

Schachwissen – Ungleichfarbige Läufer

„Ungleichfarbige Läufer sind immer remis!“

Das ist ein Satz, den viele schon oft gehört und auch oft schon selbst genutzt haben. Tatsächlich aber ist dieser Satz mehr als nur ein bisschen ungenau. Ein Umstand dafür: Je nach Partieabschnitt gelten für ungleichfarbige Läufer komplett unterschiedliche Regeln:

Ungleichfarbige Läufer im Mittelspiel

Beginnen wir mit dem Mittelspiel. Hier ist der Eingangssatz sogar schlichtweg falsch, denn **ungleichfarbige Läufer haben im Mittelspiel eine erhöhte Gewinn tendenz**.

Bevor es zu konkreten Beispielen geht vorweg die wichtigsten Punkte:

- Die Initiative ist wichtig!
Meistens so wichtig, dass es sich nicht lohnt Zeit für das Gewinnen eines Bauern zu investieren.
- Daraus folgt: Es muss nicht ganz genau auf das Material (vor allem Bauern) geachtet werden, auch wenn es natürlich nicht außer Acht gelassen werden darf.
- Königsangriffe gewinnen an Effektivität! Der gegnerische Läufer kann nicht die Felder decken, die vom eigenen Läufer angegriffen werden (das gilt natürlich auch andersrum).
- Allgemeines Prinzip: Bauern nicht auf die Farbe des eigenen Läufers stellen.
- Eine bewegliche Bauernkette ist stark.
- Bei aktivem Läufer gewinnt ein Sturm von Bauern an Kraft.
- Den schlechten Läufer vermeiden.
Heißt: Der Läufer muss am Geschehen mitwirken können.

Das nachfolgende Diagramm stammt aus der Partie Boleslawski – Sterner aus dem Jahr 1954.



Weiß ist am Zug. Auf den ersten Blick könnte man meinen: Gleiches Material, ungleichfarbige Läufer, das ist bestimmt remis.

Auf den zweiten Blick ist das nicht der Fall. Weiß hat die Initiative und Schwarz hat einen schlechten Läufer, der nicht wirklich am Geschehen teilnimmt. Aus den aufgeführten Kriterien wird klar: Weiß steht klar besser und beginnt einen Königsangriff, zunächst wird das Feld f7 unter Beschuss genommen:

38.Td1 Lc7 39.Dd7 Tf8 40.e5!

Der nächste Zug, der zu den vorherigen Prinzipien passt. Die weißen Bauern standen auf der Farbe des eigenen Läufers und werden nun auf die andere Farbe gestellt, wo sie gleichzeitig den Läufer des Kontrahenten stark einschränken.

40... Db6 41.f4 Db8



Das Bild ist ein Anderes. Die weißen Figuren stehen allesamt gut und haben die schwarzen Figuren fest im Griff. Es folgt ein typischer Angriffsplan

42.h4! mit der Idee h5 und h6 folgen zu lassen.

42... La5 43.h5 Lc3 44.Td6 (Der schwarze Läufer wollte nach d4 und so die d-Linie stopfen, mit Td6 stellt Weiß sicher den Turm weiter voll im Angriff zu halten). 44... Db1 45.Kh2 h6.



Schwarz hat h6 verhindert, zu einem hohen Preis. Der Bauer von h6 kontrolliert keine weißen Felder mehr, es ist Zeit für den Einschlag:

46.Dxf7+! Txf7 47.Td8+ Kh7 48.Lxf7 und Weiß setzt entweder Matt oder gewinnt die Dame mit Zinsen zurück. Schwarz gab auf.

Das Resümee aus dem Beispiel: Aus einer scheinbar ausgeglichenen Stellung konnte Weiß aus der Position der Initiative heraus mit Hilfe seines Läufers einen gewinnbringenden Angriff erschaffen. Sein Gegenpart, der schlechte Läufer, war nur als Zuschauer dabei und konnte nicht selber eingreifen.

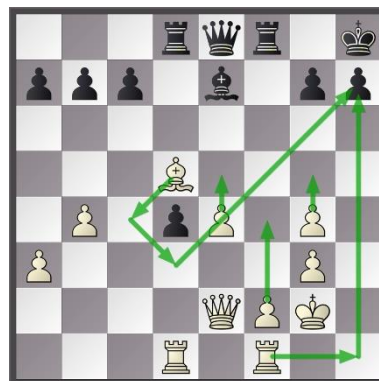
Ein weiteres Beispiel liefert eine sehr bekannte Partie aus dem WM Match Botwinnik – Tal, gespielt im Jahr 1961, Weiß am Zug.



Das Material ist gleich. Dennoch ist sofort klar, dass Weiß am Drücker ist. Die Frage: Wie kann Weiß am besten aus seiner Initiative Kapital schlagen?

Der Bauer b7 hängt. Das Schlagen des Bauern brächte nach 35... d3 36.Txd3 Db5 aber einiges an Komplikationen mit sich. Wir erinnern an die bereits ausgeführten Grundsätze: Initiative ist wichtig, Königsangriffe gewinnen an Effektivität und Bauern auf die andere Farbe. Dazu das allgemeine Verständnis, dass Schwerfiguren auf offene und halboffene Linien wollen.

Und schon ergibt sich ein Plan, der am Brett gar nicht so einfach zu finden ist, mit dem Wissen der Prinzipien aber sofort Sinn ergibt:



Botwinnik fand diesen Plan und begann diesen beginnend mit Lc4! umzusetzen.

Keine zehn Züge später gab Schwarz auf.

Und noch ein weiteres Beispiel, dieses Mal aus der Partie Spasski - Simagin, Schwarz am Zug:

Auf den ersten Blick ist nicht so deutlich, wer denn besser steht. Keine Figur ist so richtig schlecht. Oder?



Doch! Wir haben einen Fall von schlechtem Läufer!

Der weiße Läufer auf c6 sieht schön aus, findet aber keine Möglichkeit am Geschehen mitzuwirken. Außerdem hat Schwarz am Königsflügel eine bewegliche Bauernkette, die sich irgendwann kraftvoll in Bewegung setzen kann. Nach den Prinzipien steht also Schwarz besser.



Simagin fand mit 36... Ld8 und anschließendem Lc7 eine Möglichkeit den folgenden Bauernsturm noch zu verstärken.

Spasski versuchte mit 37.bxc5 und anschließendem Besetzen der b-Linie für Entlastung zu sorgen, der schwarze Königsangriff nach dem Bauernsturm war allerdings zu stark.