

Turm gegen Bauer

Der Kampf zwischen Bauer und Turm ist spannend, wenn der König der Turmpartei nicht zu nahe ist. Wenn du die folgenden Prinzipien, die für beide Parteien gelten, kennst und richtig anwendest, kannst du das Endspiel fehlerfrei spielen.



Wenn der König der Turmpartei im Quadrat des Bauern steht und sich ungehindert nähern kann, hat die Bauernpartei keine Chance.

Links wird der Bauer erobert:
1. Kc3 e3 2. Kd3.

Auch wenn der König weit weg steht, ist der Kampf nicht spannend. Schwarz macht rechts remis nach
1. Kb6 e2 2. Kc5 Kf2.



Strategie der Turmpartei:

Der König läuft auf der Seite zum Bauern, auf der sich der gegnerische König nicht befindet.

Links: **1. Kc6 c3 2. Kb5 Kd3**

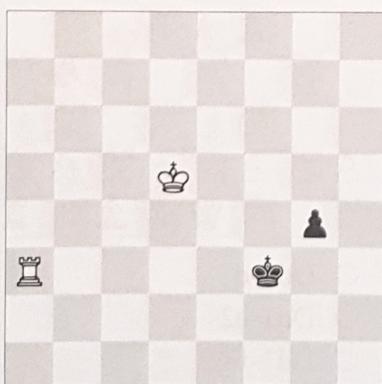
3. Kb4 c2 4. Kb3 und der Bauer fällt. Wenn der König sich nicht nähern kann, muss der gegnerische vertrieben werden (rechts): **1. Ta2+ Kf3 2. Ta8 e3 3. Tf8+ Ke2 4. Kg2.** Nicht **1. Ta8 e3 2. Tf8+ Kg1.**



Der König befindet sich auf der richtigen Seite, aber direkt auf den Bauern loszugehen, bringt nichts.

1. Kf7 e4 2. Kf6 e3 3. Kf5 e2 4. Kf4 Kd3 5. Kf3 Kd2. Der Turm steht nicht gut. Richtig ist **1. Td1+ Kc3 2. Te1 Kd4 3. Kf7** und Weiß ist rechtzeitig da.

Horizontal abschneiden von der fünften Reihe oder höher, gewinnt immer (rechts): **1. Tf5 d3 2. Tf3.**



Strategie der Bauernpartei: laufen und fernhalten

Absperren ist oft wichtiger, als mit dem Bauern loszulaufen.

Links muss Schwarz **1. ... Kf4** ziehen, um remis zu halten. Schlecht ist **1. ... Kf2 2. Ke4 g3 3. Ta2+.**

Rechts verliert **1. ... d3.** Richtig ist **1. ... Kd3 2. Kb5 Kc3 3. Tc8+ Kb3 4. Tb8 Kc3** und Weiß kommt nicht weiter.

