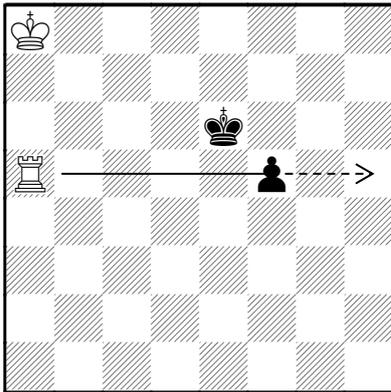
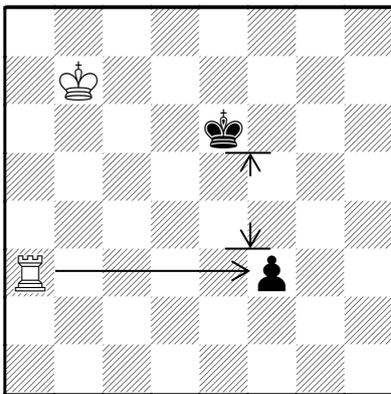


• **Absperrung auf der 5. Reihe:**



01

Weiß droht seinen König zur Unterstützung heranzuführen. Kann Schwarz den Bauern laufen lassen? **1...f4 2.Kb7 f3 3.Ta3!**

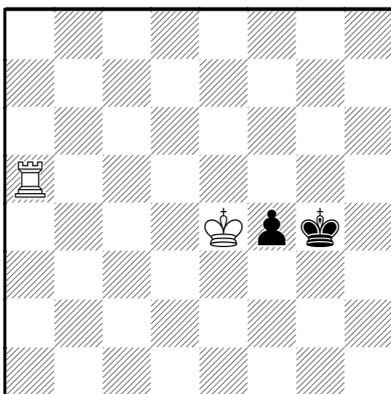


02

Der König kann dem angegriffenen Bauer nicht mehr zu Hilfe kommen, aber weglaufen kann dieser auch nicht: **3...f2 4.Tf3.**

Man sieht, dass diese Absperrung eine Reihe weiter unten nicht funktioniert hätte.

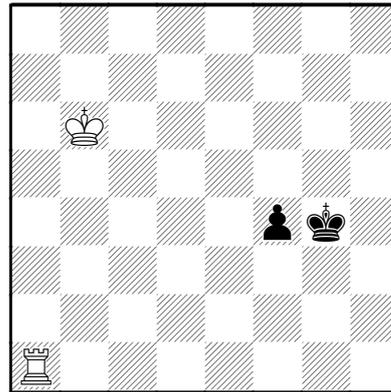
Um den Bauern herumlaufen langt auch nicht: **1...Kf6 2.Kb7 Kg5 3.Kc6 Kg4 4.Kd5 f4 5.Ke4**



03

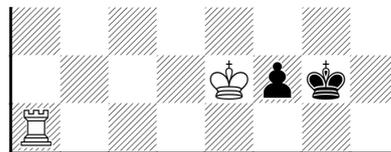
und auch hier fällt (nach Tf5) der Bauer.

• **Bodycheck:**



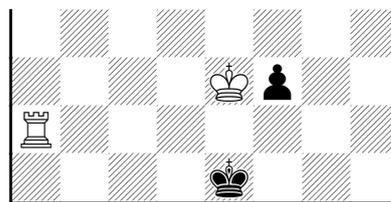
04

Der direkte Weg führt hier nicht zum Ziel: **1...f3? 2.Kc5 f2 3.Kd4 Kg3 4.Ke3 Kg2 5.Ke2** (Dia. 05) und **6.Tf1** erobert den Bauern.



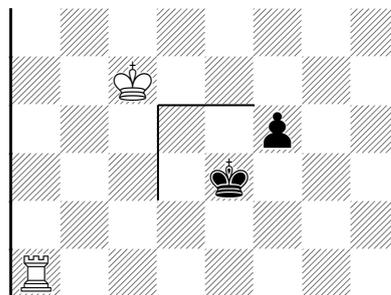
05

**1...Kf3 2.Kc5 Ke2?** ist inkonsequent und reicht auch nicht: **3.Kd4 f3 4.Ta2+ Ke1 5.Ke3** (Dia. 06) und auch hier fällt der Bauer.



06

Schwarz muss den gegnerischen Monarchen mit **1...Kf3! 2.Kc5 Ke3!** abdrängen:



07

Der weiße König kommt nun nicht mehr rechtzeitig an den Bauern heran.

**3.Ta3+ Ke4!** (3...Ke2? 4.Kd4 f3 5.Ta2+ s.o.)

Weiß kommt nicht weiter:

**4.Ta4+ Ke3** ergibt nur Dauerschach und

**4.Kc4 f3 5.Ta2 Ke3** nebst **f2** ist auch Remis.

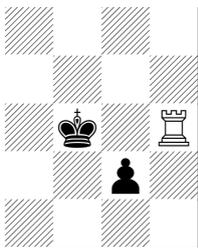
• **Abstand halten:**

Wenn der Turm nicht genug **Sicherheitsabstand** zum gegnerischen König hält, kann es sogar passieren, dass der Bauer triumphiert:



**1...g2**  
droht einzuziehen.  
**2.Th3+**  
Weiß hat nur Schachgebote als Verteidigungsressource

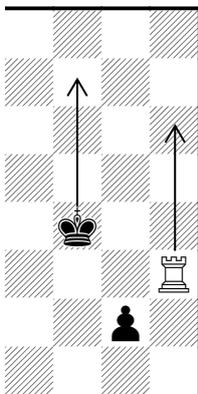
08



Nun führt sowohl Kf2? 3.Th2 (Fesselung) als auch Kg4? 3.Th8 nebst 4.Tg8 zum Remis.

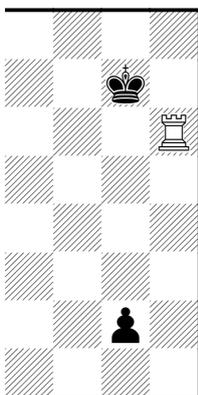
09

Schwarz kann aber mehr erreichen, indem er - vor den Schachgeboten flüchtend - die f-Linie bis zum Brettrand hinaufklettert:



**2. ... Kf4**  
**3.Th4+ Kf5**  
Die g-Linie ist weiterhin wegen Th8 tabu.  
**4.Th5+ Kf6**  
**5.Th6+**  
und hier ist das Ende der Fahnenstange erreicht.

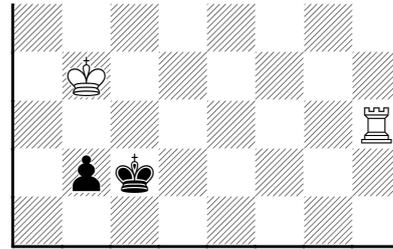
10



**4...Kg7!**  
Der nun bedrohte Turm kann den Einzug nicht mehr verhindern und muss sich in das verlorene Endspiel Dame gegen Turm fügen.

11

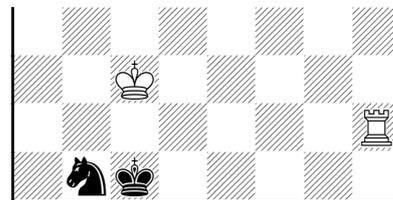
• **Unterverwandlung und Patt:**



12

Manchmal kann sich die schwächere Partei durch „Tricks“ retten. Hier gibt's gleich zwei davon: 1.Th2+ und nun entweder

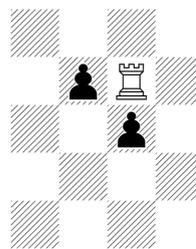
**1...Kb1 2.Kb3 Ka1 3.Txb2** Patt!  
(Geht nur mit Springerbauern) oder  
**1...Kc1 2.Kc3 b1(S)!** (Dia. 13)  
(Natürlich nicht 2...b1(D)? 3.Th1#)



13

Das Endspiel Turm gegen Springer ist nicht zu gewinnen. Schwarz muss nur aufpassen, dass der Springer nicht verloren geht.

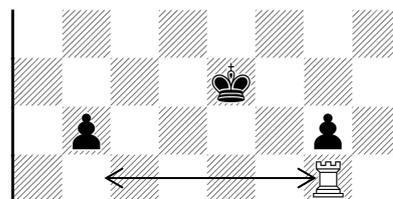
• **Mehrere Bauern**



Verbundene Bauern sind nur schwer zu stoppen. Der Turm steht am besten hinter dem am weitest vorgerückten Bauern.

14

Wenn die Bauern allerdings weit genug auseinander stehen, kann der Turm sie manchmal sogar alleine aufhalten:



15

Weiß pariert die Drohung Kf2 mit **Tb1** und nach **Kd3** ( $\Delta$ Kc2) kommt einfach wieder **Tg1** = Bei nur drei Reihen Abstand ginge das nicht.