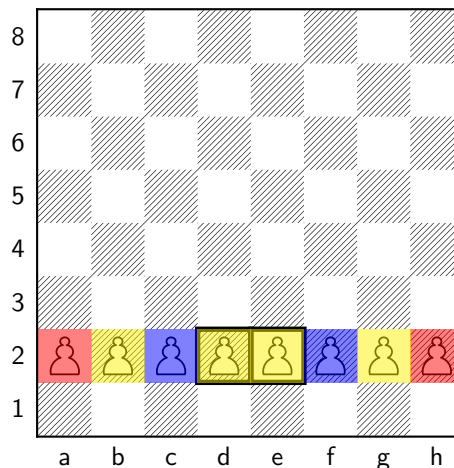


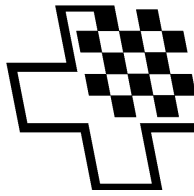
Dame gegen Bauer

Oft ist es müssig, wir haben eine erfolgreich einen Bauern zur Dame umgewandelt und unser Gegner versucht mit Beihilfe seines Königs einem weit fortgeschrittenen Mitglied seiner Familie – hier einem kurz vor dem Ziel – die gleiche Ehre zu erweisen. Wie aber ist in solchen Situationen vorzugehen? Dafür soll dieses unterhaltsame Kapitel dienlich sein! Zuallerst sollte dem Leser bewusst sein, dass es in solchen Positionen ein sehr wichtiger Punkt ist, um was für einen Bauern es sich handelt. Ist es nun ein Randbauer, ein Springerbauer, ein Läuferbauer oder ein gewöhnlicher Zentrumsbauer. Der zweite Punkt ist die Position des eigenen Königs. Ist dieser – zum Beispiel in Stellungen, wo man gegen einen Randbauern antreten muss – zu weit weg von einem der zum Gewinn *kritischen Felder*, so reicht auch das beste Spiel leider nicht zum Gewinn.

Wenden wir uns vorerst wieder der Theorie zu:



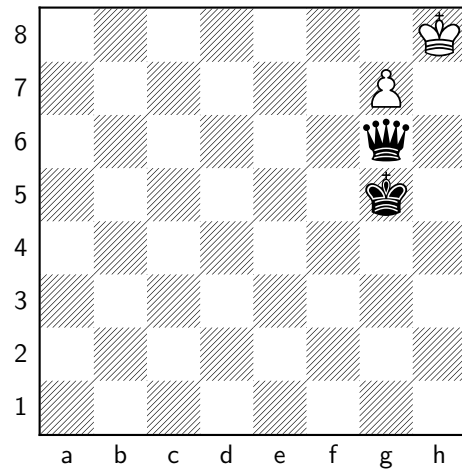
- Rot: Randbauer
 - Kritische Königfelder sind von Bedeutung.
 - Die *kritischen Felder* bei Randbauern sind immer je nach Farbe und Brettseite $c2/b3$, $f2/g3$ oder $b6/c7$, $g6/f7$.
 - Ein Sieg ist nur möglich, wenn der eigene König eines dieser *kritischen Felder* innert zwei Zügen erreichen kann.
- Blau: Läuferbauer
 - Kritische Königfelder sind von Bedeutung.
 - Gegnerischer König auf langer Brettseite: Ein Sieg ist nur möglich, wenn der eigene König eines der *kritischen Felder* innert zwei Zügen erreichen kann.
 - Gegnerischer König auf kurzer Brettseite: Hier darf der eigene König maximal ein Feld von einem der *kritischen Felder* entfernt sein, sonst hält der Gegner Remis.
- Gelb: Zentrums- und Springerbauern
 - Ein klares Gewinzept existiert. *Kritische Felder* sind nicht von Bedeutung.



Springerbauer

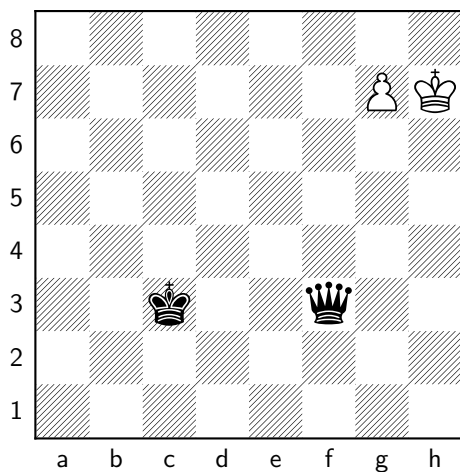
Das Prozedere bei Springerbauern (und auch Zentrumsbauern) ist immer dasselbe:

- Wir bringen die Dame näher zum gegnerischen Bauern/König.
- Sobald der gegnerische König das Umwandlungsfeld seines Bauern betritt, setzen wir unseren eigenen König in Bewegung.
- Dies wird so lange wiederholt, bis unser König dem Gegner genug nah ist, um einen der folgenden Tricks anzuwenden.



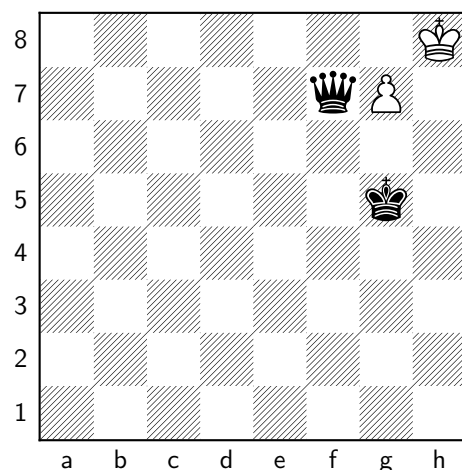
Haben wir uns mit dem König ausreichend genähert, locken wir den gegnerischen König ein letztes Mal auf das Umwandlungsfeld und zwingen ihn wie folgt in ein Mattnetz.

1... ♖h6+ 2. ♕g8 ♖f6 3. ♖f8 ♔xg7+ 4. ♕e8 ♔e7#



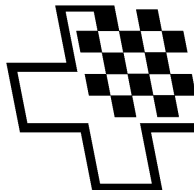
1... ♖f7 2. ♕h8 ♔h5+ 3. ♕g8 Der König versperrt seinem Bauern jetzt das Umwandlungsfeld. Bwvor wir aber unseren König in Bewegung setzen, führen wir noch unseren „meisterlichen“ Zug 3... ♖g6! aus. Sowohl auf 4. ♕h8 als auch auf 4. ♕f8 können wir auf h6 oder f6 Schach geben, um den König wieder auf g8 zu locken und unseren König näher heranbringen. Zug um Zug kommen wir so dem Gegner näher.

Hier ein originelles Beispiel, wie man die gegnerische Damenumwandlung sogar zulassen kann. Ähnlichen Mustern werden wir wieder begegnen.

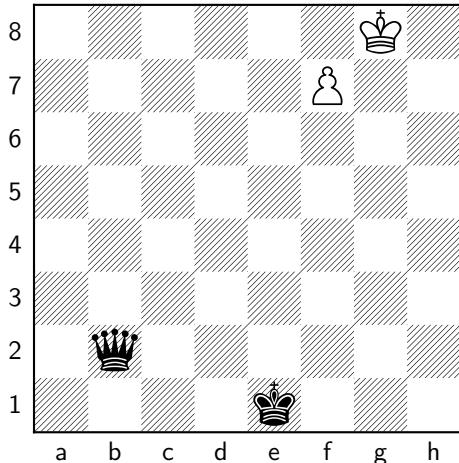


1. ♕h6 g8=♖ 2. ♖f6+ mit Matt im nächsten Zug.

Welche schwarze Möglichkeit zur Verzögerung gibt es noch?



Läuferbauer



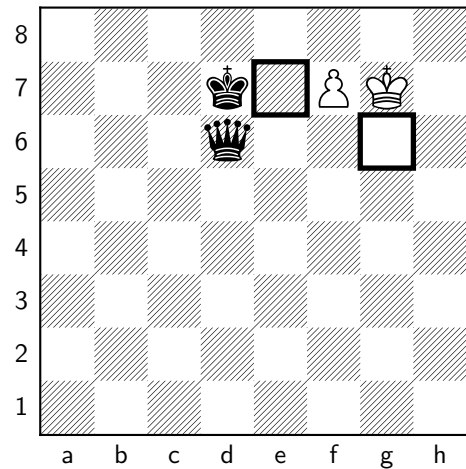
Hier ist der schwarze König leider zu weit von den *kritischen Feldern* entfernt. Nachfolgend die freche Begründung von Weiss.

1... ♖g2+ 2. ♘h8 ♗h3+ 3. ♘g8 ♗e6 4. ♘g7 ♗e7 Schwarz macht eigentlich alles richtig... 5. ♘g8 Weiss muss das Umwandlungsfeld weiterhin kontrollieren. 5... ♗g5+ 6. ♘h7 ♗f6 7. ♘g8 ♗g6+ 8. ♘h8! Eine hübsche Pattfalle. 8... ♗xf7 funktioniert nicht und das Umwandlungsfeld kann ohne gegnerische Beihilfe nicht betreten werden.

Es müssen also gewisse Punkte erfüllt sein, damit die angreifende Partei gewinnen kann.

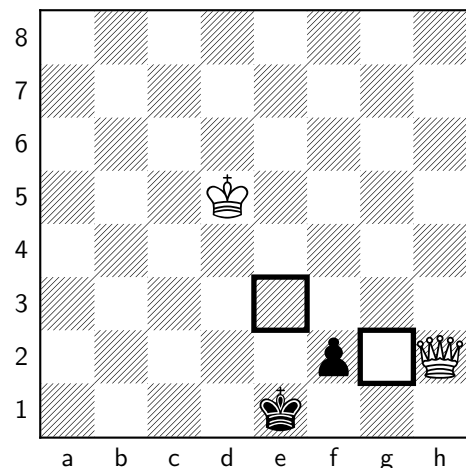
- Geg. König auf langer Brettseite¹
 - Eigener König darf maximak zwei Felder von einem der kritischen Felder entfernt sein.
- Geg. König auf kurzer Brettseite
 - Eigener König darf maximal ein Feld von einem der kritischen Felder entfernt sein.

¹Unter Brettseite ist jeweils die Seite des Bauern gemeint, auf der sich der gegnerische König befindet.



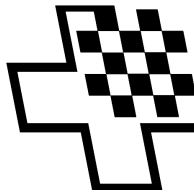
Hier wiederum ist der schwarze König nur ein Feld vom kritischen Feld *e7* entfernt und der weisse verteidigende König befindet sich auf der kurzen Seite des Bretts (hier: rechts von seinem Bauern). Dies reicht zum Gewinn.

1... ♗e5+ 2. ♘g8 (2. ♘f8 ♗h8#) 2... ♗g5+ 3. ♘f8 ♘e6 4. ♘e8 Zugzwang! 4... ♗e7#

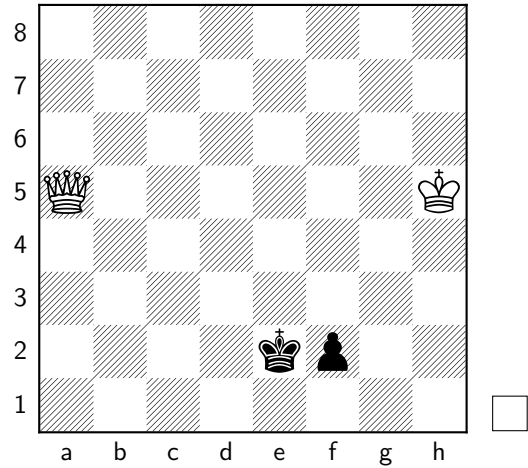
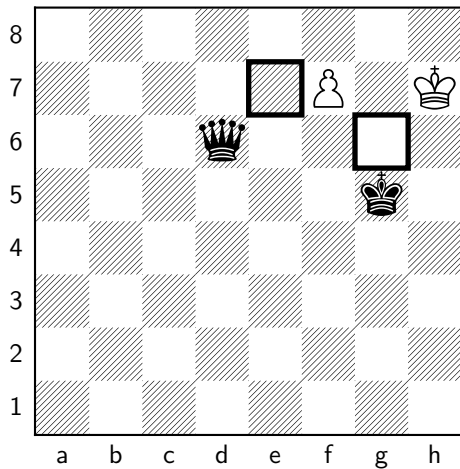


Der schwarze König ist hier auf der langen Brettseite. Weiss gewinnt, wenn der eigene König max. zwei Züge von den kritischen Feldern (e3 und g2) entfernt ist.

1. ♘e4 f8=♗ 2. ♘e3! Und Schwarz hat zwar seine Dame, allerdings kein Schach und somit auch keine Möglichkeit das drohende Matt auf *d3* oder *e3* zu verhindern.



Übung 1.



Für diese schönes Stellung gibt es gleich zwei Lösungen. Die zweite wurde vom uns allen bestbekanntesten Artur Jussupow in die Praxis eingeführt.

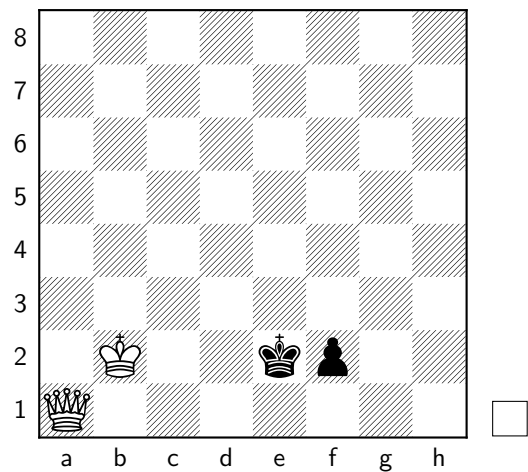
Übung 2.

Normaler Weg

1... ♖e7 1... ♜f8 wäre ein Patt. 2. ♔g7 Auf 2. ♔g8 spielen wir den Umwandlungsstrick mit 2... ♔g6 2... ♜c7 Weiss ist im Zugzwang 3. ♔g8 ♔g6 Die Landung auf dem kritischen Feld 4. f8=♔ Auf die Damenunwandlung folgt 4... ♜h7# 4... ♔h8 Matt ist nicht mehr abzuwenden.

Jussupow-Manöver

1... ♜g6+ Jussupow fand dies als Erster am Brett 2. ♔h8 Achtung Pattfalle! 2... ♜f6+ 3. ♔g8 ♔g6! Schlüsselfeld! 4. f8=♜ ♜e6+ 5. ♔h8 ♜h3+ Mit Matt in zwei Zügen.



Jetzt sind Sie an der Reihe. In den folgenden zwei Aufgaben sind jeweils die kritischen Felder zu bestimmen sowie ein Gewinnweg ausfindig zu machen. Spielen Sie die Stellungen ruhig gegeneinander aus.