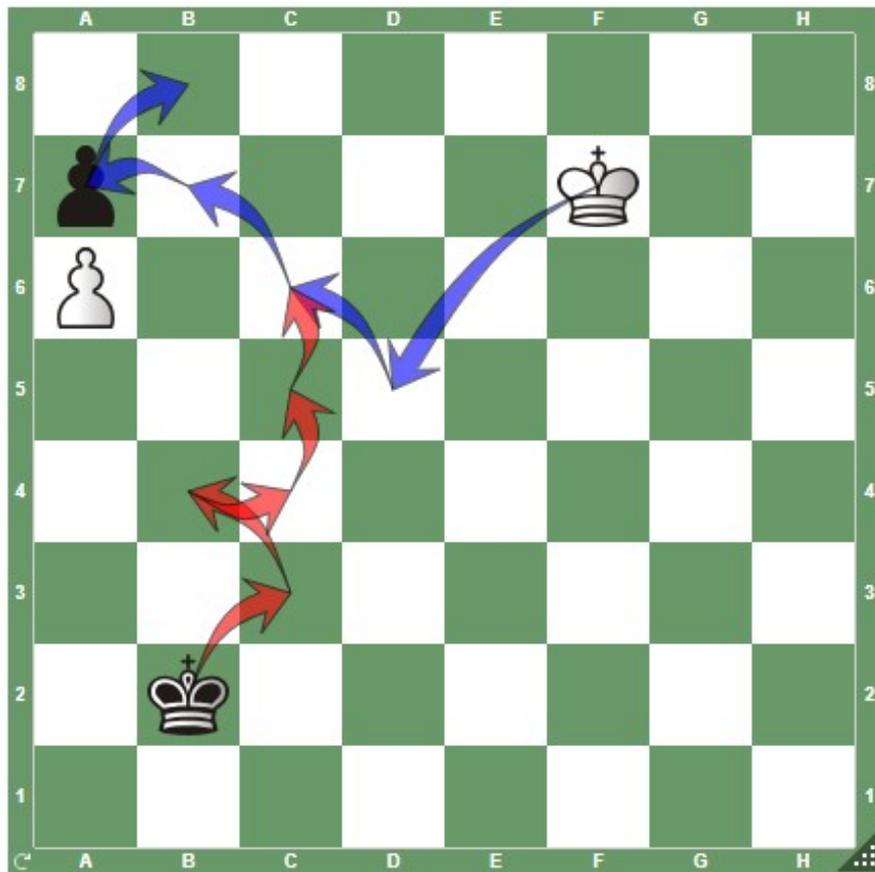


# Der Bodycheck oder Schulterangriff

## Beispiel 1

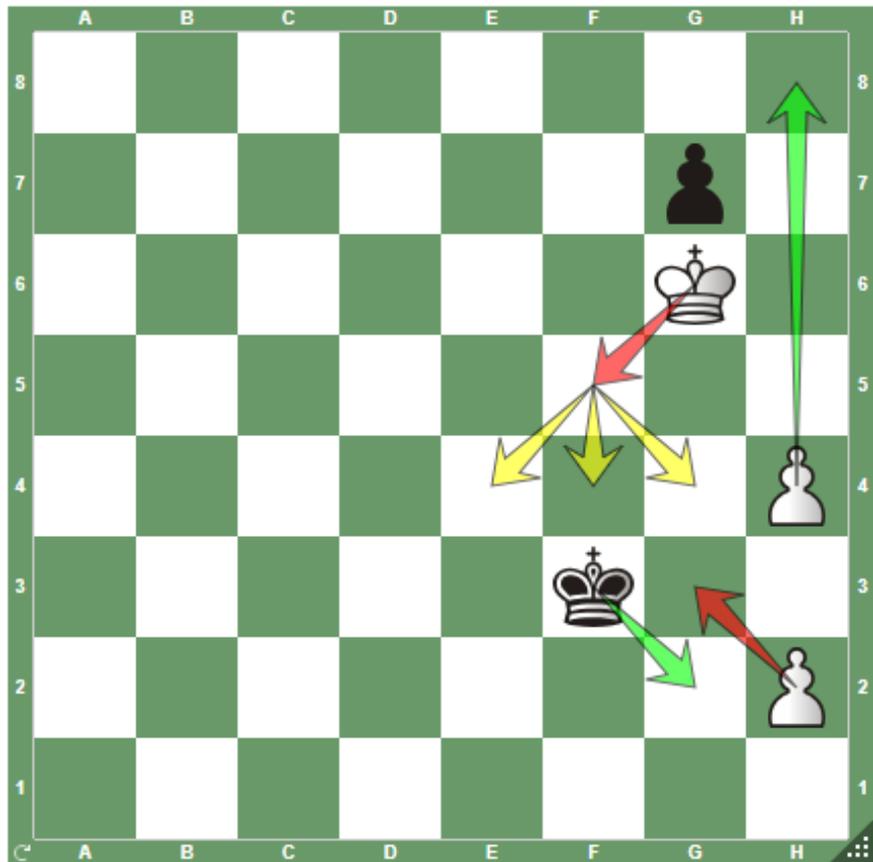


Weiß braucht fünf Züge, um den a7-Bauern zu schlagen, aber die gleiche Anzahl von Zügen reicht Schwarz, um mit seinem König nach c7 zu gelangen und ein Remis zu erreichen. Daher sollte der weiße König, nicht direkt nach a7 ziehen, sondern gleichzeitig den schwarzen König abdrängen.

1. **Ke6! Kc3**
2. **Kd5! Kb4**
3. **Kc6 Kc4**
4. **Kb7 Kc5**
5. **Kxa7 Kc6**
6. **Kb8** und Weiß gewinnt

Dieses Manöver, das den Namen „Schulterangriff“ erhalten hat, wird in der Praxis häufig angewendet.

## Beispiel 2



### 1. Kf5!

(1. h5? Kg4 2. h3+ Kh4=)

(1. Kg5? Kg2

2. h5 Kh3

3. Kg6 Kg4!

(3... Kh4 4. h3+-)

4. h3+ Kh4=)

### 1... Kg2

(1... Ke3 2. h5 Kf3 3. Kg5+-)

### 2. h5 Kh3

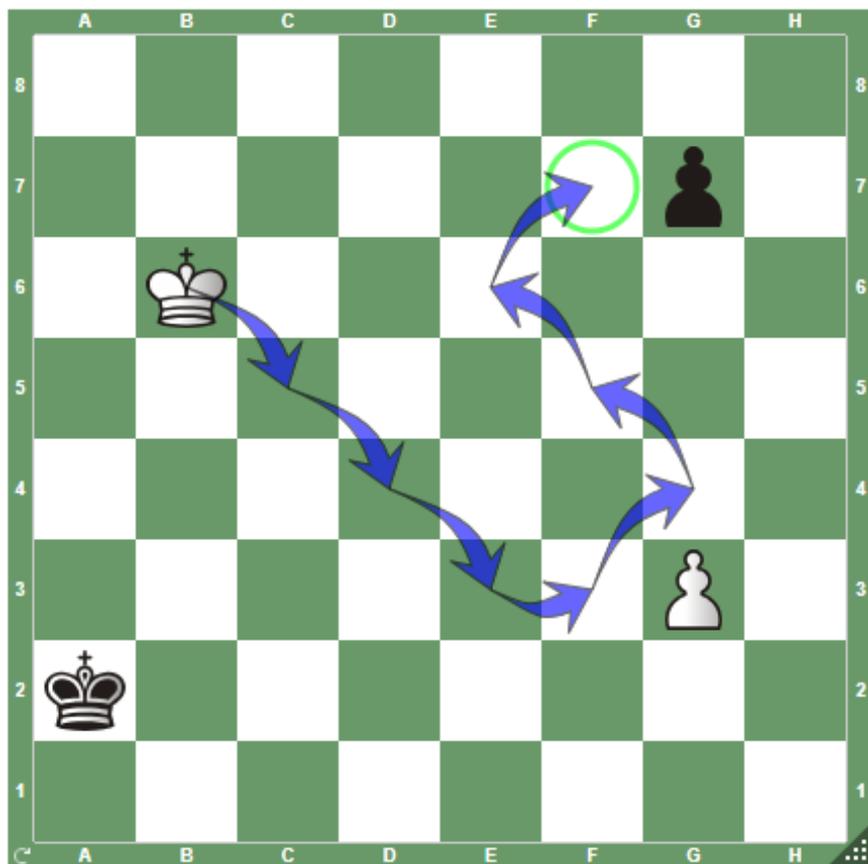
### 3. Kg5!

(3. Kg6 Kg4! 4. h3+ Kh4=)

### 3... Kxh2

### 4. Kg6+-

### Beispiel 3



Um zu gewinnen, muss Weiß mit seinem König f7 erreichen, aber der König wird auf einem Umweg dorthin bewegt, wobei er gleichzeitig den gegnerischen König „schultert“.

**1. Kc5!**

( Nur ein Remis ergibt sich aus

1. g4? Kb3 2. Kc5 Kc3 3. Kd5 Kd3 4. Ke5 Ke3 5. Kf5 Kf3 6. g5 Kg3= )

**1... Kb3**

**2. Kd4!**

(2. Kd5 Kc3= )

**2... Kc2**

(2... Kb4 3. g4 Kb3 4. g5+- )

**3. Ke3! Kd1**

**4. g4 Ke1**

(4... Kc2 5. g5+- )

**5. g5 Kf1**

**6. Kf3! Kg1**

**7. g6 Kh2**

**8. Kg4 Kg2**

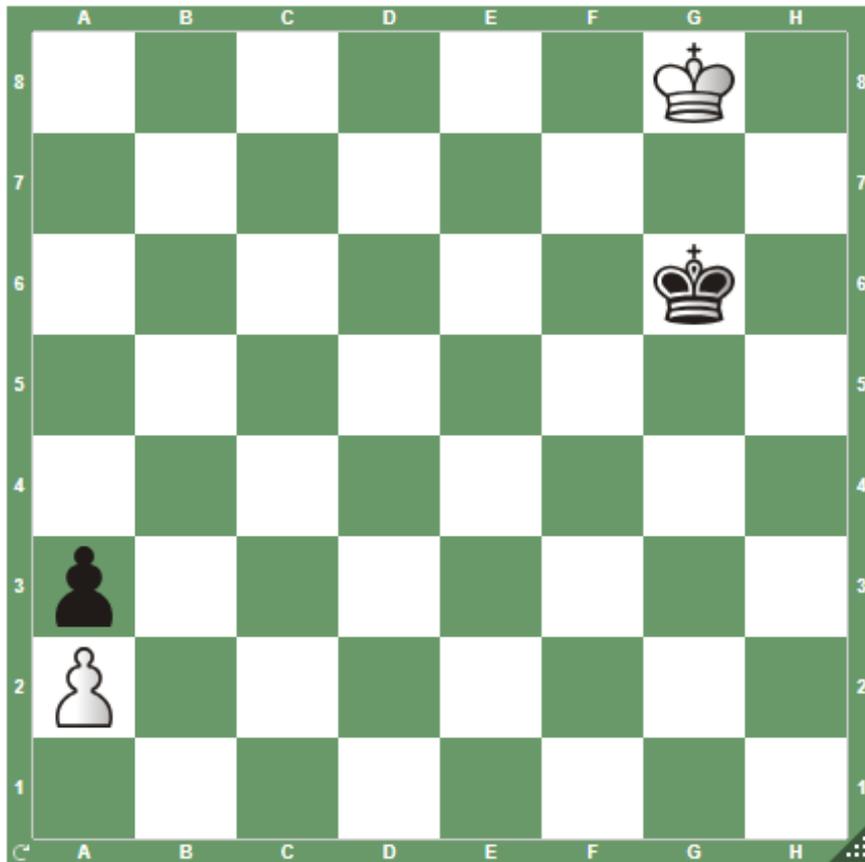
**9. Kf5 Kg3**

**10. Ke6 Kg4**



## Beispiel 4

Zum Schluss betrachten wir ein weiteres wertvolles Beispiel.



Weiß rettet die Partie, indem er die sogenannte „Springeropposition“ einnimmt - eine andere Art von Opposition, die noch nicht besprochen wurde.

### 1. Kh8!

(Das natürliche 1. Kf8 verliert aufgrund von

1... Kf6 2. Kg8 Ke5 3. Kg7 Kd4 4. Kf6 Kc3 5. Ke5 Kb2 6. Kd4 Kxa2 7. Kc3 Kb1-

+) )

### 1... Kf6

2. Kh7! unter Beibehaltung der Springeropposition

### 2... Ke5

3. Kg6 Kd4

4. Kf5 Kc3

5. Ke4 Kb2

6. Kd3 Kxa2

7. Kc2 Remis.