



Bauernendspiele (Quadrat, Opposition, Abwartezug, Schlüsselfelder)

Lösungen:

- 001: Weiß gewinnt, der Bauer auf a5 ist außerhalb des Quadrates.
- 002: Weiß gewinnt 1.Kf6 Kf8 2.e6 Ke8 3.e7 Kd7 4.Kf7
- 003: Remis, 1. ... h5 2.gxh5 Kh6 = oder 2.g5 Kg8 =
- 004: 1.) Remis, 1.d7 Kd8 2.Kd6 Patt
2.) Weiß gewinnt, 1. ...Kd8 2.d7 Kc7 3.Ke7
- 005: Gewinn, 1.e4 Kd7 2.Kf6 Ke8 3.Ke6 Kf8 4.Kd7 1-0
- 006: Weiß gewinnt, 1.Kb2 Kd7 2.Ka3 Kc6 3.Ka4! Kb6 4.Kb4 und die gewinnbringende Opposition ist erreicht 1-0
- 007: 1.) Remis, da der weiße König aus der Opposition ziehen muss.
2.) Weiß gewinnt, z.B. 1. ... Kf7 2.Kd6 Ke8 3.Ke6 Kf8 4.Kd7
- 008: 1. ... Kd8 und Remis, jeder Königszug des weißen nach vorn wird mit Opposition bestraft und auf 2.e5 kommt 2. ... Ke7!
- 009: Gewinn, 1.c6 dxc6 2.a5 und der schwarze König kommt nicht mehr ins Quadrat.