

# LÄUFERENDSPIEL – POSITIONELLES ÜBERGEWICHT

BAUERN AUF DER FARBE DES LÄUFERS

## EINFÜHRUNG

Im Läuferendspiel sind Bauern auf der Farbe des Läufers ein wesentlicher Nachteil, da sie den Läufer in seiner Manövriertfähigkeit einschränken. Zusätzlich sind diese Bauern vom gegnerischen Läufer angreifbar. Dies kann in einigen Fällen zu einem entscheidenden positionellen Nachteil führen.



Sind die Bauern auf der Läuferfarbe blockiert, müssen sie durchgehend vom Läufer gedeckt werden, der Läufer ist dadurch an die Verteidigung gebunden. Dadurch erhält die gegnerische Seite die Möglichkeit, ihre Figuren zu zentralisieren und z.B. am gegnerischen Flügel einen Vorteil zu erringen.



Hier ist der Läufer an die Verteidigung der Schwäche am Damenflügel gebunden, was Schwarz ermöglicht, die Stellung durch den Abtausch von Bauern am Königsflügel zu öffnen. Weiß muss am Königsflügel verteidigen. Durch das Öffnen der Stellung kann Schwarz Einbruchsfelder für seinen König erzeugen, was ihm ermöglicht, die gegnerischen Bauern zu erobern.



## ANALYSE

Das Verwerten einer besseren Königsstellung wird an Diagramm 273 aus Juri Awerbachs Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 1 demonstriert.

Awerbach – Diagramm 273 – Bauern auf Farbe des Läufers 1-0



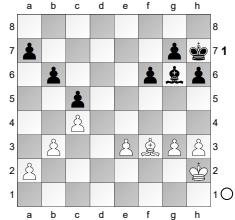
□ Averbach - Diagramm 273

■ Positionelles Übergewicht

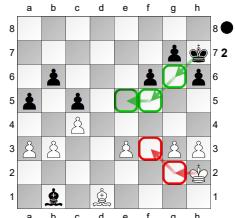
Bauern auf Läuferfarbe (S.215)

[Wilfling, Sandra]

01.02.2025



(Smyslov-Keres 1951) Averbach: Stehen in einem Läuferendspiel Bauern auf Feldern von der Farbe des Läufers, ist dies in der Regel ein Nachteil. Erstens sind diese Bauern durch den feindlichen Läufer anzugreifen und müssen deshalb gedeckt werden. Zweitens kann der Läufer nicht die Felder zwischen den Bauern kontrollieren, was dem König des Gegners erlaubt, zu den Bauern zu gelangen. Der schwarze Vorteil ist unbestritten. Die weißen Bauern am Damenflügel sind schutzbedürftig und der weiße Läufer folglich weitgehend gebunden. Auch am anderen Flügel stehen die schwarzen Bauern besser als die des Gegners. Der König ist aktiv genug, so dass Schwarz ein entscheidendes Übergewicht besitzt. **1... Lb1 2.a3 a5!** Averbach: Schwarz legt die weißen Bauern fest. **3.Ld1**

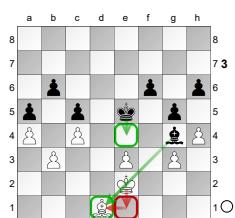


Nun nähert sich der König an die Bauern an: **3...Kg6**

**4.Kg2 Kf5 5.Kf3 Ke5** Averbach: Wegen der Drohung Lc2 kann sich der weiße Läufer nicht bewegen. Früher oder später muss Weiß deshalb in Zugzwang geraten.

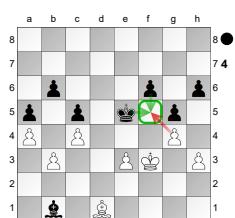
**6.a4 g5 7.Ke2 Lf5 8.g4!**

[Averbach: Offensichtlich erzwungen. Auf 8.h4 folgt 8...Lg4+]



mit Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel. ]

**8...Lb1 9.Kf3**



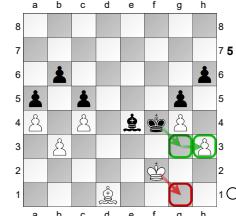
Nun kann Schwarz den f-Bauern abtauschen: **9...f5**

**10.gxf5**

[Averbach: Wenn Weiß von dem Tausch absieht und

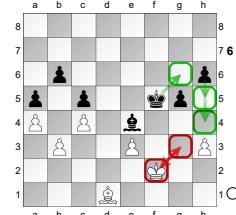
**10.Ke2** spielt, kommt er nach **10...Le4 11.Kf2 f4**

**12.exf4+ Kxf4**

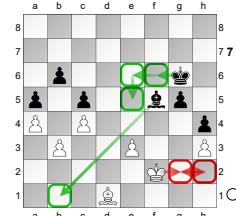


in Zugzwang und muss den gegnerischen König in sein Lager lassen. ]

**10...Kxf5 11.Kf2 Le4**

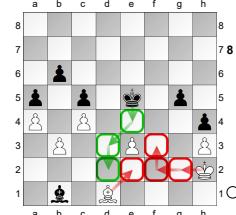


**12.Kg3 Kg6 13.Kf2 h5** Averbach: Der h-Bauer wird mobilisiert und legt den weißen h-Bauern fest. **14.Kg3 h4+ 15.Kf2 Lf1**



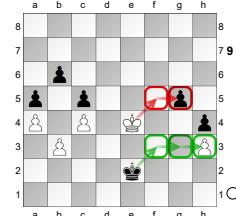
Nun zentralisiert Schwarz wieder den König: **16.Kg2**

Weiße kann nur abwarten: **17.Kh2 Ke6 18.Kg2 Ke5 19.Kh2 Lb1**



**20.Kg2** Nun führt Schwarz den König nach d2: **20...Ke4**

**21.Kf2 Kd3 22.Kf3 Kd2 23.Le2 Lf5** Nun opfert Weiß einen Bauern: **24.e4 Lxe4+ 25.Kxe4 Kxe2**



Das resultierende Bauernendspiel ist gewonnen.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Läuferpartei mit Übergewicht:

- Festlegen der gegnerischen Bauern
- Zentralisieren des Königs

Läuferpartei (Verteidiger):

- Zentralisieren des Königs

0-1