



## LEKTION 5

### LÄUFER

#### Inhalt

#### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

- Läufer
- Deckung
- Fesselung

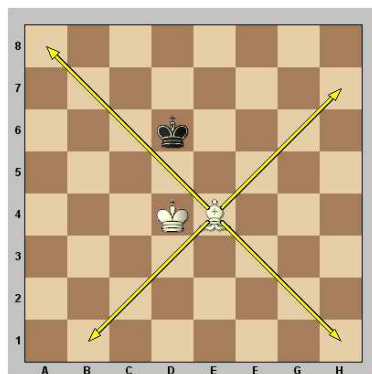
#### *Aufgaben*

#### *Lösungen*

#### *Ausblick*

#### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

Heute starten wir mit einer kleinen Wiederholung (Gangart des Läufers, Deckung und Fesselung)!



#### *Frage:*

Weiß am Zug. Auf wie viele Felder kann der Läufer ziehen?

#### *Antwort:*

Der Läufer hat 13 Zugmöglichkeiten.

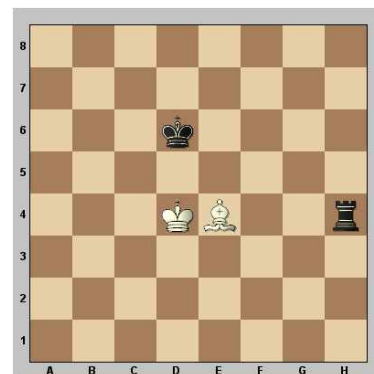
#### *Frage:*

Weiß spielt den Läufer nach d5. Kann er nun von Schwarz geschlagen werden?

#### *Antwort:*

Nein, der Läufer wird vom weißen König gedeckt. Die Könige müssen immer ein Feld Abstand halten (dicke Bäuche).

Stellen Sie nun noch einen schwarzen Turm nach h4!



#### *Fragen:*

Wie viele Zugmöglichkeiten hat der Läufer nun? Warum?

#### *Antworten:*

Der Läufer darf momentan nicht ziehen. Er wird vom schwarzen Turm an den König gefesselt. Zieht er weg, steht der weiße König im Schach und das ist natürlich nicht erlaubt!

#### *Frage:*

Wer ist der Polizist?  
Wer ist der Räuber?

#### *Antwort:*

**Polizist** = Turm  
**Räuber** = Läufer

#### *Aufgaben*

Verteilen Sie nun die Übungszettel! Weisen Sie darauf hin, dass alle Teilnehmer stets nach Fesselungen und Deckungsmöglichkeiten Ausschau halten sollen!

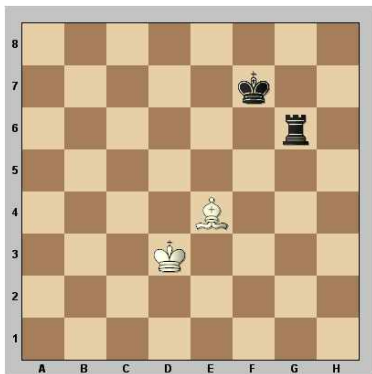




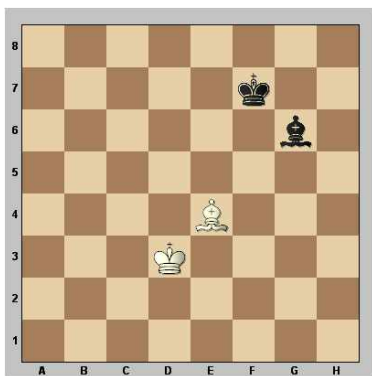
## Aufgaben

Auf welche Felder kann der weiße Läufer ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

### Aufgabe 1:

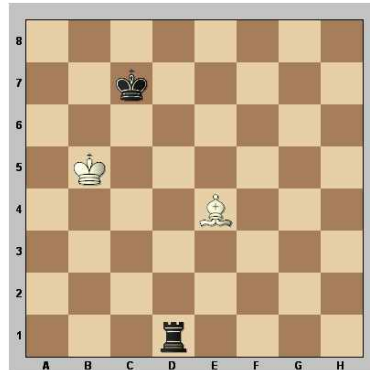


### Aufgabe 2:

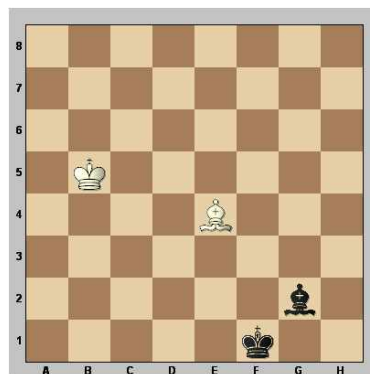


Auf welche Felder kann der weiße Läufer ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann? Markiere mit einem Kreuz!

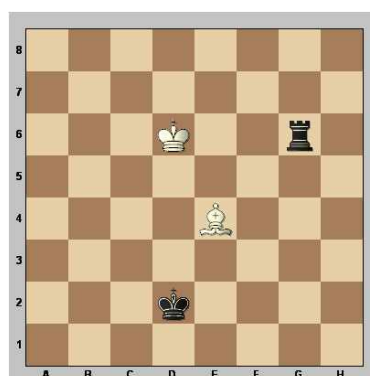
### Aufgabe 3:



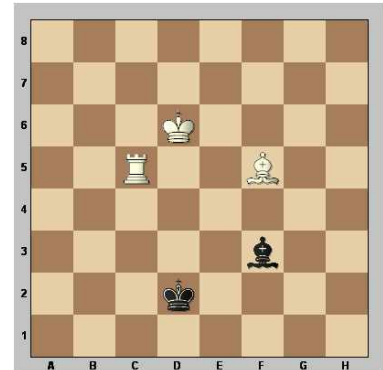
### Aufgabe 4:



### Aufgabe 5:



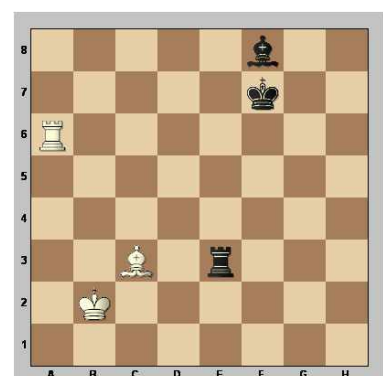
### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:



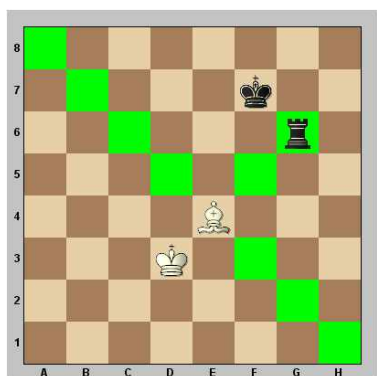


## Lösungen

### Aufgabe 1+2:

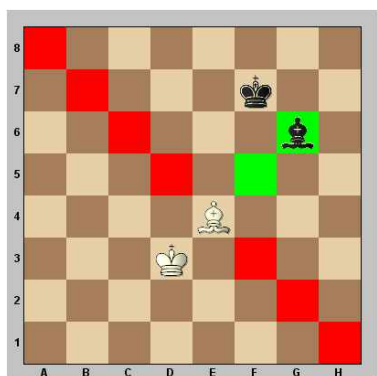
Auf welche Felder kann der weiße Läufer ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

### Aufgabe 1:



Hier sind alle Zugmöglichkeiten gefragt, unabhängig davon, ob sie gut oder schlecht sind. Manche Teilnehmer werden die Felder c6 und g7 nicht ankreuzen, weil hier der Läufer verloren geht. Loben Sie sie dafür, dass sie dies schon erkannt haben!

### Aufgabe 2:



## Achtung!

Der Läufer ist gefesselt.

**Polizist** = schwarzer Läufer

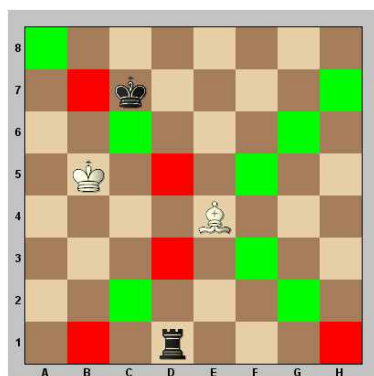
**Räuber** = weißer Läufer

Damit sind alle Züge in der Diagonalen a8-h1 nicht erlaubt. Nur die Läuferzüge nach f5 und g6 verstoßen nicht gegen die Schachregeln. Achten Sie darauf, wer bereits erkennt, dass der Läufer auf f5 im nächsten Zug verloren geht.

### Aufgabe 3-8

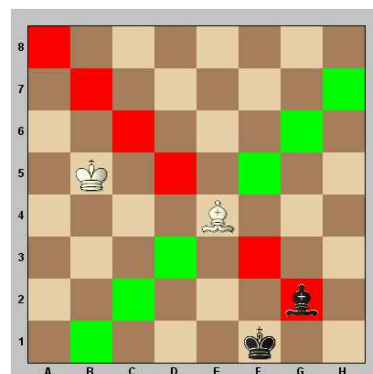
Auf welche Felder kann der weiße Läufer ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann? Markiere sie mit einem Kreuz!

### Aufgabe 3:



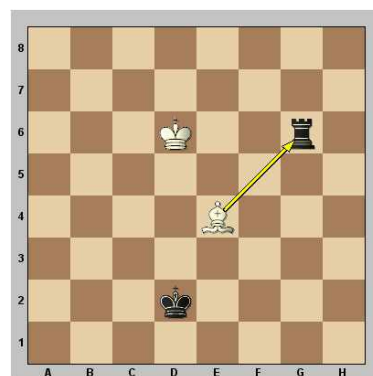
Der Turm kontrolliert die Felder b1, d3, d5 und h1. Der schwarze König passt auf die Felder b7 und c6 auf. Allerdings ist der Läufer auf c6 von seinem König gedeckt, kann also nicht geschlagen werden. Somit waren 8 Zugmöglichkeiten anzukreuzen.

### Aufgabe 4:



Der schwarze Läufer kontrolliert die Diagonale a8-h1. Alle anderen Felder waren anzukreuzen. Natürlich werden einige Teilnehmer den Läufer auf g7 schlagen wollen. Allerdings ist dieser vom schwarzen König gedeckt!

### Aufgabe 5:

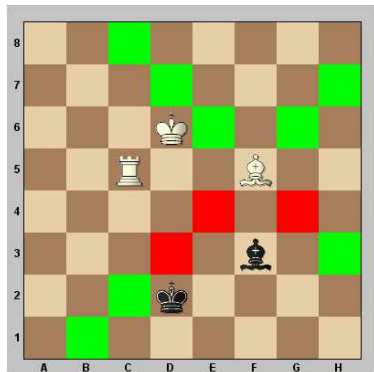


Der weiße König steht im Schach. Das muss immer abgewehrt werden. Da aber in dieser Aufgabe nur Läuferzüge gefragt sind, bleibt nur das Schlagen des schwarzen Turmes übrig!



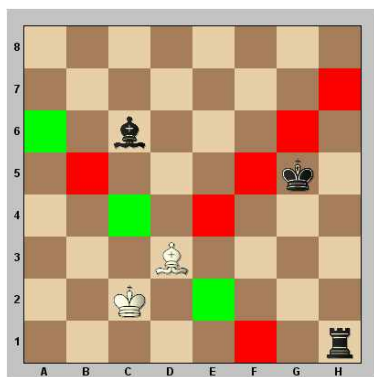


## Aufgabe 6:



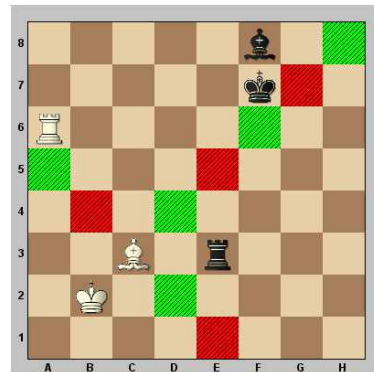
Der schwarze Läufer kontrolliert die Felder e4 und g4. Der schwarze König passt auf d3 auf. Alle anderen Felder waren anzukreuzen. Und was ist mit c2? Richtig, hier wird der weiße Läufer von seinem Turm gedeckt, kann also nicht vom schwarzen König geschlagen werden.

## Aufgabe 7:



Der schwarze Läufer schaut auf die Felder b5 und e4, der schwarze Turm auf f1 und h7 und schließlich der schwarze König auf f5 und g6. Bleiben also nur noch drei Felder übrig: a6, c4 und e2!

## Aufgabe 8:



Hier ist ganz schön was los am Brett. Die Felder b4, e1 und e5 sind fest in schwarzer Hand. Das Feld g7 wird sogar gleich zweimal bewacht! Alle anderen Felder darf der Läufer ohne Furcht betreten. Und was ist mit f6? Genau, hier wird der weiße Läufer von seinem Turm gedeckt!

## Zusatzaufgabe für besonders Schnelle:

### Frage:

Warum geht bei Aufgabe 3 der Läufer nach seinem Zug auf f5 trotzdem verloren? Teste alle Turmzüge!

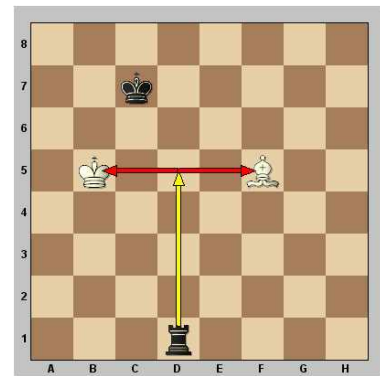
### Antwort:

Schwarz spielt seinen Turm nach d5 und schlägt damit zwei Fliegen mit einer Klappe:

1. Er greift den weißen König an oder anders ausgedrückt: Er gibt Schach!

2. Er droht, den weißen Läufer im nächsten Zug zu schlagen!

## Stellung nach Le4-f5



Weiß muss mit seinem König fliehen und der Läufer geht verloren! Diese Doppeldrohung nennt man übrigens **Gabel**. Aber dazu mehr in Lektion 26+27 (Doppelangriff).

Halten Sie für den Knacker dieser harten Nuss einen kleinen Preis bereit.

## Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns mit der Dame beschäftigen.

