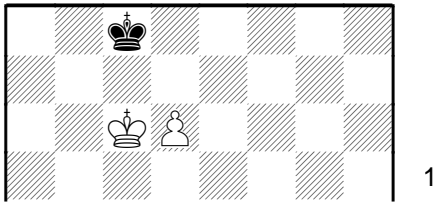
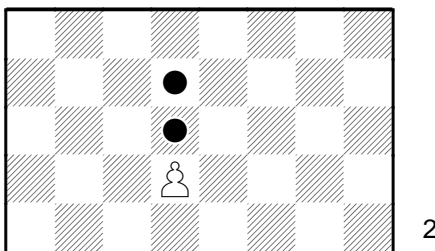


Umwandlung

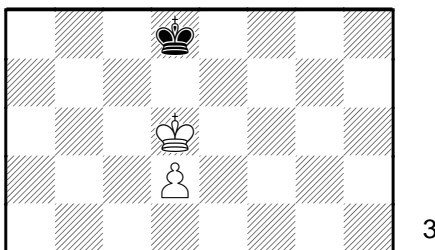


Schwarz am Zug verliert: **1... Kd8 2.d7**
 Der Bauer muss „lautlos“ (ohne Schach) auf die 7. Reihe ziehen
2... Ke7 3.Kc7 und der Bauer zieht ein.

Weiß am Zug kann nicht gewinnen: **1.d7+ Kd8 2.Kd6** (sonst geht der Bauer verloren) Patt!
 Versucht Weiß hier das Patt zu vermeiden, z.B. mit **1.Kc5** so blockiert Schwarz den Bauern mit **Kd7** und Weiß kommt nicht weiter: **2.Kd5 Kd8!**
 Denn:



Erreicht der schwarze König eines der beiden Felder vor dem Bauern, so kann er Remis halten.

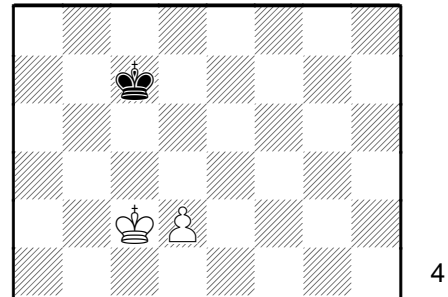


Hier hat es der schwarze König nicht geschafft eines dieser Felder zu erreichen. Weiß ist vor seinen Bauern gelangt und gewinnt.
 Egal wer am Zug ist, Schwarz muss weichen:

Schwarz am Zug:
1...Ke8 2.Kc7 und der Bauer zieht ein

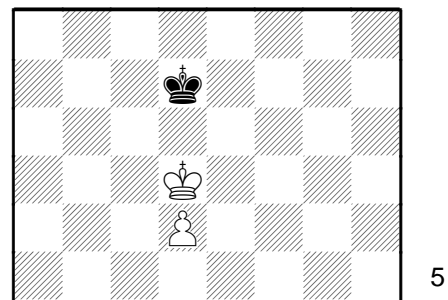
Weiß am Zug:
1.Kc6 Kc8 (Ke7 2.Kc7) **2.d6 Kd8 3.d7** (lautlos) siehe Stellung 1

Opposition



Der König muss zunächst **vor** seinen Bauern gelangen, um den gegnerischen Monarchen abzurängen, erst dann darf der Bauer marschieren. (1.d5? Kd6=)

Aber auch das voreilige 1.Kd5? verspielt den Sieg nach 1... Kd7!



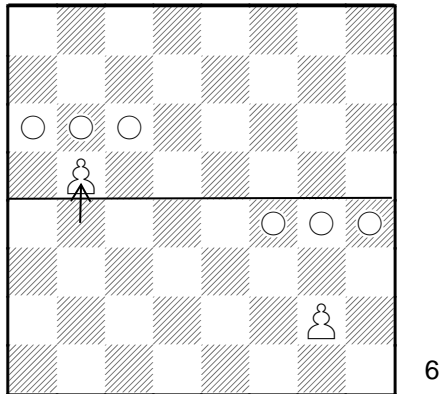
Warum ist diese Stellung - im Gegensatz zu Diagramm 3 - nur Remis?
2.Kc5 Kc7 3.d5 Kd7 4.d6 und nun kann der König mit **4...Kd8** nach hinten ausweichen, was ihm eine Reihe weiter hinten wegen des Brettrandes nicht möglich war!

Hier genügt es offensichtlich nicht, den König nur vor den Bauern zu bringen. Weiß muss in Diagramm 4 mit **1.Kc5!** noch zusätzlich die **Opposition** anstreben. (Die Könige stehen sich frontal gegenüber) Die Opposition ist nachteilig für denjenigen, der am Zug ist. (Zugzwang).

1...Kd7 2.Kd5 (Opposition) **Ke7** Der schwarze König muss die Opposition aufgeben und zur Seite ausweichen, wonach der weiße König mit **3.Kc6!** an der Seite vorbeizieht. („outflanking“)

Die Umwandlung ist nun gesichert:
 z.B. **3... Kd8** (3... Ke6 4.d5+ Ke7 5.Kc7) **4.d5 Kc8** und jetzt hat Schwarz zwar die Opposition erreicht, aber am Brettrand nützt ihm diese nichts mehr: **5.d6** (= Dia.1)

Schlüsselfelder



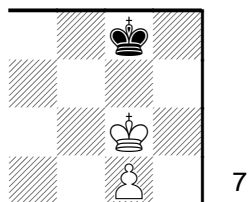
Erreicht der König eines der hier markierten Schlüsselfelder vor seinem Bauern, kann er ihn zur Umwandlung führen.

Links: Eine Reihe vor dem Bauern genügt, falls dieser die Brettmitte schon überschritten hat. (vgl. Stellung 3)

Rechts: Zwei Reihen müssen es sein, wenn er sich noch in der unteren Brethälfte befindet. (vgl. Stellung 4)

Springerbauer

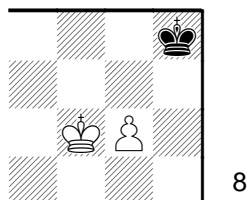
Eine Besonderheit ist noch bei einem Springerbauern zu beachten:



Weiß am Zug hat zwei Schlüsselfelder zur Auswahl: f6 und h6.

1.Kf6?! Kh7 2.g6+? Kh8!

und Weiß kann nicht mehr gewinnen:

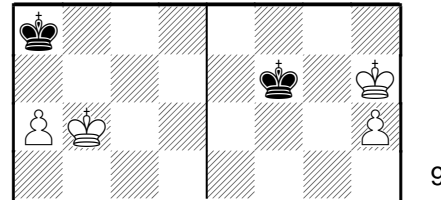


3.Kf7 Patt
3.Kg5 Kg7=
3.g7+ Kg8 4.Kg6 Patt

Weiß muss in Dia. 7 den schwarzen König aus der Ecke drängen: **1.Kh6! Kh8 2.g6 Kg8 3.g7 Kf7 4.Kh7** und der Bauer zieht ohne Pattgefahr ein.

Randbauern

Bei einem Randbauern sinken die Gewinnchancen stark. Der verteidigende König kann den Einzug eines Randbauern auf zwei Arten verhindern:



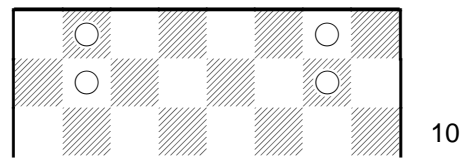
Links: schwarzer König vor dem Bauern.

Entweder geht der Bauer verloren oder Schwarz wird pattgesetzt.

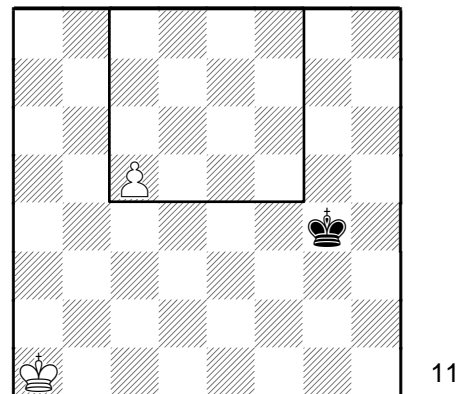
Rechts: weißer König eingesperrt.

Hier ist es Weiß dem die Pattgefahr droht.

In beiden Fällen verwehrt Schwarz dem weißen König die Schlüsselfelder für Randbauern:



Bauernquadrate

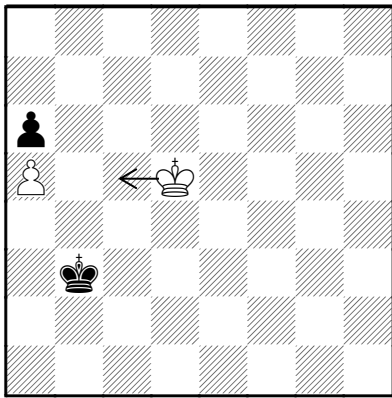


Gelangt der König in das Bergersche Bauernquadrat (Seitenlänge: Bauer bis Umwandlungsfeld), so kann er den Bauern aufhalten: **1... Kf5 2.c6 Ke6 3.c7 Kd7=** Gelingt ihm dies nicht, wird der Bauer zur Dame: **1.c6 Kf5 2.c7 Ke6 3.c8(D)** Dies gilt natürlich nur, wenn dem König kein Hindernis (z.B. eigener Bauer!) im Weg steht.

Nicht vergessen: In der Grundstellung hat der Bauer den Doppelschritt und somit das gleiche Quadrat, wie ein Bauer auf der dritten Reihe!

Bodycheck („shouldering“)

Bei zwei alternativen Wegen, sollte man immer den wählen, der den gegnerischen König am weitesten abdrängt.

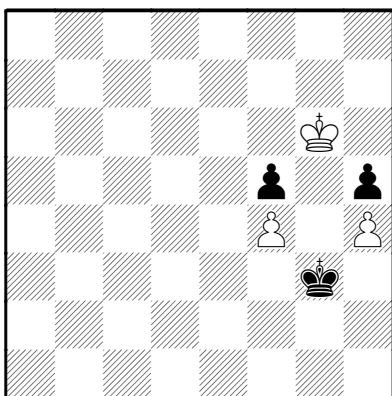


12

1.Kc6? wäre ein Fehler: 1...Kc4 2.Kb6 Kd5 3.Kxa6 Kc6 und der weiße König bleibt eingesperrt. (vgl. Dia 9)

Weiß muss den gegnerischen Monarchen abblocken: **1.Kc5!** und Schwarz muss Umwege machen **1...Kc3** (Ka4 2.Kb6) **2.Kb6 Kc4 3.Kxa6 Kc5 4.Kb7 +-**

Auch die Opposition ist ja eine Art Bodycheck. Sich zunächst dem gegnerischen König entgegenzustellen kann oft sinnvoller sein als voreilig Bauern zu schlagen:



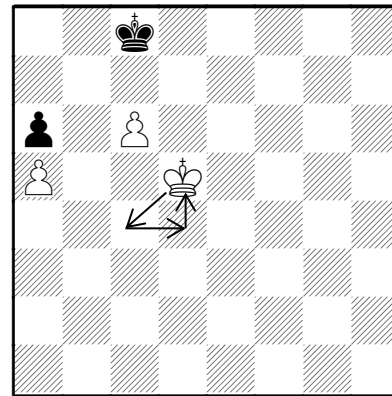
13

Welchen Bauern Weiß auch immer nimmt, Schwarz bekommt dann den auf der anderen Linie und kann Remis halten.

Aber **1.Kg5!** gewinnt. Weiß deckt beide Bauern und zwingt Schwarz sich zu entscheiden:

1...Kf3 2.Kxf5 Kg3 3.Kg5
und Abmarsch des f-Bauern

Triangulation



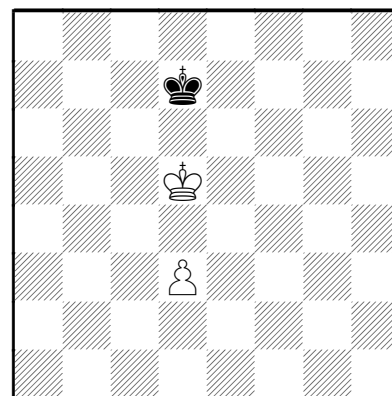
14

Nach 1.Kc5?! versperrt Kc7 den Weg nach b6 und nach 1.Kd6?! Kd8 erreicht Schwarz die Opposition. Weiß muss „ein Tempo verlieren“: **1.Kc4! Kd8** (Kc7 2.Kc5) **2.Kd4! Kc8 3.Kd5** und die Ausgangsstellung ist wieder erreicht, nur diesmal mit Schwarz am Zug! **Kc7** (Kd8 4.Kd6) **4.Kc5** und Schwarz muss den König nach b6 lassen.

Diese Triangulation funktionierte hier, weil Weiß mehr Felder zum Manövrieren hatte, als Schwarz.

Reservetempo

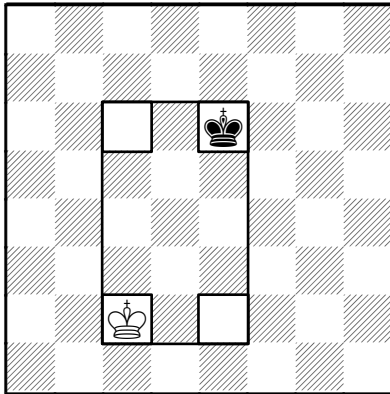
Bei der Triangulation wurde sozusagen ein Tempo verschenkt um zum Ziel zu kommen. Sehr oft ist man aber froh, wenn man eins zusätzlich in Reserve hat.



15

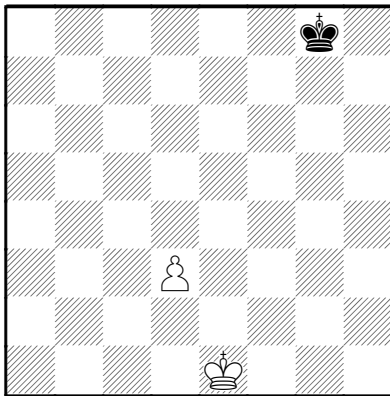
Stünde der Bauer eine Reihe weiter, hätten wir die Stellung aus Dia. 5 und es wäre Remis. Hier hat Weiß aber das Reservetempo **1.d4** und Schwarz muss die Opposition aufgeben. Also immer vorsichtig mit Bauernzügen. Man könnte das Tempo später noch dringend brauchen.

Fernopposition



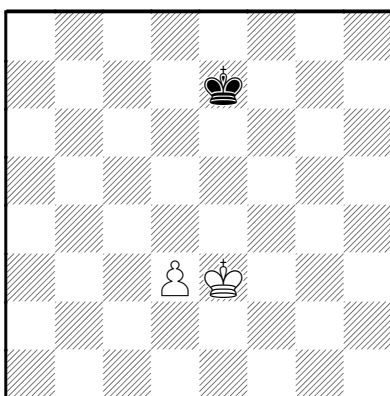
16

Die Könige stehen auf den Eckfeldern eines Rechteckes, dessen Eckfelder **alle** die gleiche Farbe haben. (Diese verallgemeinerte Definition deckt alle Arten von Opposition ab)



17

Weiß muss vor seinen Bauern gelangen. **1.Ke2?** ist allerdings der falsche Weg: **Kf7 2.Ke3 Ke7!** Schwarz nimmt die Fernopposition ein. (2... Ke6? 3.Ke4)



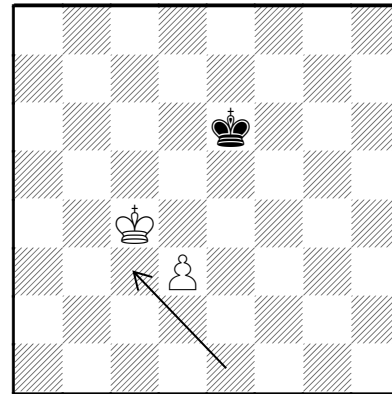
18

3.Kd4 Kd6 mit Opposition und Weiß kann den schwarzen König nicht mehr verdrängen.

Schachbrettgeometrie

Weiß kann in Dia. 17 jedoch den Umstand nutzen, dass für seinen König der Weg nach c4 genauso weit ist, wie nach e4, während der schwarze König nach c6 zwei Züge mehr braucht, als nach e6:

In Dia 17: **1.Kd2! Kf7 2.Kc3 Ke6 3.Kc4**

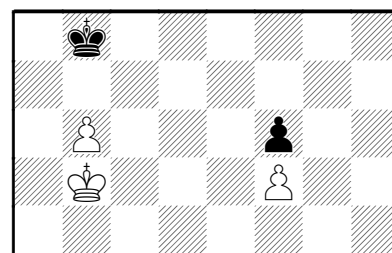


19

Kd6 4.Kd4 und der schwarze König muss weichen **Kc6 5.Ke5 +-**

Überlastung

Ein wichtiges Prinzip, ganz allgemein in Endspielen, ist das der zwei Schwächen, von denen nur eine verteidigt werden kann.



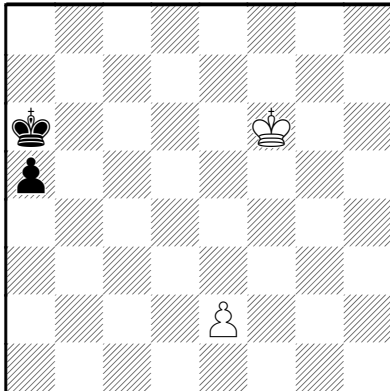
20

Ohne die Bauern am Königsflügel wäre die Stellung Remis, denn Schwarz kann sich leicht gegen den b-Bauern verteidigen. (vgl. Dia. 2) Der weiße König kann jedoch den f-Bauern ins Visier nehmen:

1.Kc6 Kc8 (Die Opposition nützt hier leider nichts) **2.Kd6** und Schwarz kann nun nicht auf zwei Hochzeiten zugleich tanzen. **2...Kb8** (Bewacht weiter den b-Bauern **2...Kd8 3.b7**) **3.Ke6 Kb7 4.Kxf6 Kxb6 5.Ke7** und Weiß holt sich eine Dame.

Bauernrennen

Nicht selten haben in Bauernendspielen beide Seiten einen Freibauern. Dann geht es nicht nur darum, welcher der beiden Bauern zuerst umgewandelt werden kann, sondern auch darum, wie effektiv man die Könige dabei zur Unterstützung einsetzen kann, aber auch welchen Gefahren die König ausgesetzt sind, falls der jeweils gegnerische Bauer einzieht.



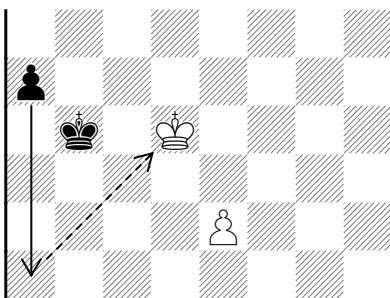
21

Prokes, 1950

Kann Weiß hier Remis halten?

1.Ke5 (Der König muss auf jeden Fall versuchen ins Quadrat des a-Bauern zu kommen.) **Kb5**

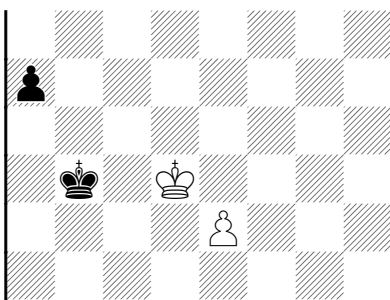
2.Kd4 Kb4



22

Bleibt der König nun auf d4 stehen, zieht der a-Bauer mit Schach ein: 3.e4? a4 4.e5 a3 5.e6 a2 6.e7 a1D+ scheidet somit.

Also **3.Kd3 Kb3**

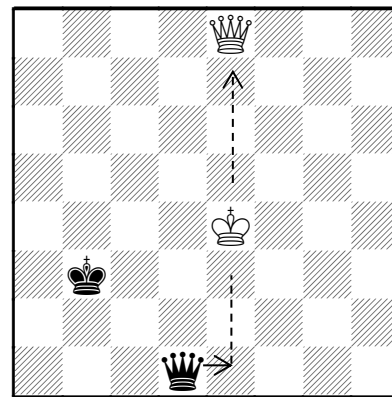


23

Kann Weiß *jetzt* vielleicht loslaufen?

4.e4? a4 5.e5 a3 6.e6 a2 7.e7 a1D 8.e8D

Geschafft? Remis, weil jetzt beide eine Dame haben? Nicht lange: Dd1+ 9.Ke4

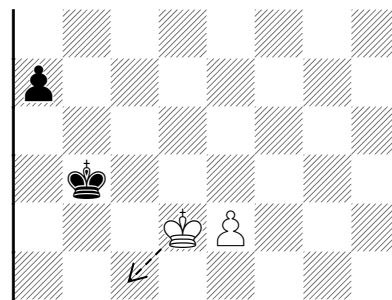


24

Variante

und nach De1+ verschwindet die weiße Dame leider sofort wieder vom Brett.

In **Dia. 23** muss Weiß **4.Kd2!** ziehen.



25

Dieses Tempo kann sich Weiß leisten, denn auf 4...a4 folgt nun 5.Kc1! z.B. a3 6.Kb1 = oder 5...Ka2 6.Kc2 = Also:

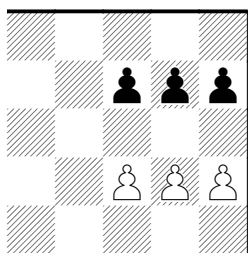
4...Kb2 5.e4 a4 6.e5 a3 7.e6 a2 8.e7 a1D 9.e8D und Weiß hat sich ins Remis gerettet

Man sieht, dass man die Berechnung nicht mit dem Einzug der Bauern abrechnen sollte, sondern besser noch ein Stück weiter schaut.

Die wesentlichen Szenarien zusammengefasst:

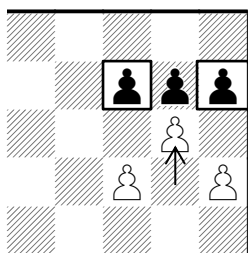
- Ein entscheidendes Tempo wird dadurch gewonnen, dass der Bauer mit Schach einzieht. (Dia. 22)
- Beide Parteien erhalten eine Dame, und...
 - eine davon wird sofort aufgespießt und geht verloren (Dia 24)
 - das Damenendspiel ist Remis (Dia. 25)
- Der König stoppt den Bauern. (Dia. 25)
- Es kann allerdings auch ein Endspiel Dame gegen Bauer entstehen. Hier sollte man die Gewinn- und Remisstellungen kennen. Siehe dazu das PDF „Dame gegen Bauer“

Bauerndurchbrüche



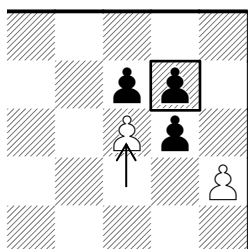
Carlo Cozio, 1766(!)
Wie schafft Weiß hier den Durchbruch?

26



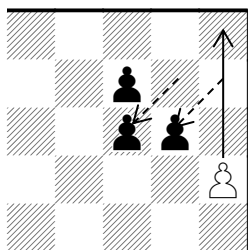
1.g6! bedroht zwei Bauern gleichzeitig. Schwarz ist gezwungen zu nehmen: **hxg6**

27



2.f6! droht fxg7. Schwarz muss wiederum nehmen: **2...gxf6**

28



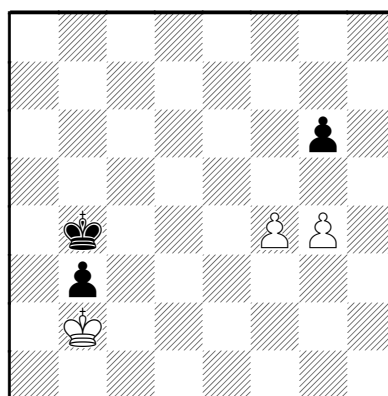
Zwei schwarze Bauern wurden nacheinander unter Opfer von der h-Linie weggelenkt

29

Wir sehen hier schon ein häufiges und kritisches Merkmal bei Bauerndurchbrüchen: **Oft erhält auch der Gegner einen Freibauern!** In diesem Beispiel hat Schwarz sogar zwei verbundene Freibauern und das Ganze funktioniert nur, weil der Durchbruch **weit genug im feindlichen Lager** erfolgte und der weiße h-Bauer dadurch schneller ist als der schwarze g-Bauer. (s.a. die „Bauernrennen“)

Nach 1...fxg6 (statt hxg6) in Dia. 26 läuft zwar theoretisch alles analog spiegelverkehrt und ein Bauer zieht auf f8 (statt h8) ein. Es ist allerdings in den seltensten Fällen egal, auf welchem Feld der Bauer einzieht. Schließlich muss der Freibauer auch unbedrängt vom gegnerischen König, die Grundreihe erreichen können!

Die Königsstellung ist also immens wichtig und man muss sich stets versichern, **dass der gegnerische König den Freibauern nicht noch abfangen kann.**

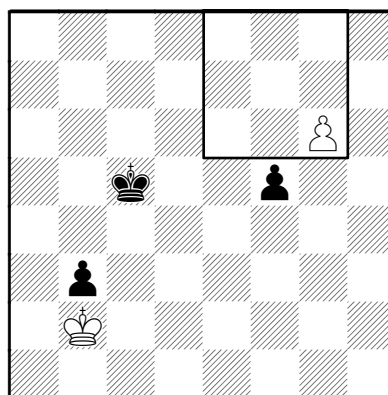


30

Studie (Müller / Lamprecht)

Ein Fehler wäre hier das voreilige **1.f5? gxf5** **2.gxf5** und der schwarze König gelangt ins Quadrat und kann den Bauern noch abfangen. (2.g5 f4 3.g6 f3 führt auch nur zu Remis, da beide Seiten eine Dame erhalten)

In Dia. 30 ist **1.g5!** der korrekte Zug. Erst **nach Kc5** folgt **2.f5 gxf5** (Kd6 3.f6 +-) **3.g6**



31

Der Bauer zieht nun zur Dame, weil sein Einzugsfeld eine Linie weiter weg vom gegnerischen König liegt. Entscheidend war hierbei **die korrekte Zugreihenfolge.**

Man sollte sich folgende Fragen stellen, bevor man sich für ein Durchbruchopfer entscheidet:

- Entsteht auch ein gegnerischer Freibauer?
- Ist dieser evtl. schneller als der eigene?
- Welche Einzugsfelder gibt es?
- Kann der Freibauer auf dem Weg zu einem davon noch abgefangen werden? (Quadrate)
- Ist die korrekte Zugreihenfolge wichtig?