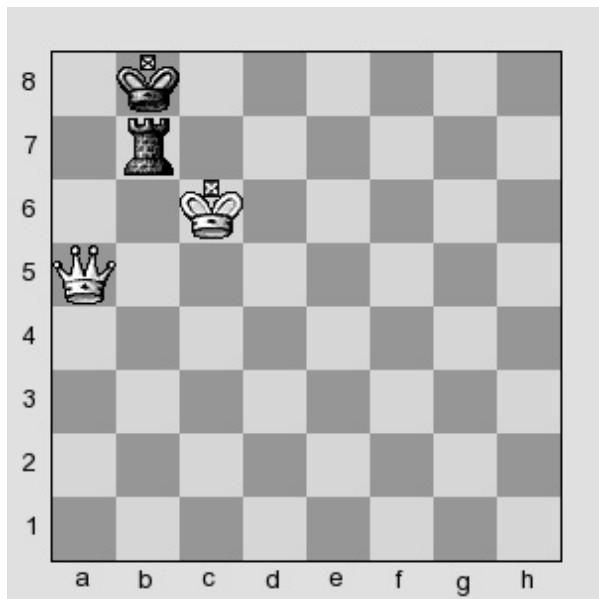
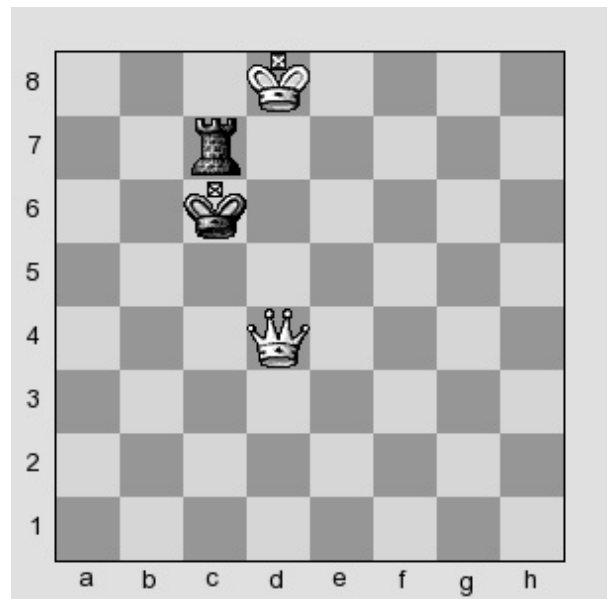


# Schwerfigurenendspiele

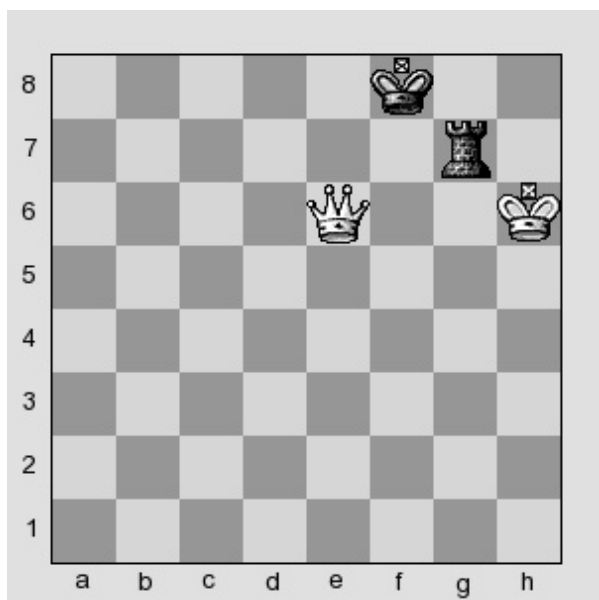
## Dame gegen Turm



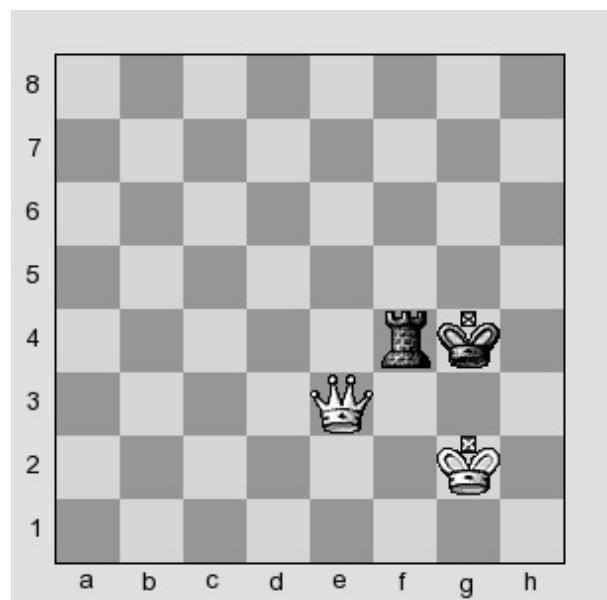
Eine Gewinnstellung für Weiß. Schwarz am Zug muss den Turm ziehen und verliert ihn. Weiß am Zug setzt Schwarz unter selbigen Zugzwang, z.B.: 1. De5+ Ka8 2. Dh8+ usw.



Noch eine Gewinnstellung für Weiß. Schwarz am Zug verliert wie folgt: 1... Tb7 2. Dc4+ Kb6 3. Kc8 Ta7 4. Dd4+ Ka6 5. De3 usw.



Schwarz am Zug remisiert wie folgt: 1... Th7+ 2. Kg5 Tg7+ 3. Kf5 Tf7+ 4. Kg6 Tg7+ usw.



1... Kf5 2. Kg3 Tg4+ 3. Kf3 Th4 4. Dc5+ Ke6 5. Dc6+ Ke7 6. Kg3 Td4 7. Dc5+ Td6 8. Kf4 Ke6 9. Ke4 Td1 10. Dc4+ Kd6 11. Db4+ Kc7 12. Ke5 Td8 13. Dc5+ Kb8 14. Ke6 Tg8 15. De5+ Kc8 16. Kd5 Kb7 17. De7+ Kb8 18. Kc5 Tg1 19. De3 Tb1 20. Kc6 Tb7 21. De8+ Ka7 22. Dd8.