

# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker



## LEKTION 2

### Bauernendspiele 1

#### König & Bauer gegen König

### Inhalt

#### Einführung

#### Lehrbeispiele

- *Quadratregel*
- *Schlüsselfelder*
- *Wichtige Zugzwangstellung*
- *Bauer auf der fünften Reihe*
- *Bauer auf der vierten Reihe*
- *Opposition*
  - *Fernopposition*
  - *Diagonalopposition*
  - *Virtuelle Opposition*
  - *Gligoric – Fischer*
  - *Studie von Drtina*
- *Randbauer*
  - *Panno – Najdorf*
- *Doppelbauer*

#### Aufgaben

#### Lösungen

In den kommenden fünf Lektionen lautet das Thema **Bauernendspiele**.

Bauernendspiele sind grundlegend zum Verständnis der Endspieltheorie. Daher sollten Sie mit Ihnen vertraut sein.

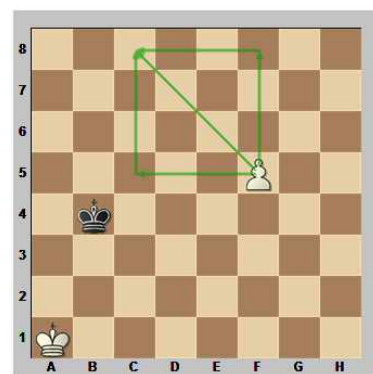
In dieser Lektion befassen wir uns mit dem grundlegenden Endspiel **König & Bauer gegen König**.

#### Quadratregel

Wenn der angreifende König nicht eingreifen kann, ist diese Regel sehr nützlich: Ziehen Sie vom Freibauern eine Diagonale zur Grundreihe und vervollständigen Sie diese zum Quadrat.

Dann gilt: **Wenn der König ins Quadrat ziehen kann, dann hält er den Bauern auf sonst läuft dieser durch.**

Falls der Bauer noch auf seinem Ausgangsfeld steht, so ist die Möglichkeit des Doppelschritts zu berücksichtigen und das Quadrat ist so zu ziehen als ob der Bauer ein Feld vorgezogen hat, also für einen Bauern a2 ist das Quadrat a3-a8-f8-f3 zu bilden. Im vorliegenden Fall kann Weiß am Zug gewinnen:



**1.f6** denn der schwarze König kann nicht ins Quadrat f6–f8–d8–d6 ziehen: **1...♔c5 2.f7 ♔d6 3.f8♙+ +-**

Schwarz am Zug kann dagegen ins Quadrat ziehen und den Bauern einholen: **1...♔c5 2.f6 ♔d6 3.f7 ♔e7 4.f8♙+ ♔xf8=**

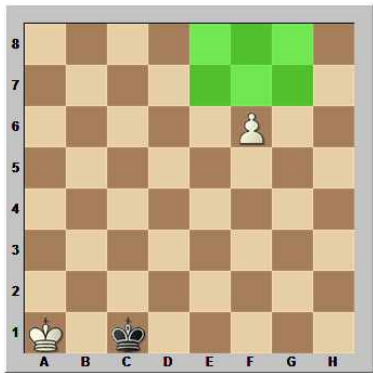
#### Schlüsselfelder

Wenn der angreifende König eingreifen kann, hängt alles davon ab, ob er ein Schlüsselfeld seines Bauern betreten kann. Das soll anhand des f-Bauern durchgespielt werden, die Ergebnisse gelten analog auch für Zentral- und Springerbauern. Bei einem Randbauer sieht es dagegen anders aus. Hier ist die Gewinnbreite viel geringer. Doch nun zurück zum f-Bauern. Zunächst sollen die Ergebnisse folgen, danach die Erklärungen:

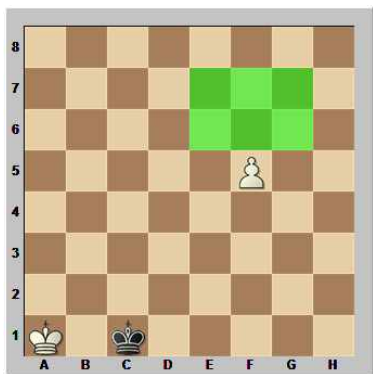


# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

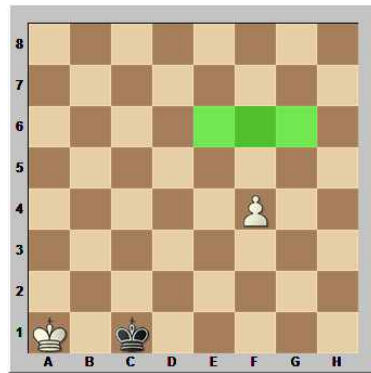
Theorie für Praktiker



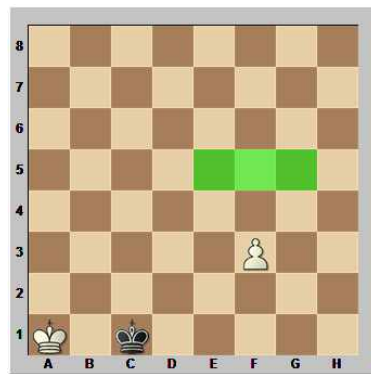
Die Schlüsselfelder für den Bauern f6 sind e8, f8, g8, e7, f7 und g7. Wenn der weiße König sie betreten kann (und der weiße f-Bauer nicht sofort verloren geht - diese Art Ausnahme wird im Folgenden nicht mehr erwähnt werden. Alle diese Faustregeln sind „mit gutem Willen“ zu interpretieren, damit sie durch die Aufzählungen der trivialen Ausnahmen nicht zu lang werden), dann gewinnt Weiß immer.



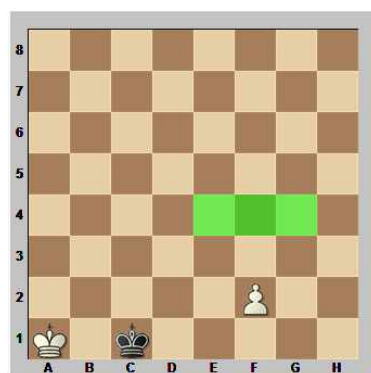
Steht der Bauer auf der fünften Reihe, sind immer noch sechs Schlüsselfelder - und zwar e7, f7, g7 und e6, f6 und g6.



Steht der Bauer auf der vierten Reihe, sind es nun nur noch drei - nämlich e6, f6 und g6.



Bei einem Bauern auf der dritten Reihe sind es erneut nur drei Schlüsselfelder.

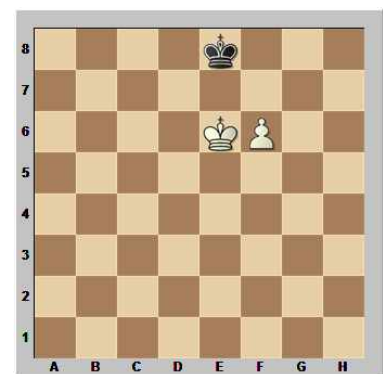


Und auch in der Grundstellung sind es nur drei Schlüsselfelder. Wenn der Bauer die Brettmitte überschritten hat, gibt es **sechs** Schlüsselfelder sonst **drei**.

Weiterhin verändert jeder Bauernzug die Schlüsselfelder. Man sollte ihn also erst ausführen, wenn der eigene König auf einem der „neuen“ Schlüsselfelder steht.

## Wichtige Zugzwangstellung

Nun zur Erklärung der Anzahl der Schlüsselfelder. Zuvor muss allerdings noch eine wichtige Zugzwangstellung erörtert werden:



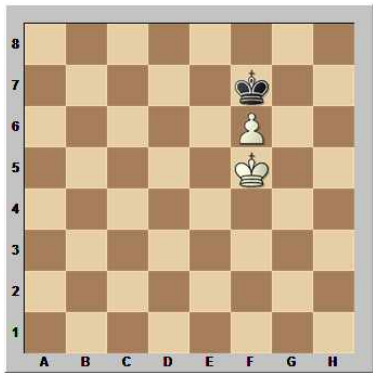
Hier ist es von Nachteil, am Zug zu sein, denn Weiß kann nicht gewinnen: **1.f7+**

1. ♖e5!? ♜f7 2. ♜f5



# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker



2...♔f8! Diesen Zug sollten Sie kennen. 3.♗g6 ♗g8 4.♔f5 ♔f7 5.♗e5 ♔f8 6.♗e6 ♔e8=

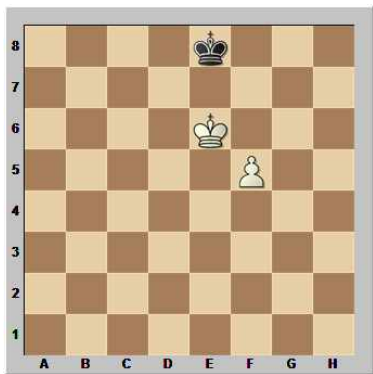
1...♔f8 2.♔f6 Patt!

Mit Schwarz am Zug gewinnt Weiß dagegen: 1...♔f8

1...♗d8 2.f7+-

2.f7 ♗g7 3.♔e7+-

## Bauer auf der fünften Reihe



Der weiße König steht auf einem Schlüsselfeld, so dass er immer gewinnt. Weiß am Zug kann die Zugzwangstellung direkt herbeiführen: 1.f6 ♔f8 2.f7 ♗g7 3.♔e7+-

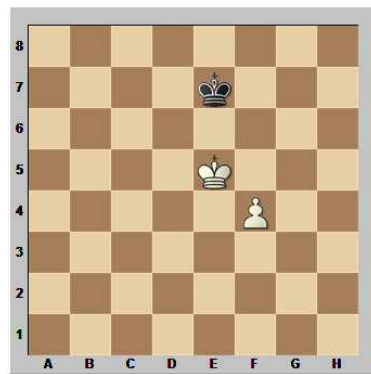
Mit Schwarz am Zug kann Weiß nach e7 oder g7 vordringen: 1...♔f8 2.♔f6 ♔e8

2...♗g8 3.♔e7+-

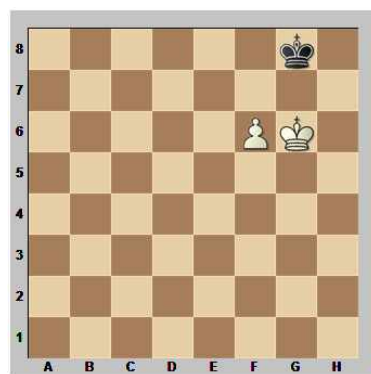
3.♔g7+-

## Bauer auf der vierten Reihe

Für einen Bauern auf der vierten Reihe sieht es dagegen anders aus: Weiß am Zug kann nicht gewinnen:



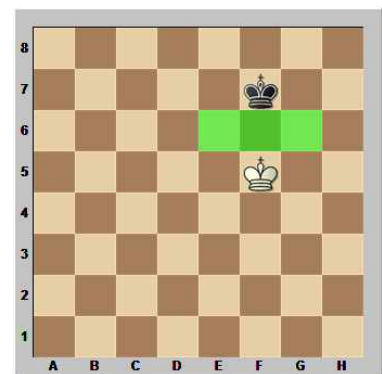
1.♔f5 ♔f7 Schwarz verteidigt die Schlüsselfelder e6, f6 und g6 durch Opposition (mehr zu diesem wichtigen Konzept im nächsten Abschnitt). 2.♔g5 ♗g7 3.f5 ♔f7 4.f6 ♔f8! 5.♔g6 ♔g8=



Schwarz am Zug ist dagegen verloren, weil er nicht verhindern kann, dass der weiße König auf eines Schlüsselfelder e6, f6 oder g6 vordringt: 1...♔f7 2.♔f5 Weiß hat die Opposition auf der Hauptlinie (mehr dazu im folgenden Abschnitt). 2...♔e7 3.♔g6 Der weiße König hat ein Schlüsselfeld erreicht. 3...♔f8 4.♔f6 ♗g8 5.♔e7 ♗g7 6.f5+-

## Opposition

Sie ist die wichtigste Technik im Kampf um die Schlüsselfelder und wurde im vorherigen Beispiel bereits eingesetzt. Zunächst sollen verschiedene Formen gezeigt werden. Dazu wird ein neues Spiel König gegen König definiert: Wenn der angreifende König die Schlüsselfelder erreichen kann, gewinnt er, sonst ist es remis:



Die normale Opposition. Wer nicht am Zug ist, hat die Opposition und kann verhindern, dass der Gegner sein Ziel erreicht. Bei drei nebeneinander liegenden Schlüsselfeldern, hier seien sie auf e6, f6 und g6, geht die Hauptlinie durch ihre

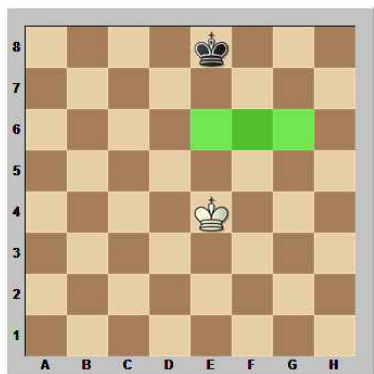


# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

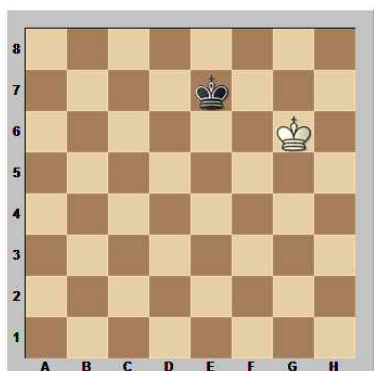
Theorie für Praktiker

Mitte hindurch, also bei e6, f6 und g6 ist die f-Linie die Hauptlinie. Weiß am Zug kann nicht gewinnen, mit Schwarz am Zug gewinnt Weiß.

## Fernopposition



Wieder seien e6, f6 und g6 die Schlüsselfelder. Die Hauptlinie ist also die f-Linie: **1...♔f8** **2.♔f4** Weiß nimmt zunächst die Opposition auf der Hauptlinie ein. **2...♔e8** **3.♔g5** Nun kann Weiß näher kommen. **3...♔f7** **4.♔f5** Damit erlangt Weiß zunächst die normale Opposition und mit **4...♔e7** **5.♔g6** eines der Schlüsselfelder.



## Diagonalopposition

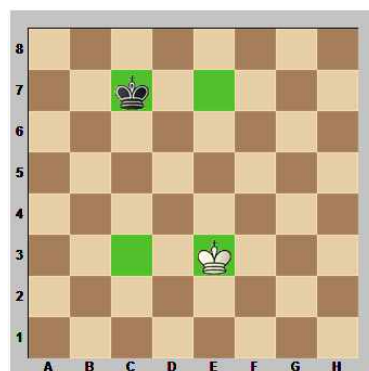


Diese Form ist erst so richtig sinnvoll, wenn es mehr Schlüsselfelder gibt. Hier seien das d6–f6–f8. Weiß hat die Diagonalopposition, also ist Schwarz am Zug verloren: **1...♔f7**

**1...♔e6** **2.♔g6** **♔e7** **3.♔g7**, und Weiß hat die (normale) Opposition und kann als nächstes eines der Schlüsselfelder f8–f6 betreten.

**2.♔f5** **♔e7** **3.♔e5**, und Weiß kann als nächstes eines der Schlüsselfelder d6–f6 betreten.

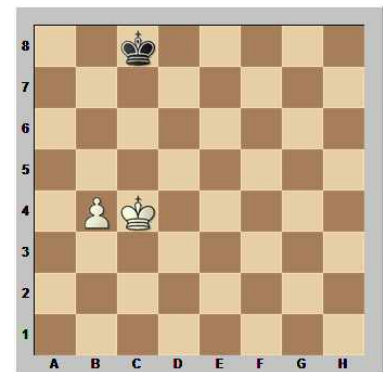
## Virtuelle Opposition



Auch das ist eine Form der Opposition. Allgemein liegt dann Opposition vor, wenn das Rechteck um die Könige gleichfarbige Ecken hat. Das können wie hier vier Ecken sein, es können auch nur zwei Ecken sein, wie beispielsweise bei der normalen Opposition.

## Gligoric – Fischer Jugoslawien 1959

In den bisherigen Beispielen zum Thema Opposition waren alle Felder für die Könige zu betreten, um die Technik der Opposition in Reinform zu üben. In der Praxis ist das natürlich nicht immer der Fall, weil eigene oder gegnerische Bauern den König am Betreten von Feldern hindern.



Fischer spielte **1...♔b8!**, und es wurde remis vereinbart. Denn Weiß hatte zwar die Fernopposition, kann das Feld b4 aber nicht betreten und sie folglich nicht ummünzen.

**1...♔c7?** **2.♔c5+-**

**1...♔b7?** **2.♔b5+-**

**2.♔c5**





# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker



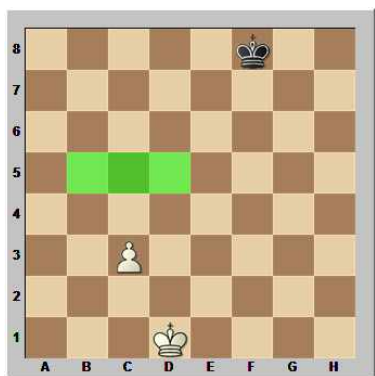
2.♔d5 wird mit 2...♗b7= mit Einnahme der Diagonalopposition pariert.

2...♗c7 Opposition!

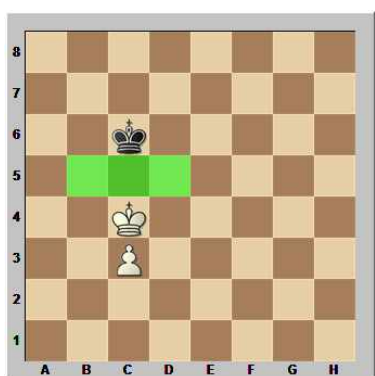
3.♗b5 ♗b7 4.♗a5 ♗a7=, und Schwarz verteidigt die Schlüsselfelder a6, b6 und c6.

## Studie von Drtina

Der Kampf um die Schlüsselfelder kann schon sehr früh beginnen:

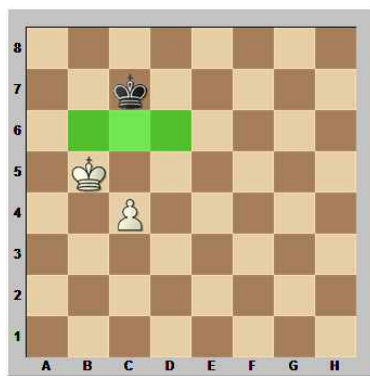


1.♗c2 ♗e7 2.♗b3 ♗d6 3.♗b4 ♗c6 4.♗c4 Weiß hat die Opposition.



4...♗d6 5.♗b5 ♗c7 6.♗c5

Eine wichtige Feinheit, denn 6.c4? wäre verkehrt (bei Bauernzügen ist stets große Vorsicht angesagt, weil sich die Schlüsselfelder verschieben):



6...♗b7 7.♗c5 ♗c7 8.♗d5 ♗d7 9.c5 ♗c7 10.c6 ♗c8 11.♗d6 ♗d8 12.c7+ ♗c8 13.♗c6 Patt

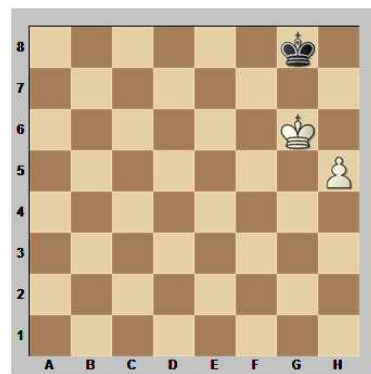
6...♗d7 7.♗b6 ♗d6 8.c4 ♗d7 9.c5 ♗c8 10.♗c6 ♗d8 11.♗b7 ♗d7 12.c6+ +-

Folgende Faustregeln sind noch nützlich: Die Stellung ist remis, wenn der Verteidiger mit dem König eins der beiden Felder vor dem Bauern besetzen kann (einzige Ausnahme ist die bereits gezeigte Zugzwangstellung). Denn dann ist er stets in der Lage, die Schlüsselfelder erfolgreich zu verteidigen.

Aus Sicht des Angreifers kann auch die folgende Regel helfen. Man gewinnt, wenn mindestens zwei der drei folgenden Kriterien erfüllt sind: 1. König vor Bauer, 2. Opposition und 3. König auf der 6. bzw. 3. Reihe.

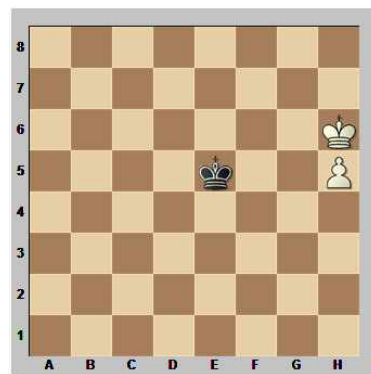
## Randbauer

Beim Randbauern sinken die Gewinnchancen erheblich:



Wenn der verteidigende König in die Ecke kommt, ist wegen des Patts nichts mehr zu machen: 1...♗h8 2.h6 ♗g8 3.h7+ ♗h8 4.♗h6 Patt

Alternativ kann der Verteidiger den Angreifer auch am Rand einsperren:



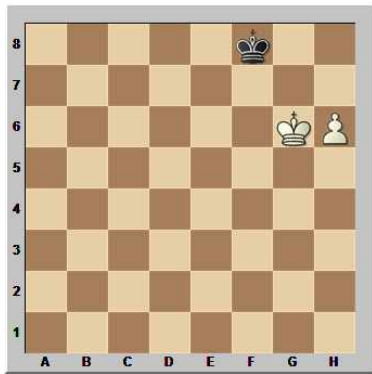
1...♗f6 2.♗h7 Diese Stellung wäre übrigens auch mit Weiß am Zug remis. 2...♗f7 3.♗h8 ♗f8 4.♗h7 ♗f7 5.h6 ♗f8 6.♗g6 ♗g8 7.h7+ ♗h8=



# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker

Daher reicht es in der Regel aus, wenn der verteidigende König nach f8 gelangen kann. Die einzige Ausnahme ist:



1.h7+-

**Panno – Najdorf**  
 Argentinien 1968

Beim Randbauern sind die Schlüsselfelder g7 und g8:



1.♔g5, und Najdorf gab angesichts von 1...♔d7 2.♔g6 ♕e7

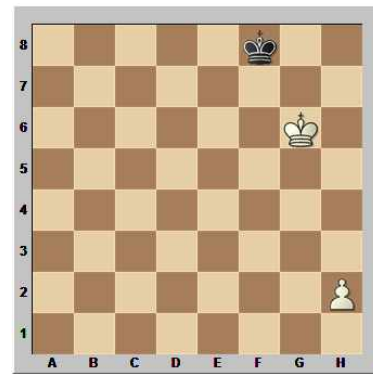
2...♕e6 3.h4

3.♔g7? ♕f5=

3...♕e7 4.♔g7+-

3.♔g7 ♕e6 4.h4 ♕f5 5.h5+- auf.

Mit Schwarz am Zug wäre es noch remis: 1...♔d7 2.♔g5 ♕e7 3.♔g6 ♕f8 Schwarz hat das rettende Feld f8 erreicht.



4.h4

4.♕h7 ♕f7=

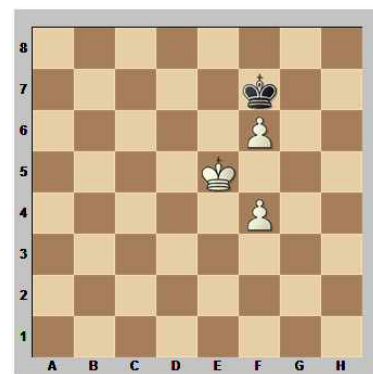
4...♔g8=

4.♕e5 ♕e7 5.f8♙+ ♕xf8  
 6.♕f6+-

4...♔g7 5.♕e7+-

## Doppelbauer

Zwei Mehrbauern gewinnen in der Regel leicht:



1.♕f5

1.f5? ♕f8! 2.♕e6 ♕e8 3.f7+ ♕f8 4.f6 Patt

1...♔f8 2.♕e6 ♕e8 3.f7+ ♕f8  
 4.f5

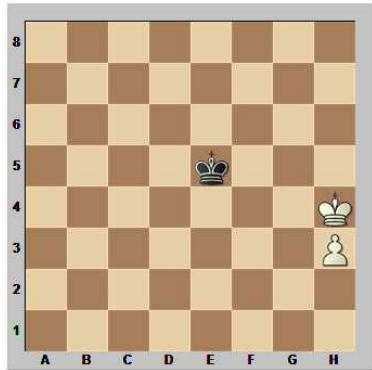


# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker



*Aufgabe 1*



Wie gewinnt Weiß?

*Aufgabe 3*



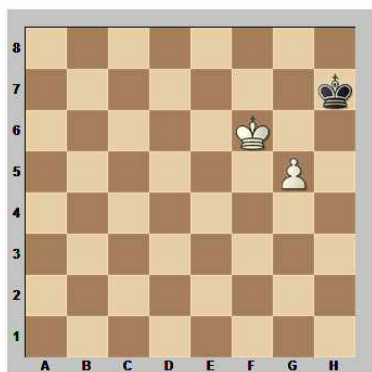
Welche der beiden Optionen wählt Schwarz?

*Aufgabe 5*



Kann Weiß mit 55. ♖xh5 remis halten?

*Aufgabe 2*



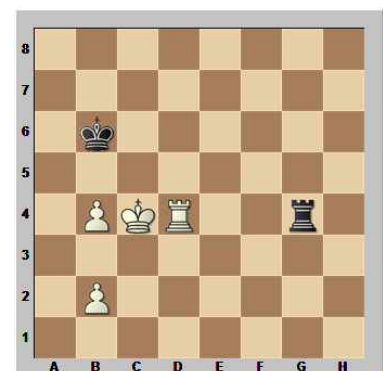
Weiß zieht und gewinnt

*Aufgabe 4*



Schwarz zieht und hält remis

*Aufgabe 6*



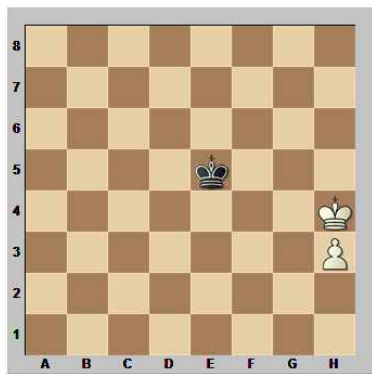
Soll Schwarz mit 75... ♖xd4+ ins Bauernendspiel abwickeln?



# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker

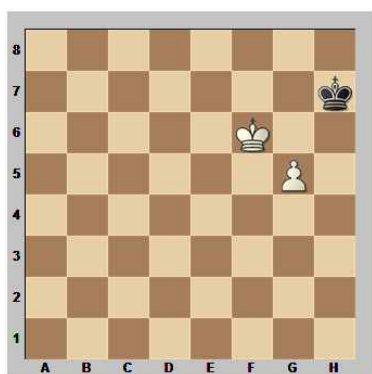
## Aufgabe 1



Wie gewinnt Weiß?

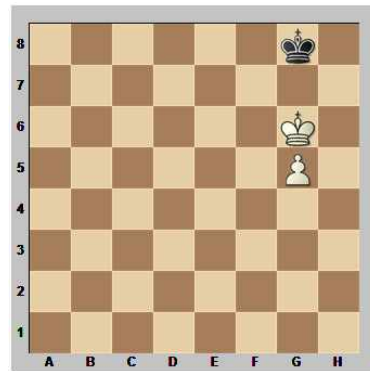
60.♔g5! ♚e6 61.♔g6 ♚e7  
 62.♔g7 1-0 (Kramnik – Dlugy,  
 Internet 1999)

## Aufgabe 2



Weiß zieht und gewinnt

90.♔f7!  
 90.g6+? ♚h8!=  
 90...♚h8 91.♔g6 ♔g8



92.♔h6!

Nach 92.♔f6?! ♚h7 muss  
 Weiß von vorn anfangen.

92...♚h8 93.g6 1-0 (Wang Hao  
 – Le Quang, Peking 2011)

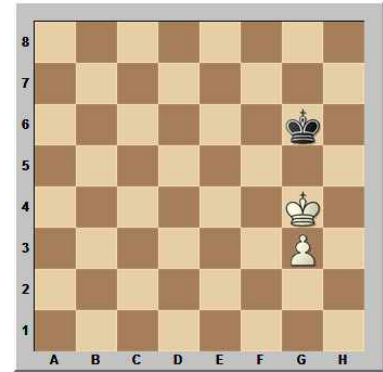
## Aufgabe 3



Welche der beiden  
 Optionen wählte Schwarz?

47...♔h6  
 Natürlich nicht 47...♔g6?  
 48.♔xg4, und Weiß gewinnt  
 zuerst die Opposition und da-  
 nach die Partie. z. B. 48...♔f6  
 49.♔h5 ♔g7 50.♔g5 ♚h7  
 51.♔f6 ♚h8 52.g4 ♔g8  
 53.♔g6 ♚h8 54.g5 ♔g8  
 55.♔h6 ♚h8 56.g6 ♔g8 57.g7  
 ♔f7 58.♔h7+-

48.♔xg4 ♔g6 ½-½ (Adams –  
 Anand, Wijk aan Zee 2001)



## Aufgabe 4



Schwarz zieht und hält remis

59...b5? Das direkte Rennen  
 verliert Schwarz. Sein König  
 musste sich zunächst in Rich-  
 tung Königsflügel in Bewe-  
 gung setzen:

59...♔d7 60.♔f6  
 60.h5 ♚e7 61.h6 ♔f7=  
 60...b5=  
 59...♔d6 60.♔f6 b5=

Jedoch nicht 59...♔d8? 60.♔f6  
 ♚e8 61.♔g7 b5 62.h5 b4 63.h6  
 b3 64.h7 b2 65.h8♚+-

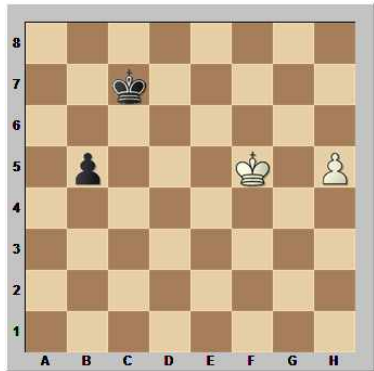




# Grundkurs Endspiele - Lektion 2

Theorie für Praktiker

**60.h5!** Nun kann der schwarze König nicht mehr ins Quadrat des h-Bauern ziehen.



**60...b4 61.♔e4 1-0** (Rogers – Levi, Canberra 1996)

## Aufgabe 5



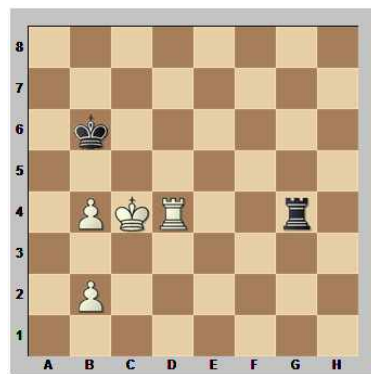
Kann Weiß mit  
**55.♖xh5** remis halten?

**55.♖xh5!**? ist gut spielbar:  
**55...♖xf4+ 56.♔xf4 ♕xh5**



**57.♔f5! f6 58.♔xf6 ½-½**  
 (Carlsen – Gashimov, Nizza 2010)

## Aufgabe 6

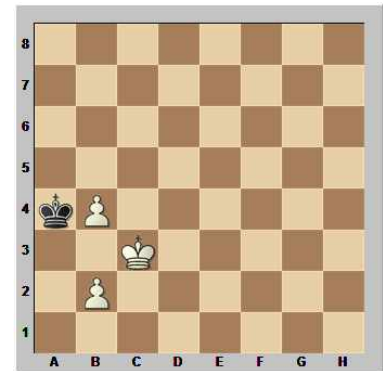


Soll Schwarz mit  
**75...♖xd4+** ins  
 Bauernendspiel abwickeln?

**75...♖xd4+?** verliert!

Das Turmendspiel nach etwa  
**75...♖g5** ist remis.

**76.♔xd4 ♕b5 77.♔c3 ♕a4**



**78.b5! +-**

Postny hatte sich vermutlich auf **78.♔c4??** nebst patt verlassen.

**1-0** (Gashimov – Postny, Schachbundesliga 2010/11)

