

Endspielbasis III & IV

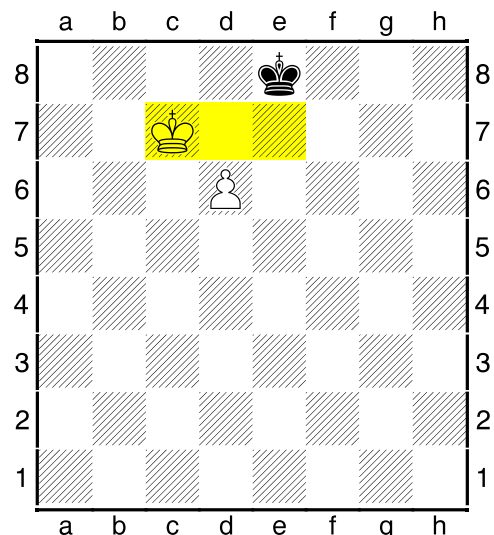
Bauernendspiele – 6 Prinzipien

Das Ziel eines Endspiels, insbesondere eines Bauernendspiels, ist bekanntlich, einen Bauern in eine Dame zu verwandeln. Anhand elementarer Beispiele wollen wir zunächst ermitteln, welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, um dieses Ziel zu verwirklichen. Die erste Bedingung ist das Vorhandensein eines Freibauern. Dies allein reicht indes nicht aus. Eine zweite Bedingung ist, dass der gegnerische König den Bauern nicht aufhalten kann.

- (1) Um den Bauern zur Dame zu führen, genügt es, mit dem König auf eines seiner Schlüsselfelder zu gelangen.
- (2) Der Kampf um die Verwirklichung des Endziels – die Verwandlung des Bauern in eine Dame – läuft in derartigen Situationen auf eine Auseinandersetzung um die Schlüsselfelder hinaus. Jene Seite, die den Freibauern besitzt, ist bestrebt, mit dem König auf eines dieser Schlüsselfelder vorzudringen. Die sich verteidigende Seite manövriert mit dem König in der Nähe der Schlüsselfelder, um sie dem gegnerischen König zu verwehren.
- (3) Ein Freibauer verfügt über ein bestimmtes System ihn umgebender Felder. Die einen sind Schlüsselfelder; wenn der eigene König auch nur eines von ihnen betritt, geht der Bauer zur Dame. Die anderen sind kritische Felder; wenn der gegnerische König auf diese Felder vordringt, kann der Bauer verloren gehen
- (4) Bauern, seien es Freibauern oder blockierte, verfügen über bestimmte Systeme von Schlüsselfeldern. Ihre Besetzung durch den König spielt eine wichtige Rolle, da auf diese Weise gewöhnlich ein konkretes Ziel erreicht wird – die Verwandlung des eigenen Bauern in eine Dame oder die Vernichtung des gegnerischen Bauern.
- (5) Kritische Felder werden für die andere Seite nicht immer zu Schlüsselfeldern. Dies hängt von der wechselseitigen Aufstellung der Könige und vom Zugrecht ab. Anders ausgedrückt: Um zu bestimmen, ob ein kritisches Feld auch ein Schlüsselfeld ist, muss man in einigen Fällen durch eine Vorausberechnung die entstehende Stellung beiderseitigen Zugzwanges ermitteln.
- (6) Die Hauptmethode des Kampfes um Schlüssel- oder kritische Felder ist die Herbeiführung einer Zugzwangstellung, in der eine der Seiten sich selbst in Nachteil bringen muss. In zweiseitigen Situationen kann es zu einer Stellung beiderseitigen Zugzwanges kommen. Dann hängt alles von der Zugpflicht ab.

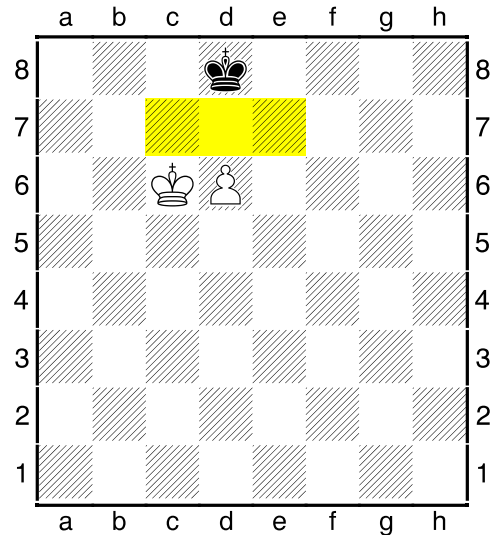
Zu (1):

Der Bauer geht ungehindert zur Dame. Der gegnerische König ist, wo er auch stehen mag, nicht in der Lage, ihn zu stoppen. Man beachte die Aufstellung des Weissen Königs – von c7 aus deckt er nicht nur den Bauern, er kontrolliert gleichzeitig auch dessen Umwandlungsfeld.



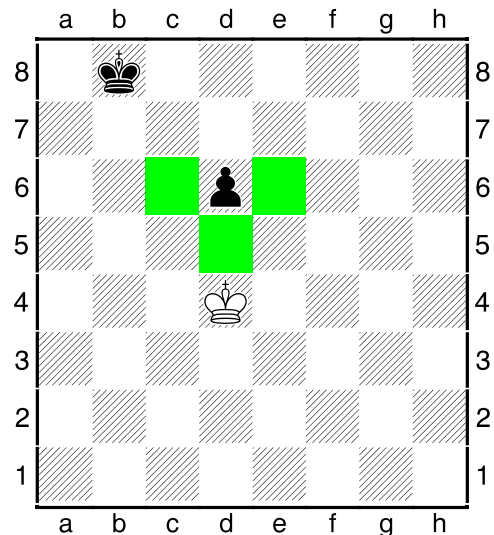
Zu (2):

Hier hängt alles vom Zugrecht ab. Weiss bringt den Gegner durch 1.d7 in Zugzwang. Nach **1...Ke7 2.Kc7** hat Weiss ein Schlüsselfeld betreten und gewinnt. Ganz anders verhält es sich, wenn Schwarz am Zuge ist. Er spielt natürlich **1...Kc8** um das Feld c7 unter Kontrolle zu halten. Jetzt bringt **2.d7+** nichts ein: Nach **2...Kd8** befindet sich Weiss selbst im Zugzwang, denn **3.Kd6** führt nur zum Patt.



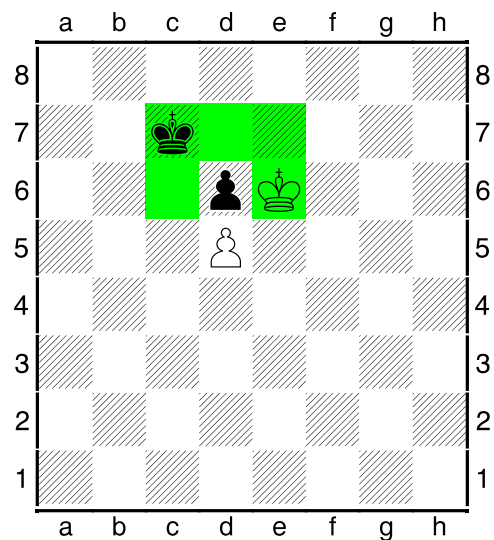
Zu (3):

Um mit dem Angriff Erfolg zu haben, muss sich der König dem Bauern von vorn oder von der Seite nähern. Hat der Bauer kein Hindernis vor sich, wäre es sinnlos, ihn von hinten zu attackieren, da er einfach davonlief. Ein König ist folglich in der Lage, einen Bauern von drei Feldern aus anzugreifen – im vorliegenden Fall von c6, d5 und e6. Die Felder, von denen aus der gegnerische König den Bauern angreifen kann, bezeichnet man als **kritische Felder**.



Zu (4):

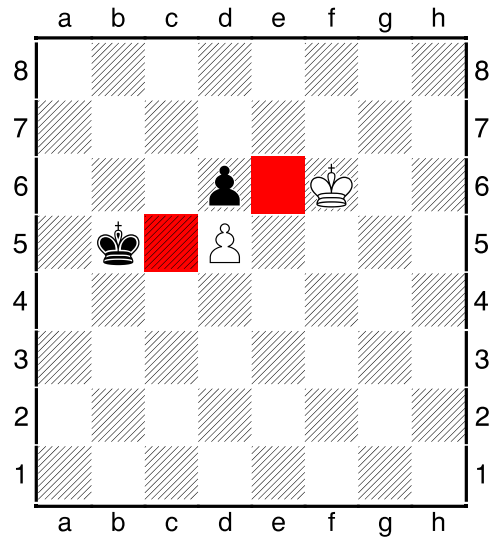
Der weisse König hat bereits ein kritisches Feld des gegnerischen Bauern betreten. Man kann sich unschwer davon überzeugen, dass dieser Umstand hier entscheidend ist. Befindet sich Schwarz am Zuge büsst er den Bauern sofort ein. Liegt das Zugrecht bei Weiss, hält er die Zugzwangssituation durch **1.Ke7** aufrecht. Dabei zeigt sich, dass ein blockierter Bauer ein grösseres System kritischer Felder besitzt als ein Freibauer. Im vorliegenden Fall gehören zu den **kritischen Feldern** des Bauern d6 die Felder e6 und e7, die symmetrischen Felder c6 und c7 sowie das Verbindungsfeld d7.



Weiss gewinnt

Zu (5):

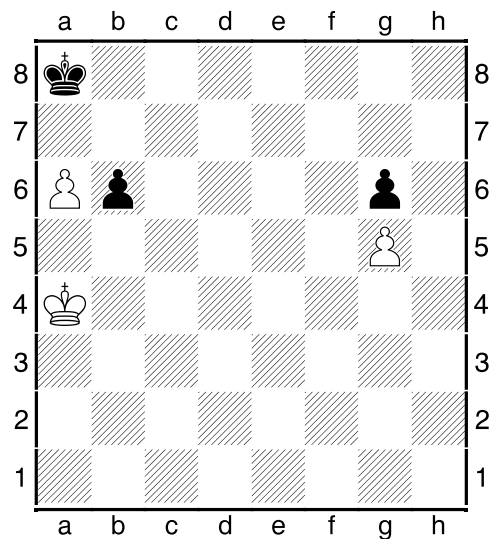
Der weisse König droht, den gegnerischen Bauern anzugreifen. Das gleiche beabsichtigt aber auch sein Opponent. Was geht hier vor? Es zeigt sich, dass die unmittelbare Besetzung des kritischen Feldes e6 ein grober Fehler wäre. Nach 1.Ke6? Kc5 entsteht eine Stellung beiderseitigen Zugzwanges, in der Weiss, weil er ziehen muss, verliert. Richtig ist, zunächst ein anderes kritisches Feld zu besetzen – e7. Nach **1.Ke7! Kc5** **2.Ke6** ist es Schwarz, der sich im Zugzwang befindet. Wäre Schwarz am Zuge, käme er auf analoge Art zum Erfolg: **1...Kc4! 2.Ke6 Kc5**, und Weiss ist im Zugzwang.



Wer am Zuge ist, gewinnt

Zu (6):

Weiss am Zuge kann den gegnerischen Bauern sofort angreifen. Eine derartige Aktivität ist jedoch verfehlt und führt zum Verlust. Auf 1.Kb5? geschieht 1...Ka7, wonach sich Weiss im Zugzwang befindet und den Bauern einbüsst. Weiss spielt daher **1.Kb4**. Jetzt darf sich Schwarz nicht auf den Bauern stürzen: Nach 1...Ka7? 2.Kb5 wäre er selbst im Zugzwang. Als richtig erweist sich **1...Kb8 2.Kc4 Ka8!** Mit Remis. Bauern, wie wir sie soeben kennen lernten, erhielten die treffende Bezeichnung „Rühr-mich-nicht-an“: Wer sie zuerst attackiert, zieht den Kürzeren.



Remis