



Elementare Bauernendspiele

Es braucht nur etwas Übung, um beim Anblick eines Bauernendspiels mit nur noch einem Bauern sofort zu sehen, ob der Bauer zum Gewinn ausreicht. Die im Folgenden zusammengefassten Regeln sind das Einmaleins des Bauernendspiels. Mehr wissen auch Großmeister nicht über elementare Bauernendspiele! Nacheinander werden drei Typen von Endspielen betrachtet: Der Bauer hat keine Hilfe durch seinen König, der Bauer ist ein Randbauer und der Bauer ist kein Randbauer. Am Ende des Artikels befinden sich ein paar Übungsaufgaben, anhand derer Sie Ihre Fähigkeiten bei elementaren Bauernendspielen testen können.

Typ 1: Der Bauer hat keine Hilfe durch den eigenen König

Wenn der Bauer keine Hilfe durch den eigenen König hat, kommt es nur darauf an, ob der gegnerische König vor dem Bauern das Umwandlungsfeld erreicht. Dies kann leicht vorausberechnet werden. Es gibt auch eine grafische Regel, die vom **Quadrat des Bauern**. Dazu zieht man in Gedanken ein Quadrat vom Bauern zum Umwandlungsfeld und seitlich in Richtung des gegnerischen Königs.

Wenn der König das Quadrat des Bauern betreten kann, dann hält er den Bauern noch auf.

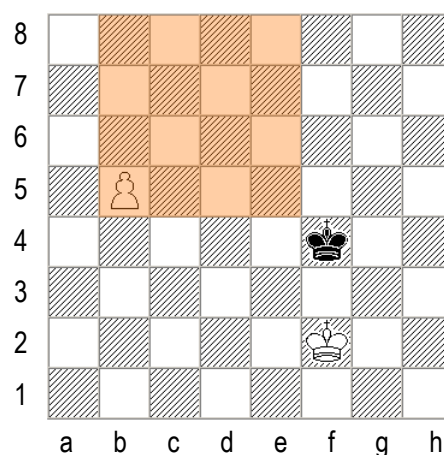
In *Diagramm 1* hält der König den Bauern noch auf, weil er mit **1...Ke5** das Quadrat betritt. Zieht hingegen der Bauer zuerst, so verkleinert sich das Quadrat und der schwarze König kann den Bauern nicht mehr einholen.

Steht der Bauer noch auf der zweiten Reihe und kann einen Doppelschritt machen, so stellt man den Bauern in Gedanken auf die dritte Reihe und zieht das Quadrat von dort.

Fall 2: Der Bauer ist ein Randbauer

Schwieriger wird es, wenn der eigene König dem Bauern helfen kann. Ist der Bauer ein Randbauer, lautet die erste Regel:

Diagramm 1



Der schwarze König hält den Bauern auf, indem er das Quadrat des Bauern betritt.



Ist der letzte Bauer ein Randbauer, so endet das Spiel unentschieden, wenn der gegnerische König vor den Bauern gelangt.

Von dort kann er nämlich nicht mehr vertrieben werden. In *Diagramm 2* könnte es so weitergehen:

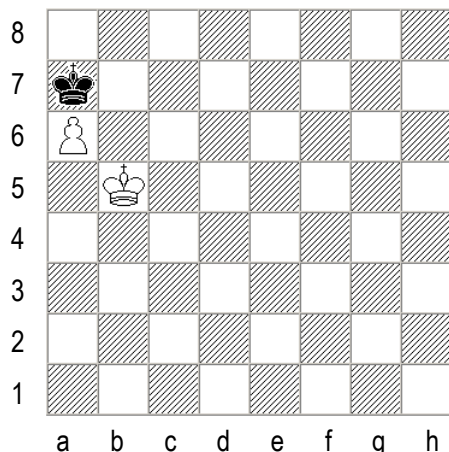


Diagramm 2

1.Ka5 Ka8 2.Kb6 Kb8 3.a7+ Ka8 4.Ka6 Schwarz ist patt.

Es gibt aber sogar auch dann noch eine Rettungsmöglichkeit, wenn der gegnerische König nicht vor dem Bauern gelangt. Sie besteht, wenn der angreifende König vor seinem eigenen Bauern am Rand eingeschperrt wird.

Ein Beispiel hierzu zeigt *Diagramm 3*: Der weiße König ist am Rand eingeschlossen. Schwarz muss nur versuchen, entweder den weißen König nicht heraus zu lassen oder vor den Bauern zu gelangen. Dazu zieht Schwarz den König auf der f-Linie bis nach f8 und pendelt dann zwischen f8 und f7. Von dort gelangt er entweder vor den Bauern oder lässt den weißen König nicht heraus.

Das Spiel könnte in Diagramm 3 so weitergehen: **1...Kf7 2.Kh7** Sonst folgt **2...Kg8** und der schwarze König gelangt vor den Bauern. **2...Kf8 3.h5 Kf7 4.h6 Kf8 5.Kh8 Kf7 6.h7 Kf8** Weiß ist patt. Die zugehörige Regel für Randbauern lautet:

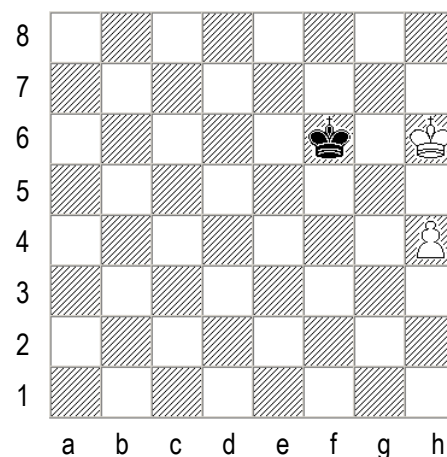
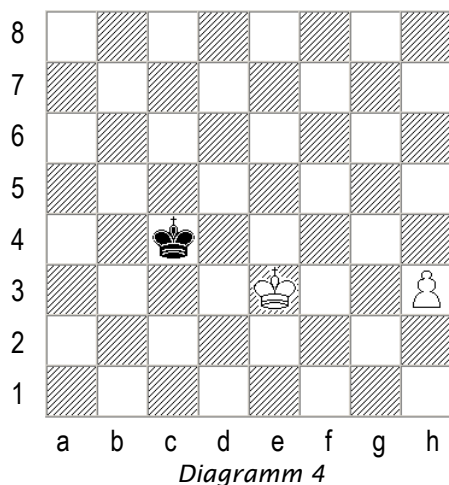


Diagramm 3

Erreicht der verteidigende König eins der Schlüsselfelder f8 oder f7 (zwei Linien neben der Ecke), so endet die Partie remis.



Diese Regel hilft, die Stellung in *Diagramm 4* zu beurteilen. Der schwarze König ist im Quadrat des Bauern, so dass der Bauer ohne Unterstützung durch seinen König nicht gewinnen kann: **1.h4? Kd6 2.h5 Ke6 3.h6 Kf6 4.h7 Kg7** und der Bauer geht verloren.

Schwarz am Zug hält leicht remis, wenn er mit dem König geradewegs zum Schlüsselfeld f7 eilt: **1...Kd5 2.Kf4 Ke6 3.Kg5 Kf7**

Um in *Diagramm 4* zu gewinnen, muss der weiße König seinem Bauern helfen und verhindern, dass der schwarze König die Schlüsselfelder f7

und f8 erreicht. Das geschieht mit **1.Ke4! Kc5 2.Ke5!** Noch immer ist es zu früh, um mit dem Bauern zu laufen, wie die Varianten 2.h4 Kd6 3.Kf5 Ke7 4.Kg6 Kf8 und 2.h4 Kd6 3.h5 Ke7 4.h6 Kf7 5.h7 Kg7 zeigen. **2...Kc6 3.h4** Jetzt kann der Bauer laufen. Weiß gewinnt aber auch mit 3.Ke6 Kc7 4.Ke7, wonach es für den schwarzen König kein Durchkommen mehr gibt. **3...Kd7 3.Kf6 Ke8 4.Kg7** Schwarz kommt nicht nach f8 und der Bauer läuft ungehindert durch.

Fall 3: Der Bauer ist kein Randbauer

Etwas schwieriger sind Endspiele, bei denen der Bauer kein Randbauer ist. Von Interesse sind dabei Stellungen, bei denen der verteidigende König vor dem Bauern steht und der angreifende König seinem Bauern hilft.

Erreicht der angreifende König die sechste Reihe vor seinem Bauern, so gewinnt der Bauer.

In diesem Fall kommt nämlich es früher oder später zu der Stellung in *Diagramm 5* abgebildeten Stellung. Schwarz am Zug verliert nach **1...Kd8 2.Kf7** oder **1...Kf8 2.Kd7**, wonach der Bauer einfach durchläuft.

Weiß am Zug spielt **1.Kd6 Kd8 2.e6 Ke8 3.e7 Kf7 4.Kd7** und im nächsten Zug verwandelt sich der Bauer.

Die nächste Regel hilft, wenn der Bauer schon weit vorgerückt ist:

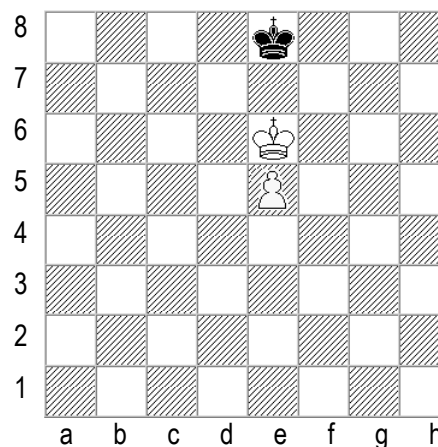


Diagramm 5



Betritt der Bauer die 7. Reihe mit Schach, endet die Partie remis. Betritt der Bauer die 7. Reihe ohne Schach, gewinnt er.

Mit dieser Regel findet man die richtige Fortsetzung in *Diagramm 6*.

Schwarz muss mit **1...Ke8!** fortsetzen. Nach **2.Kd6 Kd8 3.e7+** betritt der Bauer die 7. Reihe mit Schach und nach **3...Ke8 4.Ke6** ist Schwarz patt. Hingegen ist **1...Kd8?** ein schwerer Fehler, weil der Bauer nach **2.Kd6 Ke8 3.e7** ohne Schach auf die 7. Reihe gelangt. Nach **3...Kf7 4.Kd7** kann sich der Bauer verwandeln. Diese Erkenntnis führt zur folgenden Regel:

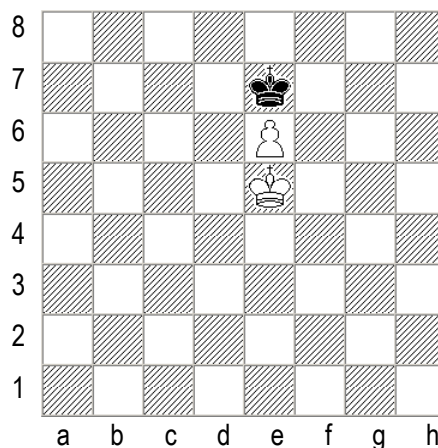


Diagramm 6

Die richtige Strategie für den Verteidiger ist es, auf der Linie mit dem Bauern zu bleiben, wenn der König das Feld vor dem Bauern aufgeben muss.

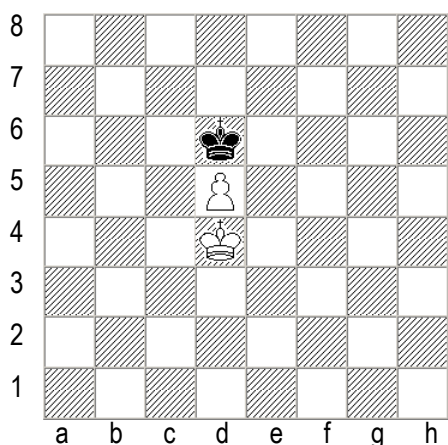


Diagramm 7

Diese Regel hilft nicht nur in *Diagramm 6*, man kann sie auch anwenden, wenn der Bauer noch nicht so weit vorgerückt ist.

In *Diagramm 7* blockiert Schwarz das Feld vor dem Bauern und geht geradeaus zurück, wenn es sein muss. Damit erreicht er leicht das Remis. **1...Kd7! 2.Ke4 Kd6 3.Kd4 Kd7! 4.Ke5** Weil 2.Ke4 nichts eingebracht hat, versucht es Weiß diesmal anders. **4...Ke7 5.d6+ Kd7 6.Kd5** Jetzt hat sich die Ausgangsstellung um eine Reihe verschoben und es ist eine Stellung wie in *Diagramm 6* entstanden, in der **6...Kd8! 7.Kd6 Ke8 8.d7+** zum Remis führt, weil der Bauer die 7. Reihe mit Schach betritt.

Was aber, wenn der angreifende König bereits vor seinem Bauern steht? Wenn der Bauer die Brettmitte noch nicht überschritten hat, gibt es die drei in *Diagramm 8* (nächste Seite) markierten Schlüsselfelder, die der angreifende König erreichen muss, um zu gewinnen.

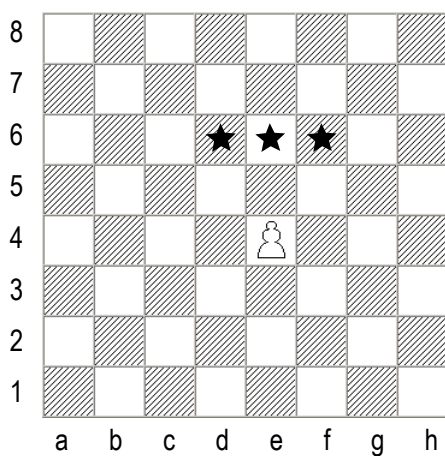


Diagramm 8

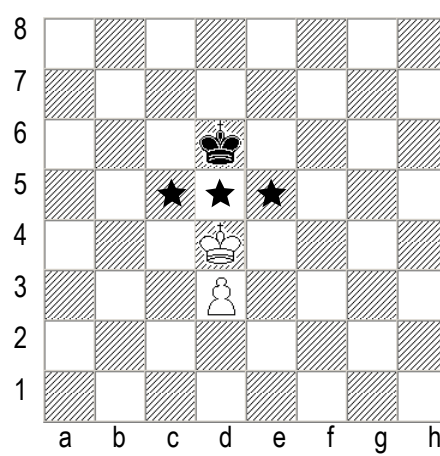


Diagramm 9

Erreicht der angreifende König eins der drei Schlüsselfelder zwei Reihen vor seinem Bauern, so gewinnt der Bauer.

Diagramm 9 zeigt die für dieses Endspiel kritische Stellung. Die beiden Könige liefern sich einen Kampf um die Schlüsselfelder. Der schwarze König steht dem weißen gegenüber, so dass Weiß am Zug die Schlüsselfelder nicht betreten kann. **1.Ke4 Ke6! 2.Kd4 Kd6! 3.Kc4 Kc6!** Der schwarze König kann die Gegenüberstellung aufrecht halten und der weiße König kommt nicht voran. Diese Gegenüberstellung wird auch als „Opposition“ bezeichnet.

Wenn Schwarz am Zug ist, muss er die Opposition aufgeben und Weiß gelangt auf eins der Schlüsselfelder: **1...Ke6 2.Kc5 Kd7 3.Kd5** Weiß ist mit dem König eine Reihe vorgerückt. Schwarz kann immer noch nicht die Opposition einnehmen. Weiter geht es z. B. mit **3...Ke7 4.Kc6** Weiß hat die sechste Reihe vor seinem Bauern erreicht und gewinnt leicht: **4...Kd8 5.d4 Kc8 6.d5 Kd8 7.Kd6 Kc8 8.Ke7** und der weiße Bauer erreicht das Umwandlungsfeld.

Hält der Verteidiger die Opposition, endet das Spiel remis. Bekommt der angreifende König die Opposition, so kann er auf eins der Schlüsselfelder vorrücken und gewinnt.

Die letzte wichtige Stellung, die man kennen sollte, ist in *Diagramm 10* gezeigt. Die Schlüsselfelder des schwarzen Bauern sind c3, d3 und e3. Um die Partie unentschieden zu halten, muss der weiße König die Opposition einnehmen, sobald der schwarze



König die Reihe vor seinem Bauern betritt. Nach 1.Kd2 Kd4 oder 1.Ke2 Ke4 hat aber jeweils Schwarz die Opposition und gewinnt.

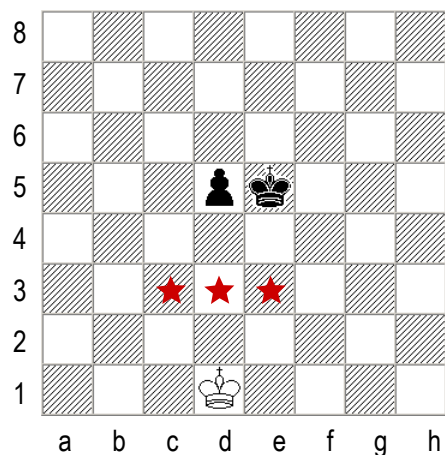


Diagramm 10

Richtig ist deshalb nur **1.Ke1!**, denn jetzt wird 1...Ke4 mit 2.Ke2 und 1...Kd4 mit 2.Kd2 beantwortet. Versucht Schwarz 1...Kf4, so setzt Weiß mit 2.Kf2 fort und lässt den schwarzen König nicht auf die Schlüsselfelder. Die Gegenüberstellung der Könige nach 1.Ke1! mit drei Reihen Abstand wird auch als „Fernopposition“ bezeichnet.

Wer die Fernopposition erlangt, bekommt auch die Opposition.

Beispiel: Anwendung der Regeln

Abschließend wird ein kompliziertes Bauernendspiel gezeigt, das ohne die Kenntnis der behandelten Regeln kaum fehlerfrei gespielt werden kann. *Diagramm 11* ist die Ausgangsstellung einer Studie, die der Tschechische Autor Moravec 1952 veröffentlichte. Weiß am Zug soll gewinnen. Wollen Sie es zunächst selbst probieren?

Es ist klar, dass der schwarze Bauer verloren geht. Die schwarze Verteidigungs idee beruht darin, ein unentschiedenes elementares Bauernendspiel zu erreichen. Nach 1.Kf2 Kd7 2.Kg3 Ke6 4.Kh4 Kf5 5.Kxh5 hat Weiß aber schon die Schlüsselfelder des Bauern g2 erreicht und Schwarz verliert.

Schwarz hat aber noch eine andere überraschende Verteidigungsmöglichkeit: **1.Kf2 h4!** Der Bauer geht dem König entgegen, um sich mit h4-h3 zu opfern. Gegen einen weißen Randbauern hat Schwarz mehr Chancen auf Remis. Und tatsächlich endet die

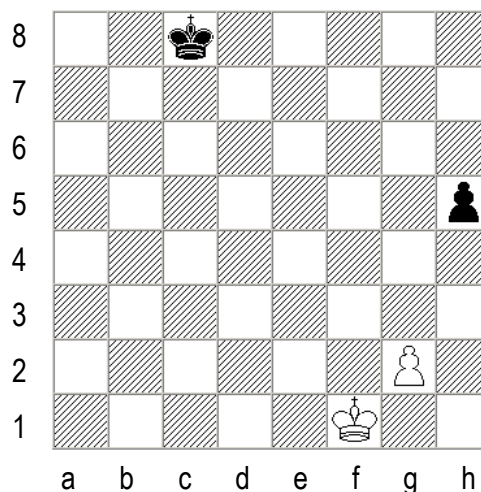


Diagramm 11: Weiß gewinnt



Partie nach **2.Kf3 h3!** 3.gxh3 Kd8 unentschieden, weil der schwarze König im Quadrat des Bauern h3 ist und auch das Schlüsselfeld des Randbauern f8 erreicht.

Weiß muss also verhindern, dass aus seinem g-Bauern ein h-Bauer wird. Wie endet die Partie nach 3.g4? Nach 3...Kd7 4.Kg3 Ke6 5.Kxh3 Kf6 6.Kh4 Kg6 gelangt der weiße König nicht vor seinen Bauern und die Partie endet remis. Und nach 3.g3? Dann folgt 3...Kd7 und Weiß muss einen langen Umweg zum schwarzen Bauern nehmen: 4.Kf2 Ke6 5.Kg1 Kf5 6.Kh2 Kg4 und Weiß war viel zu langsam. Fazit: Nach 1.Kf2 h4 2.Kf3 h3! ist die Partie remis!

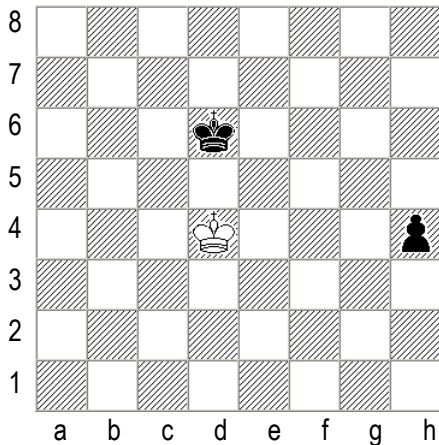
In der letzten Variante macht der König auf f3 eine sehr unglückliche Figur. Das führt zur Idee, nach **1.Kf2 h4!**, mit **2.Kg1** sofort den Umweg über die erste Reihe einzuschlagen. Wenn Schwarz jetzt den König heran holt, kommt er zu spät: 2...Kd7 3.Kh2 Ke6 4.Kh3 Kf5 5.Kxh4 und Weiß steht schon auf einem Schlüsselfeld. Also kommt nur **2.Kg1 h3!** in Frage, weil das Spiel mit einem weißen Randbauern wieder remis endet. Es bleibt **3.g3**. 3.g4 ist schlechter, weil der weiße König ja vor seinen Bauern gelangen muss. Nach 3.g4 kd7 4.Kh2 Ke6 5.Kxh3 Kf6 6.Kh4 Kg6 kommt der weiße König nicht weiter: Remis! In der Variante **3.g3 Kd7 4.Kh2 Ke6 5.Kxh3 Kf6 6.Kh4!** muss Weiß bis zuletzt aufpassen, denn nach 6.Kg4 Kg6! hat Schwarz die Opposition. Nach 6.Kh4! ist aber alles klar, es folgt **6...Kg6 7.Kg4** und Weiß hat die Opposition erlangt und betritt im nächsten Zug eins der Schlüsselfelder des Bauern g3.

Das war schon ein schweres Beispiel, das zeigt, wie wichtig die Beherrschung von elementaren Bauernendspielen auch für fortgeschrittene Schachspieler ist. Sie sind die Grundlage, um auch kompliziertere Bauernendspiele fehlerfrei zu spielen.

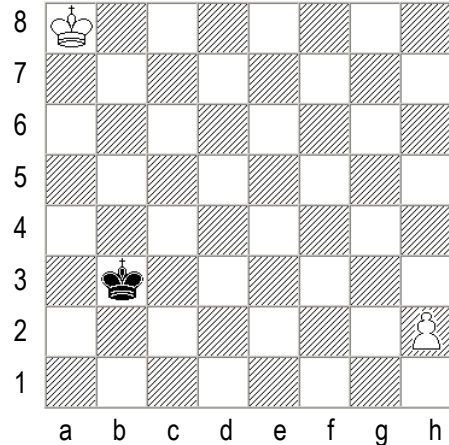


AUFGABEN

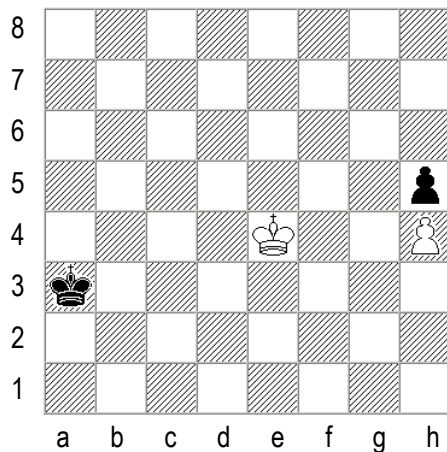
Die folgenden Aufgaben drehen sich um Bauernendspiele mit einem Bauern. In einigen Fällen sind zunächst noch weitere Bauern auf dem Brett und es gilt, das entstehende elementare Endspiel rechtzeitig zu beurteilen. Wenn Sie alle Aufgaben richtig in weniger als 5 Minuten lösen, beherrschen Sie elementare Bauernendspiele perfekt.



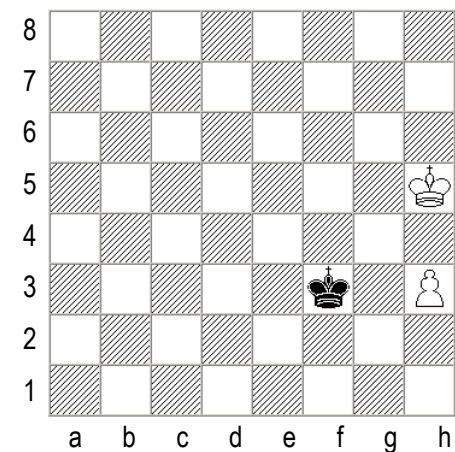
Aufgabe 1: Kann Weiß am Zug die Partie unentschieden halten?



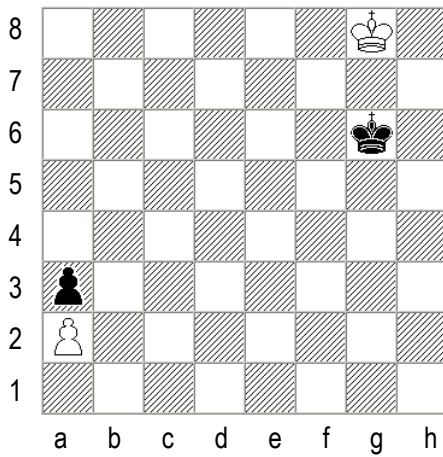
Aufgabe 2: Wie endet die Partie, wenn Schwarz am Zug ist, wie wenn Weiß am Zug ist?



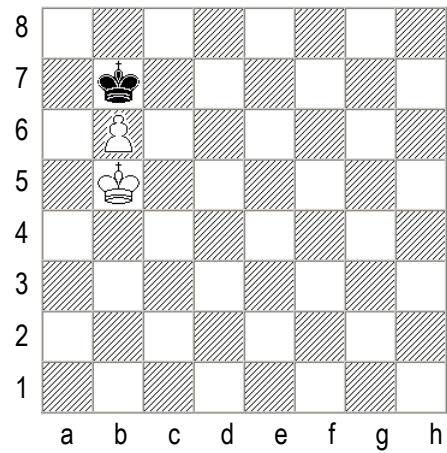
Aufgabe 3: Der schwarze Bauer geht verloren und der schwarze König ist weit vom Geschehen entfernt. Kann Schwarz am Zug die Partie trotzdem noch retten?



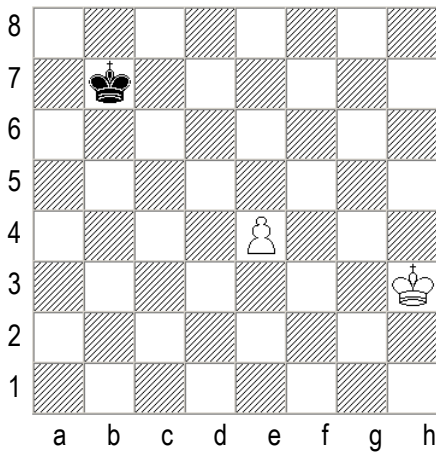
Aufgabe 4: Kann Schwarz am Zug die Partie retten?



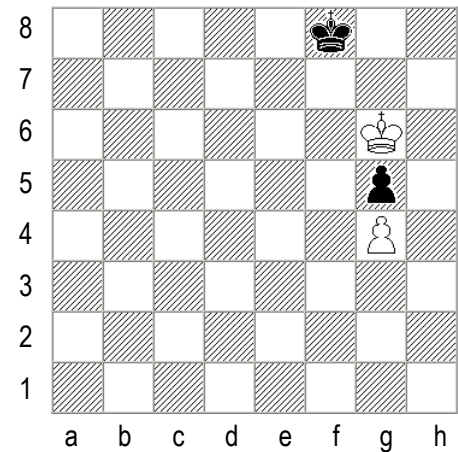
Aufgabe 5: Weiß am Zug, wie geht die Partie aus?



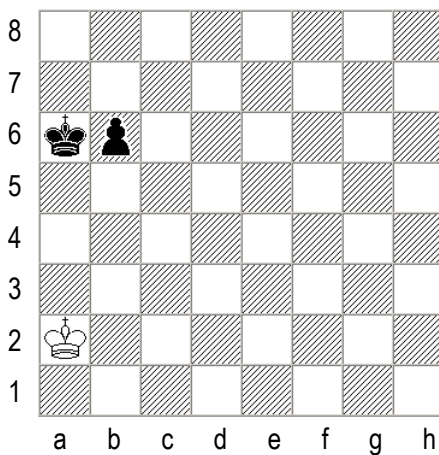
Aufgabe 6: Wie hält Schwarz Remis?



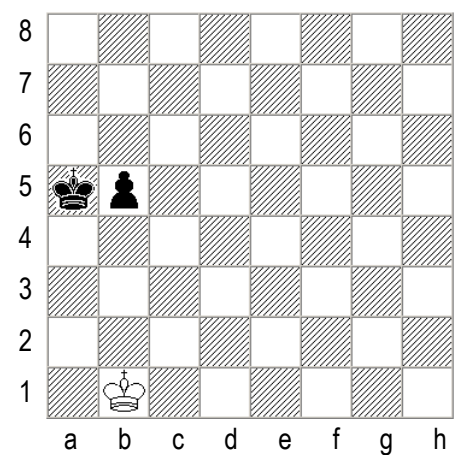
Aufgabe 7: Kann Schwarz die Partie Remis halten?



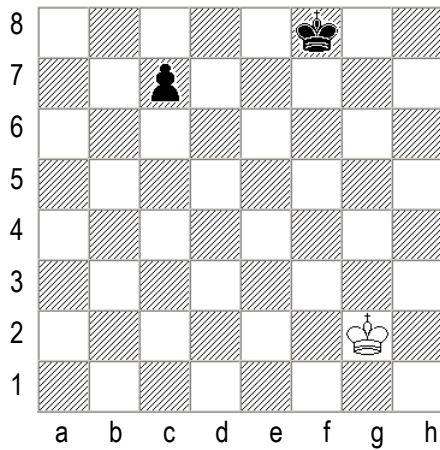
Aufgabe 8: Kann Schwarz am Zug Remis halten?



Aufgabe 9: Kann Weiß die Partie Remis halten?

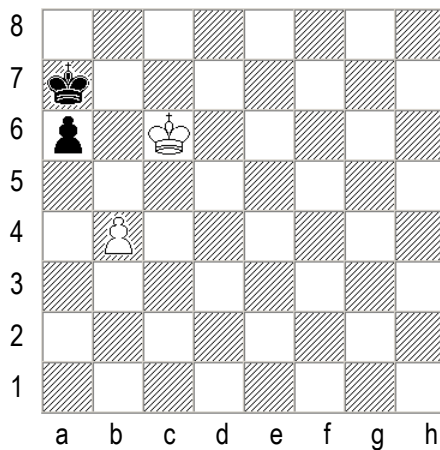
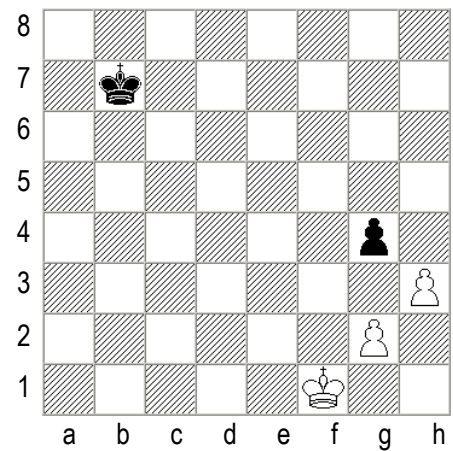


Aufgabe 10: Kann Weiß die Partie Remis halten?



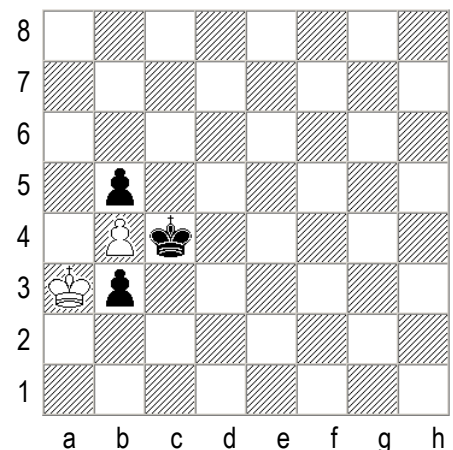
Aufgabe 11: Weiß ist am Zug.
Wie muss die Partie enden?

Aufgabe 12: Schwarz tauscht mit 1...gxh3 seinen letzten Bauern. Wie geht das Endspiel aus, wenn Weiß mit 2.gxh3 zurückschlägt? Wie geht das Endspiel aus, wenn Weiß 2.g3 zieht und den schwarzen Bauern mit dem König schlägt?



Aufgabe 13: Schwarz ist am Zug. Wie endet das Spiel?

Aufgabe 14: Nach 1...Kc3 ist Weiß patt. Deshalb spielt Schwarz 1...b2!. Wie endet das Spiel?





Lösungen

Aufgabe 1: Der weiße König ist im Quadrat des schwarzen Bauern und hält leicht unentschieden, wie die Folge **1.Ke3 h3 2.Kf2 h2 3.Kg2** zeigt.

Aufgabe 2: Schwarz am Zug erreicht den weißen Bauern gerade noch, Weiß am Zug gewinnt mit **1.h4**. Wegen des Doppelschritts des weißen Bauern muss das Quadrat etwas enger gezogen werden, nämlich so als ob der weiße Bauern auf h3 steht.d7

Aufgabe 3: Schwarz strebt mit dem König zu den Schlüsselfeldern f7 und f8: **1...Kb4 2.Kf4 Kc5 3.Kg5 Kd6 4.Kxh5 Ke7 5.Kg6 Kf8** und Schwarz hat sein Ziel erreicht. Remis!

Aufgabe 4: Schwarz rettet sich gerade so. **1...Kf4 2.h4 Kf5** und der weiße König ist am Rand eingesperrt. Oder **2.Kg6 Kg3** und der weiße Bauer geht verloren.

Aufgabe 5: Schwarz rettet sich gerade so. **1...Kf4 2.h4 Kf5** und der weiße König ist am Rand eingesperrt. Oder **2.Kg6 Kg3** und der weiße Bauer geht verloren.

Aufgabe 6: Schwarz hält nur mit **1...Kb8!** remis. Immer gerade zurückgehen!

Aufgabe 7: Schwarz versucht, dem weißen König den Zugang zu den Schlüsselfeldern zu verwehren: **1...Kc7 2.Kg4 Kd7 3.Kf5** und Schwarz kommt zu spät. Weiß erreicht das Schlüsselfeld f6 und gewinnt.

Aufgabe 8: Schwarz bekommt mit **1...Kg8 2.Kxg5 Kg7** die Opposition und hält Remis.

Aufgabe 9: Weiß spielt **1.Kb2** und bekommt die Opposition sowohl nach **1...Kb5 2.Kb3** als auch nach **1...Ka5 2.Ka3**. Deshalb remis!

Aufgabe 10: Weiß erhält die Fernopposition mit **1.Ka1!** Wenn der schwarze König vorrückt, hält Weiß auch die Opposition.

Aufgabe 11: Es kommt zu einem Wettrennen zu den Schlüsselfeldern. **1.Kf3 Ke7 2.Ke4 Ke6** und Schwarz erhält die Opposition. Weiß kann aber geschickter spielen: **2.Ke3!** Weiß nimmt die Fernopposition ein und hält remis. So einen Zug kann man in der Vorausberechnung schon einmal übersehen.

Aufgabe 12: Wenn der weiße Bauer zurückschlägt, kommt der schwarze König rechtzeitig auf die Schlüsselfelder des Randbauern: **1...gxf3 2.gxf3 Kc7** usw. Wenn Weiß versucht, den schwarzen Bauern mit dem König zu schlagen, entsteht wieder ein Wettrennen zu den Schlüsselfeldern. **1...gxf3 2.g3! Kc6 3.Kg1 Kd6 4.Kh2 Ke6 5.Kxf3 Kf5 6.Kh4** und der weiße König war schneller.

Aufgabe 13: Schwarz hält nur mit **1...a5 2.b5 Kb8!** remis.

Aufgabe 14: Nach **1...b2 2.Kxb2 Kxb4** gewinnt Schwarz. Weiß spielt aber **2.Ka2!!** und hält in allen Varianten remis. Der Trick ist, dass Weiß den schwarzen Bauern genau dann schlägt, wenn Schwarz den weißen Bauern schlägt.