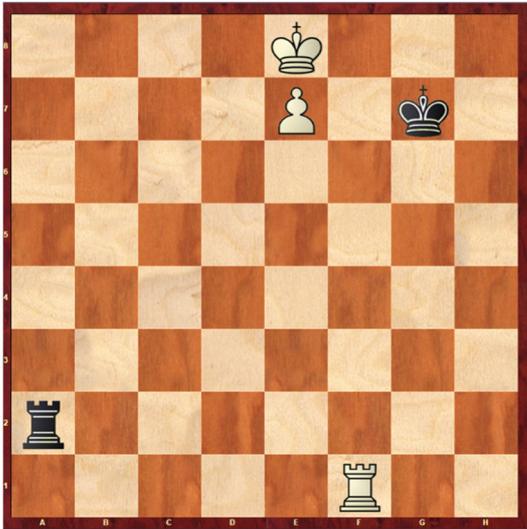


## Turmendspiele



**Weiß am Zug gewinnt!**

### 1. Tg1 Kh7 2. Tg4 !

Verführt ist 2. Kf7 Tf2 3. Ke6 Te2 4. Kf6 Tf2 und der König kann den Schachgeboten nur entkommen, wenn er nach e8 zurückkehrt. Der Turmzug bereitet das Abschirmen des eigenen Königs durch den späteren Turmzug nach e4 vor.

### 2. .... Td2 (2. ....Ta8 3. Kf7) 3. Kf7

### Tf2 4. Ke6 Te2 5. Kf6 Tf2

(falls 5. ... Te1, so 6 Tg5 7. Te5) 6 Ke5

### Te2 7. Te4

Sehen wir uns nun die Stellung bei „Schwarz am Zug“ an.

### Schwarz am Zug

### 1. .... Ta8 + 2. Kd7 Ta7 + 3. Kd6

### Ta6 + 4. Kc7 (4. Kc5 Te6) Ta7 +

und Remis



Im Prinzip die gleiche Stellung wie oben. Lediglich sind bis auf den schwarzen Turm alle Figuren um ein Feld nach links gerutscht. Und nun kann auch Schwarz das Remis nicht mehr halten, da der weiße König zu nahe am Rand steht (keine lange Seite!)

### 1. .... Ta8+ 2. Kc7 Ta7 + 3. Kc8

### 2. Ta8 + 4. Kb7

### Zusammenfassung:

1. Wenn der Bauer die 7. (2.) Reihe erreicht hat, gibt es mehrere Gewinnwege. Die wichtigsten sind der **Brückenbau** und die Überführung des Turms, um den König vor seitlichen Schachgeboten zu schützen.
2. Wenn der König der schwächeren Seite vom Bauer abgeschnitten ist, besteht die einzige Verteidigungsmöglichkeit, in **Schach von der Seite**
3. Ein Turm kann einen König erfolgreich verfolgen, wenn zwischen Turm und Bauern mindestens drei Reihen liegen.
4. Ein Zentrums- oder Läuferbauer teilt das Brett in zwei ungleiche Teile: in einen „kurzen\_“ und einen „langen“.
5. Die richtigen Plätze sind dann – für den verteidigenden König die „kurze“ und für den Turm die „lange“ Seite

### Weitere Übungen:



Die auf den ersten Blick mögliche Variante 1. Ke8 Tc8+ 2. Kd7 funktioniert nicht, weil dann 2. .... Ta8 und der Bauer kann sich nicht umwandeln.

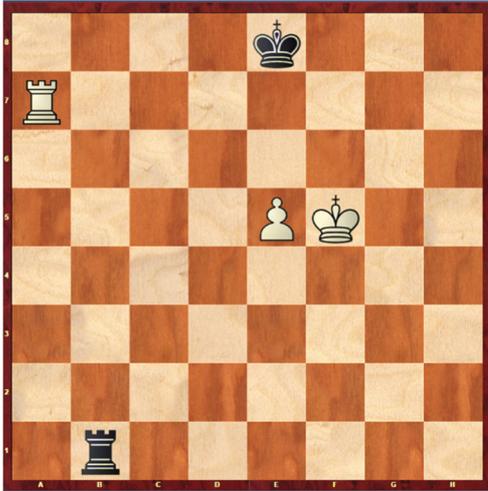
**1. Kf6 Tc6 2. Ke5 Tc8**



Falls 2. Tc5 3. Kd6 Tc8 4. Te1 Kg7 Te8 (stünde der Turm auf der b-Linie, wäre das rettende Tb6 möglich)

**3. Tg6 Kh7 4. Tc6 Ta8 5. Kf6**  
und Schwarz ist gegen das Turmmanöver Te6 und Te8 machtlos

## Philidorstellungen



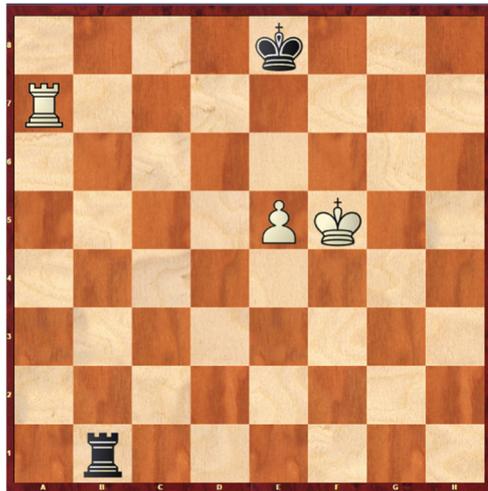
### Schwarz am Zug:

Ziel ist es, den weißen König abzuhalten, mit Kf6 das Vorgehen seines Bauern zu unterstützen.

1. .... Tb6
2. e6 Tb1

Mit 2. e6 ist dem König ein Fluchtfeld verwehrt, wenn der schwarze Turm von der weißen Grundreihe Schachgebote gibt.

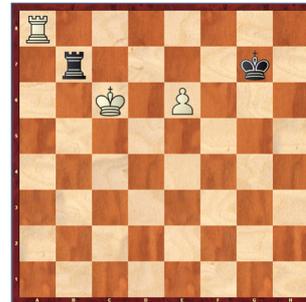
3. Kf6 Tf1+ usw



### Weiß am Zug

#### 1. Kf6

1..... Tf1 2. Ke6 Kf8 3. Ta8 Kg7 4. Ke7 Tb1 5. e6 (Stellung schon bekannt?) Tb7 6. Kd6 Tb6 7. Kd7 Tb7 8. Kc6 +-

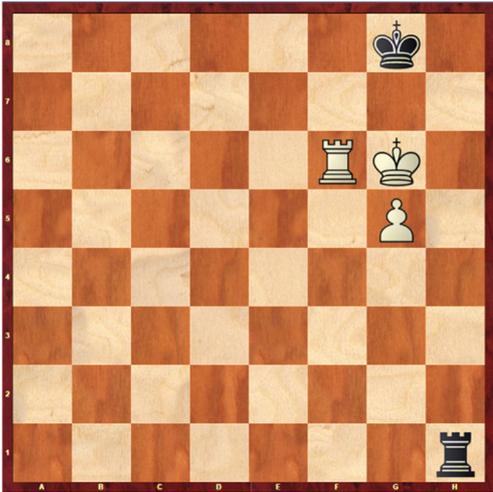


1. .... Te1 2. Ke6 Kf8 3. Ta8 Kg7



**Nun sehen wir, warum der Turm auf der Grundreihe bleibt:**

- Er hindert den König auf e7 oder d7 zu ziehen und den Weg für den Bauern frei zu machen.
- Auf 1. Kd6 folgt 1. ....Kf7, wenn 2. Ta7 + dann 2. ....Ke8 3. Ke6 Kf8 usw.



Steht der Bauer auf der **Springerreihe**, ist der Versuch, **mit dem Turm den Bauern von der Grundreihe** zu attackieren, **nicht zielführend**.

1. .... Tg1
2. Ta6 Kf8
3. Ta8 Ke7
4. Tg8

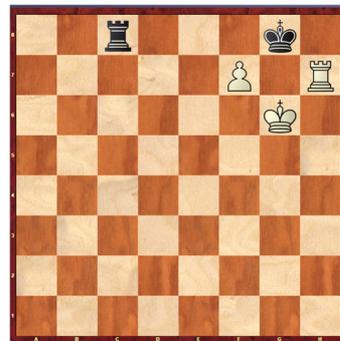


4. ... Tg2
5. Kh7 Kf7
6. g6 Ke7
7. Ta8 Th2
8. Kg8 Tg2
9. g7



Der schwarze Turm ist gezwungen, passiv auf der 8. Reihe abzuwarten. Weiß gewinnt, indem er seinen Turm nach h7 bringt.

1. Tb7 Tc8
2. Tg7 (Th7 .. Tc6) Kf8
3. Th7 Kg8
4. f7+



Es ist leicht zu sehen, dass nach 4. .... Kf8 5. Th8+ die Partie leicht für Weiß gewonnen ist

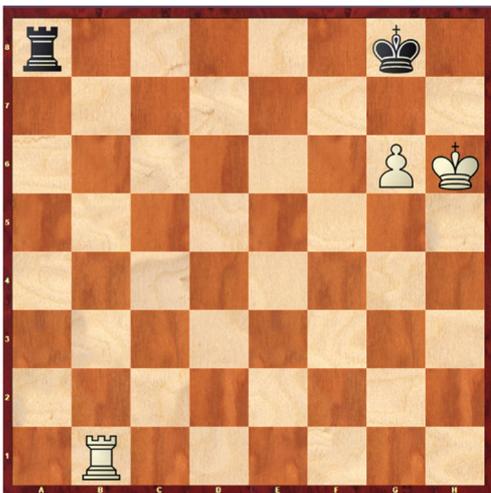
**Zu dieser Stellung noch eine Anmerkung:**

Stünde der schwarze Turm auf a7 und wäre Schwarz am Zug, so könnte sich Schwarz in ein Remis retten!



**1. .... Tg7+ 2. Kf5 Tg2**

und Schach von „hinten“!



Sehen wir uns jetzt die Stellung um eine Linie nach rechts verschoben an. Der Bauer steht nun also auf der „Springerlinie“.

**1. Tb7 Tc8 2. Tg7 Kh8!** (2. ... Kf8  
3. Kh7) **3. Th7 Kg8 usw.**

**MERKE:**

Die Verteidigung zum Remis gelingt, falls die stärkere Seite einen Springerbauern besitzt. Dagegen gewinnt die „stärkere Seite“ mit einem Läufer- oder Zentrumsbauer