

### III. Königs-Sicherheit

#### A. Wie spielt man bei geschwächter Königsstellung?

##### 1. König in der Mitte

###### a) *Statische Merkmale*

König hat noch nicht rochiert.

Der Positionsvorteil König in der Mitte kann am schnellsten zum Vorteil oder zur endgültigen Niederlage führen. Er entsteht durch Vernachlässigung der Eröffnungsgrundsätze oder Eröffnungsfehler bzw. -fallen.

###### b) *Dynamische Merkmale*

Entwicklungsvorsprung beim Angreifer, z. B. Gambit (z. B. Schottisches Gambit), Eröffnungsangriff (z. B. Max-Lange-Angriff)

Angreifbarer König, z. B. eher in offenen Spielen (e-Linie, Diagonalen h4-e8/a2-g8 durch Zug mit dem f-Bauern, schwacher Bauer auf f7)

Opfermöglichkeiten, z. B. für Materialgewinn oder Mattsetzen (Läufer- oder Springer-Opfer auf f7)

Rochade vorübergehend oder dauerhaft verhindern, z. B. Kontrolle von Rochadefeldern oder Damentausch aus der Grundstellung

Durch Schach kann

- sich die Beweglichkeit der Figuren erhöhen (eigene Figuren können sich besserstellen, gegnerische Figuren bekommen Aufgaben in der Verteidigung)
- Zeit gewonnen werden (ein nicht entwickelte Figur gibt Schach und die nächste folgt nach)

###### c) *Wegweiser*

###### *bei Vorteil*

###### **Angreifen**

- Weitere Angreifer heranholen
- Verteidiger ausschalten
- Zeit gewinnen und nicht verlieren
- Linien und Diagonalen zum König öffnen

###### **Vorteil vergrößern (relativ, absolut)**

- Rochade verhindern
- König entblößen
- König herauszerren
- Mattsetzen
- Angriffsvorteil in einen anderen Positionsvorteil transformieren.

###### *bei Nachteil*

###### **Verteidigen**

- Weitere Verteidiger heranholen
- Angreifer abtauschen
- Zeit gewinnen und nicht verlieren
- Linien und Diagonalen zum König stopfen bzw. kontrollieren

###### **König sichern**

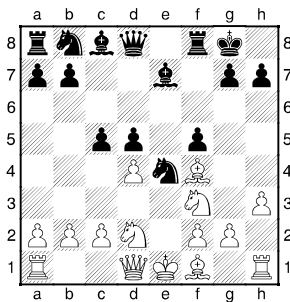
- Rochade anstreben
- sicheren Platz für den König suchen
- künstliche Rochade
- Entwicklungsrückstand aufholen

d) Beispiele

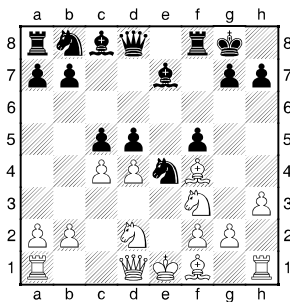
(1) Offene Linien (hauptsächlich e-Linie)

**(Kossira, Klaus – Brosig, Lothar [C01]**  
 Vereinsmeisterschaft 1984  
 Willsbach (2), 1984

1.e3 e5 2.d4 exd4 3.exd4 d5  
 4.h3 ♘f6 5.♙g5 ♙e7 6.♘f3 ♘e4  
 7.♙e3 0-0 8.♘bd2 f5 9.♙f4 c5

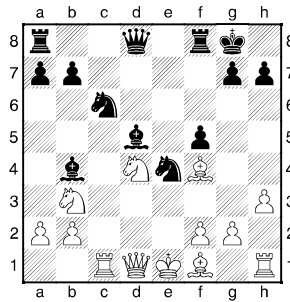


Der weiße König hat noch nicht rochiert. Schwarz hat leichten Entwicklungsvorsprung. Um in Vorteil zu kommen werden erst einmal Linien geöffnet bzw. Druck auf das Zentrum ausgeübt. Die Figuren auf e4, e7 und f5 deuten auf einen Angriff auf den f-Bauern hin. **10.c4**

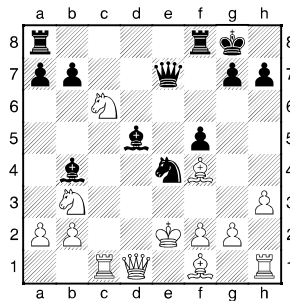


Weiß sichert nicht seinen König und hilft bei der Linien-Öffnung mit. Weiß will mit einer Figur auf c4 zurückschlagen, um kein Tempo zu verlieren. Besser war es sich jedoch um die Rochade zu kümmern. [10.♙e2 ♗b6 11.♞b1 ♘c6 12.0-0; 10.dxc5 ♙xc5 11.♙e3 ♙xe3 12.fxe3 ♗d6 13.♘xe4 fxe4 14.♘d4 ♗g3+ 15.♘d2 ♞f2+] **10...♙e6 11.♞c1 ♘c6** Greift d4 nochmals an. Dies

führt zur Beseitigung der Bauern im Zentrum und Öffnung von Linien und Diagonalen. **12.cxd5 ♙xd5 13.♘b3 cxd4 14.♘fxd4 ♙b4+**



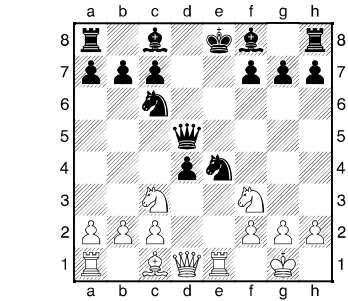
Zieht eine Figur auf d2 dazwischen, geht der Springer auf d4 verloren. Somit muss der König ziehen und die Rochade ist nicht mehr möglich. **15.♙e2 ♗e7 16.♘xc6**



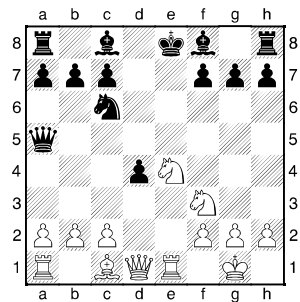
Nun folgt ein schönes Matt in zwei Zügen. **16...♘g3+ 17.♙d3 ♗c4# 0-1**

**Brosig, Lothar – Sonnenburg, Erwin [C56]**  
 Vereinsmeisterschaft 1982  
 Willsbach (6), 1982

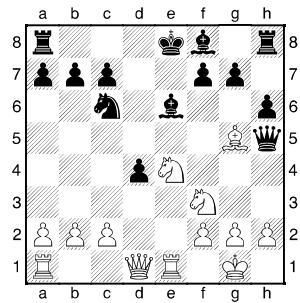
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6  
 4.d4 exd4 5.0-0 ♘xe4 6.♞e1  
 d5 7.♙xd5 ♗xd5 8.♘c3



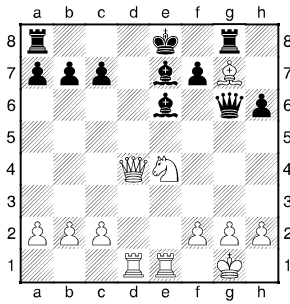
8... ♘xc3 geht nicht wegen Schach vom ♞e1. **8...♗a5 [8...dxc3?? 9.♗xd5+]** **9.♘xe4**



droht 10.♘f6++ nebst 11.♞e1#. **9...♙e6 10.♙d2 ♗h5 11.♙g5 h6**



Schwarz will rochieren, was der Läufer auf g5 ja verhindert. Aber so leicht lässt sich der Läufer nicht vertreiben. **12.♙f6!! ♗f5 [12...gxf6?? 13.♘xf6+ ♙e7 14.♘h5+-] 13.♘xd4! ♘xd4 14.♗xd4 ♙e7 [14...gxf6 15.♘xf6+ ♙e7 16.♘d5+ ♙d7 (16...♙e8 17.♘xc7+ ♙e7 18.♘a8 ♞g8 19.♞ad1 ♗a5 20.b4+-) 17.♘e3+ ♙e8 18.♘xf5+-] 15.♙xg7 ♞g8 16.♞ad1 ♗g6**

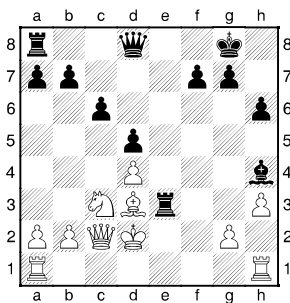


[16...♖d8 17.♞a4+ ♕d7 (17...c6  
18.♞xd8+ ♖xd8 19.♞xa7 ♕d5  
20.♜g3 ♞c8 21.♕c3)  
18.♜f6+] 17.♜f6+!! ♕xf6  
[17...♞xf6 18.♕xf6+]  
18.♞d7# 1-0

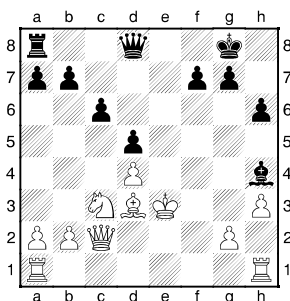
(2) Offene Diagonalen (Königsflügel / Damenflügel)

**Ingelfinger, Marc –  
Brosig, Lothar [D36]**  
Vereinsmeisterschaft 1984  
Vorrunde Willsbach (5), 1984

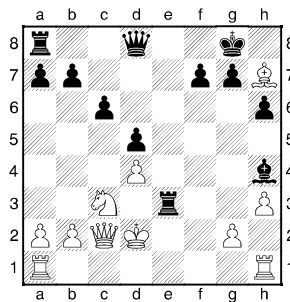
1.d4 d5 2.c4 e6 3.cxd5 exd5  
4.♜c3 ♜f6 5.♕g5 ♕e7 6.e3 0-0  
7.♕d3 c6 8.♞c2 h6 9.♕h4 ♞e8  
10.♜f3 ♕g4 11.♜e5 ♜bd7  
12.♕xf6 ♜xf6 13.♜xg4 ♜xg4  
14.h3 ♜xe3 15.fxe3 ♕h4+  
16.♜d2 ♞xe3



Das Opfer sofort anzunehmen führt zum Vorteil von Schwarz. Die Kombination hatte ein Loch. 17.♜xe3?



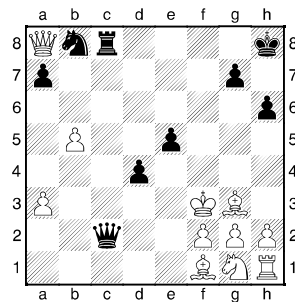
Das führt zu Matt oder deutlichem Materialvorteil. [17.♕h7+



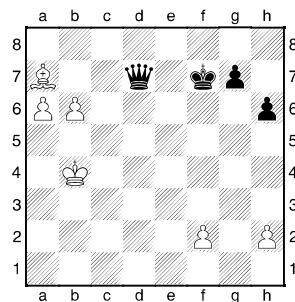
Schafft ein Feld für den König auf d3. 17...♜h8 18.♜xe3 ♞g5+ 19.♜d3 ♞g3+ 20.♜d2 ♞xg2+ 21.♜e2 ♕g5+ 22.♜c3±] 17...♞g5+ 18.♜e2 ♞xg2+ 19.♜e3 [19.♜d1 ♞xh1+ 20.♜e2 ♞g2+ 21.♜d1 ♞g1+ 22.♜e2 (22.♜d2 ♕g5+ 23.♜e2 ♞xa1±) 22...♞f2+ 23.♜d1 ♞e1#] 19...♕g5# 0-1

**Kindtner, Ullrich – Brosig, Lothar [E30]**  
4er-Jugendturnier Öhringen (3), 13.07.1974  
[Brosig, Lothar]

1.d4 ♜f6 2.c4 e6 3.♜c3 ♕b4  
4.♕g5 h6 5.♕h4 c5 6.d5 b5  
7.dxe6 fxe6 8.cxb5 d5 9.a3 ♕a5  
10.e3 d4 11.exd4 cxd4 12.b4 ♞c7 13.♜a4 0-0! 14.♕g3 e5  
15.♞c1 ♞d8 16.♞b3+ ♜h8  
17.bxa5 ♜d5 18.♞xc8 ♞xa5+  
19.♜e2 ♞xc8 20.♞xd5 ♞xa4  
21.♞xa8 ♞c2+ 22.♜f3



22...♞f5+ [22...♞f8+ 23.♜g4 ♞f5+ 24.♜h4 g5+ 25.♜h5 g4+ 26.♜xh6 ♞f6# Leider wurde 23...♞f8+ von einem Dritten vorgeschlagen, sodaß ich einen Dritten en Zug wählte!] 23.♜e2 ♞c3 24.♞f3 [24.♞xb8+ ♜h7 25.♞xa7 ♞d3+ 26.♜e1 ♞c1#] 24...♞c2+ 25.♜e1 ♞b1+ 26.♞d1 ♞c1 27.♕e2 ♞xd1+ 28.♕xd1 ♞e4+ 29.♜d2 ♞xg2 30.♕f3 ♞f1 31.♜e2 ♞h3 32.♕xe5? ♞xf3 33.♞g1 d3!! 34.♕xb8 [34.♜d4 ♞xf2+ 35.♜xd3 ♞xg1±] 34...♞xe2+ 35.♜c3 ♞c2+? besser gleich 35.d2 36.♜b4 d2 37.♕xa7 d1♞ 38.♞xd1 ♞xd1 39.b6 ♞d7 40.a4 ♜g8 41.a5 ♜f7 42.a6



42...♞d4+! 43.♜b5 ♜e8  
44.♜c6 ♜d8 45.♜b7 ♞d7+

46.♙a8 ♖c8+ 47.♘b8 ♗xa6+  
48.♘a7 ♙c8 0-1

(3) Schwacher Punkt f7

**Brosig,Lothar – Böhringer,Wolf [C07]**

Landesliga 1987 Unterland  
(2.4), 11.10.1987

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5  
4.exd5 ♗xd5 5.♘gf3 cxd4  
6.♙c4 ♗d6 7.0-0 ♘c6 8.♘b3 e5  
9.♘g5 ♘h6 10.f4 ♙e7  
11.♙xf7+ ♙d8 [11...♘xf7  
12.♘xf7 ♙xf7 13.fxe5+]  
12.fxe5 ♗xe5 13.♙f4 ♙xg5  
14.♙xe5 ♙e3+ 15.♙h1 ♘xe5  
16.♘xd4 ♙g4 17.♘f3+ ♙c7  
18.♗e1 ♙xf3 19.gxf3 ♙f4  
20.♗c3+ ♙d7 21.♙ad1+ ♙e7  
22.♗c7+ ♙f6 23.♙d6+ ♙f5  
24.♙e6+ ♙g5 25.♗e7+ ♙h5  
26.♙g4+ ♘hxg4 27.fxg4+  
♙xg4 28.♙xf4+ ♙xf4 29.♙d4+  
1-0

## 2. Rochadeverlust

### a) *Statische Merkmale*

König kann nicht mehr rochieren.

Der Positionsvorteil König in der Mitte kann am schnellsten zum Vorteil oder zur endgültigen Niederlage führen. Er entsteht durch Vernachlässigung der Eröffnungsgrundsätze oder Eröffnungsfehler bzw. -fallen.

### b) *Dynamische Merkmale*

Entwicklungsvorsprung beim Angreifer, z. B. Gambit (z. B. Schottisches Gambit), Eröffnungsangriff (z. B. Max-Lange-Angriff)

Angreifbarer König, z. B. eher in offenen Spielen (e-Linie, Diagonalen h4-e8/a2-g8 durch Zug mit dem f-Bauern, schwacher Bauer auf f7)

Opfermöglichkeiten, z. B. für Materialgewinn oder Mattsetzen (Läufer- oder Springer-Opfer auf f7)

Rochade vorübergehend oder dauerhaft verhindern, z. B. Kontrolle von Rochadefeldern oder Damentausch aus der Grundstellung

Durch Schach kann

- sich die Beweglichkeit der Figuren erhöhen (eigene Figuren können sich besserstellen, gegnerische Figuren bekommen Aufgaben in der Verteidigung)
- Zeit gewonnen werden (ein nicht entwickelte Figur gibt Schach und die nächste folgt nach)

### c) *Wegweiser*

#### *bei Vorteil*

##### **Angreifen**

- Weitere Angreifer heranholen
- Verteidiger ausschalten
- Zeit gewinnen und nicht verlieren
- Linien zum König öffnen

##### **Vorteil vergrößern (relativ, absolut)**

- Rochade verhindern
- König entblößen
- König herauszerren
- Mattsetzen
- Angriffsvorteil in einen anderen Positionsvorteil transformieren.

#### *bei Nachteil*

##### **Verteidigen**

- Weitere Verteidiger heranholen
- Angreifer abtauschen
- Zeit gewinnen und nicht verlieren
- Linien zum König stopfen bzw. kontrollieren

##### **König sichern**

- Rochade anstreben
- sicheren Platz für den König suchen
- künstliche Rochade
- Entwicklungsrückstand aufholen

d) Beispiele

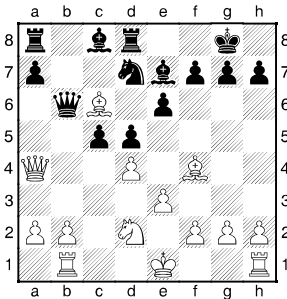
(1) Rochade-Verlust (hauptsächlich Wanderkönig)

Hähnle, Bernd –

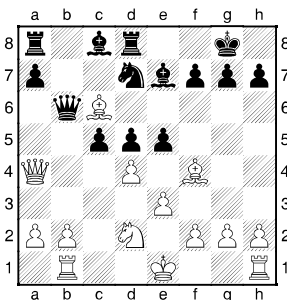
Brosig, Lothar [D02]

Bezirksliga Nord 2011 Unterland (5.1), 15.01.2012

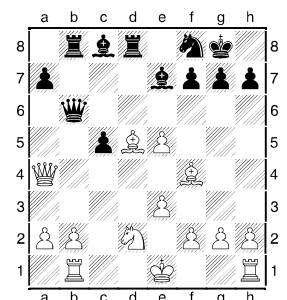
1.d4 d5 2.♘f4 ♟f6 3.e3 e6  
4.♞f3 c5 5.c3 ♞c6 6.♙d3 ♙e7  
7.♞bd2 0-0 8.♞e5 ♞d7 9.♞xc6  
bxc6 10.♚a4 ♚b6 11.♞b1 cxd4  
12.cxd4 c5 13.♙b5 ♞d8??  
14.♙c6



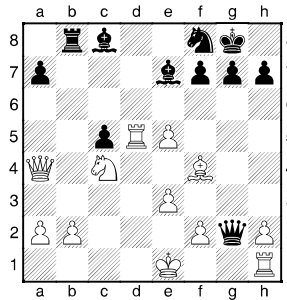
Hier sieht es nach Niederlage aus – aber Weiß hat ja noch einen unrochierten König.  
14...e5?



Legt den Schalter von Strategie auf Taktik um! 15.dxe5 ♞b8  
16.♙xd5 ♞f8



Macht den Weg frei für den Läufer auf c8 und dem Turm auf d8. Weiß muss besonders aufpassen auf der d-Linie. Auf den folgenden Fehler wurde gehofft. 17.♞c4?? [♞17.e4+-] 17...♞g6!+- der ♙d5 und der ♞b1 können nicht gleichzeitig verteidigt werden. Weiß schlägt regelmäßig auf d5. Der ♙ auf g2 wird unterminiert. 18.♞d1 [18.♚d1 ♞xd5 19.♚xd5 ♚xb1+-; 18.e4 ♞xd5 19.exd5 ♚xb1+-; 18.♙xf7+ ♙xf7 19.♞d2 ♞b4 20.♚xa7 ♚d3 21.♞d1 ♙a6+-] 18...♞xd5 19.♞xd5 ♚xg2

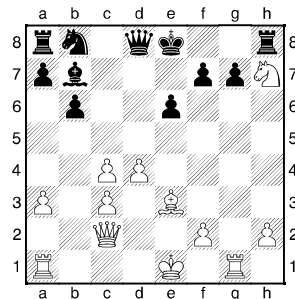


Die Rochade ist nicht mehr möglich. 20.♚xa7? Weiß hofft noch Material zurückzugewinnen – aber auch andere Züge helfen nicht mehr. [20.♞d1 ♞b4 21.♚c2 ♚xh1+ 22.♙d2 ♚d5+ 23.♚d3 ♚xc4+-; 20.♞f1 ♙h3 21.♞d2 ♚xd5 22.e4 ♚e6 23.♞g1+-] 20...♚xh1+ 21.♙e2 ♙g4+ treibt den ♙ nach d2, damit der ♞d5 mit Schach geschlagen werden kann. 22.f3 ♚xf3+ 23.♙d2 ♚xd5+ 24.♙c3 ♞d8 Δ25... ♙e1+ 27. ♙c2 ♚d1# – Aufgabe – wer hätte das nach 14. ♙c6 gedacht? 0-1

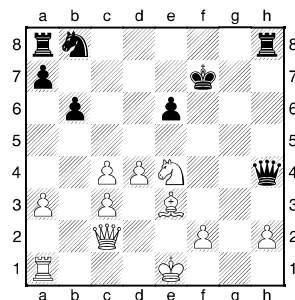
Brosig, Lothar – Barg, Harald [B14]

Landesliga 2010 Unterland (2.8), 24.10.2010

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5  
4.c4 ♞f6 5.♞c3 e6 6.♞f3 ♙b4  
7.a3 ♙xc3+ 8.bxc3 ♞e4 9.♚c2  
b6 10.♙d3 ♙b7 11.♙xe4 dxe4  
12.♞g5 e3 13.♙xe3 ♙xg2  
14.♞g1 ♙b7 15.♞xh7



Die Rochade ist verhindert. Der ♙g7 ist vom Turm bedroht. Zieht der f-Bauer wird das Feld f6 schwach. 15...♚h4 16.♞xg7 ♙e4? 17.♞f6+ [17.♚a4+ ♙c6 18.♚b4 ♙f3 19.♞g5 ♚g4 20.♞xf7 ♞c6 21.♚d6 ♞d8 22.♚g3 ♚xg3 23.fxg3 ♙g4 24.♞f2 Materialvorteil.] 17...♙f8 [17...♚xf6?? So bekommt man das Brett nach 22 fast leer mit einer Figur weniger. 18.♚xe4 ♚xg7 19.♚xa8 ♚g1+ 20.♙d2 ♚xh2 (20...♚xa1? 21.♚xb8+ ♙e7 22.♚xh8) 21.♚xa7 ♞d7 22.♚a8+ ♙e7 23.♚c6 Materialvorteil.] 18.♞xf7+ ♙xf7 19.♞xe4



Weiß besitzt nun einen "Weit"-Springer auf e4. Das ist ein Springer in der Nähe des feindlichen Königs, der ungehindert