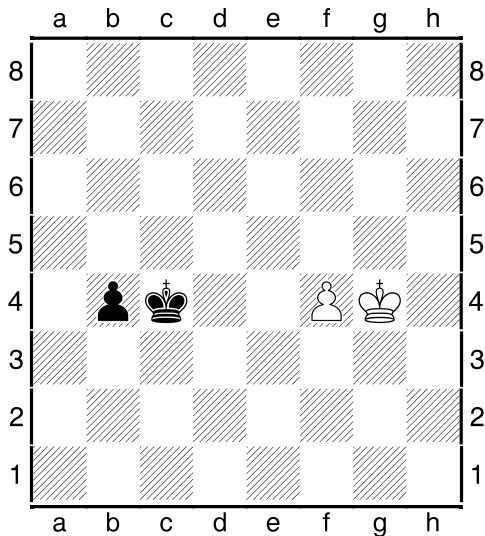


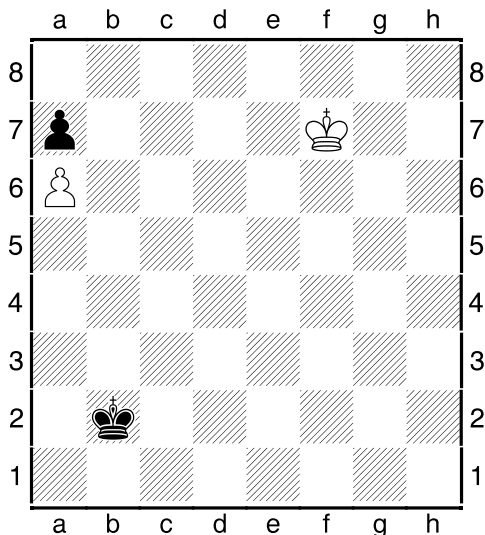
# Erklärungen

## 1. Schlüsselfelder



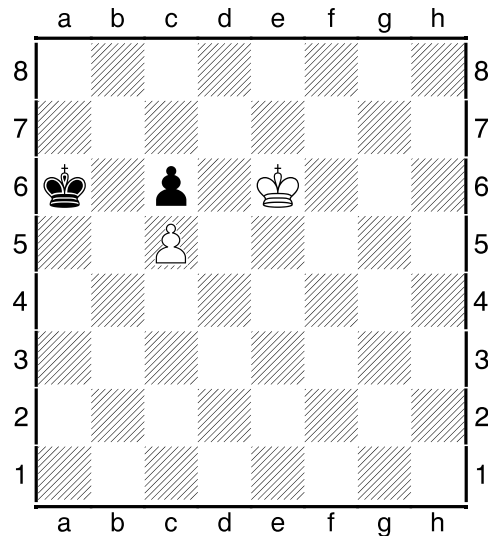
Die Schlüsselfelder sind diejenigen, deren Besetzung durch den eigenen König den Sieg verbürgt. Wenn sich der Bauer in der eigenen Hälfte befindet (wie hier der weiße Bauer), sind die Schlüsselfelder in der übernächsten Reihe vor dem Bauern, hier also e6, f6 und g6. Befindet sich Bauer bereits in der gegnerischen Hälfte, verdoppelt sich die Anzahl der Schlüsselfelder, diese liegen in der nächsten und übernächsten Reihe, hier also a3, b3, c3 sowie a2, b2 und c2.

## 2. Bodycheck



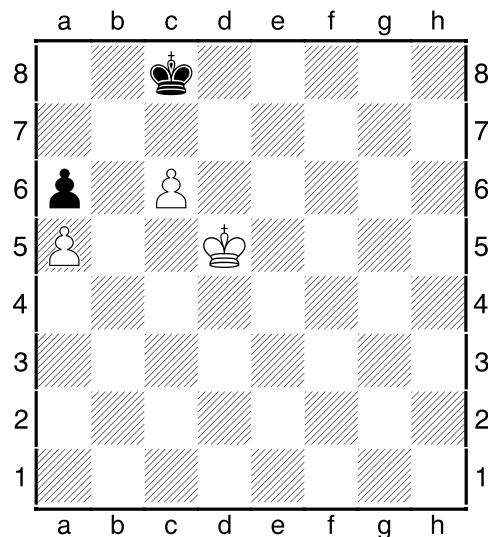
**Schlage-Ahues 1921, Weiß am Zuge. 1.Ke6 Kc3 2.Kd6? Weiß verschenkt einen halben Punkt.**  
 [2.Kd5 lässt den schwarzen König nicht näher kommen (Bodycheck!). 2...Kb4 (2...Kd3 3.Kc6 Kc4 4.Kb7 Kc5 5.Kxa7 Kc6 6.Kb8+-) 3.Kc6 Ka5 4.Kb7 Kb5 5.Kxa7 Kc6 6.Kb8+-] **2...Kd4 3.Kc6 Ke5! 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7 Remis.**

## 3. Umgehung



**Weiß am Zuge. 1.Kd7! In Stellungen dieses Typs gewinnt die Seite, die den gegnerischen Bauern weiter hinten angreifen kann.** [1.Kd6? Kb5 und Schwarz gewinnt: 2.Ke6 Kxc5; 1.Ke5 Ka5 2.Kd4 Kb4 3.Kd3 Kxc5 4.Kc3 reicht zum Remis] **1...Kb5** [1...Kb7 2.Kd6 Kb8 3.Kxc6 Kc8 4.Kd6 Kd8 5.c6 Kc8 6.c7+-] **2.Kd6** und Weiß gewinnt den Bauern und die Partie.

## 4. Dreiecksmanöver



**Fahrni-Alapin. Weiß am Zuge kommt hier mit "normalen" Zügen nicht weiter, deswegen muss das sogenannten Dreiecksmanöver umgesetzt werden, welches die Zugpflicht auf Schwarz überträgt: 1.Kd4!**  
 [1.Kc4! geht ebenfalls.; 1.Kd6 Kd8 2.c7+? Kc8 3.Kc6 Patt; 1.Kc5 Kc7] **1...Kd8** [1...Kc7 2.Kc5 Kc8 3.Kb6+-] **2.Kc4! Kc8** [2...Kc7 3.Kc5+-] **3.Kd5! Kd8** [3...Kc7 4.Kc5+-] **4.Kd6 Kc8 5.c7+- 1-0**