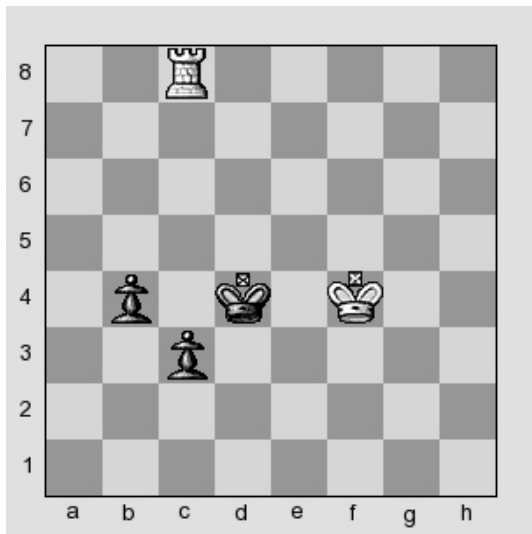


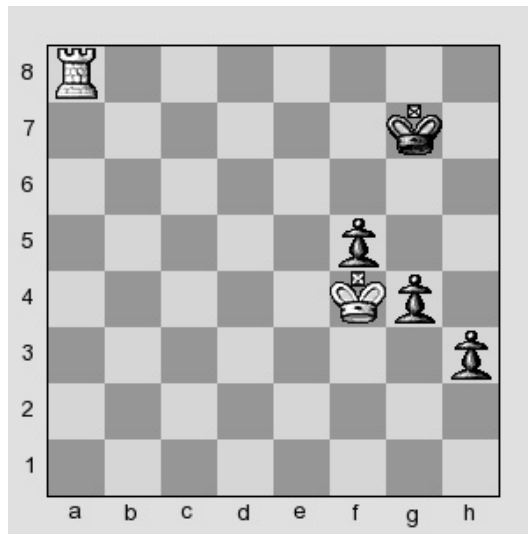
Turmendspiele

Turm gegen zwei Bauern



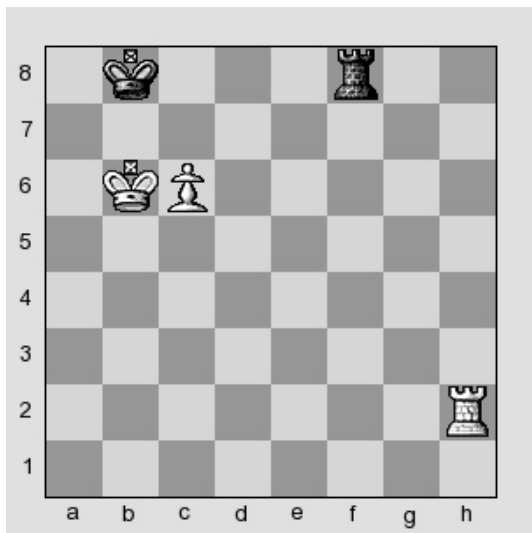
Weiß am Zug gewinnt, siehe 1. Td8+ Kc4 2. Ke3 Kb3 (2... b3 3. Tc8+ Kb4 4. Kd3 c2 5. Kd2 Ka3 6. Kc1) 3. Tb8 Kc4 (3... c2 4. Kd2 oder 3... Ka3 4. Kd3) 4. Ke2 b3 5. Kd1. Schwarz am Zug remisiert, siehe z.B. 1... b3 2. Td8+ Kc4 3. Ke4 b2 (3... c2 4. Tc8+ Kb4 4. Kd3) 4. Tc8+ Kb3 5. Tb8+ Kc2 6. Kd4.

Turm gegen drei Bauern



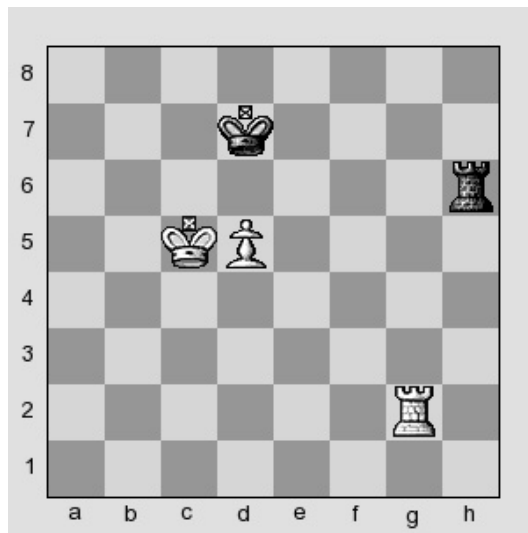
Schwarz am Zug macht nur mit 1... Kf7 Remis, siehe 1... Kf6? (1... Kg6? 2. Tf8 Kh6 3. Tf6+ Kh5 4. Txf5+ Kh4 5. Tf8; 1... Kh6? 2. Kxf5 h2 3. Th8+; 1... Kh7? 2. Tf8 Kg6 [2... Kg7 3. Txf5] siehe Textfolge) 2. Tf8+ Kg6 3. Kg3 Kg5 4. Tg8+ Kh6 5. Kf2 Kh5 6. Ke3 Kh6 7. Ke2 usw.

Turm und Bauer gegen Turm



In solch einer Stellung gewinnt Weiß leicht, wer auch immer am Zug ist. Das Beste, was Schwarz machen kann, ist ein Turmzug auf der Grundreihe. Also: 1... Tg8 2. Th7 Te8 3. Tb7+ Kc8 4. Ta7 Kb8 5. c7+ usw.

Philidor-Stellung



In solch einer Stellung remisiert Schwarz. Der Turm auf der sechsten Reihe verhindert, dass der weiße König nach Tg7+ vorrücken kann. Wenn der weiße Bauer vorrückt, kann er via h1 dauernd Schach bieten.