



LEKTION 15

BAUERNENDSPIEL

DER RANDBAUER

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

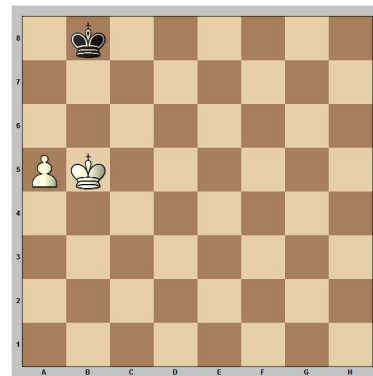
Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Beim Randbauern gibt es eine Menge Besonderheiten zu beachten. Beginnen wir zunächst mit zwei Möglichkeiten, wie Schwarz sich ein Remis sichern kann.

Die Schlüsselfelder des a-Bauern sind die Felder b7 und b8. Pendelt der schwarze König zwischen a8 und b8 hin und her, kann Weiß nicht gewinnen, aber sehen Sie selbst.

Weiß zieht!



1. ♖b6 ♜a8 2. a6 ♜b8 3. a7+ ♜a8 Weiß hat keine Wahl: Patt oder Bauernverlust! 4. ♜a6=

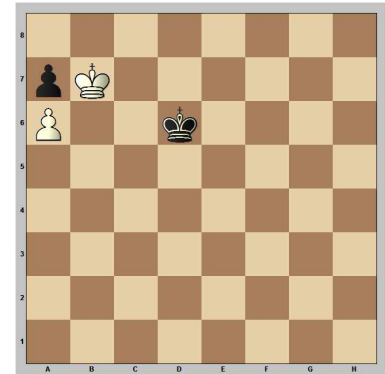
Merkregel:

Erreicht der verteidigende König die Ecke, hält er remis!

Eine weitere Verteidigungsmöglichkeit demonstriert die folgende Stellung. Weiß erreicht die Ecke zuerst und verhindert somit, dass der schwarze König sie besetzen kann. Allerdings wird der weiße König vor seinem Bauern eingesperrt.

Dadurch wird die Umwandlung in eine Dame verhindert.

Weiß zieht!



1. ♖xa7 ♜c7 Schwarz muss die Schlüsselfelder b8 und b7 verteidigen! 2. ♖a8 ♜c8 3. a7 ♜c7=

Merkregel:

Kann der König vor seinem Bauern eingesperrt werden, erreicht der Verteidiger remis!

Die heutigen Übungsaufgaben haben es ganz schön in sich. Während die Aufgaben 1+2 noch einmal die Schlüsselfelder in den Vordergrund stellen, werden anschließend folgende wichtige Themen behandelt: falscher Läufer (Aufgabe 3), Bodycheck (Aufgabe 5) und Umgehung (Aufgabe 6)! Stellen Sie sicher, dass alle Schüler die Begriffe nach der Lektion kennen und anwenden können.

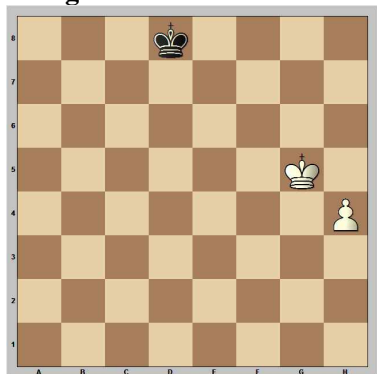




Aufgaben

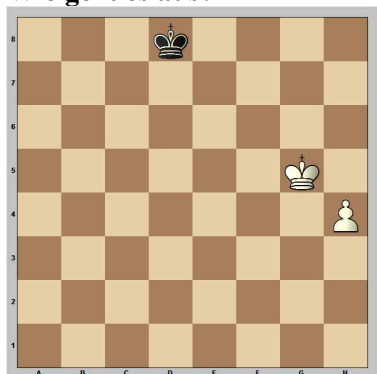
Aufgabe 1:

Weiß zieht!
Wie geht es aus?



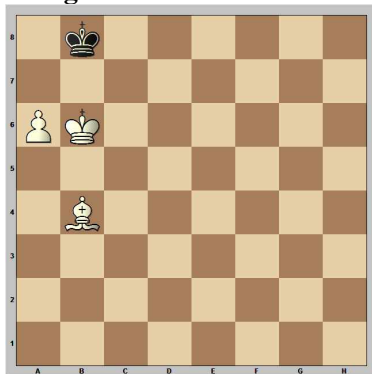
Aufgabe 2:

Schwarz zieht!
Wie geht es aus?



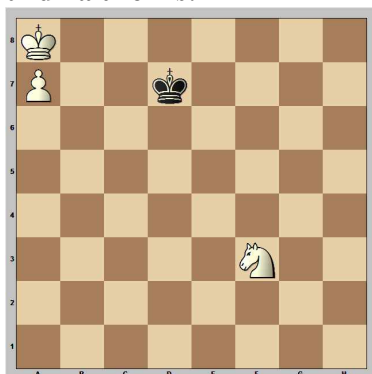
Aufgabe 3:

Schwarz zieht!
Wie geht es aus?



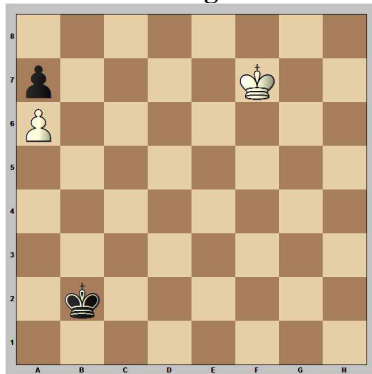
Aufgabe 4:

Schwarz zieht
und hält remis!



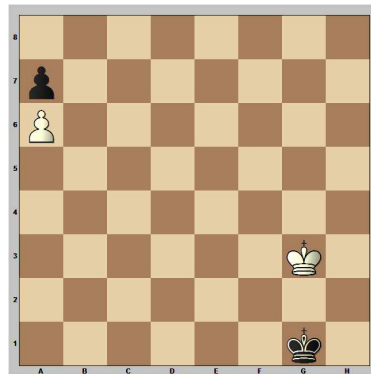
Aufgabe 5:

Weiß zieht und gewinnt!



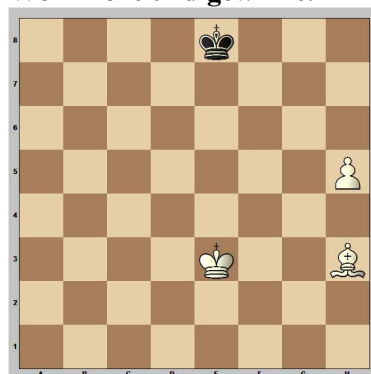
Aufgabe 6:

Schwarz zieht
und hält remis!



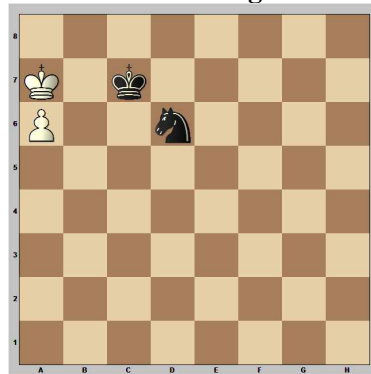
Aufgabe 7:

Weiß zieht und gewinnt!



Aufgabe 8:

Schwarz zieht und gewinnt!

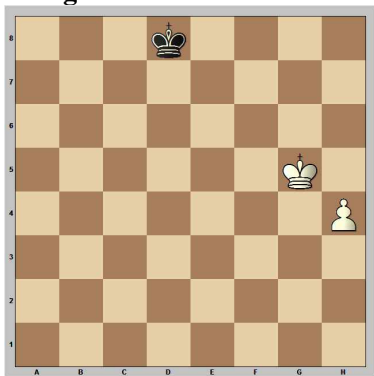




Lösungen

Aufgabe 1:

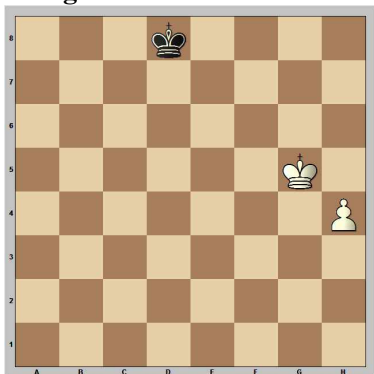
Weiß zieht!
Wie geht es aus?



Die Schlüsselfelder des h-Bauern sind die Felder g8 und g7. Erreicht der weiße König eines dieser Felder, ist die Stellung gewonnen. **1.♔g6 ♖e8**
2.♔g7+-

Aufgabe 2:

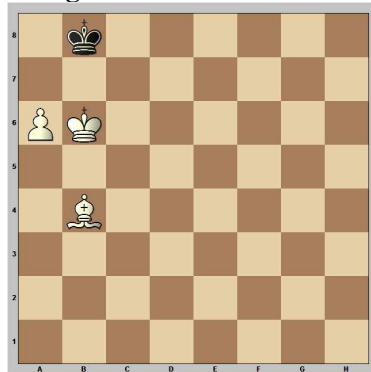
Schwarz zieht!
Wie geht es aus?



Ist in der gleichen Stellung Schwarz am Zug, sichert er sich ein Unentschieden! **1...♜e8 2.♔g6 ♜f8=** und beide Schlüsselfelder werden verteidigt!

Aufgabe 3:

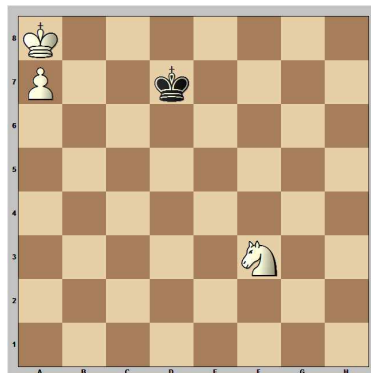
Schwarz zieht!
Wie geht es aus?



Unglaublich aber wahr: ist der schwarze König erstmal in der Ecke, kann Weiß trotz des Läufers keine Fortschritte mehr machen, da der Läufer nicht in der Lage ist, den König aus der Ecke zu vertreiben. **1...♞a8=** Man spricht vom „falschen Läufer“. Mit einem weißfeldrigen Läufer hingegen wäre die Stellung leicht gewonnen. Dies sollten ihre Schüler unbedingt ausprobieren!

Aufgabe 4:

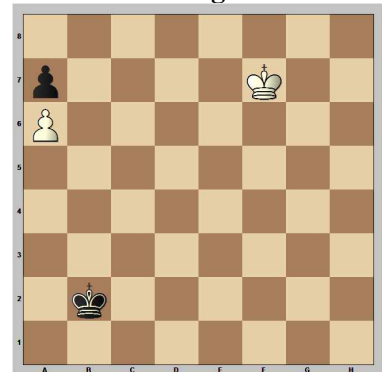
Schwarz zieht
und hält remis!



Schwarz hat die Wahl: er kann den König auf zweierlei Weise einsperren, aber nur eine Variante führt zum Remis! Die Besonderheit dabei ist, dass der Springer bei jedem Zug die Farbe des Feldes wechselt. Kurzum: Man schaut einfach auf welcher Farbe der Springer steht (hier: Weiß) und zieht auf die gleiche Farbe (also: c8). Nun kann der Springer nur Schachs geben, dies ist aber nicht weiter schlimm. **1...♞c8 2.♞d4 ♞c7 3.♞e6+ ♞c8 4.♞d8 ♞c7 5.♞b7 ♞c8 6.♞d6+ ♞c7 7.♞b5+ ♞c8=** Das andere Feld führt hingegen zu einer unangenehmen Zugzwangstellung: **1...♞c7 2.♞d4 ♞c8 3.♞b5 ♞d7 4.♞b7+-**

Aufgabe 5:

Weiß zieht und gewinnt!



Alle Wege führen nach Rom. Aber nicht alle Wege nach a7 sind erfolgreich. Wichtig ist, dass man dem schwarzen König möglichst viele Steine in den Weg legt. Die Route f7-e6-d5-c6-b7-a7 behindert den schwarzen König. Ähnlich wie beim Eishockey nennt man dieses Verfahren den **Bodycheck**. **1.♞e6 ♞c3 2.♞d5 ♞b4**

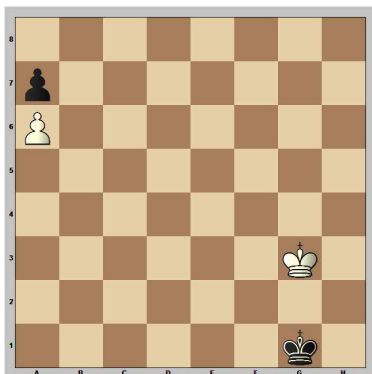




3.♖c6 ♘c4 4.♖b7 ♘c5
5.♖xa7 ♘c6 6.♖b8+- Der schwarze König wird abgedrängt und Weiß gewinnt! Der direkte Weg f7-e7-d7-c7-b7-a7 (übrigens auch 5 Züge!) führt hingegen nur zum Remis. 1.♖e7 ♘c3 2.♖d7 ♘d4 3.♖c7 ♘c5 4.♖b7 ♘d6 5.♖xa7 ♘c7=

Aufgabe 6:

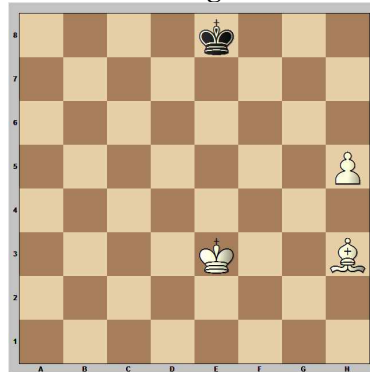
Schwarz zieht und hält remis!



Vom Gefühl her würde man sagen: Schwarz muss Richtung Bauern laufen. Aber genau das verliert! 1...♖f1 2.♖f3 ♘e1 3.♖e4 ♘e2 4.♖d5 ♘d3 5.♖c6 ♘c4 6.♖b7 ♘c5 7.♖xa7 ♘c6 8.♖b8+- Man muss den weißen König von der rechten Seite aus verfolgen, um ihn rechtzeitig einzusperren. 1...♖h1 2.♖f4 ♘g2 3.♖e5 ♖f3 4.♖d6 ♖e4 5.♖c7 ♖d5 6.♖b7 ♖d6 7.♖xa7 ♖c7=

Aufgabe 7:

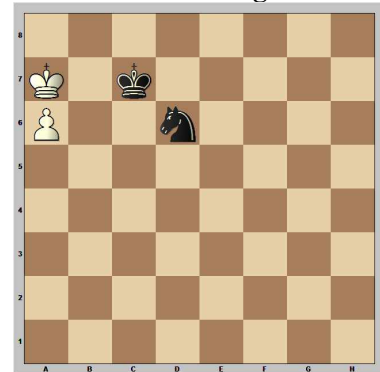
Weiß zieht und gewinnt!



Diese Studie veranschaulicht noch einmal auf beeindruckende Weise das Gelernte. Weiß hat den falschen Läufer (Läufer kontrolliert nicht das Umwandlungsfeld h8!). Erreicht der schwarze König die Ecke, hält er remis. Nur wenn es Weiß schafft, dem König den Weg nach h8 zu verwehren, kann er gewinnen. 1.♗e6 Zieht Schwarz 1...♖f8, ist Weiß nach 2.h6+- bereits am Ziel! Daher sollte der schwarze König lieber den anderen Weg wählen. 1..♖e7 2.h6 ♖f6 Nun droht Schwarz über g6 in die Ecke zu kommen. Dies muss verhindert werden! 3.♗f5 Hingegen scheitert 3.♗g8 ♘g6 4.h7 ♘g7= 3...♖f7 4.♗h7 Dieser Zug schnürt den schwarzen König ab. Nun kann Weiß in aller Ruhe seinen König heranholen. Ohne diesen Läuferzug, gelangt Schwarz in die Ecke. 4.♖f4 ♘g8 5.♖g5 ♖h8= 4...♖f6 5.♖f4+-

Aufgabe 8:

Schwarz zieht und gewinnt!



Zum Abschluss noch ein Matt in 3 Zügen. Hätte Weiß keinen Randbauern, wäre die Stellung einfach remis. Aber hier erweist sich der Randbauer als sehr unangenehm. Schwarz bringt Weiß in Zugzwang und erzwingt das Matt! 1...♖b5+ 2.♖a8 ♘c8 3.a7 ♖c7#

Ausblick

Nach unserem Exkurs in die Bauernendspiele werden wir uns nun in die Welt der Eröffnungen begeben.

