

## Wagen, Pferd und Offizier contra Wagen und komplette Verteidigungsstellung

Offizier ist der über den Fluss gekommene Soldat. Ohne diesen gibt es keinen Sieg.

Weitere Vorbemerkungen

S = Soldat

O = Offizier = über den Fluss gekommener Soldat

O(ber)=S über dem Fluss

U(nter)=S auf Palasthöhe

V(eteran)=S auf letzter Reihe

./. = kontra, gegen

=> = wird zu, geht nach

g.g = gewinnt gegen

g.p. = gewinnt nur aus dieser Position heraus

m.U.g. = macht Unentschieden gegen

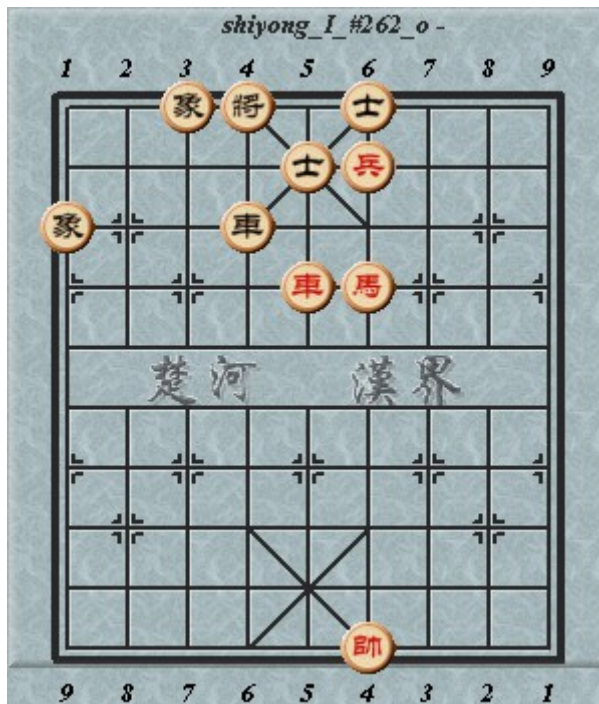
"Pferd an der Krippe" = Die Punkte c/g/2/9 von denen aus das Pferd das hintere und vordere Eingangstor des Palastes bewacht.

KVS = komplette Verteidigungsstellung (2E+2L)

### WPO ./. W+KVS

ist ein kompliziertes Endspiel, dessen Spielziel nicht das Matt, sondern die Überführung in ein elementares Endspiel ist. Auch die Verteidigungsstellung beim Angreifer spielt eine Rolle!

### WPU+0KVS g.p. W+KVS



Wäre Schwarz am Zug ist mit Wd-f8 unentschieden.

Das **Spielziel** ist das **Endspiel P+V ./. 1L**, das mit der Kenntnis aus dem Endspiel P./L gewonnen werden muss.

1.Pxe9, We8; 2.Wxe8, Exe8; 3.Pc8+, Fd9; 4.Pe8, Le9 (wenn Ec0; dann Pg8 und der L ist definitiv verloren) 5.Pd5, Ld0; 6. Pc7+, Fd8; 7. Pxa8, Eg6; 8. Pc7,Ej8; 9. Pe6+, Fd9; 10. Pf8+, Fd8; 11.Fe1, Eg0; 12. Pe6; Fd9 (wenn Fe8; dann Fd1, Le9; Pg7+ und Rot bekommt das Endspiel P+U ./ 1L. 13. Pg7, Fd8; 14. Ug9 und gewinnt E damit ist das Spielziel erreicht.

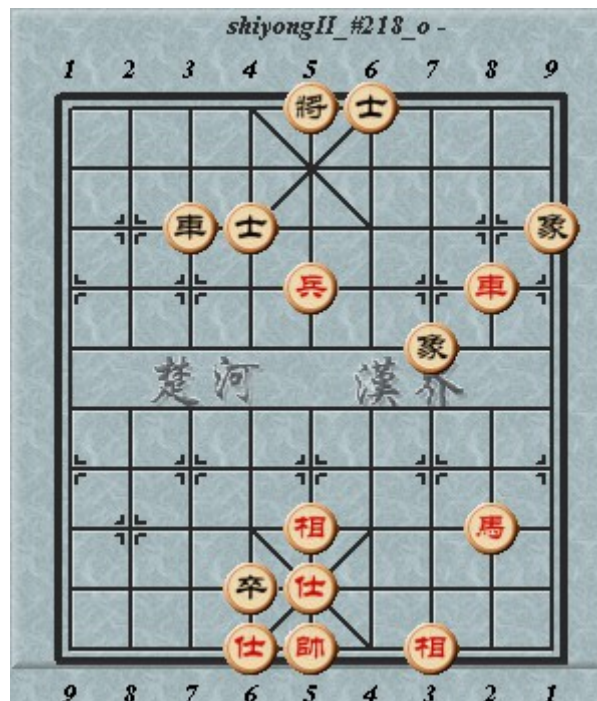
Varianten:

I) 1...Lxe9, 2. Uxe9, Wf8+; 3. Fe1, We8; 4.Ud9+, tauscht U./W und vertraut auf das Endspiel W g.g. 2E

II) 1...Wf8+; 2. Fe1, Wxf9; Pc8+, Wc9; 4. Wd8++

Der Angreifer sollte soviel von seiner Verteidigungsstellung behalten wie er braucht, um Züge erzwingen und selbst Zugzwang vermeiden zu können. Dies demonstriert das folgende Beispiel. Hier besiegen Wagen, Pferd und oben gehaltener Offizier einen Gegner mit Wagen und U auf der mittleren Palastreihe

### WPO+KVS g.g. W+U+KVS



1. Of7, L8e9; 2.Pj5, Wc6; 3.Wh4, Wc7; 4. Wf4, Wd7; 5.Ph7, Wd6; 6.Wb4 (Anm1), Ff0; 7.Oe5,Eg0; 8.Wb0+, Fd9; 9.Wb7, Fd0; 10. Od7, Dd9; 11.Oc7, Wd8; 12.Pf6, Fd0; 13.Wb0+, Fd9; 14.Pd7, Uc2; 15.Pe5,E0j8; 16. Pc6, We8; 17. Od7, Wc8 (Anm2) 18. Pb8 und 19. Oc7 packt sich den Wagen und gewinnt.

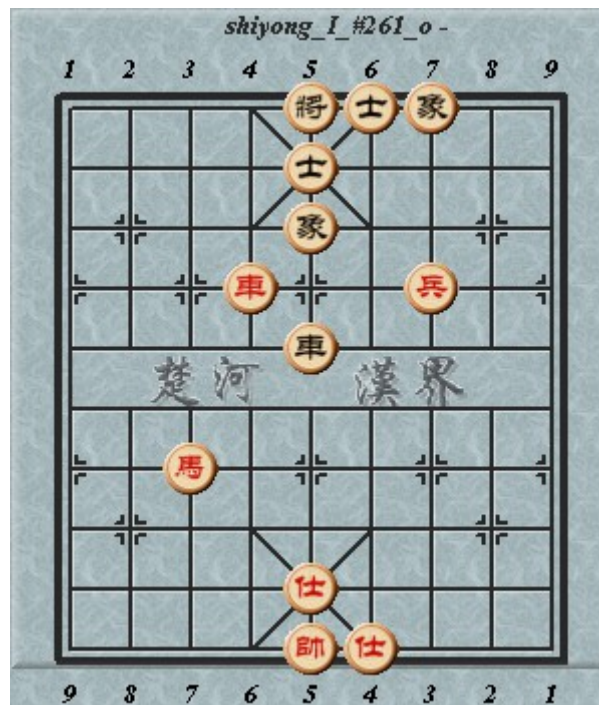
Anm. 1: Zwingt den sF raus auf die offene Linie und legt den Grundstein für die weitere günstige Entwicklung

Anm. 2: Falls Leibwachenaufzug, geht der O vor und zieht den Wagen heraus.

### WPO+2L können W+KVS besiegen.

Die **Wagen** dürfen aber **nicht abgetauscht** werden, weil **P+O nicht die KVS besiegen** kann. Die

zwingende Methode ist daher den Soldaten gegen 1L + 1 E oder 2 E zu tauschen oder das Pferd für beide Leibwächter einzuwechseln. Alles andere führt nur auf Abwege.



1.Pd5, Lf8;

1...wenn Schwarz zieht E zu „Variante dazu“

2.Pb7, L0e9; 3.Pc9+, Ff0; 4. Wb7. Wd6; 5. Sg8, Wd9; 6.Pd7, Fe0; 7.Pf8, LxP; 8.Sxf8, mit dem Pferd die beiden L schlagen ist der Grund für den Sieg. Daraufhin wird die Technik vom Gewinnweg W+U+2L g.g. W+2E vorgeführt.

Schwarz will dem kombinierten Matt aus Wagenlinie und Pferdekrippe entgehen. Die Drohung die Grundreihe und einen E zu verlieren bleibt aber die Hauptsorge. Rot hat tut klug daran getan sein **Pferd für den Tausch gegen 2 L** in Stellung zu bringen.

8...Wc9; 9.Sf9, Ec0; 10. We7+, Fd0; 11. Se9, Wc1+; 12.Ld1, Wxd1; 13. Fe2, Wd6; 14. Wc7, Ea8; 15. Wc9, We6+; 16. F f2, Wd6; 17. Wb7, Ee8; 18. Sd9+, Wxd9; 19. Wb0++

Bis zum Schluss bleiben die raffinierten Techniken des Wagenendspiels gefragt. Kein Zug ist umsonst! Das Lehrbuch zeigt die Entwicklung bis zur letzten Konsequenz.

Anm.: Im 8...Zug beginnt das Endspiel W+O ./.. W+2E.

Variante dazu:

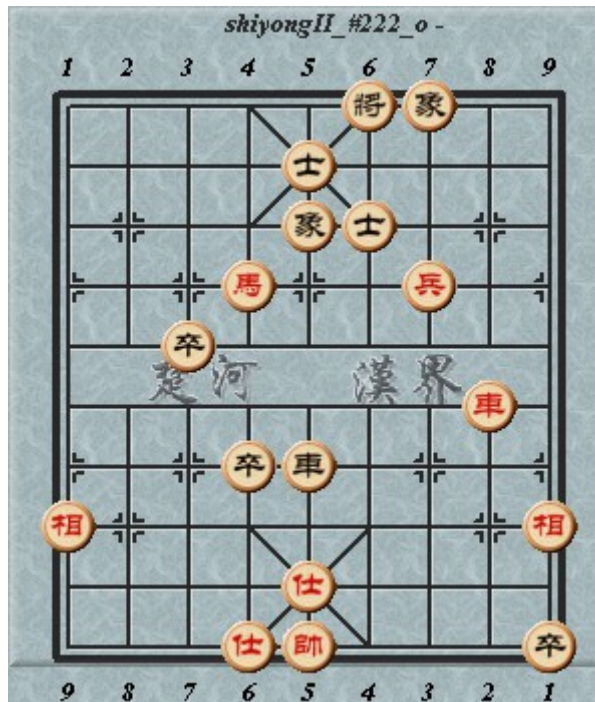
1.Pd6, Ej8; 2.Pb7, Wc6; 3.Wd9, Rot schützt den Pferdetrog und hat praktisch schon gewonnen.

3...Wc7; 4.Pc9, Wc1+(4...Wc6?; 5. Wb0+,Ff9; 6.WxE und gewinnt klar) 5.Ld1, Wc7; 6.Sg8, Ejj0; 7. Sg9, Ej8; 8.Sf9,Eg0; 9.Wxe9+,Fd0; 10. Sf0,und das Ende ist sichtbar

**W+O tut sich ohne L oder E schwer gegen W+2E.**

vgl dazu auch das übernächste Spiel WPS+KVS-1E ./.. W+KVS macht unentschieden.

## WPO+KVS g.g. W+3S+KVS



Aus den Regeln der AXF: Ein **Wagen** darf **keinen Offizier dauernd angreifen**, egal ob dieser selber einen Dauerangriff vollführt oder nicht. Die Wagenpartei muss von ihrer Zugfolge abweichen, sonst gilt das Spiel für sie als **verloren**.

(Engl Ss 29/30; orig. Kap 31; Dias 74 u. 75;)

Die schwarzen Soldaten sind zu zerstreut, sie fügen sich nicht zu einer Abwehr gegen den WPO-Angriff zusammen. Schwarz wird es sehr schwer haben ein Unentschieden zu halten.

1. Wb5, Ec0 (Anm.:1); 2.Of7, Wf4; 3. Oe7, Ege8; 4. Wh5, Eg0; 5. Wh0, Wg4; 6. Wh6, Wg7; 7. We6; Ege8; 8. Eg5,Vh1 (wenn 8...Wxg5; 9. Wxc6 oder OxE und gewinnt beide E); 9. Ee3, Ff9; 10.Pc9, Ff0; 11. Od7! Ein sehr präziser Zug! Man versucht zuerst den schwarzen Soldaten auszuschalten, so dass er sich nicht mit seinem Offizier zusammen schließen kann. Denn zwei schwarze Offiziere links und rechts von der Mittellinie kann eine rote WPO+KVS – Stellung nicht kontern. 11... Wg6; 12. We5, Wg4; 13.Wh5, Vj1; 14. Wh0+, Ff9 (wenn 14...Eg0; 15. Wh6, schnappt sich den Soldaten und bleibt auf der Siegesstraße); 15. Wh6, Wg6; 16. Wh4,Wd6; 17.Oe7, We6; 18. Od7, We4; 19. Wh9+, Ff0; 20. Wh0+, Ff9; 21.Oc7, Wg4; 22. Wg0, Wg6; 23.O=>Ug7, Ld8; 24. Uxf8+ und schlägt den Wagen, gewinnt sicher. Der sF kann nämlich nicht den U schlagen, wenn doch erfolgt Wf0 ++.

Und nun noch der nette Abschluss: 24...Fe9; 25.We0+, Fd9; 26.Pd7,Le9; 27.Uxe8 und nun reicht' s.

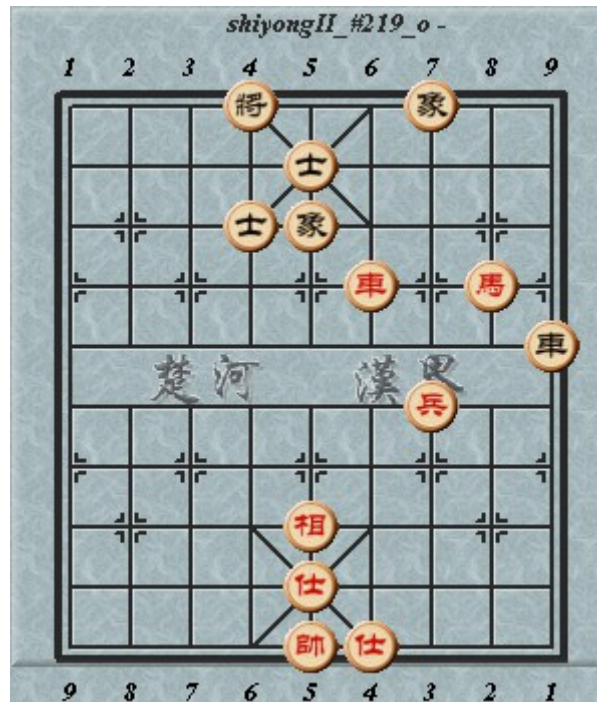
Anm.1: Wenn 1...We7; 2. Wb0+, Ff9; 3.Sg8, Wg7; 4. Wg0 und Matt im nächsten

### Wie macht man unentschieden?

Immer einen Gegenkonter finden! Dem Angreifer muss gleich die Gefahr seines Unterfangens vorgeführt werden! Gegnerische Stabilisierung und gegnerischer Wartezug werden mit leichter Positionsverbesserung beantwortet.



## WPS+KVS-1E ./ W+KVS macht unentschieden



1.Wd7(Anm.1), Wc6; 2.Pg9, Wa6; 3. Pf7, Fd9; 4.Fd1, Wa1+; 5.Fd2, Wa6; 6.Wb7, Wf6; 7.Fd1 (Anm.2), Ej8; 8.Lf3, Eg0;(Anm.3) 9.Fd2, Fd0; 10. Eg1, Fd9; 11.Ej3, Fd0 12. Ph8. Wd6+ 13. Fe2, We6+; 14.Fd2, Wd6+; 15.Fe2, Wf6; 16.S=>Og6, Exg6; 17. Pxd0; Ee8;(Anm.4)

Der Soldat schafft nicht den Flussübergang!

Man erlebt die Anstrengungen von Schwarz den Flussübergang des rS zu vermeiden.

Anm.1: 1.H2+3, R9=8; 2.R4=3, R8=6; 3. H3-4, E7+9 hindert den Soldaten am Flussübergang und führt auch zum Unentschieden.

Anm.2: auch das schlaue rote Manöver mit dem Schlag des Pferdes in das Herz des Palastes führt nur zu seinem Verlust und damit zum Unentschieden.

Anm.3: Wenn Schwarz den L schlägt, geht rotes H4-6 (greift E an) gefolgt von H6+7 und Schwarz bekommt kein Unentschieden mehr hin.

Anm.4: Ab hier ist unentschieden.

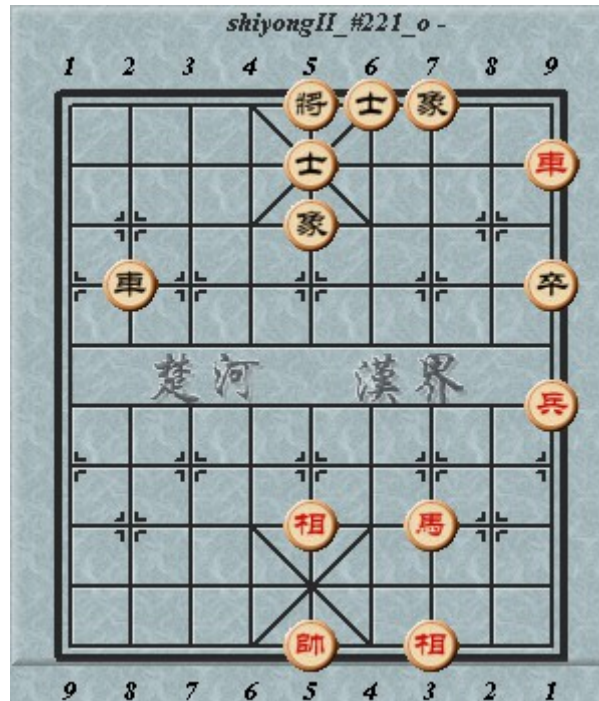
**W+P ./ W+KVS-1E ist unentschieden.**

Der Rest bis 40... ist eine Vorführung dieser vergeblichen Versuche von Rot.

18.Pj9, We6; 19.Fd2, Wd6; 20.Fe2, Wc6; 21.Pg8, Ec0; 22.Wh7, Ee8; 23.Wh0+, Fd9; 24.Wb0, Wg6; 25.Pj7, Wh7; 26.Ph5, Wf7; 27.Fe1, Wf5; 28. Pg7, Wf7; 29.Pj6, Wf4; 30.Wb7, Wj4; 31.Pg7, We4+; 32.Le2, We5; 33.Pf9, Fd0; 34.Wb8, Fd9; 35. Wb7, Fd0; 36.Pe7, Wg5; 37.Wb8, Fe0; 38.Pc8, Ec0; 39.Pd6, Wg6; 40.Pf7, Wg7;

Gewinnen die Landungstruppen nicht genügend Raum, ist auch die Invasion vergeblich, wie in

**WP+S=>O+2E m. U. g. WS+KVS**



1.Ph5, Wh7 (Anm.1); 2.Pxj7, Fd0; 3. Sj6=>O, Fe0; 4.Wf9, Ej8 (Anm.2); 5. Wf6, Eg0; 6. Ff1, Ej8;  
7. Wf9, Fd0 (Anm.3);

Rot kriegt seinen Offizier nicht vorwärts!

Anm.1: Falls 1...Wb5; 2.Wh9, Wb7; 3.Pf6, Wf7; 4. Ph7; Wg7 ist auch unentschieden.

Anm 2: Notwendig. Macht Schwarz einen Zug mit dem Feldherrn, ginge das Pferd auf die Reihe des rW und Rot kann gewinnen.

Anm 3: Schwarz spiele stur auf Wagentausch, denn **P+O** ./.. **KVS gewinnt nicht!**