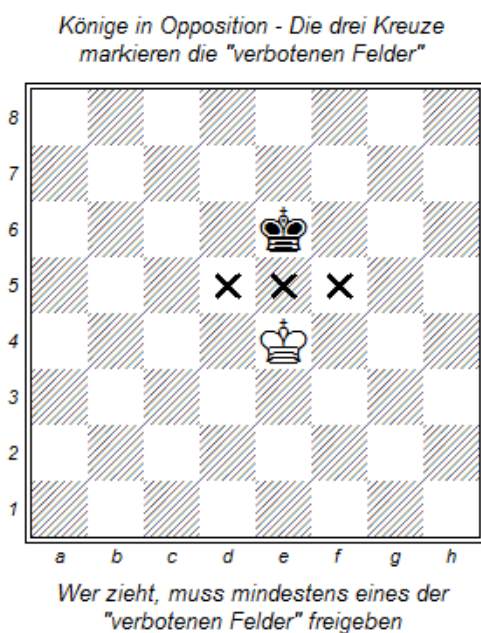


Aufklärung über Opposition

Unter „Opposition“ verstehe ich ein Zugzwangverhältnis zwischen den Königen. Dieses ergibt sich unmittelbar aus den Schachregeln.



Könige können als einzige Figuren kein Schach bieten, da sie sich damit selbst ins Schach stellen würden. Könige halten sich also gegenseitig auf Distanz. Oder anders ausgedrückt: Die drei Felder zwischen zwei sich gegenüber stehenden Königen sind für beide verboten (im Diagramm oben durch Kreuze markiert). In dieser Lage hebt nun jeder Königszug das Verbot für mindestens eines dieser drei Felder für den anderen König auf. Wer am Zuge ist, muss sozusagen das Feld räumen. Er „verliert die Opposition“.

Das ist leicht zu verstehen und zudem sehr anschaulich. Jeder Anfänger lernt bald, das Bild zweier sich gegenüber stehender Könige als Opposition zu deuten. Doch gerade dieses Offensichtliche an der Opposition hat seine Tücken. So warnte Nimzowitsch in „Mein System“ davor, die „innere Sachlage nach rein äußerlichen

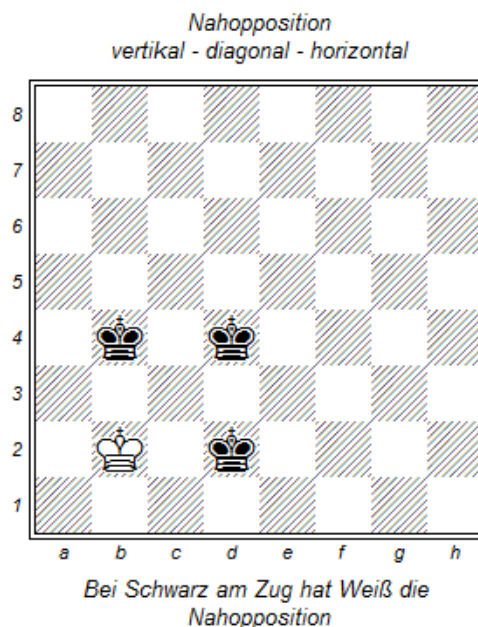
Merkmale“ zu beurteilen und behauptete: „Die Lehre von der Opposition ist in ihrer Unklarheit als reinste Verdunkelungslehre anzusprechen.“ (Nimzowitsch, S.102)

Ganz so schlimm verhält es sich aber nicht. Und Nimzowitschs Gegenvorschlag eines dreistufigen Manövers mit Frontalangriff, Ausweichzug und Umgehung lässt sich sehr gut mit dem Konzept der Opposition verbinden.

Nun geht es aber los. Frei nach Woody Allen: Was Sie schon immer über Könige wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten.

Formen der Opposition

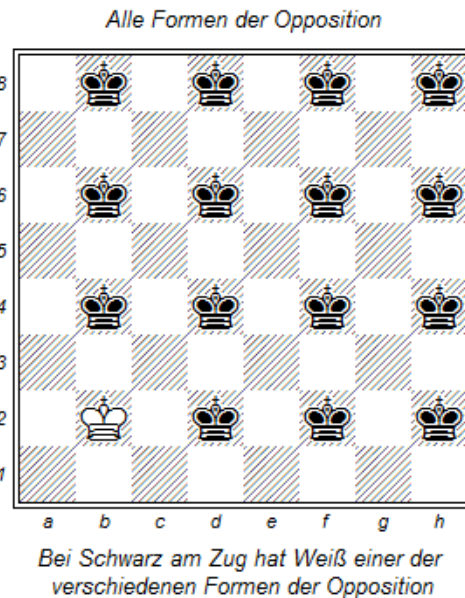
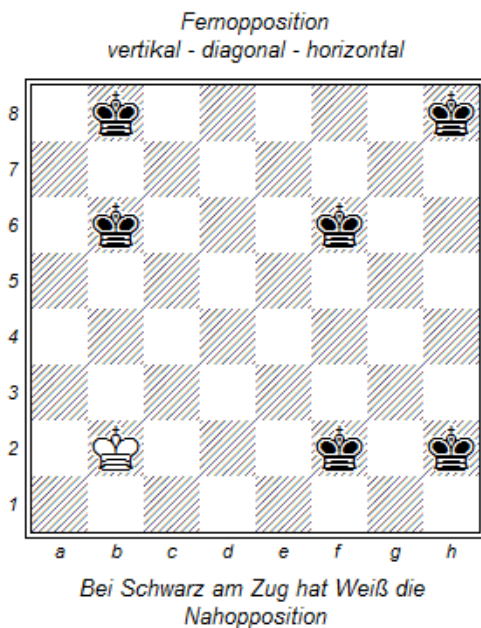
Allgemein wird jede Gegenüberstellung der Könige mit einer ungeraden Zahl von Feldern zwischen ihnen auf einer Linie, Reihe oder Diagonale Opposition genannt.



Bei der Nahopposition liegt ein Feld zwischen den Königen. Echt mit den drei verbotenen Feldern zwischen den Königen

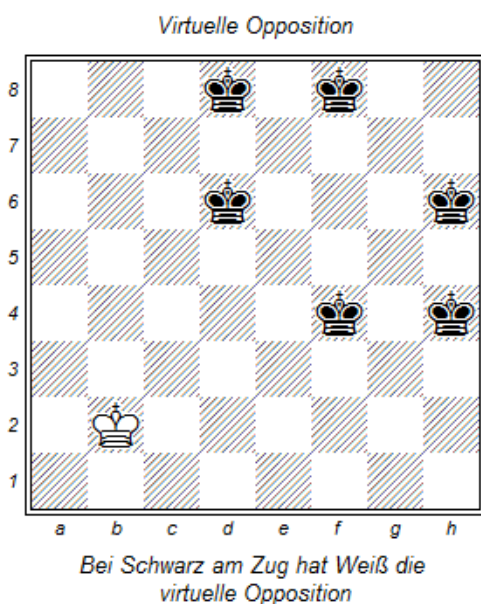
sind aber nur die vertikale (Kb2-Kb4) und die horizontale (Kb2-Kd2) Opposition. Die diagonale (Kb2-Kd4) Opposition ist unecht mit nur einem verbotenen Feld zwischen den Königen. Schwarz kann sich immerhin aussuchen, ob er Weiß in der Folge die vertikale (1.-Kc4 2.Kc2) oder horizontale (1.-Kd3 2.Kb3) Opposition überlässt

Bei der virtuellen Opposition kommt es darauf an, dass alle vier Eckfelder des gedachten Rechtecks um die beiden Könige von gleicher Farbe sind (z. B. Kb2-Kf4, Rechteck: b2-f2-f4-b4). Wie die diagonale Opposition ist auch die virtuelle Opposition nur eine Vorstufe zur vertikalen oder horizontalen Opposition.



Analog verhält es sich bei der Fernopposition mit drei oder fünf Feldern zwischen den Königen.

Alle möglichen Formen der Opposition mit einem weißen König auf b2 zeigt das Diagramm oben. Der eine weiße König könnte darin seine Position mit jedem der fünfzehn schwarzen Könige tauschen, ohne dass sich am System etwas ändert.



Damit gibt es insgesamt nur vier solcher Oppositions-Systeme von jeweils 16 Feldern, zwei auf den weißen Feldern (a2, b1) und zwei auf den schwarzen Feldern (a1, b2).

Dies ist bislang allerdings nur ein rein beschreibende Definition der Opposition. Mit „vertikal“, „horizontal“ und „diagonal“ sowie „nah“, „fern“ und „virtuell“ haben wir nun einige hilfreiche Benennungen für die verschiedenen Fälle.

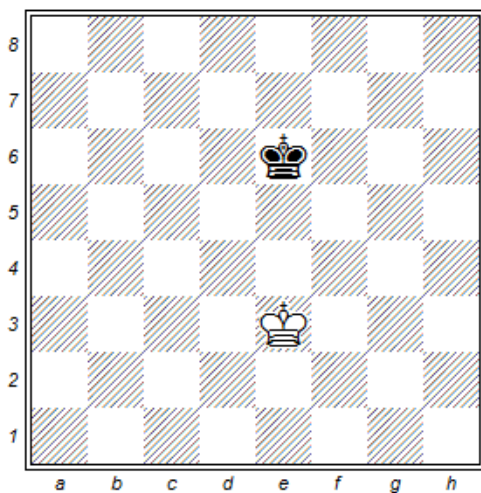
Was sich mit der Opposition so alles anstellen lässt, sehen wir nun.

Offensive und defensive Opposition

Bei zwei bloßen Königen auf sonst leerem Brett ist der Besitz der Opposition vollkommen sinnlos. Nach den Regeln ist die Partie ohnehin remis. Eine Bedeutung erhält die Opposition erst durch den Bezug auf ein bestimmtes Spielziel.

Solches können wir aber leicht vorgeben. Spielen wir das Spiel: Wer zuerst die Grundreihe des anderen betritt gewinnt.

Offensive Funktion der Opposition



Weiß am Zug gewinnt zuerst die Opposition und dann das Spiel durch Umgehung

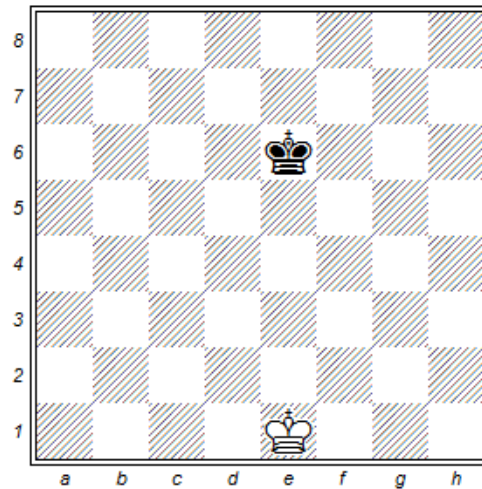
Weiß am Zug nimmt mit **1.Ke4** die Opposition ein und gewinnt das Spiel durch eine Umgehung, z. B. **1...Kd6 2.Kf5 Ke7 3.Kg6** (oder **3.Ke5 Kd7 4.Kf6** usw.) **3...Kf8 4.Kh7** usw.

Wir sehen hier die offensive Funktion der Opposition: Der verteidigende König muss eines der verbotenen Felder freigeben und der angreifende König kann auf der anderen Seite vorgehen.

Auf der folgenden Reihe kann der angreifende König dann entweder durch eine weitere Umgehung weiter vordringen oder erneut die Opposition einnehmen. In jedem Fall wird deutlich, dass es für den verteidigenden König unmöglich ist, den

angreifenden König in seinem Vormarsch aufzuhalten.

Defensive Funktion der Opposition



Weiß am Zug gewinnt zuerst die Opposition und hält dann das Spiel remis

Wieder nimmt Weiß am Zug mit **1.Ke2** die Opposition ein, hier zunächst die Fernopposition, die nach **1...Ke5 2.Ke3** in die Nahopposition übergeht. Im Falle von **2...Kd5** wäre die Umgehung **3.Kf4** allerdings ein Fehler, da der schwarze König nach **3...Kd4** schneller die weiße Grundreihe erreicht als der weiße König die schwarze.

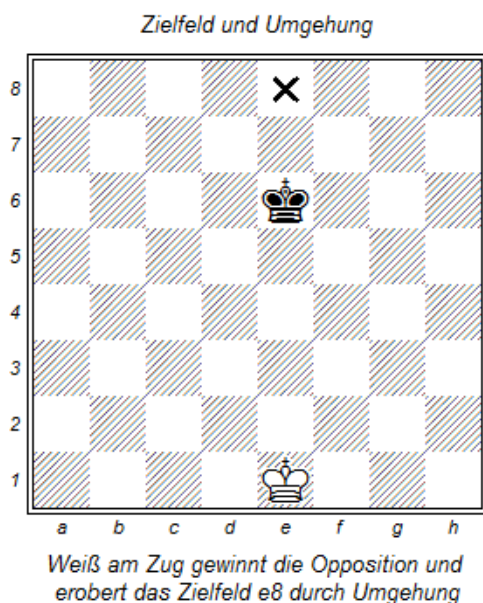
Weiß kann das Spiel hier also nicht gewinnen, immerhin durch **3.Kd3 Ke5 4.Ke3** usw. aber unentschieden halten.

Hier sehen wir die defensive Funktion der Opposition: Der weiße König behält die drei verbotenen Felder unter Kontrolle und verhindert so ein weiteres Vorgehen des schwarzen Königs.

In der Defensive braucht der weiße König nur die Opposition zu behaupten. In der Offensive nutzt der weiße König die Opposition zu einer Umgehung. Dabei gibt er zwar die Opposition vorübergehend auf, kommt dabei allerdings seinem Spielziel näher. Da dieses auf der Vertikalen liegt, spielt die Horizontale keine Rolle.

Zielfeld und Umgehung

Sehen wir uns etwas genauer an wie die Umgehung funktioniert. Dazu definieren wir ein neues Spiel: Weiß gewinnt, wenn es ihm gelingt, das Zielfeld e8 zu erobern, d. h. es zu kontrollieren. Dies ist erreicht, wenn der weiße König darauf zugreifen kann, d. h. auf Schlagweite herankommt indem er eines der benachbarten Felder d8, d7, e7, f7 oder f8 betritt.



Wäre in der Diagrammstellung Schwarz am Zug, könnte der schwarze König mit 1...Ke5 die Fernopposition gewinnen und dann mühelos das Zielfeld e8 verteidigen.

Allerdings ist Weiß am Zug und so nimmt der weiße König mit 1.Ke2 die Fernopposition ein. Nach 1...Ke5 2.Ke3 Kf5 kann Weiß mit 3.Kd4 den schwarzen König umgehen und droht bereits mit dem weiteren Vormarsch Kd4-d5-d6-d7. Der schwarze König muss sich daher erneut mit 3...Ke6 in den Weg stellen.

Nun wäre eine zweite Umgehung mit 4.Kc5 falsch, da der weiße König so den Kontakt zum Zielfeld verliert und der schwarze König durch Einnahme der vertikalen Opposition mit 4...Ke5 eine

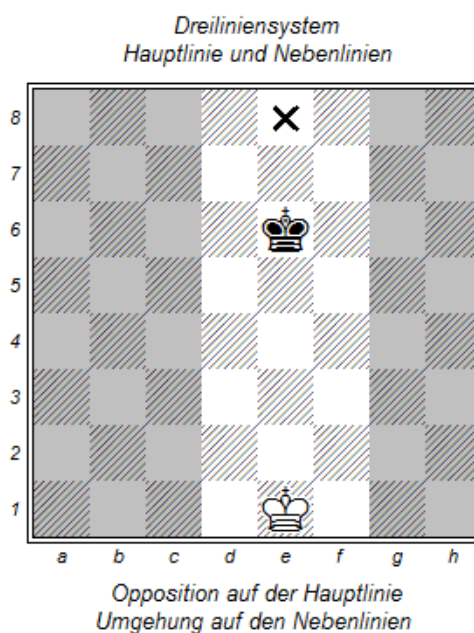
sichere Verteidigungsposition einnehmen könnte.

Richtig ist allein 4.Ke4 mit erneuter Nahopposition. Nach etwa 4...Kd6 folgt dann die Umgehung 5.Kf5, wonach sich das Manöver wiederholen könnte, z. B. 5...Ke7 6.Ke5 Kd7 7.Kf6 Ke8 8.Ke6 Kd8 9.Kf7 und Weiß hat das Zielfeld e8 erobert.

Der weiße König darf das Zielfeld nicht aus den Augen verlieren, d. h. er muss in einem Dreiliniens-Korridor (d, e und f-Linie) vorrücken. Ansonsten wiederholt sich ein typischer Dreischritt: 1) Nahopposition 2) Umgehung 3) Nahopposition eine Reihe höher, wobei der dritte Schritt des alten bereits der erste Schritt des neuen Zyklus ist.

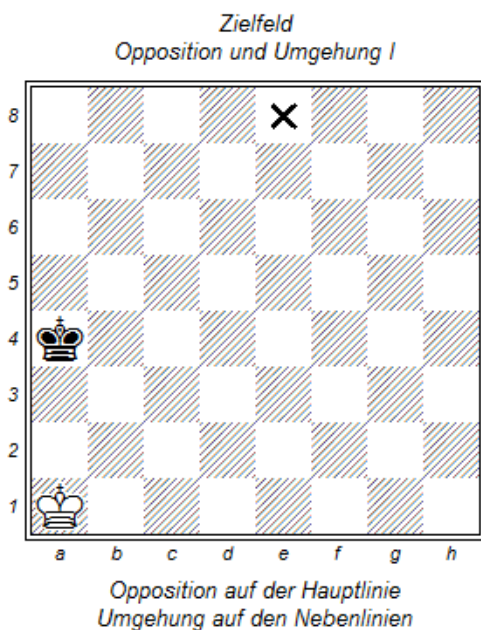
Hauptlinie und Nebenlinien

Der Mechanismus von Opposition und Umgehung benötigt wie gesehen drei Linien. Das Zielfeld bestimmt die Hauptlinie. Auf dieser Hauptlinie ist die Opposition einzunehmen. Geht der verteidigende König dann zur Seite, ist auf den Nebenlinien eine Umgehung mit Annäherung an das Zielfeld möglich.



Die Kenntnis der Haupt- und Nebenlinien erlaubt eine schnelle Orientierung darüber, wann die Opposition zu wahren oder wann sie aufzugeben und eine Umgehung zu starten ist.

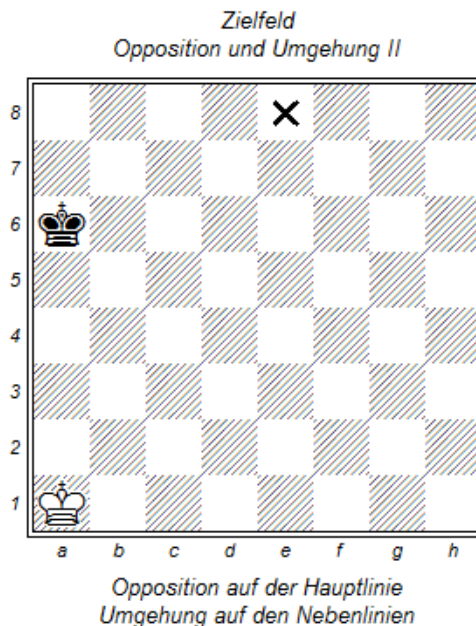
Zur Verdeutlichung sehen wir uns noch ein Beispiel zu unserem Zielfeld-Spiel an.



Schwarz am Zug könnte mit 1...Ka3 (oder auch 1...Ka5) und defensiver Opposition leicht unentschieden halten.

Weiß am Zug kann mit **1.Ka2** die Opposition einnehmen und in der Folge das Zielfeld e8 erobern, z. B. **1...Kb4 2.Kb2 Kc4 3.Kc2 Kd4 4.Kd2 Ke4 5.Ke2**. Mit seinem letzten Zug hat der weiße König die Nahopposition auf der Hauptlinie eingenommen. Erst danach rückt er auf einer der Nebenlinien mittels Umgehung eine Reihe vor, z. B. **5...Kf4 6.Kd4 Ke5 7.Ke3** usw. wie bereits gesehen.

Genauso verläuft das Spiel, wenn der weiße König zunächst nur die Fernopposition einnimmt wie im folgenden Diagramm. Zuerst Opposition auf der Hauptlinie, dann Umgehung auf den Nebenlinien.



1.Ka2 (Fernopposition) **1...Kb6 2.Kb2 Kc6 3.Kc2 Kd6 4.Kd2 Ke6 5.Ke2** (Fernopposition auf der Hauptlinie) **5...Kd6 6.Kf3** (Umgehung auf der Nebenlinie) **6...Ke5 7.Ke3** (Nahopposition auf der Hauptlinie) **7...Kd5 8.Kf4** (Umgehung auf der Nebenlinie) **8...Ke6 9.Ke4** (Nahopposition eine Reihe höher auf der Hauptlinie) **9...Kd6 10.Kf5** usw.

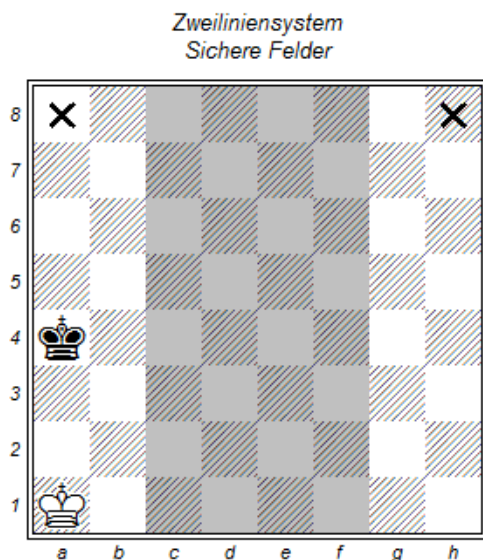
Sichere Felder

Wir haben gesehen, dass Weiß im Zielfeld-Spiel mit Hilfe der Opposition das Feld e8 immer erobern kann. Gleiches gilt auf der 8. Reihe für alle Felder von b8 bis g8. Dies kann jeder leicht für sich selbst überprüfen. Darüber hinaus kann der weiße König eigentlich jedes Feld auf und zwischen der b- und g-Linie unter Kontrolle bekommen.

Allerdings gibt es auch sichere Felder. Auf der 8. Reihe sind dies a8 und h8. Bei den übrigen Feldern kommt es auf die Stellung der beiden Könige an, inwieweit diese sicher bleiben oder vom weißen König erreicht werden können.

Der Grund für die Sicherheit der Eckfelder a8 und h8 bzw. die relative Sicherheit der übrigen Randlinienfelder liegt darin, dass

es hier neben der Hauptlinie nur eine Nebenlinie gibt (siehe Diagramm unten).



Statt eines Dreiliniensystems haben wir hier nur ein Zweiliniensystem. Der verteidigende König muss statt drei nur zwei nebeneinander liegende Felder unter Kontrolle behalten, was ihm auch ohne Opposition leicht gelingt. Oder anders gesagt: Auf zwei Linien gibt es keine Umgehung.

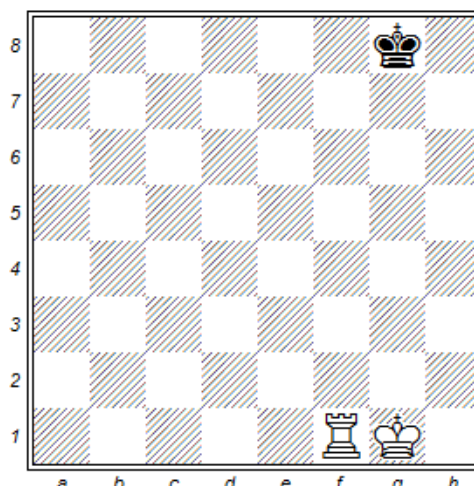
Sarapu's „Ein-Weg-Turm“ Spiel

Bevor wir zu praktischen Anwendungen der Opposition kommen, noch ein letztes Fantasiebeispiel (siehe Diagramm rechte Spalte). In der Komposition von Ortwin Sarapu soll Weiß den schwarzen König matt setzen, darf dabei den Turm allerdings nur einmal ziehen.

Ohne Nutzung der Opposition gelingt dies nicht, z. B. 1.Kh2 Kh8 2.Kh3 Kh7 3.Kh4 Kh6 4.Kg4 Kg6 und da 5.Kf4 an 5...Kf6 scheitert, kommt Weiß nicht weiter.

Richtig ist allein die Einnahme der Opposition, z. B. **1.Kg2** (Fernopposition) **1...Kh7** **2.Kh3** **Kg7** **3.Kg3** (Fernopposition auf der Hauptlinie)

Ortwin Sarapu - ohne Jahr
Das Ein-Weg-Turm Spiel



Weiß am Zug - Aufgabe: Weiß setzt matt, wobei der Turm nur einmal ziehen darf

3...Kh7 **4.Kf4** (Umgehung auf der Nebenlinie) **4...Kg6** **5.Kg4** (Nahopposition auf der Hauptlinie) **5...Kh6** **6.Kf5** (Umgehung auf der Nebenlinie) **6...Kg7** (6...Kh5 7.Th1 matt) **7.Kg5** (Opposition auf der Hauptlinie) **7...Kh7** **8.Kf6** (Umgehung auf der Nebenlinie) **8...Kg8** (8...Kh6 9.Th1 matt) **9.Kg6** (Opposition auf der Hauptlinie) **9...Kh8** **10.Tf8** matt

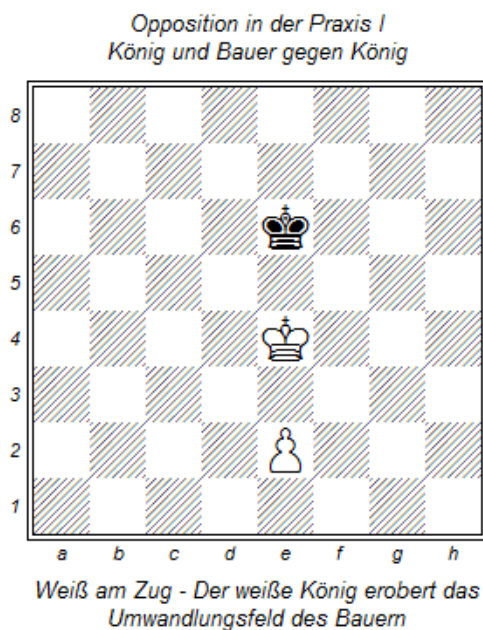
Ein einfaches praktisches Beispiel

Im Kern ist die Opposition ein Verhältnis allein zwischen den beiden Königen. Sie kann daher sozusagen unter idealen Bedingungen studiert werden, wenn kein weiteres Material vorhanden ist und ihre Wirkungen stört. Deshalb haben wir in fast allen bisherigen Beispielen ein Spielziel künstlich vorgegeben.

Unter realen Bedingungen haben wir damit zu rechnen, dass das zusätzliche Material auf dem Brett die reinen Wirkungen der Opposition stört, um das einmal so zu nennen. Wir werden dies in späteren Beispielen noch beobachten können.

Ein Beispiel einer ungestörten Umsetzung der Opposition bietet das einfache Beispiel

König und Bauer gegen König (siehe Diagramm). Hier findet der Kampf der Könige in einem bauernfreien Raum statt.

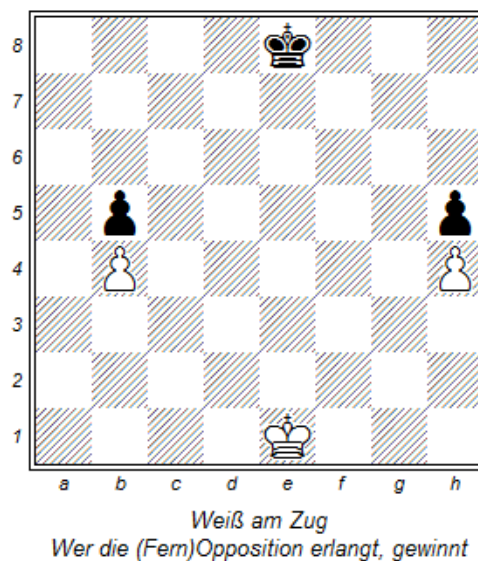


Weiß zieht seinen e-Bauern vor und gewinnt so die Opposition. Danach läuft im Prinzip alles so ab wie in unseren Zielfeld-Spielen. Der weiße König erobert mittels Opposition und Umgehung das Umwandlungsfeld e8 und zieht dabei zwischendurch den e-Bauern nach. Eine mögliche Zugfolge könnte sein: **1.e3 Kd6 2.Kf5 Ke7 3.Ke5 Kd7 4.Kf6 Ke8 5.Ke6 Kf8 6.e4 Ke8 7.e5 Kf8 8.Kd7** nebst Umwandlung des Bauern.

Standardbeispiel von Capablanca

Eines der bekanntesten Beispiele für die Wirksamkeit der Opposition stammt von Capablanca (siehe Diagramm rechte Spalte). Er wandelte dabei ein Beispiel von Eduard Lasker aus dem Jahr 1915 leicht ab. Bei Lasker stand nur der weiße König auf d2 anstatt auf e1. Später diskutierten übrigens Maiselis und Averbach die Stellung mit dem weißen König auf f1. Da der richtige erste weiße Zug in allen Fällen in 1.Ke2 besteht, ist der Spielverlauf immer derselbe.

*Opposition in der Praxis II
Capablanca 1921*



In der Capablanca-Position kann die am Zuge befindliche Partie die Fernopposition einnehmen (1.Ke2 oder 1...Ke7). Tatsächlich genügt dies zum Gewinn des Endspiels. Aber das wissen wir eigentlich noch gar nicht.

Was wir aber unmittelbar erkennen können, ist ein von den Bauern ungestörtes Dreiliniensystem auf den Linien d, e und f mit der e-Linie als Hauptlinie. D. h., mit unseren Kenntnissen über Opposition und Umgehung können wir feststellen, dass Weiß am Zug die Nahopposition Ke4-Ke6 und Schwarz am Zug die Nahopposition Ke5-Ke3 erreichen kann.

Ob diese Nahopposition dann zum Gewinn genügt oder nicht, kann nur eine genaue Analyse zeigen. Dabei helfen uns unsere Kenntnisse der Opposition allerdings nicht. Da müssen wir rechnen. Die Analyse zeigt dann aber den Gewinn.

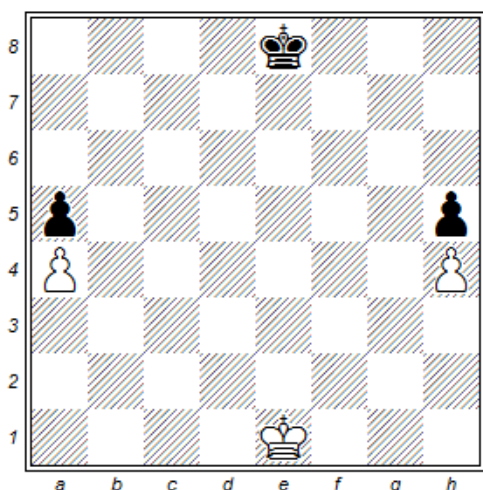
Es könnte folgen: **1.Ke2** (Fernopposition auf der Hauptlinie) **1...Kd8 2.Kf3** (Umgehung auf der Nebenlinie) **2...Ke7 3.Ke3** (Fernopposition auf der Hauptlinie) **3...Kf6 4.Kf4** (Nahopposition auf der Nebenlinie) **4...Ke6 5.Ke4** (Nahopposition

auf der Hauptlinie) Damit ist das erste Etappenziel erreicht.

Der schwarze König muss nun zur Seite weichen: **5...Kf6** (oder 5... Kd6 6. Kd4 usw. wie in der Hauptvariante) **6. Kf4** (So gewinnt Weiß ein wichtiges Tempo für den kommenden Wettlauf. Die sofortige Umgehung 6.Kd5 würde nach 6...Kf5 zum Remis führen.) **6...Ke6** (oder 6...Kg6 7.Ke5 usw.) **7.Kg5** und Weiß gewinnt den Wettlauf um ein Tempo: **7...Kd5 8.Kxh5 Kc4 9.Kg5 Kxb4 10.h5 Kc4 11.h6 b4 12.h7 b3 13.h8D** und Weiß gewinnt.

Es genügt, in der Capablanca-Stellung das Bauernpaar b4-b5 nach a4-a5 zu verschieben, um den Ausgang der Partie zu ändern.

*Opposition in der Praxis III
Lehrbeispiel*



*Weiß am Zug
Trotz (Fern)Opposition nur Remis*

Wie im vorigen Beispiel sichert Fernopposition dem Weißen die Nahopposition Ke4-Ke6. Aber hier genügt diese nicht mehr zum Gewinn.

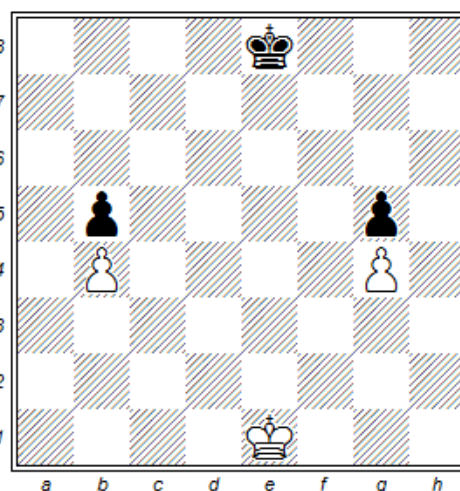
Es könnte folgen: **1.Ke2 Ke7 2.Ke3 Ke6 3.Ke4** (Nahopposition) **3...Kf6 4.Kf4 Ke6 5.Kg5 Kf7 6.Kxh5** (Bauerngewinn) **6...Kf6 7.Kg4 Kg6 8.Kf4 Kh5 9.Ke5 Kxh4 10.Kd5 Kg5 11.Kc5 Kf6 12.Kb5 Ke7 13.Kxa5 Kd7 14.Kb6 Kc8** und der

schwarze König kommt gerade noch rechtzeitig: Remis.

Bei der Konstellation mit Randbauernpaaren auf a4-a5 und h4-h5 genügt selbst die Eroberung eines Bauern nicht zum Gewinn der Partie.

Eine weitere interessante Variation der Capablanca-Stellung entsteht durch die Verschiebung des Bauernpaares h4-h5 nach g4-g5. In diesem Fall würde die Eroberung eines Bauern zum Gewinn der Partie führen. Aber dazu kommt es nicht.

*Opposition in der Praxis IV
Lehrbeispiel*



*Weiß am Zug
Kein Dreiliniensystem - Remis*

Könnte Weiß hier die Nahopposition Ke4-Ke6 einnehmen wie in den beiden vorhergehenden Beispielen, führte dies zu Bauern- und Partiegewinn. Allerdings lässt sich hier die Fernopposition nach 1.Ke2 nicht in die Nahopposition überführen. Denn es liegt kein Dreiliniensystem vor. Wie bei den sicheren Feldern im Zielfeld-Spiel gibt es hier nur die zwei Linien d und e. Und in einem Zweiliniensystem gibt es keine Umgehung. Daher kann sich der schwarze König erfolgreich gegen die Nahopposition Ke4-Ke6 verteidigen.

Es könnte folgen: **1.Ke2 Ke7 2.Ke3 Kd7** (nicht 2...Ke6 4.Ke4 und Weiß gewinnt)

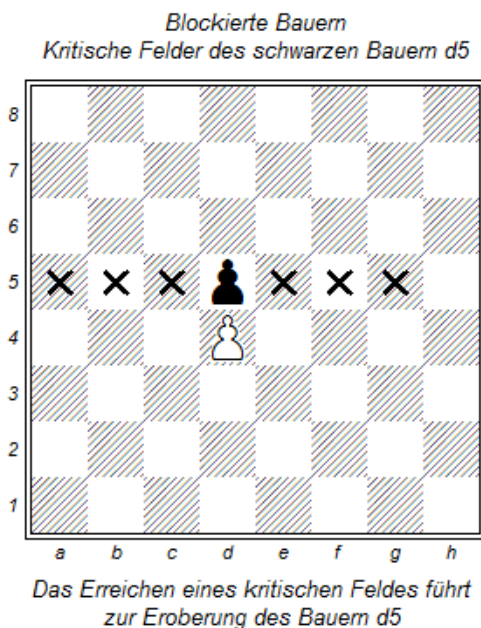
3.Kd3 Ke7 4.Kd4 (oder 4.Ke4 Ke6)
4...Kd6 5.Ke4 Ke6 mit Remis.

Kritische Felder und kritische Zone

Bei meiner Darstellung habe ich mir vor allem von didaktischen Gesichtspunkten leiten lassen. Nichts wurde vorausgesetzt und Begriffe erst dann eingeführt, wenn sie sich aus den Beispielen ergaben und somit unmittelbar verständlich waren.

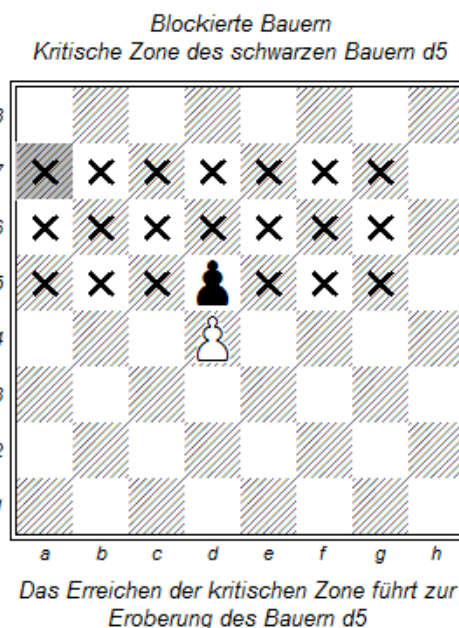
Unter systematischen Gesichtspunkten ist das nicht ganz unproblematisch. Denn in der Endspieltheorie ist „Opposition“ logisch ein nachrangiger Begriff. Systematisch wäre es sinnvoll, vorher Begriffe wie „Schlüsselfeld“, „kritische Felder“ oder „Gegenfelder“ einzuführen, die für eine genaue Definition von Opposition vorauszusetzen wären. Mit Maiselis ließe sich dann sagen, dass die Opposition nur ein Spezialfall der Gegenfeld-Methode ist.

Gleichwohl hat alles bisher Gesagte seine Berechtigung und lässt sich später leicht in ein umfangreicheres Bild einordnen



Für die weiteren Beispiele ist es an dieser Stelle aber hilfreich, sich mit dem Begriff

„kritisches Feld“ vertraut zu machen. Bei blockierten Bauern (siehe Diagramm linke Spalte) versteht man unter kritischen Feldern diejenigen Felder, die der angreifende König betreten muss, um sicher den gegnerischen Bauern zu erobern. Kurz: Das Erreichen eines kritischen Feldes führt zu Bauerngewinn.



Genau genommen gibt es nicht nur kritische Felder, sondern eine kritische Zone (siehe Diagramm oben). Bei blockierten Bauern d4-d5 wird diese für den schwarzen Bauern d5 von dem Rechteck a5-a7-g7-g5 gebildet. Gelangt der weiße König in diese Zone, erobert er den schwarzen Bauern auf d5.

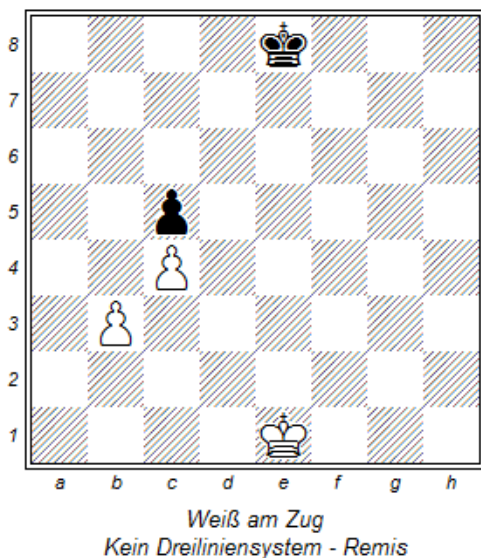
Die Kenntnis bzw. Ermittlung der kritischen Felder bzw. kritischen Zonen einer Bauernkonstellation ist oft eine große Hilfe bei der Analyse von Bauernendspielen.

Weitere Erläuterungen zur vertikalen Opposition in der Praxis

Die oben besprochene Capablanca-Stellung und ihre Variationen waren schwerer zu verstehen als die Kunstbeispiele ohne Bauern. Zumindest

empfinde ich das so. Einige weitere Beispiele sollen aufklären, warum dies so ist. Woher kommen die Schwierigkeiten bei der vertikalen Opposition?

*Opposition in der Praxis V
Lehrbeispiel*



Im Lehrbeispiel (siehe Diagramm oben) kann Weiß nur gewinnen, wenn er den schwarzen Bauern c5 erobert. Dessen Abtausch durch den weißen Bauern b3 würde nur zum Unentschieden führen.

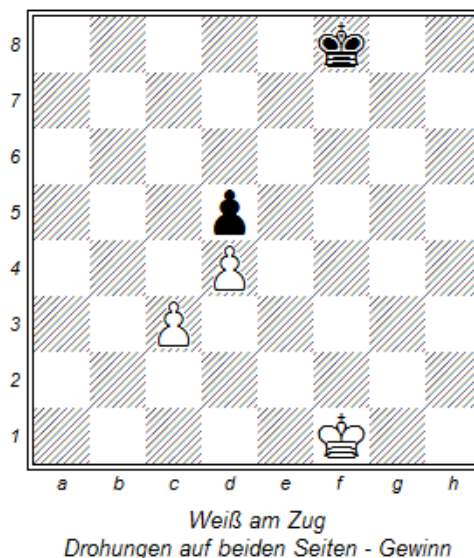
Die kritischen Felder des schwarzen Bauern d5 sind a5, b5 sowie d5, e5, f5. Die kritische Zone bildet das Rechteck a5-a7-f7-f5. Auf diese Felder bzw. in diese Zone muss der weiße König gelangen. Es ist offensichtlich, dass die Nahopposition Ke4-Ke6 dies garantieren würde.

Weiß kann mit **1.Ke2** sogar die Fernopposition einnehmen. Allerdings lässt sich diese nicht in die Nahopposition überführen, weil nach **1...Ke7 2.Ke3 Kf7** (aber nicht **2...Ke6 3.Ke4** oder **2...Kd7 3.Kf4** und Weiß gewinnt) keine Umgehung mittels **3.Kd4** möglich ist. Nach z. B. **3.Kf3 Ke7 4.Kf4 Kf6 5.Ke4 Ke6** hat Schwarz die Nahopposition und Weiß kommt nicht weiter (genau wie im dritten Capablanca-Beispiel auf Seite 8 in der rechten Spalte).

Die Hauptlinie ist die e-Linie. Sie führt mitten durch die drei rechten kritischen Felder des Bauern d5 hindurch. Es handelt sich aber um kein Dreiliniensystem, weil der schwarze Bauer c5 dem weißen König das Feld d4 verwehrt.

Verschieben wir alle Figuren um eine Linie nach rechts, ändert sich die Bewertung der Stellung.

*Opposition in der Praxis VI
Lehrbeispiel*



Auf der rechten Brettseite hat sich gegenüber dem letzten Beispiel nicht geändert. Allerdings gibt es jetzt auf der linken Brettseite eine Linie mehr und damit statt zwei nun drei kritische Felder a5-b5-c5. Deshalb ist die Verteidigung des letzten Beispiels nicht mehr ausreichend.

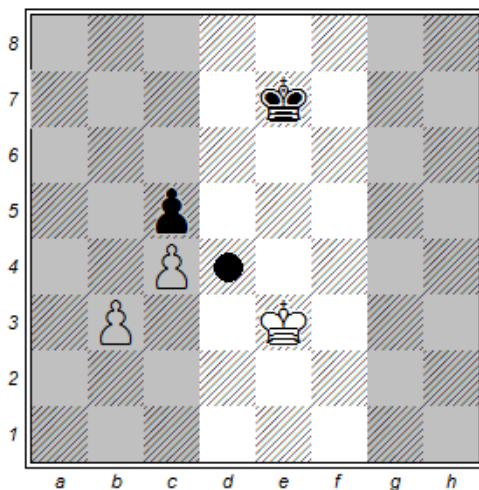
Es könnte folgen: **1.Kf2** (Fernopposition und der einzige Weg zum Gewinn. Andernfalls könnte sich Schwarz mittels Einnahme der Opposition gegen den weißen Gewinnplan verteidigen.) **1...Kf7 2.Kf3 Kg7** (Die Verteidigung des letzten Beispiels. Sofort verlieren **2...Kf6 3.Kf4** und **2...Ke6 3.Kg4** sowie **2...Ke7 3.Kg4**) **3.Ke3** (Aber der Schritt zur Seite des Königsflügels hat Folgen. Der schwarze König kommt nicht mehr rechtzeitig zurück zum Damenflügel.) **3...Kf7 4.Kd3**

Ke7 5.Kc2 Kd7 6.Kb3 Kc7 (Oder 6...Kc6 7.Ka4 Diagonale Nahopposition 7...Kb6 8.Kb4 Nahopposition) **7.Ka4 Kc6 8.Ka5** und Weiß hat ein kritisches Feld des schwarzen Bauern d5 erobert und gewinnt.

Weiß kann zwar im letzten Beispiel gewinnen und die Opposition spielt dabei auch eine Rolle. Aber dies gelingt nur wegen der kombinierten Drohungen auf beiden Flügeln. Ein Dreiliniensystem besteht wegen des störenden Bauern d6, der die Felder c4 bzw. e4 sperrt, nicht.

Die beiden folgenden Diagramme (siehe unten und rechte Spalte) veranschaulichen noch einmal das Geschehen im entscheidenden Moment. Dabei konzentriere ich mich in der Darstellung mit Absicht jeweils auf das gestörte Dreiliniensystem auf dem Königsflügel und ignoriere weitgehend die gestörten Zwei- bzw. Dreiliniensysteme auf dem Damenflügel.

*Einfach gestörtes Dreiliniensystem
Bauern auf c4 und c5*



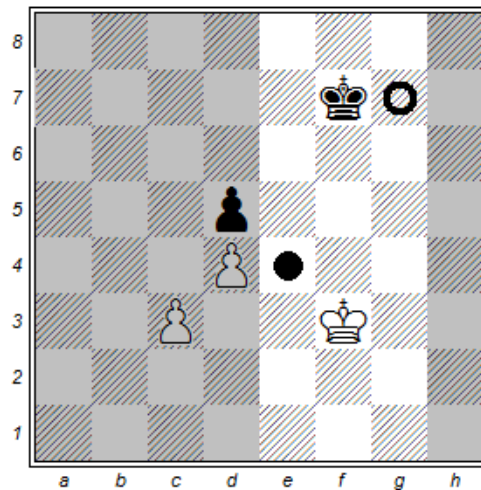
*Weiß: d4 verboten wegen Bauer c5
Schwarz: f7 erlaubt*

Schwarz am Zug muss die Opposition aufgeben. Im Fall von 1...Ke6 gewinnt Weiß sofort mit 2.Ke4 die Nahopposition (ebenso nach 1...Kf6 mit 2.Kf4). Und auf 1...Kd7 (oder 1...Ke6) startet der weiße König mit 2.Kf4 eine Umgehung.

Nur nach 1...Kf7 kommt Weiß nicht weiter. Der weiße König würde gerne mit 2.Kd4 und Umgehung antworten. Aber dieses Feld wird ihm vom schwarzen Bauern d4 verwehrt (im Diagramm markiert durch den schwarzen Kreis). Auf 2.Kf3 antwortet Schwarz mit 2...Ke7. Sobald der weiße König vorrückt, kann dann Schwarz die Nahopposition einnehmen.

Im gestörten Dreiliniensystem (Feld d4) kann sich Schwarz auch ohne Opposition wie in einem Zweiliniensystem erfolgreich verteidigen.

*Doppelt gestörtes Dreiliniensystem
Bauern auf d4 und d5*



*Weiß: e4 verboten wegen Bauer d5
Schwarz: g7 verboten wegen Damenflügel*

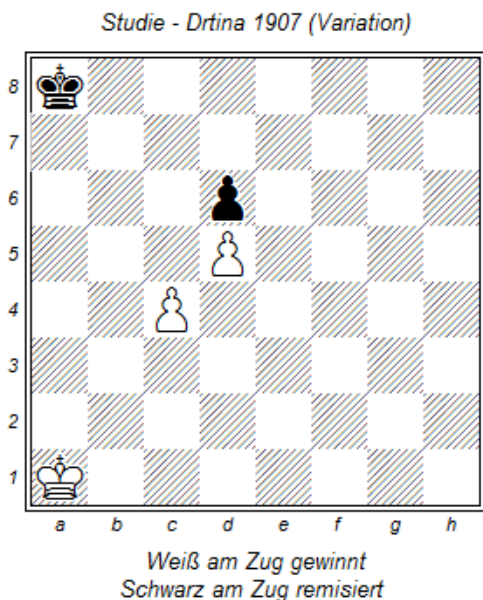
Die Lage ist weitgehend wie im letzten Diagramm. Nur muss Schwarz jetzt zusätzlich mit einer Umgehung auf der a-Linie am Damenflügel rechnen (dies war im letzten Beispiel noch leicht zu parieren). Im Fall von 1...Kg7 läuft der weiße König zum Damenflügel und der schwarze König kommt nicht mehr rechtzeitig.

Insofern ist in der Diagrammstellung das Feld g7 praktisch auch „verboten“ (markiert durch den schwarzen Kreis). Allerdings gilt dies nur für weiße Königspeditionen auf der f-Linie. (Zöge

etwa der weiße König nach g3, würde schwarzes Kg7 mit Fernopposition sofort das Unentschieden sichern.). Auf andere schwarze Königszüge als nach g7 gewinnt Weiß, wie wir wissen, die Nahopposition und gewinnt.

Im doppelt gestörten Dreiliniensystem (Felder e4 und g7) verliert Schwarz wieder. Es ist praktisch so, dass ihm im gestörten Zweiliniensystem das Feld g7 für die Verteidigung fehlt.

Wer möchte, kann sich selbst an der folgenden Variation einer Studie von Drtina versuchen. Schwarz am Zug hält remis. Weiß am Zug gewinnt.



Schwarz am Zug hält Remis mittels Einnahme der Opposition durch 1...Ka7. Weiß kommt weder durch schnellen Flügelwechsel noch Umgehung zum Erfolg.

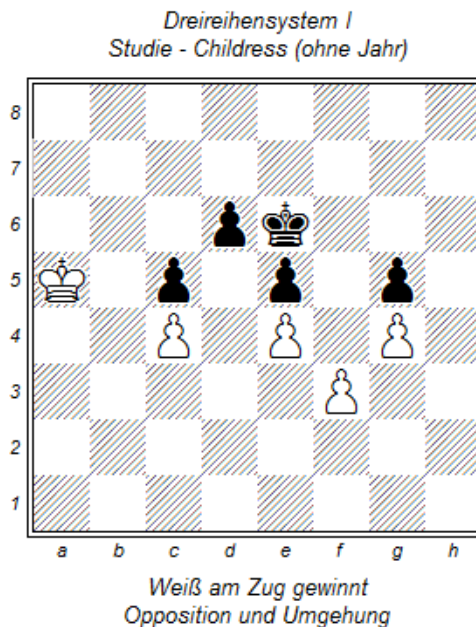
Weiß am Zug gewinnt mittels Einnahme der Opposition durch 1.Ka2 mit der möglichen Folge 1...Ka7 2.Ka3 Kb7 3.Kb3. Dann funktioniert nach 3...Kc7 die Umgehung 4.Ka4 und nach 3...Ka7 der Flügelwechsel 4.Kc3 Kb7 5. Kd4 Kc7 6. Ke4 Kd7 7. Kf5 Ke7 8. Kg6 usw.

Dreireihensysteme in der Praxis

In der Praxis dürften Dreireihensysteme häufiger vorkommen als Dreiliniensysteme. Dabei handelt es sich um nichts anderes als um die horizontale Version der vertikalen Dreiliniensysteme. Theoretisch funktionieren sie genauso. Genau genommen sind sie sogar ein bisschen einfacher.

Denn, wie wir gesehen haben, stören bei der vertikalen Opposition gegnerische Bauern sehr leicht den Umgehungs-Mechanismus. Bei horizontalen Haupt- und Nebenlinien kommen diese Störungen nicht vor. Die Bauern schlagen schräg nach vorne und eben nicht zur Seite. Deshalb funktioniert der Umgehungs-Mechanismus bei der horizontalen Opposition trotz gegnerischer Bauern ungestört.

Sehen wir uns dazu ein paar Beispiele an.



In der Studie von Childress (Diagramm oben) muss Weiß, um zu gewinnen, den schwarzen Bauern d6 erobern. Neben dem direkten Schlagen ist das Erreichen der Felder d7 oder d8 dafür ausreichend. Die kritischen Felder sind also d6, d7 und d8. Übrigens ist das Ermitteln der kritischen

Felder oft ein guter Startpunkt für die Analyse von Bauernendspielen.

Die Hauptlinie ist die 7. Reihe. Sie führt durch das Feld d7 und somit mitten durch die kritischen Felder d8, d7 und d6. Die Nebenlinien sind die 6. und die 8. Reihe. Für Weiß gibt es in diesem horizontalen Dreireihensystem keine Störungen. Dem schwarzen König ist das Feld d6 durch seinen eigenen Bauern versperrt.

Wie wir wissen, kann Schwarz sich gegen ein Eindringen des weißen Königs verteidigen, wenn es ihm gelingt, die Opposition (hier z. B. Kc7-Ke7) oder Fernopposition (hier z. B. Kb7-Kf7) einzunehmen und zu behaupten. Daher wäre in der Diagrammstellung 1.Kb6 schwach, weil Schwarz mit 1...Kf6 die Fernopposition gewinnt und nach etwa 2.Kc6 Ke6 3.Kc7 Ke7 mühelos Remis hält.

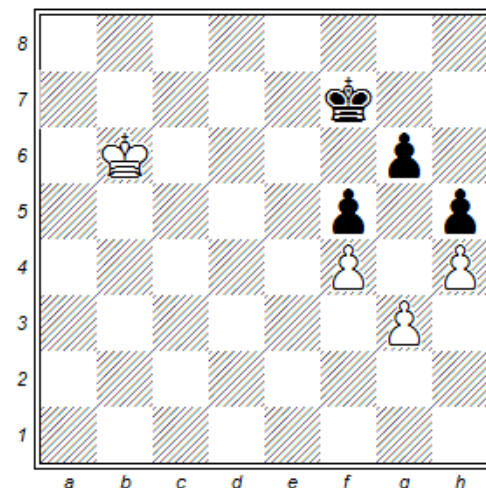
Weiß erobert dagegen die kritischen Felder, wenn es ihm gelingt die Opposition zu erlangen. Richtig ist deshalb **1.Ka6** (Fernopposition auf der Nebenlinie) mit der möglichen Folge **1...Ke7 2.Ka7** (Fernopposition auf der Hauptlinie) **2...Ke6 3.Kb8** (Umgehung) **3...Kf7 4.Kb7** (Fernopposition eine Linie weiter auf der Hauptlinie) **4...Kf6 5.Kc8** (Umgehung) **5...Ke7 6. Kc7** (Nahopposition auf der Hauptlinie) **6...Ke6 7.Kd8** (Umgehung und Eroberung eines kritischen Feldes) **7...Kf6 8.Kd7** und der schwarze Bauer d6 wird im nächsten Zug geschlagen.

Der Umgehungs-Mechanismus funktioniert in diesem Beispiel ebenso reibungslos wie oben im Zielfeld-Spiel (siehe S. 4f.).

Auch das nächste Beispiel (siehe Diagramm rechte Spalte) zeigt ein für Weiß ungestörtes Dreireihensystem. Dem schwarzen König ist wieder ein Feld durch einen eigenen Bauern versperrt (g6).

Zunächst sind die kritischen Felder des schwarzen Bauern g6 zu ermitteln. Es sind e8, e7 und e6. Erreicht der weiße König diese Felder bzw. die kritische Zone e6-e8-h8-h6, gewinnt der Anziehende den Bauern g6 und die Partie.

*Dreireihensystem II
Lehrbeispiel*



*Weiß am Zug gewinnt
Opposition und Umgehung*

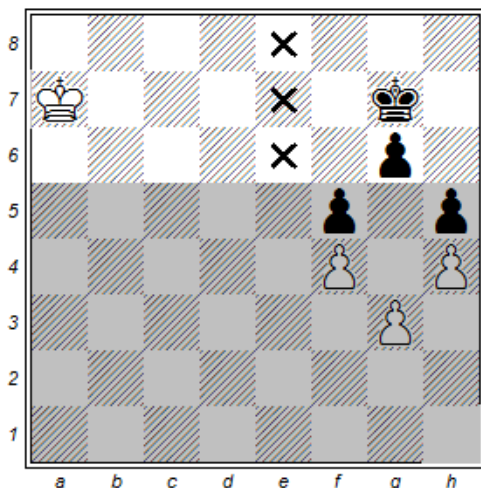
Schwarz am Zug könnte mit 1...Kf6 die Fernopposition einnehmen und den weißen König dauerhaft am Eindringen hindern. Weiß am Zug spielt dagegen **1.Kb7** und gewinnt dank der Fernopposition im Dreireihensystem. Nach **1...Kf6** (oder 1...Ke6 2.Kc6 mit Nahopposition) **2.Kc8** (Umgehung) hat Schwarz zwei Möglichkeiten, die aber beide nicht ausreichen.

Erstens passive Verteidigung mit **2...Ke7 3.Kc7** (Nahopposition) **3...Ke6 4.Kd8** (Umgehung) **4...Kf7 5.Kd7** (Nahopposition eine Linie weiter) **5...Kf6 6.Ke8** (Umgehung) **6...Ke6 7.Kf8 Kf6 8.Kg8** und der schwarze Bauer g6 wird erobert.

Oder zweitens aktiver Gegenangriff mit **2...Ke6 3.Kd8** (Umgehung) **3...Kd5** (Gegenangriff) **4.Ke7 Ke4 5.Kf6 Kf3 6.Kxg6 Kxg3 7.Kg5** und Weiß gewinnt.

Noch ein ganz ähnliches Beispiel zur Veranschaulichung (siehe Diagramm unten). Das Dreiliniensystem ist hell und die kritischen Felder des Bauern g6 sind durch Kreuze markiert. Wegen der Störung des schwarzen Königs durch den eigenen Bauern g6 ist die Stellung unabhängig vom Zugrecht für Weiß gewonnen.

*Einfach gestörtes Dreireihensystem
Weiß gewinnt unabhängig vom Zugrecht*



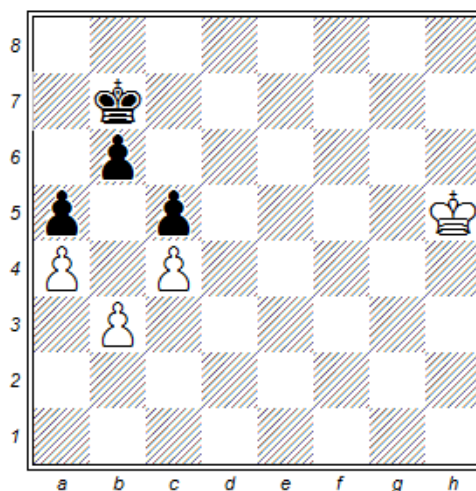
*Weiß: alle Felder erlaubt
Schwarz: g6 verstellt durch eigenen Bauern*

Schwarz am Zug muss die Fernopposition aufgeben und verliert wie schon gesehen. So würde etwa nach 1...Kf7 2.Kb7 die Stellung des vorhergehenden Beispiels entstehen.

Weiß am Zug muss zwar die Fernopposition aufgeben, kann aber die Sperrung des schwarzen Königs durch den Bauern auf g6 ausnutzen. Nach **1.Ka6** gewinnt Weiß im nächsten Zug entweder die Fernopposition zurück (1...Kh6 2.Kb6 oder 1...Kf6 2.Kb6 oder 1...Kh7 2.Kb7 oder 1...Kf7 2.Kb7) oder beginnt sofort mit der Umgehung (1...Kh8 2.Kb6 oder 1...Kg8 2.Kb6 oder 1...Kf8 2.Kb6).

Dieses Motiv hat Grigoriev 1933 in einer Studie verarbeitet (siehe Diagramm rechte Spalte oben). Die nötigen Erklärungen für wurden bereits gegeben. Die Lösung daher in Kurzform.

*Dreireihensystem III
Studie - Grigoriev 1933 (Schluss)*

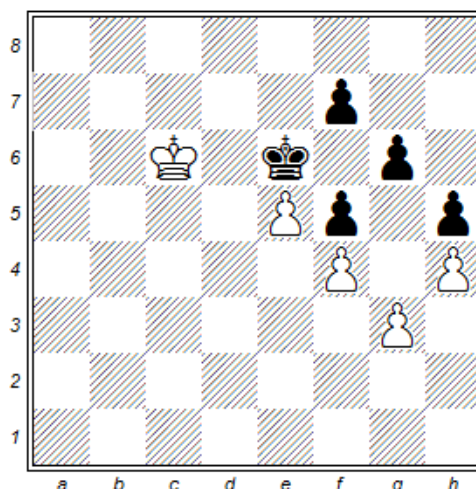


*Weiß am Zug gewinnt
Opposition und Umgehung*

1.Kh6 Kc6 2.Kg6 Kc7 3.Kg7 Kc8 4.Kf6 Kd7 5.Kf7 Kd6 6.Ke8 Ke5 (oder 6...Kc7 7.Ke7 Kc6 8.Kd8 Kb7 9.Kd7 Kb8 10.Kc6 Ka7 11.Kc7 Ka6 12.Kb8 und der Bb6 fällt) **7.Kd7 Kd4 8.Kc6 Kc3 9.Kxb6 Kxb3 10.Kb5** und Weiß gewinnt.

Wer möchte, kann sich selbst noch an der folgenden Studie von De Groot aus dem Jahr 1934 versuchen (siehe Diagramm unten). Gegenüber den vorhergehenden Beispielen bietet sie noch einige Feinheiten mehr. Weiß am Zug gewinnt

*Dreireihensystem IV
Studie - De Groot 1934*



*Weiß am Zug gewinnt
Opposition und Umgehung*

Nicht gut wäre 1.Kb6, weil Schwarz nach 1...f6 2.exf6 Kxf6 die Fernopposition einnimmt und sich verteidigen kann.

Gewinnen kann Weiß nur mit 1.Kb7. Schwarz hat dann drei Möglichkeiten.

a) Der Gegenangriff 1...Kd5 ist nach 2.Kc7 Ke4 3.Kd7 Kf3 4.Ke7 Kxg3 5.Kxf7 zu langsam, z. B. 5...Kxf4 6.e6 oder 5...g5 6.hxg5 h4 7.g6 und Weiß gewinnt.

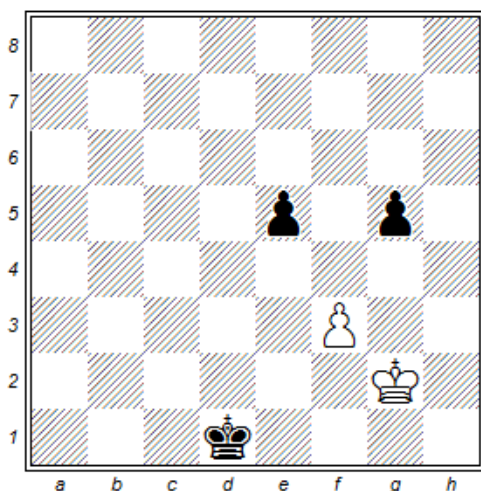
b) Nach der Auflösung der Bauern 1...f6 2.exf6 Kxf6 folgt sofort die Umgehung 3.Kc8 Ke6 4.Kd8 Kd5 (oder 4...Kf7 5.Kd7 usw.) 5.Ke7 Ke4 6.Kf6 Kf3 7.Kxg6 Kxg3 8.Kg5 und Weiß gewinnt.

c) Und auch die Nahopposition 1...Kd7 hilft nach 2.Kb6 nicht, da Schwarz die Opposition nicht halten kann, z. B. 2...Ke6 3.Kc6 Ke7 4.Kc7 und der weiße König dringt ein: 4...Ke6 (oder 4...Ke8 5.Kd6 Kf8 6.e6 usw.) 5.Kd8 f6 6.exf6 Kxf6 7.Ke8 und Weiß gewinnt.

Defensive horizontale Opposition

Ergänzend zum letzten Abschnitt hier noch ein paar Beispiele zur vertikalen Opposition.

*Defensive horizontale Opposition I
Studie - NeustadtI 1890*



Weiß am Zug remisiert
Defensive (Fern)Opposition

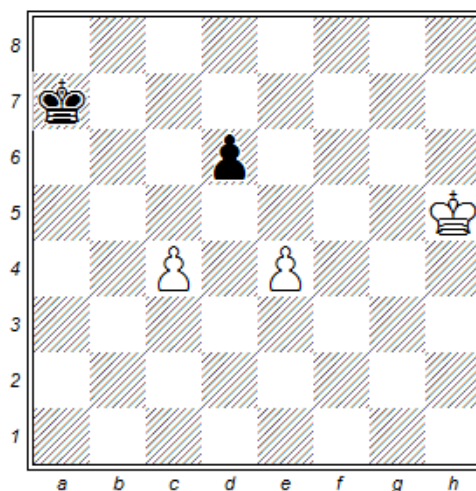
In der Studie von NeustadtI aus dem Jahr 1890 (siehe Diagramm linke Spalte) könnte Schwarz mit 1...Ke2 und Nahopposition gewinnen. Mittels Umgehung wird der Abtausch des weißen Bauern f3 gegen einen der schwarzen Bauern erzwungen und der verbleibende Bauer zur Dame geführt, z. B. 2.Kg3 Kf1 (Umgehung) 2.Kg4 Kf2 3.Kxg5 Kxf3 usw.

Weiß am Zug würde nach 1.Kf1 nach gleichem Muster verlieren, weil die Nahopposition nach 1...Kd2 2.Kf2 Kd3 nicht gehalten werden kann, z. B. 3.Kg3 (oder 3.Kf1 Ke3 4.Kg2 Ke2 usw.) 3...Ke3 4.Kg2 Ke2 usw.

Erfolgreich verteidigen kann sich Weiß nur mittels der Fernopposition **1.Kh1**, die von Schwarz nicht gebrochen werden kann, z. B. **1...Kd2** (der Durchbruchversuch 1.-g4 wird mit 2.Kg2 pariert) **2.Kh2 Kd3 3.Kh3 Ke3 4.Kg3 Ke2 5.Kg2** usw. mit Remis.

Die folgende Studie von Mandler aus dem Jahr 1929 sieht ganz ähnlich aus. Aber hier kann Weiß die „drohende“ Verteidigung durch Fernopposition austricksen.

*Defensive horizontale Opposition II
Studie - Mandler 1929*



Weiß am Zug gewinnt
Lenkung und Durchbruch

Käme Schwarz in der Diagrammstellung (siehe oben) zur Einnahme der Fernopposition

tion im Felderbereich b6-b8-c8-c6, könnte er sich wie in der Studie von Neustadt erfolgreich verteidigen.

Daher wäre 1.Kg5 nicht gut, weil Schwarz durch Umgehung mittels 1...Kb7 in die rettende Zone kommt. Danach kann Weiß nicht mehr gewinnen, z. B. 2. Kg6 (oder 2.Kf5 Kc7 usw.) 2...Kc6 (Fernopposition) 3.Kf7 Kb7 4.Kg8 (oder 4.Ke7 Kc7 oder 4.Kf8 Kb8 oder 4.Ke8 Kc8) 4...Kc8 5. c5 Kc7 6.Kf7 dxc5 7.e5 c4 und der schwarze Bauer ist ebenso schnell wie der weiße.

Auch der sofortige Durchbruch 1.c5 dxc5 2.e5 c4 ist nicht besser.

Weiß kann allerdings gewinnen, wenn er die gegnerische Fernopposition und die Durchbruchsidee zu seinem Vorteil kombiniert. Das funktioniert, weil der schwarze König auf der a-Linie sehr weit von den weißen Bauern entfernt steht.

Weiß zieht **1.Kg6** und lenkt den schwarzen König mittels Fernopposition auf ein schlechtes Feld: **1...Ka6 2.Kg7 Ka7 3.Kg8 Ka8** (Schwarz hält wie in den letzten beiden Zügen die Fernopposition) **4.c5** (der entscheidende Durchbruch im richtigen Moment: Der schwarze kann König kann d6 nicht decken und steht bei der Umwandlung des weißen e-Bauern im Schach) **4...dxc5 5.e5 c4 6.e6 c3 7.e7 c2 8.e8=Q+** und Weiß gewinnt. Sehr hübsch.

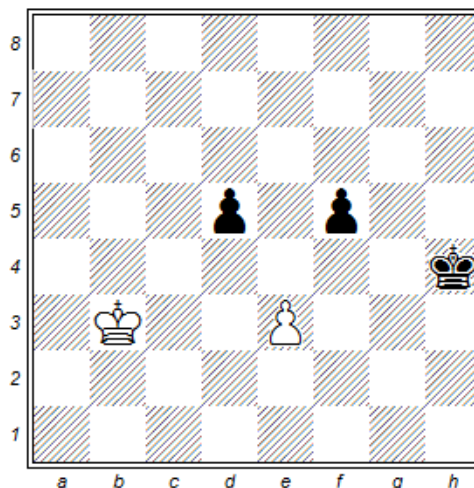
Dieses Motiv spielt auch in der Studie von Herberg aus dem Jahr 1936 (siehe Diagramm rechte Spalte oben) eine Rolle.

Denn das Einnehmen der virtuellen Fernopposition mit 1.Kb2 scheitert an 1...Kh3 2.Kb3 Kh2 3.Kb2 Kh1 4.Kb1 (oder 4.Kb3 Kg1 5.Kc3 Kf1 usw.) 4...d4 und Schwarz gewinnt wie im vorigen Beispiel.

Auch die direkte Fernopposition 1. Kb4 funktioniert nicht, weil diese nach 1...Kg4

wegen des gesperrten Feldes c4 Sperrfeldes nicht zu halten ist, z. B. 2. Kc3 Kg3 usw.

*Defensive horizontale Opposition III
Studie - Herberg 1936*



*Weiß am Zug remisiert
Defensive (Fern)Opposition*

Richtig ist allein **1.Kc2 Kg4** (oder 1...Kg3 3.Kc3 oder 1...Kh3 2.Kd3 jeweils mit Fernopposition) **2.Kd2 Kh3 3.Kd3** (Fernopposition) **3...Kg2 4.Kc2** (Neustadt-Studie) **4...Kh1 5.Kd1** (die letzte Klippe: 5.Kb1 d4 Mandler-Studie) **5...Kg1 6.Kc1 d4 7.Kd2** usw. mit Remis.

Opposition ist nicht alles!

Ziehen wir am Ende des Artikels Bilanz. Wie im ersten Diagramm auf Seite 1 dargestellt ist die Opposition ein Zugzwangverhältnis zwischen den Königen. Maiselis schreibt: „Die Einnahme der Opposition ist vorteilhaft, da sie den Gegner in Zugzwang bringt und den Einbruch des eigenen Königs mittels Umgehung sichert.“ (Maiselis, S. 28)

Allerdings ist die Opposition kein Selbstzweck. Ohne ein Spielziel ist sie völlig sinnlos und selbst bei Vorhandensein eines Spielzieles ist die Opposition nicht immer das angemessene Mittel. Maiselis schreibt: „Man darf nicht vergessen, dass die Opposition nicht

Selbstzweck, sondern nur ein taktisches Verfahren ist, das man nur anwenden darf, wenn es zweckmäßig erscheint.“ (Maiselis, S. 32)

Theoretisch gesprochen ist die Opposition ein Spezialfall der umfassenderen Gegenfeld-Methode. Letztere ist hier aber nicht das Thema. Wir konnten aber in den Beispielen feststellen, dass konkrete Bauernkonstellationen mit ihren Sperrfeldern großen Einfluss auf die Dreiliniens- bzw. Dreireihensysteme hatten. Maiselis schreibt: *„Die Methode der Opposition ist in gewissem Sinne ein ‚ideelles‘ Verfahren des Manövrierens auf leerem Brett. Die Methode der Gegenfelder dagegen bedeutet ein Manövrieren unter realen Bedingungen. Deshalb bleiben die Gesetze der Opposition so lange wirksam, wie auf dem Brett befindliche Bauern die Bewegungen der Könige nicht beeinflussen. Andererseits werden die Gesetze der Opposition entstellt oder verzerrt, wenn sich der Einfluss der Bauernstruktur in irgendeiner Form bemerkbar macht. Wir wissen beispielsweise, dass ihre Wirkung gewöhnlich auf solchen Linien aufhört, auf denen sich Hindernisse oder ‚Unterbrechungsfelder‘ befinden.“* (Maiselis, S. 37f.)

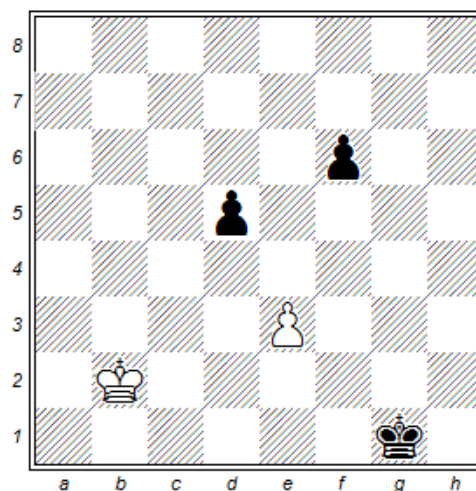
Gleichwohl kann die Opposition auch unter solchen gestörten Bedingungen ein nützliches Hilfsmittel für das Verständnis bzw. die Analyse der Stellung sein. Das haben die vorgestellten praktischen Beispiele gezeigt.

Zum Schluss noch eine Studie von Faucher aus dem Jahr 1995 (siehe Diagramm rechte Spalte), in der die Opposition ein Leitmotiv ist, aber dennoch nicht unmittelbar eingenommen werden darf.

Im Unterschied zu den Stellungen des letzten Abschnittes verfügt der

nachziehende noch über das Reservetempo f6-f5.

Opposition ist nicht alles!
Studie - Faucher 1995



Weiß am Zug remisiert
(Fern)Opposition bei Reservetempo

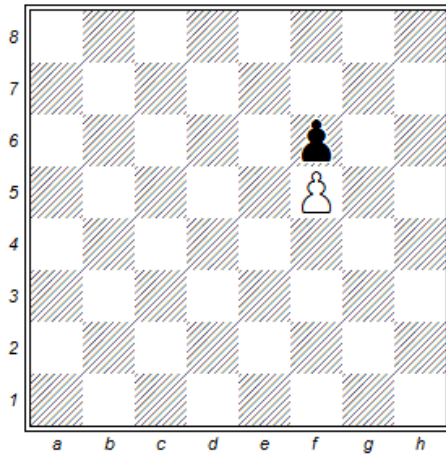
Die Einnahme der Fernopposition mit 1.Kc1 wäre daher wegen 1...f5 ungünstig.

Auch die Einnahme der virtuellen Opposition 1.Kc3 würde nach 1...f5 2.Kd4 (oder 2.Kd3 Kf1 usw.) 2...Kf2 3.Kd3 Ke1 mit Umgehung und Abtausch schnell verlieren.

Richtig ist allein die Vermeidung der Opposition mit **1.Kc2 Kf1** (oder 1...Kg2 2.Kc3 Kf2 3.Kd3 mit Übergang in die Hauptvariante) **2.Kd2 Kf2** (oder 2... f5 3. Kd1 mit Fernopposition oder 2...Kg2 3.Kd3 Kf2 4.e4 und Abtausch zum Unentschieden) **3. Kd3 Kf3** (oder 3... f5 4. Kd2 mit Opposition oder 3...Kg3 4.Kd4 Kf3 5.Kxd5 Kxe3 6.Ke6 und Generalabtausch) **4.Kd4 f5** (oder 4...Ke2 5.Kxd5 Kxe3 6.Ke6 mit Bauerngewinn) **5.Kd3** mit Opposition und Remis.

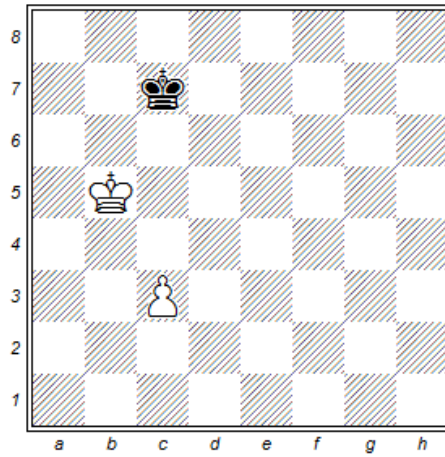
Das war's. Viel Erfolg mit allen Formen der Opposition! Eine Einführung zur Methode der Gegenfelder folgt in Kürze. Im Anschluss noch ein Blatt mit ein paar einfachen Testfragen zur Opposition.

Aufgabe 1



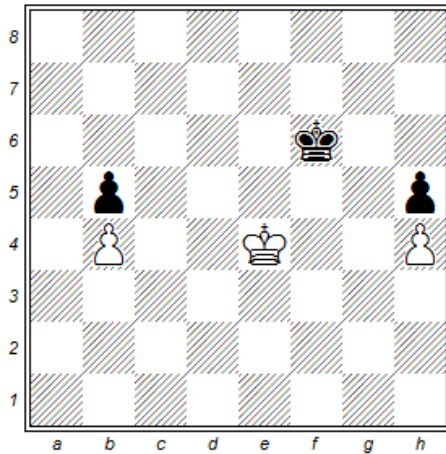
Markiere die kritischen Felder und die kritische Zone des Bauern f6

Aufgabe 2



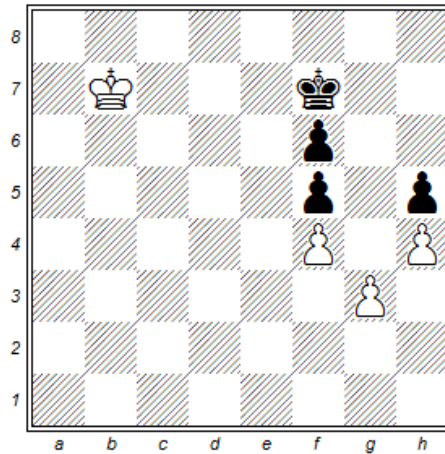
Was soll Weiß ziehen? a) Umgehung Ka6, b) Opposition Kc5, c) Bauer c4

Aufgabe 3



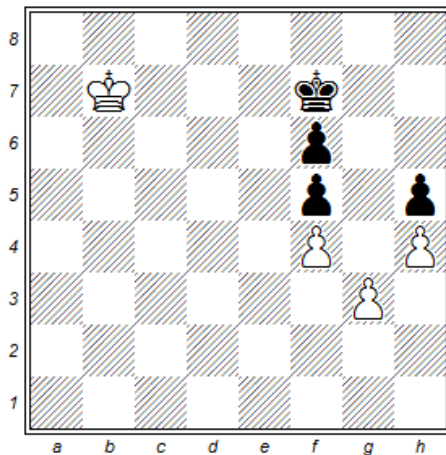
Was soll Weiß ziehen? a) Umgehung Kd5 oder b) Opposition Kf4

Aufgabe 4



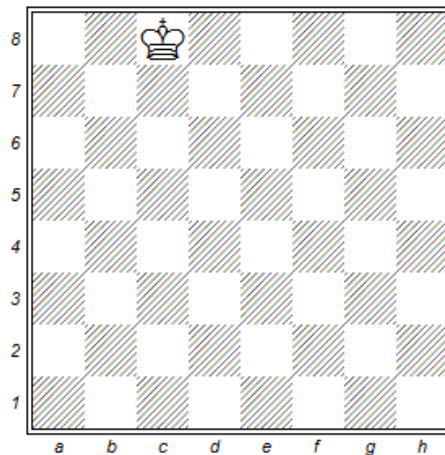
Was ist die Hauptreihe?
Was sind die Nebenreihen?

Aufgabe 5



Was soll Weiß ziehen?
Und wie geht die Partie aus?

Aufgabe 6

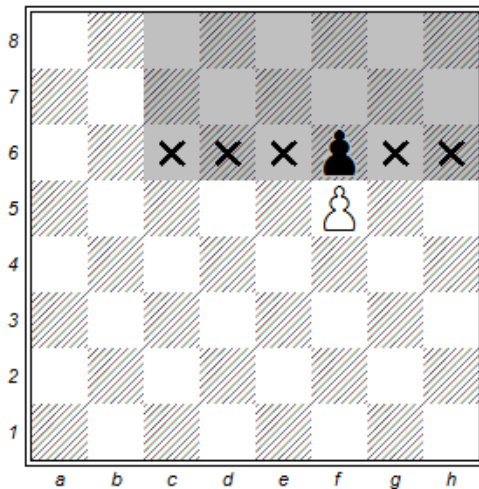


Trage alle Oppositionen des wKc8 ein!
N=nah, F=fem, V=virtuell

Lösungen

Aufgabe 1

Aufgabe 1



Markiere die kritischen Felder und die kritische Zone des Bauern f6

Kritische Felder: c6, d6, e6, g6, h6
Kritische Zone: c6-c8-h8-h6

Aufgabe 2

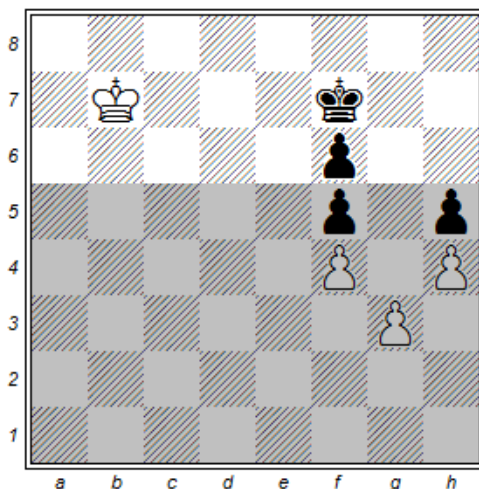
Richtig ist allein 1.Kc5 mit Opposition auf der Hauptlinie nebst Umgehung.

Aufgabe 3

Richtig ist allein 1.Kf4 mit Opposition, Abdrängen des schwarzen Königs und siegreichem Wettlauf.

Aufgabe 4

Aufgabe 4



Was ist die Hauptreihe?
Was sind die Nebenreihen?

Hauptlinie ist die 7. Reihe.

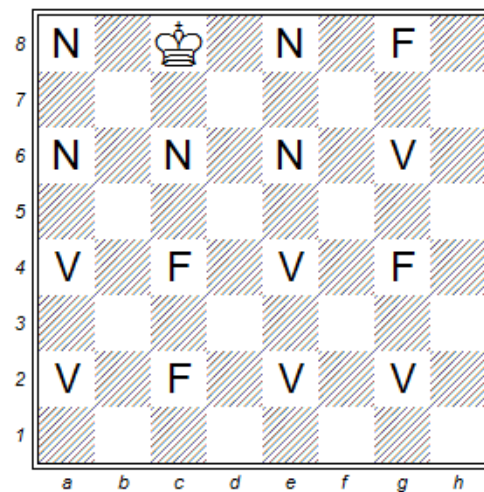
Nebenlinien sind die 6. und die 8. Reihe
(Siehe Diagramm linke Spalte unten)

Aufgabe 5

Richtig ist 1.Kb6 mit anschließendem Gewinn der Opposition.
Weiß gewinnt die Partie.

Aufgabe 6

Aufgabe 6



Trage alle Oppositionen des wKc8 ein!
N=nah, F=fern, V=virtuell

Oppositionen des weißen Königs c8 (15):

Nahopposition

a6, a8, c6, e6, e8 (5)

Fernopposition

c2, c4, g4, g8 (4)

Virtuelle Opposition

a2, a4, e2, e4, g2, g6 (6)

Referenzen

Datenbanken

Harold van der Heijden: Study Database
2000

Bücher

Die Darstellung einfacher Bauernendspiele und besonders der Opposition ist in der Literatur oft mangelhaft und manchmal sogar irreführend. Die folgenden Titel fand ich selbst besonders hilfreich.

Didaktisch unübertroffen ist meines Erachtens die Darstellung von Ilja Maiselis, hinter der selbst die späteren Überarbeitungen von Awerbach zurückbleiben.

Ilja Maiselis: Bauernendspiele, in: Juri Awerbach: Lehrbuch der Endspiele, Band I, Berlin (Sportverlag) 1958

Hajenius und van Riemsdijk sind nicht nur didaktisch klasse, sondern dazu noch unterhaltsam. Vielleicht der beste Start überhaupt in die Welt der Bauernendspiele.

Willem Hajenius und Herrman van Riemsdijk: The final Countdown, London (Cadogan) 1997

Silman ist kein Endspielbuch. Er erklärt aber auf wenigen Seiten die Opposition so anschaulich wie kein anderer.

Jeremy Silman: How to reassess your Chess, Los Angeles (Siles) 1993

Juri Awerbach: Bauernendspiele, Berlin (Sportverlag) 1988

John Nunn: Schachgeheimnisse, Zürich (Olms) 1998

John Speelman: Endgame Preparation, London (Batsford) 1981

Weitere verwendete Quellen:

Jose Raul Capablanca: Grundzüge der Schachstrategie, Berlin (de Gruyter) 1968

Robert Brieger und R. W. Twombly: In Search of Zugzwang, Moon Township (Chess Enterprises) 2001

Alexander Cvetkov: Pawn Endings, Coraopolis (Chess Enterprises) 1985

Aaron Nimzowitsch: Mein System, Hamburg (Schach-Archiv) 1965

WorldWideWeb

Wikipedia: Opposition (Schach)

http://de.wikipedia.org/wiki/Opposition_%28Schach%29

Wikipedia: Opposition (Chess)

http://en.wikipedia.org/wiki/Opposition_%28chess%29

Thomas Binder: Herderschach Trainingsmaterial 46

<http://www.herderschach.de/Training/Online/tr46n0.html>

Thomas Binder: Herderschach Trainingsmaterial 47

<http://www.herderschach.de/Training/Online/tr47n0.html>

Rainer Staudte: Opposition Clockwise, Part 1

<http://www.chesscafe.com/text/skittles197.pdf>

Rainer Staudte: Opposition Clockwise, Part 2

<http://www.chesscafe.com/text/skittles199.pdf>