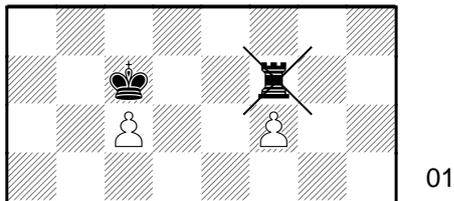


Grundlagen der Turmendspiele

Turmendspiele sind die am häufigsten vorkommenden Endspiele, deshalb ist es sinnvoll ihnen besondere Beachtung zu schenken. Wegen ihrer Komplexität werden sie zwar oft gefürchtet, doch es reichen schon ein paar grundlegende Motive und Strategien aus, um die eigene Erfolgsquote darin spürbar zu erhöhen.

Sowohl Turm als auch König müssen in Turmendspielen eine aktive Rolle spielen. Die Rollenverteilung ergibt sich schon durch die Gangart der Figuren:



01

Während der kurzschrittige König in der Regel nahe bei den Bauern bleiben wird, kann der langschrittige Turm meist viel effektiver aus der Entfernung agieren.

Turmaktivität

Türme sind als Blockadefiguren ungeeignet, weil unterfordert, denn aufgrund ihrer Eigenschaft sind sie zu mehr imstande. Sie können:

- schnell umgruppiert werden.
- die Richtung wechseln (Linie ↔ Reihe)
- mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen.
- aus der Ferne wirken.
- Absperrungen errichten.

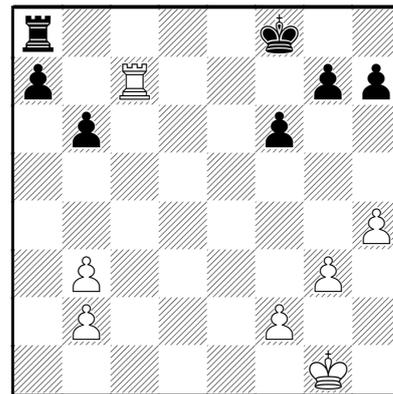
Gerade Türme dürfen also im Endspiel kein passives Dasein führen, sondern müssen aktiv eingesetzt werden.

Dazu ein Zitat eines Endspielexperten:

„Die Bedeutung der Turmaktivität im Endspiel ist geradezu sprichwörtlich. Ein Turm wurde eben nicht dazu geschaffen, gegnerische Freibauern zu blockieren oder eigene Bauern zu decken. Er ist vielmehr stark im Angriff (...) und zwingt den König, Schutz vor seinen Schachs zu suchen“

(Karsten Müller)

Ein typisches Beispiel:



02

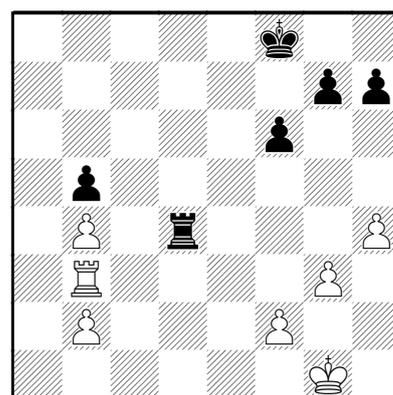
Van den Doel - Sokolov, Leeuwarden 2004

Der weiße Turm ist auf die siebte Reihe eingedrungen und der schwarze Turm deckt passiv den Ba7. Ist die Sache etwa schon gelaufen? Nein:

39...Td8!

Schwarz wird in Nachteil geraten, wenn er seine passive Rolle beibehält. Die Aktivität des Turmes ist hier wichtiger als der Bauer.

40.Txa7 Td3 41.Ta3 b5 42.b4 Td4 43.Tb3

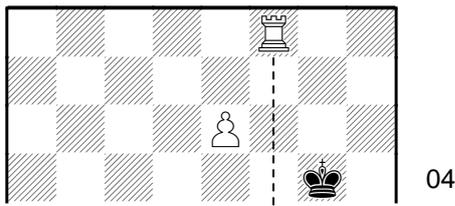


03

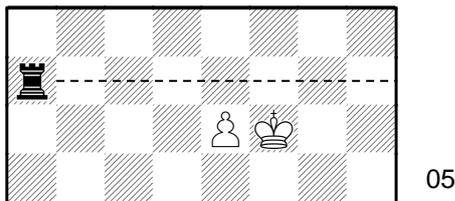
Das Blatt hat sich komplett gewendet!

Der schwarze Turm steht jetzt viel aktiver, was den Minusbauer locker kompensiert. (Schwarz gewann die Partie sogar noch.)

Absperrungen errichten

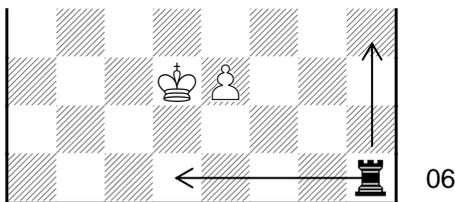


Kann die stärkere Partei den gegnerischen König vom Bauern fernhalten, ist dies oft schon die halbe Miete zum Sieg.



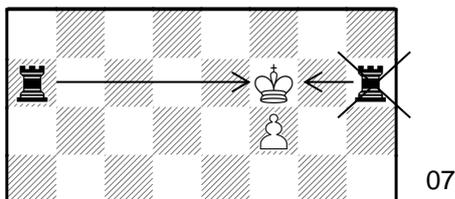
Umgekehrt hat die schwächere Partei gute Remischancen, wenn sie den angreifenden König absperren kann.

Schneller Richtungswechsel



Türme können sowohl auf Reihen als auch Linien agieren, dabei aufgrund ihrer Langschrittigkeit sehr schnell die Richtung wechseln und von vorne, hinten und der Seite angreifen.

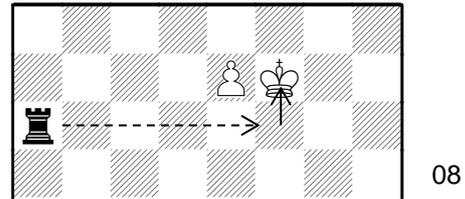
Schachgebote aus sicherem Abstand



Eine sehr effektive Waffe sind störende Schachgebote aus der Ferne. Dabei sollte die Distanz mindestens *drei Linien oder Reihen* betragen, um Anrempelungen durch den König zu vermeiden.

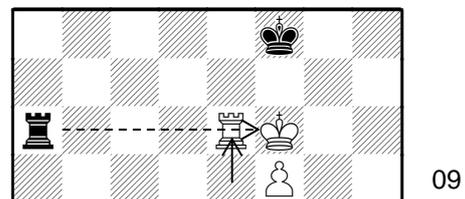
Der König hat verschiedene Methoden diesen Schachgeboten zu entkommen:

1) Schutz hinter einem Bauern suchen.



Der König kann sowohl hinter eigenen, als auch hinter gegnerischen Bauern Deckung suchen. Man sollte sich also immer versichern, ob beim Vorstoß oder beim Schlagen eines Bauern nicht evtl. ein wichtiger Schutz verloren geht.

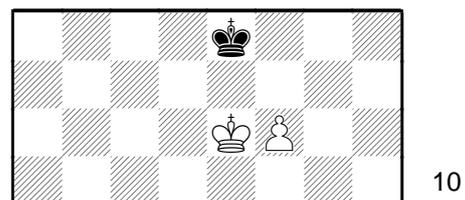
2) Turm dazwischen ziehen. („Eine Brücke bauen“)



Auch der Turm kann den König absichern. Dabei muss man natürlich die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass die Türme getauscht werden. In Turmendspielen sollte man ständig die mögliche Abwicklung in ein Bauernendspiel mit in die Kalkulation einbeziehen.

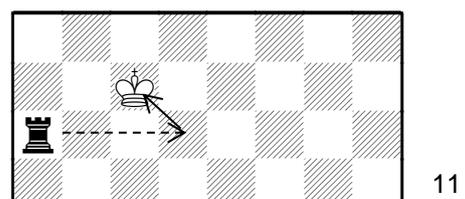
Die Beschäftigung mit den Grundlagen der Bauernendspiele ist somit sehr zu empfehlen!

Hier darf Schwarz z.B. nicht tauschen, denn das Bauernendspiel nach **1...Txe6+ 2.Kxe6 Ke8 3.f6** ist verloren:



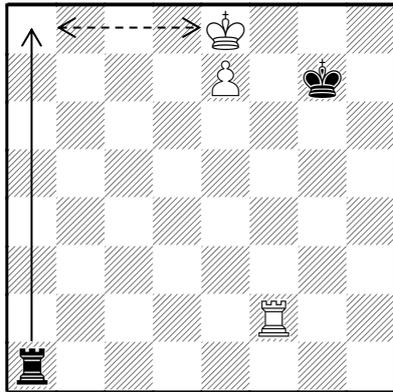
3...Kf8 4.f7 Kg7 5.Ke7 +-

3) Aktives Ausweichen.



Nach dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“, kann der König dem schachgebenden Turm entgegenlaufen, insbesondere, wenn dieser nicht genug Raum zum Ausweichen hat.

Nehmen wir zunächst diese Motive und Techniken anhand von bekannten Theoriestellungen etwas konkreter unter die Lupe.

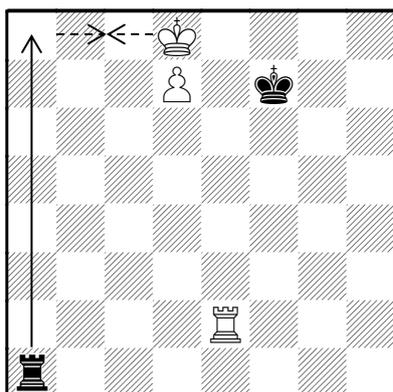


12

Weiß hat viel erreicht. Der König hat seinen Bauern bis kurz vor die Umwandlung geführt. Der schwarze König ist abgesperrt und kann nicht ins Geschehen eingreifen. Der weiße König muss „nur noch“ für den Einzug des Bauern Platz machen. Schwarz am Zug kann dies aber durch seitliche Schachs verhindern: **1... Ta8+ 2.Kd7 Ta7+ 3.Kd6** (oder Kd8) **Ta6+ 4.Kc7 Ta7+** (aber nicht Te6? 5.Kd7)

Der König kann den Schachgeboten nicht entkommen, da ansonsten der Bauer fällt. Schwarz konnte hier Remis halten, weil sein schachgebender Turm genügend Abstand zum weißen König halten konnte.

Verschieben wir es um eine Reihe nach links:

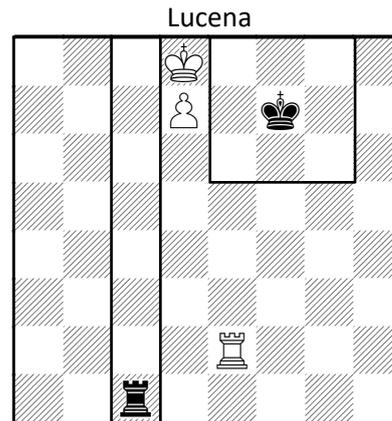


13

Der schwarze Turm hat nun zu wenig Platz: **1... Ta8+ 2.Kc7 Ta7+ 3.Kc8 Ta8+ 4.Kb7** und der Turm muss weichen **Th8 5.Kc7** und der Bauer zieht ein.

Kann Schwarz etwas anderes versuchen? Ja. **1... Tc1** macht dem Weißen das Leben schwerer:

Lucena (Brückenbau)



14

Der weiße König ist jetzt komplett eingemauert und blockiert zudem seinen eigenen Bauern. Weiß gewinnt dennoch, mit Hilfe der Methode des „Brückenbaus“.

Zunächst muss der gegnerische König weiter abgedrängt werden, damit der eigene Monarch Luft bekommt:

2.Tf2+ Kg7

2...Ke6 verstellt die e-Linie: 3.Ke8 nebst 4.e8D

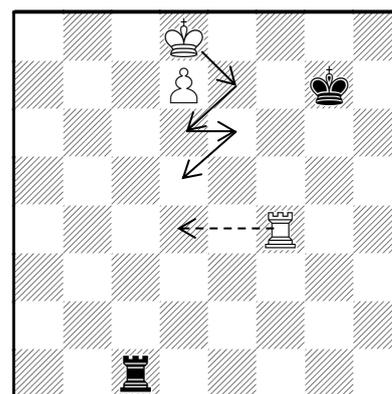
2...Kg6 überlässt Weiß die 8.Reihe:

3.Ke8 Te1+ 4.Kf8 Td1 5.Tf7! Td2 6.Ke8 Td1

7.Te7 (7.d8D?? Txd8+) nebst 8.d8D

3.Tf4!

Der Schlüsselzug. Der weiße König läuft nun (im Zickzack den Schachs ausweichend) bis nach d4 und dort schirmt ihn sein Turm vor weiteren Schachgeboten ab.



15

3... Tc2

(Nach Te1 läuft der König über die c-Linie)

4.Ke7 Te2+ 5.Kd6 Td2+ 6.Ke6

(Natürlich nicht 6.Ke5?? Txd7)

6...Te2+

(Auf den Abwartezug Kg6 folgt 7.Te4

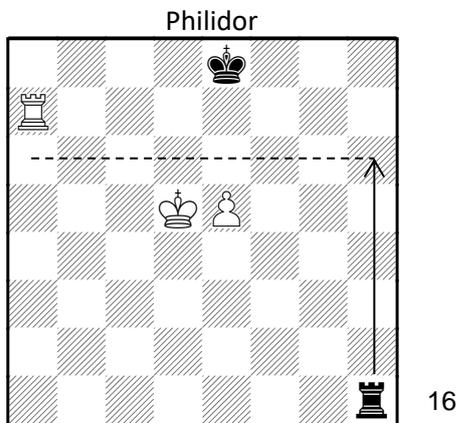
aber nicht 7.Tf5?? Txd7!)

7.Kd5 Td2+ 8.Td4

und der Bauer zieht ein.

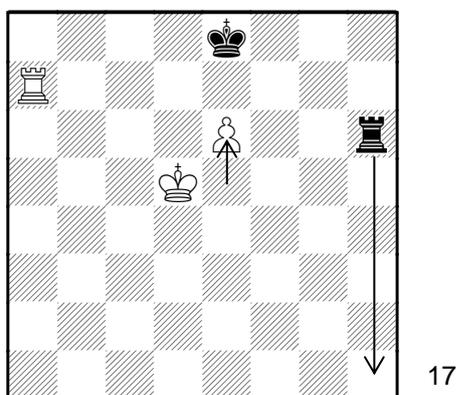
Philidor

Gelingt es Schwarz, seinen König vor den Bauern zu bringen, sind die Remischancen schon deutlich größer.



1...Td1+? wäre hier ein Fehler (und mit 1...Te1 würde sich Schwarz das Leben unnötig schwer machen). Schwarz darf den König nicht nach e6 lassen, denn dort ist er durch seinen Bauern vor rückwärtigen Schachgeboten geschützt.

1...Th6! Der Turm sperrt den weißen König ab und pendelt auf der 6. Reihe hin und her. Erst wenn Weiß die Absperrung mit **2.e6** unterbricht, kehrt der Turm auf die 1. Reihe zurück:

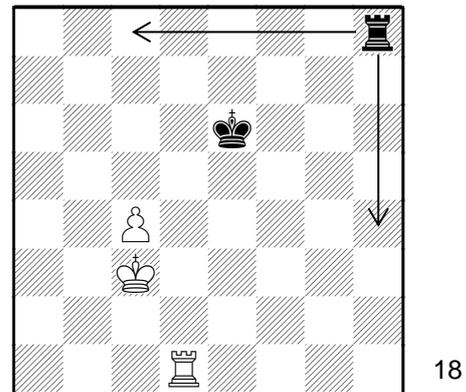


2...Th1! Nun erst sind die rückwärtigen Schachgebote effektiv, denn jetzt kann sich der weiße König nicht mehr auf e6 verstecken.

3.Kd6 (droht Matt) **Td1+** **4.Ke5 Te1+** Der König kann sich dem Dauerschach nicht mehr sinnvoll entziehen. Entfernt er sich von seinem Bauern, greift Schwarz diesen einfach von e1 aus an. Auch **3.Ta8+** (oder **3.Ta6 Ke7** bringt Weiß nicht weiter und das Bauernendspiel nach **3.Ta4 Td1+** **4.Td4 Txd4+** **5.Kxd4 Ke7** **6.Ke5 Ke8** ist ebenfalls Remis.

Frontale Verteidigung

Steht der Bauer noch in der unteren Brett-hälfte, so hat der Turm genug Raum um auch von vorne effektive Schachgebote zu geben. Um die Stellung tatsächlich Remis zu halten, benötigt er allerdings die Mithilfe seines Königs, der nicht zu weit weg stehen darf.



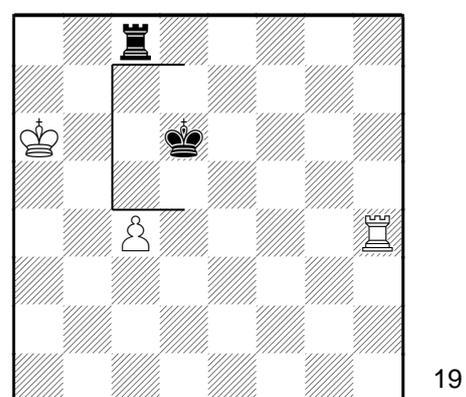
Der schwarze Turm ist flexibel aufgestellt und weit genug entfernt. Er kann sowohl von vorne als auch von der Seite eingreifen. Bei einem sofortigen weißen Bauervorstoß **1.c5** könnte Schwarz den König mit **1...Th4** absperren.

1.Kb4 Tb8+ Die üblichen Störmanöver. Diesmal von vorne **2.Ka5 Tc8** (Auf keinen Fall **Ta8+**? **3.Kb6 Tc8** **4.c5** und der Abstand zum Bauern ist zu klein geworden) **3.Kb5 Tb8+** **4.Ka6 Tc8** Der König kann den Turm nicht erreichen, weil sonst der Bauer fällt.

5.Td4 deckt den Bauern.

Es droht jetzt **6.Kb7 Tc5** **7.Kb6 Tc8** **8.c5** Stünde der schwarze König zu weit weg, so könnte er dies auch nicht verhindern. Aber:

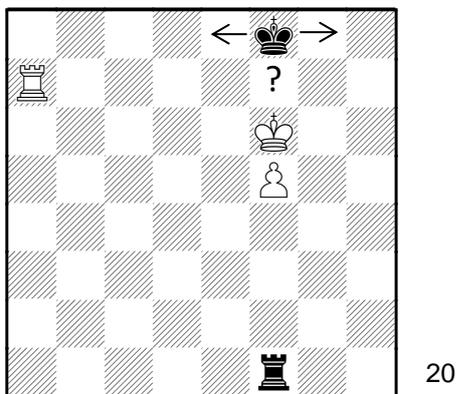
5...Ke5! Nur so geht's **6.Th4 Kd6 =**



Der schwarze König kann nun seinem Turm Deckung bieten. **7.Kb7 Tc7+** **8.Kb6 Tc6+** (=)

Kurze Seite vs. Lange Seite

Das nächste Beispiel zeigt nochmals die große Bedeutung der ausreichenden Schachdistanz:

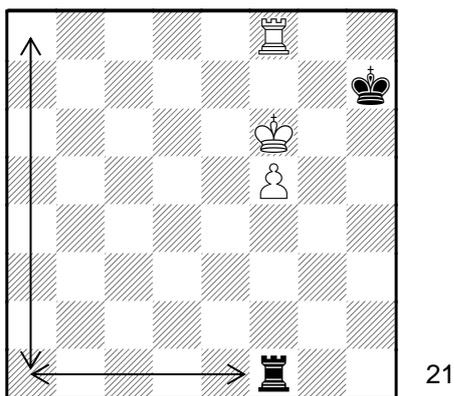


Der weiße König ist auf f6 durch seinen Bauern vor rückwärtigen Schachgeboten geschützt. Zudem droht Grundreihenmatt! Die erste Frage, die sich stellt: Nach welcher Seite soll der schwarze König ausweichen, um das Matt zu verhindern?

1...Kg8! (1...Ke8? verliert. Warum dies so ist, werden wir gleich verstehen.)

Der König gehört in solchen Fällen immer auf die kürzere Brettseite, weil der Turm von der längeren Seite her agieren muss, da er in der Regel nur dort genug Abstand zum weißen König halten kann.

2.Ta8+ Kh7 3.Tf8



Ein seltsam anmutender Zug. Der Turm vor dem Freibauern?! Damit der Bauer vorziehen kann, muss der Kf6 aber irgendwann weichen, deshalb übernimmt der Turm zeitweise die Deckungsaufgabe. Schwarz kann nun zwei Methoden kombinieren, um die weißen Pläne zu stören:

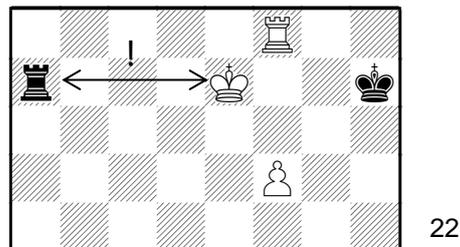
Seitliche Schachgebote von der nun freigewordenen a-Linie (lange Seite!) und Angriff auf den Bauern von der Grundreihe aus.

3...Ta1! 4.Ke7

4.Te8 Tf1 Wenn der Turm die Deckung des Bauern aufgibt, kann man diesen wieder gut von hinten attackieren

5.Ke6 (Nun droht f6 +-) Kg7! =

4...Ta7+

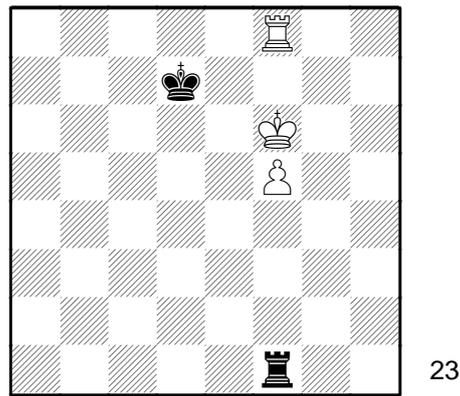


Hier sieht man, warum das Ganze überhaupt funktioniert. Der schachgebende Turm hat ausreichend Abstand (drei Reihen) zum König und kann deshalb von diesem nicht angerempelt werden:

5.Kd6 Kg7! und der Tf8 muss die f-Linie verlassen, wonach Kf6 remisiert.

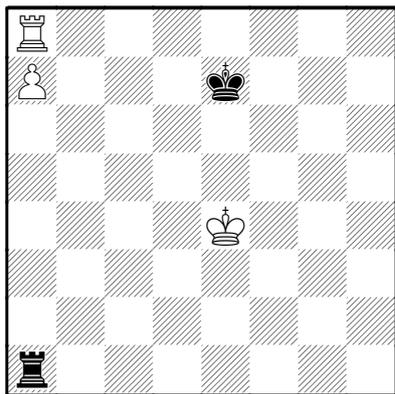
Wäre der König im ersten Zug nach e8 ausgewichen, stünde er auf dieser langen Seite seinem eigenen Turm im Wege. Der müsste dann von der kürzeren Seite (h-Linie) aus agieren. Dort hätte er aber nicht genug Abstand zum gegnerischen König: **1...Ke8?**

2.Ta8+ Kd7 3.Tf8



z.B. **Th1** (3...Tg1 4.Kf7 kommt aufs Gleiche raus) **4.Kg7** und spätestens jetzt sieht man, dass der Turm hier keine Schachs von der Seite geben kann. **4...Tg1+ 5.Kf7 Tf1 6.f6 Tg1 7.Tg8 Tf1 8.Kg7 Tg1+ 9.Kf8 Tf1 10.f7** und Weiß hat die Gewinnstellung nach Lucena (Dia 14) erreicht

Turmschwenk („swinging rooks“)

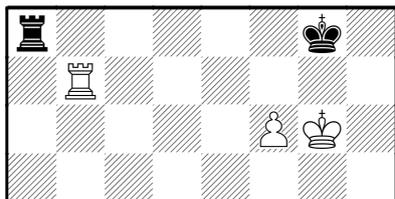


24

Nach **1.Th8!** zieht der Bauer ein, denn **Txa7** scheitert an **2.Th7+** und der Ta7 fällt.

Dieser Spieß ist auch das richtige Mittel, wenn Schwarz passiv auf der letzten Reihe klammert:

Verteidigung auf der letzten Reihe



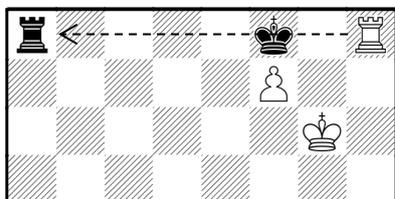
25

Der weiße König ist durch seinen Bauern vor seitlichen Schachgeboten geschützt. Der schwarze Turm ist wegen der Mattdrohung an die Grundreihe gebunden. Das kann Weiß ausnutzen:

1.Tg7+ Kf8

(1...Kh8 2.Th7+ Kg8 3.f7+ ergibt das Gleiche)

2.Th7 Kg8 3.f7+ Kf8 4.Th8+



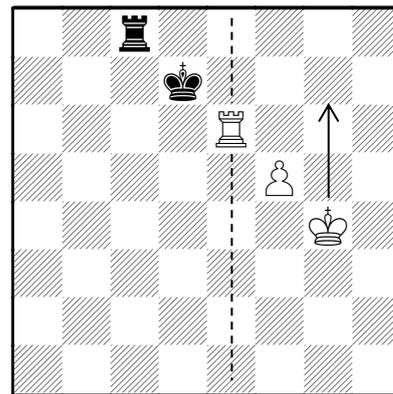
26

Und der Ta8 verschwindet vom Brett.

Verschiebt man die Ausgangsstellung allerdings um eine Reihe nach rechts, ist dieses Manöver nicht mehr möglich.

Gegen einen Springerbauern kann Schwarz also auf diese passive Weise Remis halten.

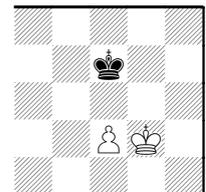
Turmtausch anbieten



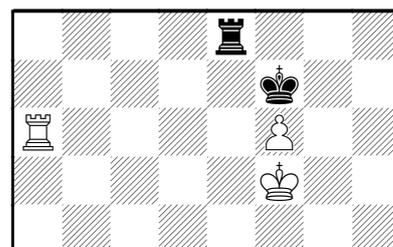
27

Alle Figuren sind hübsch entlang einer Diagonalen aufgereiht. Der schwarze König ist abgesperrt und Weiß droht mit seinem König über die g- und h-Linie vorzustoßen. Kann der schwarze König vor den Bauern gelangen?
1...Te8! Schwarz befragt die Absperrung. (Alles andere verliert) Weiß muss die e-Linie räumen.
2.Ta6

(2.Txe8 Kxe8 3.Kg5 Kf7 =
 Für eine korrekte Behandlung von Turmendspielen ist die Kenntnis der elementaren Bauernendspiele wichtig!)



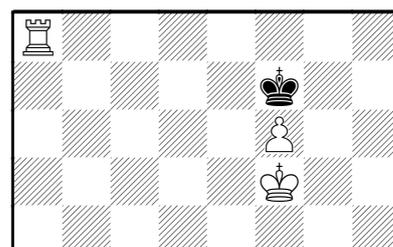
2... Ke7 strebt zum Bauern **3.f6+ Kf7 4.Kf5**



28

Weiß droht nun **5.Ta7+ Kf8 6.Kg6** mit einer Gewinnstellung wie in Diagramm 25 links.

4...Ta8! Oh. **5.Txa8** Patt!

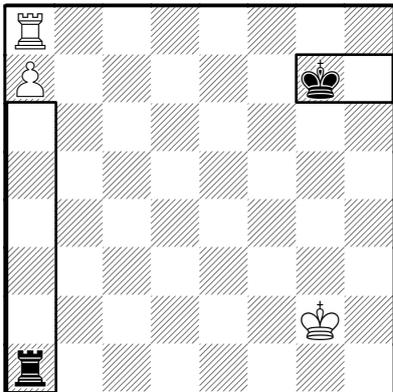


29

(Auch **5.Tb6** wäre Remis, durch schwarze Schachgebote von der a-Linie aus)

Spezialfall Randbauer

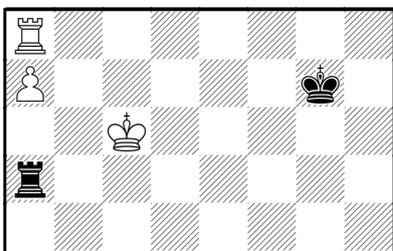
Ein Randbauer stellt in Endspielen immer eine besondere Situation dar.



30

Der schwarze König würde gern zum anderen Flügel übersetzen, ist aber an die Felder g7 und h7 gebunden: 1...Kf7? 2.Th8 Txa7 3.Th7+ Auch der Turm darf die a-Linie nicht verlassen: 1...Tc1? (Tb1? 2.Tb8) 2.Tg8+ Kxg8 3.a8(D)+

Schwarz hält dennoch Remis, durch die bewährte Methode der seitlichen Schachgebote: **1...Ta2+ 2.Kf3 Ta3+ 3.Ke4 Ta4+ 4.Kd5 Ta5+ 5.Kc6**



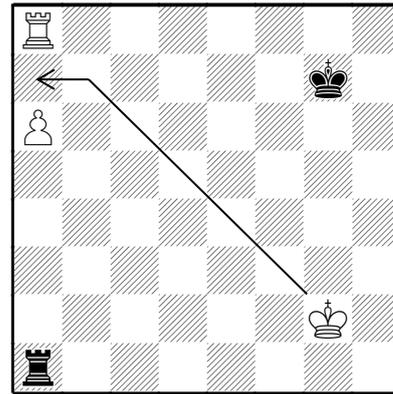
31

Nun wäre allerdings 5...Ta6+? ein Fehler. Der Turm setzt sich dort dem Angriff des Königs aus, wodurch Weiß ein wichtiges Tempo gewinnt. 6.Kb7 Ta1 7.Tb8. räumt das Feld a8. Schwarz kann den Einzug des Bauern nun nicht mehr verhindern. 7...Tb1+ 8.Kc6 und der König läuft dem Turm entgegen.

Schwarz muss mit **5... Ta1!** sofort wieder genügend Abstand zum König herstellen.

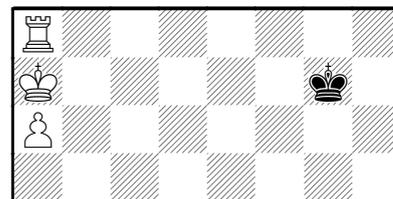
6.Kb7 kann jetzt mit Tb1+ pariert werden und 6.Kb5 Ta2 7.Kb4 Ta1 8.Kb3 Ta6 bringt Weiß auch nicht weiter.

Stünde der Bauer noch auf a6, so käme Schwarz mit dieser Methode nicht zum Ziel:



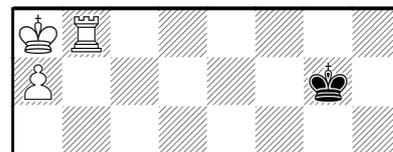
32

1...Ta2+ 2.Kf3 Ta3+ 3.Ke4 Ta4+ 4.Kd5 Ta5+ 5.Kc6 Ta1 6.Kb7 Tb1+ 7.Ka7!



33

Hier sieht man den Unterschied. Der König kann nun auf a7 erstmal zwischensparken. **7... Tb2 (oder Kf7) 8.Tb8 Ta2 9.Kb7 Tb2+ 10.Ka8 Ta2 11.a7 Ta1**



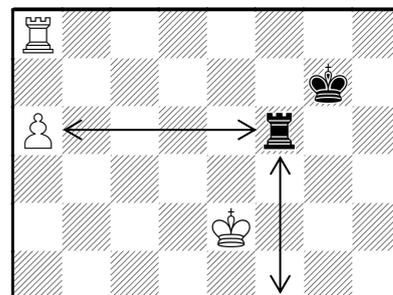
34

12.Tb7+ Kf6 13.Kb8 und der Bauer zieht ein.

So geht es also nicht. Schwarz muss in Dia. 32 einen anderen Weg wählen:

1...Ta5! 2.Kf3 Tf5+ 3.Ke4 Tf6!

Vancura



35

Der Turm ist auf f6 sicher zementiert und von dort aus stehen ihm sowohl die f-Linie (für Schachgebote) als auch die 6. Reihe (zum Pendeln) zu Verfügung. Der Ba6 ist angegriffen, was den weißen Turm an die a-Linie bindet und sobald der Bauer vorzieht, folgt Ta6. Schwarz hat alles im Griff und das Remis sicher.

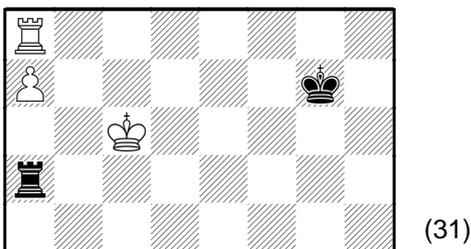
Türme hinter Freibauern 👍

„Türme gehören hinter die Bauern. Hinter die eigenen, wie die gegnerischen.“ (Tarrasch)

Im Allgemeinen macht das durchaus Sinn:

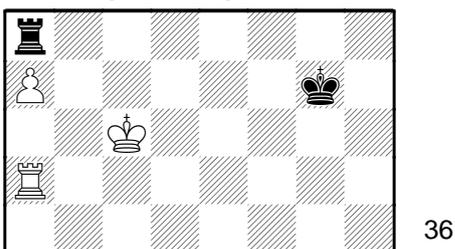
- Steht der Turm vor dem eigenen Freibauern, behindert er dessen Vormarsch nur und irgendwann muss er doch weichen um die Umwandlung zu ermöglichen.
- Auch vor gegnerischen Freibauern steht der Turm ungünstig. Es ist besser den König dort zu postieren, denn Türme sind ungeeignete Blockadefiguren.
- Türme brauchen Bewegungsfreiheit und wenn der Turm *hinter* einem Bauern steht, wird diese mit dem Voranschreiten des Bauern immer *größer*, aber immer kleiner, wenn er sich vor einem marschierenden Bauer befindet.

Am Beispiel des Randbauern (Dia. 30) haben wir gesehen, dass Weiß nicht gewinnen konnte, obwohl sein Bauer schon kurz vor der Umwandlung stand:



Der weiße Turm war (*vor* seinem eigenen Bauern ☹️) eingeklemmt und blockierte das Einzugsfeld. Der schwarze Turm hingegen war (*hinter* dem gegnerischen Bauern ☺️) auf der a-Linie beweglich und hatte genug Platz zum Manövrieren.

Tauschen wir jedoch die Position der Türme, ist die Stellung hoffnungslos für Schwarz:



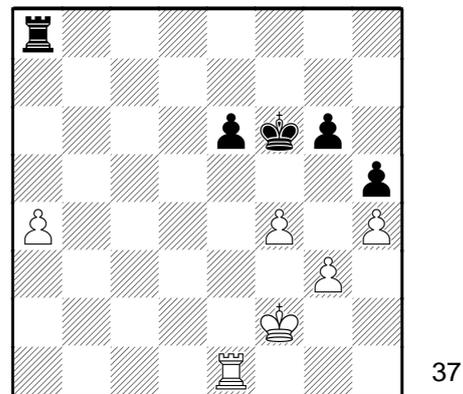
Der weiße König vertreibt den Turm von a8 und der Bauer zieht ein.

Türme hinter Freibauern 👎

Leider ist es nicht immer so einfach.

In Dia. 32, mit dem Randbauern auf a6, konnte sich Schwarz, selbst mit dem Turm hinter dem gegnerischen Bauern nicht mehr retten. Der Turm musste eine Position *seitlich* des Bauern einnehmen. (Vancura, Dia 35)
Manchmal steht der Turm offenbar seitlich von einem Freibauern *noch* besser als dahinter.

Dazu gleich noch ein Beispiel:



Jussupow - Timman, Linares 1992

Jussupow beherzigte Tarraschs Regel und zog **35.Ta1?** Doch nach **Ta5 36.Ke3 e5!** war die Partie ausgeglichen und endete schließlich remis.

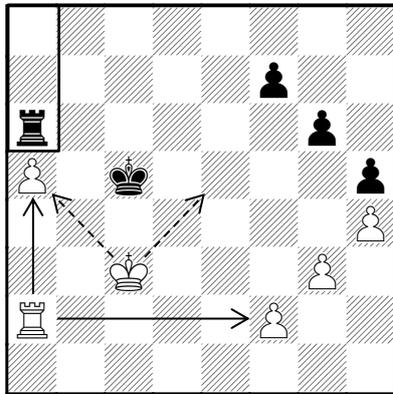
Mit 35.Te4! wäre Weiß in Vorteil gekommen. Der Turm deckt den Bauern von der Seite und wirkt gleichzeitig am Königsflügel mit, insbesondere auch auf der e-Linie
Nun ist, im Gegensatz zur Partie, nach 35...Ta5 36.Ke3 der Vorstoß e5 nicht möglich, weil der Bauer einfach verloren geht.
Und nach z.B. 35...Ta6 (um den Bauer zu decken) kann der König trotzdem nicht ins gegnerische Lager eindringen: 36.Ke3 Kf5 37.Te5+ Kg4? 38.Tg5+

Türme stehen hinter Freibauern tatsächlich meistens gut. *Aber manchmal stehen sie woanders noch besser.*

Verallgemeinernde Regeln sind hilfreich, aber man sollte sie nie rein schematisch anwenden!

Mehrbauer an einem Flügel

Eine recht häufige Materialverteilung ist die Bauerngleichheit auf einem Flügel und ein entfernter Freibauer am andern Flügel:



38

Aljechin – Capablanca, 1927

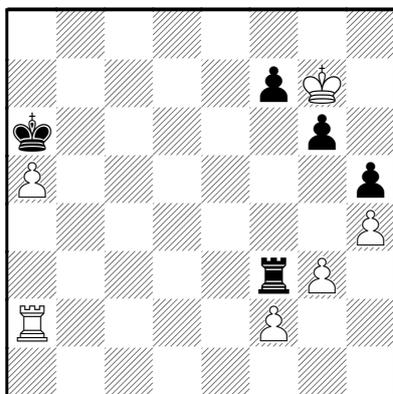
Beide Könige sind zum Damenflügel gewandert. Weiß um seinen Freibauern zu unterstützen und Schwarz, um ihn zu attackieren und den Turm zu entlasten. Der weiße Turm steht gut hinter dem eigenen Freibauern und hilft zudem bei der Verteidigung des Königsflügels, während der schwarze Turm nur passiv blockiert. Je nachdem wohin sich der schwarze König wendet, schwenkt der weiße entweder zum Damen- oder zum Königsflügel.

61...Kb5

61...Ta7 62.a6

61...Tf6 62.Kd3 (62.a6? Tf3+) Ta6 63.Ke4

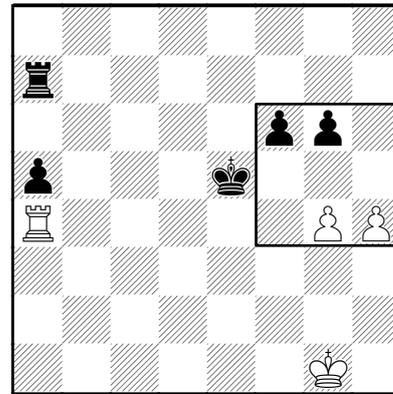
62.Kd4! Td6+ 63.Ke5 Te6+ 64.Kf4 Ka6 65.Kg5 Te5+ 66.Kh6 Tf5 Aljechin zog hier f4, was auch gewann, einfacher ist aber wohl 67.Kg7 Tf3



39

Der König ist ins feindliche Lager eingedrungen und nach 68.Td2! (Howell) Kxa5 69.Td5+ erreicht der Turm auf jeden Fall f6 oder f3, wonach der Bf7 fällt.

Oft ist die aussichtsreichste Verteidigung zuerst eine Schwächung der gegnerischen Bauernstellung am Königsflügel herbeizuführen:



40

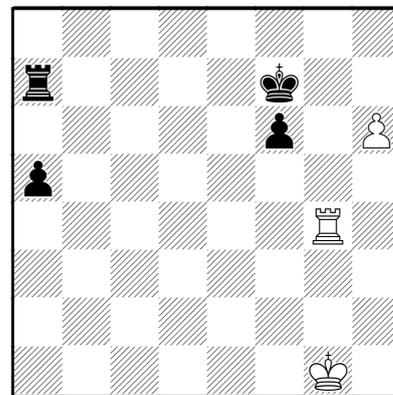
Botvinnik – Borisenko, 1955

Weiß hat zunächst die statische Bauernstellung aufgelöst und kann nun auf den Marsch des schwarzen Königs zum Damenflügel mit einer Gegenaktion am Königsflügel kontern.

49...Kd5 50.h5 gxh5 51.gxh5 Ke6

(51...Kc5 52.h6 Kb5 53.Th4 Th7 54.Th5+ und der König kann seinen Bauern wegen den seitlichen Schachgeboten nicht unterstützen)

52.h6 Kf7 53.Tg4 sperrt den König ab



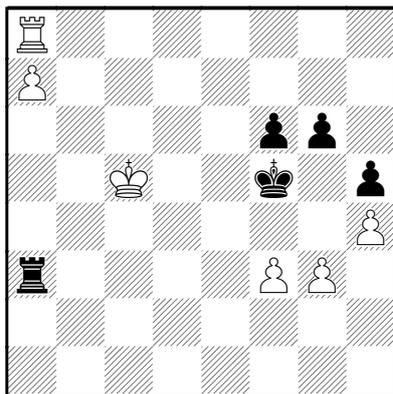
41

Nach 53...Kf8 54.Tf4 (54.Tg6!) wurde die Partie schnell remis gegeben.

Wie man gesehen hat, reicht der Mehrbauer nur dann zum Gewinn, wenn ein weiterer positioneller Vorteil hinzukommt. (Aktive Stellung von Turm und König. Solide Bauernstruktur am Königsflügel)

Die schwächere Partei sollte den Freibauern möglichst weit weg von Umwandlungsfeld blockieren und dann zunächst Schwächen in der gegnerischen Bauernstruktur zu schaffen.

In Dia. 38 stand der Turm günstig („nach Tarrasch“) hinter dem Freibauern. Leider ist es nicht immer möglich diese optimale Aufstellung zu erzwingen. Oft wird der Turm vor seinem Bauern zu stehen kommen. Dass dies meist weniger gut ist, haben wir weiter oben schon gesehen. Die Gewinnchancen werden hier also geringer sein. Allerdings gibt es auch in diesen Fällen durchaus Möglichkeiten:



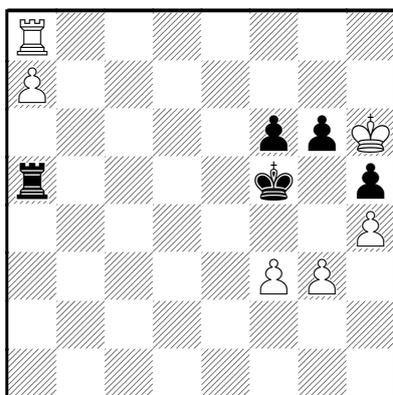
42

Unzicker – Lundin, 1954

Mit dem Bauer auf der siebten Reihe liegt immer die Drohung in der Luft, dass dieser zur Dame einzieht: 54...Txf3? 54.Tf8 Ta3 55.a8(D)

Selbst wenn das nicht direkt realisierbar ist, wird die Reichweite des verteidigenden Königs eingeschränkt sein (54...Ke6? 55. Te8+) und man kann dies ausnutzen, um mit dem eigenen König ins feindliche Lager einzudringen:

53...Ta1 54.Kd6 Ta3 55.Ke7 (Noch stärker wäre 55.Tc8! nebst Tc5+) **Ta6 56.Kf7 Ta3 57.Kg7 Ta1 58.Kh6 Ta6**

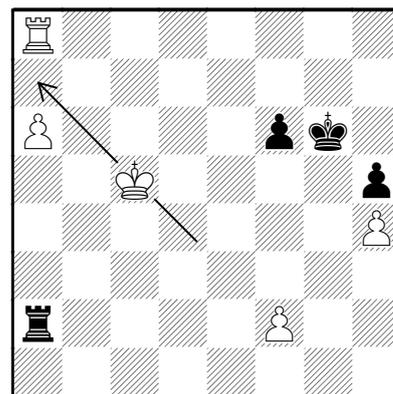


43

Nun ist der richtige Moment gekommen, um den Freibauern aufzugeben und den Kampf zum Königsflügel zu verlagern:

59.Tb8 Txa7 60.Tb5+ Ke6 61.Kxg6 Ta8 (61...Ta3 62.Tf5) **62.Kxh5 Tg8 63.g4 Th8+ 64.Kg6 1:0**

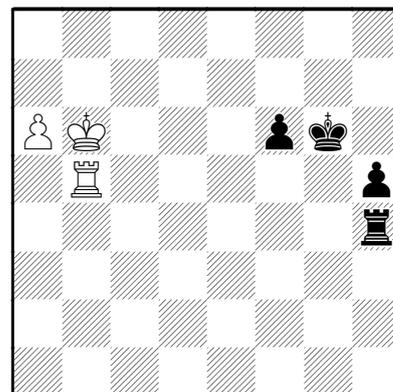
Falls solche Motive nicht durchschlagen, sollte man den Bauern auf der 6. Reihe belassen. Das Feld davor, auf der siebten Reihe kann dann für den eigenen König als geschützte Nische vor vertikalen Schachgeboten dienen, ganz ähnlich wie wir es in der Vancura-Stellung (Dia. 32) gesehen haben. Während des Königsmarsches zum Damenflügel kann der Gegner allerdings u.U. einige Bauer gewinnen. Man muss das Ganze also gut durchrechnen und sicherstellen, dass der König auch wieder rechtzeitig zum Königsflügel zurückkehren kann.



44

Akopian – Georgiev, 1999

46.Kb6 Tb2+ 47.Ka7 Txf2 48.Tb8 Der Turm baut nun eine Brücke für den König **Tf4 49.Tb5 Txb4 50.Kb6**



45

Schwarz hat zwar in der Zwischenzeit zwei Bauern abgegriffen, aber der a-Bauern zieht nun ein: **Te4 51.a7 Te8 52.Ta5 h4 53.a8(D)** mit Gewinnstellung.

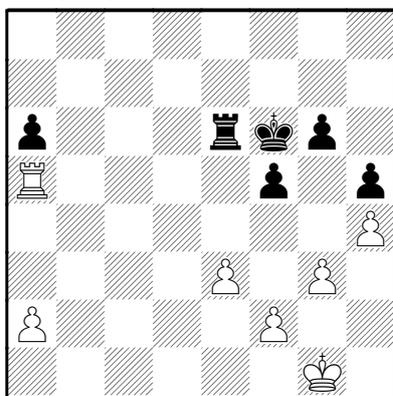
(Es folgte noch 53...Txa8 54.Txa8 Kg5 55.Kc5 h3 56.Th8 Kg4 57.Kd4 Kg3 58.Ke3 Kg2 59.Ke2 h2 60.Tg8+ Kh3 61.Kf2 h1(S)+ 62.Kf3 Kh2 63.Tg2+ Kh3 64.Tg6 Kh2 65.Txf6 Kg1 66.Tg6+ 1:0)

Bildung eines Freibauern

Ein vorrangiges Ziel sollte, falls möglich, die **Bildung eines Freibauern** und dann dessen Umwandlung sein. Je weiter dies im feindlichen Lager geschieht, umso besser.

Die reine **Reduzierung der Bauern durch Abtausch**, ohne dass dabei ein Freibauer entsteht, ist allerdings für die stärkere Partie in der Regel kontraproduktiv, sondern meist ein gutes Mittel zur Verteidigung. Nichtvorhandene Bauern kann man nicht schwächen und ein Bauer, der vom Brett ist, kann vom Angreifer nicht mehr geschlagen werden.

Ein Beispiel zur Freibauernbildung:



46

Raphael – Marks, 2013

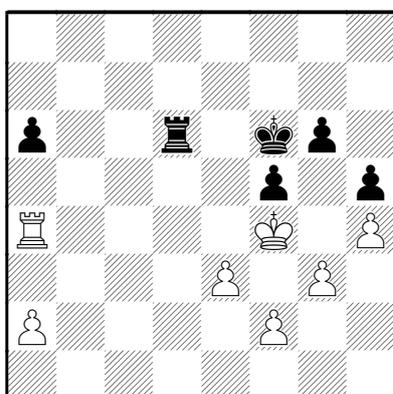
33.Kg2

Weiß strebt die Bildung eines Freibauern mit f3 / e4 an. Dabei muss der eigene König aktiv mithelfen.

33... Td6 34.Kf3 Te6 35.Ta4

um Kf4 zu ermöglichen

35... Tb6 36.Kf4 Td6



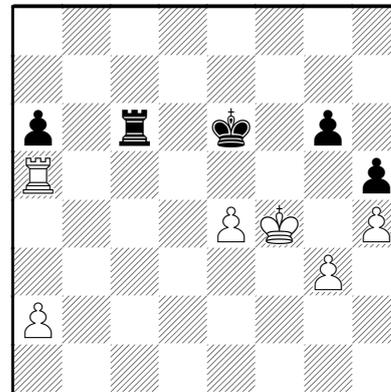
47

37.f3

37.e4 wäre nicht zielführend. Das bildet keinen Freibauern, sondern reduziert nach fxe4 nur die Bauernzahl, was eher Schwarz hilft.

37...Tc6 38.e4 fxe4 39.fxe4 Ke6 40.Ta5 ±

Mission accomplished. Der Turm kann wieder zurück auf die 5.Reihe, um das Vordringen der gegnerischen Figuren einzuschränken.



48

Weiß hat zwar noch ein gutes Stück Arbeit vor sich, aber sein Freibauer auf der e-Linie gibt ihm durchaus Gewinnchancen.

Wie man gesehen hat, sind Turmendspiele ein komplexes Thema. Man könnte noch dutzende von Seiten damit füllen.

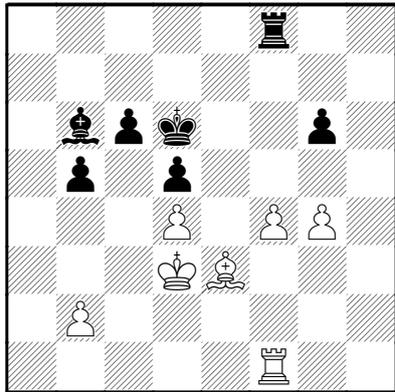
Als wäre das nicht schon genug, muss man auch noch ständig die mögliche Abwicklung in ein Bauernendspiel mit in die Kalkulation einbeziehen. Zumindest die elementaren Bauernendspiele sollte man also auch noch beherrschen.

Man darf also durchaus Respekt vor der Komplexität des Themas haben, aber wer sich die hier (und die in den Bauernendspiele-PDFs) dargelegten Grundlagen einprägt (und einübt), muss keine Angst mehr davor haben und sollte es dann leichter haben, in solchen Endspielen zu bestehen und die eigene Erfolgsquote darin spürbar zu erhöhen.

Eines aber nochmal zur Erinnerung:

So hilfreich verallgemeinernde Regeln auch sind, sollte man sie nie rein schematisch anwenden und sich immer darüber im Klaren sein, dass jede Stellung eine konkrete eigenständige Berechnung erfordert!

Zum Abschluss noch unkommentiert ein illustratives Beispiel, in dem viele der angesprochenen Motive vorkommen.

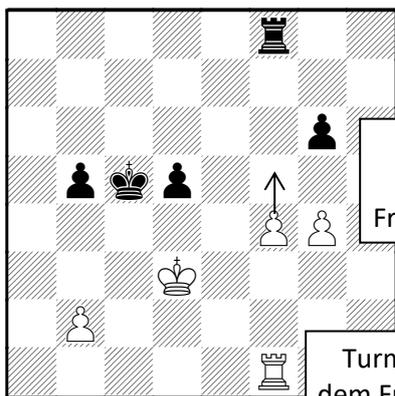


49

Lasker – Rubinstein, 1914

54... c5? Das nun entstehende Turmendspiel ist vorteilhaft für Weiß

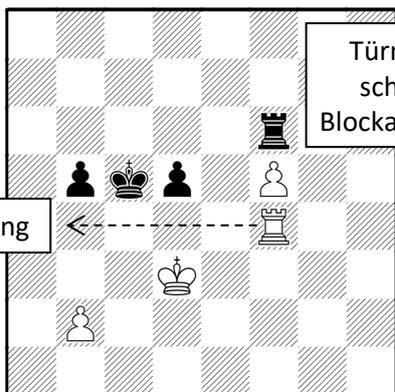
55.dxc5+ Lxc5 56.Lxc5+ Kxc5



Bildung eines Freibauern

Turm *hinter* dem Freibauern

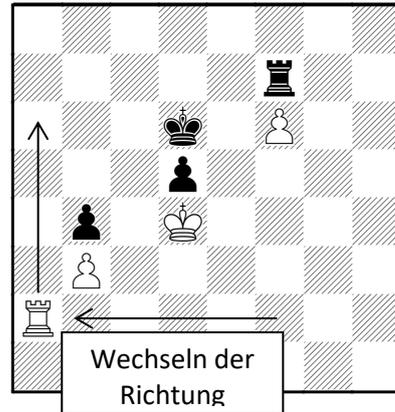
57.f5 gxf5 58.gxf5 Tf6 59.Tf4



Türme sind schlechte Blockadefiguren

Absperrung

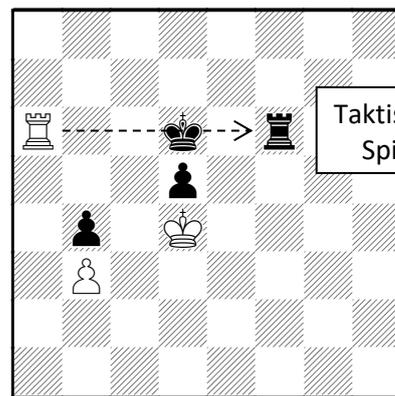
59...b4 60.b3 Tf7 61.f6 Kd6 62.Kd4 Ke6 63.Tf2 Kd6 64.Ta2!



Wechseln der Richtung

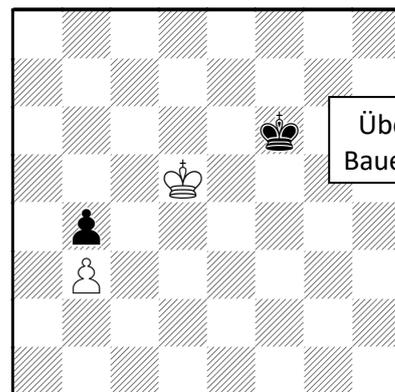
(In der Partie folgte nun 64...Tc7 65.Ta6+ Kd7 66.Tb6 +- mit Aufgabe)

Die Verspeisung 64...Txf6 ist tabu, wg. 65.Ta6+



Taktischer Spieß

65...Ke7 66.Txf6 Kxf6 67.Kxd5



Übergang ins Bauernendspiel

und das Bauernendspiel ist leicht gewonnen für Weiß.