Endscheidungen in komplexen Turmendspielen, Teil 1

Die Turmendspiele kommen sehr häufig vor, deshalb ist es vernünftig diese zu verstehen und natürlich auch zu trainieren. Die Herausforderung ist hier die Komplexität der Turmendspiele nachzuvollziehen, ein paar grundlegende Motive und Strategien zu lernen und die richtige Entscheidung zu treffen.

Trainingsinhalte

1. Soll der König ins Quadrat des gegnerischen Bauers ziehen oder seinen eigenen Freibau ern vorziehen?
2. Die Umgehung mit einer paradoxen Turmvor bereitung
3. Der Turm sollte hinter dem Bauern stehen
4. Die horizontale Sperrung
5. Wann soll ein Freibauer gebildet werden
6. Der Turm steht vor dem Bauern
7. Der Bauernvorstoß und dann folgt eine para doxer Turmzug
8. Wenn Türme das Unmögliche möglich ma chen

1. Soll der König ins Quadrat des gegnerischen Bauers ziehen oder seinen eigenen Freibauern vorziehen?

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Le2 Königsläufer-Gambit C33, dazu siehe: www.shredderchess.com

C33 - Angenommenes Königsgambit

Zug	Wert	Partien	Proz.	Elo	Leist.	Jahr	Gewinne	Remisen	Verluste
3...d5	-	3	66.6%	2480	2551	1994	2	0	1
3...Sf6	-	1	100%	2545	2870	1993	1	0	0
3...Se7	-	1	100%	2510	2835	1991	1	0	0
3...Sc6	-	1	50%	2460	2535	1982	0	1	0
3...h6	-	1	50%	2465	2455	1964	0	1	0

3...d5 4.exd5 Sf6 5.c4 c6 6.d4 cxd5 7.Lxf4 dxc4 8.Lxc4 Lb4+ 9.Sc3 0–0 10.Sge2 Aljechin: 10.Sf3 Te8+ 11.Se5 Le6 12.0–0 Lxc4 13.Sxc4 Sc6 14.a3 Lf8 15.d5, mit =.

10...Lg4 11.0–0 Sbd7 12.Db3 Lxc3 13.bxc3 Sb6?!± ⌓13...Tc8, mit ±.

14.Ld3 Sfd5 15.Ld2 Lxe2 16.Lxe2 Tc8 17.Tf3 ⌓17.Tf5, mit ↑ *(= Initiative).*

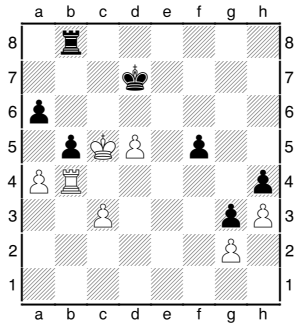
17...Dc7 18.Taf1 f6 19.Ld3 Sc4 20.Th3 g6 20...Sxd2? 21.Lxh7+ Kf7 22.Dxd5+ Ke8 23.Lg6+ Ke7 24.Te3+ Se4 25.Txe4+ De5 26.dxe5 fxe5 27.Txe5+, mit *Linienmatt*.

21.Te1 Sxd2 22.Dxd5+ Df7 23.Dxf7+ ⌓23.Da5, mit ±.

23...Txf7 24.Te2 Sc4 25.Te8+ Txe8 26.Lxc4 h5 27.Kf2 Tc8 28.Lxf7+ Kxf7 29.Te3 b5 30.Ke2 Tc6 31.Kd3 h4 32.Te2 g5 33.Tb2 Tb6 34.d5 Ke7 35.Kd4 g4 36.Kc5 Tb8 37.Kd4± Aljechin: ≤37.Txb5 Txb5+ 38.Kxb5 Kd6 und dann:
A) 39.Kc4□ f5 und jetzt:
A1) 40.Kd3 Kxd5 41.Ke3 Kc4 42.Kf4 Kxc3 43.Kxf5 g3 44.hxg3 hxg3 45.Kg4 a5 46.Kxg3 Kb2 47.Kh4 a4 48.g4 a3 49.g5 Kxa2 50.g6 Kb2 51.g7 a2 52.g8D a1D, mit =.
A2) 40.Kd4 f4 41.c4 f3 42.c5+ Kc7 43.Ke3 fxg2 44.d6+ Kc6 45.Kf2 h3 46.a4 a5 47.Kg1 Kd7, mit =.
B) 39.c4?? f5! 40.c5+ Kxd5 41.c6 Kd6, mit –+.

37...Tb6 38.h3
A) Aljechin: 38.Te2+ Kd7 39.Tf2 Ke7 40.Kc5, mit ±.
B) Aljechin: ⌓38.a3 und jetzt RR: 38...Kd6 39.Tf2 Ke7 40.Kc5 Tb8 41.d6+ Ke8 42.Txf6 Tc8+ 43.Kb4 a5+ 44.Kb3 a4+ 45.Kc2 Kd7 46.Tf5, mit =.
38...g3 39.a3 Aljechin: 39.Kc5 Tb8 40.Te2+ Kd7 41.Te6 Tc8+∓ 42.Kb4 Tc4+ 43.Kxb5 Txc3, mit =.
39...Kd7 Aljechin: 39...Kd6 40.Te2 Kd7 41.Kc5 f5, mit =.
40.Kc5 Tb8 40...f5, mit =.
41.Tb4 f5 41...a5 42.Txh4 Tc8+ 43.Kxb5 Txc3 44.Th6 f5 45.a4 Tc2, mit =.
42.a4 a6

1. Aufgabe



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

© 2026 by FM Olbrich

Endscheidungen in komplexen Turmendspielen, Teil 1

A) Weiß sollte 1.Kd4 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.d6 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.a5 spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Txh4 spielen ☐

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 43.Kd4? Te8? Aljechin: 43...a5!∓ und dann: **A1)** 44.Tb1 b4 45.c4 f4 46.Ke4 Tc8 47.Tc1 Tf8 48.Kf3 Kd6 49.Tc2 Kc5 50.Td2 Tf6, mit –+, weil Weiß sich im Zugzwang befindet.
A2) *44.Txb5 Txb5 45.axb5 f4 46.Ke4 a4* und Schwarz gewinnt.
44.Kd3± bxa4 Aljechin: ≤44...Te5 45.axb5 Txd5+ 46.Ke3 axb5, mit =.
45.Txa4 Te1 46.Txa6 Tg1 47.Ta2± Kd6 48.c4 Ke5 49.Te2+ Kd6 50.Tc2 Kc5 51.Td2 Tf1?? jetzt ist Schwarz verloren. Die *vertikale Absperrung* 51...Te1!, mit =.
52.Ke2 Tg1 52...Tf2+ 53.Ke1 Tf4 54.d6, mit +–. **53.Ke3 Kd6 54.c5+ Kxc5 55.d6 Te1+ 56.Kf4 Te8 57.d7 Td8 58.Kxf5** und Schwarz gab auf, so die Partie: Saviely Tartakower (2546_H) – Efim Bogoljubow (2624_H), New York 1924.

Zu B: Aljechin: 43.d6□ Tc8+ 44.Kd5 Txc3 45.axb5 axb5 46.Txb5 Td3+ 47.Ke5 Td2 48.Tb7+ Kc8 49.Tc7+ Kd8 50.Th7 Txg2 51.Txh4 Te2+ 52.Kxf5 g2 53.Tg4 Kd7, mit =.

Zu C: 43.a5 Tc8+ 44.Kd4 f4 45.Kd3 f3 46.gxf3 Tg8 47.Tb1 Kd6 48.Kd4 Tf8 49.Tf1 Tf4+ 50.Ke3 Tc4 51.Kd3 Kxd5 52.f4 Ke6 53.f5+ Kf6 54.Kd2 Ta4 und Schwarz gewinnt.

Zu D: 43.Txh4 Tc8+ 44.Kb4 Tc4+ 45.Txc4 bxc4 46.h4 *(Falls 46.Kxc4, so 46...f4 47.h4 f3 und Schwarz gewinnt.)* 46...f4 47.h5 f3 48.h6 fxg2 49.h7 g1D 50.h8D Db6+ 51.Kxc4 Dg6 52.Dd4 g2 53.Da7+ Ke8 54.Da8+ Kf7 55.Da7+ Kg8 56.Dg1 De4+ 57.Kc5 Df3 58.De1 Df7 59.Kb4 Dg6 60.Dg1 Dd6+ 61.Kb3 *(61.Kc4 Df4+ 62.Kb3 Df1, mit –+.)* 61...Dxd5+ 62.Kc2 Df5+ 63.Kd2 Df1, mit –+.

Ein sehr lehrreiches Partiebeispiel, zu dem Thema: "Soll der König ins Quadrat des gegnerischen Bauers ziehen oder seinen eigenen Freibauern vorziehen?"

2. Die Umgehung mit einer paradoxen Turmvorbereitung

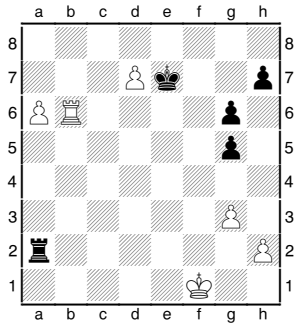
1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 0–0 6.Le2 e5 7.Le3 Sbd7 Königsindisch E94, dazu siehe: www.shredderchess.com.

8.0–0 Sg4 9.Lg5 f6 10.Lh4 Sh6 11.Lg3 Sf7 12.Dc2 Sg5 13.Sxg5 fxg5 14.dxe5 Sxe5 15.c5 dxc5 16.Tad1 De8 17.Sd5 Tf7 18.Dxc5 c6 19.Se3 b6 20.Dc2 b5 21.Dc5 Lb7 22.Td2 De7 23.Dxe7 Txe7 24.Tfd1 a6 25.b3 c5 26.Sd5 Tf7 27.Tc2 Tc8 28.Tdc1 Lxd5 29.exd5 Td8 30.Txc5 Tfd7 31.Lxe5 Lxe5 32.Lg4 Te7 33.Tc8 ⌓33.Le6+! Kg7 34.g3, mit +–.

33...Txc8 34.Txc8+ Kg7 35.Ta8!? ⌓35Tc6! h5 36.Lc8 a5 37.Kf1, mit ±.

35...Tc7 36.g3 Tc2 37.Ta7+ Kf8 38.Txa6 Ld4 39.Le6 Lxf2+ 40.Kf1 Lc5 41.d6 Td2 42.Ta8+ Kg7 43.d7 Le7 44.a4 bxa4 45.bxa4 Td6 46.Ta7 Ld8 47.Lc4 Td4 48.Le2 Kf6 49.a5 Ta4 50.a6 Ta1+ 51.Kf2 Lb6+ 52.Kg2 Ta2 53.Tb7 Txe2+ 54.Kf1 Ta2 55.Txb6+ Ke7

2. Aufgabe



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 1.Td6 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.h4 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.Tb7 spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Ke1 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 56.Td6!! Kd8 57.h3 Tb2⊙ *(= Zugzwang)*. 57...Ta5 58.Ke2 Ta3 59.Kf2⊙ **58.a7 Ta2 59.Tf6!** Die Umgehung. **59...Kxd7 60.Tf8!** und Schwarz gab auf, so die Partie: Enver Bukic – Drazen Marovic, Jugoslawien 1968.

© 2026 by FM Olbrich

Zu B: 56.h4?! Kxd7 57.hxg5 Kc7 58.Tf6 Kb8 59.Tb6+ Kc7, mit =.

Zu C: 56.Tb7 Txa6 57.d8D+ Kxd8 58.Txh7, mit =.

Zu D: 56.Ke1 Kxd7 57.h3 Ke7 58.Kf1 Kf8 59.Tc6 und Weiß kommt nicht weiter.

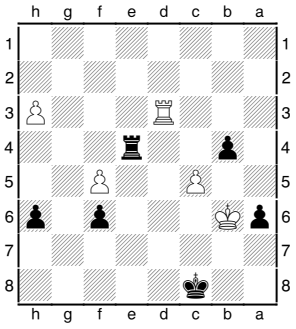
Ein wunderbares Beispiel zu Thema: Die Umgehung mit einer paradoxen Turmvorbereitung.

3. Der Turm sollte hinter dem Bauern stehen

1.c4 e6 2.Sc3 d5 3.d4 Sf6 4.cxd5 exd5 5.Lg5 Le7 6.e3 0–0 7.Ld3 Sbd7 8.Sf3 Te8 9.Dc2 c6 10.0–0 Sf8 11.Lxf6 Lxf6 Damengambit D36, dazu siehe: www.shredderchess.com.

12.b4 Lg4 13.Sd2 Tc8 14.Lf5 Lxf5 15.Dxf5 Dd7 16.Dxd7 Sxd7 17.a4 Le7 18.Tfb1 Sf6 19.a5 a6 20.Sa4 Lf8 21.Sc5 Te7 22.Kf1 Se8 23.Ke2 Sd6 24.Kd3 Tce8 25.Te1 g6 26.Te2 f6 27.Tae1 Lh6 28.Sdb3 Lf8 29.Sd2 Lh6 30.h3 Kf7 31.g4 Lf8 32.f3 Td8 33.Sdb3 Sb5 34.Tf1 Lh6 35.f4 Lf8 36.Sd2 Sd6 37.Tfe1 h6 38.Tf1 Tb8 39.Ta1 Tbe8 40.Tae1 Tb8 41.e4 dxe4+ 42.Sdxe4 Sb5 43.Sc3 Txe2 44.Txe2 Lxc5 45.bxc5 Td8 46.Sxb5 axb5 47.f5 gxf5 48.gxf5 Tg8 49.Kc3 Te8 50.Td2 Te4 51.Kb4 Ke8 52.a6 bxa6 53.Ka5 Kd7 54.Kb6 b4 55.d5 cxd5 56.Txd5+ Kc8 57.Td3

3. Aufgabe



■ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Schwarz sollte 1...a5 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Tc4 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Tf4 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Te7 spielen ☐

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 57...a5?! 58.Tg3 b3 59.Kc6 Kb8 60.Txb3+ Ka7 61.Tb7+ Ka6 62.Tb6+ Ka7 63.Kb5 a4 64.Txf6 Tf4 65.Txh6 a3 66.Ta6+ Kb8 67.Txa3 Txf5 68.Tg3 Tf6 69.Tg8+ Kc7 70.Tg7+ Kc8 71.Th7 und Schwarz gab auf, so die Partie: Viktor Kortschnoj (2665) - Anatoly Karpov (2725), Baguio City (WM 31m) 1978.

Zu B: 57...Tc4□ 58.Kc6 Tc3 59.Td4 b3 60.Tb4 Txh3 *(60...Kd8 61.Tb8+ Ke7 62.Tb7+ Ke8 63.Tb8+ Kf7 64.Tb7+, mit Dauerschach.)* 61.Tb6 a5 62.Tb5 a4 63.Ta5 Kd8 64.Ta8+ Ke7 65.Ta7+, mit Dauerschach.

Zu C: ≤57...Tf4? 58.Tg3! b3 59.Kc6 Kd8 60.Txb3 Txf5 *(60...a5 61.Kd6 Tb4 62.Tg3 Td4+ 63.Ke6 Tc4 64.Kxf6 Txc5 65.Ke6 Tc2 66.f6 Te2+ 67.Kf7 a4 68.Kg7, mit +–.)* 61.Tb8+ Ke7 62.Kb6 Tf3 63.c6 Tb3+ 64.Ka7! Tc3 65.Kb7 Tb3+ 66.Kc8 Txh3 67.c7 h5 68.Kb7 Tc3 69.c8D und Weiß gewinnt.

Zu D: ≤57...Te7? 58.c6! Tg7 59.Td6 b3 60.Txf6 Tg8 61.Te6 b2 62.Te1 a5 63.Tb1 Tg2 64.f6 a4 65.f7 Tf2 66.Te1 und Weiß gewinnt.

Die wohl die wichtigste Grundregel in den Turmendspielen kennt jeder, aber wer kennt die vorletzte 31. Partie aus dem WM-Kampf im Jahr 1978 zwischen Karpow und Kortschnoj, wo Karpow **nicht** die Grundregel, dass die Türme hinter die gegnerische Freibauern gehören, gefolgt hat.

4. Die horizontale Sperrung

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le2 Lg7 7.Le3 0–0 8.Dd2 Sc6 9.Td1 Sg4 10.Lxg4 Lxg4 11.f3 Ld7 12.0–0 Sizilianisch (Drachen-Variante) B73

B72 - Sizilianisch/Drachenvariante

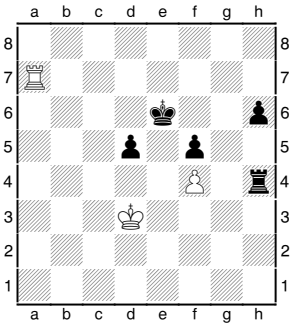
Zug	Wert	Partien	Proz.	Elo	Leist.	Jahr	Gewinne	Remisen	Verluste
9.O-O-O	-	20	55%	2514	2545	1991	6	10	4
9.Td1	-	7	57.1%	2475	2565	1973	2	4	1
9.O-O	-	5	40%	2471	2431	1970	0	4	1
9.Sb3	-	2	0%	2490	2065	1993	0	0	2
9.Ld1	-	1	0%	2485	2015	2005	0	0	1
9.f3	-	1	50%	2410	2530	1998	0	1	0
9.h4	-	1	100%	2530	2835	1994	1	0	0

12...Tc8 13.Tf2 Se5 14.b3 f5 15.exf5 gxf5 16.Sce2

© 2026 by FM Olbrich

Sf7 17.f4 De8 18.h3 Kh8 19.Da5 Sd8 20.c4 Dg6 21.Dxa7 Tg8 22.Db6 Lf6 23.Sc3 Lc6 24.Sd5 Lxd5 25.cxd5 Dh5 26.Sf3 Dxh3 27.Ld4 Dh6 28.Lxf6+ Dxf6 29.Dd4 Kg7 30.Te2 Dxd4+ 31.Sxd4 Kf6 32.Kf2 Tc5 33.Sf3 h6 34.Td4 Te8 35.b4 Tc3 36.Te3 Tc2+ 37.Td2 Txd2+ 38.Sxd2 e5 39.dxe6 Sxe6 40.g3 Tc8 41.Td3 Ke7 42.Ke3 Tc2 43.a4 Sc7 44.Tb3 Ta2 45.a5 Sb5 46.Tb1 Kf6 47.Kd3 d5 48.Sb3 Tg2 49.Sc5 Txg3+ 50.Kd2 Sd6 51.Sxb7 Sxb7 52.a6 Sd6 53.b5 Ta3 54.b6 Txa6 55.b7 Sxb7 56.Txb7 Ke6 57.Th7 Ta2+ 58.Kd3 Th2 59.Ta7 Th4 67.Te8+ Kf3 68.Td8 Te4 69.Tf8 f4 70.Kd3 Te1 71.Kxd4 Kg3 72.Kd3 f3 73.Tg8+ Kf2 74.Tg7 Te3+ 75.Kd2 Te2+ 76.Kd3 Kf1 77.Tc7 f2 78.Tc5 Te8 79.Kd4 Ke2 80.Tc2+ Kf3 81.Tc1 *(81.Tc3+ Kg2 82.Tc2 Kg1 und Schwarz gewinnt.)* 81...Te1 und Schwarz gewinnt.

4. Aufgabe



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 1.Ta6+ spielen ☑
B) Weiß sollte 1.Ta4 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.Th7 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 60.Ta6+□ Kf7 61.Kd4 Txf4+ 62.Kxd5??–+ 62.Ke5□= Tf1 63.Txh6 d4 64.Kxd4 Kg7 65.Tc6, mit der horizontalen Sperre. 65...Te1 66.Kd5 Te3 67.Tb6 f4 68.Kd4 Te7 69.Ta6 Te1 70.Kd3 Kf7 71.Ta4 Te3+ 72.Kd2 Tf3 73.Ke2 Te3+ 74.Kf2, mit =. **62...Kg7!! 63.Ke5 Tf1 64.Ta2 Kg6 65.Tg2+ Kh5 66.Kf6 Kh4 67.Tg6 h5 68.Tg5 f4 69.Kf5 Ta1 70.Tg2** 70.Kxf4?? Tf1+ 71.Ke3 Kxg5 und Schwarz gewinnt. **70...f3** und Weiß gab auf, so die Partie: Theodore Henry Tylor (2302$_{H}$) – Reuben Fine (2533$_{H}$), Nottingham 1936.

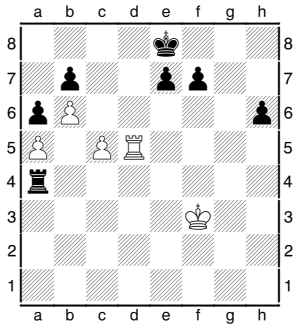
Zu B: 60.Ta4? h5! 61.Ke3 Th1! 62.Kf2 h4 63.Ta6+ Ke7 64.Kg2 Te1 65.Kh3 d4 66.Kxh4 d3 67.Ta2 Te4 68.Kg5 Td4 69.Td2 Ke6⊙ *(= Zugzwang)* und Schwarz gewinnt.

Zu C: 60.Th7? Txf4 61.Txh6+ Ke5 62.Ke2 Te4+ 63.Kd2 d4 64.Th8 Te3 65.Te8+ Kf4 66.Td8 Ke4

Trotz zwei Bauern weniger hat Weiß sich tapfer geschlagen. Die horizontale Sperrung nach dem 60.Ta6+ war der richtige Weg die Partie im Gleichgewicht zu halten, aber dann im 66. Zug wurde ein vergifteter Bauer geschlagen und die weiße Stellung war dem Untergang geweiht.

5. Wann soll ein Freibauer gebildet werden

5. Aufgabe



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 1.Ke3 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.c6 spielen ☑
C) Weiß sollte 1.Te5 spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Th5 spielen ☐

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 1.Ke3? Txa5, mit –+.

Zu B: **1.c6! bxc6 2.Tb5!! axb5** ≤2...Td4? 3.b7 Td8 4.b8D Txb8 5.Txb8+ Kd7 6.Tb6 Kc7 7.Txa6 c5 8.Tb6 c4 9.Ke2 und Weiß gewinnt ganz leicht. **3.b7 Txa5 4.b8D+ Kd7 5.Dg8 Ta4 6.Dxf7 Tc4! 7.Kg3**, mit =.

Zu C: 1.Te5? Kd7!, mit –+.

Zu D: 1.Th5? Kd7, mit –+.

Ein Bauernvorstoß nebst paradoxem Turmopfer.

© 2026 by FM Olbrich

Endscheidungen in komplexen Turmendspielen, Teil 1

6. Der Turm steht vor dem Bauern

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 e6 5.e3 Sbd7 6.Ld3 Lb4 Damengambit (Halbslawisch) D46, dazu siehe: www.shredderchess.com

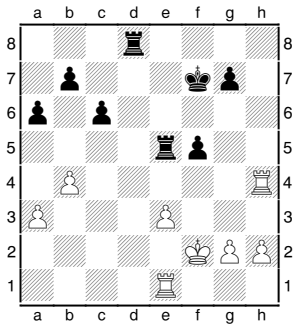
7.0–0 0–0 8.a3 La5 9.Dc2 Lc7, dazu siehe: www.shredderchess.com

D46 - Damengambit/Halbslawische Verteidigung

Zug	Wert	Partien	Proz.	Elo	Leist.	Jahr	Gewinne	Remisen	Verluste
10.Ld2	-	8	87.5%	2505	2843	1961	6	2	0
10.b3	-	2	75%	2485	2642	1962	1	1	0
10.e4	-	1	0%	2505	2150	1975	0	0	1
10.b4	-	1	50%	2565	2480	1970	0	1	0

10.b4 dxc4 11.Lxc4 De7 12.Lb2 e5 13.Se4 Sxe4 14.Dxe4 Sf6 15.Dh4 e4 16.Se5 Le6 17.Le2 Tae8 18.f3 exf3 19.Ld3 h6 20.Txf3 Sg4 21.Dh5 Sf6 22.Dh4 Sg4 23.Dh5 Dg5 24.Dxg5 hxg5 25.Te1 Sxe5 26.dxe5 Te7 27.Ld4 Td8 28.Tg3 g4 29.Le2 a6 30.Lxg4 Lxg4 31.Txg4 Lxe5 32.Kf2 f5 33.Th4 Kf7 34.Lxe5 Txe5

6. Aufgabe



☐ Welche Variante führt nicht zum Ausgleich

A) Weiß sollte 1.Td4 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.e4 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.a4 spielen ☐

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 35.Td4! Tde8, mit =.

Zu B: 35.e4! a5 *(35...Td3 36.Te3, mit =.)* 36.bxa5 Txa5 37.Te3 Td2+ 38.Kf3 fxe4+ 39.Thxe4 Tf5+ 40.Kg4 Kg6 41.Te6+ Tf6, mit =.

Zu C: 35.a4?!∓ Td3 36.Te2 Kf6 37.a5 Tb3 38.Td4 Te4 39.Td6+ Ke7 40.Ted2 Tbxb4 41.Td7+ Kf8 42.Tc7 Te7 43.Tdd7 Txd7 44.Txd7 Kg8 45.e4 fxe4 46.Ke3 g5 47.h3 Kf8 48.g3 Ke8 49.Th7 Kd8 50.h4 gxh4 51.gxh4 Tb5 52.h5 Txa5 53.h6 Th5 54.Txb7 Txh6 55.Kxe4 Td6 56.Ta7 c5 57.Ke5 Td2 58.Txa6 Kc7 59.Ke4 Kb7 60.Ke3 Kxa6 61.Kxd2, mit ½:½, so die Partie: Lev Polugaevsky - Larry Evans, Siegen (ol) 1970.

7. Ein Bauernvorstoß und dann ein Paradoxer Turmzug

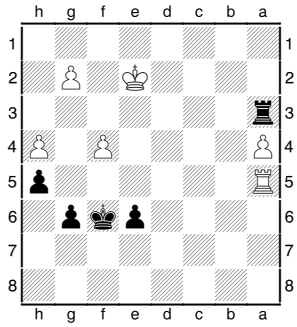
1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 c5 5.Sf3 0–0 6.Ld3 d5 7.0–0 Sc6 8.a3 Lxc3 9.bxc3 dxc4 10.Lxc4 Dc7 11.Ld3 e5 Nimzoindisch E59, dazu siehe: www.shredderchess.com

E59 - Nimzo-Indisch/Hauptvariante

Zug	Wert	Partien	Proz.	Elo	Leist.	Jahr	Gewinne	Remisen	Verluste
12.Dc2	-	108	53.7%	2502	2524	1972	29	58	21
12.Sxe5	-	5	20%	2453	2231	1974	0	2	3
12.dxe5	-	2	75%	2455	2645	1972	1	1	0

12.Dc2 De7 13.dxe5 Sxe5 14.Sxe5 Dxe5 15.Te1 Ld7 16.Lb2 c4 17.Lxc4 Sg4 18.f4 Dc5 19.Dd3 Tad8 20.Tad1 Db6 21.De2 Sxe3 22.Dxe3 Dxb2 23.Te2 Db6 24.Dxb6 axb6 25.Te7 Le6 26.Txd8 Txd8 27.Lxe6 fxe6 28.Txb7 Tc8 29.Txb6 Txc3 30.Ta6 Kf7 31.Kf2 h5 32.a4 Ta3 33.h4 Kf6 34.Ta5 g6 35.Ke2

7. Aufgabe



■ Welche schwarze Variante führt nicht zum Ausgleich?

A) Schwarz sollte 1...Ta2+ spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Kf7 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Tc3 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1....Tg3? spielen ☐

Die richtige Antwort ist D

Zu A: 35...Ta2+ 36.Kf3 Ta3+ 37.Ke4 Ta2 38.g3 Ta3

© 2026 by FM Olbrich

39.Ta8 Txg3 40.Tf8+ Kg7 41.Tc8 Ta3 42.Tc4 Kf6 43.Kd4 Th3 44.Kc5 Txh4 45.a5 Th1 46.Ta4 Tc1+ 47.Kd4 h4 48.a6 Tc8 49.Ke3 g5 50.fxg5+ Kxg5 51.a7 Ta8 52.Ke4 Kg4 53.Ke3+ Kg3 54.Ke4 h3 55.Ta3+ Kg4 56.Ta2 Kg3 57.Ta3+, mit =.

Zu B: 35...Kf7 36.Ta8 Kf6 37.Kf2 Kf5 38.Tf8+ Kg4 39.Tf6 Txa4 40.Txg6+ Kxh4 41.g3+ Kh3 42.Kf3 Ta3+ 43.Kf2, mit =.

Zu C: 35...Tc3 36.Ta8 Tg3 37.Tf8+ Ke7 38.Tb8 Txg2+ 39.Ke3 Th2 40.Ke4 Ta2 41.Ke5 Txa4 42.Tb7+ Kf8, mit =.

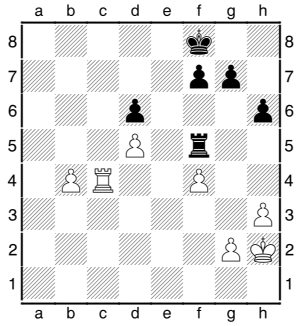
Zu D: 35...Tg3? 36.Tg5! Ta3 37.a5 Kf7 38.Kd2 Ke7 39.Kc2 Kd7 40.Kb2 Ta4 41.g3 Kc6 42.Kb3 Ta1 43.Kb4 Tb1+ 44.Kc4 Ta1 45.Kb3 und Schwarz gab aus, so die Partie: Yuri Averbakh – Max Euwe, Zürich (ct) 1953. Mehr zu diesem Thema, siehe Trainingseinheit v. 09.07.2020 „Auf was muss man bei den Turmendspielen bei einem vorgerückten Freibauer achten?“.

8. Wenn Türme das Unmögliche möglich machen

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0–0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 d6 8.c3 0–0 Spanische Partie (Tschigorin-Variante) C92, dazu siehe: www.-shredderchess.com

9.h3 Sd7 10.d4 Lf6 11.a4 Lb7 12.Sa3 exd4 13.cxd4 Sb6!?N 14.Lf4! 14.axb5 axb5 15.Lf4 b4 16.Sc4 Txa1 17.Dxa1 Sxc4 18.Lxc4 Sxd4, mit ∓. **14...bxa4 15.Lxa4 Sxa4 16.Dxa4 a5** Schussler: 16...Se7 17.e5 Sg6, mit ∞. **17.Ld2 Te8 18.d5± Sb4 19.Lxb4 axb4 20.Dxb4 Tb8 21.Dc4! A)** 21.Sb5 Dd7 22.Dc4 Lxb2 23.Tab1 mit ±. **B)** 21.Dd2 c6, mit ±. **21...Dc8?!** 21...Lxb2 22.Ta2 und dann: **A)** 22...c6 23.dxc6 Tc8 24.cxb7 Txc4 25.Sxc4, mit +–. **B)** 22...Lxa3 23.Txa3, mit ±. **C)** 22...Df6 23.Dxc7 Tec8 24.Dd7 Dc3 25.Sb5 Db3 26.Ta7, mit ±. **D)** 22...Lf6!? 23.Sb5 Dd7 *(23...Te7* Schussler: *24.Sfd4±, C7 wird schwach bleiben, bis es nicht mehr existiert.)* 24.Sfd4 Lxd4 25.Sxd4, mit ±. **22.Sd4!± La6 23.Dc3 c5** 23...Tb6 24.b4, mit ±. **24.dxc6 Lxd4 25.Dxd4 Dxc6 26.b4! h6 27.Te3! Te6 28.f3 Tc8 29.Tb3 Lb5□ 30.Tb2 Db7** 30...Ta8!, mit +–. **31.Sc2!** ΔSe3–Sd5. **31...De7 32.Df2** 32.Se3 Dg5?, mit +–. **32...Tg6 33.Se3 De5 34.Tbb1 Ld7 35.Ta5! De7 36.Ta7 Dd8 37.Sd5 Kh7** 37...Lxh3? 38.Se7+, mit +–. **38.Kh2 Tb8 39.f4!?** 39.Tc1!, wegen X c7, mit +–. **39...Te6 40.Dd4 De8! 41.Te1!** 41.Sc7? Txe4 42.Dd3 *(42.Dxd6 Dc8 43.Sa6 Lxh3 44.Dxb8 Dg4, mit –+.)* 42...De7 43.Sd5 Lb5!, mit =. **41...Lc6 42.Dd3! Df8 43.Tc1 Lxd5 44.exd5+ Tg6 45.Df5!+– Kg8 46.Tac7** 46.Tcc7 Tf6, mit +–. **46...Tf6 47.Dd7 Td8 48.Dxd8 Dxd8 49.Tc8 Df8 50.T1c4! Tf5 51.Txf8+ Kxf8**

8. Aufgabe



☐ Nur eine Variante führt zum Sieg

A) Weiß sollte 1.Td4 spielen ☑
B) Weiß sollte 1.b5 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.Tc8+ spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Kg3 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 52.Td4! h5 52...Ke7 53.g4 Tf6 54.b5 Kd7 55.Tc4, mit +–. **53.b5 Ke7 54.b6 Kd7 55.g4 hxg4 56.hxg4 Tf6 57.Tc4** und Schwarz gab wegen 57...Th6+ 58.Kg3 Th1 59.Tc7+, so die Partie: Grry Kasparov (2800) – Anatoly Karpov (2730), Lyon/New York (WM) 1990. *[Aus den Kommentren von GM M. Gurevich]*

B) 52.b5 Txd5 53.Tb4 Tc5 54.Kg3 Ke7 55.b6 Tc8 56.Kf3 d5 57.Ke3 Kd6, mit =.

C) 52.Tc8+ Ke7 53.Tc7+ Kf6 54.Kg3 Txd5 55.Kf3 Tb5 56.Tc4 Ke6 57.Te4+ Kd7 58.Td4 Kc6 59.Ke4 h5, mit =.

D) 52.Kg3 Txd5, mit =.

Nach 52.Td4! Ist der schwarze Turm kaltgestellt. Der Rest ist Sache der Technik.

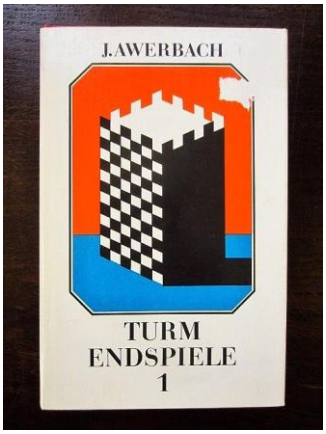
© 2026 by FM Olbrich

Endscheidungen in komplexen Turmendspielen, Teil 1

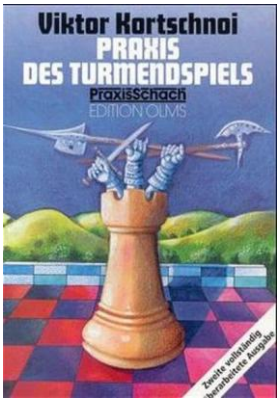
Literaturempfehlung

"Lehr- und Handbuch der Endspiele", André Chéron, Engelhardt-Verlag 1960.

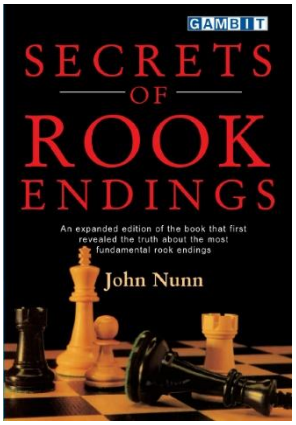
"Geheimnise des Turmendspiels", Wassili Smyslow, Edition Olms, ISBN: 3-283-00520-6 und ISBN: 3-283-00520-7.



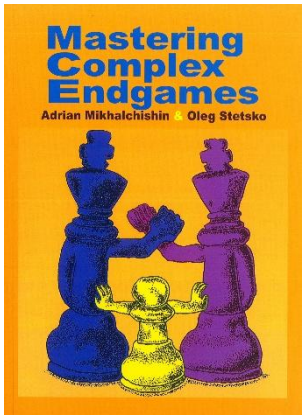
"Turmendspiele", Juri Awerbach, Sportverlag, Band 1, ISBN: 3-328-00091-5 und Band 2, ISBN: 3-328-00091-7.



"Praxis des Turmendspiels", Viktor Kortschnoi Olms-Verlag, ISBN: 3.283-00287-8 und ISBN: 3.283-00287-9.



"Secrets of rook ending", John Nunn, Gambit Publications, ISBN: 1-901983-18-8.



"Mastering basic rook endgames", Adrian Michaltschischin, Chess Evolution, ISBN: 978-615-80713-5-2.

Viel Spaß!
Jochen

© 2026 by FM Olbrich