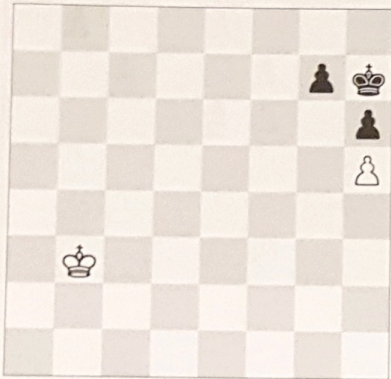
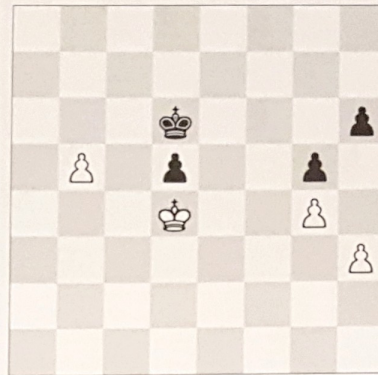


# Strategie im Bauernenspiel

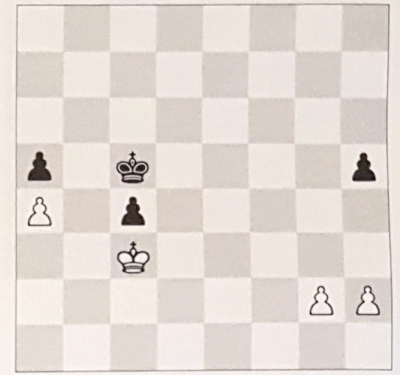
Bauernendspiele sind voller Überraschungen. Wenn man die richtigen Regeln anwendet, ist man schnell auf einem guten Weg.



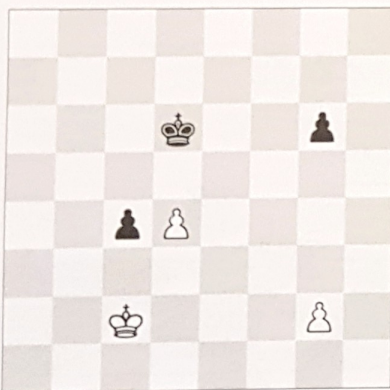
Es ist verführerisch, sofort mit den Bauern loszulaufen, aber 1. ... g5 2. hxg6+ Kxg6 3. Kc3 ist nur remis, der weiße König erreicht rechtzeitig das Feld f1. Im Endspiel muss der König eine aktive Rolle spielen. Daher erst 1. ... Kg8 2. Kc3 Kf7 und Schwarz gewinnt.



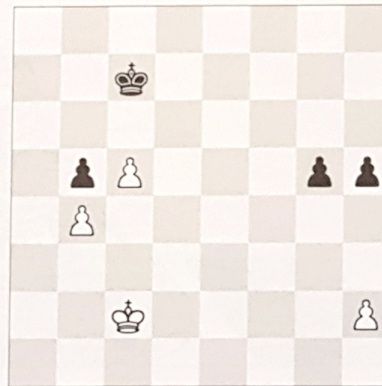
Weiß ist im Vorteil, da sein b-Bauer ein **entfernter Freibauer** ist. Der schwarze König braucht länger, um zu den anderen Bauern zurückzukehren. So könnte es weitergehen: 1. b6 Kc6 2. b7 Kxb7 3. Kxd5 Kb6 4. Ke5 Kc5 5. Kf5 Kd4 6. Kg6 Ke4 7. Kxh6 Kf4 8. Kh5 und Weiß gewinnt.



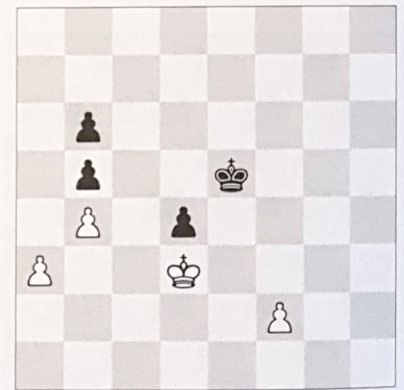
Bei der Bildung eines Freibauern darf man nichts überstürzen. Schlecht wäre 1. h3 h4 und Weiß verliert sogar noch! Der g-Bauer muss ein Freibauer werden, er ist der **Kandidat**. Die Regel ist: Der Kandidat muss vorangehen. 1. g3 Kd5 2. h3 Kc5 3. g4 mit Gewinn. Weiß hat den entfernten Freibauern.



Es ist wichtig, dass man gut vorausdenken kann. Weiß spielt 1. Kc3 Kd5 2. g4 g5 und was passiert? Genau, Weiß verliert; er ist in **Zugzwang** und muss den d-Bauern aufgeben. Weiß muss das **Reservetempo** seines g-Bauern ausnützen. Nach 2. g3! g5 3. g4 ist Schwarz in Zugzwang und Weiß gewinnt.



Weiß hat einen starken c-Bauern, einen gedeckten Freibauern. Das ist eine gewaltige Waffe. Ein solcher Freibauer hat den gegnerischen König fest im Griff. Dieser darf das Quadrat nicht verlassen, und der Bauer kann auch nicht geschlagen werden. Der weiße König hat freies Spiel: 1. Kd3 g4 2. Ke4 h4 3. Kf4 g3 4. hxg3 h3 5. Kf3 mit Gewinn.



Weiß hat alles, was er sich nur wünschen kann: einen entfernten Freibauern und ein Reservetempo. Er gewinnt nach 1. f3! (und nicht 1. f4? Kd5! 2. f5 Ke5 3. f6 Kxf6 4. Kxd4 Ke6 mit remis) 1. ... Kf4 (oder 1. ... Kd5 2. f4 Ke6 3. Kxd4) 2. Kxd4 Kxf3 3. Kd5 und der Rest spielt sich von selbst.

Beachte: ● König aktivieren  
● Kandidat voran

● entfernter Freibauer  
● Reservezüge

● Zugzwang  
● gedeckter Freibauer