



Typische Motive in Bauernendspielen

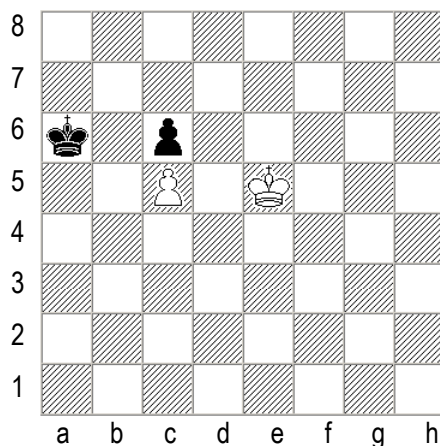
In Bauernendspielen treten typische Motive auf, die man als fortgeschrittener Schachspieler unbedingt kennen sollte. Bei begrenzter Bedenkzeit ist es am Brett sonst oft schwer, die taktischen Möglichkeiten in Bauernendspielen zu durchschauen. In diesem Teil werden folgende Motive behandelt:

- Gegenüber stehende Bauern
- Entfernter Freibauer
- Reservetempo
- Jagd auf zwei Ziele
- Bauerndurchbruch
- Dreiecksmanöver
- Gegenfelder

1 Gegenüber stehende Bauern

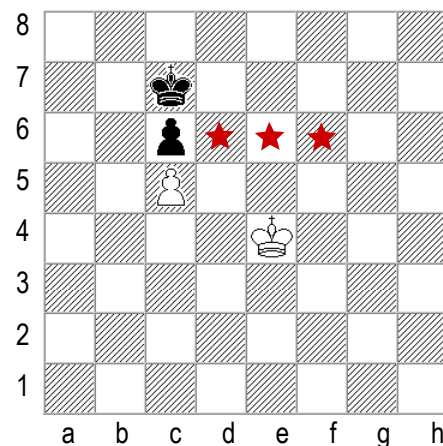
Wenn sich in einem Bauernendspiel die letzten beiden Bauern wie in *Diagramm 1* gegenseitig blockieren, hängt der Ausgang der Partie entscheidend von der Aufstellung der Könige ab. Im Diagramm gewinnt Weiß mit **1.Ke6! Kb5 2.Kd6** und es ist eine Stellung beiderseitigen Zugzwangs entstanden. Schwarz verliert den Bauern. Auch 1...Ka5 2.Kd7! Kb5 3.Kd6 oder 1...Kb7 2.Kd7 Kb8 3.Kxc6 können Schwarz nicht retten. Weiß muss sich aber vor dem Fehler 1.Kd6?? Kb5 hüten, denn jetzt geht der weiße Bauer verloren.

Diagramm 1



Weiß am Zug gewinnt

Diagramm 2



Schlüsselfelder des Bauernpaars



Schwarz am Zug gewinnt den weißen Bauern mit dem gleichen Manöver: **1...Ka4! 2.Kd6 Kb5**. Allerdings hat Weiß eine Rettungsmöglichkeit, weil der schwarze Bauer noch auf der sechsten Reihe steht. Nach **1...Ka4! 2.Kd4! Kb4 3.Kd3! Kxc5 4.Kc3!** rettet sich Weiß mit Hilfe der Opposition.

Wenn der schwarze König noch hinter seinem Bauern steht, dann gewinnt der weiße König, wenn er eins der in Diagramm 2 markierten Schlüsselfelder erreicht. Da der weiße Bauer schon die Brettmitte überschritten hat, reicht der Gewinn des schwarzen Bauern auch zum Partiegewinn.

2 Entfernter Freibauer

Oft kommt es in Bauernendspielen zu einer Konstellation wie in *Diagramm 3*: Auf einer Seite stehen sich gleich viele Bauern gegenüber, auf der anderen Seite besitzt jeder einen Freibauern, der von seinem eigenen König unterstützt wird. In dieser Situation gewinnt die Seite mit dem entfernten Freibauern, also mit dem Freibauern, der weiter von den anderen Bauern entfernt ist. In diesem Beispiel gewinnt Weiß, weil der a-Bauer weiter von den Bauern am Königsflügel entfernt ist als der schwarze c-Bauer.

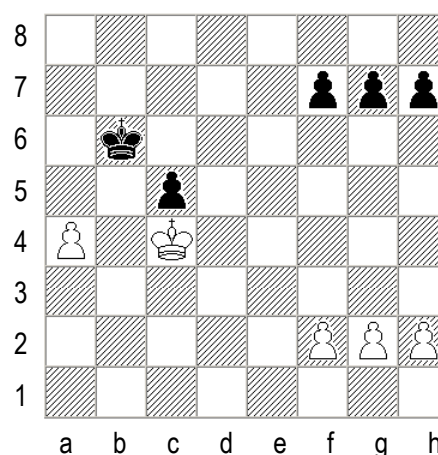
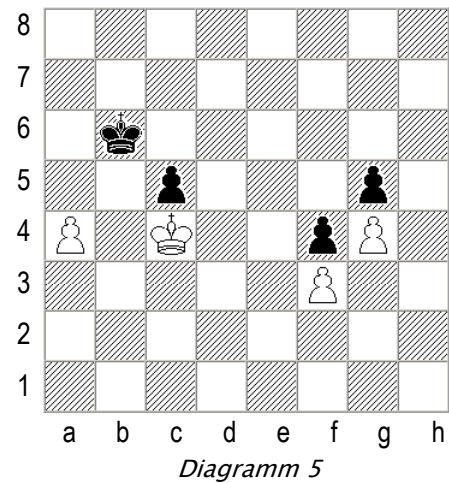
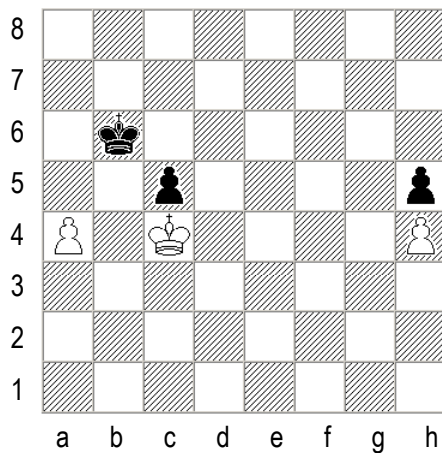


Diagramm 3

Der typische Gewinnplan für Weiß in *Diagramm 3* ist einfach: Zuerst werden die Bauern auf dem Königsflügel vorgeschoben, so dass sie sich gegenseitig decken, z. B. auf h2–g3–f4. Die Aufstellung f2–g3–h4 ist nicht so günstig, weil der schwarze König dann die weißen Bauern schneller schlagen kann, wenn er vom Damenflügel herüber kommt. Im zweiten Teil der Gewinnführung wird der a-Bauer vorgeschoben, bis Schwarz ihn irgendwann schlägt. In diesem Augenblick schlägt Weiß den schwarzen c-Bauern und steht mit seinem König näher an den restlichen Bauern als Schwarz. Im dritten Teil läuft der weiße König zu den gegnerischen Bauern und erobert sie. Diesem Plan hat Schwarz nichts entgegenzusetzen. Eine mögliche Zugfolge ist **1.f4 f5 2.g3 g6** Der erste Teil der Gewinnführung abgeschlossen, jetzt rückt der entfernte Freibauer vor. **3.a5+ Kxa5 4.Kxc5** Der weiße König steht näher an den schwarzen Bauern und gewinnt ohne Probleme. **4...Kb3 5.Kd6 Kc3 6.Ke6 Kd3 7.Kf6 Ke3 8.Kg7 Kf3 9.Kxh7 Kg2 10.Kxg6 Kxh2 11.Kxf5 Kxg3 12.Kg5** und die letzte weiße Bauer entscheidet die Partie.

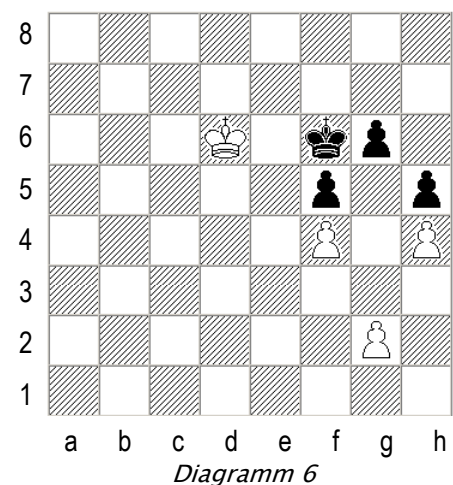
Rettungschancen hat die schwächere Seite nur in wenigen Fällen. Wenn auf dem entgegengesetzten Flügel sich nur noch die Randbauern gegenüber stehen, reicht der



gewinnt des Randbauern für die stärkere Seite eventuell nicht zum Sieg (*Diagramm 4*). Und wenn die Bauern ungünstig festgelegt sind wie in *Diagramm 5*, dann hat der weiße König einen längeren Weg zu den schwarzen Bauern als der schwarze König zu den weißen Bauern. Nach der langen aber forcierten Variante **1.a5+ Kxa5 2.Kxc5 Ka4 3.Kd5 Kb4 4.Ke5 Kc3 5.Kf5 Kd3 6.Kxg5 Ke3 7.Kh4 Kxf3 8.g5 Ke2 9.g6 f3 10.g7 f2 11.g8D f1D** erreichen beide Bauern gleichzeitig das Umwandlungsfeld und die Partie endet remis.

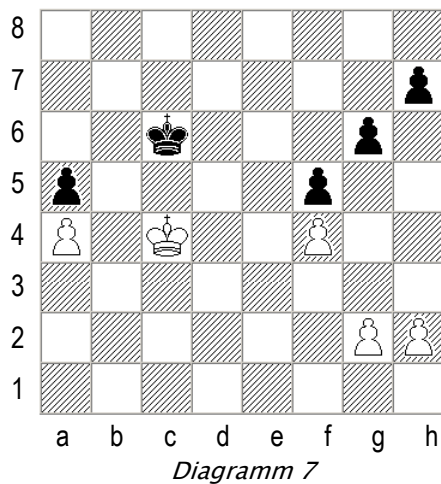
3 Reservetempo

Wenn die Bauern wie in *Diagramm 6* blockiert sind, dann kann es spielentscheidend sein, dass Weiß mit g2–g3 noch einen Extrazug zur Verfügung hat. Mit dem Bauern auf g3 wäre die Partie remis: 1.Kd7 Kf7 2.Kd6 Kf6 3.Kd5 Kf7! 4.Ke5 Ke7. Schwarz behauptet die Opposition und hindert den weißen König am Vordringen. Dank des Reservezugs (auch „Reservetempo“ genannt) gewinnt Weiß aber leicht: **1.Kd7 Kf7 2.g3!** und der weiße König dringt bis zum schwarzen g-Bauern vor, z. B. **2...Kf6 3.Ke8 Kg7 4.Ke7 Kg8 (4...Kh7 5.Kf7! oder 4...Kh6 5.Kf6! Kh7 6.Kf7) 5.Kf6 Kh7 6.Kf7 Kh6 7.Kg8!** Der schwarze König ist patt gesetzt und Schwarz ist im Zugzwang: **7...g5 8.fxg5+ Kg6 9.Kf8** und die weißen Bauern laufen vom König unterstützt zur Dame.





Wenn eine Seite über ein solches Reservetempo verfügt, darf sie es auf gar keinen Fall vergeuden, bevor es mit größtmöglichem Nutzen eingesetzt werden kann. Bei Reservetempo auf beiden Seiten ist entscheidend, wer über mehr Züge verfügen kann.

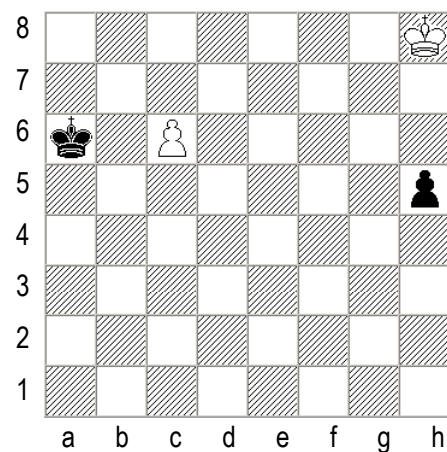
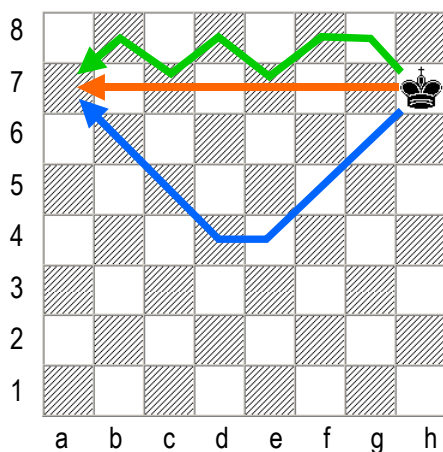


Der Kampf um Reservetempo kann recht kompliziert sein. In *Diagramm 7* nimmt der schwarze König die Opposition ein. Wer hat am Königsflügel mehr Reservetempo? Schwarz hat mit g7–g6 schon einen Zug mehr gemacht, was oft ein Indiz für einen weißen Vorteil ist. Nach 1.h4 h6! hat aber jede Seite noch einen Zug zur Verfügung, nämlich g2–g3 für Weiß und h6–h5 für Schwarz. 1.g3 h5? 2.h3 gewinnt für Weiß, aber Schwarz spielt besser 1.g3h6 2.h3 g5! wonach Weiß nicht weiter kommt. Der richtige Zug lautet **1.h3! h6 (1...h5 2.h4!)** **2.h4! h5** und Weiß nutzt das Reservetempo **3.g3!** und gewinnt.

4 Jagd auf zwei Ziele

Eine Eigenart des Schachbrettes ist, dass der König auf seinem Weg von einer Seite des Brettes zur anderen verschiedene gleich lange Wege einschlagen kann. Für alle in *Diagramm 8* eingezeichneten Wege (h7–a7) braucht der König 7 Züge, obwohl der Weg über die Brettmitte länger aussieht.

Viele überraschende Endspielstudien beruhen darauf, dass der König unterwegs zu seinem Ziel noch zusätzliche Angriffsdrohungen aufstellen kann. Das berühmteste Beispiel ist die Studie von Reti in *Diagramm 9*.





Der weiße König kann den Bauern eigentlich nicht einholen, wie 1.Kh7 h4 2.Kh6 h3 3.Kh5 h2 usw. zeigt. Dem weißen König fehlen genau zwei Züge, um den schwarzen h-Bauern unschädlich zu machen.

Der König kann aber den Weg über die Brettmitte wählen, wo er die zusätzliche Drohung aufstellt, seinem eigenen Bauern zu helfen. **1.Kg7! h4 2.Kf6!** Jetzt muss Schwarz auf den weißen Freibauern aufpassen, denn 2...h3 3.Ke7 h2 4.c7 führt nur zum Remis. Also beugt Schwarz dieser Drohung zunächst vor: **2...Kb6 3.Ke5!** Weiß droht wieder, seinen Bauern zu unterstützen, so dass Schwarz immer noch nicht 3...h3 4.Kd6 h2 5.c7 spielen kann. Deshalb investiert Schwarz noch einen Zug und beseitigt den weißen Bauern. **3...Kxc6 4.Kf4 h3 5.Kg3 h2 6.Kxh2** Remis!

Beim Wettlauf mit dem schwarzen h-Bauern hat Weiß durch den Weg über die Brettmitte zusätzliche Drohungen aufgestellt, auf die Schwarz erst reagieren musste. Dadurch konnte Weiß genau die beiden fehlenden Züge aufholen und schwarzen Bauern noch einholen.

Ein anderes Beispiel, bei dem der richtige Weg des Königs die entscheidende Rolle spielt, ist die Stellung in *Diagramm 10*. Weiß ist schneller bei den Bauern, aber der direkte Weg führt nicht zum Ziel, weil Schwarz rechtzeitig das Schlüsselfeld c7 erreicht: 1.Kf7 Kc2 2.Ke7 Kd3 3.Kd7 Ke4 4.Kc7 Kd5 5.Kb7 Kc6 6.Kxa7 Kc7 Remis. Richtig ist auch hier ein anderer Weg des weißen Königs über die Brettmitte, wo er ganz nebenbei dem schwarzen König den Weg abschneidet: **1.Kf7 Kc2 2.Ke6! Kd3 3.Kd5!** Jetzt verliert Schwarz auf dem Weg zum Schlüsselfeld einen Zug und kommt zu spät. **3...Ke3 4.Kc6 Kd4 5.Kb7 Kc5 6.Kxa7 Kc6 7.Kb8** und Weiß gewinnt.

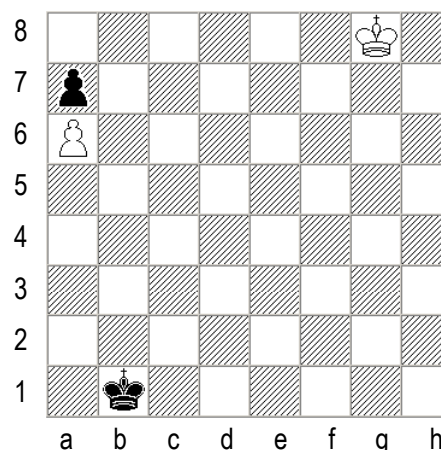


Diagramm 10: Weiß gewinnt

5 Bauerndurchbruch

Wenn die Könige weit entfernt von sich gegenüber stehenden Bauerngruppen sind, kommt es zum Kampf Bauern gegen Bauern. Wenn die Bauern sich nicht gegenseitig blockieren, liegen für weiter vorgerückten Bauern oft Opferkombinationen in der Luft, mit denen einem Bauern der Weg zur Umwandlung freigeräumt wird.

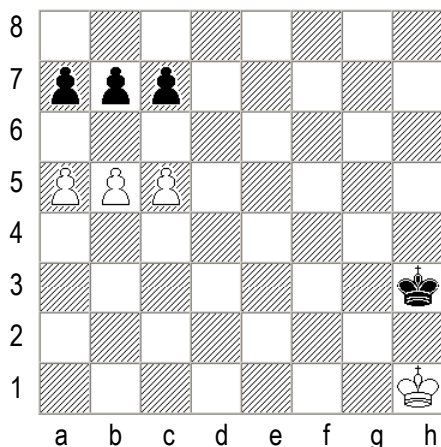


Diagramm 11: Weiß gewinnt

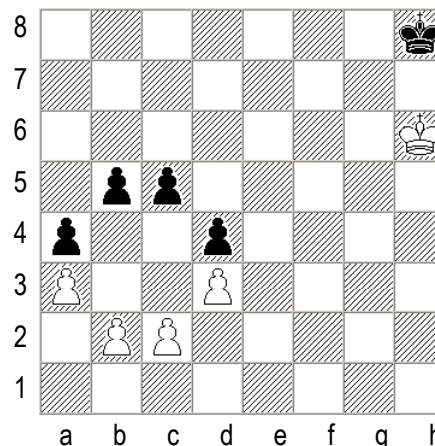


Diagramm 12: Schwarz gewinnt

Der bekannteste Durchbruch ist in *Diagramm 11* möglich. Weiß spielt **1.b6! axb6 2.c6! bxc6 3.a6** und der letzte Bauer läuft durch. Es hilft auch nicht 2...bxa5 3.cxb7, denn dann verwandelt sich eben der andere Bauer. Schwarz am Zug muss in *Diagramm 6* **1...b6** spielen, um allen Durchbrüchen zuverlässig vorzubeugen. 1...a6 wäre hingegen ein Fehler wegen 2.c6, wonach Weiß gewinnt.

Eine andere Stellung, in der ein Bauerndurchbruch gewinnt, zeigt *Diagramm 12*. Schwarz spielt **1...b4!**, wonach Weiß zunächst stillhalten muss. Nach 2.axb4 cxb4 hätte Weiß nämlich keine Verteidigung mehr gegen 3...a3, womit sich Schwarz einen Freibauern auf der a-Linie verschafft. Weiß zieht also seinen König: **2.Kg5 c4!** Der Durchbruch. Egal was Weiß macht, ein schwarzer Bauer läuft durch, z.B. 3.Kf4 c3 4.bxc3 b4xa3 oder 3.axb4 c3 4.bxc3 a3 oder 3.dxc4 b3 4.cxb3 d3

Bei einem Bauerndurchbruch muss man natürlich beachten, dass auch der Gegner Freibauern erhält. Durchbrüche sind darum meistens nur bei eigenen weit vorgerückten Bauern möglich.

6 Dreiecksmanöver

Anhand von Stellung in *Diagramm 13* kann das Dreiecksmanöver vorgeführt werden. Um zu gewinnen, muss der weiße König entweder nach b6 eindringen oder das Feld d6 betreten, ohne dass Schwarz Kd8 antworten kann. Schwarz muss den König nach c7 stellen, wenn der weiße König das Feld c5 betritt und auf d8 die Opposition einnehmen, wenn der weiße König d6 betritt. Wenn Schwarz im Diagramm am Zug ist, verliert er sofort wegen Zugzwang. Der weiße Gewinnweg

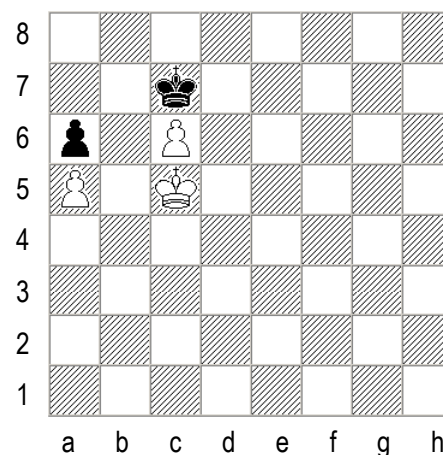


Diagramm 13: Weiß gewinnt



besteht deshalb darin, die gleiche Stellung mit Schwarz am Zug zu erreichen. Das geht mit der Zugfolge **1.Kd5 Kc8!** (1...Kd8 2.Kd6!) **2.Kd4! Kd8** (2...Kc7 3.Kc5!, 2...Kb8 3.Kc4 wie in der Hauptvariante) **3.Kc4! Kc8** (3...Kc7 4.Kc5) **4.Kd5 Kc7** (4...Kd8 4.Kd6) **5.Kc7** und Weiß hat sein Ziel erreicht. Die Züge Kc5–d4–c4 malen ein Dreieck auf das Brett. Schwarz hat am Rand keinen Platz für ein entsprechendes Dreieck, so dass Weiß mit dem Dreiecksverfahren gezielt ein Tempo verlieren kann.

7 Gegenfelder

Die Theorie der Gegenfelder erweitert das Dreiecksverfahren. Sie ist ein gutes Hilfsmittel, wenn in Bauernendspielen ein Kampf der Könige um die Eroberung von Schlüsselfeldern stattfindet. Dazu erst einmal eine Definition:

Schlüsselfelder Felder, die der König der stärkeren Seite betreten muss, um zu gewinnen.

Gegenfelder Paare von Feldern. Wenn der verteidigende König immer das Gegenfeld zum Feld des angreifenden Königs betritt, kann er verhindern, dass der angreifende König das Schlüsselfeld erreicht. Umgekehrt versucht der angreifende König die Gegenfelder zum verteidigenden König einzunehmen, um das Schlüsselfeld zu erreichen.

Das klingt komplizierter als es ist, deshalb folgt als Beispiel noch einmal die Stellung aus *Diagramm 13*. Die Schlüsselfelder sind b6 und d6, wenn der schwarze König nicht Kd8 antworten kann. Ein Gegenfeldpaar sind die Felder **c5 und c7**. Betritt der weiße König c5, muss der schwarze König c7 betreten, um das Eindringen zu verhindern. Andersherum gewinnt Weiß, wenn der schwarze König auf c7 steht, und der weiße König auf das Gegenfeld c5 ziehen kann. Das andere schon genannte Gegenfeldpaar sind die Felder **d6 und d8**. Aus diesen beiden Paaren ergeben sich die Gegenfelder **d5 und c8**. Denn von d5 aus kann der weiße König sowohl c5 als auch d6 betreten.

Schwarz muss die beiden Antworten Kc7 und Kd8 zur Verfügung haben und das geht nur vom Feld c8 aus. Die nächsten Gegenfelder sind **d4 und b8/d8**. Weiß kann von d4 aus die Felder d5 und c5 betreten, Schwarz muss die Antworten Kc8 bzw. Kc7 parat

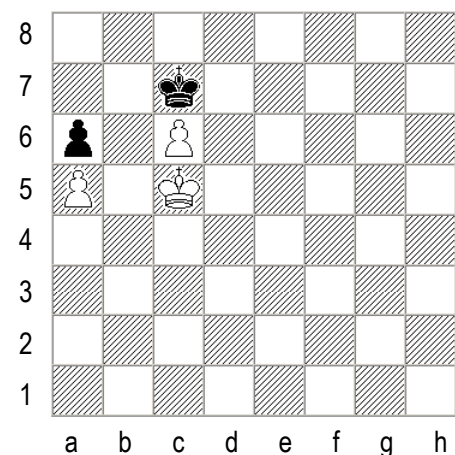


Diagramm 13: Weiß gewinnt



haben. Schließlich bleibt als letztes Paar **c4 und b8/d8**, für das das gleiche gilt wie für d4.

Damit wird klar, dass Weiß das Feld d4 betreten muss, was Schwarz mit Kb8 oder Kd8 beantworten muss. Dann spielt Weiß Kc4 und Schwarz kann das andere Gegenfeld nicht betreten. Danach rückt Weiß vor, indem er immer das Gegenfeld zum schwarzen König einnimmt. Hier noch einmal der bereits bekannte Gewinnweg: **1.Kd5 Kc8** Schwarz nimmt das Gegenfeld ein. **2.Kd4 Kd8** Wieder betritt der schwarze König das Gegenfeld. **3.Kc4!** Jetzt kann Schwarz das rettende Gegenfeld b8 nicht erreichen. **3...Kc8 4.Kd5** Jetzt nimmt Weiß das Gegenfeld ein. **4...Kc7 5.Kc5** und Weiß gewinnt.

Es folgt noch eine Studie, die praktisch nur mit Hilfe der Gegenfeldtheorie (und auch dann nur in der Analyse!) lösbar ist. In *Diagramm 14* ist f4 ein Schlüsselfeld. Wenn der weiße König es betritt, gewinnt er den schwarzen Bauern. Schwarz muss daher Kg5 antworten, sowie Weiß Ke3 spielt, was die Gegenfelder **e3 und g5** ergibt. Außerdem gewinnt Weiß den schwarzen g-Bauern, wenn er e4–e5 durchsetzt. Schwarz muss Kd4 deshalb mit Kf6 beantworten, so dass die nächsten Gegenfelder **d4 und f6** heißen. Diese Felder kann man von **d3 und g6** aus betreten, dem nächsten Gegenfeldpaar. Um diese drei Felder e3, d3 und d4 bzw. um f6, g6 und g5 herum liegen die nächsten Gegenfeldpaare **e2/h5, d2/h6, c2/h7, c3/g7 und c4/f7**. *Diagramm 15* zeigt die bisher gefundenen Gegenfeldpaare.

Die weißen Gegenfelder 6, 7 und 8 erreicht der weiße König sowohl von **d3** als auch von **d1** aus, so dass diese beiden Felder gleichwertig sind. Sie gehören zur gleichen Gruppe von Gegenfeldern. Von e1 aus erreicht der weiße König d1, d2 und e2, die entsprechenden Gegenfelder kann Schwarz nur von g5 aus betreten. Damit ergeben sich die Gegenfelder **e1 und g5** und **c1 und g7**.

Von **b3 und d3** aus kann der weiße König die Gegenfelder 4, 5 und 6 betreten. Das kann Schwarz nur **g8 und g6** aus. Diese vier Felder bilden eine Gruppe von Gegenfeldern. Von **b4** aus kann Weiß c4 und c3 betreten, die entsprechenden Gegenfelder sind **f6/f8**, von denen aus Schwarz f7 und g7 betreten kann. Die Gegen-

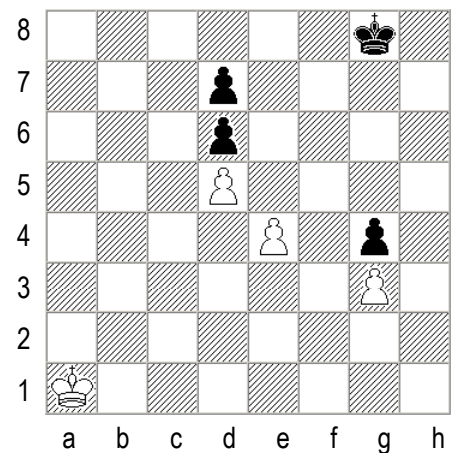


Diagramm 14: Weiß gewinnt

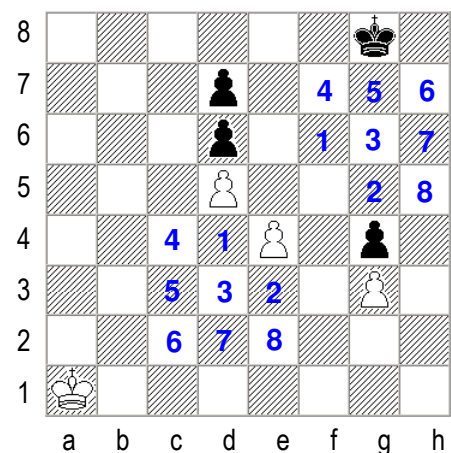


Diagramm 15: Gegenfeldpaare

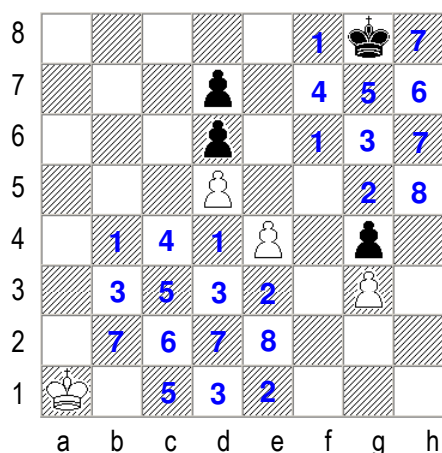


Diagramm 16: Gegenfeldpaare

felder d2 und h6 werden erweitert um die Felder **b2 und h8**. *Diagramm 16* zeigt alle jetzt gefundenen Gegenfelder.

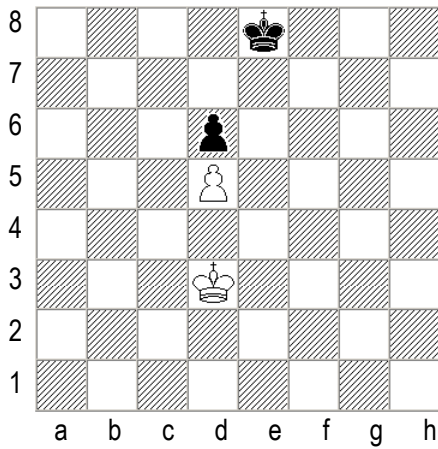
Und b1? Von hier aus erreicht der weiße König die Gegenfeldgruppen 5, 6 und 7. Der schwarze König erreicht diese von seinem Standort aus, so dass b1 ebenfalls zur Gruppe 3 gehört.

Weiß versucht nun, mit Hilfe der dieser Gegenfelder auf die Schlüsselfelder zu gelangen, Schwarz macht ihm diese Aufgabe so schwer wie möglich. **1.Kb1!** Weiß betritt das Gegenfeld zu g8, auf dem der schwarze König steht. **1...Kg7**
2.Kc1 Kg6 3.Kd1 Kg5 Und jetzt? 4.Ke1 wäre

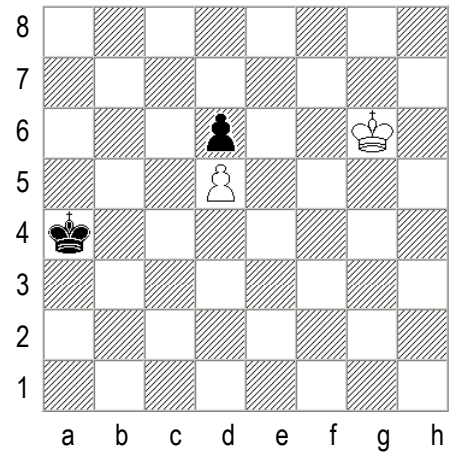
das Gegenfeld, aber nach 4...Kg6 5.Kd1 Kg5 kommt Weiß nicht weiter. **4.Kc2!** Weiß verlässt die Gegenfelder, weil Schwarz das Gegenfeld zu c2 nicht betreten kann. Auf diese Weise nähert er sich dem Schlüsselfeld. **4...Kh6 5.Kd2 Kh5** Wieder hilft jetzt 6.Ke2 (Gegenfeld zu h5) nicht. Schwarz antwortet 6...Kh6 7.Kd2 Kh5. Also muss Weiß wieder so vorrücken, dass Schwarz nicht auf das entsprechende Schlüsselfeld ziehen kann. **6.Kc3! Kg5 7.Kc4!** Weiß kann nicht nach e3 ziehen, das Gegenfeld zu g5. Aber zum Glück hat er noch das Feld c4, dessen Gegenfeld wiederum Schwarz nicht zur Verfügung steht. **7...Kg6 8.Kd3** Weiß hat wieder das Gegenfeld eingenommen und erreicht jetzt leicht die Schlüsselfelder. **8...Kf6 9.Kd4 Kg6 10.e5 Kf5 11.exd6 Kg5 12.Ke4 1:0**



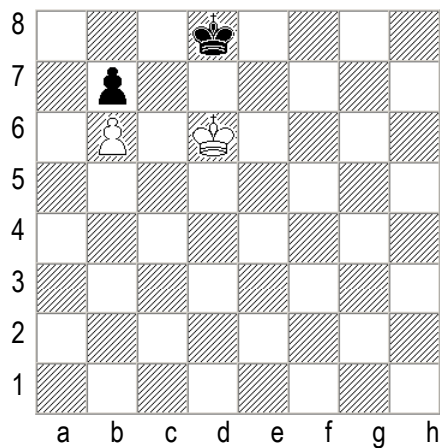
Aufgaben



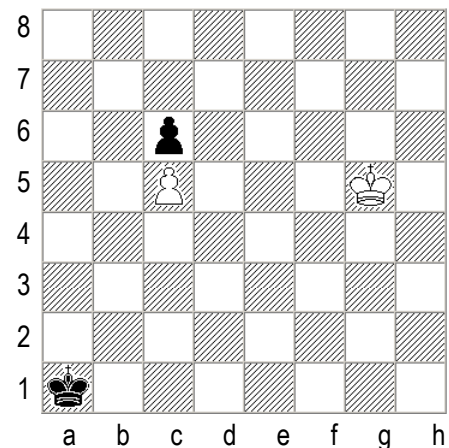
Aufgabe 1: Kann Weiß am Zug gewinnen?



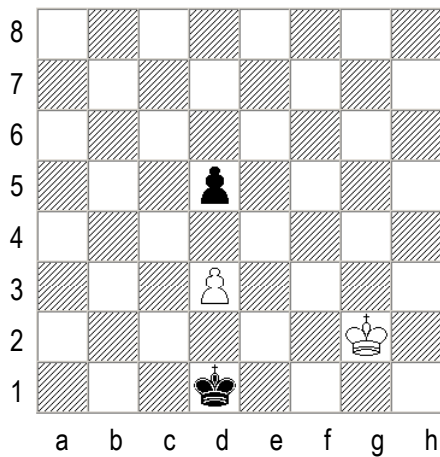
Aufgabe 2: Gewinnt Schwarz am Zug?



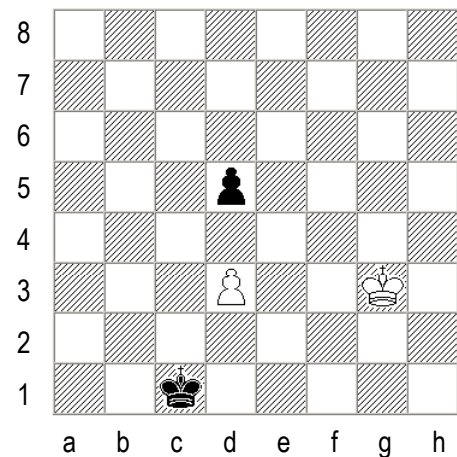
Aufgabe 3: Hält Schwarz am Zug Remis?



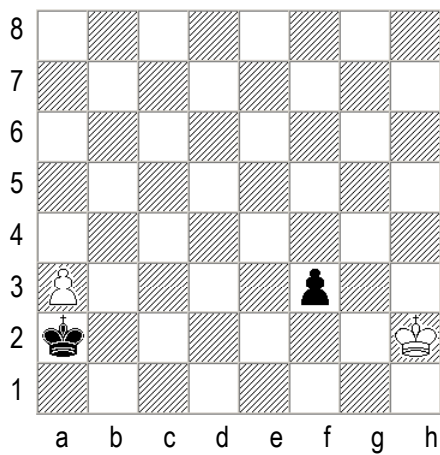
Aufgabe 4: Schwarz am Zug, wie endet die Partie?



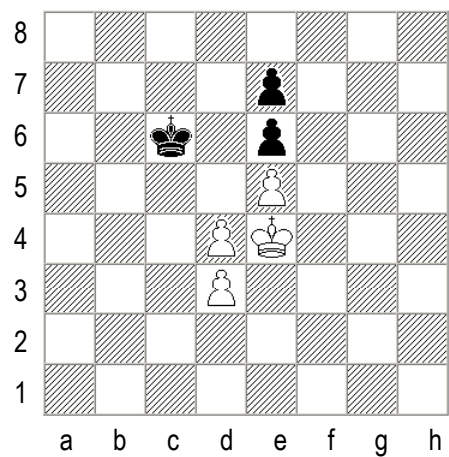
Aufgabe 5: Kann sich Weiß am Zug retten?



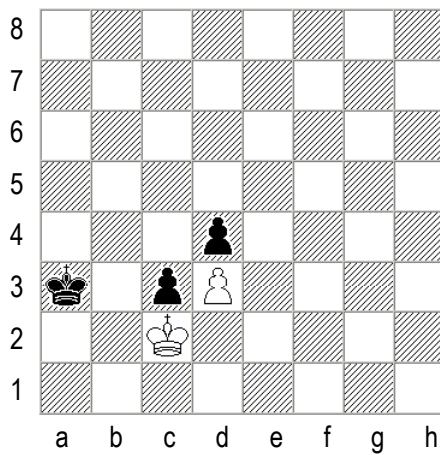
Aufgabe 6: Kann sich Weiß am Zug retten?



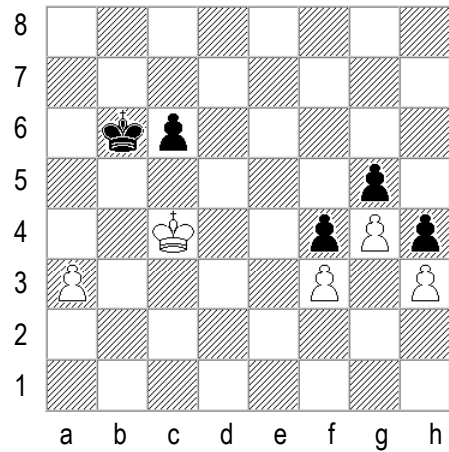
Aufgabe 7: Weiß am Zug, kann sich Schwarz mit dem Reti-Manöver retten?



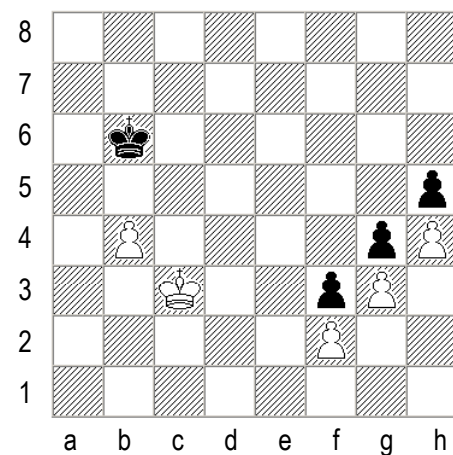
Aufgabe 8: Wie gewinnt Weiß am Zug?



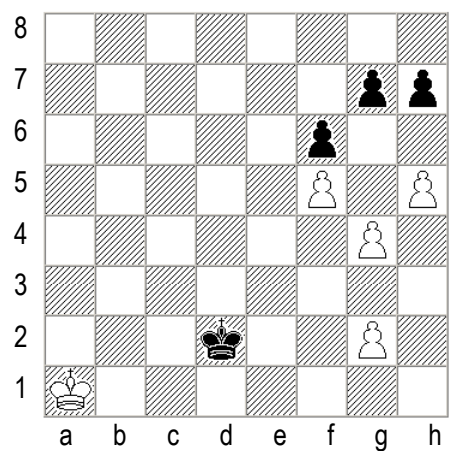
Aufgabe 9: Wie gewinnt Schwarz am Zug?



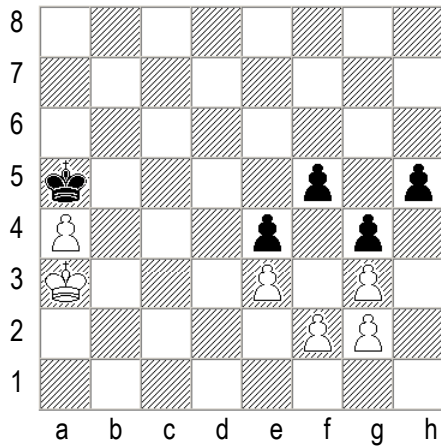
Aufgabe 10: Reicht der entfernte weiße Freibauern zum Gewinn?



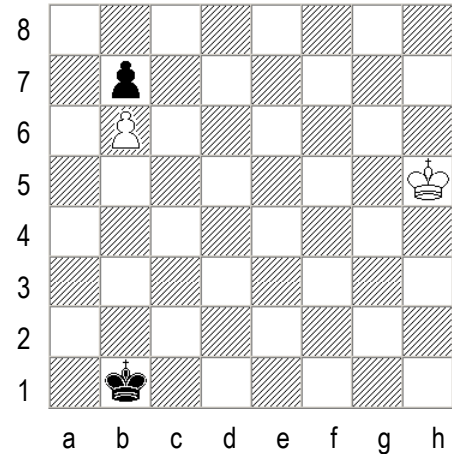
Aufgabe 11: Weiß am Zug, wie endet die Partie?



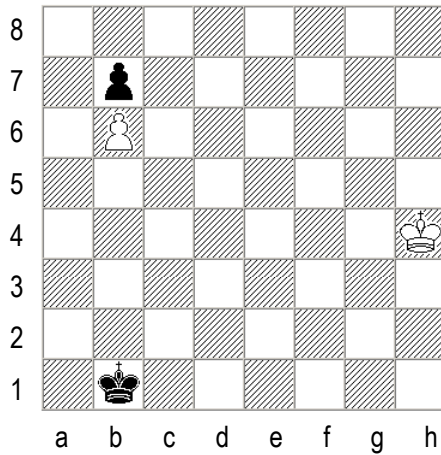
Aufgabe 12: Weiß am Zug macht welchen Zug?



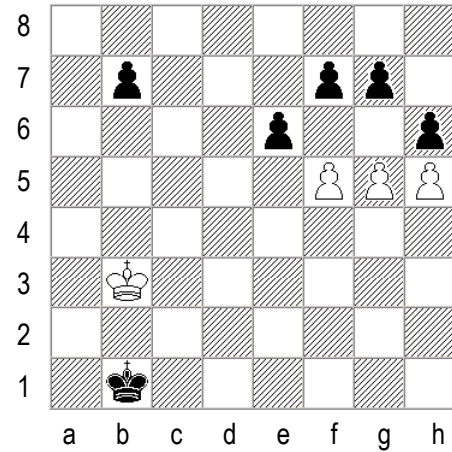
Aufgabe 13: Kann sich Schwarz am Zug mit einem Bauerndurchbruch retten?



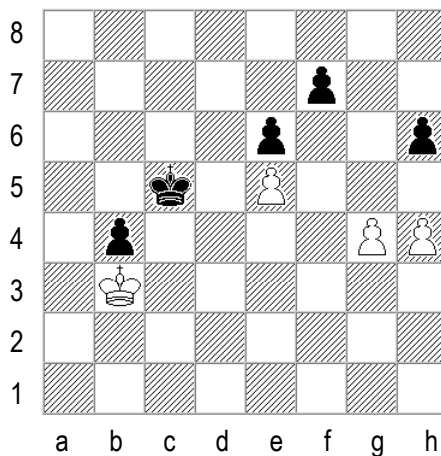
Aufgabe 14: Weiß am Zug, wie endet die Partie?



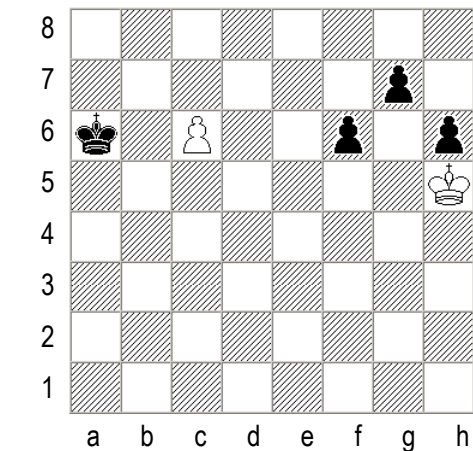
Aufgabe 15: Weiß am Zug, wie endet die Partie?



Aufgabe 16: Muss Weiß mit zwei Bauern weniger verlieren?



Aufgabe 17: Weiß am Zug, wie endet die Partie?



Aufgabe 18: Kann Weiß etwas gegen die drei schwarzen Freibauern ausrichten?



Lösungen

Aufgabe 1: Weiß am Zug gewinnt mit 1.Kc4 Kd7 2.Kb5 Kc7 3.Ka6 und der weiße König hat ein Schlüsselfeld der blockierten Bauern erreicht. Wenn Schwarz von der anderen Seite verteidigt, gewinnt Weiß mit 1.Kc4 Kf7 2.Kb5 Kf6 3.Kb6! Ke5 4.Kc6 bzw. 3...Kf5 4.Kc7 Ke5 5.Kc6.

Aufgabe 2: Schwarz bekommt den Bauern, aber Weiß macht Remis, indem er rechtzeitig die Opposition anstrebt: 1...Kb4 2.Kf5 Kc4 3.Ke4 Kc5 4.Ke3! Kxd5 5.Kd3 =

Aufgabe 3: Schwarz hält Remis, indem er sich in der Ecke versteckt. Dort kann Weiß ihn nur patt setzen.

Aufgabe 4: Wie in Aufgabe 2 rettet sich Weiß, indem er den Bauern gibt und die Opposition anstrebt: 1...Kb2 2.Kf4 Kc3 3.Ke3 Kc4 4.Kd2 Kxc5 5.Kc3 =

Aufgabe 5: Weiß ist ohne Verteidigung, wie die folgenden Varianten zeigen:

1.d4 Ke2 2.Kg1 Ke3 3.Kf1 Kxd4 4.Ke2 Kc3 und der schwarze König erreicht ein Schlüsselfeld des schwarzen Bauern

1.Kf3 Kd2 2.d4 Ke3 –+

1.Kf2 d4! (aber nicht 1...Kd2 2.d4! Kd3 3.Ke1 Kxd4 4.Kd2=) 2.Kf3 Kd2 3.Ke4 Kc3 –+

1.Kf1 d4! –+

Aufgabe 6: Diesmal steht der schwarze König weiter weg, so dass Weiß rechtzeitig die Opposition erreicht: 1.d4 Kd2 2.Kf2 Kd3 3.Ke1 Kxd4 4.Kd2 =

Aufgabe 7: Scheinbar rettet sich Schwarz mit dem Reti-Manöver 1.a4 Kb3 2.a5 Kc4 3.a6 Kd3, aber nach 4.a7 f2 5.a8D f1D 6.Da6+ geht die schwarze Dame gleich wieder verloren. Schwarz hat aber noch eine andere Möglichkeit, nämlich 2...Kc3, aber das bringt den schwarzen König nicht dem a-Bauern näher, so dass Weiß Zeit hat für 3.Kg1! Kd4 4.a6 Ke3 5.Kf1!. In der Ausgangsstellung dieser Aufgabe hat Schwarz also keine Verteidigung gegen das Vorlaufen des weißen a-Bauern.

Aufgabe 8: Weiß gewinnt leicht, wenn er seinen Doppelbauern mit d4–d5 auflösen kann. Das erreicht er mit dem Dreiecksmanöver **1.Kf4 Kd5 2.Ke3 Kc6 3.Ke4**, wonach Schwarz zurückweichen muss und Weiß zu d4–d5 kommt. Mit dem ersten Zug droht der weiße König aber auch, über den Königsflügel einzudringen. Wenn Schwarz versucht, den weißen König dort am Eindringen zu hindern, so folgt **1.Kf4 Kd7 2.Kg5 Ke8 3.Kg6 Kf8**. Die Stellung für Weiß gewonnen, aber der Gewinnzug ist sehenswert: **4.d5! exd4 5.e6 Kg8 6.d4 Kf8 7.Kh7**, wonach der weiße König auf einem Schlüsselfeld des Bauern e7 steht und ihn leicht erobert.

Aufgabe 9: Das „normale“ 1...Ka2 2.Kc1 Kb3 3.Kb1 c2+ 4.Kc1 Kc3 führt nur zu Patt. Schwarz muss den c-Bauern geben, wonach sein König auf die Schlüsselfelder der



blockierten Bauern gelangt und den letzten weißen Bauern gewinnt. Das geht z. B. mit der Zugfolge **1...Ka2 2.Kc1 c2! 3.Kxc2 Ka2 4.Kc1 Kb3 5.Kd2 Kb2** usw.

Aufgabe 10: Nein, der entfernte Freibauer reicht nicht. Der schwarze Bauer g6 ist weiter vom Damenflügel entfernt als der weiße Bauer f3. Zudem ist der schwarze Bauer f4 als der weiße Bauer g4, so dass Schwarz sich mit Mühe und Not retten kann. Nach **1.a4 c5 2.a5+ Kxa5 3.Kxc5 Ka4 4.Kd5 Kb3 5.Ke5 Kc3 6.Kf5 Kd3 7.Kxg5 Ke3 8.Kxh4 Kxf3** kommt es zu einem Wettlauf der Freibauern. **9.g5 Ke3 10.g6 f3 11.g7 f2 12.g8D f1D** Das entstandene Damenendspiel ist bei korrektem schwarzen Spiel remis.

Aufgabe 11: Ohne die Bauern am Königsflügel wäre die Partie klar remis. Ähnlich wie bei einer Stellung mit entferntem Freibauern liegt die einzige weiße Gewinnchance darin, mit dem König zuerst am Königsflügel zu sein. Leider führt der direkte Weg dorthin nur zum Remis: **1.Kd3 Kb5 2.Ke4 Kxb4 3.Kf4 Kc3 4.Kg5 Kd3 5.Kxh5 Ke2 6.Kxg4 Kxf2 7.h5 Ke2 8.h6 f2 9.h7 f1D 10.h8D Df3+** und wegen **11.Kh4?? Dh1+** verliert Weiß den letzten Bauern. Der schwarze König ist zu schnell beim weißen f-Bauern. Das führt zur Idee, zunächst den weißen b-Bauern voranzutreiben und erst später zum Königsflügel zu laufen. **1.Kc4 Kc6 2.b5+ Kb6 3.Kb4 Kb7 3.Kc5 Kc7 4.b6+ Kb7 5.Kb5 Kb8** Jetzt führt das weitere Verschieben des Bauern höchstens zum Patt, aber gegenüber der Ausgangsstellung hat sich die schwarze Lage leicht verschlechtert. Nach dem Schlagen des b-Bauern kann der schwarze König nämlich nicht mehr auf dem kürzesten Weg zum f-Bauern laufen, weil er das Feld e3 nicht betreten kann. Durch dieses verlorene Tempo ist im Damenendspiel Weiß am Zug: **6.Kc6 Kc8 7.Kd6 Kb7 8.Ke6 Kxb6 9.Kf5 Kc5 10.Kg5 Kd4 11.Kxh5 Kd3 12.Kxg4 Ke2 13.h5 Kxf2 14.h6 Kg1** Einziger Zug! Die Alternativen

- 14...Ke1 15.h7 f2 16.h8D f1D 17.Da1+
- 14...Ke2 15.h7 f2 16.h8D f1D 17.De5+ Kd2 18.Df4+ bzw. 17.Kd3 Df5+
- 14...Ke3 15.h7 f2 16.h8D f1D 17.De5+ und weiter wie nach 14...Ke2
- 14...Kg2 15.h7 f2 16.h8D f1D 17.Dh3+

führen allesamt zum Damentausch, wonach Weiß mit dem letzten Bauern gewinnt. Nach **14...Kg1** entsteht ein Damenendspiel, das bei korrektem Spiel nicht zu gewinnen ist. Allerdings kann Weiß noch lange auf Gewinn spielen, denn die Verteidigung ist für Schwarz nicht einfach. Dennoch ist die Ausgangsstellung objektiv remis!

Aufgabe 12: Hier liegt ein Bauerndurchbruch in der Luft, nämlich **1.g5! h6** Alles andere verschafft Weiß sofort einen Freibauern, z. B. **1...fxg5 2.h6!** oder **1...Ke3 2.h6!** Aber auch **1...h6** reicht nicht: **2.gxh6 gxh6 3.g4 Ke3 4.g5** und ein weißer Bauer läuft durch.

Aufgabe 13: Der Bauerndurchbruch **1...h4 2.gxh4 f4** funktioniert wegen **3.g3!** nicht.

Aufgabe 14: Der weiße König kommt zu spät, um seinen Bauern zu retten, wie **1.Kg5 Kb2 2.Kf5 Kc3 3.Ke6 Kb4 4.Kd6 Kb5 5.Kc7 Ka6** –+ zeigt. Daher besteht die einzige Remischance darin, die Opposition einzunehmen, sobald Schwarz den weißen Bauern



schlägt. Dabei stört ihn aber ein Abdrängungsmanöver des schwarzen Königs: 1.Kg4 Kc2! 2.Kf3 Kd3!. Nach diesen Zügen kommt Weiß zu spät. Die Diagrammstellung ist also verloren für Weiß.

Aufgabe 15: Diesmal hat der weiße König mehr Platz zum Manövrieren und schafft das Remis mit 1.Kg3! Kc2 2.Kf2! Kd3 3.Ke1! Kc4 3.Kd2 Kb5 4.Kc3 Kxb6 5.Kb4

Aufgabe 16: Weiß gewinnt sogar mit 1.f6!, wonach er in jedem Fall einen Freibauern auf der h-Linie bekommt.

Aufgabe 17: Diese Aufgabe ist recht schwer, auch wenn die Idee eines Bauerndurchbruchs in der Luft liegt. 1.g5? hxg5 2.h5 g4 3.h6 g3 4.h7 g2 5.h8D g1D führt in ein vermutlich für Schwarz gewonnenes Damenendspiel. Weiß kann den Bauerndurchbruch aber auch besser vorbereiten: **1.h5! Kd5 2.g5!** Jetzt darf Schwarz nicht mit dem h-Bauern schlagen, weil der weiße h-Bauer sonst durchläuft. **2...Kxe5 3.gxh6 Kf6** Die weißen Bauern sind aufgehalten aber nach **4.Kxb4!** entsteht eine kuriose Zugzwangstellung. Schwarz verliert.

Aufgabe 18: Normalerweise hat ein König sogar gegen nur 2 verbundene gegnerische Freibauern keine Chance. Hier fällt aber die Ähnlichkeit mit der Reti-Studie auf. Vielleicht hilft auch hier der weiße Bauer c6? **1.Kg6!** und jetzt hat Schwarz drei Möglichkeiten, die aber alle nur zu Remis führen:

- 1...h5 2.Kxg7 h4 3.Kf6 und weiter wie in der Reti-Studie.
- 1...Kb6 2.Kxg7 h5 3.Kxf6 h4 4.Ke5 und wieder ist die Stellung aus der Reti-Studie entstanden
- 1...f5 2.Kxg7 f4 3.Kf6! (droht 4.Ke6) 3...Kb6 4.Ke5 f3 (4...Kxc6 5.Kxf4=) 5.Kd6 f2 6.c7 f1D 7.c8D Das Damenendspiel mit dem Randbauern ist für Schwarz nicht zu gewinnen.