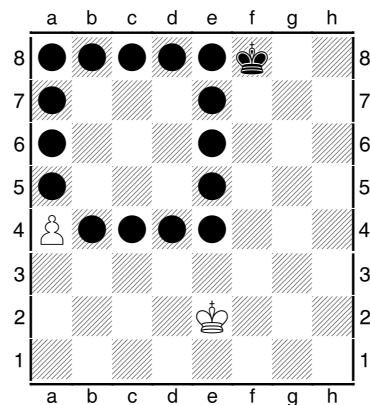


Bauernendspiele

von F.Kling



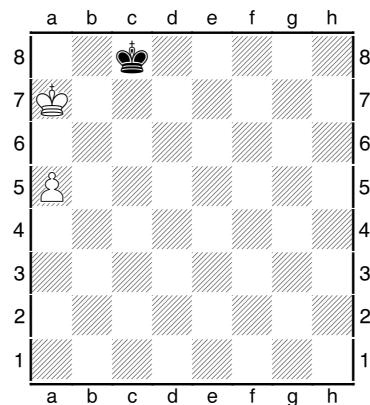
Die **Regel des Quadrates** lautet:
Wenn man sich ein Quadrat vorstellt, dessen eine Seite die Strecke vom Bauern bis zum Umwandlungsfeld ist, und sich der König innerhalb dieses Quadrates befindet, so kann er den Bauern aufhalten.

Ist Schwarz also am Zug, so kann der König mit **1.... Ke8 2.a5 Kd8 3.a6 Kc8 4.a7 Kb7 5.a8D+ Kxa8** den Bauern noch rechtzeitig aufhalten, da er das Quadrat betreten kann.

Ist Weiß am Zug, so kann der schwarze König den Bauern nicht mehr aufhalten, da er sich außerhalb des Quadrates befindet: **1.a5 Ke8 2.a6 Kd8 3.a7 Kc8 4.a8D+**

Ausnahmen: Die Quadratregel ist nicht anwendbar, wenn dem Bauern Züge zur Verfügung stehen, die sich von einem Schritt nach vorn unterscheiden (Doppelschritt, Schlagzug). Auch ist die Regel nicht anwendbar, wenn eigene Steine dem König im Weg stehen.

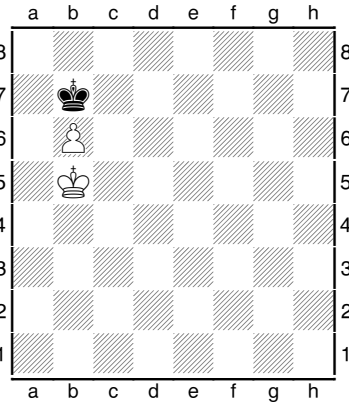
Randbauern:



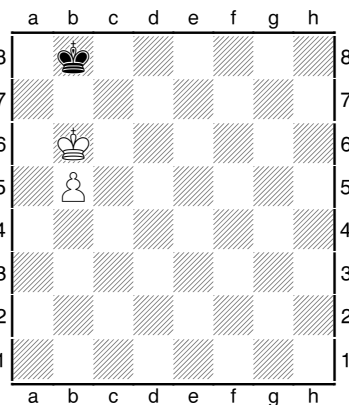
Für den Randbauern gilt:
Befindet sich der König im Quadrat

des Bauerns und kann das Umwandlungsfeld des Bauern oder das Feld c8 (je nach Bauer auch f8/c1/f1) erreichen, so ist die Stellung Remis:
1.Ka8 [1.Kb6 Kb8 2.a6 Ka8 3.a7 Patt.] 1...Kc7 2.a6 Kc8 3.a7 Kc7 Patt.

Handelt es sich **nicht um einen Randbauern**, so ist die Stellung schwieriger einzuschätzen:

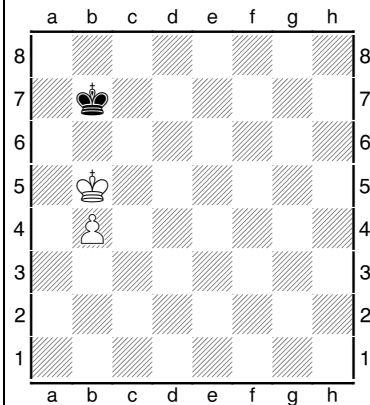


Diese Stellung (auch verschoben) ist immer **Remis** (egal wer am Zug ist): **1.Kc5 Kb8! 2.Kc6 Kc8** Befindet sich der Bauer auf der 6. Reihe, so muß der König der schwächeren Seite das Feld 2 Felder vor dem König besetzen (=Opposition) [daher hätte 1...Kc8 2.Kc6 Kb8 3.b7 Ka7 4.Kc7 verloren], um das Remis zu sichern **3.b7+ Kb8 4.Kb6 Patt.**



Befindet sich der König auf der 6. Reihe, so ist die Stellung **gewonnen**, egal wer am Zug ist.
1.Ka6! [Nicht aber 1.Kc6? Ka7! 2.b6+ Ka8 3.b7+ (Wäre es kein g-Bauer, würde 3.Kc7 jetzt gewinnen, hier führt es zum Patt) 3... Kb8 4.Kb6 Patt;
Ist Schwarz am Zug, gewinnt Weiß so: 1... Ka8 2.Kc7 Ka7 3.b6+ Ka8 4.b7+ Ka7] **1...Ka8 2.b6 Kb8 3.b7 Kc7 4.Ka7**

Die folgende Stellung ist die wichtigste, jetzt kommt es immer darauf an, wer am Zug ist.



Weiß am Zug kann nicht gewinnen, da der schwarze König verhindert, daß Weiß mit dem König vorbeigeht (Schwarz kann immer die Opposition einnehmen):
1.Kc5 Kc7 2.b5 Kb7 3.Kb4 Kb6 und es entsteht die uns bekannte Remisstellung.

Schwarz am Zug muß die Opposition aufgeben und den weißen König vorbeilassen, was zur **Niederlage** führt: **1... Kc7 2.Ka6 Kb8** (Nach **2...Kc6 3.b5+ Kc7 4.Ka7** kann Weiß einfach mit seinem Bauern durchlaufen) **3.Kb6** und der weiße König befindet sich auf der 6. Reihe.

Aufgaben: (1. Weiß, 2.Schwarz a.Z.)

