

# Mission impossible?

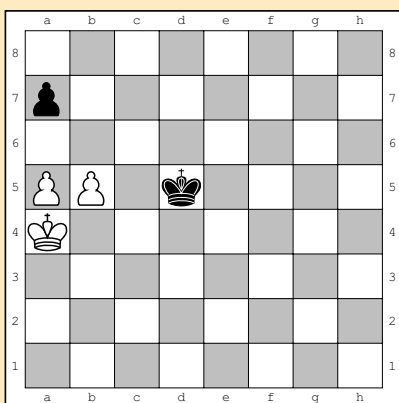
## Zur „Anatomie“ überraschender Bauerndurchbrüche (Teil 1)

In einer Reihe von Actionfilmen namens Mission impossible steht ein von dem Schauspieler Tom Cruise gespielter Agent vor Aufgaben, die nach menschlichem Ermessen nicht zu bewältigen sind, doch er schafft dies dennoch. Diese Folge unserer Trainingsserie erinnert an diese Filme. Die gestellte Aufgabe (einen Sieg oder ein Remis zu erzielen) scheint in den zumeist tatsächlich gespielten Partien entnommenen Stellungen nicht lösbar. Mit der Kenntniss bestimmter Motive wird daraus plötzlich eine „mission possible“.

Das Thema sind Bauerndurchbrüche, mit deren Hilfe scheinbar undurchdringliche Sperren wie beispielsweise Bauernketten überwunden werden. Manchmal sind die Motive einfach großartig und die Lösung ist schwer zu finden. Aber mit einem Vorwissen geht es doch.

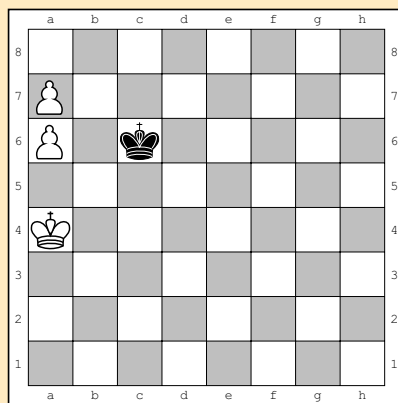
Bevor wir uns der Kunst zuwenden, erlernen wir zuerst das Handwerk.

### 1. Werkzeug : Durchbruch bei zwei gegen einen Bauern



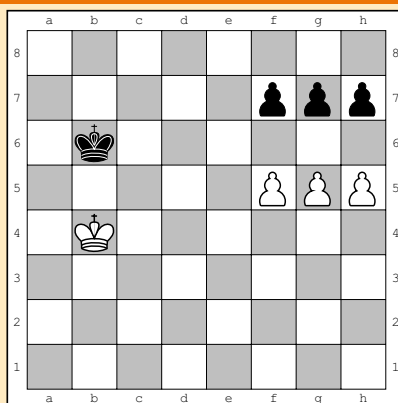
Weiß am Zug gewinnt

Sofort 1. b6? ist verfehlt wegen ...axb6 nebst ...Kc6. Unergiebig für Weiß ist auch 1. Kb4 Kd6. Aber 1. a6! verschafft Weiß in der Folge einen unaufhaltsamen Freibauern, entweder nach 1. ...Kc5 2. Ka5 nebst 3. b6, oder wie in der Lösungshauptvariante 1. ...Kd6 2. b6! Kc6 2. ...axb6 3. a7 – geschafft! 3. bxa7 (siehe nächstes Diagramm) Und da das Feld b7 für den schwarzen König unzugäng-



lich bleibt, ist die Bauernumwandlung auf a8 nicht zu verhindern.

### 2. Werkzeug: Durchbruch bei drei Bauern gegen drei



Weiß am Zug gewinnt

Mit dem „Reihentanz“ der Könige wie 1. Kc4 Kc6 2. Ld4 Kd6 3. Ke4 Ke7 4. Ke5 Kd7 kommt man nicht weit, in der Zwischenzeit hat sich die schwarze Stellung insofern verbessert, als dass die schwarzen Bauern nicht mehr direkt angreifbar sind. Die Lösung liefert der Standarddurchbruch 1. g6! und einer der weißen Bauern läuft durch: 1. ...hxg6 2. f6! gxf6 3. h6 oder 1. ...fxg6 2. h6 gxh6 3. f6 usw.

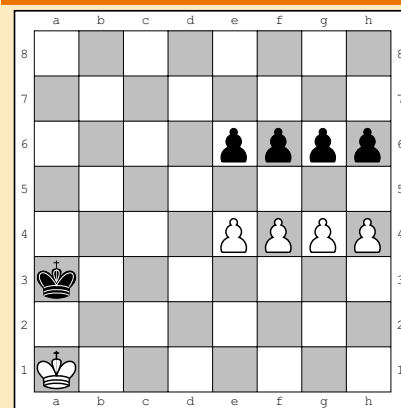
Natürlich funktioniert dieser Bauerndurchbruch nur, wenn der gegnerische König nicht rettend eingreifen kann. Wären in der Ausgangsstellung die Könige auf c4 und c6 platziert, könnte Schwarz in der letzten Variante ...Kd7 spielen und den gegnerischen Freibauern abfangen.



Dieser Durchbruch funktioniert nur bei einer „glatten“ Bauernaufstellung, d. h. wenn alle drei Bauern nebeneinander stehen. Ein Tipp: Sollte sich mal eine Lage anbahnen wie sie sich bei Schwarz im obigen Beispiel ergab, dann warten Sie nicht, bis das gegnerische Bauerntrio vor der Tür steht. Sie brauchen nur einen Bauern ein Feld nach vorn zu stellen, und schon kann der Gegner zumindest den Durchbruch wie geschildert vergessen. Allerdings muss der kleine Bauernschritt beizeiten erfolgen, nicht bei einem schon zu engen Kontakt zwischen den Streitkräften. Beispiel: obige Stellung, jedoch mit Schwarz am Zug. Hier wäre es schon zu spät für z. B. ...h7-h6, Weiß bricht mit f5-f6 durch.

Ein zweiter Tipp zum Thema: Welcher der drei schwarzen Bauern soll denn einen Schritt nach vorn machen? Das ist nicht ganz eindeutig zu beantworten, es hängt natürlich von der konkreten Stellung ab: wo genau der gegnerische König steht, ob er eindringen kann oder nicht. So wäre z. B. in der obigen Stellung und einem Zug wie ...f7-f6 das Eindringen via e6 denkbar, bei ...g7-g6 wiederum über die Route e5-f6. Daher – ohne Garantie, aber in 95% der Fälle gilt: den h-Bauern (bzw. den Randbauern, falls die Bauerntrios am Damenflügel stehen) ziehen!

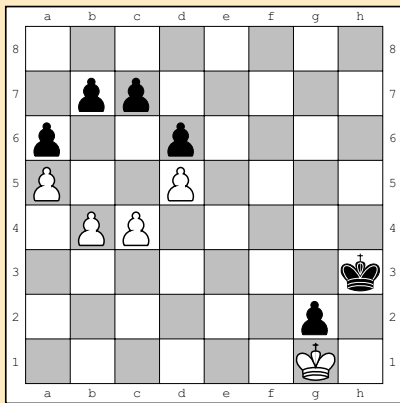
### 3. Werkzeug : Durchbruch bei vier Bauern gegen vier



Studie von Kling und Horwitz  
Weiß am Zug gewinnt

Auch hier hilft das Aufreißen der schwarzen Bauernstruktur mit Hilfe eines oder zweier Bauernopfer: **1. h5 gxh5** Oder **1. ...g5 2. e5! fxe5 3. fxg5 hxg5 4. h6**, und ein Bauer kommt durch. **2. e5 fxe5 3. f5 hxg4 4. f6 g3 5. f7 g2 6. f8D+** mit Gewinn.

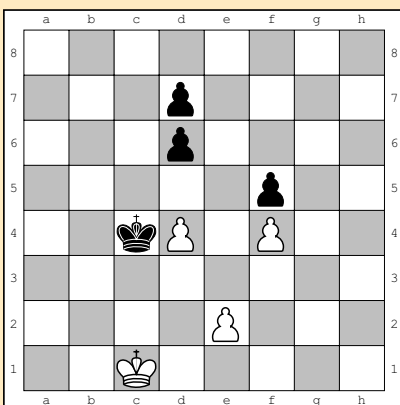
Während bei der Konstellation 3:3-Bauern der Durchbruch wie oben erwähnt nur bei „glatten“ Strukturen funktioniert, fällt bei Bauernaufstellungen 4 gegen 4 diese Einschränkung, schauen Sie selbst:



### Übungsbeispiel Weiß am Zug

**1. b5!** mit der Idee **1. ...axb5 2. cxb5** nebst **a6** oder **1. ...Kg4 2. c5** mit Gewinn nach **2. ...dxc5 3. b6 cxb6 4. d6** bzw. nach **2. ...axb5 3. c6 bxc6 4. a6. 1. ...Kg4 2. c5 Kf5 3. c6 bxc6 3. ...b6 4. axb6 cxb6 5. c7 4. bxa6**, und einmal mehr dringt ein Freibauer durch.

In allen diesen Beispielen war die Bauernaufstellung dynamisch, sprich fast alle Bauern konnten ungehindert ziehen. Bei ineinander verkeilten, teilweise blockierten Bauernketten erscheint ein Durchbruch noch weniger wahrscheinlich. Aber unwahrscheinlich ist nicht unmöglich, wie wir später noch sehen werden. Zunächst füllen wir jedoch noch etwas den Werkzeugkasten auf:

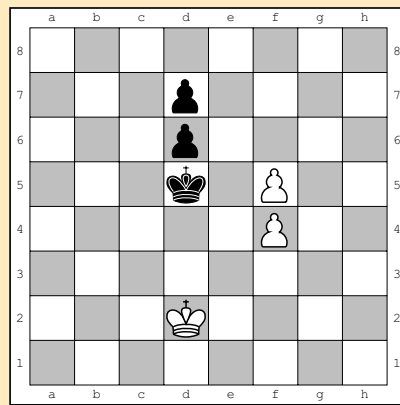


### Weiß am Zug gewinnt

Die erwähnten Werkzeuge werden uns alle gut dienen, um kompliziertere Aufgaben lösen zu können. Hier zum Beispiel scheint die weiße Stellung einfach platt zu sein, der Bauer d4 steht ein, nach **1. e3** folgt **...Kd3** und der e-Bauer verabschiedet sich, mit ihm auch gleich der auf f4. Also aufgeben?

Neiiiiin! Was haben Sie in dem ersten Beispiel gesehen? Wie Weiß mit zwei Bauern gegen einen gewann. Gut, und wie war das zum Schluss? Da standen doch die Bauern auf a6 und a7 (siehe Diagramm 2), der schwarze König befand sich auf c6, er konnte das Feld b7 nicht erreichen und musste den weißen Bauern durchlassen. Und wer das noch in Erinnerung hat, kommt auch auf die Lösung der vorliegenden Aufgabe:

**1. e4! Kxd4** Nach **1. ...fxe4 2. f5 Kd5 3. Kd2** muss der schwarze König das Feld d5 verlassen und der weiße f-Bauer rückt siebringend nach vorn. **2. exf5 Kd5 3. Kd2**



Auch hier entscheidet der Doppelbauer, er deckt die Felder e5 und e6, der schwarze König muss ziehen, dann läuft der f-Bauer durch.

Jetzt haben wir Sie genug mit Werkzeugen traktiert, meinen Sie? Sorry, aber es musste sein, sonst wären die jetzt und in der nächsten Ausgabe folgenden Ideen nicht gut zu verstehen. Das ist wie im Handwerk, erst muss man mit Hammer und Säge umgehen können, bis man etwas bauen kann. Und in der nächsten Folge zeigen wir Ihnen, was noch alles gebaut werden kann. Als Vorgeschmack

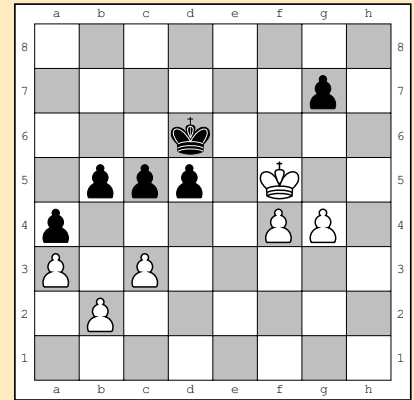
### Hinweis!

### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



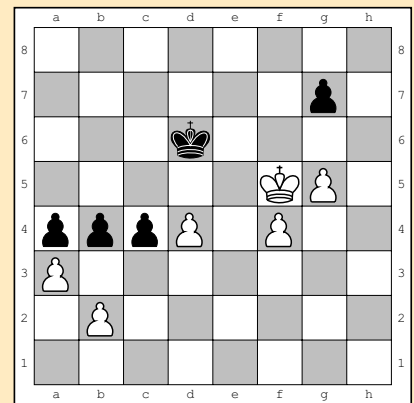
mag ihnen ein Endspiel aus der Großmeisterpraxis dienen.



**Boris Gratschew (RUS, 2657)**  
**Wladimir Potkin (RUS, 2574)**  
**Ulan Ude, 2009**  
**Schwarz am Zug gewinnt**

Schwarz könnte hier noch ausrutschen, wenn er voreilig einen Freibauern bilden und den gegnerischen König nach e4 lassen würde: **36. ...d4? 37. cxd4 c4 (37. ...cxd4? 38. Ke4 Kc5 39. f5 usw.) 38. Ke4 b4 39. axb4 c3 40. Kd3! cxb2 41. Kc2**, und Weiß siegt.

**36. ...c4!** So muss man die Flinte halten! Jetzt ist der c-Bauer ein Feld weiter vorgerückt als in der letzten Variante, der bereits angedeutete Bauerndurchbruch bringt eine Entscheidung zugunsten des Nachziehenden. **37. g5 d4 38. cxd4** Wahlweise **38. Ke4 d3 39. Ke3 Ke6** nebst **...Kf5** und Gewinn. **38. ...b4**



Jetzt fängt der weiße König den schwarzen Freibauern nicht mehr ab: **39. Ke4 b3 40. Ke3 c3**, und der Vorhang fällt. In der Partie unternahm der Anziehende noch den verzweifelten Versuch, den Bauern g7 zu erobern und die eigenen Freibauern vorzuschieben, aber das war nun wirklich eine „Mission Impossible ...“ **39. Kg6 bxa3 40. bxa3 c3 41. f5 c2 42. Kxg7 c1D 43. g6 Dc7+ 0:1**

Fortsetzung folgt