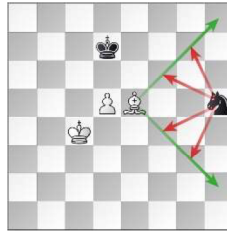


LÄUFER UND BAUER GEGEN SPRINGER

GRUNDLEGENDE METHODEN – AUFHALTEN DES BAUERN

EINFÜHRUNG

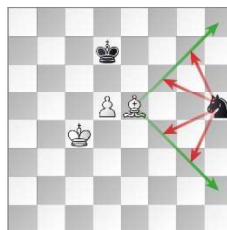
Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer gelten ähnliche Gesetzmäßigkeiten wie im Endspiel Läufer und Bauer gegen Läufer. Die stärkere Seite strebt an, den Bauern umzuwandeln, während die schwächere Seite versucht, den Bauern entweder mit König oder Springer aufzuhalten.



Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer ist die unterschiedliche Manövrierfähigkeit der Figuren zu berücksichtigen. Der Springer kann durch seine geringere Manövrierfähigkeit leichter abgesperrt bzw. in seiner Beweglichkeit eingeschränkt werden. Dadurch können Zugzwangsstellungen entstehen.

AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN KÖNIG

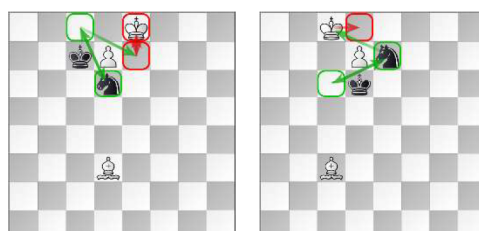
Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer kann die schwächere Seite versuchen, den Bauern durch den König aufzuhalten. Erreicht der König dafür ein Feld vor dem Bauern, das der Läufer nicht angreifen kann, ist die Partie in den meisten Fällen remis. Ausnahmen gibt es nur, wenn der Springer sich nicht bewegen kann.



Kann der Läufer den Springer gänzlich absperren, gerät der König in Zugzwang und muss das Feld vor dem Bauern verlassen. In diesen Fällen kann der Bauer ohne Probleme umgewandelt werden.

AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN SPRINGER

Befindet sich der König seitlich vom Bauern oder hinter dem Bauern, kann der Springer versuchen, den Bauern aufzuhalten. Dafür kann der Springer verschiedene Methoden anwenden. Eine wichtige Methode ist das ewige Schach, das verwendet werden kann, solange genug Platz zum Manövrieren vorhanden ist.



Unterstützt der König den Springer, ist es möglich, den gegnerischen König durch Schachgebote am Unterstützen des Bauern zu hindern. Solange zwei Felder für den Springer vorhanden sind, kann durch diese Methode ein Remis erreicht werden. Diese Methode kann unabhängig davon angewendet werden, ob das Feld vor dem Bauern vom Läufer angreifbar ist.

Kann der Springer das Umwandlungsfeld des Bauern auf einem Feld kontrollieren, auf dem er nicht angreifbar ist, hat auch der König Freiheit zum Manövrieren.



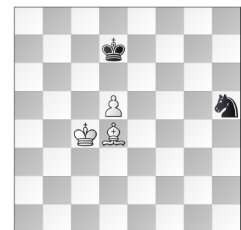
Auch das Opfern des Springers für den Bauern ist möglich.



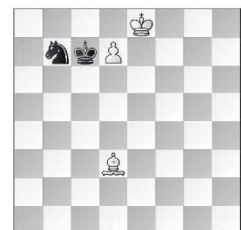
ANALYSE

Die folgenden Analysen basierend auf dem Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1 zeigen das Aufhalten des Bauern durch König oder Springer:

Aufhalten des Bauern durch den König – Diagramm 318



Aufhalten des Bauern durch den Springer – Diagramm 319a



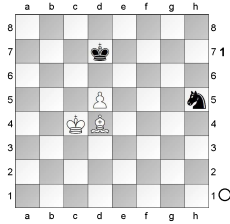
Aufhalten des Bauern durch den Springer – Diagramm 323a



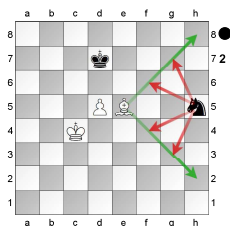
□ Averbach - Diagramm 318

■ Läufer gegen Springer
 Läufer und Bauer (S.249)
 [Wilfling, Sandra]

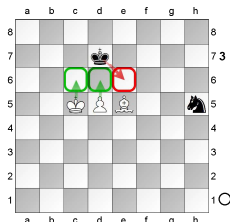
23.10.2024



Im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer ist es für die Verteidigerseite wichtig, dass sich der Springer bewegen kann. Ähnlich zum Endspiel Läufer und Bauer gegen Läufer versucht der König, den Bauern von vorne aufzuhalten. Averbach: In dieser Stellung wird der Springer durch **1.Le5!**

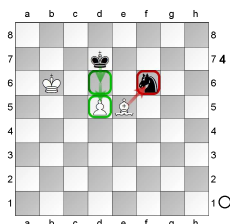


lahmgelegt. Schwarz gerät in Zugzwang und muss den Bauern passieren lassen: **1...Ke7 2.Kc5 Kd7**

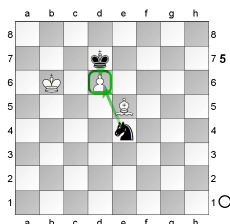


Hier können Bauer und König gemeinsam vorrücken: **3.d6**

[Auf 3.Kb6 folgt 3...Sf6!]



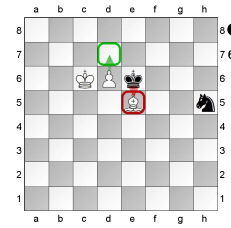
Nun erreicht der schwarze König nach **4.Lxf6** (Auf **4.d6** folgt **4...Se4=**)



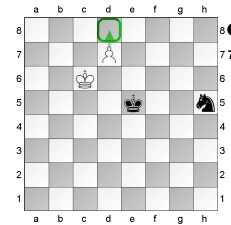
und Schwarz kann den Springer für den Bauern opfern) **4...Kd6=** den Bauern.]

3...Ke6 4.Kc6

(Diagramm 6)



Weiß kann den Läufer opfern. **4...Kxe5 5.d7+-**



Der Bauer wird umgewandelt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei:

- Absperren des Springers am Rand
- Unterstützung des Bauern durch den König
- Opfern des Läufers

Springerpartei:

- Opfern des Springers
 - Aufhalten des Bauern durch den König
- 1-0**

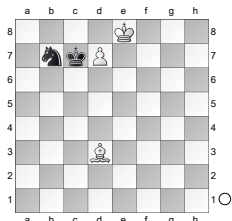
□ Averbach – Diagramm 319a

■ Läufer gegen Springer

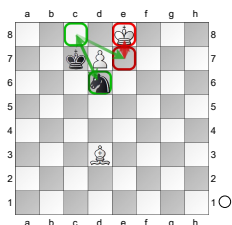
Bauer auf der 7. Reihe (S.250)

24.10.2024

[Wilfling, Sandra]



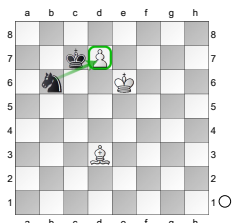
Averbach: Gelingt es dem König der schwächeren Seite nicht, den Bauern zu blockieren, ist das Endspiel verloren. Hier gewinnt Weiß am Zuge, Schwarz am Zuge hält remis. 1.-- Averbach: Schwarz am Zug gibt ewiges Schach: 1...Sd6+



2.Ke7 Sc8+ Averbach: Schwarz kann hier die ungünstige Aufstellung des weißen Königs ausnutzen.

3.Ke8

[Auch wenn der König nach hinten ausweicht, kann Weiß nicht gewinnen: 3.Ke6 Es folgt 3...Sb6



und der Springer opfert sich für den Bauern.]

3...Sd6+= Der Springer pendelt zwischen den Feldern d6 und c8 hin und her.

1/2-1/2

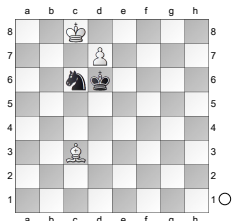
□ Awerbach – Diagramm 323a

■ Läufer gegen Springer

Bauer auf der 7. Reihe

[Wilfling, Sandra]

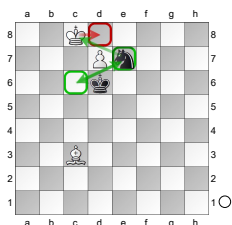
31.10.2024



Awerbach: Schwarz am Zuge kann sich retten, indem er die Aufstellung seiner Figuren verbessert: **1.-- Se7+**

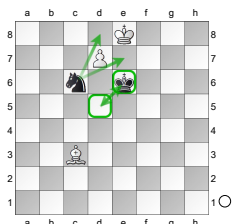
Schwarz gibt Schachgebote auf den Feldern e7 und c6.

[Auch möglich ist 1...Sa7+]



2.Kd8 Sc6+ Weicht der weiße König nach e8 aus,

3.Ke8 kann Schwarz mit **3...Ke6=**



ein Remis erreichen. Awerbach: Da der weiße König nun abgedrängt ist, kann Weiß keine Zugzwangssituation herbeiführen. Der schwarze König pendelt z.B. auf den Feldern e6 und d5 hin und her.

4.Le1 Ke5

1/2-1/2