

# LÄUFER UND BAUER GEGEN SPRINGER

## WICHTIGE METHODEN – SPRINGERPARTEI

Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer gibt es verschiedene charakteristische Methoden, die von der Springerpartei angewendet werden können. Während der Springer meist durch Schachgebote versucht, den Bauern aufzuhalten, kann der König z.B. den Bauern von vorne oder hinten angreifen.

Die Methoden können folgendermaßen aufgeteilt werden:

- Manöver des Königs
- Manöver des Springers

### MANÖVER DES SPRINGERS

Für den Springer gibt es charakteristische Methoden. Der Springer kann den Bauern aufhalten bzw. Schachgebote geben, sowie sich für den Bauern opfern.

Wichtige Methoden sind hier:

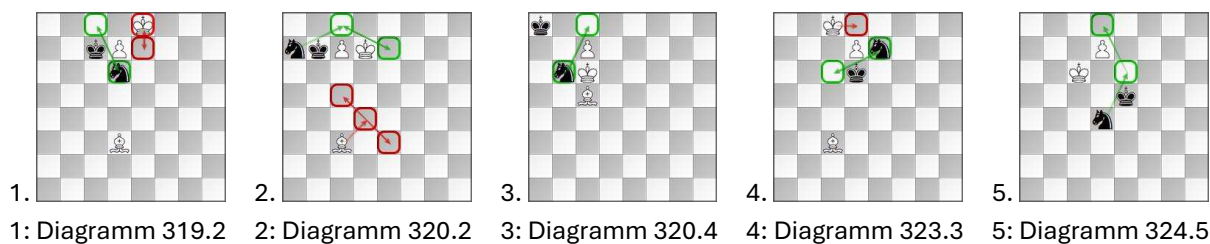
- Aufhalten des Bauern/Schachgebote mit dem Springer
- Opfern des Springers

### AUFHALTEN/SCHACHGEBOTE MIT DEM SPRINGER

Kann der Springer ein Feld vor dem Bauern kontrollieren, kann er den Bauern dadurch aufhalten. Zusätzlich kann er den gegnerischen König durch Schachgebote abdrängen. Ist das Feld vor dem Bauern vom Läufer angreifbar, kann der Springer vertrieben werden. Auch wenn das Feld nicht angreifbar ist, kann der Springer durch Absperrung vom Läufer manövrierunfähig gemacht werden.

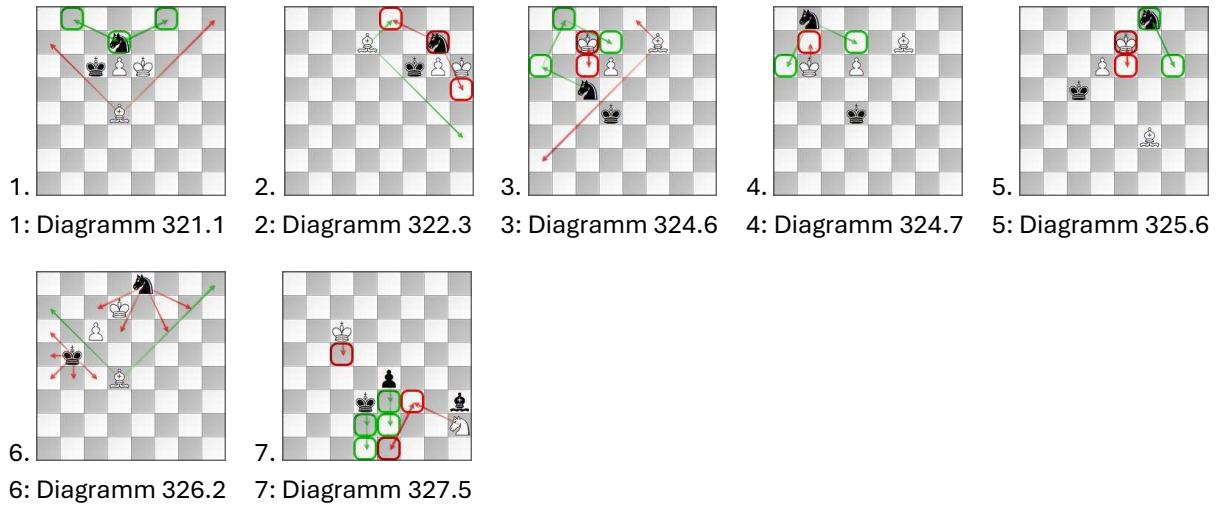
### BAUER AUF DER 7. REIHE

Bei einem Bauern auf der 7. Reihe kann der Springer zur Seite bzw. hinter den Bauern ausweichen. Jedoch kann der Springer hinter dem Bauern vom Läufer abgesperrt werden.



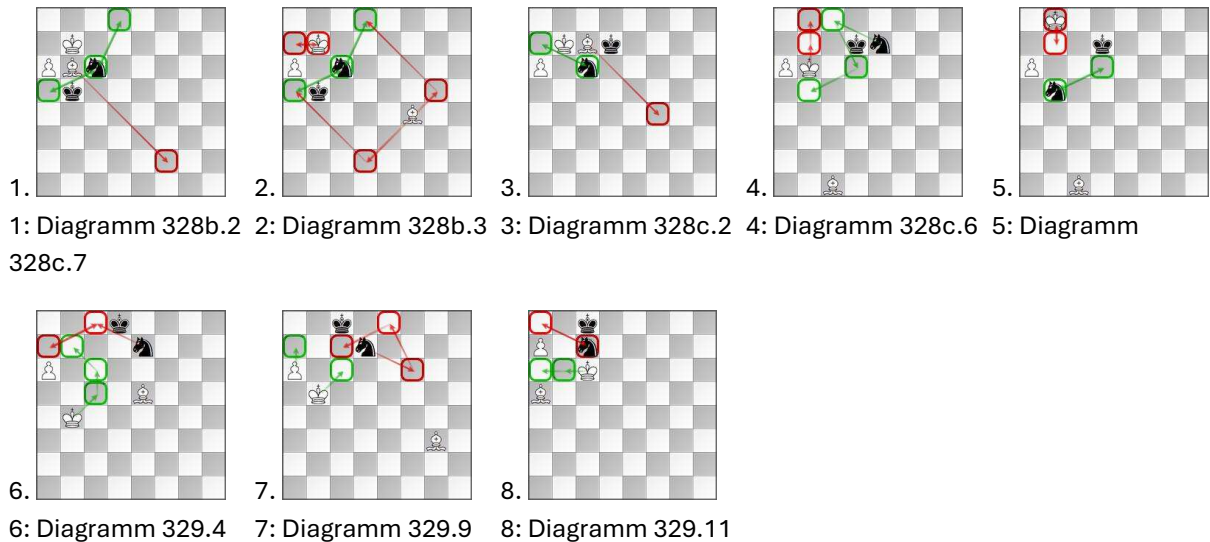
### BAUER AUF DER 6. REIHE

Bei einem Bauern auf der 6. Reihe kann der Springer auch auf Felder vor dem Bauern ausweichen. Hier hat der Springer mehr Verteidigungsmöglichkeiten. Jedoch kann auch hier der Springer abgesperrt bzw. angegriffen werden.



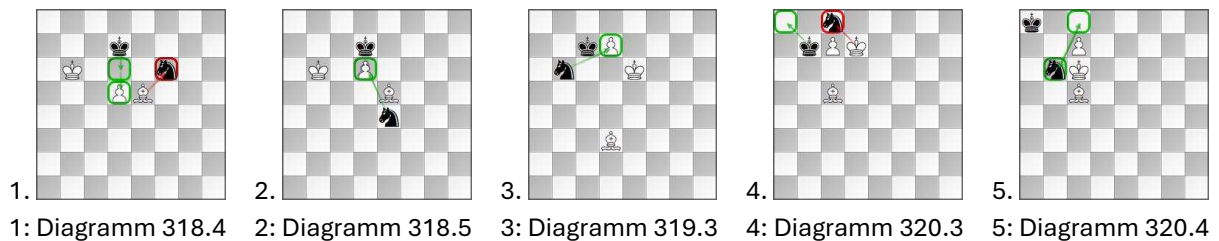
### RANDBAUER

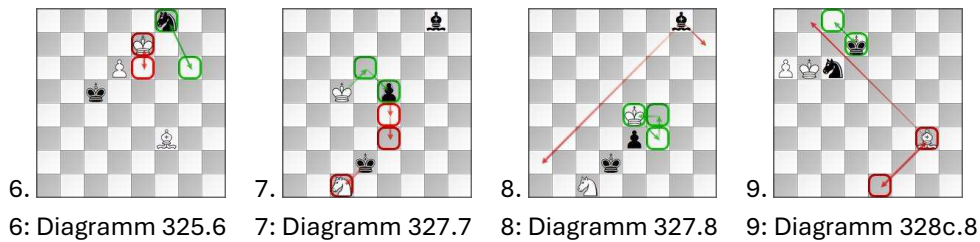
Ein Randbauer ist für den Springer am schwierigsten aufzuhalten, da hier nur wenige Felder zum Manövrieren vorhanden sind.



### OPFERN DES SPRINGERS

In einigen Positionen kann der Springer geopfert werden, um ein Remis zu erreichen. Hier kann der Springer z.B. den Bauern schlagen oder den gegnerischen König von der Deckung des Bauern abziehen, sodass der eigene König den Bauern schlagen kann. Auch ein Patt kann durch das Opfern des Springers erzeugt werden.





## MANÖVER DES KÖNIGS

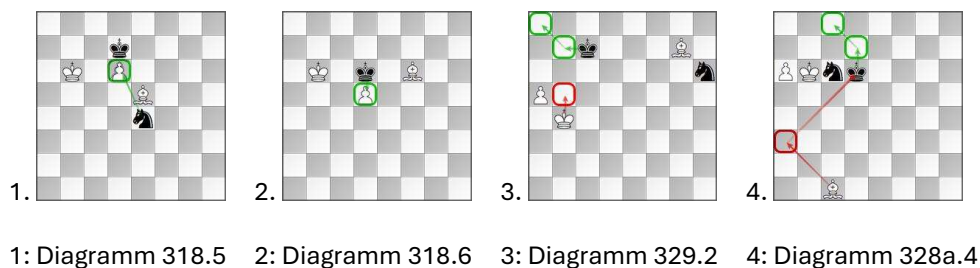
Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer spielt der König eine wichtige Rolle, da der Springer den Bauern meist nicht alleine aufhalten kann. Der König kann im besten Fall den Bauern von vorne aufhalten. Steht der König seitlich oder hinter dem Bauern, kann er den Bauern gemeinsam mit dem Springer aufhalten. Steht der König entfernt vom Bauern, muss er sich erst annähern.

Wichtige Methoden sind hier:

- Aufhalten des Bauern durch den König
- Angriff auf den Bauern mit dem König von hinten
- Abwartzüge/Manövrieren in der Nähe des Bauern
- Annähern an den Bauern
- Patt in der Ecke

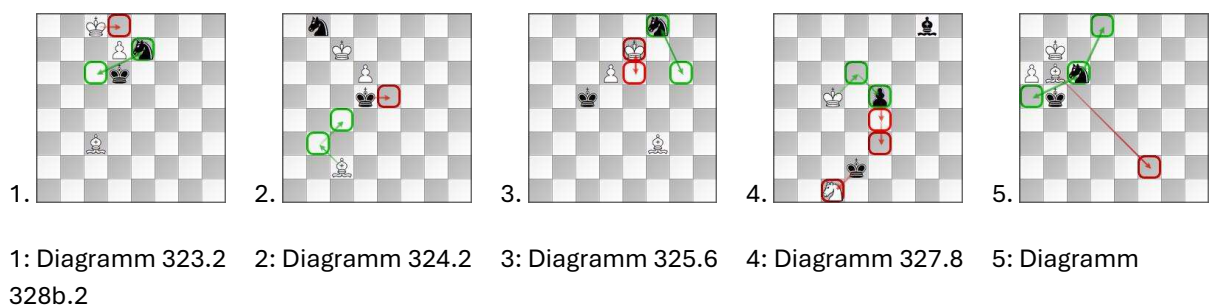
## AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN KÖNIG

Das Aufhalten des Bauern von vorne ist die vorteilhafteste Methode für den König. Kann der König ein Feld vor dem Bauern besetzen, das der Läufer nicht angreifen kann, und besitzt der Springer genug Platz zum Manövrieren, kann die Springerpartei remis halten.



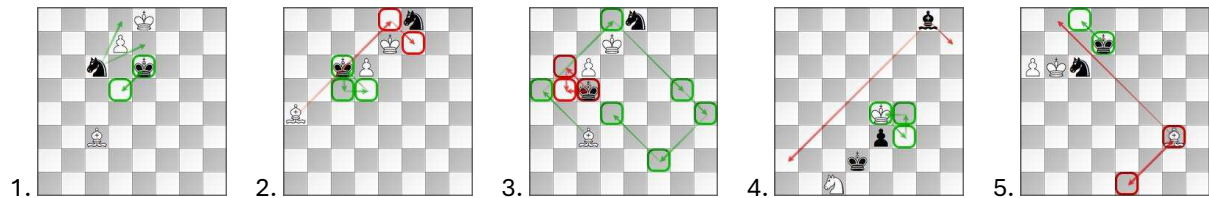
## ANGRIFF AUF DEN BAUERN MIT DEM KÖNIG VON HINTEN

Ist es für den König nicht möglich, ein Feld vor dem Bauern zu besetzen, das der Läufer nicht angreifen kann, kann er den Bauern auch von hinten angreifen. Hier muss der Springer das Feld vor dem Bauern kontrollieren.



### ABWARTEZÜGE MIT DEM KÖNIG / MANÖVRIEREN IN DER NÄHE DES BAUERN

Greift der König den Bauern von hinten an und kontrolliert der Springer das Feld vor dem Bauern, kann der König in der Nähe des Bauern manövrieren, um abzuwarten. Hier muss der König darauf achten, dass er vom Läufer nicht abgesperrt wird bzw. keine Zugzwangsstellungen entstehen.



1: Diagramm 323.3    2: Diagramm 325.4    3: Diagramm 326.3    4: Diagramm 327.9    5: Diagramm 328c.8

### ANNÄHERN DES KÖNIGS AN DEN BAUERN

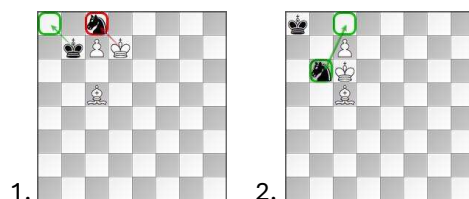
Steht der König entfernt vom Bauern, muss er sich meist erst an den Bauern annähern. Hier kann der König vom Läufer abgesperrt werden.



1: Diagramm 327.7    2: Diagramm 327.8    3: Diagramm 328a.3

### PATT IN DER ECKE

Bei einem Läuferbauern kann der König ein Pattmotiv in Stellungen anwenden, die bei anderen Bauern bereits verloren wären.



1: Diagramm 320.3    2: Diagramm 320.4