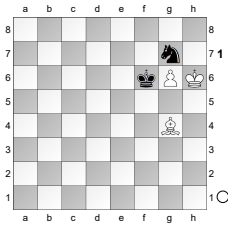


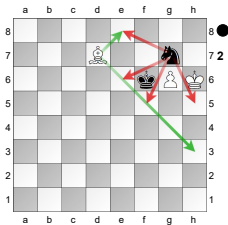
□ Averbach - Diagramm 322
 ■ Läufer gegen Springer
 Bauer auf der 6. Reihe (S.251)
 [Wilfling, Sandra]

30.10.2024

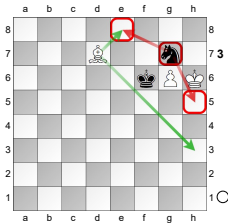


Averbach: Die Nähe des Brettrandes wirkt sich auf die Kampfkraft des Springers negativ aus, da sich seine Beweglichkeit merklich verringert. Deshalb kann die stärkere Seite bei einem Springerbauern auf der 6. Reihe gewinnen. 1.-- Ist Schwarz am Zug, muss Weiß so manövrieren, dass Schwarz sein Zugrecht abtreten muss.

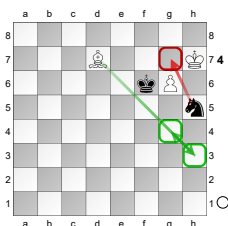
[Averbach: Nach 1.Ld7+-



befindet sich Schwarz sofort im Zugzwang.]
 1...Se8 Hier muss Weiß die zwei Felder e8 und h5 kontrollieren. Der König kann das Feld h5 kontrollieren, der Läufer das Feld e8. 2.Ld7 Sg7

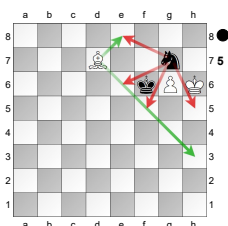


Weiß muss Schwarz an den Zug bringen. Dafür bewegt er zuerst den König: 3.Kh7 Sh5

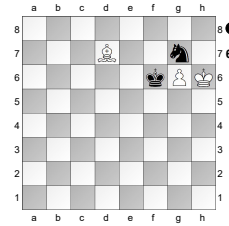


Nun kann der Läufer wieder das Manöver zum Tempogewinn durchführen: Weiß spielt 4.Lg4 gefolgt von Lh3 und Ld7. 4...Sg7 5.Lh3 Sh5

[Auch der Zug 5...Se8 erreicht nur eine Zugumstellung: 6.Ld7 Sg7 7.Kh6+-



Auch hier hat der Springer kein Feld.]
 Nun greift zuerst der König den Springer an: 6.Kh6 Sg7
 Der Springer muss ausweichen. Nun kann Weiß den Gegner in Zugzwang bringen: 7.Ld7



Weiß gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei:

- Absperren des Springers mit dem Läufer (322.2, 322.4)

- Tempogewinn mit dem Läufer (322.3)

Springerpartei:

- Aufhalten des Bauern mit dem Springer (322.2)

1-0