

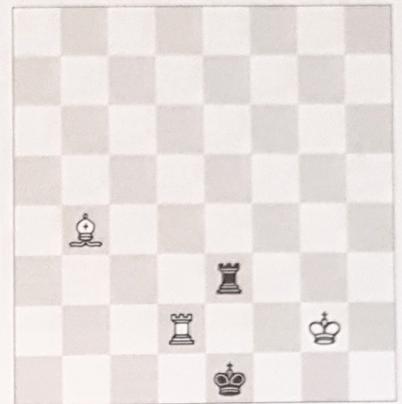
Zugzwang

Zugzwang: Du bist am Zug und dir stehen nur Züge zur Verfügung, die deine Stellung schwächen.

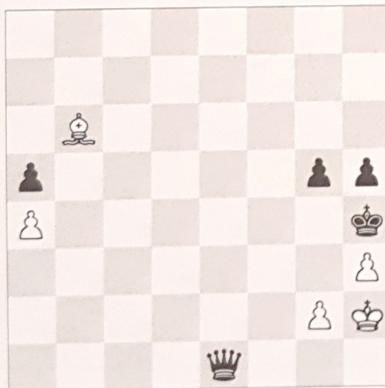


In Endspielen kann es nützlich sein, so zu tun, als wäre der Gegner am Zug. Was könnte Schwarz im linken Diagramm ziehen? Jeder Turmzug kostet durch ein Abzugsschach einen Turm. Weiß muss daher einen Abwartezug machen, der nichts an der Stellung verändert: **1. La5!**

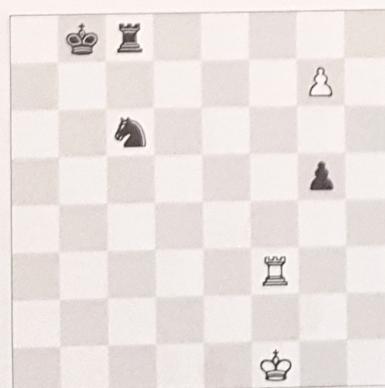
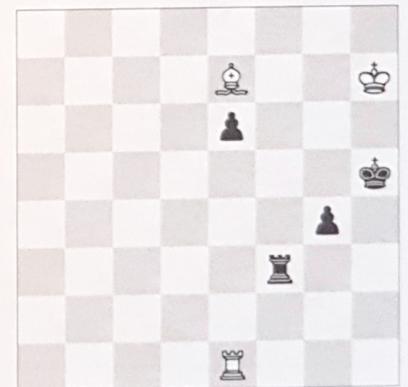
Rechts droht Schwarz **Te2+**, daher spielt Weiß **1. Kg1** und wir landen in der Stellung links.



Das Arbeiten mit Zugzwang ist eine gute Waffe. Die stärkere Partei macht einen Abwartezug, damit ihrem Gegner die Züge ausgehen. Links spielt Weiß **1. Le1 Kc7 2. Lf2 Kc8 3. Lg3 Kd7 4. Kb7**. Ein Springer ist in solchen Stellungen (z.B. auf d3) nutzlos. Rechts verliert Weiß sofort, wenn er am Zug ist. Schwarz kann mit **1. ... Lf7 2. Lc2 Lg8 3. Ld1 Le6** Weiß an den Zug bringen.



Links verhindert die Dame, dass Weiß mit **1. g3#** mattsetzt. Nach **1. Lc7** droht **2. g3+** schon. Ein Luftloch kann Schwarz nicht machen: **1. ... g5 2. Ld8+**, also bleibt nur **1. ... Df2**. Weiß spielt dann **2. Ld6**, und nach **2. ... Df4+** **3. g3+** ist Schwarz verloren. Rechts hat Schwarz nach **1. Kg7** keinen vernünftigen Zug mehr: **1. ... g4 2. Te4; 1. ... Ta2 2. Te5#; 1. ... e5 2. Txe5+; 1. ... Tf2 2. Th1+**.



Links bringt **1. Tf8 Se7** nichts. Weiß muss Geduld haben mit **1. Tf7!** Schwarz kann nur noch seinen g-Bauern ziehen (auf einen Zug mit einer Figur folgt **2. Tf8**): **1. ... g4 2. Kf2 g3+ 3. Kg2**. Jetzt entscheidet **4. Tf8**. Rechts gehen dem Schwarzen die Züge aus: **1. Kg2 g4 2. Kh2 g3+ 3. Kg2 Kh5 4. Kxg3 Kg6 5. Se5+**. Weiß muss noch aufpassen: **1. Kh2 g4 2. Kg2 g3** gewinnt nicht.

