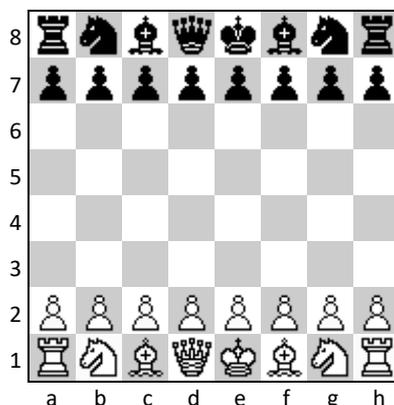


SPRINGER

Grundstellung des Springers

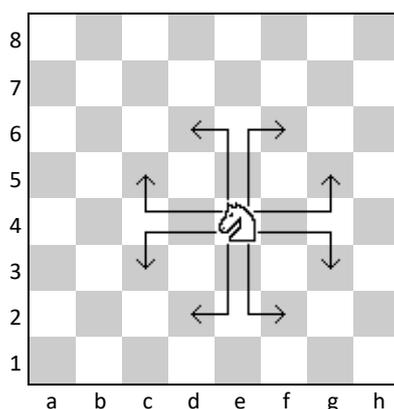
Jeder Spieler hat zwei Springer. Die weißen Springer stehen zu Beginn des Spiels auf den Feldern b1 und g1, während die schwarzen Springer auf den Feldern b8 und g8 stehen.



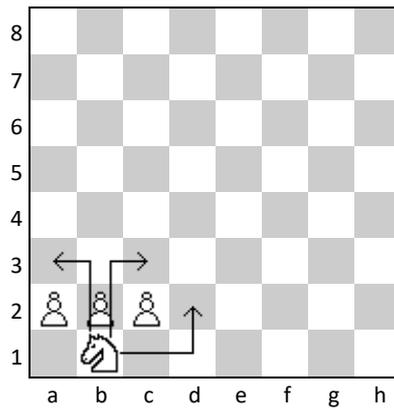
Das Diagramm zeigt die Grundstellung aller Steine im Schach. Mit diesem Aufbau beginnt jede Schachpartie.

Gangart des Springers

Der Springer zieht in Form eines L. Den Springerzug kann man sich aus zwei Teilbewegungen zusammengesetzt denken. Erst zieht der Springer zwei Felder geradeaus und dann zieht er auf ein Feld, das senkrecht zu seiner bisherigen Bewegungsrichtung angrenzt.



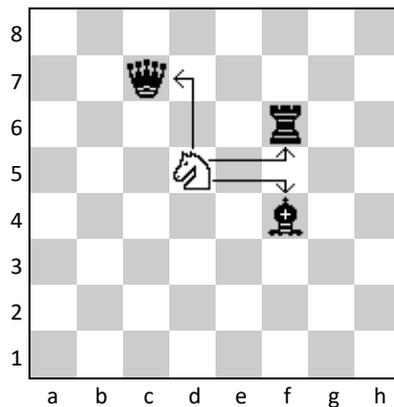
Er landet immer auf einem Feld, das eine andere Farbe besitzt als das Ausgangsfeld. Der Springer kann seinen Zug auch ausführen, wenn die beiden ersten Felder, die er überqueren muss, besetzt sind. Der Springer ist der einzige Stein, der einen anderen Stein überspringen darf.



Um einen Springerzug zu notieren, schreibt man "S Ausgangsfeld des Springers - Endfeld des Springers". Im obigen Diagramm sind die Springerzüge Sb1-a3, Sb1-c3 oder Sb1-d2 möglich.

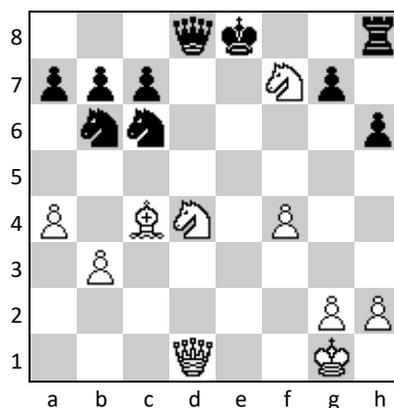
Schlagen mit dem Springer

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



Im Diagramm kann der weiße Springer den Läufer mit Sd5xf4, den Turm mit Sd5xf6 oder die Dame mit Sd5xc7 schlagen.

Beispiel



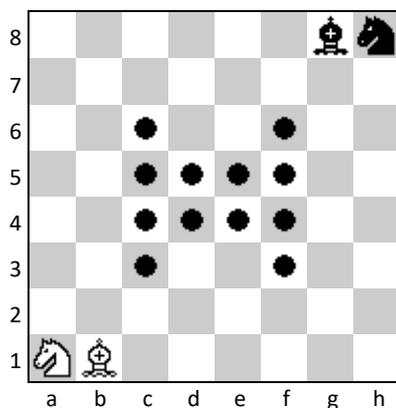
Die möglichen Springerzüge des Diagramms sind:

Für Weiß: Sd4-b5, Sd4xc6, Sd4-e6, Sd4-f5, Sd4-f3, Sd4-e2, Sd4-c2, Sf7xd8, Sf7xh8, Sf7xh6, Sf7-g5, Sf7-e5 oder Sf7-d6.

Für Schwarz: Sb6-a8, Sb6-c8, Sb6-d7, Sb6-d5, Sb6xc4, Sb6xa4, Sc6-a5, Sc6-b8, Sc6-e7, Sc6-e5, Sc6xd4 oder Sc6-b4.

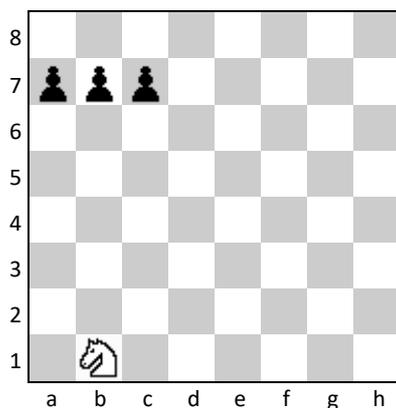
Spiele

Rundlauf



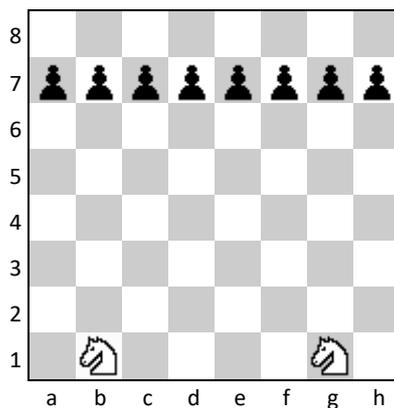
Bei diesem Spiel müssen der Springer und der Läufer um die Hindernisse im Uhrzeigersinn laufen und wieder auf ihre Ausgangsposition zurückkehren. Wer als Erster dies erreicht, hat das Spiel gewonnen. Erreicht Schwarz dies gleich unmittelbar nach dem letzten weißen Zug, so endet die Partie unentschieden.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

Springer gegen Bauern

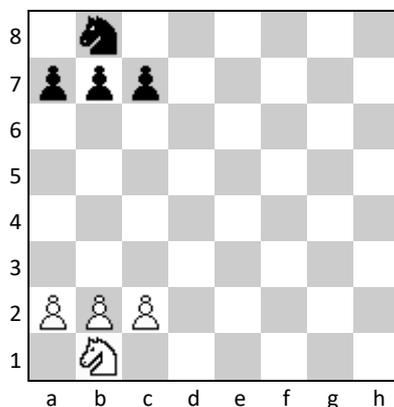


Weiß gewinnt, wenn er alle Bauern geschlagen hat. Er gewinnt auch, wenn Schwarz nicht mehr ziehen kann. Erreicht ein Bauer die erste Reihe hat Schwarz gewonnen. Er gewinnt auch, wenn er den weißen Springer geschlagen hat.

Variante Zwei Springer gegen Bauern

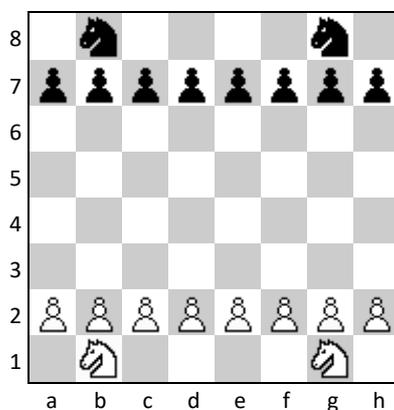


Springer und Bauern

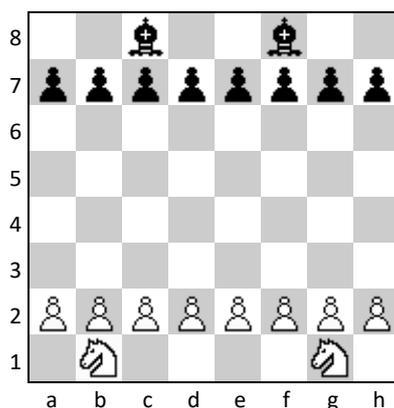


Sieger des Spiels ist, wer es schafft, alle gegnerischen Bauern zu schlagen. Aber Vorsicht, auch die Springer können geschlagen werden. Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er durch einen Springer ersetzt. Das Spiel endet unentschieden, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, obwohl er noch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

Variante Zwei Springer und Bauern

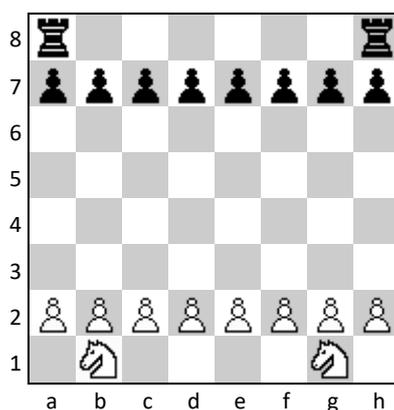


Variante Springer und Bauern gegen Läufer und Bauern



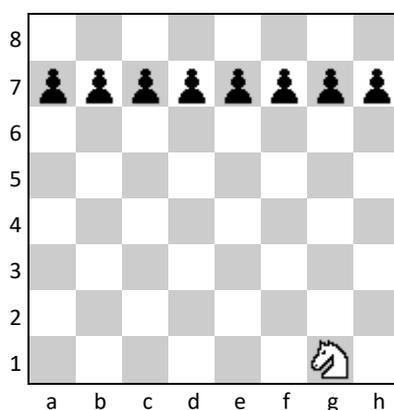
Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er bei dieser Variante durch einen Springer (Spieler mit den Springern) bzw. einen Läufer (Spieler mit den Läufern) ersetzt.

Variante Springer und Bauern gegen Türme und Bauern



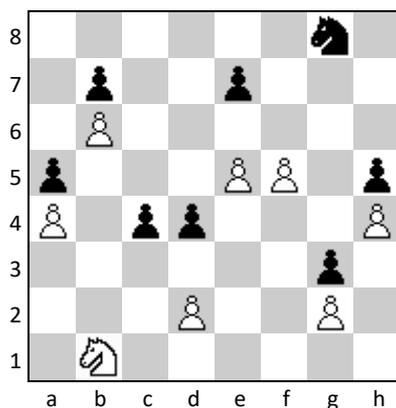
Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er bei dieser Variante durch einen Springer (Spieler mit den Springern) bzw. einen Turm (Spieler mit den Türmen) ersetzt.

Springerwettbewerb



Bei diesem Spiel spielt nur ein Spieler. Der weiße Springer muss die schwarzen Bauern mit möglichst wenigen Zügen schlagen. Die schwarzen Bauern werden nicht gezogen.

Bauernschlagen



Die beiden Parteien versuchen mit ihrem Springer möglichst schnell alle Bauern des Gegners zu schlagen. Dabei dürfen nur die Springer 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.