

# Der Springer im erfolgreichen Einsatz

## Der „ewige Kampf“ gegen den Läufer

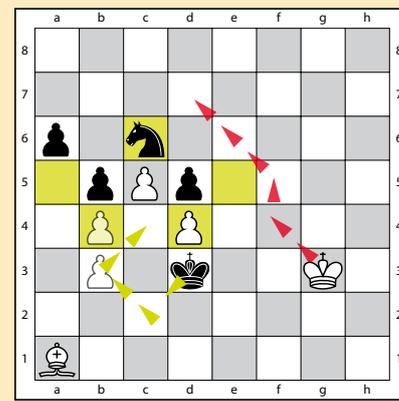
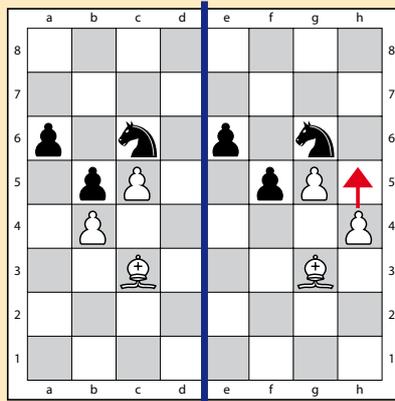
Die Leichtfiguren stehen auf der Werteskala gleichauf, deshalb sind der Springer und der Läufer natürliche Widersacher. Insbesondere im Endspiel können die „ewigen Konkurrenten“ ihre Vorzüge voll ausspielen – oder auch ihre Schwächen offenbaren.

Ein Läufer kann bis zu 13 Feldern beherrschen bzw. dorthin ziehen, und er kann eine ganze Diagonale kontrollieren und dort nicht nur etwas angreifen oder schlagen, sondern mit dieser langen Barriere auch einen gegnerischen Freibauern stoppen. Dafür ist er an eine Felderfarbe gebunden, ihm steht sozusagen nur das halbe Brett zur Verfügung.

Ein Springer ist nicht an eine Felderfarbe gebunden, er kann also überall auf dem Brett aktiv werden, außerdem kann er – als einzige Figur – eigene wie gegnerische Steine überspringen. Seine unmittelbare Wirkung ist auf acht Felder begrenzt, außer auf den Linien a, b, g und h sowie den Reihen 1, 2, 7 und 8. Je näher er den Ecken kommt, desto weniger Felder kann er erreichen.

Die Leichtfiguren sind zu Beginn der Partie gleichwertig. Jahrhunderte von Erfahrungen und in jüngerer Zeit Auswertungen von unzähligen Partien bewiesen immer aufs Neue, dass keine der beiden Leichtfiguren grundsätzlich stärker bzw. schwächer ist. Es kommt stets auf die konkrete Stellung an, ob nun der Springer oder der Läufer „gut“ oder „schlecht“ ist. In welchen Stellungstypen der Springer einen gewinnverheißenden Vorteil verspricht, war bereits das Thema der letzten Folge dieser Rubrik. Dort behandelten wir die Motive „Der Springer unterbricht die Diagonale“ und „Springer beim Festungsbau“. Beim letzteren Thema tauchte bereits das Motiv der Blockade auf. Doch eine Blockade ist nicht nur beim „Festungsbau“ (als Rettungsmaßnahme) nützlich, sondern auch bei Gewinnführungen.

Die konstruierte Stellung des ersten Diagramms zeigt zwei grundsätzlich unterschiedliche Aufbauten. Die Konstellation rechts zeigte keine echte Blockade, denn Weiß kann, wenn er am Zug ist, mit h4-h5

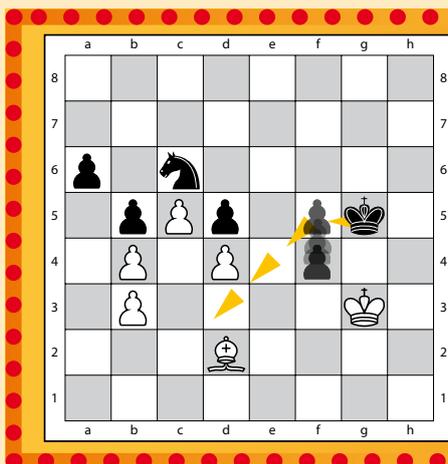


den Springer gleich vertreiben. Links sehen wir die echte Blockade, der Springer kann nicht mit einem Bauernzug vertrieben werden. Und auch nicht von dem gegnerischen Läufer. Die Faustregel: Im Kampf von Springer gegen Läufer ist das ideale Feld für eine Springerblockade stets von der Farbe, die der Läufer nicht kontrolliert.

Hierzu gleich ein praktisches Beispiel aus einer Partie Waganian gegen Cecelian, 1968, Schwarz steht im Schach und ist folglich am Zug: Weiß hoffte mit dem Schach-

sein König ist im gegnerischen Lager eingedrungen, das ist aber kein Grund, sich zufrieden zurückzulehnen, vor allem den Bauern c5, der nur drei Felder vom Umwandlungsfeld c8 entfernt ist, muss er im Auge behalten, sonst passiert nämlich das: 5. ...Sxd4?? 6. Lxd4 Kxd4 7. c6, und der c-Bauer läuft ungehindert durch.

Die Eroberung des Bauern b4 ist schon eher möglich, wenn auch nicht optimal, nach 5. ...Sxb4 6. Kf4 droht die Aktivierung des Königs, z. B. 6. ...Sc6 (6. ...Kc2

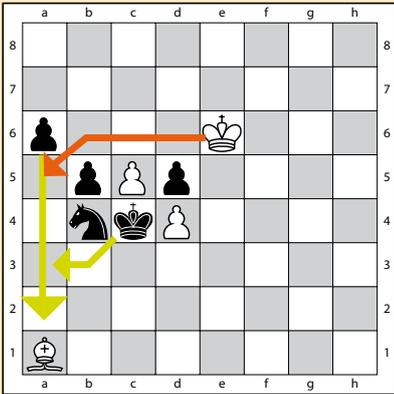


Was ist hier zu sehen? Alle schwarzen Bauern und der Springer stehen auf weißen Feldern und können vom gegnerischen Läufer nicht angegriffen werden. Der Springer blockiert den gedeckten Freibauern auf c5 und greift zugleich die Bauern b4 und d4 an, die zuverlässig vom Läufer gedeckt werden können. Am Damenflügel und im Zentrum herrscht also ein gewisses Gleichgewicht vor. Und am Königsflügel stehen sich die beiden Könige gegenüber, keiner weicht freiwillig und lässt den Kollegen vordringen. Was nun?

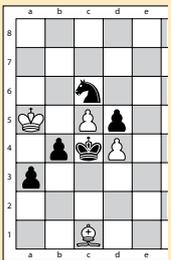
gebot auf ein Remis nach etwa 1. ...Kf6 2. Lc3 Kg5 3. Ld2+ mit Zugwiederholung. Doch Schwarz nutzte die Chance, mit dem Bauernopfer 1. ...f4+! eine Route für seinen König in die gegnerische Stellung freizuräumen: 2. Lxf4+ Zieht der weiße König, schlägt Schwarz einfach auf d4, ...Sxd4. 2. ...Kf5 3. Ld2 Ke4 4. Lc3 Kd3 5. La1 Das vorrangige Ziel hat Schwarz erreicht,

führt zu der Hauptvariante, die wir gleich sehen werden.) 7. Kf5 Kc2 8. Ke6 Sb4 9. Kd7 Kxb3 10. c6 Sxc6 11. Kxc6, und Weiß kann durchatmen.

In der Partie setzte Schwarz besser fort. Der Bauer b4 läuft ja nicht weg, erst wird der Bauer b3 einkassiert 5. ...Kc2! 6. Kf4 Kxb3 7. Kf5 Sxb4 8. Ke6 und dann der König optimal gestellt 8. ...Kc4

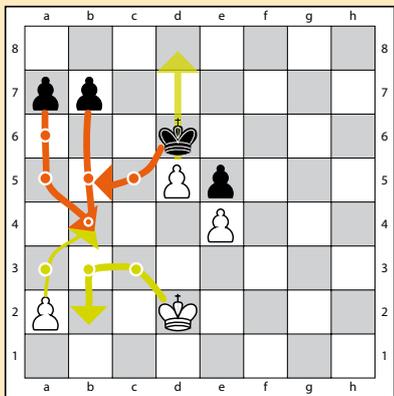


**9. Kd6 a5** und nun sind die Vorzüge der Königsstellung auf c4 offenkundig, nach 10. c6 Sxc6 11. Kxc6 a4 12. Kb6 a3 13. Ka5 a2 14. Lb2 Kb3 15. La1 b4 gefolgt von ...Ka3 und ...b4-b3-b2 gewinnt Schwarz mühelos.



In der Partie versuchte Weiß noch **10. Lb2 a4 11. La3 Sa6 12. Kc6 b4 13. Kb6 Sb8** Mit der Idee 14. Kb7 bxa3 15. Kxb8 a2 16. c6 a1D 17. c7 Db1+ 18. Ka7 Df5, und der c-Bauer ist gestoppt. **14. Lc1 a3 15. Ka5 Sc6+** und wegen **16. Kb6 Sxd4 0:1**

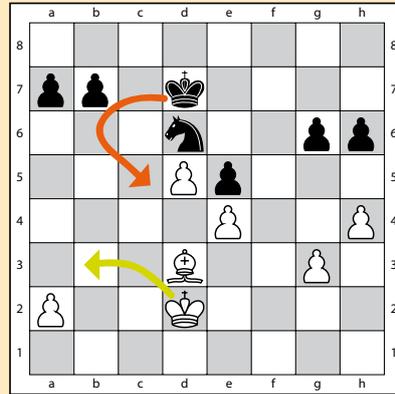
Um den nächsten „Klassiker“ besser zu verstehen, betrachten wir zunächst eine Stellung aus einem Bauernendspiel:



### Anzug beliebig, remis

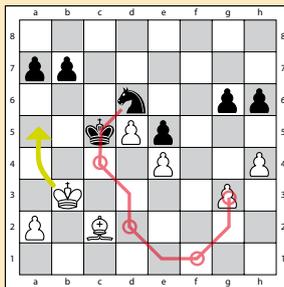
Schwarz kann am Damenflügel einen entfernten Freibauern schaffen, kann ihn aber nicht gut voran bringen z. B. **1. ...Kc5 2. Kc3 b5 3. a3 a6 4. Kb3 a5 5. Kc3 b4+ 6. axb4+ axb4+ 7. Kb3 Kb5 8. Kb2** und der schwarze König kann nicht weiter vor, um seinen Bauern zu unterstützen, nach ...Kc4?? 9. d6 wäre der weiße Bauer nicht mehr aufzuhalten.

Ganz anders verläuft das Endspiel bei Anwesenheit der Leichtfiguren: Im nächsten Diagramm bewacht der Springer den Freibauern d5, weswegen der schwarze König sehr wohl nach vorn marschieren kann



### E. Eliskases – S. Flohr, 1932 Schwarz am Zug

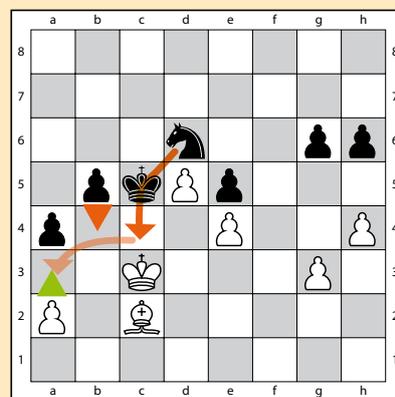
Wieder spielt sich alles am Damenflügel ab, wo zwei schwarze Bauern einem weißen gegenüberstehen, nach einem Abtausch bleibt ein schwarzer Bauer übrig, der mit Hilfe des Königs zum Umwandlungsfeld strebt. Da der gedeckte weiße Freibauer auf d5 zuverlässig vom Springer aufgehalten wird, beginnt Schwarz sofort mit der Eroberung des Raums: **1. ...Kc7 2. Lc2 Kb6 3. Kc3 Kb5 4. Kb3 Kc5**



In der Partie folgte nun **5. Ka4**, und Schwarz gewann leicht nach **5. ...Sc4 6. Lb3 Sd2 7. Lc2 Sf1 8. Ka5 (8. g4 Se3 9. Ld3**

**Sxg4) 8. ...Sxg3** nebst ...g5 usw.

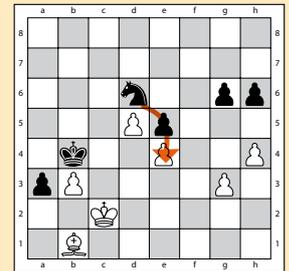
Den methodischen Gewinnweg sehen wir nach der nahe liegenden Antwort **5. Kc3** – der weiße König verwehrt dem schwarzen ein weiteres Eindringen. Nun lässt Schwarz seine Bauern weiter vorrücken: **5. ...b5 6. Lb1 a5 7. Lc2 a4**



Der auf den weißen Feldern agierende Läufer fristet ein trostloses Dasein. Natürlich würde Weiß gerne den Vorstoß ...b4+ verhindern, doch 8. a3 bietet da nur eine

kurzfristige Rettung. Schwarz ist flexibel, statt des Vorstoßes ...b4+ folgt 8. ...Sc4, und der Läufer kann nur hilflos zusehen, wie einer der Bauern zur Beute wird. Im Anschluss lässt Schwarz doch noch ...b4+ folgen.

**8. Lb1 b4+ 9. Kd3** Ohne die Leichtfiguren wäre die Stellung remis, wie im letzten Beispiel erläutert. Mit dem Springer, der ja weiße wie schwarze Felder betreten kann, wird der an eine Felderfarbe gebundene Läufer leicht ausgeknockt. **9. ...Sb5 10. Lc2 b3 11. axb3 a3** droht ...a2 **12. Lb1 Kb4 13. Kc2** Nichts ändert 13. La2 Sd6; zieht der Läufer, dann fällt der Bauer b3, und begibt sich der König nach c2, muss der Knappe auf e4 dran glauben. Und im Falle von **14. Ke3** entscheidet das Eindringen des Königs ...Kc3.

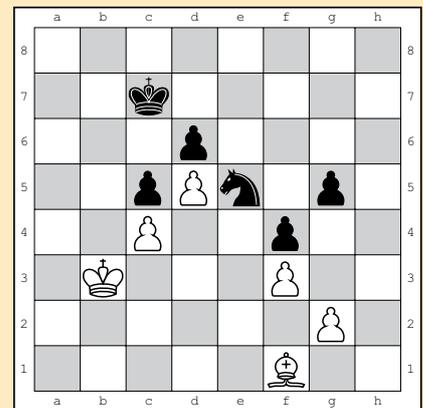


**13. ...Sd6** und auch hier verliert der Anziehende zunächst einen und später noch weitere Bauern.

Die Quintessenz für die aufgeführten Beispiele und generell für Endspiele dieser Art lautet:

- Ein Springer auf einem gut gesicherten Blockadefeld bietet eine gute Ausgangsbasis für eine Expansion
- Ein Springer spielt seine Überlegenheit insbesondere beim Wechsel der Felderfarbe aus

Mit diesen Erkenntnissen gerüstet, werden Sie vielleicht die folgende Aufgabe selbst lösen wollen und wohl auch können? Sie finden die Lösung auf Seite 43.



### Filip – Petrosian Kandidatenturnier Curaçao 1962 Schwarz am Zug gewinnt