



LEKTION 33

**BAUERNENDSPIEL -
SCHLÜSSELFELDER**

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

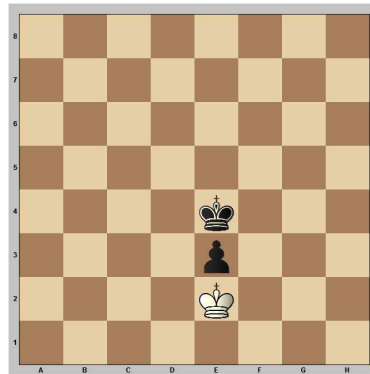
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Bauen Sie die folgende Stellung am Demobrett auf:

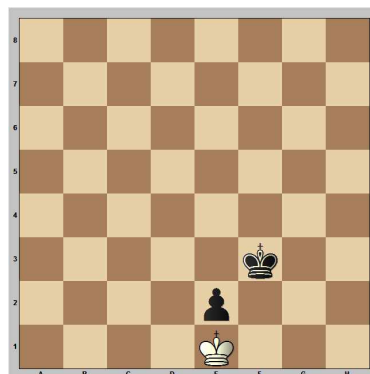


Frage:

Weiß ist am Zug. Was soll er ziehen? Wie geht die Partie aus?

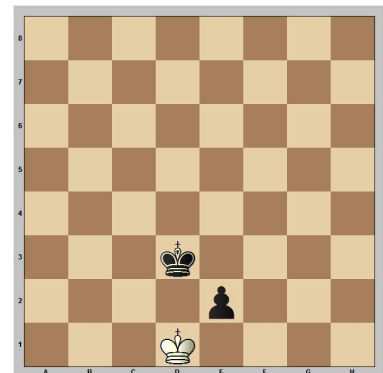
Antwort:

Der weiße König hat drei Zugmöglichkeiten, zwei führen zum Verlust, eine hält remis. Weiß muss im ersten Zug nach hinten **1.♔e1** Keine gute Idee ist **1.♔f1?? ♚f3 2.♔e1 (2.♔g1 e2-+) 2...e2**



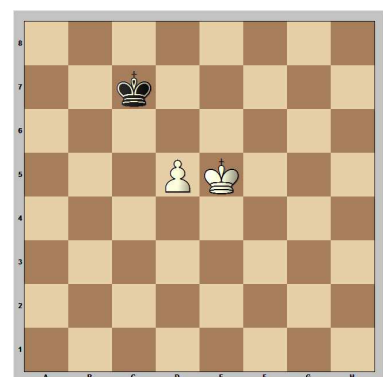
Merke: Kommt der Bauer ohne Schach auf die vorletzte Reihe, ist die Partie verloren!

3.♔d2 ♚f2-+ 1...♔d3 2.♔d1 e2+



Kommt der Bauer mit Schach auf die vorletzte Reihe, ist die Partie remis! 3.♔e1 ♚e3= Patt

Im nächsten Beispiel ist es sehr wichtig, dass der weiße König vor seinen Bauern kommt, denn nur von dort kann er seinen Bauern unterstützen und die Umwandlung durchsetzen.



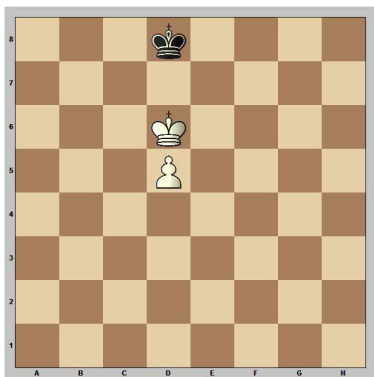
Schauen wir uns zunächst an, warum das Vorrücken des Bauern nur zum Remis führt:
1.d6+?? ♚d7 2.♔d5 ♚d8 3.♔e6 ♚e8 4.d7+ Der Bauer





kommt mit Schach auf die vorletzte Reihe! 4..♔d8 5.♔d6=

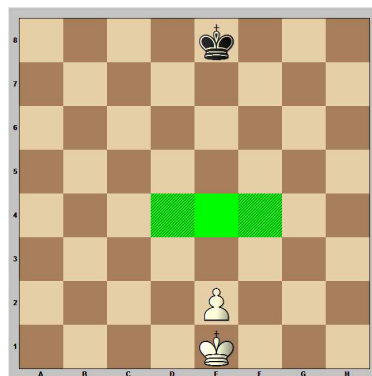
1.♔e6 Gelangt der weiße König nach e7, kann Schwarz die Umwandlung des Bauern nicht mehr verhindern. **1...♔d8** ist also Pflicht! Aber nun nimmt der Weiße die Opposition ein und damit ist Schwarz im Zugzwang. **2.♔d6** Er muss die Kontrolle über e7 oder c7 aufgeben.



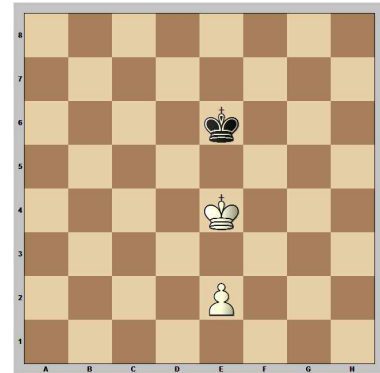
Ein Fehler wäre übrigens das frühzeitige Vorziehen des Bauern. 2.d6?? ♔e8 3.d7+ Und wieder betritt der Bauer mit Schach die vorletzte Reihe! ♔d8 4.♔d6= **2...♔c8 3.♔e7 1-0**

Woher weiß man denn bloß, welche Stellungen gewonnen sind und welche nicht? Wann darf man den Bauern nach vorne ziehen und wann muss man erst noch mit dem König den Vormarsch vorbereiten? Es klingt kompliziert, ist aber ganz einfach. Man muss sich einfach merken, wo die Schlüsselfelder sind und schon kann man die Stellung richtig einschätzen und die nötigen Varianten finden. Betrachten wir

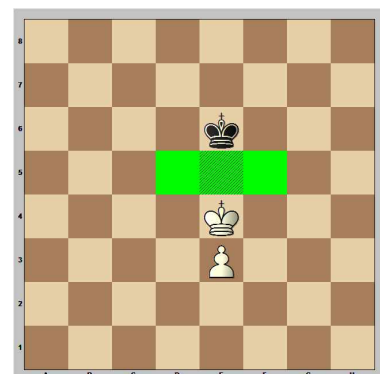
abschließen noch eine Stellung. Weiß hat einen Bauern und gewinnt, aber nur wenn er ganz genau spielt. Die Schlüsselfelder des Bauern e2 sind die Felder d4, e4 und f4. Gelangt der weiße König auf eines dieser Felder, ist die Stellung für Weiß gewonnen, unabhängig davon wer am Zuge ist. Also, los geht's... Der König muss nach vorne!



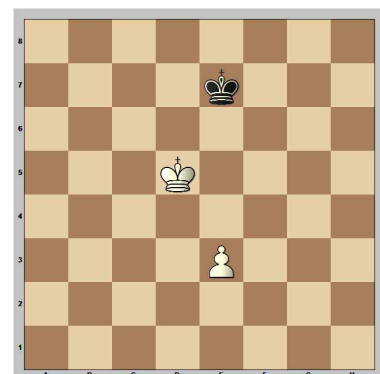
1.♔d2 Nach 1.e4?? ♔e7 2.♔e2 ♔e6 3.♔e3 ♔e5 kommt der weiße König nicht mehr vor seinen Bauern. Die Partie endet unentschieden. 4.♔d3 ♔e6 5.♔d4 ♔d6 6.e5+ ♔e6 7.♔e4 ♔e7 8.♔d5 ♔d7 9.e6+ ♔e7 10.♔e5 ♔e8 11.♔d6 ♔d8 12.e7+ ♔e8 13.♔e6= **1...♔e7 2.♔e3 ♔d6 3.♔e4** Nun steht der König auf einem Schlüsselfeld! Die Stellung muss gewonnen sein. **3..♔e6**



Nun zeigt sich auch, warum zwischen den Schlüsselfeldern und dem Bauern noch ein Feld Abstand ist. Schwarz hat die Opposition, aber Weiß ein wichtiges Reservetempo. Nach **4.e3** sind die Schlüsselfelder d5, e5 und f5 und Schwarz muss den König auf eines dieser Felder ziehen lassen.



4..♔f6 5.♔d5 Der König betritt das Schlüsselfeld! **5..♔e7**



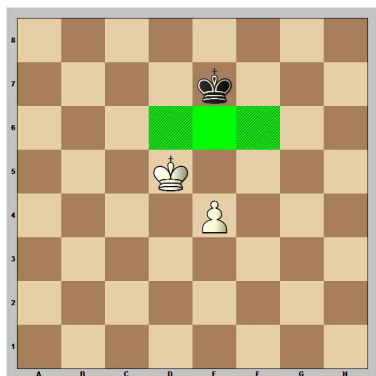


Frage:

Was soll Weiß nun ziehen?

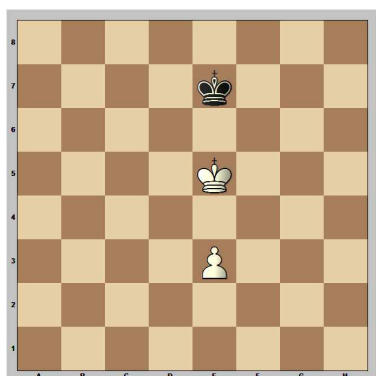
Antwort:

An dieser Stelle greifen viele Teilnehmer fehl. Nach 6.e4??

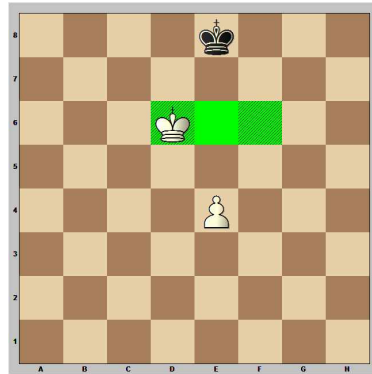


sind die Schlüsselfelder d6, e6 und f6. Aber nun kann Schwarz erfolgreich diese Felder verteidigen: 6..♔d7 7.♕e5 (7.e5 ♖e7 8.e6 ♗e8 9.♔d6 ♘d8 10.e7+ ♗e8 11.♕e6=) 7...♗e7 8.♗f5 ♕f7=

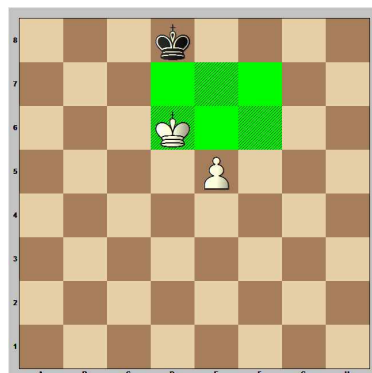
Weiß muss erst das Schlüsselfeld erobern und dann den Bauern vorziehen! Dies nennt man auch **Umgehung**. 6.♕e5 Opposition! Schwarz muss eines der Felder d6 oder f6 aufgeben!



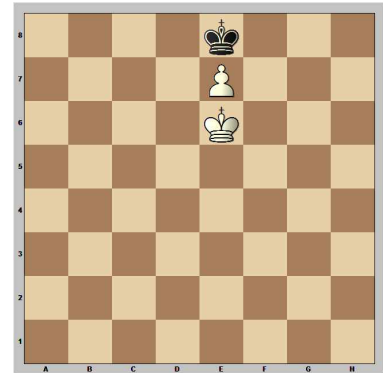
6...♔f7 7.♕d6 ♗e8 8.e4 Der König steht bereits auf dem Schlüsselfeld des Bauern e4. Die Stellung ist gewonnen für Weiß.



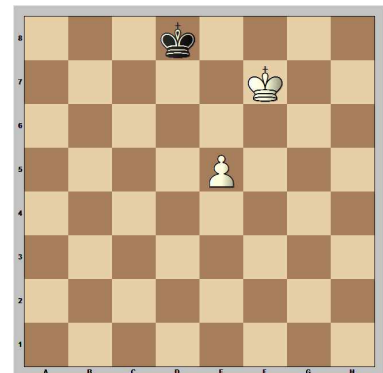
8..♔d8 9.e5 Und nun kommt noch eine wichtige Ergänzung: **Überschreitet der Bauer die Mittellinie (4./5.Reihe) gibt es 6 Schlüsselfelder, in diesem Fall kommen zu den Feldern d7, e7 und f7 noch d6, e6 und f6 hinzu!**



Warum dies so ist, sehen wir gleich. Schwarz freut sich, denn nach unserem letzten Zug erhält er die Opposition. 9..♗e8 Leider bringt dies aber keine Rettung mehr, vorausgesetzt Weiß findet den richtigen Weg! Während 10.e6?? ♗d8 11.e7+ ♗e8 12.♕e6=



nur ein Patt ergibt, führt 10.♕e6 10...♗d8 11.♕f7 zum Erfolg!



Das dritte Beispiel eignet sich hervorragend für ein Simultan Trainer gegen Schüler.

Aber zunächst wollen wir die Schlüsselfelder noch in ein paar Übungsaufgaben trainieren.

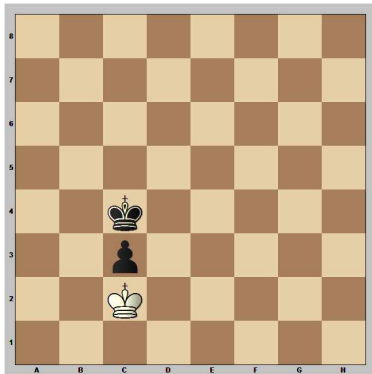




Aufgaben

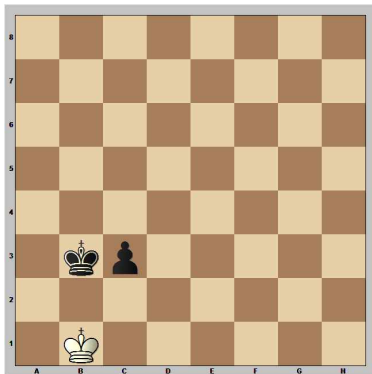
Aufgabe 1:

Weiß am Zug.
Was soll er ziehen?



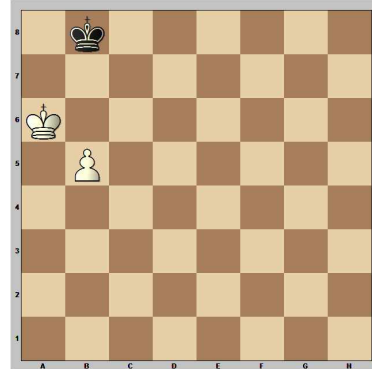
Aufgabe 2:

Kann sich Weiß noch durch
1. ♖a1 ins Remis retten?



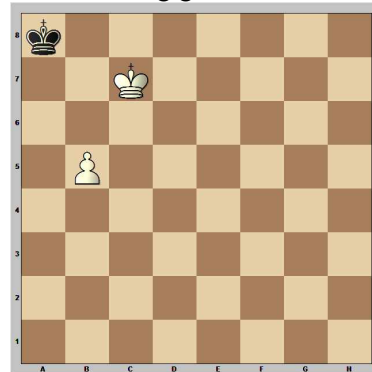
Aufgabe 3:

Weiß am Zug gewinnt!



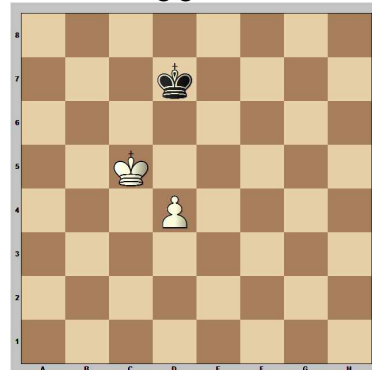
Aufgabe 4:

Weiß am Zug gewinnt!



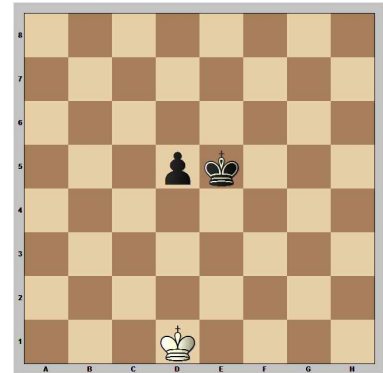
Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!



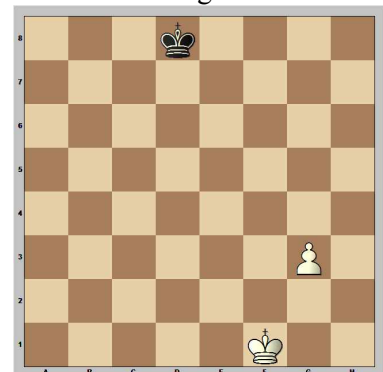
Aufgabe 6:

Weiß am Zug hält remis!
Zeichne die 3 Schlüsselfelder
des Bauern auf d5 ein!



Aufgabe 7:

Weiß am Zug gewinnt!
Zeichne die 3 Schlüsselfelder
des Bauern auf g3 ein!

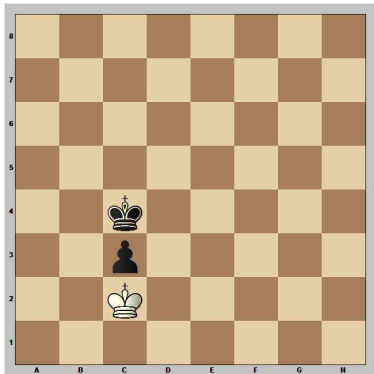




Lösungen

Aufgabe 1:

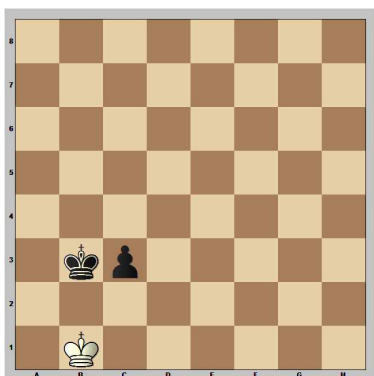
Weiß am Zug. Was soll er ziehen?



Der Bauer soll mit Schach auf die vorletzte Reihe kommen, damit Weiß sich noch ein Remis sichern kann. Daher gibt es nur einen Zug: **1.♖c1** 1.♖b1?? verliert 1..♖b3 2.♖c1 Die Alternative 2.♖a1 wird in Aufgabe 2 untersucht 2...c2 3.♖d2 ♖b2-+ **1...♖d3 2.♖d1 c2+ 3.♖c1 ♖c3=**

Aufgabe 2:

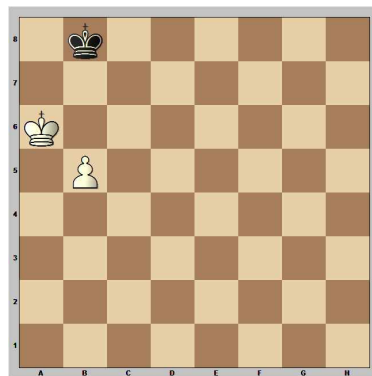
Kann sich Weiß noch durch **1.♖a1** ins Remis retten?



Dies ist zwar ein netter Trick, aber wenn Schwarz korrekt spielt ist Weiß verloren. **1.♖a1 ♖c2** Natürlich fällt Schwarz nicht auf die Pattfalle 1...c2?? herein! **2.♖a2 ♖d2-+**

Aufgabe 3:

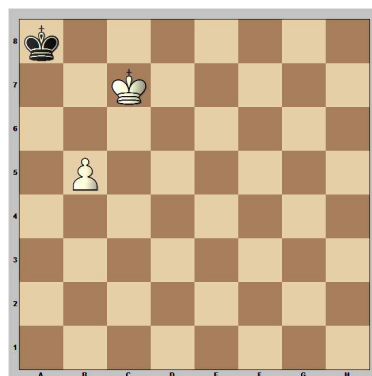
Weiß am Zug gewinnt!



1.♖b6 Weiß steht auf einem der 6 Schlüsselfelder (a7, b7, c7, a6, b6 und c6). Allerdings muss der König den Marsch des Bauern noch vorbereiten! 1.b6?? ♖a8 2.b7+ ♖b8 3.♖b6= **1...♖a8 2.♖c7 ♖a7 3.b6+ +-**

Aufgabe 4:

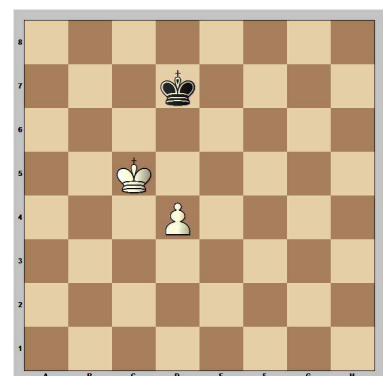
Weiß am Zug gewinnt!



Beim b- und beim g-Bauern droht immer ein Patt! Hier ist der König am Rand hilfreicher als auf c7! **1.♖b6** 1.b6??=**1...♖b8 2.♖a6 ♖a8 3.b6 ♖b8 4.b7 ♖c7 5.♖a7+-**

Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!



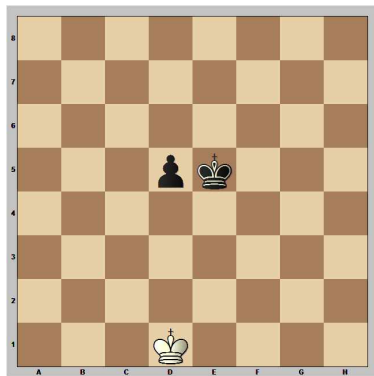
Weiß muss sich durch die Opposition nach vorne arbeiten (Umgehung), bevor er den Bauern nachzieht! **1.♖d5** 1.d5?? ♖c7 2.d6+ ♖d7 3.♖d5 ♖d8 4.♖c6 ♖c8 5.d7+ ♖d8 6.♖d6= **1...♖c7 2.♖e6 ♖d8 3.d5 ♖e8 4.d6 ♖d8 5.d7 ♖c7 6.♖e7+-**





Aufgabe 6:

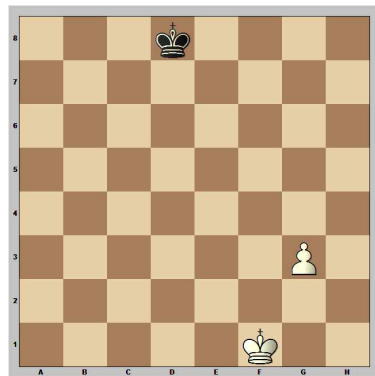
Weiß am Zug hält remis!
Zeichne die 3 Schlüsselfelder des Bauern auf d5 ein!



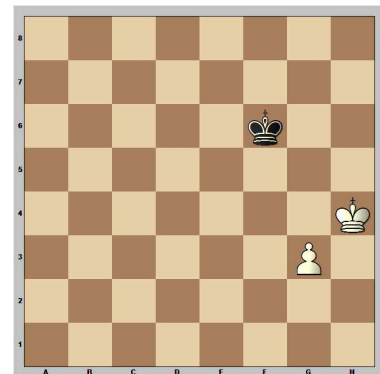
Bei dieser Aufgabe zeigt sich, wer die Geschichte mit den Schlüsselfeldern raus hat. Die Schlüsselfelder des Bauern d5 sind die Felder c3, d3 und e3. Will der weiße König diese verteidigen, muss er in die Fernopposition (die Felder e1 und e5 haben die gleiche Farbe = Fernopposition) ziehen. **1.♔e1** 1.♔d2?? ♔d4 Hier hat Schwarz die Nahopposition und gewinnt. 2.♔e2 ♔c3 3.♔d1 d4 4.♔c1 d3 5.♔d1 d2 6.♔e2 ♔c2-+ **1...♔d4** 1...♔e4 2.♔e2= **2.♔d2=** Wenn man die Schlüsselfelder kennt, entdeckt man auch solche Feinheiten!

Aufgabe 7:

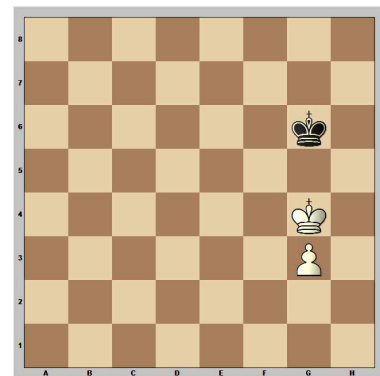
Weiß am Zug gewinnt!
Zeichne die 3 Schlüsselfelder des Bauern auf g3 ein!



Dieses Beispiel ist etwas schwerer und konnte wahrscheinlich nur von wenigen Teilnehmern gelöst werden. Dabei ist der Lösungsweg denkbar einfach. Die Schlüsselfelder sind f5, g5 und h5. Während der weiße König 4 Züge benötigt, um eines der Schlüsselfelder zu erreichen, benötigt der schwarze König 3 Züge um f5 und g5 zu erreichen, aber 4 Züge um nach h5 zu gelangen. Diesen Nachteil nutzen wir aus! Der König muss also nach h5 laufen. Aber soll er links oder rechts um den Bauern herumlaufen? **1.♔g2** 1.♔f2 ♔e7 2.♔f3 ♔f7 3.♔g4 (3.♔f4 ♔f6=) 3...♔g6= **1...♔e7** **2.♔h3** Nur dieser Weg funktioniert! **2..♔f6** **3.♔h4** 3.♔g4 ♔g6=



Nun droht der weiße König das Schlüsselfeld h5 zu betreten!
Schwarz bleibt keine Wahl!
3...♔g6 **4.♔g4**



Weiß hat die Opposition und erobert eines der Schlüsselfelder! **4..♔h6** **5.♔f5** ♔g7 **6.♔g5** **6.g4??** ♔f7= **6...♔h7** **7.♔f6** **7.g4??** ♔g7= **7...♔g8** **8.g4** ♔h8 **9.g5** ♔h7 **10.♔f7** ♔h8 **11.♔g6** **11.g6??** Achtung: **Patt!** **11...♔g8** **12.♔h6** ♔h8 **13.g6** ♔g8 **14.g7** ♔f7 **15.♔h7+-**

Ausblick

In der nächsten Lektion stehen **Pattfallen** auf dem Programm.

