißen Turm mit seinem König angreifen und damit nötigen, entweder die Absperrung des schwarzen Königs oder die Deckung des weißen Freibauern aufzugeben. Von daher wird verständlich, warum Schwarz seinen König bei der Frontal-Verteidigung so aufstellen muss, dass dieser das Feld bzw. die Felder neben dem weißen Freibauern kontrolliert oder mindestens in einem Zug angreifen kann. Je weiter der schwarze König vom Bauern abgeschnitten ist, desto mehr Zeit hat Weiß, seine Stellung zu verstärken, nachdem er die Absperrung aufgegeben hat.



1.Kb4 Auf weiße Abwartezüge kann Schwarz mit seinem König auf den sicheren Feldern e6 und e5 pendeln: 1.Td2 Ke5!, oder auch seinen Turm zur Seite ziehen: 1...Th8 2.c5 Th4 mit einer Absperrungs-Verteidigung (siehe unten). Ein Fehler wäre allerdings 1...Ke7?, womit Schwarz seine Verteidigungsstellung zerstört und nach 2.Kb4! verliert, z.B.: 2...Tb8 3.Ka5 Tc8 4.Kb5 Tb8 5.Ka6 Tc8 6.Td4! und Weiß gewinnt. **1...Tb8!** Natürlich bietet Schwarz Schach. Für Abwarten ist keine Zeit: 1...Ke7? 2.Td4! oder 2.Kb5 Tb8 3.Ka5 Tc8 4.Kb6 Tb8 5.Kc7 Tb4 6.Td7 Ke6 7.c5 und Weiß gewinnt. **2.Ka5 Tc8!** Aber ja nicht 2...Ta8? 3.Kb6 und Weiß gewinnt. **3.Kb5 Tb8 4.Ka6 Tc8! 5.Td4!** 5.Kb5 Tb8 usw. **5...Ke5!** Die Pointe der Frontal-Verteidigung. Der weiße Turm muss die Sperre aufgeben. **6.Td5** Oder 6.Th4 Kd6 mit Remis. **6...Ke6!** Nicht 6...Ke4? 7.Kb5 und Weiß gewinnt. **7.Kb5 Tb8 8.Ka4 Tc8 9.Kb4 Tb8 10.Tb5** Anders kommt Weiß nicht weiter. Aber jetzt nähert sich der schwarze König dem Freibauern. **10....Th8 11.Tb7!?** Nach 11.c5 macht 11....Kd7 remis. **11...Kd6 12.Kb5 Th5 13.Kb6 Tc5!** Einziger Zug. **14.Td7 Kxd7 15.Kxc5 Kc7** mit Remis.

Umwandlungsmethode III – Horizontales Absperrungs-Verfahren

Hatten wir bei der vertikalen Absperrung bereits gesehen, welche Probleme den Schwarzen erwarten, wenn bei einem Bauern auf der fünften Reihe sein König auf der langen Brettseite zu stehen kommt, so zeigt die horizontale Absperrung, dass dies auch schon bei einem Bauern auf der vierten, dritten oder zweiten Reihe unlösbar werden können.



Bei einem Springer- oder Läuferbauern und dem schwarzen König auf der langen Brettseite ist die horizontale Absperrung sehr wirksam. Die gleiche Stellung wäre auch mit weißem Bauern auf c3 oder c2 gewonnen.

1.Th5! 1.Td6 Ke5 2.Tb6! ist ein zweites Gewinnverfahren, z.B.: 2...Th8 3.Kb4 Th1 4.c5 Tb1 5.Ka5 Tc1 6.Kb5 Tb1 7.Ka6 Tc1 8.c6 und Weiß gewinnt. Der Textzug ist aber viel einfacher. **1...Tb8 2.c5** Schwarz ist hilflos gegen den Vormarsch des Bauern. **2...Tc8 2...Tb1 3.Kc4 Tc1 4.Kb5 Tb1 5.Kc6 Kd4 (5...Tb2 6.Kd6 Td2 7.Kc7)**

6.Kd6 und Weiß gewinnt. **3.Kc4 Kf4 4.Th6 Ke5 5.c6 Ke4 6.Kc5 Ke5 7.Th7 Ke6 8.c7 Ke5 9.Kc6 Ke6 10.Kb7 und Weiß gewinnt.**

Hemmungsmethode IV – Absperrungs-Verteidigung

Bei der Absperrungs-Verteidigung kommt es zu einer Situation der gegenseitigen Absperrung vom Freibauern. Ist der schwarze König vertikal abgeschnitten, so der weiße horizontal hinter dem Freibauern. Um diesem Patt zu entkommen, muss Weiß seinen Bauern vorziehen, worauf Schwarz mit einem Angriff auf den Freibauern reagiert. Weiß muss dann seinen Turm zur Deckung heranziehen, worauf Schwarz seinen König annähern kann. Soweit ähnelt die Absperrungs-Verteidigung von der Idee her der Frontal-Verteidigung. Einen Unterschied gilt es aber zu beachten. Musste sich dort der schwarze König möglichst auf der Höhe des Freibauern halten, um auf die Deckung von der Seite reagieren zu können, so bleibt er hier besser weiter hinten, damit er dem eventuellen Angriff seines eigenen Turms auf den ungeschützten weißen Bauern nicht im Weg steht.

Die horizontale Sperre des schwarzen Turms auf h3 kennzeichnet die Absperrungs-Verteidigung. **1.c5!?** Was sonst? Auf eine Annäherung des weißen Königs zöge der schwarze Turm einfach auf ein anderes Feld der dritten Reihe. Zwei andere Varianten, die ebenfalls zum Remis führen, sind 1.Tf4 Kg6 2.c5 Th5! 3.c6 (3.Tc4 Kf6) 3...Tc5 und 1.Tf2 Kg6 2.c5 Th5! 3.c6 Tb5! 4.Ka3 Tc5. **1...Th5!** Die Pointe der Verteidigung. Entfernt sich der Freibauer um zwei Reihen vom König, wird er vom schwarzen Turm angegriffen, damit der weiße Turm die vertikale Sperre aufgeben muss. **2.Tc1** Oder 2.c6 Tb5! (Aber nicht 2...Th8? 3.Kb3 Tc8 4.Tc1 Kf7 5.Kb4 Ke7 6.Kc5 oder 2...Tc5? 3.Tc1! und in beiden Fällen gewinnt Weiß.) 3.Ka3 Tc5 mit Remis. **2...Kf7!** Der Wettlauf der Könige zum Bauern beginnt. Ähnlich wäre 2...Th8!?

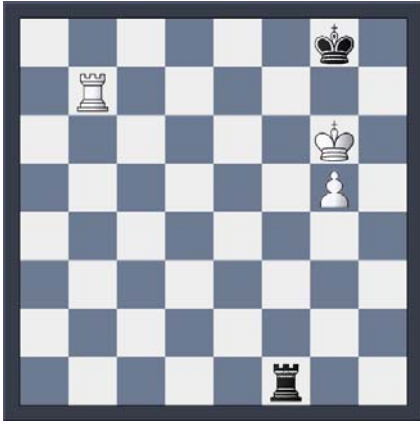


3.Kb3 Kf7! 4.Te1 (4.Kc4 Ke7! 5.Td1 Td8!=) 4...Te8! 5.Txe8 Kxe8 6.Kc4 Kd7 und Remis. **3.Kb3 Ke7 4.Kb4 Kd7 5.Kb5 Kc7 und Remis.**

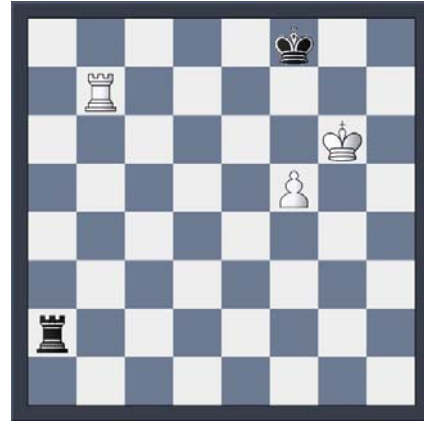
Noch ein Hinweis für das Training. Während die ersten drei Positionen relativ einfach und schnell nachzuvollziehen sind, ist es bei den restlichen sechs ratsam, sich auch einzeln mit ihnen zu beschäftigen. Dafür sollte jeweils weiteres Material aus den gängigen Monografien (z.B. Juri Awerbach: „Turmendspiele“) hinzugezogen werden. Nur durch die eigenständige Beschäftigung mit diesen Stellungen kommt man zu einem dauerhaften Verständnis der Ideen und Manöver. Am Ende wird sich dann hoffentlich zeigen, dass die so schwierigen Turmendspiele doch leichter zu verstehen sind als man zu Beginn meinte.

V) Übung zum Erkennen der thematischen Stellungen

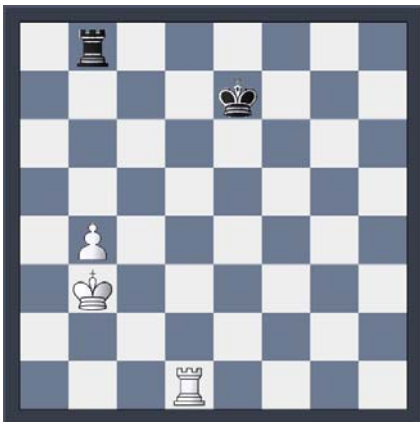
Nach dem Kennenlernen der typischen Stellungen besteht der nächste Schritt in einer Übung zu ihrer Identifizierung. Bei den folgenden zwölf Testpositionen ist jeweils der Stellungstyp und der erste Zug anzugeben. Bei den „klaren“ Typen genügt eine Benennung als z.B. Philidor- oder Lucena-Stellung. Bei den „grenzwertigen“ Typen ist es Geschmackssache, ob man darüber hinaus auch noch den Ausgang berücksichtigt (z.B.: vertikale Absperrung mit Aufhebung der Absperrung, oder: gescheiterte Karstedt-Verteidigung). Es kommt nur darauf an, die Logik der Stellung richtig zu erkennen.



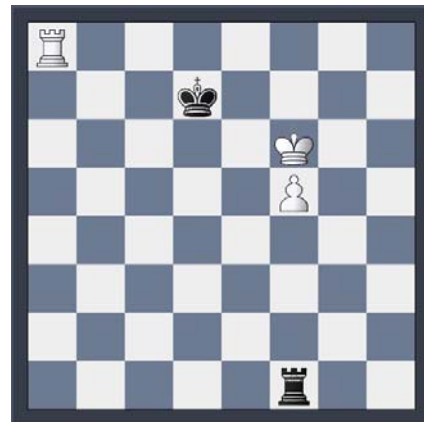
1) Schwarz am Zug



2) Schwarz am Zug



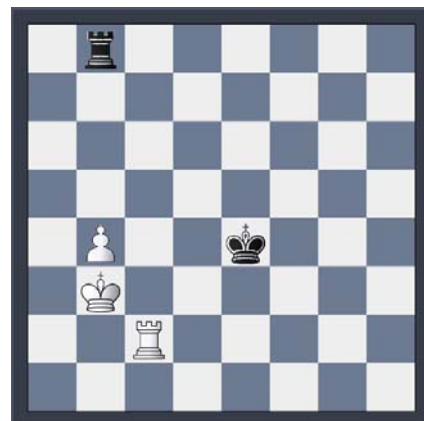
3) Weiß am Zug



4) Weiß am Zug



5) Schwarz am Zug



6) Weiß am Zug



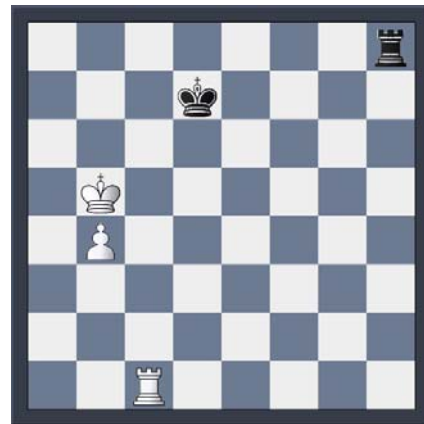
7) Weiß am Zug



8) Schwarz am Zug



9) Weiß am Zug



10) Schwarz am Zug



11) Schwarz am Zug



12) Schwarz am Zug

Lösungen:

1) Grundreihen-Verteidigung

1...Tf8! mit Remis (1.-Kf8? 2.Tb8 Ke7 3.Kg7 Lucena-Verfahren)

2) Karstedt-Verteidigung (funktioniert)

1...Tf2! mit Remis 2.Kf6 (2.f6 Tg2 Philidor-Verteidigung) 2...Kg8! (2...Ke8? 3.Tb8 Kd7 4.Tf8! Lucena-Verfahren) 3.Tb8 Kh7 4.Tf8 Ta2 5.Te8 Tf2! (5...Ta6 6.Kf7 Ta7 7.Te7 Ta8! Flanken-Verteidigung 8.Kf6 Kh6!= (8...Kg8? 9.Kg6!+-))

3) Frontal-Verteidigung (funktioniert nicht: Übergang in Lucena)

1.Td4! und Weiß gewinnt (1.Td2? Ke6! = Frontal-Verteidigung) 1...Ke6 2.Kc4! (2.Ka4? Ke5! =) 2...Tc8 (2...Ke5 3.Td5 Ke6 4.b5) 3.Kb5 Tb8 4.Kc6! Ke5 (4...Tc8 5.Kb7) 5.Th4 Tc8 6.Kb7 Tc1 7.b5 Lucena-Verfahren

4) Lucena-Verfahren

1.Tf8! und Weiß gewinnt (Karstedt-Verteidigung funktioniert nicht)

5) Philidor-Verteidigung

1...Tb4! mit Remis (1...Th4 2.Kd6 Te4! Karstedt-Verteidigung; 1...Tf1? 2.Ke6! Kf8 3.Ta8 Kg7 4.Ke7 Tb1 5.e6 Lucena-Verfahren, weil Flanken-Verteidigung nicht funktioniert) 2.e6 (2.Kc5 Tb1; 2.Ke6 Tb6) 2...Tb1 3.Kd6 Td1

6) Horizontales Absperrungs-Verfahren

1.Tc5! und Weiß gewinnt (1.Td2? Ke5! = Frontal-Verteidigung 2.Td7 Ke6 3.Td4 Ke5; 1.Tc6!? Kd5 2.Ta6! +-Horizontales Absperrungs-Verfahren) 1...Kd4 2.Th5

7) Vertikales Absperrungs-Verfahren

1.Te5! und Weiß gewinnt (1.Txe8? Kxe8 2.Kf5 Kf7=) 1...Txe5 2.Kxe5 Ke8 3.Ke6

8) Philidor-Verteidigung

1...Th7! mit Remis (1...Tg6? 2.Th2 Tg8 3.Th7 Tf8 4.Tb7 Kc8 5.Ta7 Kb8 6.c7 gescheiterte Grundreihen-Verteidigung) 2.Tg2 Tb7! 3.Kc5 (3.cxb7 Patt) 3...Tb1

9) Lucena-Verfahren (Brückenbau)

1.Te4! und Weiß gewinnt (1.Te5!? Kd6 2.Te4 Th1 (2...Kd5 3.Tg4) 3.Kf7) 1...Th1 (1...Tf2 2.Kh7 (2.Th4)) 2.Kf7 Tf1 3.Kg6 Tg1 4.Kf6 Tf1 5.Kg5 Tg1 6.Tg4

10) Aufhebung der Sperre

1...Tb8! mit Remis 2.Ka4 Ta8! 3.Kb3 Tc8! Aufhebung der Absperrung (3...Th8=; 3...Tb8=; 3...Kd6=) 4.Txc8 (4.Th1 Kc7) 4...Kxc8 5.Kc4 Kb8!

11) Flanken-Verteidigung

1...Ta8! mit Remis (1...Ta7? 2.Ke8! +- Lucena-Verfahren) 2.Td8 Ta7 3.Td7 (3.Ke8 Kf6!) 3...Ta8 4.Tb7 Kg6 (4...Ta1!? 5.Kd7 Ta8!) 5.Kd7 Kf6 6.e7 Kf7

12) Absperrungs-Verteidigung

1...Th4! mit Remis (1...Kd7? 2.Kb4 Th8 3.b6 Tc8 4.Tc5! Lucena-Verfahren) 2.b6 (2.Kb3 Kd7) 2...Kd7! (2...Tg4? 3.b7 Tg8 4.Tc8) 3.b7 Th8 4.Ka4 Tb8 5.Tb3 Kc6

VI) Praktische Beispiele

Die Kenntnis der typischen Methoden allein reicht aber noch nicht aus. Man muss das Gelernte auch in der eigenen Praxis umsetzen können. Dabei ist zu beachten, dass unsere Musterstellungen zwar eine große Hilfe für die Orientierung darstellen, aber niemals die Analyse der konkreten Stellung ersetzen können. Wie schwer es selbst starken Großmeistern manchmal fällt, diese elementaren Endspiele richtig zu behandeln, zeigen drei aktuelle Beispiele.



Kaum zu erklären ist, was in der Partie Anand – Vallejo Pons, Linares 2005 geschah. In der Diagrammstellung zog Schwarz 1...Kb1(??) 2.Tb8 Txb7 3.Txb3 mit Remis. Dabei hätte 1...Td2(!) 2.Ke1 Td7 leicht gewonnen, z.B. 3.Ke2 Ta7 (Oder 3...Te7 4.Kd1 e2 5.Ke1 Ta7 6.Kxe2 Ka2) 4.Kxe3 Ka2 usw.

In der Partie Saltaev – Efimenko, Bundesliga 2005, zog der Weiße in der Diagrammstellung 1.Ke2(?), wonach der Schwarze mit 1...Kc7 2.Kf2 Tb3 eine funktionierende Absperrungs-Verteidigung

erreichte, z.B. 3.g5 Tb5(!) 4.Tg4 Kd7 5.g6 Tb8 6.Kg3 Ke7 7.Kh4 Kf6 mit Remis. Allerdings verteidigte sich der Schwarze nicht richtig, so dass Weiß trotzdem noch gewann. Viel besser hätte der Anziehende in der Ausgangsstellung den natürlichen Zug 1.Tc4(!) gezogen, wonach Abwarten mit 1.-Tb3?! 2.Ke2 Ta3 3.Kf2 Tb3 4.g5 Tb5 5.Tg4 Kc7 6.g6 Tb8 7.Kg3 Kd7 8.g7 Tg8 9.Kh4 Ke7 10.Kh5 Kf7 11.Kh6 einfach verliert. Schwarz versucht daher besser 1.-Kb6!? 2.Ke2 Kb5 und remisiert nach 3.Tc1? oder 3.Tc8? mit 3.-Tg3!. Mit Hilfe des Manövers Te4-e3 kann Weiß aber trotzdem gewinnen: 3.Te4(!) und nun 3.-Th3 4.Te3 Th8 5.Kf3 Kc6 6.Kg3 Kd6 7.g5! oder 3.-Kc5!? 4.Te3! Ta8 5.Td3! (5.Kf3+-) 5.-Tf8 6.Ke3 Kc4 7.Td1 usw.



In der Partie Spraggett - Dreev, Gibraltar 2005 hatte der Anziehende noch reichlich Bedenkzeit, griff aber nach 1.-h4 schnell mit 2.Txc5(?) hxg3 3.hxg3 Tg3 4.Kb4 zu, um dann nach 4.-Ke6(!) 5.Td5 Tg8(!) in langes Nachdenken zu verfallen. Doch es war zu spät. Schwarz hatte bereits eine funktionierende Frontal-Verteidigung aufgebaut und die Partie endete bald remis. Hätte sich der Weiße rechtzeitig mehr Zeit genommen, hätte er vielleicht bemerkt, dass er den schwarzen Plan mit 2.gxh4(!) Txb4 (2.-Ke6 3.Txc5 Kd6 4.Td5 Kc6 6.h5+-) 3.Txc5 Ke6 (3.-Txb2 4.Te5+-; 3.-Th3 4.Kb4 Ke6 5.Td5 Txb2 6.Td3+-) 4.Td5(!) Txb2 5.Td8(!) hätte verhindern können. Denn der schwarze Turm gelangt dann nicht auf die Grundreihe und Weiß ungestört zu einer Lucena-Stellung, z.B. 5.-Ke7 6.Td4 Th8 7.Kb4 usw.