

# Das Endspiel im Schach

Lehrreiche Beispiele

gesammelt und kurz erläutert

von

Hans Fahrni

Schachmeister

Mit hundert Diagrammen



Leipzig :: Verlag von Veit & Comp. :: 1917

**Alle Rechte vorbehalten.**

**Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.**

## Vorwort.

Dieses Büchlein will weder ein theoretisches Lehrbuch des Schachendspiels sein noch eine erschöpfende Beispielsammlung: jeder Schachspieler weiß ja, daß die Fülle der Möglichkeiten im Endspiel zu groß ist, um auf ein paar Druckbogen überblickt werden zu können.

Aus dieser Fülle aber heben sich für den Kundigen doch bestimmte Reihen typischer Erscheinungen heraus, die so oder ähnlich immer wiederkehren und die man beherrschen kann, wenn man sich ihr Wesen an charakteristischen Einzelfällen einmal klargemacht hat.

Dazu will dies Büchlein dem Schachspieler helfen, und nicht nur dem Anfänger, sondern auch dem Geübteren. Immer wieder, in jeder Stadt, die ich auf meinen Schachreisen berührte, wurden mir in Vereinen wie im Kaffeehaus Fragen vorgelegt, was in dieser und jener Endspielstellung richtig oder möglich sei; und immer wieder fand ich auch tüchtige Spieler, die erstaunten, wie leicht und sicher das auszusprechen ist, wenn man den Einzelfall auf seine wesentlichen Bedingungen hin prüft, erläutert und durchführt.

Solche Fragen sind es, die hier Antwort finden, nicht lehrhaft-trocken, sondern ganz einfach praktisch und in möglichster Kürze. Daß die Anordnung trotzdem eine systematische ist, wird demjenigen nicht entgehen, der sich die Mühe gibt, diese Beispiele in ihrer Reihenfolge durchzuspielen und durchzudenken. Spielen und denken — das ist ja in seiner Vereinigung der unvergleichliche, der unerschöpfliche Reiz des königlichen Spiels.

---

## Erklärung der Notation.

Die Züge sind in abgekürzter Schreibweise notiert. Das Feld, auf welchem der zu ziehende Stein steht, wird nicht angegeben, sondern nur das Feld, auf welches der Stein hinzieht. Zum Beispiel Weiß am Zuge: e4 und nicht: e2—e4, und Tf6 statt Ta6—f6. In den Fällen, in denen ein gleichbenannter Stein auf dasselbe Feld ziehen kann, ist die ausführlichere Notation angewandt; also Se5—f7 statt nur Sf7, wenn außer dem auf e5 stehenden Springer noch ein anderer nach f7 gehen könnte. Hier folgt ein Beispiel. Weiß am Zuge: Ke3, Tf8, Lg7, Se5×c6. Die Züge sind stets abwechselungsweise Weiß und dann wieder Schwarz. Oft zieht auch Schwarz an, dann ist es umgekehrt. So ist Ke3 (im obigen Beispiel) ein weißer Zug und darauf Tf8 ein schwarzer, Lg7 wieder ein weißer usf. Die Züge in den im Buche enthaltenen Endspielen sind nicht numeriert. Die Varianten sowie die Anmerkungen sind in Klammern ( ) und [ ] angegeben.\*)

---

\*) K = König. D = Dame oder auch Königin. T = Turm. L = Läufer. S = Springer. Für den Bauer ist in der Regel nichts vorgezeichnet, in besonderen Fällen, wo die Klarheit es erfordert, B.

× heißt „nimmt“ oder „schlägt“. † „Schach dem Könige!“ ‡ „Matt!“  
~ = „beliebig“. ? = „schwacher Zug“. ! = „guter Zug“. 0—0 = kurze Rochade. 0—0—0 = lange Rochade. e8D = der Bauer wird auf e8 eine Dame. en p. = im Vorbeiziehen schlagen.

---

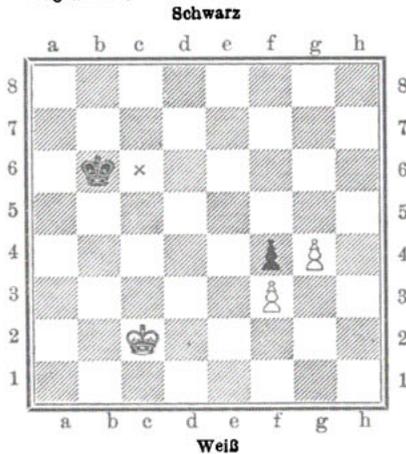
## Zur Opposition.

Wenn ein König sich dem anderen so gegenüberstellt, daß er diesen zurück- oder auf die Seite drängt, hat er die Opposition.

Die Opposition ist sehr wichtig, namentlich in den Bauernendspielen. Hier folgen einige Beispiele, s. Diagramm 1. Schwarz kann hier durch Opposition, obwohl er einen Bauern weniger hat, das Spiel remis halten, wenn er am Zuge ist. Schwarz muß natürlich außer durch Opposition, mit welcher er den feindlichen König nicht zu seinem Bauern auf f4 läßt, auch noch verhindern, daß der Bauer g4 auf g8 zur Dame wird. Er muß also zu seiner Verteidigung ins Quadrat, in welchem ein König einen Bauern noch aufzuhalten vermag (kann ein Bauer aber noch zwei Schritte tun, verschiebt sich das Quadrat um das Doppelte als hier), und gleichzeitig nimmt er Opposition (die entfernte), um dem feindlichen König zu begegnen und zu hindern, daß er auf d4 oder e4 kommt, von wo aus er leicht den Bauer f4 erobern würde.

Schwarz nimmt mit Kc6 Opposition und geht ins Quadrat (wie Diagramm 1 zeigt), um den Bauern auf g4 aufzuhalten; s. die umstehenden drei Beispiele.

Diagramm 1



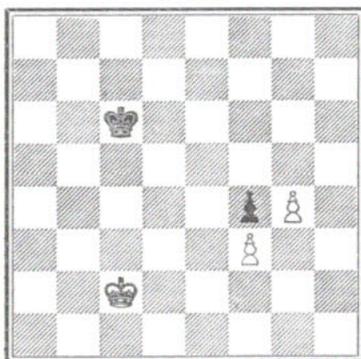
1. Beispiel: Kc6, Kc3, Kc5, Kb3, Kd5 (die schräge Opposition [nicht Kb5, sonst gewinnt g4—g5]), Kb4, Kd4, Kb5, Kd5, Kb6, Kd6, Kb7, Kd7, remis.

2. Beispiel: Kc6, Kc3, Kc5, Kd3, Kd5, Kd2, Kd6, Kc3, Kc6, remis.

3. Beispiel: Da Weiß mit dem König allein dessen Vordringen nicht zu erzwingen vermag, versucht er mit Hilfe des Vorrückens des Bauern g4 das Eindringen des Königs auf e4 (zur Eroberung von f4) und den Gewinn zu erreichen. Das Spiel bleibt aber unentschieden: Kc6, Kc3, Kc5, Kd3, Kd5, g5, Ke5!, g6, Kf6, Ke4, K×g6, K×f4, Kf6, remis.

Diagramm 2

Schwarz



Weiß

Schwarz am Zuge macht hier (Diagramm 2) auch ohne Opposition remis, da Weiß mit der entfernten Opposition nicht nach e4 gelangen kann und diese aufgibt durch die Annäherung an den feindlichen König, der dann die Entgegenstellung macht.

Zum Beispiel: Kd6, Kd2, Kc6! (schlecht wäre Ke6, weil dann Kc3 zieht und über c4, was Schwarz mit Kd5, wegen Kd3! [Opposition] nicht hindern kann, über d4 und e4 zur Eroberung von f4 eindringt), Ke2, Kd6, Kd3, Kd5 remis.

Versucht Weiß noch einen anderen Weg, um das Spiel zu gewinnen, indem er nach h4 mit dem König wandert, so geht Schwarz in dem Moment mit seinem König nach g5, wo Weiß Kh3 gezogen hat. Läßt Schwarz den feindlichen König nach h4 eindringen, so geht das Spiel verloren, da g5 folgt, gedeckt vom König, der f4 nimmt.

