



Dagobert Kohlmeyer

GEHEIMNISSE DER BAUERN

Die Kunst ihrer Führung im Endspiel





INHALT

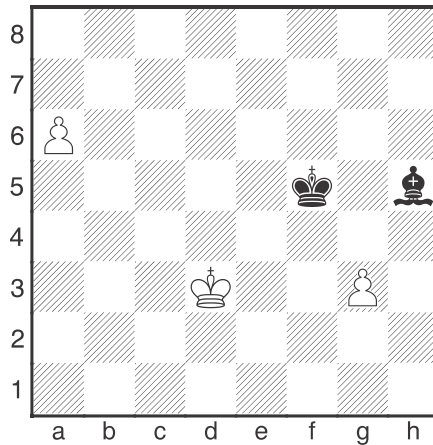
Vorwort von Artur Jussupow	6
Geheimnisse der Bauern	8
Bauernendspiele	10
Chapais und die Opposition	14
Zugzwang	56
Bauern und Figuren	68
Morphys Kleinod	70
Springerendspiele	72
Läuferendspiele	85
Leichtfigurenendspiele	107
Turmendspiele	125
Lehrmeister Smyslow	161
Taktik im Endspiel	168
Unterverwandlung	190
Reinfälle	205
Literatur	234
Dank	236

Läuferendspiele

In dieser Endspielgattung hat die Bauernstellung einen besonders großen Einfluss. Die Läufer sind Herrscher auf den Diagonalen. Sie brauchen viel Platz, um eine hohe Wirksamkeit zu erzielen. Haben sie ungleiche Farben, endet die Partie in vielen Fällen remis. Solche Endspiele erweisen sich für die schwächere Seite oft als Rettungsanker. Daher sollte man als Angreifer möglichst Vereinfachungen vermeiden. Es könnte von Nutzen sein, sich auf dem Brett noch einen „Gewinnbauern“ zu erhalten. Läufer decken eigene Bauern, kontrollieren gegnerische Bauern und wichtige Felder, vor allem das Umwandlungsfeld. Sie führen Wartezüge aus, um die andere Seite in Zugzwang zu bringen. Von Vorteil sind bewegliche Bauern auf dem Brett. Zwei verbundene oder durch einige Linien getrennte Freibauern können gegen die Leichtfigur viel ausrichten. Einen behinderten Läufer nennt man den schlechten, im Gegensatz zum guten Läufer. Wird die Figur von gegnerischen oder eigenen Bauern blockiert, beißt sie auf Granit. Am liebsten agiert der Läufer auf Feldern, die nicht von der gleichen Farbe sind wie die der eigenen Bauern.



Mason 1894



Weiß gewinnt

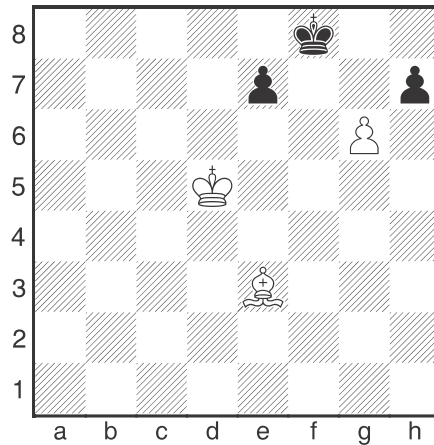
Diese praxisnahe Studie von James Mason (1849-1905) ist eine Perle der Schachkomposition. Wäre Schwarz am Zug, hielte er nach 1...Lf3 leicht Remis. Aber Weiß beginnt, und seine beiden Bauern sorgen vereint für den Sieg. Der eine opfert sich...

1.g4+!!

Danach muss der Läufer auf die nutzlose Diagonale, wo sein eigener König ihm den Weg versperrt.

1...Lxg4 2.Ke3 Lh3 3.Kf2 1-0

Nun läuft der a-Bauer durch.

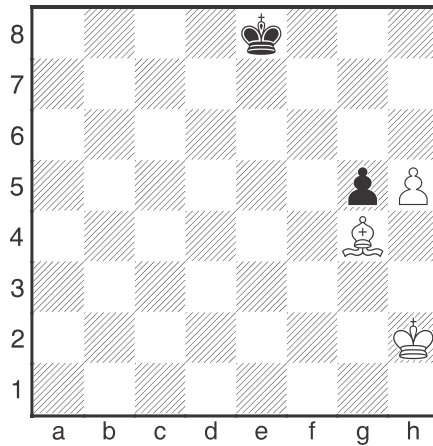
**Troizki 1895**

Weiß gewinnt

1.Lh6+ Kg8 2.g7 Kf7 3.g8D+! Kxg8 4.Ke6 Kh8 5.Kf7 e6 6.Lg7 matt.
Ein pikantes Finale, in dem Läufer und Bauer vereint den Kampf entschieden. Der Russe Alexej Troizki (1866-1942) hatte ein Faible für humorvolle Aufgaben. Mehr Widerstand bot 2...e6+! 3.Kd6! Kf7 4.Ke5 Kg8 5.Kf6 e5 6.Ke6 e4 7.Kf6 e3 8.Lxe3 h6 9.Lxh6 Kh7 10.Kf7+- . Es würde aber nichts am Ergebnis ändern.



Troizki 1896



Weiß gewinnt

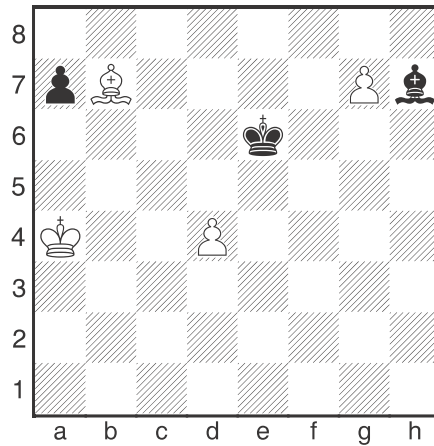
Hat der Läufer die falsche Farbe, dann ist der feindliche König in der Ecke sicher, und die schwächere Partei hält remis. In der Regel ist es so, aber manchmal auch nicht.

1.Le6! Ke7! 2.h6 Kf6 3.Lf5! Kf7 4.Lh7 Kf6 5.Kg3 Kf7

Das Feld f5 ist unzugänglich.

6.Kg4 Kf6 7.Kh5! Kf7 8.Kxg5 1-0

Störfaktor war der eigene Bauer von Schwarz.

**Rinck 1915**

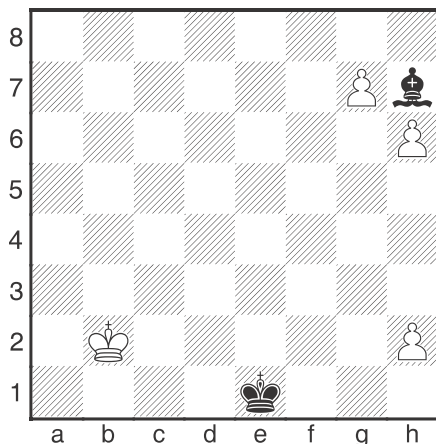
Weiß gewinnt

Der Franzose Henri Rinck (1870-1952) gehört zu den besten Studienkomponisten aller Zeiten. Er verfasste über 1.500 Aufgaben. Hier spielen die weißen Freibauern mit König und Läufer des Gegners Katz und Maus. Natürlich hilft der eigene Läufer dabei tüchtig mit.

1.Le4! Lg8 2.d5+ Kf6 3.d6 Le6 4.Lf5 Kxf5 5.g8D Lxg8 6.d7 1-0
Auf 3...Ke6 folgt 4.Ld5+! Kxd5 5.d7+-.



Tarrasch 1921



Weiß gewinnt

1.Kc3 Kf2 2.Kd4 Kf3 3.Ke5 Kg4 4.Kf6 Kh5 5.g8D!

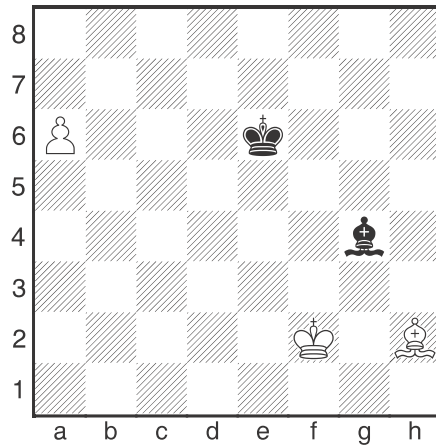
Ein Beschäftigungsoffer, mit dem das Feld g7 geräumt wird.

5...Lxg8 6.Kg7 Kg5 7.h3! Wartezug.

7...Kh5 8.h4! 1-0

Zugzwang. Nach einem Königsschritt von Schwarz wird der Läufer geschlagen, und der h-Bauer kann umgewandelt werden.

Bei ungleichfarbigen Läufern auf dem Brett kann sich die schwächere Partei viel leichter verteidigen. Der König besetzt das Feld vor dem Bauern, welches der feindliche Läufer nicht betreten kann. Oder der eigene Läufer kontrolliert ein Feld auf dem Weg des Bauern. Bei ungünstiger Figurenkonstellation, z.B. größerer Entfernung des Königs, müssen bestimmte Schwierigkeiten gemeistert werden.

Berger 1922

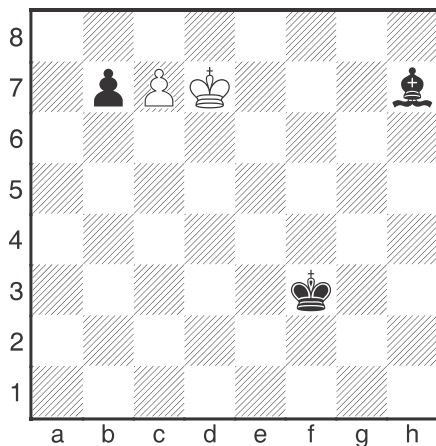
Remis

In dem Problem des Österreichers Johann Berger erscheint die Lage von Schwarz kritisch. Wie kann der weiße Bauer gestoppt werden? Nach 1...Lf5 2.Kf3 Kd5? 3.a7 Le4+ 4.Ke3 ist er nicht aufzuhalten. Schwarz, der am Zug ist, hat aber die Chance, sich besser zu verteidigen.

1...Lf5 2.Kf3 Ld3! 3.a7 Lc4 4.a8D Ld5+, und die „frischgebackene“ Dame wird verspeist. Auch 2.Ke3 Lh3 3.Kf3 Lf1! 4.a7 Lc4! (droht wieder Ld5+) führt zum Remis.



A. und K. Sarytschew 1928



Remis

Die Zwillingbrüder Alexander und Kiril Sarytschew aus Baku schenken uns diese wunderbare Studie. Der zur Umwandlung bereite Bauer rettet Weiß. Aber dieser muss klug agieren, und wenn es zum Auftakt mit einem absurd erscheinenden Manöver ist. Verlieren würde 1.Ke6? Ke4! oder 1.Kd6? Lf5 2.Kc5 Ke4 3.Kb6 Lc8 4.Ka7 b5-+.

1.Kc8!!

Ein paradox anmutender Zug. Der weiße König entfernt sich vom Quadrat des schwarzen Bauern, anstatt sich ihm zu nähern! Aber er zwingt den b-Bauern dadurch, nach vorn zu gehen. Weiß hat danach zwei Tempi weniger.

1...b5 2.Kd7! b4

Wenn 2...Lf5+, dann 3.Kd6! b4 4.Ke5 Kg4 5.Kd4! =.

3.Kd6! Lf5

Dank der Drohung 4.c8D gewann Weiß ein Tempo zurück. Jetzt gewinnt er das zweite, indem der König den Läufer angreift.

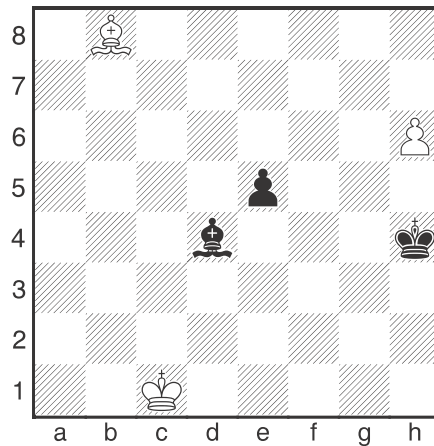
4.Ke5! b3

Auch 4...Lc8 5.Kd4 ergibt Remis.

5.Kxf5 b2

Beide Bauern promovieren gleichzeitig.

Heuäcker 1930



Weiß gewinnt

Eine beeindruckende Studie des deutschen Komponisten Paul Heuäcker (1899-1969), die man kennen sollte. Sie zeigt, wie wichtig Raum- und Zeitgewinn im Endspiel sind. Hier will Schwarz mit e5-e4 die Umwandlung des weißen Bauern verhindern. Deshalb muss zuerst der Läufer abgelenkt werden.

1.La7! La1

Der schwarze Läufer lässt sich nicht darauf ein. Jetzt tritt der weiße König in Aktion.

2.Kb1! Lc3 3.Kc2

Gewinnt ein wichtiges Tempo.

3...La1 4.Ld4!!



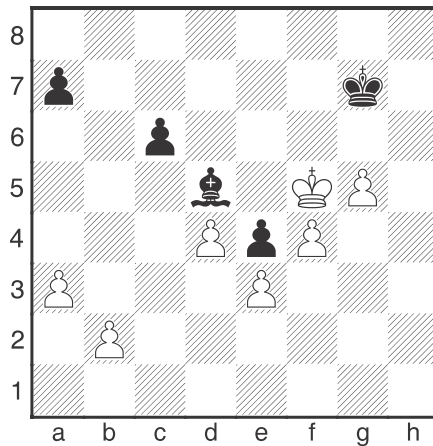
Dieser Zug macht die Brillanz der Studie aus. Er lenkt den Läufer oder den Bauern nach d4.

4...Lxd4 5.Kd3 La1 6.Ke4! 1-0

Freie Bahn für den h-Bauern.

Capablanca – Lasker

New York 1924



Ein Beispiel aus dem Spitzenschach, wo das schnelle Vereinfachen zum Stellungsungleichgewicht führte. Lasker hat soeben die Damen getauscht und spielt damit dem Gegner in die Hände. Sein Läufer erweist sich als nutzlos, denn alle Bauern Capablancas stehen auf schwarzen Feldern. Der Nachziehende hat nur Einzelbauern und einen passiven König. Weiß wählt die stärkste Fortsetzung.

40.b4 a6 41.Kg4!

Das entscheidende Manöver.

41...Lc4 42.f5 Lb3 43.Kf4 Lc2 44.Ke5 Kf7 45.a4 Kg7

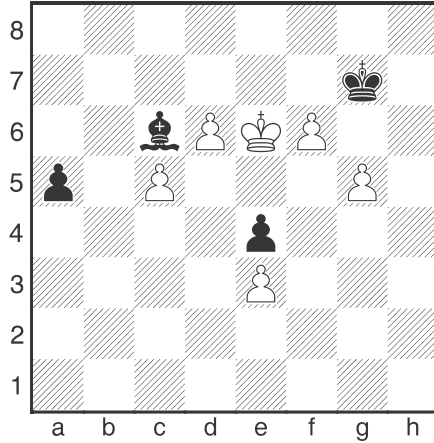
Nach 45...Lxa4 46.Kxe4 entstehen sogar drei verbundene Freibauern, was den Sieg noch leichter macht.



46.d5! Lxa4

Oder 46...cxd5 47.Kxd5 Lxa4 Kxe4+-.

47.d6 c5 48.bxc5 Lc6 49.Ke6 a5 50.f6+ 1-0



José Raúl Capablanca