

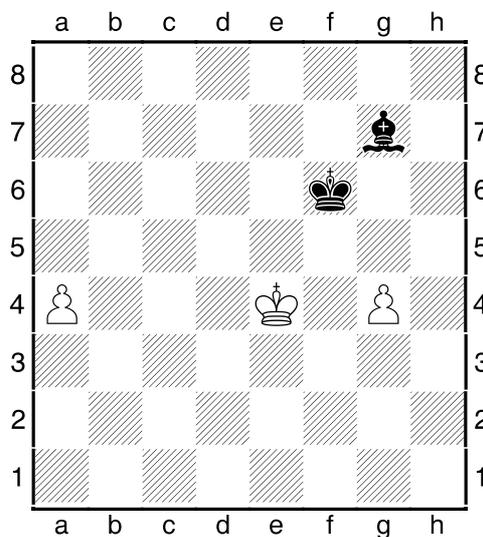
Läuferendspiele

„Ungleichfarbige Läufer sind Remis!“, „Stelle die Bauern auf die Farbe, die dein Läufer nicht kontrolliert!“, „Der Läufer ist eine langschrittige Figur und kann Freibauern gut aufhalten!“

Das sind Sätze denen man im Schachtraining in meinen Augen viel zu häufig begegnet. Wir werden diese Sätze heute einmal gemeinsam auf die Probe stellen. Ich möchte den Inhalt in drei Unterkapitel teilen, 1.Läufer gegen Bauern, 2.Gleichfarbige Läufer, 3.Ungleichfarbige Läufer

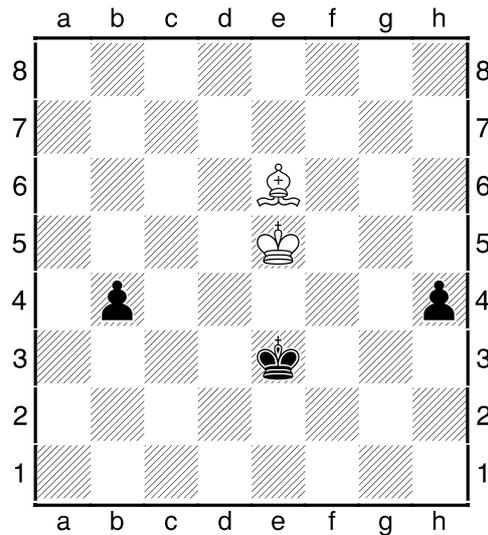
1. Läufer gegen Bauern

Beispiel 1.1



Weiß am Zug zeigt, dass die Langschrittigkeit des Läufers manchmal nicht ausreicht um einen Freibauern zu stoppen. Finde den Gewinnweg.

Beispiel 1.2

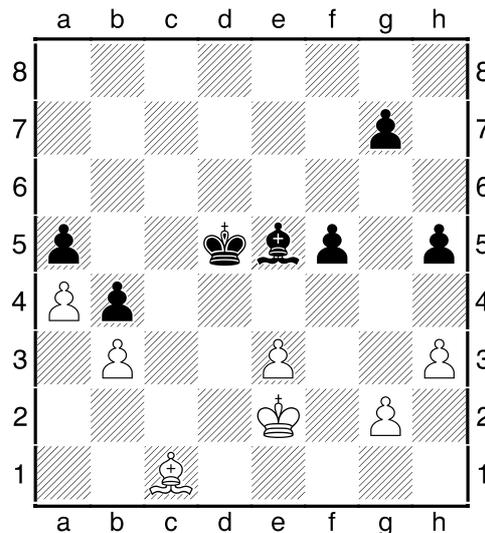


Manchmal kann der Läufer Freibauern jedoch wirklich noch stoppen, auch wenn die Lage etwas aussichtslos scheint. Weiß am Zug hat zwei Möglichkeiten, 1.Kf6 oder 1.Kd6. Was ist der Unterschied? Welcher Zug remisiert, welcher führt zum Verlust?

Fazit: Was man in beiden Beispielen gesehen hat ist, dass es wichtig ist, dass Läufer und König zusammenspielen. Stehen sie sich im Weg sind die Folgen verheerend (Beispiel 1.1) übernehmen sie jedoch wechselseitig Aufgaben, quasi eine Art Manndeckung der Freibauern wie im Fussball (Beispiel 1.2), dann können sie viel erreichen. Dieses Fazit wird uns auch noch die nächsten Unterkapitel über begleiten.

„Stelle deine Bauern nicht auf Felder der Farbe deines eigenen Läufers, beziehungsweise lege die gegnerischen Bauern auf der Farbe des gegnerischen Läufers fest!“ Diese Merkgel ist für gleichfarbige Läuferendspiele wirklich so gut wie immer richtig und oberes Beispiel, eine Studie des Endspieltheoretiker Averbach aus dem Jahr 1954 ist ein sehr guter Beleg dafür. Weiß am Zug möchte gewinnen. Wäre Schwarz in genau dieser Stellung am Zug, könnte er aufgrund Zugzwanges schon aufgeben. Es gilt also mit geschickten Manövern, genau diese Stellung mit Schwarz am Zug zu erreichen oder einen der schwachen schwarzen Bauern zu gewinnen, wenn es sich ergibt.

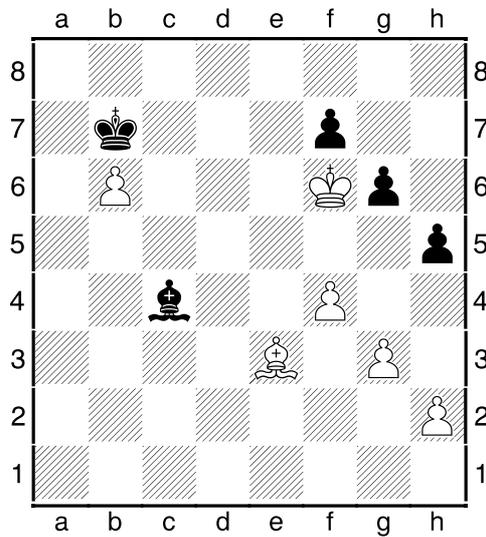
Beispiel 2.3



Weiß hat sich mit der Stellung seiner Bauern fast durchgehend an die Merkgel gehalten und doch hat man ein bisschen Angst um ihn. Sein Lc1 ist trotz allem eine ziemlich schlechte Figur. Wie könnte es weitergehen? **1.Ld2 Ke4 2.Le1 g5 3.Lf2 h4 4.Le1 Lb2 5.Lf2 Lc1 6.Lg1 g 7.Lf2 g3 8.Lg1 Lb2 9.Kd2 Le5 10.Le2 Lc3** und 0-1 wegen Zugzwang **1.Kd3 Lc3 2.Ld2 Lxd2 3.Kxd2 h4 4.Kd3 g6 5.Kd2 Ke4 6.Ke2 f4 7.exf4 Kxf4 8.Kf2 Ke4 9.Ke2 Kd4 10.Kd2 g5** und Zugzwang und entsprechend 0-1.... Hilft uns die Merkgel diesmal also nicht? Prüfen wir vielleicht nochmals die Stellung nach 1.Kd3 Lc3. Kann Weiß hier mit einer Überraschung doch ein Remis erreichen??

3. Ungleichfarbige Läufer

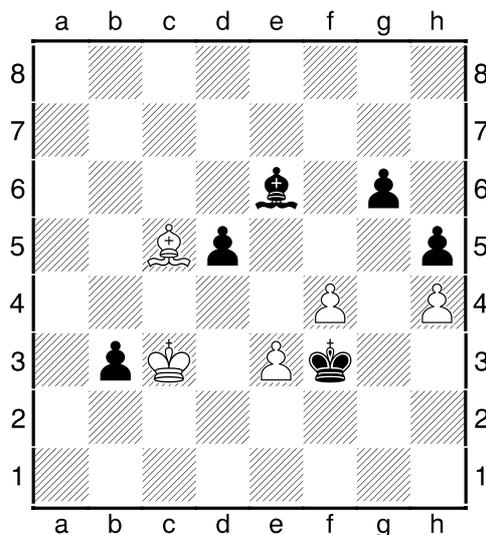
Beispiel 3.1



Weiß am Zug versuchte noch 1.f5. Wie sollte Schwarz am besten darauf reagieren?

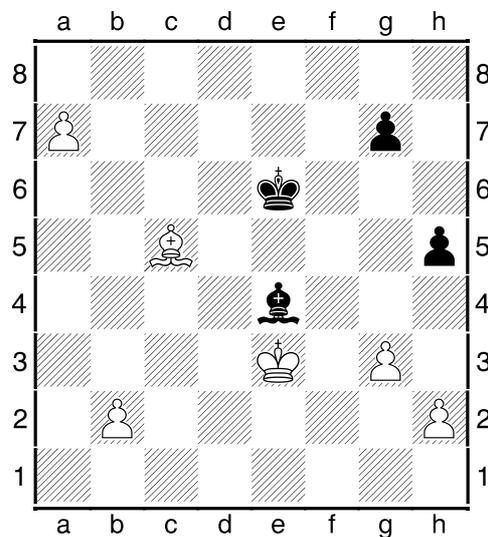
Wenn der König der verteidigenden Partei den Freibauern stoppt und der Läufer die anderen eigenen Bauern alleine verteidigen kann ist das Remis problemlos zu halten.

Beispiel 3.2



Eine Möglichkeit die Verteidigung zu durchbrechen besteht darin einen zweiten Freibauern zu bilden. Schafft Schwarz am Zug das?

Beispiel 3.3



Zum Abschluss ein schwieriges Beispiel, das zeigt, wie auch der Läufer, statt dem eigenen König gegnerische Freibauern wirkungsvoll aufhält. Was soll Schwarz ziehen, 1...Kf5 oder 1...Lg2? Untersuche beide Züge und entscheide dich dann für den einen oder anderen, auch wenn du nicht ganz bis zum Ende sehen konntest.

Fazit: Läuferendspiele sind schwieriger als Merkgeregeln uns weiß machen wollen, auch wenn die Regeln in der Mehrzahl der Fälle richtig sind!