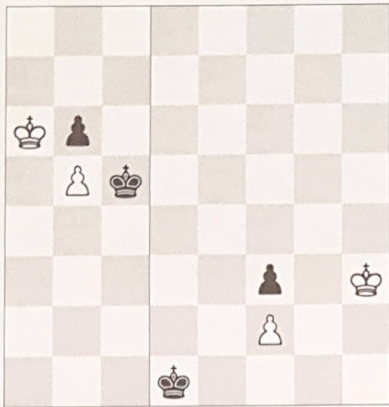


Bauernendspiel

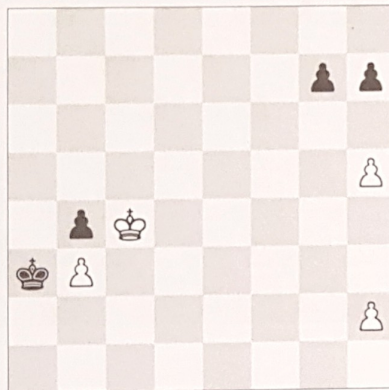
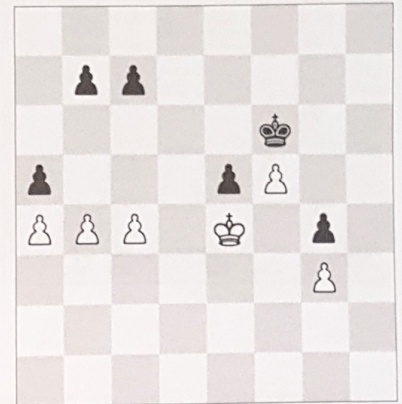
Ein Tempo ist im Bauernendspiel sehr wichtig. Es gibt schließlich nur Königs- und Bauernzüge. Mit Tempozügen muss man daher sehr sparsam umgehen. Je mehr Tempozüge du hast, desto besser.



Links im Diagramm ist die Partei, die am Zug ist, übel dran. Wer zieht, verliert.

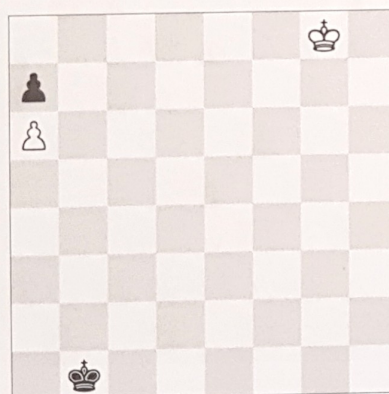
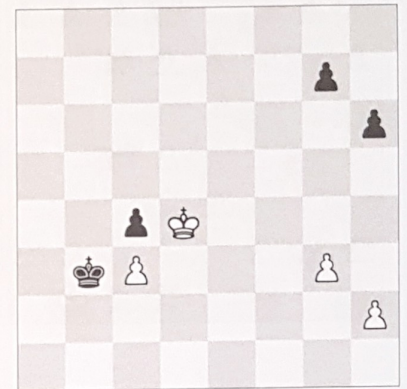
Rechts im gleichen Diagramm sitzt Weiß mit dem richtigen Königszug am längeren Hebel: **1. Kg4! Ke2 2. Kg3.**

Im rechten Diagramm muss Weiß seine Bauernzüge umsichtig wählen. Falsch wäre **1. b5 b6**. Nach **1. bxa5 c5** jedoch folgt **2. a6 bxa6 3. a5** und Schwarz ist in Zugzwang.



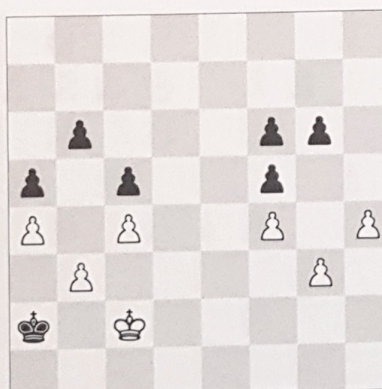
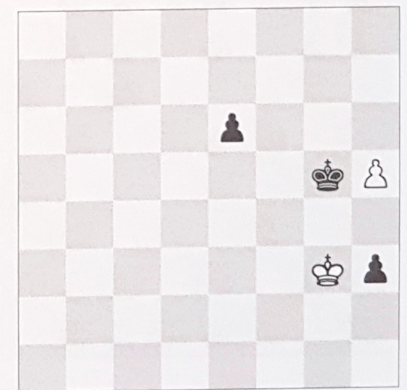
Ein Bauer ist auf seinem Ausgangsfeld oft von Vorteil. Der Bauer hat die Möglichkeit, ein oder zwei Felder vorzuziehen. Links verliert Weiß nach **1. h4 h6**. Richtig ist **1. h3 g6 2. hxg6 hxg6 3. h4**.

Rechts muss Weiß den h-Bauern stehen lassen, da dieser ein oder zwei Felder vorziehen kann: **1. g4!** (1. h3 h5! verliert) **1. ... g6 2. h4 g5 3. h5** und gewinnt.



Das Thema **Randbauer**. Links gewinnt die Partei, die am Zug ist, den a-Bauern. Schwarz kann sowieso nicht gewinnen, da der weiße König das Feld a1 erreicht. Weiß am Zug muss dafür sorgen, dass der schwarze König nicht nach c7 kommt: **1. Kf7 Kc2 2. Ke6 Kd3 3. Kd5!** und gewinnt.

Das Thema **Schlüsselfelder**. Rechts: **1. Kh2!** (1. Kxh3? Kxh5) **1. ... Kxh5 2. Kxh3.**



Links schauen wir uns einen **Durchbruch** an. Für **1. g4 fxg4 2. f5 gxf5 3. h5 g4** ist es zu früh. Richtig ist dagegen **1. Kd3 Kxb3 2. g4 fxg4 3. f5! gxf5 4. h5**. Jetzt entscheidet nach **4. ... g3 5. Ke2**.

Rechts befindet sich der weiße König außerhalb des Quadrats, der schwarze innerhalb. Weiß muss zaubern mit **1. Kf8 Kf6 2. h6 Kg5 3. Kg7 Kxh5 4. Kf6**.

