

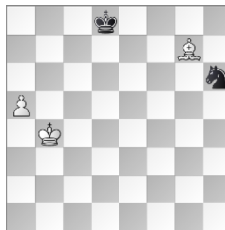
# LÄUFER UND BAUER GEGEN SPRINGER

RANDBAUER

## EINFÜHRUNG

Ein Spezialfall des Endspiels Läufer und Bauer gegen Springer sind Randbauern. Hier bieten sich für die Läuferpartei gute Chancen, den Bauern umzuwandeln. Die Manövrierfähigkeit des Springers spielt hier eine wichtige Rolle.

*Averbach: Dem Springer fällt es umso schwerer, den Bauern zu bekämpfen, je näher dieser dem Brettrand steht. Ein Turmbauer ist für den Springer am gefährlichsten.*



Je weiter der Bauer vorgerückt ist, desto höher sind die Gewinnchancen.

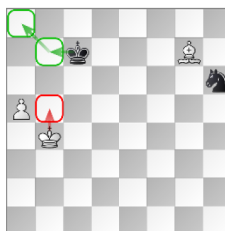
*Averbach: Hat der Bauer die vorletzte Reihe erreicht, gibt es in der Regel keine Rettung mehr. Steht der Bauer noch auf der 6. Reihe, bieten sich der schwächeren Seite Remischancen.*

## VERTEIDIGUNGSMÖGLICHKEITEN

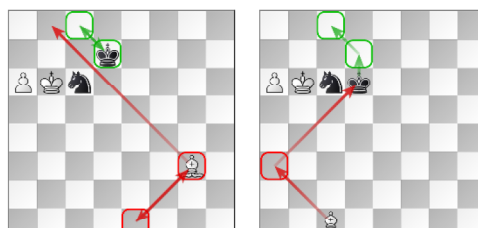
Für die schwächere Seite gibt es zwei grundlegende Verteidigungsmöglichkeiten: das Aufhalten des Bauern durch den Springer oder durch den König.

### AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN KÖNIG

Die einfachste Verteidigung ist das Annähern des Königs an ein Feld vor dem Bauern. Sobald der König ein vom Läufer unangreifbares Feld vor dem Bauern erreicht und der Springer noch manövrieren kann, endet die Partie remis.

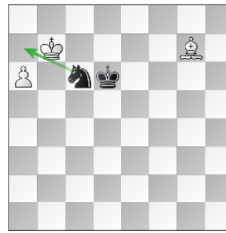


Beim Annähern an den Bauern muss der König darauf achten, dass er nicht vom Läufer abgesperrt wird.



### AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN SPRINGER – KONTROLLE EINES FELDES VOR DEM BAUERN

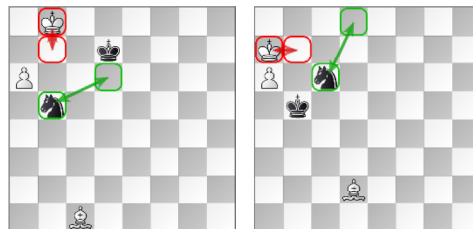
Bei einem Bauern auf der 6. Reihe kann die schwächere Seite versuchen zu verteidigen, indem sie mit dem Springer ein Feld vor dem Bauern kontrolliert. Hier kann der König den Springer unterstützen und decken.



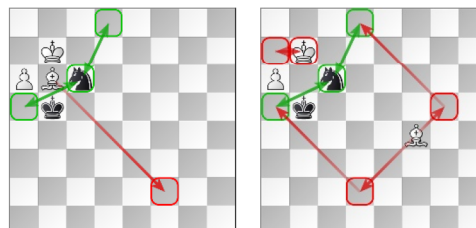
Um das Vertreiben des Springers oder Zugzwang zu vermeiden, gibt es mehrere Möglichkeiten.

### SCHACHGEBOTE DURCH DEN SPRINGER

Damit der Springer nicht vertrieben wird, kann er Schachgebote gegen den gegnerischen König geben. Dabei manövriert der Springer meist zwischen zwei Feldern hin und her.

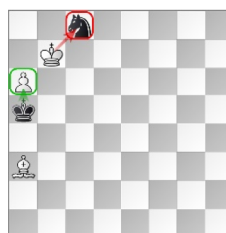


Um die Schachgebote zu verhindern, muss der gegnerische Läufer dem Springer die Felder für Schachgebote nehmen. Gelingt dies nicht und hat der Springer genug Felder zum Manövrieren, kann der Springer den Bauern erfolgreich aufhalten.



### AUFGABENTEILUNG ZWISCHEN KÖNIG UND SPRINGER - SPRINGEROPFER

Alternativ zum Decken des Springers kann der Springer auch auf einem vom König angreifbaren Feld den Bauern kontrollieren, wenn der gegnerische König den Bauern zusätzlich angreift. Hier kann sich der Springer opfern, um den Bauern zu erhalten.



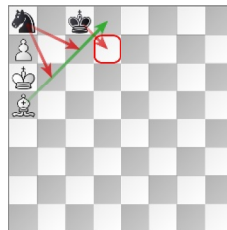
## GEWINNPLAN - ZUGZWANG

Um zu gewinnen, gibt es für die Läuferpartei mehrere Methoden. Kontrolliert der Springer das Feld vor dem Bauern, kann eine Zugzwangsstellung herbeigeführt werden, in der sich der Springer entfernen muss.

Kann der Läufer dem gegnerischen König und dem Springer alle Felder zum Manövrieren nehmen, kann die Springerpartei in Zugzwang gebracht werden. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten.

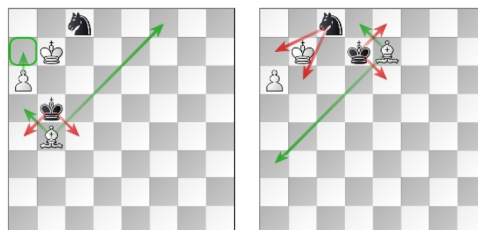
### BAUER AUF DER 7. REIHE – EINSPERREN DES SPRINGERS IN DER ECKE

Da der Springer gegen einen Bauern auf der 7. Reihe nur in der Ecke verteidigen kann, ist seine Manövrierfähigkeit eingeschränkt. Hier kann er vom gegnerischen König und Läufer leicht vertrieben bzw. abgetauscht werden. Auch das Einsperren in der Ecke ist möglich.



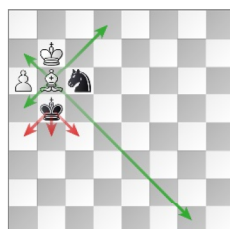
### ABLENKEN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS - LÄUFEROPFER

Um den gegnerischen König von der Unterstützung des Springers oder vom Angriff auf den Bauern zu hindern, kann der Läufer geopfert werden. Kann er auf einem Feld positioniert werden, auf dem er dem gegnerischen König alle notwendigen Felder nimmt, ist dieser gezwungen, den Läufer zu schlagen.



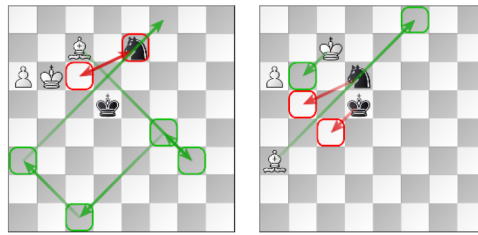
### ABSCHNEIDEN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS VOM SPRINGER

Eine weitere Möglichkeit für das Erreichen einer Zugzwangsstellung ist das Abschneiden des gegnerischen Königs vom Springer. Dafür positioniert sich der Läufer auf eine

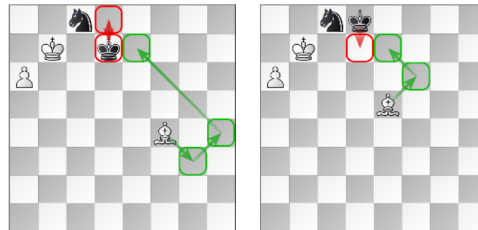


Kann der Läufer dem gegnerischen König alle notwendig

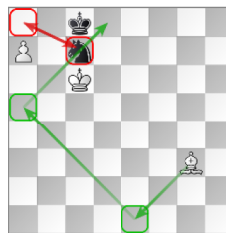
Diese Methode kann verwendet werden, um das Abschneiden des Königs vom Springer zu erreichen.



Auch das Erreichen einer Zugzwangsstellung durch ein Läuferopfer kann angestrebt werden.



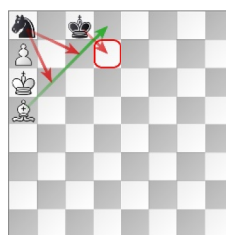
Bei einem Bauern auf der 7. Reihe kann der Springer sogar in der Ecke eingesperrt werden.



#### BAUER AUF DER 7. REIHE

Da der Springer gegen einen Bauern auf der 7. Reihe nur in der Ecke verteidigen kann, ist seine Manövrierfähigkeit extrem eingeschränkt.

*Averbach: Hat der Bauer die vorletzte Reihe erreicht, gibt es in der Regel keine Rettung mehr.*



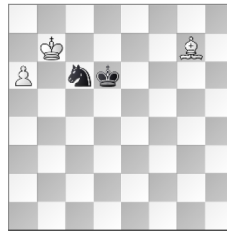
Hier kann er vom gegnerischen König und Läufer leicht vertrieben bzw. abgetauscht werden.

#### BAUER AUF DER 6. REIHE

Bei einem Bauern auf der 6. Reihe muss der Bauer zwei Felder vorrücken, um zur Dame umgewandelt zu werden. Dabei kann der Springer versuchen, gegen den Bauern zu verteidigen.

*Averbach: Steht der Bauer noch auf der 6. Reihe, bieten sich der schwächeren Seite Remischancen.*

Jedoch muss hier genau gespielt werden, da die schwächere Seite leicht in Zugzwang gebracht werden kann.

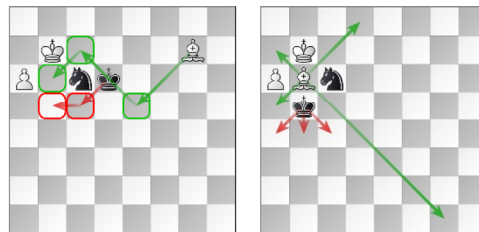


Nicht alle Verteidigungsmöglichkeiten führen in allen Positionen zum Erfolg.

#### AUFGABENTEILUNG ZWISCHEN SPRINGER UND KÖNIG

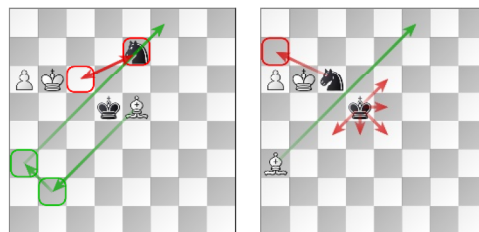
Der klassische Plan der Aufgabenteilung zwischen Springer und König durch das Aufhalten des Bauern durch den Springer und der Angriff auf den Bauern von hinten kann von der Läuferpartei in einigen Fällen durch Zugzwang verhindert werden.

Strebt hier der schwarze König das Feld b5 an, wird er vom weißen Läufer in Zugzwang gebracht.



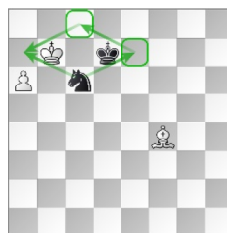
#### VERTEIDIGEN DES SPRINGERS DURCH DEN KÖNIG

Auch das Verteidigen des Springers mit dem König von hinten funktioniert nicht. Strebt der schwarze König das Feld d5 an, wird er vom gegnerischen Läufer vom Springer abgeschnitten.



#### OPFERN DES SPRINGERS – AUFHALTEN DES BAUERN DURCH DEN KÖNIG

In dieser Stellung funktioniert jedoch eine kombinierte Methode aus dem Aufhalten des Bauern durch den Springer und der Verteidigung des Springers von der Seite. Da der schwarze König näher am Umwandlungsfeld steht, ergeben sich zusätzliche Möglichkeiten.



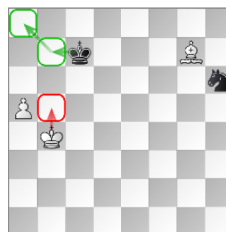
Hier kann der Springer geopfert werden, um dem König das Annähern an den Bauern zu ermöglichen.



### BAUER AUF DER 5. REIHE

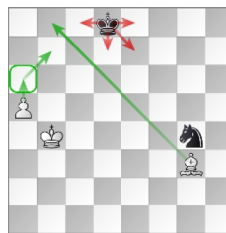
Bei einem Bauern auf der 5. Reihe sind die Chancen größer, ein Remis zu erreichen. Der gegnerische König hat wesentlich mehr Möglichkeiten, zu versuchen, ein Feld vor dem Bauern zu erreichen.

*Awerbach: Wichtig ist hier zu verhindern, dass der gegnerische König die Ecke erreicht.*

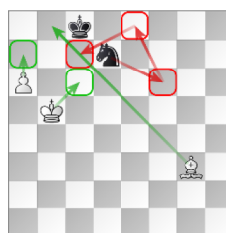


### GEWINNPLAN – ABSPERREN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS

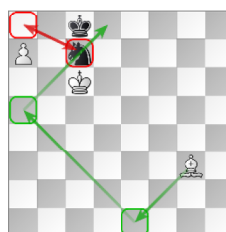
Um den gegnerischen König daran zu hindern, den Bauern zu erreichen, kann der Läufer mithilfe des Königs versuchen, den gegnerischen König abzusperren.



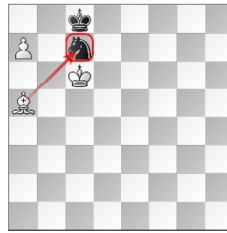
Durch die Absperrung können weder König noch Springer den Bauern sinnvoll erreichen.



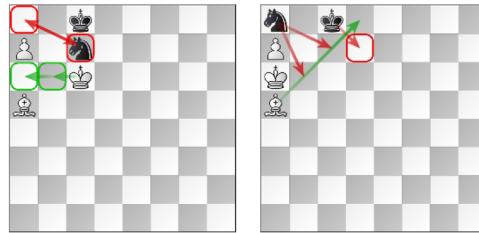
Erreicht der Bauer die 7. Reihe, kann der Läufer den gegnerischen Springer in der Ecke einsperren.



Dabei muss jedoch noch auf Pattmöglichkeiten der schwächeren Seite geachtet werden.



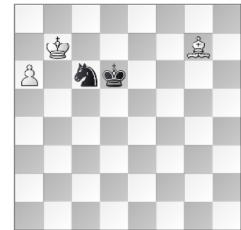
Um diesen Möglichkeiten aus dem Weg zu gehen, kann der König hinter dem Bauern und der Läufer auf der Diagonale a5-d8 platziert werden.



## ANALYSE

Die folgenden Beispiele aus dem Lehrbuch der Schachendspiele Teil 1 zeigen die Methoden zur Verteidigung und den Gewinnplan:

Averbach – Diagramm 328a – Angriff auf den Bauern von hinten



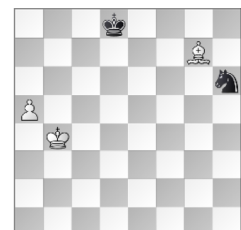
Averbach – Diagramm 328b – Verteidigen des Springers



Averbach – Diagramm 328c – Aufhalten des Bauern durch den König

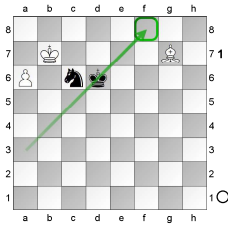


Averbach – Diagramm 329 – Bauer auf der 5. Reihe

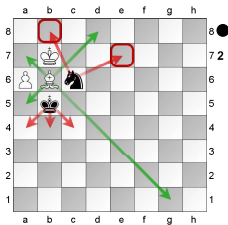


□ Averbach - Diagramm 328a  
 ■ Läufer gegen Springer  
 Randbauer auf der 6. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

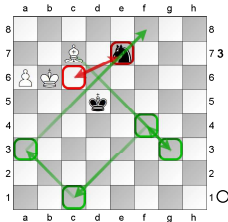
10.11.2024



Averbach: Dem Springer fällt es umso schwerer, den Bauern zu bekämpfen, je näher dieser am Brettrand steht. Ein Turmbauer ist für den Springer am gefährlichsten. Hat er die vorletzte Reihe erreicht, gibt es in der Regel keine Rettung mehr. Steht er noch auf der 6. Reihe, bieten sich der schwächeren Seite Möglichkeiten zum Remis. **1.Le5+ Kc5 2.Lc7 Kd5**  
 [Nach 2...Kb5 3.Lb6+-

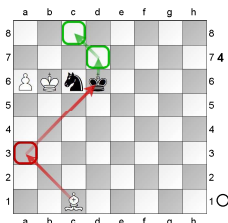


befindet sich Schwarz im Zugzwang. ]  
**3.Kb6** Nun muss Weiß den Läufer auf die Diagonale a3-f8 bringen. **3...Se7!**



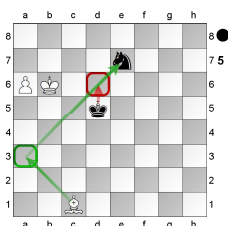
Gleichzeitig muss der Läufer das Feld d6 kontrollieren.  
**4.Lg3**

[Auch möglich ist eine Zugumstellung: 4.Lf4 Sc6 5.Lh2+- führt zur Hauptvariante. (Zieht Weiß jetzt den Läufer zurück, 5.Lc1 Kd6=

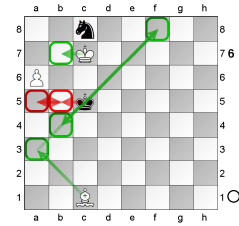


kann sich der schwarze König weiter an den Bauern annähern. )]

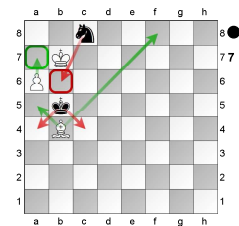
**4...Sc6 5.Lf4! Se7 6.Lc1**



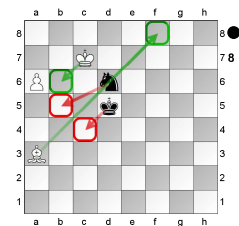
Nun ist der Zug Kd6 wegen Röntgenschachs nicht möglich. **6...Sc8+** Nun besetzt Weiß das Feld c7. **7.Kc7 Sd6**  
 [Der Zug 7...Kc5



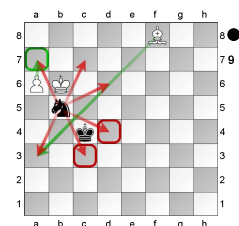
hilft auch nicht: Auch hier kann Weiß Läufer auf der Diagonale a3-f8 postieren. **8.La3+ Kb5**  
 Der schwarze König muss sich zwischen den Feldern b5 und a5 bewegen. **9.Kb7 Ka5 10.Lf8 Kb5 11.Lb4!+-**



Der schwarze König hat nun kein Feld mehr. Der Bauer kann vorrücken. ]  
 Weiß bringt nun den Läufer auf die Diagonale a3-f8:  
**8.La3**



**Sb5+ 9.Kb6 Kc4 10.Lf8**

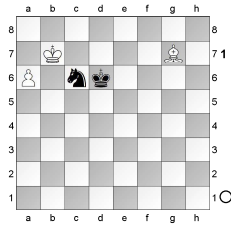


Schwarz ist im Zugzwang. Der Bauer kann vorrücken. In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

- Läuferpartei:  
 - Absperrern des Springers/Königs (328.2, 328.7, 328.9)  
 - Tempogewinn mit dem Läufer (328.3, 328.6, 328.8)  
 - Röntgenschach mit dem Läufer (328.4)  
 Springerpartei:  
 - Annähern des Königs an den Bauern (328.3)  
 ½-½

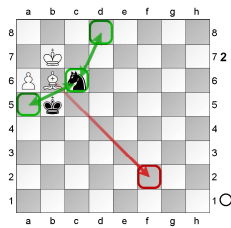
□ Averbach - Diagramm 328b  
 ■ Läufer gegen Springer  
 Randbauer auf der 6. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

10.11.2024

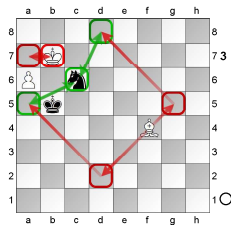


Averbach: Dem Springer fällt es umso schwerer, den Bauern zu bekämpfen, je näher dieser am Brettrand steht. Ein Turmbauer ist für den Springer am gefährlichsten. Hat er die vorletzte Reihe erreicht, gibt es in der Regel keine Rettung mehr. Steht er noch auf der 6. Reihe, bieten sich der schwächeren Seite interessante Remismöglichkeiten. **1.Le5+** Auch die Variante **1...Kd5** verliert: **2.Kb6**

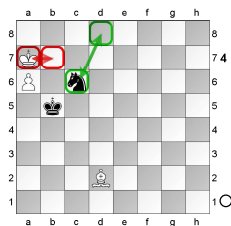
[Weiß darf jedoch nicht 2.Lc7 spielen: Der schwarze König wandert darauf nach b5. 2...Kc5 3.Lf4 (Auch auf 3.Lb6+ folgt 3...Kb5=



) 3...Kb5



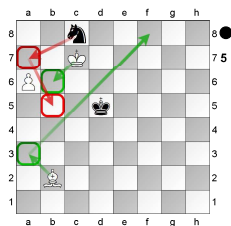
Der schwarze Springer kann sich nun auf den Feldern d8 und c6 bzw. a5 und c6 bewegen. 4.Ld2 Sd8+ 5.Ka7 Sc6+



mit Remis. ]

**2...Se7 3.Lb2 Sc6**

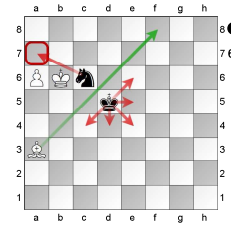
[Auf 3...Sc8+ folgt 4.Kc7



Auf 4...Sa7 folgt 5.La3 Sb5+ 6.Kb6

(siehe Hauptvariante) ]

**4.La3**



Der weiße Läufer sperrt den schwarzen König von der Deckung des Springers ab. Der Springer darf sich wegen a7 nicht bewegen. Weiß gewinnt.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei:

- Absperren des Springers/Königs mit dem Läufer (328.5, 328.6)
- Kontrolle des Feldes vor dem Bauern mit dem König (328.5)

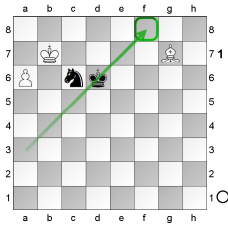
Springerpartei:

- Schachgebote mit dem Springer (328.2, 328.3, 328.4)
- Angriff auf den Bauern mit dem König von hinten (328.2, 328.3, 328.4)

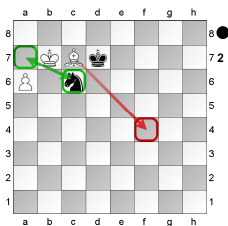
**1-0**

□ Averbach - Diagramm 328c  
 ■ Läufer gegen Springer  
 Randbauer auf der 6. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

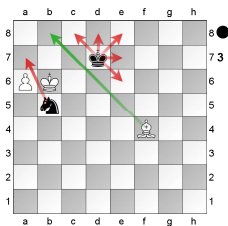
10.11.2024



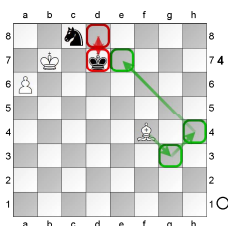
Averbach: Die Tatsache, dass es sich um einen Randbauern handelt, gestattet Schwarz, ein neues Verteidigungssystem anzuwenden - die horizontale Opposition der Könige. **1.Le5+ Kd7! 2.Lc7**



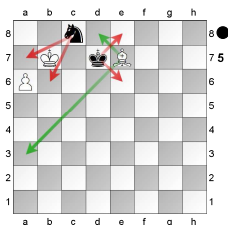
**Sa7! 3.Lf4 Sc6!**  
 [Auf 3...Sb5 gewinnt Weiß mit 4.Kb6]



Der Springer kann das Feld a7 nicht mehr betreten, der König ist abgesperrt. Weiß gewinnt. ]  
 [Auf 3...Sc8

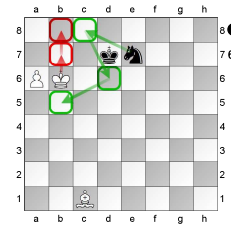


kann Weiß durch das Manöver Lg3-Lh4-Le7 gewinnen: **4.Lg3 Kd8 5.Lh4+ Kd7 6.Le7!+-**

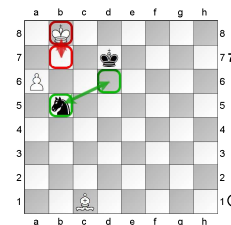


Schwarz ist im Zugzwang. ]  
**4.Kb6 Se7! 5.Lg3**  
 [Auf 5.Lc1

(Diagramm 6)

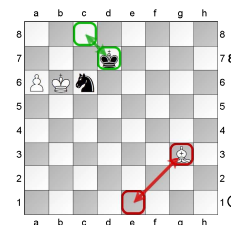


spielt Schwarz das Manöver Sc8+-Sd6+: **5...Sc8+ 6.Kb7 Sd6+** Zieht der weiße König nach b8, spielt Schwarz **7.Kb8 Sb5=**



Der schwarze Springer zieht zwischen den Feldern b5 und d6 hin und her. ]

**5...Sc6** Bewegt sich der Läufer, zieht der schwarze König zwischen c8 und d7 hin und her. **6.Le1 Kc8! 7.Lg3 Kd7**



Weiß kommt nicht weiter, die Partie endet remis. In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei:

- Absperren des gegnerischen Königs mit dem Läufer
- Tempogewinn mit dem Läufer (Zugzwang)

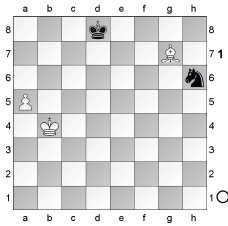
Springerpartei:

- Schachgebote mit dem Springer

1/2-1/2

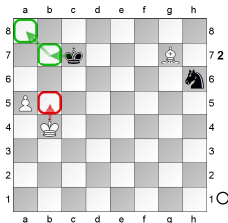
□ Averbach - Diagramm 329  
 ■ Läufer gegen Springer  
 Randbauer auf der 5. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

10.11.2024



In dieser Stellung steht der Bauer zwar erst auf der 5. Reihe, jedoch kann Weiß hier gewinnen. Dafür muss er verhindern, dass der schwarze König die Ecke erreicht.  
**1.Le5** Weiß sperrt den schwarzen König ab.

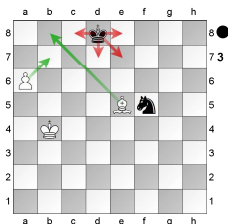
[ 1.-- Averbach: Schwarz droht 1...Kc7=



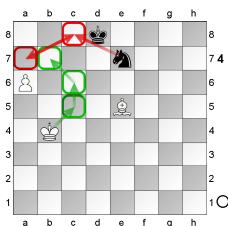
und der König erreicht die Ecke. ]

**1...Sg4**

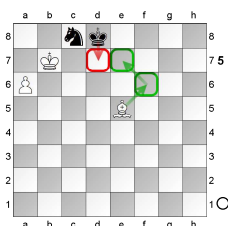
[ Schwarz kann auch versuchen, eine Verteidigungsstellung auf der 6. Reihe aufzubauen:  
 1...Sf5 2.a6



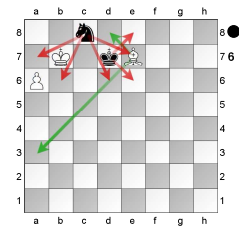
Der schwarze König erreicht den Bauern nicht mehr.  
**2...Se7**



Nun kann der weiße König sich auf das Feld b7 begeben. **3.Kc5 Sc8** Averbach: Schwarz kann in dieser Stellung nur remis halten, wenn der Springer auf c6 steht. Jedoch ist dieses Feld nun für den Springer blockiert. **4.Kc6 Sa7+ 5.Kb7 Sc8**

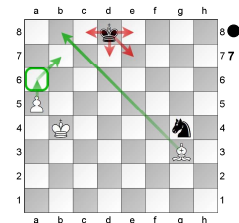


Nun kann der Läufer den gegnerischen König in Zugzwang bringen: **6.Lf6+ Kd7 7.Le7+**

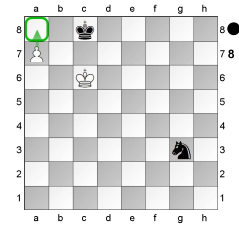


Der Läufer und der König kontrollieren alle notwendigen Felder für Springer und König. Schwarz verliert den Springer. ]

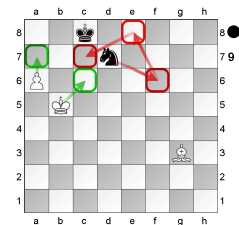
**2.Lg3**



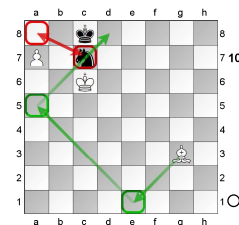
Weiß sperrt die Diagonale h2-b8 ab, der Bauer kann mit a5-a6 das Feld b7 kontrollieren. Der schwarze König erreicht die Ecke nicht. **2...Sf6 3.a6 Kc8 4.Kc5 Sd7+**  
 [Auch 4...Se4+ hilft nicht: Weiß spielt 5.Kc6 Sxg3 6.a7



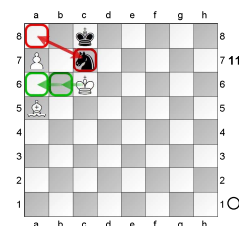
und der Bauer wird umgewandelt. ]  
 Nun kann sich der König durch das Manöver Kc5-Kc6 besser positionieren: **5.Kb5**



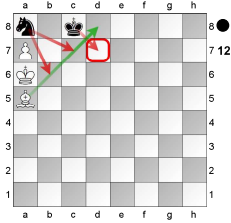
**Sf6 6.Kc6 Se8 7.a7** Averbach: Der Bauer hat die vorletzte Reihe erreicht, und die Verteidigung ist zum Scheitern verurteilt. **7...Sc7**



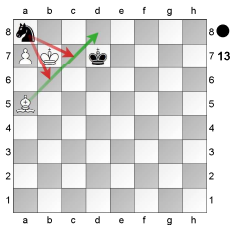
Weiß spielt nun das Manöver Le1-La5, um die Diagonale a5-d8 zu kontrollieren: **8.Le1 Sa8 9.La5 Sc7**



Nun strebt der weiße König das Feld a6 an: **10.Kb6**  
**Sa8+ 11.Ka6**



Schwarz ist im Zugzwang und muss mit dem König ausweichen. **11...Kd7 12.Kb7**



Weiß gewinnt den Springer.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei:

- Absperren des gegnerischen Königs/Springers mit dem Läufer (329.3, 329.5, 329.6, 329.7, 329.10, 329.12, 329.13)
- Unterstützen des Bauern mit dem König (329.4, 329.9, 329.11)

Springerpartei:

- Schachgebote mit dem Springer (329.4, 329.9, 329.11)
- Annähern des Königs an den Bauern/die Ecke (329.2)

**1-0**