



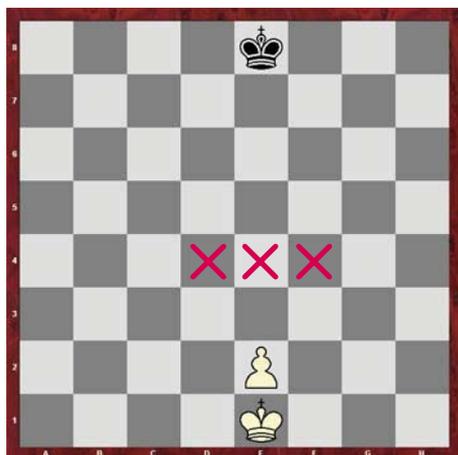
Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 1. Seminars vom 19.10.2012

Schlüsselfelder – Opposition – Fernopposition – Umgehung

Diagramm 1



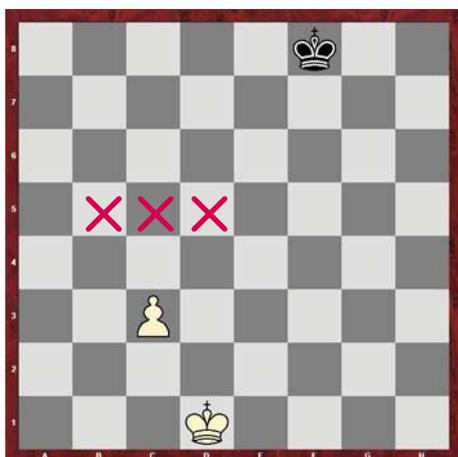
①

Wenn Weiß gewinnen will, muss er eines der drei Schlüsselfelder mit seinem König besetzen. Selbst am Zug, gelingt das so:
1. Kd2 Ke7 2. Ke3 Ke6 3. Ke4 und Weiß hat sein Ziel erreicht. Wichtig ist jetzt die richtige Technik, um den Sieg sicherzustellen:
3. ... Kf6 4. Kd5 Ke7 5. Ke5! (Ein grober Fehler wäre 5. e4, Schwarz spielt Kd7 und erobert die Opposition, Weiß kann keines der neuen Schlüsselfelder des Bauern besetzen, da er nicht mehr am schwarzen König vorbei kommt) ... , mit seinem letzten Zug gewinnt Weiß selbst die Opposition, der schwarze König muss nach d7 oder f7 ausweichen und Weiß kann eines der Schlüsselfelder des zukünftigen Bauern e4 besetzen. Der Bauer kann jetzt sogar bis e5 durchziehen, denn:



Steht der Bauer auf der 2.–4. Reihe liegen die drei Schlüsselfelder zwei Reihen vor dem Bauern. Sobald der Bauer die 5. Reihe erreicht hat, liegen die Schlüsselfelder auf der Reihe vor dem Bauern! Diese Regel gilt für alle Bauern, außer den Randbauern

Diagramm 2



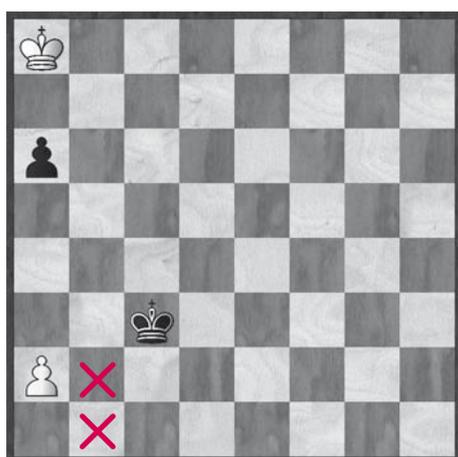
②

Steht der König auf einem Schlüsselfeld der 6. Reihe und der Bauer auf der 5. Reihe, ist der Gewinn einfach: Hat Weiß die Opposition, zwingt er den gegnerischen König, auf eine Seite auszuweichen. Hat Schwarz die Opposition, zieht Weiß einfach seinen Bauern durch bis e7 und der schwarze König muss das Umwandlungsfeld verlassen (Zugzwang).



Diese Studie zeigt, wie wichtig die Kenntnis elementarer Konzepte sein kann! Spielt Weiß nämlich gedankenlos einfach **1. Kc2 Ke7 2. Kd3?**, wird die Partie nur Remis, da Schwarz mit **2. ... Kd7!** die Fernopposition einnimmt. Weiß kann jetzt nicht mehr mit seinem König vorrücken, ohne dass sein Gegner die Opposition hat und somit gelingt es nicht mehr, ein Schlüsselfeld zu besetzen! Spielt er hingegen **2. Kb3!**, erreicht er problemlos das Feld b5 und gewinnt die Partie.

Diagramm 3



③

Weiß steht offensichtlich vor einem Dilemma: Schwarz droht einfach seinen Bauern bis a3 vorzuziehen, danach erobert er den Bauern a2 und deckt mit seinem König gleichzeitig seinen Freibauern. Aufgrund der Besonderheit, dass Randbauern nur zwei Schlüsselfelder haben, egal auf welcher Reihe sie stehen (hier also b1 und b2), kann Weiß durch ein Umgehungsmanöver doch noch das Remis retten:
1. Kb7 a5 2, Kc6! (droht Kb5) **a4 3. Kd5! a3 4. Ke4!** (die Umgehung!) **Kb2 5. Kd3 Ka2:** (wie will er sonst gewinnen?!) **6. Kc2** und Remis, Schwarz bleibt in der Ecke eingeklemmt.



Hätte Weiß irgendeinen anderen Königsweg eingeschlagen, wäre er verloren gewesen!