

**humboldt**

... bringt es auf den Punkt.

Der Bauer ist die „Seele des Schachspiels“. Dieses systematische Schachbuch zeigt die Möglichkeiten des Bauern in der Eröffnungsphase, dem Mittelspiel und dem Schach-Endspiel. Blockade, Einengung, Mattangriff oder Umwandlung: Mit einfachen Anleitungen hilft dieser Ratgeber, die eigene Spielstärke zu steigern.

Freizeit & Hobby

**Der Autor:** Dr. László Orbán zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge viele Menschen für das Spiel begeistert hat.

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

ISBN 978-3-86910-154-5



9 783869 101545 8,90 EUR (D)

**humboldt**

Der Bauer im Schachspiel

LÁSZLÓ ORBÁN

**humboldt**



L Á S Z L Ó O R B Á N

# Der Bauer im Schachspiel

Bajonett-Angriff,  
Einengung, Endspiele  
und vieles mehr

Dr. László Orbán  
Der Bauer im Schachspiel



Dr. László Orbán

# **Der Bauer im Schachspiel**

Bajonett-Angriffe,  
Einengung, Endspiele  
und vieles mehr

2., aktualisierte Auflage

**humboldt**

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-154-5

Der Autor: Dr. László Orbán, geb. 1908, zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen jungen Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte. Im Jahr 2008 wäre Dr. Orbán 100 Jahre alt geworden. Zu diesem Anlass erscheinen einige seiner erfolgreichen Bücher in neuer Aufmachung.

Aktuell sind diese Titel von Dr. László Orbán bei humboldt lieferbar:

Schach für Anfänger (ISBN 978-3-89994-222-4)

Schach Taktik (ISBN 978-3-89994-137-1)

Schach Eröffnungen (ISBN 978-3-89994-223-1)

2., aktualisierte Auflage

© 2009 humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

[www.schluetersche.de](http://www.schluetersche.de)

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Covergestaltung:	DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto:	Herbert Kratky/shutterstock
Fotos im Innenteil:	CCvision
Satz:	PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck:	CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	11
<b>Abkürzungen</b> .....	13
<b>I. Teil: Bauernendspiele</b>	
<b>Bauernendspiele ohne Figuren</b> .....	15
1. Vorsicht mit dem Springerbauern .....	16
2. Die Opposition (Gegenüberstellung der Könige)	18
<b>Ein Bauer gegen einen</b> .....	20
1. Blockierte Bauern .....	20
2. Bauern auf Nachbarwegen .....	26
3. Freibauer gegen Freibauer .....	30
4. Richard Réti's berühmte Studie (1921) .....	39
5. Das Bauernquadrat .....	42
<b>Zwei Bauern gegen einen</b> .....	44
<b>A) Doppelbauer gegen einen Bauern</b> .....	44
1. Der blockierte Doppelbauer .....	45
2. Gegenbauer auf demselben Wege .....	50
3. Gegenbauer auf dem Nachbarwege .....	53
4. Der Doppelbauer als Freibauer .....	59

<b>B) Zwei einzelne Bauern gegen einen Bauern . . . .</b>	61
1. Wettrennen der Freibauern . . . . .	61
2. Der schwarze Bauer blockiert einen Feind . . . .	64
3. Eroberung des Blockadebauern . . . . .	66
4. Kein Freibauer . . . . .	67
5. Geistreicher Tempogewinn . . . . .	68
6. Ein einfacher Trick . . . . .	70
7. Eile mit Weile . . . . .	71
8. Die Dreiecksnutzung . . . . .	72
9. Entfernte Einzelbauern . . . . .	75
10. Tempoverlust durch Schlagen . . . . .	76
<b>C) Zwei verbundene Bauern gegen einen Bauern</b>	78
1. Der gedeckte Freibauer . . . . .	78
2. Festgelegte Bauern ohne Freibauern . . . . .	87
3. Bauerpaar nicht festgelegt . . . . .	95
<b>Zwei gegen zwei . . . . .</b>	100
Endspiele mit Freibauern . . . . .	100
1. Beide haben zwei Freibauern . . . . .	100
2. Beide haben einen Freibauern . . . . .	106
3. Nur ein Freibauer . . . . .	111
4. Kein Freibauer vorhanden . . . . .	112

<b>Drei Bauern gegen zwei</b> . . . . .	122
1. Der starke König . . . . .	122
2. Der günstige Abtausch . . . . .	123
3. Kampf der Könige . . . . .	124
4. Dreimal Damenspieß . . . . .	126
5. Lehrreiche Zurückdrängung des Königs . . . . .	128
6. Bauern ohne Hilfe . . . . .	130
7. Der Stellungsvorteil . . . . .	131
8. Ein amüsanter Pattwitz . . . . .	133
9. Der Sieg des Mehrbauern . . . . .	134
<b>Drei gegen drei</b> . . . . .	135
1. Der entfernte Freibauer . . . . .	135
2. Erfolgreicher Bauerndurchbruch . . . . .	136
3. Doppelpes Bauernopfer . . . . .	137
4. Geglückte Verwandlung . . . . .	138
5. Nochmals Damenopfer . . . . .	140
6. Ein lehrreiches Beispiel . . . . .	141
7. Der Zugzwang . . . . .	143
8. Vor- und Nachteil des Doppelbauern . . . . .	144
9. Der gesparte Bauernzug . . . . .	146
10. Das Bauernquadrat . . . . .	147

<b>Mehrere Bauern</b> .....	149
1. Der Durchbruch .....	149
2. Wie Bauern die Dame bezwingen .....	152
3. Épaulettenmatt mit einem Bauern .....	154
4. Der starke Doppelbauer .....	155
5. Die Unterumwandlung .....	156
6. Der schädliche Bauer .....	158
7. Ein tolles Endspiel .....	160

## II. Teil: Mattangriffe mit Bauernhilfe

<b>Bauernmatt mit Figuren</b> .....	163
1. Das Springer-Bauernmatt .....	163
2. Das Läufer-Bauernmatt .....	171
3. Das Turm-Bauernmatt .....	179
4. Das Dame-Bauernmatt .....	185

<b>Die Umwandlung</b> .....	200
1. Eine neue Dame .....	200
2. Die Springer-Umwandlung .....	209

<b>Der Vorposten</b> . . . . .	212
1. Der Bauer in der 6. Reihe . . . . .	212
2. Der Zentrumskeil . . . . .	218
3. Das Bauernzentrum . . . . .	220
4. Bauernhilfe für Leichtfiguren . . . . .	225
<b>Der Bauernsturm</b> . . . . .	229
1. Ein einfaches Beispiel . . . . .	229
2. Der Bauernvormarsch . . . . .	230
3. Vormarsch der Zentrumsbauern . . . . .	235
4. Ein musterhafter Bajonett-Angriff . . . . .	238
5. Die Kraft des Bauernzentrums . . . . .	243
<b>Die Blockade</b> . . . . .	247
1. Ein Blockade-Spiel . . . . .	248
2. Herrliche Einengung . . . . .	255
3. Das Blumenfeld-Gambit . . . . .	260



# Vorwort

Das scheinbar einfache Spiel mit Bauern ist viel schwieriger, als man es annehmen würde. Selbst starke Spieler stolpern oft, wenn es zum Bauernendspiel kommt.

Meine Bestrebung ist, aus der umfangreichen Endspiel-Theorie das notwendige Minimum auszulesen und damit die möglichst maximale Anhebung der Spielstärke zu erreichen. So bin ich auf das reine Bauernendspiel (ohne Figuren) gestoßen. Nur wer das Bauernendspiel gründlich beherrscht, kann sich zu Recht als „Schachspieler“ bezeichnen.

Das Bauernendspiel ist voll von Überraschungen. Es hat zahlreiche Feinheiten und Kniffe. Die geeigneten Schachfreunde werden bestimmt mehr Freude erleben als durch das Studium der langweiligen und trockenen Eröffnungsvarianten.

Viele junge Spieler lehnen das Endspiel ab, um sich lediglich auf die Eröffnung zu konzentrieren. Sie werden aber das Schach nie richtig verstehen und werden nie imstande sein, eine wertvolle Partie zu liefern.

Häufig nennt man die Bauernendspiele auch „Königsendspiele“, und zwar nicht ganz zu Unrecht. Der König ist eine starke Figur, und meistens entscheidet er über den Ausgang des Bauernendspiels.

Im ersten Teil dieses Büchleins öffnet sich das Tor in das Wunderreich der Bauernendspiele. Im zweiten Teil folgt der „Bajonett-Angriff“. Diese Benennung stammt von Carl Schlechter und bezeichnet den Sturm der Bauern gegen die feindliche Rochade-Stellung. Zum Schluss erleben wir die Siege durch Einengung des Gegners – wobei die Bauern die Hauptrolle spielen.

Ich vermied überall die allzu vielen Beispiele. Denn die Schachschüler wollen ja „lieber angeregt als unterrichtet“ sein.

Dr. Ing. László Orbán

# Abkürzungen

–	= zieht, geht nach
×	= schlägt, nimmt
:	= schlägt, nimmt
e. p.	= en passant (Schlagen im Vorübergehen)
!!	= ausgezeichnete Zug
+	= Schach
(+)	= aufgedecktes Schach
++	= Doppelschach
#	= Matt
(#)	= aufgedecktes Matt
##	= Doppelmatt
=	= Remis, Gleichstand
0–0	= kurze Rochade
0–0–0	= lange Rochade
!	= starker Zug
?	= schwacher Zug
??	= grober Fehler
!?	= zweischneidiger Zug
?!	= zweifelhafter Zug
~	= beliebiger Zug
...	= fehlender Zug

Der „e“-Weg ist mit dem französischen bzw. ungarischen Buchstaben „é“ statt des üblichen „e“ gezeichnet, damit beim Nachspielen der Partie „c“ und „e“ nicht verwechselt werden.

# I. Teil Bauernendspiele



# Bauernendspiele ohne Figuren

Der Zweck des Bauernendspiels ist die Umwandlung eines Bauern in eine Dame. Die Bauernendspiele sind bei weitem die wichtigsten Endspiele im Schach. Wir teilen sie in zwei große Gruppen ein:

- 1) Bauer (oder Bauern) gegen den einsamen König,
- 2) Bauern gegen Bauern (ohne Figuren).

In meinem Humboldt-Buch „Schach für Anfänger“\* habe ich dem Umwandlungskampf gegen den alleinstehenden König mehr als 40 Seiten gewidmet. Ich empfehle den lieben Leserinnen und Lesern, diese leichtverständlichen Erörterungen zu lesen.

Hier werde ich nur auf die Pattgefahr mit dem Springerbauern (g- oder b-Bauern) und auf die Opposition hinweisen.

\* Dr. László Orbán, Schach für Anfänger. ISBN 978-3-89994-222-4

## 1. Vorsicht mit dem Springerbauern



1

Weiß: Kf6, Bg5.

Schwarz: Kh7.

Weiß gewinnt.

In diesem Endspiel  
ist die Pattgefahr  
groß, falls Weiß  
ungenau spielt.

### 1. Spiel (falsch)

1. g5–g6+?

1. ...

So kann Weiß nicht gewinnen. Notwendig ist ein Königszug nach f7. (Siehe 2. Spiel)

1. ...

1. Kh7–h8

2. g6–g7+

2. ...

Oder 2. Kf6–f7 Patt.

2. ...

2. Kh8–g8

3. Kf6–g6

Patt

Spielt Weiß anders, dann schlägt der schwarze König den Bauern.

## 2. Spiel (richtig)

1. **Kf6–f7!**                      1. ...

Weiß beabsichtigt, seinen König vor den Bauern zu bringen.

1. ...                              1. **Kh7–h8**  
2. **Kf7–g6!**                      2. ...

Nicht jedoch 2. g5–g6?? Patt.

2. ...                              2. **Kh8–g8**  
3. **Kg6–h6**                      3. **Kg8–h8**  
4. **g5–g6**                      4. ...

Dieser Bauernvormarsch zwingt den schwarzen König, die Opposition aufzugeben.

4. ...                              4. **Kh8–g8**  
5. **g6–g7!**                      5. ...

Verbietet dem schwarzen Herrscher das Feld h8.

5. ...                              5. **Kg8–f7**  
6. **Kh6–h7**                      6. ...

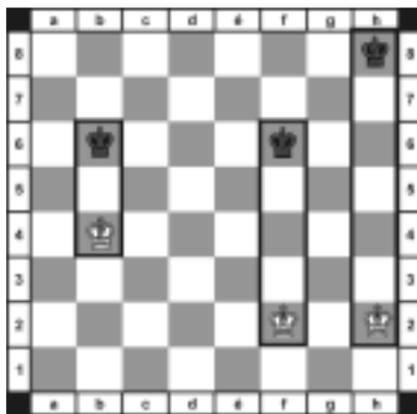
Der weiße König beherrscht nun das Umwandlungsfeld g8.

6. ...                              6. **K~**  
7. **g7–g8(D)**                      und gewinnt

## 2. Die Opposition (Gegenüberstellung der Könige)

Die Opposition der Könige spielt häufig eine entscheidende Rolle im Bauernendspiel. Wer die Opposition hat, kann verhindern, dass der feindliche König in sein Lager eindringt, aber seinerseits kann er in die gegnerische Stellung einbrechen – vorausgesetzt, dass der Gegner keinen anderen Stein besitzt und mit einem Königszug die günstige Opposition aufgeben muss.

Die Opposition ist das Kampfmittel der Könige gegeneinander. Bei gerader Opposition stehen die beiden Könige auf demselben Weg, bei der Seiten-Opposition auf derselben Reihe. Es gibt auch schräge Opposition auf derselben Schräge.



2

Die gerade Opposition  
Kb4–Kb6, Ké2–Ké6,  
Kh2–Kh8

Bei der Opposition stehen die Könige **auf Feldern gleicher Farbe**. Zwischen ihnen befindet sich eine **ungerade Zahl** (1, 3 oder 5) **von Feldern**.

In „Schach für Anfänger“ (ht 85, siehe Seite 4) haben wir die **Nah-Opposition** kennengelernt. Zwischen den beiden Königen befindet sich lediglich **ein Feld**, so zum Beispiel Kb4 und Kb6.

Wichtig ist auch die **Fern-Opposition**, wobei sich zwischen den beiden Streithähnen drei Felder befinden (zum Beispiel Ké2–Ké6). Es gibt aber noch eine weitere Fern-Opposition mit **fünf Feldern** zwischen den beiden Königen (so Kh2–Kh8).

# Ein Bauer gegen einen

Dieses Endspiel kann in drei Gruppen eingeteilt werden:

- 1) Bauern auf demselben Wege,
- 2) Bauern an Nachbarwegen,
- 3) zwei Freibauern.

## 1. Blockierte Bauern

Um dieses Endspiel zu gewinnen, ist es unerlässlich, den gegnerischen Bauern zu erobern.

### a) Abbé Durands Grenzbereiche (1860)



3

Weiß: Kh4, Bd4.

Schwarz: Kh6, Bd5

Diagramm 3 zeigt den Grenzbereich des schwarzen Bauern. Zum Grenzbereich gehören die drei Felder links und rechts neben dem Bauern. Sie sind mit einem Kreuz versehen.

Der weiße König kann nur dann den schwarzen Bauern erobern, falls es ihm gelingt, ein angekreuztes Feld zu betreten. Mit Weiß am Zug ist das Spiel Remis, weil Schwarz die Opposition hat, und er kann den Grenzbereich seines Bauern verteidigen:

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. <b>Kh4–g4</b> | 1. <b>Kh6–g6</b>   |
| 2. <b>Kg4–f4</b> | 2. <b>Kg6–f6</b>   |
| 3. <b>Kf4–g4</b> | 3. <b>Kf6–g6 =</b> |

## b) Erbeutung des feindlichen Bauern

Ist Schwarz am Zug, dann verliert er seinen Bauern, weil der weiße König den Grenzbereich des schwarzen Bauern betreten und mit Seiten-Opposition den schwarzen König abdrängen kann:

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1. ...           | 1. <b>Kh6–g6</b> |
| 2. <b>Kh4–g4</b> | 2. <b>Kg6–f6</b> |

Nicht Kg6–h6? 3. Kg4–f5!, und es ist um den Bauern geschehen.

- |                  |        |
|------------------|--------|
| 3. <b>Kg4–f4</b> | 3. ... |
|------------------|--------|

Falls jetzt Kf6–g6? dann 4. Kf4–é5 nebst 5. Ké5×d5 und gewinnt.

- |        |                  |
|--------|------------------|
| 3. ... | 3. <b>Kf6–é6</b> |
|--------|------------------|

Schwarz ist gezwungen, ein Feld der Grenzbereiche freizugeben.

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| 4. <b>Kf4–g5!</b> | 4. ... |
|-------------------|--------|



### d) Das Schlagen von blockierten Bauern



4

Weiß: Kg6, B $\acute{e}$ 4.Schwarz: Kc3, B $\acute{e}$ 5.Wer am Zug ist,  
gewinnt.

Der König muss den feindlichen Bauern von hinten angreifen, um ihn zu erbeuten und zugleich seinen eigenen Bauern zu behalten. Weiß am Zug spielt:

1. Kg6–f6!

1. ...

Nicht hastig 1. Kg6–f5? Kc3–d4! Weiß im Zugzwang muss seinen Bauern preisgeben: 2. K~, Kd4 $\times$ e4 und Schwarz gewinnt.

Der König sollte also den Bauern von hinten angreifen!

1. ...

1. Kc3–d4

2. Kf6–f5

2. Kd4–c5

Erzwungen. Beachten wir, wie der weiße Bauer Feld d5 verbietet.

3. Kf5 $\times$ e5

Weiß gewinnt.

Schwarz am Zug zieht:

1. ...

1. **Kc3–d3!**

Verlieren würde 1. ... Kc3–d4?, 2. Kg6–f5! nebst 3. Kf5×é5.

2. **Kg6–f5**

2. **Kd3–d4**

3. **K~**

3. **Kd4×é4**

und Schwarz gewinnt.

### e) Abbé Durands Remisstellung



5

Weiß: Kd7, Bg6.

Schwarz: Kf8, Bg7.

Remis. Anzug beliebig.

Eine Ausnahme. Der weiße König befindet sich im Grenzbe-  
reich des feindlichen Bauern. Trotzdem kann Weiß wegen  
der Pattgefahr nicht gewinnen:

1. **Kd7–d8**

1. **Kf8–g8**

2. **Kd8–é7**

2. **Kg8–h8**

3. **Ké7–f7 =**

**Patt**

Dasselbe gilt, falls die blockierten Bauern Turmbauern sind.

## f) Schräge Annäherung des Königs



6

Weiß (am Zug):

Kf7, Ba6.

Schwarz: Kb2, Ba7.

Der König reist schräg ebenso schnell wie gerade. Er kann also auf einmal zwei verschiedene Aufgaben meistern.

Die folgende Stellung ist in der Partie Willi Schlage – Carl Ahues (Berlin 1921) vorgekommen.

Der schwarze Bauer ist unrettbar verloren. Gelingt es jedoch dem schwarzen König, rechtzeitig das Feld c7 zu erreichen, dann kann er den Anziehenden patt stellen. So geschah es in der Partie. Beachtung verdient der Marsch des schwarzen Königs: b2–c3–d4–e5–d6–c7.

1. Kf7–e6

2. Ke6–d6??

3. Kd6–c6

4. Kc6–b7

5. Kb7×a7

6. Ka7–a8

1. Kb2–c3!

2. Kc3–d4!

3. Kd4–e5

4. Ke5–d6

5. Kd6–c7! =

6. Kc7–c8

Indessen könnte Weiß gewinnen, falls er – statt nur den schwarzen Bauern anzupeilen – gleichzeitig auch den schwarzen König vom Feld c7 ferngehalten hätte.

Das richtige Spiel war also:

- |                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| 1. <b>Kf7–é6!</b>  | 1. <b>Kb2–c3!</b> |
| 2. <b>Ké6–d5!!</b> | 2. ...            |

Verbietet dem schwarzen König das rettende Feld d4.

- |        |                  |
|--------|------------------|
| 2. ... | 2. <b>Kc3–b4</b> |
|--------|------------------|

Auch über d3–é4–d5–c6 käme der schwarze König einen Zug zu spät nach c6.

- |                   |                  |
|-------------------|------------------|
| 3. <b>Kd5–c6</b>  | 3. <b>Kb4–a5</b> |
| 4. <b>Kc6–b7</b>  | 4. <b>Ka5–b5</b> |
| 5. <b>Kb7×a7</b>  | 5. <b>Kb5–c6</b> |
| 6. <b>Ka7–b8!</b> | 6. ...           |

und der Bauer wird in eine Dame umgewandelt.

## 2. Bauern auf Nachbarwegen

Befinden sich die Bauern auf Nachbarwegen, dann können sie einander nicht blockieren, aber unter Umständen schlagen.



7

Weiß Kc2, Bb2.

Schwarz: Kf6, Ba4.

Endspiel von C. E. C.

Tattersal (1910).

Weiß am Zug gewinnt.

### 1. Spiel (falsch)

1. Kc2–c3?

1. a4–a3!!

Falls Weiß das Opfer annimmt, wird sein Bauer nach 2. b2 × a3? ein Turmbauer. Der schwarze König befindet sich in seinem Quadrat und kann mühelos die Ecke a8 mit Remis erreichen.

2. b2–b4

2. ...

Nicht 2. b2–b3? Kf6–e5!

2. ...

2. a3–a2

3. Kc3–b2

3. a2–a1(D)+

4. Kb2 × Da1

4. Kf6–e6

5. Ka1–b2

5. Ké6–d6 =

6. Kb2–a3

6. Kd6–c6

7. Ka3–a4

7. Kc6–b6 =