

GRUNDLAGEN FÜR TURMENDSPIELE

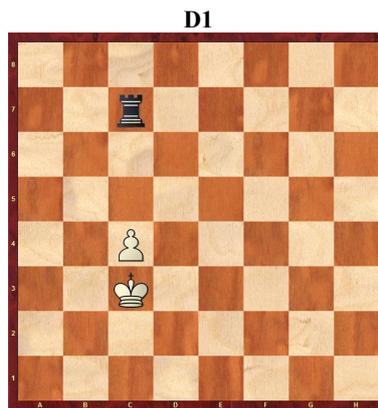
Turm und Bauer gegen Turm (für Spieler mit Elo ≥ 1400)

INHALT

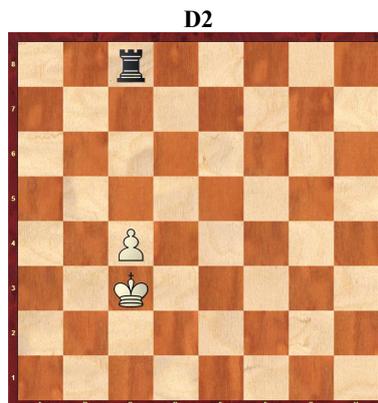
- a) *Der wichtige Abstand*
- b) *Das Saavedra-Thema*
- c) *Die Philidor Stellung*

Der wichtige Abstand:

Wir werden uns heute mit einem Endspiel beschäftigen, das in der Praxis sehr häufig anzutreffen ist: Turm und Bauer gegen Turm. Vorher wiederholen wir wie üblich, was wir beim letzten Training über den Turm gelernt haben. erinnert ihr euch noch, welche Feinheiten beim Aufhalten eines Bauern mit dem Turm zu beachten sind? Sehen wir uns noch einmal die zwei bekannten Stellungen (D1 und D2) an:



Der kleine Unterschied zwischen D1 und D2



In beiden Diagrammen steht der Turm dem gegnerischen Bauern und dem König gegenüber. Es gibt jedoch einen feinen Unterschied. In Diagramm D1 steht der Turm auf c7 und in Diagramm D2 auf c8. So gering der Unterschied auch scheint, die Bedeutung ist gewaltig. Ich bitte jetzt einen Freiwilligen zum Demo-Brett zu kommen.

Übung 1: Wir versuchen nun *ausgehend von der Stellung in D1 mit dem Bauern durch Unterstützung des Königs die 8. Reihe erreichen.*

1.Kd4 Td7+ 2. Ke5 Tc7 3. Kd5 Td7+ 4.Kc6 ... und wohin der Turm auch zieht macht der Bauer mit c5 einen Schritt nach vorn.

Übung 2: *Wie Übung 1, aber ausgehend von der Stellung D2.*

1.Kd4 Td8+ 2.Ke5 Tc8! (Falsch wäre hier natürlich 2....Te8+ wegen 3.Kd6 Td8 4.Kc7 Ta8 5.c5) **3.Kd5 Td8+ 4.Kc6 Tc8+ 5.Kb5 Tb8+ 6.Ka6 Tc8** und der Bauer kann sich nicht bewegen, der König muss reumütig wieder zu seiner Deckung zurück.

Ihr habt gesehen, dass die Entfernung zwischen Turm und Bauern mindestens drei freie Felder betragen muss, damit der Turm seine Aufgabe erfüllen kann. Wäre in Diagramm D1 Schwarz am Zug, müsste er deshalb unbedingt 1...Tc8 spielen, um den richtigen Abstand herzustellen.



Übung 3: *Wie gewinnt Weiß?*

Kann Weiß in der Stellung (D3) seinen Bauern vorziehen? Nach einigen von den Schülern diskutierten Versuchen stellt sich am Demo-Brett heraus, dass dies der Fall ist.

1.d5! Txd5+ 2.Kc4 und wenn Schwarz nun seinen vom König angegriffenen Turm rettet, setzt Weiß mit **3.Ta1+** matt.

Wow! Die Variante zeigt eindrucksvoll, dass alle Überlegungen am Brett dem wichtigsten Ziel des Schachspiels unterzuordnen sind, den gegnerischen König mattzusetzen.

Noch eine Stellung, die euch schon bekannt vorkommen wird (D4), und die ihr euch auf jeden Fall merken solltet, weil sie sehr lehrreich ist.

Übung 4: *Zeigen, wie Weiß mit seinem Bauern ausgehend von der Stellung in D4 gewinnen kann.*

Nach einigen selbstständigen Versuchen der gebildeten Spielerpaare wird die Lösung am Demo-Brett vorgeführt.

1.c7 Td6+ Der Turm steht zu nahe beim Bauern und dem König und kann ihn deshalb nicht von hinten angreifen. Also versucht er den König mit Schachgeboten vom Bauern zu vertreiben. **2.Kb5!** Auf 2.Kb7? fesselt der Turm den Bauern mit 2....Td7 und beseitigt ihn im nächsten Zug, was natürlich remis ist. Auf 2.Kc5? folgt logisch 2....Td1 und falls sich Weiß die Dame

holt, kommt 3....Tc1+ mit Gewinn, bei einem anderen weißen Zug greift der Turm den Bauern ebenfalls von hinten an und beseitigt ihn. Und wieder ist es remis.

b) Das Saavedra-Thema:



Nach 2... Td5+ 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 Td3+ 5.Kc2 Gibt es jetzt für Schwarz noch irgendeine Möglichkeit die Umwandlung des Bauern zu verhindern? 5....Td4!! Ein fantastischer Rettungsversuch, der ein Diagramm verdient (D5).



Wenn Weiß hier unvorsichtig das scheinbar logische 6.c8D spielt, folgt der Keulenschlag 6....Tc4+ und wenn die Dame den Turm schlägt, dann sehen wir ein schönes Patt!

Spielt Weiß hingegen jedoch das richtige 6.c8T!! dann droht im nächsten Zug Ta8 matt, was 6....Ta4 erzwingt und nach 7.Kb3 droht Turmverlust oder matt mit 8.Tc1+. **Achtung:** 6....Tc4+ bringt jetzt nichts, da 7.Txc4 kein Patt ergibt, weil a2 ja nicht bedroht ist.

Stellung D4 stammt aus einer tatsächlich gespielten Partie aus dem Jahr 1875 in London zwischen Fenton und Potter, die mit Remis endete. 1902 wurde diese Stellung als die **Studie von Saavedra** bekannt und hat viel zur praktischen Vorgangsweise bei Turmendspielen beigetragen. Der Verdienst bestand vor allem darin, den Zug c8T!! (eine Unterverwandlung, eine Verwandlung in eine schwächere Figur als die Dame.) entdeckt zu haben, der das Blatt wendet.

c) Die Philidor-Stellung

Nun lernen wir einige grundlegende Turmendspiele kennen. Endspiele mit vielen Bauern auf dem Brett gehen nach mehrfachem Bauerntausch oft in diese Endspiele über. Es ist also sehr wichtig, dass ihr euch diese Lösungsstrategie merkt, damit ihr später Turmendspiele mit mehreren Bauern richtig behandeln könnt.



Betrachten wir die Stellung in Diagramm D6! Sie wurde in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts erstmalig vom stärksten und berühmtesten Spieler dieser Zeit, dem Franzosen A. Philidor, untersucht. Neben seiner schachlichen Tätigkeit war Philidor auch Opern-Komponist.

Scheinbar hat Weiß hier viel erreicht: Der schwarze König kann sich nur mehr auf der 8. Reihe aufhalten. Der schwarze Turm kann den weißen Bauern nur von der Umwandlung in eine Dame abhalten, indem er sich opfert. Der Bauer wird den eigenen König verlässlich gegen Schachs von der Seite schützen.

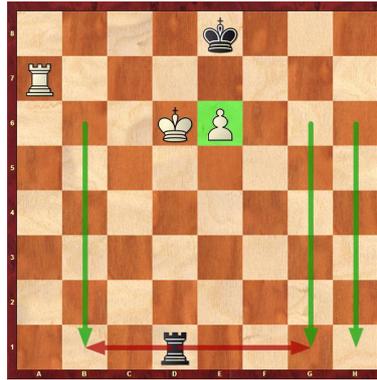
Andererseits ist der weiße König nicht in der Lage, die 6. Reihe zu erreichen, weil das der Turm von h6 aus verhindert. Weiß muss also seinen Bauern zuerst auf die 6. Reihe bringen, damit sein König in dessen Schutz diese Reihe betreten kann. Das alles kann Schwarz nicht verhindern. Sehen wir es uns an (D6 und D7):

1.e5 Tg6 (Schwarz kann hier außerdem auch Tb6 oder Kd8 spielen, da er sowieso nur abwarten kann) **2.e6** Der Bauer betritt die 6. Reihe und im nächsten Zug wird der weiße König in seinem Schutz nach d6 gelangen. Und dann wird es brenzlich für Schwarz. Aber: **2....Tg1! 3.Kd6 Td1+**

Und nun verfolgt der schwarze Turm den weißen König so lange mit Schachgeboten von der Grundreihe aus, bis sich dieser auf die 3. Reihe zurückzieht. Darauf folgt dann Te1 und der Bauer auf e6 geht verloren.

Diese Strategie ist sehr einfach zu merken: Der Turm der schwächeren Seite wartet so lang auf der 6. Reihe, bis der Bauer diese Reihe betritt. Sobald das geschieht, zieht sich der Turm ins Hinterland zurück und verfolgt den König mit ununterbrochenen Schachgeboten.

D7



Sobald der Bauer die 6. Reihe betritt, geht der Turm auf die Grundreihe und verfolgt den König immer mit Schachs.

Eine Voraussetzung dafür, dass diese Verteidigung gelingt, ist allerdings, dass der König der schwächeren Seite sich auf dem Umwandlungsfeld des Bauern oder in unmittelbarer Nähe befindet. Verschieben wir nun alle Steine des Diagramms D6 um zwei Felder nach unten (D8).

D8

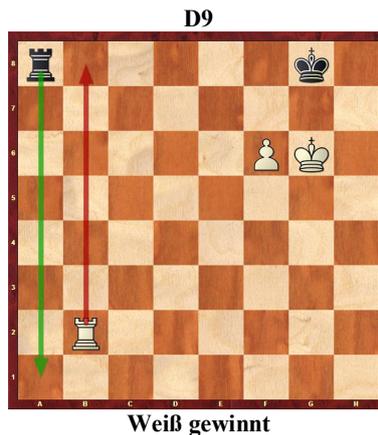


Philidor-Stellung

Auch hier ist die Vorgangsweise gleich: Der Turm wartet nun auf der 4. Reihe bis der Bauer diese Reihe betritt. Geschieht das, begibt sich der Turm sofort auf die Grundreihe und droht mit dauernden Schachgeboten. Und die stärkere Seite kommt keinen Schritt weiter.

Alle Stellungen dieser Art, in denen die schwächere Seite mit dem König das Umwandlungsfeld erreichen kann, können als **Philidor-Stellungen** bezeichnet werden.

Was passiert aber, wenn die schwächere Seite nicht aufgepasst hat und mit ihrem Turm nicht auf der 6. Reihe gewartet hat, bis der Bauer diese Reihe betritt? (D9)



Jetzt hat Schwarz keine Zeit mehr, um mit seinem Turm auf die Grundreihe zu gehen und den weißen König von hinten mit Schachgeboten einzudecken. Denn nun würde Weiß mit Tb8 sofort mattsetzen.

Auch abzuwarten nützt hier nichts, wie unser Versuch zeigt:

1....Tc8 2.Tb7 Ta8 3.Tg7+ Kf8

Nichts ändert sich, wenn Schwarz 3....Kh8 versucht, da dann 4.Th7+ Kg8 5.f7+ folgt, da 5....Kf8 6.Th8+ den Turm kostet.

4.Th7! Kg8 5.f7+ und wieder muss der König nach f8, wonach Th8+ wie zuvor den Turm gewinnt.

Zu beachten ist dabei, dass nach 4.Th7! Schwarz wegen der Mattdrohung mit Th8 keinen Zeit hat, seinen Turm auf die Grundreihe zu bringen.

Was passiert, wenn wir den weißen König auf die andere Seite seines Bauern stellen? (D10)
Hier steht er auf der „falschen“ Seite, denn der Bauer kann ihn nun nicht vor seitlichen Schachgeboten schützen. Auch hier kann Schwarz wegen der Mattgefahr seinen Turm nicht von der 8. Reihe weg ziehen. Aber hier kann er mit Tc8 - falls er am Zug ist - ruhig abwarten.

Auch Weiß am Zug hat keine große Auswahl, denn bei

1. Tb7 folgt einfach **Ta6+** und nach **2.Kf5 Ta1!** Und wir erreichen wieder die Philidor-Stellung.



Fassen wir nun zusammen, was ihr euch unbedingt merken sollt:

1. Bei einem c-, d-, e- und f-Bauern der stärkeren Seite kann die schwächere Seite in arge Schwierigkeiten geraten, wenn sie es verabsäumt, rechtzeitig die 6.Reihe mit dem eigenen

Turm zu kontrollieren, bevor der gegnerische König diese Reihe vor seinem Bauern erreichen kann.

2. Fehlt dem König der stärkeren Seite (das ist die Seite mit dem Bauern) ein Fluchtfeld vor den Schachgeboten des gegnerischen Turmes, so erweist sich das sehr oft als Voraussetzung für ein Unentschieden.
3. Fast alle Turmendspiele sind für die stärkere Partei gewonnen, wenn sie den König der schwächeren Seite vom Umwandlungsfeld des Bauern abdrängen kann.
4. Und die wichtigste Regel von allen Regeln merken wir uns auch: Es gibt fast keine Regel ohne Ausnahme.

Wir demonstrieren diese letzte Regel am Demonstrationsbrett (Diagramm 11). Wir vergleichen die Stellung mit Diagramm 9.

Was ist in beiden Stellungen gleich? Der weiße König ist im Schutz seines Bauern auf die 6. Reihe gelangt. Der schwarze Turm muss die 8. Reihe schützen und darf sie nicht verlassen, da sonst der weiße Turm dort eindringt und matt setzt. In Diagramm 11 steht der schwarze Turm jedoch auf der 7. Reihe und beschützt nicht einmal die 8. Reihe.

Zu **1....Ta8** (um das Matt durch Tc8 zu verhindern) hat Schwarz keine Zeit. Weiß spielt einfach **2.Tc7 Tb8 3.Th7! Kg8 4.Tg7 Kh8** (Noch schneller verliert **4....Kf8** wegen **5.e7+**) **5.Tg1** und der schwarze König ist vom Umwandlungsfeld des Bauern abgedrängt.



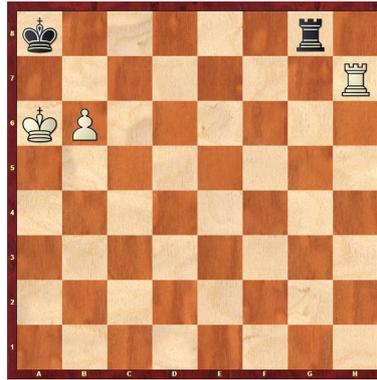
Aber Schwarz kann in Diagramm D11 das überraschende **1....Tf7+** spielen, **2.exf7** setzt patt!

Zieht Weiß auf **1....Tf7+** **2.Kg6** folgt **Tg7+** und Weiß bleibt nur die Wahl zwischen einem Feld auf der h-Linie oder dem Feld f6 für seinen König.

Bei **Kf6** wiederholt sich das Spiel von zuvor mit **Tf7+** und bei **Kh6** zieht Schwarz seinen Turm auf die 1.Reihe, womit der weiße König von seinem Bauern abgeschnitten bleibt und nicht mehr gewinnen kann.

Für die schwächere Partei gibt es einen Trost: Bei einem a- oder h-Bauern kann die stärkere Seite sowieso nicht gewinnen. Auch mit einem b- oder g-Bauern ist das nur schwer möglich. Das wird im Folgenden demonstriert.

D12



Remis

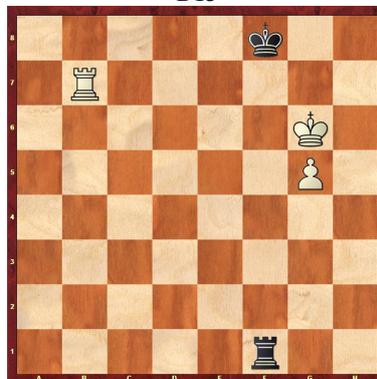
In der Stellung (D12) gelingt es Weiß nicht, den schwarzen König von den Feldern a8 oder b8 zu vertreiben, da ihm einfach der Platz für das Umgehungsmanöver fehlt, wie wir es im Diagramm D9 kennengelernt haben.

1.Ta7 Kb8 2.Tb7 Ka8 und Weiß kommt nicht weiter.

Nur bei einer sehr ungünstigen Aufstellung der schwarzen Steine (D13) ist der weiße Sieg auch bei einem Springerbauern möglich.

Stünde der schwarze König hier auf g8, dann könnte Schwarz Tf8 spielen und die Stellung wäre remis, da Weiß für die Umgehung - wie für die Stellung in D12 gezeigt - einfach der Raum fehlt. In diesem Fall steht der König jedoch auf f8. Zieht Schwarz hier **1....Kg8**, so folgt **2.Tb8+ Tf8 3.Txf8 Kxf8 4.Kh7** und die Umwandlung des Bauern ist nicht zu verhindern.

D13



Weiß gewinnt

Turmendspiele gehören zu den schwierigen Endspielen, daher werden wir uns später mit ihnen noch tiefer und umfassender auseinandersetzen.

c) Festigung der Lernziele der Lehreinheit

Die jungen Schachkrieger sollten nun fähig sein, in grundlegenden Turmendspielen (Turm und Bauer gegen Turm) ausgehend von Philidor-Stellungen, Matt-, Remis- und Pattstellungen herbeizuführen. Diese Fähigkeiten werden im folgenden **Spiel** überprüft und gefestigt.

Auf acht Brettern werden verschiedene Turmendspiele aufgestellt. Jeder geht wie ein Simultanspieler von Brett zu Brett, versucht den richtigen Zug zu finden und schreibt ihn auf sein Partiefeld. Die Seite, an der der Simultanspieler steht, ist am Zug. Wer die meisten Treffer (also die meisten richtigen Züge) landet, ist der Sieger des Turniers. Nur bei Punktegleichstand zählt die Zeit, die für die richtige Lösung gebraucht wurde.

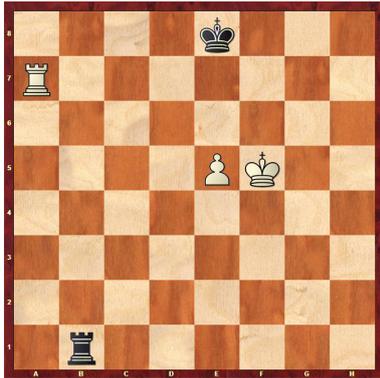
Es ist kein Problem, wenn jemand ein paar Aufgaben nicht lösen kann. Das wird sogar vielen geübten Vereinsspielern nicht möglich sein.

Die Schachjünger erhalten Kopien der Diagramme dieses „Simultan-Spiels“ auf einem Din-A4-Blatt. Sie sollen daheim noch einmal in aller Ruhe versuchen, in **allen** Stellungen die richtigen Züge zu finden. Es ist kein Malheur, wenn jemandem das nicht ganz gelingt, denn die Stellungen werden in der Folgestunde gemeinsam besprochen, gelöst und die gemeinsamen Lösungen werden mit den Aufzeichnungen im „Simultan-Spiel“ und den Hausarbeiten verglichen.*)

***) Hinweis: Die Diagramme sind in dieser Arbeit auf Seite 18 abgebildet. Für die weniger bewanderten Trainer sind die Lösungen auf Seite 19 angeführt und - da es manchmal geboten scheint - näher erklärt. Grundsätzlich können alle Diagramme mit dem in der Lehreinheit erworbenen Wissen gelöst werden.**

Abschließend wird **das weitere Lernziel** bekannt gegeben: Ihr sollt lernen, euch auch in Endspielen (Turm und Bauer gegen Turm) richtig zu verhalten, in denen der König der schwächeren Seite vom Umwandlungsfeld des Bauern abgeschnitten ist.

1 Schwarz zieht



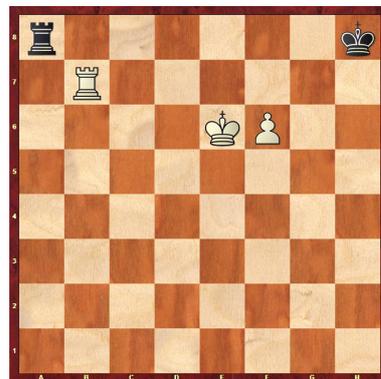
5 Weiß zieht



2 Weiß zieht



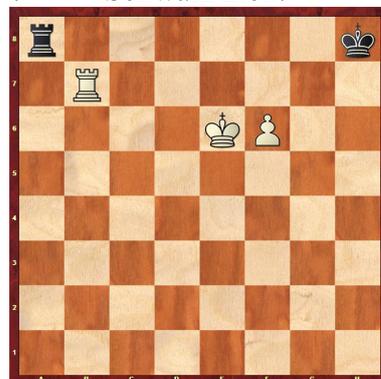
6 Weiß zieht



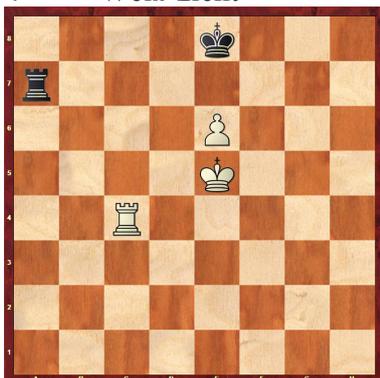
3 Schwarz zieht



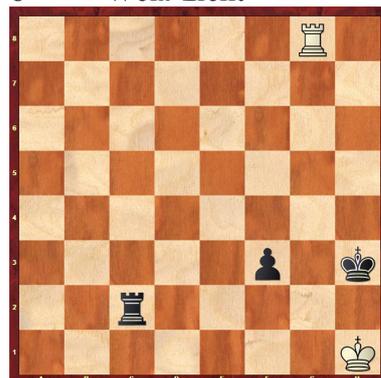
7 Schwarz zieht



4 Weiß zieht



8 Weiß zieht



Lösung 1

Schwarz zieht und hält remis.

1....Tb6! 2.e6 Tb1 =

Lösung 5

Weiß zieht und gewinnt

1.Kc5! Kc8 2.Kb6 Th7 3.Tg5 Th8 4.Ta5
Kb8 5.c7 +-

Falsch wäre: 1.Th5? Td7! 2.Kc5 Td1! =

Lösung 2

Weiß zieht und hält remis

1.Te2! Ta5 2.Td2+! Ke4 3Td8! =

Lösung 6

Weiß zieht und gewinnt

1.Kf5! Tg8 2.Te7 Ta8 3.Kg6 Tg8+ 4.Kh6
Ta8 5.Th7+ Kg8 6.f7+ oder 4....Tg1
5.Tb8+ Tg8 6.f7 +-

Falsch wäre: 1.Ke7? Kg8! 2.f7+ Kg7 =,
denn der Turm kann die 7. Reihe wegen
der folgenden seitlichen Schachs nicht
verlassen. Ebenso falsch wäre 1.Kf7? Kh7!
und remis, denn wieder kommt Weiß nicht
weiter.

Lösung 3

Schwarz zieht und hält remis

1....Ke7 2.Tc5 Ta1 3.Tc7+ Ke8 4.Kd6 Td1
und der Turm gibt dauernd Schach

Lösung 7

Schwarz zieht und hält remis

1....Kg8! 2.Ke7 Tc8 3.f7+ Kg7 = wie in
Diagramm 6 in der Nebenvariante gezeigt.

Falsch wäre: 1....Te8? 2.Kf7 Te1 3.Kf8
Ta1 4.Tb8 Kh7 5.f7 +-, da der schwarze
König vom Umwandlungsfeld des Bauern
abgedrängt ist

Ebenso falsch wäre: 1....Te8? 2.Kf7 Ta8
3.Kg6 +-

Lösung 4

Weiß zieht und gewinnt

1.Kf6! und Weiß gewinnt in der Folge mit
dem Umgehungsmanöver.

Lösung 8

Weiß zieht und hält remis

1.Kg1! Tg2+ 2.Kh1! Txc8 = (Patt) oder
2....f2 3.Tg3+! = oder 2....Tg4 3.Tf8 Kg3
4.Kg1 =, was zu einer Philidor-Stellung
führt.