

TAKTIV-4 vom 30. April 2015

Kapitel 7: Der König im Endspiel

Merk-Regel: **Der König ist auch eine Figur !**

Einige Gedanken und Merksätze zum König

A Sicherheit

- Bauern schützen den König im Mittelspiel
- Ein Springer in Königsnähe ist eine ideale Verteidigungsfigur
- Eine Fianchetto-Stellung mit Läufer - z.B. h7-g6-f7 mit Lg7 - ist ideal
- Ein König in der Mitte braucht eine grössere Schutzmacht
=> z.B. ein Bauernpaket (auch mit Doppelbauer) und auf jeder Seite eine Figur

B Angriffsfigur

- Im Mittelspiel ohne Damen kann der König bereits aktiv eingreifen
- Da ein König acht Felder bedroht, kann er auch Mehrfachangriffe einleiten
- Manchmal erobert der König einen eingeschlossenen Springer oder Turm

C Im Endspiel

- Eroberung gegnerischer Waisenbauern ist ein Ziel
- Stoppen eines Freibauers ist ein Ziel
- Ein abgedrängter König (Oppositionsverlust) verliert an Wert
- Ein abgesperrter König - z.B. mittels Turm - kann nicht mehr eingreifen
- In der Verteidigung ist Opposition alles:
 - Normale Opposition
 - Schräg-Opposition
 - Fern-Opposition
- Manchmal kann ein König einen Tempo-Gewinn resp. -Verlust erzwingen
=> Gegner gerät in Zugzwang
- Patt-Ideen - und Patt-Opfer - als "letzte Rettung"