

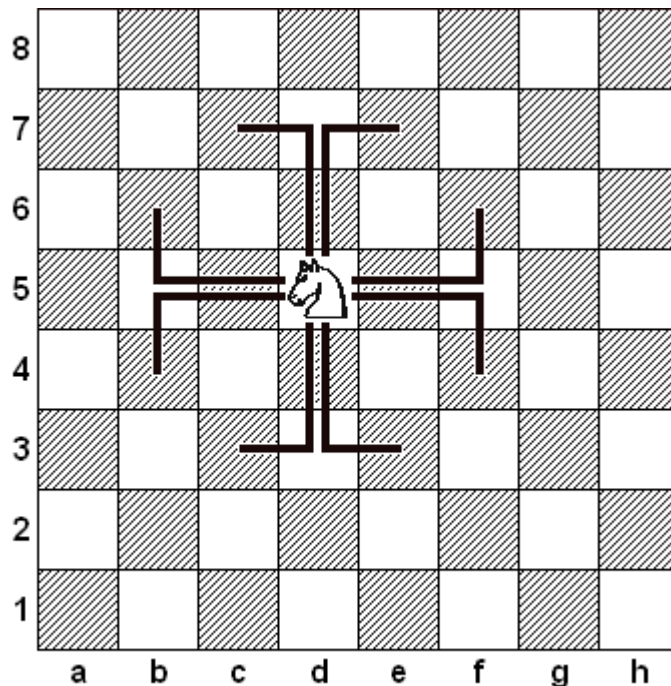
Lektion 2 Die Gangart der Figuren

2.1 Der Springer als Raum beherrschende Figur

Kurt Richter nannte den Springer "des Schachspiels prächtigste Figur". In der Tat ist der Springer ein Sonderfall, da er als einzige Figur nicht geradlinig zieht, sondern immer einen Winkel schlägt und dabei *springt*, und zwar in eine beliebige Richtung. Ein Zielfeld darf aber nicht betreten werden, wenn es durch einen Stein der eigenen Farbe blockiert ist ("Hemmstein"). Die Felder zwischen dem Start- und Zielfeld bleiben von der Bewegung des Springers unbeeinflusst. Diese Gangart nennt man "*Rösselsprung*".

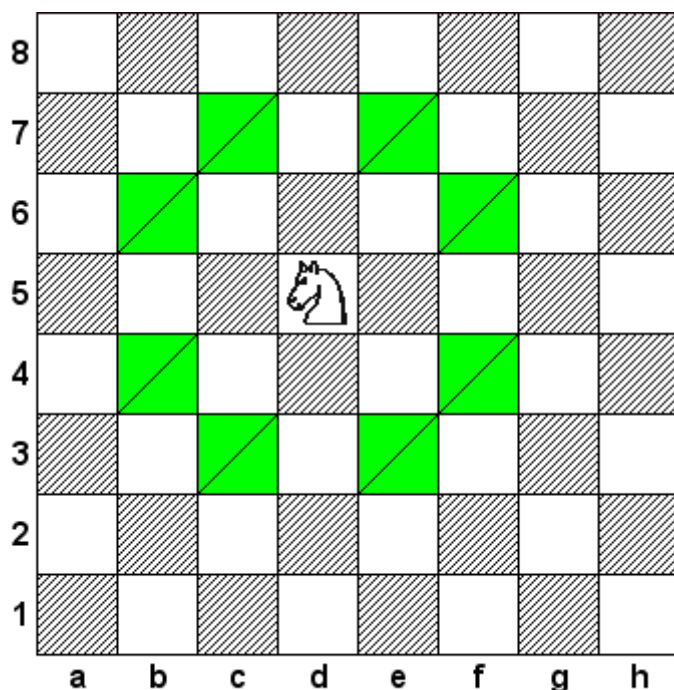
Es sind drei Arten gebräuchlich, den Rösselsprung zu beschreiben:

1. "zwei vor, dann eins zur Seite", der Springer schreibt ein großes L auf das Schachbrett
2. "eins schräg, dann eins gerade"
3. "eins gerade, dann eins schräg"



In der Schachsprache kann man auch sagen, der Springer springt vom seinem Ursprungsfeld über eine Linie oder Reihe und landet auf ein Feld der anderen Farbe.

2.1.1 Das Wirkungsfeld des Springers ("Springerrad")



Das Diagramm zeigt das vollständige Wirkungsfeld des Springers (Abkürzung: " S "). Dir fällt sicher auf, dass der Springer vom weißen Feld d5 aus nur schwarze Felder beherrscht. Von einem schwarzen Feld aus wäre es umgekehrt: er würde nur weiße Felder beherrschen. Der Springer wechselt also mit jedem Zug die Felderfarbe. Dieser *Farbwechsel* des Springers ist eine gute Hilfe, um sich den Rösselsprung besser einzuprägen. Da die Länge der Strecke, um die sich der Springer weiterbewegen kann, durch die Regel festgelegt ist, zählt man ihn zu den *kurzschriftigen* Figuren.

Steht der Springer im erweiterten Zentrum c3-f3-f6-c6 entfaltet er seine größte Wirkung. Er beherrscht 8 Felder.

Merksatz: Von seinem Ursprungsfeld erfüllt jede Figur zwei fundamentale Aufgaben.

1. Sie beherrscht die Felder zur Bildung eigener Stützpunkte
2. Sie vergiftet diese Felder für Aktionen des Gegners

Arbeitsblatt 5 Der Springer als Raum beherrschende Figur

1. Schreibe in das Feld d5 ein großes S
- Markiere alle Felder auf die der Springer springen kann.
- Teile diese Felder durch eine Diagonale
- Färbe die untere Hälfte rot für Beherrschung des Feldes
- Färbe die obere Hälfte grün für die Vergiftung des Feldes für den Gegner
- Schreibe unter das Diagramm der Springer kontrolliert 8 Felder
2. Wie viele Felder kontrolliert der Springer vom Feld a8 (Eckfeld)?
3. Wie viele Felder kontrolliert der Springer vom Feld h4 (Randfeld)?
4. Wie viele Felder beherrscht der Springer von b2 aus (außerhalb des Zentrums)?
5. Von welchen acht Feldern aus beherrscht der Springer nur drei Felder

