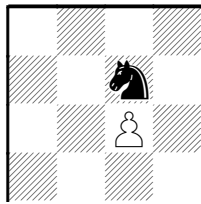
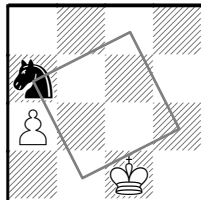


Springer gegen Bauer



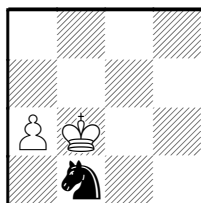
1 *Kontrolliert der Springer das Feld vor dem Bauern (oder gelangt er sogar auf dieses), so kann er ihn problemlos stoppen.*



2 *Bei einem Randbauern darf dieser allerdings maximal bis zur sechsten Reihe vorgedrungen sein*

Der Springer ist von der eingezeichneten Route nicht zu vertreiben:

1.Kb6 Sc8+ 2.Kb7 Sd6+ 3.Kc7 Sb5+ 4.Kb6



3 *Und nun? Das Feld a7 ist dem Springer doch verwehrt!?*

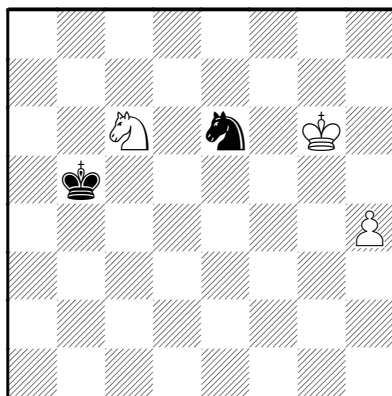
4...Sd6!

Nun scheitert nämlich 5.a7 an der Gabel 5...Sc8+ 6.Kb7 Sxa7 7.Kxa7=

Die Springergabel ist natürlich das wichtigste Motiv in Springerendspielen und man sollte sie ständig auf dem Radar haben.

Nach **5.Kc6** kehrt der Springer einfach seine Marschrichtung um **5...Sc8 6.Kc7** (6.Kb7 Sd6+) **6...Sa7=**

Ein weiteres Standardmotiv sehen wir in folgender Stellung:



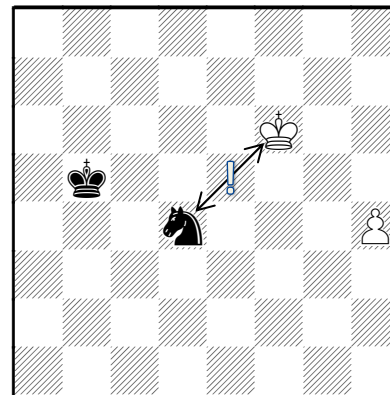
Ingorn - Beljaski, 1986

1.Sd4+!

Das ablenkende Springeropfer ist ein typisches Motiv, das sehr häufig vorkommt.

Sxd4 2.Kf6!

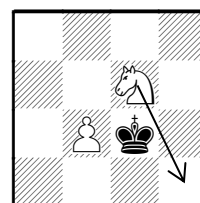
Am effektivsten steht der König zwei Felder diagonal vom Springer entfernt:



5

Nun hat der Springer die größte Mühe am König vorbeizukommen. Vor allem aber benötigt er nun mindestens drei Züge um Schach bieten zu können. **2...Sc2** Er muss Umwege machen. **3.h5 Se3 4.Kg5!** Wiederum der typische Abstand. (4.h6? läuft in die Gabel Sg4+) **4...Sc4** (droht Se5 wonach Schwarz die Partie halten könnte. z. B. 6.Kf5 Sf7 7.Kg6 Se5+ 8.Kg7 Sg4=) **5.h6 Sd6** (Se5 same) **6.h7 Sf7+ 7.Kf6 Sh8 8.Kg7** und der Springer fällt.

Springer und Bauer

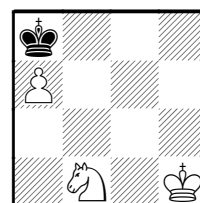


Der Springer sollte seinen Bauern immer von hinten decken!

6

1.Sd5! (1.Sa8? Kb7 und nun fällt entweder Springer oder Bauer) **1...Kb7** (Kxb5 2.b7) und der weiße König kann hinstoßen.

Bei einem Randbauern auf der 7. Reihe ist allerdings auch die Deckung von hinten nicht mehr ausreichend:



Der weiße König kann sich hier nicht nähern, ohne seinen schwarzen Kollegen pattzusetzen.

7