

Minispiel – Läuferjagd

Nötiges Vorwissen

Gangart von ♖, ♗ und ♕, Angriff, (Decken)

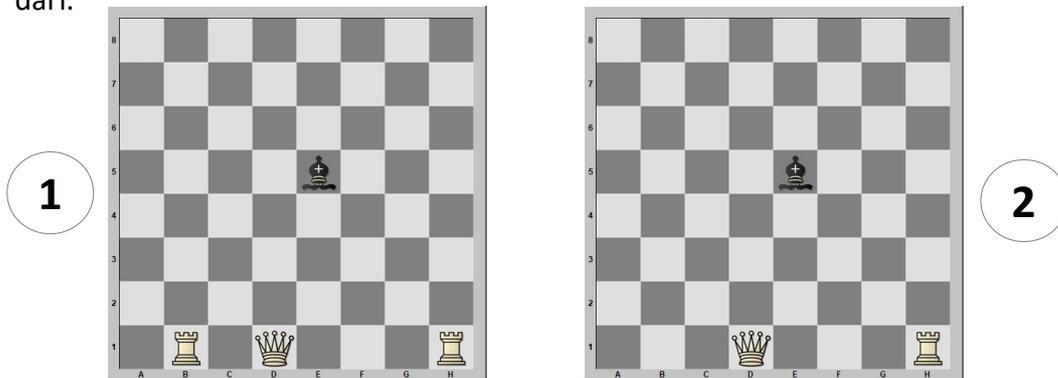
Lernziel

Gangart der Figuren festigen, Bewegungsradius einer Figur erkennen, Zusammenarbeit mehrerer Figuren, prophylaktisches Denken

Regeln

Bei der Läuferjagd kann auf 2 verschiedene Arten gespielt werden.

1. Weiß spielt mit 2 Türmen und 1 Dame gegen nur 1 einzelnen Läufer von Schwarz. Ziel des Spiels ist es den Läufer zu fangen und schließlich zu schlagen, ohne dass eine eigene Figur geschlagen wird.
2. Weiß spielt mit 1 Turm und 1 Dame gegen den einzelnen Läufer des Schwarzen. Ziel ist es den Läufer zu fangen und zu schlagen, wobei hier auch eine eigene Figur verloren gehen darf.



Tipps

Das Spiel der beiden Varianten weist gewisse Gemeinsamkeiten auf, beinhaltet aber auch grundlegende Unterschiede. Im Allgemeinen ist es nicht einfach einen weitschrittigen Läufer zu fangen, da er stets sehr viele Fluchtmöglichkeiten hat. Die erste Aufgabe sollte es deshalb sein den Läufer aus dem Zentrum und von seiner langen Diagonale (im Bild a1-h8) zu vertreiben. Anschließend sollte eines der beiden Zentrumsfelder der Läuferfarbe mit der Dame besetzt werden, um viele Felder des Läufers zu kontrollieren. In Variante 1 erledigen die Türme die restliche Arbeit indem sie dem Läufer die restlichen Fluchtfelder nehmen. In Variante 2 soll der Läufer nach der Zentrumsbesetzung (geht hier leichter, da die Dame nur gedeckt werden muss) in Zusammenarbeit der beiden Figuren fortschreitend eingesperrt werden. Dame und Turm decken sich gegenseitig und nehmen dem Läufer dabei immer mehr Felder weg bis dieser schließlich gefangen wird.

In jedem Fall muss immer der gesamte Bewegungsradius des Läufers bedacht werden. Wenn ein Fluchtfeld übersehen wird, kann der Läufer leicht entweichen. Zumeist ist es besser nicht den Läufer selbst anzugreifen, sondern einfach möglichst viele Fluchtfelder zu decken. Das eigentliche Fangen passiert so schließlich durch Zugzwang.

Auch bei bestem Spiel des Läufers ist das Spiel für Weiß gewonnen. Es ist also eine Übung für den Angriff. Wenn 2 SchülerInnen gegeneinander spielen wird die Farbe nach jeder Runde gewechselt, so dass jeder sowohl die Angreiferseite als auch die verteidigende Seite spielt.