

Bauernendspiele die Königsdisziplin im Schach

Effektives Schachtraining sollte sich auf alle Partiephasen erstrecken. Viele Schachfreunde machen den Fehler, dass sie sich zu sehr auf das Eröffnungstraining konzentrieren. Als Jugendtrainer unseres Vereins muss ich mich notgedrungen auch mit Endspielen beschäftigen, was auch meinem Spiel hoffentlich hoffentlich zu gute kommt.

Basics – Grundwissen, das jeder haben sollte

Die Regel vom Quadrat

Ein Bauer kann alleine zur Dame laufen, wenn der gegnerische König nicht im Quadrat ist. Das Quadrat des Bauern bildet man, in dem man beginnend vom Bauern diagonal zur Grundlinie geht und dann das Quadrat vervollständigt (im Diagramm die grünen Pfeile). Weiß am Zug gewinnt und holt sich im vierten Zug die Dame, der schwarze König kommt nur bis zum Feld f7. Wenn Schwarz beginnen würde, könnte er in das Quadrat eindringen und der weiße Bauer kann nicht umwandeln.

Bauernumwandlung mit Unterstützung des Königs

Weiß am Zug, zieht hier mit seinem Bauern „ohne Geräusch“ (ohne Schachgebot) die siebte Reihe der schwarze König kann und muss das Feld vor dem Bauern verlassen und dann zieht der weiße König neben den Bauern und deckt das Umwandlungsfeld.

Hat der schwarze König allerdings die Opposition, kann Weiß nur gewinnen falls Schwarz einen dummen Fehler macht. Der Bauer zieht „mit Geräusch“ (Schachgebot) auf die siebte Reihe,

Schwarz geht vor den Bauern und wird dann Patt gesetzt oder erobert den Bauern. Zieht Weiß den Bauern nicht, so blockiert Schwarz den Bauern und achtet darauf die Opposition zu erhalten, wenn der gegnerische König wieder neben seinem Bauern auftaucht.

Schlüsselfelder und Opposition