

The background of the cover is a solid bright blue. In the upper right corner, a portion of a wooden chessboard is visible, showing black and light-colored squares. Several chess pieces are scattered across the board and the blue background. On the board, there is a white knight, a white king, a black king, a white pawn, and a black pawn. On the blue background, there is a white knight, a black king, a white pawn, a black king, and a black pawn. The text is overlaid on the left side of the image.

Max Euwe

Endspieltheorie und -praxis

Joachim Beyer Verlag

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 Schaaklessen“ (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 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.

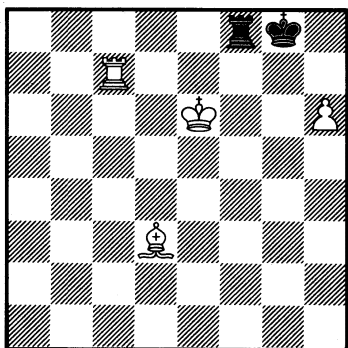
Das schließt nämlich ein, daß Abtausch des „überzähligen“ Materials zu einer Gewinnstellung für die stärkere Partei führt.

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 scheitert 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

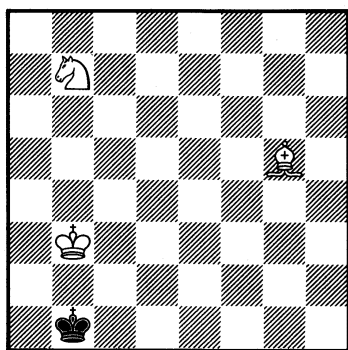
Etwas anders steht es mit der Mattführung von K+L+S gegen den aK. Für diese Mattführung braucht man bei bester Fortsetzung 34 Züge, so daß es in diesem Endspiel sehr wohl von Belang ist, mit der Anzahl der Züge sparsam umzugehen. Drei Richtlinien sind bei der Behandlung zu beachten:

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 2×34 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. |

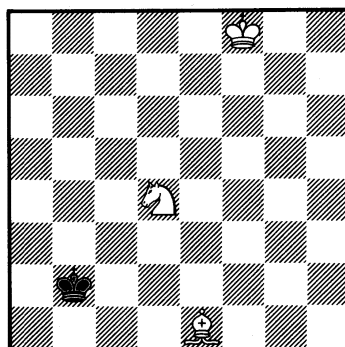
Viel weiser ist der Leser hiervon nicht geworden, denn die große Frage bleibt: Wie bekommt man den König in eine so beengte Stellung?

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 heranziehen können.

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

Der weiße König soll das Mattnetz ziehen. 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.

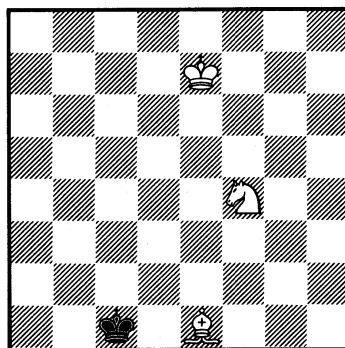
Hätte Weiß 1. Le1-b4 gespielt, wäre die Mattführung analog verlaufen, doch hätte der weiße König dann über f2 eingreifen müssen, um den König in waagerechter Richtung in die Ecke zu treiben.

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.

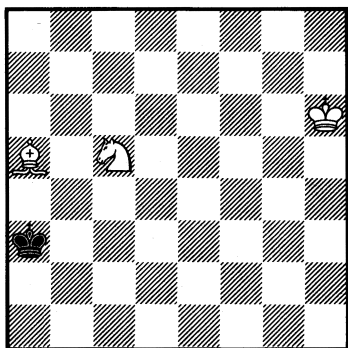
1. ... Kc1-c2
2. Ke7-d6 Kc2-b3
3. Kd6-c5 Kb3-c2

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.

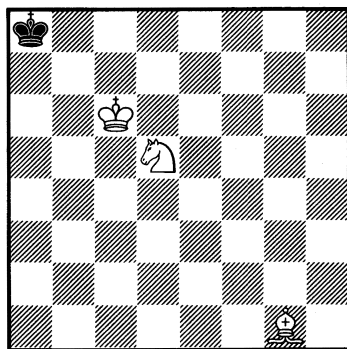
Spiegelbildlich ergeben sich die übereinstimmenden Stellungen für die andere Ecke.

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

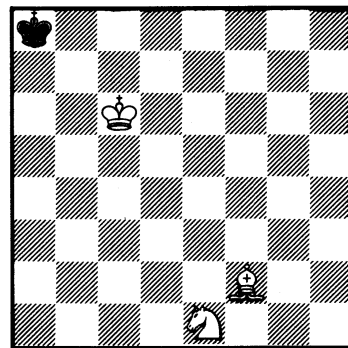
Oder 8. ... Kg7 9. Ke6 Kf8 10. Sg6† Kg7 11. Se5 (Standardposition).

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 so geführt wird, daß der König nicht weglaufen kann, 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

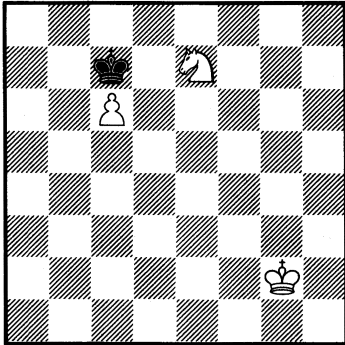
Verhindert die Flucht.

3. ... Kc8–b8
4. Sb4–d5 Kb8–c8

D. Leichte Figur und Bauer gegen aK

Springer und Bauer gewinnen durchweg mühelos gegen den aK; doch es gibt einige Ausnahmefälle.

Stellung 17



Weiß oder Schwarz am Zuge

Weiß am Zuge gewinnt:

1. Kg2–f3 Kc7–d6
2. Kf3–e4

Weiß muß seinen Springer oder seinen Bauern aufgeben.

2. ... Kd6×e7
3. Ke4–d5 und gewinnt

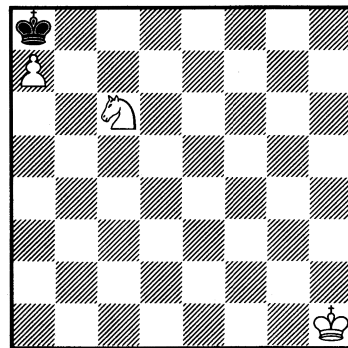
(3. ... Kd8 4. Kd6 Kc8 5. d7 usw., oder
3. ... Ke8 4. Ke6!)

Schwarz am Zug macht remis:

1. ... Kc7–d6
2. Kg2–f3 Kd8×e7
3. Kf3–e4 Ke7–d6 usw.

Verteidigt der Springer den Bauern von der anderen Randreihe (Sa5 deckt c6), gewinnt die stärkere Partei. Der aK kann den Springer nicht schlagen, weil dann der Bauer durchmarschiert.

Stellung 18

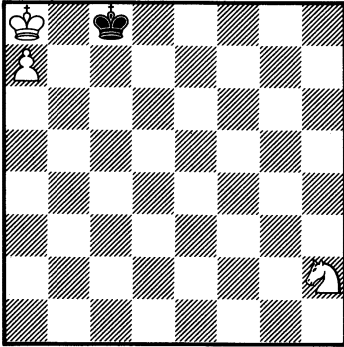


Weiß oder Schwarz am Zuge

Diese Stellung ist gleichwohl eine Ausnahme des soeben Gesagten. Der Springer deckt den Bauern von hinten, also kann der aK den S nicht schlagen; aber der aK kann zwischen a8 und b7 hin und her ziehen, und dagegen kann Weiß nichts tun, ohne den aK pattzusetzen (wenn der weiße König auf a6, b6, c7 oder c8 erscheint).

Es gibt noch einen Ausnahmefall, bei dem S+B gegen den aK nicht gewinnen können.

Stellung 19



Weiß oder Schwarz am Zuge

Der weiße König ist eingeschlossen, und der Springer hat die Aufgabe, seinen König zu erlösen.

Weiß am Zuge gewinnt:

1. Sh2–f3 Kc8–c7
2. Sf3–d4 Kc7–c8
3. Sd4–e6

Schwarz muß nun die Einschließung des Königs aufgeben, wonach Weiß gemächlich gewinnt.

Schwarz am Zuge macht remis:

1. ... Kc8–c7
2. Sh2–f3 Kc7–c8
3. Sf3–d4 Kc8–c7
4. Sd4–e6† Kc7–c8

Der Springer kann den König weder von c7 noch von c8 vertreiben. Die Eselsbrücke lautet: kann der aK auf ein Feld von derselben Farbe gehen, auf der der Springer steht, dann macht er remis; sonst verliert er.

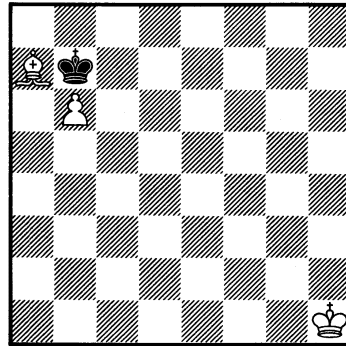
Die Erklärung ist, daß der Springer stets von einem schwarzen Feld auf ein weißes springt und umgekehrt. Will der Springer den aK zum Weichen zwingen, dann muß der Springer auf einem Feld der gleichen Farbe stehen (Se7–Kc7 oder Se8–Kc8). Wenn Weiß also nach dem ersten Zug auf einem Feld der verkehrten Farbe steht, dann bleibt das fortwährend so.

Läufer und Bauer haben es im allgemeinen bequemer; es spielt keine Rolle, von welcher Seite aus der Bauer gedeckt wird.

Es gibt jedoch zwei Ausnahmefälle.

1.

Stellung 20



Weiß oder Schwarz am Zuge

Der weiße Bauer ist zuverlässig gedeckt, doch Weiß kann nicht verhindern, daß der schwarze König zwischen a8 und b7 hin- und herpendelt. Erscheint der weiße König auf einem Feld, wo er b7 deckt, wenn der schwarze König sich auf a8 befindet, ist Schwarz patt.

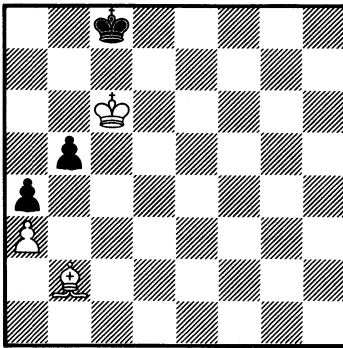
Der einzige Weg, den Weiß noch probieren kann, ist, den Läufer zu opfern, aber auch das führt nicht zum Erfolg:

(weißer K auf c5) 1. Lb8 Kb8: 2. Kc6 Kc8 3. b7† Kb8 4. Kb6 patt.

2. Läufer und verkehrter Randbauer können nicht gewinnen. Diese Regel gilt nur dann, wenn der aK das Eckfeld erreichen kann. Wird er aufgehalten, liegt der Gewinn natürlich auf der Hand.

Ein Beispiel anderer Art ist das folgende. Obschon Weiß nur über einen Randbauern mit verkehrtem Läufer verfügt, kann Weiß doch gewinnen, weil die schwarzen Bauern der eigenen Partei schaden. Nachdem sein König bewegungsunfähig gemacht ist, ist Schwarz gezwungen, seinen b-Bauern vorzurücken, und dadurch wird der weiße a- zum b-Bauern befördert, womit der Gewinn gesichert ist.

Stellung 21



Weiß am Zuge

Weiß gewinnt wie folgt:

1. Lb2–f6!

Die einzige Gewinnmöglichkeit besteht darin, dem schwarzen König alle Felder zu nehmen und damit den Zug b5–b4 zu erzwingen. Nach 1. Le5? Kd8 2. Kb5: Kc8 wäre die Stellung glatt remis, denn wenn der weiße König a4 schlägt, gelangt der schwarze in die Ecke; das gleiche trifft auf 1. Kb5:? zu.

1. ... Kc8–b8
2. Lf6–e5† Kb8–a7

Sonst geht es noch schneller:

a) 2. ... Ka8 3. Kb6 b4 4. ab4: usw.
b) 2. ... Kc8 3. Lc7 b4 4. ab4: usw.

3. Le5–c7 Ka7–a8

Oder 3. ... Ka6 4. Lb6 b4 5. ab4: nebst matt.

4. Kc6–b6

Das Ziel ist erreicht: Schwarz muß b5–b4 spielen.

4. ... b5–b4
5. a3×b4 und gewinnt.

2. Bauernendspiele

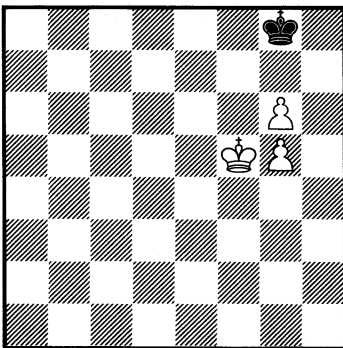
Wir unterscheiden die folgenden Abteilungen:

- A. König und ein oder zwei Bauern gegen aK
- B. König und Bauer gegen König und Bauer
- C. König und zwei Bauern gegen König und Bauer
- D. König und zwei Bauern gegen König und zwei Bauern
- E. Mehr Bauern: einige Fälle aus der Praxis

A. König und ein oder zwei Bauern gegen aK

Die Endspiele König und Bauer gegen den aK gehören zu den einfachsten, daher werden wir uns hier auf König und zwei Bauern gegen den aK beschränken. Im allgemeinen ist dies eine einfache Sache; es können jedoch besondere Umstände eintreten. Bei Doppelbauern ist der Gewinn gesichert, wenn diese nicht zu weit vorgerückt sind und wenn der „Vordermann“ dieser Bauern nicht unmittelbar erobert werden kann. Hier eine Illustration der zwei genannten „Wenns“.

Stellung 22



Weiß oder Schwarz am Zuge

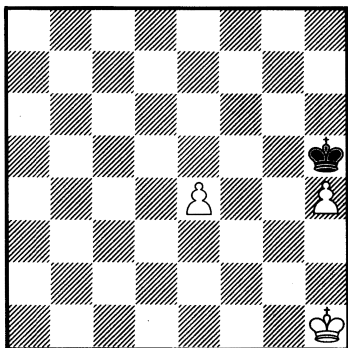
Schwarz am Zuge macht remis durch 1. ... Kg7 mit Eroberung des „Vordermannes“.

Weiß am Zuge kommt ebensowenig weiter: 1. Kf6 Kf8 2. g7† Kg8 3. g6 oder 3. Kg6 patt.

Auch ohne Doppelbauern können kleine Finessen auftreten.

Stellung 23

(mit einer Variation*)



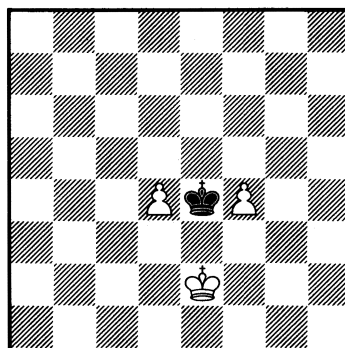
Weiß am Zuge

Zwei Varianten: 1. e5 Kg6 2. Kg2 Kf5 3. Kg3 Ke5 4. Kg4 Kf6, remis und 1. Kg2 Kh4 2. Kf3 Kg5 3. Ke3 Kf6 remis. Anzumerken ist, daß drei Linien voneinander entfernte Bauern einigermassen verwundbar sind, während das nicht der Fall ist, wenn die Bauern dichter beieinander stehen und nur zwei Linien voneinander getrennt sind. In Stellung 23 stellen wir den *weißen Bauern e4 nach f4*, im übrigen ändert sich nichts. Weiß gewinnt leicht: 1. f5 Kh6 2. Kg2 Kg7 3. h5 Kf6 4. h6. Die Bauern beschirmen einander indirekt, was *nicht* der Fall ist bei einem Abstand von drei Linien, manchmal auch

nicht bei vier Linien (siehe Abteilung 2).

Noch ein einfaches Beispiel, aus dem sich ein Aspekt ableiten läßt, der vor allem in Bauernendspielen fortwährend an der Tagesordnung ist: daß es ein Nachteil sein kann, am Zuge zu sein.

Stellung 24



Weiß oder Schwarz am Zuge

Weiß am Zug macht nur remis: 1. Kd2 Kd4:, oder 1. Kf2 Kf4:. Ist jedoch *Schwarz am Zuge*, dann gewinnt Weiß: Auf 1. ... Kd4: folgt 2. Kf3 und auf 1. ... Kf4: 2. Kd3 (der schwarze König fungiert hier deutlich als der „Esel zwischen zwei Heuhaufen“).

*) Man beachte den Unterschied zwischen den Wörtern „Variante“ und „Variation“. Variante bezieht sich auf eine andere Zugreihenfolge, Variation auf eine andere Stellung.

B. König und Bauer gegen König und Bauer

Die zu verfolgende Strategie in diesen Endspielen hängt größtenteils ab vom gegenseitigen Stand der Bauern.

Wir unterscheiden:

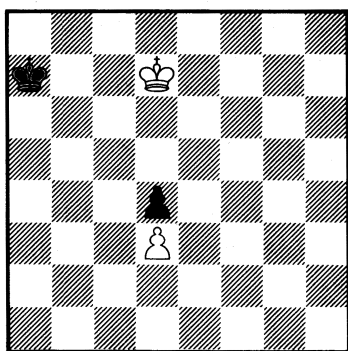
1. Bauern auf der gleichen Linie
2. Bauern auf angrenzender Linie
3. Die übrigen Fälle: Wettlauf der Freibauern

B 1. Bauern auf der gleichen Linie

Wenn die Bauern einander direkt gegenüber stehen, wird durchweg eine der beiden Parteien am längeren Ende sein und den feindlichen Bauern erobern. Das braucht gleichwohl nicht zum Verlust für die schwächere Partei zu führen, nämlich dann nicht, wenn diese in der Lage ist, nach dem Schlagen in die Opposition zu gehen.

Stellung 25

(mit zwei Variationen)



Weiß am Zuge

Weiß kann nicht gewinnen.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kd7-c6 | Ka7-b8 |
| 2. Kc6-c5 | Kb8-c7 |
| 3. Kc5xd4 | Kc7-d6 |

Schwarz hat die Opposition und macht remis. Keine Rettung bringt die Opposition, wenn der schwarze Bauer auf der 6. Reihe geschlagen wird. Denn die Stellung Weiß: Kd6, Bd5, Schwarz Kd8 ist in jedem Falle für Schwarz verloren, ob mit oder ohne Opposition.

Stellen wir nun im obigen Bild den schwarzen König auf a6 und ändern im übrigen nichts. Unter diesen veränderten Umständen ist die Partie für Weiß gewonnen, weil sein König den Feind in seinen Bewegungen behindern kann.

1. Kd7-c6!

Nach 1. Kd6 Kb7 2. Kc5 Kc7 wird die Partie remis; doch nun kommt Schwarz zu spät: 1. ... Ka7 2. Kc5 Kb7 3. Kd4: Kc6 4. Ke5 usw. Man achte darum stets darauf, daß der König in seinen Bewegungen oft die Wahl hat. Ein König, der von h8 nach h1 gehen muß, braucht nicht am rechten Rand zu bleiben, sondern kann sich die Freiheit erlauben, die Route g7-f6-e5-e4-f3-g2-h1 zu wählen, ohne damit Zeit zu verlieren. Der gerade Weg ist hier nicht der kürzere, denn alle Wege sind gleich lang!

Stellen wir nun im Bild 25 den schwarzen König auf a5 und lassen wir alles

andere wie zuvor. Auch nun gewinnt Weiß:

1. Kd7–c6!

Wieder dasselbe: der König muß von d7 nach d4, wählt jedoch nicht den geraden Weg, sondern versperrt seinem schwarzen Kollegen den Weg. Nach 1. Kd6 Kb6 2. Kd5 Kc7 3. Kd4: Kd6 wäre die Partie remis geworden.

1. ... Ka5–b4

Es ist deutlich, daß Schwarz nach 1. ... Ka6 zu spät kommt.

2. Kc6–d5 Kb4–c3

3. Kd5–e4 usw.

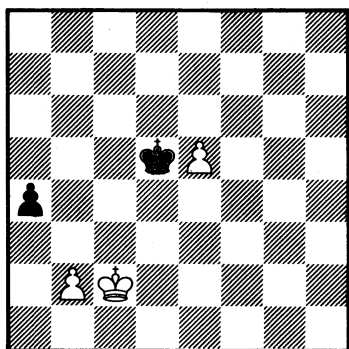
Die charakteristische Stellung: wer am Zuge ist, muß die Deckung seiner Bauern aufgeben. Hier ist es also Schwarz, und darum verliert er.

B 2. Bauern auf angrenzenden Linien

Wenn Weiß in nachstehender Stellung zu schnell zugreift, kann Schwarz in augenscheinlich verlorener Lage remis machen, indem er seinen a-Bauern anbietet.

Stellung 26

Eine Komposition von Horwitz (1884)



Weiß am Zuge

Es sieht danach aus, daß Weiß schnell gewinnen kann mit 1. Kc3 Ke5: 2. Kb4, doch Schwarz kann sich besser verteidigen: 1. Kc3 a3! Sowohl nach 2. ba3: Ke5: 3. Kc4 Kd6 4. Kb5 Kc7 wie auch nach 2. b4 Ke5: 3. Kb3 Kd5 4. Ka3: Kc6 vermag Weiß den Gewinn nicht zu erzwingen. Wir müssen also sorgfältiger zu Werke gehen:

1. Kc2–b1! a4–a3

Nach 1. ... Ke5: 2. Ka2 Kd5 3. Ka3 Kc5 4. Ka4: ist die Gewinnführung einfach.

2. b2–b3 Kd5×e5

3. Kb1–a2 Ke5–d4

4. Ka2×a3 Kd4–c5

5. Ka3–a4 und Weiß gewinnt.

Das „Abhalten“ kann auch in diesen Endspielen vorkommen.

4. Figur gegen einen oder mehrere Bauern

Auch in diesem Kapitel wollen wir die Grenze nicht zu scharf ziehen und außer Endspielen mit dem oben angegebenen Material auch noch verschiedene Endspiele betrachten, in denen der Figur noch ein oder mehrere Bauern zur Seite stehen. (Das Endspiel von zwei Springern gegen den Bauern, das streng genommen in diesem Kapitel zu Hause ist, ist bereits im Kapitel 2 behandelt worden.) Wir unterscheiden die folgenden Abschnitte:

- A. Springer gegen Bauer(n)
- B. Läufer gegen Bauer(n)
- C. Turm gegen Bauer(n)
- D. Dame gegen Bauer(n)

A. Springer gegen Bauer(n)

(mit oder ohne Hilfe eines oder mehrerer Bauern)

Dieser Abschnitt umfaßt die folgenden Unterabschnitte:

- 1. Springer gegen einen Bauern
- 2. Springer gegen zwei Bauern
- 3. Springer gegen drei verbundene Bauern
- 4. Springer und Bauer gegen Bauer

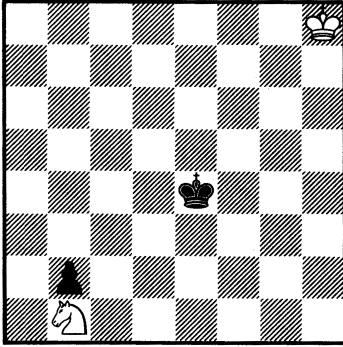
A 1. Springer gegen einen Bauern

Sehen wir von dem seltenen Ausnahmefall ab, wo die Springerpartei dank Behinderung des feindlichen Königs durch den eigenen Bauern das Matt erzwingen kann, dann wird deutlich, daß die Springerpartei höchstens auf remis spielen und das erreichen kann, indem sich der Springer gegen den Bauern opfert oder indem er den Vormarsch des Bauern dauerhaft verhindert.

Der Springer ist in dieser Hinsicht besser verwendbar als man vielleicht erwarten sollte. Er kann bei günstiger Aufstellung ohne Hilfe des eigenen Königs die Umwandlung eines feindlichen Randbauern, der bis auf die 6. (3.) Reihe vorgedrungen ist, und auch die Umwandlung aller anderen Bauern verhindern, selbst wenn diese die 7. (2.) Reihe bereits erreicht haben.

Stellung 89

(mit zwei Variationen)



Schwarz am Zuge

Weiß hält bequem remis:

1. ... Ke4-d3
2. Kh8-g7 Kd3-c2
3. Sb1-a3† Kc2-b3
4. Sa3-b1 Kb3-a2
5. Sb1-d2 remis

Diese Stellung können wir eine Anzahl von Linien nach rechts verschieben, wodurch die Aufgabe des Springers allein nur erleichtert wird.

Versetzen wir Ke4 nach g4, Bb2 nach d2, Sb1 nach d1. Es geht dann wie folgt:

1. ... Kg4-f3
2. Kh8-g7 Kf3-e2
3. Sd1-b2

Der Springer hat nun einen viel größeren Auslauf.

3. ... Ke2-e3
4. Kg7-f6 Ke3-d4
5. Kf6-f5 Kd4-c3

6. Sb2-d1† Kc3-c2
7. Sd1-f2 usw., remis

Wir müssen die Aufmerksamkeit auf eine Ausnahme richten:

Vertauschen der weiße Springer und der schwarze König ihre Plätze (König nach b1, Springer nach e4), dann verliert Weiß, selbst wenn er am Zuge ist:

1. Se4-d2†

Oder 1. Sc3† Kc2 2. Sb5 Kb3! (2. ... b1D? 3. Sa3†) 3. Sd4† Kc4 4. Sf3 Kc3 und gewinnt.

1. ... Kb1-c1!

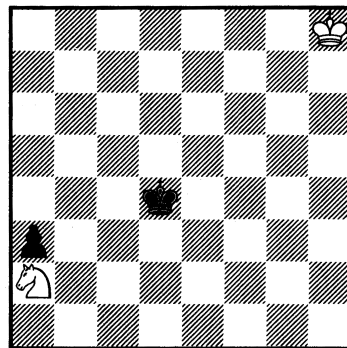
Nach 1. ... Kc2? 2. Sc4 ist es remis.

2. Sd2-b3† Kc1-d1

und die Umwandlung ist nicht mehr zu verhindern.

Stellung 90

(mit drei Variationen)



Weiß am Zuge

Zunächst ist anzumerken, daß der schwarze Bauer selbst ohne Hilfe sei-

nes Königs zur Dame geht, wenn der Springer nicht auf a2, sondern auf b2 stehen würde. (Auch wenn der weiße König auf d1 stehen und 1. Kc1 ziehen würde; in diesem Falle geht der schwarze Bauer doch ungefährdet durch: 1. ... a2).

Nun Stellung 90 selbst. Weiß macht remis.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Kh8–g7 | Kd4–c4 |
| 2. Kg7–f6 | Kc4–b3 |
| 3. Sa2–c1† | Kb3–c2 |
| 4. Sc1–a2 | Kc2–b2 |
| 5. Sa2–b4 | Kb2–b3 |
| 6. Sb4–d3! | |

So wird das Vorrücken indirekt verhindert: 6. ... a2 7. Sc1† und 8. Sa2:, remis.

Eine weitere Variation: *man versetze den schwarzen Bauern auf a4 und den Springer nach g6*. Diese veränderte Stellung sieht hoffnungslos für Weiß aus. Der Springer steht zwar weit weg, kommt jedoch rechtzeitig.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Sg6–f4 | Kd4–c3 |
|-----------|--------|

Nach 1. ... a3 2. Se2† erreicht Weiß das Feld c1 und erzwingt das Remis.

- | | |
|------------|--------|
| 2. Sf4–d5† | Kc3–b3 |
|------------|--------|

Um 3. Sb4 zu verhindern.

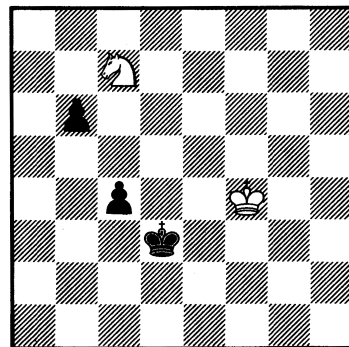
- | | |
|--------------------|-------|
| 3. Sd5–f4! | a4–a3 |
| 4. Sf4–d3!, remis. | |

Eine letzte Variation: *Springer und Bauer eine Reihe tiefer (Springer auf a1, Bauer auf a2)*. Schwarz am Zuge gewinnt leicht mit 1. ... Kc3 und 2. ... Kb2, aber auch Weiß am Zuge kann die Katastrophe nicht verhindern: 1. Sb3† oder 1. Sc2† Kc3 usw. In diesem Fall kann Weiß nur remis machen, wenn sein König etwas näher am Kriegsschauplatz postiert ist, z.B. auf g6: 1. Kf5 Kc3 2. Ke4 Kb2 3. Kd3 Ka1: 4. Kc2, remis.

A 2. Springer gegen zwei Bauern

Stellung 91

Wenn König und Springer den Kampf gegen zwei verbundene oder alleinstehende Bauern gemeinschaftlich aufnehmen, ist es häufig kein Problem, das Remis zu erzwingen. Etwas schwieriger wird es, wenn der feindliche König die Bauern unterstützt und den König des Verteidigers abhält.



Weiß am Zuge

Weiß macht remis.

1. Sc7-a6!

Es ist nicht leicht, diesen Zug zu finden, weil der Springer augenscheinlich sehr gut stand, um den schwarzen b-Bauern aufzuhalten und eventuell den c-Bauern zu belästigen. Die Hauptsache ist jedoch, daß der weiße König eine Rolle spielen soll, und das ermöglicht der Textzug.

1. ... b6-b5

Erwägung verdient die Alternative 1. ... c3, worauf folgt: 2. Sb4† Kc4 (2. ... Kd2, so 3. Ke4 c2 4. Sc2: 5. Kd5 usw.) 3. Sc2 b5 (auf 3. ... Kb3 folgt 4. Sd4† Kb2 5. Ke4 b5 6. Kd3 b4 7. Kc4, remis) 4. Ke4 b4 5. Se3† Kb3 6. Kd3 Kb2 7. Sd1† nebst 8. Sc3:, es sei denn, daß der König nach b3 zurückgeht.

2. Sa6-c5† Kd3-c3

Auf 2. ... Kd4 folgt 3. Se6† Kc3 4. Ke3 b4 5. Sf4 b3 6. Sd5† Kc2 7. Kd4 b2 8. Sc3, remis. Nach 2. ... Kd2 ist die Aufgabe des Weißen einfacher: 3. Ke4 c3 4. Kd4 c2 (4. ... Kc2 5. Sd3) 5. Sb3† Kd1 6. Kc5. Ebenso nach 2. ... Kc2 3. Ke3 b4 4. Kd4 b3 5. Sa4, remis.

3. Kf4-e3 b5-b4
4. Sc5-a4† Kc3-b3

Oder 4. ... Kc2 5. Kd4 c3 6. Kc4 Kd2 7. Sc5 usw.

5. Sa4-c5† Kb3-a2

Auf 5. ... Ka3 folgt 6. Kd2 b3 7. Kc1 Ka2 8. Sa4 usw.

6. Ke3-d4 b4-b3

Oder 6. ... c3 7. Kc4 und 8. Sb3.

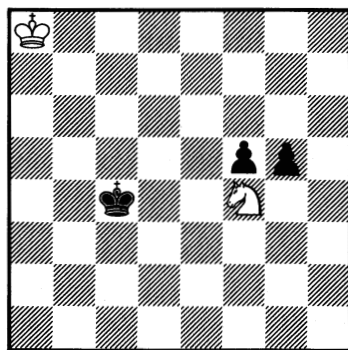
7. Kd4xc4 b3-b2
8. Sc5-e4 b2-b1D
9. Se4-c3†, remis.

Springer und König arbeiten ausgezeichnet zusammen. Der Springer bietet Schach und zwingt den König, Raum freizugeben zugunsten des weißen Königs. Man beachte, daß der Springer „von oben aus“ Schach gibt oder auf andere Weise aktiv ist, was wohl als allgemeine Richtlinie gelten kann und auch leicht zu erklären ist. Von der „Oberseite“ aus hat der Springer immer den meisten Platz; an der „Unterseite“ ist er eventuell Angriffen der vorrückenden Bauern ausgesetzt.

Ohne die Mitwirkung des Königs ist der Springer ziemlich machtlos gegen verbundene Freibauern, wenn nicht ganz besondere Umstände im Spiel sind, wie in dem nun folgenden Beispiel.

Stellung 92

Tschechower



Weiß am Zuge

Eine sehr zufällige Kombination setzt Weiß instand, sich auf wunderbare Weise zu retten:

1. Sf4-e6 g5-g4
2. Se6-g7!

Mit 2. Sf4 stoppt Weiß zwar die Freibauern, aber dann kommt der schwarze König zu Hilfe, und der Springer muß dann die Blockade aufgeben.

2. ... f5-f4

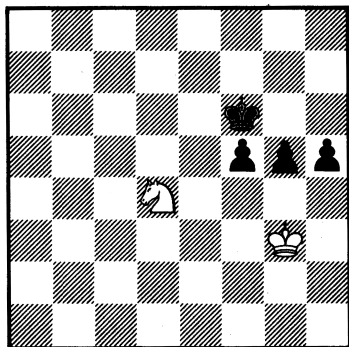
Nach 2. ... g3 3. Sf5: ist es schon remis (3. ... g2 4. Se3†). Nun aber scheint sich die Lage des Weißen noch verschlimmert zu haben.

3. Sg7-h5 f4-f3
4. Sh5-f6!

Die Aufgabe ist gelöst: nach 4. ... f2 5. Sg4: ist die Umwandlung verhindert (5. ... f1D 6. Se3†, während auch 4. ... g3 aus taktischen Gründen unzureichend ist: 5. Se4! g2 6. Sd2† und 7. Sf3:.. Der Springer ist im allgemeinen solchen Bauern gewachsen, die nicht weit auseinander stehen. Wenn jedoch die feindlichen Bauern weit voneinander getrennt sind und der eigene König mithelfen kann, geschieht es häufig, daß der König den einen und der Springer den anderen Bauern aufhält.

A 3. Springer gegen drei verbundene Bauern

Stellung 93



Weiß am Zuge

dern, daß die schwarzen Bauern auf der 4. Reihe erscheinen, und danach ist der Gewinn kein Problem mehr. Dagegen kann Weiß mit 1. Sc6 den geschlossenen Vormarsch sehr wohl verhindern:

1. Se5-c6 h5-h4†
2. Kg3-h3 Kf6-e6
3. Sc6-d8† Ke6-e5
4. Sd8-f7† Ke5-f4
5. Sf7-d8 g5-g4†

Ohne ein Bauernopfer kommt Schwarz nicht weiter.

Es ist lehrreich zu sehen, wie hier 1. Sf3 verliert und 1. Sc6 remis macht (vergleiche eine im vorigen Abschnitt gemachte Bemerkung). Nach 1. Sf3 f4† 2. Kg2 g4 kann Weiß nicht verhin-

6. Kh3×h4 g4-g3
7. Sd8-e6† Kf4-g3
8. Se6-g5† Kf3-g2
9. Sg5-h3 Kg2-h2
10. Sh3-f4, remis.