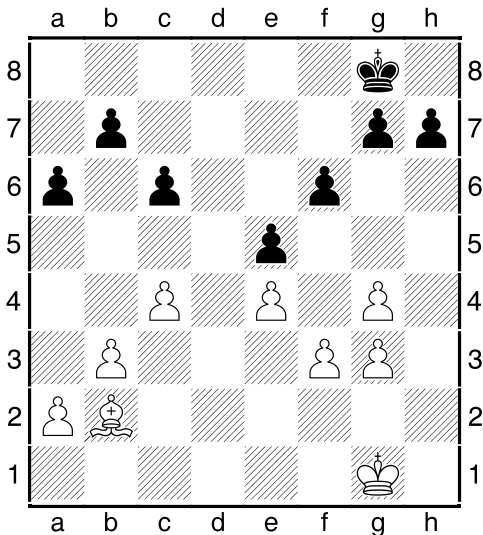


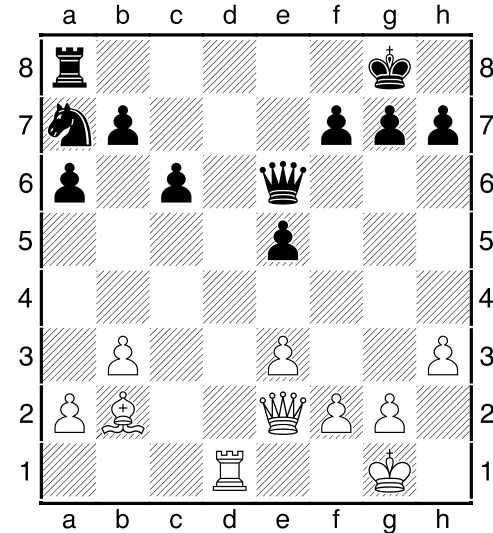
# Das Aufbrechen einer Läuferbarriere

Mancher mag sich vielleicht etwas irritiert fragen: „Eine Läuferbarriere? Was ist denn das?“ Zur Aufklärung wird das folgende Diagramm dienen:



Die weiße Läufer trifft hier auf eine e5-f7 Bauernbarriere. Sie schränkt ihn erheblich in seiner Wirkungsweise ein. Natürlich könnte der Läufer auf eine andere Diagonale wechseln, aber vielleicht sollte er ja gerade hier aktiv werden. Dazu ist allerdings das Aufbrechen der Barriere notwendig.

Und wie geschieht das? Ganz einfach mittels f4 und g5! Am Ende wird die Diagonale offen sein. Ein recht eindrucksvolles Beispiel dazu bildet das folgende Partiefragment:



Weiß ist einen Bauern im Nachteil, besitzt aber das bessere Figurenspiel

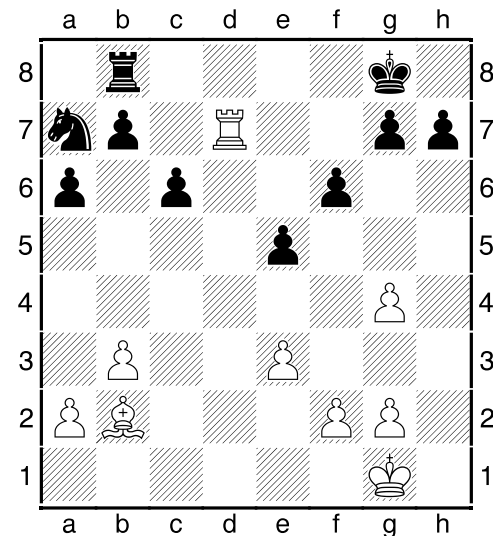
## 1. Dg4!

Weiß will die stärkste schwarze Figur abtauschen. Danach wird die Kontrolle über das Feld d7 verloren gehen

## 1. ...Dxg4

Die Alternative 1. ... f5 2. Dc4! Dxc4 3. bxc4 e4 (3. ... Tf8 Lxe5) 4. Td7! wäre noch schlechter

## 2. hxg4 f6 3. Td7! Tb8

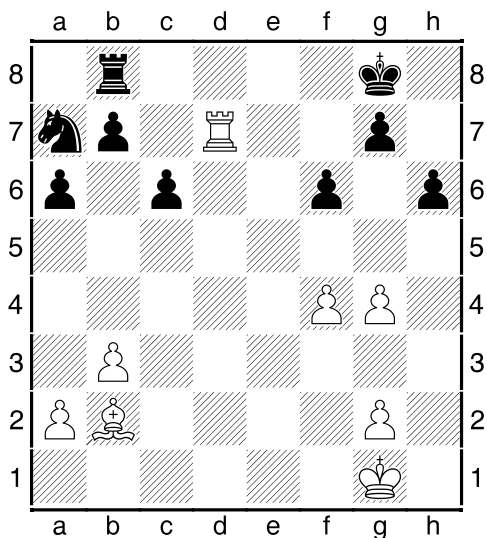


Zwar hat Weiß seinen materiellen Vorteil wahren können, aber mit dem eingedrungenen Turm auf d7 ist seine Stellung alles Andere als angenehm. Aber wie kommt Weiß nun weiter? Klar. Mit einer Verbesserung seines Läufers! Viele würden deshalb hier 4. *La3* spielen. Aber nach 4. ...*Sc8* erweist sich die schwarze Stellung als erstaunlich widerstandsfähig. Deshalb ist der Königsweg hier

**4. f4!**

Das Aufbrechen der Läuferbarriere!

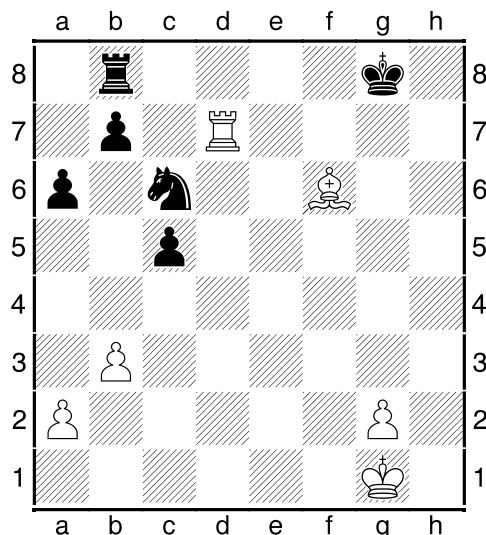
**4. ... exf4 5. exf4 h6**



**6.g5!**

Weiß lässt sich nicht beim Aufbrechen der Läuferdiagonalen aufhalten

**6. ... hxg5 7. fxg5 c5 8. gxf6 gxf6 9. Lxf6 Sc6**



Der weiße Vorteil steht wegen des besseren Figurenspiels und dem Freibauern in der g-Linie außer Zweifel.

**Resümee:**

Wenn Euer Läufer mal wieder einer Bauernbarriere gegenüber steht, könnte das Aufbrechen derselbigen vielleicht lohnenswert sein!