

SPRINGER UND BAUER GEGEN LÄUFER

WICHTIGE METHODEN - SPRINGERPARTEI

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

INHALT

Manöver des Königs	1
Annähern des Königs an den Läufer	1
Unterstützung des Bauern durch den König.....	2
Gemeinsame Methoden	2
Kontrolle der Felder der Läuferdiagonale – Vertreiben des Läufers.....	2
Festsetzen des Läufers in der Ecke	2
Manöver des Springers	3
Absperren der Diagonale des Läufers	3
Angriff auf den Läufer/Vertreiben des Läufers.....	4
Angriff auf den gegnerischen König/Vertreiben des gegnerischen Königs	4

MANÖVER DES KÖNIGS


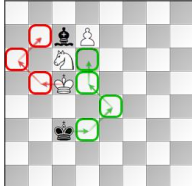
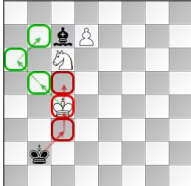


Der König kann den Bauern dadurch unterstützen, dass er den gegnerischen Läufer vertreibt oder einige Felder der Läuferdiagonale kontrolliert.

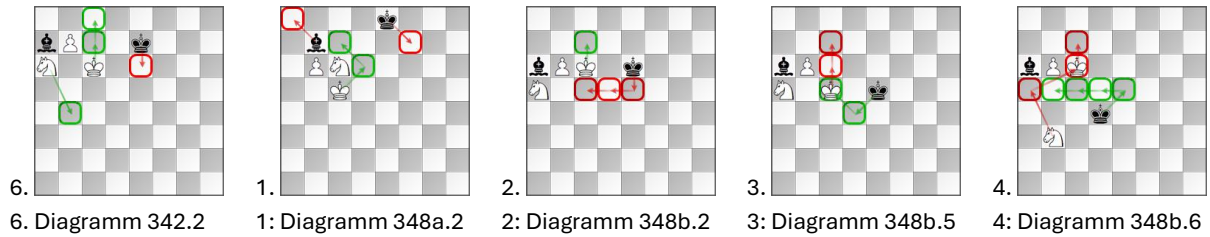
Wichtige Methoden sind hier:

- Annähern des Königs an den Läufer
- Unterstützung des Bauern durch den König

ANNÄHERN DES KÖNIGS AN DEN LÄUFER

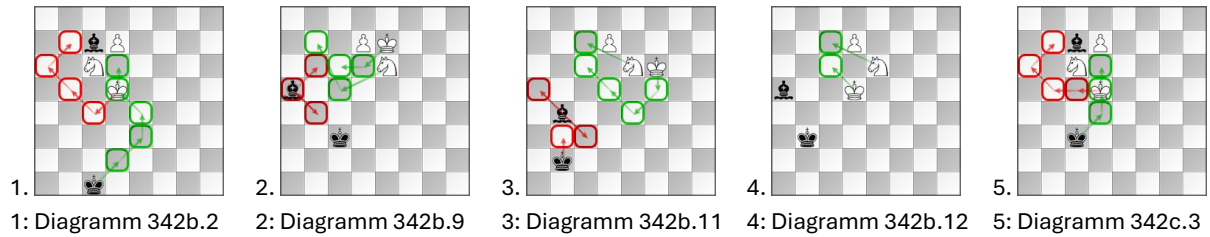
Um die relevanten Felder für den Läufer kontrollieren zu können, muss sich der König hin und wieder erst an den Läufer annähern.

				
1.	2.	3.	4.	5.
1: Diagramm 342.3	2: Diagramm 342.4	3: Diagramm 342.6	4: Diagramm 342.9	5: Diagramm 342.10



UNTERSTÜTZUNG DES BAUERN DURCH DEN KÖNIG

Der König kann den Bauern beim Vorrücken unterstützen, indem er den Bauern deckt bzw. die Felder vor dem Bauern kontrolliert.



GEMEINSAME METHODEN

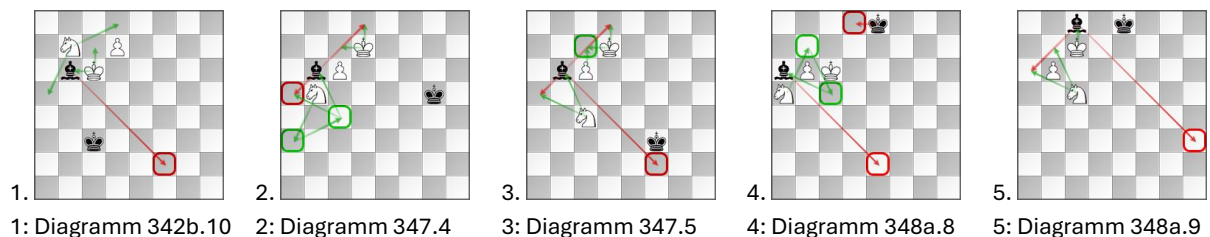
Der König und der Springer können gemeinsam die Felder der Läuferdiagonale kontrollieren bzw. auch den Läufer z.B. in der Ecke festsetzen.

Wichtige Methoden sind hier:

- Kontrolle der Felder der Läuferdiagonale – Vertreiben des Läufers
- Festsetzen des Läufers in der Ecke

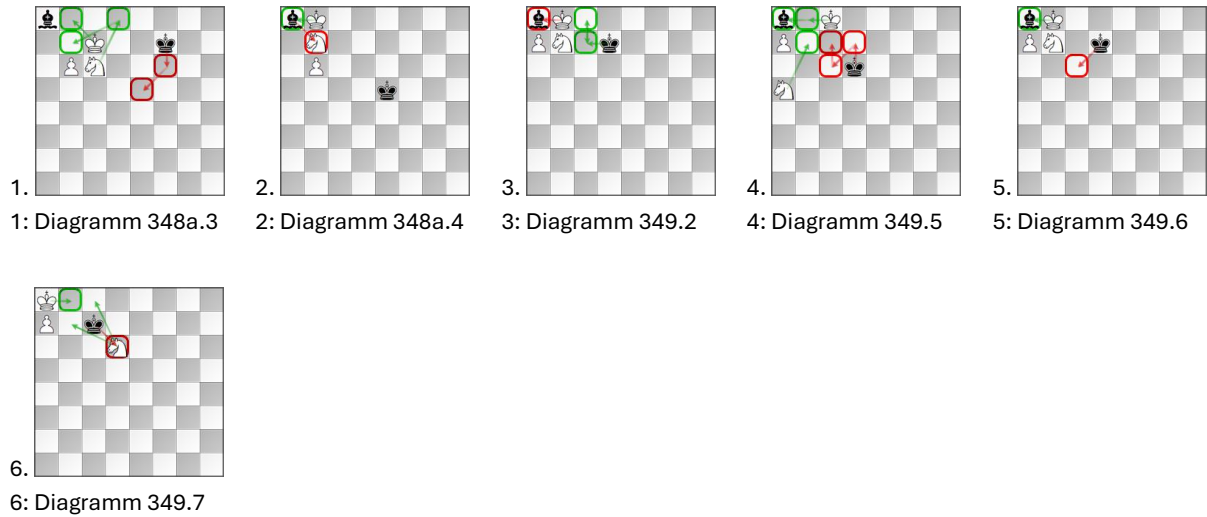
KONTROLLE DER FELDER DER LÄUFERDIAGONALE – VERTREIBEN DES LÄUFERS

Stehen dem Läufer nur vier oder weniger Felder auf der Diagonale zur Verfügung, können König und Springer den Läufer gemeinsam vertreiben. Der König kann bis zu zwei Felder der Läuferdiagonale kontrollieren, um dem gegnerischen Läufer Felder zu nehmen. Auch der Springer kann zwei Felder auf der Diagonale kontrollieren.



FESTSETZEN DES LÄUFERS IN DER ECKE

Bei einem Randbauern auf der 7. Reihe können König und Springer den Läufer in der Ecke festsetzen. Beim Schlagen des Läufers muss jedoch darauf geachtet werden, dass der eigene König nicht in der Ecke festgesetzt wird.



MANÖVER DES SPRINGERS

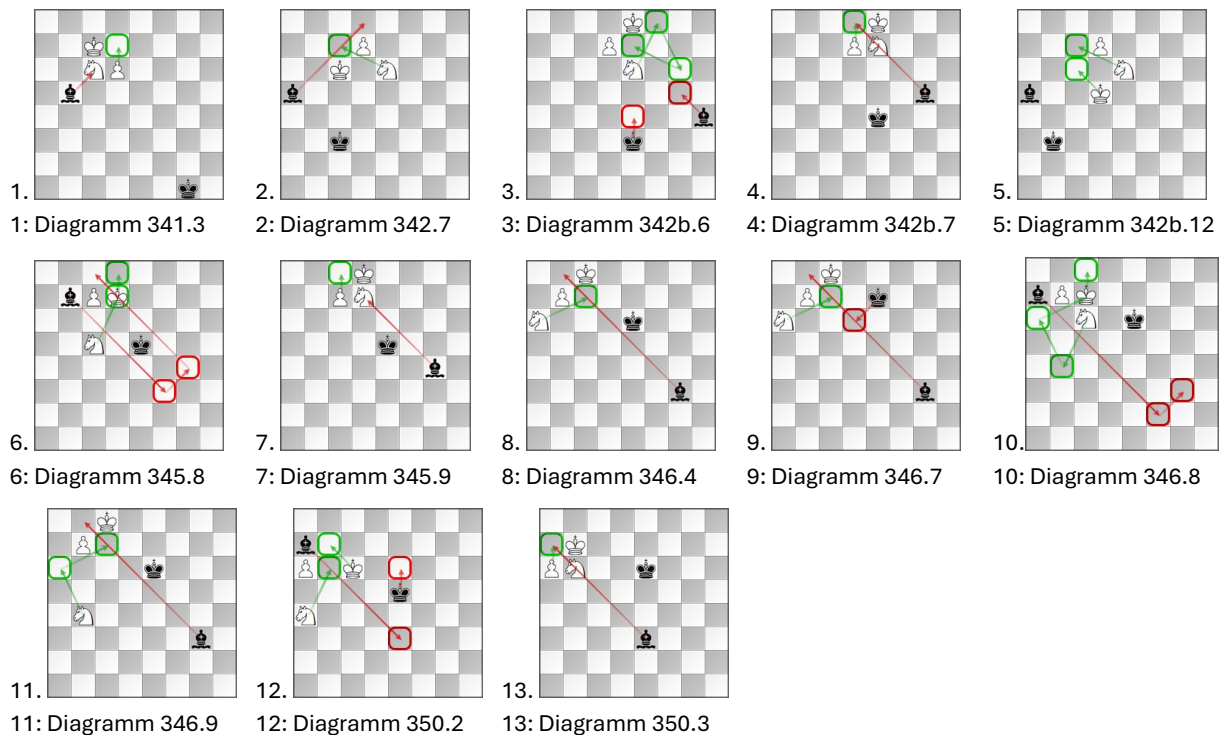
Der Springer kann im Endspiel Springer und Bauer gegen Läufer den Läufer angreifen und vertreiben sowie die Diagonale des Läufers absperren.

Wichtige Methoden sind hier:

- Absperren der Diagonale des Läufers
- Angriff auf den Läufer/Vertreiben des Läufers
- Vertreiben des gegnerischen Königs

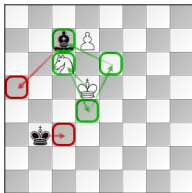
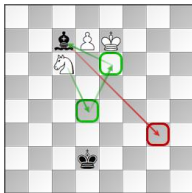
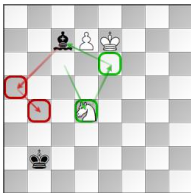
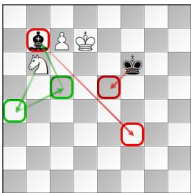
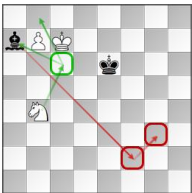
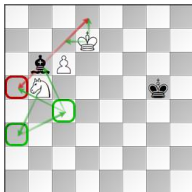
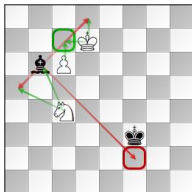
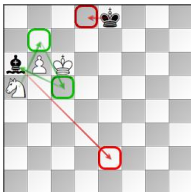
ABSPERREN DER DIAGONALE DES LÄUFERS

Der Springer kann sich zwischen den Läufer und das vom Läufer kontrollierte Feld vor dem Bauern positionieren, um den Läufer abzusperren und die Kontrolle des Feldes vor dem Bauern aufzuheben.



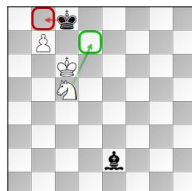
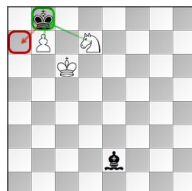
ANGRIFF AUF DEN LÄUFER/VERTREIBEN DES LÄUFERS

Der Springer kann den Läufer von einem Feld der Diagonale vertreiben. Jedoch kann der Springer maximal zwei Felder auf einer Läuferdiagonale kontrollieren.

 <p>1.</p>	 <p>2.</p>	 <p>3.</p>	 <p>4.</p>	 <p>5.</p>
1: Diagramm 342.6	2: Diagramm 342.4	3: Diagramm 342b.8	4: Diagramm 345.7	5: Diagramm 346.3
 <p>6.</p>	 <p>7.</p>	 <p>8.</p>		
6: Diagramm 347.4	7: Diagramm 347.5	8: Diagramm 348a.5		

ANGRIFF AUF DEN GEGNERISCHEN KÖNIG/VERTREIBEN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS

Hält der gegnerische König den Bauern von vorne auf, kann der Springer den König angreifen und vertreiben

 <p>1.</p>	 <p>2.</p>
1: Diagramm 348a.7	2: Diagramm 348a.8