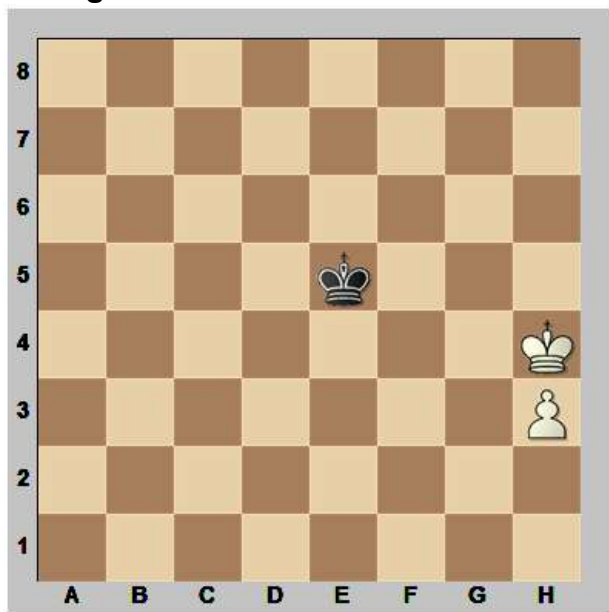


GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

Bauernendspiele 1



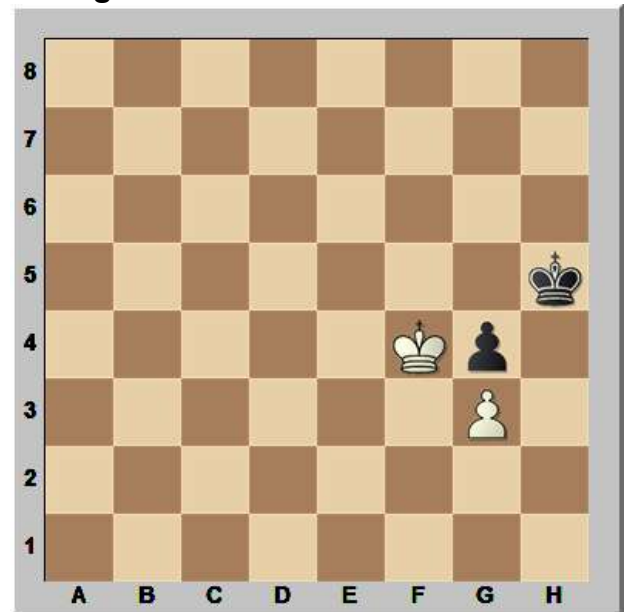
Übung 1



Wie muss Weiß beginnen, um zu gewinnen?

- 60.♔h5 60.♔g5
 60.♔g4 60.♔g3

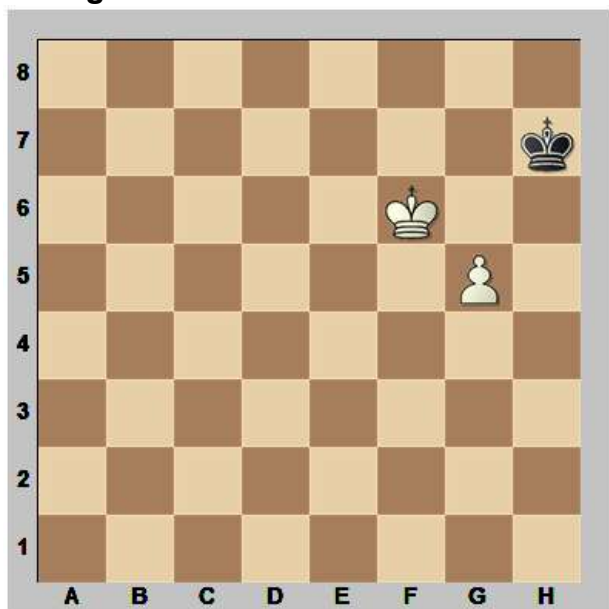
Übung 3



Wie muss Schwarz spielen, um ein Remis zu erreichen?

- 47...♔h6 47...♔g6

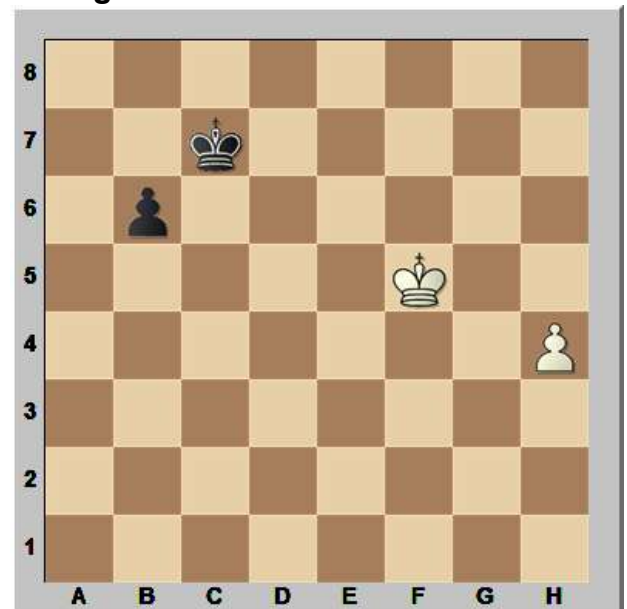
Übung 2



Wie muss Weiß beginnen, um zu gewinnen?

- 90.♔f7 90.g6+
 90.♔f5 Ein anderer Zug: 90.

Übung 4



Wie muss Schwarz spielen, um ein Remis zu erreichen?

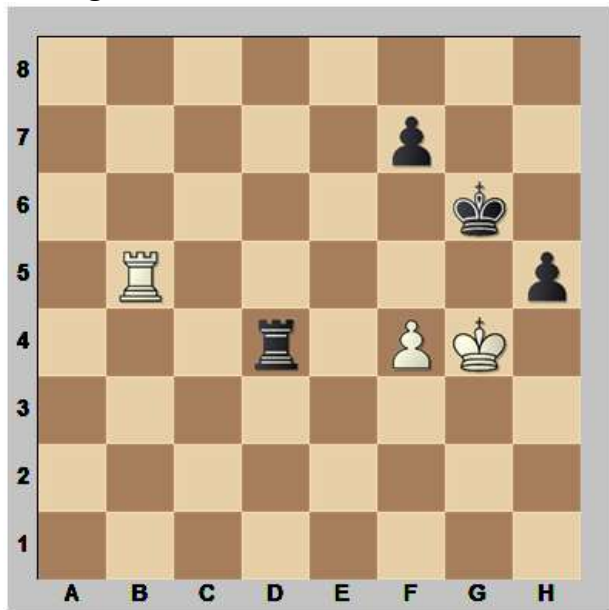
- 59...b5 59...♔d7
 59...♔d6 59...♔d8

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

Bauernendspiele 1



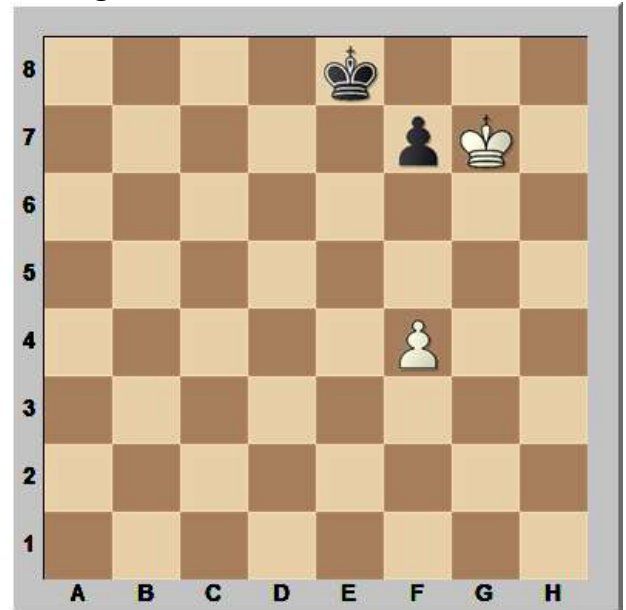
Übung 5



Kann Weiß mit 55. ♖xh5+ ein Remis erreichen?

- Ja, das ist gut!
- Nein, das ist ein Fehler!

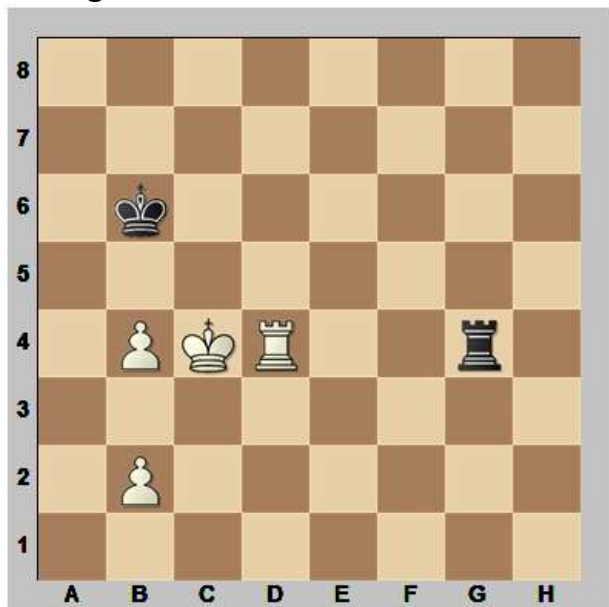
Übung 7



Wie muss Schwarz spielen, um ein Remis zu erreichen?

- 65...f5
- 65...♔e7

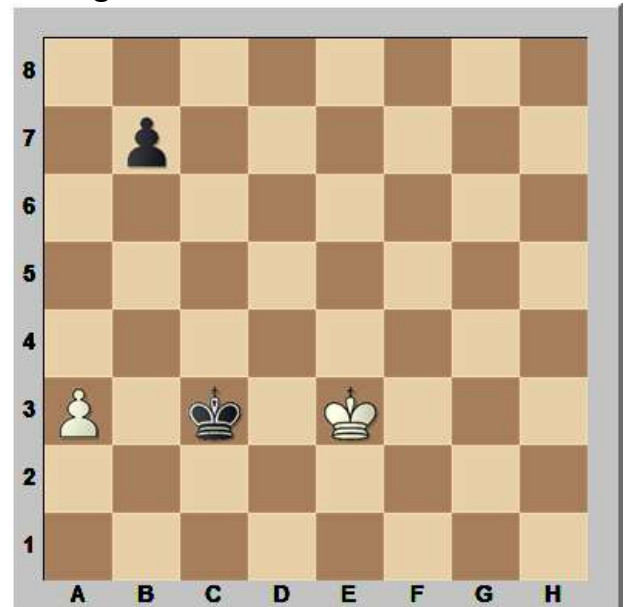
Übung 6



Soll Schwarz mit 75... ♖xd4+ ins Bauernendspiel abwickeln?

- Ja, das ist gut!
- Nein, das ist ein Fehler!

Übung 8



Wie muss Schwarz beginnen, um zu gewinnen?

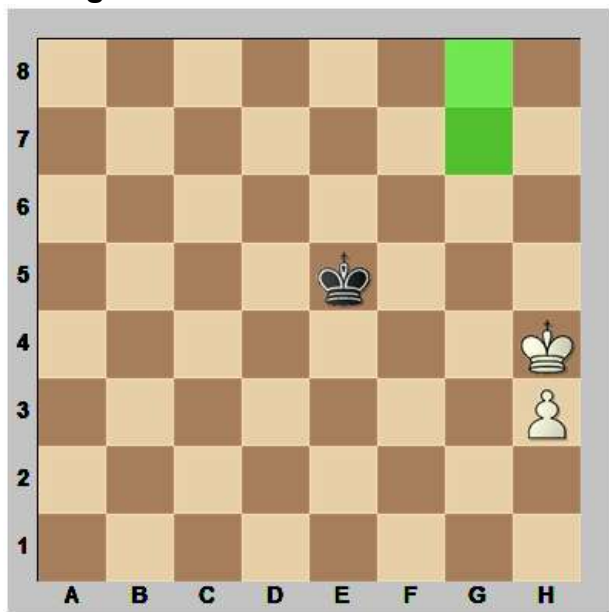
- 52...♔b3
- 52...b5
- 52...♔c4
- 52...b6

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

Bauernendspiele 1

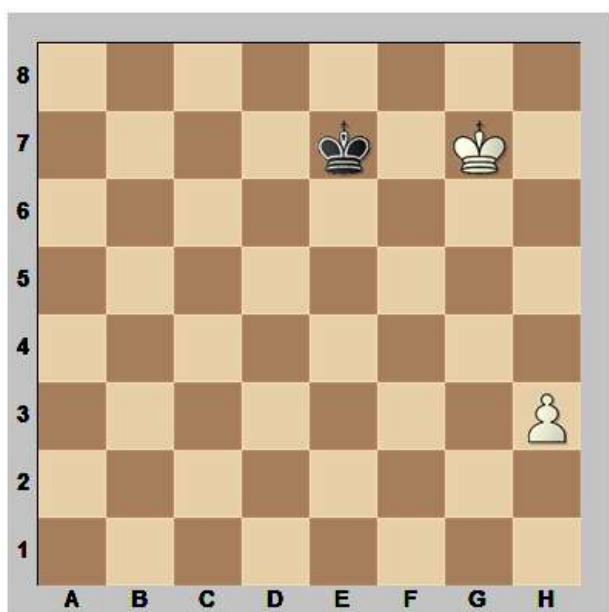


Übung 1

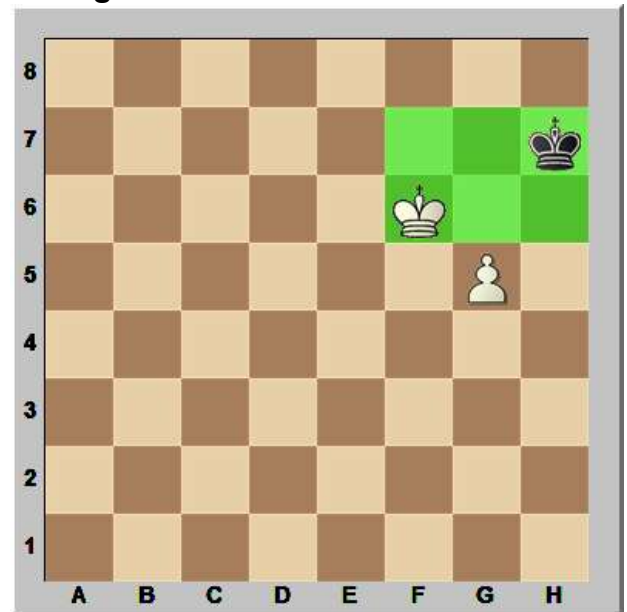


Wie muss Weiß beginnen, um zu gewinnen?

Will Weiß gewinnen, muss er verhindern, dass der schwarze König das Schlüsselfeld g7 oder g8 erreicht. Also kann nur **60. ♔g5!** richtig sein. Nach **60... ♚e6 61. ♔g6 ♚e7 62. ♔g7+** läuft der Bauer durch. **1-0** (Kramnik – Dlugy, 1999)



Übung 2



Wie muss Weiß beginnen, um zu gewinnen?

Die Schlüsselfelder des Bauern sind f6, g6, h6, f7, g7 und h7. Der weiße König steht also auf einem Schlüsselfeld, weshalb man ohne Berechnungen weiß, dass die Stellung gewonnen ist. Allerdings muss man bei einem g- oder b-Bauern besondere Sorgfalt walten lassen. Zieht nun der Bauer, ändern sich automatisch seine Schlüsselfelder. Auf f6 stünde der weiße König plötzlich außerhalb, und die Stellung wäre nur remis. Das Gleiche gilt für jeden Königszug außer **90. ♔f7!** Selbst, wenn noch nicht klar sein sollte, wie Weiß gewinnt, ist trotzdem klar, dass er es kann, denn der König steht auf einem Schlüsselfeld.

Auf 90.g6+? spielt Schwarz natürlich 90... ♚h8!=

Denn nach 90... ♔g8?? würde er doch wieder verlieren: 91.g7 ♚h7 92. ♔f7+-

91.g7+

91. ♔f7 ist patt.

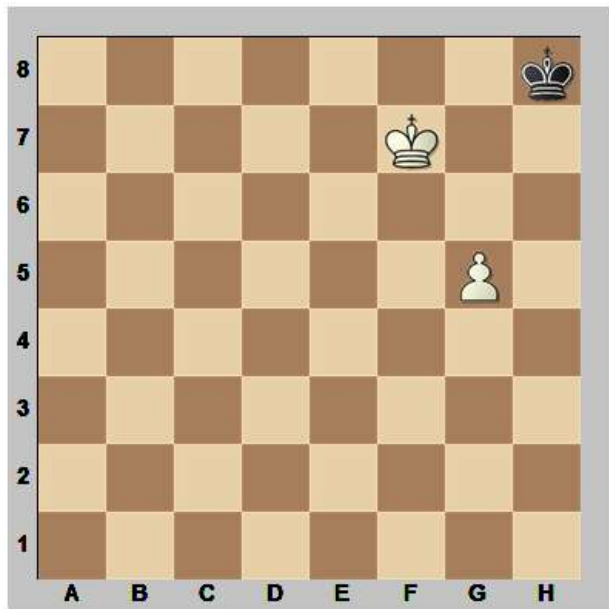
GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

Bauernendspiele 1



91...♔g8 Weiß muss entweder seinen Bauern hergeben oder mit 92.♔g6 pattsetzen.

90...♔h8

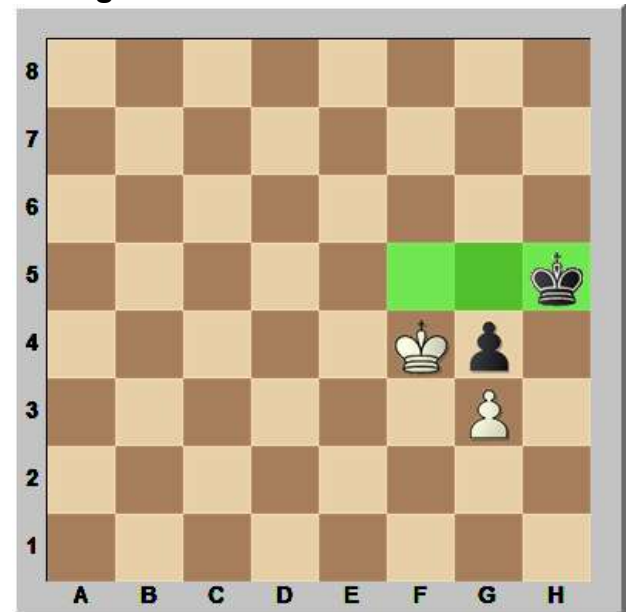


91.♔g6 Der weiße König bleibt auf einem Schlüsselfeld. Dafür stellt er sich auch gerne mal vor den eigenen Bauern.

Natürlich fallen wir nicht mehr auf das Patt 91.g6?? herein!

91...♔g8 92.♔h6! Wem dieses Manöver bei einem g- oder b-Bauern bekannt ist, dem fällt auch der Rest kinderleicht: 92...♔h8 93.g6 Jetzt ist das gut, denn nach 93...♔g8 94.g7 hat der schwarze König noch das Feld f7. 94...♔f7 95.♔h7+- 1-0 (Wang Hao - Le Quang, 2011)

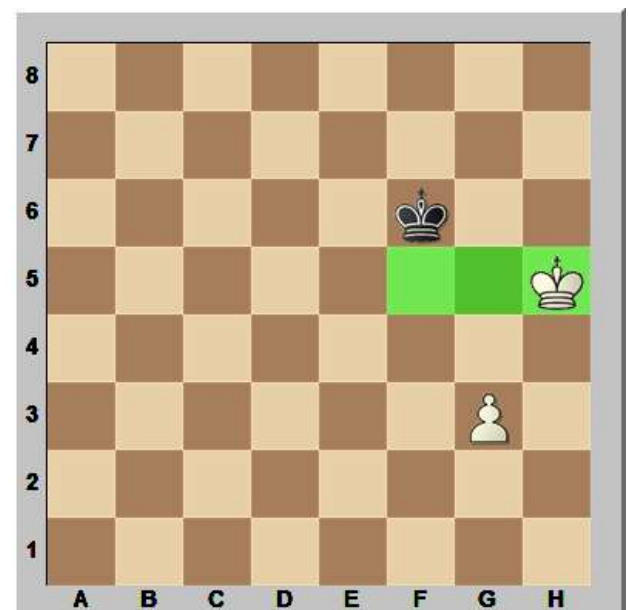
Übung 3



Wie muss Schwarz spielen, um ein Remis zu erreichen?

47...♔h6! Schwarz bereitet sich darauf vor, mit Hilfe der Opposition die Schlüsselfelder des weißen Bauern (f5, g5 und h5) zu verteidigen.

Natürlich nicht 47...♔g6? 48.♔xg4, und Weiß gewinnt zuerst die Opposition und danach die Partie, denn sein König gelangt auf ein Schlüsselfeld. z. B. 48...♔f6 49.♔h5+- Geschafft! Jetzt ist klar, dass Weiß eine Gewinnstellung hat.

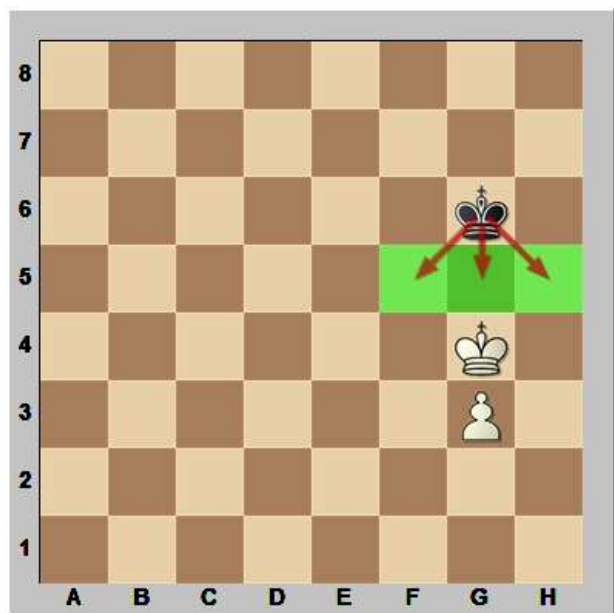


GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

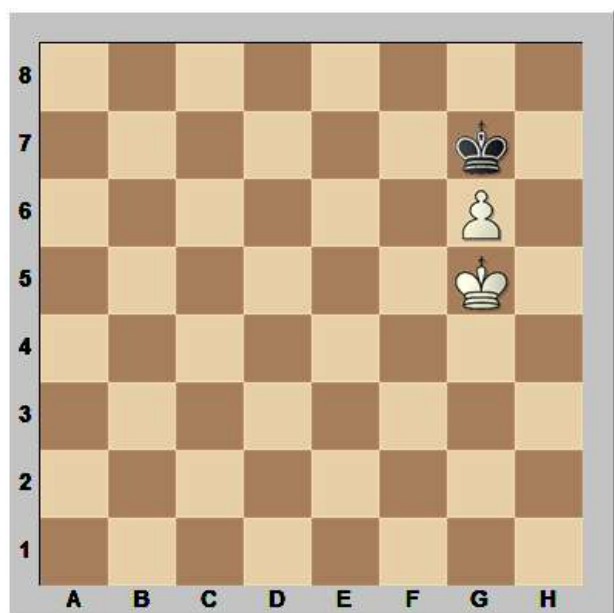
Bauernendspiele 1



48. ♖xg4 ♜g6= Jetzt hat Schwarz die Opposition und kann erfolgreich die Schlüsselfelder verteidigen.



z. B. 49. ♖h4 ♜h6 50. g4 ♜g6 51. g5 ♜g7 52. ♖h5 ♜h7 53. g6+ ♜g7 54. ♖g5



54... ♜g8! Natürlich zieht Schwarz nicht nach f8 oder h8, denn dann würde Weiß die Opposition erlangen und gewinnen. 55. ♖h6 ♜h8 56. g7+ ♜g8= 1/2-1/2 (Adams - Anand, 2001)

Übung 4



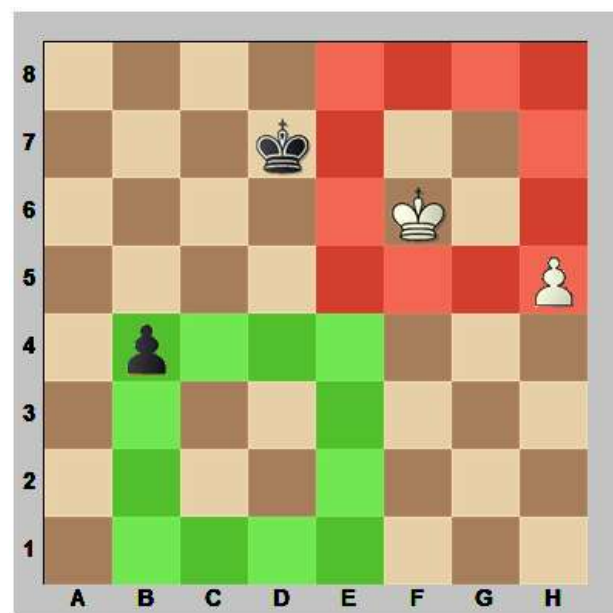
Wie muss Schwarz spielen, um ein Remis zu erreichen?

Gleich zwei der vorgeschlagenen Züge retten den halben Punkt. Es ist egal, ob Schwarz 59... ♜d7! oder 59... ♜d6! spielt. Wichtig ist, dass der König in Richtung des Umwandlungsfeldes des weißen Bauers läuft.

In der Partie verrechnete sich Schwarz jedoch und verlor mit 59... b5? Er lag zwar richtig, als er das Wettrennen der beiden Bauern ausrechnete, vergaß dabei aber eine wichtige Grundregel. Nach 60. h5! b4 61. ♖e4!+- stellte er erschrocken fest, dass der weiße König nun im Quadrat des Bauers ist, während der schwarze das des h-Bauers nicht mehr erreichen kann. 1-0 (Rogers – Levi, 1996)

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

Bauernendspiele 1



Ebenso verliert 59...♔d8?, denn nach 60.♔f6 ♕e8 61.♔g7 b5 62.h5 b4 63.h6 b3 64.h7 b2 65.h8♙+ +- wandelt Weiß mit Schach um!

62.h6 b3 63.h7 b2 64.h8♙ b1♙ Weiß hat nun keine versteckte Kombination, um die schwarze Dame zu gewinnen, daher ist die Stellung ausgeglichen. Darauf sollte man aber trotzdem immer achten, wenn man erst nach dem Gegner umwandelt!

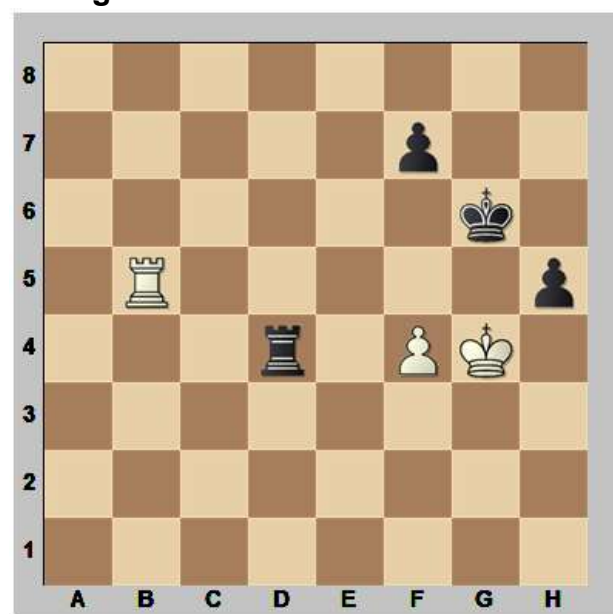


60.♔f6

Auf 60.h5 erreicht Schwarz eines der Schlüsselfelder des h-Bauers. 60...♕e7 61.h6 ♕f7=

60...b5= Jetzt ist die Stellung remis, denn nach 61.h5 b4 gelangt auch der weiße König nicht mehr in das Quadrat des gegnerischen Bauers.

Übung 5



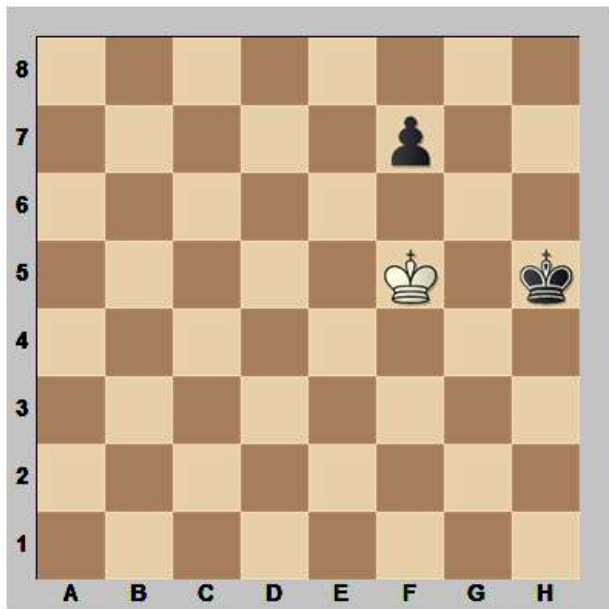
Kann Weiß mit 55.♙xh5+ ein Remis erreichen?

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

Bauernendspiele 1

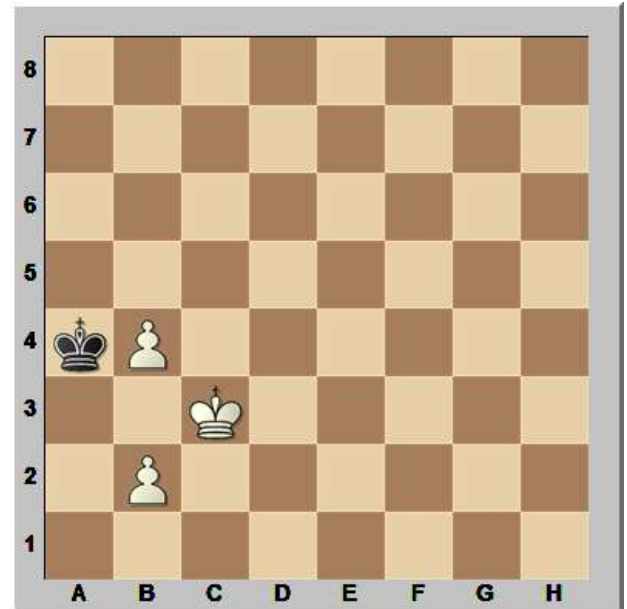


Tatsächlich ist **55.♖xh5!** der beste Zug, denn nach **55...♗xf4+ 56.♔xf4 ♕xh5 57.♔f5!** erobert Weiß den letzten schwarzen Bauern. 1/2-1/2 (Carlsen - Gashimov, 2010)

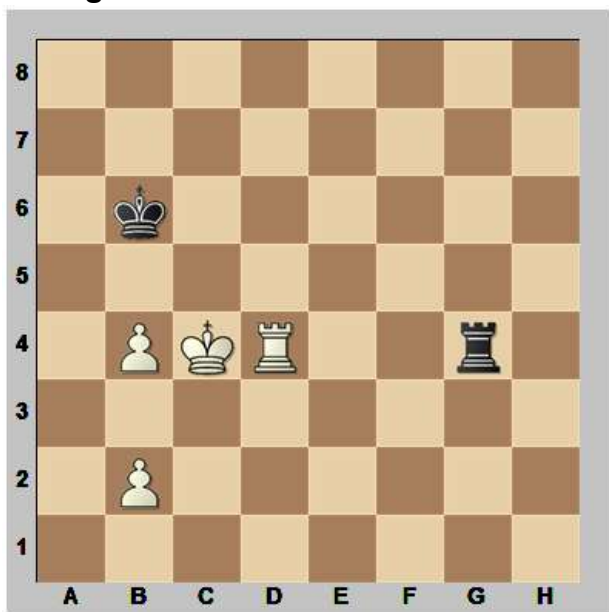


Nach beispielsweise **75...♗g5** stehen die Chancen für Schwarz, ein Remis zu erreichen, gar nicht schlecht.

76.♕xd4 ♖b5 77.♕c3 ♖a4



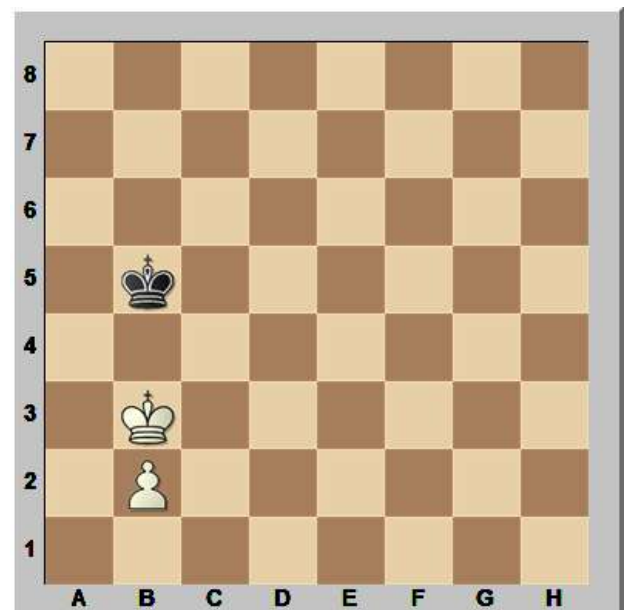
Übung 6



Soll Schwarz mit 75...♗xd4+ ins Bauernendspiel abwickeln?

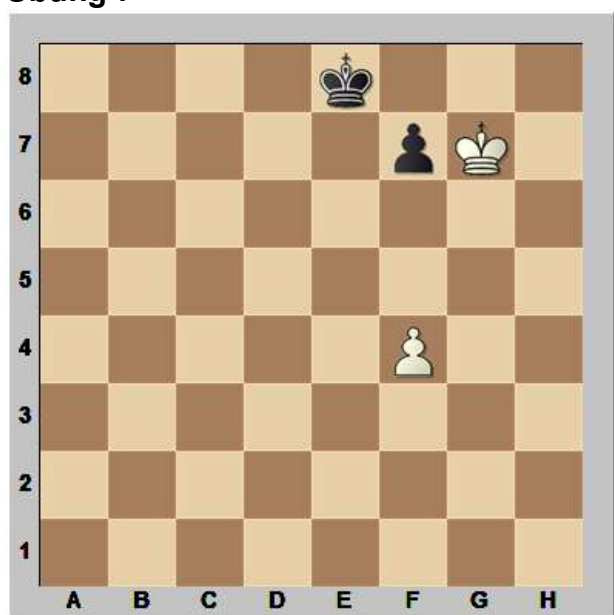
In ein Bauernendspiel sollte man nur dann einwilligen, wenn man ganz sicher ist, dass man das erreichen kann, was man haben will. Hier hätte Schwarz unbedingt auf **75...♗xd4+??** verzichten müssen.

Hier glaubte Schwarz noch immer an ein Remis, aber sein Gegner zog **78.b5!+-** und im wurde klar, dass er doch verloren ist. Viel lieber wäre ihm natürlich **78.♕c4??** mit Patt gewesen. **78...♕xb5 79.♕b3+-** Weiß hat die Opposition und wird ein Schlüsselfeld erobern. 1-0 (Gashimov - Postny, 2011)





Übung 7



Wie muss Schwarz spielen, um ein Remis zu erreichen?

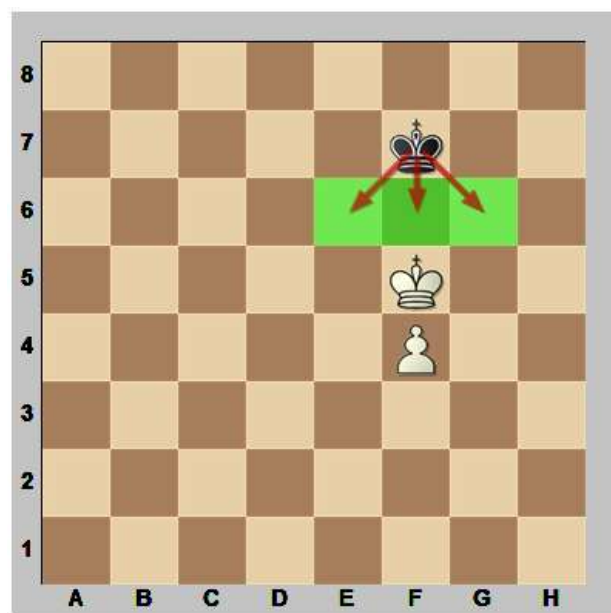
Richtig ist nur **65...f5!**, um den weißen König auf die 5. Reihe zu treiben.

65...♙e7? funktioniert nicht, weil Schwarz nach 66.f5 f6

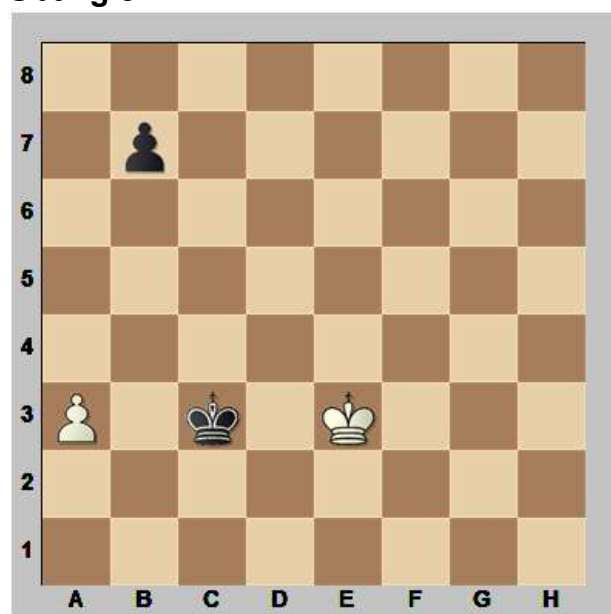
66...♙e8 67.f6+-

67.♙g6 ♔e8 68.♙xf6 ♙f8 zwar die Opposition hat, aber dafür steht der weiße König bereits auf einem Schlüsselfeld. Der Rest ist bekannt: 69.♙g6 ♙g8 70.f6 ♙h8 71.♙f7+-

66.♙f6 ♙f8 67.♙xf5 Bei einem Bauern vor der "Mittellinie" liegt zwischen ihm und den Schlüsselfeldern eine Reihe, und genau dort ist der weiße König jetzt gelandet. Mit **67...♙f7!** nimmt Schwarz die Opposition ein und verteidigt die Schlüsselfelder erfolgreich. 1/2-1/2 (Malakhov - Najer, 2007)



Übung 8



Wie muss Schwarz beginnen, um zu gewinnen?

Mit **52...b5!** nutzte Schwarz, dass sich der weiße König nicht nähern kann.

Ein Fehler wäre dagegen 52...♙b3?, denn das gibt Weiß die Möglichkeit, sogleich seinen König zu aktivieren. 53.♙d4 b5

53...♙xa3 54.♙c5=

54.♙c5 ♙a4 55.♙b6=

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 2

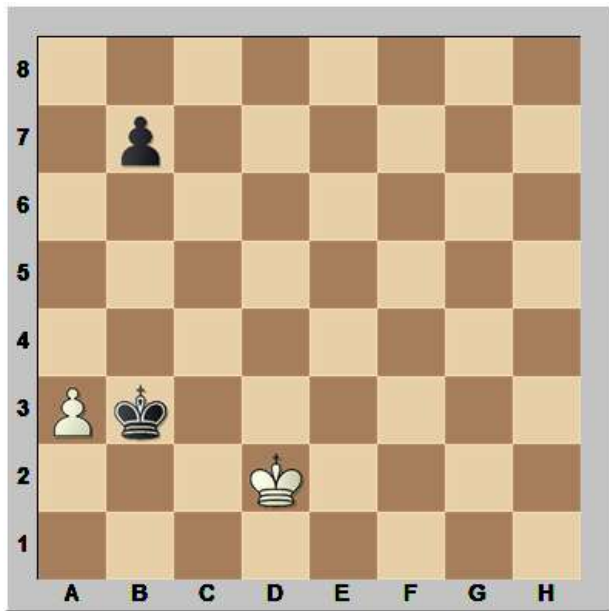
Bauernendspiele 1



52...♔c4! gewinnt allerdings ebenfalls: 53.♔d2

53.a4 ♔b4-+

53...♔b3-+



52...b6? funktioniert nicht. Nach 53.♔e4 ♔c4
54.♔e5 ♔b3 55.♔d5 ♔xa3 56.♔c6= erobert
Weiß den letzten Bauern.

In der Partie gab Weiß auf, denn nach 53.♔e2
♔b3 54.♔d3 ♔xa3-+ gibt es keine Rettung
mehr. 0-1 (Sutovsky - Kasimdzhanov, 2001)

