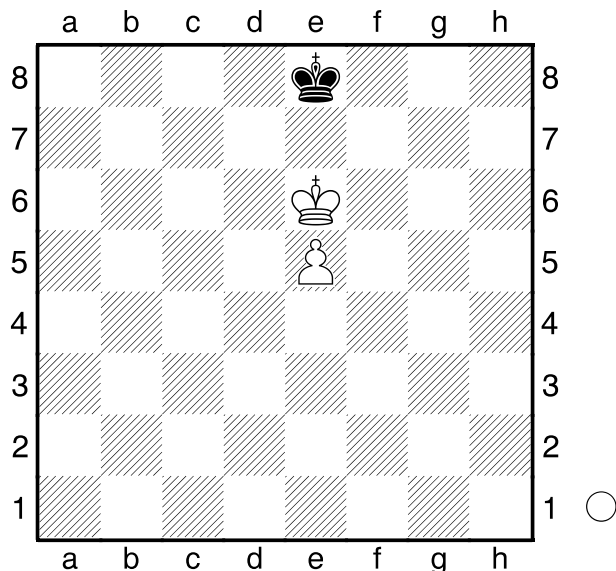


□ **B-Endspiel**
 ■ **Aufgabe 1**
 [Husemann,D]

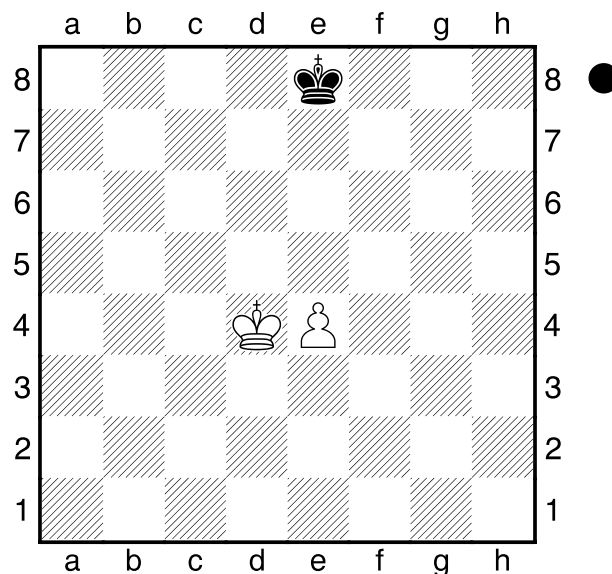


Weiß am Zuge.
 Der weiße König besetzt eines der Schlüsselfelder, so dass Weiß leicht gewinnt:
1.Kd6 Kd8 2.e6 Ke8 3.e7
 Ohne Schachgebot geht der Bauer auf die vorletzte Reihe! **Kf7 4.Kd7**
 Mit Bauernumwandlung und Gewinn.

□ **B-Endspiel**
 ■ **Aufgabe 2**
 [Husemann,D]

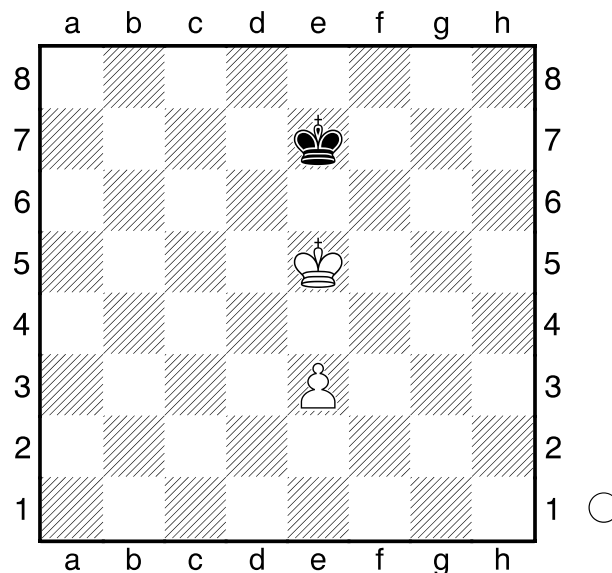
(Diagramm)

Schwarz muss hier mit **1...Kd8** die Fernopposition einnehmen, um die Partie zu halten.
 [1...Ke7? 2.Ke5+-]
 [1...Kd7? 2.Kd5+-]
 [1...Kf7? 2.Kd5+-]
 [1...Kf8? 2.Kd5 Kf7 3.Kd6+-]



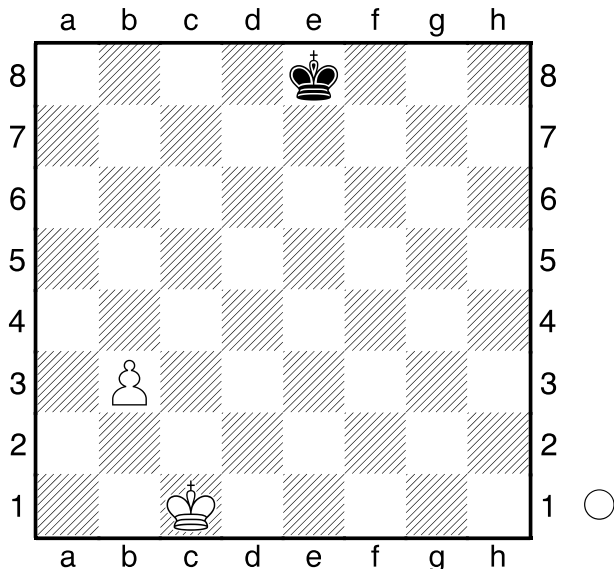
2.Kd5 Kd7 Nahopposition **3.Ke5 Ke7**
 Opposition und remis

□ **B-Endspiel**
 ■ **Aufgabe 3**
 [Husemann,D]



Weiß am Zuge sichert sich mit **1.e4** die Opposition. Nach **Kf7** folgt **2.Kd6** mit baldigem Gewinn.

□ B-Endspiel
 ■ Aufgabe 4
 [Husemann,D]



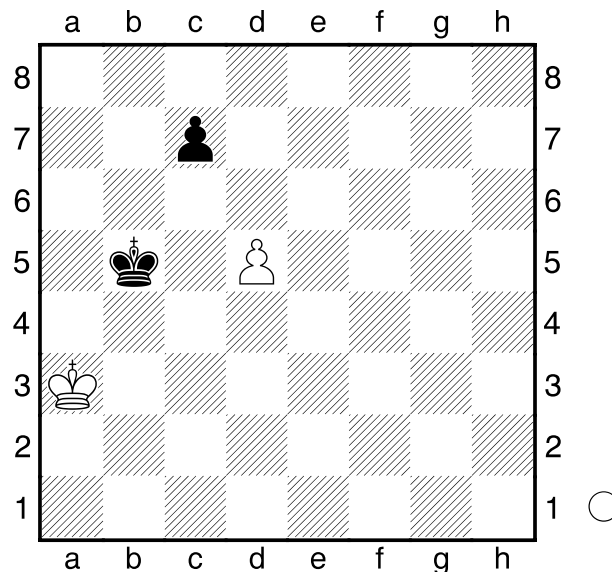
Weiß am Zuge.
 Nur **1.Kb2!** gewinnt, da nur so die Schlüsselfelder des Bauer erreicht werden:

- [1.Kc2? Kd7 2.Kc3 Kc7 3.Kb4 Kb6=]
- 1...Kd7 2.Ka3 Kc6 3.Ka4!**
- [3.Kb4? Kb6=]
- 3...Kb6 4.Kb4 Kc6 5.Ka5+-**
- 1-0**

□ B-Endspiel
 ■ Aufgabe 5
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Weiß am Zuge.
1.d6! alles andere verliert, weil Weiß den schwarzen König auf die Schlüsselfelder des Bauern c7 lassen muss. Mit dem Zug d6! lockt er den



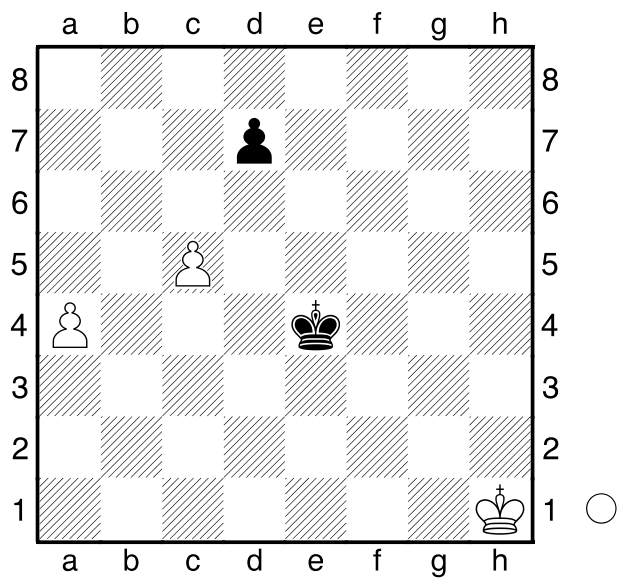
schwarzen Bauern vor und verändert somit auch die Schlüsselfelder.

- [1.Kb3 Kc5 2.Kc3 (2.d6 kommt hier zu spät: *Kxd6!* 3.Kc4 Kc6 durch die Opposition erobert Schwarz ein Schlüsselfeld. 4.Kd4 Kb5-+) 2...Kxd5 3.Kb4 (3.Kd3 c6! 4.Kc3 Kc5 5.Kb3 Kd4-+) 3...Kd4-+]
- 1...cxd6**
- [1...Kc6 2.dxc7 Kxc7=]
- 2.Kb3 Kc5 3.Kc3 Kd5 4.Kd3**
- und da Schwarz die Schlüsselfelder nicht erobern kann, endet die Partie remis.
- 1/2-1/2**

□ B-Endspiel
 ■ Aufgabe 6
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Weiß spielt hier **1.c6!** und zwingt Schwarz zu **dx6** nun stellt sich nach **2.a5 Kd5 3.a6** heraus, dass der schwarze König von einem Hindernis (dem eigenen Bauern c6) darin



gehindert wird, ins Quadrat des Bauern zu kommen