

Bauernendspiele, Teil 1

Motivation

„Endspiel sind so selten.“ „Meist ist meine Partie bereits vorher entschieden/beendet.“ -> Deswegen wissen viele Schachspieler nicht Bescheid und verschenken Punkte. Hier möchte ich ansetzen.

Bauernendspiele! Trotz ihrer scheinbaren Einfachheit werden hier selbst von Großmeistern viele Fehler gemacht.

Der Stoff ist so umfangreich, dass ich mich auf einige wesentliche Dinge (Techniken) beschränke. Heute sind es drei: Schlüsselfelder, Quadratregel und Opposition. Wie ihr sehen werdet, ist dieser Stoff bereits sehr umfangreich.

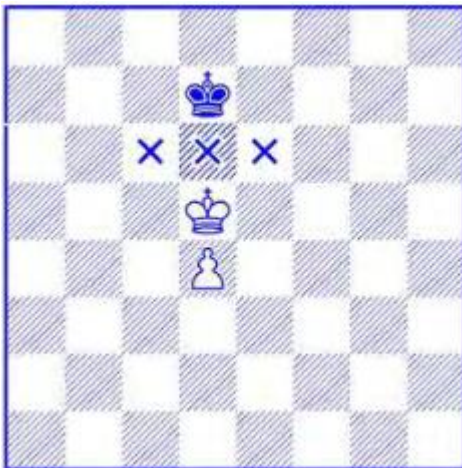
Etwas zum Training. Vier Teile: Vortrag (Themeneinführung), eine praktische Übung, Testaufgaben mit Auswertung, Nachbereitung in Form eines Dokumentes auf unserer Webseite. Unbedingt Teil vier mit einbeziehen, damit das Erlernete sich verstetigt.

Charakter der Bauernendspiele

Nur noch Könige und Bauern sind auf dem Brett. Überwiegend geht es darum, einen Bauern zur letzten Reihe zu bringen und (meist) in eine Dame umzuwandeln. In seltenen Fällen geht es auch um matt oder patt.

Schlüsselfelder

Wie bringe ich einen Bauern erfolgreich auf die letzte Reihe?



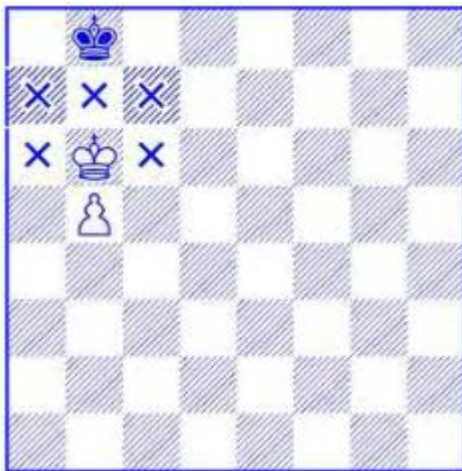
Um einen Bauern auf die letzte Reihe zu bringen, muss der König vorangehen und den Weg freimachen. Schafft es der König, eins der sogenannten Schlüsselfelder (mit X gekennzeichnet) zu betreten, ist die Umwandlung des Bauern bei folgerichtigem Spiel gesichert. Schlüsselfelder liegen in der Regel zwei Felder vor dem Bauern sowie die beiden Nachbarfelder links und rechts davon.

Spielen wir das Ganze bei einem Bauern auf der vierten Reihe durch. Der Erfolg hängt vom Zugrecht ab. Weiß am Zug schafft es nicht, eines der Schlüsselfelder zu betreten, weil sich der schwarze König immer entgegenstellt (das nennt man Opposition). Z.B. **1. Ke5 Ke7! 2. Kd5 Kd7 3. Ke4** (ein letzter Versuch) **Ke6 4. Ke3 Kd5** (4 ... Kd6 tut's auch) **5. Kd3 Kd6 6. Kc4 Kc6** und Weiß kommt nicht weiter **7. d5+ Kd6! 8. Kd4 Kd7!** (um zu schauen, ob der weiße König links- oder rechtsherum kommt) **9. Ke5 Ke7** (Opposition) **10. d6+ Kd8! 11. Ke6 Ke8** (Opposition) **12. d7+ Kd8 13. Kd6** (sonst Bauernverlust) patt.

Ist Schwarz in der Diagrammstellung am Zug, muss er ausweichen, und Weiß gewinnt. Z.B. **1. ... Kc7 2. Ke6** (der weiße König geht zur anderen Seite [Umgehung] und betritt ein Schlüsselfeld. Dies sichert bereits den unaufhaltsamen Durchmarsch bis zur siebten Reihe. **2. ... Kd8**

(2. ... Kc6 3. d5+ Kc7 4. Ke7 [analog Diagramm 3: nun ist der Bauerndurchmarsch zur letzten Reihe nicht mehr aufzuhalten] Kc8 5. d6 usw.)

3. **Kd6!** (Opposition! Zwingt den schwarzen König auszuweichen) **Kc8** 4. **Ke7 Kc7** 5. **d6+ Kc8** 5. **d7+ Kc7**
 6. **d8D+** (es ist geschafft!)



Bei einem Bauern auf der fünften Reihe kommen als Schlüsselfelder die drei Felder direkt vor dem Bauern hinzu. Das liegt daran, dass der schwarze König nicht hinter die letzte Reihe zurückweichen kann. Jetzt gewinnt Weiß sogar, wenn er am Zug ist. 1. **Ka6 Ka8** (die Opposition hilft hier nicht) 2. **b6 Kb8** 3. **b7 Kc7** 4. **Ka7** und 5. **b8D**

Rechtsherum geht es nicht bei einem Springerbauern: 1. **Kc6 Ka7** (die Ecke des Schachbretts erlaubt Pattmotive) 2. **b6+ Ka8!** 3. **b7+ Kb8** 4. **Kb6** patt oder 2. **Kc7 Ka8** 3. **b6** patt. Weiß muss umkehren und nach links gehen wie im vorigen Absatz beschrieben. 1. **Kc6 Ka7** 2. **Kc7 Ka8** 3. **Kb6 Kb8** und wir haben die Diagrammstellung wieder erreicht. 4. **Ka6** und

gewinnt wie oben.

Eine Regel, an der man sich gut orientieren kann, lautet: **Betritt der Bauer die siebte Reihe ohne Schachgebot, ist die Umwandlung gesichert. (Diagramm 4)**



Diagramm 3: Der weiße König sichert die Umwandlung des Bauern



Diagramm 4: Weiß am Zug gewinnt mit 1. d7, Schwarz am Zug hält remis mit 1. ... Kc8 2. d7+ Kd8 3. Kd6 patt

Bei einem Randbauern ändert sich die Situation. Nun steht den Spielern wegen des Brettrandes nur eine Seite vom Bauern aus zur Verfügung. Die beiden Schlüsselfelder liegen auf der b- oder g-Linie neben dem und diagonal zum Umwandlungsfeld (**Diagramm 5**). Ein typischer Verlauf von **Diagramm 6** aus wäre 1. **h6 Kg8** 2. **h7+ Kh8** 3. **Kh6** patt oder 1. **Kh7 Kf7** 2. **h6 Kf8!** (aber nicht 2. ... Kf6?? 3. Kg8 [erreicht das Schlüsselfeld] Kg6 4. h7 und der Bauer geht zur Dame).

Und jetzt: entweder 3. **Kh8 Kf7** 4. **h7** patt

Oder: 3. **Kg6 Kg8** (Schlüsselfeld) 4. **h7+ Kh8** 5. **Kh6** patt

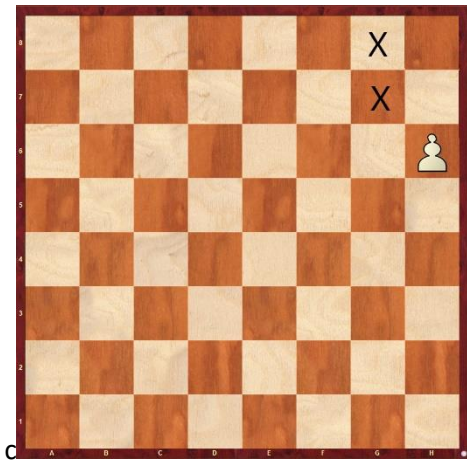


Diagramm 5: Die Schlüsselfelder bei einem Randbauern

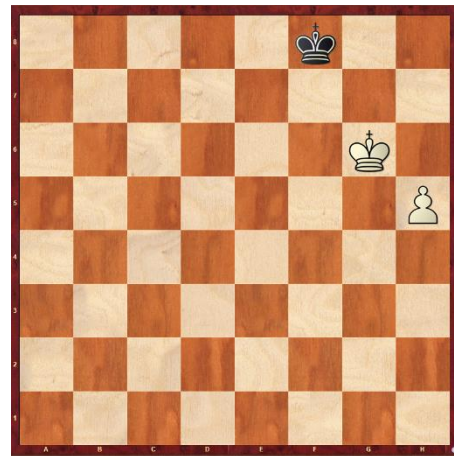


Diagramm 6: Weiß erreicht die Schlüsselfelder nicht, daher ist die Stellung remis

Quadratregel

Wann kann ein König einen Freibauern einholen? Dazu ziehen wir die Quadratregel heran. Wir ziehen vom Bauern (ein Eckpunkt des Quadrates) diagonal eine Linie bis zur letzten Reihe (anderer Eckpunkt des Quadrates).

Die Quadratregel lautet:

Kann der gegnerische König in das Quadrat gelangen **und ist kein Hindernis auf seinem Weg(!)**, kann er den Bauern aufhalten.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass der Bauer von seinem Ursprungsfeld zwei Schritte nach vorn machen kann.

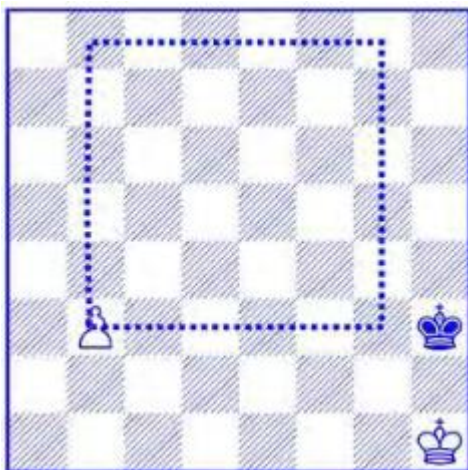


Diagramm 7: die Quadratregel

Das Zugrecht entscheidet. Weiß am Zug kann den Bauern umwandeln: **1. b4** Das Quadrat wandert mit dem Bauern ein Feld nach vorn und auf der rechten Seite nach links.

Kg4 2. b5 Kf5 3. b6 Ke6 4. b7 Kd7 5. b8D

Schwarz am Zug hält den Bauern auf: **1. ... Kg4** (betritt das Quadrat) **2. b4 Kf5 3. b5 Ke6 4. b6 Kd7 5. b7 Kc7** (rechtzeitig erwischt!) **6. b8D+ Kxb8**

Retis Idee

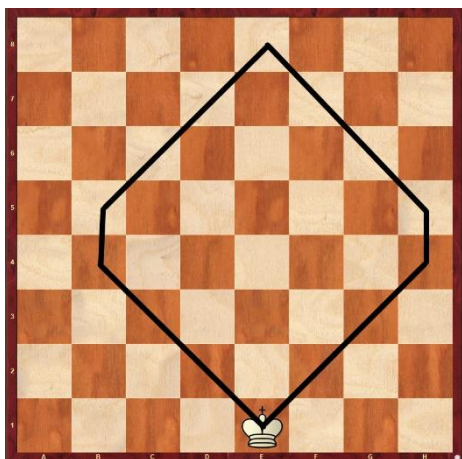


Diagramm 8. Die seltsame Geometrie im Schach

Der König ist diagonal genauso schnell wie senkrecht oder waagrecht. Dies hat den tschechoslowakischen Großmeister Richard Reti zu einer weltberühmten Studie inspiriert.



Diagramm 9: Weiß zieht und hält remis

Auf den ersten Blick scheint diese Aufgabe unlösbar. Der schwarze König ist im Quadrat des weißen Bauern, während der schwarze Bauer uneinholbar enteilt scheint. Doch mithilfe der Schach-Geometrie gelingt es.

1. Kg7 h4 2. Kf6 (der König läuft entlang der Diagonale und droht im nächsten Zug, seinen Bauern zu unterstützen). Schwarz hat zwei Möglichkeiten:
2. ... h3 3. Ke6 h2 4. c7 Kb7 5. Kd7 h1D 6. c8D+ remis
bzw. **3. ... Kb6 4. Kd6 h2 5. c7 h1D 6. c8D remis**
oder

2. ... Kb6 3. Ke5! (droht sowohl den eigenen Bauern zu unterstützen als auch den gegnerischen Bauern einzuholen) **3... h3 Kd6** (und weiter wie oben) **remis**
oder **3. ... Kxc6 4. Kf4** und Weiß hält remis, weil der König im Quadrat des Bauern angekommen ist.

Wie war dies alles möglich? Erstens durch die seltsame Tatsache, dass der König diagonal genauso schnell läuft wie senkrecht oder waagrecht, und zweitens, weil Weiß zwei Ziele gleichzeitig verfolgen konnte, nämlich den eigenen Bauern zu unterstützen oder den gegnerischen Bauern einzuholen.

Das wandernde Quadrat

Um rasch festzustellen, ob zwei nicht verbundene Freibauern auf einer Reihe allein, ohne Hilfe des Königs, die letzte Reihe erreichen können, hilft die Regel vom wandernden Quadrat. Wenn man ein Quadrat bildet, dessen eine Seite die Felder zwischen den beiden Bauern ist, und die gegenüberliegende Seite erreicht die gegnerische Grundreihe (**Diagramm 10**), dann kann der König sie nicht aufhalten.

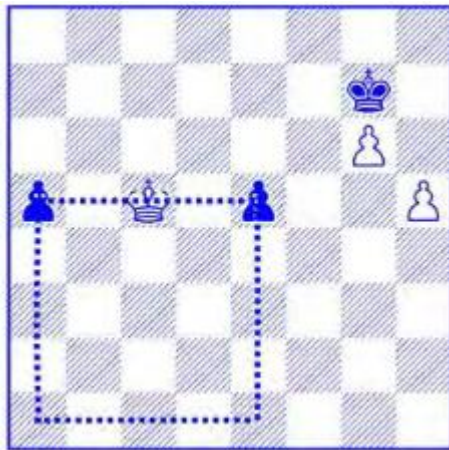


Diagramm 10: das wandernde Quadrat

Schwarz gewinnt: **1. ... a4 2. Kb4 e4 3. Kxa4 e3** und der König erreicht das Quadrat des e-Bauern nicht mehr. Oder mit Weiß am Zug: z.B. **1. Kb5 e4 2. Kc4 a4 3. Kd4 a3 4. Kc3 e3 5. Kc2 a2 6. Kb2 e2 7. Kxa2 e1D.**

Versetzen wir die beiden Bauern eine Reihe zurück nach a6 und e6, kann der König sie aufhalten: **1. ... a5? 2. Kb5 e5 3. Kxa5 e4 4. Kb4** (der König ist im Quadrat des Bauern) **e3 5. Kc3 e2 6. Kd2 e1D+ 7. Kxe1.** Daher muss Schwarz abwarten (und Weiß auch). **1. ... Kf6 2. Kc6! Kg7 3. Kc5** remis.

Der Versuch, die Bauern zu erobern, schlägt fehl. **1. Kb6 e5 2. Kc5 a5** und wir haben die Diagrammstellung erreicht, die gewonnen für Schwarz ist.

Korrespondierende Felder

Beim Kampf um die Verwandlung eines Bauern: Wohin muss ich meinen König ziehen?

Opposition

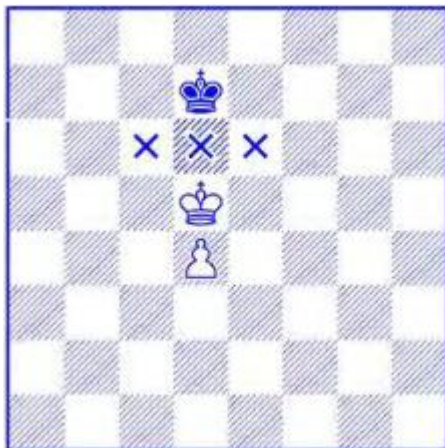


Diagramm 11: Schlüsselfelder und Opposition

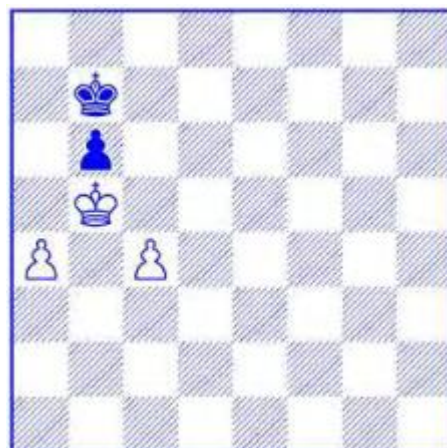


Diagramm 12: Schwarz am Zug hält remis durch horizontale Opposition

Opposition ist (in Bauernendspielen) ein Unterbegriff des Themenblocks „korrespondierende Felder“, der aber für unsere Zwecke komplett ausreicht.

Definition:

Opposition ist der Zustand zweier Könige, die auf derselben Linie oder Reihe stehen und durch **ein** Feld getrennt sind (Nahopposition), bzw. **drei** oder **fünf** Felder getrennt (Fernopposition genannt); Die Opposition kann **vertikal, horizontal oder diagonal** sein.

„Die Opposition erobern“ bedeutet, diese Stellung der Könige mit einem Feld Abstand zwingt den Gegner, seinen König zu bewegen (d. h. ihn in Zugzwang versetzen); „in Opposition geraten“ bedeutet umgekehrt: selbst in Zugzwang verfallen.

Diagramm 12: (Zitiert aus Mark Dvoretzki's Endspielmanual)

„Weiß hat die Opposition, aber dies ist nicht genug, um zu gewinnen.“

1. ...Kc7!

1...Ka7? Ist ein Fehler wegen 2 a5! bxa5 3 Kxa5 (jetzt entscheidet die Opposition) 3...Kb7

4 Kb5 Kc7 5 Kc5 +- (R.L.: und Schwarz muss weichen, wonach Weiß ein Schlüsselfeld erobert wie in Diagramm 11).

2 Ka6

Da 2. c5 nutzlos sein würde (R.L.: es entsteht eine Stellung mit Randbauern, die remis ist, wie weiter oben gezeigt), startet der König ein **Umgehungsmanöver**. Schwarz erwidert, indem er die horizontale Opposition einnimmt.

2. ...Kc6 3 Ka7 Kc7! 4 Ka8 Kc8!= (aber nicht 4...Kc6? 5 Kb8 Kc5 6 Kb7+-).

Wenn wir die Position eine Reihe nach rechts verschieben, würde Weiß gewinnen:

1...Kd7 wird erwidert durch 2 d5! (R.L.: nach 2 ... cxd5 3. Kxd5 Kc7 4 Kc5 Kb7 5. Kb5 erreichen wir eine Position wie in Diagramm 11, in der Weiß die Opposition hat und wie im ersten Diagramm gezeigt gewinnt. Hier funktioniert dies, weil der zweite weiße Bauer kein Randbauer ist wie in Diagramm 12).

Weiß würde auch gewinnen, wenn er ein Reservetempo zur Verfügung hätte. Stellen wir den a-Bauern zurück auf a3. Nach 1 ... Kc7 2. Ka6 Kc6 erobert er zuerst die **Opposition** durch 3 a4! und führt dann das Umgehungsmanöver 3 ... Kc7 4 Ka7 Kc6 5 Kb8! (Umgehung!) Kc5 6 Kb7! +- durch.“

Diagramm 13 zeigt eine praktische Übung zur Opposition. Weiß zieht seinen König so lange, bis ein Turmzug Schwarz mattsetzt. Die Strategie besteht darin, durch Annäherung aus der Fernopposition eine Nahopposition zu machen oder, wenn dies nicht mehr möglich ist, durch Umgehung auf der c-Linie die Opposition wieder zu gewinnen.

Verminte Felder

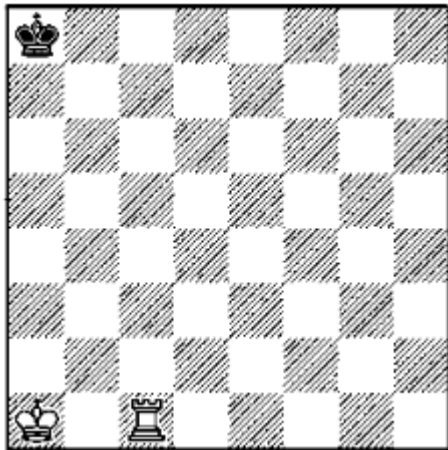


Diagramm 13: Weiß setzt Schwarz matt mit nur einem (letzten) Zug des Turms.

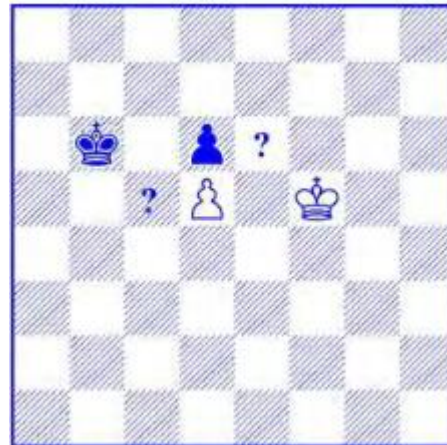


Diagramm 14: Verminte Felder.

Diagramm 14 zeigt ein Musterbeispiel zum Thema verminte Felder. Wessen König ein mit ? markiertes Feld betritt, verliert. Z.B. 1. Ke6?? Kc5 (verteidigt seinen Bauern und greift gleichzeitig den gegnerischen Bauern an) 2. Kf5 (Weiß muss die Deckung des Bauern aufgeben) Kxd5 und gewinnt.

Daher mit Weiß am Zug: 1. Kf6! (horizontale Opposition)

a) Kb5 2. Ke7! Kc5 (muss das verminte Feld betreten) 3. Ke6 erobert den Bauern und gewinnt.

b) Kb7 2. Ke7 Kc7 3. Ke6 (erobert den Bauern und das Schlüsselfeld) Kc8 4. Kxd6 Kd8 5. Ke6 Ke8 6. d6 Kd8 7. d7 (lautlos auf die siebte Reihe) Kc7 8. Ke7 und gewinnt.