

## 1 Einfache Bauernendspiele

Ziel ist es, den Bauern in eine Figur umzuwandeln, um das Spiel zu entscheiden.

*Schlüsselfelder Opposition Umgehung  
Randbauer Quadratregel*

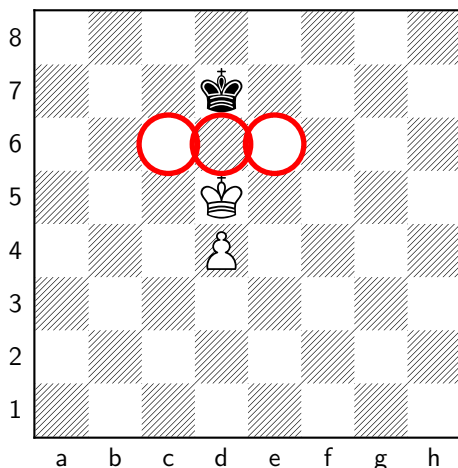
Der König kann einen Bauern am besten bekämpfen, wenn er ein Feld auf dessen Weg zur Umwandlung besetzt.

Die Partei mit dem Mehrbauern muß dies also verhindern, und zwar dadurch, den eigenen König vor dem Bauern zu postieren, bis dieser ungehindert auf das Umwandlungsfeld gelangt.

Wer die Kontrolle über die Felder vor dem Freibauern hat, kann also gewinnen oder remis halten.

Felder, deren Kontrolle durch den König den Gewinn ermöglichen, unabhängig davon, wer am Zug ist, nennen wir *Schlüsselfelder*.

Mit *Opposition* bezeichnet man die Gegenüberstellung der Könige, bei der ein Feld dazwischen liegt. Das kann auf einer Diagonalen, Horizontalen oder Vertikalen auftreten. Opposition besitzen heißt, mit dem eigenen Zug die Gegenüberstellung zu erreichen, d.h., den Gegner in eine Zugzwangstellung zu bringen.

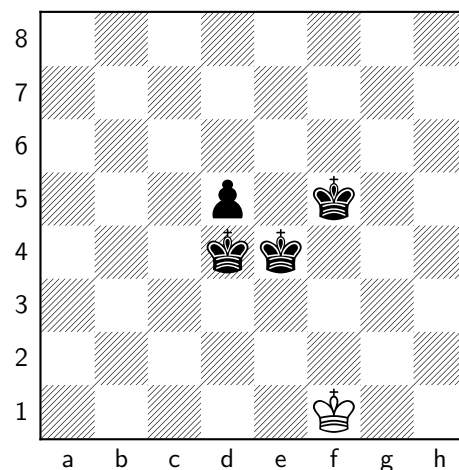


Schwarz am Zug: 1... ♖e7 2 ♜c6 ♜d8 3 ♜d6 ♜c8 4 ♜e7 Umgehung ♜c7 5 d5+-

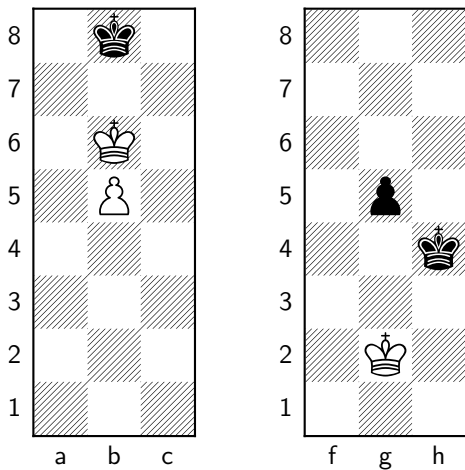
Weiß am Zug: 1 ♜e5 ♜e7 2 ♜d5 (2 d5 ♜d7 3 d6 ♜d8!=(3... ♜e8?? 4 ♜e6 ♜d8 5 d7+-))

2... ♜d7 3 ♜c5 ♜c7 4 d5 ♜d7 5 d6 ♜d8 6 ♜c6 ♜c8 7 d7+ ♜d8=

Markiere im nächsten Diagramm a) die Schlüsselfelder, b) bestimme für jeden der eingezeichneten Könige den Gewinn- bzw. Remisweg, für Weiß/Schwarz am Zug und c) überlege, ob die Quadratregel hier etwas über den Partieausgang aussagt:



Beim Springerbauern musst Du außerdem auf einige Patt-Ideen aufpassen.

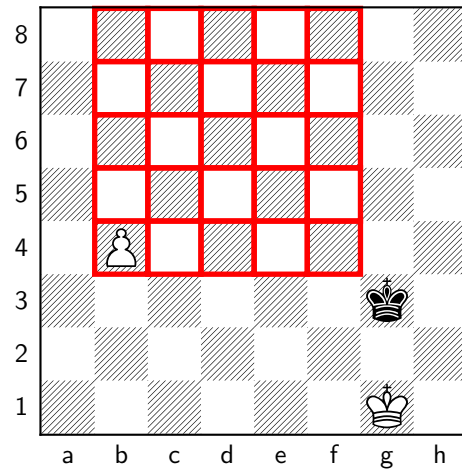
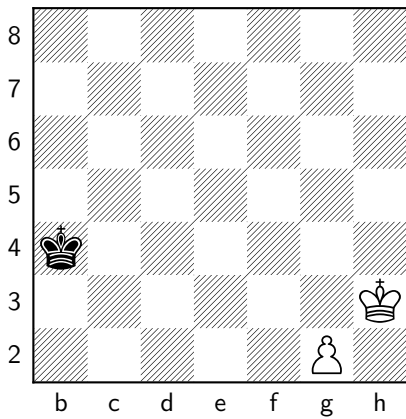


Welche Felder hätte Schwarz zur Auswahl, um seinen König so aufzustellen, dass er gewinnt?

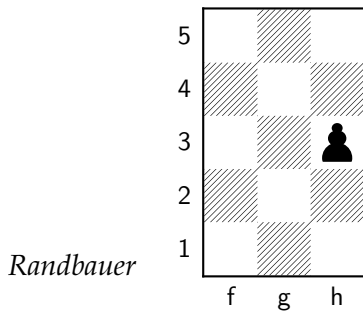
Zeichne jetzt die Schlüsselfelder für diesen Randbauern ein. Kann Schwarz am Zug Remis erreichen? Kann Weiß am Zug gewinnen?

*Quadratregel*

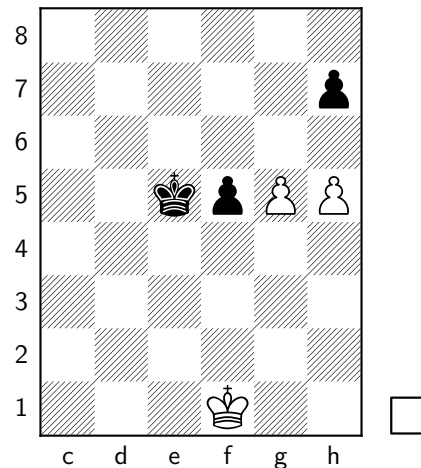
Befindet sich der König im Quadrat des Bauern oder kann er in dieses eintreten, holt er den Bauern vor der Umwandlung ein, anderenfalls nicht.

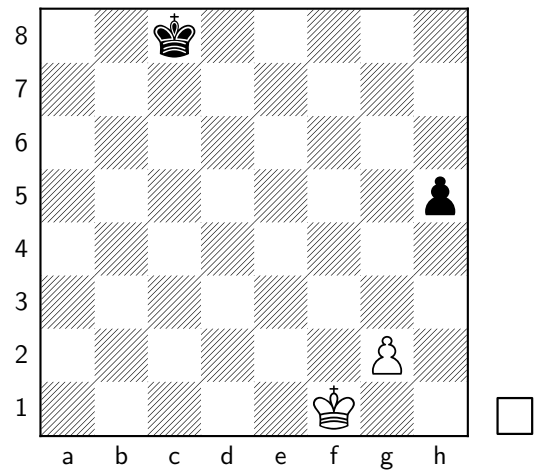
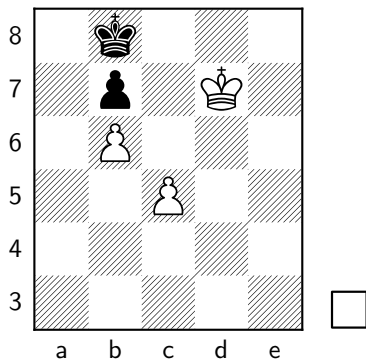


Zum Üben



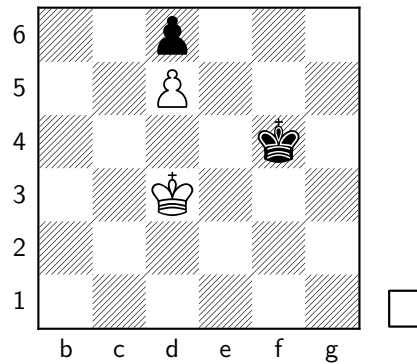
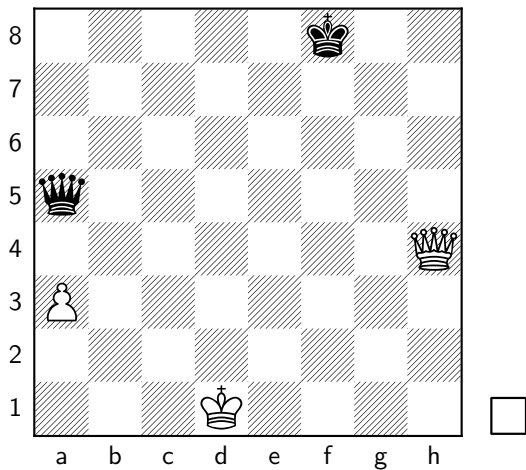
Du kannst für deinen weißen König ein Feld aussuchen. Anschließend setzt Schwarz seinen König. Welche Felder stehen Dir zur Verfügung, um Remis zu erreichen?





Hier musst Du Dich entscheiden, ob die Damen getauscht werden oder nicht. Kannst Du nach dem Tauschen der Damen mit dem b4-Bauern gewinnen?

Weiß gab hier auf, weil der Bauer d5 verlorengeht. Prüfe bitte, ob das Weiterspielen nicht doch mit einem halben Punkt belohnt wird.



Weiß wehrte hier das Schach mit dem Turm ab. Wenn Schwarz richtig zieht, kann Weiß aufgeben.

Manchmal kann sich die schwächere Seite durch ein Bauernopfer ins Remis retten. Hier auch?? (Diese Stellung zählt nur deshalb zu den einfachen Bauernendspielen, weil nur jeweils ein Bauer auf dem Brett ist!)

