

B22

□ **Bernardi,Ruben**

■ **Hess,Max**

[*kampfkater,Ticolino*]

**1.e4 c5 2.c3 Sf6 3.e5 Sd5 4.d4
cxd4 5.Sf3 e6 6.cxd4 d6 7.Sc3
Sxc3 8.bxc3 Dc7 9.Ld2 Sd7
10.exd6 Lxd6 11.Ld3 b6 12.0-0 Lb7
13.Te1 0-0 14.h3 Tfe8 15.Sg5 g6
16.Se4 Lf8 17.Db3 Lg7 18.Tad1 Sf6
19.Sxf6+ Lxf6 20.Le4 Tac8 21.Lxb7
Dxb7 22.Tb1 Dc6**

[22...Dd5]

**23.a4 h5 24.Tec1 Ted8 25.Le3 Td7
26.Db5 Td5 27.Dxc6 Txc6 28.Tb5
Tc4 29.Tb4 Txb4 30.cxb4 Lxd4
31.Tc7 Lxe3** Mit der alternativen

Variante hätte Schwarz die Stellung für
sich entscheiden können.

Mit der alternativen Variante hätte
Schwarz die Stellung für sich
entscheiden können.

[31...Le5 0 32.Tc8+ (32.Txa7
Td1#) 32...Kg7 33.f4 Ld4 34.Kf2
Kf6 35.Ta8 Lxe3+ 36.Kxe3 Td7]

32.fxe3 Te5

[32...a6! Ein clevere Methode sich
die Auflösung der
Damenflügelbauern leicht zu machen.
Schwarz entzieht den Bauern a6 der
direkten weißen Bedrohung und
kann wahlweise mit a5 oder b5
reagieren, je nach dem wie Weiß die
Damenflügelbauern von hinten
angreifen wird. Ein clevere Methode
sich die Auflösung der
Damenflügelbauern leicht zu machen.
Schwarz entzieht den Bauern a6 der
direkten weißen Bedrohung und
kann wahlweise mit a5 oder b5
reagieren, je nach dem wie Weiß die
Damenflügelbauern von hinten
angreifen wird.

33.Tc6 Auch hier gibt es nur einen
Bauern gegen Bauern. Auch hier gibt
es nur einen Bauern gegen Bauern.
Td1+ 34.Kf2 Ta1 35.Txb6 (35.a5

*bx*a5 36.*T*xa6 a4 37.*b*5 a3 38.*b*6
*T*b1 39.*T*xa3 *T*xb6-+) 35...*T*xa4
36.g4?! a5 37.gxh5 (37.*b*5 hxg4
38.hxg4 *T*xg4 39.*T*b7 *T*b4 40.*b*6
*K*g7 41.*T*b8 a4 42.*b*7 a3 43.*T*a8
*T*xb7 44.*T*xa3-+; 37.*T*b5 *T*xb4
38.*T*xa5 hxg4 39.hxg4 *T*xg4-+;
37.*b*xa5 *T*xa5 38.*K*g3 *K*g7 39.gxh5
*T*g5+ 40.*K*f3 *T*xh5-+) 37...*T*xb4
38.*T*a6 gxh5 39.*T*xa5 h4]

**33.Txa7 Txe3 34.Kf2 Te4 35.b5
h4?!**

[35...Tb4]

[35...Kg7 36.Ta6 Kf6 37.Txb6
Txa4]

36.Kf3 Tb4 37.Ke3 g5

[37...Kg7 38.Ta6 Kf6 39.Txb6 Txa4
40.Tb7 Tb4#]

38.Ta6

[38.Kd3 f5]

38...Kg7 39.Kd3 g4= 40.Kc3 Tf4?

[40...Te4= Der kleine Unterschied in
der Sache ist der, daß Schwarz im
Gegensatz zu Tf4 die dritte Reihe
benutzen kann und auf der h-Linie
ein Gegengewicht schaffen kann. Der
Zug ist daher wesentlich besser, als
der Partiezug Der kleine Unterschied
in der Sache ist der, daß Schwarz
im Gegensatz zu Tf4 die dritte Reihe
benutzen kann und auf der h-Linie
ein Gegengewicht schaffen kann. Der
Zug ist daher wesentlich besser, als
der Partiezug]

41.Txb6 Txa4?

[41...Tf2 man kann noch kämpfen !
man kann noch kämpfen !

]

[41...gxh3 42.gxh3 Tf3+ (42...Txa4
43.Ta6) 43.Kb4 Txh3 44.Tc6]

42.Ta6 Tf4 43.b6 gxh3 44.gxh3 Tf1

45.Ta2

[45.Ta4 Tc1+ 46.Kb4 Kf6 47.Kb5
Tc8 48.b7 Tb8 49.Kc6 Ke5 50.Kc7
Tf8 51.b8D Txb8 52.Kxb8 f5]

45...Tc1+ 46.Tc2 Td1 47.Td2?

[47.b7 Td8 48.Kb4 Tb8 49.Tc7
Kg6 50.Ka5 f5 51.Kb6 Kg5 52.Tc8

Txb7+ 53.Kxb7 Kf4 54.Tc3 e5
 55.Kc6 e4 56.Kd5 e3 57.Kd4 e2
 58.Te3]
47...Tb1?? 48.Tb2 Tc1+ 49.Kd4 Tc8
50.b7 Tb8 51.Kc5 Kg6 52.Kd6 Kg5
53.Kc7 Txb7+ 54.Txb7 Kf4 55.Kd6
f5
1-0

B09□ **Bernardi,Ruben**■ **Schweizer,Manfred**

Bad Wörishofen 2016

24.02.2016

[kampfkatr,Ticolino]

Blitz 4m+2s 32MB, Book2012.ctg,
 SCHWEIZER-NB624

1.e4 0 d6 0 2.d4 0 Sf6 5:00 3.Sc3
g6 4.f4 Lg7 5.Sf3 0-0 6.Ld3 Sc6
7.0-0 e5 8.d5 Sd4 9.Se2?! Sxf3+
10.Txf3 Sxe4! 11.Lxe4 f5 12.fxe5
dxe5 13.Ld3 e4 14.Tf2

[14.Tf1 Dxd5 15.Sf4 Dd4+ 16.Kh1
 exd3]

14...Dxd5 15.Sf4 Dc5 16.Le2 Ld4
17.Df1 g5 18.Sh3 f4 19.c3 Lxf2+
20.Sxf2 g4 21.b4 Db6 22.Kh1 e3?

[22...Dg6!]

23.Sxg4 h5 24.Se5 Df6 25.Sf3 Lg4
26.Lb2 Tad8 27.Te1 Lxf3 28.Dxf3
Td2 29.La1 Dh4 30.Tf1 Dg4

31.Lc4+ Kg7 32.Ld5 e2?! 33.c4+
Kh6 34.Te1 Td1

[34...Dh4]

35.Lc3 Te8 36.Le4 Dh4

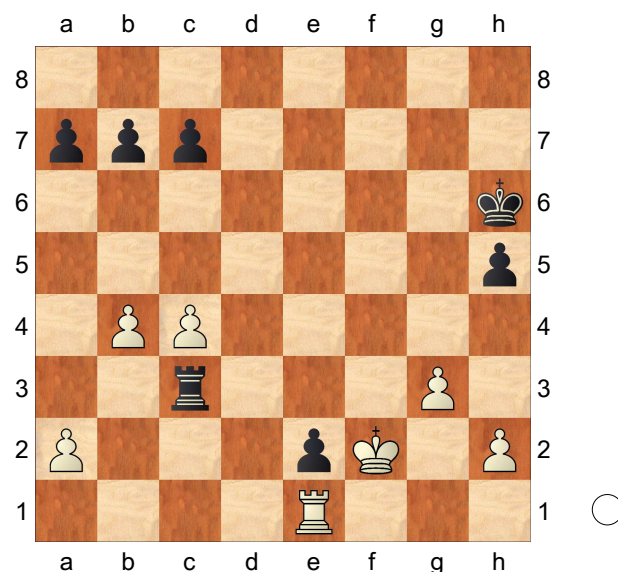
[36...c6]

37.g3 Dg4 38.Kg2 Txe4 39.Dxe4
f3+ 40.Dxf3 Dxf3+ 41.Kxf3 Td3+
42.Kf2 Txc3 Und hier beginnt das
 Turmendspiel, also mein Dilemma. Ich
 dachte die weitere Folge wäre nahe am
 Remis, der Gegner bewies durch
 einige Feinheiten, daß meine
 Einschätzung weit gefehlt war.
 Dem Schwarzen unterlaufen jetzt
 kleinere und größere Fehler, die alle in
 unser Thema passen. Diese erlauben

uns allerdings auch Rückschlüsse zu
 ziehen, wie man die Behandlung
 solcher Endspiele besser gestalten
 kann.

Ein Punkt dabei ist das richtige
 Vorgehen gegen Bauernmehrheiten auf
 einem Flügel. In unserem Fall dreht es
 sich um den weißen Königsflügel (2
 gegen 1 Bauern) und das Bündeln der
 Kräfte König, Turm und Bauern.

Diagramm



43.c5?! Tc4 Zu sehr auf die
 Eroberung des Bauern b4 bedacht und
 mit wenig Blick auf die Möglichkeiten,
 die Weiß auf dem Königsflügel hat.

[43...a5! 44.Tb1 a4 45.Tb2
 (45.Te1 Tc4 46.Txe2 Txb4 47.Kf3
 Tc4 48.Te4 Txc5 49.Txa4=)
 45...Tc4 46.Kxe2 a3 47.Td2 Txb4]

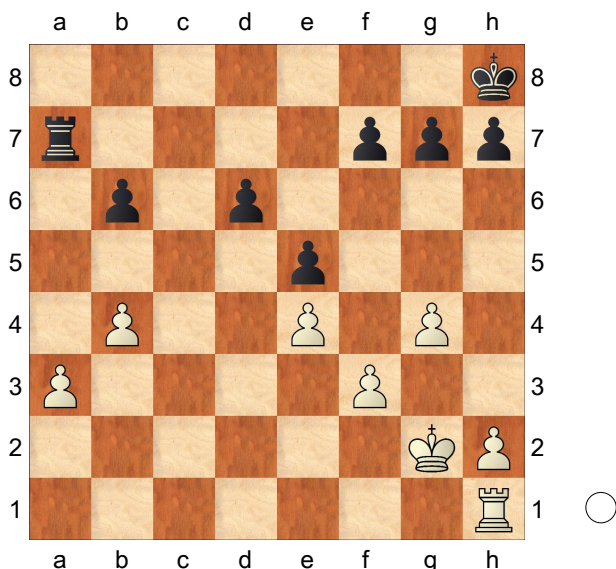
44.a3 Tc3 45.Txe2 Txa3 46.Te6+
Kg5 47.h4+ Kg4 48.Tg6+ Kh3
49.Tg5 Tb3 50.Txh5 Txb4??

Der entscheidende Fehler. Weiß
 bekommt jetzt mehr vom Spiel.
 Allerdings sind wohl die Fehler schon
 vorher gemacht worden:
 Die Planwahl war zu sehr auf mögliche
 Gewinnchancen ausgerichtet.
 Der aktive Plan die Bauern mit a5
 aufzureißen wurde verworfen.
 Die Gefahren der Königseinsperrung
 wurden gering geschätzt.

51.Tg5 a5?! Nochmals eine

Fehleinschätzung, die schließlich die Partie kostet. **52.h5 Te4 53.h6 Te6 54.Th5+ 1-0**

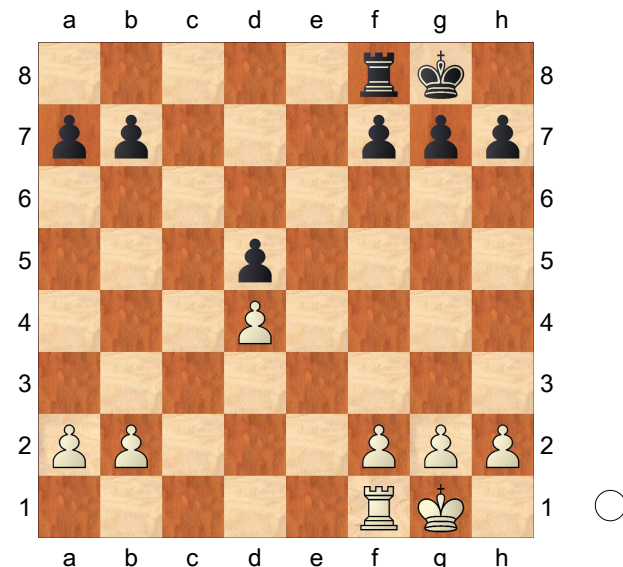
Beispiel 1 - Aktivität
[Ticolino]



Der letzte Zug von Schwarz war der Turmzug nach a7. Der scheinbare Angriff, allerdings, schränkt die eigene Aktivität ein und gibt dem Weißen die Gelegenheit die Sache zu seinen Gunsten zu gestalten - er nimmt mit seinem Turm das Heft in die Hand. 1.Tc1 g6 2.Tc6 und schon liegen zwei Angriffsziele vor : b6 und d6 Txa3 3.Txd6 Weiß bedient sich zuerst beim d-Bauern im Hinblick, daß der b6-Bauern nicht wirklich zu schützen ist. Ta6 4.b5 Ta2+ 5.Kg3 Tb2 6.Txb6 und Weiß steht auf Gewinn - eine Beispielsvariante wird angegeben. Kg7 7.g5 h6 8.h4 hxg5 9.hxg5 Kf8 10.Tb7 Ke8 11.b6 Kf8 12.f4 Tb3+ 13.Kg4 exf4 14.Kxf4 Tb5 15.Tb8+ Kg7 16.e5 Tb4+ 17.Ke3 Tb1 18.Kd3 Tb4 19.Kc3 Tb5 20.Kc4 Txe5 21.b7 Te4+ 22.Kc5 Te7 23.Kc6 Te6+ 24.Kc7 Te7+ 25.Kd6 Te6+ 26.Kd7 Tb6 27.Kc7 Tb3 28.Te8 Tc3+ 29.Kd6 Td3+ 30.Kc6 Tc3+ 31.Kd5 Td3+

32.Kc4
1-0

Beispiel 2 - Aktivität
[Ticolino]



Hier finden wir ein ganz einfaches, aber effektives Lehrbeispiel. Es zeigt einmal den aktiven Turm, zum Anderen aber die Möglichkeit den Aktionsradius des Königs einzudämmen. **1.Tc1 Te8 2.Kf1 Kf8 3.Tc5 Td8 4.Tc7 Tb8 5.Ke2** Anstelle dessen kann Weiß auch den Bauern auf d5 - das war ja sein langersehntes Ziel - erobern. Die hier entstanden Endstellung ist allerdings dem Remis weit näher als die der Partiefortsetzung. Beide Fälle zeigen aber die Folgen eines aktiven Turms. [5.Td7 Ke8 6.Txd5 Tc8 7.Tb5 b6 8.Ke2 Tc2+ 9.Ke3 Kd7± Schwarz ist jetzt einen Bauern hinten dran, aber durch den aktiven Turm und König wird dieser Defizit nahezu kompensiert, das heißt die aktiven Figuren wiegen den Minusbauern fast auf.] **5...Ke8 6.Kd3±** Und hier liegt die Passivität der Figuren vollends bei Schwarz. Turm und König müssen die Bauern verteidigen. Weiß im Übrigen verteidigt jegliche Einbruchsfelder.

Schwarz kann allmählich in Zugzwang kommen, also der Königszug von e8 nach f8 wird zwingend und dann kann Weiß sich in Ruhe mit dem Bauern d5 beschäftigen.

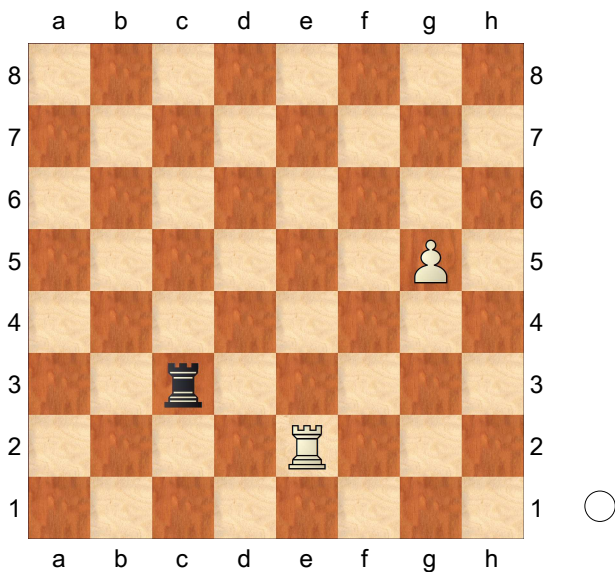
1-0

Beispiel 1 - ThB

Turm hinter Bauern

17.03.2016

[Ticolino]



Training

Wäre Schwarz hier am Zuge, so wäre die Antwort wohl Tg3. Das würde es ihm ermöglichen, den Weißen zu einer Unterstützung des Bauern auf Reihenebene zu zwingen oder eben - wenn möglich - sein Heil über die vorderen Felder zu suchen. Alles in Allem keine guten Aussichten.

Beispiel 2 - ThB

Turm hinter Bauern

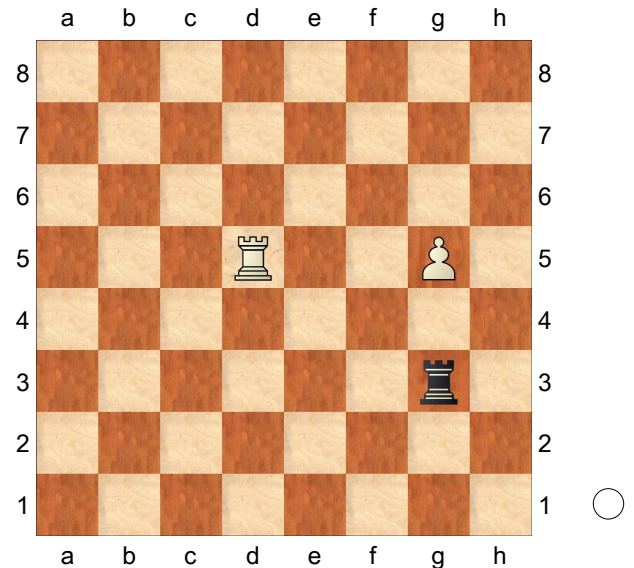
17.03.2016

[Ticolino]

(Diagramm)

Training

In dieser Situation wird es nicht einfach sein den Bauern voran zu



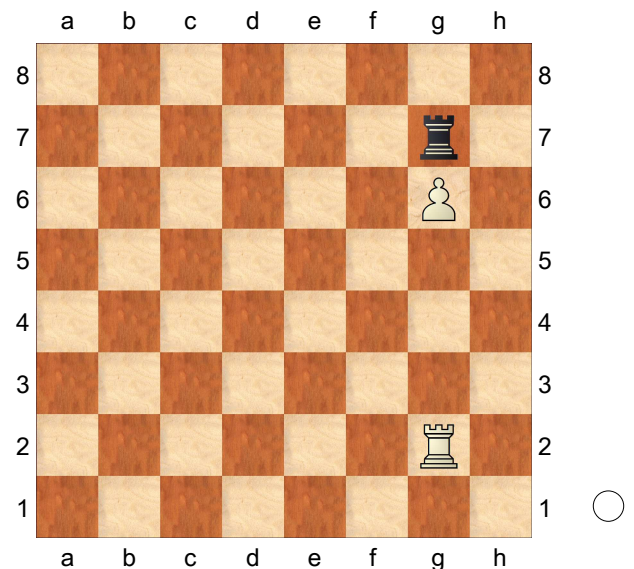
bringen, vor Allem, da es neuer, zusätzlicher Kräfte bedarf.

Beispiel 3 - ThB

Turm hinter Bauern

17.03.2016

[Ticolino]



Training

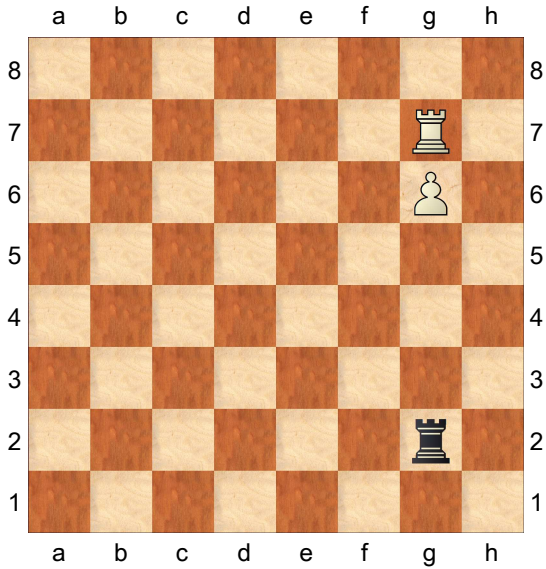
Jetzt kann man sich vorstellen, warum diese Stellung vorteilhaft für Weiß sein kann. Jeder Unterstützer, bsp. der König, kann sich auf f6 Zutritt verschaffen und den Druck auf den Turm erhöhen.

Beispiel 4 - ThB

Turm hinter Bauern

17.03.2016

[Ticolino]



Training

Im umgekehrten Fall kann Weiß die Umwandlung nicht ohne Probleme bewerkstelligen, d. h. der weiße Turm kann den Weg für den g-Bauern nur auf umständliche Art und Weise frei machen.

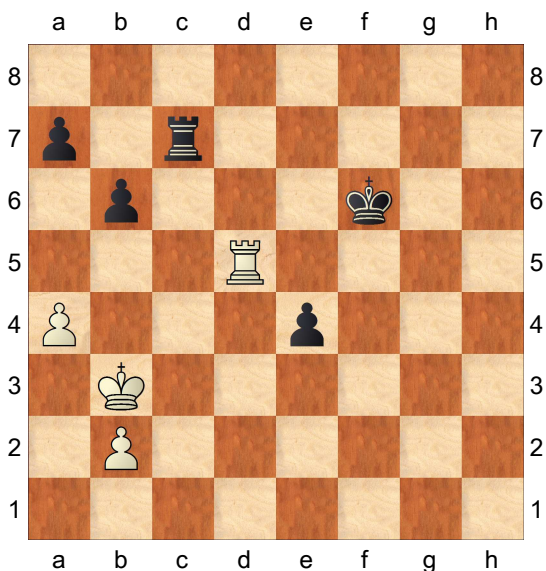
□ **Beispiel 5 - Guimard**

■ **Fischer, Bobby**

Turm hinter Bauern

17.03.1960

[Ticolino]



Das Ziel den Bauern e4 aufzuhalten, erreicht der Weiße nicht, da die schwarzen Akteure zweckmäßig aufgestellt sind. So wird der Zutritt des weißen Königs durch den Turm auf c7 verhindert. Andererseits kontrollieren Turm und König (e7,e6,e5 - Te7) wichtige Felder der e-Linie, so daß der Bauer e4 ungehindert und ohne attackiert zu werden seinen Weg auf der e-Linie fortsetzen kann.

Auch kann sich der schwarze König jederzeit einen Weg nach f3 oder f4 bahnen. **1.Th5**

[1.Td4 Te7 (1...e3 2.Te4 Te7 3.Txe7 Kxe7 4.Kc3)]

1...e3 2.Th3 Te7

[2...e2?? 3.Tf3+ (3.Te3 Te7 4.Txe7 Kxe7) 3...Kg7 4.Te3±]

3.Th1 e2 4.Te1 Kf5 5.Kc2 Kf4

6.Kd2 Kf3 Jetzt unterstützt Te7

wirklich den Bauern. Auch wird das Zusammenwirken von König und Turm klar. Es gibt jetzt mehrere Wege zum Gewinn. **7.Th1 Td7+ 8.Kc2 Kg2**

0-1

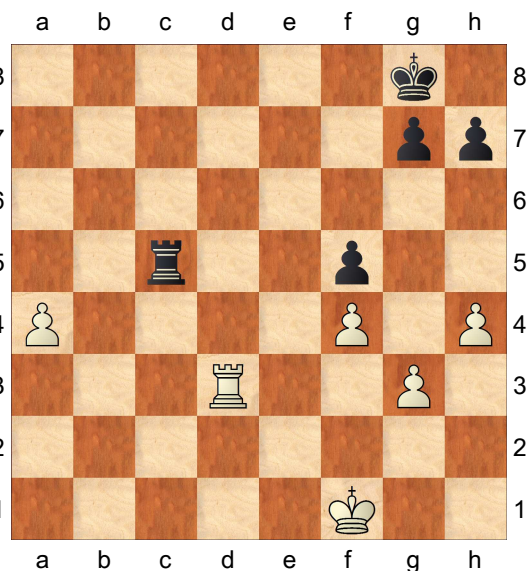
□ **Übung - Lipnitzky**

■ **Smyslow**

Turm hinter Bauern

17.03.2016

[Ticolino]

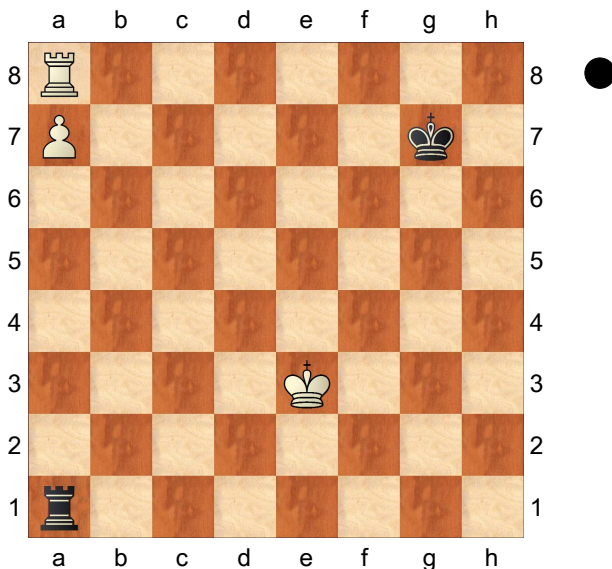


1...Tc1+ 2.Ke2 Ta1=

1/2-1/2

Beispiel 1 Turm+Randbauer

[Ticolino]



Hier noch eine schematische Stellung für die Behandlung von Endspielen mit Randbauern.

Folgende Voraussetzungen für das Remis müssen erfüllt sein:

Turm hinter schwarzen Randbauern
 König auf die entgegengesetzte Seite an den Rand und hier auf der 7 bzw. 2. Reihe mit dem König auf der a -und b-Linie bzw. g- und h-Linie pendeln. Der Turm hat auf der Randlinie immer genügend Spielraum. Nähert sich der König dem Umwandlungsfeld, so muß er gegebenenfalls mit Schachgeboten abgedrängt werden. **1...Ta2**

[1...Kf7?? 2.Th8]

**2.Kd4 Ta1 3.Kc3 Ta2 4.Kb3 Ta1
 5.Kb2 Ta6 6.Kb3 Ta5 7.Kb4 Ta1
 8.Kb5 Ta2 9.Kb6 Tb2+ 10.Kc6 Tc2+
 11.Kd7 Ta2=**

1/2-1/2