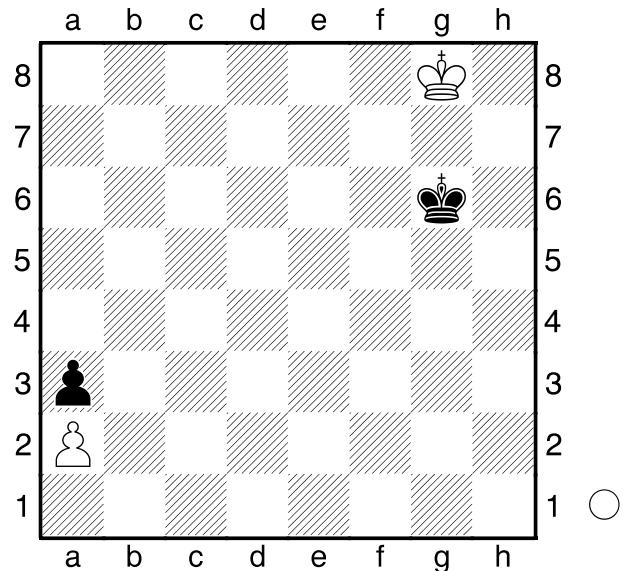


B-Endspiel
 Aufgabe 13
[Husemann,D]



Weiß am Zuge scheint hier chancenlos zu sein.

Doch ausgerechnet der paradoxe Zug.

1.Kh8! bringt Rettung.

[1.Kf8? Kf6 2.Kg8 Ke5 3.Kg7 Kd4 4.Kf6 Kc3 5.Ke5 Kb2 6.Kd4 Kxa2 7.Kc3 Kb1++]

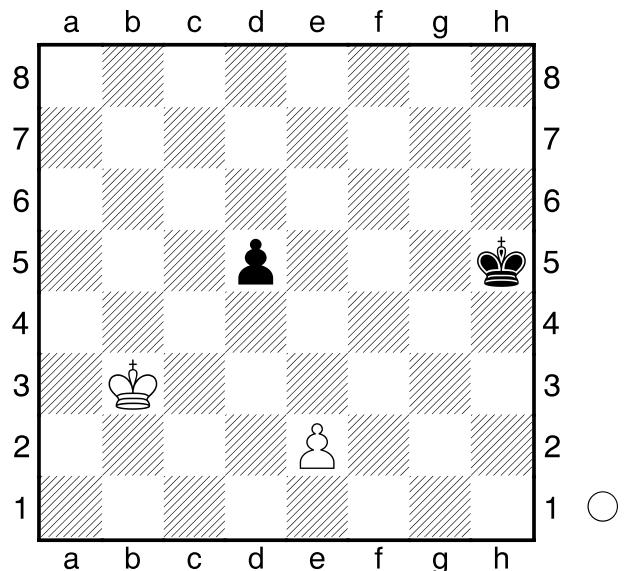
1...Kf6 2.Kh7! Ke5 3.Kg6 Kd4 4.Kf5

Kc3 5.Ke4 Kb2 6.Kd3 Kxa2 7.Kc2=

Viel besser kann eine Umgehung nicht illustriert werden.

Studie von Sackmann.

½-½



Umgehung:
 Weiß am Zuge zieht

1.Kb4!

[1.Kc3? Kg4 2.Kd4 Kf4 3.Kxd5 Ke3=]

1...Kg4 2.Kc5 Kf4 3.Kd4

Mit Oppositon und Gewinn.

Studie von Moravec.

1-0

B-Endspiel
 Aufgabe 15
[Husemann,D]

(Diagramm)

Weiß am Zuge muss hier den schwarzen König mithilfe eines Bodyhecks vom Spiel fernhalten:

1.Kd4!

[1.Ke5? Kc4! 2.Kf6 (2.f4 Kd3) 2...Kd5 3.Kxg6 Ke4 4.Kg5 Kf3=]

[1.Kd5? Kb4! 2.Kd4 Kb3 3.f4

Kc2=]

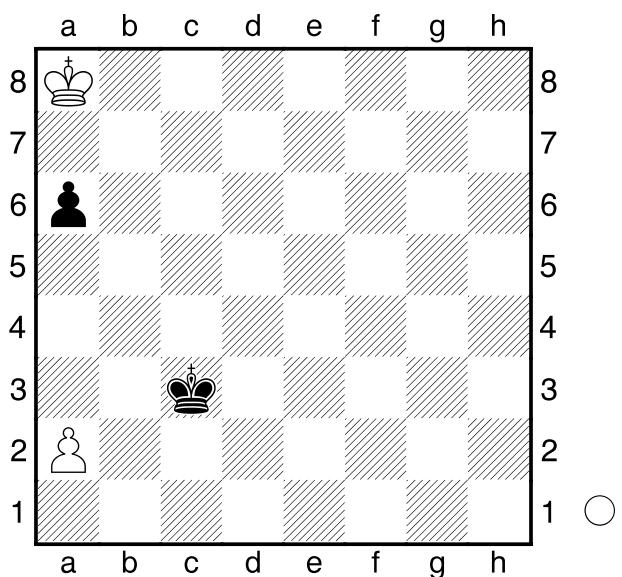
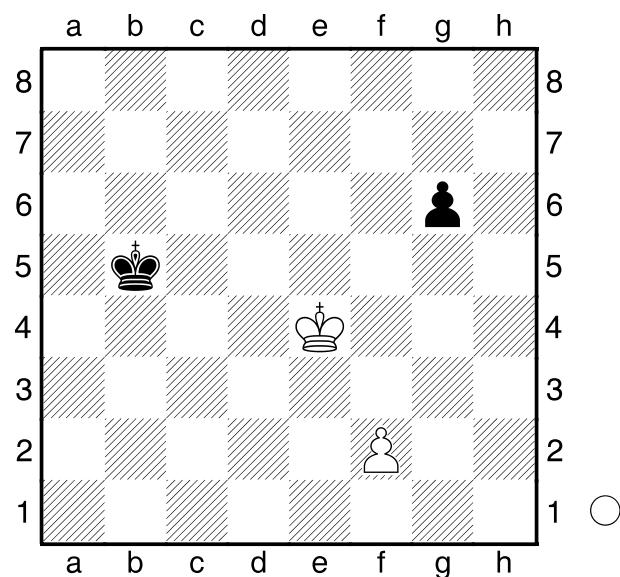
[1.Kf4? Kc5 2.Kg5 Kd4 3.Kxg6 Ke4=]

[1.f4? Kc4! 2.Ke5 Kd3=]

B-Endspiel
 Aufgabe 14
[Husemann,D]

(Diagramm)

Hier nochmal eine Aufgabe zum Thema Opposition, kombiniert mit der



[1.f3? Kc4! 2.f4 Kc3=]
1...Kc6 2.Ke5 Kc5
[2...Kd7 3.Kf6]
3.f4 ein wichtiges Resevetempo
[3.f3 Kc4=]
3...Kc4 4.Kf6 Kd4 5.Kxg6 Ke4 6.f5
Studie von Dobias
1-0

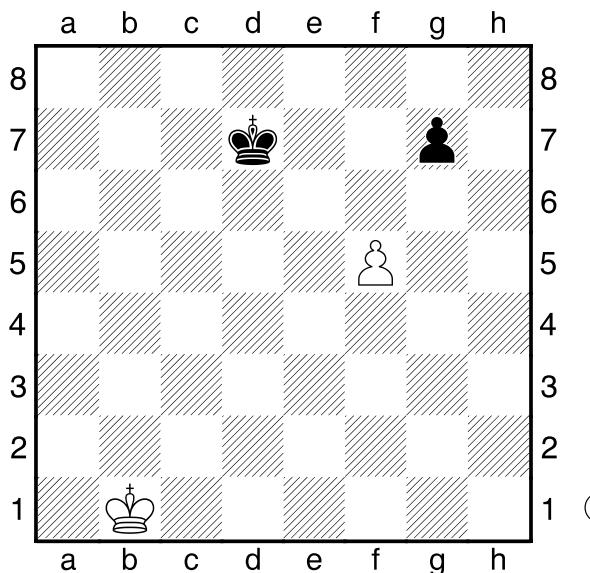
B-Endspiel
 Aufgabe 16
[Husemann,D]

(Diagramm)

Erneut muss Weiß am Zuge zum Thema der Umgehung greifen:
1.Kb7!
[1.Ka7 a5 2.Ka6 a4 3.Ka5 a3
4.Ka4 Kb2++]
1...a5 2.Kc6! a4
[2...Kb2 3.Kb5=]
3.Kd5! a3
[3...Kb2 4.Kc4 Kxa2 5.Kc3 a3
(5...Kb1 6.Kb4=) 6.Kc2=]
4.Ke4! Kb2 5.Kd3 Kxa2 6.Kc2

Studie von Prokes
½-½

B-Endspiel
 Aufgabe 17
[Husemann,D]



Weiß am Zuge muss trickreich agieren, um hier noch zu einem remis zu kommen.
1.Kc2!
[1.f6 gxf6]
1...Kd6

[1...Ke7 2.Kd3 Kf6 3.Ke4=]
2.f6! verlegt die Schlüsselfelder des schwarzen Bauern. **gxf6**

[2...g6 3.Kd3 Ke6 4.Ke4 Kxf6
 5.Kf4=]

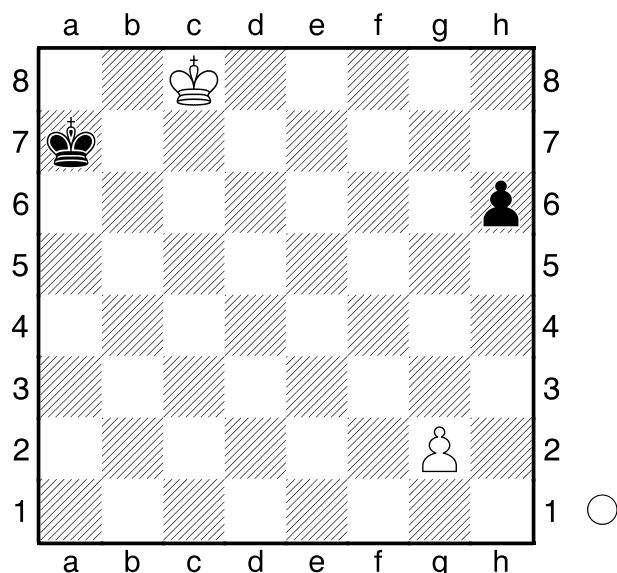
3.Kd2 Ke6 4.Ke2 Ke5 5.Ke3

Studie von Moravec

½-½

14.g5+ Kf7 15.Kh7 Studie von Adamson
1-0

B-Endspiel
 Aufgabe 18
 [Husemann,D]



Weiß am Zuge macht sich hier den Bodycheck zu Nutze, außerdem muss er seine beiden Reservetempi an der richtigen Stelle einsetzen.

1.Kc7!

[1.Kd7? Kb6 2.Ke6 Kc5 3.Kf5 Kd4
 4.Kg6 Ke4=]

1...Ka6 2.Kc6 Ka5 3.Kc5 Ka4 4.Kc4

Ka3 5.Kc3 Ka2 6.Kc2 Ka3 7.g3!

[7.g4? Kb4 8.Kd3 Kc5 9.Ke4 Kd6
 10.Kf5 h5! 11.gxh5 Ke7=]

7...Kb4 8.Kd3 Kc5 9.Ke4 Kd6

10.Kf5 Kd5 11.g4!

[11.Kg6? Ke4 12.Kxh6 Kf3=]

11...Kd6 12.Kg6 Ke6 13.Kxh6 Kf6