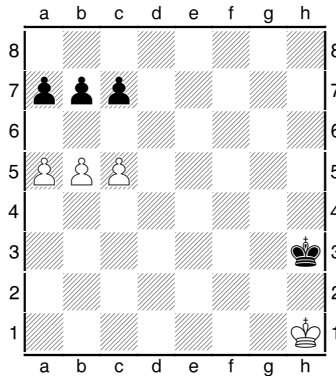


Der Bauerndurchbruch

Aufgabe 1



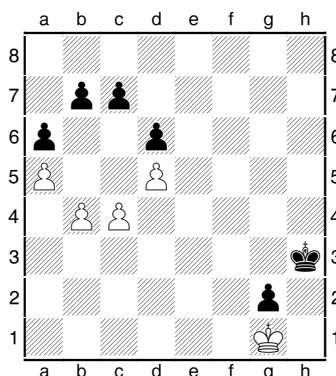
Das klassische Lehrbeispiel für einen Bauerndurchbruch. Entscheidendes Merkmal ist hier der weiße Raumvorteil. Würde man die Bauernstellung nur um eine Reihe nach unten verschieben, ginge es nicht:

1.b6 cxb6 [1...axb6 2.c6 bxc6 3.a6+] **2.a6 bxa6 3.c6+--**

Nebenfrage: Was müsste Schwarz am Zug ziehen?
Antwort: 1. ...b6! verhindert den Durchbruch und gewinnt wegen der besseren Königsstellung.

Aufgabe 2

"Die Badewanne"



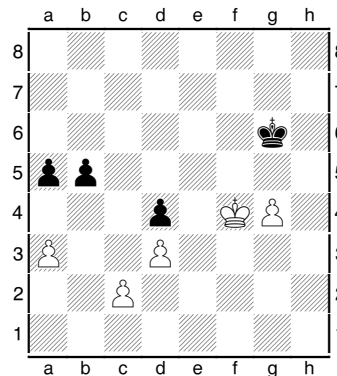
Ein weiteres klassisches Lehrbeispiel für einen Durchbruch wegen Raumvorteils.

Wieder gewinnt Weiß aufgrund des Raumvorteils:

1.c5 [analog 1.b5] 1...Kg3 [1...dxc5 2.bxc5+--; 1...Kg4 2.c6 bxc6 3.dxc6 d5 4.b5 axb5 5.a6+--] **2.b5 [2.c6? bxc6 3.b5 (3.dxc6?? d5-+) 3...cxb5=]** **2...dxc5 [2...Kf4 3.c6+--]** **3.b6 cxb6 4.d6+--**

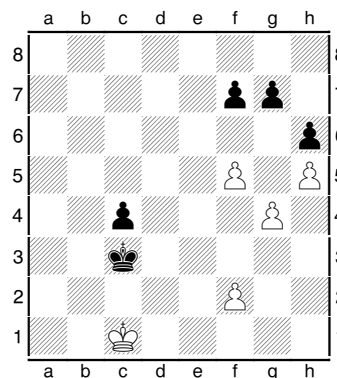
Nebenfrage: Schwarz am Zug?
Antwort: Schwarz spielt **1...Kg4!** und gewinnt

Aufgabe 3



1...a4! Entgegen der üblichen Regel "Kandidat voran!" muss hier der Helfer vorgehen um die lokale Mehrheit auszunutzen. **[1...b4? 2.a4+--]** **2.Ke4 b4 3.Kxd4 bxa3 4.Kc3 Kg5** Zugzwang! Weiß verliert nun alle Bauern, die auch nicht "elektrisch" (d.h. mobil ohne Königsunterstützung) sind.

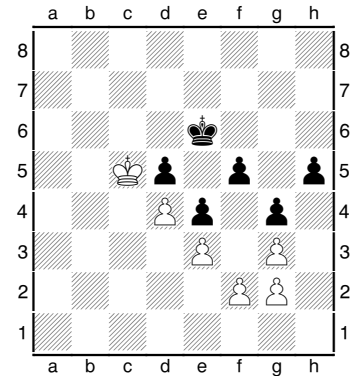
Aufgabe 4



1.f6! [1.g5? f6!-+ eliminiert die Hebel und vereitelt den Durchbruch. Eine "lahme" Mehrheit (mit Doppelbauer)

eignet sich üblicherweise nicht für einen Durchbruch.] **1...gxf6 2.f4 Kd4 3.g5 ffg5 4.fgg5 Ke5 5.gxh6 Kf6 6.Kc2+--**

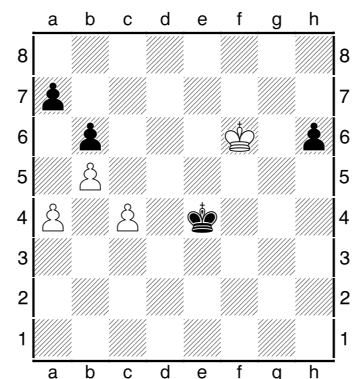
Aufgabe 5



1...f4! [1...h4? 2.gxh4 f4 3.g3!+--] **2.exf4 [2.gxf4 h4 -+; 2.Kb4 hilft auch nicht mehr 2...h4 3.gxh4 g3 4.fgg3 f3-+]** **2...h4 3.gxh4 g3 4.fgg3 e3+--**

Hier rettet Schwarz der Hebel **1...f4**. Ohne den möglichen Durchbruch stünde er natürlich auf verlorenem Posten wegen des Verlustes des d-Bauern (kritische Felder)

Aufgabe 6



1.c5! nur so werden Mehrheit und Raumvorteil verwertet **bxc5 [1...Kd5 2.c6+--]** **2.a5 Kd5 3.a6! c4 4.b6 Kc6 5.bxa7+--**