

Bauernendspiele, Teil 2

Themen

In Teil zwei geht es um Wettrennen von Freibauern – wer erreicht zuerst die letzte Reihe? - und insbesondere um Situationen, bei denen eine Partie bereits eine (neue) Dame bekommen hat, und die andere ihren Bauern bis zur vorletzten Reihe vorgestoßen hat. Dabei lernen wir verschiedene Techniken kennen, die nützlich sind für diese Art von Bauernendspielen.

Damit das Wissen sich verfestigt, werden wir nach einer kurzen Einführung viele der Lehrpositionen am Brett gegen einen Partner durchspielen, wobei jede Position jeweils mit Weiß und mit Schwarz erprobt wird.

Bauernrennen

Mark Dvoretzky beschreibt in seinem Endspielmanual hierzu folgende mögliche Situationen:

(1) Ein Randbauer hindert den gegnerischen Randbauer an der Umwandlung. [R.L.: gemeint sind a-Bauer gegen h-Bauer, die umgewandelte Dame beherrscht das Umwandlungsfeld des Gegners].

(2) Der Bauer verwandelt sich mit Schach und verhindert so die Umwandlung des gegnerischen Bauern.

(3) Wir erhalten ein Endspiel Dame gegen Bauer (oder Bauern). [R.L.: diesen Fall untersuchen wir ausführlicher in einem besonderen Kapitel]

Oder, wenn beide Bauern sich verwandeln:

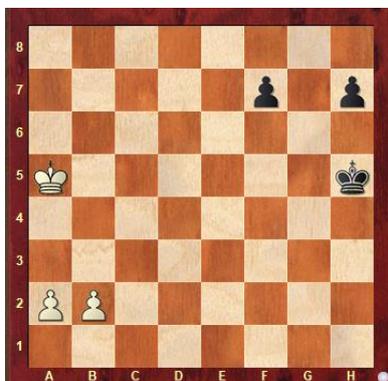
(4) Eine Dame geht verloren durch einen Spieß mit Schach entlang einer Linie oder Diagonale.

(5) Matt folgt.

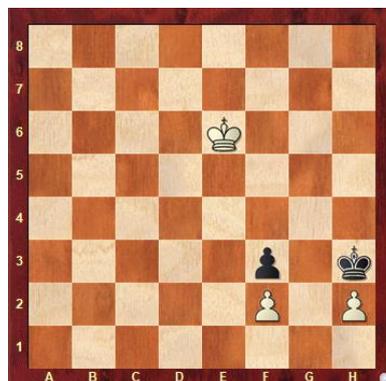
(6) Die Damen werden getauscht, wonach erneut ein Bauernendspiel entsteht.

(7) Wir erhalten ein Damenendspiel, entweder ein elementares oder eins, das ausgespielt werden muss. [R.L.: Diesen Fall werden wir hier nicht untersuchen]

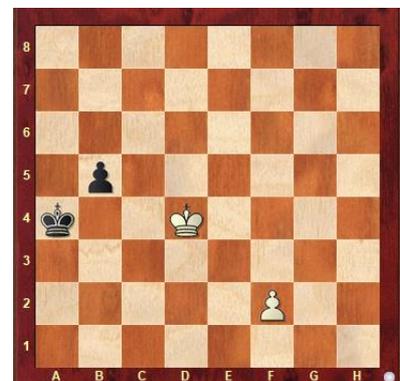
Dvoretzkys Aufzählung ist vollständig und erschöpfend. Die Kategorisierung hilft, die verschiedenen Situationen zu erkennen und die geeigneten Mittel anzuwenden. Schauen wir sie uns zunächst einmal an.



Dia I: G. Walker, 1841
Situationen (1) und (6)



Dia II: J. Moravec 1925
Situationen (2) und (4)



Dia III: nach N. Grigoriev, 1928
Situation (5)

Dia I

1 b4 nun kommt der schwarze König nicht mehr in das Quadrat des b-Bauern. Also lässt er seinen eigenen f-Bauern laufen **1 ... f5 2 b5 f4 3 b6 f3 4 b7 f2 5 b8D f1D** beide Bauern haben sich in eine Dame verwandelt. Nun aber kann Weiß die Damen unter günstigen Umständen tauschen. **Fall (6)**
6 Db5+ Dxb5 7 Kxb5 Kg4 8 a4 h5 9 a5 h4 10 a6 h3 11 a7 h2 12 a8D und die neu entstandene Dame verhindert die Umwandlung des schwarzen h-Bauern. **Fall (1)**

Dia II

Diese Position ist komplizierter. Weiß muss sich mit seinem König nähern, aber auf welches Feld soll er ziehen?

Erster Versuch:

1 Kf5 Kg2 (1 ... Kxh2?? 2 Kf4 Kg2 – erinnert Euch an das letzte Training: „verminte Felder“ - 3 Ke3 und Weiß gewinnt) **2 h4 Kxf2 3 h5 Kg3 4 h6 f2 5 h7 f1D+** **Fall (2)** nebst **Df8** und Schwarz gewinnt. **Fall (3)**
Hier lernen wir bereits eine wichtige Technik für das nächste Kapitel Dame gegen Bauer auf der vorletzten Reihe kennen: Wenn die Dame das Umwandlungsfeld des Bauern blockieren kann, ist die Stellung gewonnen.

Zweiter Versuch:

1 Ke5 Kg2 (1 ... Kxh2?? siehe oben) **2 h4 Kxf2 3 h5 Kg3 4 h6 f2 5 h7 f1D 6 h8D Da1+** und Schwarz gewinnt. **Fall (4)**

Dritter Versuch:

1 Kd5 Kg2 2 h4 Kxf2 3 h5 Ke3 4 h6 f2 5 h7 f1D 6 h8D mit einer Remisstellung. **Fall (7)**

Dia III

1 f4 b4 2 f5 b3 3 Kc3! ein ganz wichtiger Zug. Damit der Bauer weiterkommt, muss Schwarz seinen König auf ein Feld stellen, auf dem er bei der Verwandlung des weißen Bauern ein Schachgebot bekommt. **3 ... Ka3 4 f6 b2 5 f7 b1D 6 f8D+ Ka2 7 Da8#** **Fall (5)** (oder **6 ... Ka4 7 Da8+ Kb5 8 Db8+** mit Damengewinn) **Fall (4)**

Trainingspositionen

Nun wollen wir die verschiedenen Fälle bei Bauernrennen praktisch erproben und das Erlernte anwenden und trainieren. Dazu mögen sich zwei von Euch an ein Brett setzen und die folgenden Diagramme zweimal durchspielen, wobei ihr abwechselnd die weißen bzw. die schwarzen Steine habt.



Dia IV: Weiß am Zug
Gavrikov – Kharitonov,
UdSSR (ch), Sverdlovsk 1984



Dia V: Weiß am Zug
Golombek – Keres,
Margate 1939



Dia VI: Schwarz am Zug,
Ljubojevic – Browne,
Amsterdam 1972

Dia IV

In der Partie ging der weiße König sofort auf den a-Bauern los:

1 Ka5? Kxh5 2 Kxa6 Kg4 3 b4 h5 4 b5 h4 5 b6 h3 6 b7 h2 7 b8D h1D Fall (7) und das Endspiel ist bei genauem Spiel remis.

Richtig ist, **Fall (1)** anzustreben und mit dem König den Weg freizumachen.

1 Kc5! Kxh5 2 b4 Kg4 3 a4 h5 4 b5 axb5 5 a5! Ein Trick, den ihr euch merken solltet. Wichtig ist, dass sich der Bauer auf a8 verwandelt. **5 ... h4 6 a6 h3 7 a7 h2 8 a8D** und der schwarze Bauer ist gestoppt.

Dia V

Der schwarze König räumt den h-Bauern ab, wonach sein eigener Randbauer läuft. Soweit ist die Sache klar. Aber auf welchen Bauern soll Weiß losgehen?

Weiß geht auf den a-Bauern los:

1 Kb3 Kf4 2 Ka4 Kg4 3 Kxa5 Kxh4 4 a4 Kxg5 5 Kb6 h4 6 a5 h3 7 a6 h2 8 a7 h1D Fall (1) und Schwarz gewinnt.

Aber – und das muss man erkennen – er kann auch den g-Bauern angreifen. In diesem Fall ist sein eigener b-Bauer bereits weiter vorgerückt. Also:

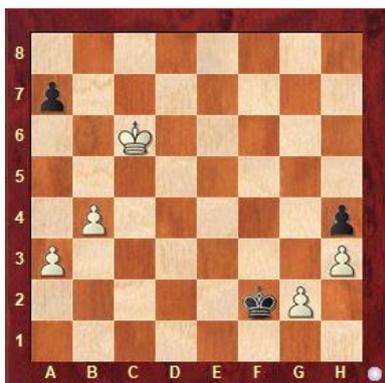
1 Kc3! Kf4 2 Kd4 Kg4 3 Ke5 Kxh4 4 Kf6 gerade noch rechtzeitig. **4 ... Kg4 5 Kxg6 h4 6 Kf6 h3 7 g6 h2 8 g7 h1D 9 g8D+ Fall (7)** mit einer Remisstellung.

Dia VI

Habt ihr erkannt, dass Schwarz mit **1 ... Kd5 2 b4** die Gewinnstellung aus Dia III mit vertauschten Farben erreicht? Großmeister Browne jedenfalls nicht. Er spielt **1 ... f5**, und nach **2 Kb4** wurde die Partie remis gegeben. (Ich empfehle, die Stellung nachzuspielen.)

Der Kniff bei **1 ... Kd5** ist, dass Schwarz dem weißen König den Weg zum Königsflügel verlegt. Er bleibt somit in seiner ungünstigen Randposition oder ist zu langsam im Bauernrennen. Man sehe, wenn Weiß anders als in Dia III spielt: **1 ... Kd5 2. Kb4 Kd4 3. Ka3 f5 4 Kb2 f4 5 Kc2 Ke3 6 Kd1 Kf2! 7 b4 f3 8 b5 Kg2 9 b6 f2 10 b7 f1D+** und gewinnt

Ich möchte das Kapitel mit einem instruktiven Beispiel abschließen, das zeigt, nicht dem ersten Instinkt zu folgen, sondern die Besonderheiten einer Stellung zu erkennen.



Mandler – Prochazka, Österreich 1924

Das direkte Rennen bringt Weiß nicht weiter, weil sein König auf c6 ungünstig steht. Er verstellt nach a8D den Zugriff auf das Feld h1.

A 1 b5 Kxg2 2 a4 Kxh3 3 a5 Kg4 4 b6 axb6 5 axb6 h3 =

B 1 b5 Kxg2 2 Kb7 Kxh3 3 Kxa7 Kg4 4 b6 h3 5 b7 h2 6 b8D h1D =

In beiden Fällen ist das Damenendspiel wohl remis.

Richtig ist, die ungünstige Randstellung des schwarzen Königs nach dem Bauernfressen auszunutzen. Denken wir an Reti und die Geometrie des Schachbretts für den weißen König!

1 Kd5 Kxg2 2 Ke4 Kxh3 3 Kf3 das erste Ziel ist erreicht **3 ... Kh2 4 Kf2! h3** (nichts hilft **4 ... Kh3 5 b5** und ein weißer Bauer läuft durch, während der weiße König den schwarzen Randbauern aufhält) **5 b5! Kh1!** Schwarz verfolgt noch eine Pattidee, die Weiß zwingt, sehr genau zu spielen. **6 Kf1!** Vorsicht! **6 a4? a5! 7 bxa6 e.P. h2 8 a7 patt.** Weiß muss so spielen, dass er den a-Bauern nicht schlägt. **6 ... h2 7 b6! axb6** (auch **7 ... a5 8 b7 a4** gewinnt, aber das lasse ich an dieser Stelle weg) **8 a4 b5** (Zugzwang) **9 a5!** (**9 axb5** patt) **b4 10 a6 b3 11 a7 b2 12 a8D#.**

Bauer (auf der vorletzten Reihe) gegen Dame

Kommen wir nun zu Fall 3 aus Dvoretzkys Liste am Anfang dieses Dokuments: wir erhalten ein Endspiel Dame gegen Bauer oder Bauern. Wir beschränken uns auf den Fall, dass die Partei mit der Dame keine Bauern mehr hat, der Gegner nur noch einen Bauern, der die vorletzte Reihe erreicht hat. In diesem Fall gibt es drei elementare Methoden zur Gewinnführung, die in den folgenden Diagrammen dargestellt sind.



Dame gegen Bauer 1:

Weiß am Zug

Die Dame erobert den Bauern, weil sein König zu weit von ihm entfernt ist. Z.B. **1 De2 Kb2 2 Dxd2+**



Dame gegen Bauer 2:

Weiß am Zug

Die Dame kann das Umwandlungsfeld des Bauern blockieren. Z.B. **1 De2+ Kc3 2 Dd1 Kd3** und nun nähert sich der weiße König **3 Kf5 Ke3 4 Kg4** Umgehung **Kd3 5 Kf3 Kc3 6 Ke3** und der Bauer fällt.



Dame gegen Bauer 3:

Weiß am Zug

Hier ist die Gewinnführung etwas langatmig, aber nicht schwierig. Wir schauen uns diesen Fall, der am gebräuchlichsten ist, etwas näher an.

Dame gegen Bauer 3:

Die Dame nähert sich unter Schachgeboten oder Fesselung dem Bauern und zwingt den gegnerischen König, das Umwandlungsfeld zu betreten. Diese Situation nutzt der weiße König, um sich ebenfalls anzunähern. Z.B. **1 Dc7+ Kb1 2 Db6+ Kc2 3 Dc5+ Kb1 4 Db4+** (oder **4 Dd4**) **4...Kc2 5 Dc4+ Kb2 6 Dd3 Kc1 7 Dc3+ Kd1** (das erste Etappenziel ist erreicht) **8 Kc7 Ke2 9 Dc2** (oder **9 De5+**) **9...Ke1 10 De4+ Kf2 11 Dd3 Ke1 12 De3+ Kd1 13 Kc6** usw.

Es ist wichtig, sich dieses Verfahren nicht nur zu merken, sondern auch anwenden zu können. Daher sollen sich je zwei Spieler an ein Brett setzen und die Position aus Diagramm „Dame gegen Bauer 3“ durchzuspielen.

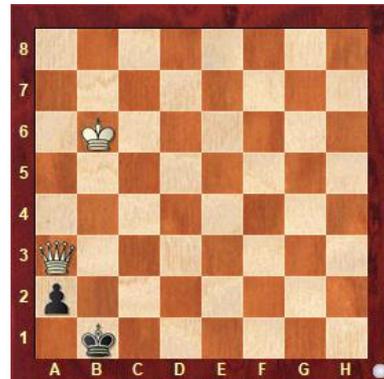
Pattideen bei Läufer- oder Randbauer

Bei Läufer- oder Randbauern gibt es eine Pattidee, welche der schwächeren Seite das Remis sichern kann.



Dame gegen Bauer 4: Weiß am Zug

1 Db4+ Ka2 2 Dc3 Kb1 3 Db3+ Ka1! 4 De3 (4 Dxc2 patt) **Kb1 5 Dd3 Kb2 6 De2!? Ka1!=** und Weiß kommt nicht weiter (aber nicht 6...Kb1? 7 Kc4! c1D+ 8 Kb3+— siehe nächsten Absatz).



Dame gegen Bauer 5: Weiß am Zug

Weiß kann weder den König aus der Ecke vertreiben noch seinen König annähern. Z.B. **1 Db3+ Ka1 2 Dd1+** (2 Kb5 patt) **Kb2 3 Dd2+ Kb1** (3 ... Ka1?? 4 Dc1#) und auch hier kommt Weiß nicht weiter.

Gegenmittel gegen das Patt bei Läufer- oder Randbauern

Mark Dvoretzky: „Der Gewinn ist nur möglich, wenn der weiße König so nahe ist, dass er der weißen Dame beim Mattsetzen helfen kann.“

R.L.: Hierfür muss Weiß die Umwandlung des Bauern zulassen, so paradox dies auch scheint. Es ist wichtig, sich die Gewinnführung gut einzuprägen, unter anderem, weil die Methode auch in Endspielen Turm gegen Bauer auf der vorletzten Reihe vorkommen kann.



Dame gegen Bauer 6: Weiß am Zug

Der schwarze König steht ungünstig, um die Pattstellung in Diagramm „Dame gegen Bauer 4“ zu erreichen. Er muss auf dem Weg dorthin das Feld c1 überqueren, was dem weißen König das entscheidende Tempo gibt.
1 Dd4+ Ke2 2 Dc3 Kd1 3 Dd3+ Kc1 4 Kc4! Kb2 5 Dd2 Kb1 6 Kb3+— (denn auf 6 ... c1D folgt 7 Da2#. Auch 6 ... c1S+ rettet nicht wegen 7 Ka3 nebst baldigem matt)



Dame gegen Bauer 7: Weiß am Zug

Im Unterschied zu Diagramm „Dame gegen Bauer 5“ ist der weiße König ein Feld näher, und Weiß gewinnt wie folgt:
1 Db3+ Ka1! 2 Dd1+ Kb2 3 Dd2+ Kb1 4 Kb4! a1D 5 Kb3+— nebst matt
Stellen wir den weißen König nach e4, gibt es eine etwas andere Gewinnführung: **1 Db3+ Ka1 2 Dc3+ Kb1 3 Kd3! a1Q 4 Dc2#**

