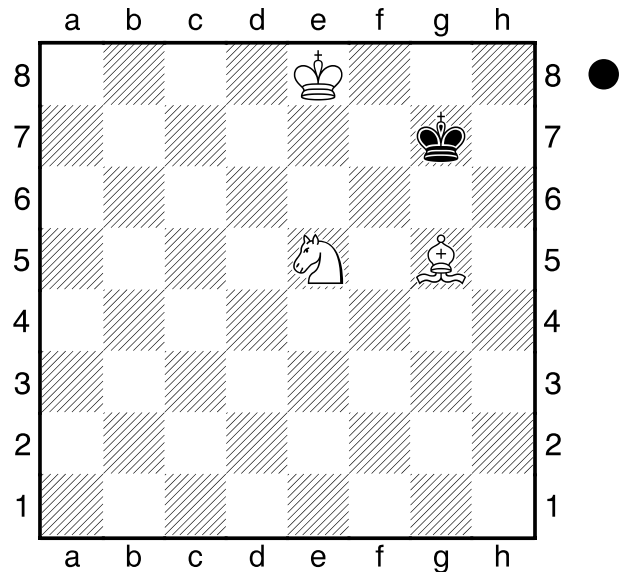
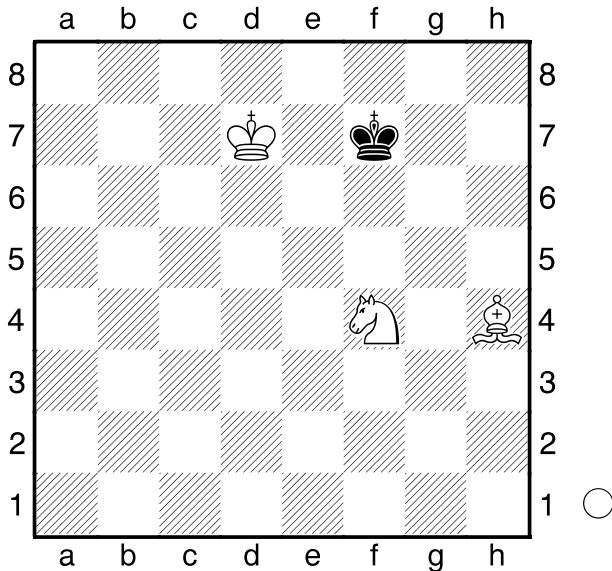


L&S3

[Husemann,D]



Stufe 3

Weiß am Zuge.

Überführe diese Position in Stufe 2.

Stelle allgemeingütige Regeln auf.

1.Lg5 Kf8

[1...Kg7 2.Ke7 Kg8 3.Sd3 Kg7
4.Se5]

2.Ke6 Ke8 3.Sd3 Kf8 4.Se5 Ke8

5.Kd6 Kf8 6.Kd7 Kg7 7.Ke8

(Diagramm)

und hiermit ist Stufe 2 erreicht.

Der Läufer zieht auf das 2. Feld der Diagonalen. Wenn der verteidigende König sich freiwillig zurückzieht, kann der angreifende König vorgehen. Dabei nimmt er dem verteidigenden König ein wichtiges feld, so dass nun der angreifende König weiter vorrücken kann.

Versucht der verteidigende König, sein Areal zu verteidigen, zieht der Springer zweimal, um wieder zwei Felder neben dem Läufer ("landeinwärts") zu stehen.