

IV. Bauern-Strukturen

A. Wie spielt man bei Freibauern?

1. Allgemein

a) *Statische Merkmale*

Der Freibauer hat keinen gegnerischen Bauern als mögliches Hindernis. Somit kann er nicht von einem Bauern geschlagen und blockiert werden. Die Umwandlungsdrohung bewirkt einen immateriellen Materialvorteil.

b) *Dynamische Merkmale*

Der Freibauer überhaupt besitzt einen Vorwärtsdrang (Expansionslust). Diesen Vorwärtsdrang verhindert eine Besetzung unmittelbar vor dem Bauern am nachhaltigsten (Blockade). Eine Kontrolle der Zugfelder eines gut unterstützten Bauern kann das Vorgehen nicht verhindern. Der Freibauer verlangt nach einer

- konzentrierten Unterstützung durch eigene Figuren,
- ständigen Bindung und Blockade durch die gegnerischen Figuren.

Die vom Bauern kontrollierten Felder

- eignen sich als Stützpunkte für die eigenen Figuren,
- verhindern die Besetzung durch feindliche Figuren.

Weit in die gegnerische Hälfte vorgeschoben ist er wertvoller als in der eigenen Hälfte zurückgeblieben.

Ein Kandidat (noch zu bildender Freibauer) benötigt mehr Züge zum Umwandlungsfeld als ein Freibauer. Dies hängt von der Entfernung zum gegnerischen Bauern ab, der schlagen kann.

In Verbindung mit anderen Figuren fällt auf:

- **Schwerfiguren** unterstützen den Freibauern am besten. Besonders ein Turm behält jedes Zugfeld des Bauern ständig unter Kontrolle. Geht der Bauer vor, bekommt sein dahinterstehender Turm und seine evtl. weiteren Figuren mehr Raum und schränkt er den Gegner ein. Bei einem vor dem Bauern stehenden eigenen Turm ist es umgekehrt bzw. der Bauer wird von dem eigenen Turm blockiert. Die Dame bringt ihren Freibauern gegen jede ungedeckte Figur, selbst der Dame vorwärts.

Als Verteidiger, insbesondere die Dame, sind sie nicht so geeignet. Sie können zwar dauernd einen Freibauern blockieren oder angreifen. Dabei büßen Sie an Wirkung ein. Dame und Türme können nicht über den Bauern hinweg wirken. Geht der Turm zur Seite, wird der Bauer nicht mehr blockiert.

Die Schwerfiguren halten leicht den gegnerischen König vom Freibauern fern. Durch die Dame besteht sogar Mattgefahr.

- **Leichtfiguren** unterstützen den Freibauern nicht nachhaltig. Sie können nur decken oder ein Feld vor dem Bauern kontrollieren. Insbesondere gegen Schwerfiguren. Als Verteidiger durch die Blockade sind sie, besonders der Springer, bestens geeignet. Jedoch nicht beim Angriff auf den Bauern – er entzieht sich durch einen Zug. Die Wirkungskraft wird kaum bei einer Blockade eingeschränkt und bei einem Wegzug wird weiterhin das Feld vor dem Bauern kontrolliert. Der Bauern-König kann nicht einfach von einer Leichtfigur ferngehalten werden. Eine Mattgefahr besteht kaum.
- Der **König** unterstützt den Bauern nachhaltig durch Positionswechsel. Seine Wirkung ist nur vom Standfeld des Freibauern eingeschränkt.

Als Verteidiger ist er ideal, weil er blockiert und angreift, als Kurzschrittler kaum eingeschränkt ist. Er muss jedoch allen Angriffen der anderen Figuren weichen.

2. Isolierter Freibauer in der Mitte

a) Statische Merkmale

Der Freibauer steht auf den Mittellinien. Er kann nicht von eigenen Bauern gedeckt werden.

b) Dynamische Merkmale

Der Freibauer kann wie ein Schutzschild bzw. Rammbock wirken, wenn noch viele Figuren auf dem Brett sind.

- Eigene Figuren können sich hinter dem Bauern ungehindert formieren.
- Gegnerische Figuren können vertrieben werden und Unordnung verbreiten.
- Ein Königsangriff wird begünstigt
- Er kann in einem geeigneten Moment taktisch geopfert werden.
- Er ist grundsätzlich bis zur Mittellinie schwach, danach wächst sein Gewicht.

Der feindliche König wäre beim Freibauer in der Mitte die ideale Verteidigung. Deshalb lässt sich dieser Freibauer am besten verwerten, wenn die Damen noch nicht getauscht wurden. Weil der König abgeschnitten werden kann oder Mattgefahren ausgesetzt ist. Die Dame und weiteren Figuren konzentrieren sich hier in der Mitte bzw. werden auf der anderen Seite eingeschränkt.

Er entsteht häufig aus dem „Kleinen Zentrum“ (Bd4, e4 gegen Be6) und den „Hängenden Bauern“ (Bc4, d5 gegen Bb6, e6).

c) Wegweiser

bei Vorteil

- Freibauer sicher weit und vorbringen.
- Den Raum hinter und die Stützpunkte vor dem Bauern nutzen für ständige Angriffe, Verbesserung der eigenen Figurenstellung und Schwächungen der gegnerischen Stellung.
- Mit Königsangriff verbinden.
- Leichtfiguren tauschen.
- Bauernendspiel wegen schnelleren Verteidigungskönig vermeiden.
- Bauern verwandeln.
- Angriffsvorteil in einen anderen Positionsvorteil transformieren.

bei Nachteil

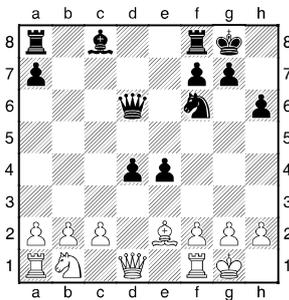
- Freibauer früh blockieren.
- Schwächen vermeiden.
- Auf Königssicherheit achten.
- Schwerfiguren tauschen.
- Bauernendspiel wegen schnelleren Verteidigungskönig anstreben.
- Bauernverwandlung verhindern.
- Nach Positionsausgleich suchen.

d) Beispiele

(1) Mit Schwerfiguren

Bitzer,Dieter (1831) – Brosig,Lothar (1830) [C59]
 Stadtmeisterschaft 1999 Öhringen (6), 11.02.2000

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6
 4.♗g5 d5 5.exd5 ♗a5 6.♙b5+
 c6 7.dxc6 bxc6 8.♙e2 h6 9.♗f3
 e4 10.♗e5 ♙d6 11.d4 0-0
 12.♙d2 c5 13.0-0 cxd4 14.♙xa5
 ♖xa5 15.♗c4 ♗d5 16.♗xd6
 ♗xd6 [

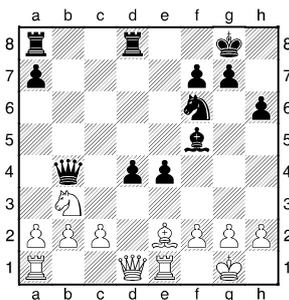


Schwarz hat ein weit vorgeschobenes Bauernzentrum. Ein Freibauer liegt in der Luft. Zuerst wird die Entwicklung abgeschlossen und die Bauern gesichert. Solange die Bauern nebeneinanderstehen ist ein Vorstoß leicht möglich.]

17.♙e1 ♙f5 [Deckt den Bauern e4 und droht mit d3 einen Freibauern zu bilden.]

18.♗d2 ♗b4 [Versucht am Damenflügel Schwächen zu schaffen,]

19.♗b3 ♙fd8 [



Ein Turm auf d8 unterstützt weiter den Vorstoß nach d3. Es

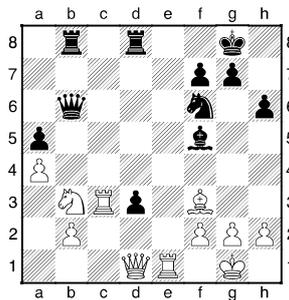
Zieht der Königsturm anstatt dem Damenturm nach d8, weil:1. Damit der Königsturm nicht eingeklemmt ist.2. Einen Turmtausch auf der e-Linie entgeht.3. Die Türme auf dem Damenflügel mehr Aussichten haben.]

20.a3 [Nimmt eine Deckung des Springers und schwächt diesen.]

20...♗b6 21.♙c1 a5 [Droht mit a4 einen Bauern zu gewinnen.]

22.a4 [Schwächt den Bauern auf a4.]

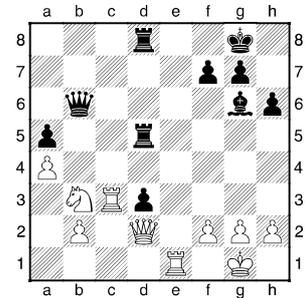
22...d3 23.cxd3 exd3 24.♙f3 ♙ab8 25.♙c3 [



Schwarz hat schon sehr viel erreicht. Der weiße Damenflügel ist anfällig. Die Figuren dort sind an ihren Platz gebunden und somit unbeweglich. Die weiße Dame ist eingeschränkt. Schwarz viel freien Raum hinter dem Freibauern.]

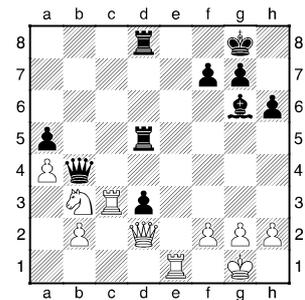
25...♗d5 [Der weiße Läufer hat gestört.]

26.♙xd5 ♙xd5 27.♗f3 ♙bd8 28.♗f4 ♙g6 29.♗d2 [



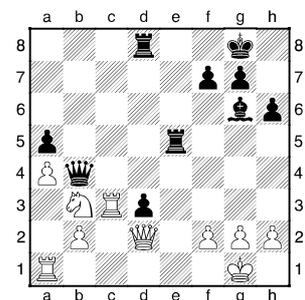
Die Dame ist kein guter Blockeur, da sie leicht vertreiben werden kann bzw. die Blockade die Dame unbeweglich macht.]

29...♗b4 [



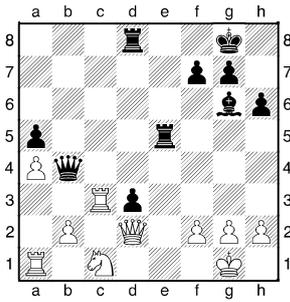
Bauerngewinn oder den Turm von der e-Linie abziehen verschlechtert weiter die weiße Position.]

30.♙a1 ♙e5 [



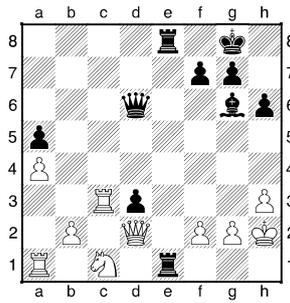
Sofort wird die freie Linie besetzt. Es droht über den Stützpunkt e2 ein Turm einzudringen.]

31.♗c1 [



Nun ist die Grundreihe von Weiß geschwächt und der Turm von a1 aus dem Spiel.]

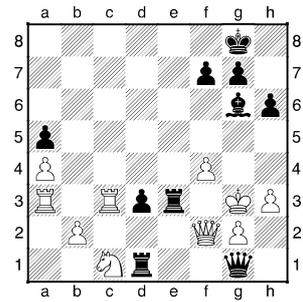
31...♖de8 32.h3 ♜e1+ 33.♔h2 ♜d6+ [



Nun wird an der Schwächung des Königsflügels gearbeitet.]

34.f4 [34.g3 ♜d5]

34...♜d4 35.♞aa3 ♜g1+
36.♔g3 ♜d1 37.♞f2 ♞e3+



0-1

3. Isolierter Freibauer von den Königen entfernt

a) *Statische Merkmale*

Der Freibauer steht nicht auf den Mittellinien und entfernt von den Königen. Er kann nicht von eigenen Bauern gedeckt werden.

b) *Dynamische Merkmale*

Ein Freibauer am Rand entfernt von den Königen kann gut im reinen Leichtfigurenendspiel verwertet werden. Der Bauer wirkt wie ein entfernter Freibauer, der die gegnerischen Figuren zwecks Blockade dezentralisiert. Besonders die Kurzschrittler König und Springer sind davon betroffen. Er wird umso stärker, je mehr Leichtfiguren getauscht wurden oder je weiter er vorrücken kann. Bei ordentlicher Blockade ist er in Gefahr.

Er entsteht häufig aus der „Bauernmehrheit am Damenflügel“ (3 Bauern gegen 2) den „Hängenden Bauern“ (Bc4, d5 gegen Bb6, e6).

c) *Wegweiser*

bei Vorteil

- Freibauer so nah wie möglich am Rand bilden.
- Freibauer sicher weit und vorbringen.
- Den Raum hinter und die Stützpunkte vor dem Bauern nutzen für ständige Angriffe, Verbesserung der eigenen Figurenstellung und Schwächungen der gegnerischen Stellung.
- Schwerfiguren tauschen.
- Reines Bauernendspiel mit entferntem Freibauer anstreben.
- Bauernverwandeln.
- Angriffsvorteil in einen anderen Positionsvorteil transformieren.

bei Nachteil

- Freibauer nah am Rand umgehen.
- Freibauer früh blockieren.
- Schwächen vermeiden.
- Leichtfiguren tauschen.
- Reines Bauernendspiel mit entferntem Freibauer vermeiden.
- Bauernverwandlung verhindern.
- Nach Positionsausgleich suchen.

4. Hängende Freibauern

a) Statische Merkmale

Zwei Freibauern auf benachbarten Linien.
Diese Bauern können nicht von Bauern gedeckt werden.

b) Dynamische Merkmale

Diese Freibauern sind sehr beweglich. Die Expansionslust ist vergleichbar mit den beiden Galliern Asterix und Obelix gegen die Römer. Der Zauberspruch sind die Türme hinter den Bauern. Alles was sich in den Weg stellt, wird vertrieben.

c) Wegweiser

bei Vorteil

- Freibauern sicher weit und vorbringen.
- Keine Figuren tauschen.
- Bauernendspiel vermeiden.
- Bauernverwandeln.
- Angriffsvorteil in einen anderen Positionsvorteil transformieren.

bei Nachteil

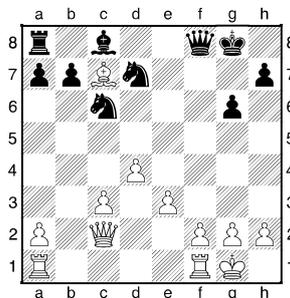
- Freibauern früh blockieren.
- Figuren tauschen
- Bauernendspiel wegen schnelleren Verteidigungskönig anstreben.
- Bauernverwandlung verhindern.
- Nach Positionsausgleich suchen.

d) Beispiele

(1)

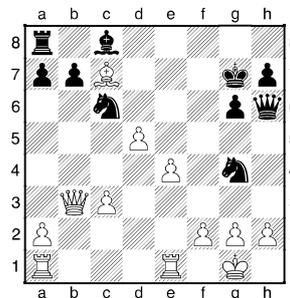
Reisch, Oleg (908) – Kriegersteiner, Björn (1201)
[D07]
C-Klasse 2014/15 HN-Hohenlohe (6.3), 01.02.2015
[Brosig, Lothar]

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘c6
4.♗f3 ♗f6 5.♙f4 ♙e7 6.e3
♙b4 7.♘d3 dxc4 8.♙xc4 ♗e4
9.♖d3 ♗c5 10.♗c2
10...♙xc3+ 11.bxc3 ♗d7
12.0-0 0-0 13.♙xe6 [Ideen muss man haben.]
13...fxe6 14.♗g5 g6
[14...♗f6 Verteidigung gegen einen Doppalangriff: Doppeldeckung. Der Bauer auf e6 und h7 ist zuverlässig gedeckt.
15.♙e5 ♖e7□-+ (15...h6
16.♙xf6 ♗xf6 17.♗h7+ ♔f8
18.♗h8+ ♔e7 19.♗xg7+ ♔e8
20.♗e4 ♗f7 21.♗xh6)]
15.♗xe6 ♖e7 16.♗xf8 ♗xf8
[□16...♗xf8]
17.♙xc7 [



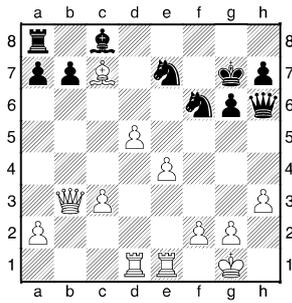
Das war das Ziel von Weiß. Ganz schöne Rechnerei um zu sehen wie viele Punkte gemacht wurden (8-6=2). Auch die weiße Position mit beweglichen Freibauern in der Mitte und dem ungeschützten schwarzen König ist noch einen Punkt wert. Alle Achtung. Da musste man 4 Züge rechnen. Die schwarzen Bauern sind gut aufgeräumt.]

17...♗f6 18.e4 ♖h6 19.♗b3+ ♔g7 20.♗fe1 ♗g4 21.h3 [21.d5

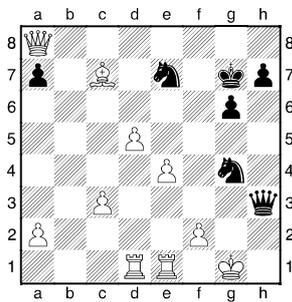


Der Läufer von c7 deckt zuverlässig h2. Der letzte Läufer von Weiß ist schwarzfeldrig. Es ist dann grundsätzlich besser die Bauern auf weiße Felder zu ziehen. Der Läufer bleibt beweglich und es werden weiße und schwarze Felder kontrolliert. Zudem hat der schwarze Läufer auf c8 keine guten Felder mehr. Der Springer von c6 muss rückwärts spielen.]

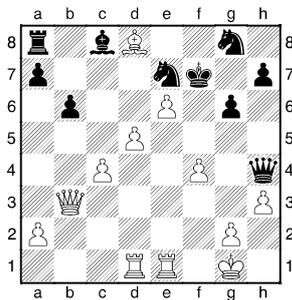
21...♗f6 22.♗e3 [22.d5 Siehe Anmerkung zu 21.d5. 22...♗e7 23.♗ad1



Alle Figuren ins Spiel ist das Ziel. 23...♖g5 (23...♗xh3 24.gxh3 ♜xh3 25.♖xb7 ♘g4 26.♖xa8

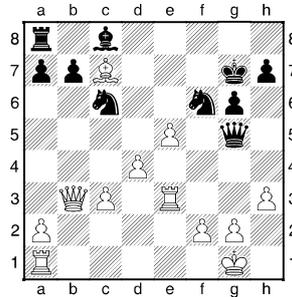


Der Läufer von c7 hält die weiße Rochadestellung. Schwarz kann nicht so schnell den Springer von e7 mobilisieren. Weiß kann f2 mit Lg3 überdecken. Der Läufer kann auch rückwärts ziehen und decken.) 24.c4 b6 25.f4 ♖h4 26.♗d8 ♔f7 27.e5 ♘fg8 28.e6+



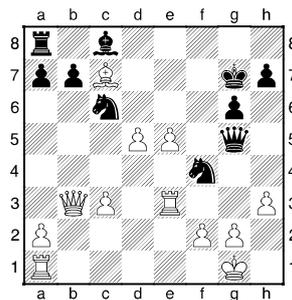
Mit diesem Zug ist der Läufer von c8 ausgesperrt. Der Läufer von d8 ist aktiver.]

22...♖g5 23.e5 [



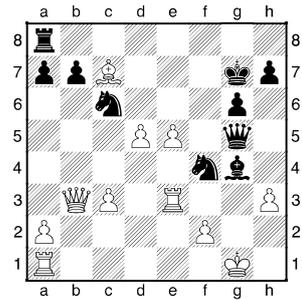
siehe Anmerkung zu 21.d5. Nach dem Partiezug ist der Läufer von der Verteidigung am weißen Königsflügel ausgeschlossen.]

23...♘h5 24.d5 ♘f4 [



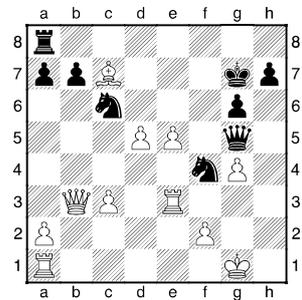
Siehe Anmerkung zum 21.d5. Hier zeigt sich auch die fehlende Feldkontrolle von f4 wegen dem blockierten Läufer auf c7.]

25.g4 ♗xg4 [

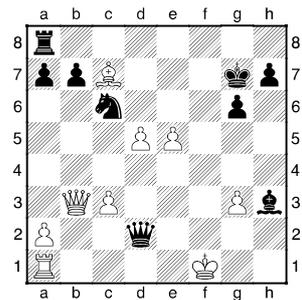


Jetzt spielen die schwarzen Leicht-Figuren mit, die man mit d5 hätte ausschließen können!]

26.♖g3 [26.hxg4



bietet noch die besten Chancen. 26...♖xg4+ 27.♖g3 ♘e2+ 28.♔g2 ♘xg3 29.fxg3] 26...♘e2+ 27.♔g2 ♘xg3 28.fxg3 ♖d2+ 29.♔f1 ♗xh3+ [



Plötzlich wird der Läufer c8 zum Riesen.]

30.♔g1 ♖g2# 0-1