Der Springer im erfolgreichen Einsatz

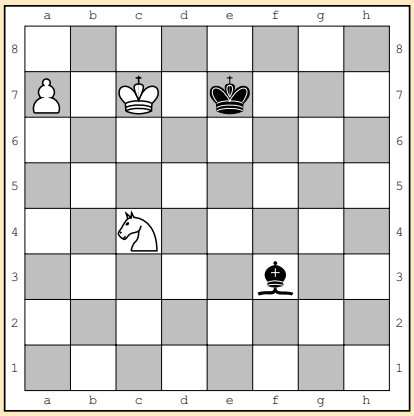
Er kann nicht nur „gabeln“ …

In der letzten Folge haben wir uns mit dem taktischen Motiv der sogenannten Springergabel beschäftigt. Eine Gabel ist ein Mehrfachangriff auf zwei oder sogar mehr Figuren oder Bauern, sie ist eine mächtige taktische Waffe, doch damit sind die Einsatzfähigkeiten des Springers beileibe nicht erschöpft. Diese Leichtfigur ist enorm wandlungsfähig, sie kann außer gabeln auch abdrängen, blockieren, Freibauern abfangen, als einzige Figur überhaupt einen anderen Stein überspringen und sich durch das Dickicht einer blockierten Stellung schlängeln.

Der Springer steht auf der Werteskala der Schachfiguren auf einer Stufe mit dem Läufer und ist auch deshalb sein natürlicher Gegenspieler. Manchmal ist das „Springtier“ stärker, manchmal schwächer, wie alles im Schach hängt auch dies von der konkreten Spielsituation ab. In dieser und der nächsten Folge zeigen wir, wann, warum und wie der Springer den Läufer abhängt.

Der Springer unterbricht die Diagonale

In der Stellung des folgenden Diagramms ist der Freibauer auf a7 der letzte Trumpf des Anziehenden.



Studie von Tschechower, 1939
Weiß am Zug gewinnt

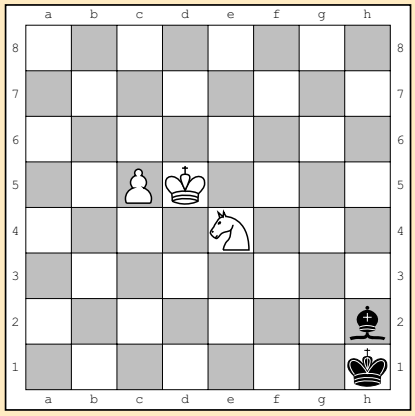
Der „langbeinige“ Läufer hält den Bauern auf, sogar aus der Ferne (er könnte auch auf g2 oder h1 stehen), doch der Springer kann mit dem Zug Sa5-c6 oder auch Sa5-b7 die Wirkung des Läufers unterbrechen, und der Bauer erreicht das Umwandlungsfeld.

Soweit das einfache Grundprinzip, das in der Studie von Tschechower erfolgreich umgesetzt wird. Das Geschehen läuft allerdings nicht so trivial ab, wie es den Anschein hat. Gleich sehen wir ein in der Spielpraxis verwertbares Motiv, gewürzt noch mit einer raffinierten Verteidigungsmöglichkeit, die es zu überwinden gilt.

Spielt Weiß 1. Kb8? klemmt Schwarz nach 1. …Kd8 2. Sa5 (Idee Sa5-b7) mit dem tolldreisten Zug 2. …La8!! den gegnerischen König in der Ecke ab, z. B. 3. Kxa8 Kc8! oder 3. Sb7+ Kd7 4. Kxa8 (4. Sc5+ Kd8 5. Se6+ Kd7 6. Sf8+ Kd8 führt auch nicht zum Ziel.) 4. …Kc8 remis, da der Springer nicht in der Lage ist, den schwarzen König von beiden Feldern (c8 und c7) zu vertreiben. Und steht der schwarze König auf c7 oder auf c8, kann der weiße König die Ecke nicht verlassen.

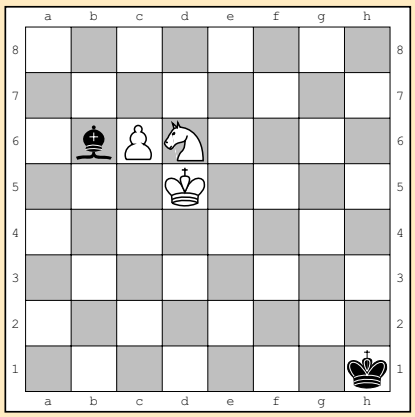
Der richtige Weg beginnt mit **1. Sa5** (droht Sc6 oder Sb7) **1. …La8** Jetzt muss Weiß wieder aufpassen, 2. Kb8? Kc8! führt zum Remis wie soeben dargelegt, ebenso wie 2. Sc6+? Ke8. Und 2. Sb7 führt nach 2. …Ke8 3. Kc8! per Zugumstellung zu dem von dem Komponisten angegebenen Lösungsweg: **2. Kc8!** Damit zwingt Weiß den Gegner, mit dem König zu ziehen, ein Läuferzug geht wegen Sb7 nicht gut) und dies verschafft Weiß zusätzlichen Raum. Weiß gewinnt nun mit einem Springermanöver nach b7, entweder ganz schnell (2. …Kd6 3. Kb8, gefolgt von Sb7), oder nach **2. …Ke8 3. Sc4 Ke7** Oder …Lf3 4. Sd6+ Ke7 5. Sb7 mit Gewinn. **4. Kb8 Kd8** 4. …Lf3 5. Sa5 und Sb7 kennen wir bereits. **5. Sd6** und egal, mit welcher Figur Schwarz jetzt zieht, Weiß gewinnt im nächsten Zug jeweils mit Sb7.

Etwas mehr Mühe hat der Springer, wenn es nicht nur eine Diagonale zu schließen gilt, sondern deren zwei.



Studie V. Kosek, 1910
Weiß am Zug gewinnt

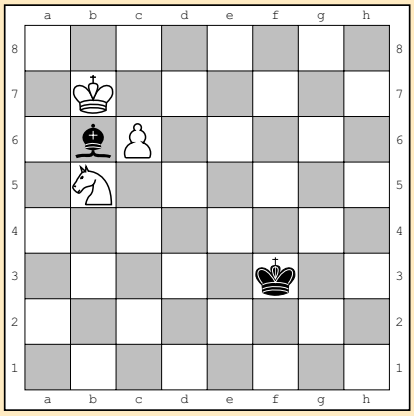
1. Sd6 verstellt die Diagonale h2-b8 und droht c6-c7. Deshalb schwenkt der Läufer um: **1. …Lg1 2. c6 Lb6**



Die lehrreiche Gewinnmethode besteht darin, dem Läufer alle Felder auf der Diagonalen a5-d8 zu nehmen. Die „Traumaufstellung“ besteht aus dem König auf d7 (kontrolliert c7 und d8) und dem Springer auf c4 (kontrolliert a5 und b6, dort wird der Läufer angegriffen).

Die Verfolgung des Läufers mit 3. Sc4 Lc7 4. Ke6 Kg2 5. Kd7 Lb8 6. Kc8 bringt hier nichts ein, der Läufer weicht zurück: 6. …Lg3. Weiß bräuchte eine Aufstellung mit dem König auf d7 (schützt d6) und Sd6, aber in dem Moment, wo Kd7 geschieht, kehrt der Läufer nach b8 zurück. **3. Ke6** Falls der schwarze König zieht, z. B. nach g2, so nimmt Weiß mit Kd7 dem Läu-

fer die Felder c7 und d8, mit dem nachfolgenden Sc4 werden dann die Felder a5 und b6 unter Kontrolle genommen und der Läufer anvisiert. Weiß setzt im Anschluss seinen Bauern durch. **3. …Lc7 4. Kd7 Lb8 5. Sb5** Falls …Lg3 o. ä., so entscheidet Sd6 nebst c7 im Handumdrehen. **5. …Kg2 6. Sc7!** Für den Läufer wird es eng. Falls 6. …La7, so 7. Sa6! (Nimmt b8 unter Kontrolle und droht 8. c7.) 7. …Lb6 8. Sc5! Kf3 9. Sa4 La5 10. Sb2, und im nächsten Zug entscheidet Sc4. **6. …Kf3 7. Kc8 La7 8. Sb5 Lb6 9. Kb7**



Die Gewinnführung ist nunmehr einfach, immer strebt der Springer nach c4, vertreibt den Läufer, dann folgt das Verstellen der Diagonale mit Kc8-d7 und Sd6.

Weiß gewinnt nun nach dem gleichen Schema, z. B. 9. …La5 10. Sd6 Ke2 11. Sc4 Ld8 12. Kc8 Lh4 13. Kd7 Lg3 14. Sd6. Ähnlich verläuft die Hauptvariante der Studie: **9. …Ld8 10. Sd6 Kg4 11. Kc8 La5 12. Sc4 Le1 13. Kd7 Lg3 14. Sd6** mit Gewinn.

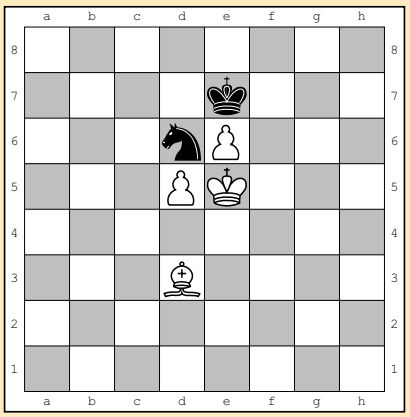
Großmeister Panchenko formulierte für Stellungen dieses Typus:

Faustregel: Nimmt die Springerseite dem Läufer auf der kritischen Diagonale alle vier Felder weg, so gewinnt sie.

Ansonsten ist das Endspiel remis. Stünde in der Studie von Kosek der schwarze König näher, z. B. auf c3, d4 o. ä., ließe sich der Springer nicht auf c4 installieren, die Forderung „alle vier Felder wegnehmen" wäre nicht zu erfüllen, remis.

Springer beim Festungsbau

Als Festung wird im Schach eine „uneinnehmbare Stellung [bezeichnet], in der der Spieler auf eine passive Verteidigung beschränkt ist", so lautet die Definition des namhaften Trainers Mark Dworetski. Je nach beteiligten Figuren sind beim Festungsbau verschiedene Aufbauten bekannt. Im Moment betrachten wir Springer gegen Läufer; die letztgenannte Figur ist an eine Felderfarbe gebunden, und so liegt es nahe, den Springer und womöglich auch den König auf den andersfarbigen Feldern zu postieren, dort sind sie vor dem Läufer sicher. Ein klassisches Schema zeigt das folgende Diagramm:

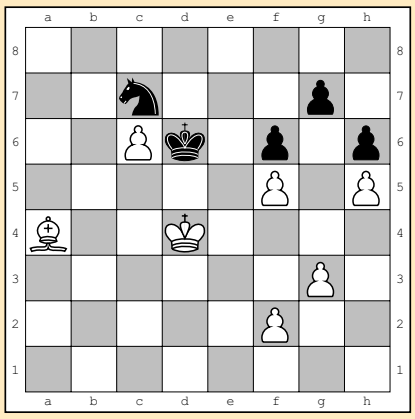


Weiß am Zug, remis

Ein einfaches Rechenbeispiel löst das Geheimnis dieser Stellung. Alle weißen Kräfte zusammen können im besten Falle (wenn der König nach c7 gelangt) dem Springer sieben Felder (e4, f5, c4, b5, f7, b7 und c8) nehmen, aber dieser hat deren acht zur Auswahl, eines bleibt frei zugänglich.

Der Springer tut nichts weiter als auf den Feldern e8 und d6 zu pendeln (das ist die von Dworetski erwähnte „passive Verteidigung") und lässt sich nicht daran hindern. Weiß kann verschiedene vergebliche Anläufe gegen die Festung starten, z. B. **1. Lg6** (Oder 1. Le2 Se8 2. Lb5 Sd6 3. Lc6 Sc4+), dann aber zieht der Springer nicht nach e8, sondern gibt ein Schach **1. …Sc4+** und kehrt nach einem Königszug wieder zurück nach d6. Dem Schwarzen werden die Züge nie ausgehen, zur Not hat er auch einen Königszug, z. B. **2. Kd4 Sd6 3. Kc5 Sc8 4. Kc6 Sd6 5. Kc7 Sb5+ 6. Kc6 Sd6 7. Ld3 Sc8 8. Kb7 Kd8 9. Lg6 Sd6+ 10. Kc6 Ke7** und so weiter bis zum Sankt Nimmerleinstag **remis**

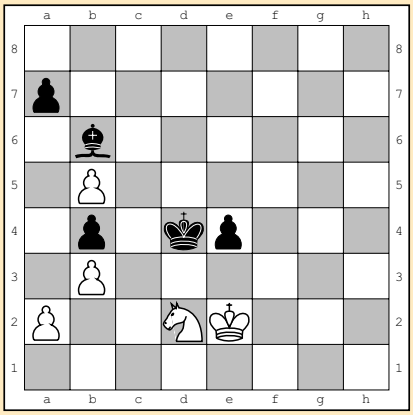
Auch im nächsten Beispiel helfen der Läuferseite selbst zwei Mehrbauern nicht weiter. Analog dem vorherigen Beispiel pendelt auch hier der Springer, bei Bedarf tauschen Springer und König die Plätze. Am Königsflügel und im Zentrum ist offensichtlich kein Durchkommen möglich. Selbst wenn der König bis nach a5 vordringt, wird er dort nur herumstehen, man sehe:



Weiß am Zug, remis

1. Kc4 Sd5 2. Lb5 Bei zu viel Ehrgeiz kann man die Partie auch in den Sand setzen, so hier nach 2. Kb5? Sc3+ 3. Ka5 (3. Kb6 Sxa4+ 4. Kb7 Sc5+ 5. Kb6 remis) 3. …Sxa4 4. Kxa4 Kxc6 5. Kb3 Kd5 6. Kc3 Ke4 7. Kd2 Kxf5 , und Schwarz gewinnt. **2. …Sc7 3. Kb4 Sd5+ 4. Ka5 Kc7 5. f3 Se7 6. g4** die Festung hält auch nach …Sd5 **6. …Sxc6+ 7. Lxc6 Kxc6 8. Kb4 Kd5 9. Kc3 Ke5 10. Kd3 Kf4 11. Ke2 Kg3 12. Ke3 Kg2 remis**.

Das letzte Beispiel zeigt, dass selbst prominente Spieler manchmal die Möglichkeit zum Aufbau einer Festung nicht bemerken:



B. Spasski – M-Botwinnik
UDSSR, Mannschaftsmeisterschaft 1966
Weiß am Zug

62. Sc4? Kc3 63. Kd1 Ld4 64. Ke2 e3 65. Sa5 Kb2 66. Sc6 Lc5 67. Se5 Kxa2 68. Sd3 Le7 0:1

Spasski hätte mit Springer und König eine Festung aufbauen können: 62. Sf1! Kc3 63. Sg3 e3 (Zum Remis führt auch 63. …Kb2 64. Sxe4 Kxa2 65. Sd2 Lc7 66. Kd3 Lf4 67. Sc4 Kxb3 68. b6 axb6 69. Sxb6 Ka2 70. Sd5 b3 71. Sc3+) 64. Kd1 Kb2 65. Se2. Weiß pendelt mit dem Springer auf den Feldern c1 und e2 oder – wenn Schwarz den Läufer nach d2 bringt, auf e2 und g1, und wartet auf …Kxa2, um dann mit Kc2 den König abzuklemmen.