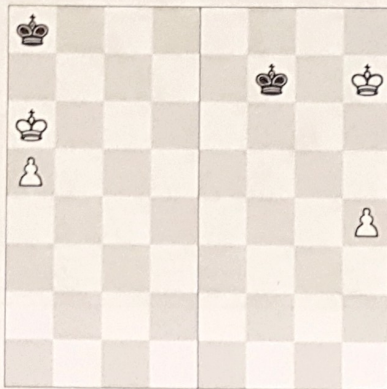
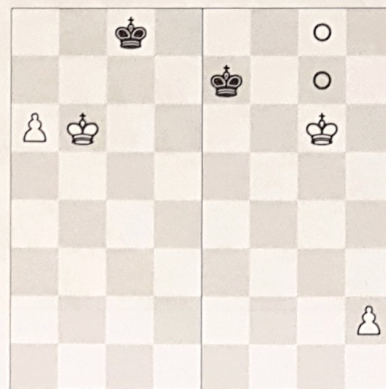


Der Randbauer

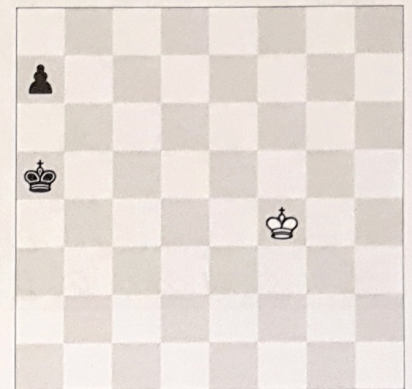
Der Wert eines Bauern ist 1 Punkt, dennoch sind nicht alle Bauern gleich viel wert. Der Randbauer ist schwächer als seine Brüder, da er ein Feld weniger beherrscht und daher nur in eine Richtung schlagen kann.



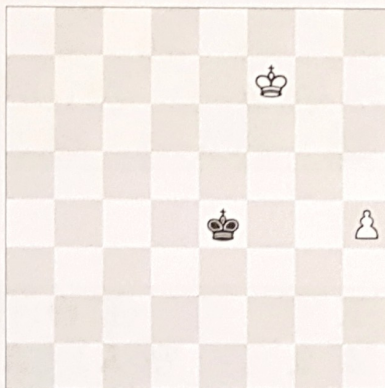
Remis. Links kann der schwarze König nicht aus der Ecke verjagt werden. Rechts kann der weiße König nicht weg, ohne den schwarzen König in die Ecke zu lassen.



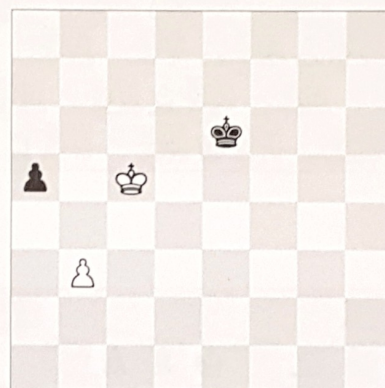
Gewinn. Links zieht Weiß **1. a7** und gewinnt. Rechts muss Weiß ein Schlüsselfeld (g7 oder g8) besetzen, um gewinnen zu können: **1. Kg7 Ke6 2. h4 Kf5 3. h5.**



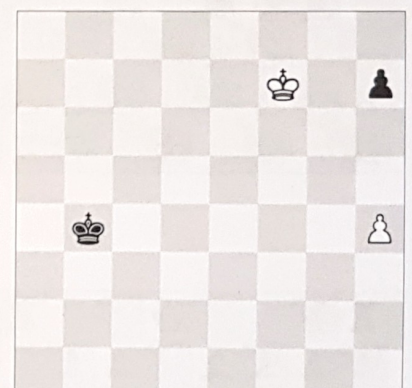
In *Berger-Mason, Breslau 1889* zog Weiß **1. Ke4?** Nach **1. ... Kb4 2. Kd3 Kb3** erreichte er die Ecke nicht mehr. Richtig ist **1. Ke3**, um das sichere Feld c1 anzusteuern.



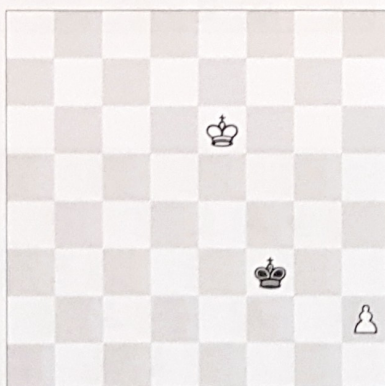
Schwarz darf nicht gedankenlos **1. ... Kf4** ziehen wegen **2. Kg6**. Der schwarze König muss den weißen abhalten durch **1. ... Kf5** mit Eroberung des Bauern.



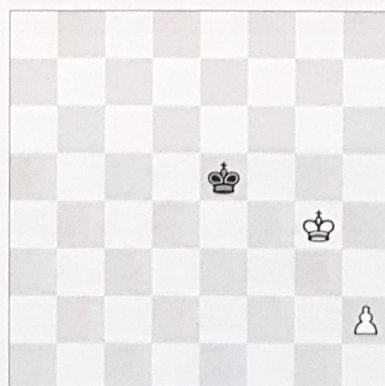
Die Schwäche des Randbauern kann der Verteidiger ausnutzen, indem er den Springerbauer seines Gegners zum Randbauern degradieren lässt: **1. ... a4!**



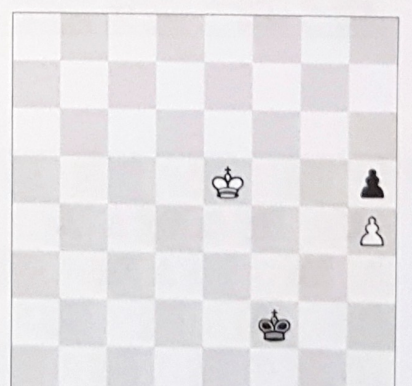
Kommt Schwarz rechtzeitig? Ja, wenn er Weiß Zeit verlieren lässt: **1. ... Kc5 2. Kg7** (2. h5 Kd6 3. h6 Kd7 ist remis) **2. ... h5 3. Kg6 Kd6 4. Kxh5 Ke7.**



Die Partei mit dem Randbauern muss dafür sorgen, dass sein Besitz in eigenen Händen bleibt: **1. Kf5 Kg2 2. h4.**



Die wichtigste Technik: **abhalten.** Weiß hält mit **1. Kg5 Ke6 2. Kg6 Ke7 3. Kg7** den schwarzen König aus der Ecke.



Nach **1. Kf5 Ke3** kommt der König nach f8. Daher fernhalten: **1. Kf4 Ke2 2. Kg5 Ke3 3. Kxh5 Kf4 4. Kg6.**