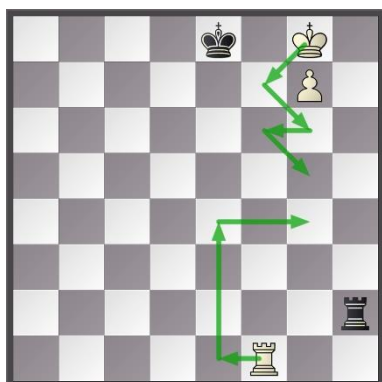


# Schachwissen – Das Turmendspiel

Jeder von Euch wird schon das eine oder andere Turmendspiel auf dem Brett gehabt haben. Wie es Endspiele so an sich haben sind dann oft schon viele Züge gespielt, und auch die Bedenkzeit ist häufig nur noch begrenzt vorhanden. Es ist daher hilfreich Wissen über bestimmte Prinzipien zu haben oder auch (bei höherer Spielstärke) Bilder im Kopf gespeichert zu haben, was wann zu tun ist. Einige werden hier kurz vorgestellt:

## Der Lucena-Gewinn (Brückenbau)

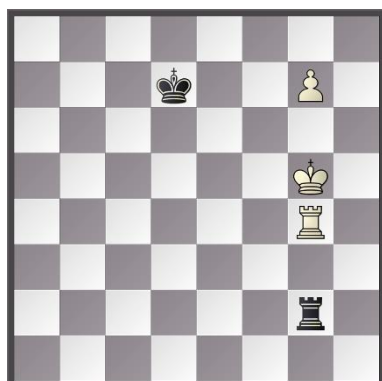


Diese Stellung ist typisch für den Brückenbau.

Der Turm sperrt den König ab, während der König sich vor den Bauern stellt.

Das Gewinnmanöver dauert ein paar Züge, ist aber einfach. Den gegnerischen König weiter abdrängen, also 1.Te1+ Kd7, danach stellt man den Turm ideal, um sowohl den Marsch des eigenen Königs abzusichern als auch den gegnerischen König weiterhin abzusperren. 2.Te4, gefolgt von 3.Kf7 (oder Kh7, falls der schwarze Turm die f-Linie kontrolliert) Tf2+ 4.Kg6 Tg2+ 5.Kf6 Tf2+ 6.Kg5 Tg2+ 7.Tg4.

In der dann entstandenen Stellung gibt es keine Möglichkeit mehr den Bauern aufzuhalten.

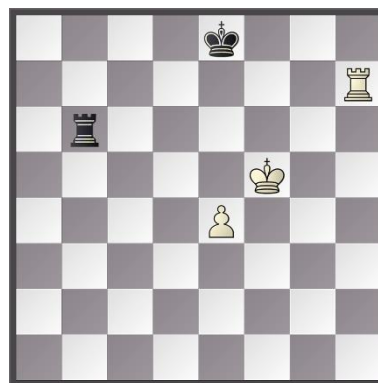


Das ist auch dann praktisch zu wissen, wenn z.B. wenig Zeit auf der Uhr ist und man etwas wie die oben angegebene Ausgangsstellung herbeiführen kann.

## Die Philidor-Verteidigung

Diese Verteidigung ist vermutlich neben dem Brückenbau das am häufigsten vorkommende Motiv bei Turmendspielen.

In dieser Stellung kann Schwarz relativ einfach durch das Abwarten mit dem Turm auf der sechsten Reihe remis halten.



Die Verteidigung besteht daraus einfach gar nichts eigenes zu machen, bis Weiß irgendwann

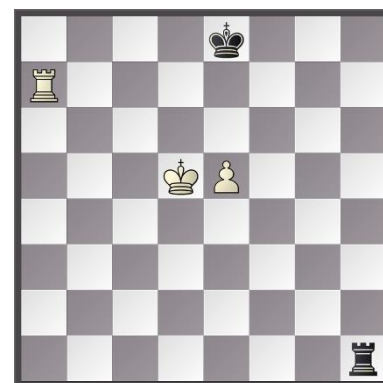
versucht seinen Bauern auf die sechste Reihe vorzuziehen. In dem Moment (nicht früher) der Turm seine Position, um dann von der ersten oder zweiten Reihe Schachs zu geben. Der König bleibt jederzeit vor dem Bauern.

## Die Karstedt-Verteidigung

Deutlich schwieriger wird die Verteidigung, wenn die Philidor-Verteidigung nicht funktioniert.

Hier kann Weiß mit 1.Kd6! sehr geschickt spielen.

Nun würde Td1+ mit Ke6 beantwortet werden, wonach Weiß gewinnt.



Th6+, was man im Sinne Philidors gerne spielen würde, funktioniert hier ebenfalls nicht, da dann e6 folgen würde, wonach Schach von der anderen Seite aus gegeben werden müsste, der Turm aber nicht innerhalb eines Zuges dorthin gelangen kann.

Lange hielt man diese Situation für verloren, inzwischen gibt es aber auch hier eine funktionierende Verteidigung.

Die Lösung besteht in 1...Te1!. Nun würde auf e6 die Philidor-Verteidigung wieder funktionieren. Der kritische Versuch ist daher 2.Ke6.

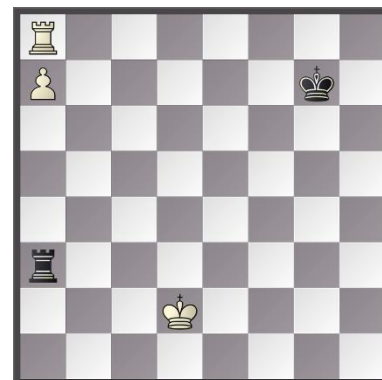
Am liebsten würde Schwarz jetzt von der sechsten Reihe Schach geben (Philidor!), da das aber nicht geht und Matt droht ist der einzige Zug 2...Kf8!. Wichtig: Bei Situationen wie diesen muss der Verteidiger mit dem König immer zur kurzen Seite gehen, also zu der Seite, bei der der Rand des Schachbretts näher ist.

Folgen könnte 3.Ta8+ Kg7 4.Te8 Ta1 5.Td8 Te1. Danach kann Weiß zwar noch einiges versuchen, einen Gewinn gibt es aber nicht.

### ***Etwas Anderes***

Das vorliegende Diagramm ist ein weiterer Fall, in dem es hilfreich ist etwas Wissen darüber zu haben.

Schwarz kann relativ leicht remis halten. Er muss nur aufpassen, mit dem König auf g7 oder h7 zu bleiben. Das Betreten der f-Linie ist verboten, auf



1... Kf7 käme 2.Th8 Txa7 3. Th7+ und der Turm auf a7 fällt dem Spieß zum Opfer. Wartet Schwarz hingegen einfach ab besteht die einzige Chance für Weiß darin mit dem König heran zu laufen, wonach der schwarze Turm nur auf der a Linie abzuwarten braucht (möglichst weit vom Bauern entfernt) und Schach gibt, sobald der König den Bauern deckt. Anschließend zieht er zurück auf die a-Linie.