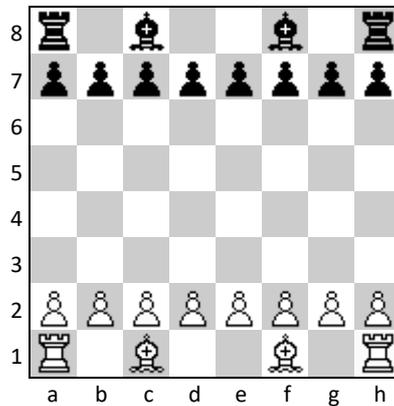


LÄUFER

Grundstellung des Läufers

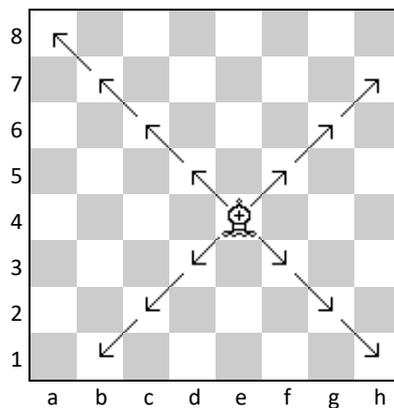
Jeder Spieler hat zwei Läufer. Die weißen Läufer stehen zu Beginn des Spiels auf den Feldern c1 und f1, während die schwarzen Läufer auf den Feldern c8 und f8 stehen.



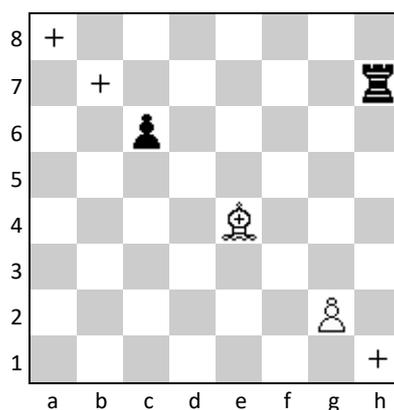
Das Diagramm zeigt die Grundstellung der Läufer, Türme und Bauern.

Gangart des Läufers

Der Läufer bewegt sich immer auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet. Er kann beliebig weit ziehen, jedoch nicht während eines Zuges die Richtung ändern. Der Läufer kann auch rückwärts ziehen.



Der Läufer darf keinen Stein überspringen.



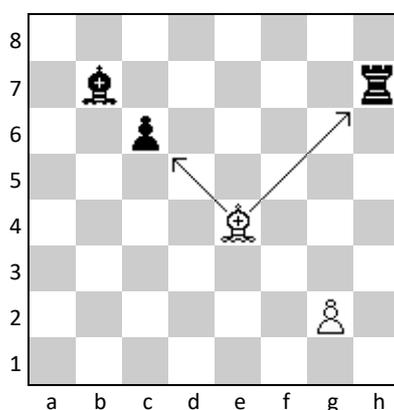
Im Diagramm kann der Läufer die Felder a8, b7 und h1 nicht betreten.

Ein Läufer kann nur auf gleichfarbige Felder ziehen. Jeder Spieler besitzt zwei Läufer, einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Der weißfeldrige Läufer kann sich nur auf weißen, der schwarzfeldrige Läufer nur auf schwarzen Feldern befinden. Dies ändert sich während einer Schachpartie nie.

Um einen Läuferzug zu notieren, schreibt man "L Ausgangsfeld des Läufers - Endfeld des Läufers". Im obigen Diagramm sind die Läuferzüge Le4-d5, Le4-f3, Le4-b1, Le4-c2, Le4-d3, Le4-f5 oder Le4-g6 möglich.

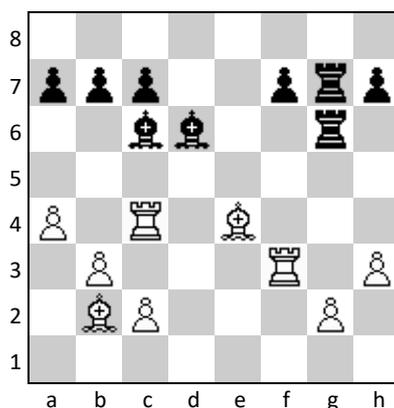
Schlagen mit dem Läufer

Der Läufer schlägt, wie wenn er einen normalen Zug ausführen würde.



Im Diagramm kann der weiße Läufer den Bauern mit Le4xc6 oder den Turm mit Le4xh7 schlagen. Seinen eigenen Bauern auf g2 darf er nicht schlagen.

Beispiel



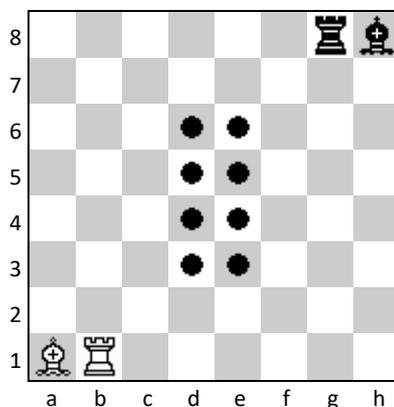
Die möglichen Läuferzüge des Diagramms sind:

Für Weiß: Lb2-a1, Lb2-c3, Lb2-d4, Lb2-e5, Lb2-f6, Lb2xg7, Lb2-a3, Lb2-c1, Le4-d3, Le4-f5, Le4xg6, Le4-d5 oder Le4xc6.

Für Schwarz: Lc6xa4, Lc6-b5, Lc6-d7, Lc6-e8, Lc6-d5, Lc6xe4, Ld6-a3, Ld6-b4, Ld6-c5, Ld6-e7, Ld6-f8, Ld6-e5, Ld6-f4, Ld6-g3 oder Ld6-h2.

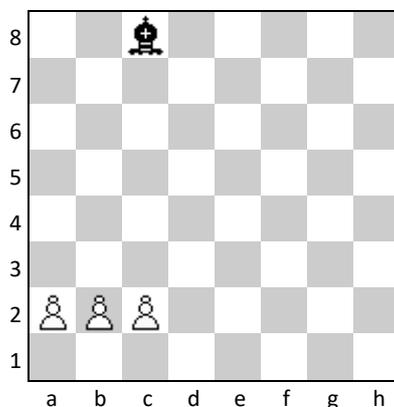
Spiele

Rundlauf



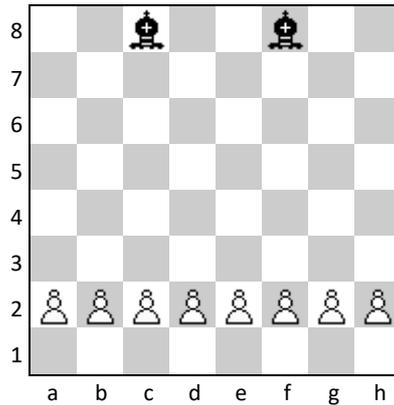
Bei diesem Spiel müssen der Turm und der Läufer um die Hindernisse im Uhrzeigersinn laufen und wieder auf ihre Ausgangsposition zurückkehren. Wer als Erster dies erreicht, hat das Spiel gewonnen. Erreicht Schwarz dies gleich unmittelbar nach dem letzten weißen Zug, so endet die Partie unentschieden. Das Schlagen der gegnerischen Figuren und der Hindernisse ist nicht erlaubt.

Läufer gegen Bauern

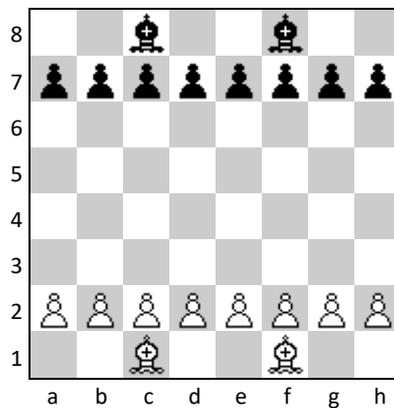


Erreicht ein Bauer die letzte Reihe hat Weiß gewonnen. Er gewinnt auch, wenn er den schwarzen Läufer geschlagen hat. Schafft hingegen Schwarz alle Bauern zu schlagen, so ist er der Sieger. Er gewinnt auch, wenn Weiß nicht mehr ziehen kann.

Variante: 2 Läufer gegen Bauern

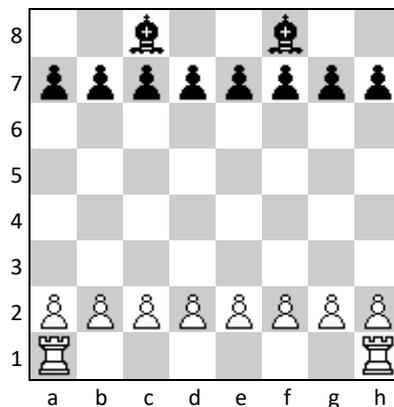


Zwei Läufer und Bauern



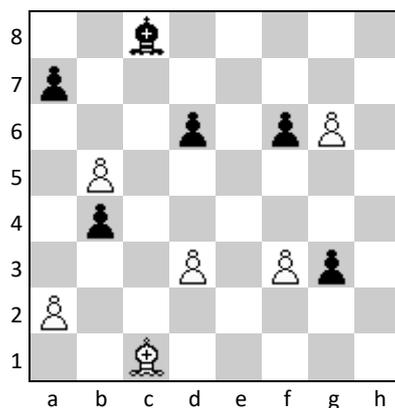
Sieger des Spiels ist, wer es schafft, alle gegnerischen Bauern zu schlagen. Aber Vorsicht, auch die Läufer können geschlagen werden. Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er durch einen Läufer ersetzt. Das Spiel endet unentschieden, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, obwohl er noch Bauern besitzt.

Variante Türme und Bauern gegen Läufer und Bauern



Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er bei dieser Variante durch einen Turm (Spieler mit den Türmen) bzw. einen Läufer (Spieler mit den Läufern) ersetzt.

Bauernschlagen



Die beiden Parteien versuchen mit ihren Läufern möglichst schnell alle Bauern des Gegners zu schlagen. Dabei dürfen nur die Läufer ziehen. Wem dies als Erster gelingt, hat das Spiel gewonnen. Die Partie endet unentschieden, wenn Schwarz gleich nach dem letzten Zug von Weiß auch den letzten weißen Bauern schlägt, da Weiß die Partie begonnen hat.