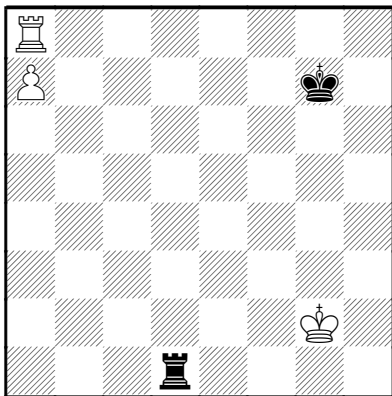


## Dame gegen Turm

Das Endspiel Dame gegen Turm ist eher selten und wenn es auftritt, gibt die schwächere Partei oft sofort auf. Was aber wenn nicht? Wenn sich der Gegner die Gewinnführung zeigen lässt? Die ist nämlich keineswegs ein Selbstläufer. Es kann also nichts schaden, wenn man sich zumindest einen Überblick darüber verschafft, auch weil es leicht aus anderen Endspielen (insbes. Turmendspielen) entstehen kann.

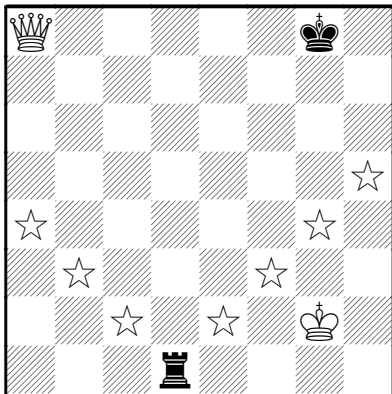
Der Übergang aus einem Turmendspiel:



01

Schwarz hat es versäumt seinen Turm rechtzeitig auf der a-Linie zu platzieren. (→ Seite 6 im Turmendspiel-PDF)

**1.Tg8+! Kxg8 2.a8(D)+**



02

Schwarz wird den Turm nun verlieren, wenn es der Dame gelingt, ihn auf einem der markierten kritischen Felder zu gabeln.

Die f-Linie ist deshalb schon mal tabu:

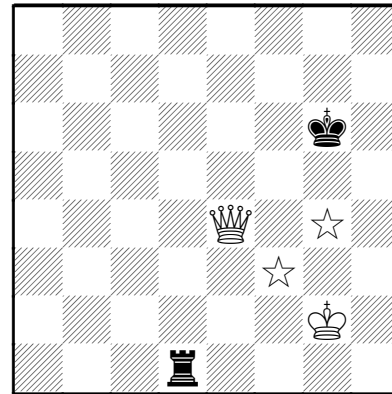
**2...Kf7 3.Df3+ ☆**

Aber auch auf die h-Linie ist tödlich

**2...Kh7 3.De4+ Kh6 4.Dh4+ Kg6 5.Dg4+ ☆**

Bleibt noch **2...Kg7** und nun z.B.

**3.Db7+ Kg6 4.De4+** (auf ein zentrales Feld):



03

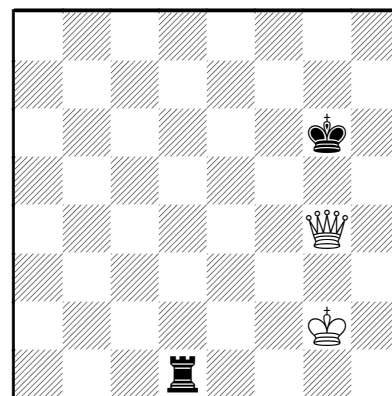
**4...Kg5**

**4...Kf6 5.Df3+ ☆**

**4...Kh6 5.Dh4+ Kg6 6.Dg4+ ☆**

**5.De3+ Kg6 6.Dg3+ Kh6 7.Dh4+ Kg6 8.Dg4+ ☆**

Und es ist geschafft. Weiß erobert den Turm:



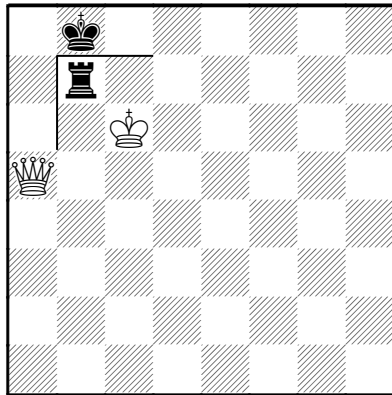
04

Leider ist es nicht immer so leicht wie in diesem Fall, wo König und Turm weit auseinander stehen.

Der Verteidiger wird versuchen **den Turm nahe beim König zu halten**, wo er gedeckt ist.

Die Strategie der Damenpartei wird es sein, dieses König/Turm-Gebinde **an den Brettrand zu treiben**, wo die Möglichkeit dann größer ist, durch Mattdrohung oder Zugzwang **den Turm vom König trennen**, um ihn dann durch einen **Doppelangriff** zu erobern.

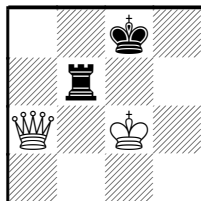
In Dia. 05 hat Weiß ein wichtiges Zwischenziel erreicht. (Gewinnstellung von Philidor)  
 Der weiße König auf c6 hält den Gegner in der Ecke fest und *jeder* schwarze Zug verliert. (Zugzwangstellung)



05

Philidor, 1777

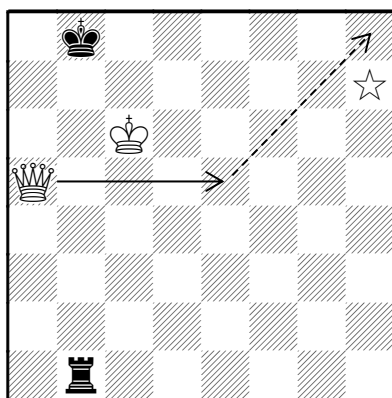
- 1...Ta7 2.Dd8# Matt
- 1...Te7 2.Dd8+ Gabel
- 1...Tb2 2.De5+ Gabel
- 1...Kc8 2.Da6! Fesselung (Dia. 06)



06

Auch durch **Fesselung** kann der Turm verloren gehen

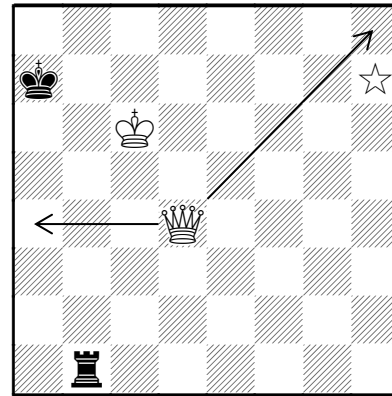
Mal eine etwas schwierigere Variante:  
**1...Tb1** (Dia. 07)



07

Könnte die Dame hier auf h8 (oder g8) und danach auf dem „Gabelfeld“ h7 Schach geben, wäre es schon aus. Also:

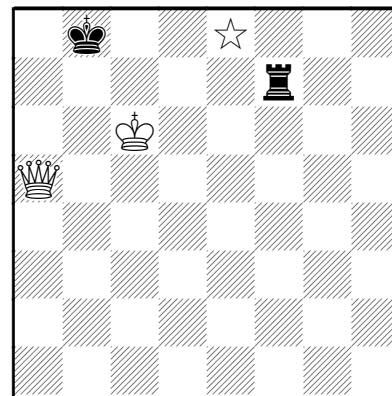
- 2.De5+ Ka7**
- 2...Ka8 3.Dh8+ Ka7 4.Dh7+ ☆
- 3.Dd4+** (Dia. 08)



08

- 3...Ka8 (Ka6 Da4#) 4.Dh8+ Ka7 (4...Tb8 5.Da1#)**
- 5.Dh7+ ☆** mit Turmgewinn

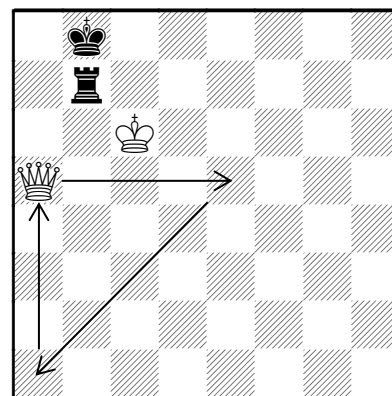
Auf anderen Fluchtfeldern läuft es ähnlich:



09

- 1...Tf7 2.De5+ Ka7 3.De3+ Ka8 4.De8+ ☆**

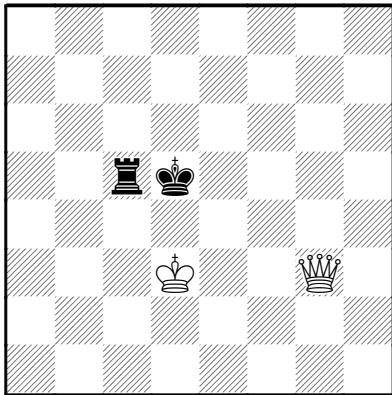
Schwarz ging in Dia. 05 an seinem Zugzwang zugrunde. Liefere es für ihn besser, wenn Weiß am Zug wäre?  
 Nein, denn durch ein Dreiecksmanöver kann der Weiße die Zugpflicht an Schwarz abwälzen:



10

- 1.De5+ Ka8 (Kc8 2.De8#)**
- 2.Da1+ Kb8 (Ta7 3.Dh8#) 3.Da5**

Das eigentlich Mühsame an diesem Endspiel, ist es den Gegner an den Rand zu treiben. Die Züge im folgenden Beispiel sind selbstverständlich keineswegs alle erzwungen, aber sie zeigen die prinzipielle Vorgehensweise:

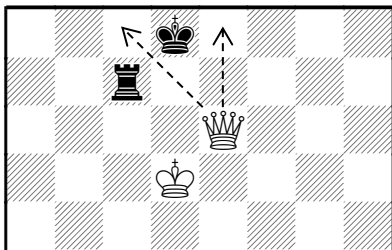


11

Keres, 1973

**1.Df3+ Ke5 2.De4+ Kd6 3.Kd4 Tc6 4.De5+ Kd7 5.Kd5 Tc7 6.De6+ Kd8**

Nun muss Weiß allerdings aufpassen, denn es droht eine Pattfalle:



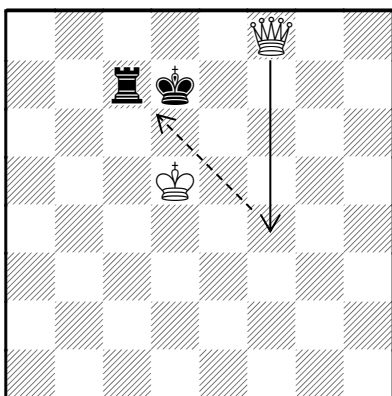
12

Achtung – Pattfahrr.

7.Kd6? Tc6+ 8.Kxc6 Patt!

Bevor er den König nach d6 zieht muss Weiß die Dame woanders hin manövrieren, um die Pattstellung aufzuheben:

**7.Dg8+ Ke7 8.Dg7+ Kd8 9.Df8+ Kd7**



13

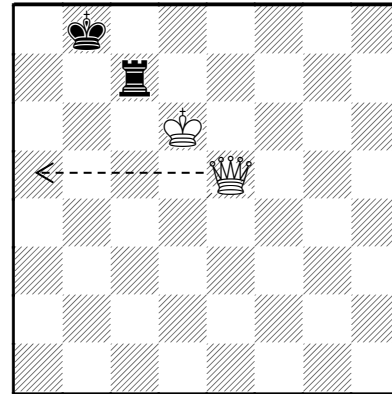
Und nun? Mit weiteren Schachgeboten erzielt Weiß keinen Fortschritt.

**10.Df4!** nimmt den Turm ins Visier **Kc8**

Nun ist die Pattgefahr gebannt und Weiß kann seinen König heranbringen:

**11.Kd6 Kb8 (11...Kd8 12.Df8#)**

**12.De5** schießt nach a5. Weiß versucht Dia. 05 zu erreichen.



14

**12...Tb7** (12...Kb7 13.Db5+ Kc8 14.Da5! mit doppelter Mattdrohung auf a8 oder b7)

**13.Kc6+ Ka8 14.Da1+!**

Notwendiger Umweg nach a5 um die Stellung mit Schwarz am Zug zu erreichen (vgl. Dia. 10)

**14...Kb8 15.Da5** und Stellung 05 ist erreicht.

Manchmal verhindert allerdings die ungünstige Damenstellung den Gewinn. In Dia. 15 z.B. steht die Dame zu nahe beim gegnerischen König, was für Schwarz die Rettung bedeutet:

**1...Ta7+!**

2.Kxa7 Patt (Dia. 16)

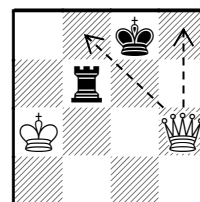
2.Kb6 Ta6+ Patt oder Damenverlust (Dia. 17)

**2.Kb5 Tb7+ 3.Kc5** (3.Kc6 Tb6+) **Tc7+**

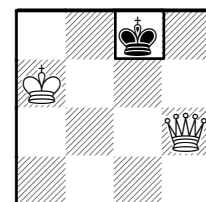
4.Kd5 Td7 Damenverlust (Dia. 18)

**4.Kb5 Tb7+**

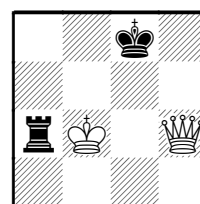
und Weiß hat nur Zugwiederholung



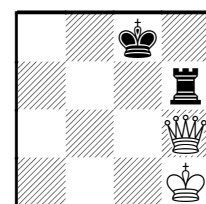
15



16



17



18