

V. Figuren-Beweglichkeit

A. Diagonale(n) und ein Läufer

a) *Statische Merkmale*

Es ist kein Läuferpaar auf dem Brett. Die jeweiligen Läufer können nur auf einer bestimmten Feldfarbe agieren.

Ein Läufer

- spielt leicht und sicher aus der Ferne,
- kann auf mehreren entfernten Abschnitten gleichzeitig kämpfen und verteidigen,
- kann schnell weite Entfernungen zurücklegen bzw. die Position/Flügel wechseln,.

b) *dynamische Merkmale*

Allgemein

Der Läufer ist von allen Figuren am stärksten abhängig/betroffen von

- der Bauernstruktur

Anzahl:

- 8-7 Bauern schränken ein
- 6-5 Bauern halten Diagonalen und Angriffsziele ausgewogen
- 4 und weniger Bauern verringern die Angriffsziele

Bauernverteilung:

- auf einem Flügel - keine volle Leistung
- auf beiden Flügeln – volle Leistung
- Bauernmehrheiten – optimale Leistung

Bauern auf Feldfarbe des Läufers (eigene blockierte Bauern und fremde stabile Bauern):

- je mehr Bauern desto weniger ist der Läufer beweglich
- je näher dem Zentrum desto schwieriger die Arbeit auf beiden Flügeln

Standort:

- bei blockierten Bauern besser vor diesen als dahinter
- den weiteren vorhandenen Leichtfiguren.
- Siehe Beispiele

Eine eingeschränkte Beweglichkeit durch festgelegte Bauern wird immer deutlicher, je

- näher das Endspiel rückt,
- mehr Leichtfiguren abgetauscht sind, besonders wenn er gegen einen Springer übrigbleibt.

Die entgegengesetzte Feldfarbe des Läufers neigt zur Schwäche.

guter (vollwertiger) Läufer

- freie Diagonale(n), besonders über das (erweiterte) Zentrum
- gegnerische Bauern angreifbar
- eigene Bauern beweglich oder auf anderer Feldfarbe des Läufers festgelegt
- geringe Tendenz zu schwachen Feldern

schlechter (minderwertiger) Läufer

- eingeschränkte Diagonalen, besonders im (erweiterten) Bauern-Zentrum
- gegnerische Bauern schwer angreifbar
- eigene Bauern auf der Farbe des Läufers festgelegt,
- Tendenz zu schwachen Feldern(komplexen)
- viele gegnerische Bauern kontrollieren sicher die Felder des Läufers
- Läufer vor die Bauern bringen

c) Wegweiser

Allgemein

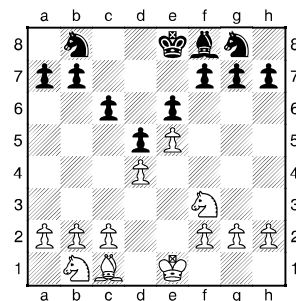
- Wenn nur der Gegner einen Läufer hat, dann die Bauern auf die Feldfarbe dieses Läufers stellen.
Wenn ich einen Läufer habe, unabhängig ob der Gegner einen oder beide Läufer hat, die Bauern auf die andere Feldfarbe meines Läufers stellen.
- Mit dem Wechsel auf eine offene Diagonale kann sich ein Läufer besserstellen.
- Ein Bauer kann vorziehen (auch unter Opfer) und seinen Läufer zu aktivieren. Ist dieser Bauer selbst unbeweglich muss die Blockade gebrochen werden.
- Ein gegnersicherer hindernder Bauer kann unterminiert werden um den Läufer beweglich zu machen.

<i>guter Läufer</i>			<i>schlechter Läufer</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Diagonalen, besonders im Zentrum öffnen / offenhalten • Bauern nicht auf der Feldfarbe des Läufers fixieren lassen • Bauer auf 5-6 Bauern reduzieren • Turmtausch betreiben 			<ul style="list-style-type: none"> • Diagonalen, besonders im Zentrum schließen / geschlossen halten • Bauern nicht weiter auf der Feldfarbe des Läufers fixieren lassen • Bauerntausch vermeiden • Turmtausch vermeiden 		
<i>guter L - schlechter L</i>	<i>guter L/S - schlechter L/S</i>	<i>guter L - S</i>	<i>schlechter L - guter L</i>	<i>schlechter L/S - guter L/S</i>	<i>schlechter L - S</i>
schlechten Läufer nicht schlagen	guten Läufer gegen Springer tauschen	asymmetrische Bauernstruktur herbeiführen	schlechten Läufer tauschen		
schlechten Läufer weiter einschränken	Kontrolle der starken Felder durch gegnerische Springer untergraben		guten Läufer einschränken	Kontrolle der schwachen Felder durch Springer (Aushilfe)	

d) Beispiele

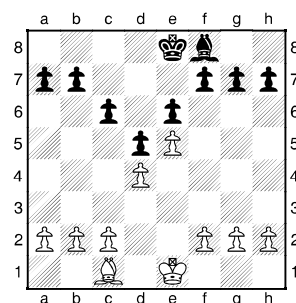
Relativer Wert des schlechten Läufers anhand Leichtfigurenverteilung

Stark gemildert



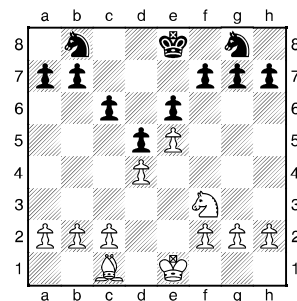
Die Springer können auf den Feldern des fehlenden Läufers aushelfen.

Der schlechte Läufer hat die Möglichkeit sich gegen drei Leichtfiguren zu tauschen. gefährdet



Schwierig, aber Verteidigungschancen wegen geschlossenem Zentrum. Bei Öffnung des Zentrums können die hinderlichen Bauern weggetauscht werden.

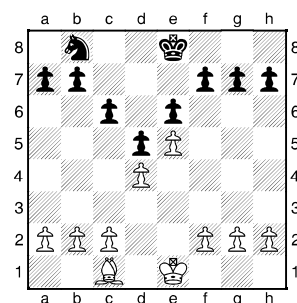
etwas gemildert



Es kann nur ein Springer aushelfen.

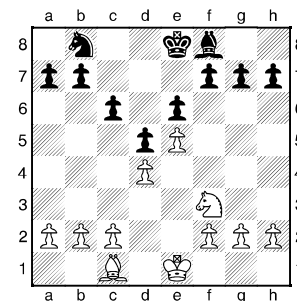
Der Läufer hat zwei Möglichkeiten sich zu tauschen.

sehr schwach



Sehr schlimm. Der Springer kommt im Gegensatz zum Läufer in geschlossenen Stellungen besser zurecht. Eine Öffnung des Zentrums für die Läuferpartei ist schwierig. Der Läufer ist von seinen Bauern eingeschränkt. Die gegnerischen Bauern sind schwer angreifbar. Der Springer kann sicher die gegnerischen Zentrumsbauern angreifen.

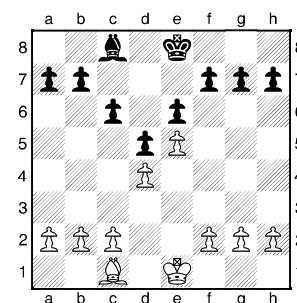
schwach gemildert



Nur ein Springer kann aushelfen. Er muss dafür auf der Feldfarbe des Läufers stehen. Es kann dann zum vorteilhaften Tausch mit dem guten Läufer kommen.

Der schlechte Läufer hat zwei Möglichkeiten sich zu tauschen.

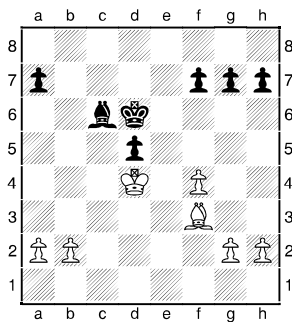
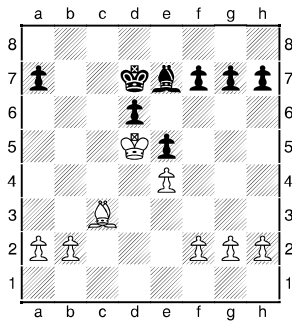
belanglos bis gefährlich



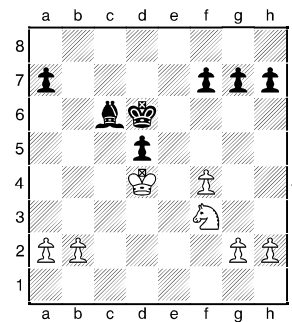
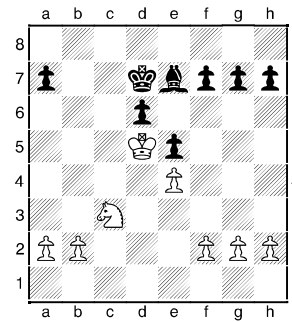
Ungleichfarbige Läufer Blockierte Bauern wirken auf den eigenen Läufer wie auf den Anderen. Ein Bauernendspiel nur mit diesen Läufern führt selbst bei Bauernübergewicht von zwei Bauern häufig zum remis. Im Mittelspiel ist ein Angriffsläufer im Vorteil, weil der andere Läufer nichts diesem Läufer entgegensetzen kann, ins besonders mit Schwerfiguren ohne weitere Leichtfiguren.

Durch Figuren festgelegte und leicht angreifbare Bauern

Schlechter Läufer gegen
guten Läufer

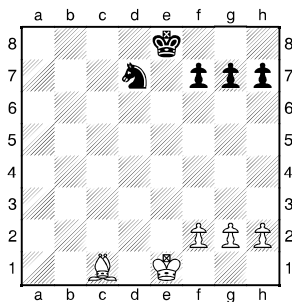


Schlechter Läufer gegen
Springer



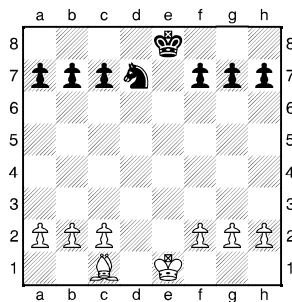
Relativer Wert guter Läufer anhand Bauernverteilung auf den Flügeln

ausgeglichen



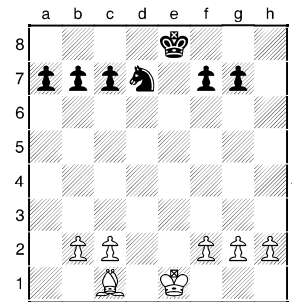
Der Läufer kann seine Stärke auf zwei Flügeln zu kämpfen nicht ausspielen. Es gibt keine Bauernmehrheiten. Die Stellung ist ausgeglichen.

noch ausgeglichen



Der Läufer verdient den Vorzug, besonders in der Mitte, wenn er alle vier Bauernflügel im Auge hat. Bei genauem Spiel dürfte die Partie remis enden.

gerade ausgeglichen



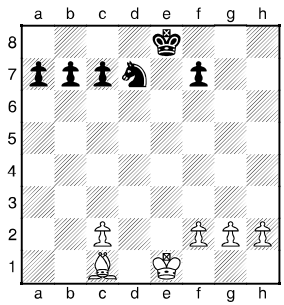
Der Läufer ist im Vorteil, da der Läufer beide Kandidaten gleichzeitig unterstützen bzw. kontrollieren kann. Bei sehr genauem Spiel dürfte die Partie remis enden.

Figuren-Beweglichkeit
korrespondiert mit Damenflügel)

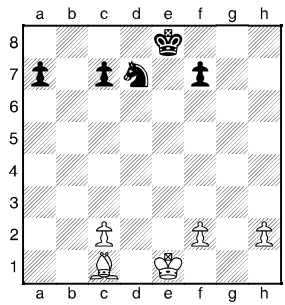
Diagonale(n) und ein Läufer

Zentrum (5 gegen 4 –

Läufer im Vorteil



Läufer im Vorteil



Hier ist der Läufer ganz klar im Vorteil, da er die Freibauern auf beiden Seiten gleichzeitig kontrollieren bzw. unterstützen kann.
Die Springerpartei dürfte erhebliche Schwierigkeiten haben, das Spiel remis zu halten.

Relativer Wert anhand der Position

