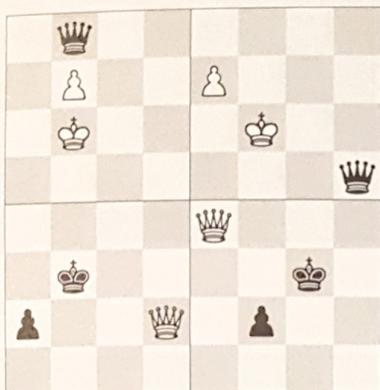
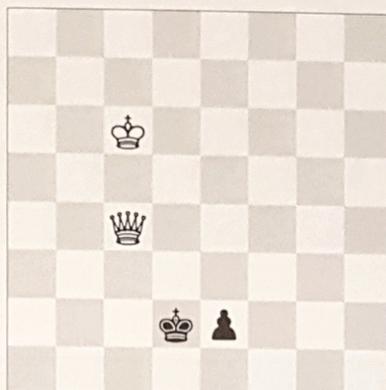


Dame gegen Bauer

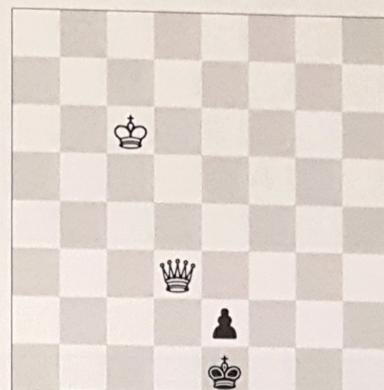
Der Kampf zwischen Dame und Bauer sollte für die Dame kein Problem sein. Ist er auch nicht. Nur wenn der Bauer vor der Umwandlung steht und vom König unterstützt wird, bekommt die Dame Probleme.



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.



Der schwarze Bauer hat es beinahe geschafft, und sein König unterstützt ihn. Jetzt muss Weiß sich anstrengen und 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).



Einen Zug lang kann der Bauer 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 Bauer muss sich wieder vor seinen Bauern stellen. Das geht so weiter bis der Bauer erobert ist.



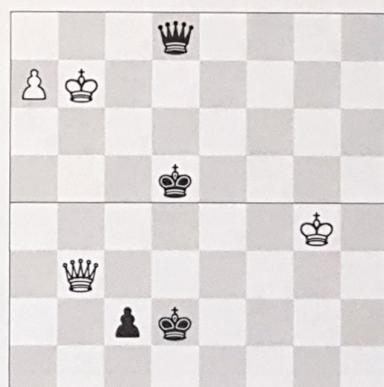
Dame gegen Randbauer

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 schlau **3. ... Kh1**. Wenn Weiß auf f2 schlägt, ist Schwarz patt. Weiß kommt nicht weiter und die Partie endet in 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 im nächsten Zug. Unten: **1. Db2 Kd1 2. Kf3 c1D** (oder **2. ... Kd2 3. Dd4+ Kc1 4. Db6 Kd2 5. De3 Kd1 6. Kf2**) **3. De2** matt.