

Forvandling

I skak kan en af brikkerne – bonden – forvandles til en officer.

Det var/er belønningen for at kunne trænge ind til fjendens bageste/første række.

I skakspillets forgænger "Chaturanga" og i "Skak" frem til 1495 kunne bonden kun forvandles til den officer, som blev benævnt "Mantri" – kongens rådgiver.

Det betød ikke alverden – mantrien kunne kun bevæge sig ét skridt på diagonalen – og løberen hoppede to felter på diagonalen.

Derfor var det relativt svært, at stoppe en bonde på vej til fjendens bagland.

I 1495 fik mantrien dronningens bevægelsesmønster.

Det var revolutionerende – skak blev pludselig et dynamisk spil.

I et andet brætspil "Dam" (på engelsk "Checkers" eller "Draughts") kan en brik, der når bageste/første række forvandles til en "Dam" eller en "Konge".

Dette markeres ved, at lægge en brik ovenpå den brik, der blev forvandlet – eller ved en anden markering.

Efter dronningens nye måde, at bevæge sig på, opstod mange fortolkninger om selve forvandlingen:

Således mente man, at det var én for meget at besidde to dronninger. Derfor blev det til, at der kun kunne forvandles til en dronning, hvis spillerens dronning var blevet slået. Så dette øjeblik måtte bonden vente på.

Efterhånden blev det accepteret, at bonden kunne forvandles valgfrit til enten dronning, løber, springer eller tårn – **men ikke til konge.**

Først omkring 1765 slår denne regel igennem.

Men igen var der særregler:

Der kunne kun forvandles til den officer, som feltet på linjen angav:
Hvis den hvide bonde nåede b8, kunne den forvandles til en springer osv.

Eller også var bondens udgangsfelt afgørende for forvandlingen:
Hvis en hvid bonde startede på c2 og nåede d8, kunne den kun forvandles til en løber.

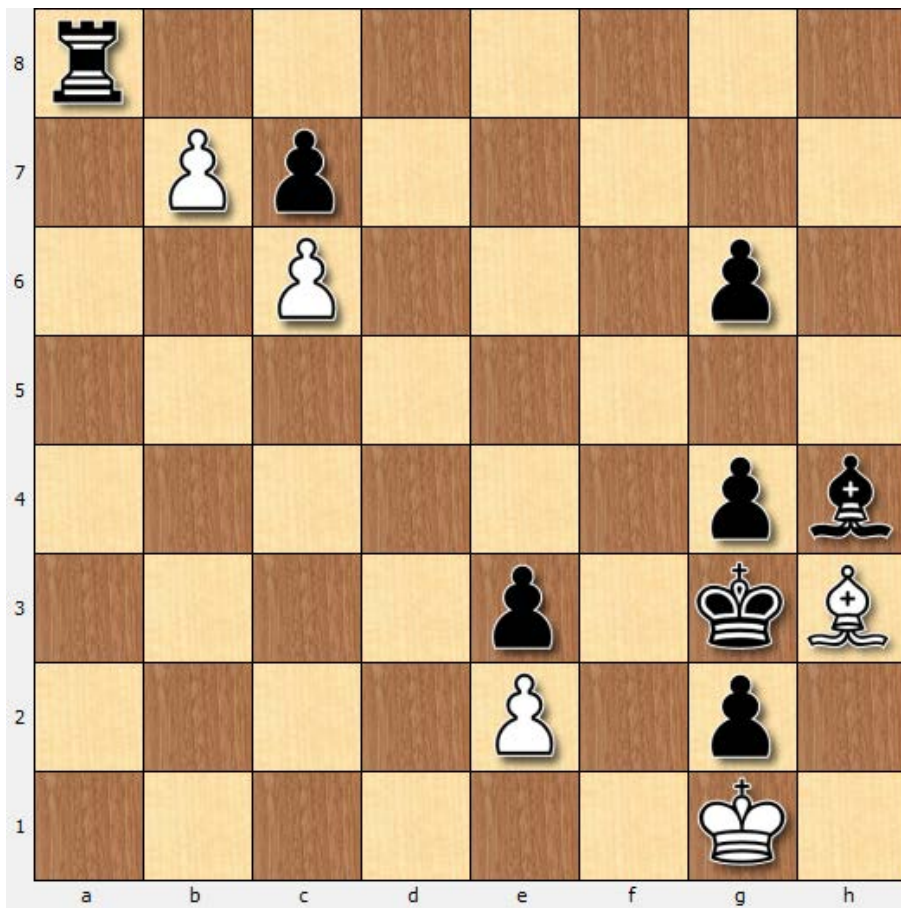
Endvidere kunne reglen være, at bonden kun kunne forvandles til en officer, som var slået – så måtte den vente indtil da.

Dette forvandlingscirkus varede til omkring 1830 – derefter kunne der forvandles til dronning, tårn, løber eller springer efter eget valg, uanset hvilket felt bonden havnede på eller hvilke officerer, der var blevet slået. Først i 1862 var denne regel udbredt overalt i skakverdenen.

Dog havde Wilhelm Steinitz (1836 - 1900), Østrig – den første verdensmester i skak - det synspunkt, at en bonde ikke behøvede at blive forvandlet, når den nåede forvandlingsfeltet.

Dette synspunkt fik ikke rigtig opbakning. I 1865 ophørte det i praksis. I 1883 var det helt afskaffet.

Steinitz angiver følgende stilling:



Hvid trækker først:

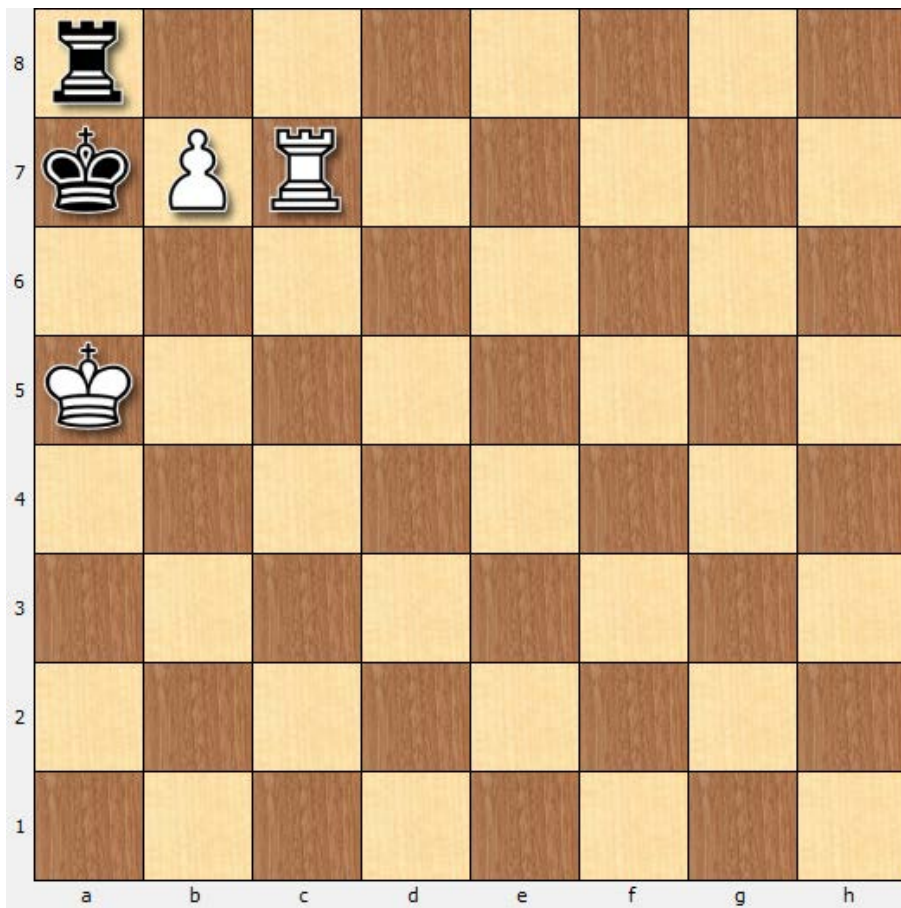
Hvis hvid spiller 1. bxa8 D eller forvandler til T, L eller S, vinder sort med 1. - gxh3 – derefter følger mat med h2.

Steinitz foreslog 1. b7xa8 og forvandling til bonde - dvs. lade bonden stå på a8. På 1. - gxh3 eller 1. Kxh3 er hvid pat. På andre sorte 1. træk holder hvid remis med 2. Lxg2

I reglen om bondeforvandling havde man glemt at skrive, at en bonde skal forvandles til en officer af samme farve som bonden.

Når det ikke var nævnt i reglen, ja så var det lovligt at forvandle til en officer af modsat farve end bonden.

Her kommer et berømt eksempel fra 1878, hvor et parti mellem to relativt ukendte spillere i den kendte skakcafé "Café de la Regence" i Paris kommer frem til følgende stilling:



Hvid trækker og sætter mat senest i 4 træk.

Efter partiet gjorde Adolph Anderssen (1818-79) Tyskland, som overværede partiet opmærksom på, at hvid i diagramstillingen kunne have sat sort mat i ét træk – med trækket **1. b8S#** - ved at **forvandle til sort springer!!**

Kun denne forvandling sætter mat i ét træk.

Denne fejl i reglen blev først rettet i 1975!

- og kun fordi den hollandske skakproblemist Tim Krabbé (f. 1943) begyndte at komponere skakopgaver med dette tema.

Det blev for meget for FIDE.

Lad os se på noget statistik vedrørende bondeforvandling:

I **1.5 %** af alle skakpartier forekommer der mindst én bondeforvandling.

Kilde: ChessBase database med 3.200.000 partier

Bemærk, at i mange partier med bondeslutspil opgiver en af spillerne tit inden der sker en bondeforvandling. Disse partier er ikke med i statistikken.

3% af alle bondeforvandlinger er underforvandlinger dvs. forvandling til enten tårn, løber eller springer. Statistikken ser således ud for forvandlinger:

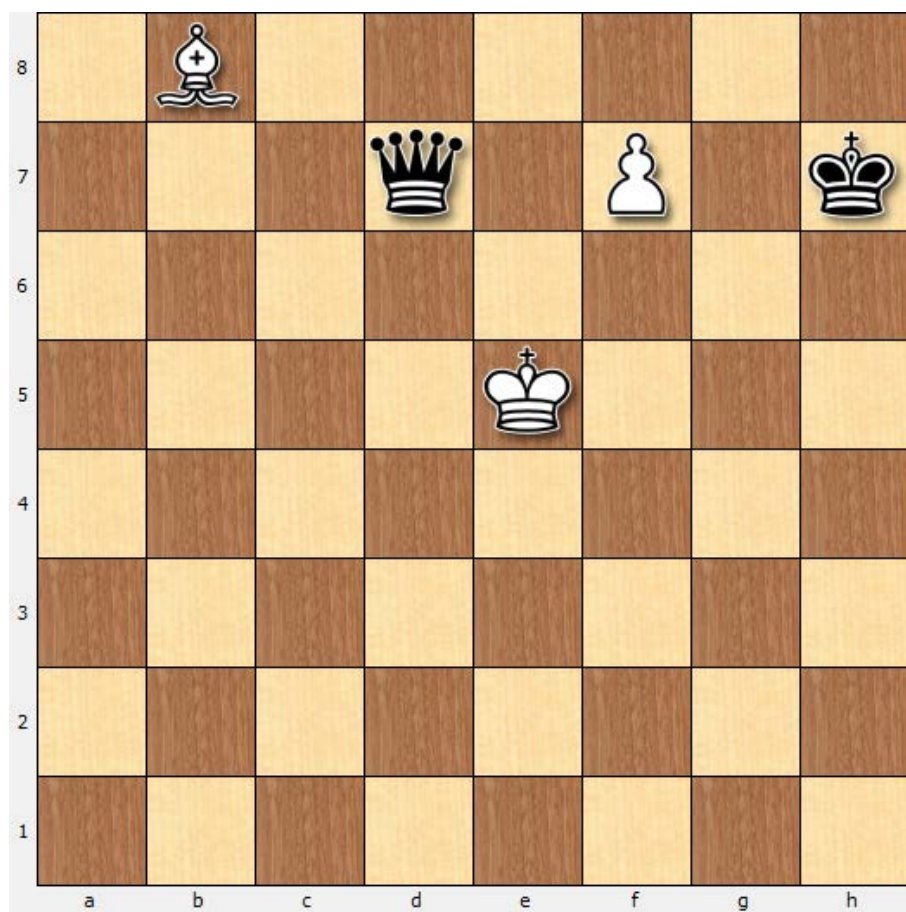
Dronning: 96,9 %

Springer: 1,8 %

Tårn: 1,1 %

Løber: 0,2 %

Her følger eksempler på hvornår en underforvandling er nødvendig for at vinde partiet: **Springer vinder:**



Dronningforvandling:

1. f8D Dg7+

2. Dxc7+ Kxc7 og remis

Tårnforvandling:

1. f8T Dg7+ og sort vinder

Løberforvandling:

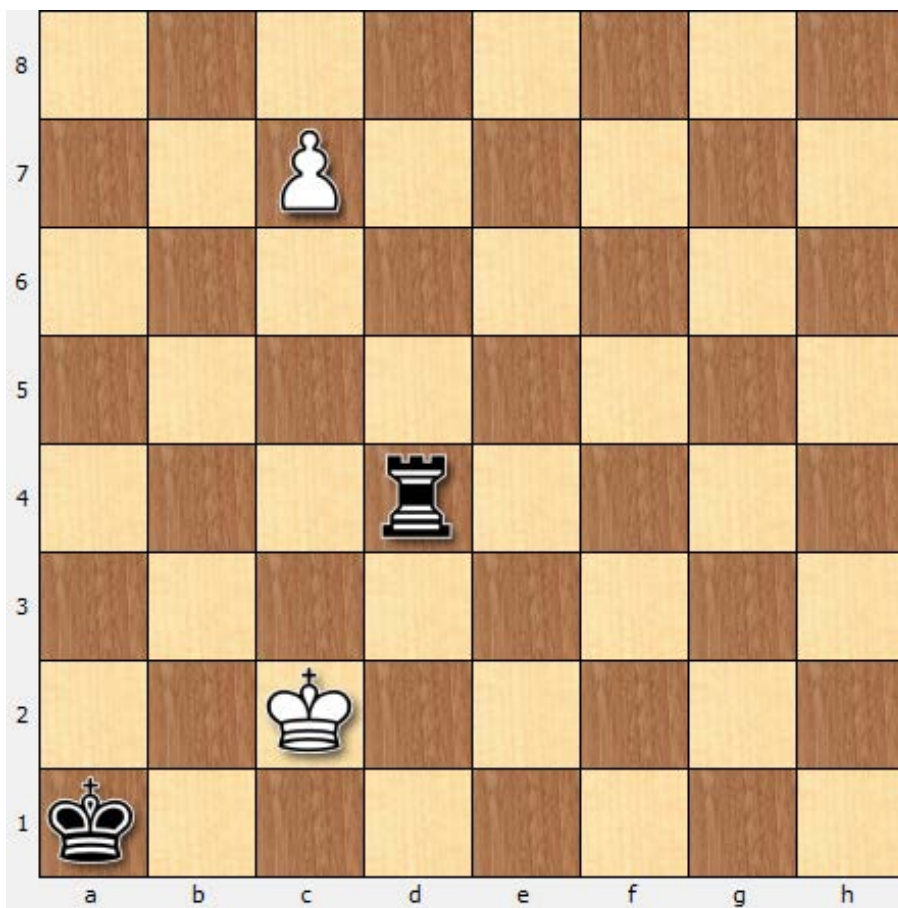
1. f8L De8+ og sort vinder

Springerforvandling:

1. f8S+ Kg7

2. Sxd7 og hvid vinder

Tårn vinder:



Dronningforvandling:

1. c8D Tc4+

2. Dxc4 og remis

Springerforvandling:

1. c8S Tc4+ og sort vinder

Løberforvandling:

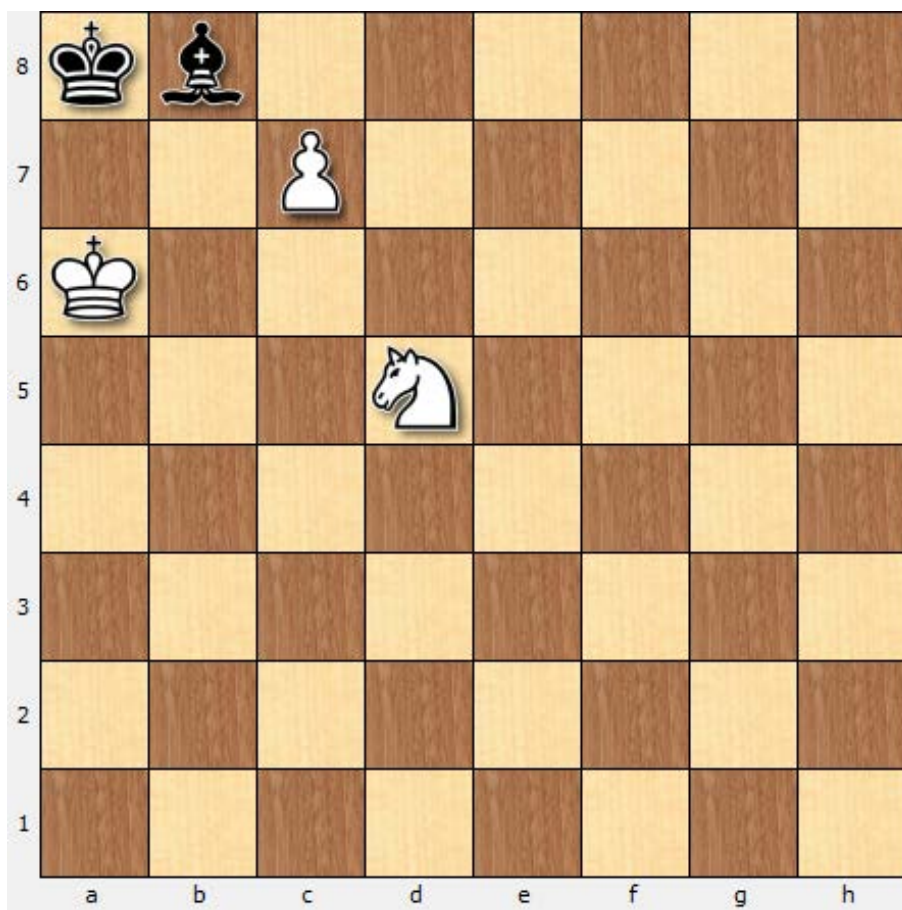
1. c8L Tc4+ og sort vinder

Tårnforvandling:

1. c8T Ta4

2. Kb3 og hvid vinder

Løber vinder:



Dronningforvandling:

1. c8D og sort er pat

Springerforvandling:

1. c8S Ld6
2. Sb6+ Kb8
3. Se6 Lc5 osv. Hvid kan ikke vinde med to springere medmindre sort giver lov.

Tårnforvandling:

1. c8T og sort er pat

Løberforvandling:

1. c8L L~ 2. Sd7 L~
3. Lb7#

Vi slutter af med de korrekte regler for forvandling ifølge FIDE's Bekendtgørelse fra 2016:

Vi antager, at hvid har en fribonde stående på b7 og vil forvandle på b8 (dette felt er tomt): Enhver af følgende tre fremgangsmåder er korrekt:

1. Hvid flytter sin bonde til b8 – slipper den – tager derefter bonden væk fra b8 og erstatter den med den nye officer: dronning, tårn, springer eller løber (af samme farve som bonden) og trykker derefter på uret.

2. Hvid placerer sin nye officer: dronning, tårn, springer eller løber (af samme farve som bonden) på b8 og fjerner bonden på b7 – og trykker derefter på uret.

3. Hvid fjerner bonden på b7 – placerer den nye officer: dronning, tårn, springer eller løber (af samme farve som bonden) på b8 og trykker derefter på uret.

Denne forvandling sker uanset hvor mange officerer hvid har tilbage på brættet – eller hvor mange af hvids officerer, der er blevet slået.

Den nye officer virker med det samme på forvandlingsfeltet.

Hvis hvid mangler en dronning til forvandling og derfor vender en tårn på hovedet, for at indikere at brikken er en dronning – ja så regnes denne brik stadig for et tårn. Hvis hvid trækker det omvendte tårn som en dronning er det et ulovligt træk.

Det er bedre at standse uret og bede TL fremskaffe en dronning.

Hvis hvid flytter sin bonde til b8 og derefter trykker på uret – bonden står altså tilbage på b8 uden at være forvandlet – så regnes dette for et ulovligt træk.

Sort bliver kompenseret med 2 minutter på uret og bonden forvandles til dronning uanset hvids ønsker.

Ja, det er ikke så simpelt i vore dage at forvandle.

I gamle dage var det bare ned med bonden og få en dronning.

Det var alt.

Næste artikel i brikkernes historie bliver om Rokaden.

Mange hilsener

Ove Rytter Jensen