

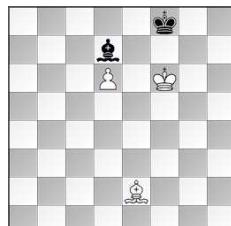
LÄUFER UND BAUER GEGEN LÄUFER

GLEICHFARBIGE LÄUFER

Dieses Material behandelt das Thema Läufer und Bauer gegen Springer aus dem Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1 von Juri Averbach. Hier werden die Diagramme 247 bis 253 beschrieben.

Averbach: Die Beurteilung von Läuferendspielen hängt davon ab, wie wirksam die schwächere Seite das Vorrücken des Bauern bekämpfen kann. Wenn es dem König der schwächeren Seite gelingt, ein Feld vor dem Bauern zu besetzen, das der Läufer nicht angreifen kann, ist das Remis offenkundig.

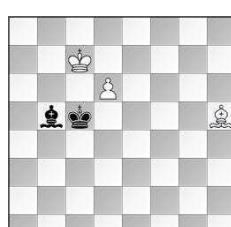
KÖNIG DER VERTEIDIGERSEITE VOR DEM BAUERN



Um gegen den Bauern zu verteidigen, kann der Läufer der Verteidigerseite ein Feld vor dem Bauern kontrollieren. Der Gegner kann jedoch versuchen, diesen Läufer mit seinem eigenen Läufer zu verdrängen.

[Averbach - Diagramm 247/248 - Läufer und Bauer gegen Läufer ½-½](#)

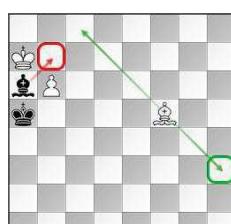
KÖNIG DER VERTEIDIGERSEITE HINTER DEM BAUERN



Der König der Verteidigerseite kann den Bauern von hinten angreifen, um gleichzeitig die Felder zu kontrollieren, auf denen der gegnerische Läufer den eigenen vertreiben kann. Dafür muss der schwarze König den weißen oft umgehen.

[Averbach - Diagramm 249 - Läufer und Bauer gegen Läufer ½-½](#)

BEWEGLICHKEIT DES LÄUFERS EINGESCHRÄNKKT



Der Läufer benötigt zum Manövrieren auf einer Diagonale mindestens vier Felder. Sind weniger Felder vorhanden, kann die stärkere Seite gewinnen.

Averbach: Ist die Beweglichkeit des Läufers eingeschränkt, kann eine Zugzwangssituation eintreten.

[Averbach - Diagramm 250 - Läufer und Bauer gegen Läufer 1-0](#)

[Averbach - Diagramm 251 - Läufer und Bauer gegen Läufer 1-0](#)

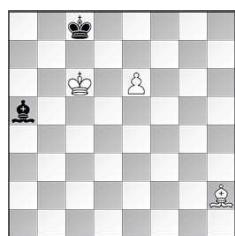
ENDSPIELE MIT NOCH NICHT WEIT VORGERÜCKTEM BAUERN



Ist der Bauer noch nicht weit vorgerückt, kann der Verteidiger versuchen, ein Feld vor dem Bauern zu kontrollieren. Auch hier ist es hilfreich, wenn der König den Bauern von hinten angreift.

[Averbach - Diagramm 252 - Läufer und Bauer gegen Läufer ½-½](#)

AUSNAHMEN - PATTMÖGLICHKEITEN

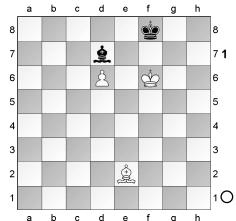


In bestimmten Stellungen kann die ungünstige Positionierung der Figuren dem Verteidiger die Möglichkeit geben, ein Patt zu erreichen.

[Awerbach - Diagramm 253 - Läufer und Bauer gegen Läufer ½-½](#)

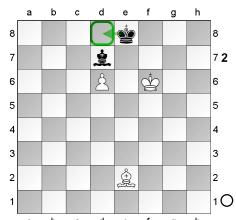
- Averbach - Diagramm 247/248
- Läufer und Bauer gegen Läufer
Bauer auf der 6. Reihe (S.189)
- [Wilfling, Sandra]

12.11.2024



Averbach: Wenn der König der schwächeren Seite ein Feld vor dem Bauer, das der Läufer nicht angreifen kann, besetzen kann, ist das Remis offenkundig. Die stärkere Seite kann dies jedoch versuchen zu verhindern. **1.Lh5** Weiß sperrt den schwarzen König ab.

[1.-- Averbach: Schwarz am Zuge hält remis, da er nach 1...Ke8



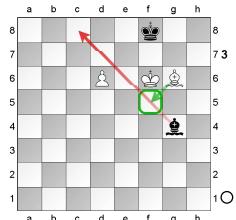
auf das Feld d8 durchbricht.]

1...Lh3 2.Ke5

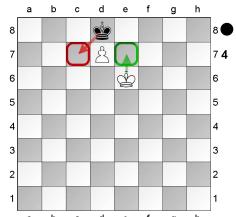
[Versucht Weiß, den schwarzen Läufer zu vertreiben,

2.Lg6 muss der Läufer zurückweichen. 2...Ld7!

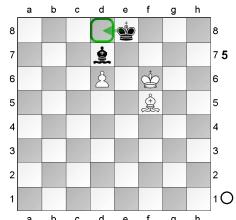
(Averbach: Zum Verlust führt 2...Lg4



Nach dem Abtausch der Läufer 3.Lf5 Lxf5 4.Kxf5 ist das Bauernendspiel gewonnen: 4...Kf7 5.Ke5 Kf8 6.Kf6! Ke8 7.Ke6! Kd8 8.d7+-



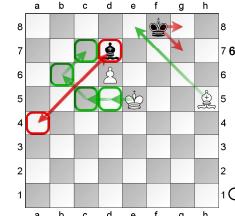
Weiß gewinnt.) Auf 3.Lf5 kann sich der schwarze König annähern: 3...Ke8=



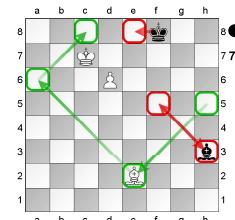
Der schwarze König erreicht das Feld d8.]

2...Kg7! Der einzige Zug, der remis hält.

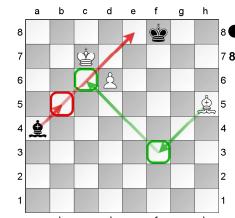
[Averbach: Die passive Verteidigung führt zum Verlust: 2...Ld7



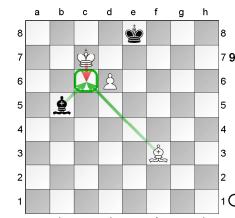
Der schwarze König ist abgesperrt. Der weiße König kann sich an das Umwandlungsfeld annähern. 3.Kd5 La4 4.Kc5 Ld7 5.Kb6 La4 (Auch wenn der Läufer auf der Diagonale h3-c8 bleibt, wird er vertrieben: 5...Lf5 6.Kc7 Lh3 7.Le2+-



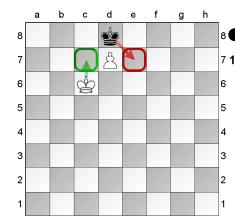
Der weiße Läufer besetzt das Feld c8, der schwarze Läufer muss weichen. Weiß gewinnt.) 6.Kc7



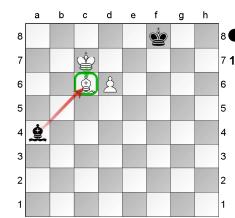
(Diagramm 248). Nun vertreibt der weiße Läufer den schwarzen Läufer von der Diagonale a4-e8: Lb5 7.Lf3 La4 (Auch auf 7...Ke8



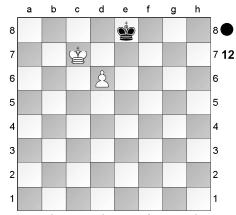
8.Lc6+ ist das Bauernendspiel gewonnen: Lxc6 9.Kxc6 Kd8 10.d7+-



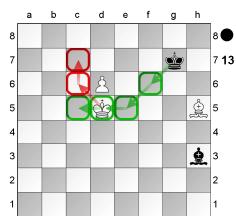
Weiß gewinnt.) Der weiße Läufer unterbricht die Diagonale und vertreibt den schwarzen Läufer: 8.Lc6



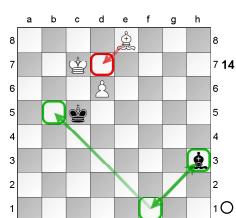
Nach dem Abtausch der Läufer ist das Bauernendspiel gewonnen. 8...Lxc6 9.Kxc6 Ke8 10.Kc7+-



Weiß gewinnt.]
Während der weiße König nach c7 wandert, 3.Kd5



muss sich der schwarze König nach c5 begeben. 3...Kf6
4.Kc6 Ke5 5.Kc7 Kd5 6.Le8 Kc5



Der schwarze Läufer kann über die Felder b5 und h3 das Feld d7 kontrollieren. Die Partie endet remis.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Bauer:

- Vertreiben des gegnerischen Läufers (247.3, 247.7, 247.8, 247.9, 247.11)
- Absperren des gegnerischen Königs (247.6)
- Annähern des Königs an das Umwandlungsfeld (247.6, 247.13)

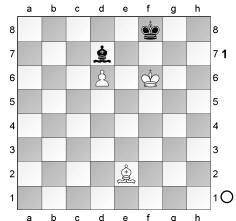
Läuferpartei (Verteidiger):

- Besetzen des Umwandlungsfeldes mit dem König (247.2, 247.5)
- Angriff auf den Bauern von hinten mit dem König (247.13)
- Kontrolle des Feldes vor dem Bauern mit dem Läufer (247.14)

½-½

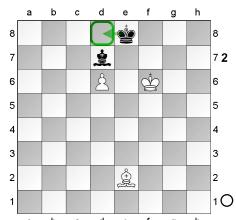
- Averbach - Diagramm 247/248
- Läufer und Bauer gegen Läufer
Bauer auf der 6. Reihe (S.189)
- [Wilfling, Sandra]

12.11.2024



Averbach: Wenn der König der schwächeren Seite ein Feld vor dem Bauer, das der Läufer nicht angreifen kann, besetzen kann, ist das Remis offenkundig. Die stärkere Seite kann dies jedoch versuchen zu verhindern. **1.Lh5** Weiß sperrt den schwarzen König ab.

[1.-- Averbach: Schwarz am Zuge hält remis, da er nach 1...Ke8



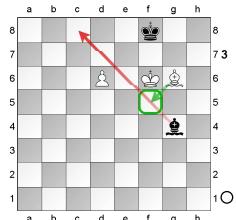
auf das Feld d8 durchbricht.]

1...Lh3 2.Ke5

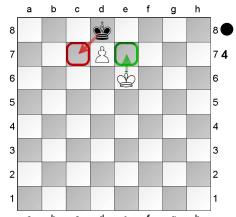
[Versucht Weiß, den schwarzen Läufer zu vertreiben,

2.Lg6 muss der Läufer zurückweichen. 2...Ld7!

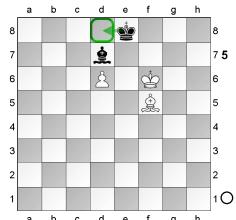
(Averbach: Zum Verlust führt 2...Lg4



Nach dem Abtausch der Läufer 3.Lf5 Lxf5 4.Kxf5 ist das Bauernendspiel gewonnen: 4...Kf7 5.Ke5 Kf8 6.Kf6! Ke8 7.Ke6! Kd8 8.d7+-



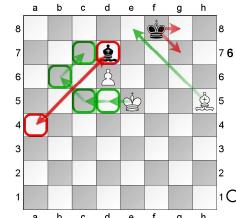
Weiß gewinnt.) Auf 3.Lf5 kann sich der schwarze König annähern: 3...Ke8=



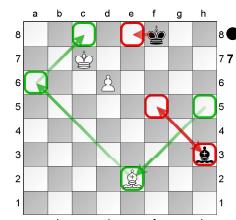
Der schwarze König erreicht das Feld d8.]

2...Kg7! Der einzige Zug, der remis hält.

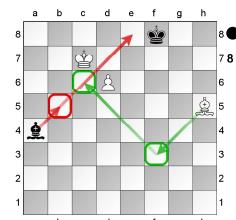
[Averbach: Die passive Verteidigung führt zum Verlust: 2...Ld7



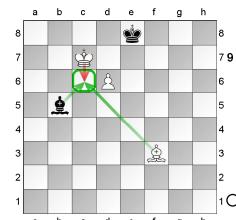
Der schwarze König ist abgesperrt. Der weiße König kann sich an das Umwandlungsfeld annähern. 3.Kd5 La4 4.Kc5 Ld7 5.Kb6 La4 (Auch wenn der Läufer auf der Diagonale h3-c8 bleibt, wird er vertrieben: 5...Lf5 6.Kc7 Lh3 7.Le2+-



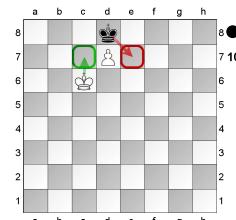
Der weiße Läufer besetzt das Feld c8, der schwarze Läufer muss weichen. Weiß gewinnt.) 6.Kc7



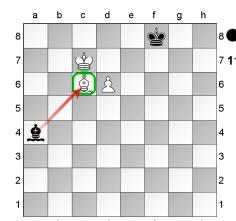
(Diagramm 248). Nun vertreibt der weiße Läufer den schwarzen Läufer von der Diagonale a4-e8: Lb5 7.Lf3 La4 (Auch auf 7...Ke8



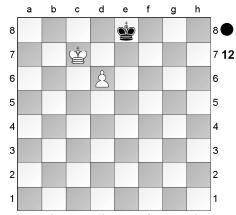
8.Lc6+ ist das Bauernendspiel gewonnen: Lxc6 9.Kxc6 Kd8 10.d7+-



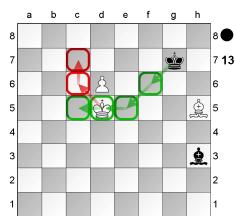
Weiß gewinnt.) Der weiße Läufer unterbricht die Diagonale und vertreibt den schwarzen Läufer: 8.Lc6



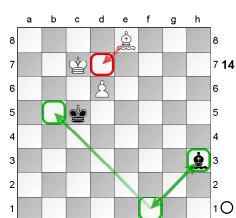
Nach dem Abtausch der Läufer ist das Bauernendspiel gewonnen. 8...Lxc6 9.Kxc6 Ke8 10.Kc7+-



Weiß gewinnt.]
Während der weiße König nach c7 wandert, 3.Kd5



muss sich der schwarze König nach c5 begeben. 3...Kf6
4.Kc6 Ke5 5.Kc7 Kd5 6.Le8 Kc5



Der schwarze Läufer kann über die Felder b5 und h3 das Feld d7 kontrollieren. Die Partie endet remis.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Bauer:

- Vertreiben des gegnerischen Läufers (247.3, 247.7, 247.8, 247.9, 247.11)
- Absperren des gegnerischen Königs (247.6)
- Annähern des Königs an das Umwandlungsfeld (247.6, 247.13)

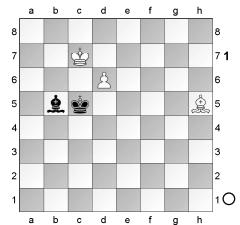
Läuferpartei (Verteidiger):

- Besetzen des Umwandlungsfeldes mit dem König (247.2, 247.5)
- Angriff auf den Bauern von hinten mit dem König (247.13)
- Kontrolle des Feldes vor dem Bauern mit dem Läufer (247.14)

½-½

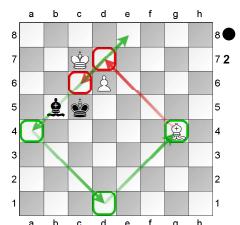
- Averbach - Diagramm 249
- Läufer und Bauer gegen Läufer
- Bauer auf der 6. Reihe (S. 190)
- [Wilfling, Sandra]

13.11.2024

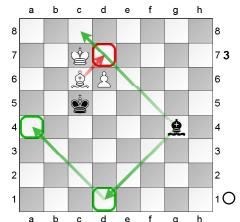


Averbach: Um zu verhindern, dass der eigene Läufer verdrängt und die Diagonale gesperrt wird, kann sich der König hinter dem Bauern positionieren. Es ist leicht zu sehen, dass der Bauer dann nicht weiterkommt.

1.Lg4



Versucht der weiße Läufer, über g4 und d7 nach c6 zu gelangen, 1...La4 2.Ld7 weicht der schwarze Läufer nach d1 aus: 2...Ld1 3.Lc6 Lg4



Der Läufer kontrolliert nun die Diagonale h3-c8. Auf Ld7 weicht der Läufer wieder nach d1 aus.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Läufer:

- Vertreiben des gegnerischen Läufers (249.2, 249.3)

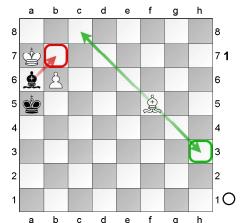
Läuferpartei (Verteidiger):

- Kontrolle des Feldes vor dem Bauern (249.2, 249.3)

½-½

- Awerbach - Diagramm 250
- Läufer und Bauer gegen Läufer
- Bauer auf der 6. Reihe (S.191)
- [Wilfling, Sandra]

14.11.2024



Awerbach: Die Kontrolle des Sperrungsfeldes rettet jedoch nicht immer. Wichtig ist, dass der Läufer genug Handlungsfreiheit besitzt. Ist die Beweglichkeit des Läufers eingeschränkt, kann eine Zugzwangssituation eintreten. Der schwarze Läufer steht sehr beengt. 1.Lh3 Weiß bringt den Gegner durch einen einfachen Abwartezug des Läufers auf der Diagonale c8-h3 in Zugzwang und gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Läufer:

- Tempogewinn (Zugzwang)

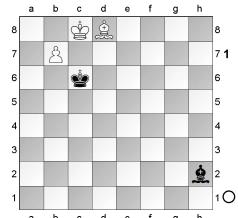
Läuferpartei (Verteidiger):

- Angriff auf den Bauern von hinten

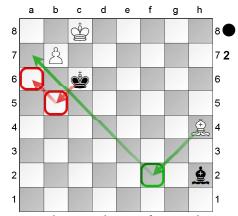
1-0

Awerbach - Diagramm 251
 Läufer und Bauer gegen Läufer
 Bauer auf der 6. Reihe (S.191)
 [Wilfling, Sandra]

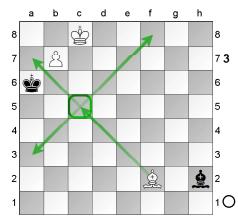
14.11.2024



Awerbach: Die schwächere Seite kann sich nur dann retten, wenn auf der Diagonale, von der aus der Läufer das Vorrücken des Bauern kontrolliert, nicht weniger als drei freie Felder vorhanden sind (mind. 4 Felder auf der Diagonale). **1.Lh4**

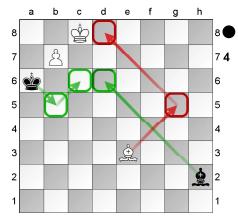


Stände der weiße König auf a8, würde Weiß gewinnen, indem er den Läufer über a7 nach b8 führte und den schwarzen Läufer abdrängte. Der weiße König ist jedoch weniger günstig positioniert, sodass Schwarz versuchen kann, den weißen Läufer nicht nach a7 zu lassen. **1...Kb5 2.Lf2 Ka6**

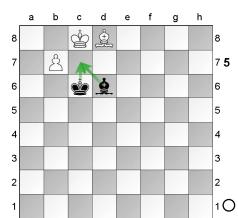


Der schwarze König kontrolliert das Feld a7. **3.Lc5!**
 Dieser Zug nimmt dem schwarzen Läufer das wichtige Feld d6.

[Awerbach: Auf den Abwartezug **3.Le3**

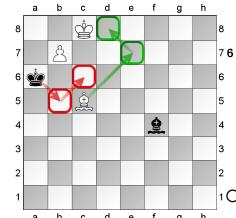


folgt **3...Ld6!** Versucht der weiße Läufer, durch das Manöver Lg5-Ld8-Lc7 den schwarzen Läufer auf c7 abzusperren, **4.Lg5** wandert der schwarze König wieder nach c6: **4...Kb5 5.Ld8 Kc6!**

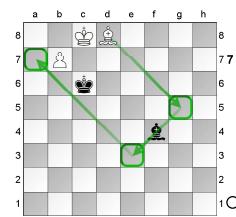


Der schwarze König und der Läufer kontrollieren das Feld c7.]

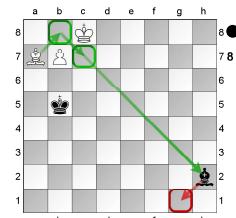
3...Lf4



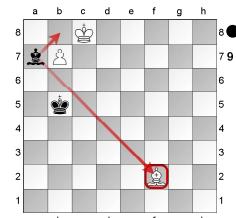
Nun kann der weiße Läufer wieder nach d8 wandern:
4.Le7 Kb5 5.Ld8 Kc6



Nun gelangt der weiße Läufer mit Tempo nach a7:
6.Lg5! Der schwarze Läufer muss ausweichen. **6...Lh2**
7.Le3 Kb5 Der schwarze König ist zu langsam. **8.La7**



Der weiße Läufer kann nun den schwarzen Läufer von der Diagonale h2-b8 vertreiben. Es folgt z.B. **8...Kc6 9.Lb8 Lg1 10.Lc7 La7 11.Lg3 Kb5 12.Lf2**



Der weiße Läufer darf nicht geschlagen werden. Weiß gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Bauer:

- Absperren des gegnerischen Königs (251.2, 251.3)
- Tempogewinn mit dem Läufer (251.6, 251.7, 251.8)
- Opfern des Läufers (251.9)

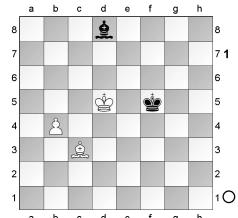
Läuferpartei (Verteidiger):

- Kontrollieren der relevanten Felder für den Läufer mit dem König (241.2, 251.4, 251.5)

1-0

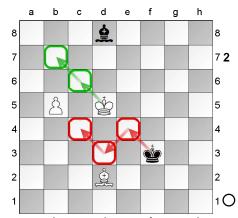
Averbach - Diagramm 252
 Läufer und Bauer gegen Läufer
 Bauer auf der 4. Reihe (S.192)
 [Wilfling, Sandra]

15.11.2024



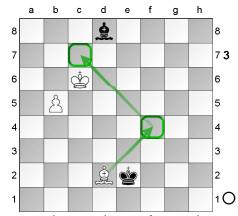
Averbach: Schwarz kann hier verhindern, dass Weiß die Läuferdiagonale sperrt. Dafür muss sich der König von hinten an den Bauern annähern. 1...--

[Averbach: Steht der weiße Läufer auf d2, gewinnt Weiß: 1.Ld2 Kg4 2.b5 Kf5]

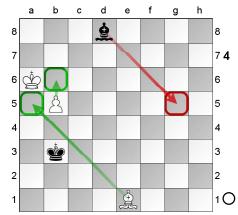


Der weiße König strebt das Feld a6 an. 3.Kc6 Ke4
 Der König muss das Feld f4 kontrollieren.

(Averbach: Hier kann Schwarz nicht durch 3...Ke2

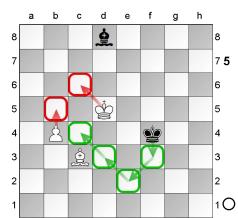


ein Tempo gewinnen. Weiß spielt das Manöver Lf4-Lc7: 4.Lf4 Kd3 5.Lc7 und der weiße Läufer sperrt die Diagonale ab.) 4.Kb7 Kd3 Der weiße Läufer weicht nach e1 aus: 5.Le1 Kc4 6.Ka6 Kb3



Nun verdrängt der weiße Läufer den schwarzen:
 7.La5 Lg5 8.b6+- Der Bauer rückt vor. Weiß gewinnt.]

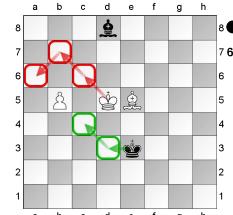
1...Kf4



Der weiße König nähert sich über f3, e2, d3 und c4 an den Bauern an. 2.Ld4

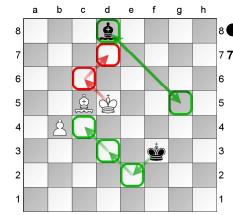
[Auch auf 2.Le5+ nähert sich der schwarze König von

hinten an: 2...Ke3 3.b5



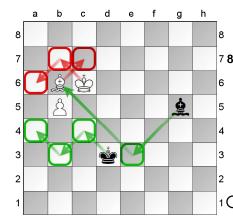
Kd3 4.Kc6 Kc4 (siehe Hauptvariante).]
 2...Kf3 3.b5

[Auch auf 3.Lc5

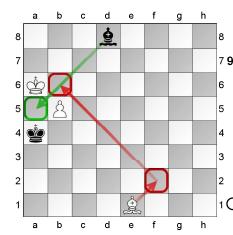


nähert sich der König an den Bauern an: Ke2 4.Kc6 Kd3 5.Kd7 Lg5 6.b5 Kc4 (siehe Hauptvariante).]

3...Ke2 4.Kc6 Kd3 Versucht der weiße Läufer den schwarzen Läufer auf dem Feld b6 zu verdrängen,
 5.Lb6 weicht der Läufer nach g5 aus: 5...Lg5



Wandert der weiße König nach a6, strebt der schwarze König das Feld a4 an. 6.Kb7 Kc4 7.Ka6 Kb3 8.Lf2 Ld8 9.Le1 Ka4



Der weiße Läufer kann den schwarzen Läufer nicht absperren. Die Partie endet remis.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Bauer:

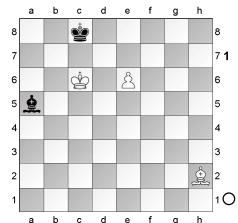
- Vertreiben des gegnerischen Läufers (252.3, 252.4)
- Läuferpartei (Verteidiger):
 - Annähern des Königs an den Bauern (252.2, 252.5, 252.6, 252.7)
 - Angriff auf den Bauern von hinten (252.8, 252.9)
 - Ausweichen mit dem Läufer (252.7, 252.8, 252.9)

½-½

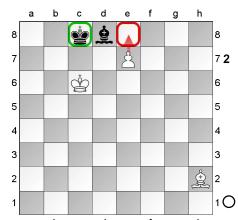
Awerbach - Diagramm 253
 Läufer und Bauer gegen Läufer
 Bauer auf der 6. Reihe (S.192)
 [Wilfling, Sandra]

14.11.2024

- Patt (253.2, 253.3)
 $\frac{1}{2}=\frac{1}{2}$

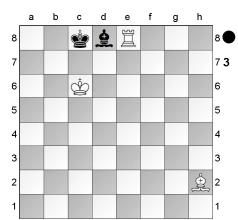


Awerbach: Diese Stellung ist eine Ausnahme, die nicht unter die allgemeinen Regeln fällt. Weiß kann hier den Bauern zur Dame führen, jedoch ergibt sich nach **1.e7 Ld8!**

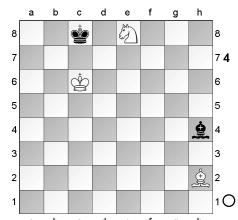


Auch wenn Weiß einen Läufer holt, endet die Partie remis: **2.e8L**

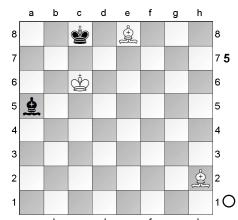
[Es ergibt sich ein Patt, wenn Weiß eine Dame oder einen Turm holt. **2.e8T**



] [**2.e8S Lh4**



mit Remis.]
2...La5



mit Remis.
 In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Bauer:

- Umwandlung in einen Turm, Springer oder Läufer (253.3, 253.4, 253.5)

Läuferpartei (Verteidiger):

LÄUFER UND BAUER GEGEN LÄUFER

WICHTIGE METHODEN – LÄUFERPARTEI (VERTEIDIGER)

Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer gibt es verschiedene charakteristische Methoden, die von der Springerpartei angewendet werden können.

INHALT

Manöver des Königs	1
Besetzen des Umwandlungsfeldes mit dem König/Patt.....	1
Angriff auf den Bauern von hinten mit dem König.....	1
Annähern des Königs an den Bauern.....	2
Manöver des Läufers	2
Kontrolle des Feldes vor dem Bauern mit dem Läufer	2

MANÖVER DES KÖNIGS

Für die Verteidigerpartei ist es wichtig, den Bauern mit dem König aufhalten oder angreifen zu können. Genauso kann der König verhindern, dass der gegnerische Läufer den eigenen Läufer verdrängt.

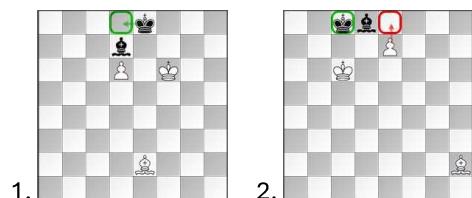
Hier gibt es folgende Methoden:

- Besetzen des Umwandlungsfeldes mit dem König
- Angriff auf den Bauern von hinten mit dem König
- Annähern des Königs an den Bauern

BESETZEN DES UMWANDLUNGSFELDES MIT DEM KÖNIG/PATT

Kann der König das Umwandlungsfeld des Bauern oder ein Feld vor dem Bauern besetzen, das vom Läufer nicht angreifbar ist, kann die Partie remis gehalten werden.

In manchen Situationen gibt es die Möglichkeit ein Patt zu erreichen.

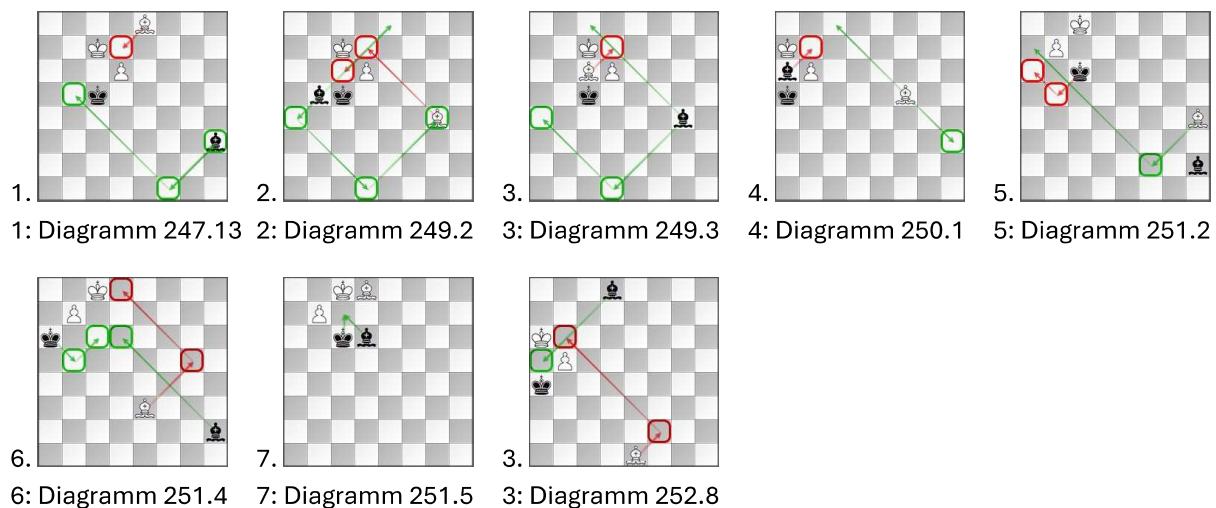


1: Diagramm 247.2 2: Diagramm 253.2

ANGRIFF AUF DEN BAUERN VON HINTEN MIT DEM KÖNIG

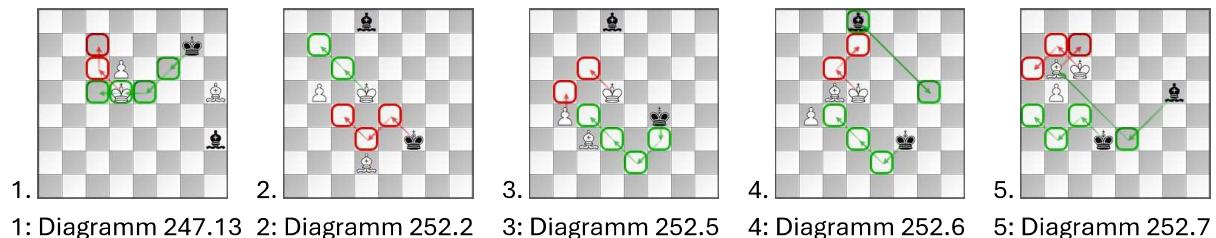
Kann der König den Bauern nicht von vorne aufhalten, muss der Läufer den Bauern aufhalten, indem er ein Feld vor dem Bauern kontrolliert. Hier kann der König den Bauern von hinten angreifen und zusätzlich die Felder kontrollieren, auf denen der gegnerische Läufer den eigenen verdrängen kann.

16.11.2024



ANNÄHERN DES KÖNIGS AN DEN BAUERN

Steht der König entfernt vom Bauern, muss er sich meist erst an den Bauern annähern.

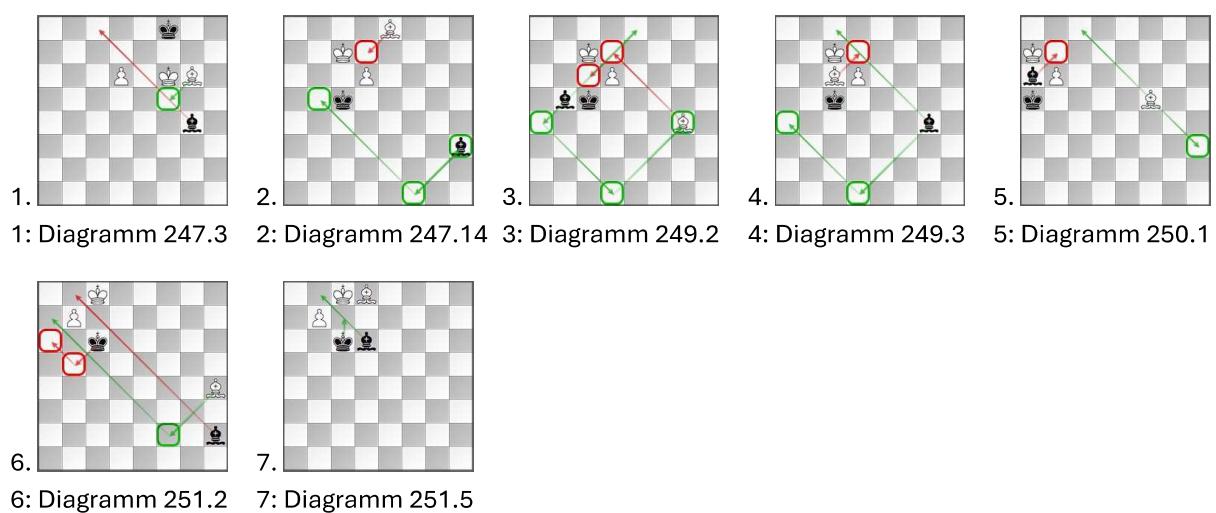


MANÖVER DES LÄUFERS

Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Läufer muss der Läufer meist dann den Bauern aufhalten, wenn der König kein vom Läufer unangreifbares Feld erreichen kann.

KONTROLLE DES FELDES VOR DEM BAUERN MIT DEM LÄUFER

Der Läufer kann ein Feld vor dem Bauern kontrollieren, um den Bauern am Vorankommen zu hindern. Hier kann der Läufer jedoch vom gegnerischen Läufer vertrieben werden.



LÄUFER UND BAUER GEGEN LÄUFER –

WICHTIGE METHODEN – LÄUFERPARTEI MIT BAUER

Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Läufer gibt es verschiedene charakteristische Methoden, die von der stärkeren Seite angewendet werden können.

INHALT

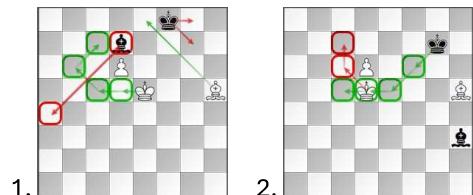
Manöver des Königs	1
Annähern des Königs an das Umwandlungsfeld	1
Manöver des Läufers	1
Vertreiben des gegnerischen Läufers	2
Absperren des gegnerischen Königs	2
Tempogewinn (Zugzwang)	2
Opfern des Läufers	2

MANÖVER DES KÖNIGS

Im Läuferendspiel kann der König den Bauern unterstützen sowie den gegnerischen Läufer angreifen. Zusätzlich kann der König den Läufer dabei unterstützen, den gegnerischen Läufer zu vertreiben.

ANNÄHERN DES KÖNIGS AN DAS UMWANDLUNGSFELD

Der König kann den Bauern am besten unterstützen, wenn er sich neben oder vor dem Bauern befindet. Wenn der König entfernt steht, muss er sich erst annähern.



1: Diagramm 247.6 2: Diagramm 247.13

MANÖVER DES LÄUFERS

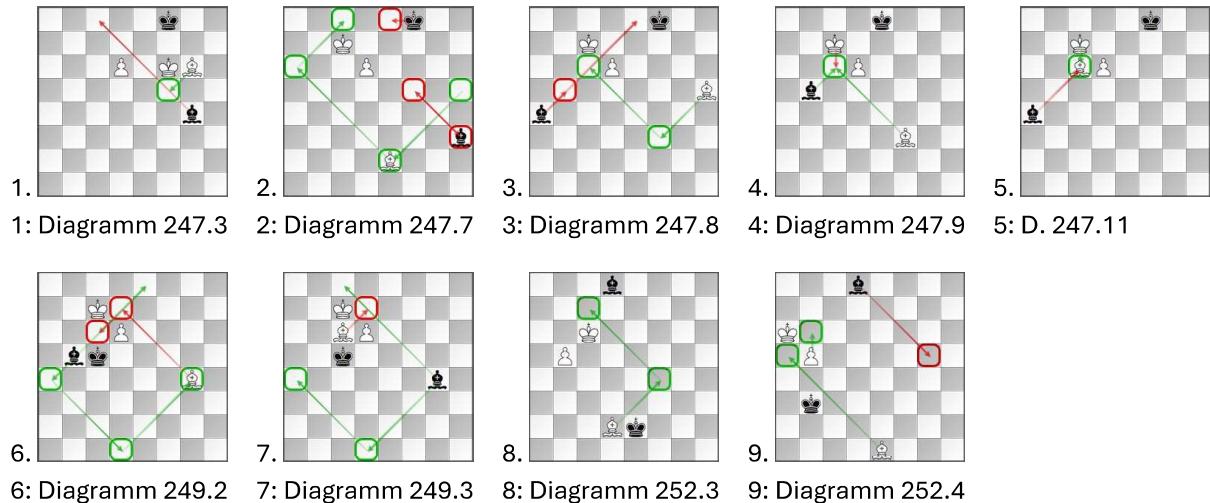
Der Läufer kann den Bauern am besten unterstützen, indem er den gegnerischen König und Läufer vom Bauern fernhält. Dafür kann er den Läufer vertreiben oder den König absperren. Zusätzlich kann der Läufer auch durch Manövrieren ein Tempo gewinnen bzw. sich opfern, um den Bauern umzuwandeln.

Wichtige Methoden sind hier:

- Vertreiben des gegnerischen Läufers
- Absperren des gegnerischen Königs
- Tempogewinn (Zugzwang)
- Opfern des Läufers

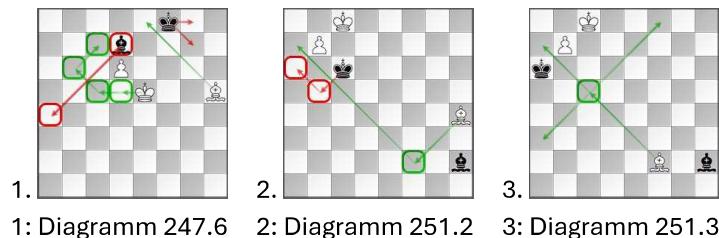
VERTREIBEN DES GEGNERISCHEN LÄUFERS

Der Läufer kann den gegnerischen Läufer von der Diagonale vertreiben, indem er sich auf ein vom König unterstütztes Feld auf der Diagonale positioniert. Das schwächste Feld auf der Diagonale ist hier das Feld vor dem Bauern, da hier der Läufer einen weiteren Zug benötigt, damit der Bauer ziehen kann.



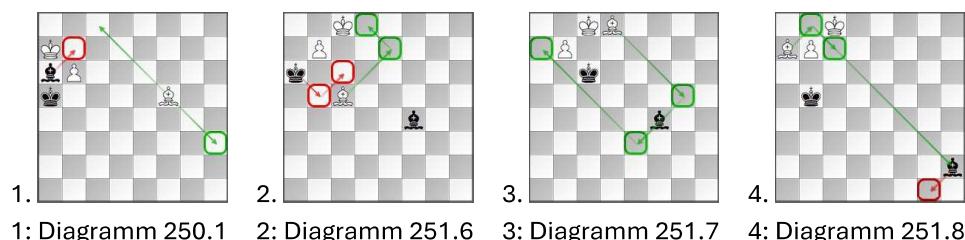
ABSPERREN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS

Der Läufer kann den gegnerischen König absperren und daran hindern, ein Feld vor dem Bauern zu erreichen. Genauso kann der Läufer den gegnerischen König absperren, wenn sich dieser hinter dem Bauern befindet.



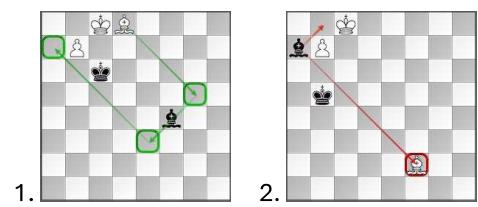
TEMPOGEWINN (ZUGZWANG)

Hat gegnerische Läufer nur wenig Platz zum Manövrieren zur Verfügung, kann der Läufer den Gegner durch wiederholte Züge in Zugzwang bringen. Zusätzlich kann der Läufer durch einen Angriff auf den gegnerischen Läufer ein Tempo gewinnen.



OPFERN DES LÄUFERS

Steht der Bauer bereits vor der Umwandlung, kann der Läufer geopfert werden, damit der Bauer umgewandelt werden kann.



1: Diagramm 251.7

2.

2: Diagramm 251.9