

Zu den Dingen, die mir bei der Schulung meiner Fertigkeiten im Schach nur recht wenig Spaß gemacht haben, zählt die Erarbeitung der Endspieltheorie. Und wenn ich mich so umhöre, bin ich wohl kein Einzelfall. Das Pauken von Manövern, das Zählen von Linienabständen, das Abzählen der Tempi in "Figurenwettläufen" und vergleichbare Elemente, die man als Rüstzeug für die gute Endspielführung braucht, standen absolut nicht in meiner Gunst.

Wenn es Ihnen ähnlich geht wie mir, dann werfen Sie alle Erinnerungen über Bord, wenn Sie den Buchtitel "Testbuch der Leichtfigurenendspiele" hören. Dieses von Jerzy Konikowski geschriebene Werk ist im Jahre 1997 im Joachim Beyer Verlag erschienen und jetzt in 2015 mit seiner 2. Auflage und als Imprint des Schachverlag Ullrich wieder neu verfügbar.

Zur Vorbereitung dieser Rezension habe ich intensiv mit dem Buch gearbeitet und ich kann sagen, dass es mir viel Spaß bereitet hat. Es sorgt auf eine angenehme Weise für eine Beschäftigung mit Endspielen, in denen außer Springern und Läufern, den Leichtfiguren also, nur noch Bauern auf dem Brett stehen. Natürlich spielt auch der König noch mit, aber den muss ich sicher nicht besonders erwähnen, denn ohne ihn gibt es kein reguläres Schach. Wenn es aber um die korrekte Spielführung geht, muss man ihn auf jeden Fall einbeziehen, denn oft genug hängt es gerade von ihm ab, ob man mit einem oder wenigstens mit einem halben Punkt oder aber mit einer Niederlage vom Brett geht.

Das "Testbuch der Leichtfigurenendspiele" ist dem Titel entsprechend natürlich ein Testbuch, aber es ist zugleich auch ein Schulungs- und Trainingswerk. Indem der Leser die an ihn gerichteten Aufgaben löst und sich hinterher intensiv auch mit den Lösungen auseinandersetzt, profitiert er eindeutig auch in der Form einer Verbesserung seiner Spielstärke. Diese kann sich in neu erlangtem Knowhow zeigen, aber auch in seinem Vermögen, Motive etc. in Stellungen zu erkennen, und Wege zur Umsetzung auszuarbeiten, also in der Anwendung von Kenntnissen.

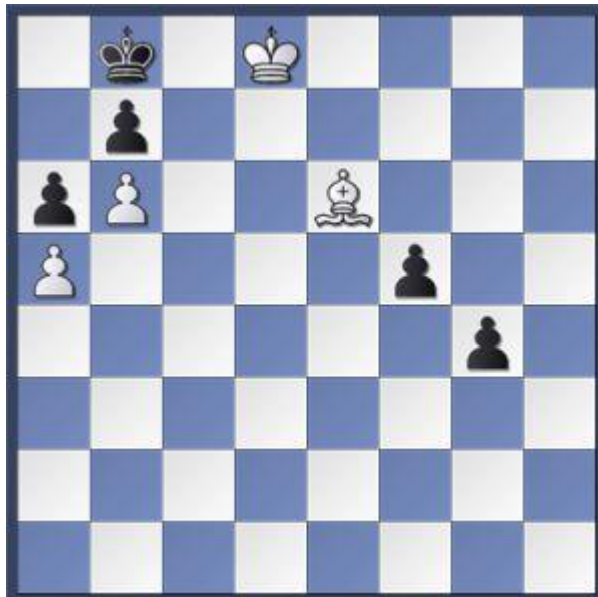
Konikowski hat insgesamt 140 Aufgaben eingearbeitet, die sich in einer Kombination einer Diagrammstellung und zwei oder drei alternativen Übungsfragen zeigen. Das Werk arbeitet also nach dem Multiple-Choice-Prinzip. Es ist aber nicht etwa mit einem schlichten Ankreuzen getan, vielmehr müssen Einschätzungen getroffen und Analysen ausgearbeitet werden, so wie ich dies oben schon einmal kurz angedeutet hatte. Die vom Leser gefundenen Lösungen werden dann mit den Buchlösungen verglichen, die einen zweiten Teil des Werkes bilden. Die Aufgabenstellungen sind praktischen Partien wie auch Studien entnommen.

Einige Aufgaben habe ich als recht einfach empfunden, an einigen anderen aber bin ich gescheitert. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben deckt eine breite Palette ab.

Dem Fernschachspieler sei dazu noch gesagt, dass viele der Ausgangsstellungen mehr als sechs Steine aufweisen. Mit Tablebases kommt man dann also nicht weiter, aber deren Einsatz wäre natürlich auch ebenso wenig sinnvoll wie jener einer Engine.

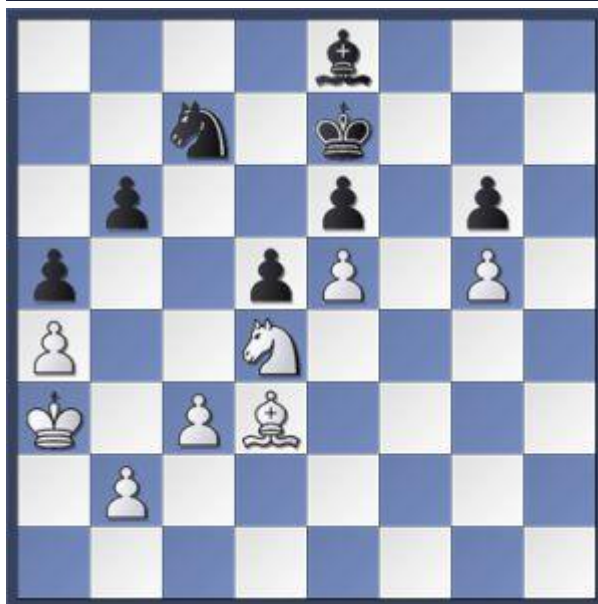
Damit Sie sich etwas unter den Aufgaben und deren Schwierigkeitsgraden

vorstellen können, habe ich zwei Beispiele für Sie ausgesucht und in die Rezension übernommen. Diese sind:



Sehen Sie hier Gewinnchancen für Weiß?

- a) Ja, nach 1.Lxf5.
- b) Ja, aber er muss sich etwas anderes einfallen lassen.
- c) Nein, das Endspiel ist für Weiß nicht zu gewinnen.



In der Diagrammstellung gab Schwarz die Partie auf. Hatte er Recht?

- a) Nein, die Stellung ist vollkommen ausgeglichen.
- b) Ja, die schwarze Stellung ist hoffnungslos. Weiß hat einen simplen Gewinnplan.
- c) Schwarz hat nicht bemerkt, dass er selbst einen Gewinnplan hat.

Die erste Aufgabe zählt zu den einfacheren, die zweite stellt schon etwas höhere Ansprüche.

Mit dem "Testbuch der Leichtfigurenendspiele" kann man sich sowohl am herkömmlichen Brett beschäftigen, was ich auch empfehlen möchte, als auch am Bildschirm (aber ohne Engine bitte!) oder - ganz ohne Brett nur mit dem Diagramm und Vorstellungskraft. Die letztgenannte Möglichkeit ist etwas für die Fahrt in der Bahn, die Mittagspause am Arbeitsplatz, für den Strand und sonst wo. Das Buch lässt sich überallhin mitnehmen, ist leicht und robust.

Wer zur Erhaltung der eigenen Disziplin einen kleinen Ansporn braucht, findet auch ein Punktesystem vor, über das er sich entsprechend seinem Erfolg in den Lösungen einordnen kann.

Fazit: Das "Testbuch der Leichtfigurenendspiele" ist ein sehr empfehlenswertes Buch zur Prüfung, Entwicklung und Anwendung von Endspielkenntnissen im Sektor der Leichtfigurenendspiele. Es enthält etwas für den Spieler jeder Spielstärke, ist zugleich unterhaltsam und kann Wegbegleiter auch außerhalb der eigenen vier Wände sein. Mit einem Preis von 9,80 Euro ist es zudem günstig zu haben.

Uwe Bekemann, BdF

Juli 2015