

Max Euwe

# **Endspieltheorie und -praxis**

---

**Joachim Beyer Verlag**

## *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 (vereinzelte 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 Handicap 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  $T$ .

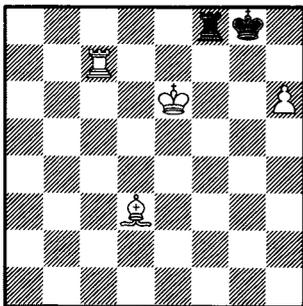
Das schließt nämlich ein, daß Abtausch des „überzähligen“ Materials zu einer Gewinnstellung für die stärkere Partei führt.

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