

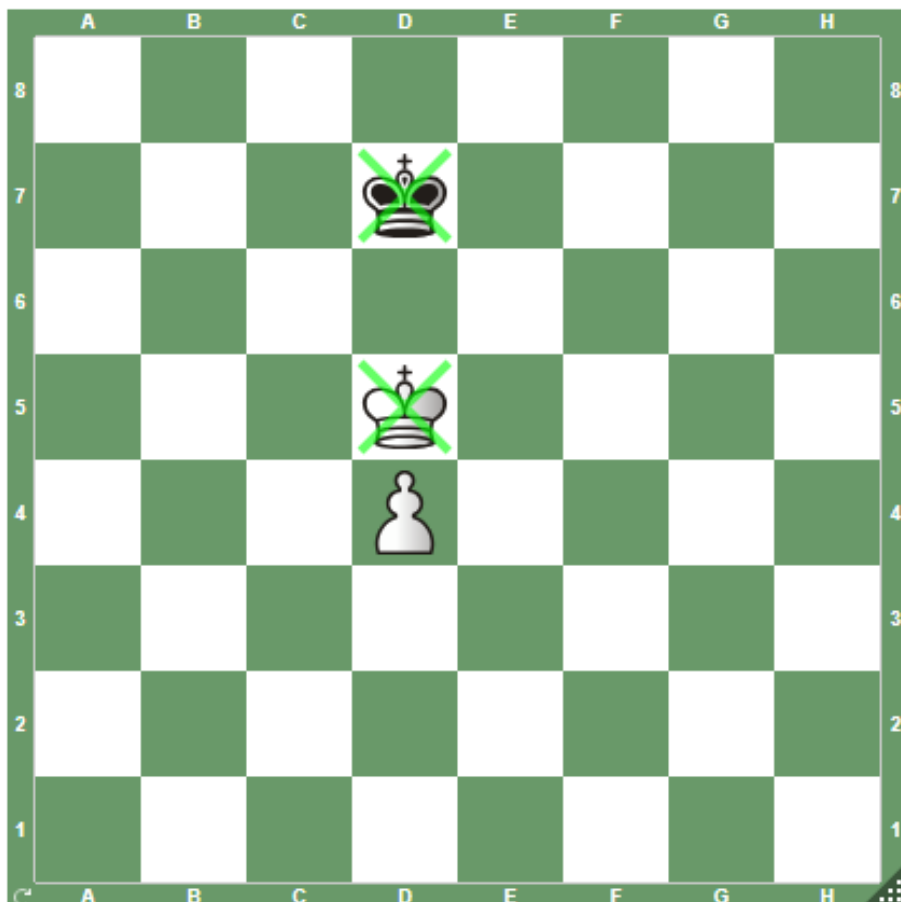
Die Opposition

Bauernendspiele bilden die Grundlage aller Endspiele. Man sollte sie sehr sorgfältig studieren, denn jedes Endspiel kann sich schließlich in ein Bauernendspiel verwandeln. Trotz ihrer Einfachheit sind Bauernendspiele sehr kompliziert - selbst Meister und Großmeister irren sich oft in ihnen. Die Komplexität eines Bauernendspiels besteht darin, dass es nicht mit „Leichter Vorteil für Weiß“ oder „Weiß hat minimalen Vorteil“ bewertet werden kann; es ist entweder gewonnen oder remis. Ein falscher Übergang zu einem Bauernendspiel kann fatale Folgen haben.

Um Bauernendspiele besser zu verstehen, sollte man einige strategischen Ideen und Mittel beherrschen. Eines davon ist die **Opposition**.

Die Könige stehen in Opposition, wenn sie auf der gleichen Reihe, Linie oder Diagonale stehen und eine ungerade Anzahl von Feldern sie trennt. Wenn sie in der Opposition stehen, ist der Spieler, der am Zug ist, immer im Nachteil. Daher ist es klar, dass man danach streben sollte, in die Opposition zu gehen. Die Opposition spielt eine entscheidende Rolle, wenn man einen Bauern zur Dame umwandeln will (siehe Beispiel 1), wenn man zu den gegnerischen Bauern durchbricht und sie gewinnt (Beispiel 2) und wenn man eine schlechtere Stellung verteidigt (Beispiele 3, 4, 5 und 6).

Beispiel 1



[...] Wenn Weiß am Zug ist, dann behält Schwarz die Opposition nach

1. Kc5

(1. Ke5 Ke7=)

1... Kc7=

und rettet die Partie.

Aber wenn Schwarz am Zug ist, ist er gezwungen, das Eindringen des gegnerischen Königs zuzulassen:

1... Ke7

(1... Kc7 2. Ke6 +-)

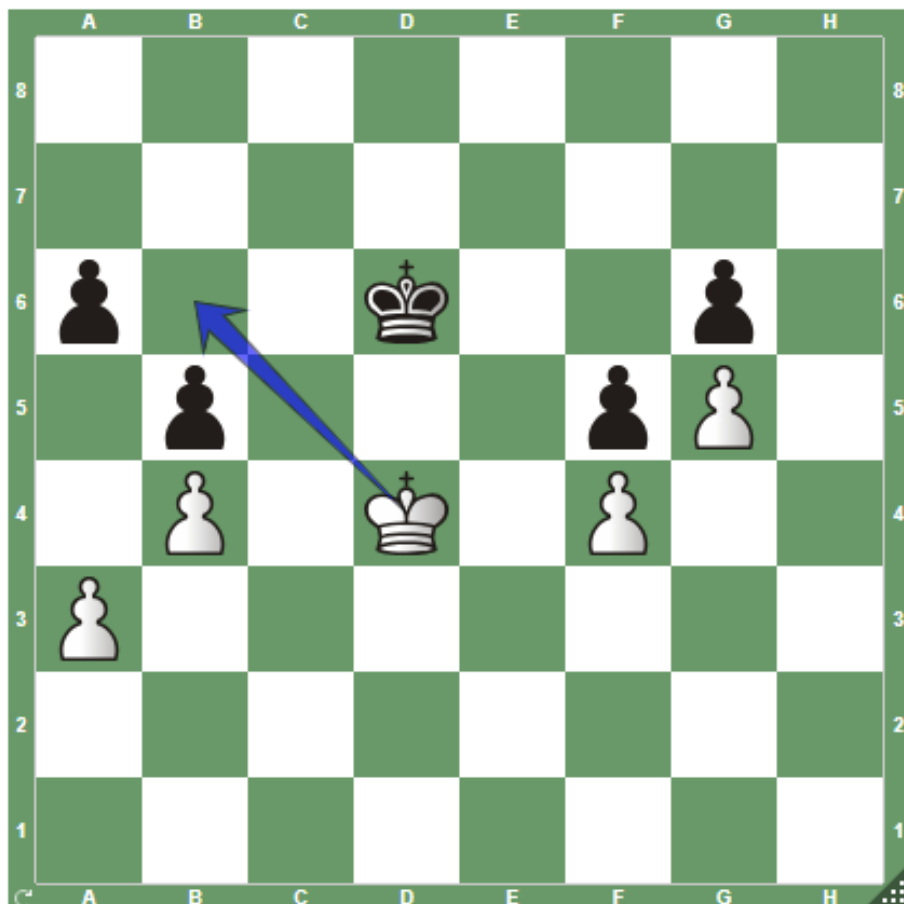
2. Kc6 Ke8

(2... Kd8 3. d5 Kc8 4. d6 Kd8 5. d7 Ke7 6. Kc7 +-)

3. Kc7 +-

und Schwarz verliert.

Beispiel 2

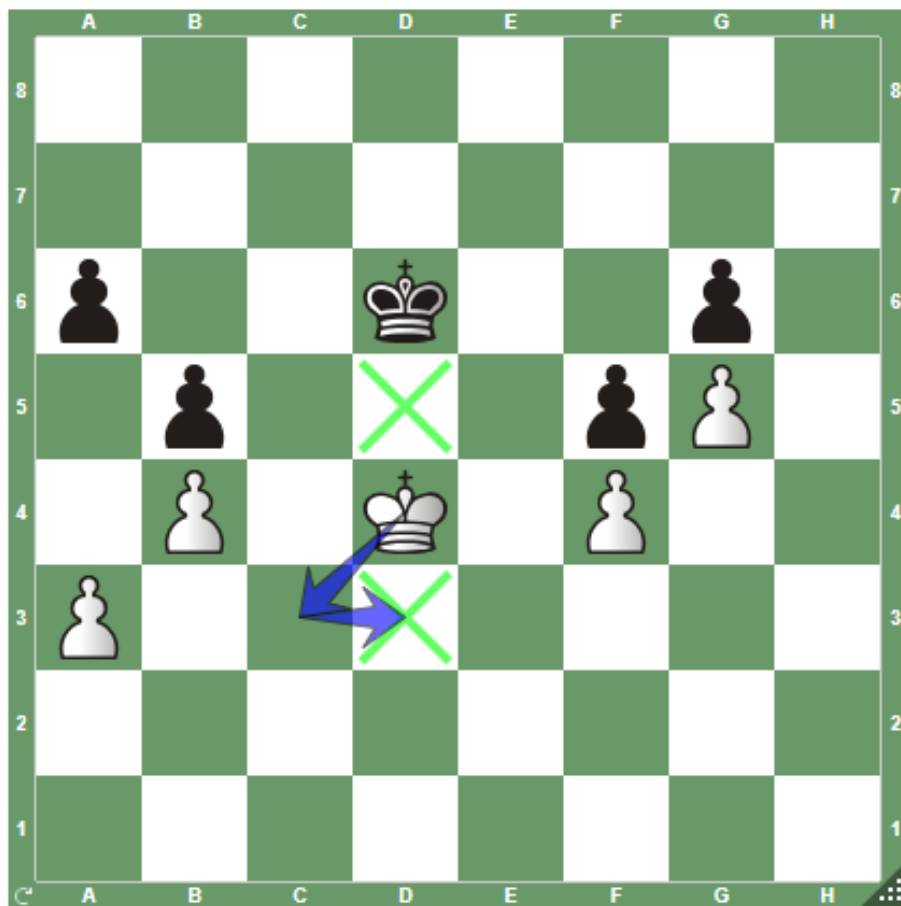


Wenn Schwarz am Zug ist, verliert er, weil er gezwungen ist, den gegnerischen König zu seinen Bauern durchbrechen zu lassen.

1... Ke6

(1... Kc6 2. Ke5 +-)

2. Kc5 Kd7 3. Kb6 Kd6 4. Kxa6 +-



Wenn Weiß am Zug ist, zieht er:

1. Kc3!

aber nicht (1. Kd3? Kd5! 2. Ke3 Kc4 -+), und Schwarz gewinnt

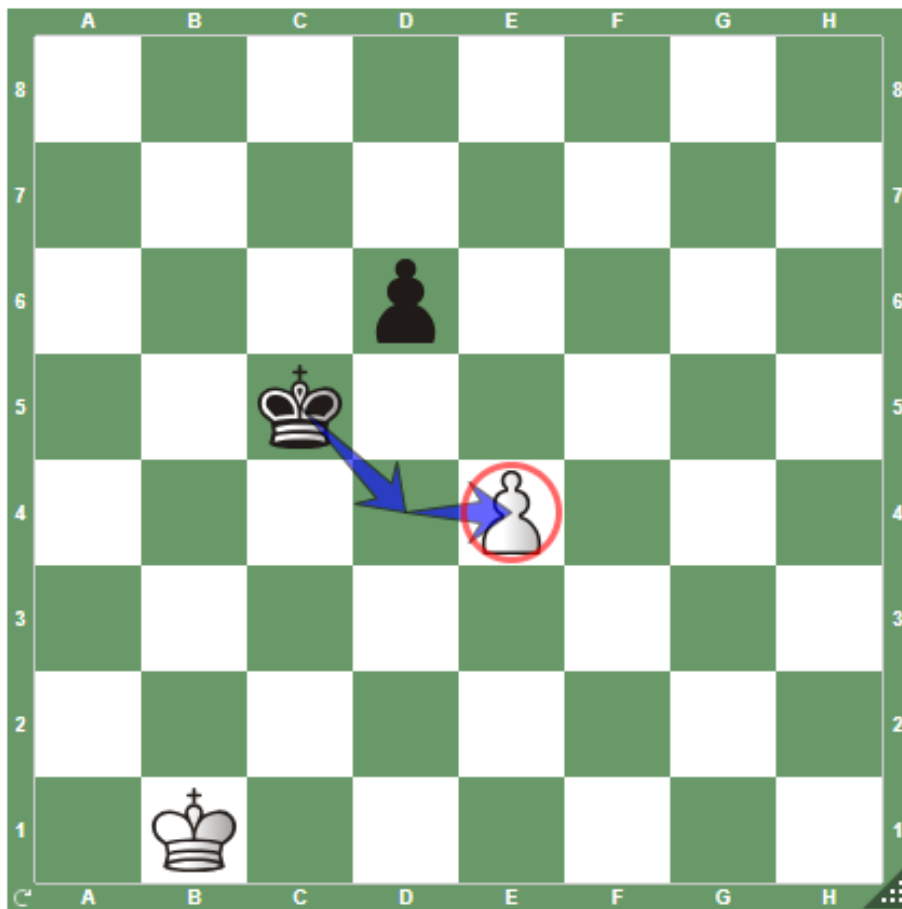
1... Kd5 2. Kd3! Durch die Opposition rettet Weiß die Partie.

2... Ke6!

Nach (2... Kd6? 3. Kd4 Kc6 4. Ke5 +-) würde Schwarz sogar noch verlieren

3. Kd4 Kd6=

Beispiel 3



Schwarz droht 1... Kd4 mit Bauerngewinn. Die einzige Chance ist also

1. e5!

(1. Kc2? 1... Kc4 2. Kd2 Kd4 3. Ke2 Kxe4 4. Kd2 Kd4 5. Kc2 Ke3)

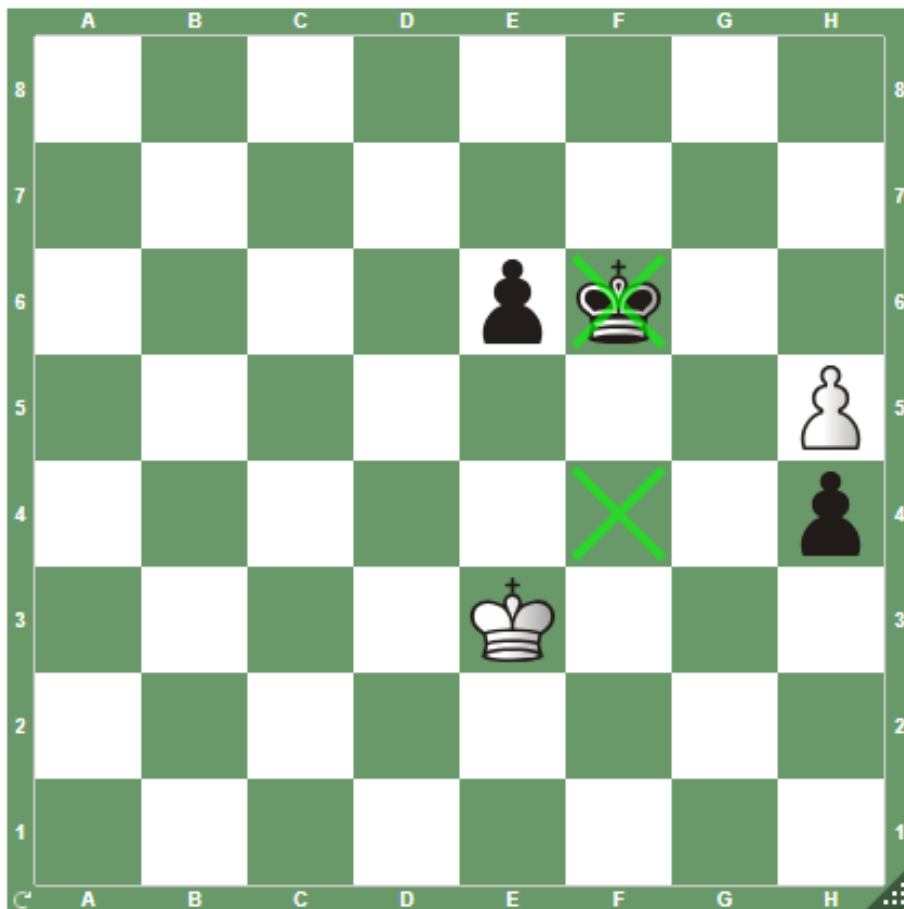
1... dxe5 das ist erzwungen

2. Kc1! nimmt die Fernopposition ein

2... Kd4

3. Kd2 und wandelt die Fernopposition in Nahopposition um. Remis.

Beispiel 4



1. Kf4 h3 2. Kg3 Kg5 3. Kh2 !!

Einziger Zug. Nach (3. Kxh3? Kxh5) nimmt Schwarz die Opposition und gewinnt

3... Kh6

(oder 3... Kxh5 4. Kxh3=)

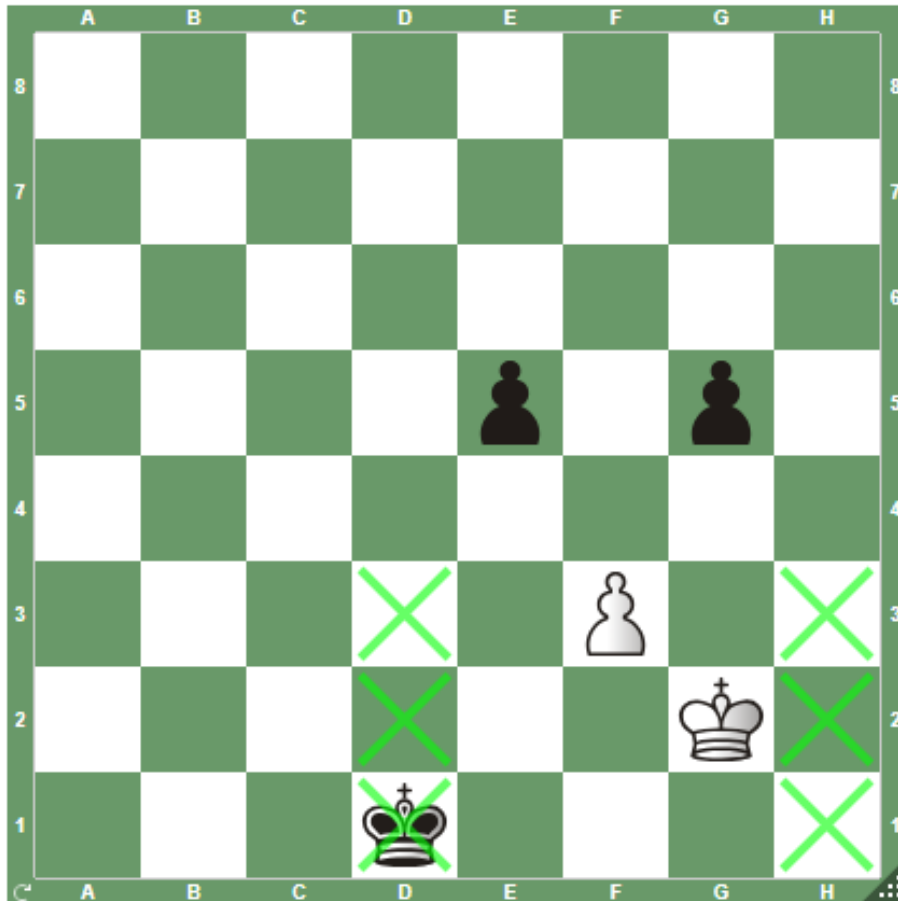
4. Kg3!

und die Spieler einigten sich auf ein Remis.

4... e5 5. Kh2 e4 6. Kxh3

Mit Hilfe der Opposition kann man auch in aussichtslos erscheinenden Positionen ein Unentschieden erreichen

Beispiel 5



1. Kh1!

Die Fernopposition wird eingenommen.

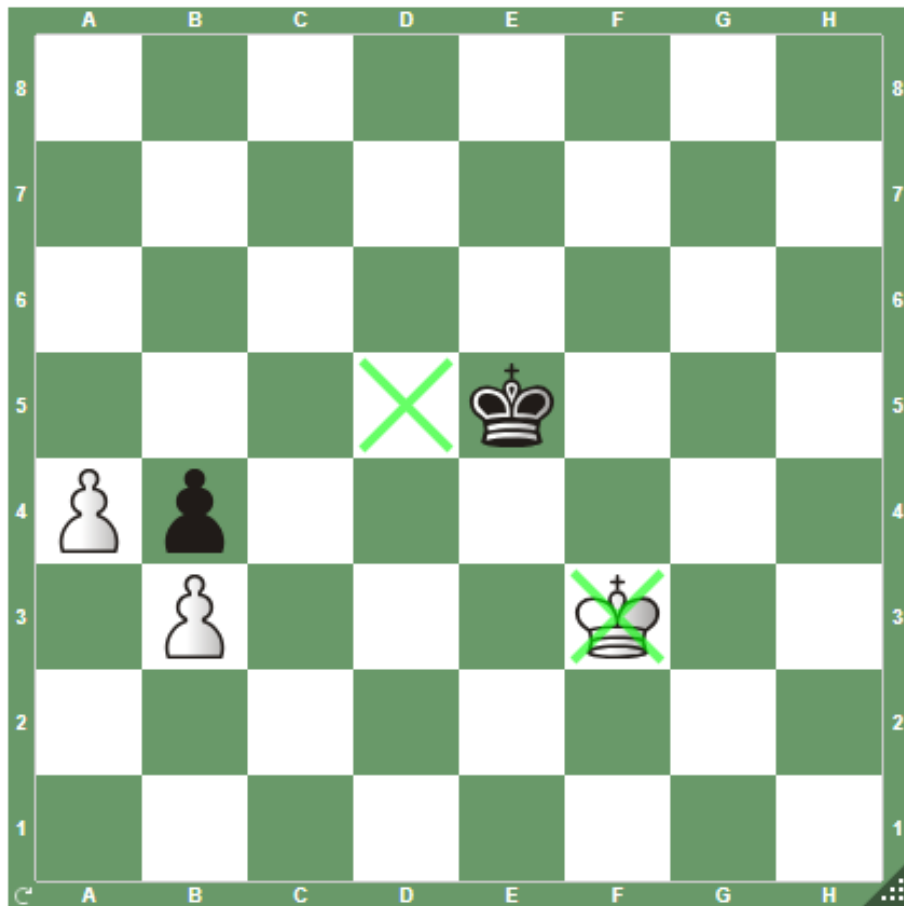
Schlecht ist (1. Kf1? Kd2 2. Kf2 Kd3) - der f3-Bauer hindert den eigenen König daran, in die Nahopposition zu gehen.

Weiß verliert nach (3. Kg3 Ke3 4. Kg2 Ke2 5. Kg3 Kf1 -+) , und der Rest ist klar

1... Kd2

2. Kh2! 2 Kd3

3. Kh3=



Beispiel 6

In der Regel sind solche Stellungen mit einem gedeckten Freibauern leicht zu gewinnen.

Hier jedoch, nach

1... Kd5! remisiert Schwarz, da er die Diagonalopposition einnehmen kann:

2. Kf4 Kd4

3. Kg4 Ke4

4. Kg3 Ke5

4... Ke3 5. a5+- Schwarz verliert da der schwarze König nicht aus dem "Quadrat" des a-Bauern herausziehen darf

5. Kf3 Kd5!

6. a5 Weiß ist nicht in der Lage, die Opposition zu übernehmen, also versucht er seine letzte Chance.

6... Kc5

7. Ke4 Kb5

8. Kd5 Kxa5

9. Kc4 Ka6!

(9... Kb6 10. Kxb4 +-)

10. Kxb4 Kb6! und geht in die Opposition. Remis.