



Was sagen Ihnen eigentlich die Begriffe Regenschirm, Bodycheck und Autopilot? Im schachlichen Kontext, versteht sich. Oder anders gefragt: Wann haben Sie das letzte Mal während eines Turmendspiels den Regenschirm aufgespannt, Ihren Gegner gecheckt oder auf Autopilot umgestellt? Sie wissen es nicht. Nun, in diesem Falle liegen Sie mit dem Kauf von Karsten Müllers DVD der Turmendspiele absolut richtig. Der Hamburger Großmeister demonstriert in der zweiten Staffel seiner Endspielserie die elementaren Grundprinzipien der Turmendspiele und erläutert dabei, dass der Regenschirm eben nicht nur eine beliebte Methode im Kampf gegen hanseatisches Schmuddelwetter darstellt, sondern auch zur Gewinnführung auf den vierundsechzig Feldern beitragen kann.



Allerdings wird trotz aller innovativen Terminologie mit der Scheibe nicht das Rad neu erfunden. Die DVD basiert auf dem aktuellen Stand der Endspieltechnik (Müller erwähnt als Quellen u.a. die von ihm selbst zusammen mit Frank Lamprecht herausgebrachten *Grundlagen der Schachendspiele* sowie Mark Dworetzki's *Endspieluniversität*), und hier hat sich, was die elementaren Grundlagen betrifft, in den letzten Jahren vergleichsweise wenig verändert. Die klassischen Regeln Lucenas, Philidors, Tarraschs usw. besitzen nach wie vor ihre Gültigkeit in der modernen Turmendspielpraxis. Der präsentierte Stoff kann also auch in den einschlägigen Endspielalmanachen aufgearbeitet werden, wobei im Übrigen die DVD keineswegs den Anspruch erhebt, etwas Neuartiges vorzuführen. Neu ist allerdings die elektronische Form der Darstellung, und die Symbiose aus visueller Präsentation und verbaler Erläuterung erweist sich m.E. als sehr zuträglich für den Lernwilligen.

So fällt es sicher leichter, der anschaulichen DVD zu folgen, als in mühseliger Eigeninitiative Theoriewerke auswendig zu büffeln. Freilich ist auch hier ein gewisses Maß an Eifer geboten, denn allein vom ständigen Berieseln, darauf weist Müller richtigerweise von Zeit zu Zeit hin, wird

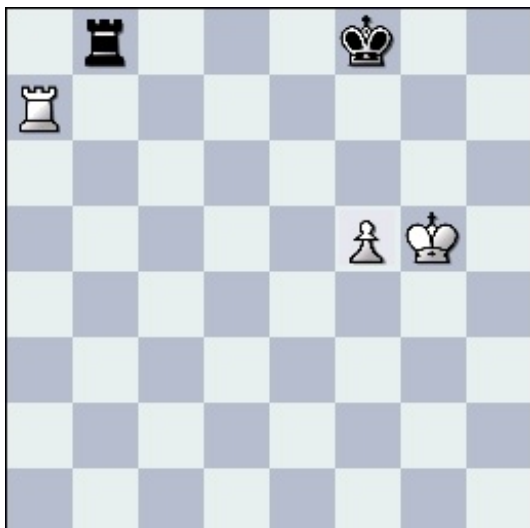
man kein Meister der Turmendspiele. Selbststudium ist hier ebenfalls gefragt.

Nach einem kurzen Einleitungsteil beginnt die DVD mit einem Kapitel über den Kampf von König + Turm gegen König + Bauern. Dieser Bereich stellt im gewissen Sinne eine Ausnahme dar, denn der Rest der DVD ist reinen Turmendspielen gewidmet. Nachdem Sie hier einiges über Absperrung des Königs entlang einer Reihe bzw. Bodychecks der verteidigenden Seite zur Vermeidung der Annäherung des gegnerischen Königs gelernt haben, werden Ihnen in den folgenden Kapiteln die Klassiker der Endspieltheorie präsentiert: Turm + Bauer vs. Turm; Turm + Randbauer vs. Turm; Turm + 2 Bauern vs. Turm; Turm + 4 Bauern vs. Turm + 3 Bauern usw. Die DVD schließt danach mit einem Blick auf die ältere (Flohr–Vidmar) und drei Blicken auf die jüngere Praxis der Turmendspiele (Kramnik–Grischuk; Topalow–Kasimdschanow; Anand–Lputjan). Der Aufbau der DVD folgt dabei einer logischen Reihe, die bei der Vermittlung elementarer Grundkenntnisse beginnt und beim Studium komplexerer Turmendspiele endet. Diese Entwicklung ist für den Lernenden natürlich von Vorteil, da sie das zu vermittelnde Material zunächst anschaulich demonstriert, um es danach in praktischer Anwendung zu präsentieren.

Müller wird auch nicht müde, die praktische Bedeutung der demonstrierten theoretischen Stellungen hervorzuheben. Und hat damit sicher Recht, denn die Kenntnis (bzw. Unkenntnis) der Theorie wirkt sich oftmals entscheidend auf den Ausgang der Partie aus, sei es, weil wir uns in Zeitnotphasen auf elementares Wissen verlassen müssen oder auch, weil wir die jeweiligen Konsequenzen einer Abwicklung beurteilen wollen.

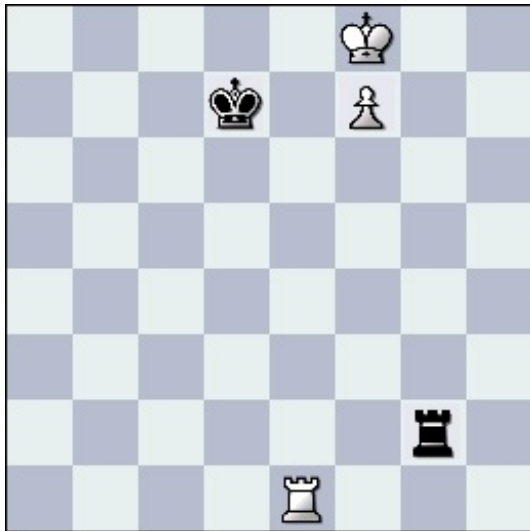
Schauen wir uns einige der zentralen Stellungen der Turmendspieltheorie an:

### Philidorstellung



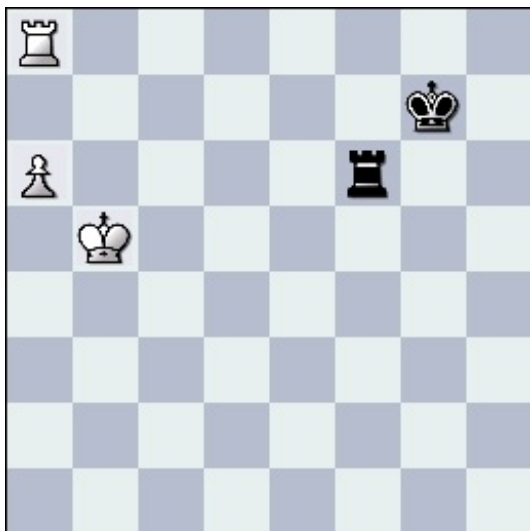
Weiß am Zug gewinnt; Schwarz am Zug hält remis. Sehen Sie wie? Die Auflösung folgt am Ende des Artikels.

### Lucenastellung



Die zweite elementare Stellung der Turmendspieltheorie. Weiß gewinnt durch ein Brückenbaumanöver: **1.Td1+ Kc7 2.Td4** (bereitet die Brücke vor) **2...Tg1 3.Ke7 Te1+ 4.Kf6 Tf1+ 5.Ke6 Te1+** (bleibt der Turm auf der f-Linie, folgt Td5 nebst Tf5) **6.Kf5 Tf1+ 7.Tf4** und die Brücke steht.

### Vancurastellung



Die schwarzen Kräfte stehen für die Verteidigung ideal: Der Turm verhindert ein Vorrücken des weißen Königs und bindet den weißen Turm an seinen Bauern, während der König in der Ecke Grundreihenschachs bzw. Umgehungstricks des Turmes vermeidet. Nun muss er aber verhindern, dass der Anziehende seinen Turm aktivieren kann:

**1...Tf5+ 2.Kb6 Tf6+** (am einfachsten, der König findet kein Versteck) **3.Kc5 Tf5+ 4.Kd4.**

Und nun können Sie demonstrieren, dass Sie das Vancuraprinzip bereits verinnerlicht haben. Wie hält Schwarz am Zug remis? Auflösung weiter unten.

Um diese zentralen Stellungen (und viele weitere) geht es hauptsächlich auf der DVD. Sie sollten Ihnen in Fleisch und Blut übergehen, um auf dieser Basis erfolgreicher die letzte Phase einer Partie bestreiten zu können. In der Praxis zahlen sich solche Kenntnisse in jedem Falle aus und werden immer wieder den einen oder anderen halben Punkt einbringen. Natürlich könnte man im Bedarfsfall auch alles ausrechnen, aber viel einfacher ist es doch *zu wissen*, dass die jeweilige Stellung remis ist und mit welchen Mitteln sie remis gehalten wird. Das ist gerade beim möglichen Übergang komplexerer Endspiele in Vier- oder Fünfstücker von enormer Bedeutung. Stellen Sie sich vor, sie hätten in einem Variantenweig eine sechszügige Abwicklung erspäht, an deren Ende die Vancurastellung auftaucht, und müssten dann noch überlegen, ob und wie die Stellung remis zu halten ist. In einem solchen Fall wäre es gut, sich auf seine Theoriekenntnisse verlassen zu können.

Die praktische Seite solcher Abwicklungen hätte meiner Ansicht nach ruhig noch etwas stärker untermauert werden können. Eine (überschaubare) Datenbank praktischer Beispiele zu den jeweiligen Theoriestellungen wäre für den Nachspielenden sicher von Vorteil gewesen und hätte auch beim letzten Skeptiker die Vorbehalte hinsichtlich der Bedeutung solcher Kenntnisse in der Praxis ausgeräumt.

Ansonsten kann man der DVD gewiss keine fehlende Fülle vorwerfen. Die vom Werk angegebene Zahl von vier Stunden

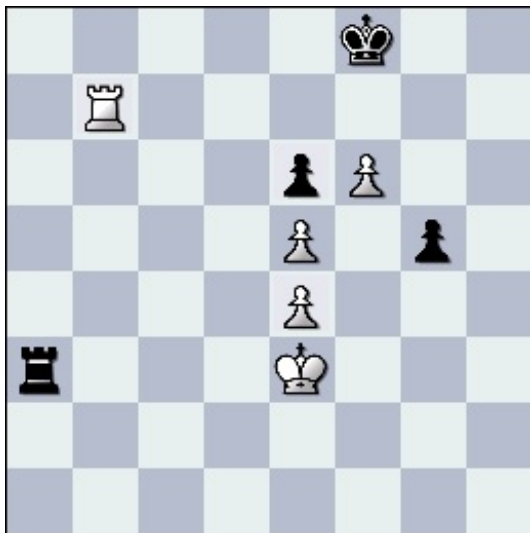
wird locker um eine Stunde überboten. Geduld und Ausdauer sind also gefragt, wobei der Verfasser dieser Rezension angesichts der Theorielastigkeit der Nahrung häppchenweise Kost empfiehlt. Zumal Karsten Müllers Sprachduktus wahrscheinlich nicht jedermanns Sache ist. Immer mal wieder holpert es etwas im Satzbau, und mitunter äußert sich seine Freude, das letzte Wort des im Schwange befindlichen Satzes schon zu kennen, darin, selbiges übermäßig lange hinauszuzögern, was etwas Ungeduld beim Betrachter verursacht. Und auch seine Mischung aus sachlicher Monotonie und temperamentvollem Aufbrausen wirkt nicht immer stimmig.

Aber dies ist natürlich ein subjektiver Eindruck und soll zudem den Wert der DVD in keiner Weise schmälern. Wer die Neunundzwanzigundneunzig für die Scheibe berappt, kann sich sicher sein, ein gründlich ausgearbeitetes, fundiertes Turmendspiellexikon in die Hände zu bekommen, das sich durch die Kombination von visueller und akustischer Darstellungsform vorzüglich zum Lernen eignet. Ein intensives Studium der DVD führt meiner Ansicht nach definitiv zu einer Verbesserung der praktischen Resultate, insbesondere bei einem Spielstärkeniveau, das etwa zwischen 1600 und 1900 liegt. Natürlich ist dies, wie weiter oben erwähnt, mit einem gewissen Aufwand verbunden. Einfach nur anschauen reicht nicht, zumal man Müller in Momenten emotionaler Ausbrüche hin und wieder durch Drücken der Pause-Taste ausbremsen sollte, um alles nachvollziehen zu können. In jedem Fall hat der Hamburger Großmeister Recht, wenn er dazu rät, die entsprechenden Stellungen einfach mal mit Fritz oder im Verein durchzuspielen.

Fazit: Wer noch keines der einschlägigen Theoriewerke zum Thema besitzt und auf diesem Gebiete Defizite sieht, die er gerne ausmerzen möchte, sollte den Erwerb dieser DVD auf jeden Fall in Erwägung ziehen. Für 30 Euro ist sie bei ChessBase zu haben.

Und jetzt wollen Sie sicher noch wissen, was es mit dem Regenschirm auf sich hat. Nun, Karsten Müller greift zur Veranschaulichung auf ein jüngeres Beispiel Topalows zurück:

#### Topalow–Kasimdschanow, WM-San Luis 2005



Um gewinnen zu können, muss Topalow die Technik des Regenschirms anwenden, der sich in der Diagrammstellung auf ... g5 befindet! Die Idee ist es also, sich hinter einem feindlichen Bauern zu verstecken, um so vor den Schachs des Turmes geschützt zu sein. Topalow weiß so was natürlich und gewann die Partie wie folgt:

**70.Kf2 Ta5 71.Kg3 Txe5 72.Kg4 Txe4+ 73.Kh5!** (Und bloß nicht schlagen, sonst ist es remis. Jetzt hingegen ist es aus für Schwarz, denn das Manöver Kg6 gefolgt von Umgehung des Turmes mit Th7 – nach schwarzem Kf8 – ist nicht zu verhindern, da Schwarz auf der g-Linie kein Schach geben kann.) **1–0**



## Auflösung der Fragen

### Philidorstellung

Schwarz am Zug:

**1...Tb6!** (Zwingt Weiß zu f6, da es ansonsten nicht weitergeht.) **2.f6 Tb1!** und gegen die Schachs von hinten findet der König keinen Schutz. **3.Ta4** (um den Turm dazwischenzustellen) **3...Tg1+ 4.Tg5 Txb5+ 5.Kxb5 Kf7** und das Bauernendspiel ist remis.

Weiß am Zug:

**1.Kg6!** (1.f6?? ist nur remis da Schwarz nach 1...Tb6 die Philidorstellung einnehmen kann) **1...Tc8** (1...Tb1 reicht nun nicht mehr: 2.Ta8+ Ke7 3.f6+ Ke6 4.Te8+ Kd7 5.f7 und der Bauer zieht ein) **2.f6** und Weiß gewinnt durch eine Umgehung: **2...Kg8 3.Tg7+ Kf8** (3...Kh8 4.Th7+ Kg8 5.f7+ und aus) **4.Th7 Kg8 5.f7** und Weiß gewinnt.

### Vancurastellung

**4...Tf6!** Natürlich. Der Turm muss sein Pendant wieder an den Bauern festnageln. Weiß kann keine Fortschritte erzielen, und das Remis ist unausweichlich. (*Guido Rothe*)