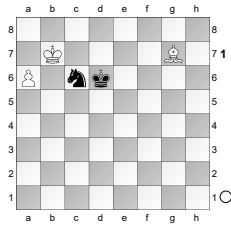


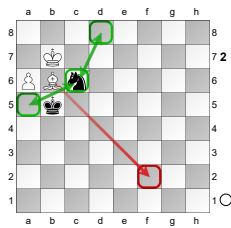
□ Averbach - Diagramm 328b
 ■ Läufer gegen Springer
 Randbauer auf der 6. Reihe
 [Wilfling, Sandra]

10.11.2024

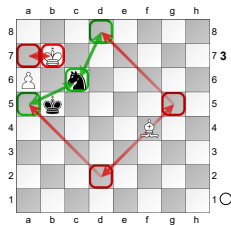


Averbach: Dem Springer fällt es umso schwerer, den Bauern zu bekämpfen, je näher dieser am Brettrand steht. Ein Turmbauer ist für den Springer am gefährlichsten. Hat er die vorletzte Reihe erreicht, gibt es in der Regel keine Rettung mehr. Steht er noch auf der 6. Reihe, bieten sich der schwächeren Seite interessante Remismöglichkeiten. **1.Le5+** Auch die Variante **1...Kd5** verliert: **2.Kb6**

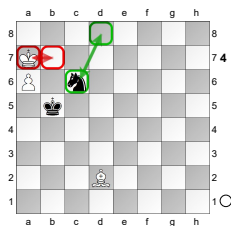
[Weiß darf jedoch nicht 2.Lc7 spielen: Der schwarze König wandert darauf nach b5. 2...Kc5 3.Lf4 (Auch auf 3.Lb6+ folgt 3...Kb5=



) 3...Kb5



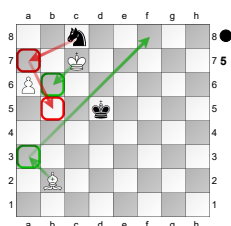
Der schwarze Springer kann sich nun auf den Feldern d8 und c6 bzw. a5 und c6 bewegen. 4.Ld2 Sd8+ 5.Ka7 Sc6+



mit Remis.]

2...Se7 3.Lb2 Sc6

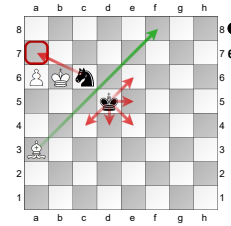
[Auf 3...Sc8+ folgt 4.Kc7



Auf 4...Sa7 folgt 5.La3 Sb5+ 6.Kb6

(siehe Hauptvariante)]

4.La3



Der weiße Läufer sperrt den schwarzen König von der Deckung des Springers ab. Der Springer darf sich wegen a7 nicht bewegen. Weiß gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei:

- Absperren des Springers/Königs mit dem Läufer (328.5, 328.6)
- Kontrolle des Feldes vor dem Bauern mit dem König (328.5)

Springerpartei:

- Schachgebote mit dem Springer (328.2, 328.3, 328.4)
- Angriff auf den Bauern mit dem König von hinten (328.2, 328.3, 328.4)

1-0