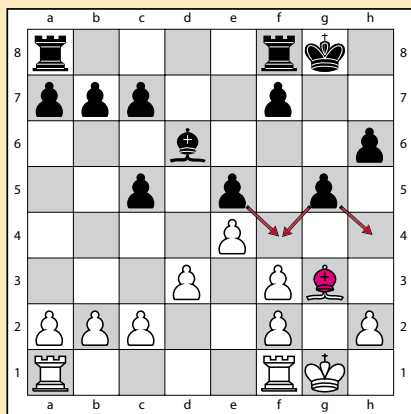


Richtig beginnen

Grundlagen der Eröffnungen: Über den „schlechten Läufer“

Wie bereits mehrfach betont, spielen im Schach die Grundprinzipien Zeit, Raum und Material eine Schlüsselrolle. In der Eröffnung ist es ratsam, die Figuren schnell zu entwickeln (= Zeit) und sie möglichst aktiv aufzustellen. Aktiv heißt in diesem Fall, die Figuren sollen viele Felder beherrschen und wenn möglich, gegnerische Steine ins Visier nehmen. Ist diese Voraussetzung erfüllt, spricht man auch von einer **gut stehenden Figur**, wenn nicht, dann ist von einer **schlecht stehenden Figur** die Rede. Aber nicht von einer „guten“ oder einer „schlechten“ Figur, diese Attribute sind allein dem Läufer vorbehalten. Das gilt im Übrigen auch für andere Sprachen, so existiert im Englischen der Ausdruck „bad bishop“, aber auch hier erhält nur der Läufer dieses Etikett, über eine „bad Queen“ wäre man jenseits des Ärmelkanals wohl *not amused*.

Der Grund für die Bezeichnung „schlechter Läufer“ dürfte darin liegen, dass der Läufer häufiger als andere Figuren in eine besonders missliche Lage geraten kann. So sieht man ihn bisweilen hinter einer Kette aus eigenen Bauern verkümmern oder im Endspiel verzweifelt nach Aufgaben suchen, weil aber die gegnerischen Bauern allesamt auf der anderen Felderfarbe stehen, ist er quasi arbeitslos. Auch kann der Läufer leicht in Situationen geraten, aus denen es kein Entrinnen gibt, so zum Beispiel in dieser Stellung: Eine andere Figur auf g3 stünde kei-



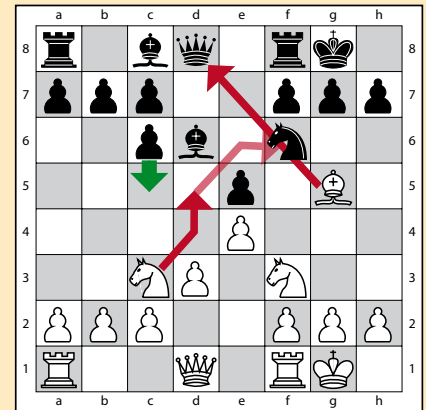
*Ach, wäre ich doch nur ein Springer!
Die Aussichten des Läufers g3 sind alles andere als rosig...*

neswegs „schlecht“, ein Springer wäre dort sogar ideal platziert, er könnte nach h5 oder besser noch nach f5 hüpfen. Ein Turm oder eine Dame hätten zwar auf der g-Linie wenig Aussichten, aber diese Schwerfiguren könnten nach einem vorbereitenden Zug wie Kh2 über g1 zurückbeordert werden und dann auf der ersten Reihe wieder ins Spiel kommen. Auf jeden Fall steckten sie nicht auf ewig auf g3 fest. Doch der Läufer, der arme Kerl, der sieht kein Land, zurückziehen kann man ihn nicht, auf f2 und h2 stehen ja die eigenen Bauern, und was den Ausblick nach vorn anbelangt, nun ja, der ist so verlockend, wie ein Blick auf das Mauerwerk eines nahe stehenden Nachbarhauses.

Wie ist dieser Läufer bloß dorthin geraten? Das passiert öfter, als man denkt. Für diese Folge haben wir eine Partie ausgeschrieben, in der ein späterer Weltmeister ebendiesen Läufer in diese Lage hineinmanövrierte.

Auf geht's. Die ersten sieben Züge werden den Lesern dieser Rubrik vertraut vorkommen, die „Vorgeschichte“ wurde in den beiden letzten Folgen ausgiebig erläutert. Zunächst geschehen symmetrische Entwicklungszüge: **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb5 Lb4 5. 0–0 0–0 6. Lxc6 dxc6 7. d3 Ld6** In der letzten Folge haben wir anhand einer Partie der Exweltmeisterin Stefanova die Folgen der Auflösung im Zentrum **8. d4 exd4 9. Dxd4** untersucht. Oft kommt in der Praxis aber auch ein Läuferzug nach e3 oder g5 vor. Dies ist ja nahe liegend, schließlich ist der Damenläufer die einzige weiße Leichtfigur, die noch nicht entwickelt wurde. Also, wohin mit ihm?

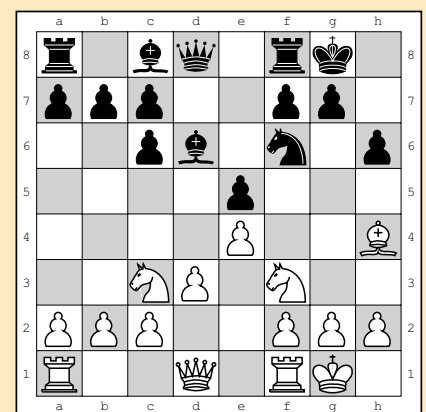
Gegen das Feld e3 ist nichts einzuwenden, aber die meisten Spieler stören sich daran, dass Schwarz mit **7. ...c5** dem Läufer e3 gleich die Sicht verstellt, so nebenbei wird auch der Bauernvorstoß d3-d4 unterbunden. Also wird meist der Läufer weiter gezogen: **8. Lg5** Ist diese Fesselung gefährlich? Nicht sofort, aber wenn Weiß gleich im nächsten Zug



Was macht der Läufer da? Gut, er ist nun auf das Spielfeld gelaufen und fesselt gleich den Springer f6, der nun nicht einfach wegziehen kann, weil hinter ihm ja die viel wertvollere Dame steht.

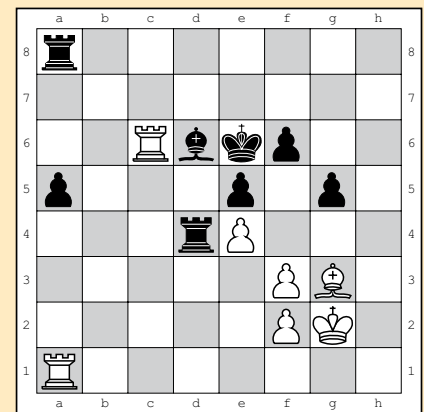
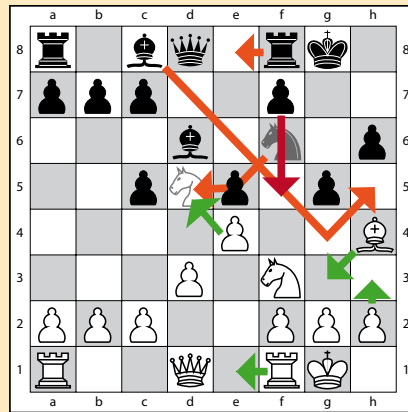
(z. B. nach **8. ...Le6**) **9. d4 exd4 10. Dxd4** folgen lässt, droht die Gabel e4-e5. Und unterbindet Schwarz den Zug d3-d4 mit **8. ...c5**, führt Weiß den Springer nach d5, um f6 zusätzlich anzugreifen. Schwarz muss dann seinen Läufer nach e7 zurückziehen.

Einfacher ist jedoch das sogenannte „Befragen“ des Läufers mit **8. ...h6** Natürlich ist es möglich, auf f6 zu schlagen, aber besonders sinnvoll ist das nicht. Kaum ist der Läufer im Spiel, schon wandert er wieder in den Figurenkasten. Und Schwarz hat nach **9. Lxf6 Dxf6** seine Dame ins Spiel gebracht. Also ist das Wegziehen **9. Lh4** logischer:



Ist der Tritt 9. ...g5 gut oder schlecht? Jagt man damit den gegnerischen Läufer oder schwächt man nur die eigene Königsstellung?

Erst einmal etwas Grundsätzliches. Während ein misslungener Zug mit einer Figur noch korrigiert werden kann, verhält es sich bei den Bauern anders. Als einziger Stein im Schach kann ein Bauer nur nach vorn ziehen (und schräg schlagen, aber auch nur nach vorn), ein Zurück gibt es für ihn nicht. Zieht also Schwarz in der letzten Diagrammstellung 9. ...g5, muss der Zug „sitzen“, also nicht nur möglich, sondern auch in Ordnung sein. Und es spricht in der Tat nichts dagegen, das Opfer 10. Sxg5 11. Lxg5 kann leicht mit ...Le7 abgewehrt werden. Also zieht Weiß 10. Lg3. Der Bauer e5 hängt, er ist zweimal angegriffen und nur einmal verteidigt, also muss Schwarz noch ein Tempo investieren, z. B. 10. ...Lg4, und nach 11. h3 Lh5 (greift indirekt die Dame d1



Stellung nach 29. ...Txd4

Fassen wir zusammen:

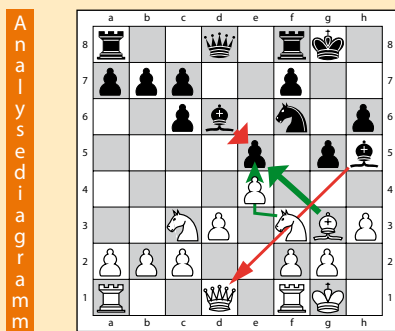
1. Der Läuferzug nach g5 wird am besten mit ...h6 und ggf. auch noch ...g5 beantwortet.
2. Weiß muss sich dann schnell um seinen Läufer auf g3 kümmern und beizeiten h2-h3 spielen oder – wenn möglich – mit Sf3-d2 nebst f3 und Lf2 seinen Läufer wieder ins Spiel bringen.
3. Weiß spart sich manchen Kummer, wenn er zuerst h2-h3 und erst dann eventuell Lg5 spielt.

Der Läufer: die Schachfigur mit den meisten Namen

In allen Weltsprachen entspricht die Bezeichnung für die wichtigste Schachfigur dem Wort für „König“. Die Namen anderer Figuren variieren ein wenig bei einem gemeinsamen Ursprung, z. B. wird der „Springer“ mal als Pferd, mal als Ritter/Reiter dargestellt. Nur der Läufer – schon wieder eine Sonderstellung – wird vielfach anders bezeichnet: „bishop“ (der Bischoff) auf Englisch, „slon“ (der Elefant) auf Russisch, „fou“ (der Narr) auf Französisch, und Alfil auf Spanisch, was seinen Ursprung im Arabischen „fil“ (Elefant) haben soll; kein Wunder, die Araber haben ja das Schachspiel auf die Iberische Halbinsel gebracht. Und auf Chinesisch heißt er 象 (xiàng), was ebenfalls „Elefant“ bedeutet.

Das kleinste Übel war nun 11. Lg3 Sxd5 12. exd5 Lg4 13. h3 Lh5 14. Te1 Te8. Mit späterem ...f5 engt Schwarz den Gegner am Königsflügel noch mehr ein, aber das ist noch gar nichts gegen die Stellung, die in der Partie vorkommt. 11. Sxf6+? Dxf6 12. Lg3 Lg4 13. h3 Lxf3 14. Dxf3 Dxf3 15. gxf3 Die eingangs gezeigte Stellung (siehe erste Spalte) ist erreicht. Der bulgarische Schachlehrer Ivo Donev (der sich später dem Poker zuwandte) schrieb einmal dazu: „Eine sehr lehrreiche klassische Stellung. Weiß spielt praktisch ohne Figur. Der Läufer g3 ist eingesperrt und kann sich nur nach einem Bauernopfer (z. B. Kg2, Lh2, f4 und nach ...exf4 spielt Weiß f2-f3 nebst Lg1) befreien, aber das kostet Zeit und Material. Der richtige Plan des Nachziehenden zur Realisierung seines positionellen Vorteils ist einfach: Angriff auf dem Damenflügel, wo Schwarz eine Figur mehr (Ld6) hat.“ In der Partie folgte weiter: 15. ...f6 16. Kg2 a5 17. a4 Kf7 18. Th1 Ke6 19. h4 Tfb8 20. hxg5 hxg5 21. b3 c6 22. Ta2 b5 23. Tha1 c4! 24. axb5 Oder 24. dxc4 bxc4 25. bxc4 Tb4 gefolgt von ...Tfb8. 24. ...cxb3 25. cxb3 Oder 25. Txa5? Txa5 26. Txa5 b2, und der b-Bauer ist nicht mehr zu stoppen. 25. ...Txb5 26. Ta4 Txb3 27. d4 Tb5 28. Tc4 Tb4 29. Txc6 Txd4 0:1

Der a-Bauer, unterstützt von den schwarzen Figuren, rückt nun allmählich nach vorn, während der Läufer auf g3 immer noch ein armer Zuschauer ist.



an) entfesselt sich Weiß mit verschiedenen Methoden, z. B. Sc3-b1-d2 oder evtl. 12. Lh2 mit der Idee g4.

In der 1919 gespielten Partie **Winter-Capablanca** (Weltmeister von 1921 bis 1927), der wir nun folgen, hatte Schwarz – einer der besten Schachspieler aller Zeiten – eine raffiniertere Idee:

9...c5! Schwarz verhindert nachhaltig das eventuell einmal mögliche d3-d4, aber er stellt zugleich eine Falle auf, in die der Weiße ahnungslos hineintappt. Statt z. B. 10. h3 zu spielen (gegen ...Lg4 gerichtet) oder 10. Sd2 (mit der Idee Sc4-e3), spielte er 10. Sd5?! mit der Drohung Sxf6+. Doch jetzt ließ Schwarz seinen g-Bauern definitiv von der Leine: 10. ...g5!

