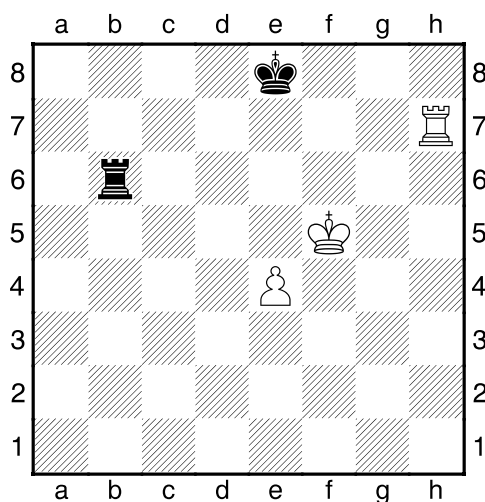


Turmendspiele

Philidorsche Remisstellung

Folgende Endspiele sind eigentlich recht häufig; darum sollte diese Stellung jeder gute Schachspieler kennen: die Philidorsche Remisstellung

Diese gilt immer dann, wenn Turm und Bauer gegen Turm spielt; folgende Stellung ist dabei typisch und ist als Verteidigender anzustreben, bzw. sollte man mit Vorteil versuchen, diese Stellung zu vermeiden:



Grundsätzlich gilt:

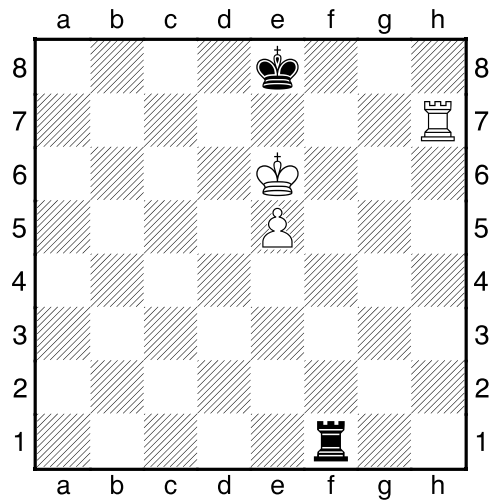
- der verteidigende König muß das Umwandlungsfeld besetzt halten;
- der verteidigende Turm muß die 6. (3.) Reihe besetzt halten;
- der verteidigende Turm muß auf der 6. (3.) Reihe hin und her gehen, bis der Bauer die 6. (3.) Reihe betritt, um dann von der 1. (8.) Reihe aus den König von hinten her anzugreifen

Verläßt der verteidigende Turm die 6. (3.) Reihe zu früh, so kann es zu Komplikationen kommen:

I.

1. ... Ta6 2. e5 Ta1 (?) 3. Kf6 Tf1 + 4. Ke6 (versteckt sich hinter dem eigenen Bauern und geht in Opposition zum verteidigenden König -> Mattgefahr !)

Trotzdem kann die Partie noch Remis gehalten werden, durch Flankenschachs, **aber** aufgepaßt ! Diese müssen auf der Seite des Feldes stattfinden, wo mindestens noch 3 Felder zwischen König und Turm dazwischenliegen, also auf dem "weiten Flügel". Der verteidigende König hingegen muß auf die andere Seite ausweichen !



I. A)

4. ... Kf8 ! 5. th8 + Kg7 6. te8 (deckt Bauer) Ta1 ! (droht Flankenschach) 7. td8 (versucht die Flankenschachs abzuwehren) Te1 (verhindert das Vorrücken des Bauern) 8. td5 (auf kd6 folgt Kf7) Kf8 9. kd7 Kf7 usw.

I. B)

4. ... Kd8 ? 5. th8 + Kc7 6. ke7

a) 6. ... Tg1 7. e6 Tg7 + 8. kf6 Tg1 9. e7 Tf1 + 10. kg5 und nähert sich dem schwarzen Turm

b) 6. ... Te1 7. e6 Te2 9. kf7 Tf2 + 10. ke8 und Weiß gewinnt (Brückenbau !)