

F. Ausgesperrte Figur(en)

1. Allgemein

a) Statische Merkmale

Eine Figur ist von fremden und eigenen Bauern eingengt.

b) Dynamische Merkmale

Ausgesperrte Figuren haben geringe Aktivität und Mobilität. Sie sind durch niederwertige Figuren verwundbar. Eine Verbesserung ist mit positionellen Zugständen, z.B. Zeitverlust möglich. Der Gegner spielt mit einer anwesenden Mehrfigur auf einem anderen Brettabschnitt.

c) Wegweiser

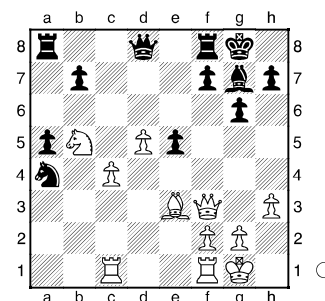
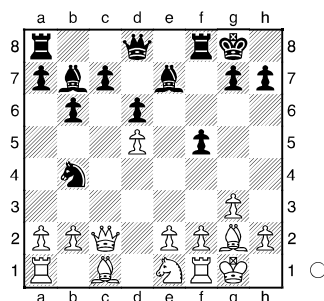
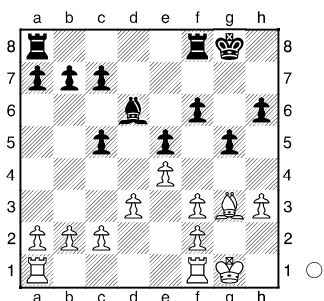
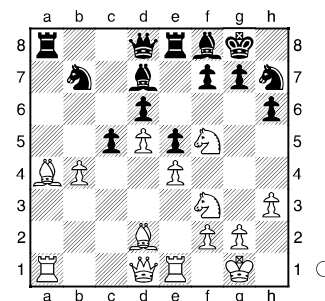
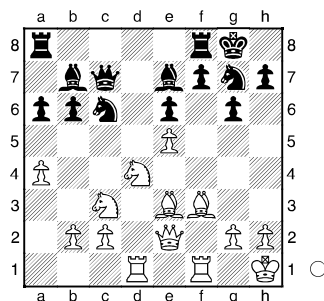
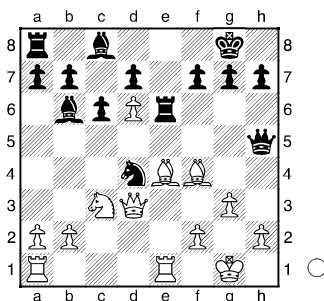
bei Vorteil

- Ausgesperrte Figur nicht tauschen oder mitwirken lassen,
- passive gegen aktive Figuren tauschen,
- Aktivität auf anderen Abschnitt verlagern,
- Positionsvorteile und Zeitgewinn nutzen.

bei Nachteil

- Ausgesperrte Figur tauschen oder günstig opfern,
- zurückhaltend tauschen,
- Figur befreien,
- Restwirkung nutzen.

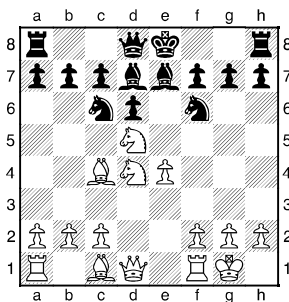
d) Ausspielstellungen für Thematurniere



e) Beispiele

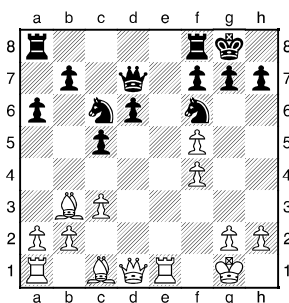
**Brosig,Lothar –
Kossira,Klaus [C56]**
Vereinsmeisterschaft 1984
Vorrunde Willsbach (3),
1984

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4
♘f6 4.d4 exd4 5.0-0 d6
6.♘xd4 ♙d7 7.♘c3 ♙e7
8.♘d5



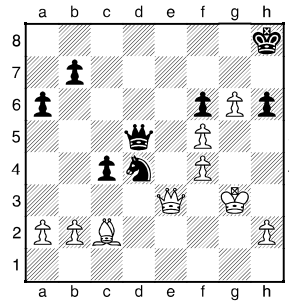
8...0-0

[8...♘xe4? 9.♖e1 ♘f6
10.♘xc6 ♙xc6 11.♘xe7+]
9.♖e1 a6 10.c3 ♘e5
11.♘xe7+ ♗xe7 12.♙b3 c5
13.♘f5 ♙xf5 14.exf5 ♖d7
15.f4 ♘c6

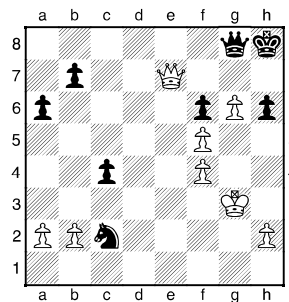


16.g4 ♖ae8 17.♖xe8 ♖xe8
18.g5 ♘e4 19.g6 ♖e7
20.♙xf7+ ♔h8 21.♙e6 ♗c7
22.♗f3 ♘f6 23.♙d2 h6
24.♖e1 ♗d8 25.♙b3 ♖e1+
26.♙xe1 d5 27.♙h4 c4
28.♙xf6 gxf6 29.♙c2 d4
30.cxd4 ♗xd4+ 31.♔g2

♖d2+ 32.♗f2 ♖d5+
33.♔g3 ♘d4 34.♗e3!

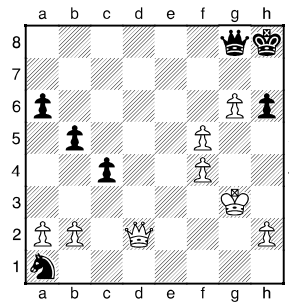


34...♘xc2 35.♗e8+ ♗g8
[35...♔g7 36.♗e7+ ♔g8
37.♗h7+ ♔f8 38.g7+ ♔e8
39.g8♗++-]
36.♗e7

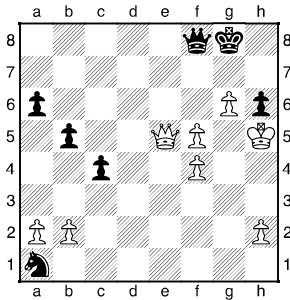


36...b5

[36...♘d4 37.♗xf6+ ♗g7
38.♗d8+ ♗g8 39.♗xd4+±]
37.♗xf6+ ♗g7 38.♗d8+
♗g8 39.♗d2 ♘a1
[Der arme Springer.]



40.♔h4 ♗e8 41.♔h5 ♗e7
42.♗d4+ ♔g8 43.♗e5 ♗f8

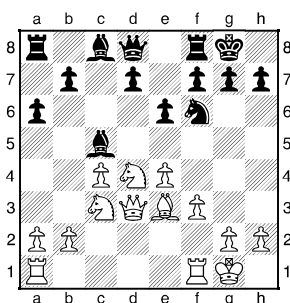


[43...♗xe5 44.fxe5 ♘c2
45.e6 ♘d4 (45...♔f8 46.f6
♘d4 47.e7+ ♔e8 48.g7
♔f7 49.g8♗+ ♔xg8
50.e8♗++-) 46.e7+-]
44.f6 ♗c8 45.f7+ ♔f8
46.♗h8+ 1-0

**Brosig,Lothar –
Ockert,Willi [B41]**

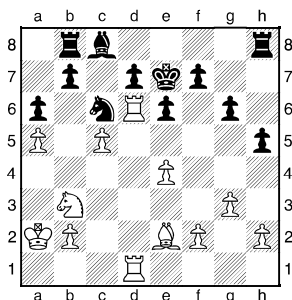
Stadtmeisterschaft 2008
Öhringen (3), 06.03.2009

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4
cxd4 4.♘xd4 a6 5.c4 e6
6.♙e3 ♘f6 7.♙d3 ♘e5 8.0-0
♘xd3 9.♗xd3 ♙e7 10.f3
0-0 11.♘c3 ♙c5



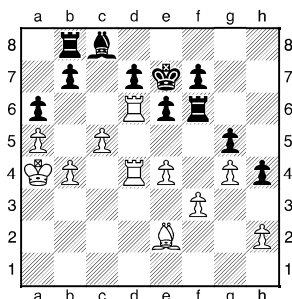
Der einzige Trupf beim
Nachziehenden ist der
schwarzfeldrige Läufer.
Ziel ist ihn abzutauschen o-
der "kalt" zu stellen. Ne-
benbei droht auch der Lc8
"ausgesperrt" zu werden.

21.♞d6 ♞b8 22.♙e2 g6
23.♞hd1 h5 24.♚b1 ♞h8
25.♚a2



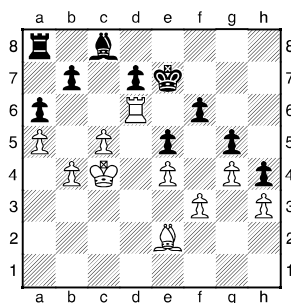
[Schwarz kann nur noch mit dem Springer etwas unternehmen. Nachdem die Damen getauscht sind, kann sich der König beteiligen.]

25...h4 26.g4 g5 27.♚a3 ♞h6
28.♚a4 ♞f6 29.f3 ♞e5
30.♞d4 ♞c6 31.b4 ♞xd4
32.♞1xd4



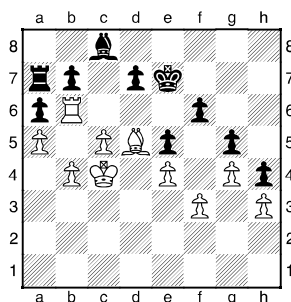
[Nachdem die Springer getauscht sind kann Weiß auf den schwachen Feldern lazieren.]

32...♚d8 33.h3 ♞f4
34.♚b3 ♚e7 35.♚c3 ♞f6
36.♙d1 e5 37.♞4d5 ♞xd6
38.♞xd6 f6 39.♚c4 ♞a8
40.♚d5 ♞b8 41.♞b6 ♞a8
42.♙e2 ♞a7 43.♞d6 ♞a8
44.♚c4



[So. Nun wurde der Gewinnplan gefunden. Der Läufer muss auf die Diagonale a2-g8. Dann kann auch nicht mehr der König wegen Bauernverlust auf d6 ziehen. Der Läufer muss nach d5 und der Turm nach b6 kommen, wenn der schwarze Turm gerade den Bauern auf b7 nicht deckt. Dann kann der König auf c4 aktiver gestellt werden. Dann ist Schwarz im Zugzwang bei bester weißer Aufstellung. Schwarz kann nichts unternehmen, da der schwarze Turm nur immer ein Feld ziehen kann.]

44...♞a7 45.♚b3 ♞a8
46.♙c4 ♞a7 47.♞b6 ♞a8
48.♙d5 ♞a7 49.♚c4



[Zugzwang. Es geht ein Bauer verloren und der weiße König dringt ein.]

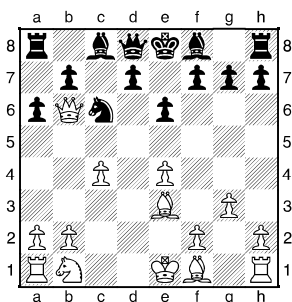
49...♞a8 50.♙xb7 ♙xb7
51.♞xb7 ♞c8 52.b5 axb5+
53.♚xb5 ♚d8 54.a6 ♞a8
55.a7 ♚e7 56.c6 ♚e6
57.♞xd7 f5 58.gxf5+ ♚f6

59.♚b6 g4 60.fxg4 ♚g5
61.c7 ♚f4 62.♞d8 1-0

Brosig,Lothar – Nistler,Gustav [B28]

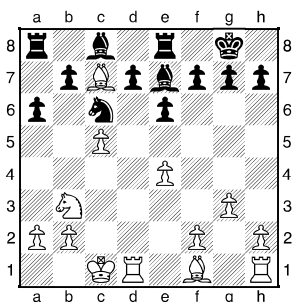
Landesliga 2003 Unterland (6.5), 15.02.2004

1.e4 c5 2.♞f3 ♞c6 3.d4 cxd4
4.♞xd4 a6 5.c4 e6 6.g3 ♞xd4
7.♞xd4 ♞e7 8.♙e3 ♞c6 9.♞b6 [

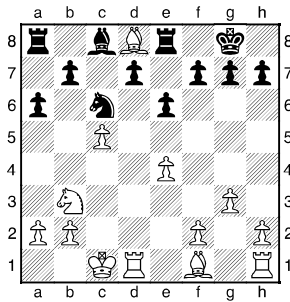


Das Ziel ist die Felder d6 und d6 als schwache Felder zu fixieren. Dazu wird angestrebt die Figuren zu tauschen, die diese Felder kontrollieren können. Schön wäre es wenn der Läufer auf f8 entfernt werden könnte.]

9...♙b4+ 10.♞d2 ♞xb6
11.♙xb6 0-0 12.0-0-0 ♙a5
13.♙c5 ♞d8 14.♙d6 ♙b4
15.♙c7 ♞e8 16.♞b3 ♙e7
17.c5

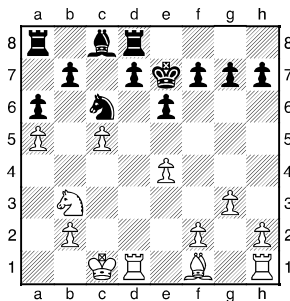


[So, nun sind die Felder b6 und d6 als schwach fixiert.]
17...♙d8 18.♙xd8



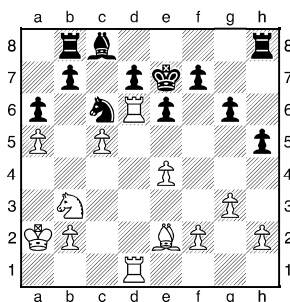
[Weiß tauscht damit die passiven und eingesperrten Figuren Ta8 und Lc8 übrigbleiben.]

18...♖xd8 19.a4 ♔f8 20.a5 ♔e7



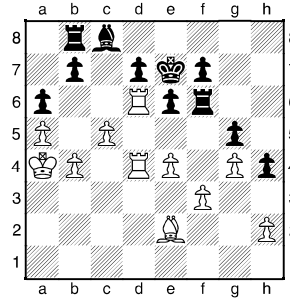
[Schwarz strebt die Befreiung mit d6 an. Das wird durch Blockade mechanisch verhindert.]

21.♞d6 ♞b8 22.♙e2 g6 23.♞hd1 h5 24.♔b1 ♞h8 25.♔a2



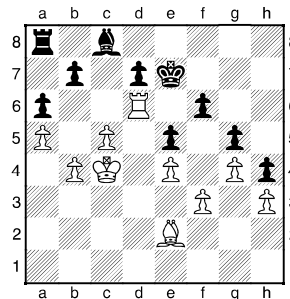
[Schwarz kann nur noch mit dem Springer etwas unternehmen. Nachdem die Damen getauscht sind, kann sich der König beteiligen.]

25...h4 26.g4 g5 27.♔a3 ♞h6 28.♔a4 ♞f6 29.f3 ♘e5 30.♘d4 ♘c6 31.b4 ♘xd4 32.♞1xd4



[Nachdem die Springer getauscht sind kann Weiß auf den schwachen Feldern la-
vieren.]

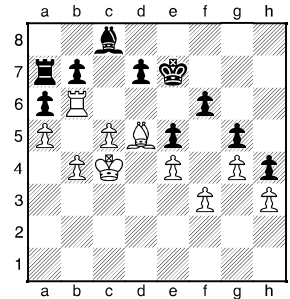
32...♔d8 33.h3 ♞f4 34.♔b3 ♔e7 35.♔c3 ♞f6 36.♙d1 e5 37.♞4d5 ♞xd6 38.♞xd6 f6 39.♔c4 ♞a8 40.♔d5 ♞b8 41.♞b6 ♞a8 42.♙e2 ♞a7 43.♞d6 ♞a8 44.♔c4



[So. Nun wurde der Gewinnplan gefunden. Der Läufer muss auf die Diagonale a2-g8. Dann kann auch nicht mehr der König wegen Bauernverlust auf d6 ziehen. Der Läufer muss nach d5 und der Turm nach b6 kommen, wenn der schwarze Turm gerade den Bauern auf b7 nicht deckt. Dann kann der König auf c4 aktiver gestellt werden. Dann ist Schwarz im Zugzwang bei bester weißer

Aufstellung. Schwarz kann nichts unternehmen, da der schwarze Turm nur immer ein Feld ziehen kann.]

44...♞a7 45.♔b3 ♞a8 46.♙c4 ♞a7 47.♞b6 ♞a8 48.♙d5 ♞a7 49.♔c4 [



Zugzwang. Es geht ein Bauer verloren und der weiße König dringt ein.]

49...♞a8 50.♙xb7 ♙xb7 51.♞xb7 ♞c8 52.b5 axb5+ 53.♔xb5 ♔d8 54.a6 ♞a8 55.a7 ♔e7 56.c6 ♔e6 57.♞xd7 f5 58.gxf5+ ♔f6 59.♔b6 g4 60.fxg4 ♔g5 61.c7 ♔f4 62.♞d8 1-0

Brosig,Lothar – Scholte,Reiner [B44]
Kreisklasse 2016 Öhringen (4.1), 04.12.2016

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 e6 5.c4 ♙c5 6.♘b5 a6

[♠6...♞b6 7.♘d6+ (7.♙e2 a6 8.♘d6+ ♔e7 9.♘xc8+ ♞xc8 10.0-0=) 7...♔e7 ♞ Nun ist der Springer nicht mehr zu halten und hat kein Abzugsfeld. Die einzige und aktivste Figur muss sich gegen eine unbewegliche Figur tauschen. Schwarz behält seinen wichtigen Läufer, der die schwachen schwarzen Felder kontrolliert.]

7. ♖d6+ ♜xd6

[Schwarz gibt seinen beweglicheren Läufer her. Im Verlauf der Partie kann Weiß diese Felder unter Kontrolle nehmen und Schwarz einschnüren.]

[♟7...♞e7]

8. ♞xd6 ♞e7 9. ♞g3

[9.e5 f6 10. ♞xe7+ ♞xe7 11.exf6+ ♞xf6 12.c5 d6 Und Schwarz hat seinen Damenflügel befreit.; 9.c5 ♞xd6 10.cxd6 b5 Und der Lc8 hat eine schöne Diagonale.; 9. ♞xe7+ ♞gxe7 10.c5 b5 11.cxb6 d5 Und Schwarz seinen Damenflügel befreit. 12. ♞c3 ♞b8 13. ♞d2 ♞xb6]

9... ♞f6 10. ♞c3 ♞ge7
[10...b6 11. ♞e3 ♞b8 12.0-0 ♞g6 13. ♞d6]

11. ♞e3 [hält den den Bb7 zurück damit der Damenflügel gelähmt bleibt, ermöglicht 0-0-0 mit Druck auf das schwache Feld d6, lässt nach der langen Rochade die Option Lg5 offen.]

11... ♞g6 [♟11...e5 12.c5 d6 13.cxd6 ♞xd6 14. ♞xg7 ♞g8 15. ♞xh7]

12.0-0-0 ♞h4 13. ♞xh4 ♞xh4 14.c5 [Die Felder b6/d6 sind nun schwach.]

14...0-0 15.f4 [Weiß möchte nach f5 e5 ziehen können.]

15...f5 16.e5 [♟16.g3 Verstellt den Bg7. Ein sofortiger Druck mit dem schwarzen g-Bauern auf f4 ist nicht möglich. 16... ♞g6 17.e5 Der schwarze Damenflügel ist lahmgelegt.]

16...g5 17.g3 ♞g6 18. ♞a4
[Kommt der Springer nach b6 und ein Turm nach d6 ist

der Lc8 und Tb8 vom Spiel ausgesperrt.]

18... ♞f7 19. ♞b6 ♞b8 20. ♞c4 [=20. ♞c4 Mit der Überführung nach d6.]

20... ♞f8 21.fxg5 [Hier wollte Weiß Platz für seinen Le3 schaffen. Schön wäre es, wenn Weiß die g-Linie öffnen könnte. Dann würden zwei weiße Türme gegen einen schwarzen Turm spielen.]

21... ♞xe5 22. ♞f4 ♞xc4
[♟22... ♞fg6]

23. ♞xc4 b5 [23... ♞a8 24. ♞b6 ♞a7 25. ♞b8]

24.cxb6 ♞b7 [24... ♞a8 25. ♞d6 ♞e7 26.b7]

25. ♞d6 [25. ♞b1 Und Schwarz hätte keine ausreichende Verteidigung gegen Sd6. Es wird die geplante Figur gewonnen. 25...d5

a) 25... ♞e7 26. ♞d6 ♞b8 27. ♞xc8 ♞xc8 28.b7;

b) 25... ♞g6 26. ♞d6 ♞xf4 27.gxf4 ♞f8 (27... ♞b8 28. ♞xf7 ♞xf7 29. ♞d6 ♞b7 30. ♞xd7+ ♞g6 31. ♞hd1 ♞e4+ 32. ♞c1 ♞xb6 33. ♞1d6 ♞xd6 34. ♞xd6) 28. ♞c1 ♞xb6 29. ♞xc8 ♞b8 30. ♞d6;

26. ♞d6 ♞xb6 27. ♞xc8 ♞c6 28. ♞c1]

25... ♞xb6 [Jetzt hätte man das Turmschach auf c6 sehen können.]

26. ♞xc8

[♟26. ♞xf7]

26... ♞c6+ 27. ♞b1 ♞xc8 28. ♞d6 ♞c6 29. ♞xc6 dxc6
[Nun kann Schwarz wieder mitspielen. Weiß hat leichte Vorteile. Die schwachen Bauern auf c6/a6.]

30. ♞c1

[Der Bauer c6 ist nicht zu halten. Danach hat Weiß einen Bauern am

Damenflügel. Das gibt einen entfernten Freibauern.]

30... ♞g6

[Schwarz will das Bauernpaar e6/f5 beweglich machen und einen vom Turm unterstützten Freibauern schaffen. Hier war der Plan den Bc6 zu gewinnen, die Türme zu tauschen, den Freibauern mit dem Läufer aufzuhalten und mit dem König in das Bauernquadrat zu ziehen. Wenn es geht die Leichtfiguren tauschen. Dann gewinnt der entfernte Freibauer.]

31. ♞d6

[Das hält das Feld c7 unter Kontrolle. Das droht den Turmtausch mit Txc6-c8-c7.]

31...e5 32. ♞xc6 f4 33.gxf4 exf4 34. ♞c8+ ♞g7 35. ♞c7 f3 36. ♞xf7+ ♞xf7 37. ♞g3 ♞f4

[Das ist nachteilig. Weiß kann mit Ke3 mit Angriff auf Springer und Bauer ein Tempo gewinnen – falls Schwarz den Bg5 erobert.]

[♟37... ♞e5 38. ♞c2 ♞g6 und Schwarz schützt seinen Freibauern oder gewinnt den Bb2. 39. ♞d1 ♞d3 40. ♞d2 ♞xb2 41. ♞e3 ♞xg5 42. ♞xf3]

38. ♞c2 ♞h3

[38... ♞g6 39. ♞d2 ♞xg5 40. ♞e3 ♞d5+ 41. ♞xf3]

39. ♞d3

[Nun ist der König im Quadrat und gewinnt den Bauern.]

39... ♞xg5 40. ♞e3 ♞f6
[Das führt zum Leichtfigurentausch und leicht gewonnen Bauernendspiel.]

[40... ♞e6 41.h4 ♞f7 42. ♞xf3 ♞d5 43. ♞c7 ♞c6

44.♔a5 Und Weiß hat Vorteil. Weiß kann seine Damenflügelbauern mit dem Läufer gut schützen und am Königsflügel mit Läufer und König angreifen. Wenn dort die Figuren gebunden sind den entfernten Freibauern mobilisieren.
44...♕c5 45.♕e4 ♖d6+

46.♕f4 ♕d5 47.h5 ♕e6
48.♕c3]
41.♕h4 h6 42.♕xg5+ ♕xg5
43.♕xf3 a5 44.b3
[Kandidat voran.]
[≤44.a3 a4 legt die Mehrheit fest.]
44...♕f5 45.a3
[45.a3 ♕e5 46.♕g4 ♕d4
47.♕h5 ♕c3 48.b4 axb4

49.axb4 ♕xb4 50.♕xh6
Und Weiß kommt mit dem König auf die Schlüsselfelder g7/g8 und der Bh2 geht zur Dame. 50...♕c5 51.h4 ♕d6 52.h5 ♕e7 53.♕g7+-;
45.a3 ♕g5 46.♕g3 h5
47.h4+ ♕f5 48.♕f3 ♕e5
49.♕e3 ♕f5 50.b4 axb4
51.axb4 ♕g4+-] **1-0**