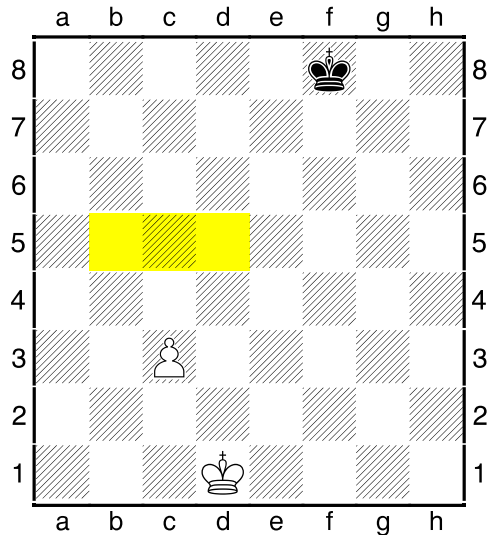


Kampf um die Schlüsselfelder b5, c5 und d5!

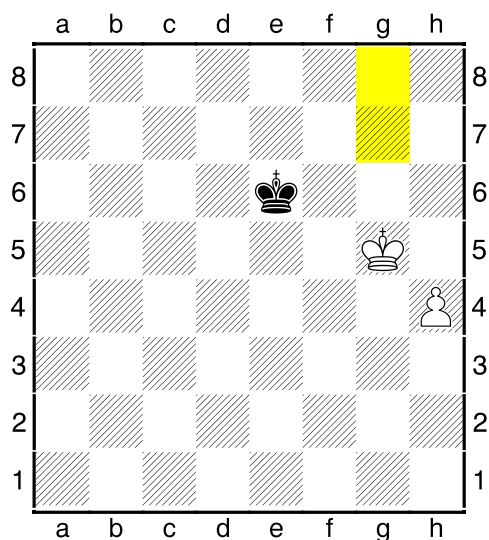


1.Kc2 Ke7 2.Kb3! Um die Fernopposition einzunehmen, müsste Schwarz Kb7 spielen können, aber er kann ja leider nicht fliegen! Oder er müsste Kc5 spielen können, wonach der angreifende König die Schlüsselfelder nicht mehr erobern könnte. [2.Kd3? wäre schlecht wegen Kd7! (2...Kd6? 3.Kd4 Kc6 4.Kc4 Kb6 5.Kd5 und Weiss gewinnt) 3.Kd4 Kd6=] Nach **2...Kd6** nimmt Weiss mit **3.Kb4** die so genannte Diagonalopposition ein, d.h. wenn beide Könige auf einer Diagonale stehen und eine ungerade Felderzahl dazwischen liegt. **3...Kc6 4.Kc4** und Weiss gewinnt (4...Kb6 5.Kd5 bzw. 4...Kd6 5.Kb5 und Weiss kommt entscheidend vorwärts).

Faustregel: Wenn der verteidigende König hält immer remis, wenn er eines der beiden Feldern vor dem Bauern besetzen kann (Hier die Felder c4 und c5).

König und Randbauer gegen König

Bei einem Randbauern sinken die Gewinnchancen beträchtlich! Zum einen wegen den Pattgefahren in der Ecke, und zum anderen weil der angreifende König leicht am Rand abgeklemt werden kann und dort gar nicht mehr weg kommt.



Weiss am Zug gewinnt:

1.Kg6 Ke7 2.Kg7 [2.h5? Kf8 3. Kh7 Kf7=] **Ke6 3.h5 Kf5 4.h6** und Weiss gewinnt.

Faustregel: Es ist immer remis, wenn der verteidigende König das Feld f8 oder f7 erreicht.

Schwarz am Zug hält remis:

1...Kf7 2.h5 Kg7 [2...Kf8 kann man sich gerade noch leisten 3.g6 Kg8 4. h6 (nach der katastrophale Zug 4...Kf8?? bildet die Ausnahme der oben stehenden Faustregel: 5.h7 und der Bauer verwandelt sich.) **3.h6+ Kh7 4.Kh5 Kh8 5.Kg6 Kg8 6.h7+ Kh8 7.Kh6** patt.