



LEKTION 1

BAUERN- ENDSPIELE 1

Inhalt

Einführung

Realisierung eines materiellen Vorteils

Kampf der Könige

- *Die Geometrie des Schachbrettes*
- *Der Bodycheck*

Marschrouten des Königs

- *Der Zickzack-Lauf*
- *Die Reti-Idee*
- *Das Pendel*

Aktivität des Königs

Zugzwang und die korrelierenden Felder (Dreiecksmannöver & verminte Felder)

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zur 2. Lektionsserie der Chess Tigers Universität!

Es erwarten Sie wieder 40 hochwertige Schachlektionen, zu allen Bereichen des königlichen Spiels. Sie erhalten zu jedem Thema dieser Serie eine Lektion mit praktischen Beispielen und danach eine entsprechende Übungslektion mit Aufgaben nebst Lösungen, in der Sie das zuvor Gelernte ausgiebig üben und vertiefen können. 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 Abschluss test in der 40. Lektion zu bestehen.

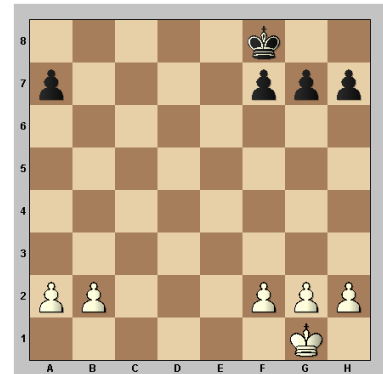
Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

Ihr Artur Jussupow

In diesem Unterricht werden wir weitere typische Verfahren des Bauernendspiels kennen lernen.

Realisierung eines materiellen Vorteils

Weiß zieht



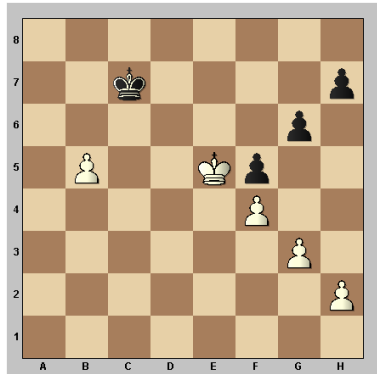
Lehrbeispiel 1

1974

Die Verwertung eines materiellen Übergewichts im Bauernendspiel ist in der Regel ziemlich leicht. **1.♔f1** 1. Vor der Bildung eines Freibauern ist es gewöhnlich gut, zunächst die Aufstellung des eigenen Königs zu verbessern. **1...♗e7** **2.♗e2 ♗d6** **3.b4** Möglich ist auch **3.♗d3 ♗c5** **4.♗c3 Δb4** **3...♗d5** **4.♗d3 f5** **5.f4 g6** **6.g3 a6** **7.a4** 2. Der schwarze König kann seine aktive Position nicht behaupten und muss zurückweichen. **7...♗c6** **8.♗d4 ♗d6** **9.b5** Es ist notwendig, einen Freibauer zu bilden und diesen zur Dame zu führen. **9...axb5** **10.axb5 ♗c7** **11.♗e5** 3. Gelingt es dem feindlichen König, den Bauer aufzuhalten, macht sich der König der stärkeren Seite die damit verbundene Ablenkung zunutze, um zu den gegnerischen Bauern



durchzubrechen und einen entscheidenden Materialvorteil zu erlangen.



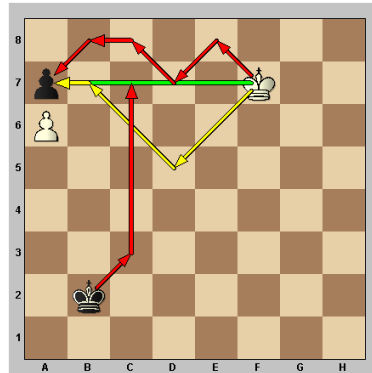
Weiß hat in dieser Stellung auch eine andere Gewinnidee: er kann auf Zugzwang spielen: 11. ♖c5 ♖b7 12. b6 ♖b8 13. ♖c6 ♖c8 14. b7+ ♖b8 15. ♖b6⊖ Der schwarze König ist quasi patt und der Nachziehende muss seine Bauern bewegen. 15... h6 (Oder 15... h5 16. ♖c6 h4 17. gxh4+-) 16. h4 g5 17. hxg5 hxg5 18. fxg5 f4 19. g6 fxg3 20. g7 g2 21. g8♙# 11... ♖b6 12. ♖f6 ♖xb5 13. ♖g7 ♖c4 14. ♖xh7 ♖d4 15. ♖xg6+- (Averbach)

Kampf der Könige

Geometrie des Schachbrettes

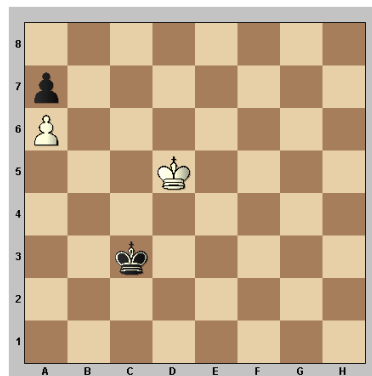
Die Könige sind die wichtigsten Akteure im Bauernendspiel und sie kämpfen gegeneinander. Zwar können sie sich nicht direkt angreifen, aber sie können einige wichtige Felder decken, um den gegnerischen König zu behindern. Die besondere Geometrie des Schachbrettes spielt dabei eine wichtige Rolle.

Weiß zieht



Lehrbeispiel 2
1921

1. ♖e6! Auf dem Schachbrett ist der Weg auf einer Geraden ebenso lang wie auf einem Zickzack-Kurs. Beide Könige brauchen in der Diagrammstellung genau fünf Züge bis zu ihrem Ziel. Weiß: der ♖a7; Schwarz: das Rettungsfeld c7. Aber der weiße König kann die Annäherung des schwarzen Königs verhindern. Die Schlüsselfelder für den weißen König, nachdem er den ♖a7 gewinnt, sind b7 oder b8. 1. ♖e7? ♖c3 2. ♖d7 ♖d4 3. ♖c6 ♖e5 4. ♖b7 ♖d6 5. ♖xa7 ♖c7= 1... ♖c3 2. ♖d5! Der weiße König führt gegen seinen schwarzen Opponenten einen *Bodycheck* (oder seitliches Abdrängen) aus.

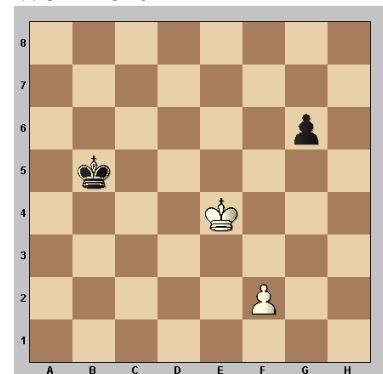


2... ♖b4 2... ♖d3 verliert ebenfalls ein Tempo. 3. ♖c6 ♖a5 4. ♖b7 ♖b5 5. ♖xa7 ♖c6 6. ♖b8+- (Maiselis)

Der Bodycheck

Es folgt ein weiteres Beispiel für einen klassischen Bodycheck.

Weiß zieht



Lehrbeispiel 3
1926

Falls der weiße König sofort zum ♖g6 läuft, kann sein Gegner den ♖f2 angreifen. Weiß nutzt zunächst den Bodycheck, um seine Stellung zu verbessern. 1. ♖d4!! 1.f4? ♖c4 2. ♖e5 ♖d3 3. ♖f6 ♖e4=; 1. ♖e5? ♖c4 2. ♖f6 ♖d3 3. ♖xg6 ♖e4 4. ♖g5 ♖f3=; 1. ♖d5? ♖b4! 2. ♖e5 (2.f4 ♖c3 3. ♖e5 ♖d3=) 2... ♖c4= (2... ♖c3=) 3. ♖f6 ♖d3 4. ♖xg6 ♖e4= 1... ♖c6 1... ♖b4 2.f4! +-; 1... g5 2. ♖e5 ♖c4 3. ♖f5 ♖d3 4. ♖xg5 ♖e4 5.f4+- 2. ♖e5 ♖c5 3.f4+- (Dobias)

Die Marschrouten des Königs

Die besondere Geometrie des Schachbrettes erlaubt dem König eine größere Auswahl der



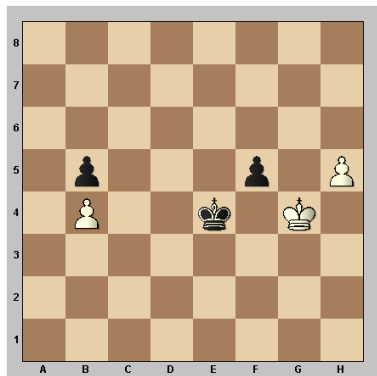


Lernziel: DWZ 1800 Lektion 1

Marschrouten. Hier sind die wichtigsten Ideen neben dem Bodycheck:

Der Zickzack-Lauf

Weiß zieht



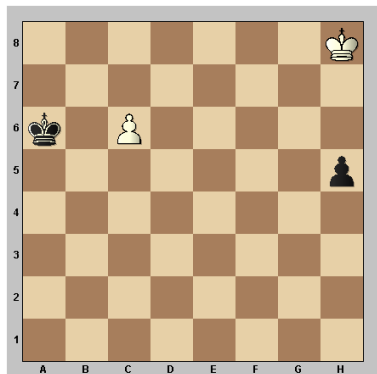
Lehrbeispiel 4

1945

6.♔h3! Der Zickzack-Lauf. Auf dem Weg zum Feld g2 umgeht der weiße König das gefährliche Feld g3. Nach 6.♔g3? ♕e3 7.h6 f4+ gewinnt Schwarz ein Tempo: 8.♔g2 ♕e2 9.h7 f3+= **6...f4** 6...♕e3 7.h6 f4 8.h7+- **7.h6** 7.♔g2 ♕f5 8.♔f3 ♕g5 9.h6 ist auch gut. **7...f3** **8.h7** **f2** **9.♔g2+-** (Botwinnik)

Die Reti-Idee

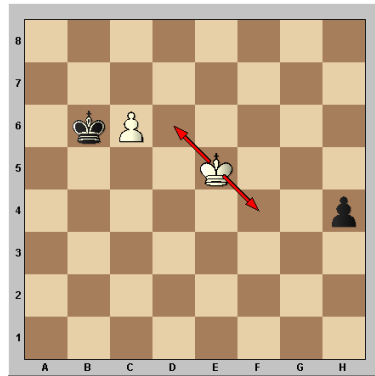
Weiß zieht



Lehrbeispiel 5

1921

Weiß rettet sich mit einer Doppeldrohung. **1.♔g7!** ♕b6 Oder 1...h4 2.♔f6 h3 3.♕e6 h2 4.c7= **2.♔f6** Δ♔g5 **2...h4** **3.♕e5** Die Jagd auf zwei Hasen: es droht ♕d6 sowie ♔f4.

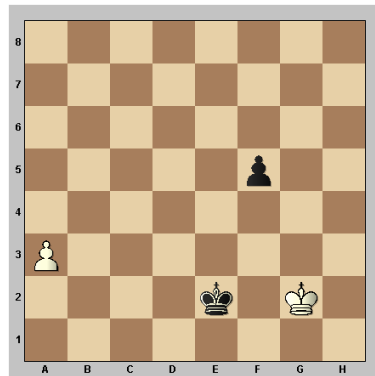


3...h3 **4.♔d6** h2 **5.c7** ♕b7

6.♔d7= (Reti)

Das Pendel

Weiß zieht



Lehrbeispiel 6

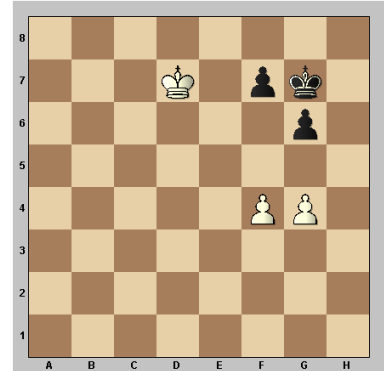
2002

1.♔g3! 1.a4? f4 2.a5 f3+ 3.♔g3 f2+- **1...♕e3** **2.♔g2!** 2.a4? f4+ 3.♔g2 (3.♔h2 f3+-) 3...♕e2+- **2...♕e2** 2...f4 3.♔f1= **3.♔g3!** = Diese elementare Verteidigungsmethode sieht man recht häufig. (Dvoreckij)

Aktivität des Königs

Die Aktivität des Königs ist ein bedeutender und oft entscheidender Vorteil. Studieren Sie das folgende Beispiel daher sehr sorgfältig.

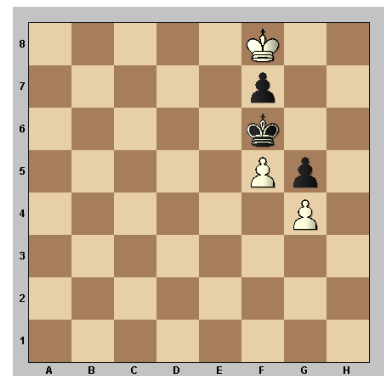
Weiß zieht



Lehrbeispiel 7

1952

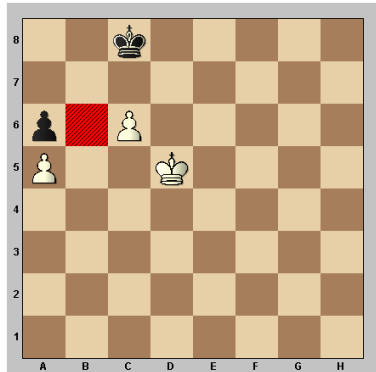
5.♕e8! 5.♕e7 ♔g8 **5...♔f6** Oder 5...♔g8 6.♕e7 ♔g7 7.f5 Weiß gewinnt mit diesem Zug, wenn der schwarze König in der Opposition steht. 7...g5 8.♕e8 ♔f6 (8...♔g8 9.f6+-) 9.♔f8⊖ **6.♔f8** ♕e6 6...g5 7.f5⊖ **7.♔g7** ♕e7 7...f5 8.g5 ♕d5 9.♔xg6 ♕e4 10.♔h5+- **8.f5** g5 8...gxf5 9.gxf5 f6 10.♔g6+- **9.♔g8!** 9.♔h6 ♔f6 10.♔h5? ♔g7 11.♔xg5 f6+= **9...♔f6** **10.♔f8⊖** +- (Botwinnik)



Zugzwang und die korrelierenden Felder (Dreiecksmanöver & verminte Felder)

Zugzwang und die korrelierenden Felder sind wichtige Elemente des Bauernendspiels. Korrelierende Felder sind Felder, auf denen sich beide Seiten im Zugzwang befinden.

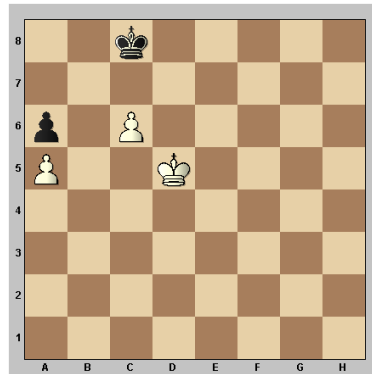
Weiß zieht



Farni - Alapin

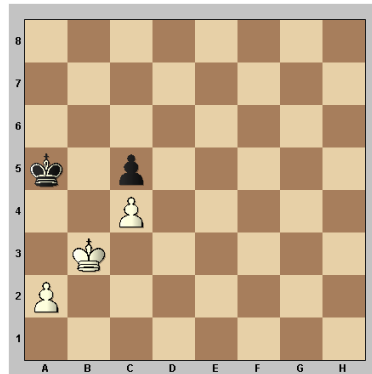
1.♔c4! Die Schlüsselfelder sind b6 und d7. Die korrelierende Felder sind 1. c5+c7; 2. d5+c8; 3. d6+d8; und auch c4+d8(b8); d4+d8(b8). Die letzte zwei Felderpaare sind auch leicht zu verstehen. Das sind die Felder, die sich neben der zwei zugeordneten Paaren 1 und 2 befinden. Weiß gewinnt durch ein Dreiecksmanöver seines Königs. Oder **1.♔d4!** ♔d8 **2.♔c4!** ♔c8 **3.♔d5!** **1...♔b8** Oder **1...♔d8** (**1...♔c7** **2.♔c5+-**) **2.♔d4!** Das Dreiecksmanöver. **2...♔c8** Schwarz verliert, weil er kein ein zweites Feldpaar neben c7 und c8 hat, die Felder b8 und d8 sind nicht nebeneinander und zählen daher nicht. Weiß hat somit einen Abwartezug, über den Schwarz nicht verfügt! Er muss also, um die

Schlüsselfelder b6 oder d7 zu schützen, die Felder c7 oder c8 betreten. **3.♔d5!** Weiß nimmt einfach das korrelierendes Feld.



3...♔c7 **3...♔b8** **4.♔d6** ♔c8
5.c7⊕+-; **3...♔d8** **4.♔d6** ♔c8
5.c7⊕+- **4.♔c5!** ♔c8 **5.♔b6+-**

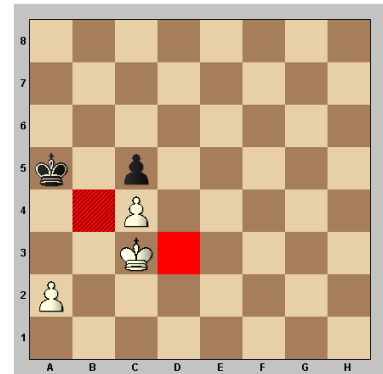
Weiß zieht



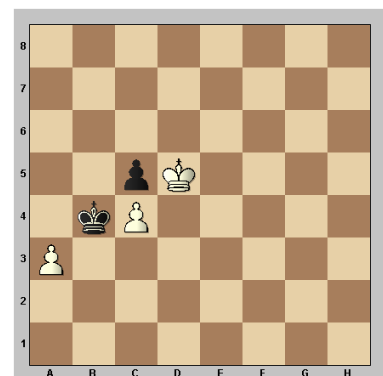
Lehrbeispiel 8
 1841

1.♔a3! **1.a3? =** ♔b6 **2.♔c3** ♔a5 **3.♔d3?!** ♔a4 **4.♔e4** ♔xa3 **5.♔d3!** (**5.♔d5?** ♔b4⊕ schlecht.) **5...♔b3** **6.♔d5** ♔b4⊕ **5...♔b3** **6.♔d2** ♔xc4 **7.♔c2 =** mit Opposition. **1...♔b6** **2.♔b2!** ♔a5 **2...♔a6** **3.♔c2** ♔a5 **4.♔d2!** **3.♔b3!** Das

Dreiecksmanöver gewinnt ein wichtiges Tempo. **3...♔b6** **4.♔c3** ♔a5 Die korrelierenden (verminte) Felder sind b4 und d3.



5.♔d2! ♔a4 **6.♔e3!** **6.♔d3?** ♔b4⊕ **6...♔b4** **7.♔d3⊕** ♔a3
8.♔e4 ♔a4 **9.♔d5** ♔b4 **10.a3+-**
 +- (Walker)



Ausblick

Die nächste Lektion wird in 12 Aufgaben das Gelernte testen und vertiefen.

