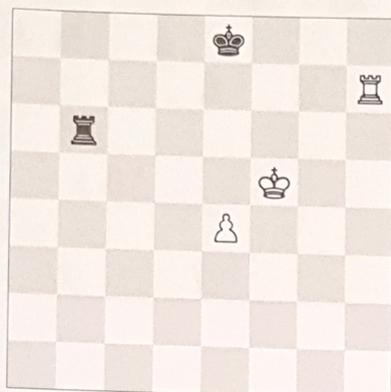
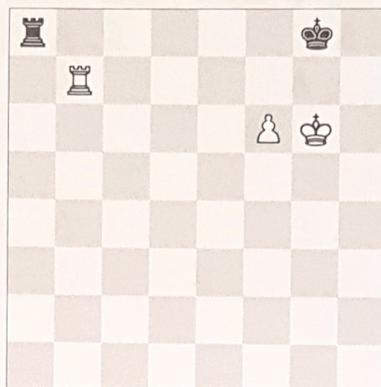


Turmenspiel

Turmenspiele kommen recht häufig vor. Es ist daher hilfreich, über Gewinn- und Remisstellungen Bescheid zu wissen. Weiß hat jedes Mal einen Bauern mehr. Manchmal reicht das zum Gewinn aus, manchmal nicht.



Der schwarze König steht vor dem Bauern. Das ist die beste Aufstellung für den Verteidiger. Der schwarze Turm braucht lediglich auf der sechsten Reihe hin- und herzuziehen, bis Weiß seinen Bauern nach e6 zieht. Dann muss der Turm blitzschnell nach unten, um Schach zu geben: **1. ... Ta6 2. e5 Tb6 3. Ta7 Tc6 4. e6 Tc1 5. Kf6 Tf1+**. Schwarz gibt Schach oder gewinnt den Bauern. Remis.

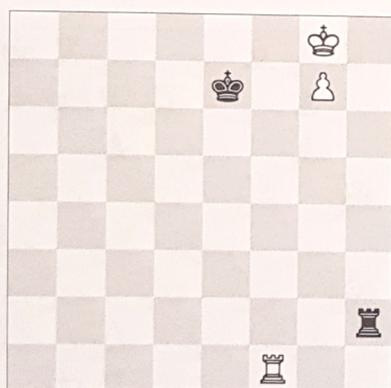


Eine ähnliche Situation, aber ungünstiger für Schwarz, der auf die letzte Reihe zurückgedrängt wurde. Der Turm darf die letzte Reihe nicht verlassen, die Verteidigungsmethode aus dem vorigen Diagramm funktioniert hier nicht.

Weiß gewinnt leicht: **1. Tg7+ Kf8 2. Th7 Kg8 3. f7+ Kf8 4. Th8+**. Nach dem Röntgenschach geht der schwarze Turm verloren.

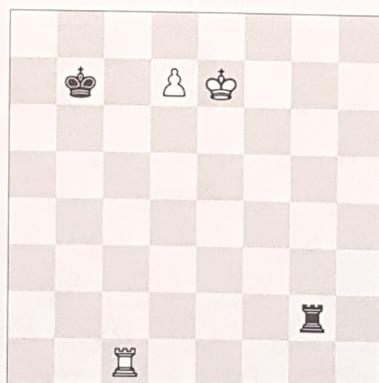


Warum schon wieder beinahe die gleiche Stellung? Es gibt nur einen Unterschied, die Könige und der Bauer sind ein Feld nach rechts verschoben. Genau dieser kleine Unterschied besteht zwischen Gewinn und Remis! Nach **1. Th7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8** ist das Brett zu klein. Weiß kommt nicht weiter. Der weiße Turm hat rechts vom König nicht genug Platz.



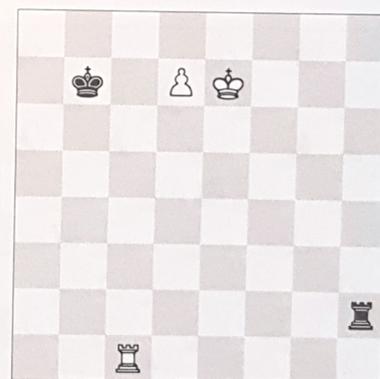
Der verteidigende König ist abgeschnitten. Das reduziert die Remischancen. Weiß gewinnt: **1. Te7+ Kd7 2. Te4!** (merke dir dieses Manöver!) **2. ... Th1 3. Kf7 Tf1+ 4. Kg6 Tg1 5. Kf6 Tf1+ 6. Kg5 Tg1+ 7. Tg4.**

Diese Gewinnmethode nennen wir „eine Brücke bauen“. Ohne 2. Te4 geht es nicht. Auf sofort 2. Kf7 kommt 2. ... Tf2+ 3. Kg6 Tg2+ 4. Kf6 Tf2+ 5. Ke5 Tg2 und der König muss wieder zurück.



Der Abstand zwischen König und gegnerischem Turm spielt in Turmenspielen eine sehr große Rolle. Der Turm muss Schach geben und zwar von einem größtmöglichen Abstand aus.

In dieser Stellung ist der Abstand zu klein. **1. ... Tg7+ 2. Ke8 Tg8+ 3. Kf7 Th8** (3. ... Td8 4. Ke7) **4. Th1 Td8 5. Ke7.** Besser ist **4. ... Txb1**, aber nach **5. d8D** wird Schwarz auf Dauer verlieren.



Der Abstand zwischen weißem König und schwarzem Turm ist für die verteidigende Partei groß genug. Schwarz am Zug kann remis machen durch andauerndes Schachgebot:

1. ... Th7+ 2. Ke6 Th6+ 3. Ke5 (3. Kf5 Td6) **3. ... Th5+ 4. Ke4 Th4+ 5. Kd3 Th8** und Schwarz holt den Bauern ab.

Beachte, dass der verteidigende König in derartigen Stellungen immer auf der 7. und nicht auf der 8. Reihe stehen muss.