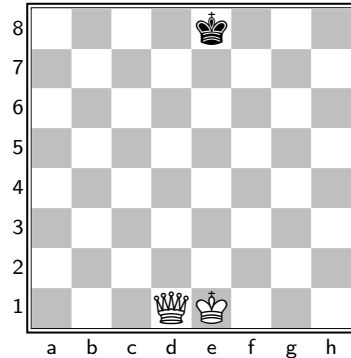

KAPITEL 3

ENDSPIELE

Viele der Partien, die in diesem Buche enthalten sind, wurden nicht bis zum Matt fortgeführt, sondern meistens schon von der einen Partei früher aufgegeben, sobald sie einsah, daß der weitere Widerstand nutzlos ist. Dies Aufgeben ist z. B. berechtigt, wenn die eine Partei einen Bauer hat, der unaufhaltsam zur Dame eilt, oder ohne Ausgleich an Stellung einen vollen Turm mehr besitzt und dgl. Nur muß es die stärkere Partei verstehen, die Übermacht zur Geltung zu bringen. Um den Anfänger auch hiermit vertraut zu machen, geben wir nachstehend eine Anzahl Beispiele.



Es ist in höchstens 10 Zügen zu erreichen:
1. ♖d6 ♜f7 2. ♜f2 ♜g7 3. ♖e6 ♜h7 4. ♖f6 ♜g8 5. ♖e7 ♜h8, man holt jetzt den König nach g6 und setzt dann auf g7 (oder e8, d8) matt.

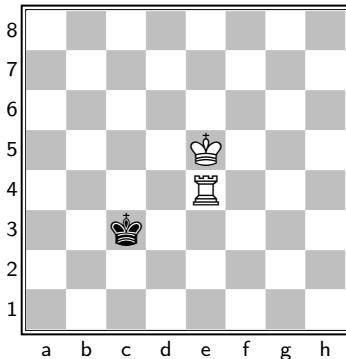
3.1 Einfache Endspiele

3.1.1 König und Dame gegen den König

Das Matt mit der Dame ist leicht zu erzwingen, man soll sich nur vor dem Pattsetzen hüten.

3.1.2 König und Turm gegen den König

Auch dies Matt ist sehr leicht, wie die folgende Ausführung zeigt. Der König wird an den Rand gedrängt, der eigene gewinnt die Opposition, und der Turm gibt Matt.

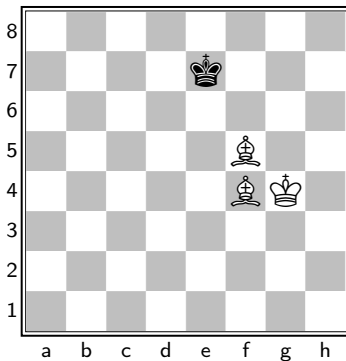


1. ♖d4 ♔c2 2. ♗e4 ♔c3 3. ♗e3 ♔c2 4. ♖d3 ♔b2 5. ♗d2 ♔b1 6. ♖b3+ ♔a1! 7. ♗c2 ♔a2 8. ♗c3 oder beliebig in der dritten Linie. 8... ♔a1 9. ♖c1#.

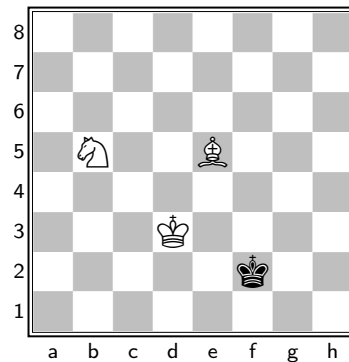
3.1.4 König, Läufer und Springer gegen den König

Dieses schwierige Matt läßt sich nur in einer Ecke von der Farbe des Läufers erzwingen. Der Springer dient dazu, dem König die Felder abzuschneiden, die für den Läufer unzugänglich sind, der Läufer muß dann hin und wieder einen Tempo zug machen. Die Manöver, die der Springer auszuführen hat, sind so verwickelt, daß sogar mancher starke Spieler, wenn er unerwartet vor die Aufgabe gestellt würde, daran scheitern könnte, zumal nach den Spielregeln das Matt innerhalb von 50 Zügen erzwungen werden muß. Übrigens kommt dies Matt, ebenso wie das vorhergehende, in der Praxis selten vor, während das Turmmatt sich häufiger ereignet.

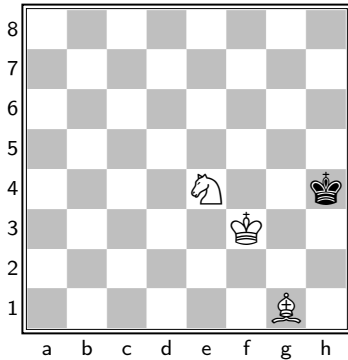
3.1.3 König und beide Läufer gegen den König



- König und ein Läufer können gegen den König nur remis erzielen, zwei Läufer aber machen mit ihrem König den einzelnen feindlichen sehr leicht Matt und zwar in einer Ecke. Man soll sich aber auch hier vor dem Pattsetzen hüten. 1. ♗g5 ♔e8 2. ♗f6 ♔d8 3. ♗d6 ♔e8 4. ♗c7 ♗f8 5. ♗d7 ♗g8 6. ♗g6 ♔h8 7. ♗d6 ♗g8 8. ♗e6+ ♔h8 9. ♗e5#.



1. ♖d4 ♗f1 2. ♗e3 ♗g1 (der schwarze König sucht sich möglichst von einem schwarzen Eckfelde fern zu halten) 3. ♗f3 ♔h1 4. ♖f5 ♗g1 5. ♖g3 ♔h2 6. ♗d4 ♗h3 7. ♗g1 ♗h4 8. ♖e4. Hier stehen dem schwarzen König zwei Fortsetzungen zu Gebote, die wir gesondert behandeln müssen, weswegen wir ein neues Diagramm einfügen.



I.

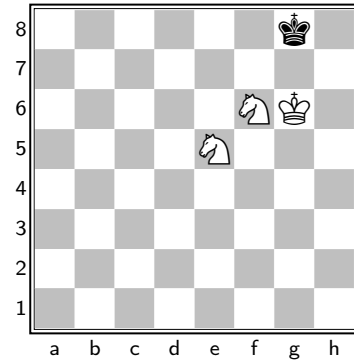
8... ♖h3 9. ♜g5+ ♖h4 10. ♗f4 ♖h5 11. ♗f5 ♖h4 12. ♙f2+ ♖h5 13. ♙g3 (um ein Tempo zu gewinnen) 13... ♖h6 14. ♜e6 ♖h5 15. ♜g7+ ♖h6 16. ♗f6 ♖h7 17. ♗f7 ♖h6 18. ♙f4+ ♖h7 19. ♜e6 ♖h8 20. ♙g5 ♖h7 21. ♜f8+ ♖h8 22. ♙f6#.

II.

8... ♖h5 9. ♗f4 ♖g6 10. ♜g5! ♖f6 11. ♙c5! ♖g6 12. ♙d4 ♖h5 13. ♗f5 ♖h6 (13... ♖h4) 14. ♙e5 ♖h5 15. ♙g3 ♖h6 16. ♜e6 ♖h5 17. ♜g7+ usw. wie in I.

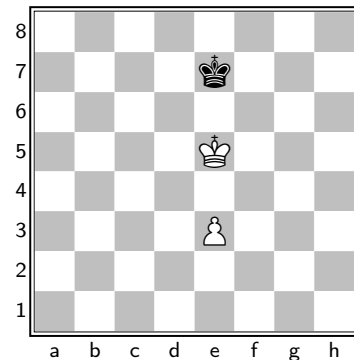
3.1.5 König und beide Springer gegen den König

Dies Matt ist nicht zu erzwingen, sondern kann nur auf einen Fehlzug des Gegners erfolgen. Wenn beispielsweise in der folgenden Stellung der schwarze König nach h8 (statt f8) ginge, so würde Weiß mit ♜f7# setzen.



3.1.6 König und Bauer gegen den König

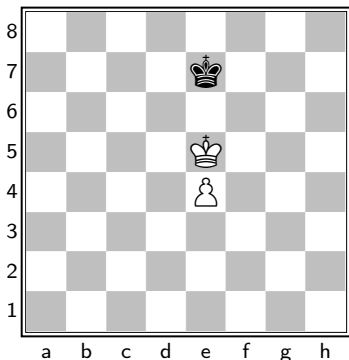
Die Hauptregel lautet hier: „König und Bauer gewinnen gegen den König, sobald der König vor seinem Bauer die Opposition erlangen kann.“ In der folgenden Stellung gewinnt Weiß durch den Zug: **1. e3-e4**.



Jetzt ist Schwarz genötigt, die Opposition aufzugeben, **1... ♖d7** (auf **1... ♖f7** folgt **2. ♖d6** und auf **1... ♖d8** geschieht **2. ♖e6**) **2. ♖f6 ♖e8** **3. e5** (es gewinnt ebenfalls **3. ♖e6 ♖d8** **4. ♖f7**) **3... ♖f8** **4. e6 ♖e8** **5. e7 ♖d7** **6. ♖f7** und der Bauer geht zur Dame. Aus der vorliegenden Ausführung läßt sich schon erkennen, wie wichtig die Opposition – die gerade Gegenüberstellung der Könige, die nur durch ein Feld getrennt

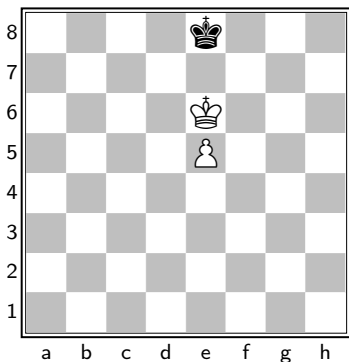
sind – im Endspiel ist. Die Opposition wirkt wie ein Turm, der die trennende Linie beherrscht.

In der folgenden Stellung, die sich von der vorigen nur wenig unterscheidet, ist der Sieg für Weiß am Zuge nicht zu erzwingen.



Z. B. 1. ♖f5 ♜f7! (Opposition!) 2. e5 ♖e7 3. e6 ♜e8! 4. ♖f6 ♜f8 5. e7+ ♜e8 6. ♖e6 patt.

Die folgende Stellung, die sich von der vorigen nur wenig unterscheidet, bildet eine Ausnahme.

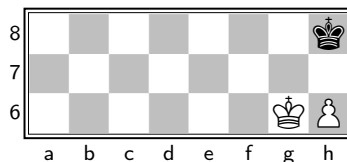


Weiß gewinnt stets, gleichgültig wer am Zuge ist. Z. B. 1. ♖f6 ♜f8 2. e6 ♜e8 3. e7 ♜d7 4. ♖f7 usw.

Regel: *Der Bauer gewinnt stets, sobald er ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht. Alle diese Ausführungen gelten für die sämtlichen entsprechenden Stellungen mit alleiniger Ausnahme der Randstellungen.*

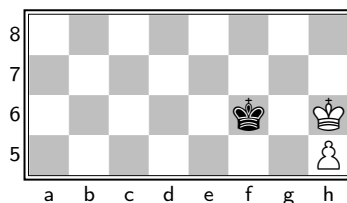
Ein Randbauer macht nur remis, sobald der feindliche König das betreffende Eckfeld erreichen, oder den feindlichen König dort einsperren kann. Es sind also die beiden folgenden Stellungen Remisstellungen.

I.



In Stellung I. würde auch ein weißer Läufer von anderer Farbe als das Eckfeld nichts ausrichten können.

II.



In Stellung II. führen folgende Züge zum Ausgleich: 1. ♜h7 ♜f7 2. h6 ♜f8 3. ♜h8 (auf 3. ♜g6 gelangen wir zur Stellung I.) 3... ♜f7 4. h7 ♜f8 patt.

In dieser **Schlussstellung** würde auch ein weißer Springer, der auf der Farbe des feindlichen Königs, z. B. auf a7 steht, und am Zuge ist, den eigenen König *nicht befreien*. Man versuche es!

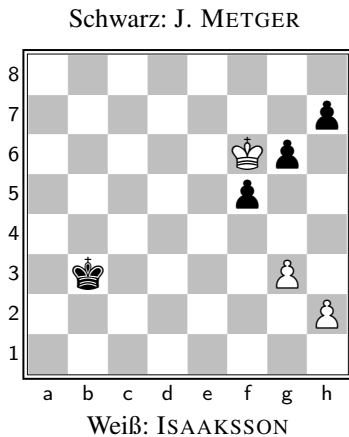
3.2 Endspiele mit mehr Steinen

3.2.1 König und Bauern gegen König und Bauern

Es würde uns selbstverständlich zu weit führen, wenn wir dies Gebiet ausführlich behandeln wollten. Wir geben daher nur einige markante Beispiele und bemerken:

- a) König und 2 Bauern gewinnen in der Regel gegen den König. Eine Ausnahme bildet der Doppelbauer auf der a- oder h-Linie.
- b) König und 2 Bauern gewinnen in gewöhnlichen Stellungen meistens gegen König und Bauer. Überhaupt entscheidet, wenn die sämtlichen Figuren abgetauscht sind, gewöhnlich der Mehrbesitz eines Bauern zugunsten der überlegenen Partei.
- c) König und 2 Bauern, von denen einer frei ist, gewinnen meistens gegen König und zwei Bauern, von denen keiner frei ist.

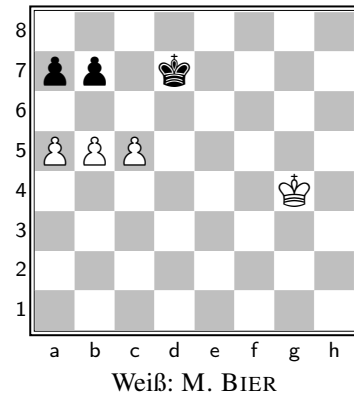
Die folgende Stellung ereignete sich im Turnier zu Rostock 1884.



Weiß am Zuge mußte natürlich bei einiger Aufmerksamkeit gewinnen, da sein König viel besser steht, indem der schwarze König auf dem andern Flügel einen feindlichen Freibauer hatte verspeisen müssen. Er zog aber: **1. ♔g7??** und verlor. Natürlich hätte **1. h4** für Weiß entschieden. **1... g5! 2. ♔xh7 f4 3. gxf4 gxf4** usw.

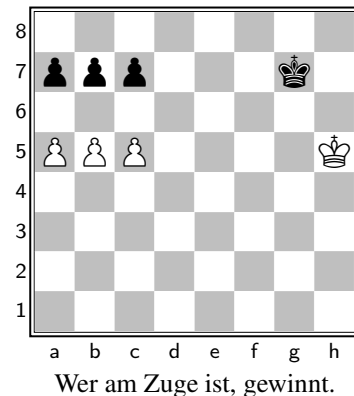
Nachstehende Stellung ergab sich im Turnier zu Braunschweig 1880 zwischen M. Bier (Weiß) und A. Schwarz (Schwarz).

Schwarz: A. SCHWARZ (am Zuge)



Schwarz am Zuge spielte **1... ♔c7** und verlor nach einigen Zügen die Partie, es fragt sich, ob **1... a6** einen besseren Erfolg gehabt hätte. Er verliert auch dann. **1... a6 2. b6!** (sowohl **2. bxa6** als **2. c6+** geben nur Ausgleich) **2... ♔c6 3. ♔f5 ♔xc5 4. ♔e6 ♔b5 5. ♔d6 ♔xa6 6. ♔c7** usw.

Durchbruchstellung



Die vorstehende Durchbruchstellung ereignet sich nicht gerade selten. Ist Weiß am Zuge, so vermag er durchzuberechnen: **1. b6! cxb6 2. a6! bxa6 3. c6** und gewinnt.

Ist Schwarz aber am Zuge, so erzwingt er den Sieg mit **1... ♔f6**, es entscheidet dann, wie so oft, seine günstige Königstellung.