

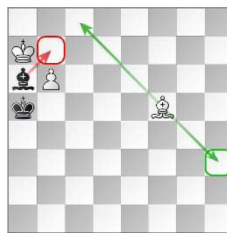
# LÄUFER UND BAUER GEGEN LÄUFER

VORAUSSETZUNGEN ZUM AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN LÄUFER – SCHEITERN DER VERTEIDIGUNG

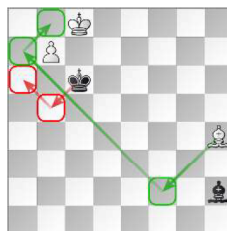
## EINFÜHRUNG

Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Läufer versucht meist der Läufer, den Bauern aufzuhalten. Damit das Aufhalten funktioniert, müssen jedoch bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein.

Wichtig ist, dass der Läufer genügend Felder zum Manövrieren hat. Da der gegnerische Läufer und der gegnerische König gemeinsam drei Felder auf einer Diagonale besetzen können, sind für den eigenen Läufer mindestens vier Felder notwendig, um den Bauern aufhalten zu können.



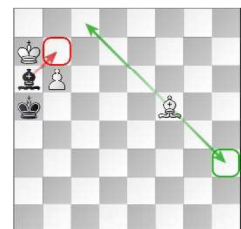
Sind weniger Felder vorhanden, gerät der Läufer in Zugzwang und wird vertrieben. Auch wenn der Läufer sich auf der zweiten Diagonale befindet, reicht dies oft nicht aus, da der Läufer vom gegnerischen Läufer vertrieben werden kann.



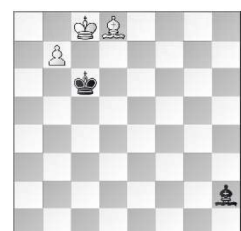
## ANALYSE

Die folgenden Beispiele aus dem Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1 zeigen den Gewinnweg bei weniger als vier vorhandenen Feldern für den Läufer:

Awerbach – Diagramm 250 - Zugzwang



Awerbach – Diagramm 251 – Erobern des Sperrfeldes



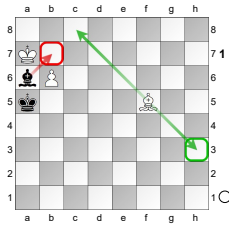
□ Awerbach - Diagramm 250

■ Läufer und Bauer gegen Läufer

Bauer auf der 6. Reihe (S.191)

14.11.2024

[Wilfling, Sandra]



Awerbach: Die Kontrolle des Sperrungsfeldes rettet jedoch nicht immer. Wichtig ist, dass der Läufer genug Handlungsfreiheit besitzt. Ist die Beweglichkeit des Läufers eingeschränkt, kann eine Zugzwangssituation eintreten. Der schwarze Läufer steht sehr beengt. 1.Lh3 Weiß bringt den Gegner durch einen einfachen Abwartezug des Läufers auf der Diagonale c8-h3 in Zugzwang und gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Läufer:

- Tempogewinn (Zugzwang)

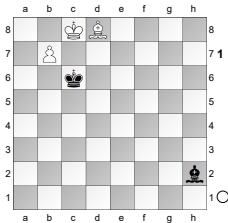
Läuferpartei (Verteidiger):

- Angriff auf den Bauern von hinten

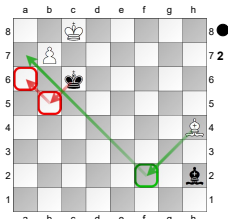
**1-0**

□ Averbach - Diagramm 251  
 ■ Läufer und Bauer gegen Läufer  
 Bauer auf der 6. Reihe (S.191)  
 [Wilfling, Sandra]

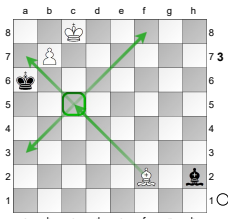
14.11.2024



Averbach: Die schwächere Seite kann sich nur dann retten, wenn auf der Diagonale, von der aus der Läufer das Vorrücken des Bauern kontrolliert, nicht weniger als drei freie Felder vorhanden sind (mind. 4 Felder auf der Diagonale). **1.Lh4**

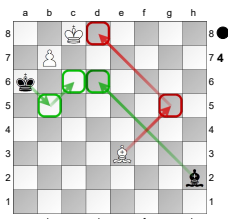


Stände der weiße König auf a8, würde Weiß gewinnen, indem er den Läufer über a7 nach b8 führte und den schwarzen Läufer abdrängte. Der weiße König ist jedoch weniger günstig positioniert, sodass Schwarz versuchen kann, den weißen Läufer nicht nach a7 zu lassen. **1...Kb5 2.Lf2 Ka6**

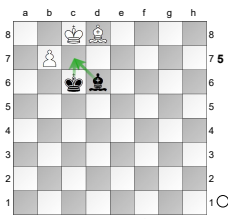


Der schwarze König kontrolliert das Feld a7. **3.Lc5!**  
 Dieser Zug nimmt dem schwarzen Läufer das wichtige Feld d6.

[Averbach: Auf den Abwartezug 3.Le3

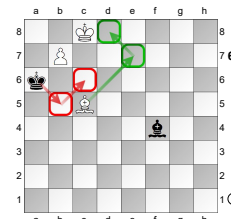


folgt **3...Ld6!** Versucht der weiße Läufer, durch das Manöver Lg5-Ld8-Lc7 den schwarzen Läufer auf c7 abzusperren, **4.Lg5** wandert der schwarze König wieder nach c6: **4...Kb5 5.Ld8 Kc6!**

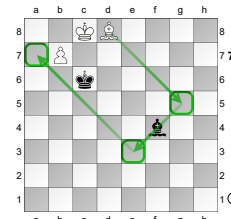


Der schwarze König und der Läufer kontrollieren das Feld c7. ]

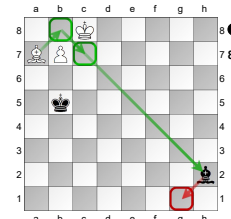
**3...Lf4**



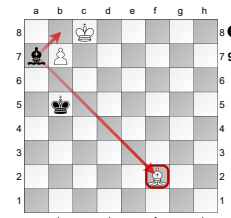
Nun kann der weiße Läufer wieder nach d8 wandern: **4.Le7 Kb5 5.Ld8 Kc6**



Nun gelangt der weiße Läufer mit Tempo nach a7: **6.Lg5!** Der schwarze Läufer muss ausweichen. **6...Lh2 7.Le3 Kb5** Der schwarze König ist zu langsam. **8.La7**



Der weiße Läufer kann nun den schwarzen Läufer von der Diagonale h2-b8 vertreiben. Es folgt z.B. **8...Kc6 9.Lb8 Lg1 10.Lc7 La7 11.Lg3 Kb5 12.Lf2**



Der weiße Läufer darf nicht geschlagen werden. Weiß gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Bauer:

- Absperren des gegnerischen Königs (251.2, 251.3)
- Tempogewinn mit dem Läufer (251.6, 251.7, 251.8)
- Opfern des Läufers (251.9)

Läuferpartei (Verteidiger):

- Kontrollieren der relevanten Felder für den Läufer mit dem König (241.2, 251.4, 251.5)

**1-0**