

# DER KAMPF ZWISCHEN LÄUFERN UND SPRINGERN

## Welche Figur von beiden ist besser?

### 10 wichtige Regeln für das richtige Spiel mit den Leichtfiguren

#### Regel 1:

Läufer und Springer sind je drei Bauern wert. (Rein rechnerisch) Es liegt aber nur an dir, die Stellung so zu beeinflussen, dass deine Figur die bessere ist, egal ob du den Springer oder den Läufer hast.

#### Regel 2:

Läufer sind am besten in offenen Stellungen. Das heißt: Eigene Bauern dürfen ihnen ihre Diagonalen nicht versperren.

#### Regel 3:

Läufer sind in Endspielen stärker, wenn feindliche Bauern gleichzeitig auf beiden Seiten des Brettes stehen. Das sind Bauern auf dem Damenflügel und zugleich auf dem Königsflügel. Der Grund liegt darin, dass Läufer in einem einzigen Zug große Distanzen bestreichen können. Der Springer ist auf kurzen Distanzen wirkungsvoller.

#### Regel 4:

Dein Läufer ist „schlecht“, wenn er auf der Felderfarbe steht, auf der auch deine Zentrumsbauern stehen. Z. B.: wenn du Bauern auf d4 und e5 hast, das sind schwarze Felder, dann ist dein schwarzfeldriger Läufer der „schlechte“ Läufer. Das selbe gilt, wenn du auch nur mehr einen Zentrumsbauern hast; z. B. nur den auf d4 oder nur den auf e5. Wenn du so einen Läufer hast, dann musst du dich bemühen, eines der drei folgenden Dinge zu tun:

- ❖ Tausche deinen Läufer gegen eine Leichtfigur des Gegners ab. Am besten wäre es gegen seinen schwarzfeldrigen Läufer, denn der ist dann ja sein „guter“ Läufer.
- ❖ Wenn es möglich ist, stelle deine Zentralbauern auf die andere Felderfarbe.
- ❖ Bringe deinen schlechten Läufer vor die Bauernkette. Er ist dann zwar noch immer schlecht, aber er wird ein aktiver Läufer werden. „Aktive“ Läufer können manchmal sogar sehr stark werden.

#### Regel 5:

Die größte und einzige Schwäche eines Läufers ist, dass er das ganze Spiel an eine Felderfarbe gebunden ist. Feinde, die auf der anderen Felderfarbe stehen, haben von ihm nichts zu befürchten. Das ist auch der Grund, weshalb das Läuferpaar so stark ist, weil es zusammen Einfluss auf das gesamte Brett nehmen kann.

#### Regel 6:

Springer mögen im Gegensatz zu den Läufern geschlossene Stellungen mit blockierten Bauern. Ihre Fähigkeit über Freunde und Feinde springen zu können, macht sie in solchen Stellungen so stark.

### Regel 7:

Springer stehen gewöhnlich im Zentrum des Brettes am besten. Vergiss nicht das alte Sprichwort: Ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand. Dafür gibt es zwei Gründe: Ein Springer braucht viele Züge, um vom Rand auf einen bedrohten Brettabschnitt am gegenüber liegenden Flügel zu kommen. Ein Springer im Zentrum hingegen, kann nach Belieben zu jeder Seite ziehen, wo er gebraucht wird. Der zweite Grund liegt darin, dass ein Springer am Rand einfach weniger Felder kontrollieren kann.

### Regel 8:

Weil Springer keine weitreichenden Figuren sind, benötigen sie sichere vorgeschobene Standorte, um effektiv zu sein. Solche Standorte nennt man Stützpunkte. Sehen wir uns nun die einzelnen Reihen an und welche Wirkung der Springer auf ihnen hat. (Wir betrachten es aus weißer Sicht. Für Schwarz gilt das dann aus seiner Sicht.)

- ❖ Auf der **ersten Reihe** haben Springer fast keine Wirkung. Hier haben sie höchstens eine verteidigende Rolle.
- ❖ Auch auf der **zweiten Reihe** steht ein Springer defensiv und ist dort viel schwächer als ein Läufer.
- ❖ Auf der **dritten Reihe** erfüllt der Springer gute Verteidigungsfunktionen. Außerdem kann er von dort sehr schnell die gegnerische Bretthälfte erreichen.
- ❖ Ein Springer, der gut gesichert auf der **vierten Reihe** steht, gilt als vollkommen gleich stark wie ein guter Läufer.
- ❖ Ein Springer auf der **fünften Reihe** ist eine mächtige Angriffsfigur und meist sogar stärker als ein Läufer.
- ❖ Ein Springer auf der **sechsten Reihe** ist riesenstark. Von hier aus bedroht er alles, was sich rührt. Als Verteidiger musst du manchmal froh sein, wenn du einen Turm für ein angreifendes Pferd und den Bauern, der es deckt, geben kannst.
- ❖ Auf der **siebenten und achten Reihe** verliert der Springer wieder an Kraft, weil er nicht mehr so viele Felder beherrscht, wie er es auf der sechsten Reihe getan hat.

### Regel 9:

In Endspielen, wo sich alle Bauern nur auf einem Flügel befinden, ist ein Springer dem Läufer überlegen. Der Grund ist der, dass die „Langstreckenfähigkeit“ des Läufers an Bedeutung verliert. Der Springer hingegen, der die Felderfarbe wechseln kann, sorgt dafür, dass die feindlichen Bauern und der König keinen sicheren Platz finden können.

### Regel 10:

Wilhelm Steinitz, der erste offizielle Weltmeister der Schachgeschichte, sagte: Die richtige Methode, Springer zu bekämpfen, besteht darin, ihnen jeden vorgeschobenen Stützpunkt weg zu nehmen. Dann sind Springer nicht aktiv und damit den Läufern unterlegen. Umgekehrt gilt also: Wenn du einen Springer hast, musst du alles dafür tun, dass du ihm einen sicheren Stützpunkt auf der fünften oder sechsten Reihe verschaffst.

*Beachte diese Regeln in jeder Partie. Der Unterschied zwischen starken und schwachen Schachspielern hat die größte Ursache darin, dass schwache Spieler nicht wissen, was ein guter und ein schlechter Läufer ist und wie die Springer einzusetzen sind und vor allem nicht, wie die Unterschiede zwischen diesen beiden Leichtfiguren ausgenützt werden können.*

*In Zukunft wird es so sein, dass du immer die bessere Figur als dein Gegner auf deiner Seite haben wirst, egal ob du den Springer oder den Läufer hast. Das hoffe ich zumindest.*