

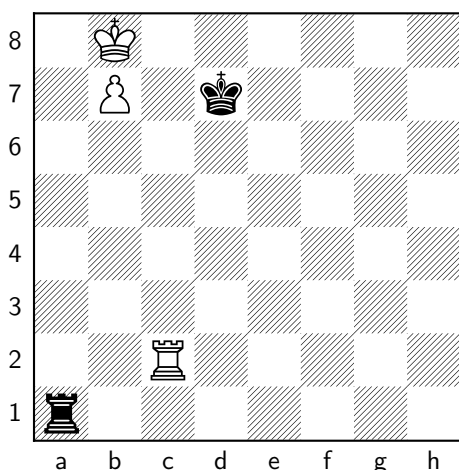
## Turm gegen Turm + Bauer

Turmendspiele sind meist sehr trickreich und für beide Seiten schwierig zu beherrschen. Noch schwieriger sind sie jedoch, wenn man die darin vorkommenden Motive noch nie studiert hat. Glücklicherweise haben bereits die Meister von früher Beispiele geschaffen, an denen noch heute die Materie von Turmendspielen erklärt wird.

Nebst der Regel, dass man seine Türme immer Freibauern – eigene, wie gegnerische – stellen soll, gibt es noch viel weiteres zu entdecken. Ein Bruchteil davon findet sich in diesem Kapitel.

### Die Lucena-Position

Wir beginnen mit einer der einfachsten Positionen, Lucenas Beispiel. Hier geht es darum, mit dem eigenen König und Turm die b-Linie zu unterbrechen und den schwarzen König auf keinen Fall in die Nähe des b-Bauern zu lassen. Der Gewinnweg wird auch "Brücken bauen" genannt.



1.  $\text{Td}2+$   $\text{Ke}7$  Der schwarze König ist nun ein Feld weiter vom Freibauern entfernt und der weisse König hat auf beiden Seiten freie Bahn. (1...  $\text{Kc}6$  2.  $\text{Kc}8$  und Weiss holt sich eine Dame.)

2.  $\text{Td}4!$   $\text{Ka}2$

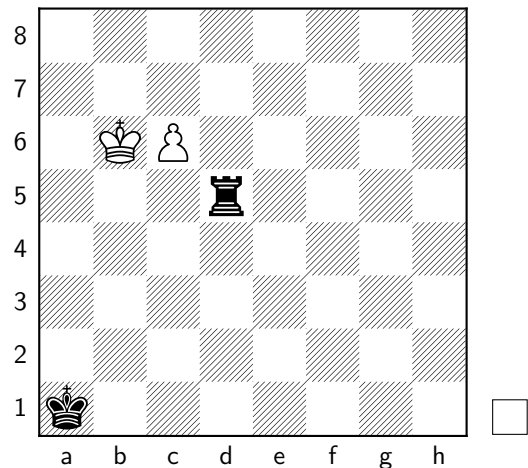
Warum der Turm gerade auf die 4. Reihe wollte, zeigt sich gleich.

3.  $\text{Kc}7$   $\text{Tc}2+$  4.  $\text{Kb}6$   $\text{Tb}2+$  (5...  $\text{Tb}3$  6.  $\text{Td}5$  mit gleicher Idee). 5.  $\text{Kc}3$   $\text{Tc}2+$  6.  $\text{Kb}4$   $\text{Tc}2+$  7.  $\text{Tb}4$  und die Bauernumwandlung ist nicht mehr zu verhindern.

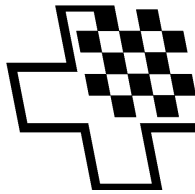
Schwarz hat noch eine weitere Möglichkeit auf Lager, diese ist für Weiss aber noch einfach zu handhaben.

1...  $\text{Ke}6$  Die Idee ist, nach 2.  $\text{Td}4$  den Turm mit 2...  $\text{Ke}5$  anzugreifen und für Verwirrung zu sorgen. Jedoch zu keiner bei uns. 3.  $\text{Td}7$   $\text{Ke}6$  4.  $\text{Kc}7!$   $\text{Tb}1$  und jetzt ja nicht verwandeln 5.  $b8=\text{K}$   $\text{Txb}8+$  2.  $\text{Kxb}8$   $\text{Kxd}7$  Remis 5.  $\text{Tc}7$  und Weiss gewinnt.

### Die Saavedra-Position

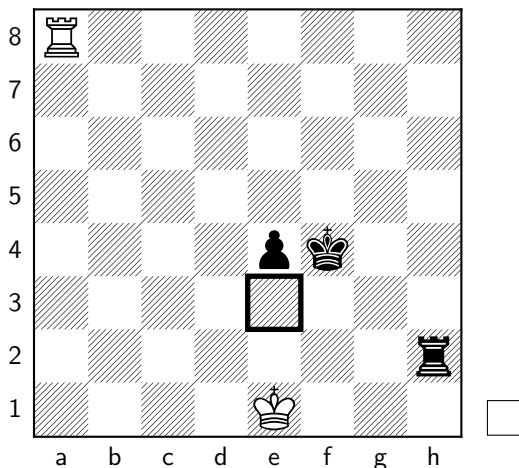


1.  $c7$   $\text{Td}6+$  2.  $\text{Kb}5$  (2.  $\text{Kc}5$   $\text{Td}1!$ ) 2...  $\text{Td}5+$  3.  $\text{Kb}4$   $\text{Td}4+$  4.  $\text{Kb}3$   $\text{Td}3+$  5.  $\text{Kc}2$   $\text{Td}4$  6.  $c8=\text{K}$  (6.  $c8=\text{K}$   $\text{Tc}4+$  7.  $\text{Kxc}4$  Patt) 6...  $\text{Ka}4$  7.  $\text{Kb}3$  1-0



## Die Philidor-Position

Diese lehrreiche Position zeigt eine der wichtigsten Herangehensweisen an die Verteidigung gegen einen Bauern in Turmendspielen auf. Der schwarze König hätte auf ein Schachgebot von hinten das Fluchtfeld  $e3$  vor seinem Bauern zur Verfügung. Weiss hingegen hat seinen König auf dem Umwandlungsfeld des gegnerischen Bauern platziert und muss mit seinem Turm den gegnerischen König daran hindern, vor den  $e$ -Bauern zu gelangen.



Wie Weiss nicht spielen sollte:

**1. ♖f8+?** ♔e3 droht matt oder Turmtausch, beides mit verheerenden Folgen (2. ♖f1 ♖a2 und Weiss kann aufgeben.)

**1. ♖a4?** ♔e3 **2. ♖a3+** ♔f4 **3. ♖a8** Weiss hat ein Tempo verloren, wir haben die Diagrammstellung mit Schwarz am Zug.. **3... ♔f3**

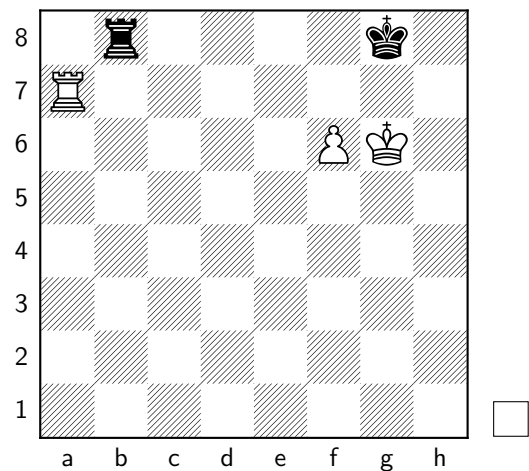
**4. ♖a3+** (4. ♖f8+ ♔e3, siehe oben) 4...e3 Mit Mattdrohung und keiner Rettungsmöglichkeit oder der Partie mehr für Weiss.

Nun aber zu Philidors Lösung:

**1. ♖a3!** Hindert den König am Betreten von  $e3$  **1...e3** Nun versperrt der Bauer das wichtige Königsfeld. Es ist Zeit, von hinten anzugreifen. **2. ♖a8 ♔f3** **3. ♖f8+** ♔e4 **4. ♖e8+** ♔d3 **5. ♖d8+** und so weiter, und so weiter.

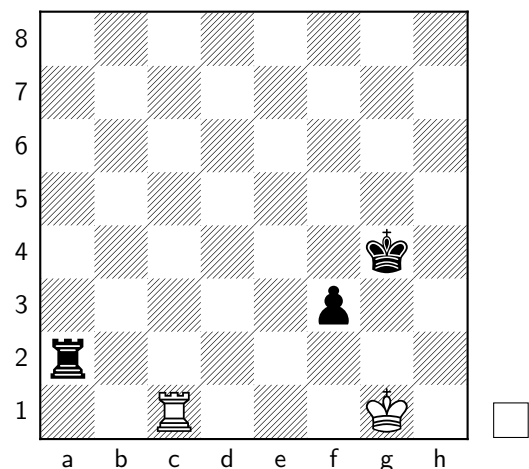
## Läufer- und Zentrumsbauern

Wenn wir mit einem Läufer- oder Zentrumsbauern angreifen, so können wir folgende Taktik anwenden.

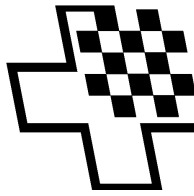


**1. ♖g7+** ♔f8 (1... ♔h8 **2. ♖h7+** mit gleichem Plan) **2. ♖h7** Mattdrohung **2... ♔g8** **3. f7+** ♔f8 **4. ♖h8+** ♔e7 **5. ♖xb8**

Wenn die Mattdrohung aber noch nicht besteht, kann man wie folgt verteidigen.



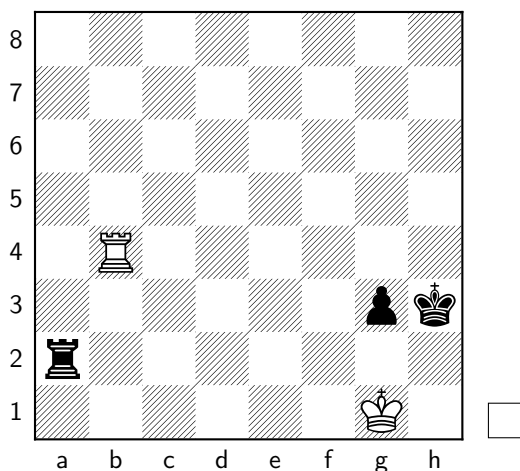
**1. ♖c8 ♔g3** **2. ♖g8+** ♔f4 **3. ♖f8+** ♔e3 **4. ♖e8+** und so weiter.



## Springerbauern

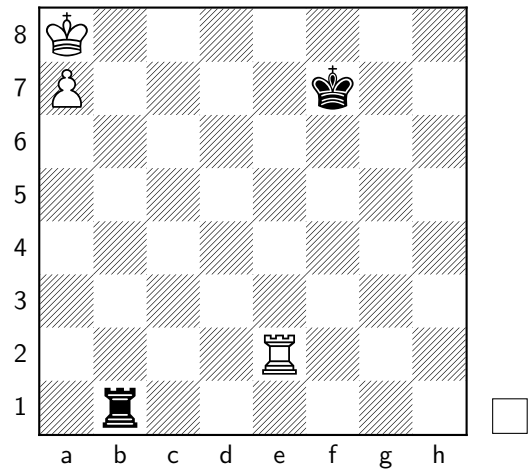
Handelt es sich um einen Springerbauern, so kann der Angreifer nur in der erstrebenswerten *Lucena-Position*, oder wenn der gegnerische König abgeschnitten ist, auf einen Sieg pochen. Besetzt jener König aber gar das Umwandlungsfeld, so hält der Verteidiger remis.

Wie hält Weiss hier remis?



## Gewinnen mit Randbauern

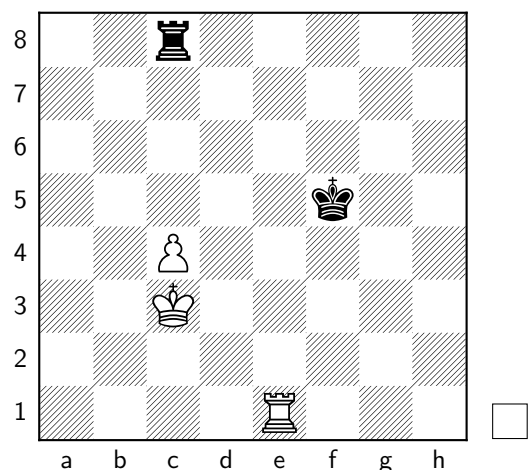
Wie wir mit einem Randbauern und abgeschnittenem gegnerischen König einen Gewinn erreichen können, soll folgendes Lehrbeispiel zeigen. Das verwendete Motiv ist natürlich auch in anderen Positionen anwendbar. Wie die vorigen Verteidigungsbeispiele gezeigt haben, ist kein Sieg möglich, wenn der gegnerische König nicht abgeschnitten ist.

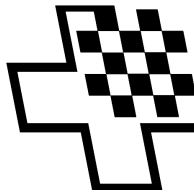


Hier gewinnt Weiss mittels **1. ♖c2 ♕e7 2. ♖c8 ♕d7 3. ♖b8 ♜a1** Und wie aus der Lucena-Position bekannt **4. ♕b7 ♜b1+** **5. ♕a6 ♜a1+** **6. ♕b6** Der Bauer muss schliesslich geschützt bleiben. **6... ♜b1+** **7. ♕c5** Und im Zickzack-Kurs gehts weiter auf den gegnerischen Turm zu, bis kein Schach mehr erfolgt. Die a-Linie ist aber für unseren König jetzt tabu.

## Gewinnen mit anderen Bauern

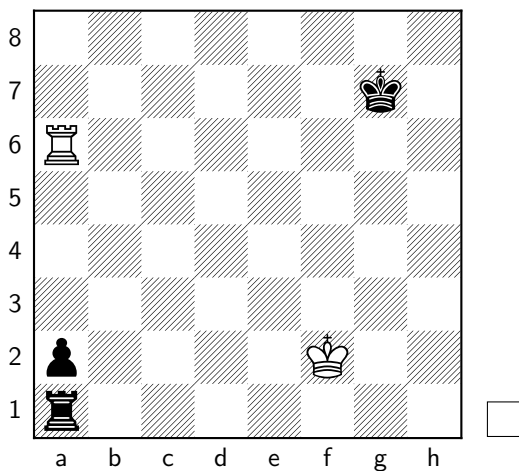
Bei anderen Bauern sind dieselben Motive anzuwenden. Hier gewinnt Weiss am Ende, indem sich auf die Lucena-Position besinnt, aber wie genau?





## „Sichere“ Felder

Um diesen Begriff zu erläutern, wenden wir uns dieser wichtigen theoretischen Position zu. Weiss hat hier – nebst verzögernden Schachgeboten – nur einen Zug, das drohende Unwetter abzuwehren.



Für die Lösung ist es notwendig, die Drohung von Schwarz zu kennen.

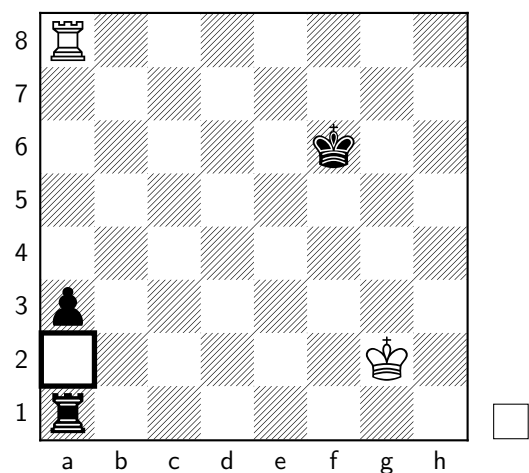
Diese ist recht simpel. Wäre Schwarz am Zug, so würde er  $1... \text{♖h1}$  ziehen und auf  $2. \text{♜xa2} \text{ ♜h2+}$  den weissen Turm und damit die Partie gewinnen. Nicht anders, wenn Weiss zum Beispiel  $1. \text{♝e3}$  zieht.  $1... \text{♜e1+}$   $2. \text{♝d2} \text{ a1=♚}$  macht dem Unsinns schnell ein Ende.

Weiss verhindert mit  $1. \text{♝g2!!}$  jegliche Drohung des Gegners. Der weisse König ist auf einem der sicheren Felder  $g2$  und  $h2$  gelandet, und wird diese rettende Insel nicht mehr verlassen.

Sofern sich Schwarz mit dem König zu seinem Bauern aufmacht, lassen wir ihn (mit oder ohne Schachgebot) gewähren, bis dieser seinen Bauern schützt. Dann müssen wir ihn von hinten aus schachsetzen. Wenn er sich wieder von der Verteidigung entfernt, parkieren wir unseren Turm wieder auf der  $a$ -Linie.

## Die Vancura-Position

Wir befinden uns fast in der gleichen Position wie vorhin, nur ist unser König schon auf einem sicheren Feld und der schwarze Bauer ein Feld weiter hinten. Hier müssen wir aber das freie Feld  $a2$  beachten.



Unser Herangehensweise ist beträchtlich anders.  $1. \text{♜f8+} \text{ ♝e5}$   $2. \text{♜f3!}$  Wir setzen uns auf die gleiche Linie wie der gegnerische Bauer und – wichtiger – auf die dritte Reihe, die der gegnerische König doch so dringend benötigt, um nach  $a2$  zu gelangen. Was würden wir mit Weiss auf  $2... \text{a2}$  spielen?

$2... \text{♝e3}$   $3. \text{♜b3} \text{ ♝d4}$ .  $4. \text{♜f3} \text{ ♜a2+}$  Auch das ist möglich.  $5. \text{♝g3} \text{ ♜a1}$  Der weisse König ist nicht mehr auf einem sicheren Feld, das müssen wir ändern.  $6. \text{♝g2} \text{ ♝c4}$  Wenn sich der schwarze König nun so weit weg von uns, sich unser König auf  $g2$  und der Turm auf der  $f$ -Linie (oder  $h2/g$ -Linie) befindet, gehen wir zum nächsten Schritt über.  $7. \text{♜f4+} \text{ b3}$   $8. \text{♜f3+} \text{ ♝b2}$   $9. \text{♜f2+} \text{ ♝c1}$   $10. \text{♜f1+} \text{ ♝b2}$   $11. \text{♜f2+}$  Remis.

Sobald unser Gegner den Bauern aber stösst, heisst es für den Turm ab hinter den Bauern. Dies ist eine der wenigen Theoriepositionen, wo der Turm nicht hinter den Freibauern gehört.