

**Max Euwe**  
**Endspieltheorie und -praxis**



Max Euwe

# Endspieltheorie und -praxis

Mit 214 Diagrammen

Übersetzt von Rudolf Teschner



Walter de Gruyter · Berlin · New York

1984

*CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek*

**Euwe, Max:**  
Endspieltheorie und -praxis / Max Euwe. – Berlin ; New York :  
de Gruyter, 1983.  
ISBN 3-11-008444-9

© Copyright 1983 by Walter de Gruyter & Co., vormals G.J. Göschen'sche Verlagshandlung, J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung, Georg Reimer, Karl J. Trübner, Veit & Comp., Berlin 30

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Printed in Germany. Satz und Druck: Arthur Collignon, Berlin.

Bindearbeiten: Dieter Mikolai, Berlin. Einbandentwurf: Rudolf Hübler, Berlin

## *Zum Geleit*

Der holländische Mathematiker Dr. Max Euwe (20. 5. 1901 – 26. 11. 1981) hat sich schon in jungen Jahren den größten Schachspielern seiner Zeit wie Aljechin und Capablanca in Wettkämpfen als ebenbürtig erwiesen. Trotzdem wirkte es in der Schachwelt als Sensation, als es ihm im Jahre 1935 gelang, den wegen seines phantasievollen Angriffsspiels bewunderten Russen Aljechin in einem Marathonmatch mit 9:8 Punkten bei 13 Remispartien zu besiegen und Weltmeister zu werden.

Es ist eine Binsenweisheit, daß ein Spitzenspieler auch ein hervorragender Endspieler sein muß. In der Schlußphase hat Euwe oft feines Verständnis, Geduld, Ausdauer und Genauigkeit bewiesen. Er hat gezeigt, daß die erfolgreiche Verwertung eines Endspielvorteils kein trockener Vorgang ist, sondern Phantasie und Einfallsreichtum verlangt. Ein Kommentator sagte von ihm, er habe „die Prosa des Endspiels durch poetische Studienpointen ‚überspielt‘“.

Von Hans Kmoch ist Dr. Euwe als „Genie der Ordnung“ abgestempelt worden. Davon profitieren die vielen Leser seiner erfolgreichen Schachlehrbücher. Sie sind an Übersichtlichkeit und Zuverlässigkeit nicht zu übertreffen. Das vorliegende, dem Endspiel gewidmete Werk war die letzte literarische Arbeit des holländischen Großmeisters. Sie beruht auf Band 4 der „Praktischen Schachkassen“ (8. vollständig bearbeitete Auflage 1980) und vermittelt dem Leser die Kenntnis des modernen, für die Praxis notwendigen Endspielwissens.

Berlin, im Herbst 1983

Rudolf Teschner



## *Inhalt*

Zum Geleit . . . . .	V
Vorbemerkung . . . . .	1
Einleitung . . . . .	1
Einige allgemeine Bemerkungen vorab . . . . .	2
1. Das Mattsetzen des alleinigen Königs (aK) . . . . .	6
A. Die einfachsten Mattführungen . . . . .	6
B. Mattführung mit Springer und Läufer . . . . .	6
C. Mattführung von zwei Springern gegen König und Bauer . . . . .	13
D. Leichte Figur und Bauer gegen aK . . . . .	20
2. Bauernendspiele . . . . .	23
A. König und ein oder zwei Bauern gegen aK . . . . .	23
B. König und Bauer gegen König und Bauer . . . . .	25
1. Bauern auf der gleichen Linie . . . . .	25
2. Bauern auf angrenzenden Linien . . . . .	26
3. Der Wettlauf der Freibauern . . . . .	28
C. König und zwei Bauern gegen König und Bauer . . . . .	29
1. Doppelbauer . . . . .	30
2. Gedeckter Freibauer . . . . .	32
3. Zurückgebliebener Bauer . . . . .	35
4. Verbundene, noch nicht festgelegte Bauern . . . . .	37
5. Die weißen Bauern sind vereinzelt, keiner der Bauern ist frei . . . . .	40
6. Der überzählige Bauer ist ein Freibauer . . . . .	42
D. König und zwei Bauern gegen König und zwei Bauern . . . . .	45
1. Tempokampf . . . . .	45
2. Gedeckter Freibauer . . . . .	47
3. Rückständiger Bauer . . . . .	48
4. Entfernter Freibauer . . . . .	49
5. Kampf auf verschiedenen Flügeln: König gegen zwei Bauern . . . . .	51
E. Mehr Bauern: Beispiele aus der Praxis . . . . .	53
1. Tempokampf . . . . .	53
2. Gedeckter Freibauer . . . . .	54
3. Rückständiger Bauer . . . . .	55
4. Entfernter Freibauer . . . . .	55
5. Zwei Kuriositäten . . . . .	57

3. Endspiele ohne Bauern . . . . .	60
A. Einleitung: Die Möglichkeiten, aufgeschlüsselt . . . . .	60
B. Selten vorkommende Endspiele . . . . .	61
1. Zwei Läufer gegen Springer . . . . .	61
2. Turm und leichte Figur gegen zwei Springer . . . . .	62
3. Dame gegen Dame . . . . .	63
4. Dame gegen Turm und leichte Figur . . . . .	65
C. Dame(n) und leichte Figur(en) . . . . .	66
1. Dame und Läufer oder Springer gegen Dame . . . . .	66
2. Dame gegen zwei Läufer . . . . .	67
3. Dame gegen zwei Springer . . . . .	68
4. Dame gegen Springer und Läufer . . . . .	68
D. Turm(Türme) und leichte Figur(en) . . . . .	69
1. Turm gegen Läufer . . . . .	69
2. Turm gegen Springer . . . . .	71
3. Turm und Läufer gegen Turm . . . . .	74
4. Turm und Springer gegen Turm . . . . .	78
5. Dame gegen Turm . . . . .	79
4. Figur gegen einen oder mehrere Bauern . . . . .	83
A. Springer gegen Bauer(n) . . . . .	83
1. Springer gegen einen Bauern . . . . .	83
2. Springer gegen zwei Bauern . . . . .	85
3. Springer gegen drei verbundene Bauern . . . . .	87
4. Springer und Bauer gegen Bauer . . . . .	88
B. Läufer gegen Bauer(n) . . . . .	89
1. Läufer gegen einen Bauern . . . . .	89
2. Läufer gegen zwei Bauern . . . . .	89
3. Läufer gegen drei Bauern . . . . .	90
4. Läufer und Bauer gegen Bauer . . . . .	91
C. Turm gegen Bauer(n) . . . . .	94
1. Turm gegen einen Bauern . . . . .	94
2. Turm gegen zwei Bauern . . . . .	99
3. Turm gegen drei verbundene Bauern . . . . .	99
D. Dame gegen Bauer(n) . . . . .	101
5. Figuren und Bauern gegen Figuren . . . . .	104
A. Springer und Bauer(n) gegen Springer . . . . .	104
B. Springer und Bauer(n) gegen Läufer . . . . .	108
C. Läufer und Bauer(n) gegen Springer . . . . .	111
D. Läufer von gleicher Farbe und Bauer(n) . . . . .	113
E. Läufer von ungleicher Farbe und Bauer(n) . . . . .	116
F. Turm und Bauer gegen Springer . . . . .	120
G. Turm und Bauer gegen Läufer . . . . .	121
H. Turm und Bauer gegen Dame . . . . .	125

6. Turm und Bauer gegen Turm . . . . .	128
A. Verteidigender König vor dem Bauern . . . . .	128
B. Verteidigender König seitlich zum Bauern . . . . .	129
1. Bauer auf der 7. Reihe . . . . .	129
2. Bauer auf der 6. Reihe . . . . .	131
3. Bauer auf der 4. oder 5. Reihe . . . . .	136
C. Verteidigender König ist abgeschnitten . . . . .	137
D. Turm und Randbauer gegen Turm . . . . .	141
7. Die übrigen Turmendspiele . . . . .	147
A. Turm und zwei verbundene Bauern gegen Turm . . . . .	147
B. Turm und f- und h-Bauer gegen Turm . . . . .	152
C. Turm und zwei Bauern (vereinzelt mit Ausnahme des f- und h- oder a- und c-Bauern) gegen Turm . . . . .	160
D. Turm und Bauer gegen Turm und Bauer . . . . .	161
E. Turm und zwei Bauern gegen Turm und Bauer . . . . .	165
F. Turmendspiele mit beiderseits mehr Bauern . . . . .	171
8. Damenendspiele . . . . .	177
A. Dame und Bauer gegen Dame . . . . .	177
B. Mehr Bauern auf beiden Seiten . . . . .	185
9. Endspiele mit leichten Figuren . . . . .	192
A. Läufer gegen Läufer . . . . .	192
1. Läufer von gleicher Farbe . . . . .	192
2. Läufer von ungleicher Farbe . . . . .	195
B. Läufer gegen Springer . . . . .	200
1. Guter Läufer gegen Springer . . . . .	201
2. Schlechter Läufer gegen Springer . . . . .	205
3. „Gewöhnlicher“ Läufer gegen Springer . . . . .	207
C. Springer gegen Springer . . . . .	210
D. Zwei leichte Figuren auf beiden Seiten . . . . .	213
1. Zwei Läufer gegen Läufer und Springer . . . . .	213
2. Zwei Läufer gegen zwei Springer . . . . .	215
3. Andere Kombinationen von zwei leichten Figuren . . . . .	217
10. Die Qualität . . . . .	219



## Vorbemerkung

Das Endspiel ist der Schlußteil der Schachpartie. Das Ergebnis der letzten Gefechtshandlungen ist endgültig, diese bestimmen den Ausgang des Kampfes. Ein weniger günstiger Verlauf der Eröffnung oder des Mittelspiels ist vielleicht noch gutzumachen, eine Niederlage im Endspiel ist jedoch unwiderruflich. Ein sorgfältiges Studium des Endspiels ist deshalb nicht hoch genug einzuschätzen.

Amsterdam 1980

Dr. M. Euwe

## Einleitung

Es ist schwer zu sagen, welche der drei Phasen – Eröffnung, Mittelspiel oder Endspiel – für den Ausgang der Partie am belangreichsten ist, sicher ist jedoch, daß man das Studium der Schlußphase nicht vernachlässigen darf. Wer einmal Anfänger bei der Arbeit gesehen hat (oder vielleicht einen schwachen Computer), wird beobachtet haben, daß das schließliche Mattsetzen nach Erreichen großen materiellen Übergewichts oft mehr als schwerfällig abläuft. Es ist ein andauerndes, unüberlegtes Jagen nach dem feindlichen König, anstatt ihn durch die Wegnahme von Fluchtfeldern zielbewußt in eine Mattstellung zu bringen.

Im allgemeinen kann man sagen, und das gilt auch und vor allem für Spieler höheren Niveaus, daß einem Schachspieler der Zugang zu den höchsten Regionen versperrt bleibt, wenn er nicht in der Lage ist, einen erreichten Vorteil im Endspiel zum Gewinn zu verdichten. Die großen Schachspieler dieses Jahrhunderts sind ohne Ausnahme hervorragende Endspielkenner.

Wir können den zu behandelnden Stoff im Prinzip wie folgt einteilen:

- a. *Theoretische Endspiele*, das sind Endspiele – im allgemeinen mit wenig Material – die bereits durch Experten in näherer oder fernerer Vergangenheit vollständig ausgearbeitet worden sind. Es ist wichtig, den Ausgang dieser Endspiele im Kopf zu haben und ferner die Art der Spielführung in großen Zügen zu kennen.
- b. *Halb-theoretische Endspiele*, worunter wir hier Endspiele verstehen – ebenfalls mit wenig Material – die zu verschiedenen Zeitpunkten in theoretische Endspiele übergehen können. Bei der Vorausberechnung ist es in diesen Endspie-

len von großem Belang, daß man jene Kenntnisse bereit hält, auf die weiter unten hingewiesen wird.

- c. *Praktische Endspiele*, das sind Endspiele aus der Praxis der Meister. Es geht dabei um die Einschätzung allgemeiner Regeln und Richtlinien. Bei der Behandlung wird der Übergang nach a oder b fortwährend im Auge behalten und die Möglichkeiten dazu werden sorgfältig erwogen.

Es ist nicht gut möglich, a und b getrennt zu behandeln. Die theoretischen und beinahe-theoretischen Endspiele bilden zusammen das Hauptthema dieses Buches.

Der Kürze halber werden wir stets von theoretischen Endspielen sprechen. In Übereinstimmung mit dem vorhandenen Material werden diese Endspiele über eine große Anzahl von Kapiteln verteilt.

Um den Umfang dieses Buches einigermaßen zu begrenzen, werden auch die praktischen Endspiele – obgleich in geringerer Zahl – in den für sie zuständigen Kapiteln untergebracht. Diese Endspiele dienen ausschließlich zur Klärung und als Beispiel bestimmter Richtlinien.

Die Endspiele der Meister illustrieren, daß das Endspiel die schwierigste Phase des Spiels darstellt. In keiner anderen Rubrik werden so viele Fehler oder Ungenauigkeiten begangen wie just dort. Man sollte das nicht erwarten (weil doch so wenig Material vorhanden ist); das große Handikap ist jedoch, daß man zu wenig Handhaben hat, weil allgemeine Richtlinien fehlen, und diese, wenn es sie geben sollte, sehr viele Ausnahmen zulassen. Deswegen ist die Zug-für-Zug-Berechnung in der Form langzügiger Varianten die vorherrschende Methode. In dieser Hinsicht ist das menschliche Denkvermögen sehr begrenzt (der Computer nicht) und das merkt man vor allem, wenn eine Partie im Endspiel abgebrochen wird: vor dem Abbruch größere und kleinere Fehler, danach auf der Basis sorgfältigen Studiums eine häufig vollendete Abwicklung.

## *Einige allgemeine Bemerkungen vorab*

Zu allererst führen wir den Begriff *Mattpotential* ein. Ein Spieler hat *Mattpotential*, wenn er über das Übergewicht einer oder mehrerer Figuren verfügt, womit der allein übriggebliebene feindliche König mattgesetzt werden kann. So geben K+D, K+T, K+2L oder K+S+L *Mattpotential*, K+2S, K+S oder K+L jedoch nicht. Ebenso wenig ist K+L+verkehrter Randbauer oder K+B in einer Anzahl von Fällen *Mattpotential*. Wenn die Gegenpartei außer dem König auch noch Bauern und/oder Figuren hat, wird das ja oder nein von *Mattpotential* bestimmt durch den Unterschied des gegenseitigen Materials.

So haben (wir lassen bei der nun folgenden Aufzählung die Könige auf beiden Seiten weg): T+2L gegen T *Mattpotential*; ebenso T+L+S gegen T und T+2B gegen T.

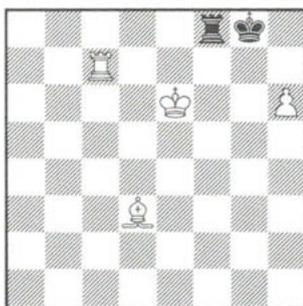
Das schließt nämlich ein, daß Abtausch des „überzähligen“ Materials zu einer Gewinnstellung für die stärkere Partei führt.

Dagegen haben: D+L gegen D kein Mattpotential, auch nicht D+S gegen D oder selbst D+2S gegen D.

Gehen wir einmal auf den letzten Fall näher ein. Dame und zwei Springer haben gegenüber der Dame kein Mattpotential, weil die Partie durch Verringerung des Materials (nach Damentausch) remis ist. Zwei Springer können ja nicht mattsetzen. Die Frage ist jedoch: Kann die schwächere Partei Damentausch erzwingen? Im allgemeinen kann im Schach nur die stärkere Partei zwingend auftreten, so daß dieses Endspiel von D+2S gegen D nur in Ausnahmefällen remis werden wird. Entsprechend der Definition muß Mattpotential zu einem sicheren Gewinn führen, wenn die schwächere Partei nur noch den König behalten hat. Ferner wird Mattpotential in ziemlich allen anderen Fällen ebenfalls zum Gewinn führen: Man braucht ja nur das überzählige Material abzutauschen.

Andererseits will das Fehlen von Mattpotential noch nicht sagen, daß die Partie remis werden muß. Dazu ein Beispiel.

### Stellung 1



Schwarz am Zuge

Schwarz zieht, Weiß gewinnt (einer Partie Basman-Hartston, Southend 1968, entnommen).

Weiß hat kein Mattpotential, denn Läufer und verkehrter Randbauer können nicht gewinnen. Weiß muß also Turmtausch vermeiden. Es folgt:

1. ...            Kg8-h8

Schwarz hat wenig Auswahl; 1. ... Tf2 scheidet zum Beispiel an 2. h7† Kh8 3. Tc8†.

2. Tc7-e7

In der Partie geschah 2. Ke7? Tf7†! 3. Kf7: patt. Auf diese Art von Wendungen muß die stärkere Partei fortwährend achten.

2. ...            Kh8-g8

Schwarz wartet ab. Er hält seinen Turm auf f8, um zu verhindern, daß sich der weiße König nähert.

3. Ld3-f5

Weiß will den Übergang des Königs auf die g-Linie erzwingen.

3. ...            Kg8-h8

4. Ke6-e5

Er begibt sich hinter den Rücken des Läufers.

4. ... Kh8-g8  
5. Ke5-f4 Kg8-h8

Schwarz muß abwarten; 5. ... Tf7 geht nicht wegen 6. Tc8† Tf8 7. h7† Kg7 8. Tf8: und so fort.

6. Kf4-g5 Tf8-g8†

Nach 6. ... Kg8 7. Kg6 ist das Ende sofort da (7. ... Kh8 8. Th7† Kg8 9. Le6†).

7. Lf5-g6 Tg8-f8

Auf 7. ... Tb8 folgt dieselbe Fortsetzung wie im Text: 8. Lf7 und nun: I. 8. ... Kh7 9. Le6† Kh8 10. Kg6 usw. (nach 10. ... Tb7 nicht 11. Tb7: ? patt, sondern 11. Te8 matt).

II. 8. ... Tf8 9. Le6 Tb8 (Zugzwang) 10. Kg6 usw.

III. 8. ... Td8 9. Le6 Tf8 10. Kh5! (nicht 10. Kg6? wegen 10. ... Tf6†!) 10. ... Tb8 (10. ... Tf2 führt zum Matt: 11. Te8† Kh7 12. Lg8† usw.) 11. Kg6 und gewinnt.

8. Lg6-f7 Tf8-b8

8. ... Kh7 9. Le6† Kh8 10. Kh5! kommt auf dasselbe hinaus (siehe Variante 3 der vorigen Anmerkung).

9. Lf7-e6 Tb8-f8

Sonst folgt 10. Kg6.

10. Kg5-h5!

und Schwarz ist im Zugzwang, wie aus Variante 3 beim 7. Zug von Schwarz hervorgeht.

Betrachten wir ferner den Fall von drei leichten Figuren gegen den Turm. Drei leichte Figuren sind ungefähr ebenso stark wie die beiden Türme. Der Materialunterschied ist also ungefähr ein Turm, und so gesehen können wir voraussetzen, daß die stärkere Partei Mattpotential hat. Andererseits steckt keine Vereinfachung durch Tausch gleichwertiger Figuren in der Stellung. Es gibt zwei Möglichkeiten.

a. 2L+S gegen T

Die stärkere Partei wird danach trachten, den feindlichen König in eine Ecke zu treiben. Die drei leichten Figuren bestreichen eine so große Zahl von Feldern, daß es nicht so schwer sein kann, dieses Ziel zu erreichen. Schachs des Turms werden durch Dazwischensetzen pariert. Das Opfer des Turms gegen eine leichte Figur braucht die stärkere Partei nicht zu fürchten, weil die übrigbleibenden Leichtfiguren in jedem Falle Mattpotential haben (2L oder S+L).

b. 2S+L gegen T

Bei der Behandlung dieses Endspiels muß die stärkere Partei sehr sorgfältig zu Werke gehen, denn das Opfer des Turms gegen den Läufer führt zu einem Remisendspiel (zwei Springer können nicht mattsetzen).

Das In-die-Ecke-Treiben des feindlichen Königs sollte wohl gelingen, wobei sich der Läufer nicht in der Frontlinie befinden wird. Gleichwohl kann aber der Läufer auch aus großem Abstand Aktivität entfalten, und so ist der Ausgang dieses Endspiels bei sorgfältiger Behandlung unzweifelhaft.

Im Gegensatz zu anderen Partiephasen spielt der *König* im Endspiel eine höchst belangreiche Rolle. Es ist nicht schwer, Stellungen zu konstruieren, in

denen in einem Bauernendspiel sogar eine Mehrheit von vier Bauern nicht für den Gewinn ausreicht; wenn nämlich der König der stärkeren Partei nirgends einzudringen vermag.

In vielen Fällen kann es von entscheidender Bedeutung sein, ob der König der stärkeren Partei ein bestimmtes Feld zu besetzen vermag.

In Bauernendspielen ist es der König, der sich den feindlichen Freibauern entgegenstellt und die eigenen Bauern stützt. In Endspielen mit leichten Figuren kann der König bisweilen auf ein starkes Feld kommen und so die feindlichen Manöver vollständig lahmlegen. In Turmendspielen leistet der König ausgezeichnete Dienste, sei es, daß er den feindlichen Turm daran hindert, auf die erste oder zweite Reihe vorzudringen (bzw. 8. und 7.), sei es, daß er seine Bauern gegen einen bereits eingedrungenen Turm schützt. Selbst in Damenendspielen übernimmt der König eine aktive Rolle, indem er stracks durch eine Salve von Schachgeboten der feindlichen Dame über das Brett spaziert und am oberen Rand die Umwandlung eines eigenen Bauern befördert.

Bei der nun folgenden *Einteilung* der Endspiele haben wir uns nicht immer ängstlich an die gezogenen Grenzen gehalten. Wenn es zum Beispiel um die Mattführung des blanken Königs geht, haben wir aus Gründen der Methodik in das diesbezügliche Kapitel 1 auch das Endspiel K+2S gegen K+B einbezogen. Darin wird nämlich einer gleichartigen Prozedur gefolgt wie im Endspiel K+S+L gegen K: das Treiben des Königs in die Ecke und das Wegnehmen von Fluchtfeldern, über die der König zu entkommen droht.

Es macht in vielen Fällen nur wenig Unterschied, ob die schwächere Partei einen oder zwei Bauern zusätzlich hat. In dem soeben angeführten Fall mit zwei Springern kann der zusätzliche Bauer allein nur eine negative Wirkung haben. Es kann aber vorkommen, daß der Springer allein den entscheidenden Stoß versetzt, wenn die verteidigende Partei noch einen Bauern hat, der unfreiwillig mitwirkt, die Bewegungsfreiheit des eigenen Königs zu beschneiden.

Es gibt eine Anzahl ausgezeichnete Endspielbücher, unter anderem von Reuben Fine, David Hooper und Paul Keres. Wenn man über Endspiele schreibt, ist es bald unvermeidlich, daß man angesichts der genannten Bücher zu übereinstimmenden Feststellungen kommt; vor allem, weil auch diese Bücher zu einem nicht unwichtigen Teil über Untersuchungen und Kompositionen aus ferner Vergangenheit berichten (müssen).

Eine Anzahl der in diesem Teil gegebenen Vorbilder der theoretischen Endspiele ist dem Buch „*A perfect guide to chess endgames*“ von Hooper entnommen. Ich bin dem Autor für seine Zustimmung dankbar, daß viele seiner Beispiele, wenn auch auf andere Weise beleuchtet, in diesem Buch einen Platz gefunden haben.

In Keres' Standardwerk habe ich ebenfalls allerlei finden können, was für die Behandlung ziemlich schwieriger Endspiele von größter Bedeutung ist.

Was die praktischen Endspiele betrifft, habe ich (vor allem in den letzten Kapiteln) aus Fine's „*Basic chess endings*“ schöpfen können sowie aus meiner „*Endspiellehre*“, die bei K. Rattmann, Hamburg, herausgekommen ist.

# 1. Das Mattsetzen des alleinigen Königs (aK)

Wir unterscheiden die folgenden Abschnitte:

- A. Die einfachsten Mattführungen
- B. Mattführung mit Springer und Läufer
- C. Mattführung von zwei Springern gegen König und Bauer
- D. Leichte Figur und Bauer gegen aK

## A. Die einfachsten Mattführungen

Die folgenden Mattführungen sind elementar: K+D gegen K; K+T gegen K und K+2L gegen K. Es ist überflüssig, sie hier eigens zu behandeln, da sie höchstens jeweils 10, 17 und 18 Züge erfordern (erheblich weniger also als die Grenze von 50 Zügen, die nach den F.I.D.E. [Weltschachbund]-Regeln bei „Strafe“ des Remis nicht überschritten werden darf). Man braucht in diesen Fällen daher keine Zeit zu vergeuden, um nach dem absolut kürzesten Weg zu suchen.

## B. Mattführung mit Springer und Läufer

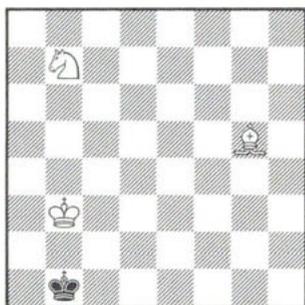
Etwas anders steht es mit der Mattführung von K+L+S gegen den aK. Für diese Mattführung braucht man bei bester Fortsetzung 34 Züge, so daß es in diesem Endspiel sehr wohl von Belang ist, mit der Anzahl der Züge sparsam umzugehen. Drei Richtlinien sind bei der Behandlung zu beachten:

1. Der schwarze König wird in die Ecke getrieben, die vom Läufer beherrscht wird.
2. Springer und Läufer bestreichen so viele Felder wie möglich, wenn diese Figuren auf derselben Farbe stehen.
3. Bei optimaler Stellung von Springer und Läufer treibt der weiße König seinen Kollegen in die Mattecke (Springer und Läufer brauchen also vorläufig nicht bewegt zu werden – die „Treiarbeit“ verrichtet der König).

Beim Nachspielen der auf diesen Regeln basierenden Gewinnführung stellt man jedoch fest, daß es nicht einfach ist, die ziemlich beschwerliche Prozedur zu vollziehen. Oft wird man erfahren, daß es wohl glückt, den König an den Rand zu treiben, daß man aber dann in einem bestimmten Moment nicht weiterkommt

oder – noch schlimmer – daß der König entschlüpft und das Endspiel wieder ganz von neuem beginnen muß. Das Matt muß aber in höchstens 50 Zügen erzwungen werden, und bei fehlerfreiem Spiel kann man es in beliebiger Stellung auch in 34 Zügen schaffen; aber  $2 \times 34$  ist viel mehr als 50. Der Schachfreund sollte es einmal mit einer Stellung versuchen, in der die Figuren über das Brett verstreut sind und dem König noch alle vier Brettränder offenstehen. Kleine Ungenauigkeiten in der Zugführung kann er sich noch erlauben, aber auch nicht mehr als das. Das eine und andere macht ein eingehenderes Studium notwendig, und dieses Studium beginnt – wie durchgehend jedes Studium – mit der Endphase. Man muß ein Ziel vor Augen haben, noch besser mehr als eins, von wo aus das Matt mit Sicherheit zu erreichen ist.

### Stellung 2



Weiß am Zuge

Dem schwarzen König stehen nur zwei Felder offen, und dann ist das Matt schnell und einfach zu erreichen:

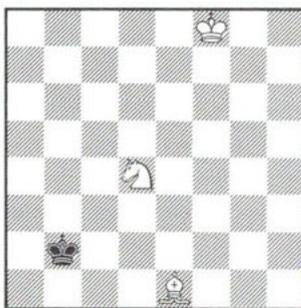
- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Sb7–a5  | Kb1–a1 |
| 2. Sa5–c4  | Ka1–b1 |
| 3. Sc4–a3† | Kb1–a1 |
| 4. Lg5–f6  | matt.  |

Viel weiser ist der Leser hiervon nicht geworden, denn die große Frage bleibt: Wie bekommt man den König in eine so beengte Stellung?

Wir suchen also nach der vorletzten Phase und nach mehr Stellungen, von

denen aus die Schlußphase zwangsläufig zu erreichen ist.

### Stellung 3 (Standardposition)



Weiß am Zuge

1. Lc1–d2

Weiß engt das Gebiet des schwarzen Königs weiter ein: es umfaßt nun die Felder a1, a2, a3, a4, b1 und b2.

Weiß hätte auch 1. Lb4 spielen und so das Gebiet am anderen Rand einengen können; unbedingt nötig war aber weder das eine noch das andere.

Weiß hätte auch zuerst seinen König näher heranführen können.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. ...    | Kb2-a3 |
| 2. Kf8-e7 |        |

Der weiße König soll das Mattnetz zuziehen. Sein erstes Ziel ist, die Felder a3 und a4 dem schwarzen König wegzunehmen.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 2. ...    | Ka3-a4 |
| 3. Ke7-d6 | Ka4-a3 |
| 4. Kd6-c5 | Ka3-a4 |
| 5. Kc5-b6 | Ka4-a3 |
| 6. Kb6-b5 | Ka3-b2 |
| 7. Kb5-b4 | Kb2-a2 |
| 8. Ld2-c1 |        |

So wird dem schwarzen König noch das Feld b2 versperrt, wonach bald die Lage in Stellung 2 entsteht:

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. ...     | Ka2-b1 |
| 9. Lc1-a3  | Kb1-a2 |
| 10. Kb4-a4 | Ka2-b1 |
| 11. Ka4-b3 | Kb1-a1 |

Das Ziel ist erreicht, Weiß setzt in drei Zügen matt.

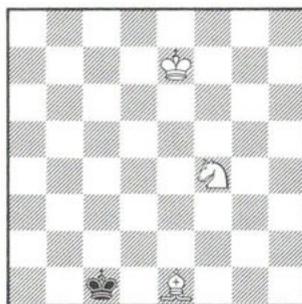
Hätte Weiß 1. Le1-b4 gespielt, wäre die Mattführung analog verlaufen, doch hätte der weiße König dann über f2 eingreifen müssen, um den König in waagerechter Richtung in die Ecke zu treiben.

Gehen wir von einer willkürlichen Stellung aus, so handelt es sich bei der Verfolgung des schwarzen Königs darum, diese Standardstellung zu erreichen (eventuell spiegelbildlich an einer anderen Stelle des Brettes). Wo der weiße Läufer steht, spielt keine Rolle, solange er nur die Diagonale a5-e1 be-

herrscht. Der schwarze König kann dann nicht ausbrechen, und sein Gegenüber hat genügend Zeit, sich zu nähern. Die Hilfe des Königs ist nur nötig zum Vollzug des Matts.

Nicht immer ist es möglich, unmittelbar die Standardstellung zu erreichen, wohl aber beispielsweise die folgende Abwandlung:

### Stellung 4



Schwarz am Zuge

Der Ausgang nach e2 ist versperrt, doch der schwarze König kann noch über b3-c4 fliehen. Dieses nun muß der weiße König verhindern.

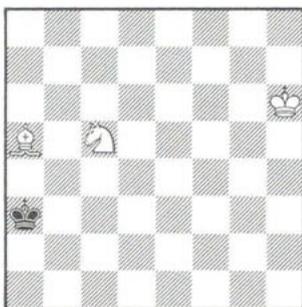
- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. ...    | Kc1-c2 |
| 2. Ke7-d6 | Kc2-b3 |
| 3. Kd6-c5 | Kb3-c2 |

Wie nun weiter? Wer sicher zu Werke gehen will, wird danach trachten, die Standardposition zu vollenden, indem er den Springer von f4 nach d4 bringt. Allerdings nicht sofort, denn dann entkommt der schwarze König über d3. Daher:

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. Kc5-c4 | Kc2-d1 |
| 5. Le1-a5 | Kd1-c2 |
| 6. Sf4-e6 | Kc2-d1 |
| 7. Se6-d4 |        |

Die Standardstellung ist erreicht. Dieselbe Lage kann sich auch am anderen Rand ergeben: S auf d6, Läufer auf der Schrägen e1-a5. Der Springer verhindert das Entkommen über c4-b5 und daher muß der weiße König rechtzeitig die Felder d3 und e2 beherrschen.

### Stellung 5



Schwarz am Zuge

Eine zweite Variation der Standardstellung.

Allein über d1-e2 kann der schwarze König entkommen, doch das kann der weiße König rechtzeitig verhindern.

- |           |              |
|-----------|--------------|
| 1. ...    | Ka3-b2       |
| 2. Kh6-g5 | Kb2-c2       |
| 3. Kg5-f4 | Kc2-d1       |
| 4. Kf4-e3 | und gewinnt. |

Stünde der weiße Läufer in der Ausgangsstellung auf e1, wäre der weiße

König nicht rechtzeitig gekommen, weil mit 3. ... Kd1 der weiße Läufer angegriffen gewesen wäre.

Spiegelbildlich ergeben sich die übereinstimmenden Stellungen für die andere Ecke.

In einem Spiegelbild von Stellung 3 können die weißen Figuren dann beispielsweise wie folgt stehen: Se5, Lh4; aus Stellung 4 wird: Sc5, Ld8, und Stellung 5: Sc4, La4.

Zusammengenommen haben wir, indem wir über Standardpositionen mit Variationen verfügen, bereits eine große Anzahl Grundstellungen in unserer Gruppe erfaßt.

Bevor wir mit schwierigeren Stellungen beginnen, zuvor noch eine Position, die in vielen Endspielbüchern als Standardvorbild erscheint, wie man den schwarzen König von der verkehrten Seite in die richtige Ecke treibt.

### Stellung 6



Weiß am Zuge

Der schwarze König steht in der falschen Ecke.

Die Treibjagd beginnt:

1. Sd5-c7†      Ka8-b8  
2. Lg1-f2

Tempozüge spielen in dieser Mattführung oft eine Rolle.

2. ...              Kb8-c8  
3. Lf2-a7

Das erklärt den vorigen Zug von Weiß:

3. ...              Kc8-d8  
4. Sc7-d5

Mit 4. Kd6 Kc8 erreicht Weiß nichts.

4. ...              Kd8-e8

Der schwarze König begibt sich „freiwillig“ in die Mattecke, weil 4. ... Kc8 die Aufgabe von Weiß erleichtert: 5. Se7† Kd8 6. Kd6 Ke8 7. Ke6 Kf8 (7. ... Kd8 8. Lb6† Ke8 9. Sc6 Kf8 10. Se5 führt bald zu einem Spiegelbild der Standardposition) 8. Sc6 Kg7 9. Lb6 Kg6 10. Ld8 Kh5 11. Se5 = Standardposition.

5. Kc6-d6        Ke8-f7

5. ... Kd8 6. Se7 führt zu der eben erwähnten Variante.

6. Sd5-e7        Kf7-f6

6. ... Ke8 7. Ke6 ist bereits behandelt worden.

7. La7-e3        Kf6-f7  
8. Le3-g5        Kf7-e8

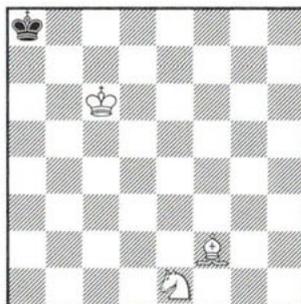
Oder 8. ... Kg7 9. Ke6 Kf8 10. Sg6† Kg7 11. Se5 (Standardposition).

9. Se7-g6        Ke8-f7  
10. Sg6-e5†.

Die Standardposition ist erreicht. Will man etwas von dieser Mattführung haben, dann muß man sie in einer Stellung anwenden können, in der der schwarze König in der verkehrten Ecke steht und die weißen Leichtfiguren willkürlich auf dem Brett verstreut sind. Weiß muß dann dafür sorgen, daß der Läufer nicht weglaufen wird, und danach wird er den Springer heranbringen.

Auf diese Weise haben wir zwar nicht den kürzesten Weg zum Matt gefunden, wohl aber den sichersten.

## Stellung 7



Weiß am Zuge

1. Se1-d3        Ka8-b8  
2. Sd3-b4        Kb8-c8  
3. Lf2-b6

Verhindert die Flucht.

3. ...              Kc8-b8  
4. Sb4-d5        Kb8-c8

Eine kleine Schwierigkeit: nach 5. Sc7 würde der König nun via d8 entkommen können.

Mit Schwarz am Zuge ginge es bequemer, und daraus folgt, daß Weiß besser daran getan hätte, bei einem seiner ersten Züge ein Tempo zu verlieren, zum Beispiel wie folgt: 1. Sd3 Kb8 2. Le3! Kc8 3. Lb6 Kb8 4. Sb4 Kc8 5. Sd5 Kb8 6. Sc7 Kc8 7. La7 usw.

Es geht nun zwar auch, jedoch entlang der anderen Rاندreihe.

5. Lb6-a5      Kc8-b8  
6. La5-c7†    Kb8-a7

6. ... Kc8? 7. Sb6 matt. Ferner folgt auf 6. ... Ka8 7. Lb6 Kb8 8. Sc7 Kc8 9. La7 usw. (Stellung 6).

7. Sd5-b6      Ka7-a6  
8. Lc7-b8      und so fort.

Beschließt Weiß, den ursprünglichen „Leidensweg“ des schwarzen Königs zu erzwingen, geht dies wie folgt:

7. Lc7-b6†

Anstelle von 7. Sb6.

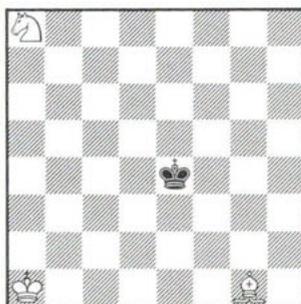
7. ...            Ka7-a8

Oder 7. ... Kb8 8. Sc7 usw.

8. Sd5-e7†    Ka8-b8  
9. Lb6-g1    Kb8-c8  
10. Lg1-a7    usw.

Wir wollen nun probieren, eine Vorstellung von der Mattführung aus einer willkürlichen Anfangsstellung heraus zu bekommen.

## Stellung 8



Weiß am Zuge

1. Ka1-b2      Ke4-d3  
2. Sa8-c7      Kd3-c4?

Besser ist 2. ... Ke4, welcher Zug später besprochen wird.

3. Kb3-c2!

Stärker als 2. Se6. Der schwarze König ist nun vorzüglich eingeklemmt.

3. ...            Kc4-b4  
4. Kc2-d3      Kb4-b3

Oder 4. ... Ka5 5. Kc4 Ka4 6. Lb6 Ka3 7. Sb5† Kb2 8. Sd4, und Weiß erreicht mit 9. La5 die Standardposition.

5. Lc1-g5      Kb3-b2

Oder 5. ... Ka4 6. Kc4 Ka5 7. Lf2 Ka4 8. Le1 Ka3 9. Sb5† nebst 10. Sd4 (Standardposition).

6. Lc5-b4      Kb2-b3  
7. Lb4-d2      Kb3-a4  
8. Kd3-c4      Ka4-a3  
9. Sc7-b5†    und  
10. Sb5-d4    (Standardposition)

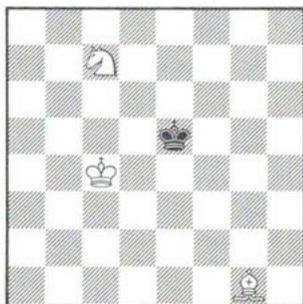
Wir betrachten nun eine Abzweigung, in der Schwarz mehr Widerstand leistet (von Stellung 8 aus).

1. Ka1-b2      Ke4-d3  
2. Sa8-c7      Kd3-e4!

Der schwarze König behauptet sich solange wie möglich in der Mitte.

3. Kb2-c3      Ke4-e5  
4. Kc3-c4

### Stellung 9



Schwarz am Zuge

Wir untersuchen hier:

- a. 4. ... Kd6 und  
b. 4. ... Ke4.

- a. 4. ...      Ke5-d6  
5. Lg1-h2†      Kd6-c6

Es ist nicht möglich, alle Gegenzüge zu untersuchen. Wir müssen uns auf den beschränken, mit dem Schwarz seinen König so weit wie möglich von der Mattecke entfernt hält und so die behandelten Standardstellungen vermeidet.

12

6. Lh2-g3

Ein Tempo zug, um Feld d5 für den weißen König zu bekommen.

6. ...      Kc6-b6

Nach 6. ... Kd7 7. Kd5 Ke7 8. Le5 Kd7 9. Ld6 wird der König an den Rand getrieben und Weiß kann bald die bei Stellung 6 angegebene Prozedur einschlagen.

7. Kc4-d5      Kb6-b7

Oder 7. ... Ka5 8. Kc5 Ka4 9. Le1 Kb3 10. Se6 Kc2 11. Sf4 Kd1 12. La5, siehe Stellung 4.

8. Kd5-c5      Kb7-b8

Nach 8. ... Ka7 9. Kc6 Kb8 10. Lf2 oder nach 8. ... Kc8 9. Kc6 Kd8 10. Lh4† Kc8 11. Lg5 Kb8 12. Le3 ist der Übergang zur Stellung 6 erreicht.

9. Kc5-c6      Kb8-a7

Oder 9. ... Kc8 10. Lh4 Kb8 11. Lf2 = Stellung 6.

10. Lg3-f2†      Ka7-b8  
11. Lf2-e3 usw. Siehe Stellung 6

b. (Von Stellung 9 aus.)

4. ...      Ke5-e4

Indem er mit seinem König solange wie möglich in der Mitte bleibt, kann Schwarz den längsten Widerstand leisten.

5. Lg1-d4

Eines der Mittel, um den König näher an den Rand zu treiben.

5. ... Ke4-f3

5. ... Kf5 6. Kd5 Kf4 kommt auf dasselbe heraus und 5. ... Kf4 6. Kd3 Kf5 (6. ... Kf3 7. Se6) 7. Ke3 geht schneller.

6. Kc4-d5 Kf3-f4  
7. Sc7-e6† Kf4-f3

Auf 7. ... Kf5 folgt 8. Le5.

8. Kd5-e5 Kf3-e2

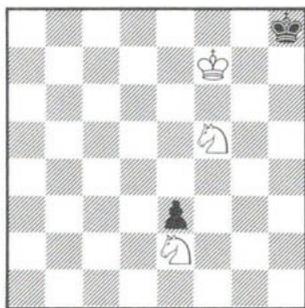
Nach 8. ... Kg2 9. Kf4 Kf1 10. Kf3 Ke1 11. Lc3† hat Schwarz die Wahl zwischen 11. ... Kd4 12. Se4 = Standardposition, und 11. ... Kf1 12. Sf4 Kg1 13. Sh3† Kf1 14. Sf2 Kg1 15. Ld4 = Stellung 6.

## C. Mattführung von zwei Springern gegen König und Bauer

Mit zwei Springern ist das Matt des aK nicht zu erzwingen. Ein Bauer kann jedoch für die schwächere Partei nachteilig sein. Er ermöglicht oft unter bestimmten Umständen, das Matt zu erzwingen.

Das Prinzip ist einfach: Mit zwei Springern setzt Weiß den König patt, wonach der überzählige Bauer ziehen muß und Weiß eventuell Zeit hat, eine Mattstellung zu erreichen.

### Stellung 10



Weiß oder Schwarz am Zuge

Weiß am Zuge setzt in fünf Zügen matt:

1. Se2-f4 e3-e2  
2. Sf4-g6† Kh8-h7  
3. Sg6-f8† Kh7-h8  
4. Sf5-e7 e2-e1D  
5. Se7-g6 matt.

Mit Schwarz am Zuge gelingt es auch; aber Weiß muß dann eine kleine Vorbereitung treffen um ein Tempo zu verlieren:

1. ... Kh8-h7  
2. Kf7-f6 Kh7-h8

Nach 2. ... Kh8 3. Ke7 geht es einen Zug schneller.

3. Kf6-e7 Kh8-g8

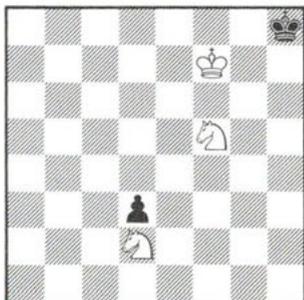
Oder 3. ... Kh7 4. Kf7 Kh8 5. Sf4 usw.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. Ke7-e8 | Kg8-h8 |
| 5. Ke8-f8 | Kh8-h7 |
| 6. Kf8-f7 | Kh7-h8 |

Damit haben wir die Anfangsstellung mit Weiß am Zug erreicht.

Mit dem d-Bauer anstelle des e-Bauern liegen die Sachen anders.

### Stellung 11



Weiß oder Schwarz am Zuge

Weiß am Zug kann nicht gewinnen; wohl aber glückt es mit Schwarz am Zuge.

*Schwarz am Zug:*

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. ...     | Kh8-h7 |
| 2. Sd2-e4  | d3-d2  |
| 3. Se4-f6† | Kh7-h8 |
| 4. Sf5-e7  | d2-d1D |
| 5. Se7-g6  | matt.  |

Mit *Weiß am Zuge* erreicht Weiß das Matt nur bei fehlerhaftem Gegenspiel.

Wir probieren:

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. Kf7-f6 | Kh8-g8 |
| 2. Kf6-e7 |        |

Andernfalls entkommt der König über f8.

2. ... Kg8-h8?

Richtig ist 2. ... Kh7, worauf 2. Kf7 die Flucht verhindern muß und nach 3. ... Kh8 die Anfangsstellung entsteht, wiederum mit Weiß am Zuge.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Ke7-f7 | Kh8-h7 |
| 4. Sd2-e4 | usw.   |

Probieren wir es auf eine andere Manier.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. Kf7-g6 | Kh8-g8  |
| 2. Sf5-g7 | Kg8-f8  |
| 3. Kg6-f6 | Kf8-g8  |
| 4. Sg7-e6 | Kg8-h7! |

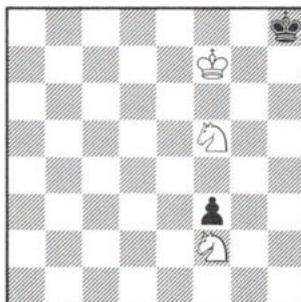
4. ... Kh8? verliert: 5. Kg6 Kg8 6. Se4.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 5. Kf6-g5 | Kh7-g8! |
| 6. Kg5-g6 | Kg8-h8  |

und Weiß kommt nicht weiter; er hat drei freie Züge nötig, um gewinnen zu können und angesichts der vorgerückten Stellung des schwarzen Freibauern verfügt Weiß nicht über ausreichende Zeit.

Einen besonderen Fall gibt die untenstehende Stellung.

### Stellung 12



Weiß oder Schwarz am Zuge