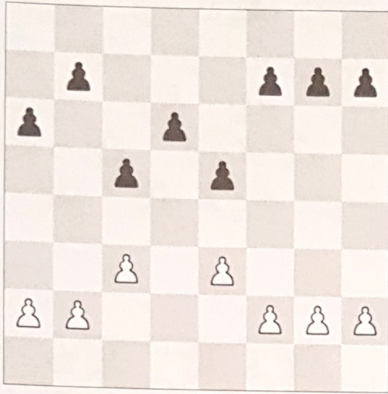


# Starkes Feld

Ein Feld ist stark, wenn: ● das Feld nicht von einem gegnerischen Bauern bedroht werden kann.  
● eine eigene Figur auf diesem Feld steht oder dorthin gelangen kann.

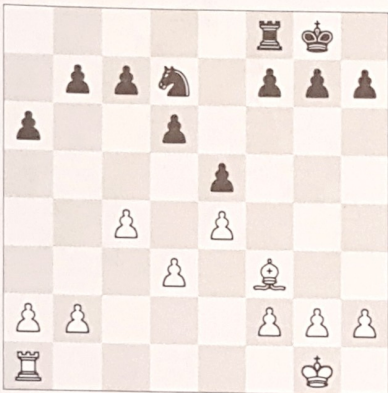
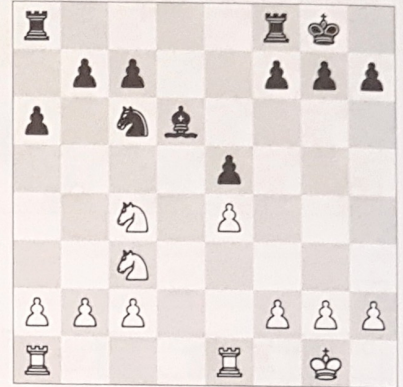
Wichtig ist, dass das starke Feld sich im Zentrum oder in der Nähe des Kampfschauplatzes befindet. Der Kampf um starke Felder enthält die folgenden Elemente:



## Bilden eines starken Feldes

Mit **1. c4** bekommt Weiß die Kontrolle über das Feld d5. Schwarz kann mit keinem seiner Bauern mehr Einfluss auf d5 ausüben.

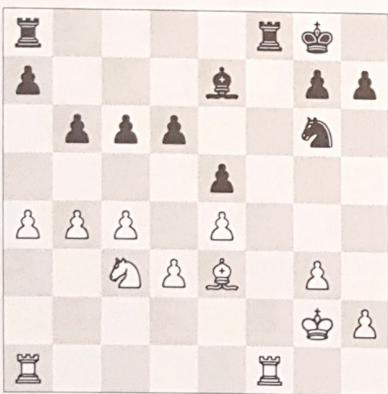
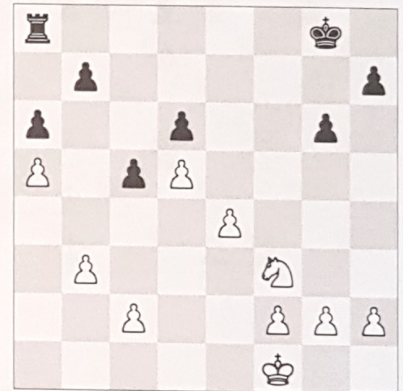
Rechts macht Weiß d5 zu einem starken Feld, indem er auf d6 schlägt. Der Bauer c7 kann das Feld d5 nicht mehr bedrohen.



## Auf dem Weg zum starken Feld

Der Springer d7 stünde auf dem starken Feld d4 besser. Das ist möglich mit **Sb8-c6-d4** oder noch besser mit Tempo: **Sd7-c5-e6**.

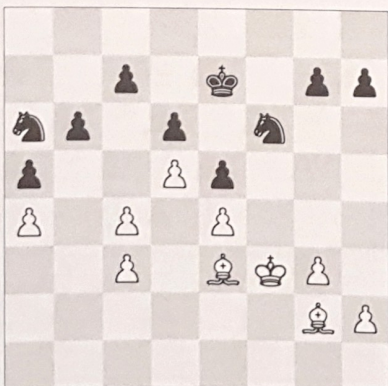
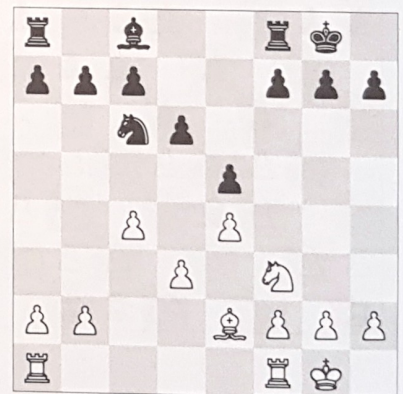
Rechts hat Weiß eine Qualität weniger. Nach **1. Sd2**, der sich auf das starke Feld c4 begibt, erhält Weiß Kompensation. Achte auf die Funktion des a5-Bauern.



## Ausschalten der Verteidiger

Weiß kann das Feld d5 nicht nutzen, da der Bauer c6 es verteidigt. Mit **1. b5** tauscht Weiß den Verteidiger und verschafft sich so Zutritt zu d5.

Durch Schlagen kann der Verteidiger von d4 ausgeschaltet werden. Rechts zieht Schwarz **1. ... Lg4** und schlägt im nächsten Zug auf f3.



## Verteidigen gegen ein starkes Feld

Links droht Schwarz mit **1. ... Sd7** und **2. ... Sc5** das starke Feld zu besetzen (gewinnt auch einen Bauern). Darum muss Weiß **1. Lh3** ziehen.

Rechts droht Weiß, dem Feld d5 einen Besuch abzustatten. Mit **1. ... a6** **2. Lxc6** (sonst **2. ... b5**) erobert Schwarz das Feld d5.

