

Der Läufer – eine schillernde Figur ganz ohne Glamour

Erfolgreicher Einsatz gegen den Springer

Von allen Schachfiguren findet der Läufer bei Mediengestaltern den geringsten Anklang. Schauen Sie sich Plakate, Anzeigen, schachbezogene Logos o. ä. an, fast immer verwenden die Grafiker den König oder den Springer, manchmal auch den Turm oder die Dame oder sogar die Bauern, aber eine mit einem Läufer verzierte Werbung muss man mit der Lupe suchen.

Dabei wird diese Leichtfigur mit Attributen nur so überhäuft: es gibt gute und schlechte Läufer, richtige und falsche, sizilianische, italienische, französische, spanische Läufer, aber hat man schon jemals etwas von der englischen Dame, dem indischen König, dem russischen Turm gehört?

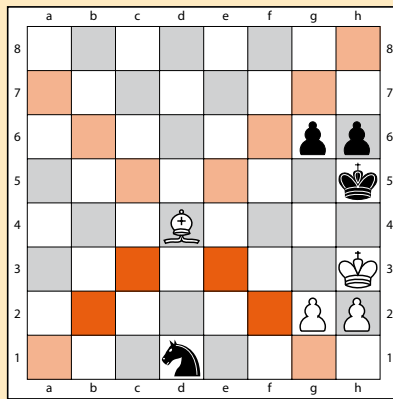
Läufer sind die einzigen Figuren, die sich nicht gegenseitig decken können – sie sind auf eine Felderfarbe festgelegt. Mit dem Läufer haben wir uns in der Schachschule 64 bislang nur einmal kurz beschäftigt, in Teil 38. Dort war der „verdeckte Läufer“ sozusagen nur ein Teil eines Teams (er attackierte im Zusammenspiel mit einer Schwerfigur), hier ist er der Hauptdarsteller.

Wann und wie der Springer dem Läufer überlegen ist, war das Thema der letzten drei Folgen der Schachschule 64. In dieser Folge wollen wir dem Läufer Gerechtigkeit zuteilwerden lassen, und die Stärken des Läufers demonstrieren und anhand praktischer Beispiele den richtigen Umgang mit dieser Figur trainieren.

Seine Vorzüge kommen insbesondere in offenen Stellungen zur Geltung, schließlich kann er bis zu 13 Felder kontrollieren – freilich nur, wenn die Stellung nicht zu verbaut ist. Je weniger Bauern sich auf dem Brett tummeln, desto weiter reicht die Wirkung des Läufers, der seine besondere Stärke im Endspiel und im Kampf gegen den ewigen Gegenspieler, den Springer, ausspielen kann.

Läufer schneidet den Springer ab

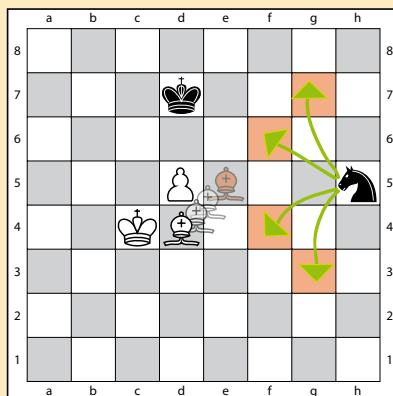
Ein am Brettrand stehender Springer kann nur vier Felder erreichen, und ein günstig



Am Brettrand kann der Springer vom Läufer dauerhaft abgeschnitten werden. Zwar sind die Felder b2, c3, e3, f2 auch für den Läufer tabu, doch kontrolliert dieser im Gegensatz zum Springer noch weitere Felder auf dem Brett.

postierter Läufer kann ihm alle vier wegnehmen:

Die Felder b2, c3, e3 und f2 sind dem Springer unzugänglich. Dies ist ein klassisches Motiv, das auch unter dem Namen „Regel der zwei Felder“ bekannt ist, zwischen dem Läufer und dem Springer, die auf einer Linie oder Reihe sich gegenüberstehen, sind zwei Felder frei. So schaltet der Läufer den Springer aus, hindert ihn an der Flucht und kann in vielen Stellungen zur Eroberung des Springers durch einen herannahenden König führen, im obigen Beispiel durch die Züge Kg3 und weiter Kf3-e2-xd1.

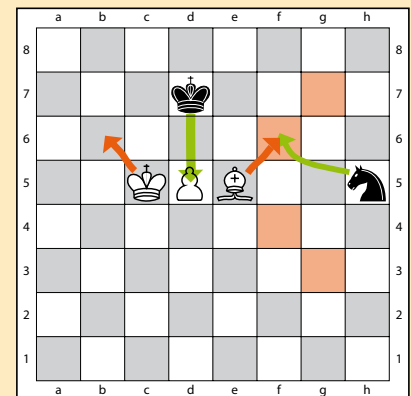


Weiß am Zug gewinnt



Das Standardmotiv des abgeschnittenen Springers führt in vielen Stellungen zum Gewinn, in der Diagrammstellung z. B. so:

Zunächst wird der Springer mit **1. Le5** ausgeschaltet. Schwarz kann nur mit seinem König ziehen **1. ...Ke7 2. Kc5 Kd7**

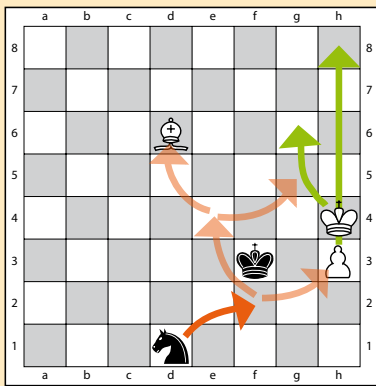


Vorsicht Falle! Manchmal kann sich der Springer opfern, um seinem König einen Zugang zum letzten gegnerischen Bauern zu verschaffen.

Obacht, hier kann man leicht in die Grube „Springeropfer“ stolpern. Nach dem unvorsichtigen Zug **3. Kb6?**, mit dem Weiß auf die Gewinnführung nach **3. ...Ke7 4. Kc7** nebst **d6** oder **3. ...Kc8 4. Kc6 Kd8 5. d6** spekuliert, verdirbt der Nachziehende dem Gegner die Freude mit **3. ...Sf6!**, und die Partie endet *remis*, sowohl nach **4. Lxf6 Kd6**, wonach der letzte Bauer vom Brett verschwindet, als auch nach **4. d6 Se8**, gefolgt von **...Sxd6**.

Das rettende Motiv des Springeropfers, das die Läuferseite stets im Auge behalten muss, werden wir in den nächsten Beispielen noch zu sehen bekommen. Hier aber zeigen wir die richtige Gewinnführung, die ebenfalls ein Figurenopfer beinhaltet, jedoch eines von Weiß: **3. d6!** Der Springer ist weiterhin abgeschnitten, und **...Sf6** ist nutzlos, da Weiß seinen Bauern behalten kann. Also bleiben nur Königszüge: **3. ...Ke6** Nichts ändern **3. ...Kc8 4. Kc6 Kd8 5. d7 Ke7 6. Kc7** und **3. ...Kd8 4. Kc6 Kc8 5. d7+ Kd8 6. Lc7+**. In beiden Fällen erscheint auf **d8** eine weiße Dame. **4. Kc6!** Weiß lässt seinen Läufer stehen und bricht mit **d7-d8** zum Umwandlungsfeld durch.

Manchmal opfert sich der Läufer sogar, nur um den gegnerischen Springer zur Untätigkeit zu verurteilen, wie das folgende Beispiel zeigt. Hier basiert die Gewinnführung auf einem Läuferopfer, das dem eigenen König viel Raum verschafft und dem Bauern hilft vorzurücken.



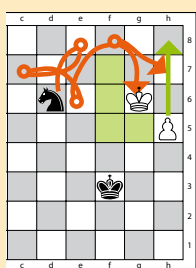
Weiß am Zug gewinnt

Der Springer kann nicht gefangen werden, z. B. 1. Lc5 Kf4 2. Ld4 Ke4 3. Lg1 Kf4 4. Kh5 Kg3 5. h4 Sc3 6. Le3 (oder 6. Kg5 Se4+, und der König muss zurück) 6. ...Se4 7. Lg5 Kh3 8. Kg6 Sg3 9. Kf6 (nicht 9. Kh6 wegen der Springergabel ...Sf5+, und der letzte Bauer muss vom Brett) 9. ...Kg4 10. Kg6 Sh5, und der Springer pendelt auf den Feldern h5-g3-h5. Weiß kann das nicht verhindern, ohne den Bauern h4 herzugeben.



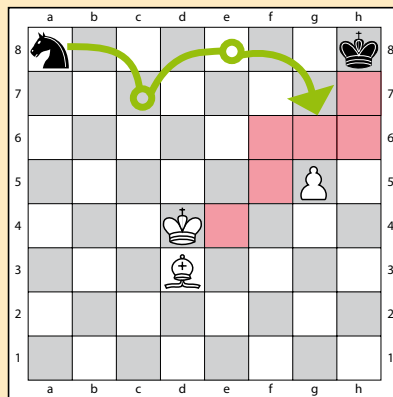
Stellung nach 10. ...Sh5

Der Gewinnweg beginnt mit der Aktivierung des Königs **1. Kg5!** Auf den ersten Blick sieht dieser Zug wie ein Fehler aus, denn mit **1. ...Sf2** stellt Schwarz die Doppeldrohung ...Sxh3 und ...Se4+ auf, aber Weiß rennt einfach mit seinem Bauern los: **2. h4!** Ein Figurenopfer zwecks Raumgewinns, um den schwarzen Springer in die Zuschauerrolle zu drängen. **2. ...Se4+** Auch nach 2. ...Sh3+ 3. Kf5 rückt der Bauer unaufhaltsam weiter vor. **3. Kg6 Sxd6** Keinen Unterschied macht 3. ...Kg4 4. h5 Sg5 5. h6 aus, auch hier ist der Bauer „durch“, denn 5. ...Kh4 6. Le7 kostet den Springer. **4. h5 +-.** Nur von den Feldern f8, f7, f6, f5, g5 und g4 könnte Schwarz den



h-Bauern theoretisch noch abfangen, aber er kann noch so viele Pirouetten drehen, es wird dem Springer nicht gelingen, den Bauern an der Umwandlung zu hindern.

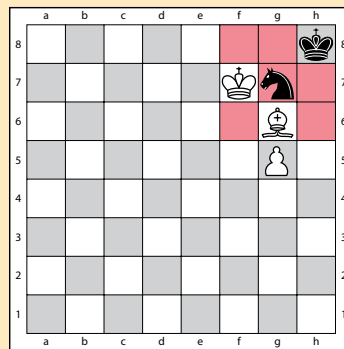
Gleich zwei Motive sehen wir im Beispiel Nummer 4: die Annäherung des Läufers mit anschließender Einsperrung des Springers, der jedoch in einigen Stellungen (das ist das zweite Motiv) verblüffend entkommen bzw. ein Remis erzwingen kann.



**Studie Zachodjankin
Weiß am Zug gewinnt**

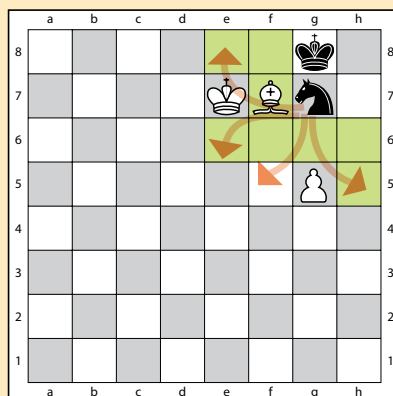
1. Kc5 Sc7 2. Kd6 Se8+ Es ist nicht egal, wohin der König zieht, nach 3. Kd7? Sg7 4. Lg6 Kg8 5. Ke7 Kh8 6. Kf7

Analysediagramm



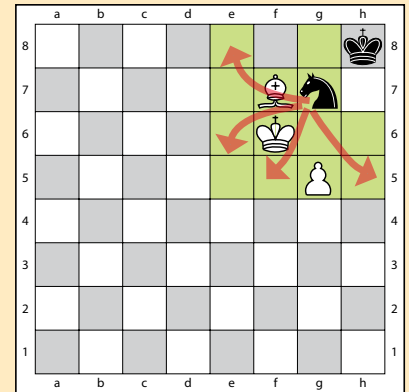
scheint Schwarz geradezu platt gedrückt zu sein, doch mit 6. ...Sf5! verlässt das Pferd den Stall; nimmt Weiß die Figur, hat Schwarz keinen Zug mehr – er ist patt!

Richtig und gewinnbringend nach 2. ...Se8+ ist **3. Ke7! Sg7 4. Lg6 Kg8 5. Lf7+** Weiß kontrolliert fast alle Felder um den schwarzen König, der lediglich über zwei Möglichkeiten verfügt:



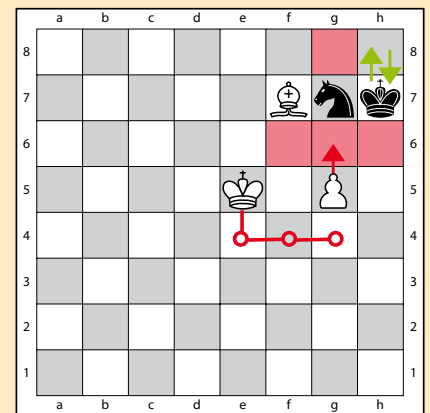
a) 5. ...Kh8 6. Kf6 Kh7 7. Ke5 Kh8 8. Kf4 Sie fragen sich, was das soll? Die Antwort ist einfach: Der König strebt nach g4, um die Felder f5 und h5 zu überwachen, e8 und e6 werden ja vom Läufer gedeckt. Nun folgt nach 8. ...Kh7 9. Kg4 Kh8 der Vorstoß 10. g6 mit Springerfang, und Weiß führt den Bauern zur Umwandlung.

b) 5. ...Kh7 6. Kf6 Kh8



Achtung, Falle! Falls 7. Kg6, entkommt der Springer mit 7. ...Se6! – das Schlagen führt erneut zum Patt, und falls Weiß nicht Lxe6 spielt, folgt ...Sxg5 mit sofortigem Remis.

Der König muss also wieder den Marsch nach g4 antreten: **7. Ke5 Kh7**



In Variante a stand der schwarze König auf h8, Weiß gewinnt mit Kf4-g4 nebst g6. Hier würde ein identischen Vorgehen zum Patt führen, daher verlängert Weiß seine Reise um ein Tempo und führt auf diese Weise die passende Stellung herbei: **8. Ke4 Kh8 9. Kf4 Kh7 10. Kg4 Kh8 11. g6** mit Springergewinn, diesmal ohne jegliche Patt-Mätzchen **1:0**

Das letzte Beispiel war keine ganz leichte Kost, es war aber wichtig, weil man die Rettungsmotive mit dem Springeropfer einmal gesehen haben muss, um nicht im praktischen Einsatz (bei einer Partie) hereinzufallen.