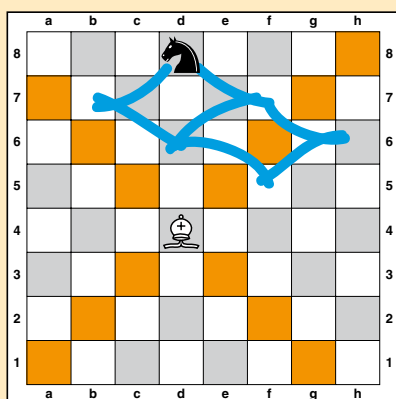


Der Läufer – diesmal im Rampenlicht

Erfolgreicher Einsatz gegen den Springer (2)

Bereits in der letzten Folge beschäftigten wir uns mit dem Läufer und seinen Stärken im Kampf gegen seinen natürlichen Widersacher, den Springer. Erläutert wurde dabei das Motiv des Abschneidens. Diesmal widmen wir uns der schwierigen Thematik des Tempogewinns. Schwierig deshalb, weil es in Endspielen mit Läufer gegen Springer an dem hilfreichsten Werkzeug im Schach – einer Faustregel für die Behandlung klar definierter Stellungen – mangelt. Bereits Paul Keres stellte fest, dass es „in Endspielen mit Läufer und Bauer gegen Springer keine systematischen Merkmale gibt, wonach man einen Sieg oder ein Remis feststellen könnte“, und er riet dazu, durch Anschauen praktischer Beispiele ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie man derartige Stellungen behandeln muss. Wir beherzigen den Rat des Schachtitans, können aber trotzdem nicht anders, als vor den konkreten Beispielen eine wichtige Information hervorzuheben:

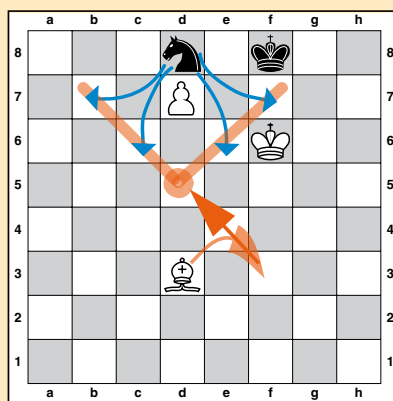
Ein Springer kann ein und dasselbe Feld nur in einer geraden Anzahl von Zügen erreichen, der Läufer unterliegt dieser Beschränkung nicht.



Während der Springer aufgrund seiner Gangart nach jedem Zug die Felderfarbe wechselt und somit dieselbe Felderfarbe erst im übernächsten Zug wieder zu erreichen vermag, ist ein Läufer zwar an eine Farbe gebunden, dort aber kann er vor- und zurückziehen und in einem geeigneten Augenblick ein Feld unter Kontrolle nehmen.

Wie man es auch wendet, der Springer benötigt immer eine gerade Anzahl von Zügen, um z. B. wieder auf dem Ausgangsfeld zu landen: Sc6-d8 = 2 Züge, Sb7-d6-f5-h6-f7-d8 = 6 Züge usw. Dem Läufer stehen die Diagonalen a1-h8 und a7-g1 zur Verfügung, und natürlich die sich jeweils neu auftuenden: Lg7-c3-d4 = 3 Züge, Le3-d2-a5-b6-g1-d4 = 6 Züge, usw. So kann ein Läufer im Kampf gegen den Springer mit Abwartezügen wertvolle Zeit gewinnen:

Anzug beliebig, Weiß gewinnt



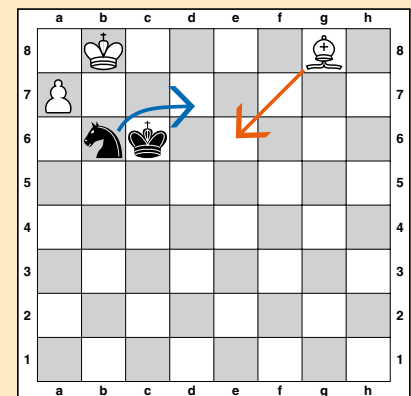
In der letzten Folge haben wir gesehen, wie der Läufer einen am Rand stehenden Springer lahmlegt. Das bedeutet hier: Sobald der Springer, der als einziger die Umwandlung des Bauern verhindert, auf d8 steht, muss der Läufer in der Lage sein, das Feld d5 zu besetzen.

Die Überführung des Läufers nach d5 muss in einem geeigneten Moment erfolgen. Nach den einleitenden Zügen **1. Le4 Sf7** wäre das sofortige **2. Ld5** ein reiner Zeitverlust, der Springer würde sich wieder nach d8 zurückziehen. Weiß muss folglich ein Tempo gewinnen mit **2. Lf3** Oder Lg2, Lh1, Lc6, Lb7 oder schließlich La8, alles mit der gleichen Idee, nämlich **2. ...Sd8** **3. Ld5** wonach der schwarze Springer weder nach b7 noch nach f7 ziehen kann.

Nicht ganz so einfach ist die Lösung in dem folgenden Stellungsbild, da muss man einen kleinen taktischen Trick kennen.



Anzug beliebig, Weiß gewinnt



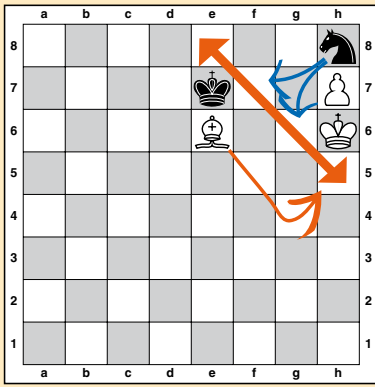
Da die Bauernumwandlung 1. a8D?? nach ...Sxa8 sofort zum Remis führt und der weiße König nicht ziehen darf, bleiben nur Züge des Läufers. Dieser kann zwar viele Felder erreichen, aber nicht jedes passt ins Konzept.

Wie so oft im Schach, hilft auch hier bei der Suche nach dem richtigen Zug oder einem geeigneten Plan die Überlegung „was würde der Gegner ziehen, wenn er am Zug wäre“. In der obigen Stellung würde Schwarz am Zug mit den Schachgeboten **1. ...Sd7+** **2. Kc8** Sb6+ den gegnerischen König dauernd belästigen oder er würde nach **3. Kd8** Kb7 den Bauern gewinnen und remisieren.

Tipp: Wenn Sie vergeblich nach einer Idee suchen, betrachten Sie die Stellung aus der Sicht des Gegners, als ob dieser am Zug wäre. So kann man leichter lauende Gefahren entdecken.

Es gilt also, den Zug **...Sd7+** nicht zuzulassen: **1. Le6!** Der Springer muss die Bauernumwandlung verhindern, also auf b6 ausharren. Der König muss ziehen: **1. ...Kc5** Nach **1. ...Kd6** **2. Kb7** Kc5 gewinnt **3. Ld7** Sxd7 **4. a8D**. **2. Kb7** **Kb5** **3. Ld7+** und Weiß gewinnt nach **a) 3. ...Sxd7** **4. a8D**; **b) 3. ...Ka5** **4. Le8** oder **3. ...Kc5** **4. Le8**.

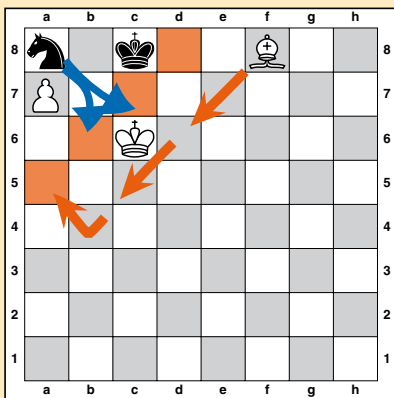
Auch im nächsten Beispiel entscheidet das Tempospiel des Läufers. Gelänge es Schwarz, mit dem König auf den Feldern



Weiß am Zug gewinnt

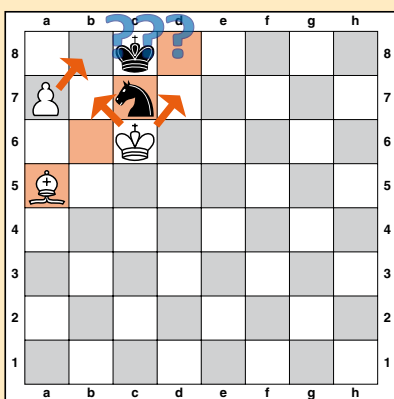
f6, f7 oder f8 den weißen König zu behindern und mit seinem Springer entweder Schach zu bieten oder das Umwandlungsfeld zu blockieren, würde es Remis. Doch mit der Kontrolle über die Diagonale h5-e8 macht der weiße Läufer einen Strich durch die Rechnung: **1. Lg4! Kf7** 1. ...Kf6 **2. Lh5 2. Lf3 Kf6** 2. ...Sg6 **3. Lh5 3. Lh5** mit Gewinn.

Nach dem gleichen Prinzip gewinnt die Läuferseite auch im nächsten Beispiel.



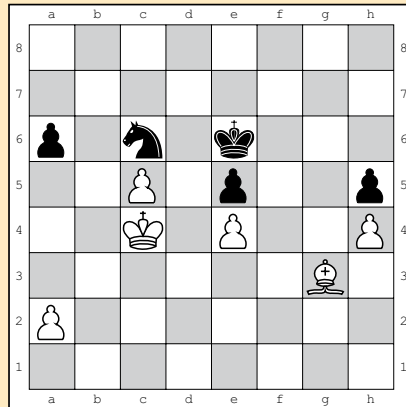
Weiß am Zug gewinnt

Zunächst erscheint der Gewinn kinderleicht: **1. Lb4 Sc7 2. Lc3 Sa8 3. La5** So, der Springer ist abgeschnitten, ist es vorbei? **3. ...Sc7** Hm, hm – doch nicht abgeschnitten? Das Schlagen des Springers ergibt ein Patt!



4. Kb6! Sa8+ 5. Ka6 Jetzt, nachdem der König das Feld c6 geräumt hat, ergibt **5. ...Sc7 6. Lxc7** kein Patt, und nach **5. ...Kd7 6. Kb7** gewinnt Weiß leicht. **1:0**

Sie sahen die Grundscheme im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer. In Endspielen mit mehr Material auf dem Brett läuft es letztlich auf solche einfachen Stellungen bzw. Motive hinaus. Im folgenden Beispiel, nun bereits der Turnierpraxis entnommen, hat die Springerseite zunächst ebenfalls einen Bauern, kann ihn jedoch nicht halten.

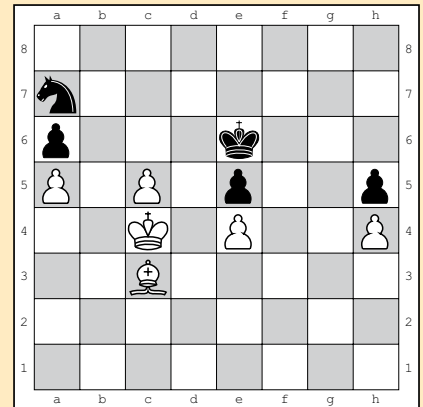


Konstantinopolski – Panow, 1956 Weiß am Zug

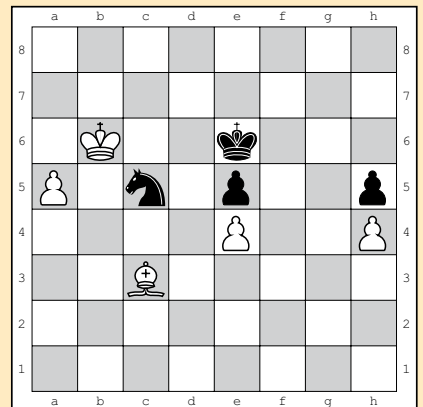
Bei einer sonst symmetrischen Bauernstellung hat Weiß auf der c-Linie einen Mehrbauern, dieser ist jedoch von dem Springer blockiert. Da das Feld c6 weiß und somit für den Läufer nicht erreichbar ist, ist ein Angriff auf den Springer nicht zu bewerkstelligen. Weiß muss sich wieder – dieses Thema zieht sich wie ein roter Faden durch den ganzen Artikel – mit dem Motiv des Tempospiels behelfen.

Gut, was macht man mit dem Läufer? Auf g3 hat er nichts zu tun, denn der Punkt e5 ist mehr als ausreichend gedeckt. Die Idealstellung nimmt er – hier sei nochmals an die „Regel der zwei Felder“ erinnert – auf dem Feld c3 ein. **1. Le1 Sd4 2. Lb4** Weiß hat sich nun einmal so entschieden. Die gleiche Stellung wie in der Partie hätte er auch mit **2. Lc3 Sc6 3. a3** und erst später a3-a4 erreichen können. **2. ...Sc6 3. a4** Der weiße Bauer wird nach vorn gebracht. Der Grund wird nach einigen weiteren Zügen glasklar. **3. ...Sd4 4. a5 Sc6 5. Lc3** Wie an dem einführenden Beispiel erläutert, kann ein Springer ein und dasselbe Feld nur im zweiten, vierten, sechsten usw. Zug betreten, der Läufer kann es sich besser aussuchen. Hier landete er auf c3 just in dem Moment, wo Schwarz eigentlich ...Sd4 ziehen sollte, es aber wegen Lxd4 nicht tun kann. Da auch der schwarze König nicht gut zie-

hen kann – **5. ...Kd7** ermöglicht den Durchbruch **6. Kd5 –**, verbleibt nur **5. ...Sa7**



6. c6! Ein klassisches Mittel in solchen Endspielen. Mit einem Bauernopfer wird die Blockade durchbrochen, der König nutzt den gewonnenen Raum und dringt via c5 nach b6 ein. **6. ...Sxc6 7. Kc5 Sb8 8. Kb6** Plant Kb7 mit Vertreibung des Springers und anschließendem Bauerngewinn auf a6. Da der a-Bauer so oder so nicht zu halten ist, opfert ihn der Nachziehende sofort und sucht sein Heil in Springergabeln. **8. ...Sd7+ 9. Kxa6 Sc5+ 10. Kb6!**



Die Springergabel **10. ...Sa4+** schreckt den Anziehenden nicht, nach **11. Kc6 Sxc3 12. a6** läuft der a-Bauer durch. Hier offenbart sich der Sinn des Vormarsches des a-Bauern im 3. und im 4. Zug. **10. ...Sxe4 11. Lb4** Der a-Bauer bringt die Entscheidung, z. B. **11. ...Sd6 12. Lxd6 Kxd6 13. a6** oder **11. ...Sf6 12. a6 Sd5+ 13. Kb7 Sxb4 14. a7** oder schließlich **11. ...Sf6 12. a6 Sd7+ 13. Kb7** nebst a7.

Fassen wir zusammen: Siegt ein Läufer im Duell gegen den Springer, so geschieht dies meist mithilfe der Motive „Abschneiden“ (vgl. letzte Folge) oder des Tempospiels wie in dieser Folge aufgezeigt. Bei etwas mehr Material auf dem Brett kommt noch das dritte Motiv hinzu, der Einsatz des Läufers gegen die gegnerische Bauernstruktur. Dies ist das Thema der nächsten Folge.