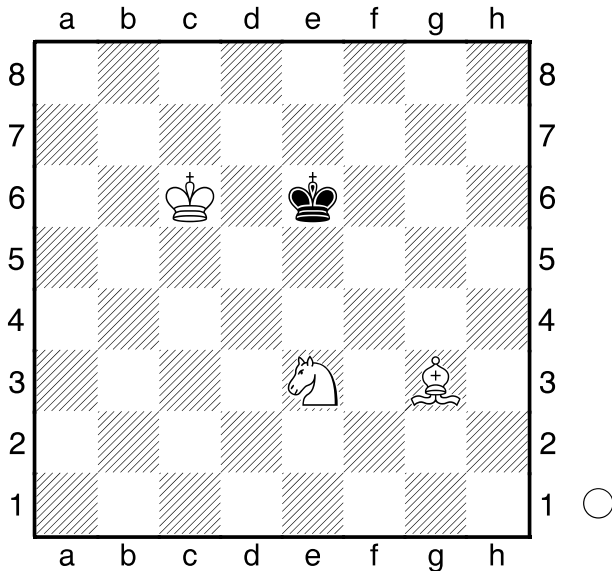


L&S4

[Husemann,D]



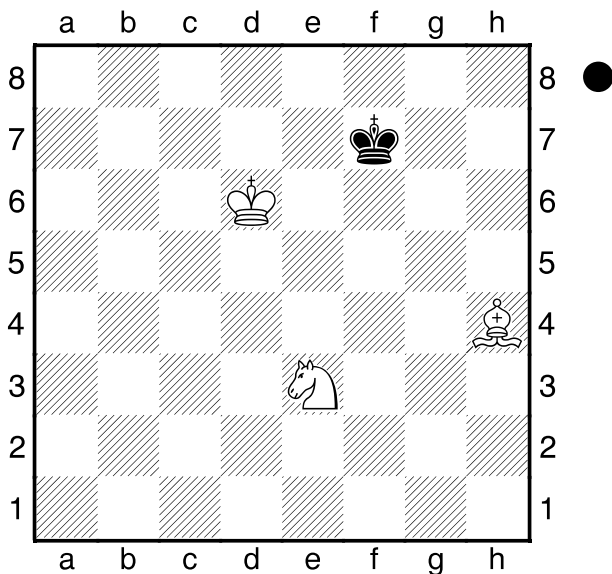
Stufe 4

Weiß am Zuge.

Überführe diese Position in Stufe 3.
Stelle allgemeingültige Regeln auf.

1.Kc7 Ke7 2.Kc8 Ke8

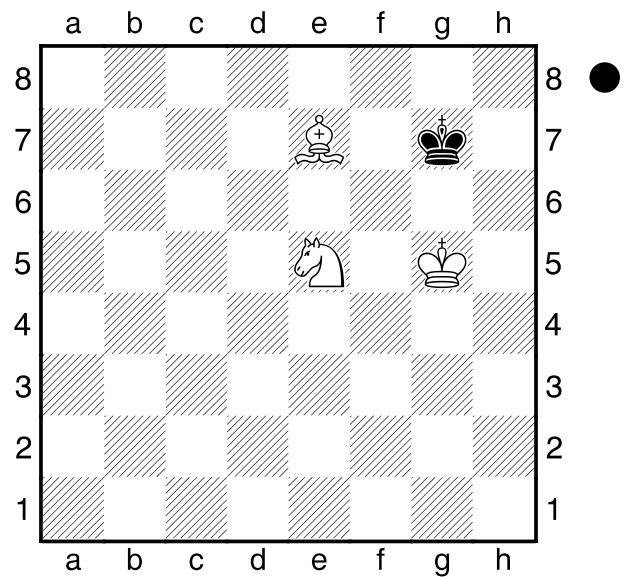
[2...Ke6 3.Kd8 Kf7 4.Kd7 Kf6
5.Kd6 Kf7 6.Lh4



führt schnell zu Stufe 3]

**3.Lh4 Kf7 4.Kd7 Kg6 5.Ke6 Kh5
6.Le7 Kg6 7.Sc4 Kh5 8.Kf5 Kh6
9.Kg4 Kg6 10.Se5+ Kh6 11.Kh4**

Kg7 12.Kg5



und somit ist eine symmetrische Stellung zu Stufe 2 erreicht.

Zunächst versucht der weiße König, sich über den Rand ins feindliche Territorium zu schleichen. Wenn Schwarz sich wehrt, rückt der Läufer eine Diagonale vor (auf das Randfeld). Wenn er dort angegriffen wird, zieht er die Diagonale runter auf das vorletzte Feld. Der weiße König gewinnt indessen weiterhin Territorium, im richtigen Moment (wenn der schwarze König nicht aus seinem Gefängnis entkommen kann) zieht der Springer wieder zweimal, um sein Idealfeld zwei Felder vom Läufer entfernt ("ladeinwärts") einzunehmen.