

Training Turmendspiele Juli 2011

A) Grundlegende Prinzipien (aber: keine Regel ohne Ausnahme)

- König und Turm aktiv einsetzen
- Türme gehören hinter Freibauern
- Verteidigungsprinzip vertikale/horizontale Schachs erfordert größtmöglichen Abstand zum gegnerischen König
- Gegnerischen König abschneiden oder blockieren

Im Folgenden ist immer Weiß am Zug, wenn nicht anders angegeben.

B) K+T gegen K+B

2. **Weiß: Kh8, Tg7 - Schwarz: Kc6, b4**

- “normales” Ranlaufen 1. Kh7 ist nur Remis
- 1. Tg5! Gewinnt (1. ... b3 2. Tg3!)

3. **Weiß: Kf5, f7 - Schwarz: Kc6, Tf1**

- Stellung ist Remis nach 1. Ke6!
- Für die schwächere Partei ist es überlebenswichtig, den gegnerischen König zu blocken

4. **Weiß: Kb7, Ta6 - Schwarz: Kg4, g5**

- “normale” Reaktion 1. Kc6? ist nur Remis
- 1. Tf6! gewinnt, da der weiße König nicht abgedrängt werden kann

5. **Weiß: Kg7, Tg2 - Schwarz: Kg5, g4**

- Zieht Weiß den König, wird der König geblockt
- 1. Tg1! Kh4 2. Kf6! gewinnt, da Schwarz den weißen König nicht blocken kann

C) K+T gegen K+B+B

1. **Weiß: Ka6, Tf7 - Schwarz: Kh8, c4, d3**

- 1. Td7! gewinnt
- Ist Schwarz am Zug, gewinnt 1. ... c3 für ihn

2. **Weiß: Ka6, a4, b4 - Schwarz: Kd4, Th7**

- Weiß kann Remis halten, muss aber gegnerischen König blocken
- Daher 1. b5? Kc5 und Schwarz gewinnt (üben!)
- 1. a5! Th6+ (die kritische Variante) 2. Kb7? und Schwarz gewinnt (üben!)
- 1. a5! Th6+ 2. Kb5! (blocken!) und Remis

D) K+T+B gegen K+T

1. Weiß: Kf2, Ta7 - Schwarz: Kh8, Ta1, a2

- Stellung ist Remis (1. Kg2!)
- 1. Ke2? Verliert nach 1. ... Th1!

2. Weiß: Kg2, Ta7 - Schwarz: Kg8, Ta1, a3

- Stellung ist Remis, allerdings nur mit guter Technik
- Passives Vorgehen (weißer König pendelt) verliert
- 1. Ta4! Kf7 2. Tf4+ Ke6 3. Tf3! (schwarzer Turm kann Posten nicht sinnvoll verlassen)
- 3. ... a2 4. Ta3! Remis
- 3. ... Kd5 4. Kh2 Kc4 5. Tg3 und vertikale Schachs

3. Weiß: Kh1, Ta1 - Schwarz: Kh3, Tb2, g3

- Stellung ist Remis, wenn Weiß passiv bleibt (gilt nur für Bauern a,b,g,h),
- Daher 1. Tc1!

4. Weiß: Kf1, Ta1 - Schwarz: Kg3, Tb2, f3

- nichts zu machen, die inneren Bauern gewinnen in dieser Stellung immer

5. Weiß: Ke1, Ta1 - Schwarz: Kf4, Tb2, e4

- Stellung ist Remis; Prinzip: gegnerischen König nicht die 6. Reihe besetzen lassen
- 1. Ta3! e3 2. Ta8! (Philidor-Technik)
- Ist Schwarz in der Ausgangsstellung am Zug, gewinnt 1. ... Kf3! (nicht 1. ... e3?)

6. Weiß: Kc1, Th8 - Schwarz: Kb3, Tg2, c4

- Weiß hält Remis mit wichtigem Manöver
- 1. Tc8! Kc3 2. Kb1! Tg1+ 3. Ka2 Tc1 4. Th8! (Drohung mit vertikalen Schachs) Td1 5. Tc8! (Bauer wird an die Leine gelegt)
- Wichtig: König geht auf die kurze Seite, um später vertikale Schachs zu ermöglichen
- Wie gewinnt Schwarz nach 2. Kd1? Üben (Tip: Schlüsselzug ist Tc1)

7. Weiß: Kg8, Ta2, g7 - Schwarz: Ke7, Th1

- Weiß gewinnt immer mit Lucena-Technik
- innere Bauern sind noch leichter gewonnen, Randbauern allerdings Remis
- 1. Te2+ Kd7 2. Te4! (Brückenbau) Th2 3. Kf7 Tf2+ 4. Kg6 Tg2+ 5. Kf6 Tf2+ 6. Kg5!

8. Weiß: Kf3, Te1, f4 - Schwarz: Kd6, Ta8

- Stellung ist gerade noch Remis, stünde König bereits auf g4 oder Bauer auf f5, gewänne Weiß (mindestens drei Felder zwischen König und Turm notwendig)
- 1. f5 Ta4!
1. Kg4 Tg8+ 2. Kh5 Tf8 3. Te4 Kd5! (Weiß darf kein Tempo gewinnen, um Bauer oder König voranzubringen, s.o.)

E) komplexere Endspiele

1. Weiß: Ke2, Tb2, f2 - Schwarz: Kg4, Ta3, e4, f5

- Stellung ist Remis, aber Weiß muss aktiv spielen.
Übung: Wie gewinnt Schwarz, wenn Weiß passiv (1. Tc2) spielt?
- 1. Tb4! (Bauern werden am Vorrücken gehindert) 1. ... Ta2+ 2. Kf1 f4
3. Te4: Kf3 4. Te8 Tf2:+ 5. Kg1! (kurze Seite, Verteidigung wie oben)

2. Weiß: Kf3, Tc8, c7, f5, g2, h3 - Schwarz: Kh7, Tc6, f6, g7, h5

- Stellung ist gewonnen für Weiß, aber:
 - Sofortiges Ranlaufen mit dem König bringt nichts
 - Der Bauer h5 kann nicht erobert werden
- Idee: Abtausch g-Bauer, König läuft nach f7, h-Bauer geht bis h6
- 1. h4! Tc1 2. g4 Tc3+ 3. Kf2 Tc5 4. Ke3 hg 5. Kf4 Tc4+ 6. Kg3! Tc1
7. Kg4: Tc2 8. Kf4 ...

F) Übungen und Ausblicke

1. Weiß: Kf4, Td8 - Schwarz: Kh2, a3, b3

- Weiß gewinnt durch Mattdrohungen
- 1. Td2+ Kg1 (1. ... Kh1 2. Kf3 mit Matt) 2. Kf3 a2 3. Td1+ Kh2 4. Ta1!

2. Weiß: Kf8, Tb1, f7 - Schwarz: Kh5, Tg2

- Weiß gewinnt
- 1. Ke7 Te2+ 2. Kf6 Tf2+ 3. Kg7 Tg2+ 4. Kh7 Tf2 5. Th1+ Kg5 6. Kg7

3. Weiß: Kd2, Ta8, a7, f5 - Schwarz: Kh4, Ta3, g7, h5 (Schwarz am Zug)

- Warum ist 1. ... Kg4 nicht gut?
- 1. ... Kg5! hält leicht Remis (üben)

4. Weiß: Kh5, Ta7, g4, f5 - Schwarz: Kg8, Tg1, f6 (Schwarz am Zug)

- 1. ... Tg2! (sehr instruktiv - Bauern werden konsequent am Vormarsch gehindert) 2. Kg6 Tg4:+ 3. Kf6: Tf4! (Verteidigung wie oben)

5. Weiß: Kf3, Tf4, g2 - Schwarz: Ka4, Tc2, b4

- Zeit ist entscheidend, so dass Weiß hier hart ums Remis kämpfen muss
- 1. g4? Tc3+ 2. Kf2 (nicht Ke4 wegen Tc4+) und Schwarz gewinnt ziemlich leicht
- 1. Te4? Ka3 2. g4 b3 3. Te8 Tc4! -+
- 1. Tf8! b3 2. Ta8+ Kb4 3. Tb8+ Ka3 4. g4 und Remis

6. Weiß: Ke3, Tc1 - Schwarz: Kc6, Td6, c5 (Schwarz am Zug)

- Stellung ist Remis, erfordert aber Präzision
- 1. ... Kb5 und Remis wie in D8
- 1. ... Td7 und jetzt?
2. Ke2 verliert (warum?)
2. Ke4 ist der prinzipielle Zug, der Remis hält (warum?)