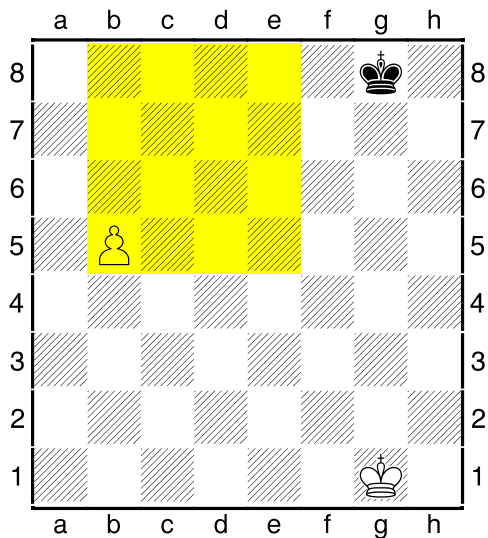


# Inhaltsverzeichnis

Das Berger-Quadrat	Seite 2
Schlüsselfelder	Seite 3
Der Randbauer	Seite 5
Der König auf der 6. Reihe	Seite 7
Das gemeinsame Quadrat	Seite 8
Das gemeinsame Quadrat - Besonderheiten	Seite 10
Das blockierte Bauernduo	Seite 11
Das Reservetempo	Seite 12
Der gedeckte Freibauer	Seite 13
Der entfernte Freibauer	Seite 14
Das Reti-Manöver	Seite 15
Bauerndurchbrüche	Seite 16

## Das Berger-Quadrat



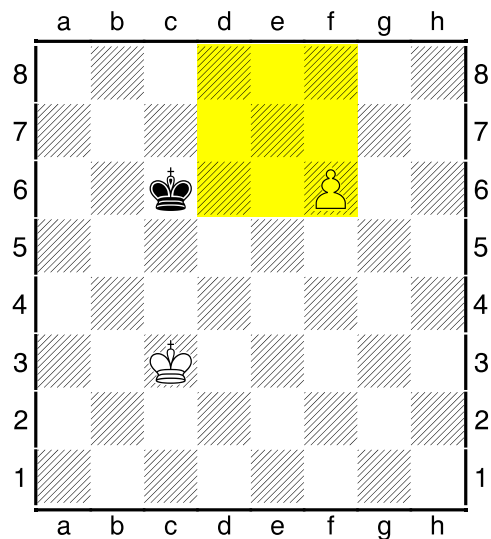
Der weiße Freibauer auf b5 ist noch 3 Felder von der Umwandlung entfernt (b6, b7, b8). Das Berger-Quadrat ergibt sich, wenn man von dem Freibauern b5 auch 3 Felder waagerecht in Richtung des schwarzen Königs zieht (c5, d5, e5) und sich dann das Quadrat vorstellt.

Dieses ist in der Diagrammstellung gelb markiert.

**Wenn der gegnerische König mit seinem nächsten Zug nicht ins Berger-Quadrat zieht, kommt der Freibauer ohne Hilfe des eigenen Königs zur Umwandlung!**

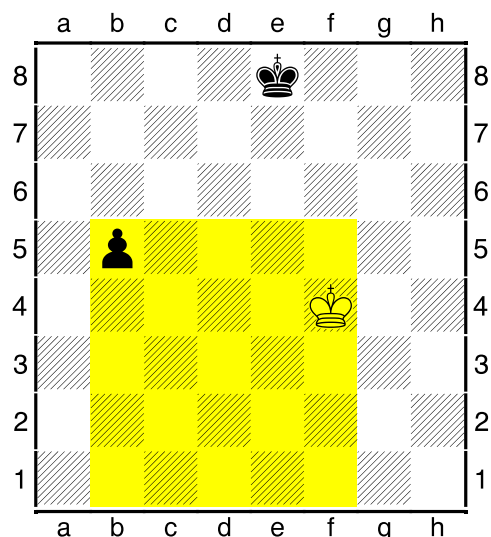
Im obigen Beispiel kann weiß am Zug einfach den Bauern zur Umwandlung ziehen. Aber auch wenn Schwarz am Zug ist, kann er nicht ins Berger-Quadrat ziehen, und somit die Umwandlung auch nicht verhindern.

Weitere Beispiele:



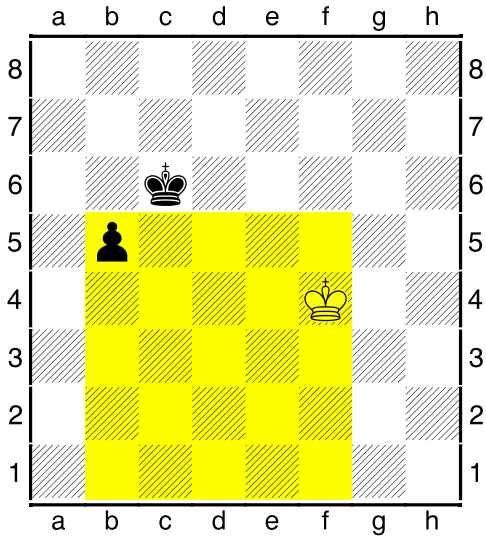
Weiß am Zug kann den Bauern zur Umwandlung ziehen, da der Schwarze König nicht im Berger-Quadrat steht.

Schwarz am Zug kann mit Kd6 oder Kd7 ins Berger-Quadrat ziehen, und den Bauern aufhalten.



Der Weiße König steht im Berger-Quadrat. Also kann er den schwarzen Bauern

aufhalten.



Fast die gleiche Stellung wie die letzte. Weiß steht im Berger-Quadrat. Kann er also den Bauer aufhalten?

Hier noch einmal die Regel des Berger-Quadrates:

**Wenn der gegnerische König mit seinem nächsten Zug nicht ins Berger-Quadrat zieht, kommt der Freibauer ohne Hilfe des eigenen Königs zur Umwandlung!**

Die Betonung liegt auf „ohne Hilfe des eigenen Königs“!

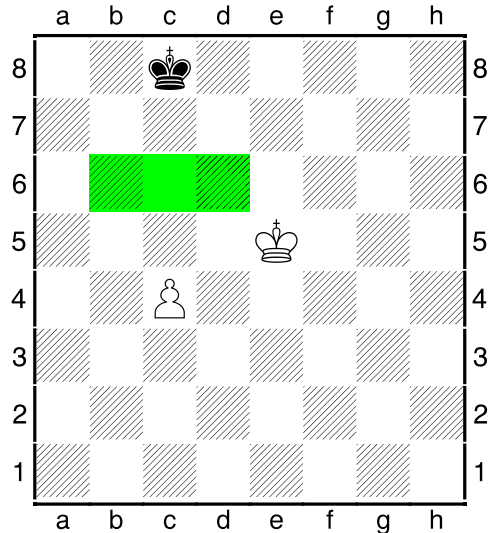
In der obigen Stellung ist das sehr wichtig: Wenn der schwarze Bauer ohne Hilfe des eigenen König einfach los rennt, fängt der weiße König ihn mühelos ab.

Ob der Bauer mit Hilfe des eigene Königs erfolgreich das Umwandlungsfeld erreicht, - darüber sagt die Berger-Quadrat-Regel nichts!

Und im vorliegenden Diagramm ist es so, dass der schwarze mit Hilfe seines Königs

das Umwandlungsfeld sicher erreicht.

## Schlüsselfelder



Die Schlüsselfelder befinden sich 2 Reihen vor dem Freibauern auf der Linie des Freibauern und auf den beiden Nachbarlinien.

**Wenn der eigene König auf einem der Schlüsselfelder steht, kann der Freibauer zur Umwandlung geführt werden.**

Weiß am Zug kann die vorliegende Stellung einfach gewinnen.

1. ♔d6

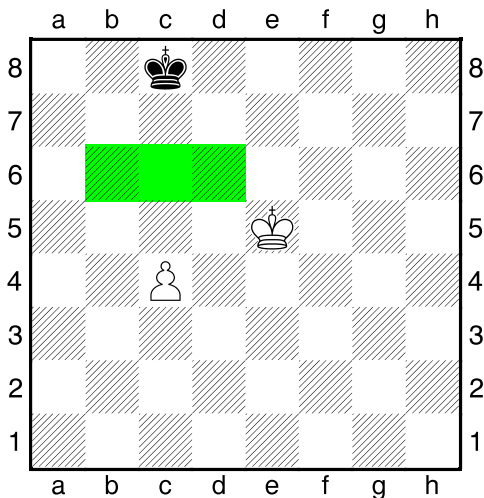
Damit betritt der weiße König eines der Schlüsselfelder.

- |    |     |     |
|----|-----|-----|
| 2. | c5  | ♔d8 |
| 3. | ♔c6 | ♔c8 |
| 4. | ♔b7 | ♔d8 |
|    |     | ♔d7 |

**5. c6+**

Schwarz am Zug kann die Stellung remis halten. Dazu muss er „nur“ verhindern, dass der weiße König eines der Schlüsselfelder betritt.

Um dieses Ziel zu erreichen, muss er unbedingt die Oppositionsregeln beachten.



**1. ... ♔c7**

Der schwarze König geht in die Diagonalopposition. [1...♔d7? ist ein folgenschwerer Fehler, da der weiße König jetzt in die Opposition zieht. 2.♔d5 ♔c7 3.♔c5 Jetzt muß Schwarz die Kontrolle über die Schlüsselfelder aufgeben. 3...♔b7 4.♔d6]

**2. ♔d5 ♔d7**

Wer 2...♔b6? zieht, hat die Regel der Schlüsselfelder noch nicht verstanden. Der Verteidiger muß "nur" verhindern, dass der gegnerische König eines der Schlüsselfelder betritt. Es ist nicht notwendig selbst eines der Schlüsselfelder zu betreten! 3.♔d6

**♔c5**

Schwarz bleibt in der Opposition und verwehrt damit dem weißen König weiterhin

den Zutritt auf die Schlüsselfelder.

**3. ... ♔c7**

**4. ♔b5 ♔b7**

Mit Königszügen kommt Weiß offensichtlich nicht mehr weiter, also versuchen wir es mal mit dem Bauern

**5. c5 ♔c7**

Der einzige Weg zum Remis! Schwarz muß ziehen und damit die Opposition aufgeben, aber jetzt kann Weiß nicht in die Opposition hineinziehen! Andere Schwarze Züge verlieren. Z.B.:

**5...♔b8 6.♔b6 ♔c8 7.♔c6 ♔d8 8.♔b7;**

**5...♔c8 6.♔c6 ♔d8 7.♔b7**

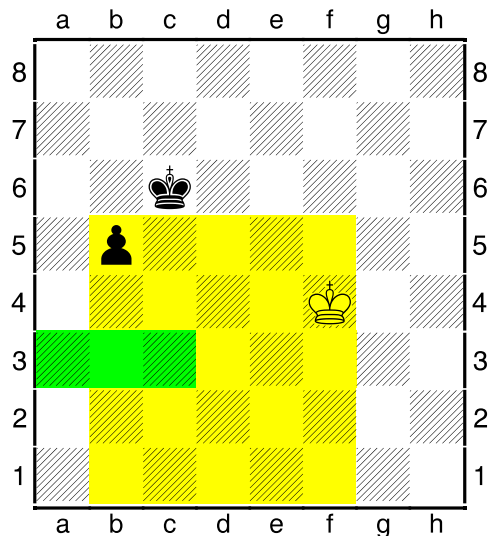
**6. c6 ♔c8**

Wieder der einzige Zug, der das Remis hält! Schwarz kann die Opposition selbst nicht halten, also verhindert er, dass der Weiße König in die Opposition zieht.

**7. ♔b6 ♔b8**

**8. c7+ ♔c8**

**9. ♔c6 Patt**



Dieses Beispiel hatten wir schon einmal. Der Weiße König steht im Berger-Quadrat; der schwarze Bauer kann also nicht ohne Hilfe seines Königs zur Umwandlung ziehen.

Um seinen Bauern zur Umwandlung zu

## Bauernendspiele - Grundlagen

führen, muss Schwarz also „nur“ seinen König auf eines der Schlüsselfelder (a3, b3 oder c3) stellen.

1.            ♔e4            ♔c5

Bitte nicht den Bauern ziehen! Mit einem Bauernzug würde nicht nur der Bauer selbst ein Feld vorrücken, auch die Schlüsselfelder (die sich ja anhand der Bauernstellung definieren) würden eine Reihe nach vorne ziehen - auf die Felder a2, b2 und c2 - und wären dann für den eigenen König in unerreichbarer Ferne!

2.            ♔d3            ♔b4

3.            ♔c2            ♔a3

Schwarz hat eines der Schlüsselfelder besetzt. Damit ist die Partie entschieden.

4.            ♔b1            b4

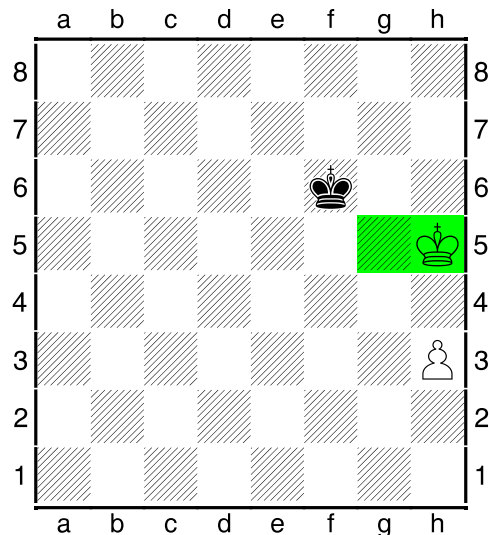
5.            ♔a1            b3

6.            ♔b1            b2

7.            ♔c2            ♔a2

## Ausnahmen von den Schlüsselfeldern

### a) Der Randbauer



Der weiße König steht bereits auf einem der Schlüsselfelder. Trotzdem kann Weiß nicht gewinnen.

1.            ♔h6            ♔f7

2.            h4            ♔g8

Der König strebt zum Eckfeld h8

3.            h5            ♔h8

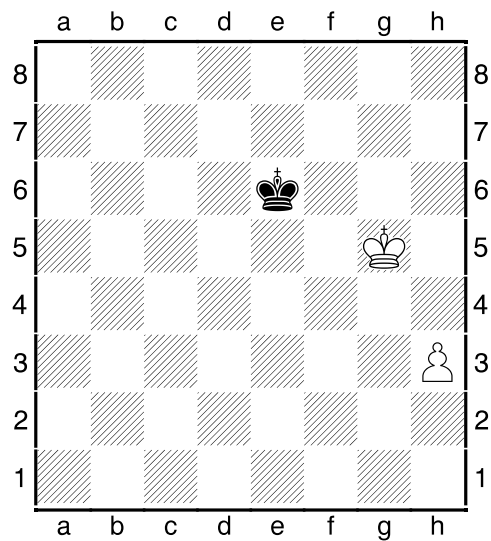
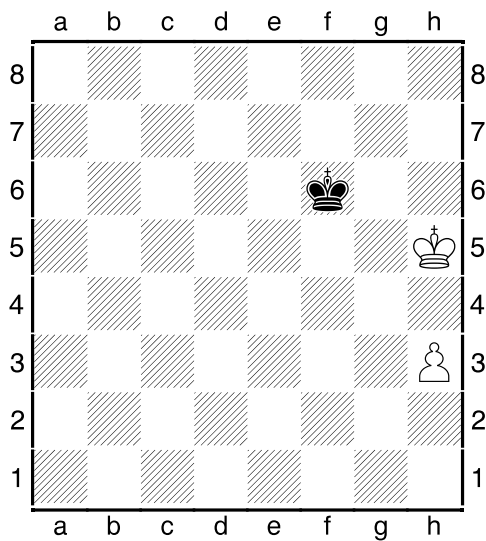
4.            ♔g6            ♔g8

5.            h6            ♔h8

6.            h7            Patt

Nachdem der Schwarze König das Feld h8 erreicht hat, wäre er nur durch ein Schach wieder von diesem Feld zu vertreiben, aber womit soll Weiß Schach geben bevor er seinen Bauern umwandeln kann? Versuchen wir mal den schwarzen König von dem Eckfeld abzuhalten:

## Bauernendspiele - Grundlagen



1.           ♔h6           ♔f7
2.           ♔h7           ♔f6
3.           h4
3. ♔h6 ♔f7 führt nur zu Zugwiederholung
3.           ...           ♔f7
4.           h5           ♔f6
5.           h6
5. ♔h6 ♔f7 ergibt wieder Zugwiederholung
5.           ...           ♔f7
6.           ♔h8           ♔f8

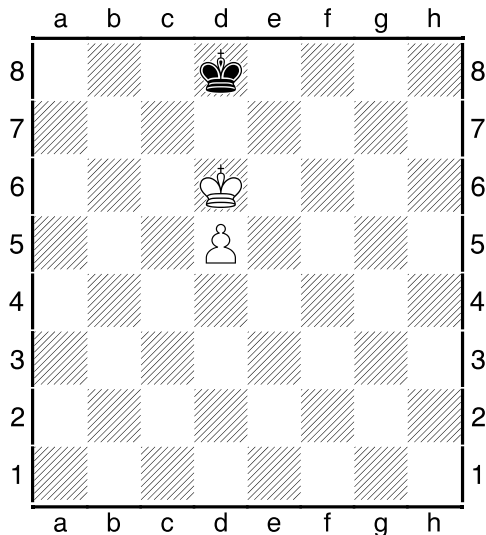
Weiß hat es geschafft den schwarzen König vom Eckfeld abzuhalten, aber dafür befindet sich der Weiße König nun selbst in einem Pattgefängnis.

**Der Randbauer kommt nur zur Umwandlung, wenn es gelingt den gegnerischen König vom Eckfeld fernzuhalten, ohne mit dem eigenen König die Randlinie zu betreten.**

1.           ♔g6           ♔e7
  2.           ♔g7
- Nur so kann Schwarz am Betreten des Feldes f8 gehindert werden!. Wenn Schwarz das Feld f8 erreicht, kann er nur noch mit dem Zug Kh7 vom Eckfeld abgehalten werden, womit aber der weiße König die Randlinie betritt.
2.           ...           ♔e6
- Nach h8 kommt der König jetzt nicht mehr, bleibt nur der Versuch den Bauern anzugreifen.
3.           h4           ♔f5
  4.           h5           ♔g5
  5.           h6

Die Schlüsselfelder haben beim Randbauern keine Bedeutung!

## b) Der König steht auf der 6. Reihe vor seinem Bauern



1.            ♔e6            ♔e8  
behält die Opposition
2.            d6            ♔d8
3.            d7            ♔c7  
und muß trotzdem das Umwandlungsfeld räumen
4.            ♔e7

Wenn in der Diagrammstellung Schwarz am Zug ist, sieht's auch nicht viel anders aus:

1.            ...            ♔c8
2.            ♔e7            ♔c7
3.            d6+            ♔c8
4.            d7+

**Wenn der König auf der 6. Reihe vor seinem Freibauern steht, kann der Bauer immer zur Umwandlung ziehen.**

Der Freibauer muß dabei nicht zwingend auf der 5. Reihe stehen. Wenn er auf der 2., 3. oder 4. Reihe steht macht das keinen Unterschied. Wichtig ist aber, dass der König vor seinem Bauern steht.

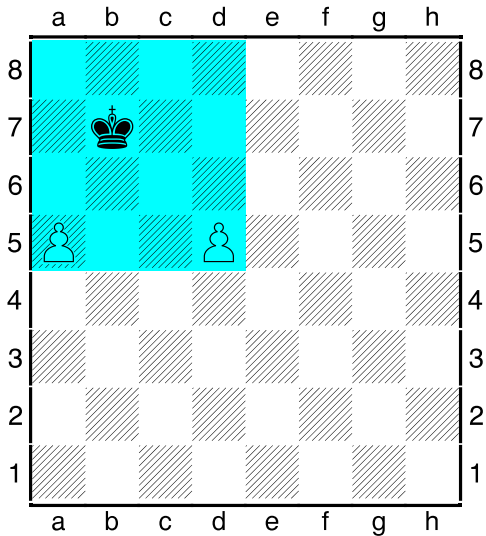
Der König muß nicht unbedingt auf der gleichen Linie vor seinem Freibauern stehen, die Nachbarlinien (hier e6 oder c6) reichen auch.

Stünde der weiße König aber noch weiter weg (z.B. auf f6) kann Schwarz mit 1. Kd7 das Remis erreichen.

Die Schlüsselfelder und die Oppositionsregeln spielen bei dieser geradezu magischen Königsstellung keine Rolle

Handelt es sich bei dem Freibauern aber um einen Randbauern, hilft auch diese magische Königsstellung nichts.

## Das gemeinsame Quadrat



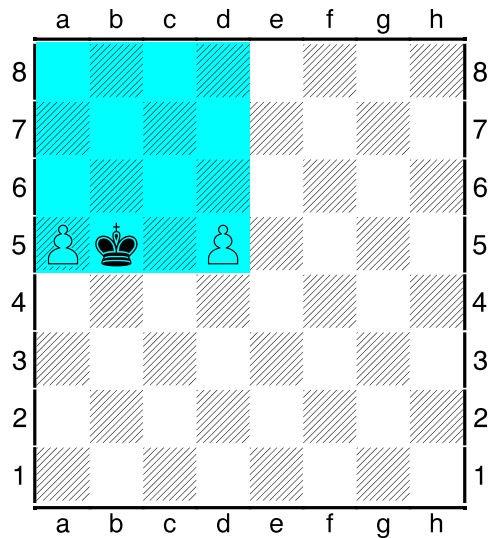
Das Gemeinsame Quadrat zweier Freibauern bildet sich aus der Entfernung der Freibauern als Grundseite. Im vorliegenden Diagramm hat das Quadrat also eine Grundseite von 4 Feldern (a6, b5, c5 und d5)

**Erreicht das gemeinsame Quadrat zweier Freibauern die Grundlinie (oder schießt sogar darüber hinaus) so erreicht ein Bauer das Umwandlungsfeld.**

Wichtig: Der Standort der Könige spielt keine Rolle (deshalb fehlt auch der weiße König im obigen Diagramm)

1.            **d6**            ♔c6  
 Wenn Schwarz jetzt nochmal am Zug wäre, könnte er den Bauern d6 schlagen, ohne das Berger-Quadrat des a-Bauern zu verlassen
2.            **a6**  
 jetzt muss der schwarze König im Berger-Quadrat des a-Bauern bleiben.

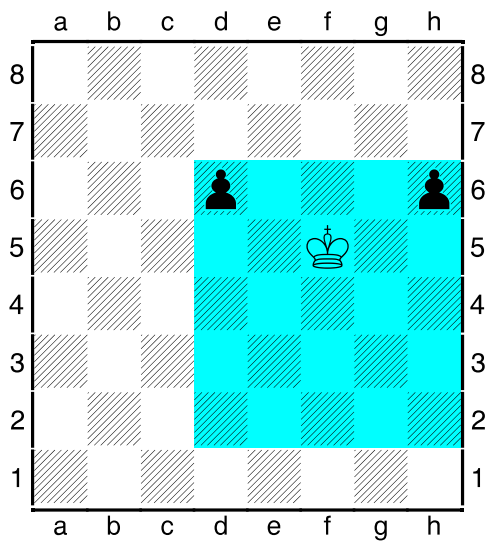
2.            ...            ♔b6
3.            **d7**  
 Ups, das Berger-Quadrat des d-Bauern hat sich verkleinert!
3.            ...            ♔c7
4.            **a7**  
 Die Bauernumwandlung ist nicht mehr zu verhindern.



Der Standort der Könige spielt tatsächlich keine Rolle.

1.            **d6**  
 Schwarz darf nun nicht auf a5 schlagen (Berger-Quadrat des Bauern d6 beachten!)
1.            ...            ♔c6
2.            **a6**  
 Und weiter wie im letzten Beispiel

## Bauernendspiele - Grundlagen



Hier reicht das gemeinsame Quadrat (Die Bauern haben einen Abstand von 5 Feldern: d6, e6, f6, g6 und h6) nicht bis zur Grundlinie. Also wandelt sich auch keiner der schwarzen Bauern zur Dame:

1. ... **h5**
2. **♔g5** **d5**
3. **♔xh5**

Der weiße König schlägt den h-Bauern, und befindet sich trotzdem im Berger-Quadrat des d-Bauern, kann diesen also auch noch aufhalten!

Auch Weiß am Zug, hält beide Bauern auf. Allerdings muss er dazu genau spielen. Ein Fehler wäre:

1. **♔g6?** **d5**

Der h-Bauer ist plötzlich gedeckt, da der weiße König das Berger-Quadrat des d-Bauern nicht verlassen darf!

2. **♔f5** **h5**

Und nun reicht das gemeinsame Quadrat plötzlich bis zur Grundreihe. Damit zieht einer der schwarzen Bauern zur Dame!

Ebenso wenig geht natürlich das spiegelbildliche

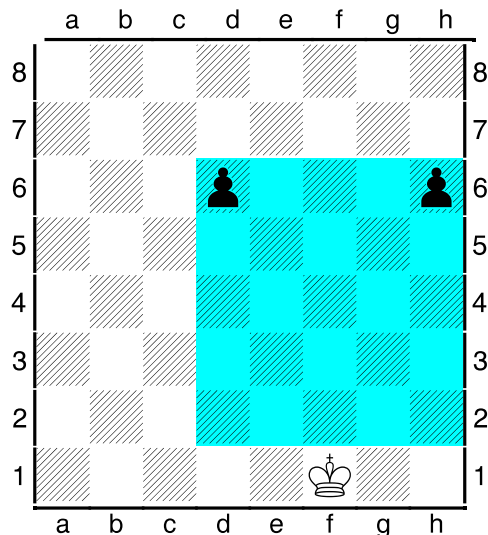
1. **♔e6?** **h5**

2. **♔f5** **d5**

Um die Bauern zu halten, muss Weiß

1. **♔f6!** **h5**
2. **♔g5** **d5**
3. **♔xh5**

ziehen



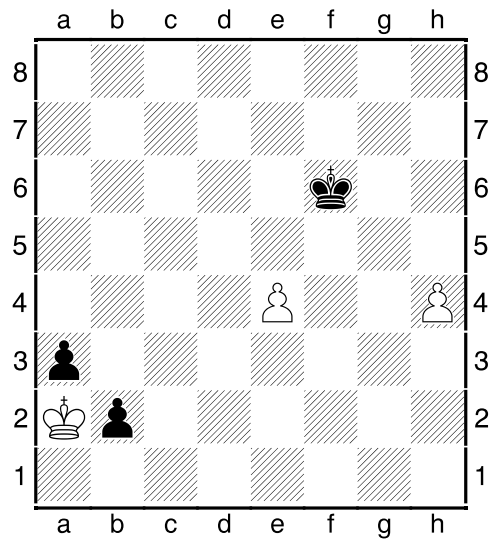
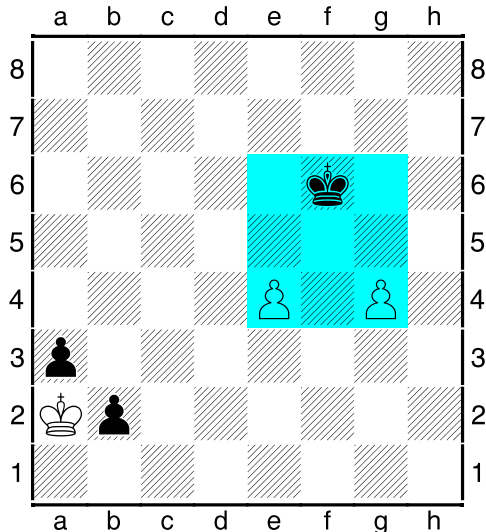
Dieselbe Diagrammstellung, nur steht der weiße König auf f1 statt auf f5.

Jetzt gewinnt Schwarz immer!

1. **♔f2** **h5**
2. **♔f3** **d5**

Und nun hat das gemeinsame Quadrat die Grundlinie erreicht. Damit ist die Partie für Schwarz leicht gewonnen.

## Das Gemeinsame Quadrat Besonderheiten



Hier erreicht das Gemeinsame Quadrat der weißen Freibauern nicht die Grundlinie.

**1.**            ♔b1            ♔f7

nicht 1...♔g5? Wegen 2.e5 ♔g6 3.♔a2 ♔f7 4.g5 und die weißen Freibauern haben sich weiter vorgeschoben.

**2.**            ♔a2            ♔f6

2...♔e6? 3.g5 ♔f7 4.e5 führt wieder zum Vormarsch der weißen Bauern

**3.**            ♔b1            ♔f7

Der schwarze König kann nur zwischen den Feldern f6 und f7 hin und her pendeln.

Die beiden weißen Bauern decken sich dadurch gegenseitig.

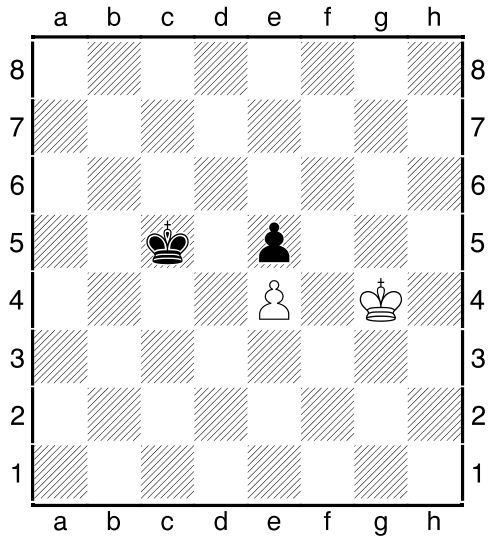
Funktioniert dieser Deckungstrick auch, wenn das weiße Bauernduo weiter auseinander steht?

- |           |     |      |
|-----------|-----|------|
| <b>1.</b> | ♔b1 | ♔e5  |
| <b>2.</b> | h5  | ♔f6  |
| <b>3.</b> | ♔a2 | ♔g5  |
| <b>4.</b> | e5  | ♔xh5 |

Schwarz konnte einen Bauern schlagen, ohne das Bergerquadrat des anderen zu verlassen.

***Ist zwischen zwei Freibauern nur eine Linie (Das gemeinsame Quadrat umfasst also 3 x 3 Felder) so decken sich diese Freibauern gegenseitig.***

## Das blockierte Bauernduo



Weiß ist am Zug. Reicht der Anzugsvorteil um zu gewinnen?

Der sofortige Versuch den schwarzen Bauern zu erobern scheitert sehr schnell:

**1. ♔f5? ♚d4**

Weiß ist in Zugzwang und muss seinen Bauern aufgeben

Aber Weiß kann sein Manöver verbessern.

**1. ♔g5 ...**

Weiß geht erstmal in die Fernopposition.

**1. ... ♚c4**

1...♚d4? 2.♔f5 und nun wäre Schwarz im Zugzwang und müsste seinen Bauern aufgeben

**2. ♔f6 ♚d4**

Was sonst? Schwarz muss seinen Bauern ja decken

**3. ♔f5**

und nun hat Weiß es doch geschafft! Schwarz ist im Zugzwang und muss seinen Bauern geben.

Aber auch Schwarz kann seine Spielweise noch entscheidend verbessern!

Folgender Gedankengang: Wenn Schwarz nicht verhindern kann, dass er seinen Bauern auf e5 verliert, warum soll er denn versuchen diesen Bauern zu decken?

**1. ♔g5 ♚d6**

**2. ♔f5 ♚d7**

Bitte nicht 2...♚e7? 3.♔xe5 und Weiß hat die Opposition erobert

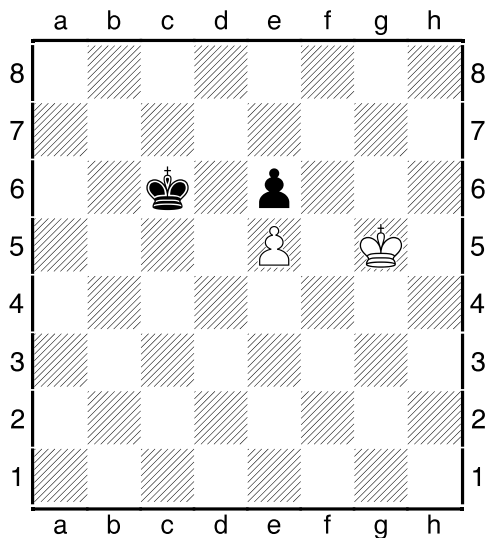
**3. ♔xe5 ♚e7**

erst jetzt geht der Schwarze König nach e7 und damit in die Opposition.

Dem Weißen ist es gelungen, den schwarzen Bauern zu erobern, aber er kriegt die Schlüsselfelder nicht!

Der Anzugsvorteil reicht also, um den schwarzen Bauern zu gewinnen, aber er reicht nicht, um die Partie zu gewinnen.

Auf der nächsten Seite gibt es eine sehr ähnliche Stellung.



1. **♔g6**

wie im letzten Beispiel. Zuerst einmal die Fernopposition einnehmen, dann den gegnerischen Bauern von hinten angreifen.

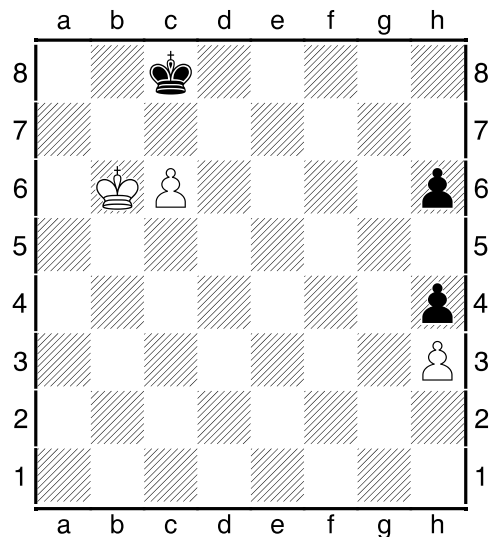
- 1. ... ♔c7
- 2. ♔f7 ♔d7
- 3. ♔f6 ♔d8
- 4. ♔xe6

Jetzt offenbart sich der gewaltige Unterschied. Der weiße König erobert nicht nur den schwarzen Bauern, er steht auch gleich auf der 6. reihe vor seinem Bauern. Weiß gewinnt also nicht nur den Bauern, er gewinnt auch die Partie.

**Bei einem blockierten Bauernduo muss der gegnerische Bauer unbedingt von hinten angegriffen werden. Damit gewinnt man den Bauern, ob man die Partie gewinnt, hängt aber von anderen Faktoren ab. (Schlüsselfelder, Königsstellung auf der 6. Reihe ....)**

## Das Reservetempo

Grade Kampf um die Schlüsselfelder und beim Kampf um die Opposition hängt viel davon ab, wer am Zug ist.



Ohne die h-Bauern wäre diese Stellung mit Weiß am Zug klar für Weiß gewonnen.

1. **c7 h5**

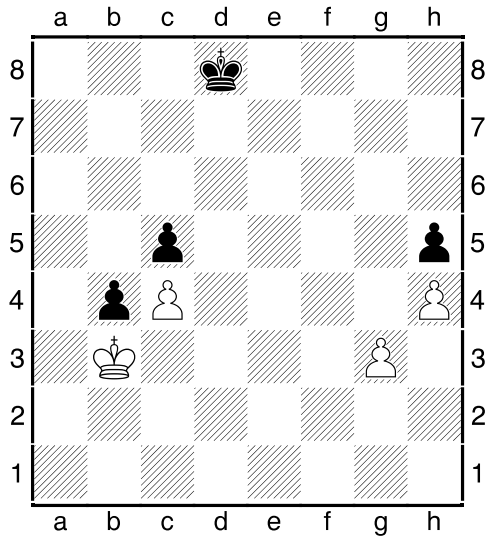
Das ist das Reservetempo. Schwarz muss nicht mit dem König weichen sondern er macht einen Zug, der an der eigentlichen Stellungenstruktur (Hier der Freibauer auf c6 mit Königsunterstützung) nichts verändert bzw verbessert, sondern „nur“ den Zweck hat, die Zugpflicht auf den Gegner zu übertragen.

2. **♔c6**

Dem weißem bleibt nichts anderes übrig, er muss Schwarz Patt setzen.

**Reservetempi sind in Bauernendspielen sehr wichtig und können den Ausgang der Partie entscheiden!**

## Der gedeckte Freibauer



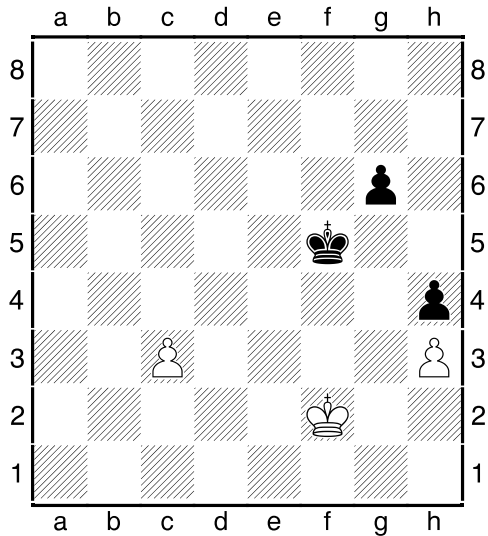
Der schwarze Freibauer auf b4 ist ein gedeckter Freibauer., weil er von einem Bauern (c5) gedeckt wird. Der große Vorteil des gedeckten Freibauers ergibt sich aus der Tatsache, das der schwarze König seinen Bauern nicht decken muß (und damit auf dem ganzen Brett herumspazieren kann wohin er auch will) während der weiße König an das Bergerquadrat des Freibauern b4 gebunden ist.

1.            ♔c2            ♔e7
2.            ♔d3            ♔e6
3.            ♔e3            ♔f5

Weiß darf das Bergerquadrat des Bauern b4 nicht verlassen und kann somit das schwarze Königsmanöver ♔g4, ♔e3 ♔xh4 nicht verhindern.

**Gedekte Freibauern sind sehr stark, weil sie die Bewegungsfreiheit des gegnerischen Königs einschränken, ohne dass sich der eigene König um die Deckung des Freibauern kümmern muss.**

## Der entfernte Freibauer



die Randlinie betritt. Das gäbe dann nur den halben Punkt statt den Sieg.

**Entfernte Freibauern opfern sich, um den gegnerischen König vom Hauptkampfplatz wegzulocken.**

Der weiße Freibauer b3 ist ein entfernter Freibauer, weil er vom Hauptkampfplatz (Hier der Königsflügel mit den Bauern auf der g- und h-Linie) steht.

1.            ♔f3                    ♚g5
2.            ♘c4                    ♔f6
3.            ♔g4                    ♔g6

Noch kann der schwarze König seine Bauern verteidigen.

4.            ♘c5                    ♔f6
5.            ♘c6

Jetzt muss sich der schwarze König entscheiden: Den Vormarsch des c-Bauern stoppen oder seine Königsflügelbauern verteidigen

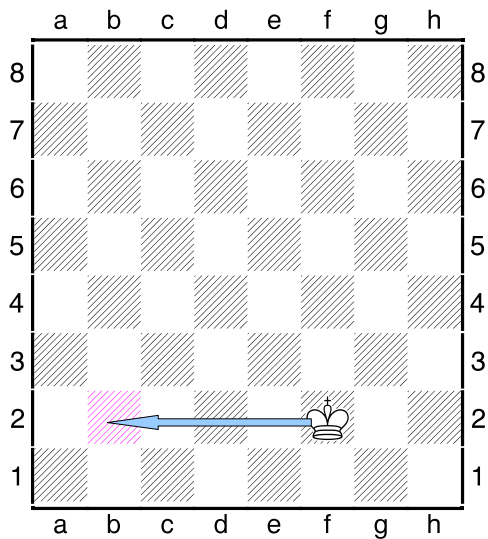
5.            ...                    ♔e6

gegen eine Weiße Dame wäre ein weiterer Widerstand sinnlos.

6.            ♔xg5                    ♔d6
7.            ♔xh4                    ♔xc6
8.            ♔g5                    ♔d6
9.            ♔f6!

ganz wichtig! Nach 9.h4 ♔e7 10.♔g6 ♔f8 kann der schwarze König nicht mehr vom Eckfeld ferngehalten werden, ohne das Weiß selbst

## Das Reti-Manöver



Der weiße König steht auf f2 und hat die Aufgabe so schnell wie möglich nach b2 zu gelangen. Die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkte ist die Gerade; also Ke2-d2-c2-b2 gleich 4 Züge.

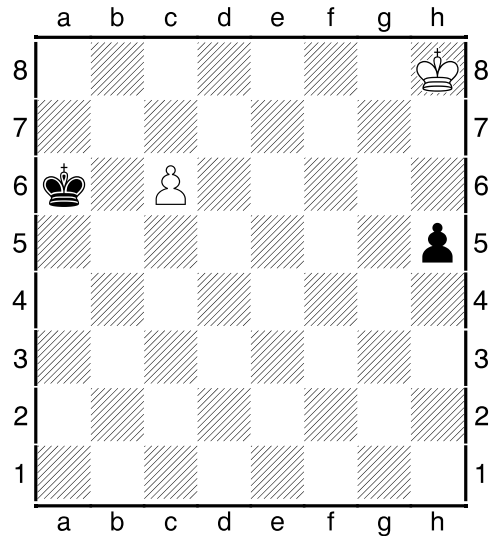
Aber der Weiße König kann auch die Zugfolge Ke3-d4-c3-b2 wählen; das sind ebenfalls 4 Züge!

Möglicherweise kann er auf dem „diagonalen Weg“ auch noch nebenbei etwas wichtiges erledigen, z.B einen eigenen Bauern unterstützen, eine gegnerischen Bauern belästigen oder auch dem gegnerischen König den weg abschneiden.

Auf diesen Erkenntnissen beruht das Reti-Manöver.

Nachfolgend die Studie, die Richard Reti 1922 veröffentlichte und die für das Manöver namensgebend war:

Weiß am Zug hält remis!



Um die Remisforderung zu erfüllen, muss Weiß entweder den h- Bauern schlagen oder seinen c-Bauern zur Dame führen. Das eine scheint so unmöglich wie das andere.

1.  $\text{K}g7$   $h4$
2.  $\text{K}f6$

Wenn Schwarz 2...h3 spielt, folgt 3.  $\text{K}e7$  h2 4.c7 und beide Bauern verwandeln sich

2. ...  $\text{K}b6$

Schwarz kümmert sich erstmal um den c-Bauern

3.  $\text{K}e5$

Weiß zieht weiterhin auf der Diagonalen und nähert sich damit sowohl dem h-Bauern als auch dem c-Bauern.

Schwarz hat nun zwei Möglichkeiten

3. ...  $h3$
4.  $\text{K}d6$

und es werden sich beide Bauern in eine Dame verwandeln

oder

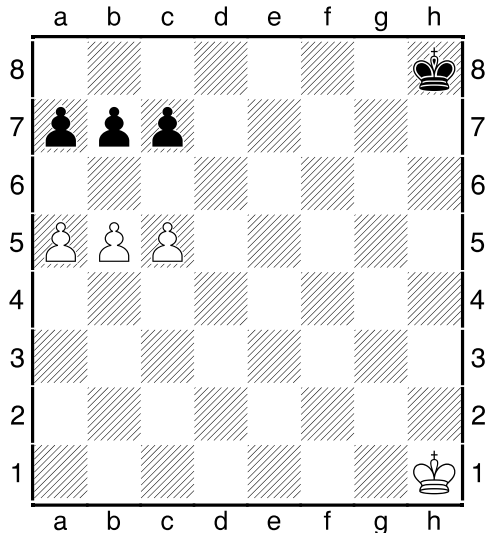
3.  $\text{K}xc6$
4. ...  $\text{K}f4$

und der Weiße König hat es ins Berger-Quadrat des h-Bauern geschafft.

## Bauerndurchbrüche

Bauerndurchbrüche kommen in vielerlei Arten vor. Das Verfahren ist hingegen immer dasselbe. Ein oder auch zwei Bauern werden geopfert, damit ein anderer Bauer ungehindert zur Dame marschieren kann.

Einige Beispiele

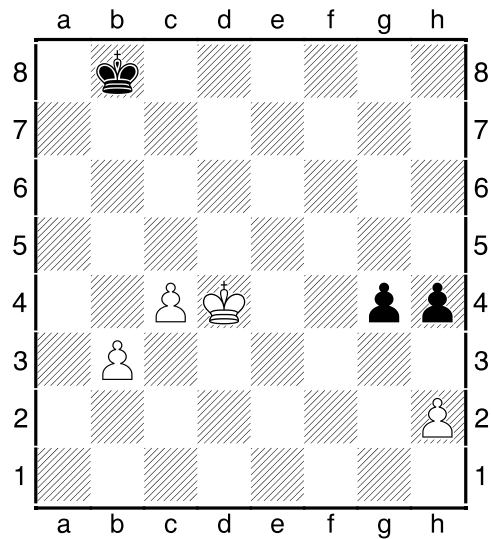


1.           **b6!**           **axb6**
2.           **c6**           **bxc6**
3.           **a6**

Nachdem Weiß zwei seiner Bauern geopfert hat, ist der Weg für den dritten jetzt frei.

Daran ändert sich auch nichts, wenn Schwarz im zweiten Zug mit dem c-Bauern schlägt

1.           **b6!**           **cxb6**
2.           **a6**           **bxa6**
3.           **c6**



Weiß am Zug gewinnt einfach indem er mit seinem König zu den schwarzen Bauern läuft und diese erobert

Schwarz am Zug gewinnt mit Hilfe eines typischen Durchbruchs:

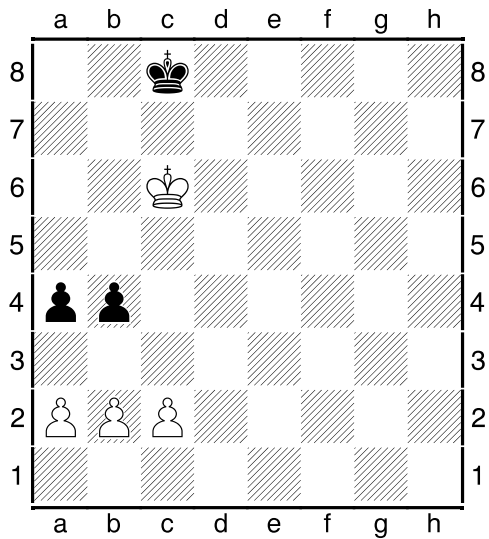
1.           ...           **g3**
2.           **hxg3**           **h3!**

Nur nicht auf g3 schlagen! Weiß stünde im Berger-Quadrat und würde den Freibauern noch abfangen.

Jetzt hingegen ist der Weg zur Umwandlung frei.

## Bauernendspiele - Grundlagen

Nachfolgende Stellung erreichte eine Schülerin von mir in einem Schnellturnier.



Weiß ist am Zug und der Sieg zum greifen nah. Einfach ♔b5, die schwarzen Bauern abgreifen und Ende.

**1. c3??**

Die Idee ist klar. Der König auf c6 steht einfach zu gut um damit umherzuziehen. Also einfach mit 1. c3 .bxc3 2.bxc3 einen Freibauern auf der c-Linie bilden. ( mit 1.c4 statt 1.c3 hätte sich diese an sich ja gute Idee auch verwirklichen lassen)

Nun folgte aber:

**1. ... a3**  
**2. bxa3 bxc3**

und plötzlich gewinnt Schwarz.