

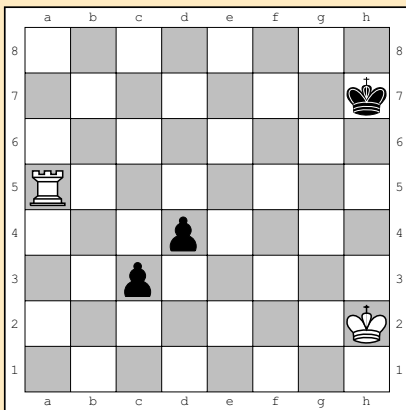
Unterschiedliche Materialkonstellationen

Ein Turm kämpft gegen zwei Bauern

Diese Rubrik ist – wie auch alle anderen in dieser Zeitschrift – als ein Ratgeber konzipiert, nicht als ein Forschungsvorhaben. Für exotische Stellungen sind Spezialwerke zuständig. Hier werden ausschließlich häufig vorkommende Spielsituation besprochen, solche, die Sie bei Vereinsturnieren, Mannschaftskämpfen und offenen Turnieren mit einiger Wahrscheinlichkeit aufs Brett bekommen können. Der praktische Nutzen steht im Vordergrund.

Mit Endspielen Turm gegen einen Bauern haben wir uns bereits beschäftigt. Bei zwei verbundenen Bauern gegen einen Turm kommt es sehr darauf an, wo der Turm steht: hinter den gegnerischen Bauern, vor ihnen oder seitlich von ihnen und auch die Stellung der Könige ist von großer Bedeutung.

In der Folge 37 haben wir nur die aus der Sicht der Turmseite ideale Stellung im Kampf Turm gegen zwei verbundene Bauern vorgestellt:

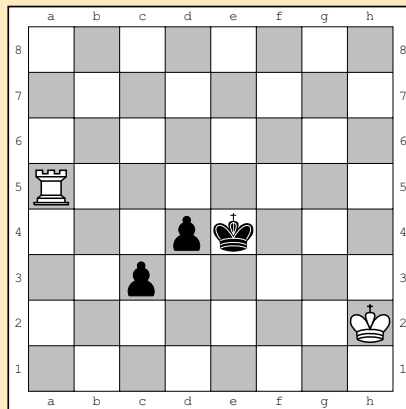


Weiß am Zug gewinnt

Ein fürchterlicher Fehler wäre 1. Td5?!, denn dann würden die schwarzen Bauern entscheiden: 1. ...c2 2. Tc5 d3 3. Kg3 d2! 4. Txc2 d1D.

Der richtige Zug 1. **Tc5!** nimmt den **vorn stehenden Bauern an die kurze Leine**, dies ist eine Faustregel für das Spiel von Turm gegen zwei verbundene Freibauern. Weiß gewinnt dann leicht mit der klassischen Abfangmethode **1. ...Kg6 2. Tc4! Kf5 3. Txd4 c2 4. Tc4.**

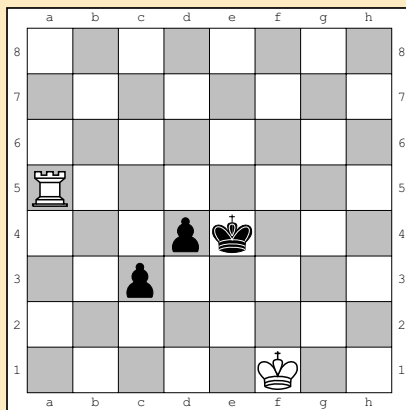
In diesem Beispiel standen beide Könige weit von den Bauern entfernt. Hätte der König der Bauernseite nah bei seinen Bauern gestanden, wäre die Stellung zu halten gewesen.



Weiß zieht und remisiert

1. Tc5 Kd3 2. Kg3 Kd2 3. Kf3 c2 4. Ke4 d3 5. Kd4 c1D 6. Txc1 Kxc1 7. Kxd3 remis

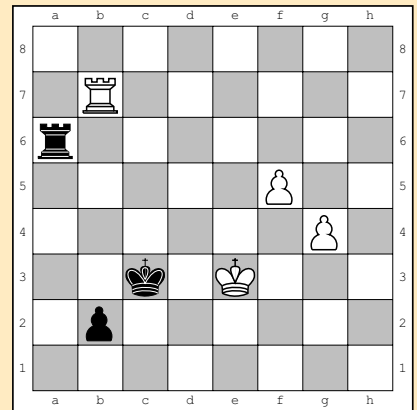
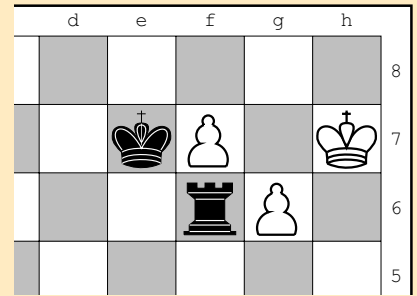
Befindet sich auch der König der Turmseite näher dran, führt dies zum Gewinn:



Weiß zieht und gewinnt

1. Ke2 d3+ 2. Kd1 Ke3 3. Ta4 c2+ 3. ...Kf3 4. Tc4 c2+ 5. Kd2 +- 4. Kc1 Ke2 5. Te4+ Kf3 6. Te1 Kf2 7. Kd2 +-

Nun zu einer konkreten Handhabung dieser Motive in der Praxis (siehe nächstes Diagramm). Wie die Karten gemischt sind, dürfte leicht zu erraten sein. Früher oder spä-



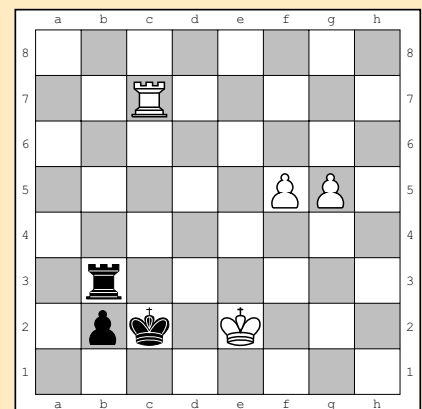
S. Tarrasch – D. Janowski
Ostende 1907
Stellung nach 78. Ke2-e3

ter wird Weiß seinen Turm gegen den weit vorgerückten Freibauern hergeben müssen. Dann kämpft der schwarze Turm gegen zwei verbundene weiße Freibauern. Es stellt sich nur die Frage, ob diese Bauern dann mit der Unterstützung des Königs durchbrechen oder nicht.

Schwarz muss jetzt die richtige Entscheidung treffen. Wie leitet er am besten die Bauernumwandlung auf b1 ein, mit der Hilfe des Königs (...Kc2) oder des Turms?

► Variante 1

78. ...Kc2 ist ein giftiger Zug, es droht ein taktischer Trick, der sich nach 79. g5 Ta3+ 80. Kf4? Tb3 offenbart; dann ist der Bauer b2 nicht mehr zu stoppen. Es gibt aber ein Heilmittel, nach **79. g5 Ta3+** rückt der weiße König näher heran: **80. Ke2! Tb3 81. Tc7+**



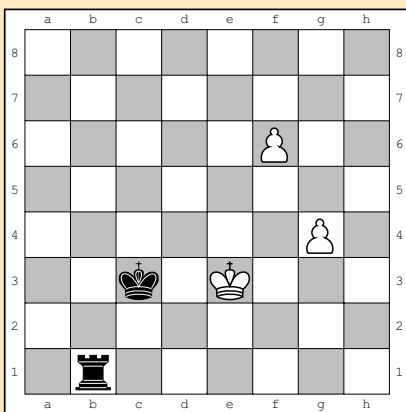
Schwarz muss sich auf die Zugwiederholung **81. ...Tc3 82. Tb7 Tb3** einlassen, denn 81. ...Kb1? verstellt den eigenen Freibauern und verliert noch nach z. B. 82. f6 Ka2 83. Ta7+ Ta3 84. Txa3+ Kxa3 85. f7 b1D 86. f8D+ Ka2 87. Da8+ Kb3 88. Db8+ Ka2 89. Dxb1+ Kxb1 90. g6 usw.

Gut, damit ist klar, dass in der Ausgangsstellung 78. ...Kc2 in Ordnung war. Prüfen wir nun die Alternative.

► Variante 2

78. ...Ta1. Weiß kann dann mit **79. Tc7+ Kb3 80. Tb7+** usw. gleich remisieren, aber vielleicht will er gewinnen und vermeidet die Remisschaukel. Was ist dann stärker, der Turm oder die zwei Freibauern, das Hauptthema dieser Trainingsfolge?

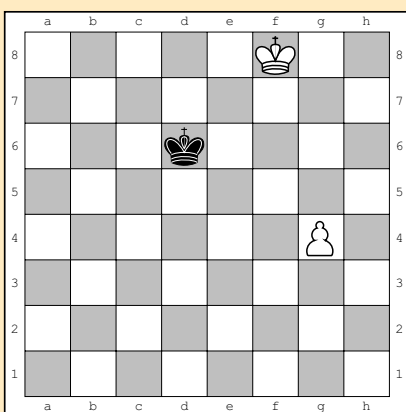
Weiß muss natürlich seinen Bauern vorrücken **79. f6 b1D 80. Txb1 Txb1**



Hier ist der König der Bauernseite nahe bei seinen Getreuen, so dass die Bauern nicht so leicht abgefangen werden können. Der weiße König schließt sich bald dem Bauernduo an, und alle drei gemeinsam werden mit der schwarzen Figur fertig. Dies gilt für beide denkbare Varianten:

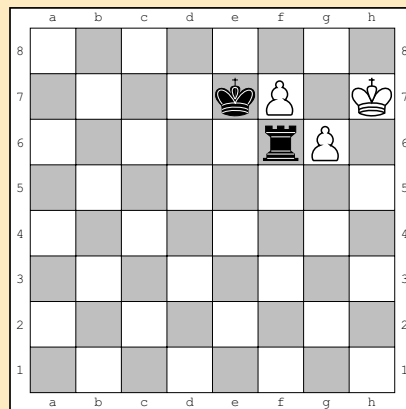
a) 81. Ke4 Kc4 82. Ke5 Kc5 83. f7 Tf1 84. Ke6 Te1+ 85. Kf6 Tf1+ 86. Ke7 Te1+ 87. Kf6 Tf1+ 88. Kg7 Kd6 89. f8D+ Txf8 90. Kxf8

und aufgepasst; das hat zwar jetzt nichts mit unserem eigentlichen Thema zu tun, soll uns

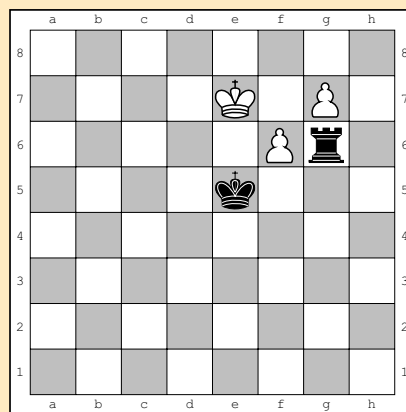


aber nicht daran hindern, auf einen oft vorkommenden Fehler aufmerksam zu machen: **90. ...Ke6?** verliert nach **91. Kg7 Ke5 92. g5; 90. ...Ke5!** remisiert jedoch, da der König den Bauern gleich erwischt.

b) (siehe vorletztes Diagramm) 81. g5 Tf1 82. Ke4 Kc4 83. Ke5 Kc5 remisiert ebenfalls, wobei in beiden Fälle (sowohl nach **Ke5-e6**, als auch nach **g5-g6**) der Zug **...Te1+** unerlässlich ist, damit der schwarze König das Feld **d6** bekommt und sich der weißen Truppe nähern kann: **84. Ke6 Te1+ 85. Kf7 Kd6**, und Remis in den Standardstellungen nach **b1) 86. Kg7 Ke6 87. f7 Tf1 88. g6 Ke7 89. Kg8 Tf6 90. Kh7**



b2) 86. g6 Tg1 87. g7 Ke5 88. Ke7 Tg6



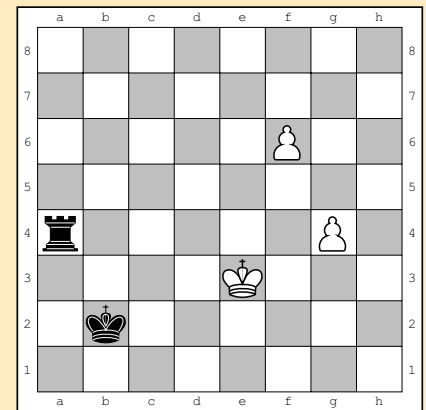
Dies sind die bekannten „Zwillingsstellungen“ in dem Endspiel Turm gegen zwei Bauern, die man sich einprägen sollte. Im Ernstfall spart man damit viel Rechenarbeit. In beiden Stellungen verschwindet bald das gesamte Material vom Brett.

► Variante 3 (= Partie)

Wie wir gesehen haben, soll der Turm analog dem ersten Beispiel stets von hinten die gegnerischen Bauern angreifen und sie damit im Zaum halten. In der historischen Partie geschah jedoch

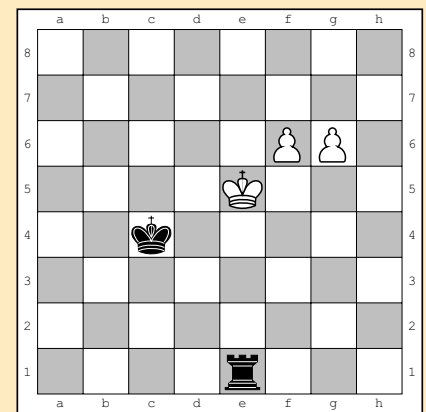
78. ...Ta4? Schwarz will tricksen (...Tb4 spielen und den Bauern durchbringen),

verschafft jedoch damit dem Gegner eine Gewinnchance: **79. Txb2 Kxb2 80. f6**



Spätestens hier wird deutlich, dass der Turm auf die Grundreihe gehört hätte. Von a4 aus kann der nicht auf die f-Linie ziehen, das Feld **f4** ist ja unzugänglich. Und es droht **f6-f7**, was z. B. nach **80. ...Kc3 81. f7 Ta8 82. g5 Kc4 83. g6 Kd5 84. g7** entscheidet.

80. ...Ta1 81. g5 Tf1 82. Kd4 Kb3 Nach **82. ...Tf5 83. Ke4! Tgx5 84. f7** ist der Bauer „durch“. **83. Ke5** Studienkomponisten wie Maiselis haben zwar nachgewiesen, dass Weiß mit dem Manöver **Kd5-e6** noch einen Tick schneller gewonnen hätte, aber das ist hier eher eine akademische Frage. Der Praktiker freut sich über den Sieg, der mit der Partiefortsetzung ebenso sicher erreicht wird. **83. ...Kc4 84. g6 Te1+**



Zum letzten Mal in dieser Partie wird das Parkett glatt. Ausrutschen kann man hier mit **85. Kf5?**, was die Aktivierung des schwarzen Königs ermöglicht: **85. ...Kd5 86. g7 (86. f7 Tf1+ 87. Kg5 Ke6) 86. ...Tf1+ 87. Kg6 Tg1+ 88. Kf7 Ke5 89. Ke7 Tg6** und Remis wie bereits aufgezeigt.

Weiß spielte richtig **85. Kd6!** und hindert damit den schwarzen Kollegen an der Annäherung **...Kd5-e6. 85. ...Td1+ 86. Ke6 Te1+ 87. Kf7** **1:0**

Am Ende triumphierte nicht die Turmseite sondern die Bauernseite: **87. ...Kd5 88. g7 Tg1 89. g8D Tgx8 90. Kxg8 Ke6 91. f7.**