

Der Springer und seine Gabeln

♘ und ♙ haben als einzige Figuren ihre Gangart aus dem alten arabischen Schach beibehalten. Während aber der ♙ gut berechenbare Züge macht, ist der ♘ buchstäblich ein "krummer Geselle", der mit seinen L-förmigen Zügen schwer zu berechnen ist, vor allem dann, wenn wir mehrere Züge vorausrechnen wollen. Der ♘ hat von allen Offizieren die geringste Reichweite. Er braucht mindestens vier Züge, um das Brett zu überqueren. Zudem ist sein Wirkungsbereich stärker als der jeden anderen Offiziers von seiner Position auf dem Brett abhängig.

Im Diagramm sehen wir einen ♘ in normaler Position, der von dort acht Felder kontrollieren kann, während sein armer Kollege in der Ecke ganze zwei Felder zur Verfügung hat. Zum Vergleich:

Der ♜ kontrolliert aus jeder Stellung die gleiche Felderzahl, nämlich 14.

Die ♔ hat zwischen 21 und 27 Felder!

Der ♞ bestreicht immerhin noch 7 bis 13 Felder.

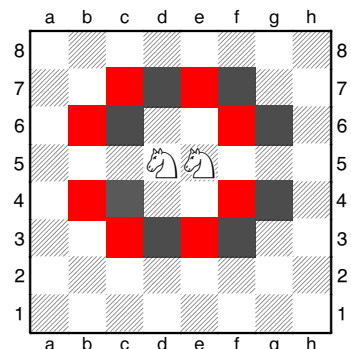
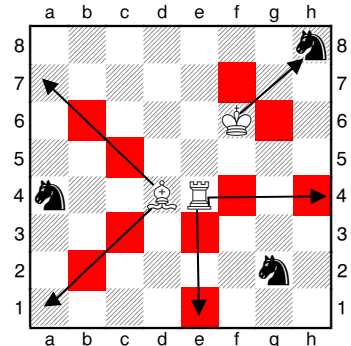
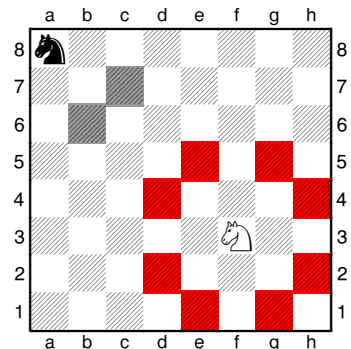
Dieser steile Abfall an Wirksamkeit bringt den ♘ in Randstellungen schnell in Gefahr. Im mittleren Diagramm sehen wir, wie ein ♞ einen ♘ völlig "kaltstellt", auch dem ♜ ist dies möglich.

Und bei Familie König ist heute Pferdefleisch angesagt. Der ♔ kann den ♘ nicht nur passivieren, sondern auch persönlich eliminieren.

Im oberen Diagramm sehen wir auch, dass der ♘ einen riesigen "toten Winkel" rundherum hat. Wer neben einem ♘ steht, ist in Sicherheit und hat nichts zu befürchten. Um seine direkten Nachbarfelder zu erreichen braucht der ♘ zwei bis drei Züge! Für die übernächsten Diagonalfelder sind es sogar satte 4 Züge!

Selbst bei zwei ♘ bleiben noch etliche Felder unkontrolliert und darum ist der ♘ auch der einzige Offizier, der im Doppelpack zusammen mit dem ♔ nicht Matt setzen kann, ein Trick, den selbst die beiden ♞ locker beherrschen.

Beim Spiel mit Uhr wurde bis vor kurzem bei Zeitüberschreitung das Endspiel ♔ und zwei ♘ gegen ♔ als verloren gewertet, obwohl es nur durch einen satten Fehler verloren gehen kann und ansonsten der ♔ Patt gesetzt wird. Nach der neuesten Regeländerung aber wird nun dieses Endspiel als Remis bewertet, gewiss ein Fortschritt für die Fairness.



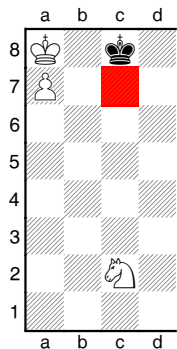
Der ♘ kontrolliert nur Felder der gleichen Farbe. Allerdings wechselt er mit jedem Zug seine Feldfarbe. Das macht ihm dem ♙ überlegen, der auf seine Farbe festgelegt ist und Figuren auf der anderen Feldfarbe niemals angreifen kann. Es schafft jedoch in einigen Endspielen das Problem, dass der ♘ nicht zur rechten Zeit auf der richtigen Farbe steht und diesen Rhythmus auch nie ändern kann:

In der Diagrammstellung führt Weiß nach Holzwertung 4:0 und sieht wie der sichere Sieger aus. Es gilt nur noch, seinen ♔ aus der Ecke zu befreien. Das wird dadurch erreicht, dass der ♘ dem Schwarzen das Feld c7 nimmt, dann sind Umwandlung und Sieg sicher. Doch leichter gesagt als getan:

1. ♘c2-b4 ♔c8-c7 2. ♘b4-a6+ [2. ♘b4-d5+] 2... ♔c7-c8
und Weiß kommt nicht weiter, Remis!

Ist dagegen Schwarz am Zug, kommt das Ende schnell:

1... ♔c8-c7 2. ♘c2-b4 ♔c7-c8 3. ♘b4-a6 ♔c8-d7
4. ♔a8-b7 und Umwandlung folgt.



Wir merken uns zwei wichtige Fakten, die uns helfen, die Berechenbarkeit des ♘ zu verbessern:

1. Der ♘ kontrolliert stets Felder der gleichen Farbe.
2. Der ♘ wechselt mit jedem Zug seine Feldfarbe.

Daraus können wir einen Tipp für das späte Mittelspiel oder Endspiel ableiten:

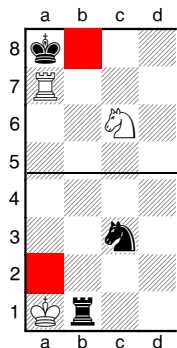
Figuren, die auf Feldern verschiedener Farben stehen, können vom ♘ nicht gleichzeitig angegriffen werden.

Wenn Sie also z. B. ♔ und ♙ auf Feldern verschiedener Farbe postieren, sind Sie dauerhaft vor Springergabeln sicher. Und das ändert sich auch nie, denn im nächsten Zug kann der ♘ durch seinen Farbwechsel zwar die jeweils andere Figur angreifen, aber niemals beide!

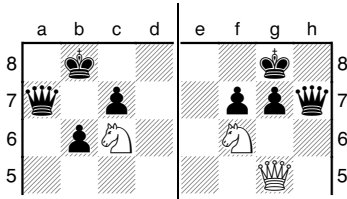
Nun aber genug der problematischen Eigenschaften des ♘, denn er hat auch genug von solchen, die in Eröffnung und Mittelspiel von großem Nutzen sind.

Der ♘ hat drei prinzipielle Arten der Gabel. Er greift zwar mit seinen Gabeln stets nach allen Seiten aus, doch wollen wir nur den Teil davon unter die Lupe nehmen, der für den Angriff von Bedeutung ist.

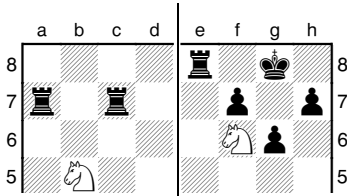
Bei der engsten Gabel liegen die beiden angegriffenen Felder schräg beieinander. Das ermöglicht u. a. ein Mattbild mit ♔ und ♘ in der Ecke, wie unser Diagramm zeigt. Der ♘ deckt den ♔ und sperrt gleichzeitig das Fluchtfeld des ♙.



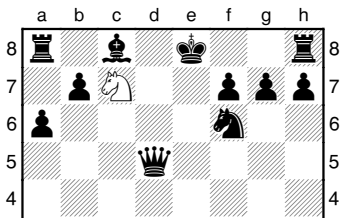
Es ist das älteste Mattmotiv und stammt noch aus dem arabischen Schach, daher auch "Arabisches Matt" genannt. Stehen dem angegriffenen ♙ eigene Steine im Wege, kann es auch außerhalb der Ecke in vielen Variationen vorkommen.



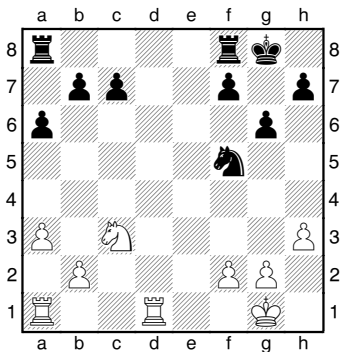
Die enge Springergabel kann natürlich auch Material gewinnen. Dabei helfen ihr Löcher in der Stellung wie *links im Diagramm* oder die Fesselung (*rechts*), jeweils mit Damengewinn.



Die "mittlere Springergabel" (*Diagramm Mitte*) nimmt zwei Punkte aufs Korn, die durch ein dazwischen liegendes Feld getrennt sind. Typisch auch hier wieder *rechts* ein Loch in der Königsstellung, das diesen Angriff begünstigt.



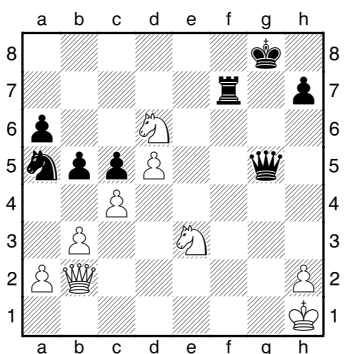
Die größte Spannweite erreicht der ♞ mit seiner "weiten Gabel", die vor allem von den Felder c7/c2 aus schon so manchen ♖ vom Platz gestellt hat. Hier sehen wir sie sogar in ihrer strengsten Form als das sogenannte "Familien-Schach", das ♔, ♚ und ♞ zugleich angreift. Diese Stellung gibt uns schon einen Hinweis auf eine besondere Gefahr der Springergabel. Sie kann nicht nur nach vorne, nach hinten oder seitwärts wirken, sondern in verschiedenste Richtungen zugleich!



Schon eher einfache Stellungen erfordern von beiden Seiten eine zumindest 3-4-züge Vorausberechnen der Springerzüge, sonst knallt's:

1. ♞c3-d5 c7-c6 [1... ♖a8-c8? 2. g2-g4 ♞f5-h4 3. ♞d5-e7+ ♚]
2. ♞d5-b6 ♖a8-a7 [2... ♖a8-b8? 3. ♞b6-d7 ♚*]; 2... ♖a8-d8? 3. ♞b6-d7 ♖f8-e8 4. ♞d7-f6+ ♚]
3. g2-g4 ♞f5-h4 4. ♞b6-d7 [4. ♖d1-d7 ♖f8-e8 5. ♞b6-c4 -- 6. ♞c4-d6 und etwa Ausgleich.]

Hätten Sie alle Bomben vermieden? ☹



Im Mittel- und Endspiel treten Springergabeln häufig mit dem Motiv "Hinlenkung" zusammen auf. Eine gegnerische Figur wird mehr oder weniger unsanft auf ein Feld bugsiert, wo der ♞ sie gabeln kann. Als Beispiel dafür hier eine Stellung aus dem Weltmeisterschaftsmatch **Petrosian – Spasski**, Moskau 1966. Schwarz rechnete wohl mit

1. ♞d6xf7 ♚g5xe3 2. ♞f7-e5 und ungefähr Gleichstand. Aber Weiß schockte ihn mit
1. ♚b2-h8+ ♔g8xh8 und die Gabel 2. ♞d6xf7+ ♚h8-g7 3. ♞f7xg5 gewann.

Unerfahrene Spieler werden manchmal schon im 4. Zug mit einer drohenden Springergabel konfrontiert und reagieren dann in Panik:

1. ♖f3-g5 und nun 1... ♔d8-e7 2. ♘g5xf7 ♜h8-g8
3. ♘f7-g5 ♞g8-h8 - was will man mehr? Bauer gewonnen, Rochade kaputt gemacht, Weiß steht gut! Doch es gibt einen besseren Weg, diese Gabeldrohung abzuwehren:

1... d7-d5 2. e4xd5 ♘c6-a5 3. ♙c4-b5+ c7-c6
4. d5xc6 b7xc6 5. ♙b5-a4 und Schwarz hat für den verlorenen Bauern dadurch Kompensation, dass die weißen Offiziere nicht optimal stehen und zum Umgruppieren einige Züge benötigen.

In anderen Situationen aber kann es wirklich zu einem Gabelangriff kommen. Unsere nächste Stellung entstand nach den Zügen

1. e2-e4 d7-d5 2. e4xd5 ♔d8xd5 ("Skandinavische Verteidigung") 3. ♖b1-c3 ♔d5-d8 4. ♙f1-c4 ♘g8-f6 5. ♘g1-f3 ♙c8-g4 (D2) und ein Opfereinschlag + folgende Gabel führt zum Bauerngewinn:

6. ♙c4xf7+ ♜e8xf7 7. ♘f3-e5+ ♜f7-e8 8. ♘e5xg4
Es gibt auch aus anderen Eröffnungen eine ganze Reihe solcher Gabeln, wir kommen später bei den Themen Fesselung/Entfesselung und Eröffnung noch darauf zu sprechen.

(D3) Man sollte eine Gabel, die auf den ersten Blick unmöglich oder schlecht erscheint, nicht einfach gleich abtun. Springergabeln können Vorreiter für einen nachfolgenden Angriff sein oder wie hier ein sogenanntes "Nachlademotiv" beinhalten:

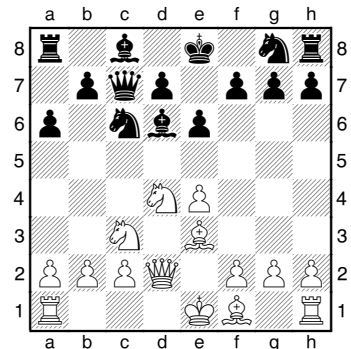
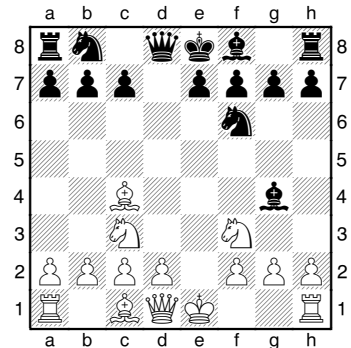
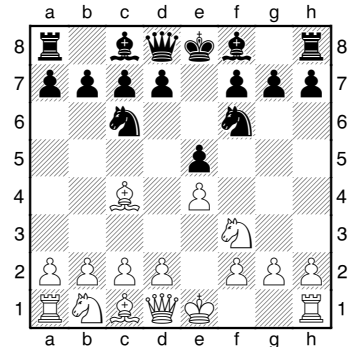
1. ♘d4-b5 a6xb5 2. ♘c3xb5 mit entscheidendem weißem Vorteil.

(Anmerkung des Verlages: Wer mehr über den ♘ erfahren möchte, dem sei das ausgezeichnete Buch von Martin Weteschnik "Tatwaffe Springer" wärmstens empfohlen, das neben zahlreichen Erläuterungen auch 212 Taktikstellungen enthält.)

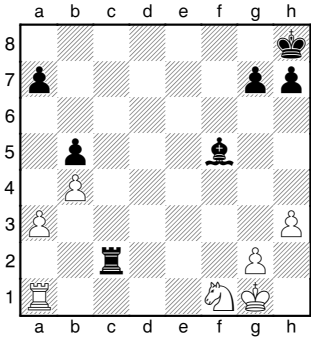
ÜBUNGEN

Die Schachfreunde der Kategorie **FA** und **F** gehen jetzt erst einmal auf die Weide (auch als Aufgaben für Einsteiger bekannt) und füttern fünfzehn Pferdchen, bevor sie zum Test Springergabel übergehen.

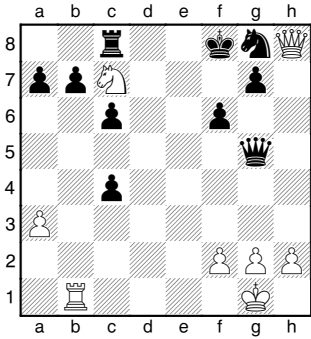
Nach dieser guten Tat sollten Sie bereit sein, auch die weiteren Aufgaben erfolgreich anzugehen, die allerdings schon recht schwer sind. Aber nur Mut, dann klappt's auch mit dem Pferdeverstand!



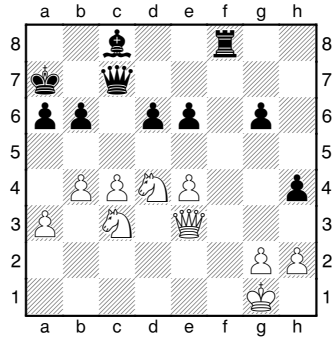
Finde die Springergabel! Aufgaben für Einsteiger



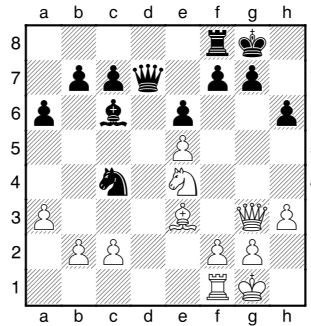
1.



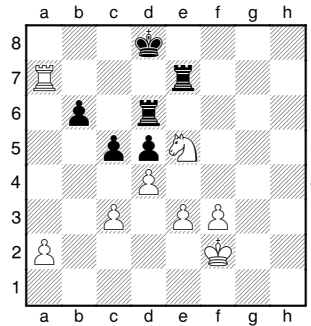
2.



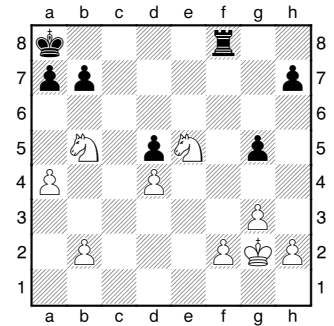
3.



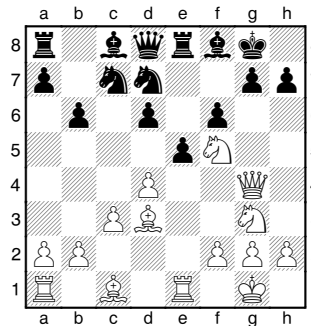
4.



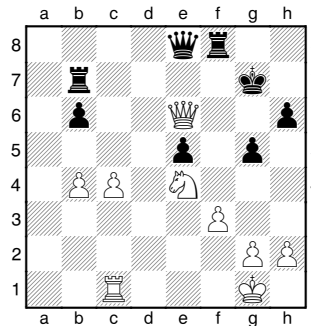
5.



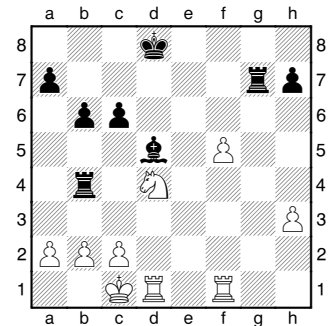
6.



7.



8.



9.