



Der Endspielkoch – elementare Endspieltechnik

Eine Seminarreihe bei Schachmatt Botnang

Zusammenfassung des 11. Seminars vom 17.01.2014

Läufer gegen Springer

Ähnlich wie bei den Springerendspielen gibt es bei Läufer gegen Springer keine Muster-Theoriestellungen. Wiederum kommt es auf das richtige Verständnis der Stellung an. Die Vor- und Nachteile der jeweiligen Figur heben sich in etwa auf, so dass sie als gleichwertig einzuschätzen sind. Wer im Vorteil ist, hängt sehr stark von der Bauernstruktur ab. Der schnelle Läufer macht sich erheblich besser in offenen Stellungen mit Freibauern, möglichst auf beiden Flügeln des Bretts.

Der Springer ist deutlich langsamer, kann aber jedes Feld erreichen und ist somit eher bei blockierten Bauernstellungen zu gebrauchen. Allerdings macht es einen großen Unterschied, ob er gegen einen guten oder schlechten Läufer spielt.

Läufer/Springer und Bauer gegen die andere Figur

Auch hier gilt: Wenn der Bauer nicht die siebte oder zweite Reihe erreicht hat, ist die Stellung so gut wie immer remis. Kontrolliert der König das Umwandlungsfeld (Bauer auf der vorletzten Reihe), bestehen gute Gewinnchancen.

Diagramm 1

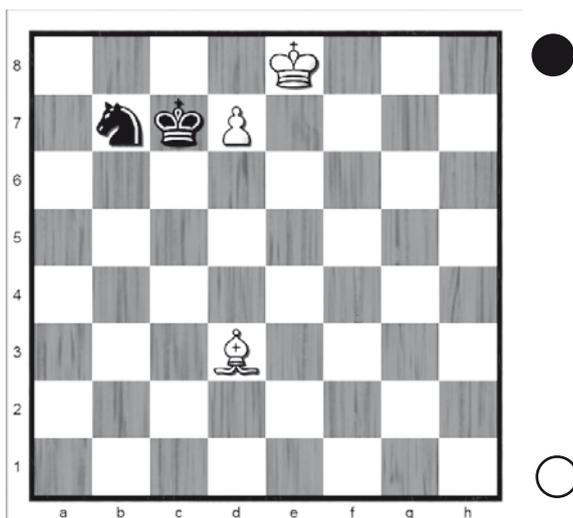
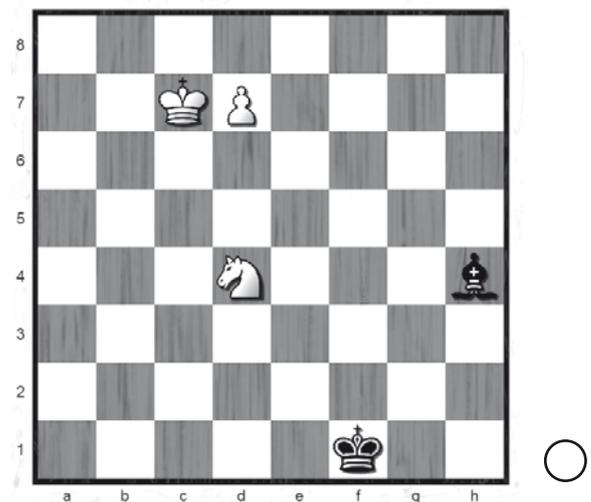


Diagramm 2



Springer im Knast und Zugzwang

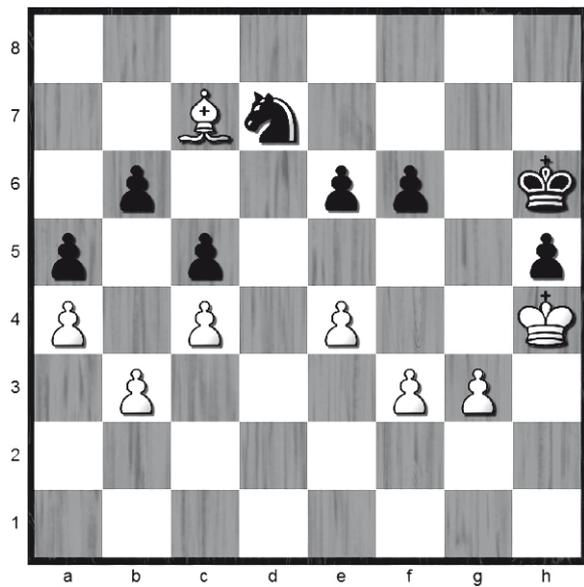
Schwarz am Zug rettet sich durch drastische Maßnahmen: **1. ... Sd6+ 2. Ke7 Sc8+! 3. Ke6 Sb6** und der Springer kann den Bauern schlagen. Weiß am Zug kann dieses Manöver verhindern mit **1. Ke7 Sd8**, der Springer muss jetzt das Umwandlungsfeld unter Kontrolle halten, **2. Le4 Sf7 3. Lf3! Sd8 4. Ld5!** austempiert, der Springer am Rand hat keine Felder mehr! Das Einsperren des Springers ist ein wichtiges Motiv, das beide Seiten bei solchen Endspielen immer im Auge behalten sollten.

Sperren der Stopp-Diagonalen

Der Springer kann den Läufer auf einem freien Brett nicht einsperren oder in Zugzwang bringen. In *Diagramm 2* hat Weiß nur eine Gewinnmöglichkeit: Der schwarze Läufer muss vom Umwandlungsfeld abgeschnitten werden!
1. Sc6 Kf2 2. Kd6 Lg3+ (es drohte Se7) **3. Kc5**, Ke6 bringt nichts, da Schwarz mit Lc7 die andere Stopp-Diagonale besetzt und der König wieder zurück muss.
3. ... Lh4, nach Lc7 **4. Kb5 Ke3 5. Ka6 Ke4 6. Kb7** beherrscht Weiß alle Felder der Stopp-Diagonalen d8-a5. **4. Kd5 Ke3 5. Ke6** nebst Se7, Schwarz kann nicht rechtzeitig auf die andere Diagonale.



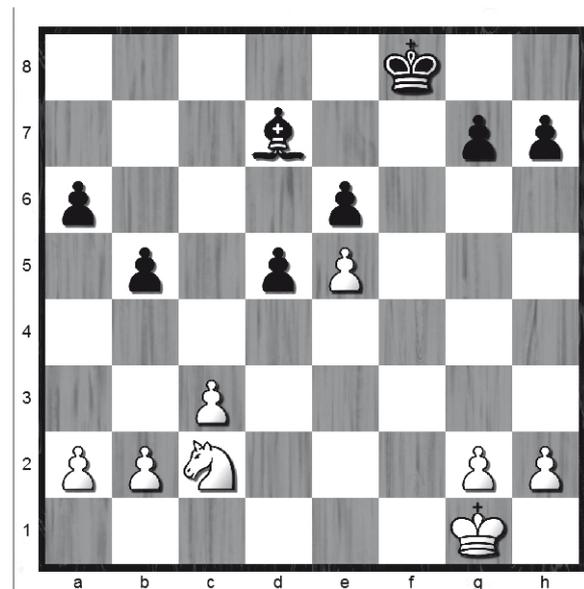
Partiebeispiele



Miles – Dschindschichvili

Aufgrund seines aktiven guten Läufers steht Weiß klar besser, alle schwarzen Figuren sind an die Verteidigung der Bauern gebunden. Jetzt ist es wichtig für Weiß, den richtigen Plan zu finden:

1. g4 hg: 2. fg: Kg6 3. Kg3 Kg5 4. Kf3 Kh6 5. Kf4 Kg6
6. e5!, ohne diesen Vorstoß kommt Weiß nicht weiter. Miles schafft sich einen entfernten Freibauern.
6. ... ef: (auf 6. ... f5 folgt 7. gf: ef: 8. Ld8 mit Zugzwang und Bauernverlust) 7. Le5: Kf7 8. Lc7 Kf6 9. g5+ Kf7
10. Kg4 Kg6 11. Ld6, Schwarz kommt in Zugzwang, der Springer kann sich nicht bewegen. 11. ... Kf7 12. Kh5 Kg7 13. Lc7 Kh7 14. g6+ Kg7 15. Kg5 Kg8 16. Kh6 Kh8 17. g7+ Kg8 18. Kg6 e5 19. Ld6 e4 20. Lf4 e3, der Springer hat immer noch kein Feld, Schwarz ist völlig festgezurr.
21. Le3: Se5+ 22. Kf5 + –



Zubarev – Aleksandrov

In dieser Stellung hält Weiß alle Trümpfe in der Hand: Er hat den Springer in einer blockierten Bauernstruktur, Schwarz hat den schlechten Läufer und zudem eine gefährliche Schwäche mit dem Feld c5, von wo der weiße König in die Stellung eindringen kann.

1. Kf2 Ke7 2. Ke3 Kd8 3. Kd4 Kc7 4. Kc5 Lc8, die erste Phase ist abgeschlossen. Als nächstes wird Weiß den Springer zum Königsflügel überführen, um die Bauernstellung dort zu schwächen. 5. Sb4 Lb7 6. g3 Lc8 7. Sd3 Ld7 8. Sf4 g6 9. Sh3 h6 10. Sf4 g5 11. Sh5 Le8 12. Sf6 Lf7 13. Sg4 h5 14. Se3?! Konsequenter ist Sf2 nebst Sh3, um die Bauern auf den weißen Feldern festzulegen. Sobald der Bauer g5 wegzieht, gibt es auf f4 ein neues Einbruchsfeld für den weißen König.
14. ... Lg6 15. h4 gh: 16. gh: Le4 17. Sf1 Lf3 18. Sd2 Le2 19. Sb3 Lg4 20. Sd4 Lh3 21. Se2 Lf5 22. Sf4 Lg4 23. b4 + –.



Schwarz ist im Zugzwang und wird entscheidend Material verlieren.

Zusammenfassung

Bahnt sich ein Endspiel Läufer gegen Springer an, verfolgen beide Parteien Strategien, die ihre eigene Figur am besten zur Wirkung bringt. Die Läuferpartei versucht die Bauernstruktur offen und flexibel zu halten, es sei denn, gegnerische Bauern können auf der Läuferfarbe festgelegt werden. Die Springerpartei versucht logischerweise genau das Gegenteil!

In der klassischen Endspielliteratur wird man häufig die Auffassung finden, dass der Läufer dem Springer in einer offenen Bauernstruktur mit Bauern auf beiden Flügeln klar überlegen sei. Die modernen Schachmaschinen zeigen aber, dass dem nicht so ist. Ohne Materialvorteil haben diese Endspiele eine enorm hohe Remisquote.