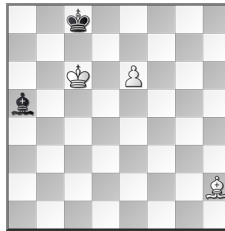


LÄUFER UND BAUER GEGEN LÄUFER

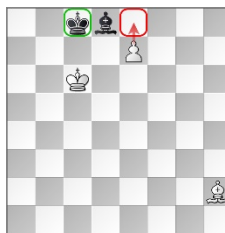
AUSNAHMEN - PATTMÖGLICHKEITEN

EINFÜHRUNG

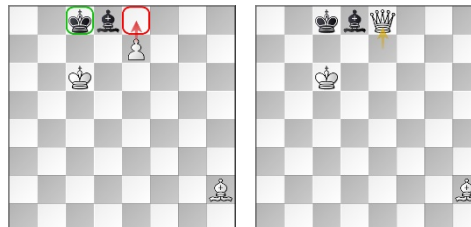
In seltenen Fällen kann der Bauer umgewandelt werden, doch die Partie nicht gewonnen werden. Hier kann die schwächere Seite z.B. ein Patt anstreben.



Der Bauer kann zwar umgewandelt werden, jedoch kann die schwächere Seite die ungünstige Positionierung des gegnerischen Königs ausnutzen. Rückt der Bauer vor, positioniert sich der Läufer vor dem Bauern.



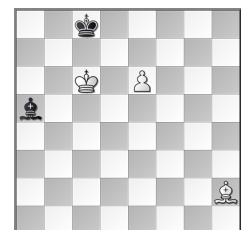
Der Bauer kann zwar vorrücken, jedoch kann er nicht umgewandelt werden. Es ergibt sich ein Patt.



ANALYSE

Das folgende Beispiel aus dem Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1 zeigt Pattmöglichkeiten:

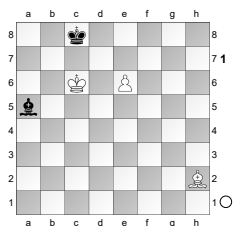
Awerbach – Diagramm 253 – Ausnahmefälle/Pattmöglichkeiten



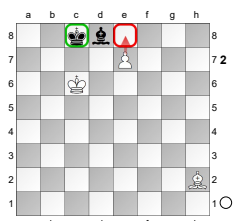
□ Awerbach - Diagramm 253
 ■ Läufer und Bauer gegen Läufer
 Bauer auf der 6. Reihe (S.192)
 [Wilfling, Sandra]

14.11.2024

- Patt (253.2, 253.3)
 1/2-1/2

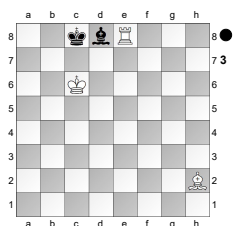


Awerbach: Diese Stellung ist eine Ausnahme, die nicht unter die allgemeinen Regeln fällt. Weiß kann hier den Bauern zur Dame führen, jedoch ergibt sich nach **1.e7 Ld8!**

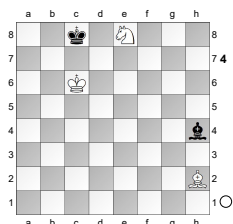


Auch wenn Weiß einen Läufer holt, endet die Partie remis: **2.e8L**

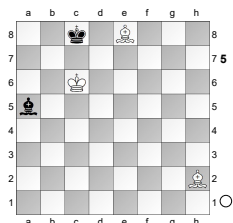
[Es ergibt sich ein Patt, wenn Weiß eine Dame oder einen Turm holt. 2.e8T



] [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):