

Turmendspiele, Teil 1

Turm + Bauer gegen Turm- Grundlagen

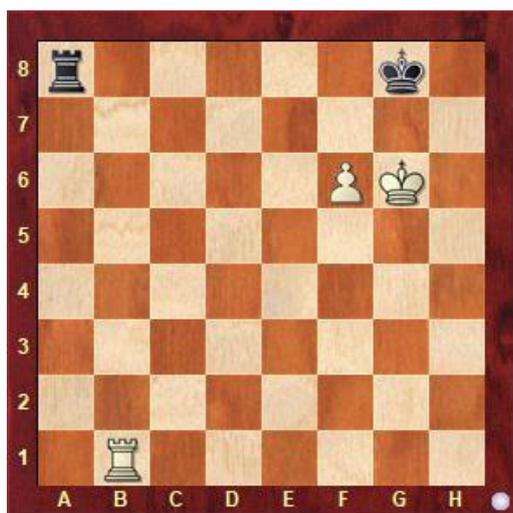
Mark Dvoretzky, Großmeister und Autor des fundamentalen Buchs Endspiel Manual:

„Turmendspiele sind vielleicht die wichtigste und schwierigste Art von Endspielen. Am wichtigsten, da sie in der Praxis viel häufiger vorkommen als andere Endspiele. Am schwierigsten, denn man muss eine viel größere Menge an Wissen aufnehmen und sich merken als bei Endspielen mit anderen Materialverteilungen.“

In solchen Fällen reicht es völlig aus, die grundlegenden Ideen und Methoden zu beherrschen.

Bei Turmendspielen gibt es jedoch eine ausgefeilte Theorie von Stellungen mit reduziertem Material ((z. B. solche mit Turm+Bauer gegen Turm), und diese Situationen kommen in der Praxis sehr häufig vor. Das heißt, dass wir nicht darauf verzichten können, eine beträchtliche Anzahl präziser Positionen zu studieren.“

Bauer auf der sechsten Reihe, zwei einfache Stellungen



Betrachten wir zunächst die Situation, wenn der König der schwächeren Seite vor dem Bauern steht.

Der schwarze Turm muss passiv bleiben, um das Grundlinienmatt zu verhindern. Weiß gewinnt leicht, indem er seinen Turm nach h7 bringt.

1 Tb7 Tc8 2 Tg7+! (2 Th7 Tc6) **2...Kf8 3 Th7** (mit Mattdrohung) **Kg8 4 f7+** und Turmgewinn durch Th8+

Erwähnenswert ist, dass Schwarz die Partie halten kann, wenn er am Zug ist und sein Turm auf a7 steht: 1...Tg7+! 2 Kf5 (2 fxf7 Patt) 2...Tg2. Außerdem kann Weiß nicht gewinnen, wenn sein König auf dem Feld e6 steht auf der anderen Seite des Bauern: 1 Tb7 Kf8 (es gibt auch andere Möglichkeiten) 2 Kf5 Ta1!= (es droht kein Matt, und der Turm kann Schachs von hinten geben).



Verschieben wir den weißen König und Bauern eine Reihe nach rechts:

1 Tb7 Tc8 2 Tg7+ Kh8! (2...Kf8?? ist angesichts von 3 Kh7+- falsch) **3 Th7+ Kg8=**

Fazit: Passive Verteidigung hält gegen einen Springerbauern, verliert aber gegen einen Läuferbauern oder einen zentralen Bauern.

Die Philidorstellung

Philidor, 1777



„Dies ist die sogenannte Philidorstellung. Der berühmte französische Schachspieler war der erste, bereits im 18. Jahrhundert, der die korrekte Verteidigungsmethode demonstrierte.“

1...Tb6! (verhindert ein Vordringen des weißen Königs auf die sechste Reihe) **2 e6 Tb1=**

Wenn der Bauer noch auf der fünften Reihe stände, hätte der weiße König einen Zufluchtsort vor Vertikalschachs, aber sobald der Bauer vorgerückt ist, existiert die Zuflucht nicht mehr.“

(R.L.) Schwarz gibt nun Schachs von hinten, ohne dass der weiße König Schutz findet.

Falls Weiß in der Diagrammstellung am Zug ist, dachte man einst, dass **1. Kf6** zum Gewinn führt **1... Tf1+ 2 Ke6** (droht matt) **Kf8** (der König flieht in die kurze Ecke, um seinem Turm viel Bewegungsraum für Schachs von der anderen Seite einzuräumen) **3 Ta8+ Kg7 4 Ke7 Tb1 5 e6 Tb7+ (R.L.** nun lernen wir eine wichtige Besonderheit kennen. Für die Verteidigung wären drei Felder zwischen Turm und gegnerischem König nötig, hier sind es aber nur zwei, sodass der weiße König den Turm abdrängen kann) **6 Kd6! Tb6+ 7 Kd7 Tb7+ 8 Kc6 mit Gewinn** (8 ... Te7 9 Kd6 Kf6 10 Tf8+ mit Turmgewinn)

Erst im 20. Jahrhundert wurde eine zweite Verteidigungsmethode in der Philidorstellung entdeckt: Ein Turmangriff von hinten, der Schwarz hilft, remis zu halten. Wenn der Turm es nicht schafft, die sechste Reihe zu besetzen, muss er hinter dem weißen Bauern platziert werden.

1...Te1! 2 Ke6 Kf8! 3 Ta8+ Kg7 Nun können wir die Position des schwarzen Turms bewerten. Er verhindert sowohl **4 Ke7** als auch **Kd7**. Außerdem beantwortet Schwarz **4 Kd6** mit **Kf7!** und Weiß muss seine Schritte zurücknehmen **5 Ta7+ Ke8 6 Ke6 Kf8! etc.** (nun sind wir wieder da, wo wir begonnen haben).

Wenn Weiß **4 Te8** versucht, um **Kd7** vorzubereiten, besetzt der Schwarze Turm die lange Seite **4...Ta1!=** (nun hat der schwarze Turm die gewünschten drei Felder zwischen sich und dem weißen König).

Die Lucenastellung



„In der Schachliteratur wird diese Position normalerweise als „Lucenastellung“ bezeichnet, obwohl der Spanier Lucena sie nicht in seinem Buch 1497 untersucht hat. Die erste Erwähnung einer analogen Position war im Buch von Salvio (1634), die sich auf Scipione aus Genua bezog.“

Ist Weiß am Zug, gewinnt er:

1 Tg1+ Kh7 (1... Kf6 2 Kf8!) **2 Tg4!** (2 Kf7 ist verfrüht wegen 2...Tf2+ 3 Ke6 Te2+ 4 Kf6 Tf2+, und der König hat nur einen Weg, den Turmschachs zu entfliehen: indem er nach e8 zurückkehrt) Der Turmzug bereitet eine Unterstützung auf e4 vor. Diese Methode (die ihr euch

gut einprägen solltet) wird Brückenbau genannt.

2...Td2 (2...Ta8+ 3 Kf7) **3 Kf7 Tf2+ 4 Ke6 Te2+ 5 Kf6 Tf2+** (wenn 5...Te1, dann 6 Tg5 und 7 Te5) **6 Ke5 Te2+ 7 Te4+–**

Erwähnenswert ist, dass Weiß auch auf andere Weise gewinnen kann:

A 1 Tg1+ Kh7 2 Te1!+–.

B 1 Tg1+ Kh7 2 Td1!+– (unmittelbar 1 Td1 ist auch gut) **2...Kg7 3 Kd7 Ta7+ 4 Ke6 Ta6+ 5 Td6 Ta8 6 Td8+–**

Schauen wir nun, was passiert, wenn Schwarz am Zug ist.

1...Ta8+ 2 Kd7 Ta7+ 3 Kd6 Ta6+ 4 Kc7 (4 Kc5 Te6) **4...Ta7+** mit remis.

Verschieben wir nun alle Figuren außer den schwarzen Turm ein Feld nach links. Dann helfen die Seitenschachs nicht mehr (**R.L.** nur zwei Felder zwischen schwarzem Turm und weißem König), weil der Turm nicht mehr weit genug entfernt vom weißen Bauern ist.

1...Ta8+ 2 Kc7 Ta7+ 3 Tc8 Ta8+ 4 Kb7+–.

Daraus gewinnen wir folgende Prinzipien:

- (1) Wenn der Bauer auf der siebten Reihe steht, gibt es mehrere Gewinnmethoden. Die Wichtigsten: bauen eine Brücke zum Schutz vor Schachs entlang von Linien und ein Turmmanöver zum Schutz von Seitenschachs.
- (2) Wenn der König der schwächeren Seite vom Bauern abgeschnitten wird, sind Schachgebote von der Seite die einzige Verteidigungsmethode.
- (3) Eine Turmverfolgung des gegnerischen Königs kann nur dann erfolgreich sein, wenn Turm und Bauer mindestens durch drei Felder getrennt sind. Wie wir später sehen werden, gilt diese Regel nicht nur für Schachs von der Seite.
- (4) Ein Mittel- oder Läuferbauer teilt das Schachbrett in zwei ungleiche Teile: einer ist „lang“, ein anderer ist „kurz“. Die richtige Kräfteverteilung für die schwächere Seite besteht darin, den König auf der kurzen Seite zu halten und der Turm auf der langen Seite.

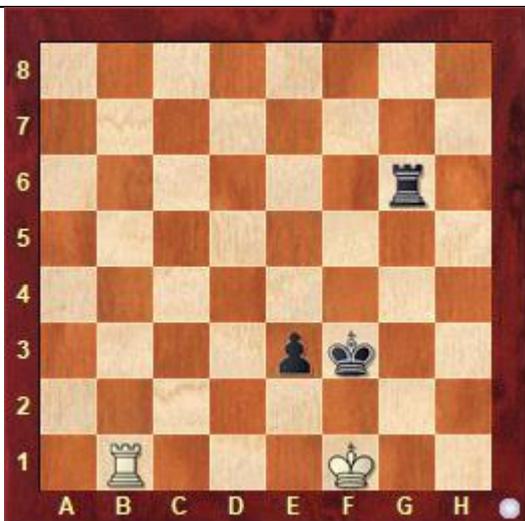
Testaufgaben



Weiß am Zug gewinnt



Weiß am Zug hält remis



Weiß am Zug hält remis



Weiß am Zug gewinnt

Lösungen



Weiß am Zug gewinnt

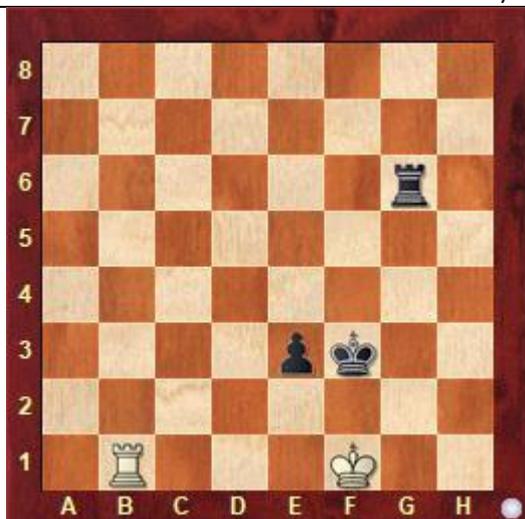
Am einfachsten gewinnt Weiß beginnend mit **1 Tg1+** z.B. **Kh6 2 Ke8 Ta3** (Ta8+ 3 Kf7!) **3 e7 Td3 4 Tg4** (Brückenbau)

1 Ke8 führt zu der Position mit dem Bauern auf der 7. Reihe und dem Turm auf der d-Linie, der vor Seitenschachs schützt: z.B. **1...Kf6 2 e7 Ta8+ 3 Td8 Ta7 4 Td6+ Kg7** und nun **5 Td1!+-** oder **5 Te6!+-** (aber auf keinen Fall **5 Kd8?? Ta8+ 6 Kd7 Kf7=**)



Nolden – Linnemann, Mönchengladbach 1984

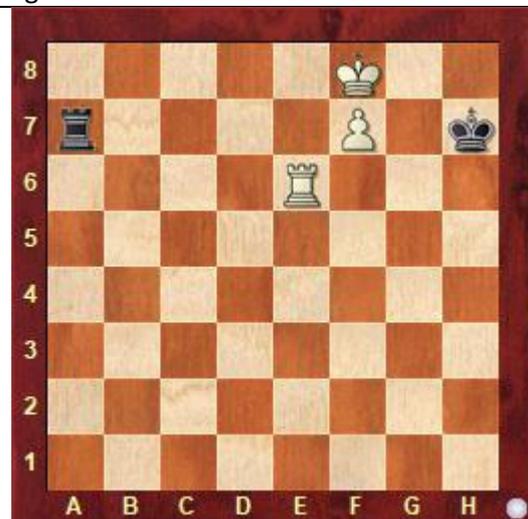
Nachdem ich eine Gewinnstellung leichtfertig vergeigt hatte, konnte ich meinen Gegner noch im Endspiel piesacken, und er stolpert auf den letzten Metern mit **1 Kc1?? Tf1+ 2 Kd2 c3+ 3 Ke2** (3. Ke3 hilft auch nicht, wie wir später sehen werden) **c2+** Einfach remis gehalten hätte das naheliegende **1 Tb6+ Kc3 2 h5 Tf1+ 3 Ka2**, weil Weiß anschließend genug Platz hat für Seitenschachs.



GM Uhlmann – GM Gulko, Niksic 1978

Notwendig war **1 Tb2! Ta6 2 Tf2+!** (das Patt aus unserem ersten Diagramm).

Der Großmeister spielte **1 Tb3??** und verlor nach **1...Ta6 2 Tb1 Th6 3 Kg1 Tg6+**, weil er sich gegen einen Zentralbauern passiv verteidigt hatte, was verliert, wie wir bereits im ersten Diagramm gesehen haben.



Capablanca – Vera Menchik, Hasting 1929

Eine der bekanntesten Komödie der Irrtümer: **1 Ke8??** Einen einzigen Schritt vom Ziel entfernt patzt der Exweltmeister erneut. Sowohl **1 Te1** als auch **1 Tf6** gewinnen, wie im ersten Lösungsdiagramm gezeigt. **1...Ta8+ 2 Ke7 Ta7+??** Schwarz revanchiert sich. **2...Kg7!** führt zum Remis. **10 Kf6** und Schwarz gab auf.

