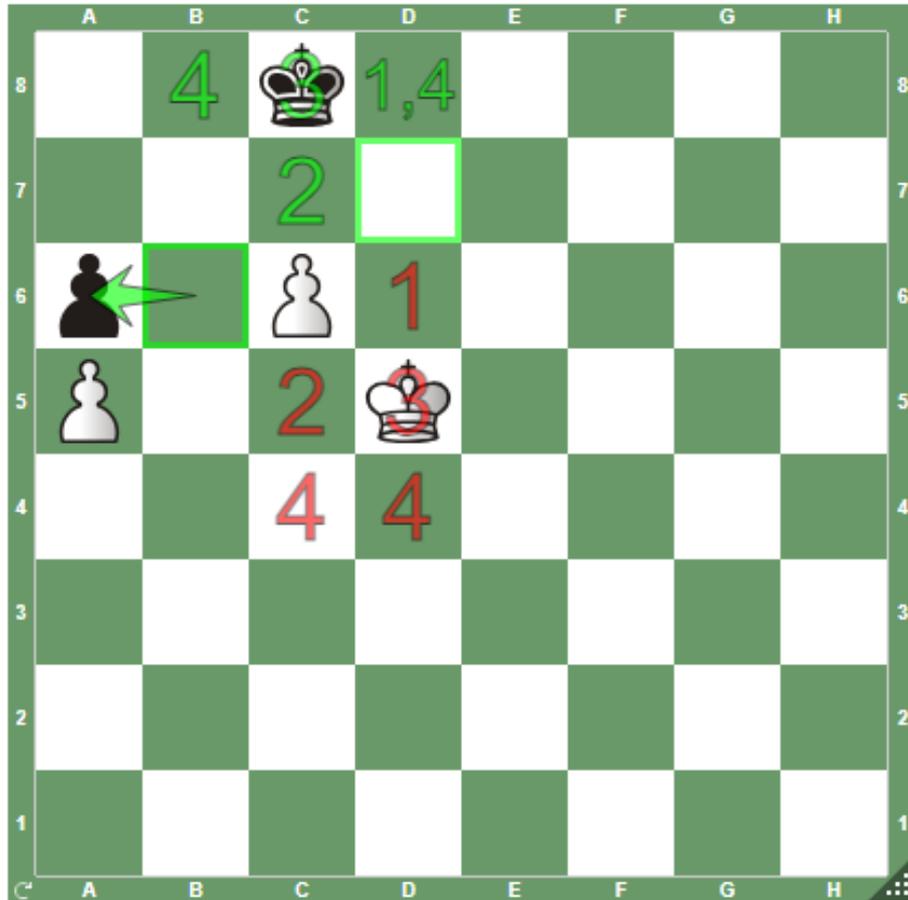


## Zugehörige Felder. Dreiecksmanöver

Das folgende Beispiel erläutert den Begriff der "zugehörigen Felder".

### Beispiel 1



Um zu gewinnen, muss Weiß mit seinem König entweder nach b6 einbrechen, um den a6-Bauern zu gewinnen, oder nach d7, um den c-Bauern zu ziehen. Nichtsdestotrotz, auf 1. Kd6 spielt Schwarz 1... Kd8, und 2. c7 Kc8 3. Kc6 führt zu einer Pattstellung, während 1. Kc5 mit 1... Kc7 beantwortet wird, und Schwarz gelingt es, das Eindringen des gegnerischen Königs nach b6 zu verhindern. Das heißt, wenn der weiße König auf d6 steht, sollte der schwarze König auf d8 stehen, und wenn der weiße König auf c5 steht, sollte der schwarze König auf c7 stehen. Dies sind die entsprechenden Felder: zu jeder Stellung des weißen Königs gibt es eine einzige entsprechende Stellung des schwarzen Königs. Es ist leicht zu erkennen, dass das Feld d5 dem Feld c8 entspricht, das Feld c4 entspricht b8, und d4-d8. Was aber, wenn Weiß ein Tempo verliert (oder gewinnt?) durch

**1. Kd4!**

Die weiteren möglichen Züge führen nicht zu einer Verbesserung der Stellung

(1. Kd6 Kd8 2. c7+? (2. Kd5 Kc8=) 2. ... Kc8 3. Kc6 patt)

(1. Kc5 Kc7 2. Kd4? (2. Kd5 Kc8=) 2. ... Kxc6=)

(1. Kc4 Kb8 2. Kd4 Kc8)

Als Antwort spielt Schwarz

**1... Kb8** und nach

**2. Kc4** kann Schwarz die Felderzugehörigkeit nicht mehr aufrecht erhalten

**2. Kc8** wird entscheidend widerlegt durch

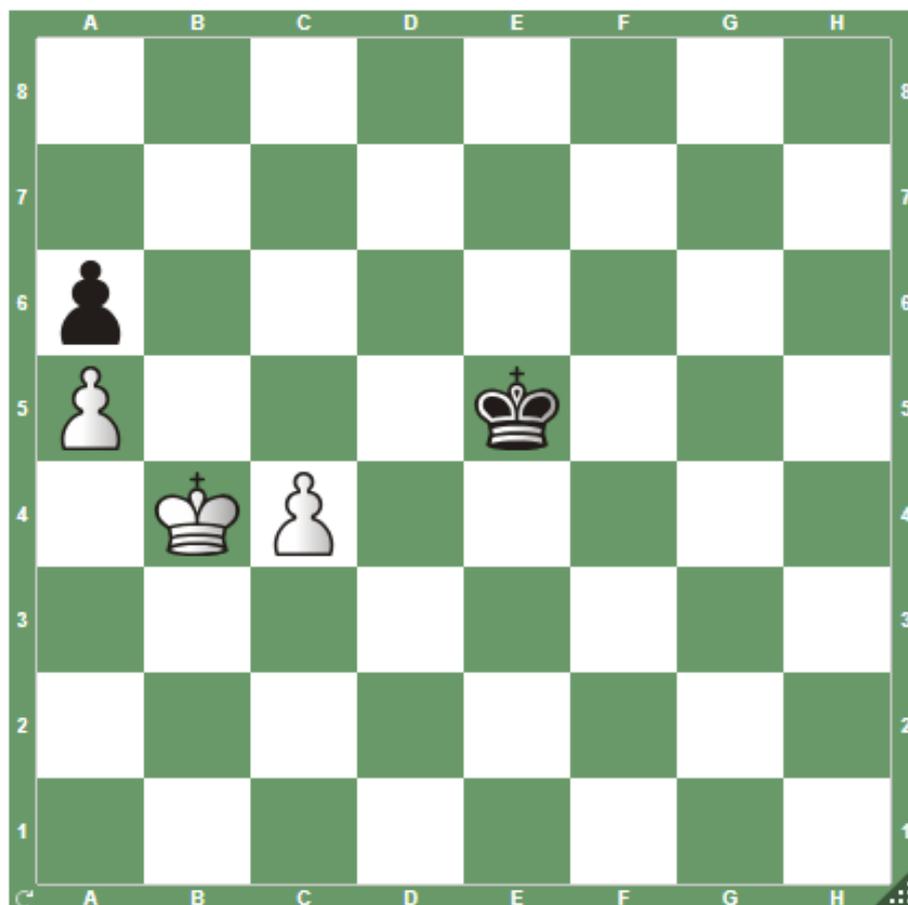
**3. Kd5 Kc7**

(3... Kd8 4. Kd6)

**4. Kc5 +-**

Das Manöver des weißen Königs entlang der Felder d4-c4-d5 wird Dreiecksmanöver genannt. Dieses Mittel hilft, eine Menge Partien zu gewinnen.

### Beispiel 2



Wenn es Weiß gelingt, seinen König nach d4 zu bringen, dann gewinnt er, wie im vorherigen Beispiel gezeigt wurde. Natürlich versucht Schwarz, dies zu verhindern.

**1... Kd4**

**2. Kb3 Ke5**

**3. Ka4**

Hier sind die entsprechenden Felder: c3-e4, b4-d4 und b3-e5. Aber Weiß hat zwei Reservefelder, a3 und a4, von denen aus sein König nach b4 oder b3 ziehen kann, während Schwarz das einzige Feld e4 hat, von dem aus sein König auf die Schlüsselfelder d4 und e5 ziehen kann. Weiß gewinnt, indem er mit seinem König im Dreieck a4-a3-b3 manövriert.

Es ist erwähnenswert, dass das Ziel mit

(3. Kc3 nicht erreicht werden kann, da

3... Ke4 4. c5 Kd5 5. Kb4 Ke6! 6. Kc4 Ke5=)

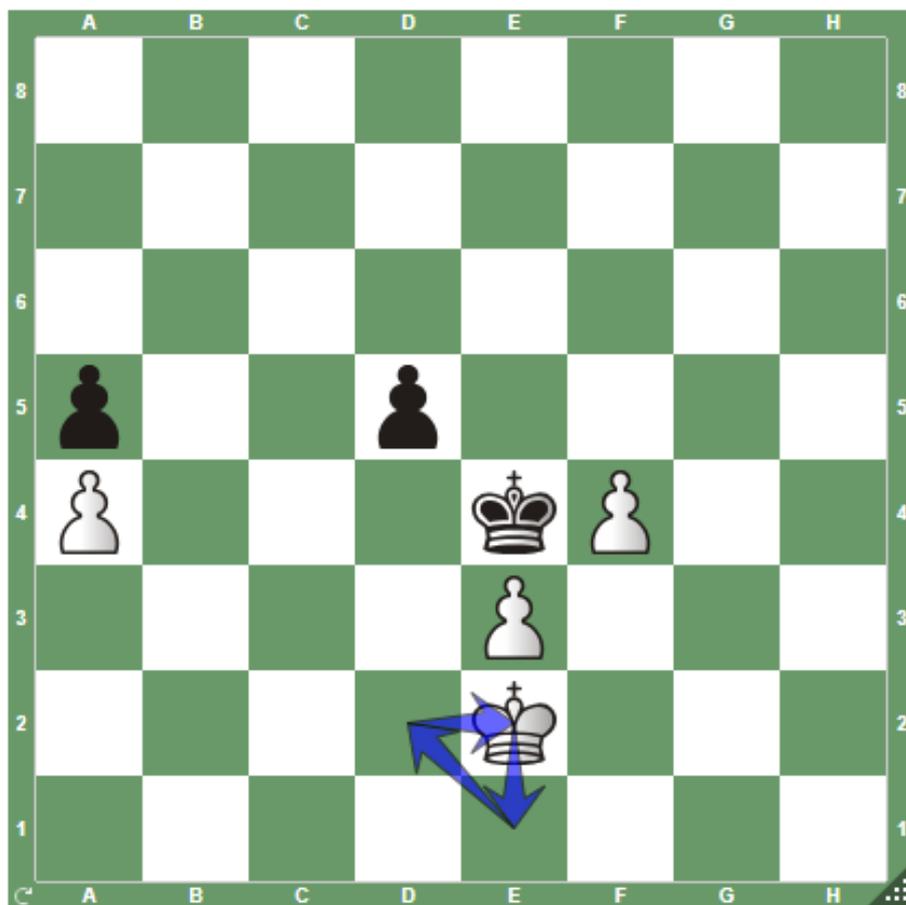
**3... Ke4**

**4. Ka3 Ke5**

**5. Kb3! Ke4**

**6. Kc3** und Weiß gewinnt.

Beispiel 3



Weiß gewinnt durch ein Dreiecksmanöver entlang e1-d2-e2.

**1. Ke1!**

Das geradlinige 1. Kd2 führt nur zu einem Remis nach 1... d4 2. exd4 Kxd4=

**1... Kf5**

**2. Kd2 Ke4**

**3. Ke2 d4**

**4. exd4 Kxd4**

**5. Kf3 +-**

und Weiß gewinnt