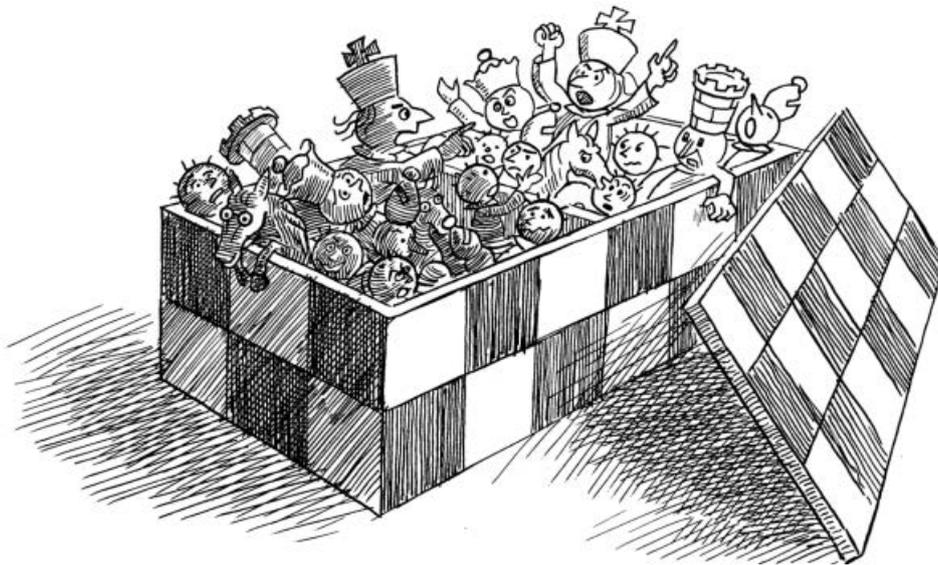


# Stufe 4

## Gedächtnisstütze



Zur 6. Auflage 2017 erscheint das Schülerheft der Stufe 4 zum ersten Mal in einer internationalen Fassung. Wir haben uns entschieden, die Gedächtnisstützen aus dem Heft herauszuziehen und in der jeweiligen Sprache als PDF-Datei zum Download anzubieten. (Die deutsche Version lesen Sie gerade).

Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 4)

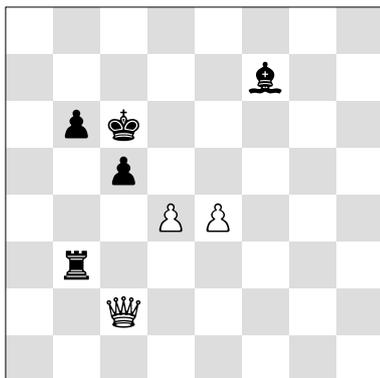
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

Die Lösungen zum Heft finden Sie unter: <http://www.stappenmethode.nl/de/antworten.php>

Informationen und Bestellmöglichkeit auf unserer Website: <http://www.stappenmethode.de>

# Ausschalten der Verteidigung: Unterbrechen

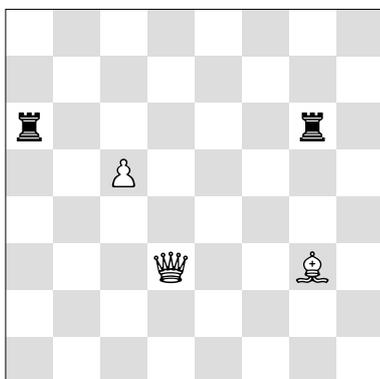
Verteidiger kann man durch Schlagen, Wegjagen oder Ablenken ausschalten. Ziel ist dabei immer Materialgewinn oder Matt. Auf dieser Seite wirst du noch eine weitere Form kennen lernen.



## Materialgewinn

Der Turm ist angegriffen. Wirklich in Gefahr ist er noch nicht, da der Läufer ihn deckt. Weiß kann mit **1. d5+** die Diagonale des Läufers schließen. Der Turm geht verloren. Der Name dieser Kombination ist: **Unterbrechen**.

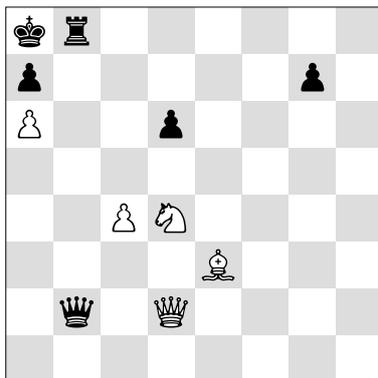
## Unterbrechen + Material



## Unterbrechen ohne Angriff

In den ersten drei Stellungen ist die Figur, die unterbricht, stets aktiv. Sie gibt Schach, droht Matt, oder greift die Dame an.

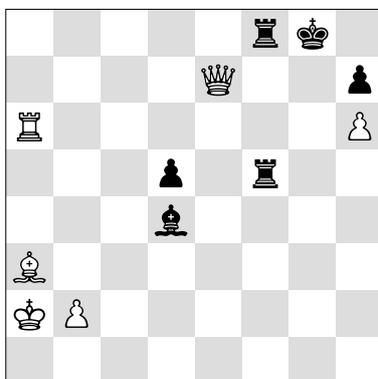
In dieser Stellung spielt Weiß **1. Ld6**. Der Läufer tut nichts anderes, als die sechste Reihe zu unterbrechen; Schwarz muss eine Qualität geben.



## Matt

Der schwarze König ist eingeschlossen. Das Mattbild mit dem Springer auf c7 springt darum ins Auge. Weiß kann mit **1. Sb5** die b-Linie unterbrechen und Matt auf c7 drohen. Schwarz muss auf b5 eine Qualität geben.

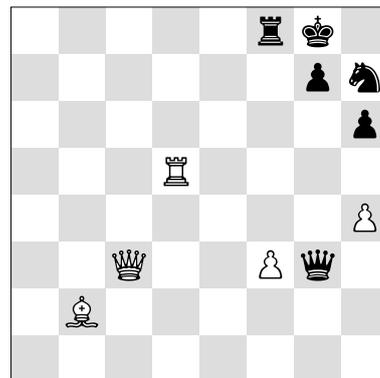
## Unterbrechen + Matt



## Zwei Mal unterbrechen

Unterbrechen ist das Schließen einer Bahn: einer Linie, einer Reihe oder einer Diagonale.

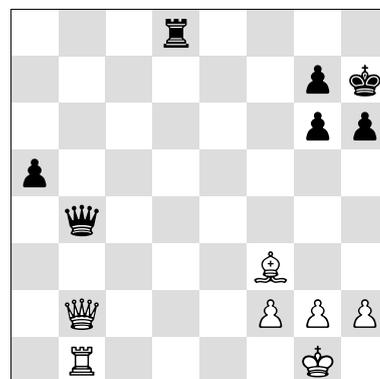
Der Läufer auf d4 verteidigt gegen Matt auf g7, der Turm auf f5 deckt den Turm auf f8. Weiß kann mit dem fantastischen Zug **1. Tf6!** einen der beiden Verteidiger ausschalten. Schwarz wird matt auf g7 oder f8.



## Matt

Die schwarze Dame deckt das Feld g7. Wegen des Drucks der weißen Dame und des Läufers ist das auch nötig. Weiß schaltet die Dame aus mit **1. Tg5**. Nach **1. ... hxg5** oder **1. ... Sxg5** ist die g-Linie unterbrochen. Weiß setzt matt auf g7.

## Unterbrechen + Matt



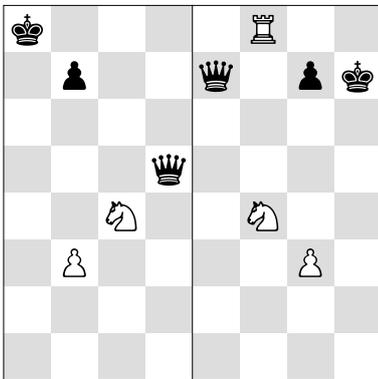
## Unterbrechen und ablenken

Unterbrechen kann auch Hand in Hand gehen mit anderen Kombinationen.

In dieser Stellung zieht Schwarz **1. ... Td1+**. Damit lässt er Weiß die traurige Wahl zwischen "ablenken + Material" (**2. Txd1 Dxb2**) oder "unterbrich + Matt" (**2. Lxd1 De1#**).

## Doppelangriff: Hinlenken

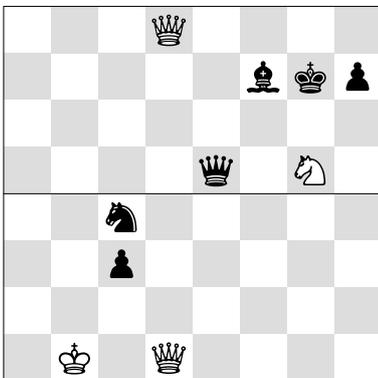
Der Doppelangriff funktioniert noch nicht, du brauchst eine Vorbereitung. In Stufe 4 lernst du, fünf vorbereitende Züge anzuwenden. Hinlenken ist als Erstes dran. Eine gegnerische Figur wird mit einem Opfer oder einem Abtausch auf ein Feld gelockt, wonach ein Doppelangriff möglich ist.



In der linken Hälfte kann Weiß mit **1. Sb6+** die schwarze Dame gewinnen. Ein einfacher Doppelangriff (König + Material).

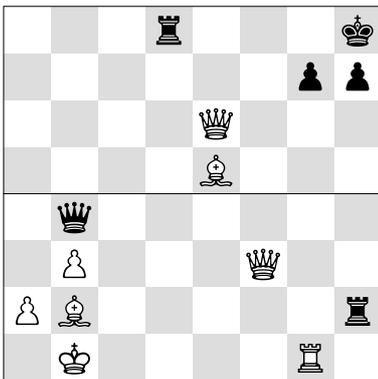
Leider werden deine Gegner dir immer weniger Gelegenheit zu so einer Springergabel geben, denn auch sie werden stärker. Zum Glück musst du nicht auf einen Fehler deines Gegners warten.

Rechts kann Weiß den schwarzen König mit **1. Th8+** nach h8 hinlenken und danach mit einem Doppelangriff die Dame gewinnen: **1. ... Kxh8 2. Sg6+**.



Die Hinlenkung kommt bei allen Formen des Doppelangriffs vor. In diesem Diagramm stehen Beispiele mit einer Springergabel. In der oberen Hälfte zieht Weiß überraschend **1. Dh8+**. Weiß lockt den schwarzen König nach h8. Schwarz muss nehmen (sonst verliert er seine Dame auf e5). Nach **1. ... Kxh8** stellt sich die Absicht des Weißen heraus: **2. Sxf7+**. Er gewinnt die Dame mit Zinsen zurück.

In der anderen Hälfte spielt Schwarz **1. ... c2+** und egal wie Weiß nimmt, Schwarz gewinnt mit einer Springergabel Material: **2. Kxc2 Se3+** oder **2. Dxc2 Sa3+**.

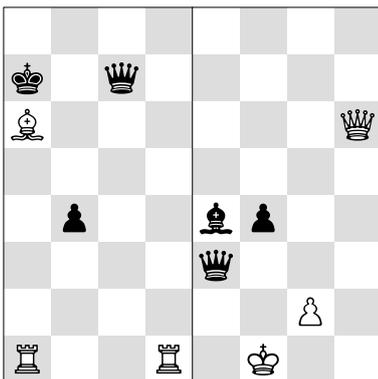


Hinlenken eignet sich besonders gut, wenn der direkte Doppelangriff nichts einbringt.

Auf 1. De7 verteidigt sich Schwarz in der oberen Hälfte des Diagramms mit 1. ... Tg8. Mit **1. Lxg7+** bereitet Weiß den Doppelangriff der Dame vor. Nach **1. ... Kxg7 2. De7+** gewinnt er den Turm.

Unten lenkt Schwarz den König hin mit **1. ... Txb2+**. Nach **2. Kxb2** folgt **2. ... Dd4+** und der Turm auf g1 fällt.

Hinlenken als Vorbereitung des Doppelangriffs durch die Dame.



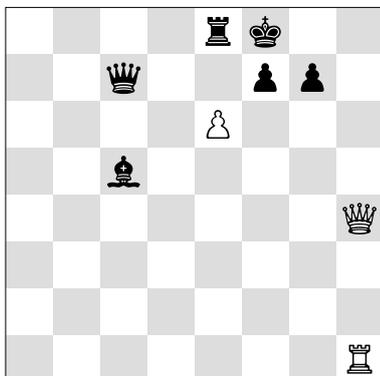
Auch beim Abzugsangriff und beim Abzugsschach ist die Hinlenkung eine gute Möglichkeit.

Links hat Weiß noch kein nützliches Abzugsschach. Mit **1. Td7** lockt er die Dame auf ein weißes Feld. Nach **1. ... Dxd7** gewinnt **2. Lb5+**.

Rechts bringt die Batterie der Dame auf e3 und des Bauern auf f4 noch nichts ein. Mit **1. ... Lxg2+ 2. Kxg2** wird der König auf das richtige Feld gelenkt. Schwarz gewinnt mit **2. ... f3+** die weiße Dame.

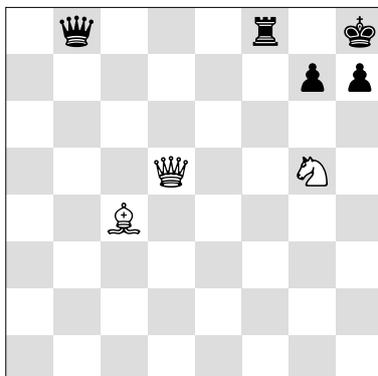
## Ausschalten der Verteidigung: Blockieren

Die vierte Form des Ausschaltens der Verteidigung dreht sich vor allem um den König. Du schaltest nicht eine Figur aus, die deckt (wie bei den anderen Formen), sondern du verhinderst, dass der feindliche König entwischt. Du schaltest die Verteidigung durch Weggehen aus.



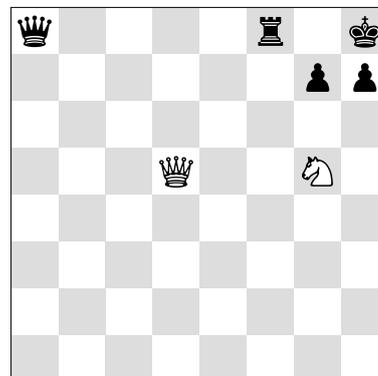
### Tödliches Bauernopfer

Der weiße Angriff scheint zu Ende (1. Dh8+ Ke7). Hilfe ist nötig, um Schwarz das Feld e7 zu nehmen. Nach **1. e7+** wird Schwarz immer matt auf h8. Eine gegnerische Figur auf ein Feld ziehen lassen, das der König eigentlich dringend benötigt, nennt man **blockieren**.



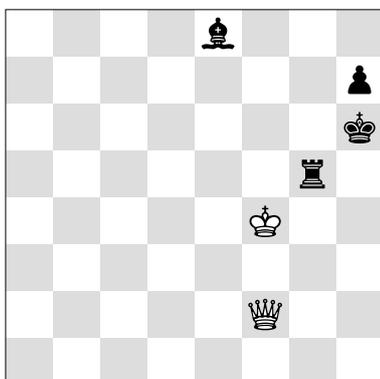
### Matt mit einer Figur

Die bekannteste Form des Blockierens ist das **Stickmatt**. Der gegnerische König ist derart von seinen eigenen Figuren eingeschlossen, dass eine einzige Figur zum Matt ausreicht. Weiß zieht **1. Dg8+**, um nach **1. ... Txf8** mit **2. Sf7#** mattzusetzen.



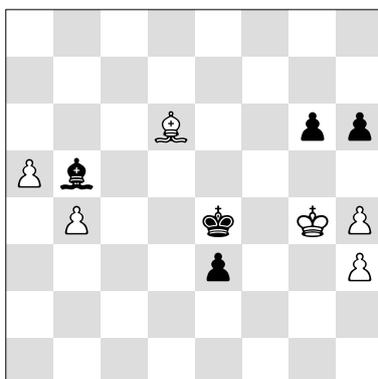
### Stickmatt

Im Diagramm ist eine ähnliche Stellung abgebildet, nur ohne Läufer. Weiß kann trotzdem Stickmatt erzwingen: **1. Sf7+** (1. ... Txf7 scheidet an 2. Dxa8+) **1. ... Kg8** **2. Sh6+** (Doppelschach) **2. ... Kh8** **3. Dg8+** (meine Güte, ein Damenopfer!) **3. ... Txf8** **4. Sf7.**



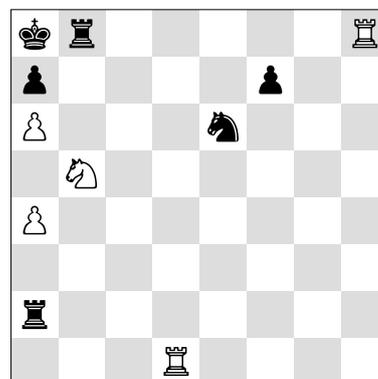
### Nur Schach geben

In der vorigen Stellung konnte Weiß die Blockade durch geschickte Opfer zustande bringen. Blockieren geht auch ohne Opfer. Nach **1. Dh4+ Th5** **2. Df6+ Lg6** **3. Df8#** wurden dem König durch Blockade zwei Fluchtfelder genommen.



### Umwandlung oder Matt

Die verteidigende Partei machte bisher lediglich erzwungene Züge, da sie das Schach parieren musste. In dieser Stellung kann Weiß wählen, aber hat er nach **1. ... e2** wirklich eine Wahl? Der Bauer muss mit **2. Lg3** aufgehalten werden, aber dann folgt die kalte Dusche: **2. ... Ld7#**.



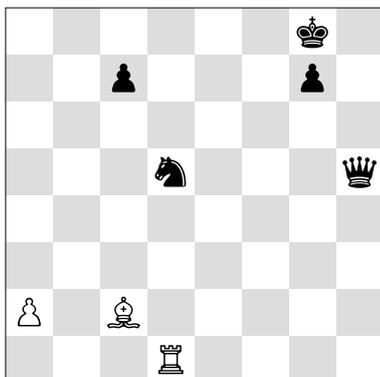
### Hilfe beim Blockieren

Blockieren und andere Formen des Ausschaltens der Verteidigung sind manchmal voneinander abhängig. Weiß kann wegen des Springers auf e6 nicht **1. Txb8+ Kxb8** **2. Td8+** spielen. Weiß muss erst seinen Springer opfern: **1. Sc7+ Sxc7** **2. Txb8+ Kxb8** **3. Td8#**. Der schwarze Springer dient als Blockade.

## Fesselung: Vorder- und Hintermann hinlenken

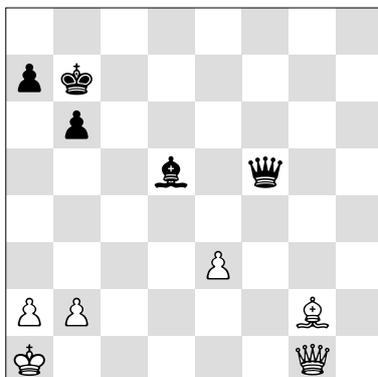
Die Fesselung ist eine gute Waffe, gewinnt aber nicht immer Material. Wie beim Doppelangriff kann der richtige vorbereitende Zug Wunder bewirken. Vorder- oder Hintermann müssen auf das richtige Feld gelockt werden. Danach bringt die Fesselung Material ein. Die Wahl ist bekannt:

- Fesselung
- Angriff auf eine gefesselte Figur
- eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger



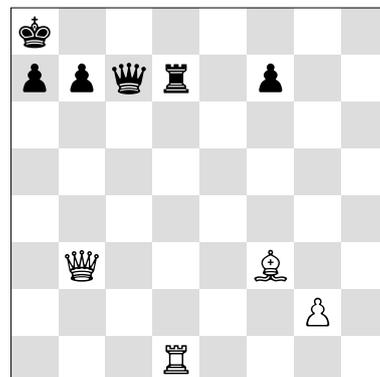
### Vordermann hinlenken + Fesselung

Die Fesselung des Sd5 mit 1. Lb3 macht wenig Sinn. Schwarz deckt den Springer mit 1. ... c6. Deshalb lenkt Weiß einen anderen Vordermann hin: **1. Txd5**. Weiß gewinnt eine Figur, denn 1. ... Dxd5 ist dumm wegen 2. Lb3.



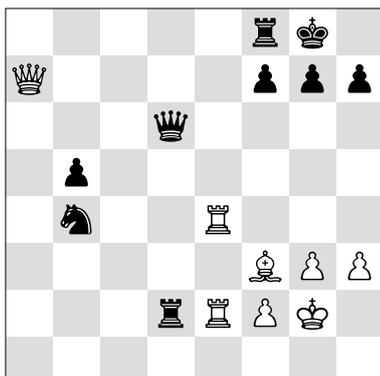
### Vordermann hinlenken + Angriff auf die gefesselte Figur

Die Fesselung des Ld5 kann man nicht sofort ausnutzen. Ein Angriff wird mit 1. ... Lxg2 pariert. Der Läufer muss mit 1. e4 nach e4 gelockt werden. Nach 1. ... Lxe4 gewinnt Weiß mit der Kreuzfesselung: **2. Db1**.



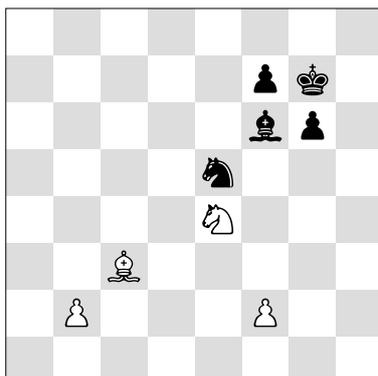
### Vordermann hinlenken + gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger

Weiß opfert überraschend mit **1. Dxb7** die Dame. Nach **1. ... Dxb7** profitiert er mit **2. Txd7** von der geringen Verteidigungskraft der schwarzen Dame. Wichtig ist, dass der Läufer auf f3 gedeckt ist.



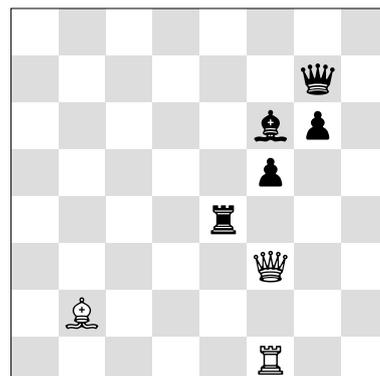
### Hintermann hinlenken + Fesselung

Die Fesselung des Sb4 bringt nichts: 1. Da5 Txe2 oder 1. Da3 Pc6. Weiß muss die schwarze Dame nach d2 hinlenken. Schwarz kann dann den Hintermann nicht mit Tempo wegziehen. Mit **1. Txd2 Dxd2 2. Da5** gewinnt Weiß eine Figur.



### Hintermann hinlenken + Angriff auf eine gefesselte Figur

Sofort 1. f4 bringt nichts. Schwarz deckt mit 1. ... Sd7 den Läufer auf f6. Darum muss Weiß erst **1. Sxf6** ziehen. Nach 1. ... Kxf6 **2. f4** gewinnt Weiß durch die Fesselung des Springers eine Figur.

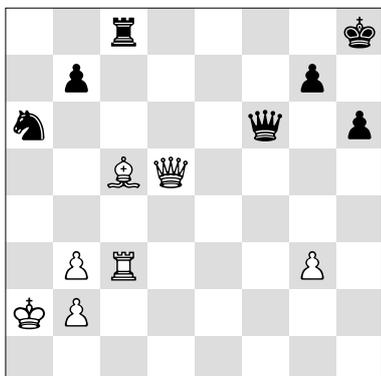


### Hintermann hinlenken + gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger

Der f-Bauer ist gefesselt, aber 1. Dxe4 wäre dumm. Vorheriger Tausch auf f6 ändert die Sachlage. Nach **1. Lxf6 Dxf6** ist die Fesselung des f-Bauern plötzlich doch lästig: **2. Dxe4** gewinnt nun einen Turm.

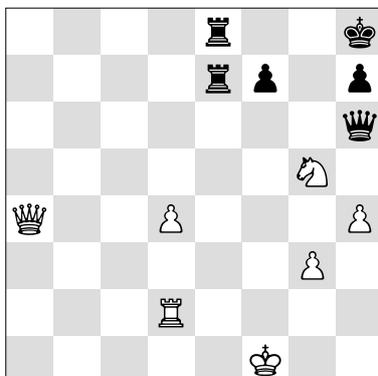
## Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung

Der Doppelangriff bringt noch nichts. Erst muss ein Verteidiger - die deckende Figur - ausgeschaltet werden. Das ist der zweite vorbereitende Zug, den du kennen lernst. Günstig ist auch, dass dieser vorbereitende Zug in allen Formen des Doppelangriffs (Dame, Springer und alle andere Figuren, Abzugsangriff und -Schach, Röntgenangriff und -Schach) anwendbar ist. Du hast die Wahl aus Schlagen, Wegjagen, Ablenken und Unterbrechen.



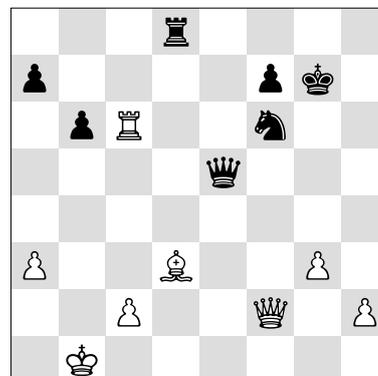
### Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen

Bedauerlicherweise bringt 1. ... Sb4+ dem Schwarzen nichts ein. Der Läufer auf c5 verteidigt das Feld b4. Um die Springergabel trotzdem zu ermöglichen, spielt Weiß zunächst **1. ... Txc5**, um nach **2. Txc5** mit **2. ... Sb4+** zuzuschlagen.



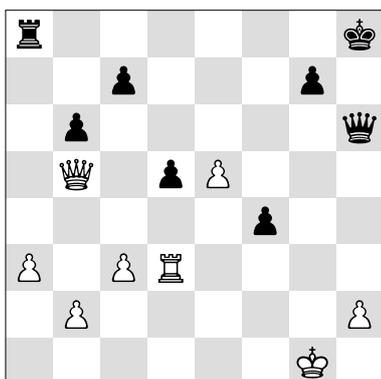
### Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken

Auch in diesem Diagramm reizt das Feld f7 zu einer Springergabel. Der verteidigende f8-Turm wird mit **1. Dxe8+** (1. Sxf7+? Txf7+) **1. ... Txe8** **2. Sf7+** abgelenkt. Durch Ausschalten des Verteidigers wird der Doppelangriff ermöglicht.



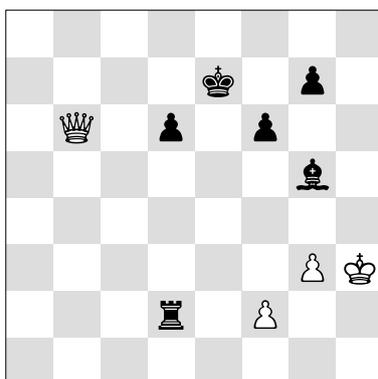
### Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen

Beim Doppelangriff der Dame sehen wir dasselbe. In dieser Stellung ist 1. ... Db5+ noch nicht möglich, aber nach dem vorbereitenden Zug **1. ... Txd3** gewinnt Schwarz nach **2. cxd3 Db5+** den geopfertem Turm mit Zinsen zurück.



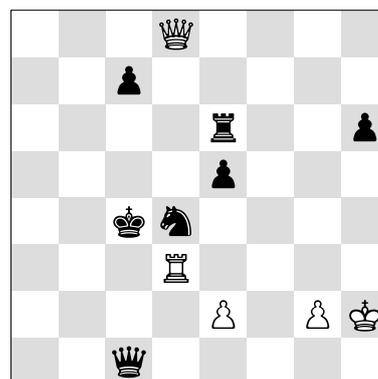
### Ausschalten der Verteidigung durch Wegjagen

Die weiße Dame deckt den Turm auf d3. Schwarz jagt mit **1. ... c6** die Dame weg. Nach **2. Dxb7 Dg6+** geht der weiße Turm verloren. Nach **1. ... Dg6+** **2. Kh2 c6** könnte sich der weiße Turm mit **3. Th3+** retten.



### Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen

Bei Schwarz ist nur der g7-Bauer ungedeckt. Daraus kann Weiß keinen Nutzen ziehen. Ein guter Plan ist, den Läufer auf g5 mit **1. f4** auszuschalten. Der Turm ist nicht mehr gedeckt und ein Schach auf e3 wird möglich.



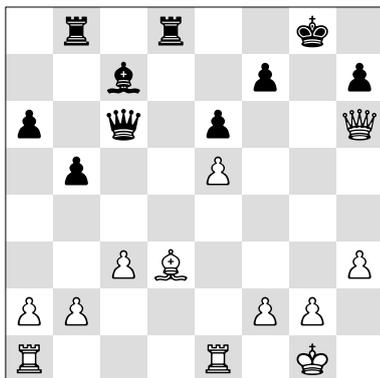
### Röntgenschach

Sofort **1. Dxc7+** bringt wegen **1. ... Sc6** nichts. Weiß gewinnt in diesem Diagramm mit **1. Txd4+ exd4** **2. Dxc7+** Material. Damit das Röntgenschach von Erfolg gekrönt ist, muss zunächst der Springer auf d4 geschlagen werden.

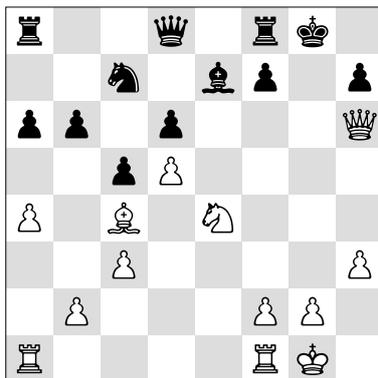


# Angriff auf die Rochadestellung

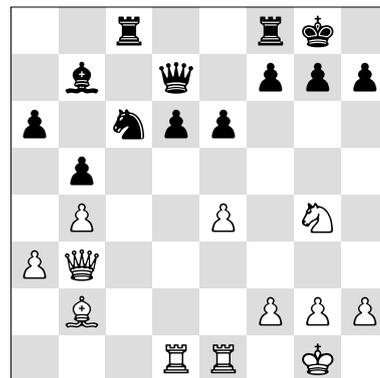
Die Rochadestellung können wir mit einer mittelalterlichen Burg vergleichen. Die konnte man nur erobern, wenn man in der Überzahl war oder ein Loch in die Mauer haute.



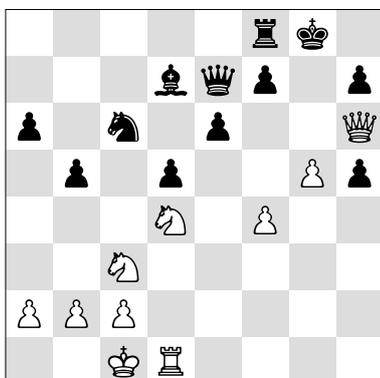
Die Rochadestellung ist zerfetzt, und die weißen Truppen dringen bereits ein. Jetzt den Angriff noch vollenden; aber nicht den König mit 1. Dxh7+ Kf8 entwischen lassen. Gut ist **1. Lxh7+ Kh8 2. Lxg6+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7#**.



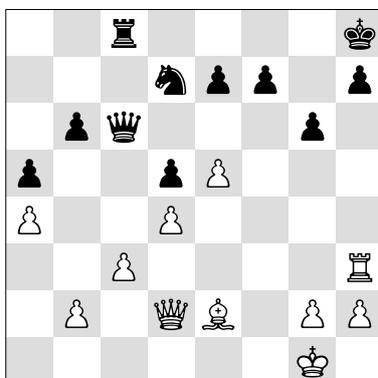
Hier sträubt sich Schwarz noch ein wenig (1. Ld3 f5). Weiß muss zunächst einmal die Verteidigungsmöglichkeit f5 ausschalten mit **1. Sf6+ Lxf6**. Erst dann kann er weiteres Material heranholen mit **2. Ld3**. Nach **2. ... Te8** wird Schwarz wie im ersten Diagramm matt gesetzt.



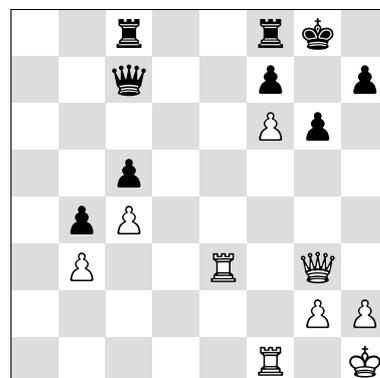
Die schwarze Rochadestellung ist noch unversehrt. Weiß schlägt eine Bresche in die Mauer mit **1. Sf6+ gxf6** (sonst geht die Dame verloren) **2. Dg3+ Kh8 3. Lxf6#** und Schwarz ist matt. Weiß verschafft sich mit einem Opfer Zutritt zum König.



Hier ist Mangel an Streitkräften das Problem. Die weiße Dame kann nicht alleine mattsetzen. Punkte heranholen mit **1. Sf5 exf5 2. Sxd5** und nach **3. Sf6+** ist Schwarz verloren. Eine Regel für den Angriff ist: stets neues Material heranholen.



Auf der Hand liegt 1. Dh6, aber nach 1. ... Sf8 kommt man nicht weiter. Erst einen wichtigen Verteidiger ausschalten mit **1. Lb5** und **2. Lxd7**. Genauso wichtig wie Punkte heranholen ist: Punkte beim Gegner abziehen.



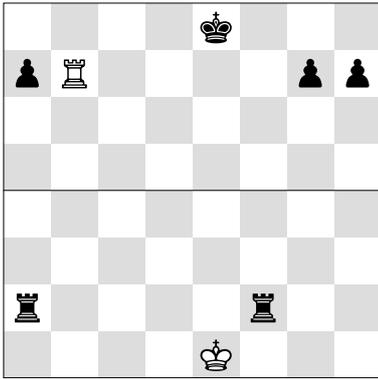
Punkte zum König, Verteidigung ausschalten und zuschlagen: **1. Dg5** (droht 2. Dh6 mit undeckbarem Matt) **1. ... Kh8 2. Dh6** (den Turm nach g8 locken, wo er den König blockiert) **2. ... Tg8 3. Dxh7+ Kxh7 4. Th3#**.

Hauptregeln für den Königsangriff:

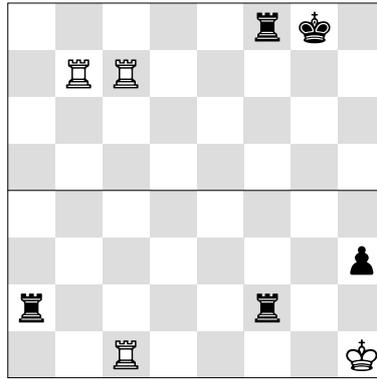
- **Figuren heranholen**
- **ein Loch machen**
- **Verteidiger ausschalten**
- **Angriff durch Matt oder Materialgewinn abrunden**

## Siebte Reihe

Im Zentrum stehen Figuren am aktivsten. Nur der Turm hält sich lieber anderswo auf. Er bevorzugt die **siebte** (bzw. **zweite**) Reihe.

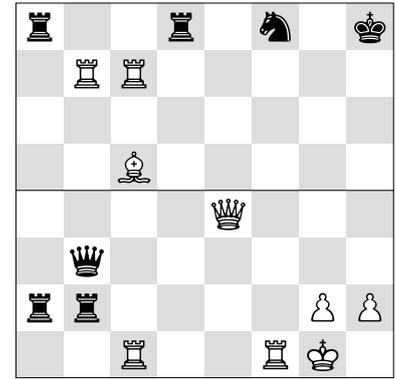


Der weiße Turm schneidet den König ab. Der kann nur noch auf die 8. Reihe ziehen. Dazu greift der Turm die übriggebliebenen Bauern auf der siebten Reihe an. Mit zwei Türmen kann sogar mit Matt gearbeitet werden. Nach **1. ... Th2** kann Weiß Matt nicht verhindern.

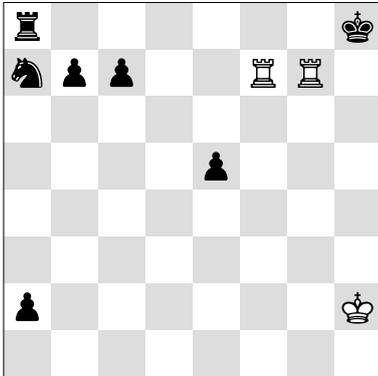


Oben steht der Turm auf f8 seinem König derart im Weg, dass er Weiß beim Mattsetzen behilflich ist: **1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3. Tbg7#**.

Unten leistet der h-Bauer Hilfestellung: **1. ... Th2+ 2. Kg1 Tag2+ Kf1 Th1#**. Merke dir diese Mattbilder!

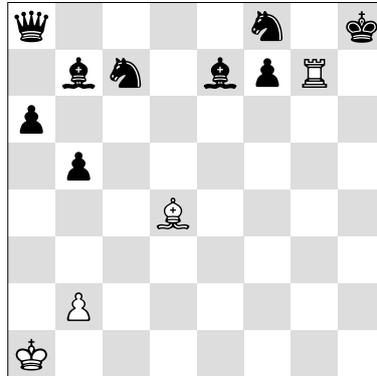


Mit den Mattbildern des vorherigen Diagramms im Hinterkopf liegen die folgenden Züge auf der Hand. Oben spielt Weiß **1. Lxf8** und lockt den Turm auf das fatale Feld. Unten wird die verteidigende Dame mit **1. ... De3+** von g2 abgelenkt.



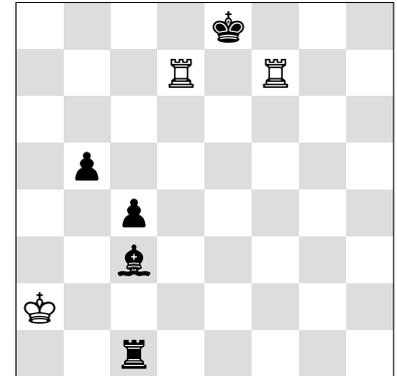
Der a-Bauer scheint ohne Materialverlust nicht mehr aufgehalten werden zu können. Natürlich hat Weiß Dauerschach, aber es ist noch mehr drin!

**1. Th7+ Kg8 2. Tfg7+ Kf8 3. Txc7** (droht Matt auf h8) **3. ... Kg8 4. Tcg7+ Kf8 5. Txb7** (droht wieder Matt auf h8) **5. ... Kg8 6. Tbg7+ Kf8 7. Txa7**. Gewinn!  
Die stets wiederkehrende Mattdrohung auf h8 gibt Schwarz den Rest.



Die von Läufer und Turm gebildete Batterie ist schrecklich stark. Dank des stets wiederkehrenden Abzugschachs räumt Weiß die ganze siebte Reihe ab. Schwarz kann nur erzwungene Züge mit dem König machen:

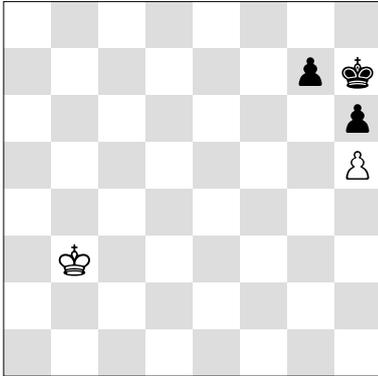
**1. Txf7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8 3. Txe7+ Kg8 4. Tg7+ Kh8 5. Txc7+ Kg8 6. Tg7+ Kh8 7. Txb7+ Kg8 8. Tg7+ Kh8 9. Ta7+** und Weiß gewinnt.



Manchmal läuft es in einer Partie schief, dann sagt man zu einem halben Punkt nicht nein. Hier ist es schlecht um Weiß bestellt. Das Matt auf a1 ist undeckbar. Zum Glück können die Türme auf der siebten Reihe Dauerschach geben. Man muss aber schon mit dem richtigen Turm beginnen: **1. Tde7+**. Der Läufer auf c3 kontrolliert das Feld g7, daher darf der König nicht auf den Königsflügel entkommen.

# Strategie im Bauernendspiel

Bauernendspiele sind voller Überraschungen. Wenn man die richtigen Regeln anwendet, ist man schnell auf einem guten Weg.

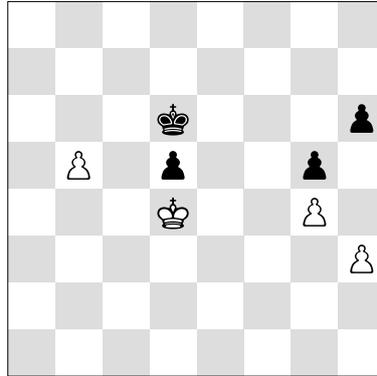


## König aktivieren

Es ist verführerisch, sofort mit den Bauern loszulaufen, aber 1. ... g5 2. hxg6+ Kxg6 3. Kc3 ist nur remis, der weiße König erreicht rechtzeitig das Feld f1.

Im Endspiel muss der König eine aktive Rolle spielen.

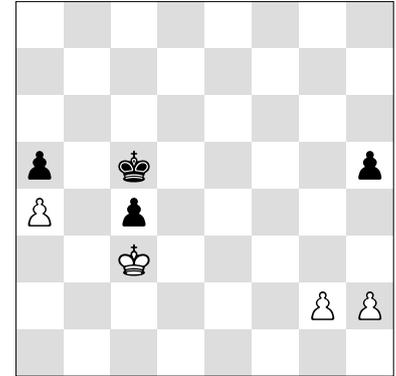
Daher erst 1. ... Kg8 2. Kc3 Kf7 und Schwarz gewinnt.



## Ein entfernter Freibauer

Weiß ist im Vorteil, da sein b-Bauer ein entfernter Freibauer ist. Der schwarze König braucht länger, um zu den anderen Bauern zurückzukehren. Es könnte folgen:

1. b6 Kc6 2. b7 Kxb7 3. Kxd5 Kb6 4. Ke5 Kc5 5. Kf5 Kd4 6. Kg6 Ke4 7. Kxh6 Kf4 8. Kh5 und 1-0.



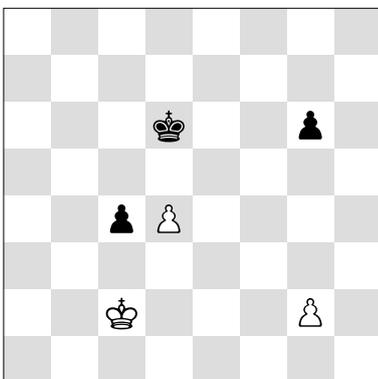
## Der Kandidat voran

Weiß muss vorsichtig sein. Schlecht wäre 1. h3 h4 und Weiß verliert sogar noch!

Der g-Bauer muss ein Freibauer werden, er ist der

**Kandidat**. Die Regel ist: Der Kandidat muss vorangehen.

1. g3 Kd5 2. h3 Kc5 3. g4 mit Gewinn. Weiß hat den entfernten Freibauern.



## Zugzwang

Weiß spielt 1. g4 Kd5

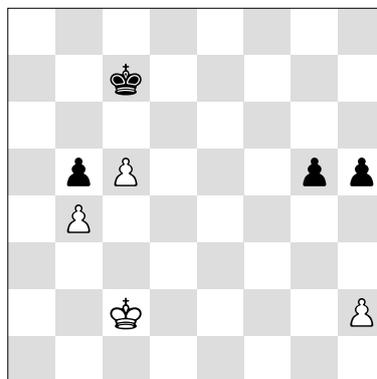
2. Kc3 g5 und was passiert?

Genau, Weiß verliert; er ist in Zugzwang und muss den d-Bauern aufgeben. Weiß muss das Reservetempo seines g-Bauern ausnützen.

Nach 1. Kc3 (1. g3? Kc6!)

Kd5 2. g3! g5 3. g4 ist

Schwarz in Zugzwang und Weiß gewinnt.



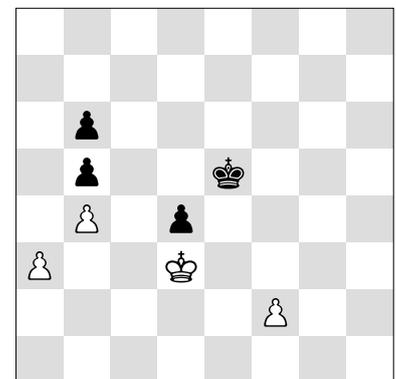
## Gedeckter Freibauer

Der c-Bauer ist ein gedeckter Freibauer. Ein solcher Freibauer hat den gegnerischen König fest im Griff. Dieser darf das Quadrat nicht verlassen, und der Bauer kann nicht geschlagen werden.

Der weiße König hat freies Spiel: 1. Kd3 g4 2. Ke4 h4

3. Kf4 g3 4. hxg3 h3 5. Kf3

und Weiß gewinnt.



## Schlagen ist keine Pflicht

Weiß hat alles, was er sich nur wünschen kann: einen entfernten Freibauern und ein Reservetempo. Er gewinnt nach 1. f3!

(nicht 1. f4? Kd5! 2. f5 Ke5 3. f6 Kxf6 4. Kxd4 Ke6 mit remis)

1. ... Kf4 (oder 1. ... Kd5 2. f4 Ke6 3. Kxd4)

2. Kxd4

Kxf3 3. Kd5 mit Gewinn.

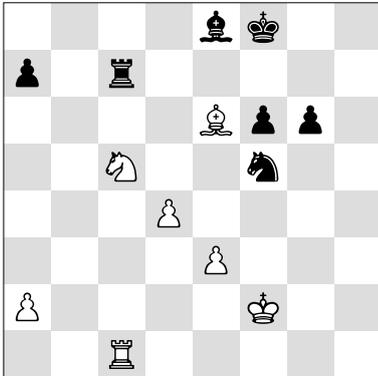
Beachte: ● König aktivieren  
● Kandidat voran

● entfernter Freibauer  
● Reservezüge

● Zugzwang  
● gedeckter Freibauer

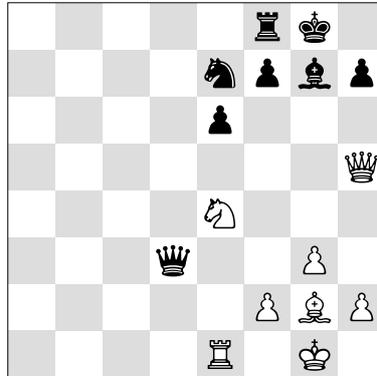
## Doppelangriff: Räumen

Der Doppelangriff bringt noch nichts ein. Der Grund ist bemerkenswert: eine eigene Figur steht im Weg. Der fünfte und letzte vorbereitende Zug, den du kennen lernst, ist Räumen. Es gibt zwei Formen: Feld- und Bahnräumung. Letzteres ist ein Sammelbegriff, der für das Räumen einer Linie, einer Diagonale oder einer Reihe verwendet wird.



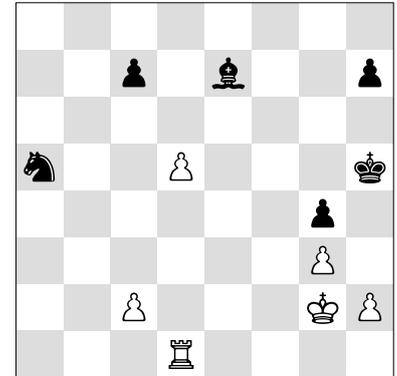
### Feldräumung: Schlagen

Weiß möchte **Se6+** ziehen, aber der Läufer steht im Weg. Zieht Weiß den Läufer nach **b3**, dann kann Schwarz die Springergabel mit **1. ... Ke7** verhindern. Ein Schlagzug ist ein hervorragender Tempogewinn: **1. Lxf5**. Schwarz hat keine Zeit, zurückzunehmen.



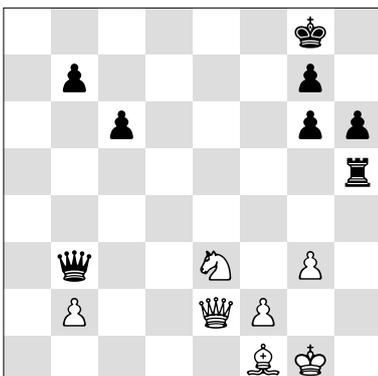
### Feldräumung: Schach

Hier kommt das Tempo durch das Schach. Der Springer muss weg von **e4**: **Sf6+** (**1. Sc5 Dc3** ist sinnlos). Weiß räumt das Feld **e4**, das notwendig ist für den Doppelangriff. Nach **1. ... Lxf6** entscheidet **2. Le4** mit Angriff auf die Dame und die Mattdrohung auf **h7**.



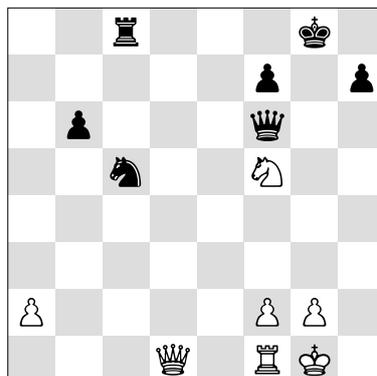
### Feldräumung: Angriff

Ein Angriff auf eine ungedeckte Figur oder eine Figur mit einem höheren Wert gewinnt auch ein Tempo. Weiß macht mit **1. d6** Feld **d5** frei. Er greift den Läufer an und droht einen Doppelangriff mit **2. Td5+**. Schwarz kann nicht beide Figuren zugleich retten.



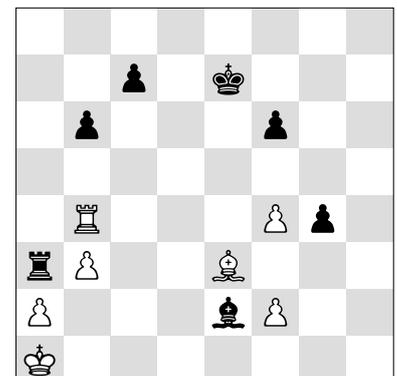
### Bahnräumung: Schlagen

Ein Damenschach auf **c4** bedeutet nur Damentausch. Ein Läuferchach würde wohl gewinnen. Die Dame muss also mit Tempo wegziehen. Ein Schlagzug reicht dafür. Nach **1. Dxh5 gxh5** **2. Lc4+** gewinnt Weiß die Qualität.



### Bahnräumung: Schach

Für den Doppelangriff **1. Dg4+** mit Turmgewinn steht **Sf5** im Weg. Der Springer muss mit Tempogewinn (Schach!) Platz machen. Nach **1. Se7+** (**1. Sh6+ Kh8**) **1. ... Lxe7** **2. Dg4+** hat Weiß sein Ziel erreicht; die Diagonale **h3/c8** ist geräumt.



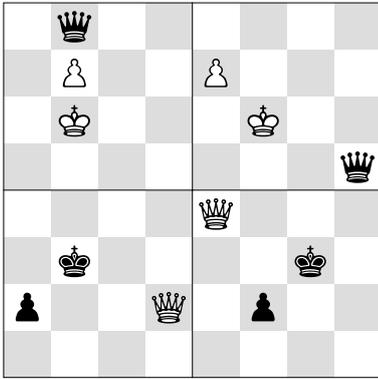
### Bahnräumung: Angriff

Das Schach auf **e4** scheint chancenreich zu sein: **1. Te4+ Kf7** **2. Lc1**, aber **2. ... Lf3** verdirbt den Spaß. Weiß muss erst die **e**-Linie räumen mit dem Angriff **1. Lc1**. Nun verliert Schwarz eine Figur. Zieht der Turm, dann gewinnt **2. Te4+** den Läufer.

# Dame gegen Bauer

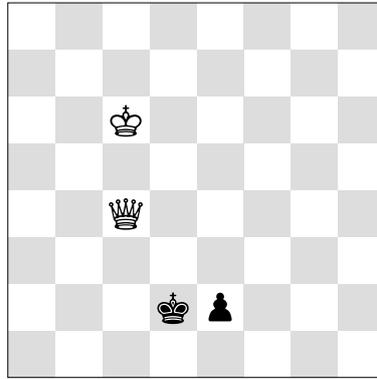
Der Kampf zwischen Dame und Bauer sollte für die Dame kein Problem sein. Nur wenn der Bauer vor der Umwandlung steht und vom König unterstützt wird, bekommt die Dame Probleme. Nun ist die Dame eine starke Figur. Die Damenpartei kann eine drohende Umwandlung verhindern durch:

- Schach geben
- den Bauer fesseln
- den ungedeckten Bauer angreifen (wobei die Dame das Umwandlungsfeld beherrscht)



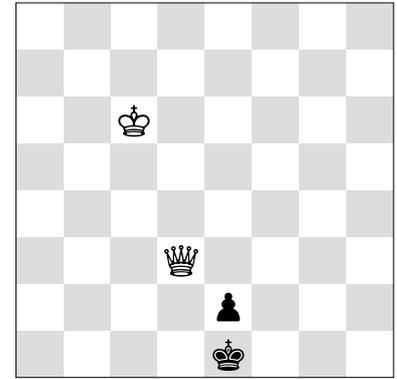
## Einfache Gewinnstellungen

Die Damenpartei gewinnt leicht, wenn der Bauer noch nicht auf der vorletzten Reihe ist. Steht der Bauer schon auf der siebten Reihe, muss die Dame anstreben, sich auf das Umwandlungsfeld zu stellen. Links unten zieht Weiß seine Dame nach c1 oder d4, rechts nach h1.



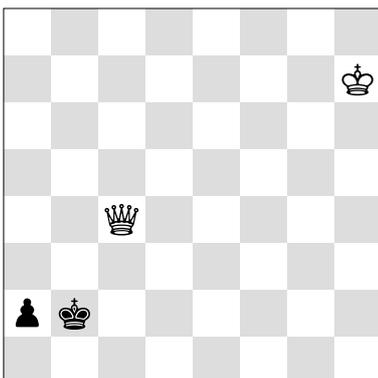
## König vor den Bauern jagen

Der schwarze Bauer hat es beinahe geschafft, und sein König unterstützt ihn. Jetzt muss Weiß einen guten Plan fassen. Zunächst muss der gegnerische König vor seinen Bauern getrieben werden: **1. Dd4+ Kc2 2. De3 Kd1 3. Dd3+ Ke1** (siehe folgendes Diagramm).



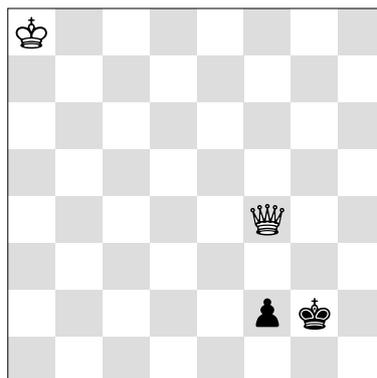
## Der weiße König muss helfen

Der Bauer kann sich nicht umwandeln. Jetzt muss Weiß den König heranholen: **4. Kd5 Kf2 5. Dd2** (fesseln) **5. ... Kf1 6. Df4+ Kg2 7. De3 Kf1 8. Df3+** und der schwarze König muss sich wieder vor seinen Bauern stellen. Das geht so weiter bis der Bauer erobert ist.



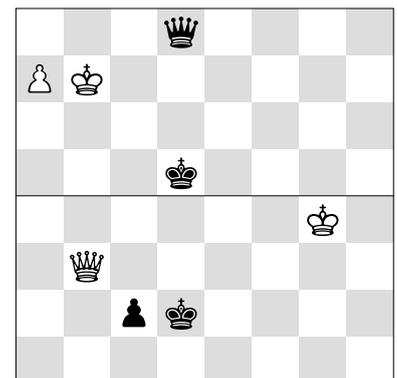
## Dame gegen Randbauer

Wir jagen den König wieder vor den Bauern: **1. Db4+ Ka1!** Bei einem Randbauern stellt sich der König nur zu gern vor seinen Bauern. Wenn der weiße König sich zu nähern versucht, ist Schwarz patt. Weiß kann nicht gewinnen.



## Dame gegen Läuferbauer

Beim f- und c-Bauern wird die Damenpartei auch überrascht. Nach **1. Dg4+ Kh2 2. Df3 Kg1 3. Dg3+** folgt ganz schlaue **3. ... Kh1**. Wenn Weiß auf f2 schlägt, ist Schwarz patt. Weiß kommt nicht weiter und die Partie endet 1/2-1/2.



Die Damenpartei gewinnt nur dann gegen den a-, c-, f- oder h-Bauern, wenn der eigene König sich in der Nähe befindet. Oben: **1. ... Dd7+ 2. Kb8 Kc6 3. a8D+ Kb6** und matt folgt. Unten: **1. Db2 Kd1 2. Kf3 c1D** (oder **2. ... Kd2 3. Dd4+ Kc1 4. Db6 Kd2 5. De3 Kd1 6. Kf2**) **3. De2#**.