



## LEKTION 1

### DIE BEDEUTUNG DER BAUERN

#### Inhalt

##### *Einführung*

##### *Die Bedeutung der Bauern*

- *Beispiele 1+2*

##### *Ausblick*

##### *Aufgaben 1-6*

##### *Aufgaben mit Lösungen*

Sehr geehrte Teilnehmer,

**Herzlich Willkommen bei der Chess Tigers Universität!**

Es erwarten Sie 40 Schachlektionen, in deren Verlauf für jeden Bereich des königlichen Spiels Ihr Grundwissen komplettiert wird.

Einige Dinge werden Sie schon wissen, doch eine Wiederholung bestimmter Themen ist generell ratsam. Zu jedem Thema werden Ihnen am Ende der Lektion 6 Aufgaben gestellt, die das Gelernte festigen und erweitern werden. Wenn Sie diesen Kurs erfolgreich abgeschlossen haben, sind Sie bereit, in den Kurs DWZ 1300 einzusteigen und die dort an Sie gestellten Anforderungen zu erfüllen. Die 21. Lektion wird Sie in einem Zwischentest prüfen und Ihnen so einen Überblick über Ihren bisherigen Trainingsstatus vermitteln. Das Ziel dieses Kurses ist, den Abschlusstest in der 40. Lektion zu bestehen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

*Mike Rosa*

#### *Einführung*

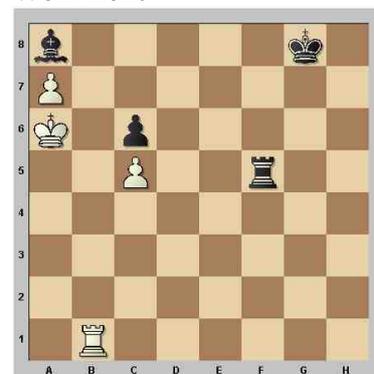
In den ersten beiden Lektionen dieses Kurses spielen die Bauern eine besondere Rolle. Trotz seiner begrenzten Beweglichkeit ist der Bauer häufig das entscheidende Zünglein an der Waage, wenn es um die Ein-

schätzung einer Stellung geht. Er kann wichtige Figuren oder Punkte kontrollieren, gegnerische Bauern blockieren, durch einen Vorstoß Löcher in des Gegners Stellung reißen und nicht zuletzt ist er in Form eines **Freibauers** eine große Gefahr, wenn er sich anschickt, die Grundreihe, des Gegenüber zu betreten.

Unter einem Freibauer versteht der Schachspieler einen Bauer, der nicht mehr von gegnerischen Bauern auf seinem Weg zur Grundlinie gestoppt werden kann. Die Stärke eines freien Bauers steigt rapide, sobald sich ein zweiter oder sogar ein dritter Freibauer bildet. Noch gefährlicher wird es für den Gegner, wenn sich Freibauern verbinden und eine dynamische Einheit bilden, die man oft nicht mal mehr mit Figurenopfern aufhalten kann. Man spricht in diesem Fall von **verbundenen Freibauern**. Oft muss die Partei mit dem Freibauer seine Kräfte maximal bündeln und alles für diesen einen Bauer geben.

#### *Beispiel 1:*

**Weiß zieht**



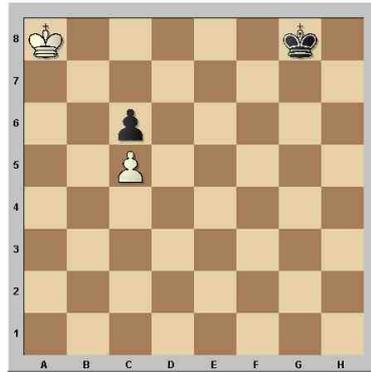


# Lernziel: DWZ 1200 Lektion 1

Oft kann man, dafür dass man einen Freibauer erhält, sogar Material opfern. Selbst, wenn es scheinbar so aussieht, dass der Freibauer blockiert ist, gibt es noch erstaunliche Lösungen, wie uns das folgende Beispiel zeigt. Weiß hat es unter Opfer geschafft, seinen Freibauer bis nach a7 zu treiben, doch nun blockt ihn der Läufer auf a8 und verbietet dem weißen König zudem noch das Feld b7. Und dennoch kann Weiß gewinnen, wie wir sehen werden.

**1. ♖b8+** Das ist noch nicht schwer zu finden. **1... ♗f8** Auch **1... ♔f7** hilft beispielsweise nicht. Nach **2. ♖xa8 ♗xc5** **3. ♖c8+-** ist der weiße Freibauer viel gefährlicher, als sein schwarzes Gegenstück.

**2. ♖xa8!** Weiß opfert nochmals Material, um mit dem König nach b7 zu kommen.

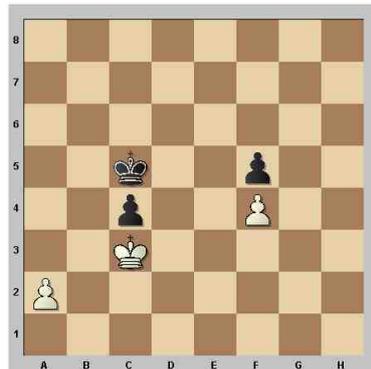


und da Weiß nun problemlos den ♖c6 abholt und dann seinen letzten Bauer zur Dame führt, steht er klar auf Gewinn.

Das erste Beispiel hat uns gezeigt, wie hoch der Wert eines Freibauers sein kann, obwohl der Gegner über objektiv höherwertiges Material aber eben keinen Freibauer verfügt.

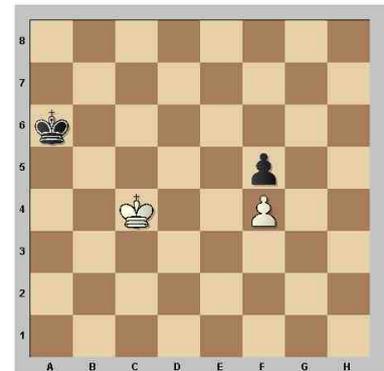
## Beispiel 2:

Weiß zieht



Haben beide Seiten einen Freibauer, entscheidet ein besonderes Kriterium über Sieg oder Niederlage. Die Seite mit dem so genannten **entfernten Freibauer** hat eine deutlich höhere Chance auf den Sieg. In diesem Beispiel ist der weiße Bauer auf a4 weiter von den sich ge-

genseitig blockierenden f-Bauern entfernt. Setzt sich dieser in Bewegung, wird ihn der schwarze König bald aufhalten müssen und dann wird deutlich, was ihnen dieses Beispiel lehren will. Also, auf geht's!  
**1. a4!** ♔d5 **2. a5!** ♔c5 **3. a6!** ♔b6  
 Sonst ist der Bauer durch.  
**4. ♔xc4 ♔xa6**



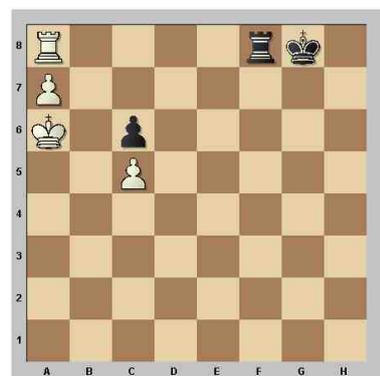
Jetzt ist es klar. Der weiße König steht nun viel näher an den letzten beiden Bauern dran und daher wird Weiß auch gewinnen.  
**5. ♔d5 ♔b6** **6. ♔e5 ♔c6**  
**7. ♔xf5 ♔d6** **8. ♔f6 ♔d7** **9. ♔f7 ♔d8**  
**10. f5 ♔d7** **11. f6 ♔d8**  
**12. ♔g7 ♔e8** **13. f7+ +-**

## Ausblick

Die nächste Lektion wird Ihnen weitere lehrreiche **Bauernkombinationen** zeigen.

## Aufgaben

Es werden Ihnen nun 6 Aufgaben gestellt, in denen Bauern eine besondere Rolle spielen. Bewegen Sie die Figuren nicht und verzichten Sie auch auf das Benutzen eines Schachprogramms!

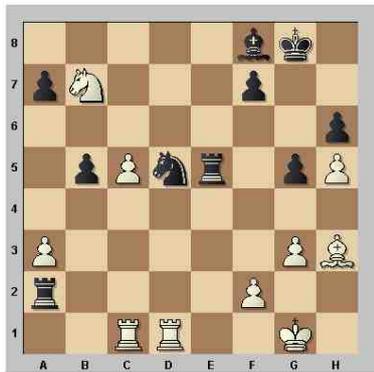


**2... ♖xa8** **3. ♔b7** Schwarz ist verloren. **3... ♗f8** **4. a8♖ ♖xa8**  
**5. ♔xa8+-**



**Aufgabe 1:**

**Weiß zieht**



**Aufgabe 3:**

**Schwarz zieht**



**Aufgabe 5:**

**Schwarz zieht**



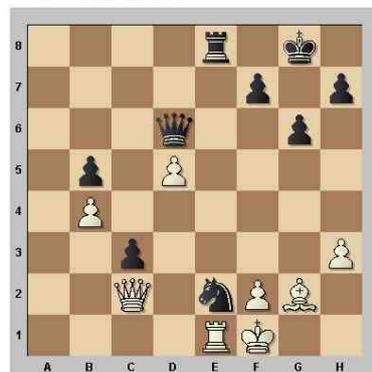
**Aufgabe 2:**

**Schwarz zieht**



**Aufgabe 4:**

**Schwarz zieht**



**Aufgabe 6:**

**Weiß zieht**

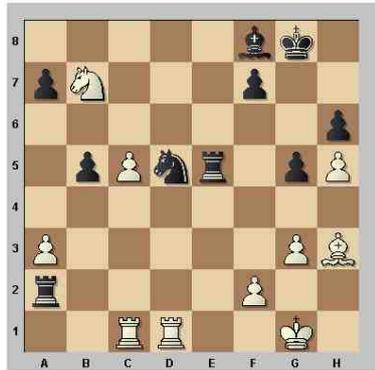




# Lernziel: DWZ 1200 Lektion 1

## Aufgabe 1:

Weiß zieht



**Polgar, J. - Panno**  
1992

Weiß verfügt über einen starken Freibauer auf der c-Linie, den Schwarz mit dem Springerzug nach c7 blockieren möchte. Doch Weiß kommt ihm zuvor. **1. ♖xd5!** Der wichtigste Verteidiger wird entfernt und der Bauer ist nicht mehr aufzuhalten. Dennoch sollte der Anziehenden noch eine gewisse Sorgfalt walten lassen, um sich das Leben nicht unnötig zu erschweren. **1... ♗xd5** **2. c6 ♗ad2?!** Mehr Widerstand leistet **2... ♗dd2** **3. c7 ♗dc2** **4. ♗xc2 ♗xc2** **5. c8 ♗ ♗xc8** **6. ♗xc8 ♗xa3** und Weiß hätte noch ein paar technische Hürden zu überwinden, doch letzten Endes sollte er siegen. So allerdings ist die Lage nach **3. ♗g4+-**



noch klarer, denn **3... ♗e5** **4. c7 ♗e8** **5. c8 ♗ ♗xc8** **6. ♗xc8+-** ist glatt gewonnen.

## Aufgabe 2:

Schwarz zieht



**McDonnell - Labourdonnais**  
1834

Viele Freibauern machen die Lage auf dem Brett immer etwas unübersichtlicher. Doch wirklich gefährlich sind hier nur die drei schwarzen Vertreter. Daher kann der Nachziehende ohne Gefahr auf den Vormarsch des e-Bauers setzen. **1... e3! +-** Weiß ist hilflos und versuchte lediglich noch **2. ♗c3**, um die Kontrolle über e1 zu haben, doch nach **2... ♗xd1** **3. ♗xd1 e2+-** ist die Messe gelesen. Weiß wird sogar forciert matt.



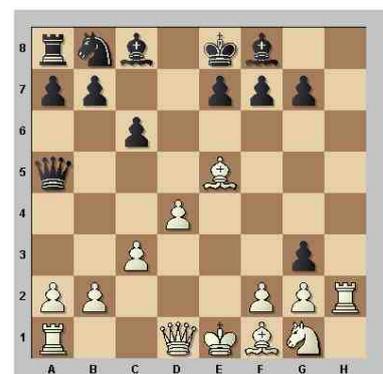
## Aufgabe 3:

Schwarz zieht



**Schuster - Carls**  
1914

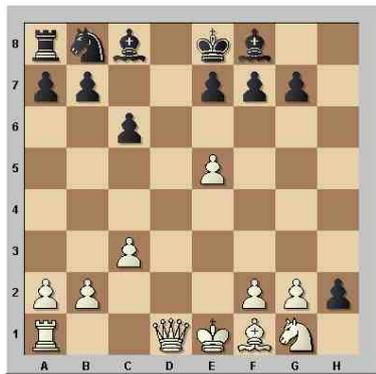
Noch hat Schwarz keinen Freibauer, doch das wird sich bald ändern. **1... ♗xh2!** **2. ♗xh2 ♗a5+!** **2... gxh2?** **3. ♗xh2** bringt natürlich nichts. **3. c3**





# Lernziel: DWZ 1200 Lektion 1

3...♖xe5!! Weiß gab auf, denn auf 4.dxe5 folgt 4...gxh2-- und Schwarz hat eine Figur gewonnen, da er forciert eine neue Dame erhält.



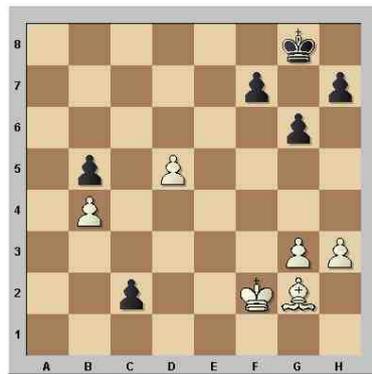
## Aufgabe 4:

Schwarz zieht



**Weltmänder - Polugaevsky**  
1958

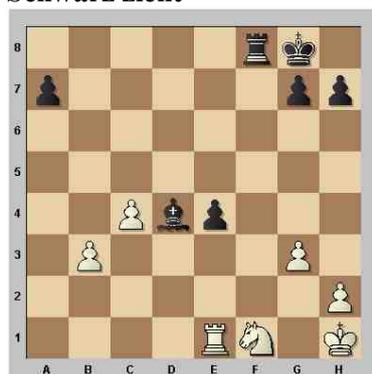
Beide Parteien verfügen über einen Freibauer. Doch welcher ist der bessere? Das wäre auf Anhieb schwer zu entscheiden, wenn Schwarz nicht über eine wunderbare Kombination verfügen würde. 1...♘g3+!! 2.fxg3 2.♔g1 ♖xe1+ +- 2...♗f6+ 3.♗f2 ♖xe1+ 3...♗xf2+?? 4.♔xf2 ♖xe1 5.♔xe1 c2 6.♔d2+- 4.♔xe1 ♗xf2+ 5.♔xf2 c2+-



Der weiße Freibauer kommt maximal bis d7 bevor ihn der König oder die neue Dame abfangen wird.

## Aufgabe 5:

Schwarz zieht



**Hahn - Tarrasch**  
1883

Der schwarze Freibauer ist eine Macht. Mit 1...♞c3! übernimmt Weiß die Kontrolle über sein Umwandlungsfeld und nach 2.♞d1 kann er mit 2...♞xf1+!! bereits den entscheidenden Schlag ausführen. 3.♞xf1 e3+- Weiß hat nämlich keine vernünftige Möglichkeit mehr, den Freibauer aufzuhalten. Er muss also den Turm geben und sieht sich danach einem verlorenen Endspiel ausgesetzt.

## Aufgabe 6:

Weiß zieht



**Kondratjew - Geller, A.**  
1957

Weiß steht bereits klar besser, da er über drei satte Mehrbauern verfügt. Doch Schwarz hat sich bemüht, noch etwas Gegenspiel am Damenflügel anzudrohen. Will man diesem völlig aus dem Weg gehen, dann gibt es eine konkrete Lösung, die auf dem Freibauer basiert. 1.♖e8+!! Schwarz gab sofort auf, denn er ist rettungslos verloren. 1...♞xe8 2.d7+ +- und gegen 3.dxe8♗ nebst einem überwältigendem Materialvorteil ist kein Kraut gewachsen.

