

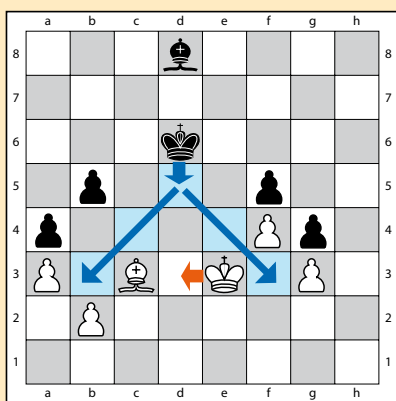
Der Läufer im erfolgreichen Einsatz

Druckspiel gegen Bauernketten

In reinen Läuferendspielen (wobei wir uns im Folgenden ausschließlich mit Stellungen beschäftigen, in denen beide Seiten einen Läufer derselben Farbe besitzen) kommt es sehr auf die Bauernstellung an. Die Bauern können vereinzelt sein oder paarweise auftreten, sie sind meist dynamisch, ihre Struktur kann also durch das Vorziehen eines oder mehrerer Bauern rasch geändert werden, und hier lassen sich für den Einsatz eines Läufers keine allgemeingültigen Regeln aufstellen. In der Praxis kommen jedoch oft – sogar sehr oft – statische Bauernstrukturen vor. Die häufigste Form ist die sogenannte Bauernkette, also zusammenhängende Bauern eines Lagers auf einer Diagonale.

Eine Bauernkette bietet den Vorteil, dass jeder Bauer den schräg vor ihm stehenden deckt. Eine gegnerische Figur kann in der Regel ohne sich zu opfern nur die Basis der Bauernkette schlagen, in dem gleich folgenden Beispiel wird es ein Bauer auf g3 sein.

Faustregel: Die Bauern gehören nicht auf die Felderfarbe des gegnerischen Läufers



Weiß am Zug

Halten wir fest: während die schwarzen Bauern weiße Felder kontrollieren (b3, c4, e4, f3 und h3) und gut mit dem auf den schwarzen Feldern patrouillierenden Läufer harmonieren, hat der Anziehende auf den weißen Feldern nichts entgegenzusetzen.

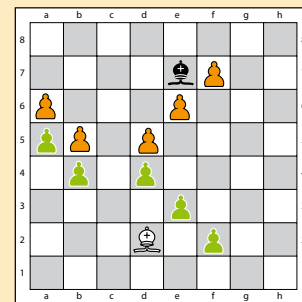
Bei einem Blick auf das erste Diagramm sieht man sofort, keiner der Läufer kann einem König etwas antun, Läuferschachs bringen keinen in Bedrängnis. Aber der schwarze König steht bereit, über d5-c4 oder d5-e4 ins weiße Lager einzudringen, wogegen sich Weiß nur mit Kd3 stemmen kann. Und bei Stellung der Könige auf d3 und d5 besitzt Schwarz einen Raumvorteil, das ist schon ein gewichtiger Faktor.

Bei einer Stellungseinschätzung fragt man sich natürlich auch: Wie steht es mit den Figuren? Ist an meiner Figurenstellung etwas auszusetzen, kann etwas verbessert werden; und wie ist es beim Gegner?

Es gibt neben Königen und Bauern nur zwei Läufer auf dem Brett. Der größte Feind des Läufers sind „verrammelte“ Stellungen, in denen er sich nicht oder nur eingeschränkt bewegen kann. Dies ist hier nicht der Fall, beide Läufer haben freie Diagonalen; im Unterschied zum schwarzen Läufer eignet sich der weiße allerdings nur für Verteidigungszwecke, Bauern attackieren kann ausschließlich der Läufer des Nachziehenden.

Und wie stehen die Bauern: Gibt es Schwächen, wenn ja, wie schützt man sie, und wie ist es analog um die gegnerische Bauernstruktur bestellt? Es befinden sich zwei kurze festgelegte Bauernketten auf den Feldern g3 + f4 bzw. g4 + f5. Da wird sich nichts rühren. Die Bauern am Damenflügel sind nicht ineinander verkeilt, aber viel Bewegung ist auch da nicht zu erwarten. Allerdings tun sich hier auf den Feldern b3 und b4 gewaltige „Löcher“ auf, man spürt förmlich wie es den schwarzen König wie auf einer Rutsche von d5 nach b3 zieht, um die Basis der Kette a3/b2 zu pulverisieren. Aber auch die Bahn d5-f3 lockt, wo der Bauer g3 unter Beschuss geraten könnte.

Die allgemeine Stellungsbilanz fällt zweifellos für Schwarz günstiger aus; berücksichtigt man zusätzlich die erwähnte Regel (die eigenen Bauern gehören nicht auf die Läuferfarbe des gegnerischen Läufers), so diagnostiziert man zwei weitere Pluspunkte für Schwarz:

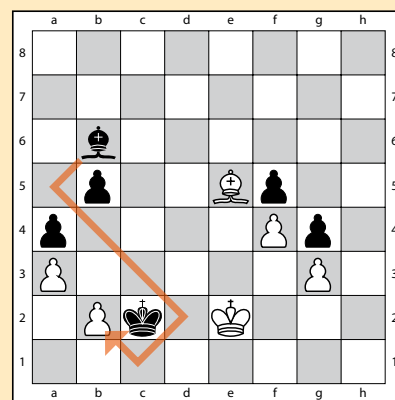


- ▶ Der Nachziehende hat seine vier Bauern allesamt auf weiße Felder gestellt, wo ihnen der gegnerische Läufer nichts anhaben kann.
- ▶ Die weißen Bauern sind ungünstig postiert, sie stehen allesamt auf der Felderfarbe des gegnerischen Läufers.

Diese Faktoren sind zusammen genommen spielentscheidend. Schwarz hat gar keine Sorgen (seine Bauern stehen richtig auf weißen Feldern, sind also vom Läufer unangreifbar) und kann sowohl mit seinem König, als auch mit seinem Läufer Ziele im gegnerischen Lager ansteuern. Der eine Gewinnweg besteht in dem Königsmarsch nach b3, der andere im Angriff auf den Bauern g3.

Erste Variante: Der schwarze König dringt ein

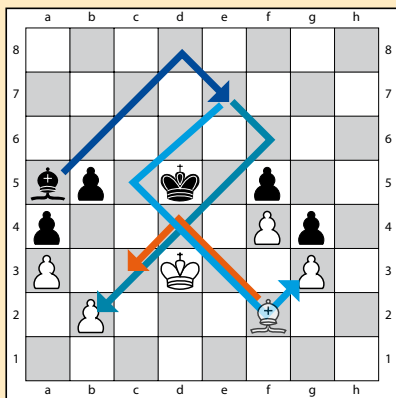
1. Kd3 Kd5 2. Lg7 Oder 2. Lf6, 2. Lh8 oder schließlich 2. Lb4, in allen Fällen folgt ein Läufermanöver wie in der Partie: **2. ...Lb6** Es droht ...Lf2, gefolgt von dem Schlagen auf g3. **3. Ke2** Die Überdeckung von g3 mit dem Läufer, 3. Lf6 Lf2 4. Lh4, verliert nach 4. ...Ld4 5. Kc2 Ke4 gefolgt von ...Kf3 und ...Lf2xg3. **3. ...Kc4 4. Lf6 Kb3 5. Le5 Kc2**



Es droht die Überführung des Läufers nach c1, etwa 6. Lf6 La5 7. Le5 Ld2, gefolgt von ...Lc1xb2. **6. Lc3 Lc5** Es droht die einfache Kombination 7. ...Lxa3 8. bxa3 Kxc3. **7. Le5 b4 8. axb4 Lxb4** und das bereits aufgezeigte Manöver ...Ld2-c1xb2 entscheidet.

Zweite Variante: Erstürmung der Schwäche g3

Die Königswanderung nach b3 kann verhindert werden mit (von der Stellung des ersten Diagramms ausgehend) **1. Kd3 Kd5 2. Ld4**, aber dann ist der weiße König weit von dem Bauern g3 entfernt und kann ihn vor einer Attacke des gegnerischen Läufers nicht retten: **2. ...La5** Droht ...Le1 mit Angriff auf die eingangs erwähnte Schwäche g3. **3. Lf2**



Hier ist auch ...b4 eine gute Möglichkeit, aber das klassische Spiel auf zwei Schwächen (gemeint sind die Punkte b2 und g3) ist anschaulicher: **3. ...Ld8** Es droht. ...Lf6. **4. Ld4 Le7**, und Weiß befindet sich im Zugzwang, also in einer Stellung, in der jeder Zug die eigene Stellung verschlechtert. Zieht der König nach c3 oder e3, so öffnet sich auf e4 oder auf c4 ein Einfallstor für den schwarzen König. Zieht der Läufer auf ein Feld auf der Diagonale g1-a7, greift ...Lf6 sofort die Schwäche b2 an. Und wenn der Läufer auf der Diagonale a1-h8 bleibt, z. B. **5. Lc3**, dringt der schwarze Läufer ein: **5. ...Lc5** droht ...Lf2 **6. Le1 Ld4** und die Ernte beginnt.

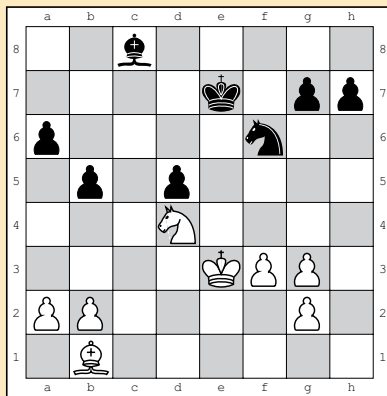
Das alles ging so wunderbar auf, weil die schwarzen Bauern auf den weißen Feldern stehen, so dass der gegnerische Läufer sie nicht angreifen kann.

Schauen wir uns nun eine Partie an, gespielt in der „höchsten Etage“, unter Beteiligung eines späteren Weltmeisters und eines weltbekannten Großmeisters.

Französisch C 06
Anatoli Karpow – Vlastimil Hort
Budapest 1973

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sd2 Sf6 4. e5 Sfd7 5. c3 c5 6. Ld3 Sc6 7. Se2 Db6 8. Sf3 cxd4 9. cxd4 f6 10. exf6 Sxf6 11. 0-0 Ld6 12. Sc3 0-0 13. Le3 Dd8 14. Lg5 Ld7 15. Te1 Db8 16. Lh4 a6 17. Tc1 b5

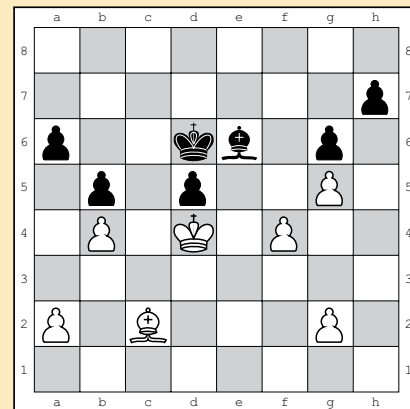
18. Lb1 Lf4 19. Lg3 Lxg3 20. hxg3 Db6 21. Se2 Tae8 22. Sf4 Sxd4 23. Dxd4 Dxd4 24. Sxd4 e5 25. Sfe6 Lxe6 26. Txe5 Ld7 27. Txe8 Txe8 28. f3 Tc8 29. Txc8+ Lxc8 30. Kf2 Kf7 31. Ke3 Ke7



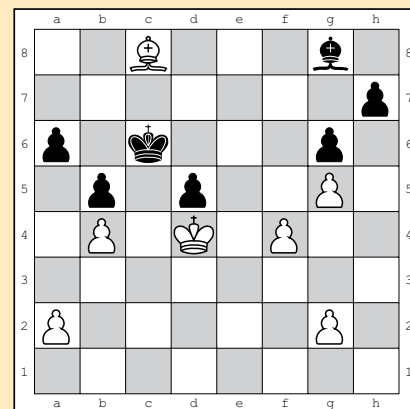
Sicherlich könnte man zu dem bisherigen Geschehen einiges sagen, aber das Thema dieser Folge ist der Läufer in Verbindung mit Bauernketten, die auf einer bestimmten Felderfarbe festgelegt sind. Wenn irgendwann einmal die Springer abgetauscht werden, in der Partie wird dies der Fall sein, ergibt sich ein reines Läuferendspiel in dem die Bauern im Idealfall auf der anderen Felderfarbe stehen als die des Läufers. Der Nachziehende hätte auch liebend gerne seine Damenflügelbauern auf schwarz gestellt und ...b4 gespielt, doch dies ging lange Zeit nicht, weil dann Sc6 mit Bauerngewinn gefolgt wäre. Erst wenn der schwarze König nach d6 gelangt, kann der Nachziehende ...b5-b4 in Betracht ziehen.

Karpow unterbindet diese Aktion definitiv mit **32. b4!** und legt damit die gegnerischen Bauern auf a6 und b5 fest, auf die Felderfarbe des Läufers. Als Fernziel sieht Weiß die Landung seines Läufers auf c8, der dann mit Lxa6 abräumt. Wie soll der Läufer b1 dorthin gelangen, fragen Sie sich? Das kann schneller gehen, als man denkt. Wenn Schwarz nun seinen König nach d6 stellt, folgt **33. Sf5+ Lxf5** (sonst geht der Bauer g7 verloren) **34. Lxf5** und schon droht Lc8xa6. Falls **34. ...Kc6**, um nach Lc8 mit ...Kb6 den Bauern a6 zu schützen, nimmt Weiß die weißfeldrigen Schwächen ins Visier, z. B. **35. Le6** gefolgt von Kd4-e5, was früher oder später (nach dem folgenden g4, f4 und g5) den Bauern d5 kosten würde. Schwarz darf also den Abtausch auf f5 nicht zulassen, also spielte er **32. ...g6** Jetzt stehen sämtliche Bauern des Nachziehenden auf weißen Feldern, was im reinen Läuferendspiel bald zu einer Niederlage führen würde. Schwarz versucht deshalb, seinen Springer zu behalten, Weiß ist wiederum bestrebt ihn abzutauschen. Zunächst nutzt

der Anziehende seine Bauernüberzahl am Königsflügel, um den schwarzen Springer zurückzudrängen. **33. g4** Was jetzt? **33. ...g5** verhindert den „Tritt“ g4-g5, erlaubt aber das uns bereits vertraute Sf5+. Und **33. ...h6** geht nicht gut, der Bauer g6 würde verlorengehen. Also kann Schwarz gegen das Abdrängen g4-g5 nichts machen und schickt deshalb den Springer gleich auf den Weg. **33. ...Sd7 34. f4 Sf8 35. g5 Kd6 36. Kf3** Weiß deckt g4, um g2-g4 nebst f4-f5 folgen zu lassen. **36. ...Se6 37. Sxe6 Lxe6 38. Ke3 Lg4 39. Ld3 Le6 40. Kd4 Lg4 41. Lc2 Le6**



Die auf der Läuferfarbe fixierten schwarzen Bauern lassen sich auf Dauer nicht verteidigen. Es gab mehrere Gewinnwege, der spätere Weltmeister spielte: **42. Lb3 Lf7 43. Ld1 Le6 44. Lf3** Jetzt kann der schwarze Läufer nicht gut auf der Diagonale h3-c8 ziehen, nach ...Ld7 o. ä. geht der Bauer d5 verloren. **44. ...Lf7 45. Lg4** und Schwarz gab auf **1:0** Der Rest ist schon nicht mehr schwer: **45. ...Lg8 46. Lc8 Kc6**



Achtung, nach dem übereilten **47. Lxa6** schließt Schwarz mit **47. ...Le6** den gegnerischen Läufer ein, droht dann mit dem Läuferfang ...Kb6 und erzwingt somit **48. a4 bxa4**, was natürlich nicht im Sinne des Weißspielers war. Der rechte Weg beginnt mit dem Abwartezug **47. a3** und weiter **47. ...Lf7 48. Ke5 Lg8 49. Lg4 Lf7 50. Lf3 Lg8 51. g4 Lf7 52. f5 Lg8 53. Kf6** nebst Kg7, und der schlecht postierte Läufer haucht sein Leben aus.