

LEKTION 2

BAUERN-KOMBINATIONEN

Inhalt

Einführung

Bauernkombinationen im Endspiel

- Beispiele 1-3

Ausblick

Aufgaben 1-6

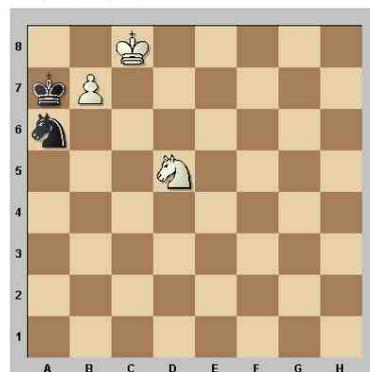
Aufgaben mit Lösungen

Einführung

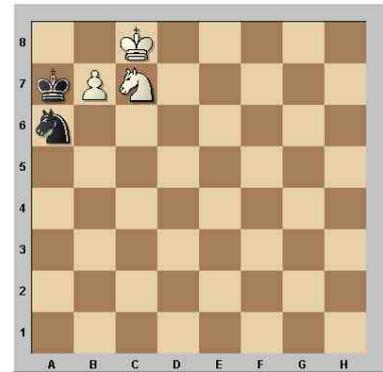
In der ersten Lektion haben wir bereits einiges über die Bauern gelernt und das wollen wir jetzt noch weiter vertiefen. In dieser Lektion schauen wir uns einfache Endspiele mit einem Freibauer an, die auf den ersten Blick harmloser wirken, als sie es sind. Die Bedeutung eines Freibauers steigt, je mehr sich das Material reduziert. Und auch, wenn er der letzte Überlebende von ehemals acht Bauern ist, kann er noch wahre Wunder vollbringen.

Beispiel 1:

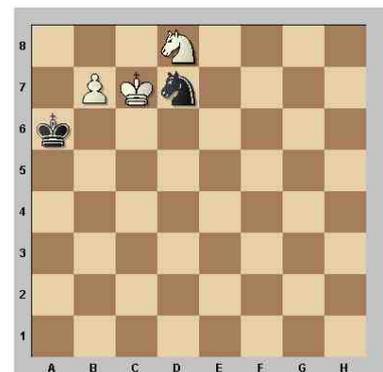
Weiß zieht



In dieser Stellung steht der Freibauer kurz vor der Umwandlung und das Umwandlungsfeld wird zudem vom weißen Monarchen kontrolliert. Doch der schwarze Springer verhindert die erfolgreiche Umwandlung. Ohne seinen Springer müsste Weiß dem Remis zustimmen, doch mit ihm kann er diese Stellung gewinnen. **1. ♖c7!** Weiß droht mit dem Abtausch der Springer.

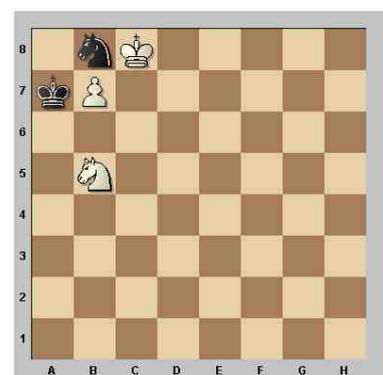


Die etwas längere aber nicht minder lehrreiche Nebenlösung lautet: =1. ♖b4! ♖b8 2. ♔c7! ♖d7 3. ♖c6+ ♔a6 4. ♖d8+-



Analysediagramm

1... ♖b8 Schwarz hat keine Wahl. 1... ♖xc7 2. b8♚+ +-
2. ♖b5+ +-

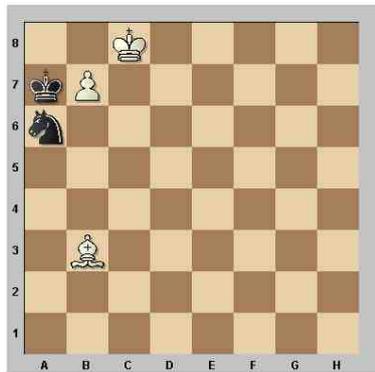


Jetzt muss der schwarze König seinen Springer verlassen und der Freibauer ist nicht mehr aufzuhalten.

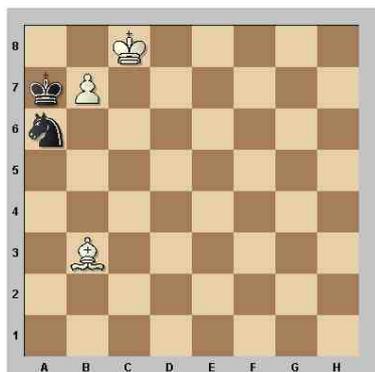


Beispiel 2:

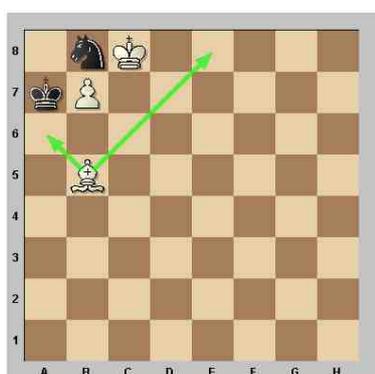
Weiß zieht



Die gleiche Stellung nur mit einem weißfeldrigen Läufer statt des Springers ist für Weiß ebenfalls leicht gewonnen. Der Läufer greift den Springer auf a6 an und sperrt ihn dann ein. **1.♖c4** Erst wird der Springer nach b8 gezwungen.



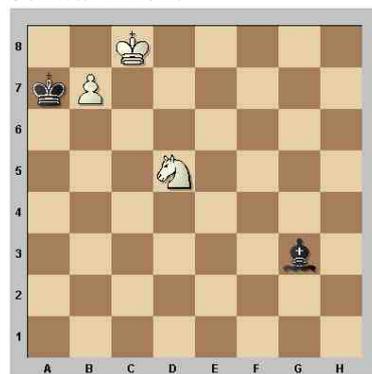
1...♘b8 2.♗b5! +-



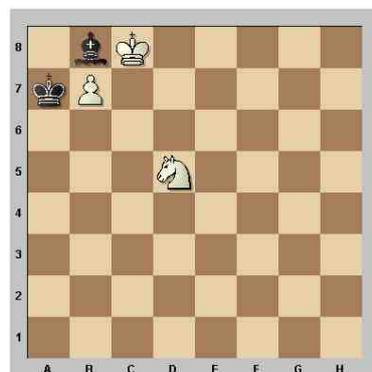
Dann werden diesem sämtliche Züge genommen, denn wohin er auch geht, der Läufer wird ihn schlagen. Schwarz kann aufgeben.

Beispiel 3:

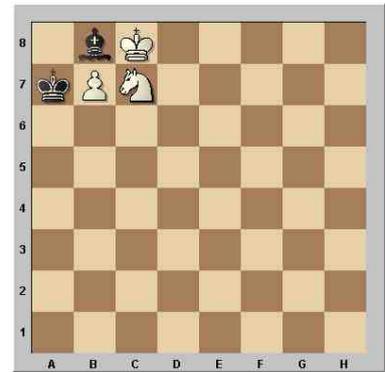
Schwarz zieht



Eine elementare Endspielstellung, die Weiß am Zug leicht mit **1.♘c7** nebst dem Einzug des Freibauers für sich entscheiden würde. Doch auch wenn Schwarz das Zugrecht hat, kann er die Niederlage nicht mehr verhindern. Will er die Blockade der Diagonalen h2-b8 durch den Springer verhindern, muss er **1...♗b8** spielen.



Was würden Sie nun ziehen? **2.♘c7! +-** Und Schwarz kann schon aufgeben.



Entweder muss er den Springer schlagen oder den Läufer im Stich lassen. Diese Stellungen kann Schwarz nur dann erfolgreich verteidigen, wenn es ihm gelingt, seinen König zuvor nach b6 oder c6 zu bringen, um das Feld c7 zu kontrollieren.

Ausblick

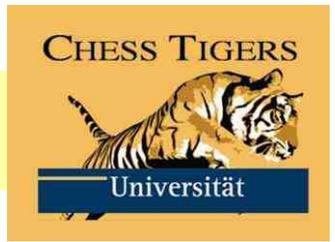
Die nächste Lektion wird Ihnen die Bedeutung der Springer zeigen.

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!

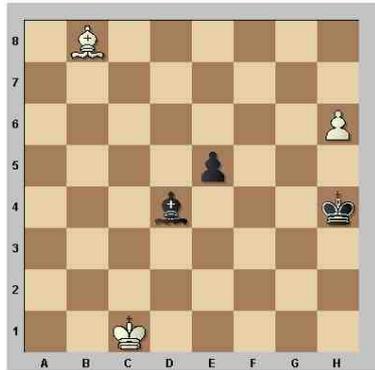


Lernziel: DWZ 1200 Lektion 2



Aufgabe 1:

Weiß zieht



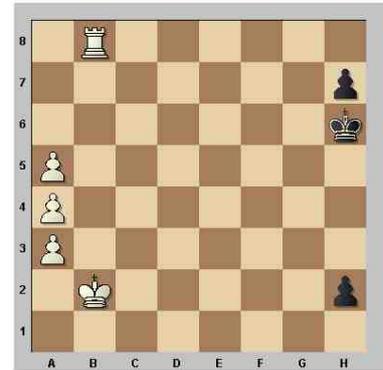
Aufgabe 3:

Schwarz zieht



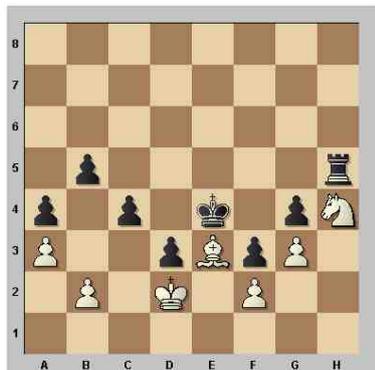
Aufgabe 5:

Weiß zieht



Aufgabe 2:

Schwarz zieht



Aufgabe 4:

Weiß zieht nach 1... ♖h8xh1



Aufgabe 6:

Weiß zieht

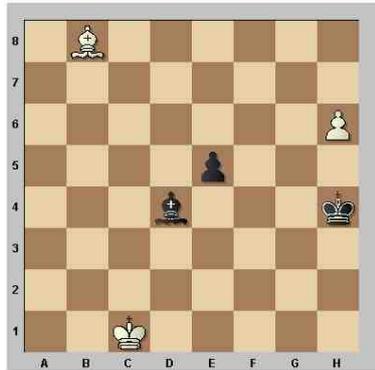




Lernziel: DWZ 1200 Lektion 2

Aufgabe 1:

Weiß zieht



Studie - Heuäcker
1930

Beide Parteien verfügen über einen Freibauer, doch der weiße ist natürlich weitaus gefährlicher, da ihn der schwarze König nicht mehr alleine stoppen kann. Allerdings könnte Schwarz darauf hoffen, dass er schon im nächsten Zug den e-Bauer vorzieht und so die Diagonale a1–h8 vollständig kontrolliert. Dagegen hat Weiß natürlich etwas einzuwenden und das sieht so aus: **1.♙a7!** +- Mit diesem Hinlenkungsoffer soll der schwarze Läufer von der Diagonalen gelockt werden. **1...♜a1** Natürlich ist **1...♜xa7** **2.h7+-** sinnlos. Aber auch **1...♞c3** birgt keine Verbesserung im Vergleich zum Textzug, da es nach **2.♚c2 ♞a1** **3.♞d4!! +-** in die Hauptvariante mündet. **2.♜b1!** Wieder kann der e-Bauer nicht ziehen! **2...♞c3** **3.♜c2!** **♞a1** Remis?



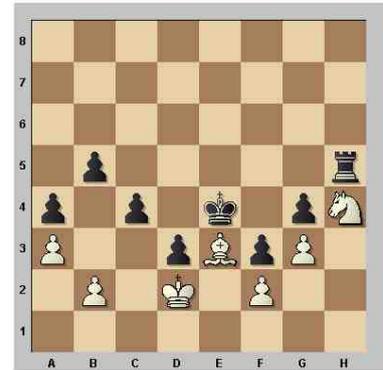
4.♞d4!! Nein! Mit diesem spektakulären und erneuten Opfer entscheidet Weiß die Stellung endgültig zu seinen Gunsten. Alles basiert auf der Tatsache, dass der schwarze König den Freibauer nicht halten und der e-Bauer nicht ziehen kann. **4...♞xd4** **4...exd4** **5.♚d3!** +- gewinnt wegen der gleichen Idee wie in der Hauptvariante. **5.♚d3 ♞a1** **6.♜e4!** +-



Jetzt ist zwar nicht der Läufer angegriffen, dafür ist der e-Bauer aber perfekt blockiert. Gegen h6–h7–h8♗ hilft nichts mehr.

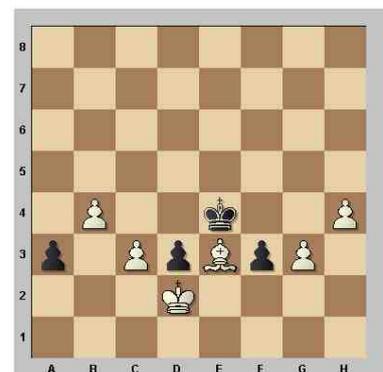
Aufgabe 2:

Schwarz zieht



Lund - Nimzowitsch
1921

Haben Sie auch gesehen, wie sich Schwarz in der Folge noch zwei weitere Freibauern schaffen wird, welche die weiße Verteidigung überlasten werden? **1...b4!!** **2.axb4 ♜xh4!!** **3.gxh4 g3!** **4.fxg3 c3+** Oder auch **4...a3** **5.bxa3 c3+** **6.♚xc3 ♜xe3+-**. **5.bxc3 a3**



6.♚c1 ♜xe3+-





Lernziel: DWZ 1200 Lektion 2

Aufgabe 3:

Schwarz zieht



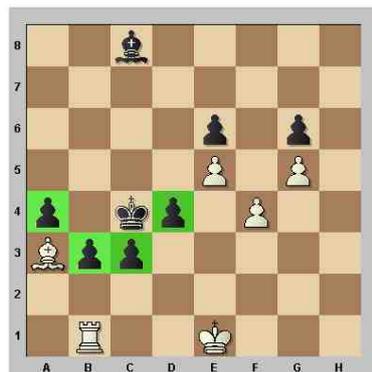
Kmoch - Nimzowitsch
1927

Schwarz steht besser, doch möchte er dem Gegner umgehend sämtliche Remisflausen austreiben, dann ist das kräftige **1... ♖b4!** ein ausgezeichnetes Mittel. Auf diesen Zug kann man kommen, wenn man sich erinnert, dass zwei verbundene Freibauern immer stärker sind, als ein einzelner Turm, wenn sie zudem vom König unterstützt werden. **2.cxb4** Schneller verliert **2. ♖b4 axb4 3.cxb4 ♖b5++ Δ ♖b4** nebst **c4-c3. 2...a4!**



Und plötzlich sind es sogar schon drei verbundene Freibauern. Keine Chance für einen Turm, alleine zu überleben.

Also **3.b5+**, um dem ♔d6 die Kontrolle über a3 zu ermöglichen. **3... ♖xb5 4. ♖a3** Weiß hat keine sinnvollen Züge mehr und kann nur auf das Ende warten. **4...c3 5. ♖b1 ♖c4** Gegen Turm und Läufer kommen die Bauern nicht weiter. Also schafft sich Schwarz einen weiteren! **6.f4 ♖xd4 7. ♖f2 ♖c4** Es gibt auch andere Wege zum Sieg doch Schwarz spielt sehr prinzipiell, indem er dem vierten Freibauer den Weg freimacht und dem Gegner so demonstriert, dass er ihn auch einzusetzen gedenkt. Gegen diese Übermacht ist die versammelte weiße Streitmacht völlig hilflos. **8. ♖e1 d4++**



Das genügte Weiß und er gab auf. Vier verbundene Freibauern sind ein sehr seltenes Vergnügen und sogar mit einer Dame nur sehr schwer zu bekämpfen. Andere Figuren sind immer völlig ohne Chance.

Aufgabe 4:

Weiß zieht nach **1... ♖h8xh1**



Nimzowitsch - N. N.
Simultan, 1958

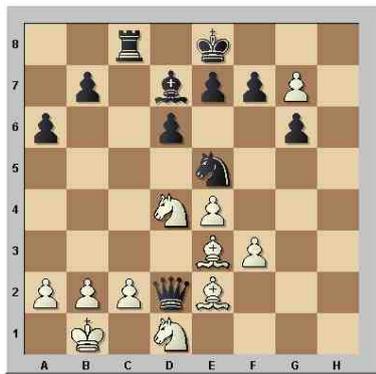
Zuletzt hat Schwarz von h8 aus den gegnerischen Turm geschlagen. Ihre Wahl für eine Antwort fiel auf das einfache **2. ♖h1** mit einer angenehmen Stellung? Doch das Thema der Lektion sind noch immer Freibauern und nach z. B. **2... ♗h5** ist keiner in Sicht. Waren Sie sich jedoch über die tiefe Kraft, die in einem Freibauer stecken kann im Klaren, dann haben Sie vielleicht das glanzvolle **2.gxf6!!** zumindest in Erwägung gezogen. Doch wie geht es nach **2... ♖xd1+** weiter? **3. ♗xd1!!**



Das ist die eigentliche Pointe. Schwarz hatte darauf vertraut,



nun einfach den weißen Bauer auf f6 schlagen zu können, aber jetzt ist seine Dame angegriffen!! Na klar, er wird also **4...♖xd2** spielen und nach dem weißen Zurückschlagen kann Schwarz doch noch auf f6 nehmen. Aber **4.fxg7!!** holte ihn wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Es droht **5.g7-g8♖** und Matt!



Schwarz kann weder die Umwandlung verhindern noch die die eigene Dame retten. Eine phantastische Falle! Es folgte noch **4...♗e6** **5.g8♖+** **♔d7** **6.♖xc8+** **♗xc8** **7.♗xd2** und Schwarz gab sich geschlagen.

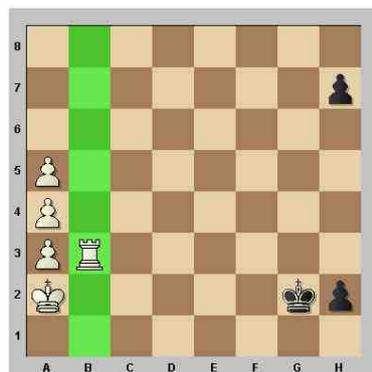
Aufgabe 5:

Weiß zieht

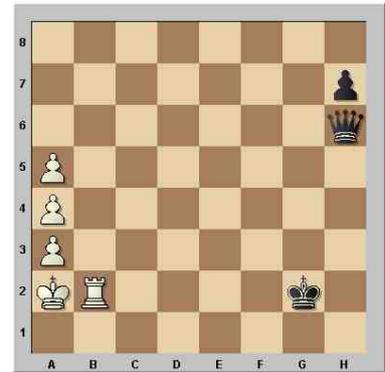


Studie - Koslowski
1932

Hier hat Schwarz einen mächtigen Freibauer, den Weiß nicht mehr stoppen kann. Zudem sieht der weiße Trippelbauer schon arg verdächtig aus. Doch werfen Sie niemals zu früh die Flinte ins Korn! Schauen wir doch mal wie es aussieht, wenn wir alle möglichen Schachgebote durchhaben. Aufgeben kann man dann immer noch, wenn es definitiv keine Rettung mehr gibt. **1.♖b6+** **♔h5** **2.♗b5+** **♔h4** **3.♗b4+** **♔h3** **4.♗b3+** **♔g2** So, kein Schach mehr und im nächsten Zug wird Schwarz unweigerlich umwandeln. Und dennoch, es gibt eine Lösung für das Problem! **5.♗a2!!**



Nun hat der Turm die komplette b-Linie zur Verfügung. **5...h1♖** Verzichtet Schwarz auf die Umwandlung, macht sich der weiße a-Bauer auf den Weg. **6.♗b1!** **♖h6** Schwarz realisiert die weiße Idee, doch er kann nichts daran ändern, dass die Stellung nun nach **7.♗b2+**



schlicht und ergreifend remis ist. Probieren Sie es ruhig aus. Bedenken Sie, dass der schwarze König niemals die 6. Reihe betreten darf. Wohin soll er also vor den Schachgeboten des Turmes flüchten?

Aufgabe 6:

Weiß zieht



Kuzmin - Kotschijew
1976

Eigentlich wählte sich Weiß im Angriff, doch die Wahrheit sieht komplett anders aus. **1.dxe6!!** **♗xd3** Die Alternative **1...♖xa3** ist ebenfalls hoffnungslos. Dennoch sollte Weiß immer mit voller Konzentration weiterspielen, denn kleinere Hürden erwarten ihn schon noch: **2.♖d8+** **♗f8** **3.exf7+** **♔g7** **4.♖f6+** Der





Lernziel: DWZ 1200 Lektion 2

schwarze König findet keine Ruhe. 4...♔h6



Analysediagramm

5.♟f4! ♞h4# Der Todesstoß - Schwarz hat lediglich noch ein paar Racheschachs. 5...♞c1+



Analysediagramm

6.♔f2! (Aber keinesfalls 6.♔h2?? ♜d6!! 7.♞xd6 ♞xd6 8.f8♞+ ♞xf8 9.♞xf8 und ein weißer Sieg wäre in weiter Ferne.) 6...♞c2+ 7.♞e2+- 2.exf7+ Bildet - eine Reihe vor der Umwandlung! - einen Freibauer. 2...♔h8 3.♞b2!! +-



Die Krönung dieser Kombination – der schwarze Läufer ist gefesselt. Plötzlich wird der Freibauer von allen Seiten grandios unterstützt und die Umwandlung ist kaum noch zu verhindern. Schwarz gab sich geschlagen, da es keine Rettung mehr gibt und er das Ende höchstens noch herauszögern kann. 3...♞d4 3...♞d8 4.f8♞+ ♞xf8 5.♞xf8# 4.♞xd4 ♞xd4 5.exd4 ♞xd4+ 6.♔h1 ♞c5 7.f8♞+ ♞xf8 8.♞xf8+ +-

