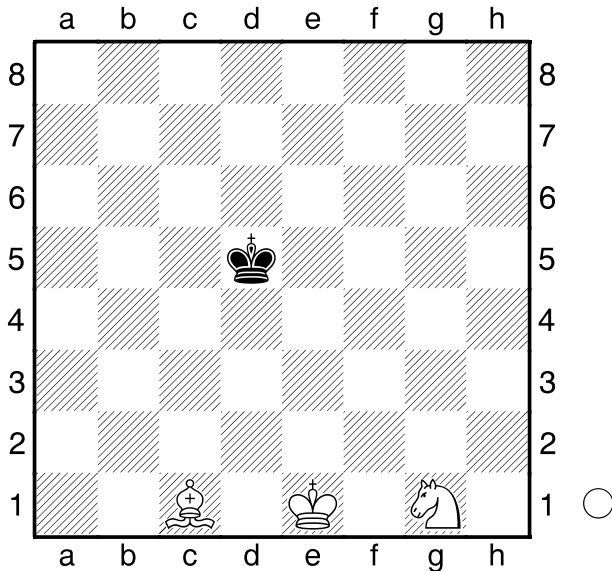


L&S5

[Husemann,D]



Stufe 5

Weiß am Zuge.

Überführe diese Position in eine niedrigere Stufe.

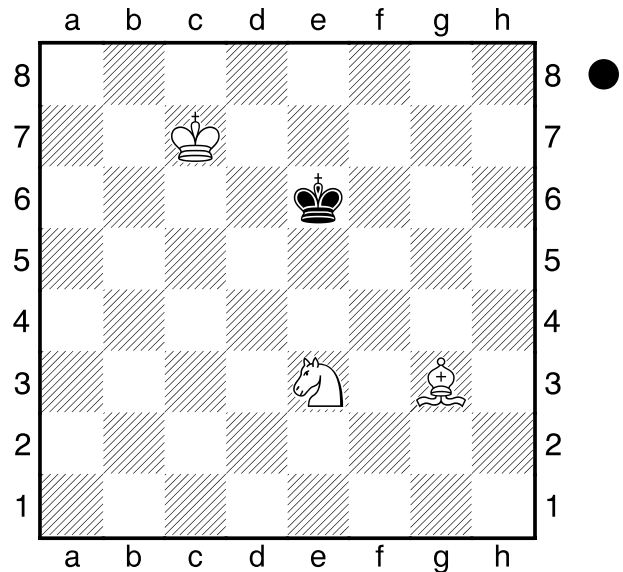
Stelle allgemeingültige Regeln auf.

- 1.Ke2 Ke4 2.Le3 nimmt dem gegnerischen König möglichst viele Felder. Kd5 3.Kd3 Ke5 4.Sf3+ Kd5 5.Ld4 Ke6 6.Ke4 Kd6 7.Le5+ Ke6 8.Kd4 Kf5 9.Se1 Ke6 10.Ke4 Kd7 11.Kd5 Kc8 12.Kc6 Kd8 13.Sg2 Kc8 14.Se3 Kd8 15.Kb7 Kd7 16.Lc7 Ke6 17.Kc8 Ke7 18.Lg3 Ke6 19.Kc7

(Diagramm)

hiermit ist Stufe 4 erreicht.

Der weiße König drängt den schwarzen zurück. Dabei wird er insbesondere vom Läufer unterstützt. Vorrangiges Ziel ist es, den König in eines der beiden großen Dreiecke zu bekommen. Die Dreiecke sind rechtwinklig und gleichschenkelig, der rechte Winkel ist jeweils in einer der Ecken, die dieselbe



Farbe haben wie die, auf der der Läufer zieht.

In diesem Beispiel sind die großen Dreiecke also a1-a7-g1 bzw. h8-h2-b8.

Die Dreiecke sind geschlossen (der gegnerische König kann nicht entweichen), wenn der Läufer auf einem 2. Feld der Diagonalen steht und der Springer auf dem Idealfeld (also 2 Felder "landeinwärts" entfernt vom Läufer). Der König übernimmt das Schließen des Käfigs am anderen Ende der Diagonalen.

Nach weiterem Vorrücken des eigenen Königs kann dann das nächste Dreieck in Angriff genommen werden.