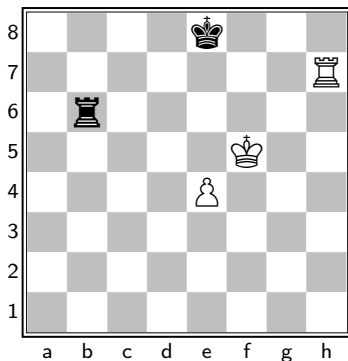


Turmendspiele (Türme und Bauern)

Diese Endspiele sind die schwierigsten, die es gibt, und kommen am häufigsten vor.

Die Philidorsche Remisstellung

Turm und Bauer gegen Turm gewinnen nicht, wenn der verteidigende König das Umwandlungsfeld besetzt.

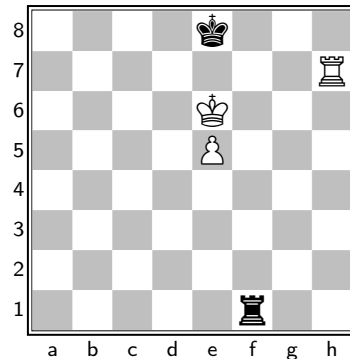


Nr. 54

Die kritische Reihe ist die sechste, die der schwarze Turm besetzt hat. Er zieht am besten so lange auf dieser Reihe hin und her, bis der Bauer nach e6 vorgeht. **1... ♖b6-a6 2 e4-e5 ♜a6-b6 3 e5-e6**. In diesem Moment, am besten nicht früher, zieht der schwarze Turm nach der ersten Reihe und greift den weißen König, der sich nunmehr nicht hinter seinem Bauern verstecken kann (stände der Bauer noch auf e5, so hätte er das sichere Feld e6 zur Verfügung), mit ♜f1+, ♜e1+ usw. so lange an, bis er sich von dem Bauern, z.B. nach b5, entfernt. Dann greift Schwarz den Bauern mit Turm und König an und erobert ihn.

Wenn der Turm fehlerhafter Weise die sechste Reihe zu früh verläßt, so wird der schwarze König um eine Linie von dem Umwandlungsfelde abgedrängt: **1... ♖b6-a6 2 e4-e5 ♜a6-a1?**

3 ♜f5-f6! ♜a1-f1+ 4 ♜f6-e6 und der schwarze König muß weichen.



Nr. 55

Damit hielt man früher das schwarze Spiel für verloren, indem man es mit 4... ♜f8! 5 ♜h8+ ♜g7 6 ♜e8 ♜e1? 7 ♜d7 ♜f7 8 e6+ ♜g7 weiterführte. KARSTEDT und nach ihm der Verfasser haben gezeigt, daß bei richtigem Spiel auch nach der Abdrängung des schwarzen Königs das Spiel zu halten ist, wenn der schwarze Turm (statt 6... ♜e1?) nach a1 zieht und auf a6 usw. Flankenschachs gibt. Die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, wenn der Verteidiger gegen einen Bauern auf der fünften und sogar noch auf der sechsten Reihe trotz Abdrängung seines Königs noch Remis erzielen soll, sind folgende:

Die Linie, auf der sich der Bauer befindet, teilt das Schachbrett in zwei ungleich große Teile; auf dem *größeren* Teile muß der verteidigende Turm stehen und in größter Entfernung Flankenschachs geben, auf dem *kleineren* Teile der verteidigende König. Nur diese Entfernung von drei Linien zwischen dem verteidigenden Turm und dem angreifenden König gewährt ihm die Möglichkeit *fortwährender* Schachangriffe, andernfalls wird er schließlich vom König angegriffen.

In der Stellung Nr. 55 kann der König nach f8 oder d8 gehen. Aber nur 4... ♜f8 ist nach obigem Lehrsatz richtig und führt zum Remis, 4... ♜d8 führt zum Verlust. Nämlich

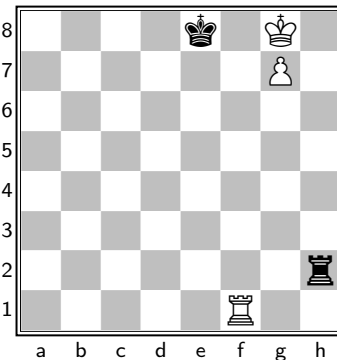
a) **4... ♖e8-f8! 5 ♜h7-h8+ ♖f8-g7 6 ♜h8-e8 ♜f1-a1!**. Nun droht entweder eine lange Reihe von Flankenschachs, oder (bei 7... ♜a6+ 8 ♖f5) der schwarze König kommt nach f7 und die Position nähert sich wieder der Philidorschen Remisstellung. **7 ♜e8-d8 ♜a1-e1!**. Damit wird das Vorgehen von König und Bauern verhindert. Auf 8 ♖d6 verhindert 8... ♖f7 wiederum den Bauernvorstoß. **8 ♜d8-d5**. Um ♖e7 zu spielen. **8... ♖g7-f8! 9 ♖e6-d7 ♖f8-f7** und der Bauer kommt nicht vor, das Spiel bleibt unentschieden.

b) Bei **4... ♖e8-d8?** ist der Gewinn ganz leicht. **5 ♜h7-h8+ ♖d8-c7 6 ♖e6-e7 ♜f1-e1**. Schwarz hat keinen wirksamen Zug. 6... ♜g1 wäre wegen 7 e6 ♜g7+ 8 ♖f6 ♜g1 9 e7 ♜f1+ 10 ♖g5 ganz wertlos. **7 e5-e6 ♜e1-e2**. Oder 7... ♜f1 8 ♖e8. **8 ♖e7-f7 ♜e2-f2+ 9 ♖f7-e8** und Weiß erreicht mit e6-e7 und ♜h8-h4-c4+ die Lucenasche Gewinnstellung, die bei Nr. 56 ausgeführt wird.

Aus diesen Ausführungen geht hervor, daß Weiß gewinnt, wenn in der Bildstellung Nr. 55 der weiße Turm statt auf h7 auf a7 steht, denn dann ist der schwarze Turm bei seinen Flankenschachs (♜f1-b1-b6+ usw.) nur durch zwei Linien von dem weißen König getrennt, so daß dieser sich ihm mit Erfolg nähern kann. Ferner geht daraus hervor, daß der Springerbauer unter diesen Umständen immer gewinnt, denn da ist für den verteidigenden König auf der kleinen Brettseite kein Raum, so daß die oben aufgestellten Bedingungen für ein Remis nicht erfüllt werden können.

Die Lucenasche Gewinnstellung ist typisch und kommt sehr oft vor. Sie muß man immer anstreben, also den König *vor* den Bauern bringen.

Die Lucenasche Gewinnstellung (Nr. 56)



Nr. 56

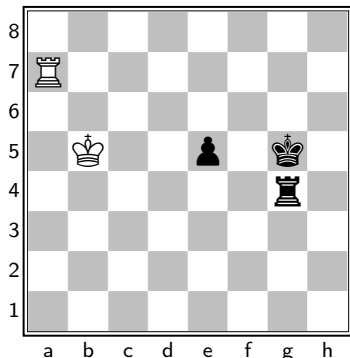
Weiß sichert durch Abdrängung des schwarzen Königs dem seinigen den Austritt nach f7 und entzieht sich dem Schach durch Turmposition auf g5 (nicht auf g4, wie alle anderen Lehrbücher angeben). Also: **1... ♜h2-h3**. Auf 1... ♜e2 sichert Weiß durch 2 ♜h1 seinem König den Austritt auf die h-Linie. **2 ♜f1-f5**. Oder auch gleich 2 ♜e1+. Nicht 2 ♜f4, wie die anderen Bücher angeben.

a) **2... ♜h3-h1 3 ♜f5-e5+ ♖e8-d7 4 ♖g8-f7 ♜h1-f1+ 5 ♖f7-g6 ♜f1-g1+ 6 ♜e5-g5** und gewinnt.

b) Stört Schwarz diesen Plan durch ♖e8-e7-d6, so geht der weiße König nach e8 und der Turm nach e7: **2... ♖e8-e7 3 ♜f5-e5+ ♖e7-d6 4 ♖g8-f8 ♜h3-f3+ 5 ♖f8-e8 ♜f3-g3 6 ♜e5-e7** nebst **7 ♖e8-f8** und **8 ♜e7-f7**.

Diese Gewinnstellung muß man, wie bereits erwähnt, immer anstreben, also den König immer *vor* den Bauern bringen.

Ist der feindliche König nicht vor dem Bauern, so muß man ihn natürlich von ihm abzusperrern suchen, und zwar so weit wie möglich.

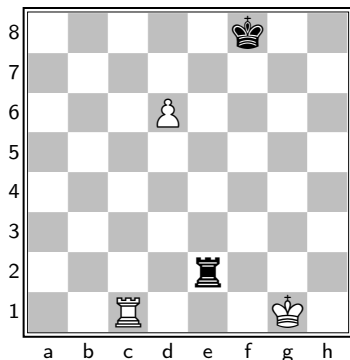


Nr. 57

1... ♖g4-d4. Stände der weiße König auf b6, so würde Schwarz natürlich durch **1... ♜c4** den weißen König noch mehr distanzieren. **2 ♜a7-e7 ♘g5-f4 3 ♘b5-c5 ♞d4-d1 4 ♘c5-c4 e5-e4 5 ♘c4-c3 ♘f4-f3 6 ♘c3-c2 ♞d1-d5** und Schwarz erreicht mit **e4-e3, ♙f2, e3-e2** und **♙e1** die Lucenasche Gewinnstellung.

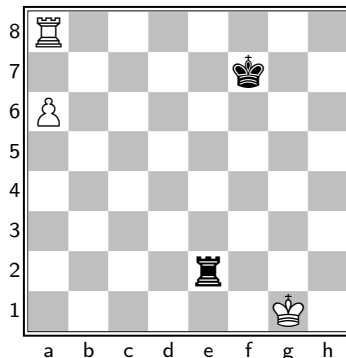
Turmbauern sind sehr schwer zur Geltung zu bringen, die schwächere Partei erzielt fast immer Remis.

Einige typische Gewinnstellungen



Nr. 58

Weiß gewinnt durch: **1 ♜c1-c8+! ♘f8-f7** (bzw. **1... ♜e2-e8 2 d6-d7**) **2 d6-d7**.

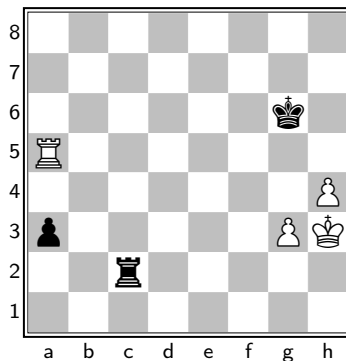


Nr. 59

Der schwarze König steht ungünstig; er müßte auf g7 oder h7 stehen. So ist folgender Trick möglich: **1 a6-a7 ♜e2-a2 2 ♜a8-h8!** und gewinnt, denn auf **2... ♜x7** geht der Turm durch **3 ♜h7+** verloren.

Zwei verbundene Freibauern im Turmendspiel

Zwei verbundene Freibauern gewinnen fast immer. Deshalb muß man in komplizierten Turmendspielen, wenn irgend möglich, danach streben, solche zu bekommen.



Nr. 60

1... ♜c2-a2 2 ♘h3-g4. Man muß sich immer daran erinnern, daß im Endspiel der König die

wichtigste Figur ist. Es ist nicht so wichtig, die Bauern vorzubringen, wie den König. Und der feindliche König muß immer weiter zurückgedrängt werden, bis sich Mattstellungen ergeben. **2...** ♖a2-a1 **3** ♖a5-a6+ ♔g6-f7 **4** ♔g4-g5 **a3-a2**. Damit droht Schwarz, z.B. bei 5 h5?, durch 5... ♖g1 **6** ♖x2 ♖xg3+ Remis zu erzielen. **5** g3-g4 ♔f7-e7 **6** ♖a6-a7+ ♔e7-e8 **7** h4-h5 ♔e8-f8 **8** h5-h6. Schwarz muß nun seinen Bauern aufgeben, denn auf 8... ♔g8 **9** ♔g6 ♔f8 **10** h7 ♖h1 **11** ♖x2 oder 8... ♔e8 **9** h7 ♖h1 **10** ♔g6 a1 ♖ **11** ♖x1 geht er doch verloren, und zwar unter viel ungünstigeren Umständen. **8...** ♖a1-b1 **9** ♖a7xa2 ♔f8-g8 **10** ♖a2-a8+ ♔g8-h7. Der König ist jetzt in einer Pattstellung. Die muß man immer aufheben. **11** ♖a8-a7+ ♔h7-h8 **12** ♖a7-f7!. Zum Schutz gegen Flankenschachs bei ♔g6. **12...** ♖b1-b5+ **13** ♔g5-g6 ♖b5-b6+ **14** ♖f7-f6 ♖b6-b8 **15** g4-g5 ♖b8-a8 **16** ♖f6-f5!. Wieder zum Schutz gegen den Flankenangriff ♖a5, der bei 16 ♔h5 den g-Bauern fesseln würde. – Ja nicht 16 h7 wegen Pattstellung! **16...** ♔h8-g8 **17** ♖f5-d5!. Um bei 18 ♔h5 ♖a1 **19** g6 eine Mattdrohung zu haben oder auch nach 17... ♖a1 **18** ♖d8+ ♔f7 **19** g6+ fortfahren zu können. **17...** ♖a8-b8 **18** ♔g6-h5 ♖b8-a8 **19** g5-g6 ♔g8-h8 **20** ♖d5-f5. Um 21 h7 ♔g7 **22** ♖f7+ ♔h8 **23** ♔h6 mit undeckbarem Matt in wenigen Zügen zu spielen. **20...** ♖a8-g8. Um auf 21 h7? mit 21... ♖xg6 **22** ♔xg6 Patt zu erzielen. **21** g6-g7+ ♔h8-h7 **22** ♖f5-f8 ♖g8xf8 **23** gxf8 ♔ oder ♔ und gewinnt. Wählt Weiß Dame oder Turm, so ist Schwarz patt.

Oder (s. Bild Nr. 60):

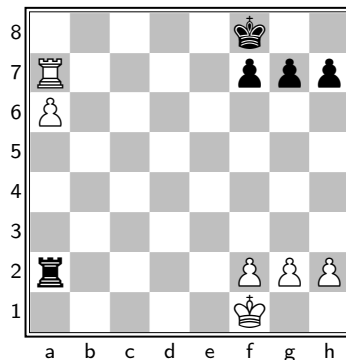
1... a3-a2 **2** h4-h5+ ♔g6-f6 **3** g3-g4 ♖c2-b2 **4** ♔h3-h4 ♖b2-h2+ **5** ♔h4-g3 ♖h2-b2 **6** ♖a5-a6+ ♔f6-g7 (6... ♔g5? **7** ♖g6#) **7** ♔g3-h4 ♖b2-c2 (7... ♖h2+ **8** ♔g5 nebst ♖a7+) **8** h5-h6+ ♔g7-h7 **9** ♔h4-h5 ♖c2-h2+ (9... ♖c5+ **10** g5) **10** ♔h5-g5 ♖h2-g2 **11** ♖a6-a7+ ♔h7-h8 **12** ♔g5-h5 ♔h8-g8 (12... ♖h2+ **13** ♔g6) **13** g4-g5 (droht ♔g6 nebst #) **13...** ♖g2-b2

14 g5-g6 ♖b2-h2+ **15** ♔h5-g5 ♖h2-g2+ **16** ♔g5-f5 ♖g2-f2+ **17** ♔f5-e4 und gewinnt.

Zwei getrennte Mehrbauern gewinnen ebenfalls meistens. Nur das Übergewicht von Turm- und Läuferbauer kann bei günstiger Stellung des verteidigenden Königs den Gewinn meistens nicht erzwingen. Bei komplizierten Turmendspielen ist der wichtigste Lehrsatz der von dem Verfasser aufgestellt: Die Türme gehören *hinter* die Freibauern, hinter die feindlichen, um sie aufzuhalten, hinter die eigenen, um ihr Vorgehen zu unterstützen. Diese günstige Stellung des Turmes wirkt oft entscheidend.

Ein Mehrbauer im Turmendspiel

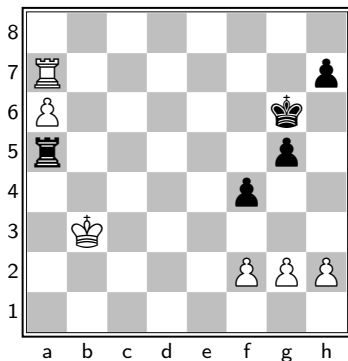
Stellungen wie die folgende kommen sehr häufig vor.



Nr. 61

Weiß hat einen Freibauern auf dem Damenflügel mehr, während auf dem Königsflügel beide Teile Bauern haben. Dabei steht aber der weiße Turm sehr schlecht, der schwarze sehr gut. („Die Türme gehören hinter die Freibauern.“) Diese Endspiele kann die schwächere Partei meist remis machen, sie muß nur energisch auf Gegenangriff spielen. **1** ♔f1-e1 **g7-g5** **2** ♔e1-d1. Ohne Bauernopfer kommt Weiß nicht vorwärts. **2...** ♔f8-g7! **2...** ♖xf2 wäre jetzt schlecht. Es würde folgen **3** ♖c7 (Weiß

bringt seinen Turm sofort in eine günstigere Stellung) 3... ♖a2 (3... ♗xg2? 4 a7 ♖a2 5 ♗c8+ verliert sofort) 4 a7 ♖g7 5 ♖c1 ♖g6 6 ♖b1 ♖a5 7 ♖b2 f5 8 ♖b3 f4 9 ♖b4 ♖a2 (9... ♖a6? 10 ♗c6+!) 10 ♖b5 (droht Turmposition: ♗c6+ nebst ♖a6) 10... ♖b2+ 11 ♖c6 ♗c2+ 12 ♖b7 ♖b2+ 13 ♖c8 ♖a2 14 ♖b8 und gewinnt, da die Gegenaktion auf dem Königsflügel viel zu spät kommt. **3 ♖d1-c1 ♖g7-g6 4 ♖c1-b1 ♖a2-a5 5 ♖b1-b2 f7-f5 6 ♖b2-b3 f5-f4** (auch 6... h5 kann geschehen). Nach 6... f5-f4 hat Weiß drei Möglichkeiten; er kann sofort mit dem König weiter angreifen oder erst seine Bauern durch Vorrücken sichern, damit er nicht mehr als einen von ihnen verliert (s. Bild Nr. 62).



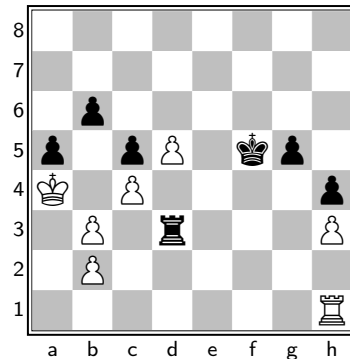
Nr. 62

I 7 ♖b3-b4 ♖a5-a2 8 ♖b4-b5 ♖a2-b2+ 9 ♖b5-c6 ♖b2-c2+ 10 ♖c6-b6 ♗c2-b2+ 11 ♖b6-c7 ♖b2xf2 12 ♖a7-b7 ♖f2xg2 13 a6-a7 ♖g2-a2 14 ♖c7-b8 f4-f3. Nachdem Schwarz nun seinen Turm geopfert hat, zieht er den g- und h-Bauern vor; Weiß kann jetzt im besten Falle Remis erzielen.

II 7 f2-f3 h7-h5 8 h2-h3 ♖a5-a1 9 ♖b3-b4 ♖a1-a2 10 ♖b4-b5 ♖a2-b2+ 11 ♖b5-c6 ♖b2-c2+ 12 ♖c6-b6 ♗c2-b2+ 13 ♖b6-c7 ♖b2xg2 14 ♖a7-b7 ♖g2-a2 15 a6-a7 g5-g4 16 hxxg4 hxxg4 17 fxxg4 ♖g6-g5

18 ♖c7-b8 ♖g5xxg4 und Schwarz macht das Spiel remis.

III 7 g2-g4 f4-f3! 8 h2-h3 h7-h5 9 ♖b3-b4 ♖a5-a2 10 ♖b4-b5 hxxg4 11 hxxg4 ♖a2-b2+ 12 ♖b5-c6 ♖b2-c2+ 13 ♖c6-b7 ♗c2-b2+ 14 ♖b7-c8 ♖b2xf2 15 ♖a7-c7 ♖f2-a2 16 ♖c8-b7 f3-f2 17 ♗c7-c1 ♖a2-b2+ 18 ♖b7-a8 ♖g6-f6 und der schwarze König droht über e5 nach f4 zu kommen. Das Spiel hat eine für Weiß sehr bedrohliche Wendung genommen. Weiß kann jedoch durch a6-a7 seinen König pattstellen und dann durch Turmpfer Remis erzielen.



Nr. 63

Hier geschah: 1 ♖a4-b5! ♖d3xb3+ 2 ♖b5-c6 ♖b3xb2 3 ♗h1-d1! ♖b2-e2 4 d5-d6 ♗e2-e8 5 ♖c6xb6 g5-g4 6 hxxg4+ ♖f5xxg4 7 ♖b6xa5 h4-h3 8 d6-d7 ♗e8-d8 9 ♖a5-b6 h3-h2 10 ♖b6-c7 ♖d8-h8 11 d7-d8 ♗h8xd8 12 ♖c7xd8 und Weiß gewinnt nach Aufopferung des Turmes für den h-Bauern durch den c-Bauern.

Turm gegen Bauer

Der Turm kann einen von seinem König unterstützten Bauern nur mit Hilfe seines Königs