



LEKTION 14

**BAUERNENDSPIEL:
QUADRAT +
SCHLÜSSELFELDER**

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

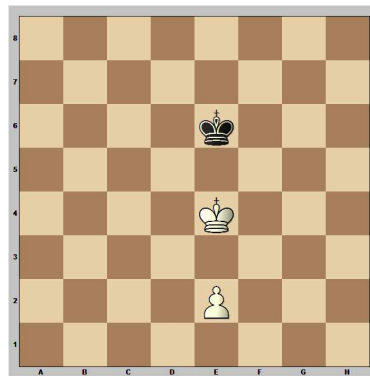
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Am Anfang der Stunde sollten Sie die Regel vom Quadrat und die Kenntnisse der Schlüsselfelder noch einmal kurz ins Gedächtnis rufen, bevor Sie mit den Übungsaufgaben starten.

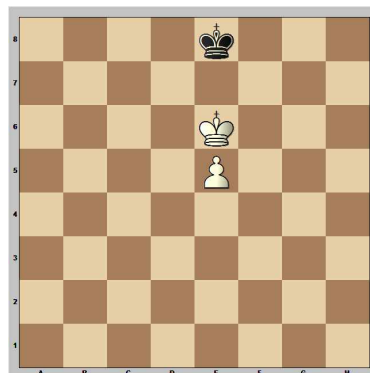


Frage:

Wo sind die drei Schlüsselfelder des Bauern e2?

Antwort:

Die Schlüsselfelder sind d4, e4 und f4. Da der weiße König bereits auf einem Schlüsselfeld steht, ist die Stellung unabhängig vom Zugrecht für Weiß gewonnen.

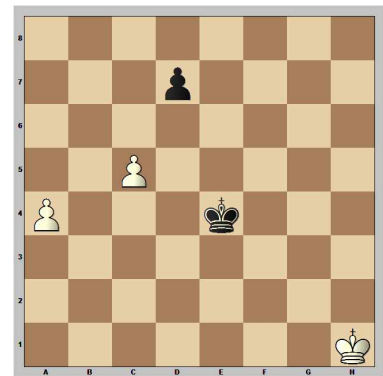


Frage:

Wie viele Schlüsselfelder gibt es in dieser Stellung?

Antwort:

Hat der Bauer die Mittellinie überschritten, gibt es 6 Schlüsselfelder (d6, e6, f6, d7, e7 und f7). Wieder steht der weiße König auf einem Schlüsselfeld, somit ist die Stellung für Weiß gewonnen.



Das Quadrat des Bauern a4 wird durch die Felder a4-a8-e8-e4 begrenzt. Der schwarze König befindet sich im Quadrat, somit kann er den Durchmarsch des a-Bauern verhindern. Nur durch eine geschickte Vorbereitung gelangt Weiß ans Ziel. **1.c6 dxc6 2.a5 ♔d5 3.a6** Nun kann der König nicht in das Quadrat a6-a8-c8-c6. Sein eigener Bauer steht ihm im Weg und damit ist Schwarz verloren.

Nach dieser kurzen Auffrischung sind nun Ihre Teilnehmer fit für die Aufgaben!

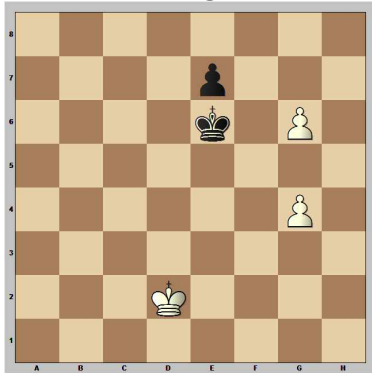




Aufgaben

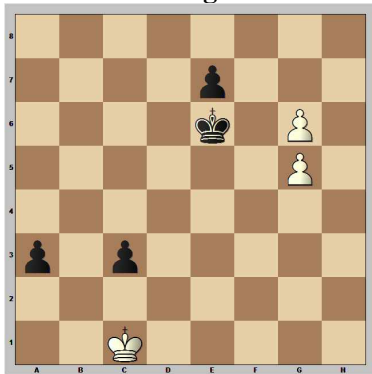
Aufgabe 1:

Weiß zieht und gewinnt!



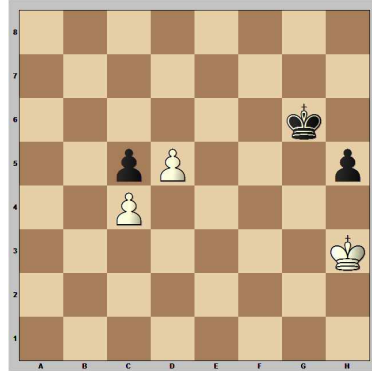
Aufgabe 2:

Weiß zieht und gewinnt!



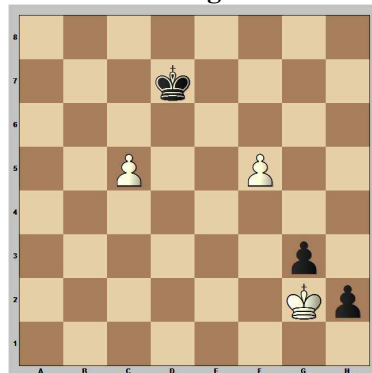
Aufgabe 3:

Weiß zieht und gewinnt!



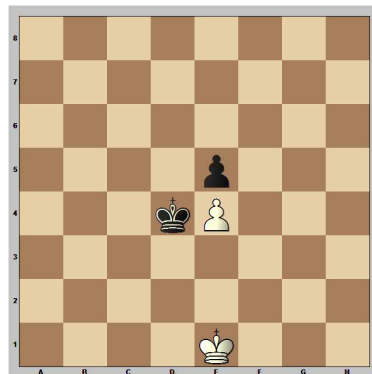
Aufgabe 4:

Weiß zieht und gewinnt!



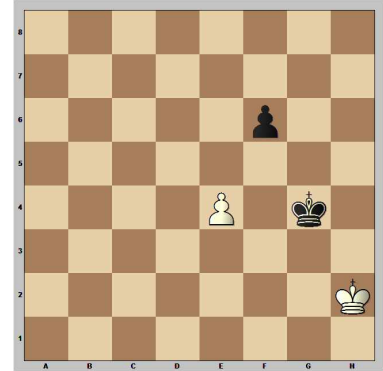
Aufgabe 5:

Weiß zieht und hält remis!



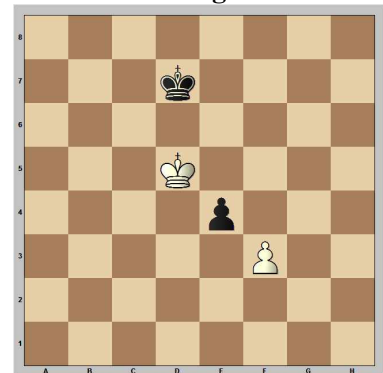
Aufgabe 6:

Weiß zieht und hält remis!



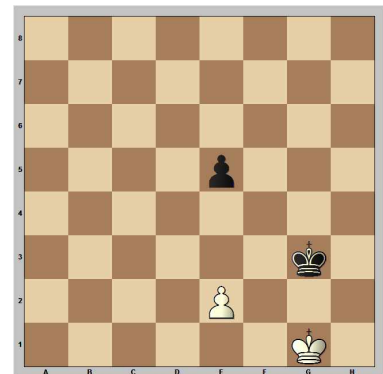
Aufgabe 7:

Weiß zieht und gewinnt!



Aufgabe 8:

Weiß zieht und hält remis!

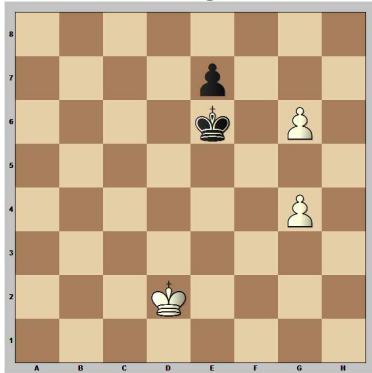




Lösungen

Aufgabe 1:

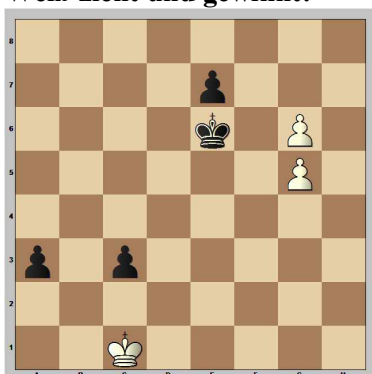
Weiß zieht und gewinnt!



Gar nicht so einfach! Der weiße König ist weit entfernt und die Bauern müssen ohne seine Hilfe den schwarzen König überlisten. Nach **1.g5+-** zeigt sich die Stärke der Doppelbauern. Die Felder f7 und f6 sind unter Kontrolle. Egal, was Schwarz auch macht, er muss das Quadrat e6-e8-g8-g6 verlassen und damit ist der g-Bauer durch!

Aufgabe 2:

Weiß zieht und gewinnt!

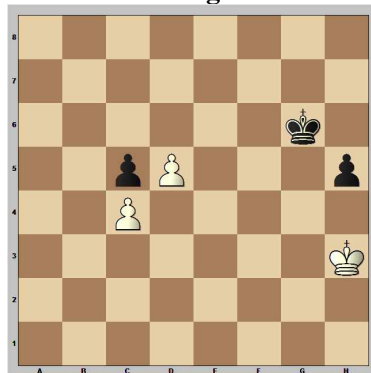


Hier steht schon alles bereit! Man muss nur noch die zwei

schwarzen Freibauern erobern, dann entscheidet die Zugzwangstellung das Match. Und tatsächlich, der weiße König wird locker mit den Beiden fertig! **1.♔b1 c2+ 2.♔xc2 a2 3.♔b2 a1♚+ 4.♔xa1** Und nun heißt es: raus aus dem Quadrat! **4...♔f5 5.g7+-**

Aufgabe 3:

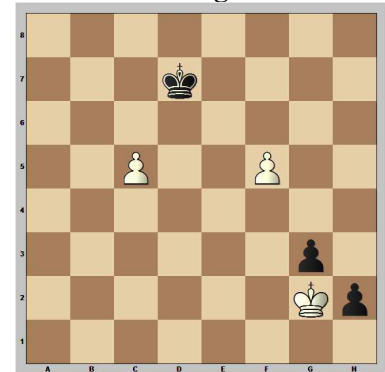
Weiß zieht und gewinnt!



Hat man die Regel vom Quadrat erstmal verstanden, ist diese Aufgabe ein Kinderspiel. Der schwarze König darf das Quadrat d5-d8-g8-g5 nicht verlassen, aber wie will er dann nach **1.♔h4+-** seinen h-Bauern schützen? Tja, dumm gelaufen! Ist der h-Bauer erstmal weg, ist das Bauernendspiel natürlich locker für Weiß gewonnen!

Aufgabe 4:

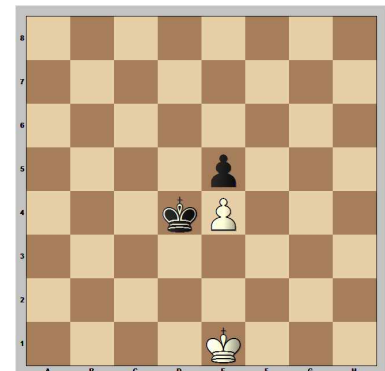
Weiß zieht und gewinnt!



An dieser Stellung lässt sich wunderbar demonstrieren, wie die beiden Freibauern den schwarzen König mit Hilfe der Quadratregel ausspielen. Zunächst macht der f-Bauer den Anfang. **1.f6** Der König eilt heran und nun prescht der c-Bauer nach vorne. **1..♔e6 2.c6** Jetzt ist der schwarze König in der Zwickmühle. Erobert er den f-Bauern muss er das Quadrat des c-Bauern verlassen **2...♔xf6 3.c7+-**, zieht er Richtung c-Bauer beginnt das Spiel von vorn. **2..♔d6 3.f7 ♔e7 4.c7+-**

Aufgabe 5:

Weiß zieht und hält remis!

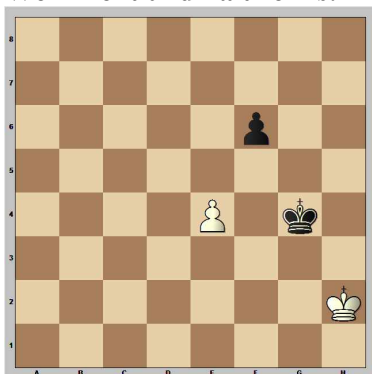




Der weiße Bauer ist weg! Da kann man nichts machen. Wichtig ist nur, dass der schwarze König nie auf die Schlüsselfelder d3, e3 und f3 des Freibauern e5 kommt. Erobert Weiß nach dem Schlagen die Opposition (Feld e2), hält er remis! **1.♔d1 1...♗xe4 2.♗e2 ♗f4 3.♗f2 e4 4.♗e2 ♗e5 5.♗e3 ♗d5 6.♗e2 ♗d4 7.♗d2 e3+ 8.♗e2 ♗e4 9.♗e1 ♗d3 10.♗d1 e2+ 11.♗e1 ♗e3=** Ein grober Fehler wäre natürlich **1.♗e2?** Nun erreicht der schwarze König ein Schlüsselfeld und führt den Bauern souverän zur Dame. **1..♗xe4 2.♗d2 ♗f3-+**

Aufgabe 6:

Weiß zieht und hält remis!

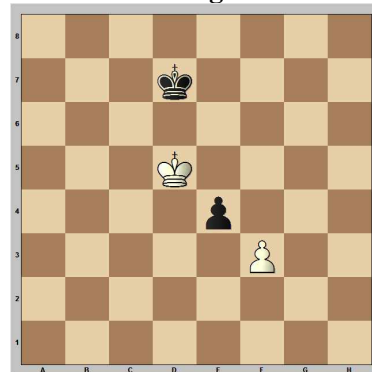


Auch hier ist guter Rat teuer! Schwarz droht den weißen Bauern auf einem Schlüsselfeld zu erobern. Weiß bleibt nur eine Chance: Bauern opfern und schnell die Opposition sichern! **1.e5 fxe5 2.♗g2 ♗f4 3.♗f2 ♗e4 4.♗e2 ♗d4 5.♗d2 e4 6.♗e2 e3 7.♗e1 ♗d3 8.♗d1 e2+ 9.♗e1 ♗e3=** Nur der Bauernzug rettet Weiß, ein Fehler wäre zum Beispiel

1.♗g2 ♗f4 2.e5 (2.♗f2 ♗xe4 -+) 2...♗xe5 3.♗f3 ♗f5 4.♗g3 ♗e4-+

Aufgabe 7:

Weiß zieht und gewinnt!



Auch hier muss Weiß sehr genau spielen, will er noch ein Remis erreichen. Nur der Doppelschritt des Bauern kann den schwarzen König vom Betreten der Schlüsselfelder abhalten. Wieder gilt: Nach dem Schlagen des Bauern e4, muss der weiße König auf e2 die Opposition einnehmen. **1.e4 ♗f3 2.♗f1 ♗xe4 3.♗e2=** Ohne diesen frechen Bauernzug geht es Weiß an den Kragen. **1.♗f1 e4 2.♗g1 e3 3.♗f1 ♗h2 4.♗e1 ♗g2 5.♗d1 ♗f2 6.♗c2 ♗xe2 -+**

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir die Besonderheiten des Randbauern unter die Lupe nehmen.

Wohl dem, der die Schlüsselfelder kennt! Schlägt Weiß mit dem König **1.♗xe4**, hält Schwarz die Opposition **1..♗e6 2.♗f4 ♗f6=**. Der weiße König erreicht niemals die Schlüsselfelder und damit endet die Partie unentschieden, aber wenn Weiß mit dem Bauern nimmt... **1.fxe4 1...♗e7 2.♗e5 ♗f7 3.♗d6+-**

Aufgabe 8:

Weiß zieht und hält remis!

