

Bauernendspiele 0: Grundlagen

Das Endspiel König und Bauer gegen König ist eines der grundlegenden Endspiele, die jeder Schachspieler beherrschen muss. Wer hier unsicher bleibt, für den bleibt jeder Übergang in ein Bauernendspiel ein Lotteriespiel.

Das Endspiel ist ziemlich einfach und so lernen es die meisten Schachspieler einfach auswendig und denken anschließend niemals mehr darüber nach. Es ist für sie so einfach und klar wie zweimal zwei gleich vier ist.

Für diejenigen, für dieses Endspiel noch nicht so selbstverständlich ist, versuche ich in diesem Text eine knappe Darstellung der Logik dieses Endspiels für einen Nichtrandbauer. Es ist allerdings nur eine der möglichen Darstellungen. Es ginge auch ganz anders.

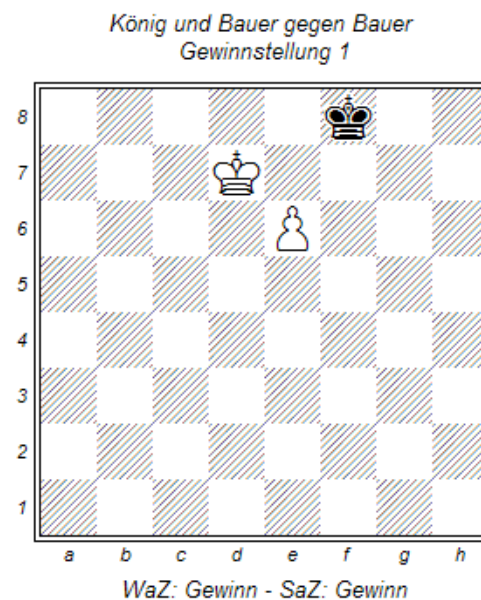
Um den Bauern umzuwandeln muss zunächst die Kontrolle über das Umwandlungsfeld erlangt werden. In meinen Beispielen mit dem e-Bauer ist dies immer das Feld e8. Damit sind die Spielziele klar: Der weiße König versucht das Feld e8 zu erobern. Der schwarze König versucht das Umwandlungsfeld zu behaupten.

Diesen Kampf kann der weiße König auf zweierlei Weise für sich entscheiden. Der schwarze König verfügt nur über einen einzigen Rettungsanker.

Gewinnstellung 1

Im ersten Diagramm (siehe nächste Spalte) sehen wir die erste Gewinnmethode. Der weiße König steht auf d7 (oder auch auf f7) und kontrolliert das Umwandlungsfeld e8. Ganz egal, welche Seite am Zug ist und wo der schwarze König steht, er ist

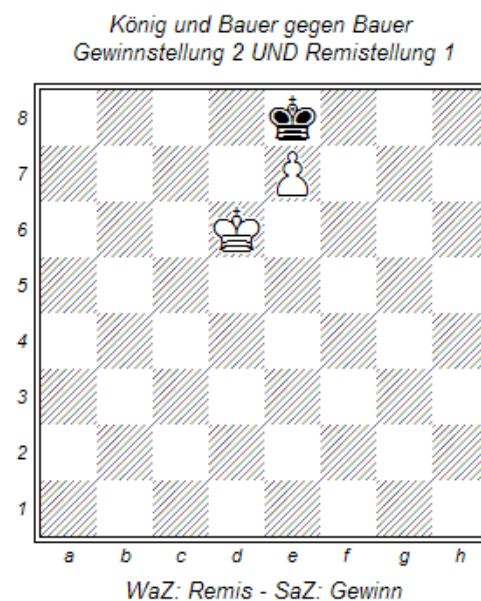
machtlos gegen den Vormarsch des weißen Bauern.



Dies ist die Gewinnstellung 1.

Gewinnstellung 2

Im zweiten Diagramm (siehe unten) sehen wir die zweite Gewinnmethode.



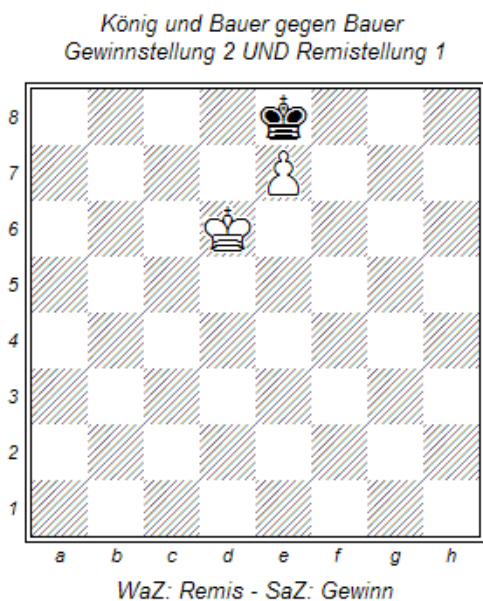
Mit Schwarz am Zug ist dies die Gewinnstellung 2. Zwar behauptet der

schwarze König im Moment noch das Umwandlungsfeld e8, doch am Zug ist er gezwungen, dieses mit 1.-Kf7 zu räumen und weißes 2.Kd7 zu erlauben, wonach die Umwandlung des Bauern gesichert wird.

dem weißen Bauern auf der sechsten Reihe.

Remisstellung 1

Ist im zweiten Diagramm (siehe unten) dagegen Weiß am Zug sehen wir die schwarze Remismethode.



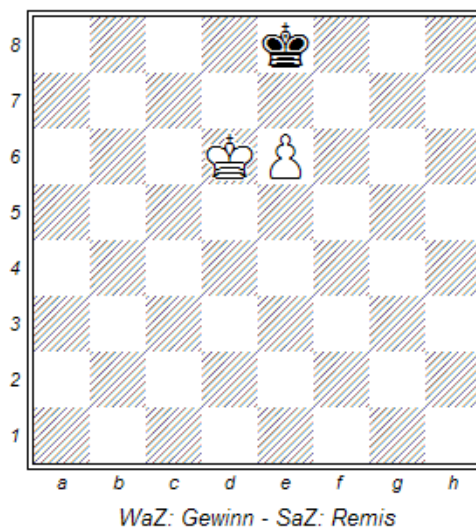
Der weiße Bauer ist zwar bis auf die siebte Reihe vorgerückt, aber am Zuge hat der weiße König nur die Wahl zwischen der Aufgabe des Bauern und dem Patt nach 1.Ke6. Diese Patt-Verteidigung ist die einzige Rettung für Schwarz im Endspiel König und Bauer gegen König.

Erstes Fazit

Wir haben nun Anhaltspunkte für unsere Orientierung in Stellungen, in denen der weiße Bauer noch nicht so weit vorgerückt ist. Weiß versucht die Gewinnstellungen 1 oder 2 zu erreichen. Schwarz strebt die Remisstellung 1 an.

Gehen wir von der zweiten Diagrammstellung einen Zug zurück, erreichen wir das folgende Diagramm mit

*König und Bauer gegen Bauer
Kritische Stellung*



Die Situation hat sich nicht geändert. Nur der Zugzwang hat sich umgekehrt. Weiß am Zug erreicht mit 1.e7 die Gewinnstellung 2. Schwarz am Zug behauptet sich mit 1.-Kd8, weil nach 2.e7 die Remisstellung 1 entsteht und Weiß anders auch nicht weiterkommt.

Ausgehend von diesen Ergebnissen können wir nun je eine typische Remisstellung und eine typische Gewinnstellung identifizieren, welche uns die Orientierung in der Praxis sehr erleichtern.

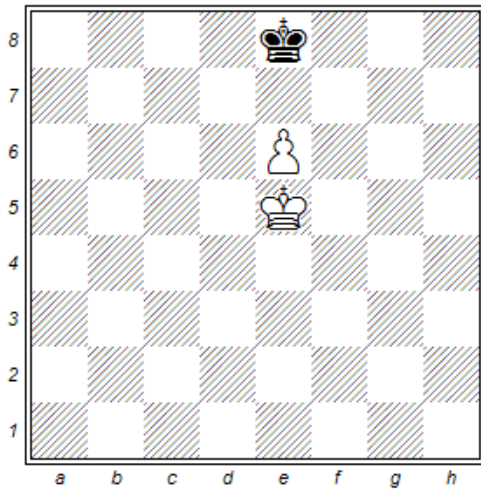
Typische Remisstellung

Betrachten wir noch einmal das Diagramm oben, in dem Schwarz am Zug mit 1.-Kd8 Remis hält, können wir leicht sehen, dass diese Verteidigungsstellung in der folgenden Diagrammstellung (siehe nächste Seite) für den Nachziehenden immer zu erreichen ist:

Ist Schwarz am Zug, zieht er zunächst 1.-Ke7 und auf 2.Kd5 bzw. 2.Kf5 wieder 1.-Ke8!. Dann kann er das Vorrücken des weißen Königs 3.Kd6 bzw. 3.Kf6 leicht mit 3.-Kd8 bzw. 3.-Kf8 parieren. Wichtig

Ist dabei nur, dass der schwarze König sich freiwillig immer nach e8 zurückzieht.

*König und Bauer gegen Bauer
Remisstellung 1 (Vorstufe)*



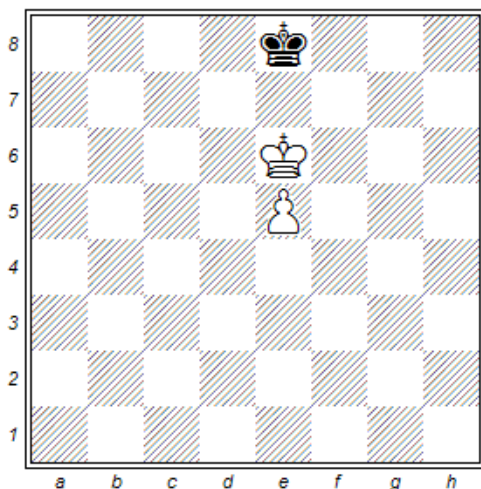
WaZ: Remis - SaZ: Remis

Ist Weiß am Zug, erreichen wir die eben besprochenen Varianten nur etwas schneller. Auf 1.Kd6 bzw. 1.Kf6 antwortet Schwarz 1.-Kd8 bzw. 1.-Kf8 und Weiß kommt nicht weiter und kann die schwarze Pattverteidigung nicht überwinden.

Erste typische Gewinnstellung

Dagegen ist die folgende Diagrammstellung (siehe unten) immer für Weiß gewonnen.

*König und Bauer gegen Bauer
Gewinnstellung 1/2 (Vorstufe)*



WaZ: Gewinn (2) - SaZ: Gewinn (1)

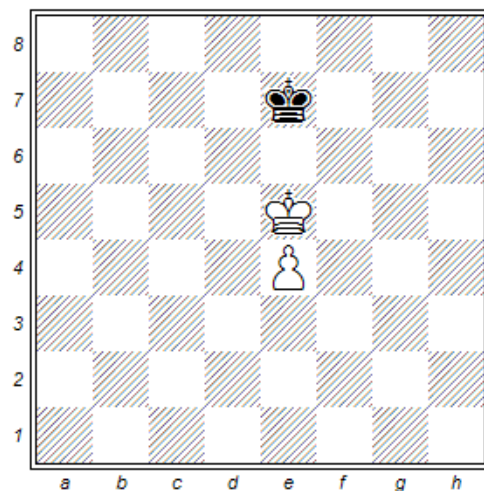
Schwarz am Zug muss die Kontrolle über das Umwandlungsfeld aufgeben, so dass Weiß nach 1.-Kd8 bzw. 1.-Kf8 mit 2.Kf7 bzw. 2.Kd7 die Gewinnstellung 1 erreicht.

Weiß am Zug zieht einfach mit 1.Kd6 bzw. 1.Kf6 zur Seite, wonach dann nach 1.-Kd8 bzw. 1.-Kf8 das Vorrücken des Bauern auf die sechste Reihe zur Gewinnstellung 2 führt.

Zweites Fazit

Die Kenntnis der beiden typischen Gewinn- und Remisstellungen erlaubt uns umgehend die Einschätzung der folgenden Diagrammstellung (siehe unten).

*König und Bauer gegen Bauer
Kritische Stellung*



WaZ: Remis - SaZ: Gewinn

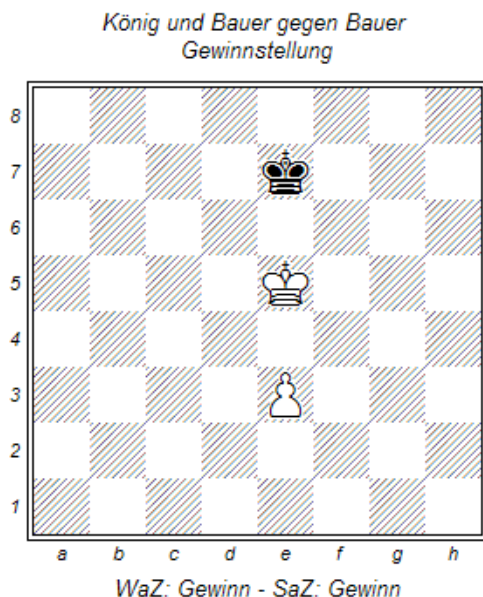
Schwarz am Zug muss dem weißen König den Vormarsch auf die sechste Reihe erlauben 1.-Kd7 2.Kf6 bzw. 1.-Kf7 2.Kd6, womit die uns bekannte typische Gewinnstellung entsteht.

Dagegen kommt Weiß am Zug mit 1.Kd5 Kd7 bzw. 1.Kf5 Kf7 nicht weiter, da in beiden Fällen nach 2.e5 Ke7 3.e6 Ke8! Die uns bekannte typische Remisstellung entsteht.

Damit auch Weiß am Zug gewinnt, ist ein Tempozug des Bauern nötig.

Zweite typische Gewinnstellung

Dank des Tempozuges e3-e4 ist die folgende Diagrammstellung (siehe unten) für Weiß immer gewonnen.



Dies ist die zweite typische Gewinnstellung für Weiß. Bei Schwarz am Zug gelangt der weiße König sofort mit 2.Kd6 oder 2.Kf6 auf die sechste Reihe, bei Weiß am Zug nach dem Tempozug 1.e4.

Verallgemeinerungen

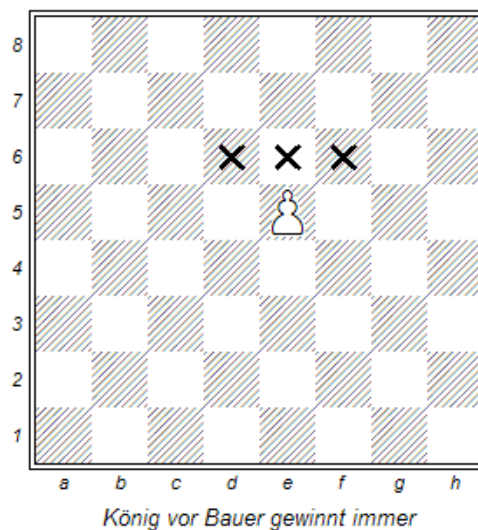
Mit Absicht habe ich auf die Verwendung der Ausdrücke Opposition und Umgehung verzichtet. Sie scheinen mir für das Verständnis des einfachen Endspiels König und Bauer gegen König nicht nötig zu sein. Überhaupt sollte man nie vergessen, dass die Schachbegriffe nur gedankliche Hilfsmittel sind und nicht die Sache selbst.

Hilfreich ist aber der Ausdruck Schlüsselfeld. Damit werden die Felder bezeichnet, deren Erreichen durch den weißen König eine Umwandlung des Bauern garantieren.

Bei einem Bauern auf der sechsten Reihe sind die drei Felder auf der Reihe direkt

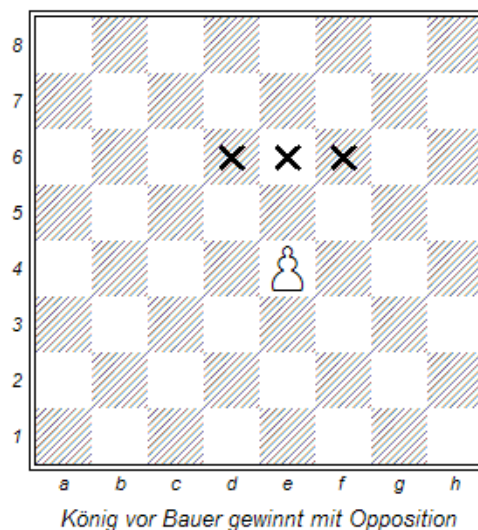
vor dem Bauern Schlüsselfelder (vgl. die erste typische Gewinnstellung).

*König und Bauer gegen Bauer
Schlüsselfelder bei Bauer auf 6. Reihe*



Bei einem Bauern auf der 5. Reihe (oder auch 4., 3. oder 2. Reihe) sind die drei Felder auf der zweiten Reihe vor dem Bauern Schlüsselfelder (vgl. die zweite typische Gewinnstellung).

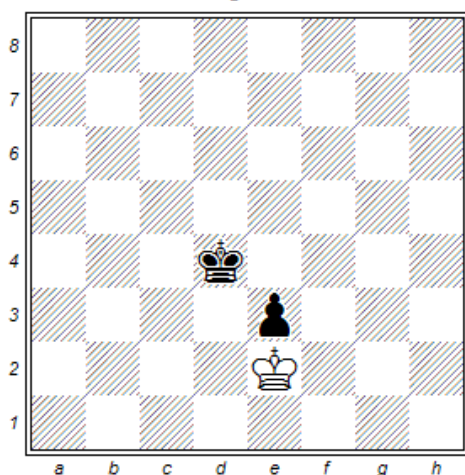
*König und Bauer gegen Bauer
Schlüsselfelder bei Bauer auf 5. Reihe*



Schluss

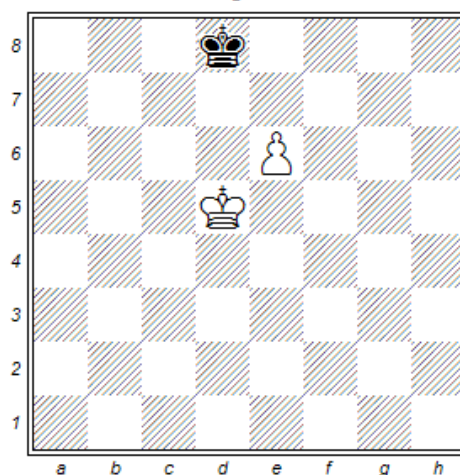
Alles klar wie zwei mal zwei gleich vier!? Prima! Dann spricht ja nichts gegen ein paar Aufgaben zum sofortigen Erproben des eigenen Könnens.

Aufgabe 1



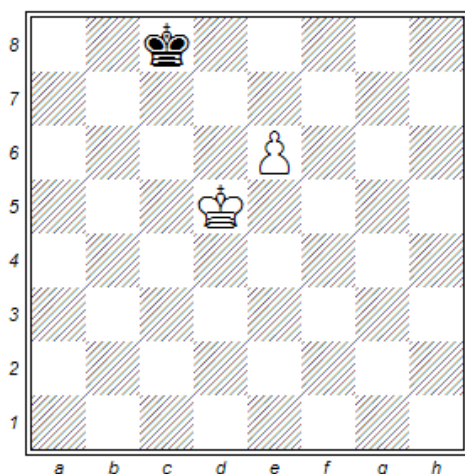
Weiß am Zug hält Remis

Aufgabe 2



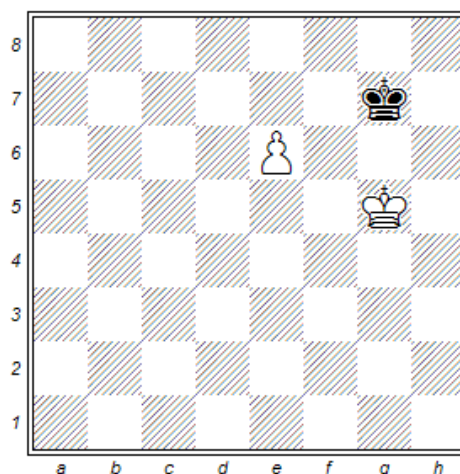
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 3



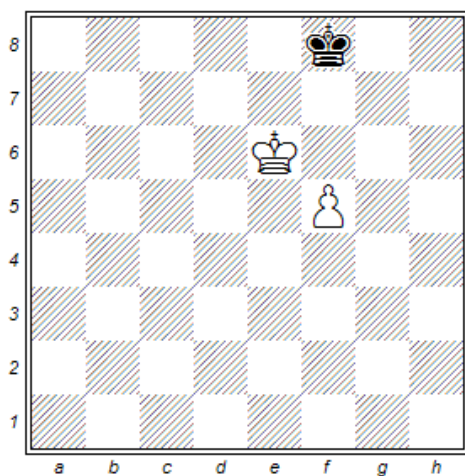
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 4



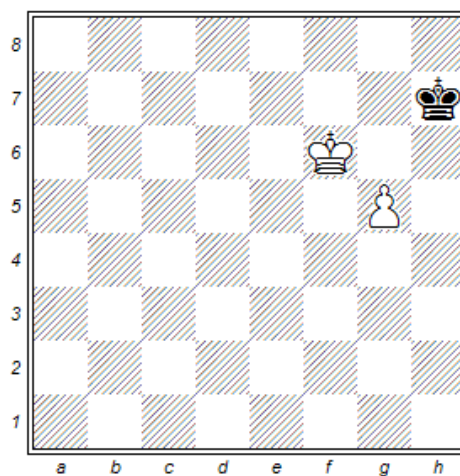
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 5



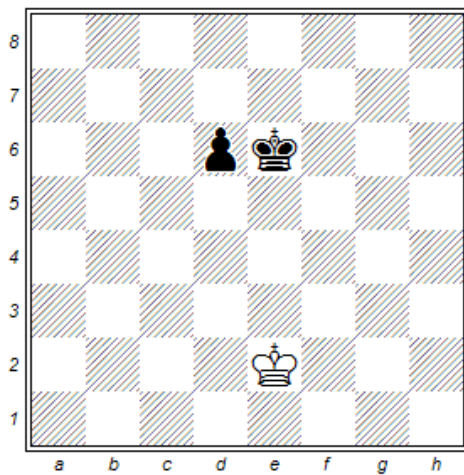
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 6



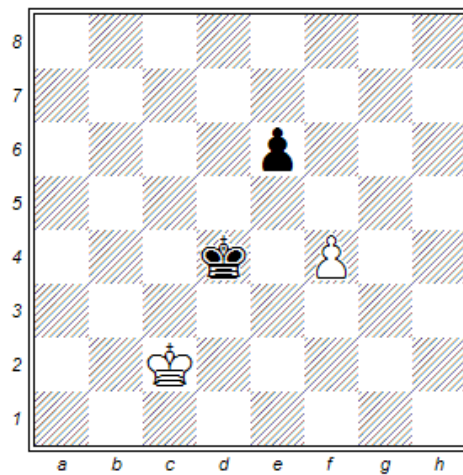
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 7



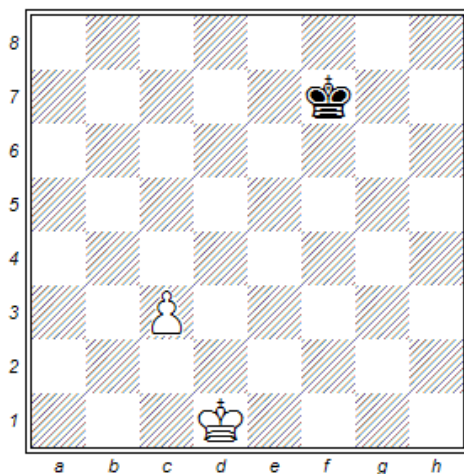
Weiß am Zug erreicht Remis

Aufgabe 8



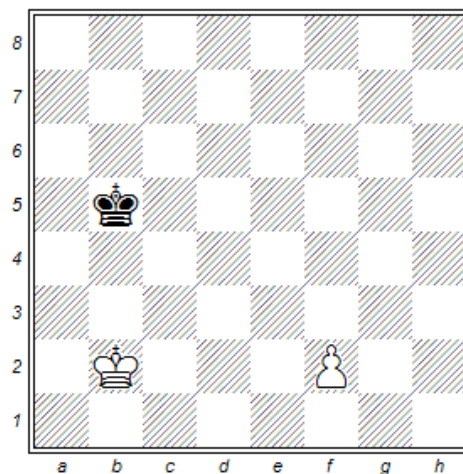
Weiß am Zug erreicht Remis

Aufgabe 9



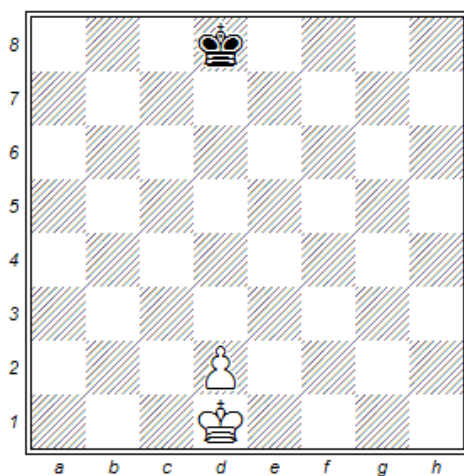
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 10



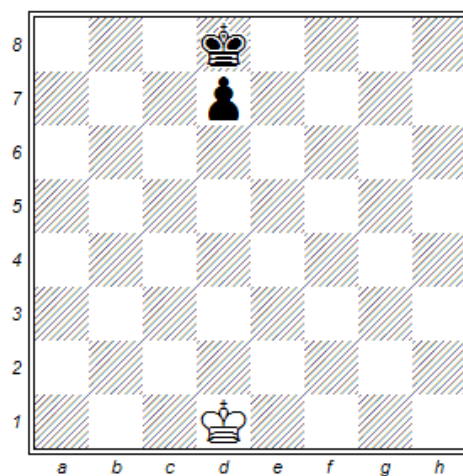
Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 11



Weiß am Zug erreicht Gewinn

Aufgabe 12



Weiß am Zug erreicht Remis

Lösungen der Aufgaben

Aufgabe 1

1.Ke1!

Typische Remisstellung

Aufgabe 2

1.Kd6! Ke8 2.e7

Gewinnstellung 2

Aufgabe 3

1.Kc6! Kd8 2.Kd6 Ke8 3.e7

Gewinnstellung 2

Aufgabe 4

1.Kf5! Kg8!? 2.Kg6! Kf8 3.Kf6 Ke8 4.e7

Gewinnstellung 2

Aufgabe 5

1.Kf6!

Typische Gewinnstellung

Aufgabe 6

1.Kf7 Kh8 2.Kg6! Kg8 3.Kh6 Kh8 4.g6!
Kg8 5.g7

Gewinnstellung 2

Ein Fehler wäre 1.g6? Kh8 wegen 2.Kf7
Patt oder 2.g7 Kg8 mit Remisstellung 1.
Beim Springerbauern sollte der weiße
König in der typischen Gewinnstellung
wegen dieser Pattgefahr auf die Turmlinie
ziehen.

Aufgabe 7

1.Kd2! und nun 1.-Kd5 2.Kd3 oder 1.-Ke5
2.Ke3!

Remisstellung

Aufgabe 8

1.f5! exf5 2.Kd2 Ke4 3.Ke2 Kf4 4.Kf2

Remisstellung

Bauernopfer zwecks Behauptung der
Schlüsselfelder.

Aufgabe 9

1.Kc2! Ke6 2.Kb3 Kd5 3.Kb4! und Weiß
erobert entweder das Schlüsselfeld b5 oder
die Opposition auf c4.

Gewinnstellung

Ein Fehler wäre 1.Kd2? Ke6 3.Kd3 Kd5
mit Remisstellung.

Aufgabe 10

1.Kb3! Kc5 2.Kc3 Kd5 3.Kd3 Ke5 4.Ke3
Kf5 5.Kf3 und Weiß erobert die
Opposition vor dem Bauern

Gewinnstellung

Ein Fehler wäre 1.Kc3? Kc5! 2.Kd3 Kd5
3.Ke3 Ke5 4.Kf3 Kf5 mit Remisstellung.

Aufgabe 11

1.Kc2/e2 Kd7 2.Kd3! Kd6 3.Kd4! usw.

Gewinnstellung

Aufgabe 12

1.Kd2! und nun entweder 1.-Kc7 2.Kc3!
Kd6 3.Kd4! oder 1.-Ke7 2.Ke3! Kd6
3.Kd4!

Remisstellung