

**E. Wie spielt man bei Zentrumsformationen?**

**1. Allgemein**

**a) Statische Merkmale**

Zentrumsformationen ergeben sich aus der Bauernverteilung im Zentrum. In der Literatur gibt es keine einheitlichen Definitionen und sind aufgrund einer Bezeichnung für verschiedene Sachverhalte verwirrend. Die Eröffnungskategorien offen, halboffen und geschlossen gehen nicht einher mit der Zentrumsformation. Aufgrund dieser Gegebenheiten sind die Positionen, das Wesen durch Erklärungen und allgemeingültige Begriffe hier maßgebend.

Grundsätzlich kann in unbeweglich, beweglich und bauernlos unterschieden werden. Naturgemäß sind bewegliche Formationen mehr oder weniger veränderlich und unterschiedlich. Somit bestehen verschiedene, manchmal verästelte Stämme. Unbewegliche Strukturen werden durch drei deutlich abgrenzbare Charakteristiken erklärt. Das offene, bauernlose Zentrum hat kaum strategische, aber umso mehr taktische Anhaltspunkte.

Als Bauernzentrum werden aus klassischer Sicht zwei nebeneinanderstehende Bauern im Zentrum verstanden die vorziehen können. Diesem Bauernzentrum waren folglich Bauern entgegenzustellen. Hieraus und in der Folge ergeben sich unterschiedliche, dauerhafte Zentrumskonturen. Diese sind in den folgenden Zentrumsdiagrammen, bei weitem nicht vollständig dargestellt. Ergeben aber einen guten Überblick.

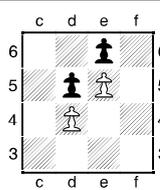
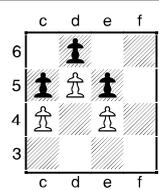
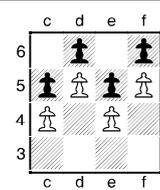
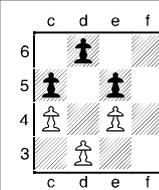
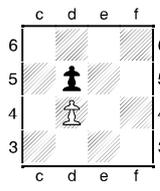
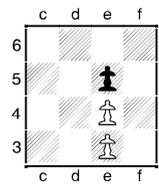
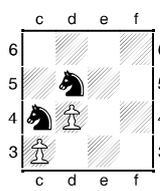
Die Berechnung der Zentrumskontrolle erfolgt über die Lage der Zentrumsbauern c-f: 0 = Grundreihe, 1 = 3. Reihe, 2. = 4. Reihe, 3. = 5. Reihe. Eine höhere Differenz bedeutet Raumvorteil (und Zeitverlust). Die Partei mit dem höheren Wert ist im Vorteil. Der weiße Wert wird zuerst genannt.

Nach moderner Auffassung ist auch zuerst eine Kontrolle des beweglichen Bauernzentrums mit Figuren, insbesondere durch fianchettierte Läufer möglich. Um es dann mit Bauern anzugreifen. Es entstanden z.B. die Grünfeld- und die Aljechin-Verteidigung.

In der Folge wurden nun auch beiderseits auf den Aufbau eines beweglichen Bauernzentrums für die Kontrolle durch Figuren verzichtet.

Insgesamt sind alle Systeme gut spielbar.

**Unbeweglich**

<p><b>Geschlossenes Zentrum</b></p>	 <p>Kette 5:3</p>	 <p>Keil 7:5</p>	 <p>Schlange 14:10</p>	 <p>Doppelwall 9:9</p>
<p><b>Festgelegtes Zentrum</b></p>	 <p>2:2</p>	 <p>3:2</p>		
<p><b>Schwäche in der Peripherie</b></p>	 <p>Figurenblockade</p>			

<i>Beweglich</i>				
Unausgereift	<p>Kontaktlos 3:3</p>			
Gespannt	<p>Zentr.hebel 4:3</p>	<p>Stonewall 6:5</p>	<p>Londoner S. 4:5</p>	
Bauernzentrum	<p>Klassisch 4:1</p>	<p>hängende B. 4:1</p>	<p>Bauernwalze 4:0</p>	<p>Modern 5:2</p>
	<p>Puffer 4:2</p>			
Zentrumsbauer	<p>Symmertisch 2:2</p>	<p>Freibauer 2:0</p>	<p>Sizilianisch 2:1</p>	
	<p>Sprung 2:1</p>	<p>Isolani 2:1</p>	<p>Maroczywall 4:1</p>	
<i>Bauernlos</i>				
Offen	<p>Bauernlos 0:0</p>			

**b) Dynamische Merkmale**

Die dynamischen Merkmale der Zentrumsformationen bezüglich Bauern sind abhängig von deren

- **Beweglichkeit.**  
Grundsätzlich gilt, dass nebeneinanderstehende Bauern deutlich stärker sind, als zwei einzelne Bauern, besonders im Zentrum. Können sich diese Bauern vorbewegen, wird deren Kraft noch weiter gesteigert. Besonders die Springer können dezentralisiert werden. Stehen die Bauern nicht nebeneinander, revanchieren sich gerade die Springer, um die Bauern blockieren. Springer nutzen Zentrumsbauern mit halboffener Nachbarlinie als Stützpunkte. Ausgleichende Gerechtigkeit.
- **möglicher Freibauernbildung.**  
Bewegliche Bauern gewinnen zusätzlich an Macht, wenn ein oder zwei Freibauern möglich sind. Unbewegliche Bauern können nur schwer und mit Hilfe / Opfer Freibauern bilden.
- **Hemmung und Blockade/Vernichtung.**  
Bewegliche Bauern sind im Vormarsch mit Bauern und Figuren zu verlangsamen (Hemmung). Damit sie weit entfernt von der eigenen Grundreihe zum Stehen kommen. Ziele sind die Bauern
  - sicher mit Figuren blockieren zu können. Die Blockade durch Figuren ist bei nebeneinanderstehenden Bauern nicht möglich, daher muss ein Bauer zum Vorziehen provoziert werden. Ein blockierter Bauer wirkt wie in Schutzschild auf die Blockadefiguren. Die Blockadefiguren können abwechselnd durch andere Figuren ausgetauscht werden. Die Lähmung wirkt weiter auf die Figuren hinter den Bauern aus.
  - sie zu vernichten durch Abtausch oder Eroberung.  
Unbeweglich stehen Bauern im Zentrum, die sich blockieren oder gehemmt sind. Die Langschrittler haben wenig freie Bahnen, um zu wirken. Evtl. sind diese freien Bahnen zu schaffen. Der Kampf verlagert sich auf die Flügel, um dies zu erreichen.
- **Zentrumskontrolle und -besetzung durch Figuren.**  
Grundsätzlich ist es anfangs effektiver, das Zentrum mit Figuren zu kontrollieren, als es zu besetzen. Mit der Besetzung geht die Zentrumskontrolle verloren, und man ist leichter Angriffen ausgesetzt. Erst wenn der Besatzer sicher und dauerhaft steht und er weit ins feindliche Lager strahlt, ist dies geboten.
- **Sicherheit und Stabilität für Zentrums- und Königsflügelangriff**  
Ein sicheres und stabiles Zentrum begünstigt einen Angriff im Zentrum und auf den König. Am stabilsten ist die Deckung durch einen Bauern.  
Nicht durch Bauern und Figuren unterstützte Bauern im Zentrum stehen unsicher, besonders auf halboffenen Turmlinien und neigen zur Schwäche. Ein Königsangriff bei einer unsicheren und instabilen Zentrumsstruktur wird durch einen Gegenangriff im Zentrum entkräftet.  
Eine geschlossene Formation ist grundsätzlich vom Gegner schwer angreifbar, damit recht stabil und sicher. Es ist sogar möglich, mit den Rochadebauern am Flügel anzugreifen.
- **Berechnung nach WM Max Euwe.**  
Die Seite, die weiter vordringen konnte oder mehr Bauern im Zentrum postierte, hat einen Raumvorteil erreicht. Unter Zeitverlust i. d. R. bei geschlossenen Stellungen. Mit Materialnachteil (Gambit) um das Zentrum überzählig besetzen zu können.
- **variablen Transformation in andere Zentrumsstrukturen.**  
Die Partei, die gegenüber dem Gegner zwischen mehr Zentrumsformationen wählen kann, ist im Vorteil. Bei einem geschlossenen Zentrum ist eine Wahl kaum möglich.
- **Ansonsten strahlen hier alle anderen strategischen Merkmale aus.**

<b>2. Geschlossen</b>	
<b>a) Statische Merkmale</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Mittelbauern beider Parteien sind aufeinandergestoßen und zum Stehen gekommen (Bauernkette). Der unterste Bauer bildet den Basisbauer, der vorderste den Spitzenbauer. Es steht daher einem Spitzenbauer ein Basisbauer gegenüber.</li> <li>Die Figuren können nicht mehr über das Zentrum in das feindliche Lager eindringen. Offene Linien sind nicht vorhanden und die Diagonalen durch Bauern verstopft. Die Tauschmöglichkeiten sind eingeschränkt. Somit Figurenmasse mit eingeschränkter Gesamtwirkung.</li> <li>Schließen sich weitere Bauernglieder an ergeben sich längere und geschlossener, diagonale Ketten oder versetzte Keil-, Schlangen- und Doppelwall-Formationen.</li> <li>Beim Keil ist die Besonderheit, dass der einzelne Spitzenbauer (Keilbauer) ungehindert zwei Felder im feindlichen Lager kontrolliert. Es entsteht somit eine Manöver-Barriere über 3 Felder auf der 6. Reihe. Somit kann nur die 7. und 8. Reihe für Umgruppierungen genutzt werden. Die gegnerische Basis ist für Bauern unerreichbar.</li> <li>Das Vorgehen bei Schlange / Doppelwall kann aus der Kette / Keil abgeleitet werden.</li> </ul>	
<b>b) Dynamische Merkmale</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorteilhafte Bedingungen sind hauptsächlich abhängig vom räumlichen Übergewicht und den Möglichkeiten Bauernhebel anzusetzen.</li> <li>Wesentliche Bedeutung hat die Bekämpfung der Basis- und Spitzenbauern.</li> <li>Der Kampf verlagert sich auf den Flügel um Linien und Diagonalen durch Bauerntausch zu öffnen. Eine Öffnung im Zentrum ist nur durch (Leicht-)Figurenopfer zu erreichen.</li> <li>Die Springer und Damen kommen mit dieser Situation leichter zurecht als Türme und der besonders davon betroffenen Läufer. Die Bauern sind die Ursache und Bekämpfer der Geschlossenheit.</li> <li>Das Spiel verläuft in der Regel schwerfällig, lang und ermüdend. Die Operationen können ruhig und methodisch vorbereitet werden. Also alles andere als dynamisch.</li> </ul>	
<b>c) Wegweiser</b>	
<b>Raumvorteil</b>	<b>Raumnachteil</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Angreifen am Flügel                             <ul style="list-style-type: none"> <li>mit mehr Raum</li> <li>mit aktiven Figuren</li> <li>mit gegnerischen Schwächen</li> </ul> </li> <li>Das wirkt psychologisch bedrohlich.</li> <li>Bauernsturm auch vor eigenem König, da das geschlossene Zentrum vor Angriffen schützt.</li> <li>Transformation in anderen Positionsvorteil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verteidigen am gleichen Flügel                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Hindernisse in den Weg stellen</li> <li>Verteidigungspunkte schaffen durch mehrfache Überdeckung (Prophylaxe) bevor Gegner sich genähert hat.</li> </ul> </li> <li>Das wirkt psychologisch entmutigend.</li> <li>Gegenschlag im Zentrum, auch unter überraschendem Opfer.</li> <li>Angreifen am entgegengesetzten Flügel.</li> <li>Transformation in anderen Positionsvorteil.</li> </ul>
<b>Bauernhebel</b>	
<b>Kette (1 Spitze gegen 1 Spitze)</b>	
Der <b>Angriff auf den Basisbauer ist die erste Wahl</b> . Ziel ist es, eine geschwächte Basis zu erhalten indem diese nicht mehr von einem Bauern gedeckt wird.	

Dies geschieht, wenn der bisherige Basisbauer nach Bauerntausch durch einen Bauern ersetzt wird.

Es bildet sich eine neue, darüberliegende Basis / geschwächter Bauer, wenn der Basisbauer aus der Kette herausschlägt oder bei einem Bauerntausch nicht durch einen Bauern ersetzt wird.

Wegen der anstehenden Linienöffnung stellen sich die Türme hinter den Angriffsbauern auf. Jeder Tausch des Basisbauern ist recht, da die Partei mit dem angegriffenen Basisbauern weniger Raum für die Türme hat und die geschwächte Basis evtl. mit Türmen decken muss.

Der **geschwächte Basisbauer**, besonders im Zentrum ist mit allen Kräften zu belagern, was die feindlichen Kräfte an diesen Bauer bindet die eigenen Kräfte aber flexibel agieren können.

**Nicht mehr vorhandene Basisbauern** können gut durch Figuren, insbesondere Springer ersetzt werden. Der bisherige Gegenbauer bleibt stabil und wird beweglich.

Der **Angriff auf einen Spitzenbauer** ist zweischneidig.

Verschwindet der gegnerische Spitzenbauer wird der bisherige Gegenbauer in der Regel instabil und rückständig. Die Rückständigkeit wird gemildert, wenn er von einem Nachbarbauern unterstützt wird.

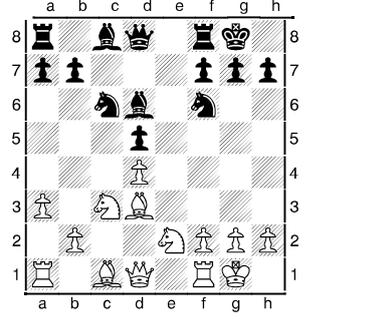
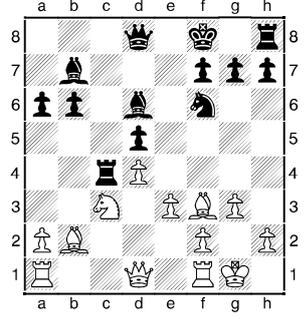
Die Türme haben eine offene/halboffene Line vor sich, bei dem die Partei mit dem Spitzenbauer mehr Raum hat.

*Keil (1 Spitze gegen 2 Spitzen)*

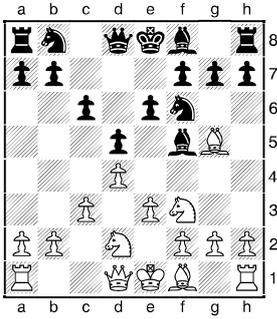
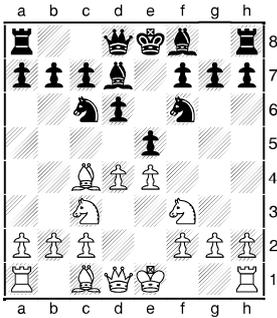
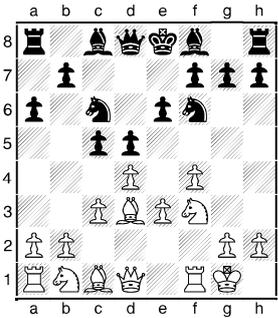
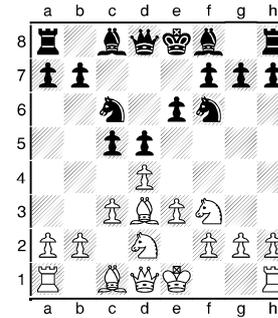
- schwächerer, durch Bauer gedeckten Hebel auf Spitzenbauern (einzige Möglichkeit), um
  - mit dem Schlagen einen gedeckten Freibauern zu drohen,
  - nach dem geschlagen werden mit dem Nachbarbauer zurückschlagen. Bewegliches Duo unterstützt rückständigen Bauer beim Vorgehen– insbesondere wieder gegen den feindlichen Basisbauern und Bildung eines gedeckten Freibauern. Es wird ein schwaches Feld vor dem rückständigen Bauer vermieden.
  - die Spannung zu halten.
- Bei feindlichem Angriff auf eigenen Königsflügel Bauernhebel verhindern und ausweichen (geschlossen halten)
- Raumvorteil und gegnerische Manöver-Barriere mit Linienöffnung vorzugsweise am Damenflügel nutzen
- vom Keilbauer geschwächte Felder versuchen zu nutzen

- vorteilhaft Möglichkeit einer der beiden Basen anzugreifen, um
  - einen beweglichen Spitzenbauern zu erhalten,
- aber
  - die Bildung eines gegnerischen starken Feldes nach dem herausschlagen bedenken.
  - den Bauern vorziehen und mit dem Nachbarbauern bei noch größerem Raumvorteil die neue Basis angreifen, insbesondere am Königsflügel
- Mit Linienöffnung aufgrund der Manövrier-Barriere vorsichtig sein
- Eindringen auf die schwachen Felder verhindern

<p><b>d) Beispiele</b></p>		
<p><b>(Französisch-Vorstoß)</b></p>	<p><b>(Tschechisches Benoni)</b></p>	<p><b>(Englisch, Sizilianisch)</b></p>
<p>f2-f4-f5/c7-c5 Angriff auf Basis e6/d4.</p>	<p>b5 &amp; f5 Angriff auf Basis c4/e4</p>	
<p>c2-d4/f7-f6 Angriff auf Spitze e5/d5 Vorbereiten mit b3, Vorbereitet mit f7 um nachzuladen</p>	<p>f2-f4 &amp; b2-b4 Angriff auf Spitze e4/c5. Vorbereiten mit a3/g3 um nachzuladen.</p>	
<p><b>3. Festgelegt</b></p>		
<p><b>a) Statische Merkmale</b></p>		
<p>Ein festgelegtes Zentrum ist durch isolierte Gegenbauern in der Mitte gekennzeichnet, auch mit Doppelbauer. Durch die hindernden Gegenbauern und benachbarten offenen Linien und Diagonalen sind Elemente des offenen und geschlossenen Zentrums vorhanden (halboffenes Zentrum).</p>		
<p><b>b) Dynamische Merkmale</b></p>		
<p>Um die offenen Linien entbrennt ein scharfer Kampf. Dabei sind auch Diagonalen von Bedeutung. Die Bauern versperren das Zentrum für eigene und feindliche Figuren. Sie müssen bei Angriffen von Figuren gedeckt werden was nicht so stabil wie eine Bauerndeckung ist. Von den Zentrumsbauern werden Vorposten auf den freien Turmlinien unterstützt. Es wirken in der Regel Springer besonders stark, wenn sie nicht mehr von einem Flügelbauern vertrieben werden können. Ein Tausch auf dem Vorpostenfeld legt beim Zurückschlagen den gegnerischen isolierten Bauer frei und beschert dem eigenen Bauern die Unterstützungsmöglichkeit durch einen eigenen Nachbarbauer. In Vorteil kommt regelmäßig, wer einen Vorposten zuerst sicher besetzen kann. Gegen einem isolieren Doppelbauern kann kein Vorposten gebildet werden.</p>		
<p><b>c) Wegweiser</b></p>		
<p><b>Vorpostenvorteil</b></p>	<p><b>Vorpostennachteil</b></p>	
<p>Vorposten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>gegen Vertreibung durch gegnerische Flügelbauern sichern (vernichten, vorlocken, Gegner beschäftigen)</li> <li>mit eigenen Figuren unterstützen</li> <li></li> <li>dient im Rücken zur ungehinderten Verdoppelung der Türme</li> </ul>	<p>Vorposten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>mit einem eigenen, sicheren Vorposten beantworten</li> <li>versuchen mit Flügelbauern zu vertreiben und nicht am Vorposten vorbeiziehen</li> <li>abtauschen, wenn der zurückschlagende Mittelbauer keine Unterstützung</li> <li>bei unmöglichem Abtausch auf Verteidigungsmaßnahmen beschränken</li> </ul>	

Umwandlung in einen anderen positionellen Vorteil	Nutzung eines anderen positionellen Vorteils
<b>d) Beispiele</b>	
	
<b>(Nimzo-Indisch)</b>	<b>Festg. d4/5-Hebelarm</b>
<b>4. Schwäche in der Peripherie</b>	
<p>Hier wird auf die Behandlung der starken und schwachen Felder und Bauerpaar c3/d4 und c6/d5 verwiesen, insbesondere geschwächter Felderkomplex. Dies kann auch auf das Zentrum übertragen werden. Daher wird die Behandlung der Themen vorausgesetzt und es wird lediglich ergänzt.</p>	
<b>a) Statische Merkmale</b>	
Schwache Felderkomplex im Zentrum (Schwäche der Peripherie).	
<b>b) Dynamische Merkmale</b>	
<p>Der Vorteil ist am besten mit einem Springer gegen den schlechten Läufer im Endspiel erreichen. Möglich ist auch ein Königsangriff. Ist das Zentrum weiträumig blockiert, können sogar die eigenen Königsflügelbauern vormarschieren.</p>	
<b>c) Wegweiser</b>	
<b>Felderstärke</b>	<b>Felderschwäche</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Königsangriff, bei stabilen und geschlossenem Bauernzentrum auch mit den Rochadebauern.</li> <li>• bietet sich ein Endspiel Springer gegen schlechten Läufer an, wenig Bauern tauschen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bei Königsangriff versuchen die Zentralbauern beweglich zu machen und dort aktiv werden, den Königsflügel geschlossen halten</li> <li>• schlechten Läufer tauschen</li> <li>• Einbruchsfelder für das Endspiel vermeiden</li> </ul>
<b>d) Beispiele</b>	
<b>5. Unausgereift</b>	
<b>a) Statische Merkmale</b>	
<p>Die Zentrumsbauern greifen sich nicht an und die Zentrallinien sind geschlossen. Die Zentralbauern bleiben zurück oder stehen sich lauernd mit Abstand gegenüber. Mitunter ist ein blockiertes Gegenbauernpaar in der Mitte vorhanden.</p>	

<b>b) Dynamische Merkmale</b>	
<b>Allgemein</b>	
<p>Eine eindeutige Zentrumsstruktur hat sich noch nicht herausgebildet. Die Leichtfiguren haben gute Möglichkeiten. Für die Türme muss günstig eine Linie geöffnet werden. Weitere Anhaltspunkte für einen empfehlenswerten Plan sind aus den Zügen des Gegners nicht einfach ablesbar. Aufgrund der Ungewissheit führt das zur psychologischen Anspannung. Wegen nicht festlegbarer elastischer Zentrumsstruktur kann kein strategisches vorteilhaftes Element gefasst werden. Der Wegweiser gilt allgemein für beide Parteien. Aus diesem Zentrum können sich alle Zentrumsformationen entwickeln.</p>	
<b>Zurückbleibende Zentrumsbauern</b>	
<p>Das Zentrum wird beiderseits mit Figuren kontrolliert, insbesondere mit fianchettierten Läufern. Der Kampf konzentriert sich auf die Flügel. Die Zentrumsbauern halten sich zurück oder beziehen wenig anspruchsvolle Positionen. Schnelle Flügelwechsel sind möglich. Die Zentralbauern sind vorerst bestrebt Zusammenstoßen aus dem Wege zu gehen, um eventuell für Initiative vorpreschen zu können.</p>	
<b>Übergangszentrum</b>	
<p><b>Blockierter Gegenbauer im Zentrum</b>                  Ein Gegenbauernpaar steht blockiert im Zentrum, Die anderen Bauern stehen in keinem Hebel. Dieser Aufbau kann nur vorübergehend sein, wenn man die Türme einsetzen will.</p>	<p><b>Lauernde Zentrumsbauern</b>                  Die Bauern stehen sich im 1-Feldabstand, vorzugsweise im Duo gegenüber, um mit dem Vorziehen in eine bestimmte Zentrumsstruktur übergehen zu können. Oder eine bestimmte Linie öffnen zu können, wenn es zum Bauerntausch käme. Für den Gegner ist es grundsätzlich leicht, dem auszuweichen, weshalb solche Positionen sehr selten anzutreffen sind.</p>
<b>c) Wegweiser</b>	
<b>Allgemein</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffnen einer vorteilhaften Turmlinie, auch in Randnähe.</li> <li>• Schwächen beim Gegner hervorrufen.</li> <li>• Möglich ist der Übergang in bestimmte Zentrumsformationen. Wegweiser siehe dort.</li> </ul>	
<b>Zurückbleibende Zentrumsbauern</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstimmung der Zentrumskontrolle mit den Flügelangriffen zur Raumgewinnung.</li> <li>• Zentrumsbauer in einem kraftvollen Moment vorrücken</li> <li>• Mögliche Flügelwechsel beachten, um zur überraschen bzw. nicht überrascht zu werden.</li> </ul>	
<b>Übergangszentrum</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorteilhafte Zentrumsstruktur anstreben</li> <li>• Vorteilhafte Zentrumsstruktur beim Gegner verhindern</li> </ul>	

<p><b>d) Beispiele</b></p>		
<p><b>Keil/Keil c3-d4-e3-Lf4 (unregelmäßig)</b></p>		
		
<p><b>6. Gespannt</b></p>		
<p><b>a) Statische Merkmale</b></p>		
<p>Im Zentrum wird ein Bauernduo von einem gedeckten Gegenbauer blockiert und angegriffen.</p>		
<p><b>b) Dynamische Merkmale</b></p>		
<p>In diesem Stadium ist unklar, wie sich die Zentrumstruktur entwickeln wird. Im Unterschied zum unausgereiften Zentrum bleibt diese Struktur aufgrund des Zusammenstoßens nicht auf Dauer erhalten. Es entwickelt sich in bekannte Zentrumstrukturen von offen, Zentrumsbauer, Bauernzentrum oder geschlossen usw. Diese Struktur kommt am häufigsten vor. Gewöhnlich ist die die Partei, die das Bauernduo hat in der besseren Position. Diese hat mehr Raum und Initiative, sowie die Wahl zum Vorziehen (evtl. Vertreibung eines Springers) oder Abtausch des Bauern. Verteidiger hat nur die Möglichkeit auszuharren oder zu tauschen.</p>		
<p><b>c) Wegweiser</b></p>		
<p><b>Bauernduo</b></p>	<p><b>Gedeckter Zentrumsbauer</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegner zum Bauerntausch bewegen</li> <li>• Spannung nur für Vorteil, z. B. bessere Zentrumsstruktur Zentrumsbauer evtl. offenes Zentrum geschlossen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bauerntausch meiden</li> <li>• Spannung nur aufheben um Nachteil zu verhindern oder für Vorteil, z. B. bessere im Zentrumsbauer Bauernzentrum evtl. offenes Zentrum.</li> </ul>	
<p><b>d) Beispiele</b></p>		
		



**7. Bauernzentrum**

**a) Statische Merkmale**

Verbundene Mittel- und zentrumsnahe Bauern, die beide vorrücken können, durch

- verschiedene (angenommene) Gambits, z. B. Königs- und Damengambits für einen Bauernsturm,
- freiwillige Überlassung um mit Figuren bekämpfen zu können. Zum Beispiel die Eröffnungen Grünfeld-, Pirc-Ufimzew-, Robatsch- oder Aljechin-Verteidigung.

**b) Dynamische Merkmale**

Je beweglicher die Bauern aufgestellt sind, desto größer ist die Möglichkeit Vorteil zu erlangen oder zu besitzen.  
 Die Bauern können beim Gegner Figuren leicht vertreiben und Manöver hemmen. Sie besitzen die Kraft die gegnerische Armee zu spalten und einzuengen. Mit der Möglichkeit Freibauern zu bilden sind sie noch gefährlicher. Am stärksten ist ein Freibauernpaar im Zentrum. Das ideale Zentrum wird selten erreicht.

**c) Wegweiser**

**bei Vorteil**

Mit Figuren unterstützen, beweglich halten und Zentrum kontrollieren. Um dies nicht zu verlieren

- das Zentrums mit Figuren nur bei konkretem Vorteil besetzen,
- diese Figuren vor gegnerischen Angriffen schützen, insbesondere die Springer.
- Bei Oberhand im Zentrum a3/h3/a6/h6 ziehen zur Sicherung möglicher Springer- und Läuferausfälle nach b4, g4, b5, g5.

Wenn die Wirkung am größten ist so weit wie möglich vorrücken um

- einen oder 2 Freibauern zu bilden (siehe Freibauer)
- einen Angriff in der Mitte starten oder auf einen Flügel (meist Königsflügel) zu verlagern nachdem gegnerische Figuren aus guten

**bei Nachteil**

Das Vordringen der Bauern weit von der eigenen Hälfte unterbinden durch:

- Hindernisse mit einzelnen Bauern, insbesondere Zentralbauern die ein oder das andere Feld verteidigen,
- Ausübung eines intensiven Figurendrucks auf das Zentrum
- Kombination der genannten Punkte mit aufsteigenden Prioritäten beweglichen Zentralbauern hemmen (Vormarsch verlangsamten) → zum Stehen bringen → blockieren →tauschen/vernichten durch Flankenbauern

Spiel in der Brettmitte volle Konzentration auf das Zentrum, keine Flügelangriffe da erschwert

- Sichernde und kontrollierende Figuren angreifen und fesseln, evtl. vernichten

liquidieren (nachteilige Spannung im Zentrum durch Abtausch auflösen)

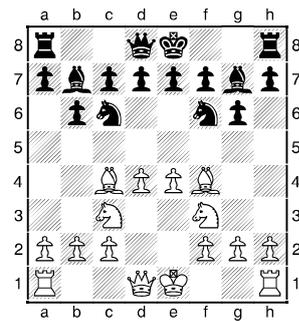
Positionen gedrängt und für die Verteidigung eingeschränkt wurden. In anderen Positionsvorteil transformieren.	In anderen Positionsvorteil transformieren.
---	---

**d) Beispiele**

Siehe bei Bauerngruppen und Freibauern (sortiert nach Stärke)

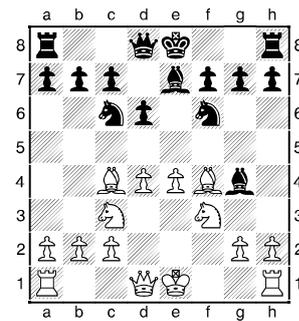
- Bauernwalze (Asterix & Obelix)
- Hängende Bauern

**Mobil d4-e4**



Duo frei beweglich, beide Springer ohne weiteres vertreibbar

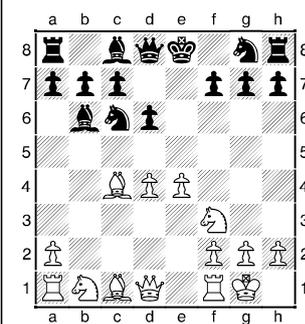
**Mobil d4-e4**



Duo beweglich, beide Springer vertreibbar

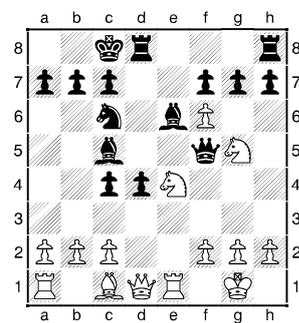
**Mobil d4-e4**

**(Evans-Gambit)**



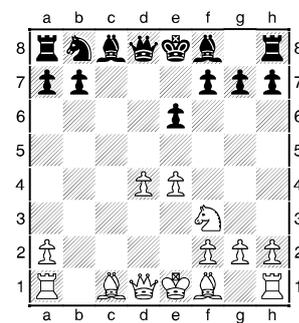
**Mobil c4-d4**

**(Max-Lange-Angriff)**

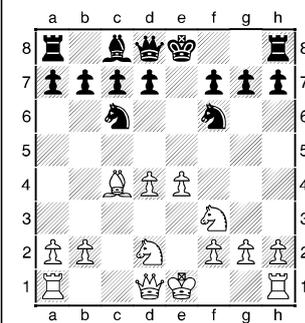


**Mobil d4-e4**

**(Verbess. Tarrasch-V.)**



**Unterminierung ...d5!**

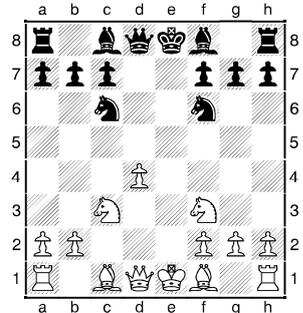
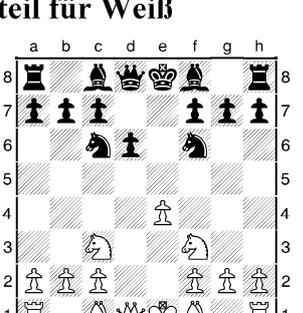
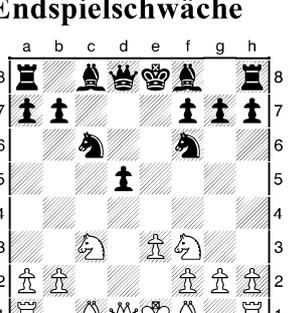
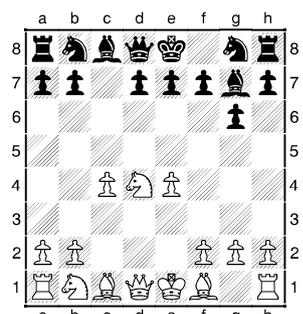


**8. Zentrumsbauer**

**a) Statische Merkmale**

Durch einen Bauerntausch auf den benachbarten Mittellinien bzw. im Besonderen der benachbarten c-/d- bzw. e-/f Linie fehlt auf jeder Seite ein Bauer.  
 Selten symmetrisch mit einer gemeinsamen offenen Linie.  
 Häufig asymmetrisch mit gegenseitigen halboffenen Linien. Ein Mittelbauer steht an der Grenze der gegnerischen Hälfte während der andere zurückgeblieben ist. Es erfolgt aufgrund der unterschiedlichen Wesensarten in symmetrische und asymmetrische dynamische Merkmale.

<i>Symmetrisch</i>	
<b>b) Dynamische Merkmale</b>	
<p>Es können die Merkmale des <b>festgelegten Zentrums</b> herangezogen werden. Die Zentrumsbauern sind nicht isoliert und schwach. Sie können vom verbleibenden Nachbarschaftsbauer stabilisiert werden.</p> <p>Die Positionen sind sehr ausgeglichen und verflachen zusehends mit Turmtäuschen auf den offenen Linien.</p> <p>Es wird um die eigenen und gegen die fremden Vorpostenfelder auf der offenen Linie gekämpft. Die Partei hat Vorteil, die es dennoch schafft z. B. einen Springer auf dem Vorpostenfeld etablieren kann.</p>	
<b>c) Wegweiser</b>	
<i>Allgemein</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• den Zentrumsbauer zu stabilisieren mit einem Bauern ist einfach,</li> <li>• einen stabilen Zentrumsbauern mit dem Nachbarbauern anzugreifen führt nachteilig zu Bauerninseln (isolierter Zentrumsbauer oder Duo).</li> <li>• einen Vorposten auf der offenen Linie zu etablieren,</li> <li>• die alleinige Vorherrschaft über die offene Linie zu erreichen (ist ohne Vorposten kaum möglich)</li> </ul>	
<i>bei Vorteil</i>	<i>bei Nachteil</i>
Siehe bei <b>festgelegtem Zentrum</b> .	
<i>Asymmetrisch</i>	
<b>b) Dynamische Merkmale</b>	
Aufgrund der Asymmetrie stehen Mittelbauern auf einer halboffenen Mittellinie des Gegners. Wobei ein Bauer weiter vorgerückt ist.	
<i>Sprung</i>	
<p>Grenz-Bauer (an die Grenzlinie gezogen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ist nicht von einem Bauern gedeckt, da aus dem Verbund ausgetreten</li> <li>• ist gegen Turmangriff anfällig</li> <li>• kann gegnerischen Springer verjagen</li> <li>• Vorpostenfeld auf halboffener Linie</li> <li>• Turmverwendung unklar</li> <li>• bedeutet mehr Bewegungsfreiheit</li> <li>• hat frei bewegliche Läufer</li> </ul>	<p>Hemmungs-Bauer (kurz vor Grenzlinie)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• von einem Bauern gedeckt, hat Kontakt zu seinem Kameraden</li> <li>• ist gegen Turmangriff widerstandsfähig</li> <li>• kann gegnerischen Springer kaum stören</li> <li>• unterstützt Hemmung oder gar Blockade</li> <li>• Turmverwendung klar</li> <li>• bedeutet weniger Bewegungsfreiheit</li> <li>• hat einen eingeschränkten Läufer, insbesondere der Damenläufer leidet</li> </ul>
<p>Grundreihen-Bauer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ist nicht von einem Bauern gedeckt,</li> <li>• ist gegen Turmangriff anfällig</li> <li>• Turmverwendung unklar</li> <li>• bedeutet mehr Bewegungsfreiheit</li> <li>• hat frei bewegliche Läufer</li> </ul>	<p>Haltebauer (Ergänzung zum Grenzbauer, Ersatz für )</p>

<p><b>c) Wegweiser</b></p>		
<p><b>bei Vorteil</b></p>	<p><b>bei Nachteil</b></p>	
<p>Bauer sichern und Vorbeugungen gegen Bauerntausch treffen                  Türme unterstützen                  Nachbarbauer evtl. zum Duo nutzen oder Vorposten und Stützbauer (wird Springer durch Bauer vertrieben wird zurückgebliebener Bauer schwach)                  Winkelzug über die 3. frei Reihe vor                  Bauerntausch oder vorrücken nur bei Vorteil                  Vereinfachungen vermeiden und lauern</p>	<p>gehemmten vorgerückten Bauer blockieren und abtauschen                  ein Turm ungedoppelt gegen vorgerückten Bauer stellen                  Vorposten untergraben oder für Bauerntausch mit Bauer verjagen                  Bauerntausch für Raumausgleich oder Vorteil                  Damenläufer unbedingt beweglich machen                  Flankenangriffe</p>	
<p><b>d) Beispiele</b></p>		
<p><b>Mobil d4</b></p>  <p>Isolani beweglich, ein Springer vertreibbar</p>	<p><b>Halbes Zentrum zum Vorteil für Weiß</b></p> 	<p><b>Unbeweglicher Isolani Endspielschwäche</b></p> 
<p><b>Wall c4-0d-e4 (Maroczy-Aufbau)</b></p> 		

<b>9. Offen / bauernlos</b>		
<b>a) Statische Merkmale</b>		
<p>Es befinden sich keine Bauern im Zentrum. Die Mittelbauern wurden getauscht. Linien und Diagonalen, insbesondere über das Zentrum sind offen. Die Türme, Läufer und Damen haben große Bewegungsfreiheit.</p>		
<b>b) Dynamische Merkmale</b>		
<p>Die Langschrittler können blitzschnell von einem Ende des Brettes an ein anderes geführt werden und werden von den Springern unterstützt. Sie entscheiden grundsätzlich den Ausgang der Partie. Die Bauern nehmen mitunter nicht am Kampfgeschehen teil und haben unbedingt den König zu schützen.</p>		
<b>c) Wegweiser</b>		
<b>bei Vorteil</b>	<b>bei Nachteil</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schnell und aggressiv vorgehen</li> <li>• sofort feindliche Schwächen hervorrufen</li> <li>• Schwächen für Materialplus / Matt nutzen</li> <li>• Königstellung nicht schwächen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegnerische Drohungen abwehren</li> <li>• Schwächen vermeiden</li> <li>• Figuren abtauschen</li> <li>• Erfolgreiche Verteidigung führt zu Vereinfachungen und in ein besseres Endspiel</li> </ul>	
<b>d) Beispiele</b>		