

# Übungen zum Turmendspiel

## Beispiel 1:



Weiß am Zug gewinnt!

Sehen wir uns zunächst die Zugfolge 1. Kb7 an.  
Weiß möchte den Vorstoß des Bauern unterstützen.

Aber nach 1. .... Tb5+ 2. Ka7 oder Kc7 Tc5 kann Schwarz den Bauern erobern und mindestens nach Tausch eine Punkteteilung erzwingen.

Also spielt Weiß sofort 1. c7. Der König bleibt auf der b-Linie um den Turm davon abzuhalten, sich hinter dem Bauern zu positionieren.

Schwarz versucht den König davon abzudrängen!

1. c7 Td6+ 2. Kb5 Td5+ 3. Kb4 Td4+ 4. Kb3 Td3+ 5. Kc2 erst jetzt darf der König auf die c-Linie wechseln und den Turm angreifen.

(Täte er das z.B. im 3. Zug (statt Kb4 nach Kc4?) käme 4. .... Td1 5. c8=D Tc1+ mit Damengewinn!)



Und hier hat Schwarz noch eine Falle auf Lager!!

5. Kc2 Td4! denn nach 6. c8=D Tc4+ 7. D x c4 ergibt sich ein Patt!

Also...

5. Kc2 Td4 6. c8=T! (droht Matt nach Ta8!) Ta4  
7. Kb3 (greift den Turm auf a4 an und droht gleichzeitig Matt nach Tc1)

## Beispiel 2:



Sehen wir uns folgende Stellung an:

Weiß muss das Vorrücken des schwarzen Königs behindern, um selbst seinen eigenen König ins Gefecht werfen zu können.

Also 1. Th5

Der schwarze König kann jetzt nicht mit Kc5 das Vorrücken seines Bauern unterstützen, sondern muss einen Umweg machen: 1. .... Kb6

Und nun kann der weiße König die Zeit nutzen!

2. Kg7 Ka5 3. Kf6 Kb4 Schwarz versucht, den weißen König vom Angriff auf den Bauern abzuhalten.

*Der Versuch, den Bauern direkt zu spielen, missglückt:*

3. .... Ka4 4. Ke5 b4 5. Kd4 b3 6. Kc4 Kb3 7. Tb5 und der Bauer geht verloren

4. Ke5 Kc4 5. Th4+ Kc3 6. Kd5 b4 7. Th3+ Kc2 8. Kc4 und Weiß gewinnt den Bauern!

*Auch der direkte Vormarsch mit dem Bauern funktioniert nicht, z.B. :*

1. Th5 b4 2. Kg7 b3 3. Th3 b2 4. Tb3

### Beispiel 3:



Mit dem Bauern auf der g-Linie rettet sich Schwarz ins Remis!

1. Ta2 + Kg1 2. Kf3 Kh1 3. T x g2 Patt !

auch

1. Ta2+ Kf1 2. Kf3 g1=S + ! bringt Remis

## Beispiel 4:



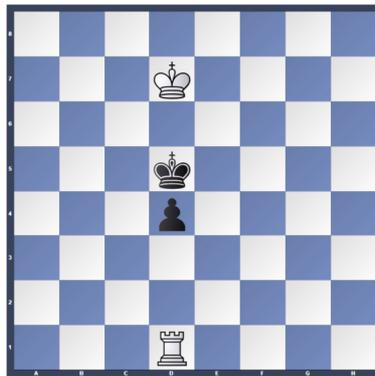
In dieser Stellung ist der Plan, den Turm auf d1 zu stellen und mit dem König auf der c-Linie den Turm zu unterstützen.

Schwarz muss hingegen verhindern, dass der weiße König an „Ihm“ vorbeikommt, sprich, nach Möglichkeit die Opposition halten.

Dabei kommen wieder Kenntnisse aus dem Bauernendspiel zum Tragen.

Z.B.: 1. Td1 d4 2. Kd7 Kd5 3. Kc7 Kc5 usw.

Hier sehen wir, dass (jetzt Weiß am Zug) Schwarz mit der Opposition den weißen König davon abhalten kann, sich dem Bauern zu nähern. Die Partie ist remis!



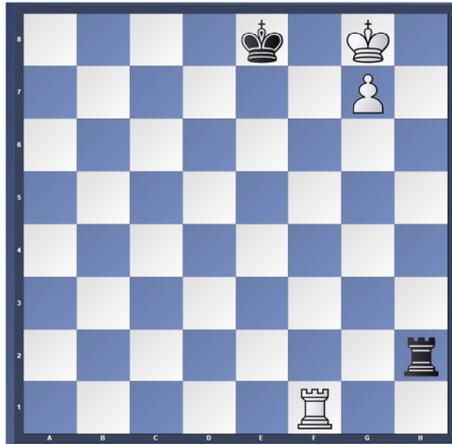
Also brauchen wir einen Wartezug, um als Weißer selbst in die Opposition zu gelangen.

1. Td2 (Td3) d4 2. Td1! Ke4 3. Ke7 (Und nun ist Schwarz am Zug!) Ke4 4. Kd6 Ke3  
5. Kc5 d3 6. Kc4 d2 7. Kc3 und Weiß gewinnt den Bauern

## Beispiel 5:

### Brückenbau

Betrachten wir uns folgende Stellung:



Der schwarze Turm muß auf der h-Linie bleiben, da sonst Th1, Kh7 gefolgt von g8(d).

Z.B.: 1. ... Te2 2. Th1 beliebig 3. Kh7 gefolgt von g8 (d)

Also 1. ... Th3 2. Tf5 (**5. Reihe !, als Schwarzer muß 4. Reihe besetzt werden**) Th1 3. Te5+ Kd7 4. Kf7 Tf1 + 5. Kg6 Tg1 + 6. Tg5 !

Versucht Schwarz mit dem König die 5. Reihe zu besetzen, so bleibt auch dies erfolglos:  
1. ... Th3 2. Tf5 Ke7 3. Te7 + Kd6 4. Kf8 Tf3 + 5. Ke8 Tg3 6. Te7 (deckt g7), anschließend gehen der weiße König und der Turm auf die f-Linie und decken das Umwandlungsfeld g8



## Beispiel 6:

### 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:*

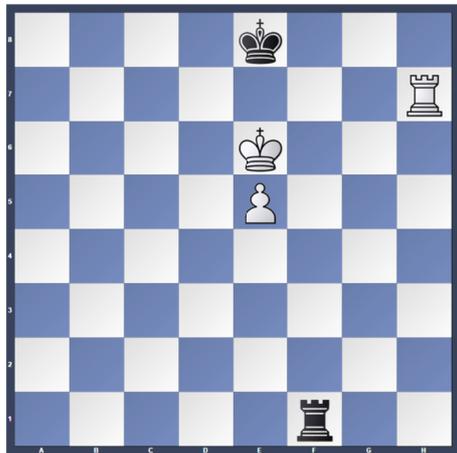
- der verteidigende König muß das Umwandlungsfeld besetzt halten;
- der verteidigende Turm muß die 6. (3.) Reihe besetzt halten;
- der verteidigende Turm muß auf der 6. (3.) Reihe hin und her gehen, bis der Bauer die 6. (3.) Reihe betritt, um dann von der 1. (8.) Reihe aus den König von hinten her anzugreifen

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  
 !)**