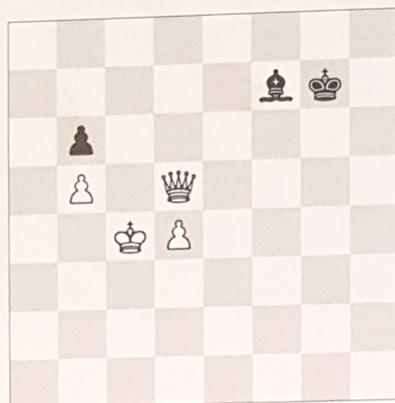


# Remis

In schlechten Stellungen kann man probieren, sich in den Remishafen zu retten. Eine Möglichkeit ist, patt zu erzwingen, eine andere, dafür zu sorgen, dass der Gegner zu wenig Material hat, um zu gewinnen.



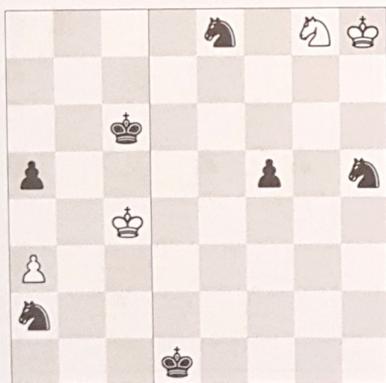
**Der König ist bereits „patt“**  
 Patt erzwingen, wenn der eigene König nicht mehr ziehen kann, ist nicht schwierig. Man muss lediglich seine Figuren geschickt loswerden. Links gibt Weiß seine Bauern her: **1. d8D+ Kxd8 2. c7+** und Schwarz muss sofort oder im nächsten Zug schlagen. Rechts opfert sich der Turm mit einer Art Dauerschach: **1. ... Tg2+ 2. Kh3 Tg3+**. Schlägt Weiß, so ist Schwarz patt.



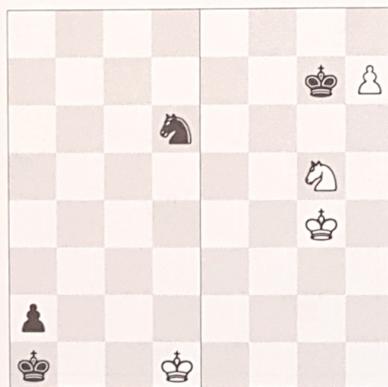
**Der König kann noch ziehen**  
 Der schwarze Läufer kann die Dame schlagen, das entstehende Bauernendspiel ist jedoch glatt verloren. Schwarz kann sich durch ein Pattmotiv retten. Nach **1. ... Kh8** hat Weiß nichts Besseres, als **2. Dxf7** (nach einem Königszug verliert Weiß sogar noch) und Schwarz ist patt.



**Figuren können noch ziehen**  
 Links kann Schwarz noch mit drei Figuren ziehen: dem König, der Dame und dem a-Bauern. Mit **1. ... Da3+** schlägt er drei Fliegen mit einer Klappe. Der Bauer auf a3 blockiert den a-Bauern und nimmt dem König das Feld b4. Nach **2. bxa3 b2+** ist Schwarz gerettet. Rechts wird der g-Bauer durch eine Fesselung festgelegt. Weiß spielt **1. Df4+!** Nach **1. ... Dxf4** kann Weiß nicht mehr ziehen.



**Mattsetzen ist nicht mehr möglich**  
 Mit nur einem Springer kann man nicht gewinnen. Weiß muss lediglich den a-Bauern erobern. Nach **1. Kb3 Sc1+ 2. Ka4** verliert Schwarz den a-Bauern oder ist es patt nach **2. ... Kb6**. Rechts macht Weiß Jagd auf den f-Bauern. Nach **1. Se7 f4 2. Sg6 f3 3. Se5 f2 4. Sg4 f1D** (4. ... f1S 5. Sf6!) **5. ... Se3+** ist das Remis gesichert.



**Der Bauer: zu weit vorgerückt**  
 Links kann Schwarz nach **1. Kc1** nicht mehr aus der Ecke entkommen. Der Springer kann den König nicht von c1 oder c2 vertreiben. Rechts zieht der schwarze König zwischen g7 und h8 hin und her. Weiß kommt nicht weiter, ohne seinen h-Bauern zu verlieren oder den Gegner pattzusetzen.



**Zu kleiner Vorsprung**  
 Eine Qualität mehr (ohne Bauern auf dem Brett) reicht meistens nicht zum Gewinn. Links macht Weiß remis mit **1. Sb6+ Kb7 2. Sc4** und **3. Sxa3**. Rechts erobert Weiß den h-Bauern nach **1. Lh4 Kg6 2. Lg3 Kg5 3. Kxh3**. Der schwarze Materialvorsprung ist bei gutem weißem Spiel nicht genug für einen vollen Punkt.