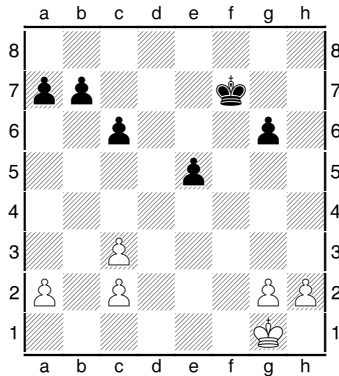


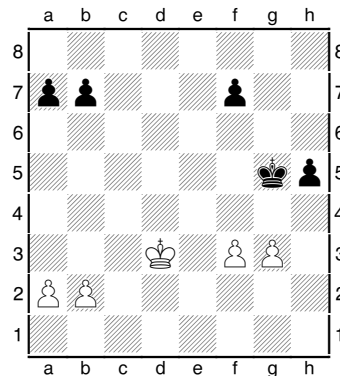
Der entfernte Freibauer

Aufgabe 1



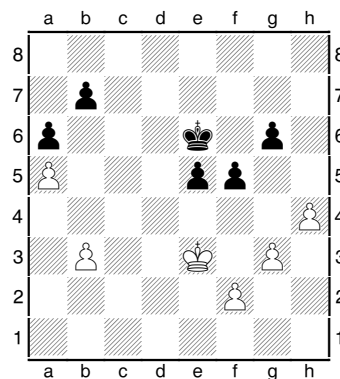
1.Kf2 Weiß steht auf Gewinn! Grund hierfür ist der entfernte Freibauer, der mit der 2:1 Mehrheit g- und h-Bauer gegen schwarzen g-Bauern gebildet werden kann. Dagegen fällt der Doppelbauer am Damenflügel nicht ins Gewicht. Aber vorher muss noch die Königsstellung verbessert werden, z.B.: **1...Ke6 2.Kf3 Kf5 3.g4+ Kg5 4.Kg3 Kf6 5.h4 b5 6.Kf3 a5 7.Ke4** Nebenfrage: An dieser Stelle könnte Weiß mit dem fahrlässigen Zug 7. a3? noch einen Fehler machen, warum? [7.a3? a4 8.Ke4 c5 9.Kd3 b4 10.cxb4 cxb4 11.axb4 a3 12.Kc3 e4-+] **7...a4 8.h5+-** Nun zeigt sich das Dilemma des Schwarzen. Der König muß den entfernten Freibauern schlagen und steht dann selbst entfernt von den restlichen Bauern am Damenflügel, die dem weißen König zum Opfer fallen.
+-

Aufgabe 2



1...f5 2.Ke3 f4+! Durch dieses Opfer installiert Schwarz einen entfernten Freibauern, der den Sieg bringt. **3.gxf4+** [3.Kf2 fxf3+ 4.Kxg3 h4+] **3...Kf5 +-**

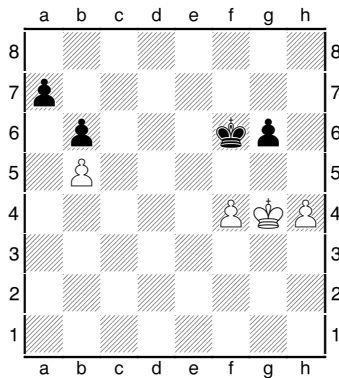
Aufgabe 3



1.f3! Leitet den Hauptplan ein: Bildung eines entfernten Freibauern in der h-Linie mittels g4 und h5. Diesen Plan zu erkennen ist Ziel der Aufgabe. Die praktische Durchführung birgt jedoch unerwartete Fallstricke. Es lohnt sich diese Stellung ausführlich zu analysieren, um die versteckten Möglichkeiten und Wendungen zu entdecken. **1...Kd5 2.Kd3!** Weiß hat es nicht eilig mit der Bildung des Frei-

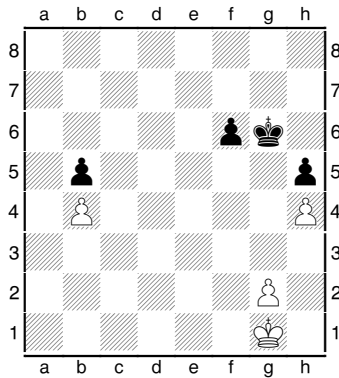
bauern. Erst wird die Königsstellung verbessert. Vor allem muß er darauf achten, den Zug g4 nicht im falschen Moment zu machen, wenn Schwarz erfolgreich mit dem Gegenschlag e4 antworten kann. [2.g4 zu früh 2...Ke6 3.h5 (3.gxf5+ Kxf5=; 3.Kd3 e4+ 4.fxe4 fxf4=) 3...gxh5 4.gxh5 Kf6 5.Kd3 Kg5 6.Kc4 e4 (6...Kxh5 7.Kd5 e4 8.fxe4 f4+-) 7.fxe4 f4 8.Kd4 Kxh5 9.e5 f3 10.Ke3 Kg5=] **2...Ke6** [2...Kc5 3.g4 e4+ (3...fxg4 4.fxf4+-; 3...Kd5 4.gxf5 gxf5 5.h5 Ke6 6.Kc4 Kf6 7.Kd5 e4 8.fxe4 f4 9.e5+ Kg5 10.Ke4 Kg4 11.h6 f3 12.h7 f2 13.h8D f1D 14.Dg7+ Kh5 15.Dg3+-) 4.fxe4 fxf4 5.Ke3 g3 6.Kf3 Kd4 7.Kxg3 Kxe4 8.Kg4+-] **3.b4** [3.g4 e4+ 4.fxe4 fxf4 5.Ke3 Ke5 6.b4 g3=; 3.Kc4 e4 4.fxe4 fxe4 5.g4 Ke5 6.h5 gxh5 7.gxh5 Kf4 8.h6 e3 9.h7 e2 10.h8D e1D 11.Df6+ Kg4 12.Dg7+ Kf5 13.Dxb7 Dc1+ 14.Kb4 Dd2+=] **3...Kf6** [3...Kd6 4.g4 e4+ (4...Ke6 5.Kc4) 5.Ke3 exf3 6.gxf5 gxf5 7.Kxf3; 3...Kd5 4.g4] **4.Kc4** [4.g4 e4+=] **4...e4 5.fxe4 fxe4 6.g4 Ke5 7.h5 gxh5 8.gxh5 Kf4 9.h6 e3 10.h7 e2 11.h8D e1D 12.Df6+ Kg4 13.Kc5+-** Jetzt haben wir zwar ein Damenendspiel aber der schwarze König steht als Folge des entfernten Freibauern ebenso schlecht. Weiß wird gewinnen.
+-

Aufgabe 4



1.f5! Weiß opfert einen Bauern, um mit dem verbliebenen entfernten Freibauern zu gewinnen. Die schwarze Mehrheit am Damenflügel ist unbeweglich und rückständig.
1...gxf5+ 2.Kf4+-
 +-

Aufgabe 5

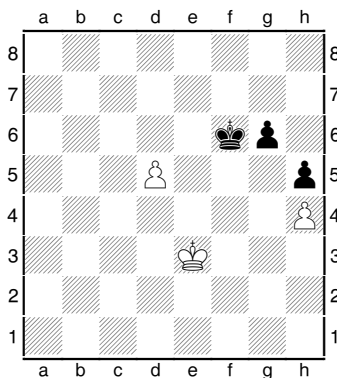


1.Kf2 Der Plan besteht in Bildung eines entfernten Freibauern durch g4 nebst Tausch. **1...Kf5 2.Kf3 Ke5 3.g4** [3.g3? Kf5 4.g4+ (4.Ke3?? Diese Variante eignet sich um das Wissen aus dem Turmdiplom noch mal abzufragen. Warum steht jetzt Schwarz auf Gewinn? 4...Kg4 5.Kf2 f5 6.Kg2 f4-+ Ach ja, die kritischen Felder)

4...hxg4+ 5.Kg3 Ke4
 6.Kxg4 f5+ 7.Kg3 Ke3
 8.Kg2 Ke2 9.Kg3 Ke3=]
3...hxg4+ 4.Kxg4 Ke4!
 Schwarz tritt die Flucht nach vorne an. Jetzt muss Weiß noch mal genau spielen. [4...f5+ 5.Kf3+-]
5.h5 f5+ 6.Kh3! [6.Kg3? Ke3 7.Kg2 Ke2=] **6...f4 7.h6 f3 8.h7 f2 9.Kg2+-**
 +-

B) 1.Kd4? Der andere naheliegende Versuch. Weiß versucht den d-Bauern durchzubringen. Kf7 2.Kc5 g5! Die andere rettende Idee. Mit dem Durchbruch im richtigen Moment schafft Schwarz einen eigenen Freibauern. Das würde nicht gehen, wenn der schwarze König auf f6 stünde. Dann würde das Schach ein wichtiges Tempo kosten. 3.hxg5 h4 4.d6 h3 5.g6+ Kxg6 6.d7 h2 7.d8D h1D=

Aufgabe 6



Zum Abschluss noch was Kniffliges. Zuerst zwei naheliegende Versuche:

A) 1.Kf4? Weiß hat zwar den entfernten Freibauern, aber der Standardplan (Ablenkung mit Eroberung des gegnerischen Flügels) reicht nicht, weil dann nur ein mickriger Randbauer übrig bleibt 1...Kf7 2.Ke5 Ke7 In dieser Stellung müsste Schwarz am Zug sein, damit Weiß gewinnt; e7 und e5 sind also Gegenfelder. Schwarz muss nach e7 gehen können, wenn Weiß nach e5 geht. 3.d6+ Kd7 4.Kd5 Kd8 5.Ke6 Ke8 6.Kf6 Kd7 7.Kxg6 Kxd6 8.Kxh5 Ke7 9.Kg6 Kf8=

Nun das Gewinnmanöver:
C) 1.Ke4! mit einem Dreiecksmanöver wird Schwarz in Zugzwang gebracht **1...Kf7** [1...Ke7? 2.Ke5 Kd7 3.Kf6 Kd6 4.Kxg6 Kxd5 5.Kxh5 Ke6 6.Kg6+-] **2.Kd4 Kf6** [2...g5 3.hxg5 h4 4.Ke4+- Der Freibauer fällt, die weißen Bauern sind elektrisch.] **3.Kc5 Ke7** [3...g5 4.hxg5 Schach! +-] **4.Kc6 Kd8 5.d6**
 +-