

## ENDSPIELENTSCHEIDUNGEN / VEREINFACHUNGEN

Endspielentscheidungen sind die Schwierigsten. Denn hier sind Fehler endgültig. Hier einige Beispiele aus meiner Praxis. Nicht deshalb, weil ich auf dem Gebiet eine Expertin sei. Ganz im Gegenteil. Aber aus meinen zahlreichen Fehlern könnt Ihr vielleicht etwas lernen.

Wenn ich es schon selber nicht schaffe...

Außerdem stellt sich mir und Euch vielleicht auch immer wieder die Frage: Was nutzen mir Großmeisterpartien, wenn ich Patzer solch tolle supertaktische Stellungen nicht aufs Brett hervorzaubern kann?

Auch Vereinfachungen können einem schlecht stehenden Spieler die ersehnte Erleichterung oder sogar Vorteil verschaffen. Nur Vorsicht, denn die Abwicklung ins Endspiel birgt Gefahren, die genau berechnet werden sollten.

### Theoretisch verlorene Endspiele

#### **1. Schwarz am Zug, Aufgeben?**

A) Ja B) Nein, Remis anbieten.  
30 Sek.

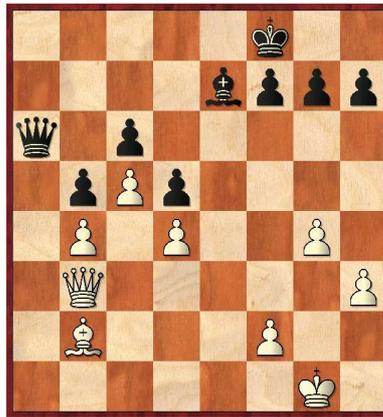


Verbandsrunde 5, 2006-07  
Sandhofen/1-MA46/2 (Variante)

### Sofort ins Endspiel abwickeln?

#### **2. Weiß am Zug, welcher Plan ist richtig?**

A) Damentausch B) Sonstiger Plan  
15 Min.

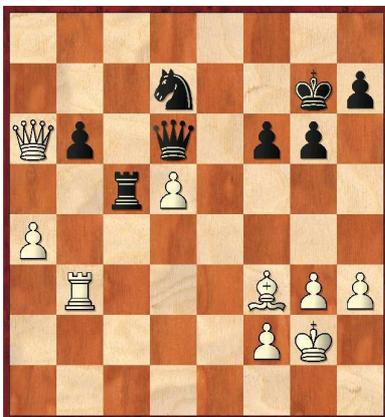


Verbandsrunde 6, 2006-07  
MA46/2-Sandhofen/2

### Vereinfachung

#### **3. Schwarz am Zug, wie bewerten Sie?**

A)  $\pm$  oder B) = ?  
5 Min.

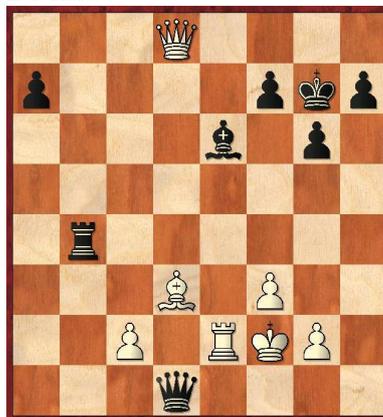


Vereinsmeisterschaft 06-07, 3. Runde

### Abwicklung ins Endspiel

#### **4. Weiß am Zug, wie bewerten Sie?**

A) Remis od. B) +- od. C) -+?  
2 Min.



Vereinsmeisterschaft 06-07, 1. Runde

Bauernendspiel

**5. Weiß am Zug gewinnt**

5 Min.



Verbandsrunde 3, 2006-07  
MA Rot-Weiss – MA46/2

Taktisches Endspiel

**6. Schwarz am Zug.** Weiß hat gerade Remis angeboten. 30 Sek.  
A) Annehmen B) Ablehnen ?



Verbandsrunde 2, 2006-07  
MA46/2-Neckarhausen

LÖSUNGEN

- 1.... ♖c8 und Remis, 2. ♗xc8 patt
1. ♗a3??, ♗:a3 2. ♙:a3, ♙g5 und die auf schwarze Felder blockierten Damenflügelbauern und die leicht angreifbaren Bauern am Königsflügel werden Weiß zum Verhängnis. 3. ♙f1, ♙e7 (3. ♙b2, ♙d2 0-1) 4. ♙e2, ♙e6 5. ♙d3, f5 6. f3, ♙f6 7. ♙b2, ♙f4 8. ♙c3, ♙g5♠. Also dürfte 1. ♗g3 das Remis sichern.
- 1... ♖:d5 2. ♙:d5 (2. ♗b7, ♖c5=), ♗:d5+ 3. ♖f3, ♙e5 4. ♗e2, ♙:f3 5. ♗:f3, ♗:f3 6. ♙:f3, ♙f7 7. ♙e4, ♙e6=.
- Weiß gewinnt. 1. ♖:e6, f:e6 2. ♗e7+ gefolgt von ♗:b4.
1. c5!, a:b5 (1... ♙d7 2. b:a6!!, b:a6 (2... ♙:c7?? 3. a7+- ) 3. ♙:e5+-) 2. c6! 1-0 (2...b:c6 3. a6).
- Schwarz gewinnt leicht nach 1...h3 (Mattdrohung ♖g2#) 2. ♖h8+, ♙g5 und trotz aller Racheschachs der Welt wandert der schwarze König ggf. bis nach d3. Danach hat Weiß nichts gegen das Matt oder größeren Materialverlust.