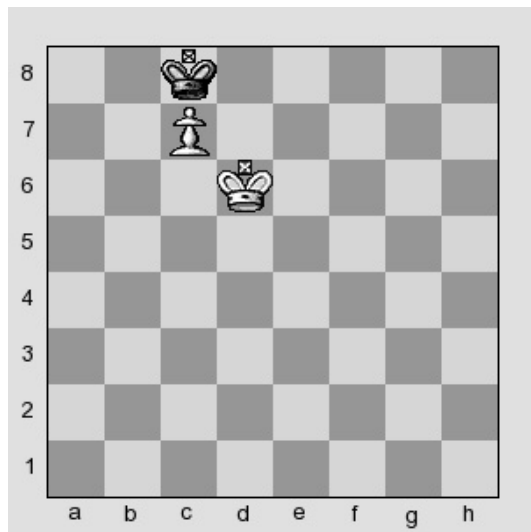
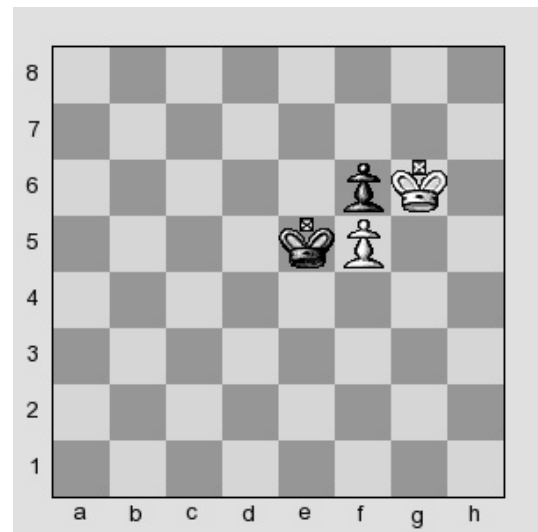


Bauernendspiele

Gegenseitiger Zugzwang

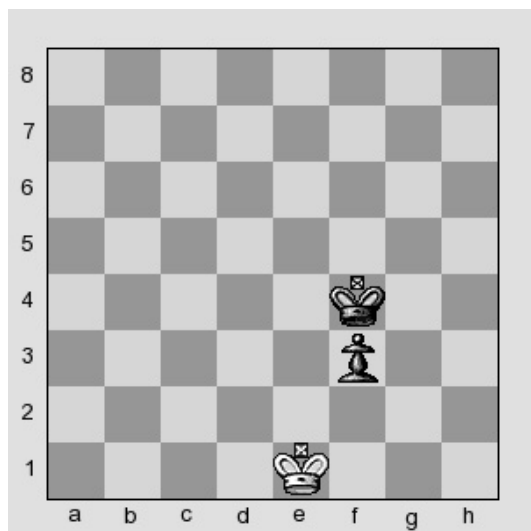


Schwarz am Zug verliert, da er mit dem König nach b7 ziehen muss. Weiß am Zug remisiert, da er ein Patt erzeugen oder die Deckung des Bauern aufgeben muss.



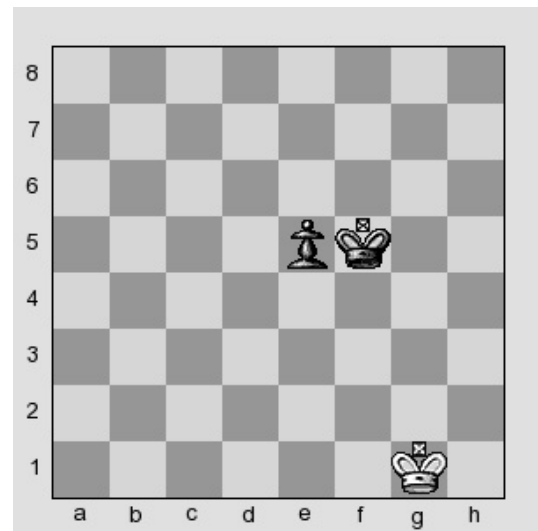
Wer am Zug ist, verliert, da die Deckung des Bauern aufgegeben werden muss. Es ist in solchen Stellungen wichtig, dafür zu sorgen, dass der andere am Zug ist.

Nahopposition



Schwarz am Zug erringt mit Ke3 die Opposition und gewinnt. Weiß am Zug behauptet mit 1. Kf2 Ke4 2. Kf1 Ke3 3. Ke1 die Opposition und remisiert.

Fernopposition



Weiß am Zug muss die Fernopposition einnehmen, um zu remisieren. Sie besteht in drei oder fünf Reihen zwischen den Königen und geht oft in Nahopposition über. Also: 1. Kf1.