Elementarna końcówka pionkowa, ruch białych

Oto podstawowy przykład końcówki pionkowej. Czarny król stoi na ostatniej linii (nie może się już cofnąć), biały wraz z pionem na linii szóstej.
Króle stoją w **opozycji prostej bliskiej**.

Mamy przed sobą pozycję wzajemnego zugzwangu. **Zugzwang**, czyli przymus ruchu, polega na tym, że strona będąca na posunięciu wykonując ruch traci co najmniej pół punktu.

Pozycja po 1.e7

Białe na posunięciu nie mogły polepszyć pozycji swojego króla. Zdecydowały się więc zagrać pionem. Nastąpił szach, który czarne mogą sparować (odeprzeć) na dwa sposoby.

Odejście na pole c8 skutkowałoby natychmiastową promocją białego piona. **Promocja** to zastąpienie piona na ostatniej linii dowolną figurą tego samego koloru (oprócz króla).

Pozycja po 1. … Ke8

Większe nadzieje czarnym daje odejście króla na e8. **Blokowanie** wrogiego piona królem jest, oprócz zajmowania opozycji, podstawowym elementem obronnym strony słabszej w tego typu końcówkach.

W przeciwieństwie do czarnego króla biały dysponuje dużo większą swobodą. Wynika to z usytuowania wydarzeń na skraju szachownicy.

Pozycja po 2.Ke6

Biały król mógł się poruszyć na sześć sposobów, ale jedynym posunięciem umożliwiającym chronienie piona jest zagranie na pole e6.
Tym samym czarnemu królowi odebrano ostatnie dostępne pole f7.
Nastąpił pat i białe musiały pogodzić się z podziałem punktu.

Pat jest jednym z wielu przypadków zaistnienia remisu w grze szachowej.
Polega na całkowitym unieruchomieniu bierek strony będącej na posunięciu.