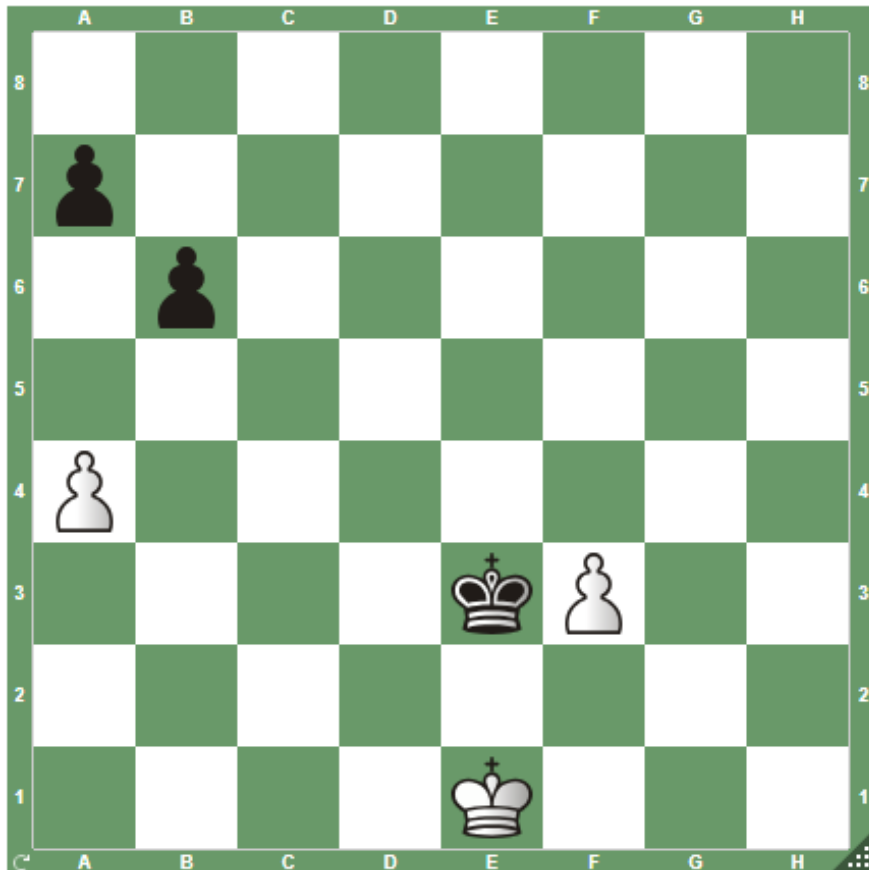


Spiel auf Patt

Pattkombinationen treten in Bauernendspielen viel häufiger auf als in anderen Endspielen. Dies ist auf das begrenzte Material auf dem Brett zurückzuführen.

Beispiel 1



1. a5!

(Weiß verliert sowohl nach 1. f4? Kxf4 2. Kd2 Ke4 3. a5 b5 4. a6 b4!-+)
(als auch nach 1. Kd1 Kxf3 2. Kc2 Ke4 usw.)

1... b5

2. a6! wodurch eine " Pattsituation" für den König entsteht

2... Kxf3 (2... b4 3. Kd1=)

3. Kd2 Ke4

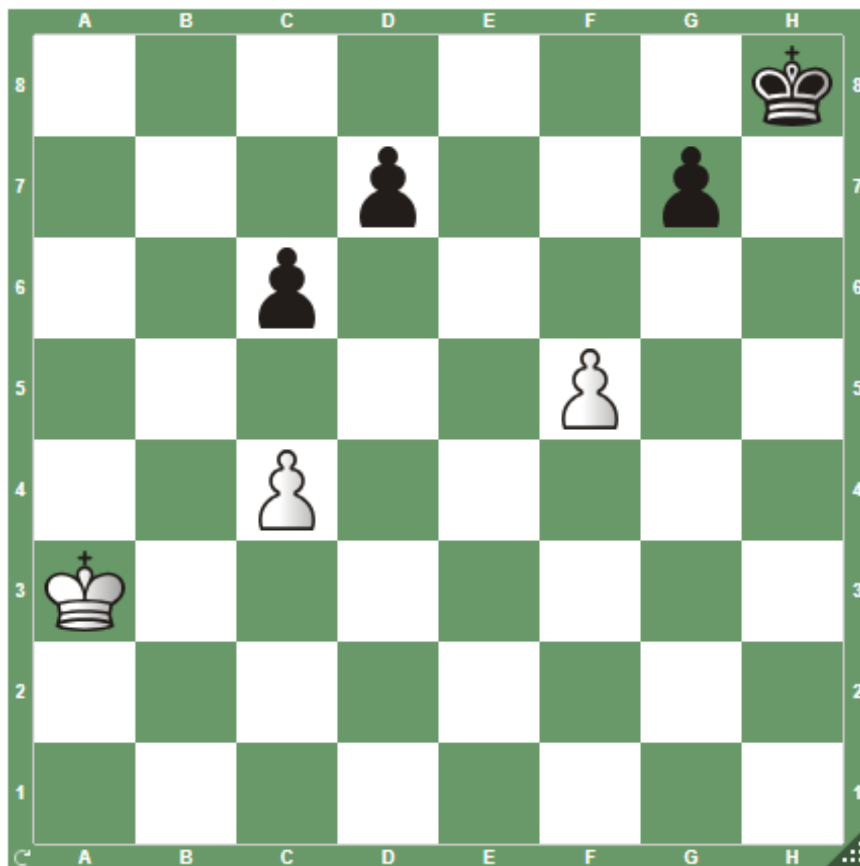
4. Kc3 Kd5

5. Kb4 Kc6

6. Ka5! Kc5 Pattsituation.

Beispiel 2

Eine Pattsituation ist sogar im Zentrum möglich, wie im folgenden Beispiel zu sehen ist.



Schwarz ist gezwungen, seinen d7-Bauern zu verteidigen, und Weiß schafft es, eine Pattsituation für seinen König zu schaffen.

1. Kb4 Kg8

(Oder 1... Kh7 2. Kc5 Kh6 3. Kd6 Kg5 4. Kxd7 Kxf5 5. Kxc6=)

(1... d6 2. Ka5=)

2. Kc5 Kf7

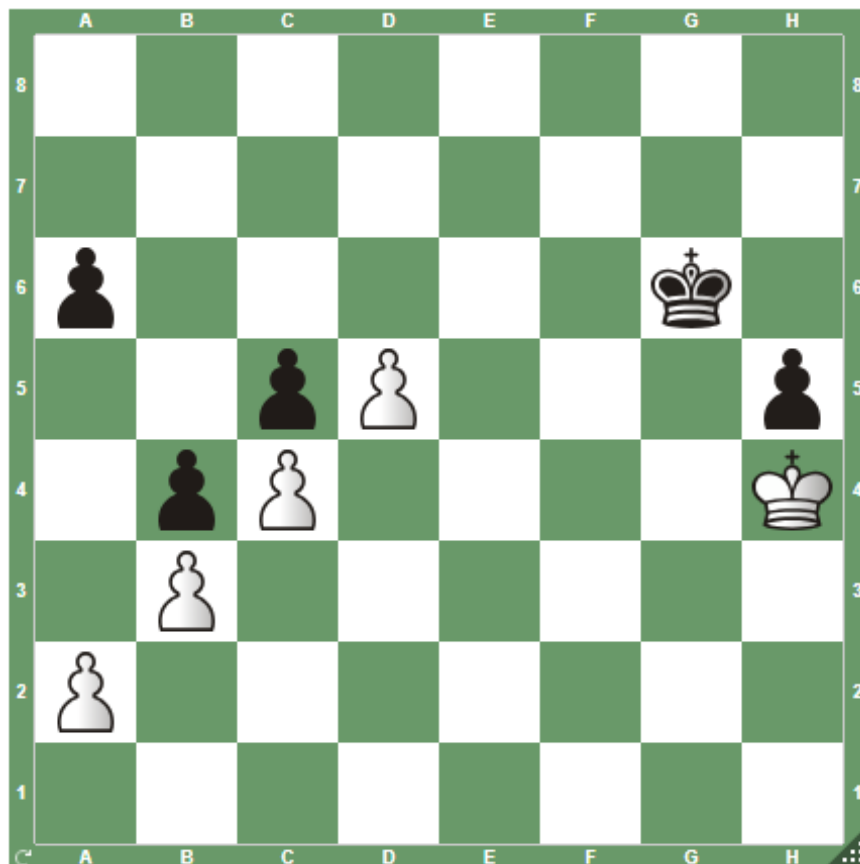
3. Kd6 Ke8

4. c5 Kd8

5. f6! gxf6 Patt.

Beispiel 3

Viele Spiele wurden dank des Patts gerettet.

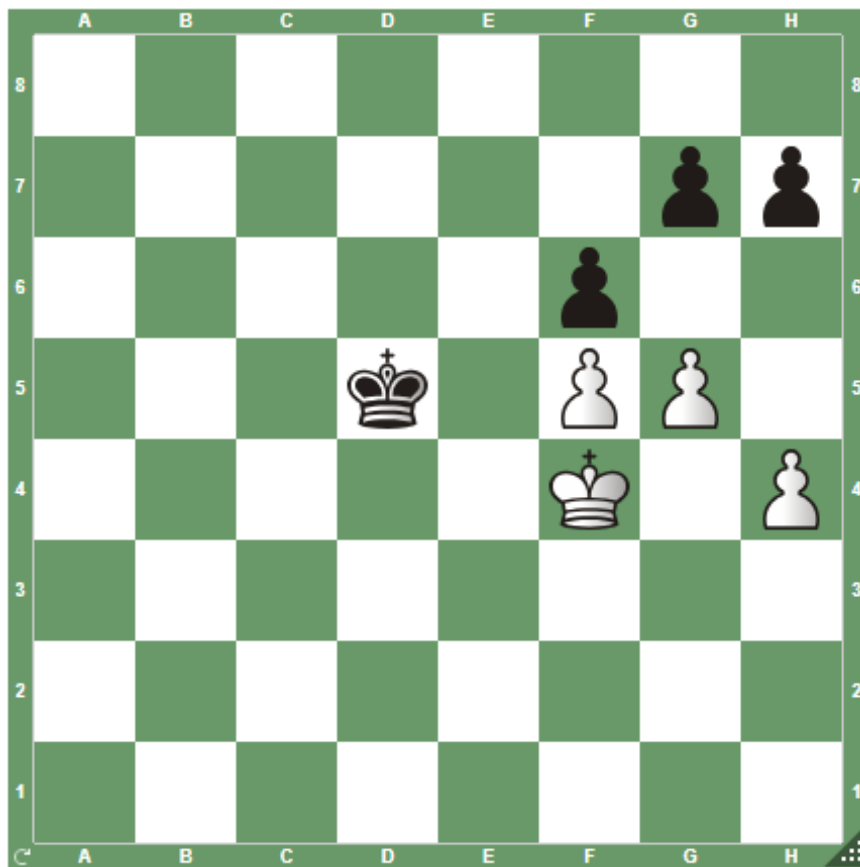


Es scheint, dass Schwarz nach 1. d6 hilflos ist, weil er den c5-Bauern verlieren wird. Dennoch macht er dank einer scheinbaren Kleinigkeit Remis: Sein Bauer steht nicht auf a5, sondern auf a6.

1. d6 Kf6
2. Kxh5 Ke6
3. Kg5 Kxd6
4. Kf5 Kc6
5. Ke5 Kb6
6. Kd5 Ka5! Der König hat eine Patt-Situation erreicht.
7. Kxc5 Patt.

Beispiel 4

Manchmal lässt sich eine rettende Kombination nur in der Analyse finden. Das folgende Endspiel ist besonders lehrreich: Selbst einem großen Spieler ist schon einmal ein Remis aus den Händen geglitten.



Tschigorin spielte 1. gxf6? und gab zwei Züge später auf, stattdessen hätte er ein Remis erreichen können, mit

1. Kg4 Ke4

2. g6! h6

2... hxg6 gewinnt auch nicht in Anbetracht von

3. fxg6 f5+ 4. Kg5 f4 5. h5 f3 6. h6 gxh6+ 7. Kxh6=

3. Kh5, und wenn

3... Kxf5, dann Patt.