

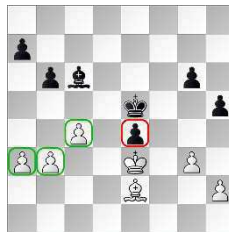
LÄUFERENDSPIEL – POSITIONELLES ÜBERGEWICHT

BLOCKIEREN EINES FREIBAUERN

EINFÜHRUNG

Im Läuferendspiel ist ein Freibauer eine mächtige Ressource. Ein Freibauer ist jedoch nicht immer ein positioneller Vorteil. Kann ein Freibauer sinnvoll blockiert werden, kann er sich auch zur Schwäche entwickeln, da er von König oder Läufer verteidigt werden muss.

Besonders gefährlich sind entfernte Freibauern, da sie meist nur vom Läufer sinnvoll aufgehalten werden können. In vielen Fällen ist ein entfernter Freibauer oder die Drohung, einen solchen zu bilden, stärker als ein bereits gebildeter Freibauer.



Hier bindet die weiße Drohung am Damenflügel sowie die Schwäche im Zentrum die schwarzen Figuren an die Verteidigung. Weiß kann hier schrittweise sein Übergewicht vergrößern, indem er zuerst die Bauern am Königsflügel festlegt und die Positionierung seines Läufers verbessert.



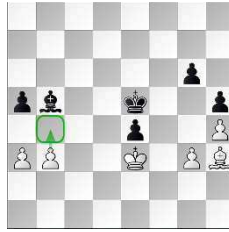
ZUGZWANG

In günstigen Fällen kann in Positionen mit blockiertem Freibauern sogar eine Zugzwangsstellung erreicht werden. Hier geht der blockierte Freibauer verloren, da König oder Läufer die Deckung des Bauern aufgeben müssen.

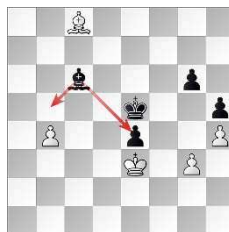


BILDEN EINES FREIBAUERN

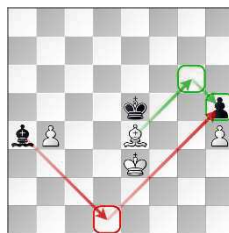
Ist kein Zugzwang möglich, kann die stärkere Seite ihr Übergewicht weiter vergrößern, indem sie am Damenflügel einen Freibauern bildet.



Auch hier kann der schwarze Läufer durch die Verteidigung der Schwäche auf e4 sowie durch das Aufhalten des Freibauern überlastet werden. Hier muss Schwarz am Zug die Deckung des Bauern e4 aufgeben.



Weiß kann den Bauern erobern und erhält einen Mehrbauern. Zusätzlich ist der gegnerische Läufer an die Verteidigung des Bauern h5 sowie an das Aufhalten des entfernten Freibauern gebunden, wodurch er erneut überlastet werden kann.

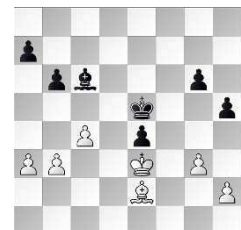


Hier gewinnt Weiß, indem er den Läufer auf die Diagonale h5-e8 bringt und danach den Freibauern vorrückt. Der schwarze König muss sich zum Freibauern begeben, was den Bauern h5 schutzlos zurücklässt.

ANALYSE

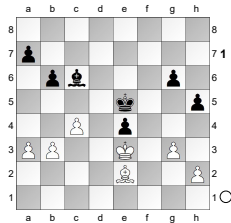
Der Gewinnweg wird an Diagramm 268 aus Juri Awerbachs Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1 demonstriert.

Awerbach – Diagramm 268 – Blockieren eines Freibauern 1-0

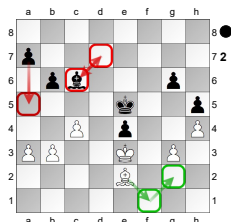


□ Awerbach - Diagramm 268a
 ■ Positionelles Übergewicht
 Freibauer (S.210)
 [Wilfling, Sandra]

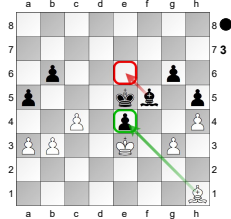
21.12.2024



(Awerbach - Weresov 1947) Awerbach: Schwarz verfügt hier bereits über einen Freibauern, der König steht aktiv, die weißen Bauern am Damenflügel befinden sich auf Feldern der Läuferfarbe. Im Endspiel ist es indes besonders wichtig, eine Stellung in ihrer Dynamik zu beurteilen, d.h. mögliche Veränderungen im Voraus zu berücksichtigen. So gesehen ist der schwarze Freibauer zuverlässig durch den König blockiert und kann von beiden weißen Figuren gemeinsam angegriffen werden. Die weißen Bauern am Damenflügel können einen entfernten Freibauern bilden. Schließlich ist Weiß am Zuge und daher in der Lage, die schwarzen Bauern am Königsflügel auf Feldern der Läuferfarbe festzulegen. Schwarz muss sie verteidigen, was seine Figuren beindet. Folglich besitzt in Wirklichkeit Weiß ein großes positionelles Übergewicht. **1.h4!**

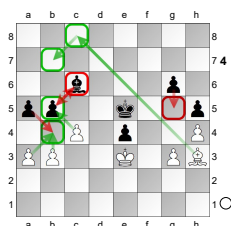


Awerbach: Zuerst werden die schwarzen Bauern festgelegt. **1...Ld7 2.Lf1 a5 3.Lg2 Lc6**
 [Awerbach: Auf 3...Lf5 gerät Schwarz durch 4.Lh1

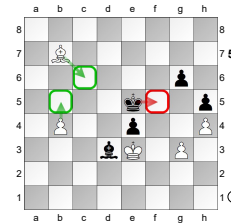


sofort in Zugzwang.]

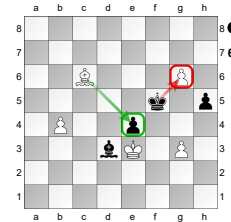
4.Lh3! Awerbach: Weiß verstärkt mit jedem Zug seine Stellung. Sein Läufer ist aktiver, der schwarze, gebunden an die Verteidigung des Bauern, passiver geworden. Schwarz kann hier zwischen einem aktiven und einem passiven Verteidigungsplan wählen. Der aktive Plan lautet wie folgt: **4...b5**



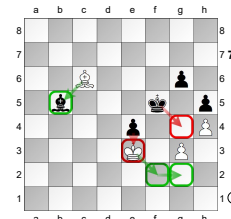
5.cxb5 Lxb5 6.Lc8 Lc6 7.b4 axb4 8.axb4 Lb5 9.Lb7 g5 Awerbach: Schwarz versucht, so viele Bauern wie möglich abzutauschen.
 [Awerbach: Andere Fortsetzungen sind schlechter, z. B. 9...Ld3



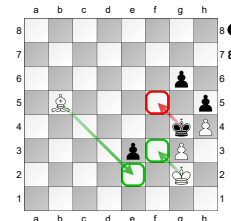
Weiß bereitet nun das Vorrücken des Bauern vor: **10.Lc6 Kf5** (Auf den Zug **10...g5** tauscht Weiß die Bauern ab: **11.hxg5 Kf5 12.g6**



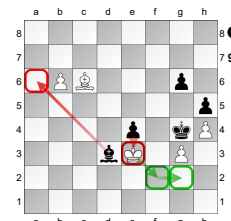
Der weiße Bauer kann wegen Lxe4+ nicht geschlagen werden. Weiß gewinnt.) **11.b5 Kg4** (Auch das Opfern des Läufers hilft nicht: **11...Lxb5**



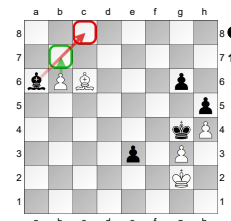
12.Lxb5 Kg4 13.Kf2 e3+ 14.Kg2!



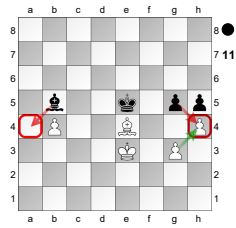
Weiß gewinnt.) Der weiße Bauer rückt weiter vor: **12.b6**



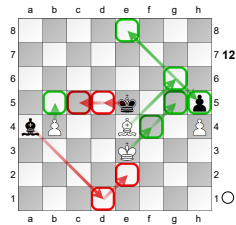
La6 13.Kf2 e3+ 14.Kg2



mit Mattdrohung auf d7. Weiß gewinnt.]
 Weiß schlägt nun den schwarzen Bauern e4: **10.Lxe4**



gxh4 11.gxh4 La4



Nun ist Stellung 266 erreicht. Weiß gewinnt.
In dieser Stellung werden die folgenden Methoden
verwendet:

Läuferpartei mit Übergewicht:

- Manövrieren mit dem Läufer/Tempogewinn
- Bauernopfer

Läuferpartei (Verteidiger):

- Bauernopfer
- Läuferopfer

1-0