

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

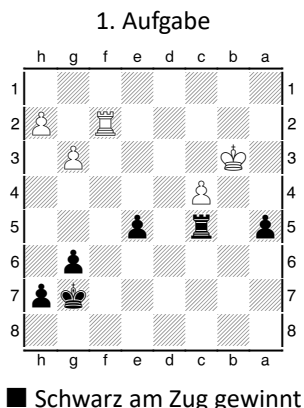
Inhalt

Heute behandeln wir die einzelnen taktischen und strategischen Elemente, die man in verschiedensten Turmendspielen unbedingt kennen muss. Die Kenntnisnahme dieser Elemente wird uns helfen die richtige Endspielstrategie zu finden und die Partien erfolgreicher zu gestalten. Dabei gehen wir von folgenden Einzelthemen aus:

1. Aktivierung des Königs
2. Aktivierung des Turms
3. Aufhebung der Sperrung
4. Aufhebung des Verstecks
5. Brückenbau
6. Freibauer
7. Horizontale-Verteidigung
8. Kurze Seite
9. Lucena-Stellung
10. Rollentausch
11. Stille Königszug
12. Turmopfer
13. Umgehung
14. Vertikalesperre
15. Zugzwang
16. Einschränkung der Beweglichkeit von Bauern

1. Die Aktivierung des Königs

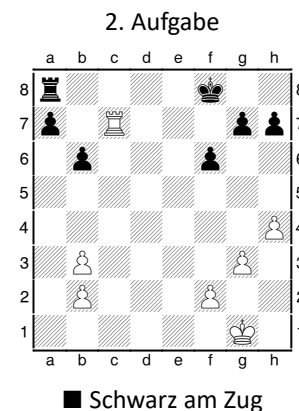
Schwarz benötigt einen raffinierten Plan. Der schwarze König steht noch auf der falschen Seite. Erst wird der e5-Bauer in Position gebracht und dann marschiert der schwarze König auf a6. Natürlich müssen die Bauern auf dem Königsflügel vorher blockiert werden.



1...e4! 2.Te2 Te5 3.Te3 Falls 3.c5, so 3...Txc5 4.Txe4 Kf6! 5.Ta4 Te5 6.Ta2 11 Kg5 7.Tf2 Tf5 8.Tc2 Kg4 9.Tc4+ Kf3 und Schwarz wird die weißen Bauern erobern. **3...Kf6 4.Kc2 Kf5 5.Kc3 Ke6 6.Kd2 Kd6 7.Ta3 e3+ 8.Ke2 8.Txe3 Txe3 9.Kxe3 Kc5 10.Kd3** und der entfernte schwarze a5-Bauer gewinnt. **8...g5 9.h3 Kc6 10.Ta2 Kb6 11.Ta4 Ka6 12.Ta1 Te4 13.Kd3 Te8 14.Ke2 Te5** 15.Tc1 15.Ta2 Te4 16.Ta4 h5 17.h4 g4 18.Ta1 Txc4 19.Kxe3 a4 und Schwarz gewinnt. **15...a4! 16.c5 Te7 17.c6 Tc7** und Weiß gab auf, wegen 18.Kxe3 Kb5 19.Tb1+ Kxc6 20.h4 gxh4 21.gxh4 Tb7 22.Tf1 Td7 23.Tf8 Ta7, usw., so die Partie: Gyula Sax (2575) – Jonathan Mestel (2540), Hastings 1984.

2. Die Aktivierung des Turms

Die schwarze Stellung ist kritisch, denn der schwarze Turm steht auf a8 passive dar.



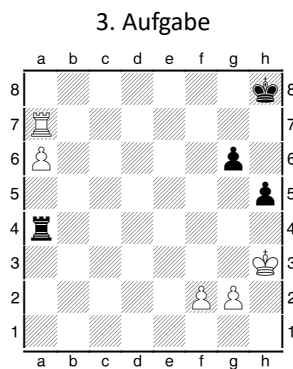
1...Td8! Schwarz gibt die Deckung seines a7-Bauers auf, aber dafür ist jetzt der schwarze Turm aktiv. **2.Txa7 Td3 3.Ta3 b5 4.b4 Td4 5.Tb4 h5** Der schwarze Turm steht jetzt aktiv dar und für den geopferten Bauern hat Schwarz genügend Kompensation bekommen. **6.Kg2 Kf7 7.Kf3** Nachhaltige war 7.f4 Ke6 8.Kf3 Kd5, X c4 (= *das Feld c4 ist schwach*) 9.Tc3 Txb4 10.b3 Te4, mit =. **7...Tc4 8.Ke3 g5 9.f4?** 9.hxg5 fxg5 10.f4 Kg6 11.fxg5 Kxg5 12.Kf3, mit =. **9...gxh4 10.gxh4 Kg6** Schwarz steht bereits deutlich besser. **11.Tc3 Txb4 12.Tc5?** Ein Fehler, aber was soll Weiß hier ziehen? Weiß befindet sich im Zugzwang. **50...Tb3+ 51.Ke4 Txb2 52.f5+ Kh6 53.Tc6 Tb4+ 54.Kf3?** 54.Kd5 (=*einzigster Zug*) 54...Txb4 55.Txf6+ Kg5 56.Tf8, mit =. **54...Txb4** Die weiße Stellung ist hoffnungslos verloren. **55.Txf6+ Kg5**

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

56.Tg6+ Kxf5 57.Tb6 Tb4, mit 0:1, so die Partie: Erik Van den Doel (2599) – Ivan Sokolov (2690), Holland (ch) 2004.

3. Aufhebung der Sperrung

Solange der schwarze König auf g8 und h8 steht und der weiße König die 4. Reihe nicht betreten darf, kommt Weiß nicht weiter. Also benötigt Weiß eine Idee, um seinen König zu befreien.

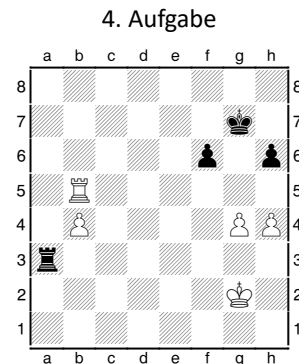


□ Weiß am Zug

1.f4!! Die nachfolgende Idee ist eines der wichtigsten Manöver, wie man den weißen König befreien und wie man mit einem Randbauern gewinnen kann. **1...Kg8** Nicht aber **1...Txf4?**, wegen **2.Tb7!! Ta4 3.a7 Ta3+ 4.g3 Kg8 5.Tb8+ Kg7 6.a8D**, mit +-. **2.g3! Kh8 3.Kh4 Ta5** □ **4.f5!!** Die 2. Aufhebung einer Sperrung. **4...gxf5 5.Kg5** Oder **5. Kxh5 f4+ 6.Kg6**, mit +-. **5...Kg8 6.Kg6 Kf8 7.Tf7+ Kg8 8.Tg7+ Kf8 8...Kh8?** **9.Ta7!** nebst *Grundreihenmatt* auf a8. **9.a7 Ta6+ 10.Kh7 h4 11.gxh4 Ta4 12.a8D+ Txa8 13.Tg8+ Kf7 14.Txa8**, mit 1:0, so die Partie: Mikhail Beilin – Yuri Gusev, Moskau (Russland ch) 1959.

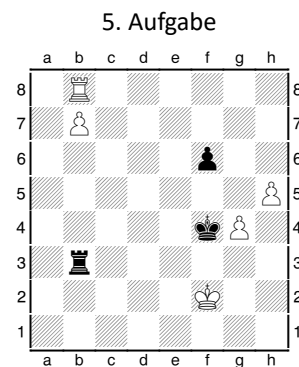
4. Die Aufhebung des Verstecks

Weiß blockiert erst den schwarzen h-Bauern. Dann marschiert der weiße b-Bauer bis auf die 7. Reihe. Dann benötigen wir eine Idee, um zu gewinnen. Die Idee hier ist die Aufhebung des Verstecks des schwarzen Königs.



□ Wie gewinnt hier Weiß?

1.h5! Die schwarzen Bauern auf der Königsseite werden blockiert. **1...Kf7 2.Tb6** Der weiße Turm wird aktiviert. **2...Tb3 3.b5 Ke7 4.Kf2 Kf7 5.Tb8 Ke6 6.b6 Ke5 7.b7 Kf4** Der schwarze König hat sich scheinbar versteckt.

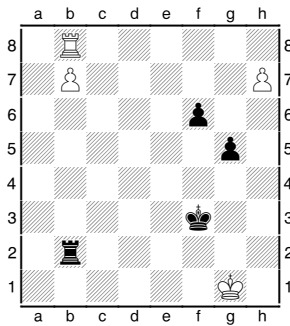


□ Wie kann das Versteck des schwarzen Königs aufgehoben werden?

8.g5!! Der Bauernvorstoß hebt das Versteck des schwarzen Königs auf. **8...hgx5** □ **8...fxg5?? 9.Tf8+! Δ10.b8D**, mit +-. **9.h6!** Der zweite Freibauer entscheidet die Partie, aber Vorsicht ist hier immer noch geboten. **9...Tf3+ 10.Kg2 Tg3+ 11.Kh2 Tb3 12.h7 Tb2+ 13.Kg1 Kf3**

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

6. Aufgabe



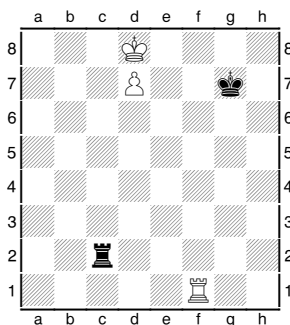
□ Wie sieht die weiße Gewinnbringende Idee aus?

14.Tg8!! und Schwarz gab auf, wegen z.B. 14...Tb1+ 15.Kh2 Tb2+ 16.Kh3 Tb1 17.b8D! Th1+ 18.Dh2 g4+ 19.Txg4! Txh2+ 20.Kxh2 Kxg4 21.h8D und Weiß gewinnt, so die Partie: Waleri Salow (2415) - Jozsef Horvath (2345), Groningen (U21 EU-ch) 1983.

5. Der Brückenbau

Eine der wichtigsten Gewinnmethoden in den Turmendspielen ist der Brückenbau (*Bau der Brücke*). Weiß zieht seinen Turm auf die 4. Reihe, um später sich vor den Schachs des schwarzen Turmes mit seinem eigenen Turm zu schützen.

7. Aufgabe



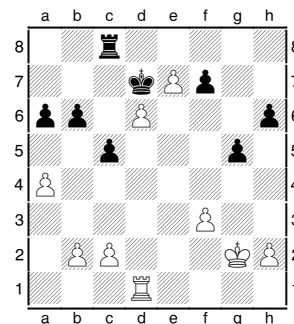
□ Weiß am Zug

1.Tf4! Kg6 Falls 1...Tc1, so folgt 2.Ke7 Te1+ 3.Kd6 Td1+ 4.Ke6 Te1+ 5.Kd5 Td1+ 6.Td4 Txd4+ 7.Kxd4, mit 1:0, so die Partie: Bartłomiej Maciejka (2613) - Luke McShane, (2629), Drammen 2005. **2.Ke7 Te2+ 3.Kd6 Td2+ 4.Ke6 Te2+** 4...Td1 5.Tc4 Td2 6.Tc5 Te2+ 7.Te5 Td2 8.Td5 Te2+ 9.Kd6 und Weiß gewinnt. **5.Kd5!** Der *Brückenbau*. **5...Td2+ 6.Td4** und Weiß gewinnt.

6. Der Freibauer

In dieser komplizierten Stellung benötigen wir einen grundsätzlichen Plan. Da der schwarze König an die beiden weißen d- und e-Bauer gebunden ist, muss der weiße König am Königsflügel vorgehen und versuchen einen Freibauer zu bilden.

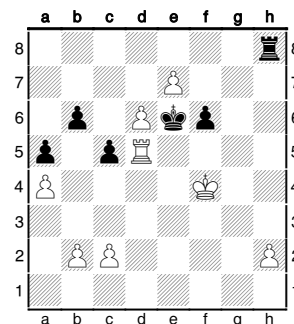
8. Aufgabe



□ Weiß am Zug

1.Td5! Tg8 2.Kg3 f6 2...h5 3.f4! und Weiß erobert die schwarzen Felder auf dem Königsflügel, z.B. 3...f6 4.fxg5 fxg5 5.Tf5. (*Weiß droht 6.Tf8, mit +.*) 5...Te8 6.Tf8 c4 7.Kf3 g4+ 8.Kf4 b5 9.axb5 axb5 10.c3!! ☹, mit +-. **3.Kg4!** Nachdem der schwarze König das Feld d7 halten muss, wird der weiße König dem schwarzen Turm überlegen. **3...Ke6 4.Kh5! a5** A) 4...Th8 5.Kg6! Tg8+ 6.Kh7!!, mit +-. B) 4...Kxd5?? 5.d7 und die beiden weißen Bauern gewinnen. **5.Kxh6 Kf7** Schwarz droht einen *Linienmatt*. **6.Kh5 Th8+ 6...g4 7.f4!**, mit +-. **7.Kg4 Th4+ 8.Kg3 Th8 9.f4!** Dem weißen h-Bauer wird der Weg freigemacht. **9...gxf4+ 10.Kxf4 Ke6**

9. Aufgabe



□ Weiß spielt den XXL-Zwischenzug

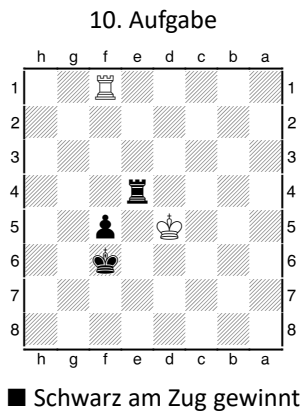
11.d7!! Das Motiv ist hier der entfernte Freibauer. **11...Kxe7 12.d8D+ Txd8 13.Txd8 Kxd8 14.Kf5**, mit 1:0, weil der entfernte Freibauer entscheidet, so die Partie:

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

Michail Botwinnik – Ilia Kan, Swerdlowsk (GM-Turnier) 1943.

7. Die Horizontale-Verteidigung

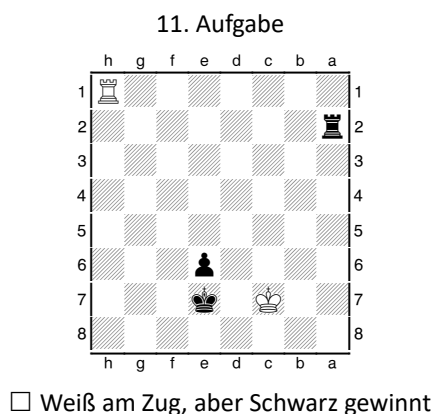
Hier wird der schwarze König gehindert erst die 5. und dann die 6. Reihe zu betreten. Dazu kommt noch das der weiße Turm vor dem schwarzen Bauern steht.



Der Gewinnweg ist sehr einfach. **1...Ta4! 2.Tg1 f4 3.Kc5 Kf5 3.Kd5 Ta3 3.Kd4 f3** und Weiß gab auf, so die Partie: Inarkiev, Ernesto (2668) – Melkumyan, Hrant (2654), Minsk (EU-ch Blitz) 2015.

8. Die kurze Seite

Der König der Partei mit seinem Freibauer sollte immer versuchen auf der kurzen Seite zu stehen. Der König kann dann die seitlichen Schachs des gegnerischen Turmes leichter ausweichen und den Gewinn erzwingen.

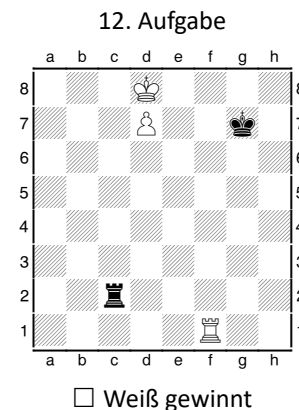


1.Ta2+ Kc3! 1...Kc1! ist auch sehr gut, z.B. **2.Ta1+ Kb2 3.Ta5 Te7!!** Der weiße König wird vertikal abgeschnitten und die Zugzwangsstellung wird jetzt in eine Gewinnstellung ausgebaut. **2.Ta3+ Kc2! 3.Ta2+ Kb3!!**

Der schwarze König schafft hier eine Zugzwangsstellung, die wir uns unbedingt merken müssen. Dieses strategische Element wird am häufigsten während der Partie nicht gefunden. **4.Ta8 Te7!!** Der weiße König wird vertikal abgeschnitten und die Zugzwangsstellung wird jetzt in eine Gewinnstellung ausgebaut. **5.Tb8+ Kc2 6.Tc8+ Kd1**, mit 0:1, wegen z.B. **7.Tc5 Te2+ 8.Kf3 d2 9.Ta5 Ke1 10.Ta1+ d1D**, so die Partie: Arghyadip Das (2434) - Narayanan Sunilduth Lyna (2568), Patna/ Indien (ch) 2017.

9. Die Lucena-Stellung

Die Stellung aus der 4.1. Aufgabe ist auch als die *Lucena-Stellung* bekannt. Luis Ramírez Lucena wurde durch sein um 1497 erschienenes Schachlehrbuch „*Repetición de amores e arte de axedrez*“ berühmt.



1.Ta1 Der weiße Turm zieht über a2-a8 auf c8. **1...Kf7 2.Ta8 Tc1 3.Tc8 Td1 4.Kc7 Tc1+ 5.Kb6** und Weiß gewinnt. Lucena-Stellung von Luis Ramírez Lucena, *Repetición* 1497.

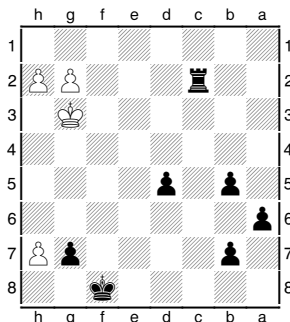
10. Der Rollentausch

Hier gibt es tausende von Beispielen, warum ein Turm hinter einem gegnerischen Bauern stehen sollte. Aber das nachfolgende Beispiel demonstriert auch, dass der Turm für seinen König einspringen muss. Diese Übung bewerten wir sehr hoch, denn die Erfahrungen haben uns gezeigt, dass die Kinder & Jugendlichen sich diese Stellung viele Jahre merken können und den

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

Rollentausch zwischen Turm und König sich gut einprägen können.

13. Aufgabe



■ Schwarz am Zug.

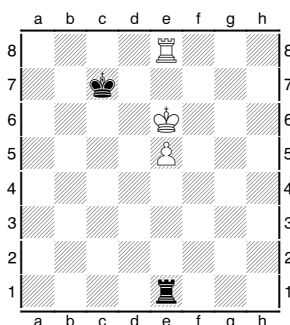
Kann Weiß die Stellung halten?

Ja, Weiß kann nicht nur die Stellung halten, ja er kann sogar gewinnen. **1...Tc3+ 2.Kg4??** Weiß hätte **2.Kf2!!** spielen müssen und dann würde er gewinnen, z.B. **2...Tc2+ 3.Ke1!** und der weiße Bauer wird zur Dame umgewandelt. **2...Tc4+ 3.Kg5 Th4!!** Dieses Beispiel zeigt uns, welche Aufgabe der Turm in solchen Stellungen bewältigen muss. Der Turm muss primär den gegnerischen Freibauer von hinten am Vormarschieren hindern. Die zweite Moral in diese Stellung zeigt, dass der Turm für seinen König auch mal einspringen muss. **4.Kxh4 g5+ 5.Kxg5 Kg7**, mit 0:1, so die Partie: Emanuel Lasker (2704_H)^[1] – Rudolf Loman (2309_H), USA (sim) 1903.

11. Der stille Königszug

Auch in dieser Aufgabe kommt es darauf an, dass zwischen den beiden weißen Figuren ein Rollentausch gut harmoniert.

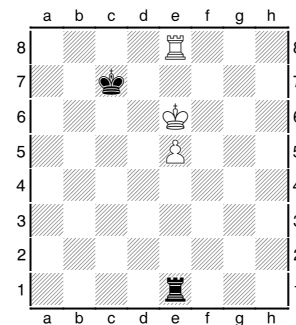
14. Aufgabe



□ Weiß am Zug gewinnt

1.Kf7!! Th1 2.Tg8 Th7+ 3.Tg7! Th8 4.Ke7!! Kc6 5.e6 Kc7 6.Tg1!! Th7+ 7.Kf6 Th6+ 8.Kf7 Th7+ 9.Kg6! Das Dreiecksmanöver. **9...Th2 10.Td1!** Die vertikale Sperrung. **10...Te2** Schwarz kann auch mit **10...Tf2** eine vertikale Sperrung errichten, z.B. **11.e7 Tg2+ 12.Kf7 Tf2+ 13.Ke8 Th2 14.Tf1 Th8+ 15.Kf7 Th7+ und das nachfolgende Dreiecksmanöver 16.Kf6 Th8 17.Kg7 Te8 18.Kf7 gewinnt. 11.Kf7 Th2 12.e7 Tf2+ 13.Ke8 Te2 14.Tc1+ Kb6 15.Tf1 Kc6 16.Kf8, mit +–.**

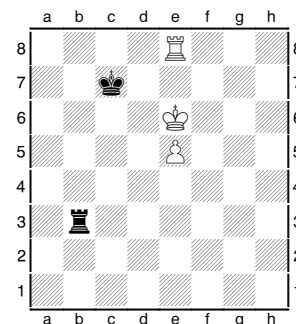
15. Aufgabe



■ Schwarz am Zug hält Remis

1...Th1! 2.Ta8?? 2.Tg8! und dann: A) **2...Ta1? 3.Ke7 Th1 4.e6 Th7+ 5.Kf6 Th6+ 6.Kf7 Th7+ 7.Kg6 Th1 8.e7 Tg1+ 9.Kf7 Tf1+ 10.Ke8 Te1 11.Tf8 Kd6 12.Tf6+ Kc7 13.Kf8 Kd7 14.Tf7 Kd6 15.e8D, mit +–.** B) **2...Te1! 3.Tf8 Te2 4.Tf5 Kd8 5.Tg5 Te1 6.Tg7 Te2 7.Tb7 Kc8 8.Tb1 Kd8 9.Ta1 Th2, mit =.** C) **2...Tf1? 3.Tg7+ Kc6 4.Ke7 Kd5 5.Tg5 Th1 6.e6+ Kc6 7.Tg6 Th7+ 8.Kf8 Th8+ 9.Tg8, mit +–. 2...Te1? 2...Th6+□= 3.Kd5 Tb6 4.Th8 Kd7 5.Th7+, mit =. 3.Ta7+ Kd8 4.Ta2 Te3 5.Ta8+ Kc7 6.Ta6 Kd8 7.Ta8+ Kc7 8.Te8 Tb3? 8...Th3□**

16. Aufgabe



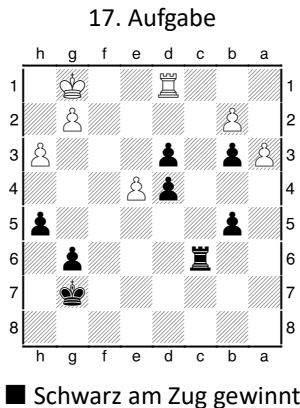
□ Weiß kann gewinnen

9.Tf8? 9.Ke7!! Th3 10.Tf8 Th7+ 11.Tf7 Th5 12.e6 Kc6 13.Tf6 Kc7 14.Ke8 Th8+ 15.Tf8 Th1 16.e7 Th7 17.Tf2

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

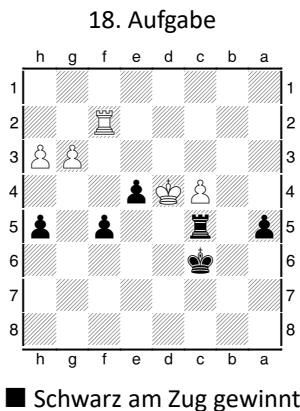
Th8+ 18.Kf7 Th7+ 19.Kf6 Th8 20.Kg7 Das Dreiecksmanöver. 20...Te8 21.Kf7 Kd7 22.Td2+, mit +-. **9...Te3 10.Tg8 Te1 11.Tg2 Kd8 11.Ta2 Te3 13.Ta5 Te1 14.Tb5 Te2 15.Kf7 Tf2+ 16.Ke6 Te2 17.Tb8+ Kc7 18.Te8 Th2 19.Kf7 Th7+ 20.Kg6 Kd7**, mit ½:½, so die Partie: Bent Larsen – Michail Tal, Bled (Kandidaten m9) 1965.

12.1. Das Turmpfer



Manchmal gibt es Stellungen, wo man mit der Turmendspiel-Strategie nicht weiterkommt. Also befragen wir die Taktik, so auch das nächste Beispiel. **1...Tc3!!** Auch dieses Motiv ist sehr lehrreich. **2.e5 2.Kf2 Tc2+ 3.Ke1 Te2+ 4.Kf1 Txb2 5.Txd3 Tb1+ 6.Kf2 b2 7.Tb3 d3 8.Ke3 Te1+ 9.Kd2 b1D, mit -+.** **2...Kf7** Der schwarze König wird aktiviert. **3.h4 Ke6 4.Kh2 Kxe5 5.bxc3 dxc3 6.Txd3 b2 7.Txc3 b1D 8.Tg3 De4 9.Kh3 Kd4 10.Tg5 Kc4**, mit 0:1, so die Partie: Wjatcheslaw Osnos – Sehtman, Russland (ch mm) 1967.

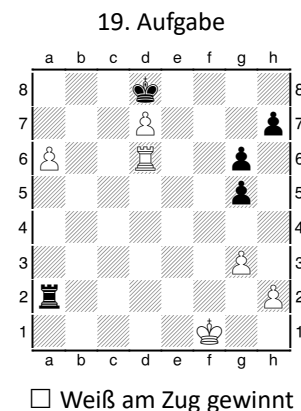
12.2. Das Turmpfer



1...a4! 2.g4 2.Ta2 Ta5 3.Ta3 Kd6 4.c5+ Kc6 5.h4 Ta8 6.Kc4 Ta7 und jetzt befindet sich Weiß praktisch im Zugzwang. **7.Kb4 (7.Kd4? Kb5, mit -+.) 7...Kd5, mit -+.** **2...e3!! 3.Ta2 3.Kxe3 fxg4 4.Kd4 [4.hxg4 hxg4 5.Tf6+ Kd7 6.Kd4 (6.Kf4 Ta5, mit -+.) 6...Tg5, mit -+.] 4...Tg5 (4..Ta5!, mit -+.) 5.Kc3 g3 6.Tf6+ Kd7 7.h4 Tg4 8.Tf7+ Ke6 9.Tf1 a3 10. Kb3 g2 11.Tg1 Tg3+ 12.Ka2 Kd6** und wieder befindet sich Weiß im Zugzwang. **3...f4 4.Ta3 4.gxh5 Txh5 5.Ke4 Te5+!! 6.Kxe5 (6.Kxf4 e2, mit -+.) 6...f3, mit -+.** **4...Te5!!** Das Turmpfer ist begründet. Oder **4...e2!! 5.Ta1 f3 6.Ke3 e1D+ 7.Txe1 Te5+ 8.Kf2 Txe1 9.Kxe1 a3, mit -+.** **5.Kxe5 e2 6.Kxf4 6.Ta1 f3 7.Te1 f2 8.Txe2 f1D, mit -+.** **6...e1D 7.Kg5 7.gxh5 Dh4+, mit -+.** **7...h4**, mit 0:1, so die Partie: Kim Commons – Edmar Mednis, Houston (GM-Turnier) 1974.

13. Die Umgehung

Die Umgehung ist ein Schachmotiv, der in Bauern- und Turmendspielen vorkommt. Bei einer Umgehung umgeht ein König den anderen, etwa um ihn einzusperren oder diesen in eine Opposition zu zwingen.



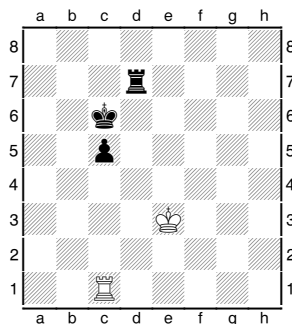
1.h3! Tb2 1...Ta3 2.Ke2 Ta2+ 3.Kd3 Ta4 4.Kc3 und der weiße König erreicht problemlos das *Schlüsselfeld* b5. **2.a7 Ta2** **3.Tf6!** Durch die *Umgehung* droht Weiß den a- oder d-Bauern umzuwandeln. **3...Kxd7 3...Txa7 4.Tf8+ Kxd7 5.Tf7+, mit +-,** denn auch hier greift die *Umgehung* ein. **4.Tf8!!** und Schwarz gab auf, wegen, **4...Txa7 5.Ts5+ Δ6.Txa7**, so die Partie: Enver Bukic - Drazen Marovic, Jugoslawien 1968.

Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

14. Die Vertikalesperre

Die nachfolgende Stellung ist ausgeglichen, aber Weiß muss erst eine Reihe von guten Zügen finden. Wassili Smyslow demonstriert mit den schwarzen Steinen seine großartige Endspielkunst und ein sehr tiefes Stellungsverständnis.

20. Aufgabe



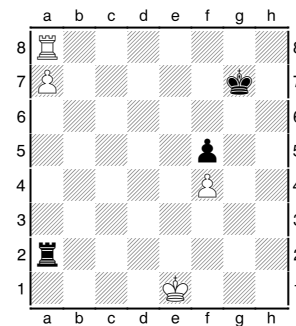
□ Weiß am Zug

1.Ke2? Der Partiezug verliert bereits die Partie. Notwendig war hier: A) Ein beliebige Turmzug auf der 1. Reihe, z.B. 1.Ta1, 1.Tb1, 1.Tg1, 1.Tf1 und 1.1.Th1, mit völligem Ausgleich. Der jeweilige Turmzug ist ein *Abwartzug* oder auch der *Schwenker*. B) 1.Ke4 verhindert das schwarze Manöver mit ...Td5. **1...Kb5!** Weiß erobert jetzt das *Schlüsselfeld* b2 und wenn der weiße Turm den Bauern angreift, folgt ...Td5 und hier müsste der weiße König den schwarzen Turm angreifen, aber dieser ist zu weit entfernt von dem Feld e4. **2.Tb1+ Ka4!** Das bekannte Königsmanöver mit dem Ziel das *Schlüsselfeld* b2 zu erreichen. **3.Tc1 Kb4 4.Tb1+ Ka3!! 5.Tc1 Td5** Der schwarze Turm muss kurzzeitig den schwarzen Bauern decken. **6.Ke3 Kb2 7.Tc4 Kb3!**, mit 0:1, so die Partie: Alexander Kochyev (2555) – Wassili Smyslow (2575), Lvov (zt) 1978. Hier noch als Beispiel ein Gewinnweg: 8.Te4 c4 9.Te7 c3 10.Tb7+ Kc2 11.Ke4 Td1 12.Tb8 Kc1 13.Tb7 c2 14.Ke3 Te1+ 15.Kd3 Kd1 und Schwarz gewinnt.

14.1. Der Zugzwang (einfach)

Der schwarze König kann sich nur auf den Feldern g7 und h7 bewegen.

21. Aufgabe



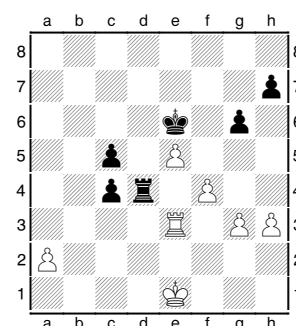
□ Wie kann Weiß gewinnen?

Der weiße König zieht von e1 bis b1, dann von b1 nach b6 und von dort bis er das Feld e5 erreicht hat. **1.Kd1 Kh7** Falls 1...Kf7??, so 2.Th8 und Weiß gewinnt, wegen z.B. 2...Txa7 3.Th7+ und der schwarze Turm geht verloren. Falls der schwarze König auf die 6. Reihe zieht, so gibt der weiße Turm Schach auf der 8. Reihe und der weiße a7-Bauer wird umgewandelt. Wir sprechen hier von dem Prinzip des *Zugzwangs*, also spielt Schwarz hier praktisch ohne seinen König. Diese elementare Schachgegebenheit merken wir uns. **2.Kc1 Kg7 3. Kb1 Ta6 4.Kb2 Ta5 5.Kb3 Ta1 6.Kb4 Ta2 7.Kb5 Ta1 8.Kb6 Tb1+ 9.Kc6 Ta1 10.Kd6 Ta6+ 11.Ke5 Ta5+ 12.Ke6! Kh7 13.Kf6** und Weiß gewinnt, weil Schwarz sich im *Zugzwang* befindet.

15.2. Der Zugzwang (komplex)

Der weiße a-Bauer zieht vor und der weiße Turm stellt sich hinter seinem Freibauern. Die Bauern auf der Königsseite werden getauscht bzw. blockiert. Der weiße König erobert die beiden schwarzen Bauern auf der c-Linie und Schwarz befindet sich dann im *Zugzwang*.

22. Aufgabe



□ Weiß am Zug gewinnt

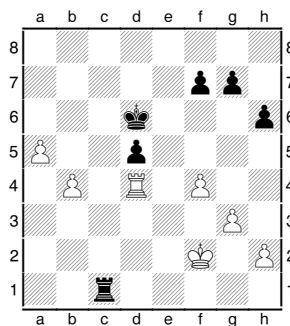
Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

1.Ke2! Hier gewinnen noch folgende Züge: 1.a4, 1.h4, 1.a3 und 1.Tf3. **1...Td8 2.a4 Tb8 2...Ta8 3.Ta3 Kd5 4.Kd2 Kd4 5.a5 c3+ 6.Kc2 Ta6 7.Ta4+ c4 8.h4 h6 9.Ta3 h5 10.Ta4** und Schwarz befindet sich im Zugzwang. **3. Ta3 Tb2+ 4.Kd1 Tb6 5.a5 Ta6 6.Kd2 g5 7.Kc3 gxf4 8.gxf4 Kd5 9.Ta1 h5 10.h4** und Schwarz gab auf, weil er sich im Zugzwang befindet. Zieht der schwarze König, so geht c4-Bauer verloren, z.B. 10...Kc6 usw. Zieht 10...Ta7 folgt 11.a6! usw., so die Partie: Michail Botwinnik - Gideon Stahlberg, Moskau (ol) 1956.

16. Die Einschränkung der Beweglichkeit von Bauern

Die gegenseitige Einschränkung der Beweglichkeit von Bauern auf beiden Flügeln ist die Krönungsdisziplin in den Turmendspielen.

23. Aufgabe



□ Weiß am Zug gewinnt

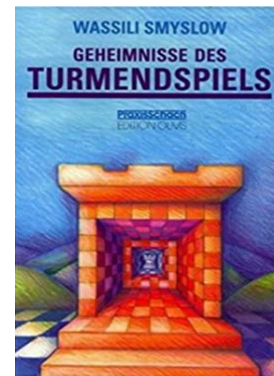
1.Td2! Der weiße Turm muss sich hinter dem a- oder dem b-Bauer postieren. **1...Tb1** $\triangleleft$ 1... Ta1, z.B. 2.Tb2 d4, mit $\pm$. **2.a6 Ta1** 2...Txb4 3.Ta2 Tb8 4.a7 Ta8 5.Ke3 Kc5 6.Kd3 d4 7.g4 Kb6 8.Kxd4 Txa7 9.Txa7 Kxa7 10.Kd5 Kb7 11.Kd6, mit $+-$. **3.b5 Kc5 4.Tb2! Kb6** Da der schwarze König den weiteren Vormarsch der weißen Bauern auf dem Damenflügel verhindert, fehlt dieser auf dem Königsflügel. **5.Ke3 Ta4 6.f5!** Die Beweglichkeit der schwarzen Bauern auf dem Königsflügel wird jetzt so eingeschränkt, dass Schwarz keinen Freibauer bilden kann. **6...h5 7.Kd3** Die Königswanderung beginnt. **7...f6** GM Averbach kommentiert kurz, aber überzeugend. A) Auf 7...Ta1 folgt 8.Kd4+-. B) 7...Tc4 wird mit 8.Ta2 beantwortet. **8.Tb1 Ta2 9.Kd4 Td2+ 10.Kc3 Ta2 11.Kd4 Td2+ 12.Kc3 Ta2 13.Tb4! Ta1 14.Kb2** und Schwarz gab auf, wegen z.B. 13...Ta5 15.Kb3 Ta1 16.Ta4 und der Brückenbau gewinnt, so die Partie:

Vlastimil Hort - Rafael Vaganian, Moskau (GM-Turnier) 1975.

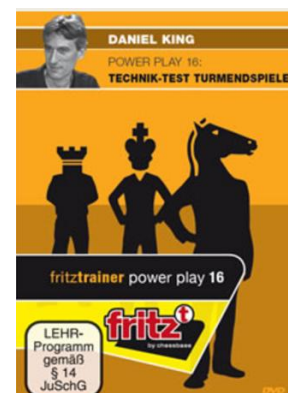
[1] Emanuel Lasker war der 2. offizielle Schachweltmeister von 1894 bis 1921, also in einem Zeitraum von 27 Jahren und damit länger als jeder andere Schachweltmeister bis heute.

Literaturempfehlungen

„Geheimnisse des Turmendspiels“ von GM Wassili Smyslow, aus dem Russischen von Dagobert Kohlmeier, ergänzt von GM Karsten Müller, Olms, Hombrechtikon und Zürich 2006, ISBN 2-283-00520-6.



„Technik-Test Turmendspiel“ von GM Daniel King, ChessBase, ISBN: 978-3-85581-258-1. Die DVD eignet sich für jeden, der sein Schach verbessern will, bietet aber auch fix und fertige Lektionen und Übungen für Trainer. Die Video-Laufzeit beträgt vier Stunden.



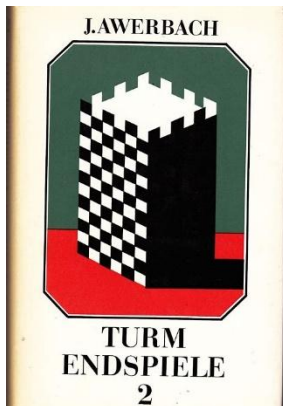
Taktische und strategische Elemente bei Turmendspielen

„*Praktische Turmendspiele*“ von GM Karsten Müller,
ChessBase, ISBN: 978-3-86681-257-4.

Jochen



„*Turmendspiele*“ Band 2 von GM Juri Awerbach,
Sportverlag Berlin, ISBN: 3-328-00092-5.



„*Praxis des Turmendspiels*“ von Viktor Kortschnor und Rudolf
Teschner, Edition Olms, ISBN 3-283-00287-8.



Viel Spaß!