

D. Wie spielt man bei ungleichen Bauerngruppen?

1. Allgemein

a) Statische Merkmale

Bauern, die sich zwischen bauernfreien Linien und Rand befinden bilden eine Bauerngruppe. Jede bauernfreie Linie führt zu Bauern mit einem oder ohne Nachbarbauer (Seitenbauer / isolierte Bauer). Also zu zwei Seitenbauern – einem Seitenbauer und einem isolierten Bauern - im ungünstigsten Fall zu zwei isolierten Bauern. Den Seitenbauern fehlt eine Unterstützung durch einen Nachbarbauern.

Die Seite mit mehr Bauerngruppen ist tendenziell im Nachteil. Je kleiner die Gruppen, desto größer die Not.

b) Dynamische Merkmale

- Die Einschätzung ist abhängig von
 - der Beweglichkeit der Bauern,
 - der Möglichkeit Freibauern zu bilden,
 - Bauern die nicht durch andere Bauern gedeckt und dann vom Gegner angegriffen werden können
 - Zentrumskontrolle
- Bauerngruppen
 - neigen zu mehr schwachen Bauern und Feldern.
 - können verstärkt Angriffen und passive Deckung durch Figuren ausgesetzt sein.
 - haben häufiger gegen die Unbeweglichkeit zu kämpfen.
- Je näher das Endspiel desto schwächer sind die Bauerngruppen.
- Eventuell besseres Figurenspiel (offene Linien und Diagonalen, mehr Raum, Zentrumsbeherrschung) möglich.

c) Wegweiser

Es gibt hier die häufigsten Ausnahmen und Besonderheiten. Am sinnvollsten erscheint daher, sich auf das Ausnahmslose einzuschränken und auf andere strategische Merkmale zu verweisen. Aber auch bestimmte Bauerngruppen gesondert zu behandeln.

bei Vorteil

- Figurendeckung der Bauern erzwingen und gewonnene Aktivität z. B. für Königsangriff nutzen
oder
in ein Endspiel mit möglicher Beteiligung des Königs abwickeln,
- Strategie-Elemente bei schwachen Bauern bzw. schwachen Felder nutzen
bzw.
gegen Freibauern beachten,
- Bauern aus dem Duo zwingen, danach hinteren Bauern festlegen, blockieren bzw. angreifen.

bei Nachteil

- Kompensation mit aktivem Figurenspiel suchen durch Nutzung offener Linien und Diagonalen
und
ein Endspiel mit gegnerischer Beteiligung des Königs vermeiden,
- Strategie-Elemente des Freibauers bei Möglichkeit nutzen
bzw.
schwache Bauern und Felder vermeiden.
- Bauern im Duo nebeneinanderhalten oder Freibauer bilden.

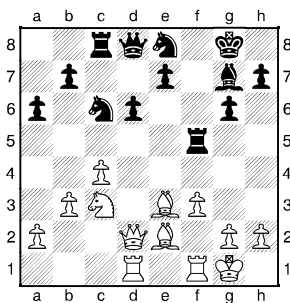
d) Beispiele

Brosig,Lothar –

Arndt,Heiko [B38]

Bezirksliga Nord 2011 Unterland (3.2), 13.11.2011

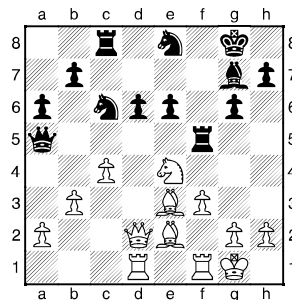
1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4
4.Sxd4 d6 5.c4 Sf6 6.Sc3 g6
7.Le2 Lg7 8.0-0 Ld7 9.Le3
0-0 10.Dd2 a6 11.f3 Tc8
12.b3 Se8 13.Tad1 f5
14.exf5 Lxf5 15.Sxf5 Txf5 [



In der Stellung fühlte ich mich schon wohl. Läuferpaar mit offenem Zentrum und nicht festgelegten Bauern, schwarze Bauerninsel e6/d6 und evtl. Druck auf der d- und e-Linie mit der Diagonalen c4-g8.]

16.Sd5 e6 17.Sc3 [17.Lb6? Txd5! 18.cxd5 Dxb6+ 19.Kh1±]

17...Da5 18.Se4 [

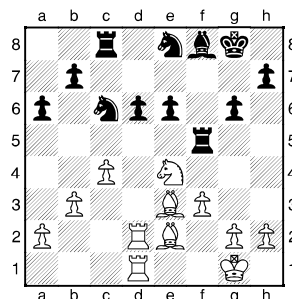


Damentausch kommt Weiß wegen den Schwächen auf d6/e6 entgegen.]

18...Dxd2 [18...d5 19.Dxa5 Sxa5 20.Sg3 Tf7 (20...Te5 21.Ld4 Tg5 22.f4+-) 21.cxd5±]

19.Txd2 Lf8 [19...d5 20.Sg3 Tf7 21.cxd5 exd5 22.Txd5±]

20.Tfd1 [



Jetzt beginnt die konsequente Belagerung der Mittelbauerngruppe.]

20...Td8 21.Sg3 Tf7 22.Lb6 Tdd7 23.Se4 Lh6 24.Tb2!? [□24.Td3 Se5 25.Sxd6 Sxd3 26.Sxf7 Kxf7 27.Txd3 Sf6 28.Txd7+ Sxd7±]

24...Lg7 25.Tbb1 Se7? 26.Sc5! Sc8 27.Sxd7 Txd7

28.Le3 Kf7 29.f4 Se7 30.g4 Sf6 31.Lf3 d5 32.g5 Se8 33.Td3 Sf5 [33...d4 34.Tbd1 Sf5 35.Lf2±]

34.cxd5! [Gewinnt einen Bauern.]

34...Sxe3 [34...exd5 35.Txd5 Txd5 36.Lxd5+ Ke7 37.Lc5++-]

35.dxe6+ Kxe6 36.Txe3+ Kf7 37.Kg2 Lf8 38.Td1 Txd1 39.Lxd1 Lc5 40.Te5 b6 41.Le2 Sc7 42.Kf3 a5 43.a4 Se8 44.Lc4+ Kf8 45.f5 gxf5 46.Txf5+ Kg7 47.h4 h6 48.Te5 Sd6 49.Kg4 hxd5 50.hxd5 Sc8 51.Te6 Se7 52.Ld3 Kf7 53.Th6 Ld4 54.Lf5 Kg7 55.Td6 Lc5 56.Td7 Kf8 57.Tc7 Lb4 58.Le6 Ld6 59.Tb7 Lc5 60.Kh5 Kg7 61.Lc4 Kf8 62.Kh6 Sf5+ [Δ62...— 63.Tb8+]

63.Kg6 Se7+ 64.Kh7 [Ähnliche Stellung wie nach dem 62. Zug – nur steht der ♔ nun auf h7 und nicht im Schachbereich des ♘. Figurenverlust: ♘c8-♞b8; ♘g8-♙xg8; ♘g6-♙xg6; ♘f5-♞f7+-♙e8-♞xf5; ♘d5-♙xd5; ♘c6-g6-♙d4-♞f7+-♙e8-♙c6; ♙d6-♞d7-♘f5-♞f7+; Somit ♞ und Bauer mehr kurz vor der Umwandlung – da geht nichts mehr.]

1-0

2. Doppelbauern

a) Statische Merkmale

Zwei Bauern gleicher Farbe, die auf der gleichen Linie stehen. Sie können sich nicht gegenseitig decken.

b) Dynamische Merkmale

- kommen oft vor,
- ändern grundsätzlich die positionelle Einschätzung der Stellung,
- Isolierte Doppelbauern sind mit wenigen Ausnahmen schwach, besonders auf einer halb-offenen Turm-Linie,
- besitzen wenig Angriffskraft,
- können schwer einen Freibauern bilden (z.B. a7, b7, b6 gegen a2, b2),
- Die Schwäche ist im Endspiel leichter auszunutzen, z. B. bei entwerteter Flügelmehrheit,
- normale bis bessere Defensivkraft gegen gegnerische Bauern, z.B. b2, b3 gegen a7, b7, c7.
- haben eine Nachladefunktion auf einen bestimmten Bauern (d4, c4, c3 gegen e6, d5),
- im Zentrum können Doppelbauernkomplexe sehr stark sein, da sie wichtige Felder im Zentrum kontrollieren.
- Kompensation durch eine frei zusätzliche offene/halboffene Linie; Vorposten auf diesen Linien können sehr stark sein,

c) Wegweiser

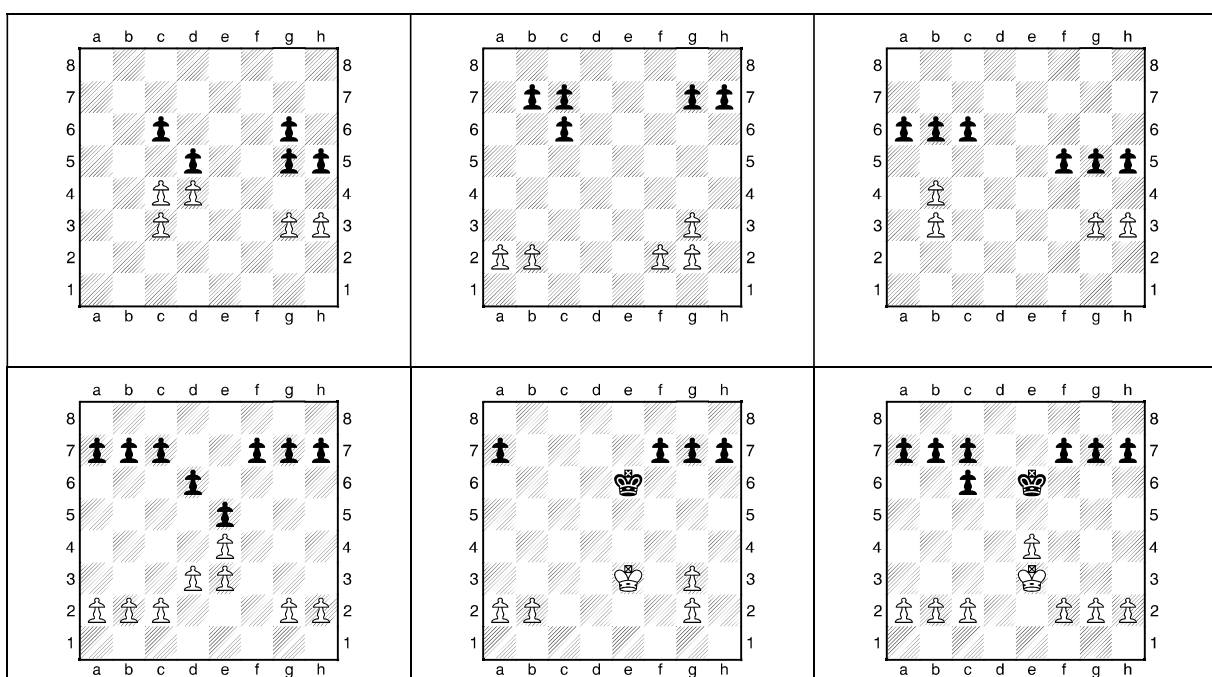
bei Vorteil

- Kein Tauschangebot mit Doppelbauern
- Ins Endspiel abwickeln
- Bei Bauernmehrheit Freibauern bilden

bei Nachteil

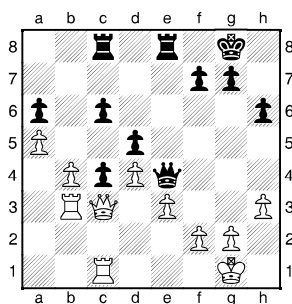
- Tausch (auch indirekt) und evtl. Nachladen
- offen/halboffene Turmlinie nutzen
- Verharren
- Bei Bauernmehrheit Vordermann und nicht Kandidat voran

d) Beispiele



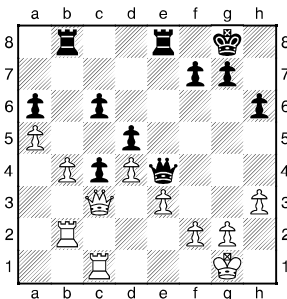
Spahn, Holger – Brosig, Lothar [D36]
 Bezirksliga Nord 1996 Unterland (2.3), 13.10.1996

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6
 4.Lg5 Le7 5.cxd5 exd5 6.e3
 0-0 7.Ld3 c6 8.Dc2 h6 9.Lh4
 Te8 10.Sf3 Sbd7 11.0-0 Se4
 12.Lxe7 Dxe7 13.Tab1 Sdf6
 14.b4 Lf5 15.h3 Sxc3
 16.Dxc3 Lxd3 17.Dxd3
 Tac8 18.Tfc1 Se4 19.Sd2
 Sd6 20.a4 a6 21.Tb3 Dd7
 22.Sb1 Sc4 23.Sa3 b5 24.a5
 De7 25.Dc3 De4 26.Sxc4
 bxc4 [



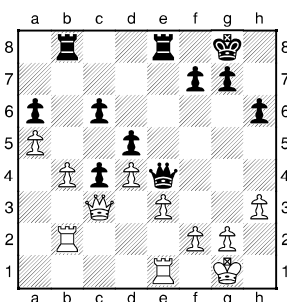
Schwarz hat für den Doppelbauern eine halboffene b-Linie erhalten. Das führt am Ende zum Bauernplus. Die weißen Türme haben im Moment keinerlei Angriffsmöglichkeiten auf schwarze Steine.]

27.Tb2 Tb8 [



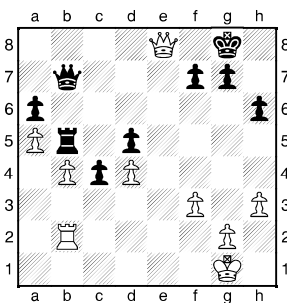
Der rückständige Bauer auf halboffener Turmlinie wird "massiert".]

28.Te1 [



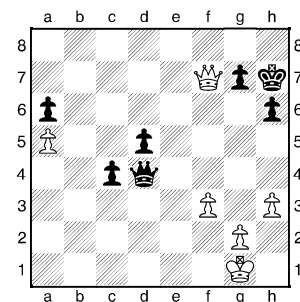
Weiß möchte mit f3, e4 eine Linie öffnen. Was jedoch zur Entdoppelung führt.]

28...Tb5 29.f3 De7 30.e4
 Db7 31.exd5 Txe1+
 32.Dxe1 cxd5 33.De8+ [



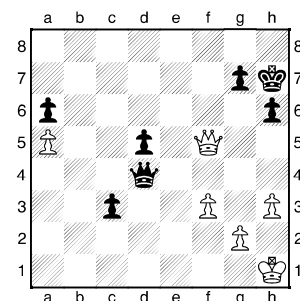
Das verliert einen Bauern am Damenflügel.]

33...Kh7 34.Df8 Txa5
 35.bxa5 Dxb2 36.Dxf7
 Dxd4+ [



Schwarz hat deutlichen Material- und Positionsvorteil. Allein der schwarze König muss aus der Ecke heraus um dem Doppelschach zu flüchten. Auch auf dem freien Feld ist Schwarz den Doppelschachs ausgeliefert. Er sucht sich daher das Feld a1 aus, aus dem nur aus 3 Richtungen Schach kommen kann. Alle drei Richtungen werden gestopft und Schwarz kann den Vorteil umsetzen.]

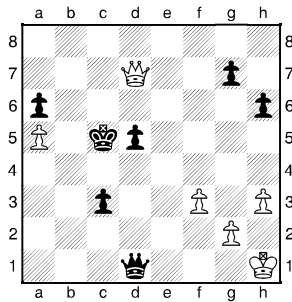
37.Kh1 c3 38.Df5+ [



Der schwarze König steht am eigenen Königsflügel unsicher. Es kann ihm aus den verschiedensten Richtungen Schach geboten werden. Der schwarze König strebt Felder

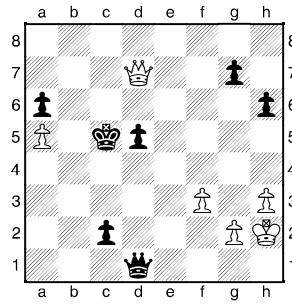
a1/2 an. Auf diesem Feld muss der König nur aus drei Richtungen mit einem Schach rechnen. Die Schach-Bahnen können "gestopft" werden. Sobald kein Schach mehr möglich ist verwandelt sich der c-Bauer in eine Dame.]

38...Kg8 39.De6+ Kf8
 40.Dd6+ Kf7 41.Dd7+ Kf6
 42.Dd6+ Kg5 43.De7+ Kf4
 44.Dh4+ Ke3 45.De1+ Kd3
 46.Dd1+ Kc4 47.Da4+ Kc5
 48.Dd7 Dd1+ [



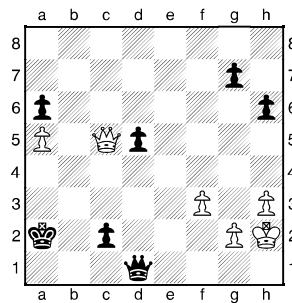
Nun ist die 1. Reihe gestopft.]

49.Kh2 c2 [



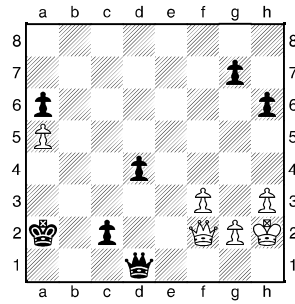
Nun ist auch die 2. Reihe gestopft. Sowie die Diagonale a2-g8.]

50.Dc7+ Kb4 51.Db6+ Ka3
 52.Dc5+ Ka2 [



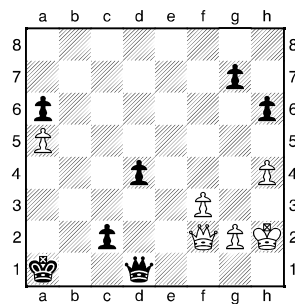
Nun gibt es kein Schach mehr.]

53.Df2 d4 [



Schränkt die weiße Dame noch mehr ein.]

[z.B. 53...d4 54.h4 Ka1



und die Bauernumwandlung kann nicht mehr vermieden werden.]

0-1

3. Isolani

a) Statische Merkmale

Ein Damenbauer d4/d5 mit keinen Nachbarbauern und einen gegnerischen Bauern auf e6/e3.

b) Dynamische Merkmale

Schwächen im Mittel- und Endspiel

- Schwaches Feld vor dem Isolani,
- siehe allgemeine Dynamische Merkmale.

Stärken im Mittelspiel

- Mittelspiel
- Offene und halboffene c- und e-Linie,
- Beherrschung der Zentralfelder c5/e5 bzw. c4/e4,
- Starkes Feld e5/e4 das von einem Springer besetzt werden und Raumübergewicht schaffen kann, was Königsangriffsmöglichkeiten eröffnet,
- Vorstoß-Möglichkeit für taktische Möglichkeiten und Auflösung der Schwäche.

Die Stärken und Schwächen halten sich im Mittelspiel die Waage.

c) Wegweiser im Mittelspiel

mit Isolani

- Figurentausch meiden
 - für Angriffszwecke
 - um nicht ins Endspiel zu müssen,
- Transformation in einen zusätzlichen oder besseren Positionsvorteil, z. B. durch
- Raumüberlegenheit für Königsangriff nutzen
 - kombiniert mit Bauern und Figuren
 - rein mit Figuren,
- Vorstoß des Isolani im Auge behalten,

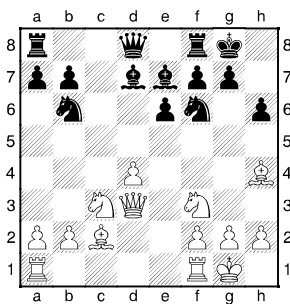
gegen Isolani

- Figurentausch anstreben, um das Endspiel zu erreichen,
- Isolani unbeweglich halten, am besten blockieren,
- Gegnerische Figuren an die Verteidigung binden,

d) Beispiele

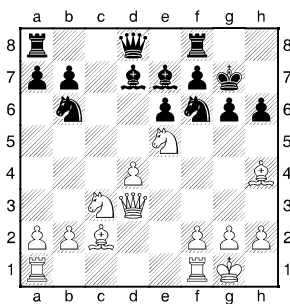
Brosig,Lothar – Ockels,Georg [D60]
 3. Dt. SPARKASSEN-
 MEISTERSCHAFT 2000
 Ströbeck (1), 16.09.2000

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5
 4.c4 ♘f6 5.♘c3 dxc4 6.♙xc4
 e6 7.♗f3 ♙e7 8.0-0 0-0
 9.♙g5 ♗bd7 10.♚d3 ♗b6
 11.♙b3 h6 12.♙h4 ♙d7
 13.♙c2 [



Weiß hat schon gute An-
 griffschancen am Königsflü-
 gel.]

13...g6 14.♗e5 ♖g7 [

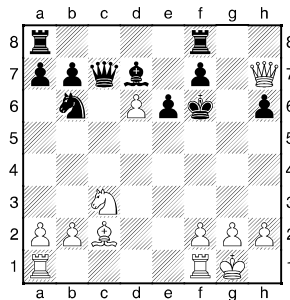


Das ist der Verlustzug. Die
 schwarze Königstellung ist
 nun nicht mehr zu halten.]

[14...♙e8 15.♖ac1 ♖c8
 16.♖fe1 ♗bd7 17.♚h3 ♚b6
 18.♙b3 ♖g7 19.♖ed1]

15.♗xg6 ♙e8 16.♗xe7 ♚xe7
 17.♙xf6+ ♖xf6 18.♚h7 ♚c7
 19.d5 ♙d7 [19...exd5
 20.♚xh6+ ♖e7 21.♖ae1+
 ♖d8 22.♚xf8]

20.d6 [



Nimmt das Fluchtfeld auf
 e7.]

20...♖h8 21.♚xh8+ ♖xh8
 22.dxc7 ♖c8 23.♖fd1 ♖xc7
 24.♖ac1 ♙c6 25.♙e4

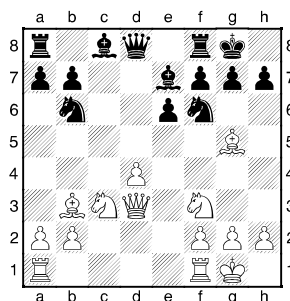
1-0

Brosig,Lothar (1830) – Zeilein,Wolfgang (1689)
 [D40]

Stadtmeisterschaft 1999 Öh-
 ringen (1), 01.09.1999

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5
 4.c4 dxc4 [S wartet mit dem
 Tausch erst, bis W ♙d3 ge-
 spielt hat (Tempogewinn).]

5.Lxc4 e6 6.Sf3 Sf6 7.0-0
 Le7 8.Sc3 Sbd7 9.Lg5 Sb6
 10.Lb3 0-0 11.Dd3 [

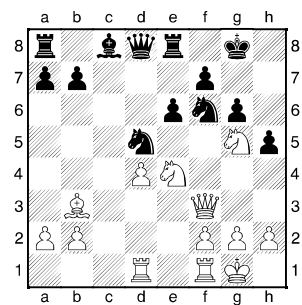


Startet einen Königsangriff
 auf h7. Die Dame kann auch
 nach h/g3 schwenken.]

11...Sfd7 12.Lc2 g6 13.Lh6
 Te8 14.Tad1 Lf8 15.Lg5
 Le7 16.Se4 [♖16.Lc1]

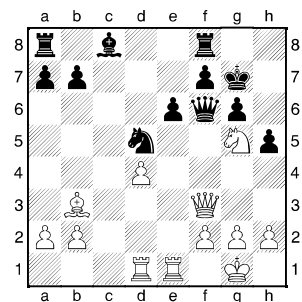
16...Lxg5 17.Sfxg5 Sf6
 [17...f5 18.Sd6 Dxc5
 19.Sxe8]

18.Dh3 h5 19.Df3 Sbd5
 20.Lb3 [



Übt Druck auf der Diagona-
 len a2/g8 aus.]

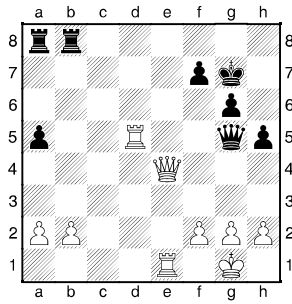
20...Kg7 21.Tfe1 Tf8
 22.Sxf6 Dxf6 [



Verliert einen Bauern.]

23.Lxd5 Dxc5 [23...exd5
 24.Dxf6+ Kxf6 25.Sh7+ Kg7
 26.Sxf8 Kxf8]

24.Lxb7 Lxb7 25.Dxb7
 Tfb8 26.De4 a5 27.d5 exd5
 28.Txd5 [



Weiß hat aktives Figurenspiel und einen gegnerischen angreifbaren König.]

28...Df6 29.b3 Te8 30.Te5 Ted8 31.De2 Td4 32.Te3 Tad8 33.Db2 Kh7 34.h3 T8d7 35.Td3 Df4 36.Te8 f6 37.g3 Dc7? [⊕]

[⊕37...Dd6 38.Txd4 Dxd4 39.Dxd4 Txd4 40.Ta8 Td5]

38.Txd4 Txd4 39.Dxd4 Dc1+ 40.Kh2 — [40...Dc7 41.Dxf6 Dg7 42.Te7 Dxe7 43.Dxe7+; 40...Dc2 41.Dd7+ Kh6 42.Th8+ Kg5 43.h4#]

1-0

Brosig,Lothar – Unbekannt [B14] Blitz! WBMM chT[3], 1996

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Sf6 5.Sc3 e6 6.Sf3 Le7 7.Ld3 dxc4 8.Lxc4 a6 9.0-0 b5 10.Le2 Lb7 11.Lg5 0-0 12.Se5 Sbd7 13.f4 g6 14.Dd3 Sd5 15.Lh6 Te8 16.Se4 Lf8 17.Dh3 S5f6 18.Sg5 Te7 19.a4 bxa4 20.Lc4 Ld5 21.Lxd5 Sxd5 22.Sgxf7 Txf7 23.Dxe6 De7 24.Dxd5 Te8 25.Lxf8 Tef8 26.Txa4 Sxe5 27.fxe5 Kg7 28.Txf7+ Txf7 29.e6 Tf5 30.Dd7 Dxd7 31.exd7 Td5 32.Txa6

1-0

4. Bauernpaar c3/d4 (c6/d5)

a) *Statische Merkmale*

c- und d-Bauern zwischen zwei eigenen halboffenen Linien und vor halboffenen Linien des Gegners. Ein Bauer deckt den anderen.

b) *Dynamische Merkmale*

Bestrebt ein Duo zu bilden.

Die Felder vor den Bauern können vom Gegner besetzt werden und führen zur Unbeweglichkeit der Bauern und Passivität deren Figuren. Die Bauern wirken wie Schutzschilde für die Blockade Figuren.

Der deckende c- und a-Bauer neigen zur Schwäche.

c) *Wegweiser*

bei Vorteil

- Besetzung der schwachen Felder vor den Bauern
- Leichtfiguren als Blockeure wirken in die feindliche Stellung
- Türme wirken nicht so in die feindliche Stellung, aber üben Druck auf die Bauern aus
- Eine zweite Schwäche bilden
- Merkmale von schwachen Bauern und Felder beachten
- in anderen Positionsvorteil transformieren

bei Nachteil

- Die schwachen Felder säubern
- Keine zweite Schwäche zulassen
- Kompensation mit anderem Positionsvorteil suchen

5. Hängende Bauern

a) *Statische Merkmale*

c- und d-Bauern zwischen zwei eigenen halboffenen Linien und vor halboffenen Linien des Gegners. Die Bauern bilden ein Duo.

b) *Dynamische Merkmale*

Beweglichkeit

Königsangriff

Zentrumskontrolle

Schwäche siehe Allgemein

c) *Wegweiser*

bei Vorteil

- Einen Bauern vorlocken
- Angreifer tauschen
- Freibauer vermeiden und Merkmale Freibauer kennen
- Endspiel anstreben

bei Nachteil

- Duo halten und Königsangriff
- Angreifer behalten
- einen Freibauern bilden und Merkmale kennen
- Endspiel meiden