

Turmendspiele - Kapitel 1

In diesem Kapitel geht es um Stellungen, in denen der Turm gegen einen oder mehrere Bauern kämpft.

Viele der folgenden Stellungen habe ich dem Buch „Die Endspieluniversität“ von Dworetzky entnommen. Die Nummern über den Diagrammen geben die Nummer der jeweiligen Stellung in diesem Buch an. Dort findet man auch weitergehende Analysen.

Die Stellungen, die mit (UK) bezeichnet sind, sind von mir und stammen nicht aus dem Dworetzky-Buch.

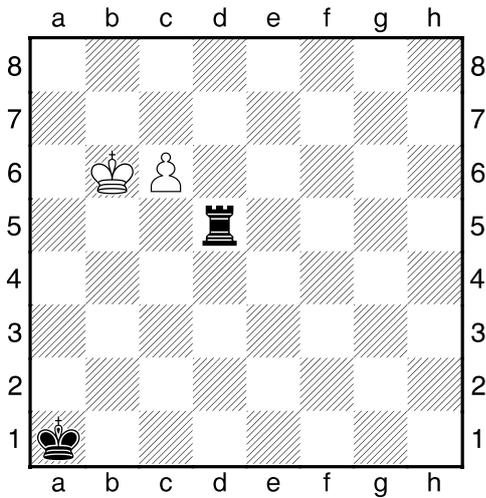
Einige Stellungen sind schwieriger und gehören nicht zum notwendigen Basiswissen. In diesem Fall steht ein (*) über dem Diagramm.

Der Platz rechts neben den Diagrammen ist für eigene Notizen, Kommentare etc. gedacht.

Viel Spaß!

Ullrich Krause

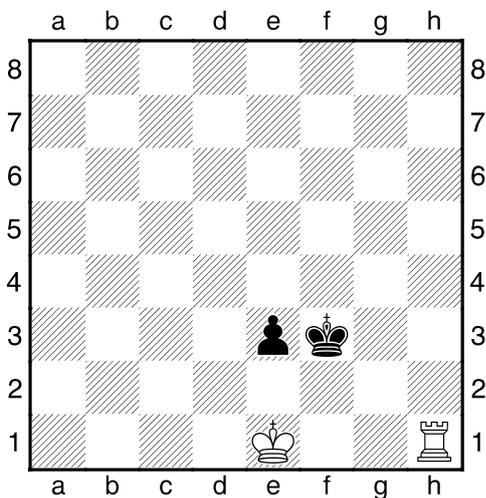
(497) Weiß am Zug (*)



1.c7 Td6+ 2.Kb5 Td5+ 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 Td3+ 5.Kc2 Td4 6.c8T (6.c8D Tc4+ 1/2-1/2) Ta4 7.Kb3 1-0

(Das ist die sogenannte Saavedra-Stellung. Ausnahmsweise gewinnt ein Bauer gegen den Turm. Das Manöver des weißen Königs nennt man Rolltreppe fahren.)

(UK) Weiß / Schwarz am Zug

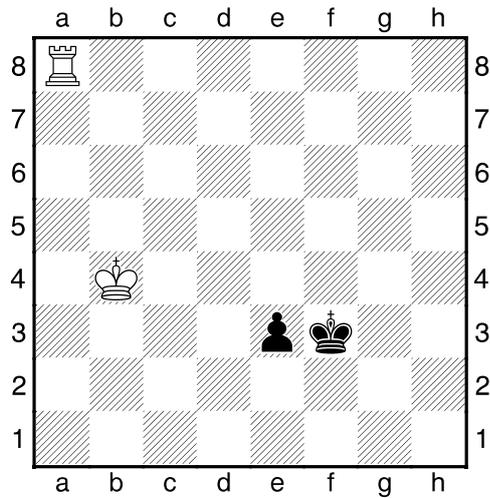


1.Th8 Ke4 2.Ke2 Kf4 3.Te8 1-0

1...Kf4 2.Ke2 Ke4 3.Th4 1-0

(Wenn der König der stärkeren Seite vor dem Bauern steht, gewinnt der Turm immer gegen einen Bauern.)

(UK) Weiß / Schwarz am Zug

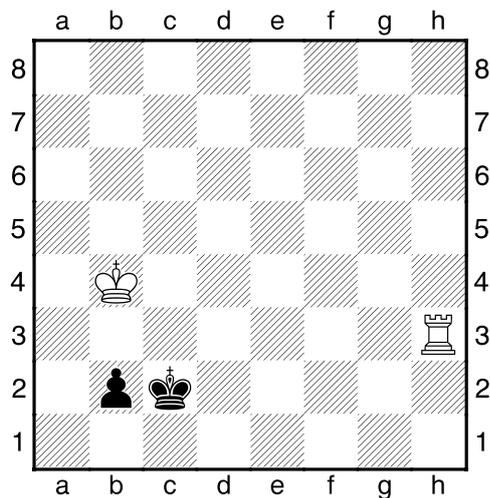


1.Kc3 e2 2.Te8 Kf2 3.Kd2 1–0

1...e2 2.Te8 Kf2 3.Kc3 e1D 1/2–1/2

(Wenn der König der stärkeren Seite nicht vor dem Bauern steht, hängt das Ergebnis der Partie oft von einem einzigen Tempo ab.)

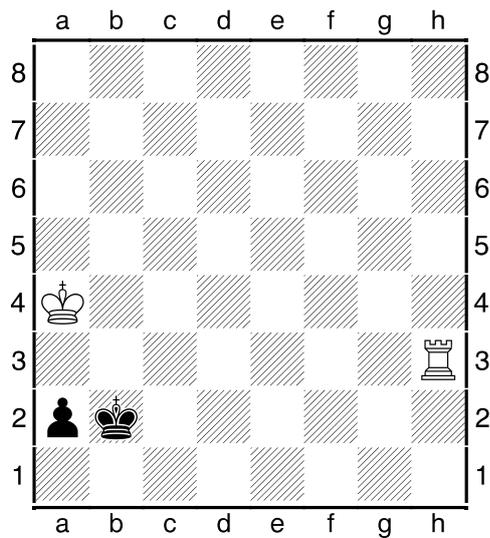
(498) Weiß am Zug



1.Th2+ Kc1 2.Kc3 b1S+ 3.Kd3 Sa3 4.Ta2 Sb1 1/2–1/2

(Die Unterverwandlung in einen Springer ist oft die einzige Möglichkeit, scheinbar verlorene Stellungen zu retten.)

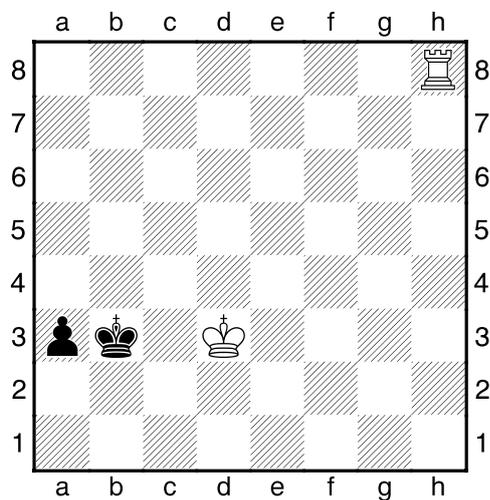
(UK) Weiß am Zug



1.Th2+ Kb1 2.Kb3 a1S+ 3.Kc3 1-0

(Bei einem Randbauern genügt auch die Unterverwandlung in einen Springer nicht, um das Remis zu erreichen.)

(500 / UK) Schwarz / Weiß am Zug

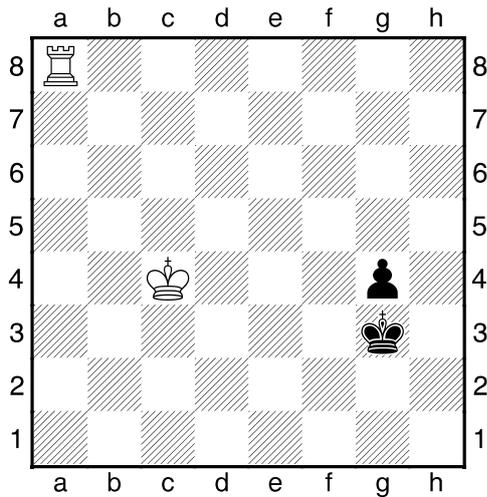


1...Kb2 2.Tb8+ Kc1 3.Ta8 Kb2 4.Kd2 a2 5.Tb8+ Ka1 1/2-1/2

1.Tb8+ Ka2 2.Kc2 Ka1 3.Kb3 a2 4.Th8 1-0

(Wichtig ist der zweite schwarze Zug in der ersten Variante: Nach 2...Ka1 ist die Stellung verloren.)

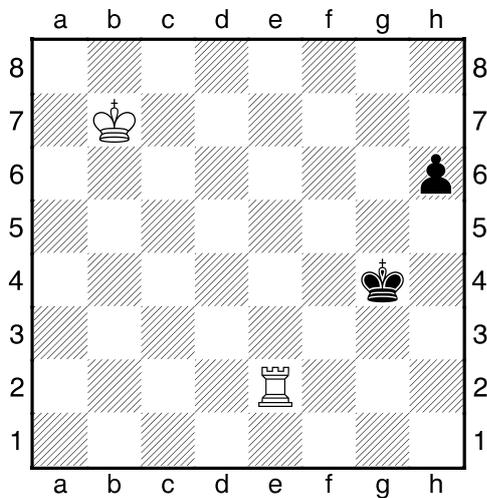
(501) Schwarz am Zug



1...Kf2 2.Tf8+ Ke2 3.Tg8 Kf3 4.Kd3 g3 5.Tf8+ Kg2 6.Ke2 1–0

(Das Manöver Tf8-g8 gewinnt das zum Gewinn der Partie notwendige Tempo.)

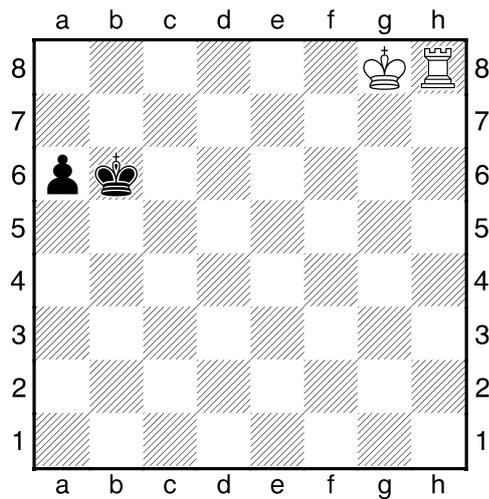
(505) Weiß am Zug (*)



85.Kc6? (85.Tg2+! Kf4 86.Th2! Kg5 87.Kc6 h5 88.Kd5 h4 89.Ke4 Kg4 90.Tg2+ Kh3 91.Tg8 1-0) **85...h5 86.Kd5 h4 87.Ke4 h3 88.Ke3 Kg3 89.Te1 h2 90.Ke2 Kg2 91.Th1 Kxh1 92.Kf1 1/2–1/2**

(Das gleiche Prinzip wie oben: Mit dem Manöver Tg2-h2 wird der schwarze König um eine Reihe abgedrängt.)

(502) Schwarz / Weiß am Zug

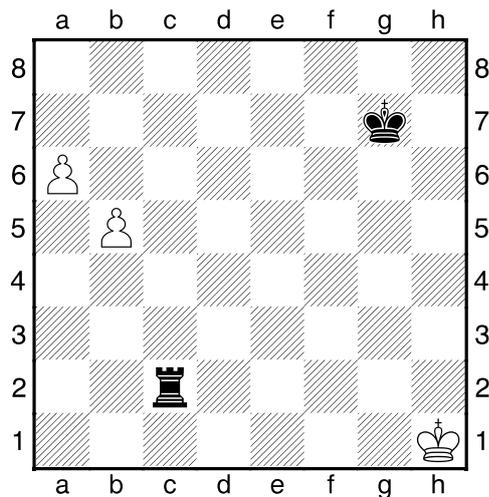


1...Kc5 2.Kf7 a5 3.Ke6 a4 4.Ke5 a3 5.Ta8 Kb4 6.Kd4 Kb3 7.Kd3 Kb2 8.Kd2 a2 9.Tb8+ Ka1 1/2–1/2

1.Th5 1-0

(Wichtig ist die zweite Variante: Wenn es dem weißen Turm gelingt, den König entlang der fünften Reihe abzuschneiden, ist die Stellung immer gewonnen, unabhängig von der Stellung des weißen Königs: Der schwarze König kann den Bauern nicht unterstützen, und sobald dieser die zweite Reihe erreicht, wird er vom Turm erobert.)

(UK) Weiß / Schwarz am Zug

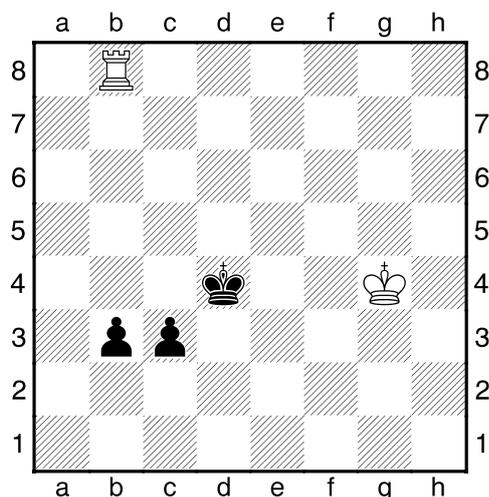


1.a7 1-0 (1.b6 1-0)

1...Ta2 (-a5xb5) 0-1

(Zwei Bauern auf der sechsten Reihe (und einer auf der siebten und der andere auf der fünften Reihe) gewinnen fast immer gegen einen Turm. Andernfalls gilt: Der Turm steht optimal, wenn er den vorderen Bauern von hinten angreift. Dann können beide Bauern nicht mehr ziehen, ohne dass einer verloren geht.)

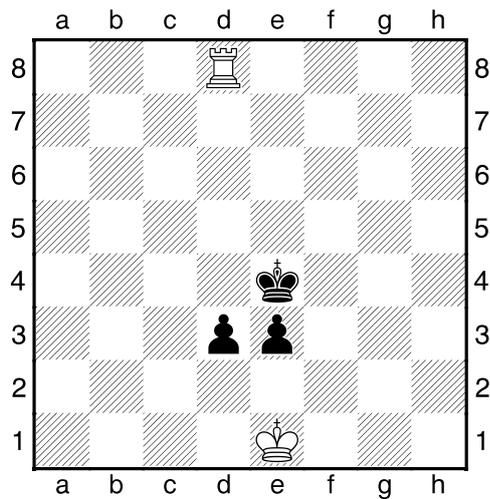
(516) Weiß am Zug



1.Tb4+ 1/2-1/2 (1.Txb3? c2 2.Tb4+ Kd5 3.Tb5+ Kd6 4.Tb6+ Kc7 0-1)

(Es ist häufig eine gute Idee, vor dem Schlagen eines Bauern ein Zwischenschach einzustreuen, das den gegnerischen König vertreibt.)

(UK) Weiß / Schwarz am Zug

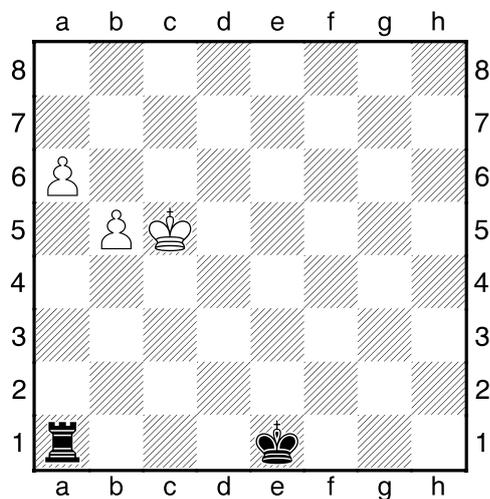


1.Td7 e2 2.Kf2 1-0

1...d2 2.Ke2 Kf4 3.Td4 1-0

(Wenn der König der stärkeren Partei vor den verbundenen Bauern steht, gewinnt die Seite mit dem Turm immer.)

(511) Weiß am Zug (*)

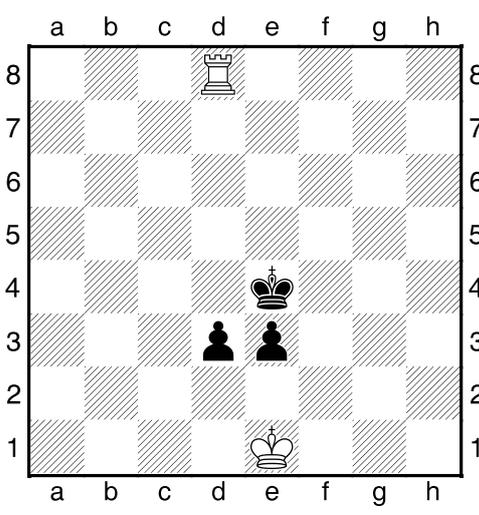
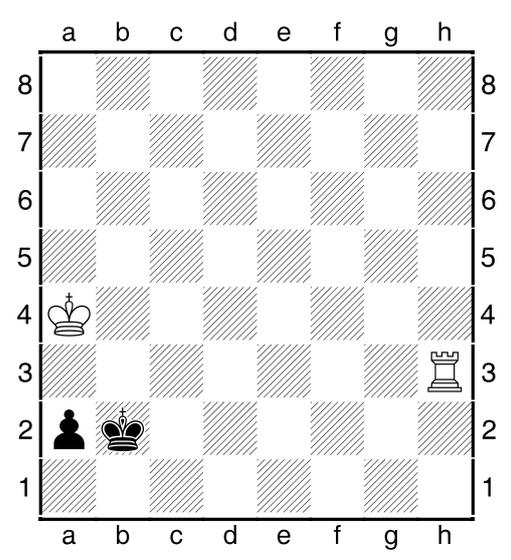
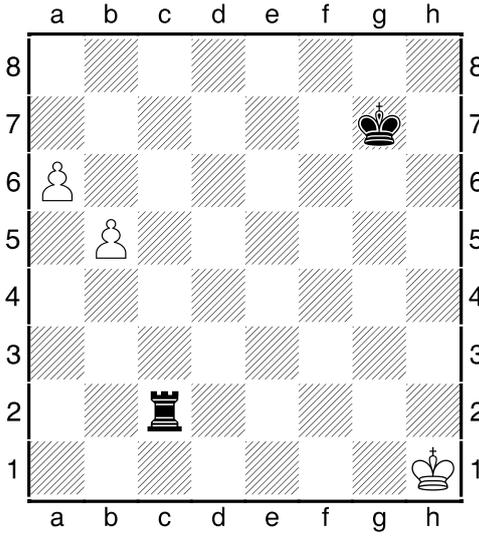
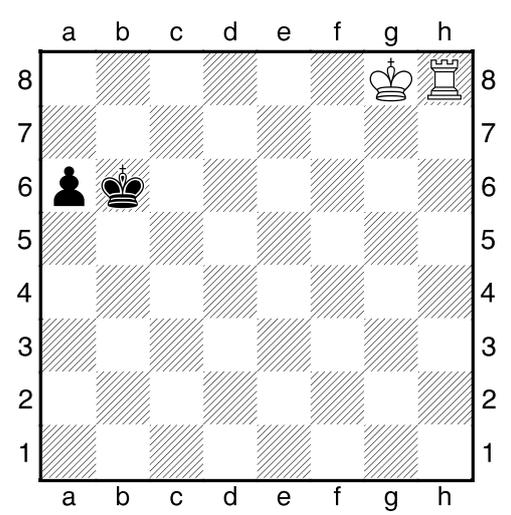


72.Kb6 Kd2 73.Ka7 [73.a7 Kc3 74.Kb7 Kb4 75.b6 Kb5 1/2-1/2] 1-0

(Das weiße Manöver nennt man Führungswechsel. Der Bauer, der näher am gegnerischen König steht, übernimmt die Führung.)

Aufgaben zu Kapitel 1

Die einzige Frage zu den folgenden Stellungen lautet: Wie ist die Stellung einzuschätzen? Varianten brauchen nicht angegeben zu werden. Die Bedenkzeit beträgt insgesamt eine Minute. Es kommt also nicht darauf an, die Lösung durch Nachdenken zu finden – entweder man kennt die Stellung oder man kennt sie eben nicht...

<p>Weiß / Schwarz am Zug</p>  <p>Chessboard diagram 1: White king on e1, White rook on d8, Black king on e4, Black pawns on d3 and e3.</p>	<p>Weiß am Zug</p>  <p>Chessboard diagram 2: White king on a4, White rook on h3, Black king on b2, Black pawn on a2.</p>
<p>Weiß / Schwarz am Zug</p>  <p>Chessboard diagram 3: White king on h1, White pawns on a6 and b5, Black rook on c2.</p>	<p>Weiß / Schwarz am Zug</p>  <p>Chessboard diagram 4: White king on b6, White rook on a8, Black king on f7, Black rook on h8.</p>