

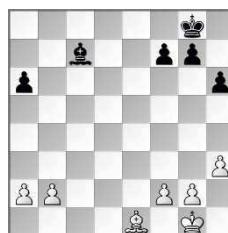
LÄUFERENDSPIEL – MATERIELLES ÜBERGEWICHT

GRUNDLEGENDER GEWINNPLAN

EINFÜHRUNG

Im Läuferendspiel mit gleichfarbigen Läufern kann ein materielles Übergewicht wesentlich leichter verwertet werden als bei ungleichfarbigen Läufern. In vielen Fällen reicht das Übergewicht eines Mehrbauern aus, um den Sieg zu erreichen.

Awerbach: In Endspielen mit gleichfarbigen Läufern führt ein Mehrbauer in der Regel zum Gewinn.



Im Läuferendspiel spielt die Positionierung der vorhandenen Bauern eine wichtige Rolle. Die Bauern sollten, wenn möglich, nicht auf der Farbe des Läufers positioniert werden, gegnerische Bauern sollten auf der Farbe des Läufers festgelegt werden.

Auch die Aktivität des Königs ist ein wichtiger Faktor in der Verwertung des Übergewichts. Der König kann wichtige Einbruchsfelder besetzen, einen Freibauern unterstützen und die gegnerischen Bauern erobern.

Dieses Dokument basiert auf dem Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1.

GEWINNPLAN

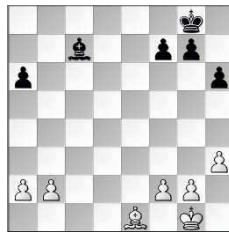
Für die Verwertung eines Mehrbauern kann in vielen Positionen ein auf mehreren Schritten basierender Gewinnplan angewendet werden. Der Gewinnplan von Juri Awerbach basiert auf den folgenden Schritten (siehe Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1):

Awerbach:

- *König und Läufer beziehen die günstigsten Positionen (**Verstärkung der Figurenstellung**).*
 - *Die Bauern werden so vorteilhaft wie möglich aufgestellt, die Bildung eines Freibauern wird vorbereitet (**Verstärkung der Bauernstellung**).*
 - *Es wird ein Freibauer gebildet und mit Unterstützung des Königs vorgerückt (**Bildung eines Freibauern**)*
 - *Versucht der Gegner, den Freibauern mit dem Läufer zu blockieren, müssen König und Läufer ihn verdrängen oder ihm die Diagonale sperren und so den weiteren Vormarsch des Bauern sichern. Alternativ kann der gegnerische König den Bauern blockieren. (**Binden der gegnerischen Figuren an die Verteidigung**)*
 - *Die stärkere Seite kann nun versuchen den Bauern umzuwandeln bzw. den Gegner zwingen, den Läufer zu opfern (**Umwandlung des Freibauern**)*
 - *Alternativ kann der König zu den Bauern am anderen Flügel gehen und dem Gegner dort entscheidenden Materialverlust zuzufügen (**Erobern von Bauern am gegenüberliegenden Flügel**)*

UMSETZUNG DES GEWINNPLANES

Die Umsetzung des Gewinnplanes wird am folgenden Beispiel demonstriert (Awerbach – Diagramm 257):



Hier verfügt Weiß über ein materielles Übergewicht am Damenflügel. Dieser Mehrbauer kann in einen Freibauer umgewandelt werden. Dafür wird Awerbachs Gewinnplan angewendet.

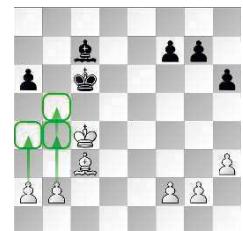
VERSTÄRKUNG DER FIGURENSTELLUNG

Zuerst wird die Positionierung des Königs verbessert. Dafür strebt der weiße König das Feld c4 an.



BILDUNG EINES FREIBAUERN

Der nächste Teil ist nun die Bildung eines Freibauern am Damenflügel. Dafür werden die Bauern b2 und a2 vorgerückt, sowie die Aufstellung des Läufers verbessert.



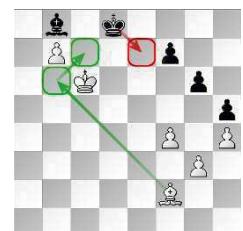
BINDEN DER GEGNERISCHEN FIGUREN AN DIE VERTEIDIGUNG

Während die gegnerischen Figuren den Freibauern blockieren müssen, kann Weiß zuerst seine Figurenstellung verbessern und den Bauern weiter vorrücken.



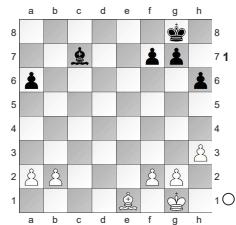
UMWANDELN DES BAUERN

In dieser Position kann Weiß den Bauern bis zur 7. Reihe vorrücken. Hier muss Schwarz den Läufer für den Freibauern geben, um die Umwandlung des Bauern zu verhindern. Weiß gewinnt.



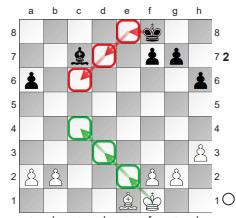
□ Averbach - Diagramm 257
 ■ Materielles Übergewicht
 Freibauer (S.196)
 [Wilfling, Sandra]

02.12.2024



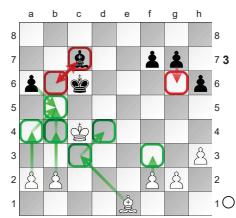
Averbach: In Endspielen mit gleichfarbigen Läufern führt ein Mehrbauer in der Regel zum Gewinn. Der Gewinnplan lässt sich unter Vorbehalt in folgende Hauptetappen einteilen:

1. König und Läufer beziehen die günstigsten Positionen (Verstärkung der Figurenstellung).
2. Die Bauern werden so vorteilhaft wie möglich aufgestellt, die Bildung eines Freibauern wird vorbereitet (Verstärkung der Bauernstellung).
3. Es wird ein Freibauer gebildet und mit Unterstützung des Königs vorgerückt. Die weiteren Operationen hängen vom Plan des Verteidigers ab.
4. Versucht der Gegner, den Freibauern mit dem Läufer zu blockieren, müssen König und Läufer ihn verdrängen oder ihm die Diagonale sperren und so den weiteren Vormarsch des Bauern sichern.
5. Wenn der König den Bauern blockiert, wird seine dadurch verursachte Ablenkung genutzt, um mit dem eigenen König zu den Bauern am anderen Flügel zu gehen und dem Gegner dort entscheidenden Materialverlust zuzufügen. **1.Kf1 Kf8**



2.Ke2 Ke8 3.Kd3! Averbach: Der König strebt nach c4, wo er bei der Bildung eines Freibauern helfen kann.

3...Kd7 4.Kc4 Averbach: Die Aufstellung des Königs wurde wesentlich verstärkt. **4...Kc6**

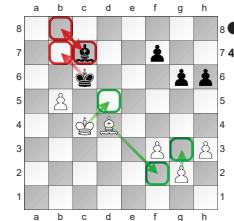


5.Lc3 g6 6.b4 Lb6 7.f3 Lc7 8.a4 Lb6 9.Ld4

Averbach: Auch der Läufer hat eine starke zentrale Position bezogen. Von diesem Feld aus wird er in der Folge den Freibauern unterstützen. **9...Lc7 10.b5+**

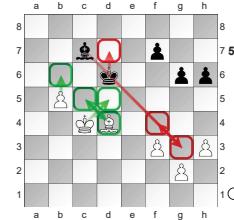
Averbach: Nachdem seine Figuren und Bauern vorteilhaft postiert sind, kann Weiß zur nächsten Etappe übergehen. **10...axb5+ 11.axb5+**

(Diagramm 4)

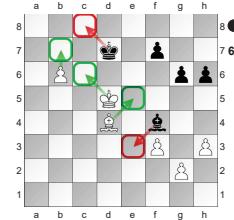


Kb7

[Averbach: Der Versuch, das Vordringen des weißen Königs zu verhindern, verliert sofort. **11...Kd6**



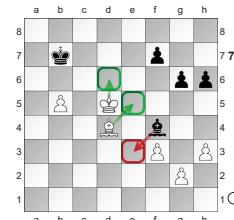
12.Lc5+ Kd7 13.b6 Lg3 14.Kd5 Lf4 15.Ld4



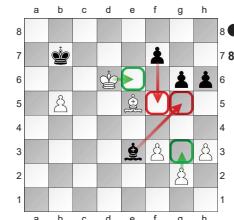
]

12.Kd5 Averbach: Alles verläuft nach Plan. Der schwarze König ist durch den Freibauern abgelenkt, und Weiß schickt sich an, die Bauern des Königsflügels im Gegensatz zu einem Bauern- oder Springerendspiel ist der Kampf jedoch noch nicht zu Ende. Weiß hat noch eine weitere Hürde zu überwinden. Schwarz versucht nähmlich, die Reichweite des Läufers zu nutzen, um die Zugänge zu den Bauern zu kontrollieren und das Eindringen des Königs zu verhindern. Um zu gewinnen, muss Weiß ihm den Weg freikämpfen. **12...Lb8**

[Averbach: Nach 12...Lf4



13.Le5 Le3 14.Kd6

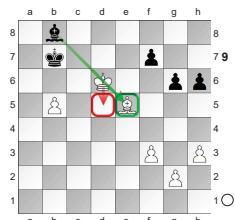


bricht Weiß sofort ins schwarze Lager ein.]

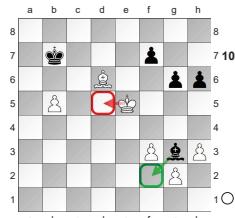
13.Lf2!

[Averbach: Nach 13.Le5 La7 14.Ld6 (Averbach: Hier bringt 14.Kd6 nichts ein, da der König durch 14...Lb8+

(Diagramm 9)

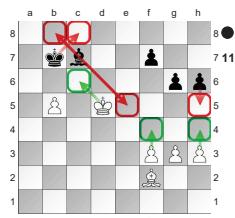


zum Rückzug gezwungen wird.) 14...Lf2! 15.Ke5 Lg3+



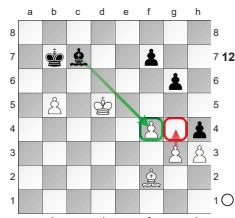
kommt Weiß nicht weiter.]

13...Lc7 14.g3



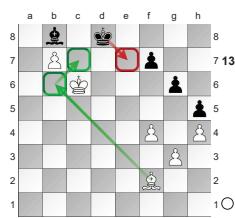
h5 15.h4

[Awerbach: Nicht jedoch 15.f4? Darauf folgt 15...h4

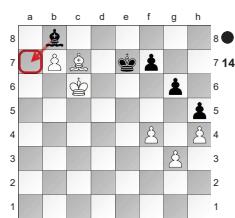


]

15...Lb8 16.b6! Awerbach: Schwarz kann sich nun nicht mehr gegen das Manöver 17. f4, Ld4 und Le5 mit Übergang in ein Bauernendspiel verteidigen. 16...Kc8 17.Kc6 Le5 18.f4 Lb8 19.b7+ Kd8



20.Lb6+ Ke7 21.Lc7



1-0