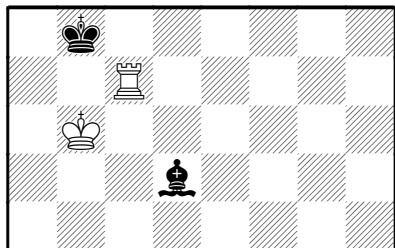


In der Regel ist das Endspiel Turm gegen Läufer nicht zu gewinnen.

Die Läuferpartei muss im Wesentlichen nur zwei Dinge beherzigen:

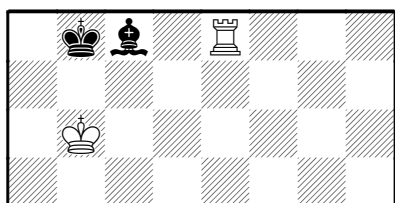
- Die Opposition *vermeiden*, damit der Turm den König nicht weiter abdrängen kann.
- Nicht in die Ecke treiben lassen, die der Läufer beherrscht!

Warum ist die „falsche“ Ecke so gefährlich?



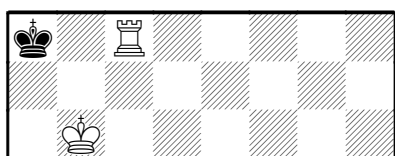
1

1.Td7 Le6 2.Td8+ Lc8 3.Te8



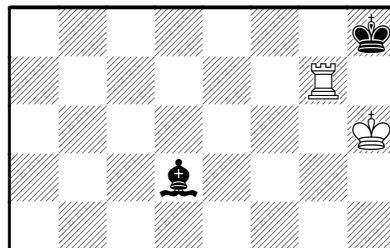
2

Schwarz ist in Zugzwang: 3...Ka8 4.Txc8#



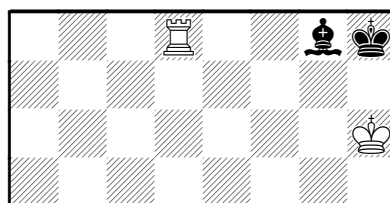
3

Versuchen wir das Gleiche in der anderen Ecke:



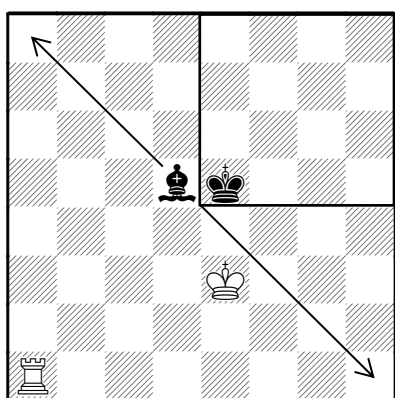
4

1.Td7 Le6 2.Td8+ Lg8



5

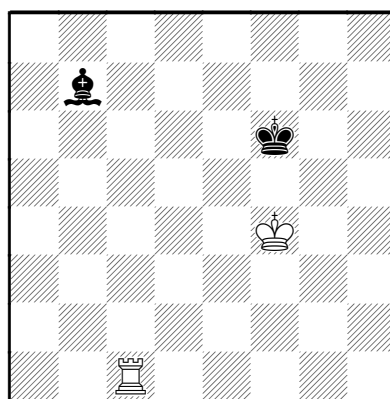
Im Gegensatz zu **Dia. 2** steht Schwarz hier auf **Patt**, da der König am Rand eingeklemmt ist und nicht mehr ausweichen kann. Der Turm muss nun die Grundreihe wieder verlassen und der Läufer hat auf der Diagonalen g8-a2 genug Platz um hin und her zu pendeln. Die richtige Ecke hat Schwarz gerettet.



6

Wenn Schwarz hier etwas aufpasst kann er leicht Remis halten. **1.Ta5 Ke6!** Vermeidet die Opposition und hält sich von den gefährlichen Ecken fern. **2.Kd4 Lf3** Möglichst zentral bleiben, aber auch ein Auge auf eventuelle Fesselungen haben (Lc6 3.Ta6) **3.Te5+ Kf6**

Hält sich in der Nähe der „guten“ Ecke. **4.Te1** (droht Tf1) **4...Lc6 5.Tc1 Lg2 6.Ke3 Lb7 7.Kf4**



7

Schwarz zieht nun einfach mit **Ke6** wieder raus aus der Opposition und Weiß kommt nicht weiter. (e4 kontrolliert ja der Läufer)