

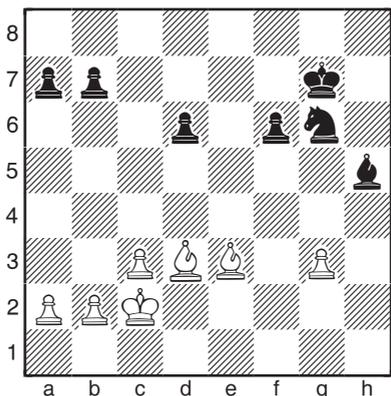
# KW 2: Materialgewinn mit dem Läufer

Bitte Notiere die richtigen Züge - wenn Du möchtest auch die Zeit - auf dem ausgedruckten Blatt oder/und sende die richtigen Züge je Diagramm an: [dirk.jordan@ran-ans-brett.de](mailto:dirk.jordan@ran-ans-brett.de) oder **Ran an's Brett e.V. Oskar-Mai-Str. 6, 01159 Dresden**

Vorname Name: \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_ Strasse: \_\_\_\_\_ PLZ: \_\_\_\_\_

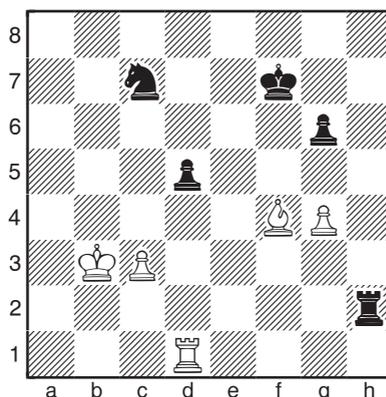
Der Materialgewinn durch einen Läufer erfolgt nach ähnlichen Prinzipien, wie der Materialgewinn mit Dame oder Turm in den ersten zwei Kapiteln. Der Läufer kann jedoch nur diagonal ziehen und schlagen. Werfen wir einen Blick auf einige Beispiele, wie Du den Läufer verwenden kannst, um Figuren zu schlagen und Material zu gewinnen.

Danach muss der weiße König aus dem Schach ziehen und Schwarz hätte Zeit, um den Bauern von a7 nach a6 aus der Gefahrenzone zu bringen. Im nächsten Beispiel muss Weiß wählen für welche der beiden guten Optionen er sich entscheidet.



Weiß am Zug

In der obigen Position hat Weiß zwei Läufer mit Chance auf Materialgewinn. Beide Läufer haben Schlagmöglichkeiten. Richtig ist es, den Bauern auf a7 zu schlagen, während das Nehmen des Springers mit 1.Lxg6 zu keinem Vorteil führt, da Schwarz nun mit 1... Lxg6 Schach setzen würde!



Weiß am Zug

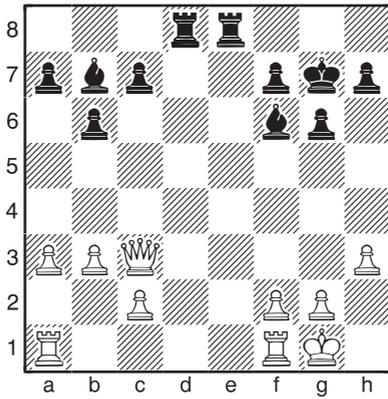
Da der Turm (auf h2) die wertvollere Figur ist, sollte Weiß diesen schlagen und nicht den Springer auf c7.

Wieder haben wir 12 Aufgaben, um Materialgewinn mit den Läufern zu üben. Denke daran, wenn Du eine gute Option siehst, prüfe, ob es nicht eine noch bessere gibt! Genieße das Lösen!



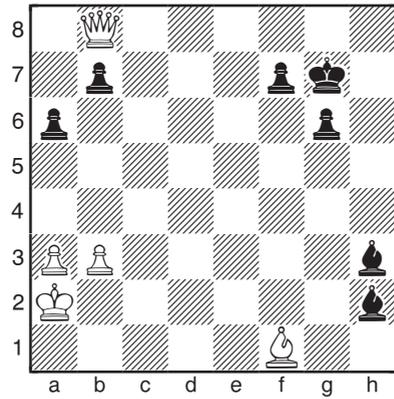
Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Schwarz am Zug ● (1)



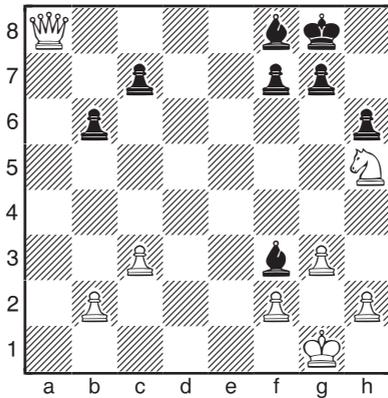
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (4)



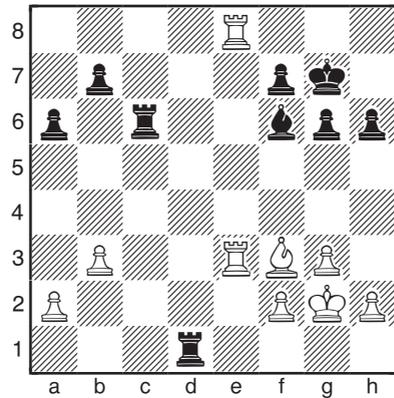
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (2)



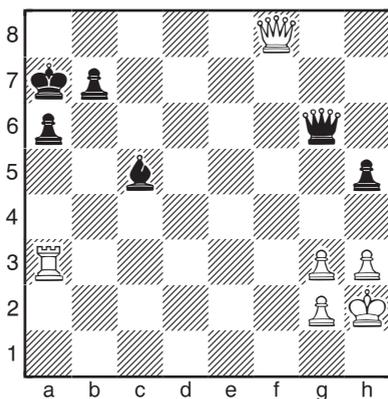
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

Weiß am Zug ○ (5)



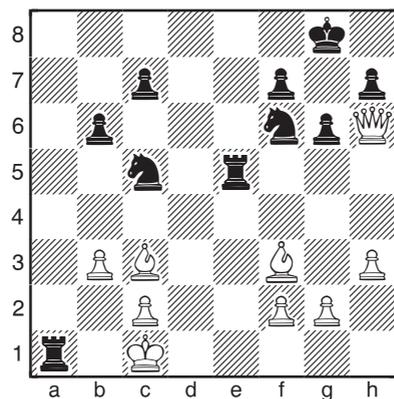
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (3)



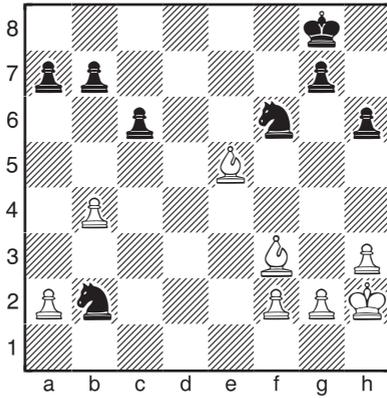
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (6)



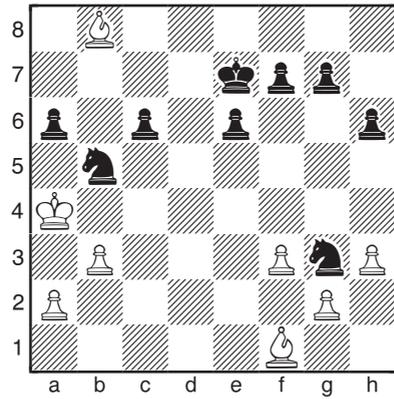
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

Weiß am Zug ○ (7)



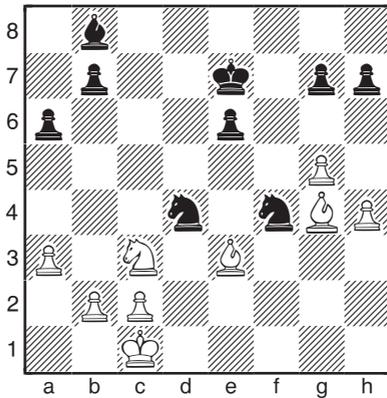
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (10)



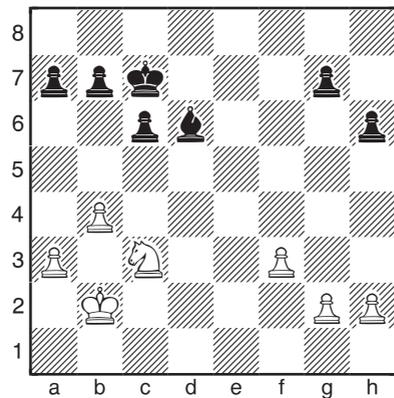
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (8)



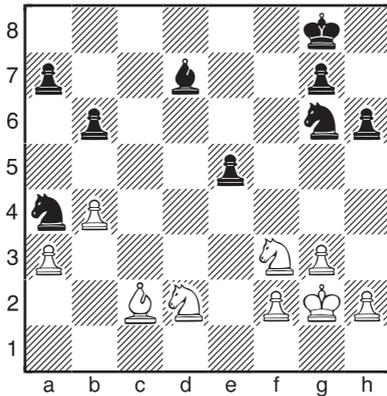
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

Schwarz am Zug ● (11)



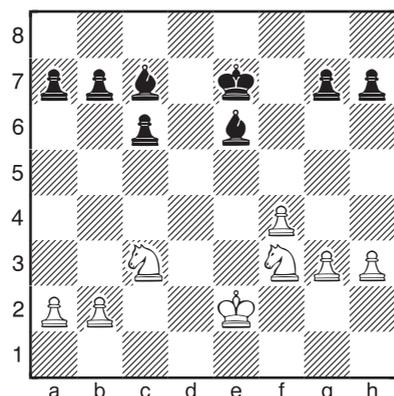
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (9)



1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (12)



1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_