

Endspiel

KRPKR gewonnen

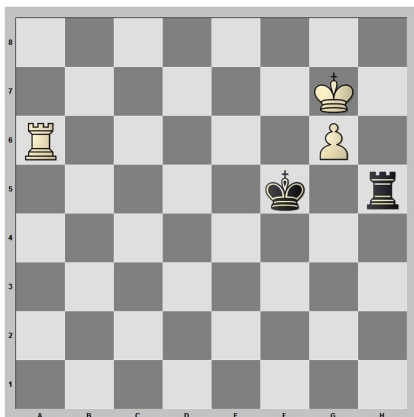
Endspiele mit nur maximal 7 Steinen sind in Datenbanken komplett erfasst. Egal welche Steine und egal wie diese Steine stehen, die Datenbank sagt genau "wie viele Züge zum Matt" oder "ob es Remis ist". Manche Siege dauern hunderte von Zügen. Es gibt verschiedene solche Datenbanken die man kostenlos zu Hause in sein Schachprogramm einbinden kann um sie im Endspiel "unschlagbar" zu machen. Am bekanntesten ist wohl die "Nalimov Tablebase". Man kann sich solche Endspiele aber auch im Internet lösen lassen. <http://www.lokasoft.nl/tbweb.htm> löst alle 5 Steiner, http://chessok.com/?page_id=361 sogar alle 6 Steiner. Da die Nalimov Tablebase in Englisch ist heißen der Turm Rook und der Bauer Pawn.

Endspiele mit König Turm Bauer gegen König mit Turm werden somit KRPKR abgekürzt.

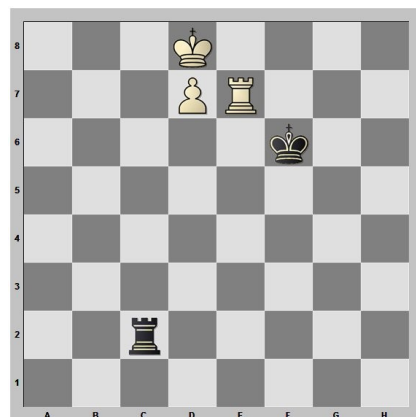
Turmendspiele sind, mit den reinen Bauernendspielen am aller häufigsten. Im Endspiel gehört ein König (fast) immer vor die Bauern (egal ob eigene oder gegnerische), der Turm (fast) immer hinter die Bauern (egal ob eigene oder gegnerische).

Turmendspiele sind oft remis, auch wenn einer mal einen Bauern mehr hat

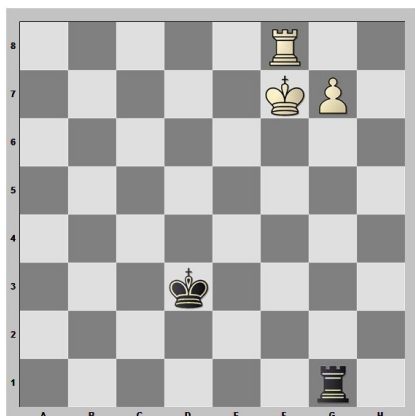
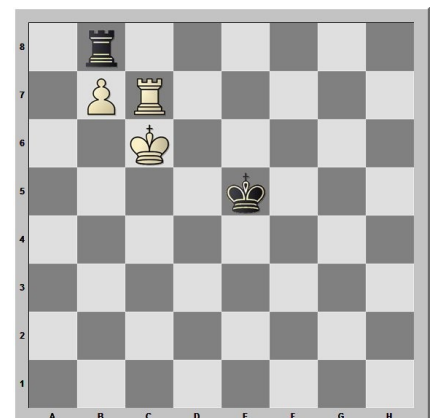
Übungen: Bitte spielt die Position mit eurem Partner durch, dann wechselt wie die Plätze wie beim Blitzturnier und spielt die gleiche Stellung mit der anderen Farbe. Erst dann spielt die nächste Übung. Alle Stellungen sind in weniger als 20 Zügen matt. Es ist immer Weiß am Zug.



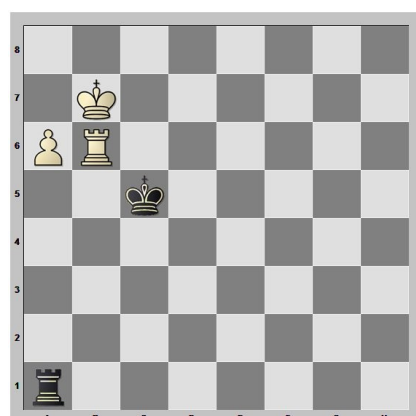
16#



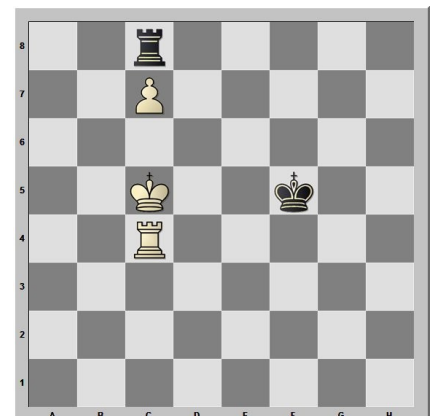
16#



15#



18#



16#

