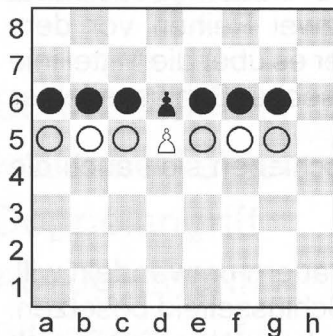


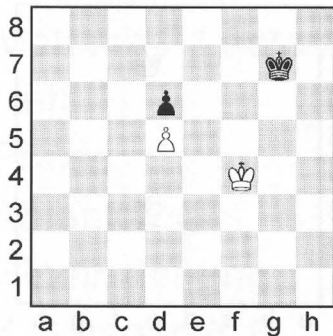
# KRITISCHE FELDER



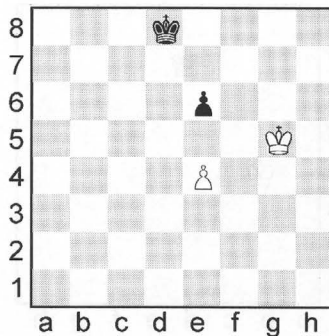
**Blockierte Bauern** sind unbeweglich und leichte Ziele für gegnerische Figuren.

Als **kritische Felder** eines blockierten Bauern bezeichnet man die drei Felder rechts und links von ihm (siehe Diagramm).

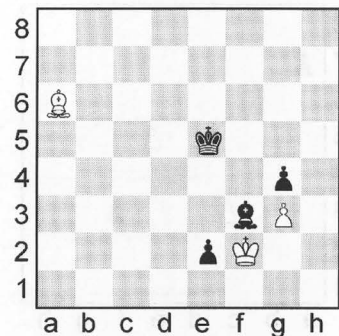
**Regel:** Wenn der König ein kritisches Feld eines gegnerischen Bauern besetzen kann, dann wird er auch den Bauern erobern. Ob er danach gewinnt, hängt davon ab, ob er auch ein Schlüsselfeld seines Bauern erobern kann.



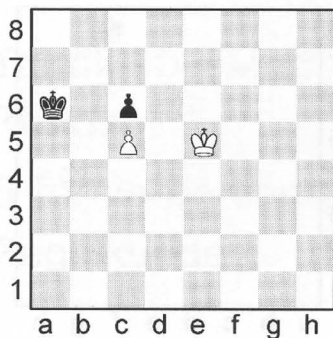
Kann Weiß am Zug gewinnen?



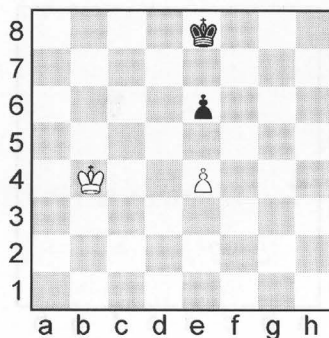
Kann Schwarz am Zug Remis halten?



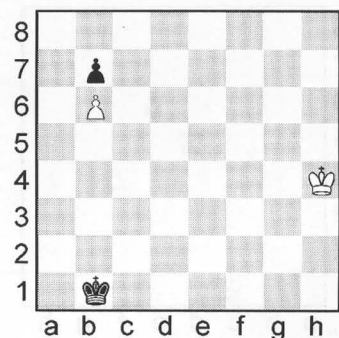
Soll Weiß am Zug auf e2 schlagen?



Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug hält Remis.

1. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

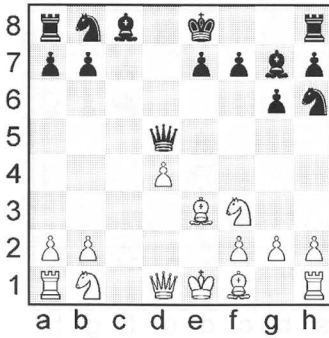
2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

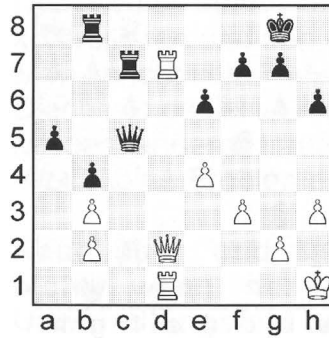
# DOPPELANGRIFF



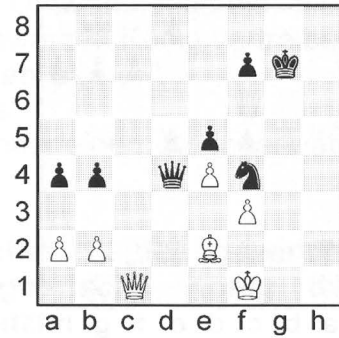
Weiß oder Schwarz erobert Material mit einem Doppelangriff.



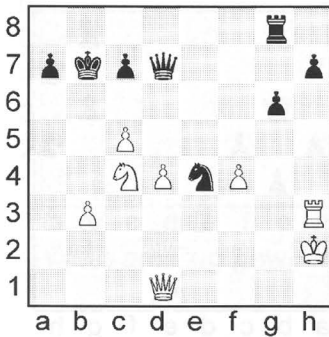
1. \_\_\_\_\_



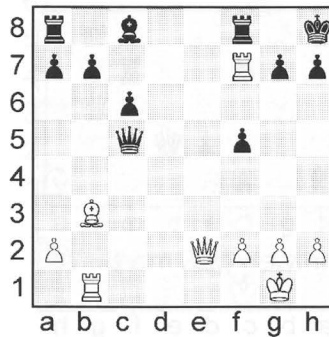
1. \_\_\_\_\_



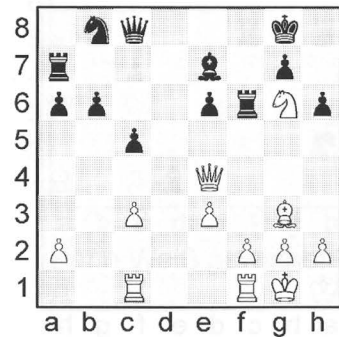
1. .... \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

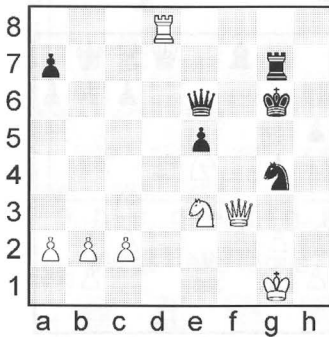


1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

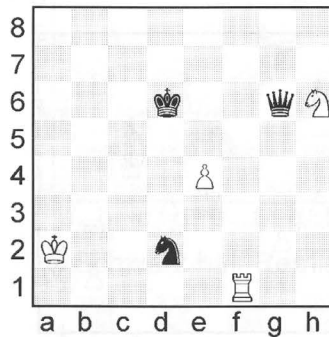
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

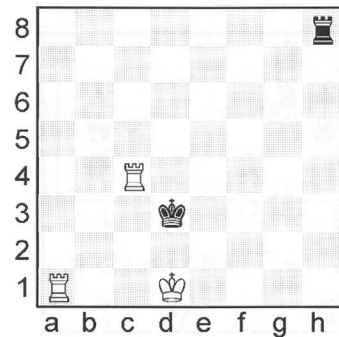
3. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

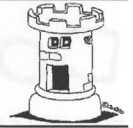
3. \_\_\_\_\_



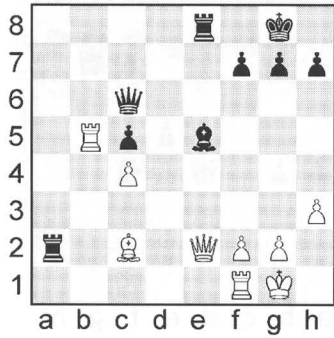
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

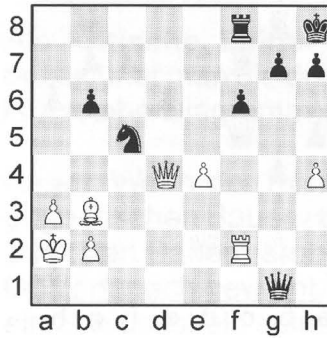
# ABZUGSANGRIFF



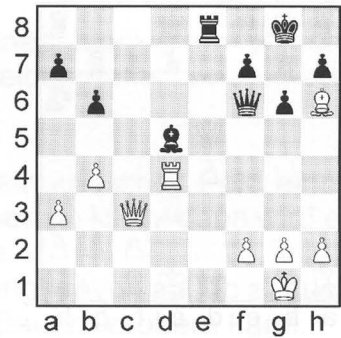
Weiß erobert Material mit einem Abzugsangriff.



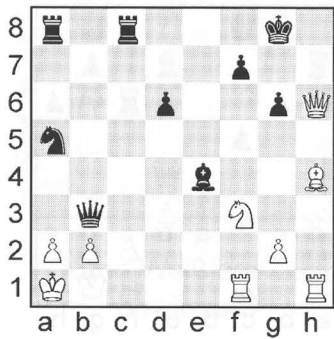
1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

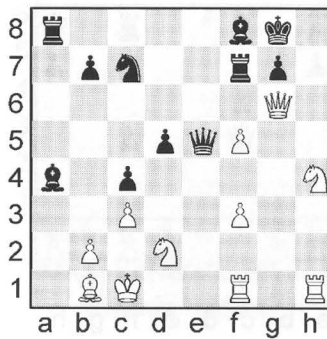


1. \_\_\_\_\_



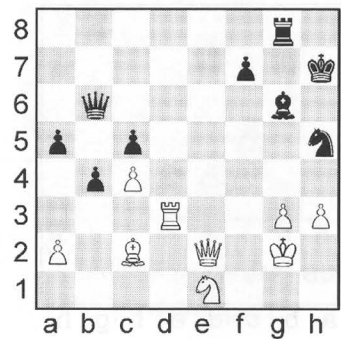
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



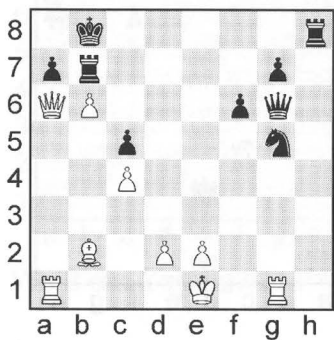
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



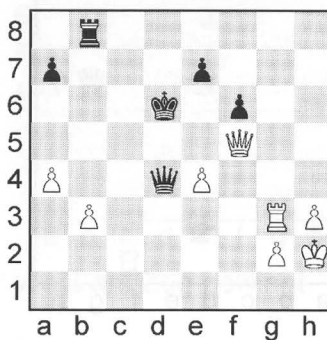
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



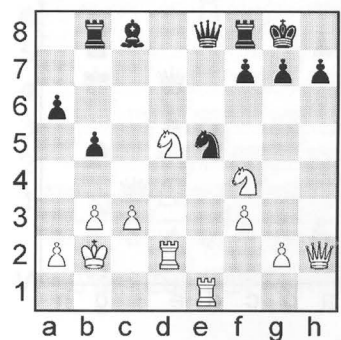
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

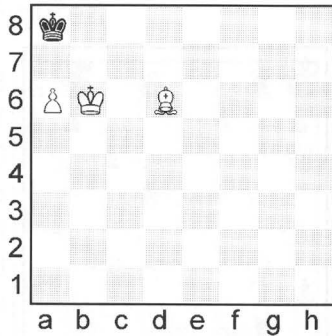
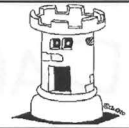
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

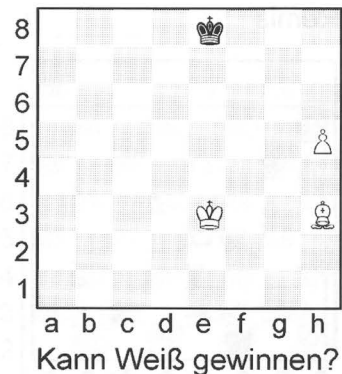
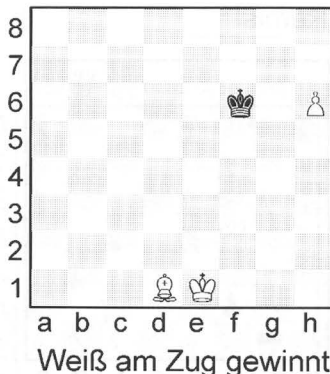
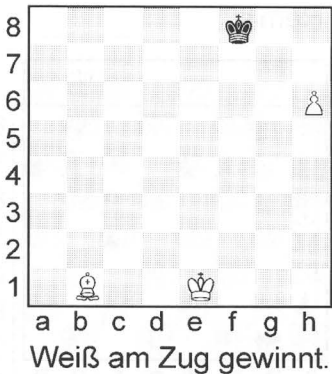
2. \_\_\_\_\_

# FALSCHER LÄUFER

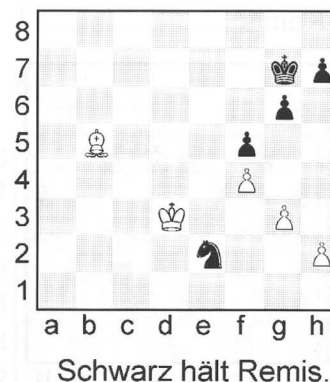


In der nebenstehenden Stellung nutzt Weiß seine materielle Überlegenheit nicht. Der Läufer kann das Umwandlungsfeld nicht kontrollieren und den schwarzen König vertreiben. Man spricht vom **"falschen Läufer"**. Dieses Endspiel ist remis. Mit dem anderen Läufer oder einem Springer hätte Weiß keine Probleme.

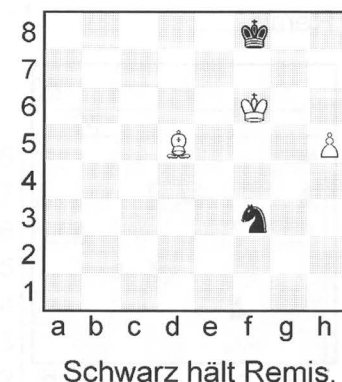
**Randbauer und falscher Läufer gewinnen nicht, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld besetzt.**



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_