

The image features a collection of chess pieces on a blue background. In the upper right, a portion of a wooden chessboard is visible, showing a black and white checkered pattern and the letters 'p', 'c', 'd', and 'p' on the wooden edge. A white knight piece is positioned on the board. Scattered across the blue surface are several other pieces: a white king, a black king, a white pawn, a black pawn, a white knight, a black knight, and a black rook.

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 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-