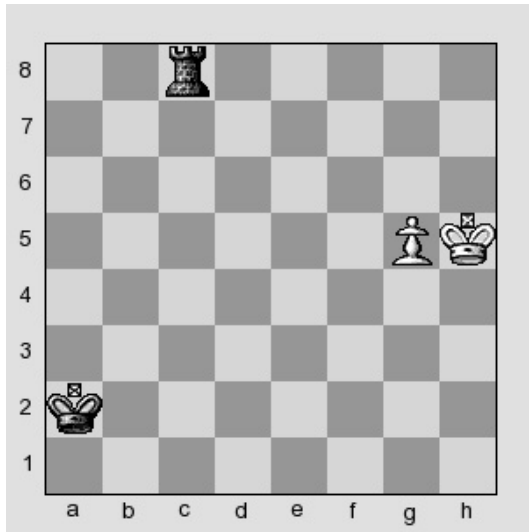
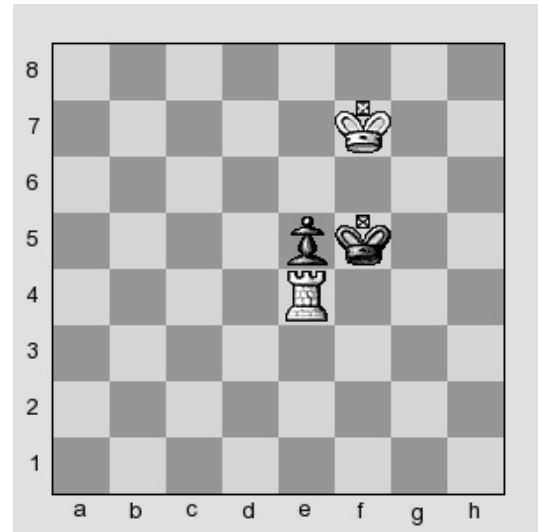


Turmendspiele

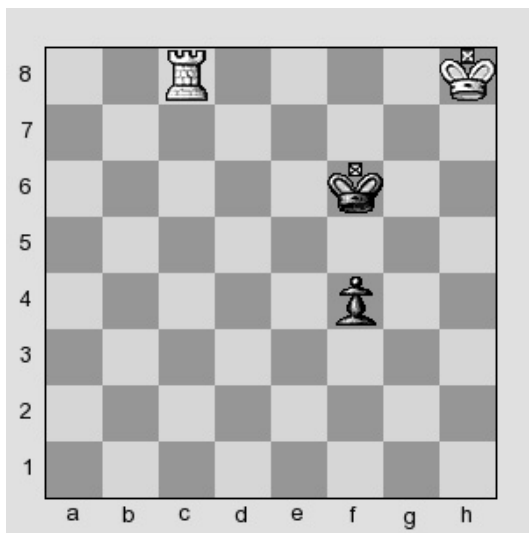
Turm gegen Bauer



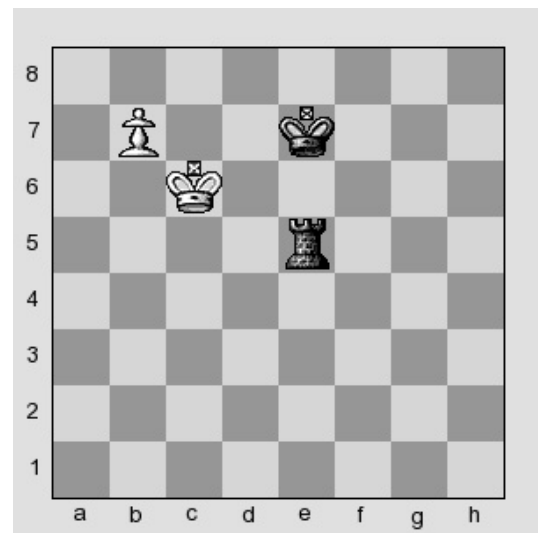
Weiß am Zug remisiert, siehe 1. g6 Kb3 2. g7 Kc4 3. Kh6 Kd5 4. Kh7 Tc7 5. Kh8 usw.



Weiß am Zug gewinnt, und zwar so: 1. Te2 e4 (1... Kf4 2. Ke6 e4 3. Kd5 usw.) 2. Te1 Ke5 3. Ke7 Kd4 (3... Kf4 4. Kd6 usw.) 4. Kf6 Kd3 5. Kf5 e3 6. Kf4.



In diesem Fall hat es Weiß am Zug sogar sehr leicht zu gewinnen, siehe 1. Tc5 f3 (1... Ke6 2. Ta5 f3 3. Ta3 f2 4. Tf3) 2. Tc3 f2 3. Tf3+.



Schwarz am Zug remisiert, siehe 1... Te6+ 2. Kc5 (2. Kb5 Te1 oder 2. Kc7 Te1 3. e8D Tc1+ 4. Kb6/7 Tb1+) Te5+ 3. Kc4 Te4+ 4. Kc3 Te3+ 5. Kb2 Te2+ 6. Ka3 Te3+ 7. Ka4 Te4+ 8. Ka5 Te5+ 9. Ka6 Te6+ 10. Ka7 Te1 11. b8D Ta1+. Jede nach rechts verschobene Stellung gewinnt Weiß, gleich wie Schwarz zieht.