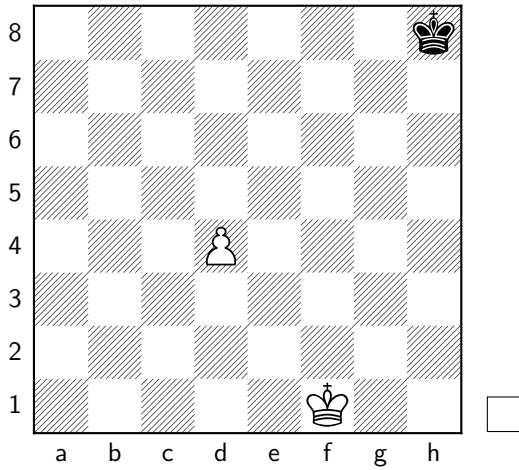
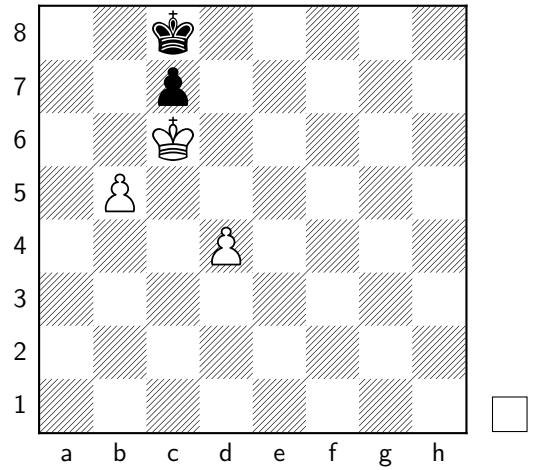


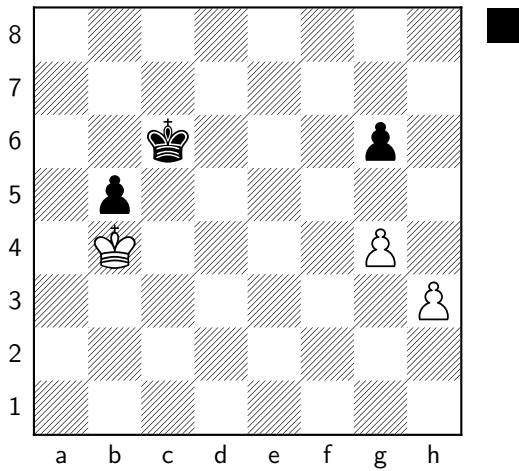
1. Weiss am Zug gewinnt



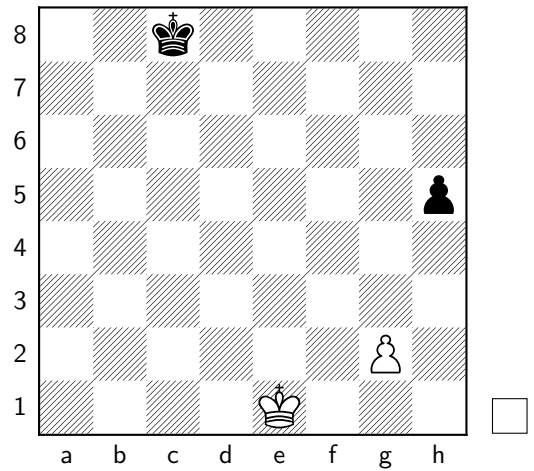
4. Weiss am Zug gewinnt



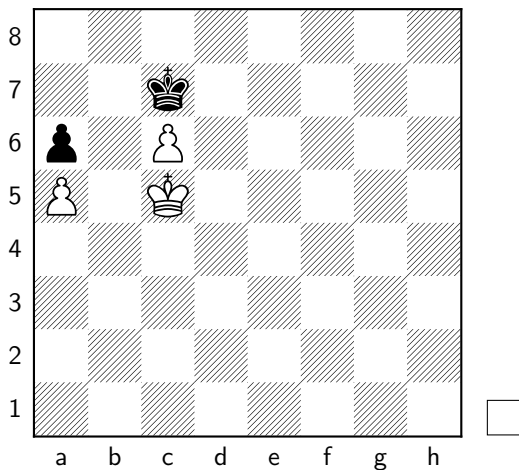
2. Schwarz am Zug gewinnt



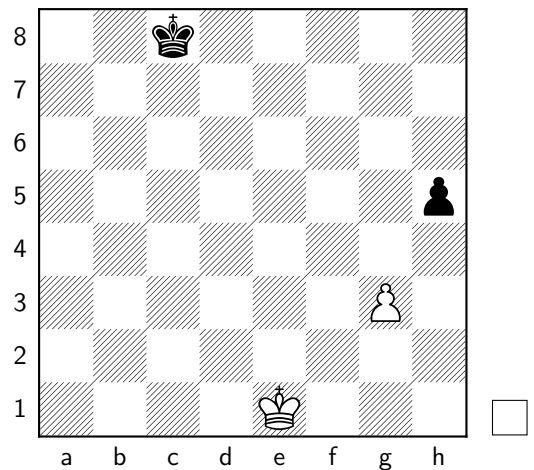
5. Weiss am Zug gewinnt



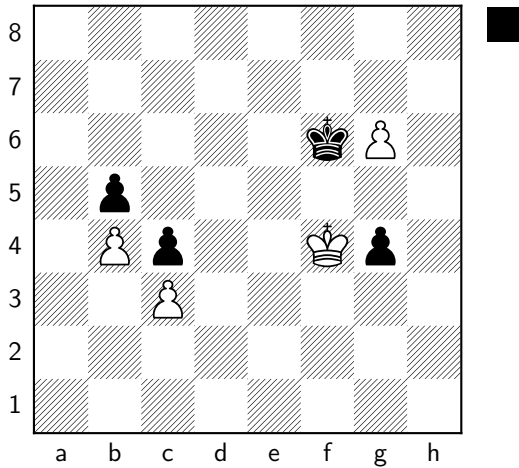
3. Weiss am Zug gewinnt



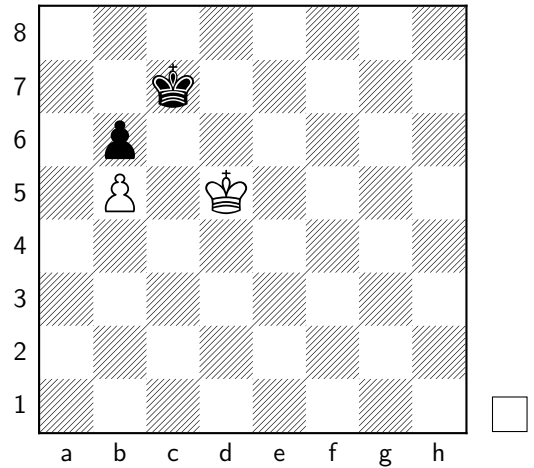
6. Nur remis, warum?



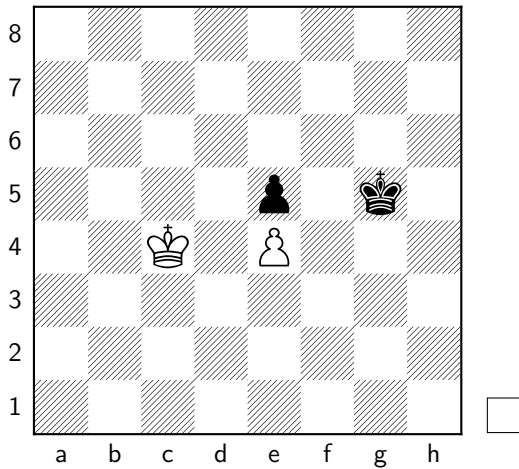
7. Schwarz am Zug hält remis



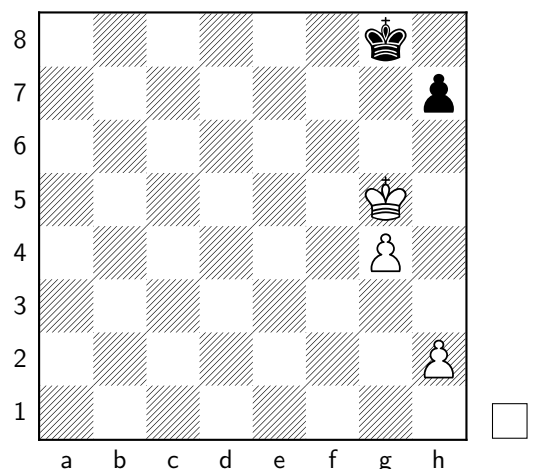
10. Weiss am Zug gewinnt



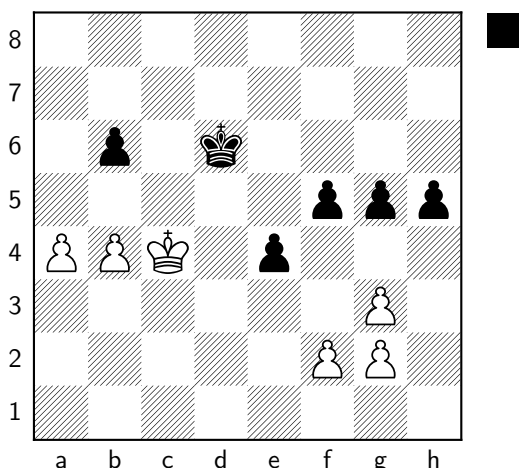
8. Wie lautet das Resultat?



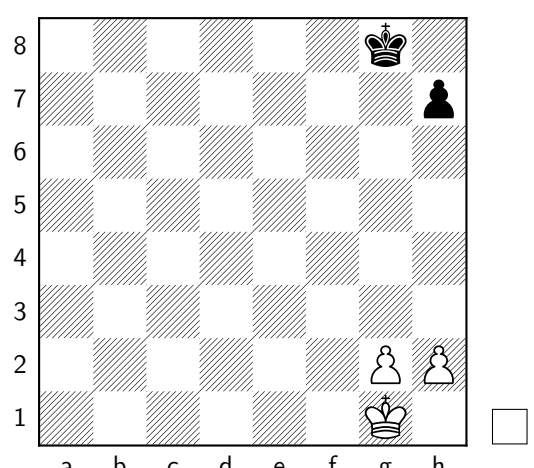
11. Weiss am Zug gewinnt



9. Schwarz am Zug gewinnt



12. Weiss am Zug gewinnt



## Gewinnwege

1. Der weisse König kann zwei Routen (geradeaus oder diagonal links neben den d-Bauern) gehen, aber nur eine führt zum Gewinn. **1.♔e2! ♚g7 2.♔d3 ♚f7 3.♔c4** und Weiss kann vor seinen d-Bauer gelangen und ihn bei korrektem Spiel in eine Dame verwandeln.

2. **1...g5** Nur so lässt sich die weiss Drohung *2.h4* verhindern. **2.h4 gxh4 3.g5 ♔d6!** Der schwarze König betritt das Quadrat und kann den g-Bauern aufhalten, währenddessen Weiss den h-Bauern nicht mehr von der Damenumwandlung abhalten kann.

3. Weiss hätte gerne die exakt gleiche Stellung, allerdings mit Schwarz am Zug. Erreicht wird dies durch das Motiv der Triangulation/Austempierung des gegnerischen Königs. **1.♔d5 ♚c8 2.♔c4 ♔d8** (*2...♚c7 3.♔c4* Ziel erreicht.) **3.♔d4! ♚c8 4.♔d5** Nun ist Schwarz gezwungen, mit jedem seiner Züge die Opposition des Weissen zuzulassen. **4...♚b8 5.♔d6 1-0, 4...♚c7 5.♔c5 1-0, 4...♔d8 5.♔d6 1-0** Zur Erinnerung: Wenn wir im Spiel Bauer und König gegen König einen Bauern ohne Schachgebot auf die 7. Reihe bringen, kann dieser immer erfolgreich umgewandelt werden.

4. Der erste Zug wird klar sein. Wieder ist das Motiv der Triangulation/Austempierung anzuwenden. **1.d5 ♚b8** Falls *1...♔d8*, spielen wir dasselbe spiegelverkehrt. **2.♔d7** Nicht *2.b6* oder *2.d6*, da in beiden Fällen *2...♔c8* das Remis für Schwarz sichert. **2...♚b7 3.♔d8 ♚b6** (*3...♚b8 4.b6 cxb6 5.♔e7* und der Bauer läuft.) **4.♔c8** Schwarz muss die Deckung seines Bauern aufgeben und Weiss läuft mit einem seiner Bauern durch.

5. Sieht einfach aus, Schwarz hat aber einen Trick, der ein genaues Spiel von Weiss erfordert. **1.♔f2 h4 2.♔g1!** Nicht *2.♔f3 h3* und Schwarz hält Remis, weil der weisse König von *f3* zurückgelockt wird und den h-Bauern zuerst nehmen muss. Versucht die Stellung nun selber zu gewinnen, der Schlüsselzug des Königs nach *g1* hat schon 95 Prozent der Arbeit für euch getan.

6. Der Trick von Schwarz, der in der vorigen Aufgabe nicht geklappt hat, funzt hier. Schwarz spielt einfach **1...h4** auf jeden weissen Königszug und wird gegen den Randbauern ein Remis erreichen.

7. **1.♖g7!** lautet die Lösung, die der Autor am Brett gefunden hatte. Wird der Bauer geschlagen, gewinnt Weiss mittels **2.♗xg4** die Opposition und kann den schwarzen König schliesslich ausflankieren. Der Bauer auf g6 darf erst geschlagen werden, sobald Weiss den Bauer auf g4 geschlagen hat.

8. Auch ein klares Remis wie hier kann noch verloren werden, wenn man nicht aufpasst. Der offensichtliche weisse Zug **1.♗d5** führt nach **1...♗f4** zu bösem Erwachen. Weiss sollte hier **1.♖b4** oder **1.♗d3** spielen und den eigenen Bauern nötigenfalls opfern, um dann mittels **♗e2** die Opposition zu gewinnen. Dieser Zug darf freilich erst gespielt werden, wenn Schwarz **e4** geschlagen hat. Wir müssen die Opposition gewinnen und verhindern, dass Schwarz plötzlich die Opposition gewinnt; wie immer ;-)

9. Das Motiv dürfte Fritz-und-fertig-Kundigen bekannt sein: Bauerndurchbruch! **1...f4 2.gxf4 gxf4 3.♗d4 e3! 4.fxe3 f3 5.gxf3 h4**. Der weisse König könnte das Quadrat zwar betreten, wird aber daran gehindert, weil ihm die eigenen Bauern den Weg blockieren. Sofern Weiss im ersten Zug den Bauern nicht schlägt, führt dasselbe Motiv zum Gewinn. Einfach auf die Zugfolge h4-h5-h6 muss der schwarze König dann einen kleinen Zwischenzug ins Bauernquadrat machen.

10. Wieder wollen wir den schwarzen König ausflankieren. Die Lösungen von Aufgabe 3 und 4 werden euch hier helfen.

11. Vorsicht, ein zu frühes Vorpreschen mit dem h-Bauern kann einen halben Punkt kosten. **1.♗g6 ♗h8 2.h3!!** Tempos zählen ist hier monumental wichtig, also nicht immer auf den Doppelschritt beharren! **2...♗g8 3.g5 ♗h8 4.h4 ♗g8 5.h5 ♗h8 6.g5 hxg5 7.hxg5 ♗g8** und wir stossen ohne Schachgebot auf die siebte Reihe und gewinnen.

12. Eine Studie von Capablanca. Ich gebe hier Capas Lösungsweg an, der die jeweils besten schwarzen Züge berücksichtigt. Andere Verteidigungen führen bei richtigem weissen Spiel schneller zum Gewinn, selbstverständlich mit den selben Motiven. **1.♗f2 ♗g7 2.♗g3 ♗f7 3.♗g4 (3.♗f4 ♗f6) 3...♗g6 4.♗h4 ♗h6 5.h3 ♗g6 6.♗g4 h6 7.h4 h5+ 8.♗f4 ♗f6 9.g3** und finito.