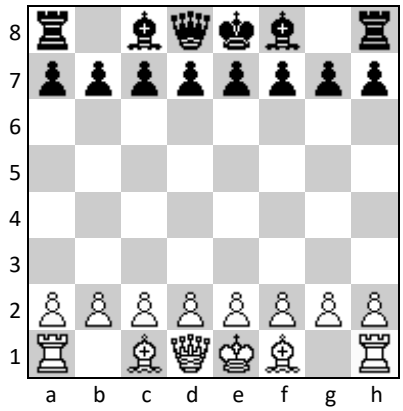
KÖNIG

Der König ist die wichtigste Figur. Ziel des Schachspiels ist die Gefangennahme des gegnerischen Königs (Näheres später).

Grundstellung des Königs

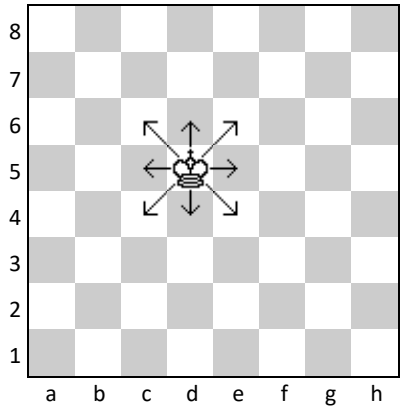
Jeder Spieler hat einen König. Der weiße König steht zu Beginn des Spiels auf e1 und der schwarze König auf e8.



Das Diagramm zeigt die Grundstellung der Könige, Damen, Türme, Läufer und Bauern.

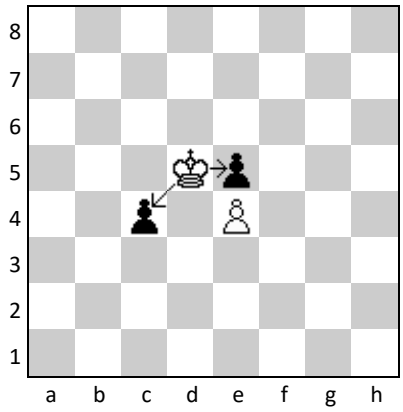
Gangart des Königs

Der König kann in jede Richtung (vorwärts, rückwärts, rechts, links, diagonal) aber nur ein Feld weit ziehen. Der König kann auch rückwärts ziehen.



Um einen Königszug zu notieren, schreibt man "K Ausgangsfeld des Königs - Endfeld des Königs". Im Diagramm sind folgende Züge des Königs möglich: Kd5-c4, Kd5-c5, Kd5-c6, Kd5-d4, Kd5-d6, Kd5-e4, Kd5-e5 oder Kd5-e6.

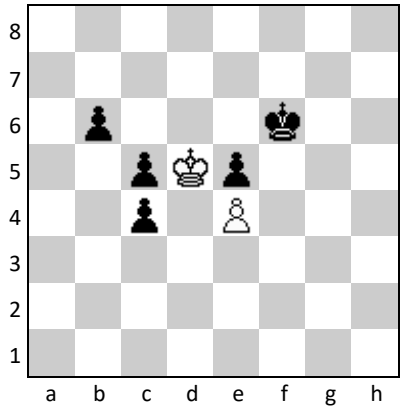
Schlagen mit dem König



Der König schlägt, wie wenn er einen normalen Zug ausführen würde. Im Diagramm kann der weiße König mit den Zügen Kd5xc4 oder Kd5xe5 die Bauern schlagen.

Das bedrohte Feld

Als bedrohtes Feld bezeichnet man dasjenige Feld, auf das ein Stein nicht ziehen kann, ohne vom Gegner geschlagen werden zu können. Man sagt auch der gegnerische Stein "beherrscht" das Feld. Der König ist die einzige Figur, die im Schachspiel nicht geschlagen werden darf. Deswegen darf der König niemals auf ein von einem gegnerischen Stein bedrohtes Feld ziehen. Er darf auch nicht einen gegnerischen Stein schlagen, wenn er sich dadurch einer Bedrohung aussetzt. Zwischen zwei Königen muss daher immer mindestens ein Feld Zwischenraum sein.



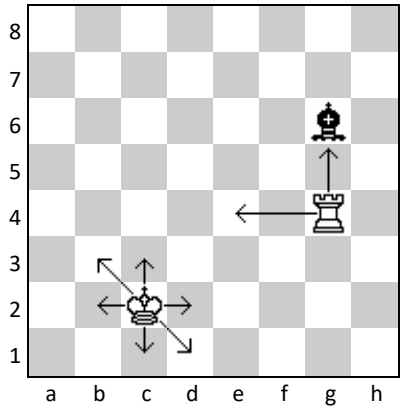
Im Diagramm kann der König weder Kd5xe5, Kd5-e6, Kd5-d4 noch Kd5xc5 spielen. Die Felder e5 und e6 sind vom gegnerischen König bedroht. Der Bauer auf c5 ist vom Bauern auf b6 gedeckt und das Feld d4 von den Bauern auf c5 und e5 bedroht. Der weiße König kann nur Kd5xc4, Kd5-c6 oder Kd5-d6 ziehen.

Der angegriffene Stein

Kann ein Stein von einem gegnerischen Stein geschlagen werden, so sagt man der Stein ist angegriffen.

Der angegriffene König

Wird der König von einem gegnerischen Stein angegriffen, muss er sich auf ein unbedrohtes Feld in Sicherheit bringen. Er kann aber auch den Stein schlagen oder einen eigenen Stein dazwischenziehen, falls er sich dadurch keiner Bedrohung aussetzt.



Im Diagramm hat Weiß drei Möglichkeiten den König von der Bedrohung zu befreien:

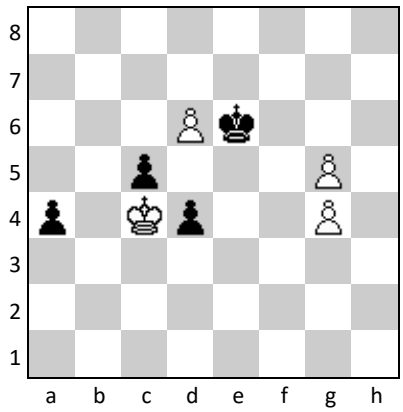
- Er kann den König mit Kc2-b2, Kc2-b3, Kc2-c1, Kc2-c3, Kc2-d1 oder Kc2-d2 in Sicherheit bringen.
- Er kann den gegnerischen Läufer mit seinem Turm durch Tg4xg6 schlagen.
- Er kann den eigenen Turm mit Tg4-e4 dazwischenziehen.

Im Diagramm kann Weiß den König nicht mit Kc2-b1 oder Kc2-d3 in Sicherheit bringen, da beide Felder vom Läufer bedroht sind.

Sonderfälle beim Ziehen mit dem König

Auch beim Ziehen des Königs gibt es einen Sonderfall, der später behandelt wird.

Beispiel

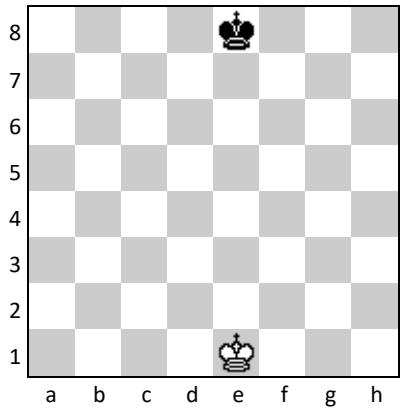


Die möglichen Königszüge des Diagramms sind:

Für Weiß: Kc4-b5, Kc4xc5 oder Kc4-d3.
Für Schwarz: Ke6xd6, Ke6-d7, Ke6-e5 oder Ke6-f7.

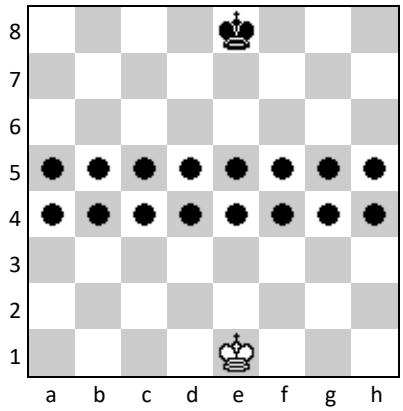
Spiele

Könige



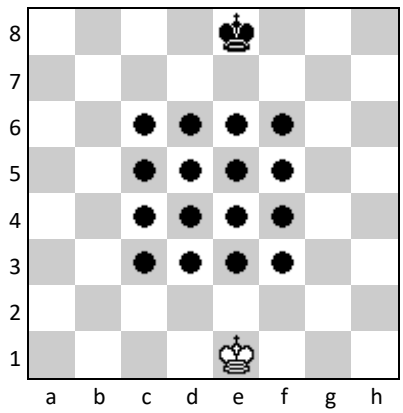
Für das Spiel "Könige" werden nur die beiden Könige verwendet. Diese werden in ihrer Grundstellung aufgebaut. Ziel des Spieles ist es, mit dem König als erster die Grundreihe des Gegners zu erreichen.

Torten essen

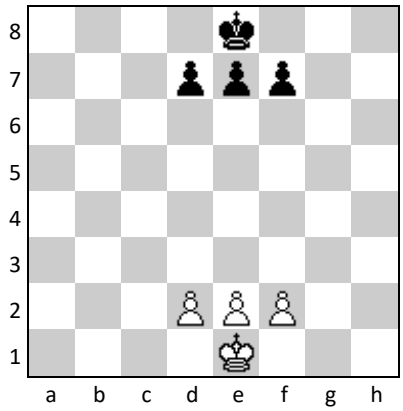


Ziel des Spieles ist es, die meisten Torten (Steine) mit dem König zu verspeisen. Dabei muss aufgepasst werden, dass die Könige immer ein Feld Abstand zueinender einhalten müssen. Gezogen wird abwechseld.

Variante

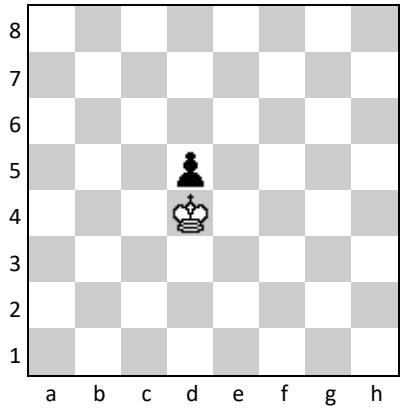


König und Bauern

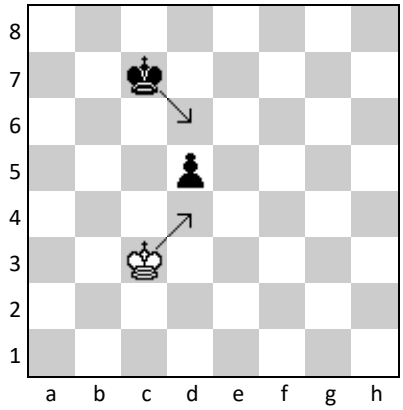


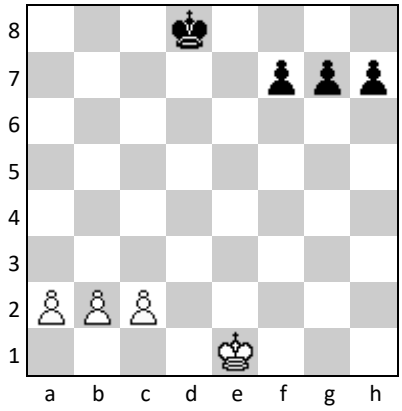
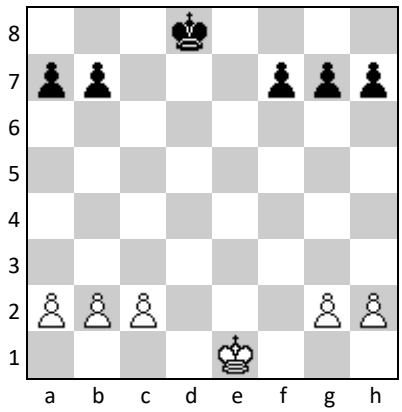
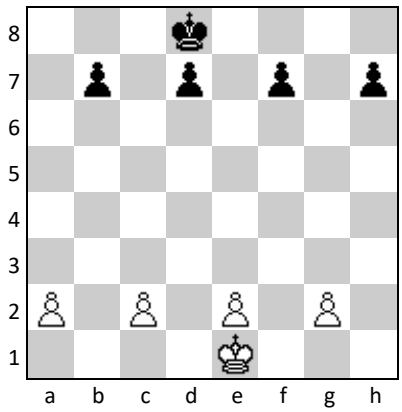
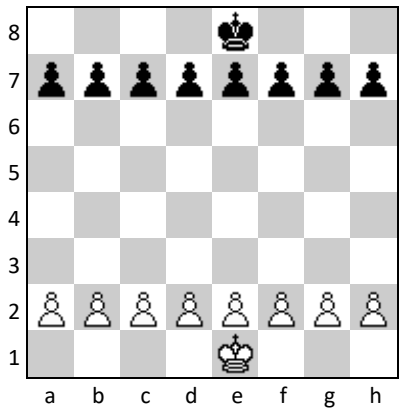
Die Könige und Bauern werden in der Grundstellung aufgebaut. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie. Die Spieler ziehen abwechselnd. Gewinner ist derjenige, der als erster einen seiner Bauern auf die Grundreihe des Gegners bringt. Die Könige helfen den eigenen Bauern und können die gegnerische Bauern stoppen.

Der König kann als Bremse für einen gegnerischen Bauern benutzt werden.



Der König kann einen Bauern angreifen und decken.



Das Spiel kann variiert werden, indem die Könige entweder die Grundreihen nicht verlassen dürfen ("Torhüter") oder sich beliebig auf dem Brett bewegen können.

Varianten