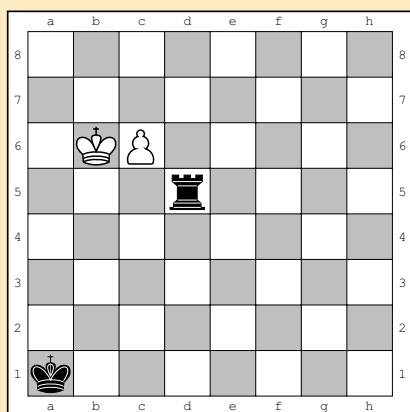


# Turm gegen Bauer

Standardmethoden in einem verbreiteten Endspiel

In dieser Folge widmen wir uns dem häufig vorkommenden Endspiel Turm gegen einen Bauern. Auf der Werteskala von Schachfiguren ist der Turm mit fünf Bauerneinheiten hoch positioniert, doch das Material ist nur eine der drei Säulen des Schachspiels; die Zeit und der Raum spielen ebenfalls eine große Rolle. Und so kann es vorkommen, dass ein Bauer plus König (der Monarch ist ja immer da!) sogar dem Gespann König plus Turm den Garaus macht. Das berühmteste Beispiel zu diesem Thema entstand vor rund 120 Jahren:



**Studie Barbier und Saavedra**  
 „Weekly Citizen“, Glasgow 1895  
 Weiß am Zug gewinnt

Es beginnt naheliegend mit **1. c7 Td6+** **2. Kb5** Aber nicht **2. Kc5 Td1**, gefolgt von einem Schachgebot auf c1, und auch nicht **2. Kb7** wegen ...Td7; in beiden Fällen wird der Turm gleich gegen den Bauern eingetauscht mit remis. **2. ...Td5+** **3. Kb4 Td4+** **4. Kb3 Td3+** **5. Kc2!** Die Bauernumwandlung auf c8 ist nicht mehr zu verhindern. Dennoch

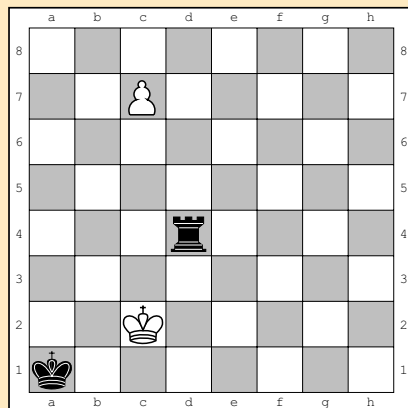
**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



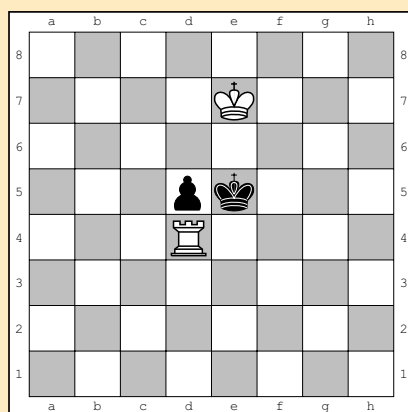
ist nach **5. ...Td4** der Einsatz der grauen Zellen gefordert,



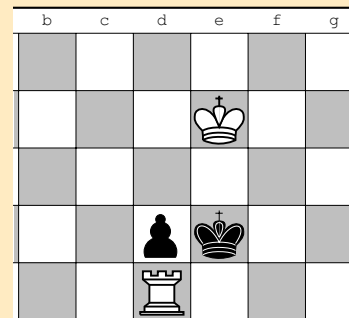
denn das automatische **6. c8D?** endet nach **6. ...Tc4+!** **7. Dxc4** mit einem Patt. Die feine Lösung lautet **6. c8T!** Jetzt funktioniert die soeben gezeigte Idee nicht, **6. ...Tc4+** **7. Txc4** ergibt kein Patt. Weiß droht aber **Ta8+** und matt und falls Schwarz **6. ...Ta4** zieht, so entscheidet **7. Kb3** mit der Doppeldrohung **Tc1** matt und **Kxa4**.

Die Stellung der beiden Könige erwies sich als entscheidend, der rein rechnerische Vorteil von vier Bauerneinheiten half dem Nachziehenden nicht.

Dies war ein Sonderfall, in der Regel kommen im Kampf von Turm gegen einen (einzigen) Bauern keine so spektakulären Varianten vor, was nicht heißen soll, man könne solche Endspiele mit links gewinnen bzw. remis halten.



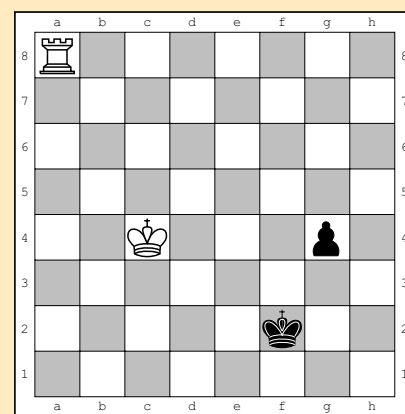
Weiß am Zug



Gelingt es Schwarz, sein Bauer-König-Gespann nach vorn zu bringen, wird er sich retten, das ist klar. Kann Weiß dieses Vorhaben verhindern? Ja, aber keineswegs mit jedem beliebigen Zug.

**1. Td1** sieht eigentlich ganz vernünftig aus, der Turm zieht sich weit zurück, damit er nach den erwarteten Zügen ...d4, ...Ke4, ...d3, ...Ke3 und ...Ke2 möglichst spät angegriffen wird. Doch Schwarz muss nicht wie skizziert gleich vorrücken, er spielt besser **1. ...d4** **2. Kd7** (Im Falle von **2. Kf7** ist das Vorrücken schon angesagt: **2. ...Ke4** **3. Ke6 d3** nebst ...Ke3-e2.) **2. ...Kd5!** **3. Kc7 Kc5** mit Abdrängen des gegnerischen Königs.

**1. Td2!** ist besser (möglich ist auch **1. Td3** mit dem gleichen Plan). Die Gewinnidee, die man sich einprägen sollte, lautet **1. ...d4** (Einfach ist ...Ke4 **2. Kd6 d4** **3. Kc5 d3** **4. Kc4** mit Bauerngewinn.) **2. Td1!** Die Pointe! Jetzt kann der Bauer nicht weiter vor und nach **2. ...Ke4** **3. Kd6 d3** **4. Kc5 Ke3** **5. Kc4 d2** **6. Kc3** schnappt sich Weiß den Bauern.



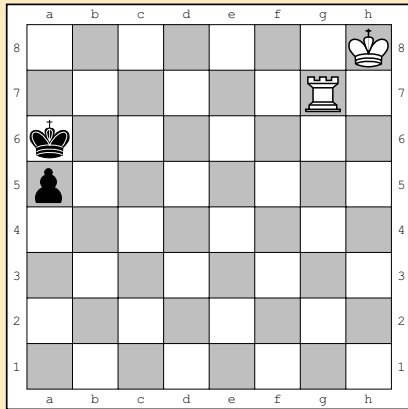
Weiß am Zug

Die Anzahl der Partien, in denen dieses Standardendspiel zum Remis verdaddelt wurde, sind Legion. So führt **1. Kd3?** zum Remis nach **1. ...g3** **2. Tf8+** **Ke1!** **3. Ke3** (**3. Tg8 Kf2** **4. Tf8+** **Ke1!**) **3. ...g2** **4. Tg8 Kf1** mit Zugwiederholung.

Weiß kann nur mit dem lehrreichen Manöver **1. Tf8+!** **Ke2** **2. Tg8!** **Kf3** **3. Kd3** gewinnen. Im Vergleich zu der obigen Variante steht hier der schwarze König nicht auf f2 (von wo er das Feld e1 erreichen kann), son-

dern auf f3, so dass er nach **3. ...g3 4. Tf8+** seinen Freibauern verstellen muss: **4. ...Kg2**  
Der Rest ist dann schon einfach: **5. Ke2 Kg1**  
Oder ...Kh1 6. Kf3 g2 7. Th8+ Kg1 8. Tg8.  
**6. Tg8 Kg2 7. Tg7** (oder auch Tg6, Tg5, Tg4)  
**7. ...Kh2 8. Kf3** mit Bauerngewinn.

Häufig besteht der einzige Gewinnweg in einer Sperre auf der fünften (bzw. auf der vierten) Reihe. Ein klassisches Beispiel:

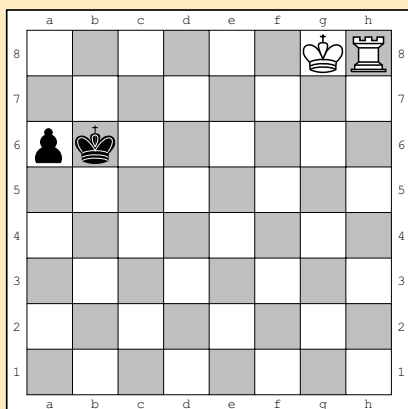


Weiß am Zug

Ein Königsmarsch führt nicht zum Ziel, der Weg ist zu lang: 1. Kh7 a42. Kg6 a3 3. Kf5 Kb5 (3. ...a2?? 4. Tg1 Ka5 5. Ta1) 4. Ta7 Kb4 5. Ke4 Kb3 6. Kd3 Kb2! (Aber nicht ...a2? 7. Tb7+ Ka4 8. Kc2, und Ta7+ entscheidet.) 7. Tb7+ Kc1, und die Bauernseite rettet sich ähnlich dem vorherigen Beispiel.

Zum Ziel führt das Motiv der waagerechten Sperre auf der fünften Reihe: **1. Tg5! a4 2. Kg7** und Weiß gewinnt mit dem Königsmarsch zum gegnerischen Bauern. Durch die waagerechte Sperre auf der fünften Reihe riss der Kontakt zwischen dem König und dem Bauern und kann nicht wiederhergestellt werden. Und falls irgendwann der Bauer zieht **2. ...a3**, so gewinnt **3. Tg3 a2 4. Ta3+**.

Dieses Diagramm zeigt eine ähnliche Stellung, jedoch ist dieses Mal Schwarz am Zug. Dieser Umstand ermöglicht es dem Verteidiger, die Sperre auf der fünften Reihe



Schwarz am Zug

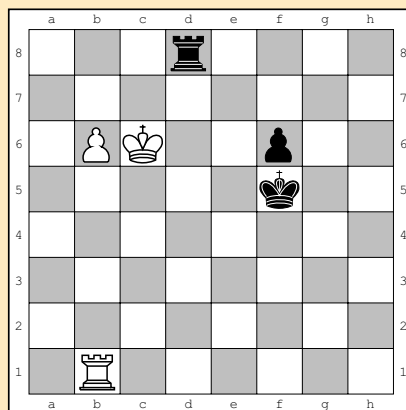
zu durchbrechen, jedoch nur auf eine Art und Weise:

Nicht zum Ziel führen:

- a) 1. ...a5? wegen 2. Th5 mit eine „ewigen Sperre“ wie soeben dargelegt;
- b) 1. ...Kb5?, was dem König der Turmseite mehr Raum überlässt, wie nach den weiteren Zügen 2. Kf7 a5 3. Ke6 Kb4 4. Kd5 a4 5. Kd4 ersichtlich: 5. ...Kb3 6. Kd3 a3 7. Tb8+ Ka2 8. Kc2 Ka1 9. Tb1+ Ka2 10. Tb3 Ka1 11. Txa3 matt. Durch den unglücklichen ersten Zug wurde der schwarze König in der Folge an den Rand gedrängt und mattgesetzt.

Der richtige Weg beginnt mit **1. ...Kc5! 2. Kf7 a5 3. Ke6 a4** und das Abdrängen mit Kd5 ist nicht sofort möglich, Weiß muss erst einen Turmzug machen, z. B. **4. Ta8** (4. Tb8+ treibt den schwarze König nach vorne, wo er sowieso hin will.) **4. ...Kb4 5. Kd5 Kb3 6. Kd4 a3 7. Kd3 Kb2 8. Tb8+ Kc1:remis**

In diesem Stellungstypus kommt es oft vor, dass sich die Könige den Raum streitig machen und nur das Aufeinanderzubewegen zum Ziel führt.



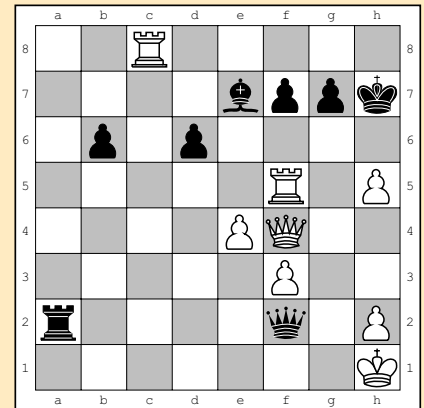
A. Aljechin – E. Bogoljubow  
WM-Match 1929  
Schwarz am Zug

Schwarz hatte zwar die richtige Idee – den Turm herzugeben und dann mit König und Bauern vorzurücken –, doch er wählte die falsche Route: 70. ...Kg4?? 71. b7 f5 72. b8D Txb8 73. Txb8 f4 74. Kd5 f3 75. Ke4 f2 76. Tf8 Kg3 77. Ke3 – 1:0.

Gerettet hätte sich der Nachziehende, wenn er den gegnerischen König auf Distanz gehalten hätte: **70. ...Ke4! 71. b7 f5 72. b8D Txb8 73. Txb8 f4 74. Te8+ Kd3** Hier kann sich der weiße König nicht so schnell nähern, das schwarze Gespann bricht durch: **75. Tf8 Ke3 76. Kd5 f3 77. Te8+ Kd2 78. Ke4 f2 79. Tf8 Ke1** und Weiß muss bald den Turm hergeben.

## Nachtrag zur letzten Folge

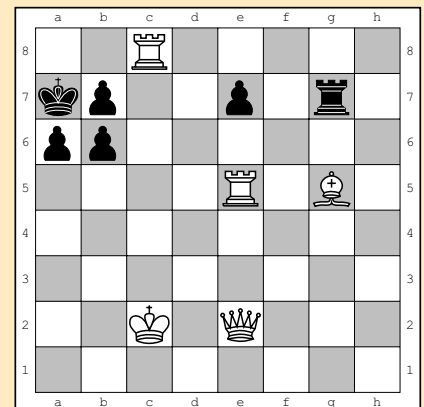
In der Schachschule Nr. 80 stand die spektakuläre Kombination, gespielt bei der Weltmeisterschaft in New York im Mittelpunkt. Zunächst zur Orientierung:



Weiß am Zug

Der Weltmeister schloss die Partie brillant mit 50. Dh6+!! Die Varianten 50. ...Kxh6 51. Th8 und 50. ...gxh6 51. Txf7 führen jeweils zum Matt.

Unsere tschechischen Kollegen informierten uns über einen historischen Fund. 1917 erschien in der Prager Zeitschrift „Svetozor“ eine Schachcke mit der folgenden Aufgabe (im Original mit der weißen Dame auf f1, das wurde später in De2 korrigiert):



Matt in drei Zügen

Die Lösung ist **1. Db5!** droht 2. Le3 nebst Lxb6+ matt **1. ...Tgx5 1. ...a5 2. Te6** und Dxb6 matt; **1. ...axb5 2. Te1** und nach beliebigem Antwortzug folgt Ta1 matt. **2. Dxa6+! Kxa6 2. ...bxa6 3. Txe7 matt. 3. Ta8 matt.**

Die Parallelen zu den in der letzten Ausgabe aufgeführten Variationen des Carlsen-Motivs sind unübersehbar, allein spielt sich hier alles am Damenflügel ab. Als Autor der Aufgabe wird „Otto Würzburg, 1897“, angegeben. Es handelt sich wohl um den deutschstämmigen US-Amerikaner Otto Würzburg (1875-1951), der sich bis etwa 1908 selbst Würzburg schrieb.