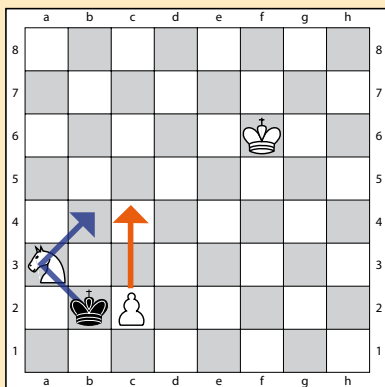


Der Springer im ungewöhnlichen Einsatz

Springer und Bauer – und ein hilfloser König

In dieser Rubrik wird wiederholt betont, dass Figuren im Zentrum die meisten Felder beherrschen oder vor dem Eindringen der gegnerischen Kräfte schützen, man sagt auch, dass sie dort am besten stehen. In der Regel ist das so, aber jede Regel hat ihre Ausnahmen. Bereits in der letzten Folge zeigten wir Beispiele zum Thema „Läufer in der Ecke“, der dort manchmal – oft in Zusammenarbeit mit der Dame – eine große Kraft entfalten kann.

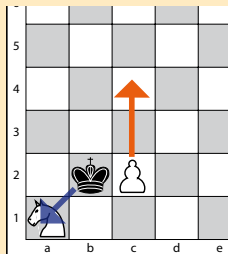
In dieser Folge steht der Springer im Mittelpunkt, der im Gespann mit einem Bauern eine Besonderheit aufweist.



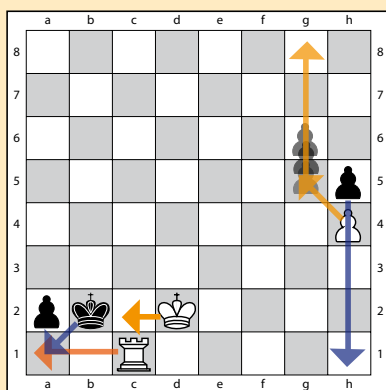
Mit Schwarz am Zug wäre der Ausgang der Partie klar, nach ...Kxa3 2. c4 Kb4 landet der Bauer gleich wieder im Kasten – remis. Anders wäre die Lage mit einem Springer auf a1, diesen dürfte Schwarz nicht schlagen, da der c-Bauer nicht aufzuhalten wäre. Wir haben gesehen, dass bei solchen Konstellationen (Springer und Bauer) der „zurückgefallene“ Springer goldrichtig steht, selbst wenn er in der Ecke hockt.

Ja, der Springer in der Ecke hat nicht viele Felder, nur zwei, aber es wird ein einziges benötigt! Hauptsache der Bauer ist gedeckt, alles andere kann dem Weißen egal sein. Der Springer verharrt in seiner Ecke, die ausnahmsweise ganz gemütlich ist, und freut sich auf die Begegnung mit seinem König, der nun herbeieilt. Und wenn der Springer doch geschlagen wird, so hat er seine Aufgabe erfüllt und seinem Bauern den Weg geebnet.

Wenn es um den Schutz des eigenen Bauern geht, steht der „zurückgefallene“ (zurückgefallen gegenüber der Richtung, in der sich der eigene Bauer bewegt) Springer gut, selbst in der Ecke.

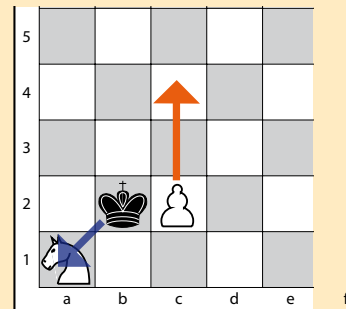


Soweit die generelle Skizze. Wir fassen zusammen: bei einem Gespann aus einem Bauern und den ihn schützenden Springer ist die Stellung mit dem „zurückgefallenen“ Springer wünschenswert. Und ob der Springer dabei zentral oder aber in der Ecke steht, ist nebensächlich. Manchmal kann ein in die Ecke „zurückfallender“ Springer einen Zugzwang erzeugen. Ein sehr ähnliches Motiv, jedoch mit einem Turm haben wir bereits präsentiert, jedoch nicht im Rahmen der „Schachschule 64“, sondern in der Endspielrubrik. Zur Erinnerung:



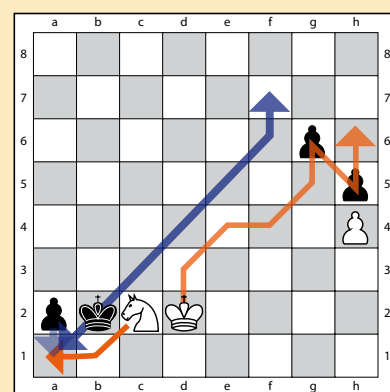
Studie von Polerio Weiß am Zug gewinnt

Ausführlich besprochen wird dieses Endspiel in der Märzangabe 2014 auf Seite 39. Hier wird nur das schöne Motiv gezeigt: **1. Ta1!! Kxa1 2. Kc2** Klemmt den König in der Ecke ein, so dass dem Nachziehenden nur Bauernzüge bleiben, und die führen ins Verderben: **2. ...g5 3. hxg5**



h4 4. g6 h3 5. g7 h2 6. g8d h1D 7. Dg7 matt.

Das Polerio-Motiv funktioniert auch mit einem Springer, nur reicht es dann nur zum Remis. Immerhin!

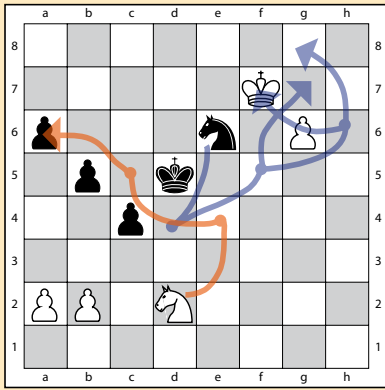


Polerio-Motiv mit einem Springer Weiß am Zug remisiert

Im Gegensatz zu Polerios Original kann Weiß hier auch mit 1. Kd3 remisieren: **1. ...a1D 2. Sxa1 Kxa1 3. Ke4 Kb2 4. Kf4 Kc3 5. Kg5 Kd4 6. Kxg6 Ke5 7. Kxh5 Kf6 8. Kh6 Kf7 remis.** Möglich ist aber auch 1. Sa1!? Dieses Zurückfallen des Springers erinnert an die obige Polerio-Idee. Dieser Gewinnversuch würde funktionieren nach **1. ...Kxa1? 2. Kc2** – Schwarz bleiben nur Bauernzüge: **2. ...g5 3. hxg5 h4 4. g6 h3 5. g7 h2 6. g8d h1D 7. Dg7 matt.**

Im Gegensatz zu dem Polerio-Endspiel mit einem Turm auf a1, kann sich Schwarz hier halten mit **1. ...Kb1!** Das war in Polerios Original nicht möglich. Es ist schon ein Unterschied, ob ein Turm oder ein Springer in der Ecke steht! **2. Sc2** (Ja nicht **2. Kd1? g5 3. hxg5 h4**, und Gewinn wie oben angegeben.) **2. ...Kb2** usw. remis.

Das Motiv des zurückgefallenen Springers in der Ecke krönte eine berühmte lehrbuchreife Partie, die bei der Moskauer Meisterschaft 1978 gespielt wurde. Sieger war der legendäre David Bronstein, der in den 50er und 60er Jahren des 20. Jahrhunderts zu den besten Spielern der Welt zählte.



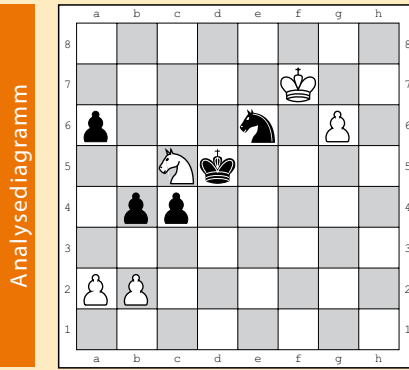
**David Bronstein
Alexander Tschistjakow
Moskauer Meisterschaft 1978**

Ein typisches Beispiel für die ambivalente Rolle eines Springers. Auf der einen Seite kann er wertvolle Dienste leisten, wenn er sich mal für den gegnerischen Freibauern opfert, auf der anderen Seite ist er schutzbedürftig und damit ein Hemmschuh für den Einsatz des schwarzen Königs.

Wie man sich schon denken kann, wird der vorgerückte Bauer auf der g-Linie den Schwarzen irgendwann einmal den Springer kosten. Weiß muss aber das Sprichwort „Eile mit Weile“ beherzigen. Der schwarze König steht auf dem Sprung, um via d4-d3-c2 einzudringen und die weißen Bauern zu liquidieren, wie es z. B. nach dem voreiligen 54. g7? der Fall wäre, nach ...Sxg7 55. Kxg7 Kd4 56. Kf6 Kd3 57. Sf3 Kc2 gewinnt Schwarz sogar noch. Der schwarze Springer hat seine Haut wahrlich teuer verkauft!

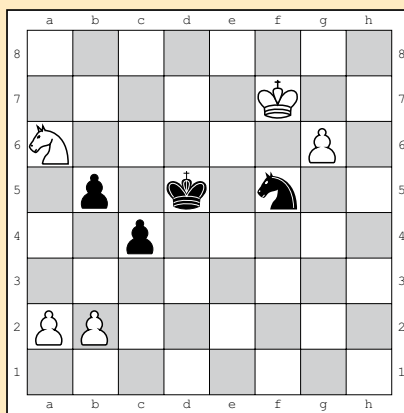
Dennoch kann Weiß gewinnen. Er muss sich nur vor Augen führen, dass der schwarze Springer ständig geschützt werden muss, denn sobald er von e6 verschwindet oder dort geschlagen wird, rückt der Bauer g6 unaufhaltsam vor. Also ist der schwarze König an die Verteidigung des Springers gebunden und kann sonst nichts tun, auch nicht einen gegnerischen Stein schlagen. Damit hat der weiße Springer sozusagen Narrenfreiheit zu hüpfen, wohin es ihm beliebt bzw. wo er etwas anrichten kann, und zwar so: 54. Se4! Schlagen darf man den Springer nicht, das entstehende Bauernendspiel wäre für Weiß leicht gewonnen: 54. ...Kxe4 55. Kxe6 b4 56. g7 c3 57. g8D c2 (Oder ...cxb2 58. Dg2+ Kd3 59. Dxb2) 58. Dh7+ Ke3 59. Dxc2 und das war's schon.

Und wenn Schwarz sofort den b-Bauern vorrückt, 54. ...b4, folgt eine Kombination, die ein Diagramm verdient 55. Sc5! Taktische Wendungen dieser Art



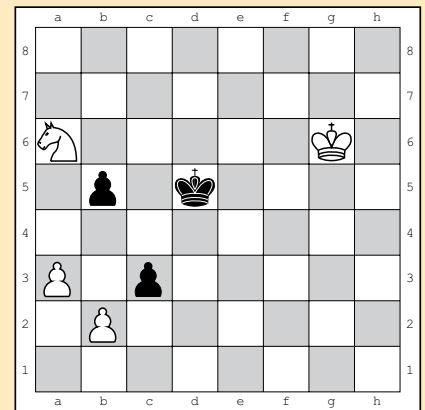
kennt man unter dem Namen Ablenkungskombination. Dies ist per Definition „ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen“. Oft ist dies mit einem Opfer verbunden“. Genau das ist hier der Fall: der Springer c5 opfert sich, um den Springer von e6 zu entfernen, entweder ganz zu beiseiten (wie es nach 55. ...Kxc5 56. Kxe6 der Fall wäre) oder abzulenken (55. ...Sxc5), in beiden Fällen folgt g6-g7, gefolgt von der siegbringenden Umwandlung auf g8.

Nach 54. Se4! spielte Schwarz ideenreich 54. ...Sd4 mit dem Hintergedanken 55. g7? Sf5, um seinen Springer für den Bauern zu opfern und dann mit seinem König die gegnerischen Bauern anzuvisieren, doch er wurde mit 55. Sc5!! konfrontiert. Nachträglich gesehen, ist die Idee einfach. Nach dem Schlagen des Springers, 55. ...Kxc5, zieht der weiße König nach f6 und verhindert Springerzüge nach f5 und e6; der g-Bauer ist dann nicht mehr aufzuhalten. Deshalb ließ Schwarz den weißen Springer in Ruhe und zog 55. ...Sf5 um den g-Bauern abzufangen. Weiß holte sich einen Bauern 56. Sxa6 und blockierte zugleich das Feld b4, um die Aktion ...b4 nebst evtl. ...c3 zu verhindern.



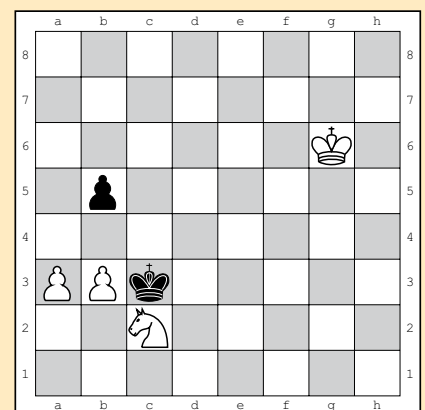
Schwarz kann nun nicht gut nach c2 marschieren, nach 56. ...Kd4 57. a3 Kd3 58. Sb4+ Kd2 59. Sd5 Kc1 (Die kleine Kombination 59. ...Kc2 60. Se3+! kennen wir bereits.) 60. Kf6 Sh6 61. g7 Kxb2 62. Kg6 Sg8 63. Kh7 ist der Springer g8 futsch, ohne dass Schwarz

den gegnerischen Freibauern holen konnte. Mit dem Partiezug 56. ...Sh4 erwischt Schwarz den g-Bauern doch: 57. a3 Der Reifall 57. g7? Sf5 58. g8D Sh6+ 59. Kg7+ Sxg8 60. Kxg8 Kd4 mit baldigem Remis ist uns bereit bekannt. 57. ...Sxg6 58. Kxg6 c3



Endspiele dieser Art ähneln einer Gratwanderung. Man wandelt stets zwischen Sieg und Remis bzw. hier aus der Sicht des Nachziehenden zwischen dem Verlust und dem rettenden Remishafen, deshalb halten wir nochmals inne und schauen uns an, was nach 59. bxc3? geschieht: 59. ...Kc4 60. Sc7 Kxc3 61. Sxb5+ Kb3 62. Kf5 Ka4, und siehe da, so etwas haben wir ganz am Anfang dieser Folge schon gesehen; hier steht der Springer falsch, da er geschlagen werden kann, er müsste eigentlich auf c2 stehen!

In der Partie folgte besser 59. b3! Kd4 60. Sb4 c2 Der Weg via e3 ist viel zu lang und ermöglicht 60. ...Ke3 61. Kf5 Kd2 62. Ke4 c2 63. Sxc2 Kxc2 64. a4, und der Bauer läuft weg. 61. Sxc2+ Kc3



Der letzte Stolperstein. Ohne die ausreichende Unterstützung des Königs kommt der Freibauer nicht weg, nach 62. a4 bxa4 63. bxa4 Kc4 64. Kf6 Kc5 65. Ke5 Kb6 nebst ...Ka5 und ...Kxa4 endet der Kampf mit der Punktteilung. Aber ein wunderbarer Sprung in die Ecke – das Leitmotiv dieser Folge – bringt die Entscheidung: 62. Sa1! 1:0

Falls 62. ...Kb2, so 63. a4, und der Freibauer bringt den Sieg. Der zurückgefallene Eckspringer hat ganze Arbeit geleistet!