

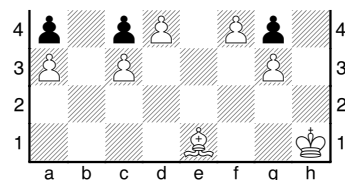
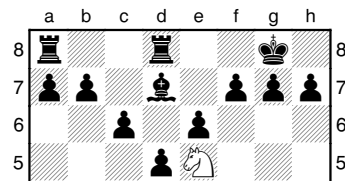
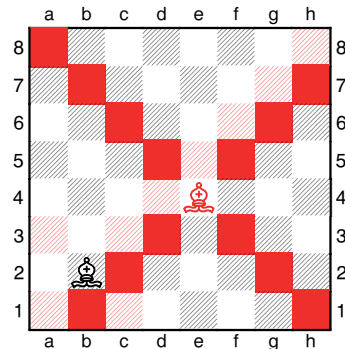
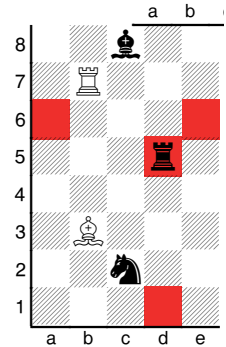


Der Läufer

Mit dem ♗ haben wir uns in *Band 1* schon ausführlich beschäftigt. Das war vordringlich, da er dem unerfahrenen Spieler durch seine krumme Gangart die meisten Probleme bereitet. Bereits in der Eröffnung kann er erheblichen Wirbel machen und ist Mittäter vieler Eröffnungsfallen, während der ♘ erst nach und nach ins Spiel kommt.

Im arabischen Schach hatte der ♘ mit "al-fil" (Elefant) zwar den eindrucksvolleren Namen, dafür war sein Aktionsradius aber ziemlich kümmerlich. Der ♘ reichte nämlich nur auf das *übernächste* schräge Feld. Im *D1* droht der ♘b3 den ♖d5 zu schlagen, während der ♜c2 oder oben der ♜b7 völlig sicher sind!

Mit den Regeländerungen im 15. Jahrhundert kam der ♘ zu seiner Brettumspannenden Reichweite. Er ist nun unentbehrlich bei vielen Eröffnungsfällen. Zudem wirkt er im taktischen Bereich mit allen anderen Offizieren optimal zusammen. Als ♚ / ♛ – Batterie hilft er beim Königsangriff. Ist die gegnerische Stellung löchrig, dringt der ♘ ein oder kontrolliert eine ganze Reihe von Feldern.



Auch ♖ und ♘ kommen gemeinsam zu vielen typischen Mattmotiven.

Während die Wirkung des ♘ in der Nähe des Randes stark nachlässt, ist dies beim ♘ nur in geringem Maße der Fall. Im *D2* bestreicht der zentrale ♘e4 13 Felder (rot markiert), während sein Kollege auf b2 immerhin noch 9 Felder (hellrot) kontrolliert. Selbst von h1 aus wären es immerhin noch 7 Felder.

Zudem ist wegen der großen Reichweite die Zahl der Felder nicht so wichtig wie der taktische Nutzen. Ein ♘, der gegen den Bg7 wirkt, aber nur wenige Felder kontrolliert, mag wichtiger sein als ein ausgezeichnet positionierter ♘, der aber nichts Konkretes droht.

Zu Partiebeginn ist der ♘ nahezu wirkungslos. Mit Öffnung des Spiels ändert sich das meistens. Doch in manchen Eröffnungen und natürlich bei zu passivem Spiel bleibt es beim Mauerblümchen Dasein des ♘. In *D3 oben* sehen wir einen solchen Fall. Der ♘d7 ist, was man als **"schlechter Läufer"** bezeichnet. Seine Wirkung ist nahezu Null.

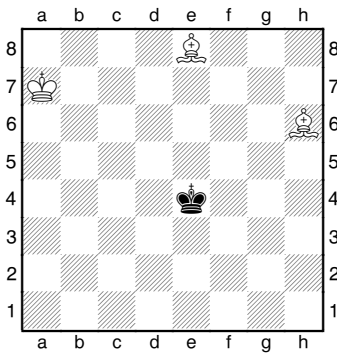
Weiß sollte diesen ♘ auf keinen Fall abtauschen, Schwarz dagegen sollte unbedingt versuchen, ihn loszuwerden oder durch Öffnung der Stellung ins Spiel zu bringen.

Im Endspiel kann ein ♘ von seinen eigenen Bauern eingesperrt werden (*D3 unten*) und somit zu einer völlig passiven Rolle verdammt sein. Nachfolgend wollen wir uns detaillierter mit dem ♘ beschäftigen.

Der ♗ im Endspiel

Wir beginnen unsere Betrachtung über den ♗ und seine Fähigkeiten mit dem Endspiel ♔, ♗, ♗ – ♔. Es gehört zu den einfacheren Endspielen und man sollte in weniger als ca. 20 Zügen zum Matt kommen. Dieses Endspiel kommt zwar selten vor, demonstriert aber sehr schön eine wichtige Eigenschaft des Läuferpaars. Da die ♗ sogenannte **Linienfiguren** sind, also eine lange Reichweite haben, sind sie meistens umso stärker, je weniger Material auf dem Brett ist.

Zwei ♗ können gemeinsam eine Barriere bilden, die für den gegnerischen ♔ unüberwindlich ist. So können sie ihn an den Rand und in eine Ecke treiben, bis sich ein Matt ergibt. Das wollen wir uns gleich einmal anschauen.

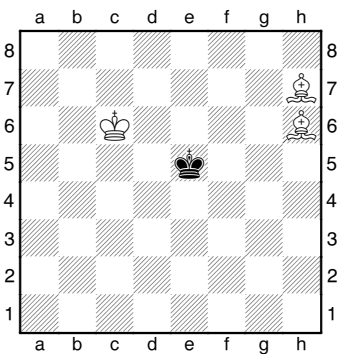


1. ♗e8-g6+ Der ♔ kann sich nun aussuchen, ob er seinem Gegenspieler entgegen gehen will (Idee: Patt), oder ob er sich in den entfernteren Teil des Brettes flüchtet. Beides kommt aufs Gleiche heraus.

Trainingsaufgabe:

Spielen Sie die Stellung nach 1... ♔e4-f3 am Brett aus. Sie können dabei die Figuren ziehen.

Beachten Sie, dass meistens viele Züge möglich sind. Alle durchzurechnen ist fast unmöglich, aber auch nicht nötig. Es kommt nicht auf einen Zug mehr oder weniger an.



1... ♔e4-e5 2. ♗a7-b6 ♗e5-f6 3. ♗g6-h7

Der ♔ hat keine Chance, einen der ♗ zu fangen. Die beiden bilden einen unüberwindlichen Abwehrriegel von g5 bis g8.

3... ♗f6-e5 4. ♗b6-c6 (D2)

4... ♗e5-d4

[4... ♔e5-e6 5. ♗h6-f4 ♗e6-f6 6. ♗c6-d7 ♗f6-g7 7. ♗h7-d3]

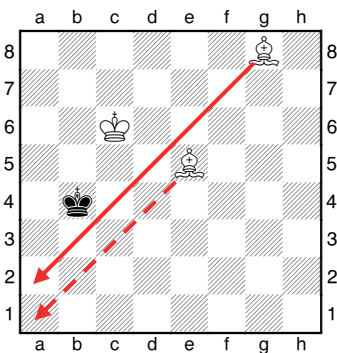
5. ♗h6-f4 ♗d4-c4 [5... ♔d4-c3 6. ♗c6-c5]

6. ♗f4-e5 Nimmt die Felder d4 und c3 weg. Allmählich wird es immer enger für den ♔.

6... ♔c4-b4 7. ♗h7-g8 (D3)

Der diagonale Riegel schiebt den ♔ immer weiter an den Rand. Ziel ist, ihn in eine Ecke zu drängen. Anders als beim Endspiel ♗ + ♗ - ♔, wo man eine Ecke von der Feldfarbe des ♗ braucht, spielt das hier keine Rolle. Jede Ecke reicht aus.

Die Pfeile zeigen die Barriere des Läuferpaars auf den langen Diagonalen. Diese spielt auch in taktischen Stellungen eine wichtige Rolle, wie wir noch sehen werden.



7...♖b4-a5 [oder 7...♖b4-a3 8.♙e5-c3 ♖a3-a4
 9.♙c6-c5 ♖a4-a3 10.♙c5-c4 ♖a3-a4 11.♙g8-e6
 ♖a4-a3 12.♙e6-d7 ♖a3-a2 (D4) 13.♙c3-d4
 (13.♙c4-d3 ♖a2-b3 14.♙d7-b5 ♖b3-a3
 15.♙d3-c2 ♖a3-a2)
 13...♖a2-b1 14.♙c4-c3 ♖b1-c1
 15.♙d7-g4 ♖c1-b1 16.♙c3-b3 ♖b1-c1
 17.♙d4-e3+ ♖c1-b1 18.♙g4-f5+ ♖b1-a1
 19.♙e3-d4#]

8.♙e5-c3+ ♖a5-a4

[8...♖a5-a6 9.♙g8-c4+ ♖a6-a7
 10.♙c6-c7 ♖a7-a8 11.♙c4-d3 ♖a8-a7
 12.♙c3-d4+ ♖a7-a8 13.♙d3-e4#]

9.♙c6-c5 ♖a4-a3 10.♙c5-c4 ♖a3-a4
11.♙g8-d5 ♖a4-a3 12.♙d5-e4 ♖a3-a2
13.♙c3-d4 ♖a2-a3 14.♙e4-c2 ♖a3-a2 (D5)
15.♙c4-c3 ♖a2-a3 [15...♖a2-a1 16.♙c3-b3#]
16.♙d4-c5+ ♖a3-a2 17.♙c2-e4 ♖a2-a1
18.♙c3-c2 ♖a1-a2 19.♙e4-d5+ ♖a2-a1
20.♙c5-d4#

Das hat ganz schön lange gedauert, nicht wahr?

Aber keine Bange. Irgendwie kriegt man den ♖ schon in eine Ecke bugsiert, auch wenn das vielleicht umständlich geschieht. Wichtig ist nur, die Techniken zu kennen, die am Ende gewinnen – und die sind gar nicht so schwer. Das zeigt uns *D6 links*:

1.♙b3-c4+ ♖a6-a7 2.♙b4-c5+ ♖a7-a8
3.♙c4-d5#

Da der weiße ♖ das wichtige Feld c7 schon besetzt hat, können die ♙ den ♖ einfach wegschieben.

In *D6 rechts* muss Weiß dazu noch umgruppieren:

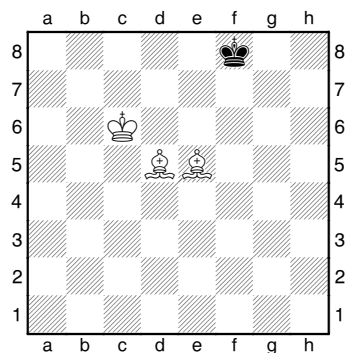
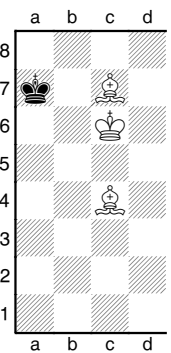
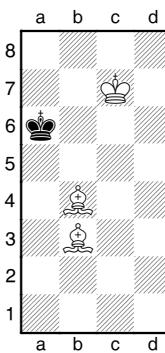
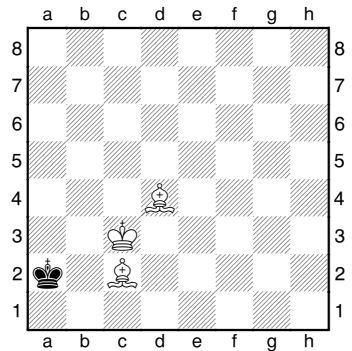
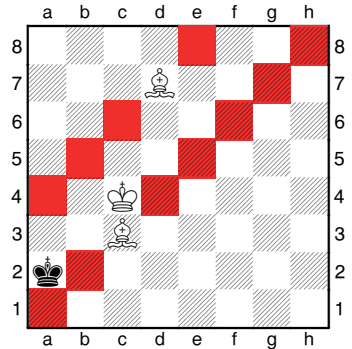
1.♙c7-d6 [1.♙c7-e5/h2, ...]

Weiß macht einen Abwartezug, damit gleich die richtige Abfolge der Läuferwechsels zustande kommt.

1...♖a7-a8 2.♙c6-c7 ♖a8-a7
 3.♙d6-c5+ ♖a7-a8 4.♙c4-d5#

D8 zeigt uns eine weitere Gewinnführung, bei der der ♖ in die andere Ecke getrieben wird:

1.♙c6-d6 ♖f8-e8 2.♙e5-g7 ♖e8-d8 3.♙d5-f7
♖d8-c8 4.♙d6-c6 ♖c8-d8 5.♙g7-f6+ ♖d8-c8
6.♙f7-e6+ ♖c8-b8 7.♙c6-b6 ♖b8-a8 8.♙f6-d4
♖a8-b8 9.♙d4-e5+ ♖b8-a8 10.♙e6-d5#



Läufer gegen Bauern

Unsere erste Stellung (D1) lehrt uns etwas über die Stärken und Schwächen des ♗ im Endspiel gegen Bauern. Wenn wir den h-Bauern (rot markiert) vom Brett nehmen, kann der ♗ mühelos alle Bauern aufhalten. Zieht einer von ihnen vor, wird er geschlagen. Es gibt keine Möglichkeiten, weiter vorzurücken.

Ist aber der h-Bauer mit im Spiel, können die Bauern sich leicht ohne fremde Hilfe durchsetzen:

1...h7-h5 [ähnlich, aber etwas umständlicher funktioniert auch 1...g6-g5 2.♗c1xg5 h7-h5 usw.]

2.♗c1-g5 h5-h4 3.♗g5-f4 h4-h3 (D2)

und der ♗ befindet sich in einer Überlastungssituation, da er nun zwei Bauern aufhalten muss – und das kann er nicht, der übernächste Bauerzug gewinnt.

Wir sehen also, dass auch der einzelne ♗ auf einer langen Diagonalen sehr wirksam ist und unter günstigen Umständen eine ganze Bauernkette wertlos werden lässt.

Ähnliches kann auch dem ♘ passieren, der unter ungünstigen Umständen ebenso von seinem Widersacher kaltgestellt werden kann. Das zeigt uns D3, wo das bedauernswerte Pferd total eingesperrt ist und mit jedem Zug verloren gehen würde.

Dies ist natürlich der Idealfall, aber selbst wenn der ♗ dem ♘ nur einen Teil des Brettes absperren kann, mag das schon spielentscheidend sein!

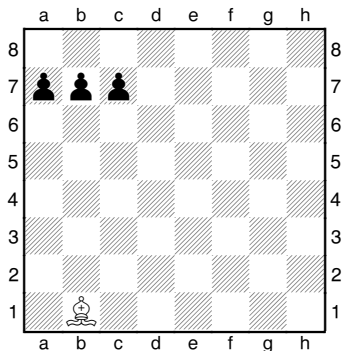
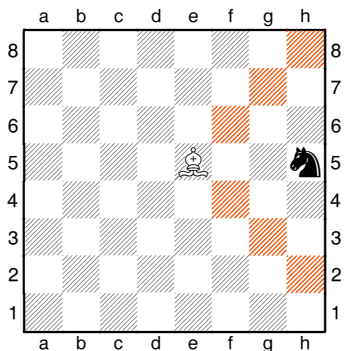
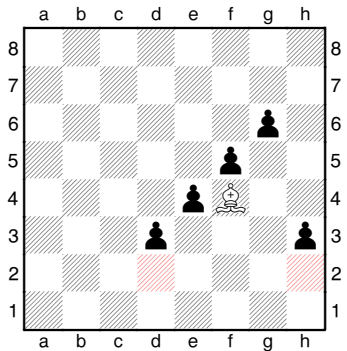
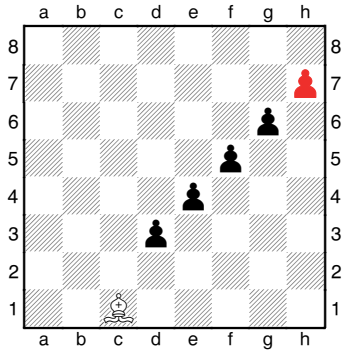
Auf engerem Raum aber ist der ♗ weit weniger wirksam. So ist es weitaus schwerer für ihn, gegen nebeneinander stehende Bauern zu spielen, wie wir in D4 sehen. Die Aufgabe ist:

Der ♗ soll ohne Hilfe die Umwandlung verhindern.

Was glauben Sie ganz spontan – wird er dieses Ziel erreichen oder können sich die Bauern einen Weg zum Umwandlungsfeld bahnen?

Bauen Sie bitte die Stellung auf dem Brett auf und probieren Sie das selbst einmal aus. Am besten ist es, wenn sie Ihre Züge aufschreiben, denn sonst geraten Sie vermutlich schnell durcheinander.

Auf der nächsten Seite erfahren Sie die Lösung.



Tatsächlich schafft es der ♗, die Umwandlung zu verhindern. Allerdings ist das selbst für erfahrene Spieler recht schwer zu finden und am Brett hätte die Bauernpartie wohl durchaus Gewinnchancen.

1. ♗b1-e4 ist naheliegend, aber falsch. Es kann folgen: **1...c7-c6 (D1 links)**

2. ♗e4-d3 [2. ♗e4-c2 b7-b5/a7-a5]

2...a7-a5 3. ♗d3-c2 c6-c5 4. ♗c2-a4 c5-c4

5. ♗a4-b5 c4-c3 6. ♗b5-a4 b7-b5

7. ♗a4-c2 a5-a4 8. ♗c2-d1 a4-a3

9. ♗d1-b3 (D1 rechts) und ein Bauer kommt durch. Dies kann sowohl durch direktes Vorziehen geschehen, etwa **9...c3-c2**, oder auch durch den Abwartezug **9...b5-b4**, nach dem jeder Läuferzug einem der Bauern den Weg frei macht.

1. ♗b1-f5 (D2) ist der entscheidende Lösungszug. In Endspielen ist nicht immer das direkte Vorgehen richtig, sondern es zählen längerfristige Kriterien, die natürlich nicht so leicht vorhersehbar sind.

1...b7-b5 2. ♗f5-d7 b5-b4 3. ♗d7-a4 a7-a5

4. ♗a4-b3 (D3 links) c7-c6

[Interessant ist auch die Stellung nach **4...c7-c5 5. ♗b3-a4 c5-c4 (D4 links)**, denn es scheint, dass der ♗, der nun in Zugzwang ist, Probleme bekommt. Aber es geht gerade noch mal gut:

6. ♗a4-b5 c4-c3 7. ♗b5-a4

(6...b4-b3 7. ♗b5xc4 a5-a4 (D4 rechts)

8. ♗c4-d5 b3-b2 9. ♗d5-a2)]

5. ♗b3-a4 c6-c5 6. ♗a4-b3 c5-c4

7. ♗b3xc4 a5-a4 (D3 rechts)

8. ♗c4-b5 [8. ♗c4-a2?? b4-b3 9. ♗a2-b1 a4-a3]

8...b4-b3 [8...a4-a3 9. ♗b5-c4]

9. ♗b5xa4 b3-b2 10. ♗a4-c2

Natürlich sind auch viele andere Varianten möglich, aber am Ende kommt es immer darauf an, ob der ♗ entweder eine Diagonale vor den Bauern kontrollieren kann oder (wenn Schwarz Bauern opfert) noch rechtzeitig dem letzten Bauern das Umwandlungsfeld nehmen kann.

Zur Abwechslung schauen wir uns als nächstes Läufer Mats in der Eröffnung an.

