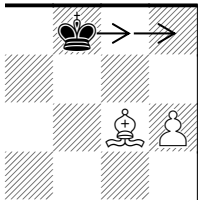


Der falsche Randbauer

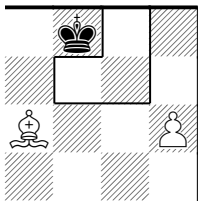
Trotz Übermacht von Läufer plus Bauer kann einem der Gewinn versagt bleiben, wenn es sich um einen Randbauern handelt, dessen Einzugsfeld nicht die Farbe des Läufers hat:



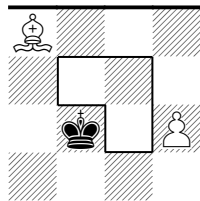
Gelangt der König ins Eck, ist er von dort nicht mehr zu vertreiben, allenfalls Patt zu setzen.

01

Die stärkere Partei muss also den König absperren, je nachdem wo er steht:



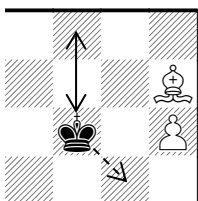
02



03

In beiden Fällen gelangt der schwarze König nicht nur nicht vor den Bauern, sondern gerät sogar auch noch in Zugzwang.

Weiß kann in Dia. 01 allenfalls Lh7 versuchen:



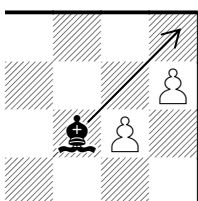
Aber dann läuft der König nach f6 und droht mit Kg5 den blockierten Bauern zu schlagen.

04

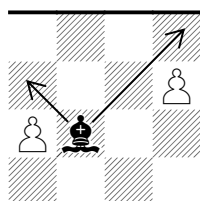
Zieht der Läufer weg, kehrt der König zurück nach f7. Es hängt hier also davon ab, ob der weiße König das Feld g5 kontrollieren kann.

Läufer gegen Bauern

Der Läufer links hält die beiden Bauern mühelos auf, weil er die **eine** Diagonale vor ihnen beherrscht. Der rechte ist überlastet, weil er zwei Diagonalen bewachen muss. („Schere“) Ein Bauer opfert sich und der andere zieht ein.

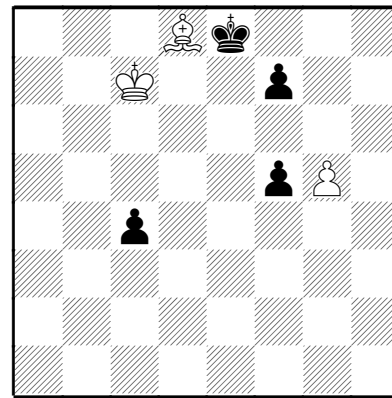


05



06

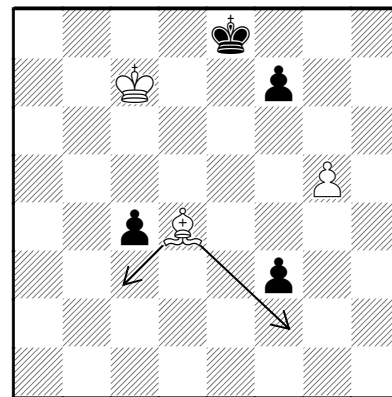
Zu diesem „Prinzip der einen Diagonalen“ eine instruktive Studie von Dvoretzky:



07

Dvoretzky

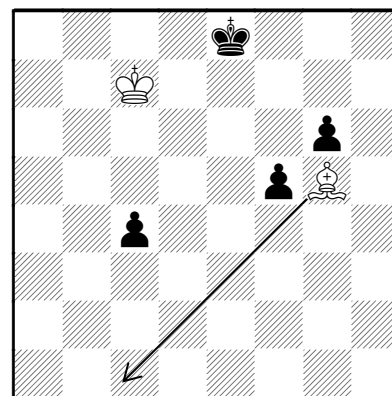
Als naheliegender Zug erscheint 1.Lf6? um zunächst den c-Bauern zu stoppen, aber nach 1...f4 2.Ld4 f3 ist der Läufer überlastet:



08

Weiß ist machtlos gegen die Drohung 3...c3! wonach einer der beiden Bauern einzieht.

Richtig in Dia. 07 ist **1.g6!** was zum einen 2.g7! droht und zum anderen das Feld g5 für den Läufer räumt: **1...fxg6 2.Lg5**



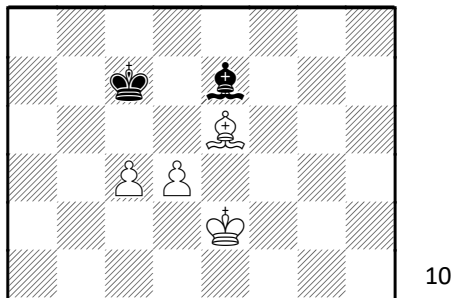
09

Der Läufer kann nun die Bauern entlang der einer Diagonalen leicht aufhalten.

Ungleichfarbige Läufer

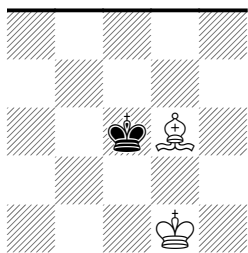
In solchen Endspielen kann die stärkere Seite oft trotz Bauernmehrheit nicht gewinnen, weil der Läufer seine Bauern nicht beim Vormarsch auf Felder unterstützen kann, die der gegnerische Läufer überdeckt.

Gegen zwei verbundene Freibauern sollte die schwächere Partei versuchen folgende typische Verteidigungsstellung anzustreben:



10

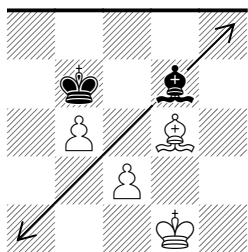
Schwarz droht den c-Bauern zu schlagen. Was kann Weiß dagegen unternehmen?



A) 1.d6+ Lxd6!
2.cxd6+ Kxd6
funktioniert nicht.
Weiß hat kein Mattpotential mehr.

11

B) Evtl. der andere Bauer? Nach 1.c6 (Dia. 12) stehen dann aber beide Bauern auf Weiß. Schwarz kann jetzt leicht eine Blockade auf den schwarzen Feldern errichten:

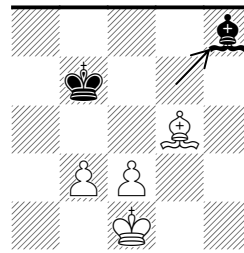


Der schwarze König bleibt wo er ist und der Läufer pendelt auf der Diagonalen. Weiß kommt nicht weiter.

12

→ In Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern sollte der Angreifer darauf achten, dass er seine Bauern nicht auf der Felderfarbe seines Läufers festlegt, da sonst der Verteidiger leichter eine Blockade aufbauen kann.

C) Was passiert, wenn Weiß in Dia. 10 seinen Bauern einfach mit 1.Kd4 deckt?

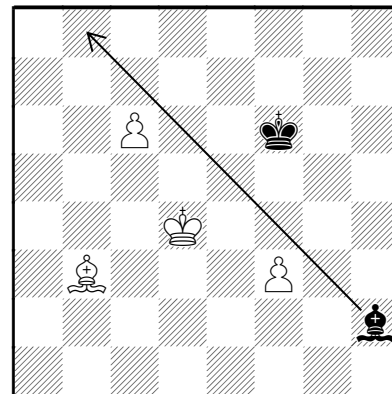


In diesem Fall hat Schwarz noch ein Ausweichfeld für einen Tempozug seines Läufers: 1...Lf8!

13

Hier sieht man auch, dass diese Verteidigung nicht mehr funktionieren würde, wenn die Bauern schon eine Reihe weiter vorne stünden.

Kämpft man gegen nicht verbundene Freibauern, so wird es umso schwieriger, je weiter diese auseinanderstehen. Meist wird man nur dann Erfolg haben, wenn man die Bauern nach dem schon bekannten „Prinzip der einen Diagonalen“ unter Kontrolle halten kann:

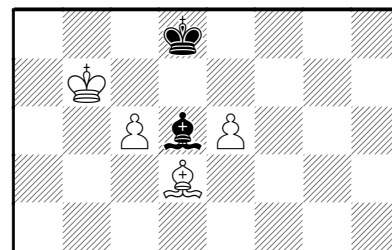


14

Cheron, 1957

Schwarz hat alles im Griff und Weiß kommt nicht weiter. (Einfach mal ausprobieren)

Liegt zwischen den Bauern nur eine Reihe, so kann man in folgender Stellung Remis halten:



15

de la Villa

Der Läufer pendelt so, dass er den Bauern im Auge behält, der vom König unterstützt wird. z.B.:

1.Lb3 Lf4 (behält das Feld c7 im Visier) **2.Kb6 Ld6 3.Kb5 Lc7 4.Kc4 Ld6 5.Kd5 Lc7 6.Ke4 Ld6 7.Kf5 Lc7 8.Kf6 Ld6 9.Kf7** und nun zur anderen Seite um e7 unter Kontrolle zu behalten: **Lb4!**