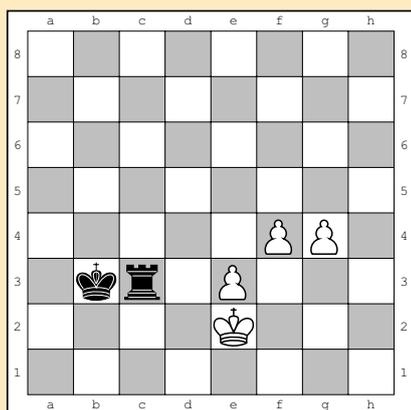


Über Türme und Bauern

Einige Standardmotive in diesem speziellen Bereich

Im Schach kommt es immer auf die konkrete Stellung an. Ein Wissen um die typischen Motive erleichtert jedoch die richtige Stellungseinschätzung und die Wahl der Züge ungemein. Wer mit Standardmotiven vertraut ist, hat es bei Partien immer etwas leichter. Das gilt für Anfänger wie für Fortgeschrittene bis in die hohen Ränge des Profischachs.

In dieser Folge wollen wir das in der letzten Ausgabe angeschnittene Thema zwar nicht direkt fortführen, jedoch auf der „Turm- und Bauern-Spielweise“ bleiben.

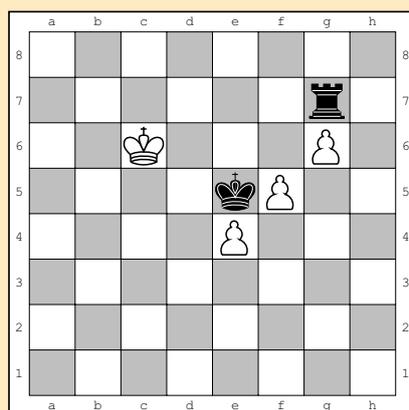


S. Mohandesi – S. Klimov
 Urmia (Iran), 2016
 Weiß am Zug

Der Kampf von Turm gegen zwei Bauern war das Thema in der letzten Folge dieser Serie. Die daraus gewonnenen Kenntnisse sind auch in diesem Beispiel nützlich, wo ein Bauerntrio auf dem Brett steht.

Schauen wir uns erst einmal den tatsächlichen Verlauf der Partie an. Weiß wollte alle seine Bauern behalten und zusammen mit seinem König vorrücken lassen. Er spielte **46. Kf3? Kc4** **47. Ke4 Kc5** **48. g5 Kd6#** Jetzt erst bemerkte der Anziehende, das er mit drei Bauern schlechter vorrücken kann als mit zweien. Der gegnerische König stellt sich ihnen in den Weg, bremst sie also aus, dann greift der schwarze Turm den Bauernpulk von hinten an, bis sich in der Bauernkette eine Lücke bildet, z. B. **49. Kd4 Ta3** **50. e4 Tb3** **51. g6** (Oder **51. Kc4 Tf3** **52. f5 Ke5** **53. g6**

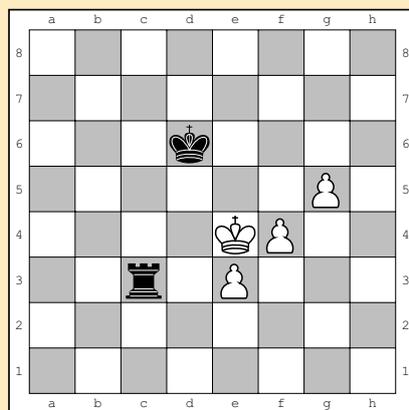
Tg3, und schon werden die Bauern nacheinander eingesammelt.) **51. ...Ke6** **52. f5+ Kf6** **53. Kd5 Td3+** **54. Kc4 Td7** **55. Kc5 Ke5** **56. Kc6 Tg7**



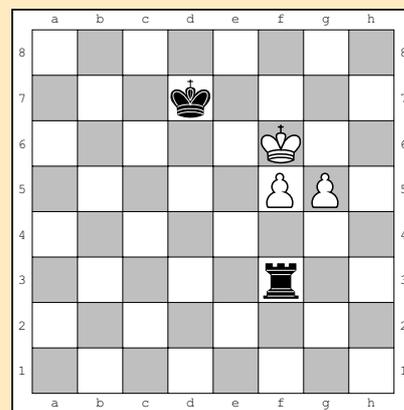
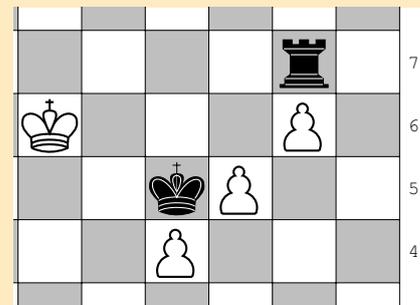
Analysediagramm

Das ist eine Stellung zum Einprägen. Stünde der Turm woanders, dürfte sich Schwarz nicht auf e4 bedienen. Mit dem Turm auf g7 kann er das, weil nach f5-f6 sofort ...Tg6 folgt. Hier setzte sich also der Turm gegen drei Bauern durch.

Zurück zu dem Verlauf der Partie. Nach dem letzten schwarzen Zug, **48... Kd6**, geschah



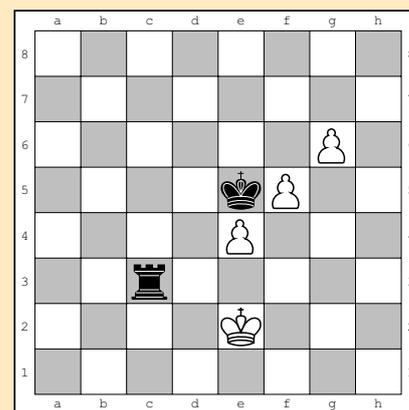
49. Kf5 Txe3 **50. Kf6 Kd7** **51. f5** Oder **51. Kf7 Tf3** **52. g6 Txf4+** **53. Kg8 Ke7** **54. g7 Tg4** und das war's. **51. ...Tf3** mit leichtem Gewinn im Falle von **52. Kg6 Ke7** **53. f6+ Kf8** **54. Kh6 Kf7** **55. Kh5 Tf4** **56. g6+** (**56. Kh6 Th4 matt.**) **56. ...Kxf6** **57. g7** (**57. Kh6 Th4 matt.**) **57. ...Kxg7**, usw.



Die Partie endet wie folgt: **52. Ke5 Ke7** **53. Ke4 Tf1** **54. Ke5 Tf2** **55. Ke4 Tg2** **56. Kf4 Kf7** **0:1**

Eine Lücke in der Bauernkette ist unvermeidlich: **57. g6+ Kf6** oder **57. f6 Kg6**.

Kehren wir zur Ausgangsstellung zurück (siehe erstes Diagramm). Weiß hätte remisieren können, wenn er das folgende Motiv gekannt hätte: **46. g5 Kc4** **47. g6 Kd5** **48. f5 Ke5** **49. e4**



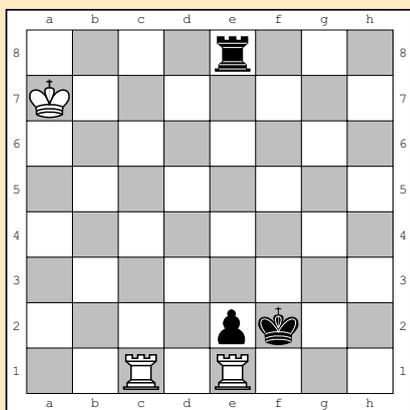
Dieses Bild sollte man sich einprägen. Die lange Bauernkette kann nicht gut zerrissen werden. Solange der Bauer e4 sicher ist, sind es die anderen auch. Und der Basisbauer auf e4 hat in den Bauern f5 und g6 mächtige Verbündete. Wenn der Be4 mit dem König geschlagen wird, stürmt das Bauernduo davon:

49. ...Kxe4? **50. g7 Tg3** **51. f6** oder **49. ...Tc8** **50. Kf3 Tc4** **51. Kg3 Txe4?** **52. g7**, und in beiden Fällen gewinnt Weiß.

Auch mit dem Turm kann man die Bauernkette nicht knacken: 49. ...Tc4 50. Kf3 Ta4 51. Kg3 (hier scheitert ein Schlagen auf e4 erneut an g6-g7) 51. ...Ta1, aber Weiß lässt den Turm nicht nach g1 und zieht einfach Kg2 nebst Kf2 und zurück. Wie wir schon wissen, ist der Bauer e4 tabu.

So also kann man mit drei Bauern gegen Turm remisieren, selbst wenn der König der Bauernseite weit weg steht.

Manchmal schafft es der Turm gegen drei Freibauern zu gewinnen, manchmal gelingt ihm das nicht gegen zwei oder gar gegen nur einen. Ein sehr interessanter Sonderfall wird im nächsten Beispiel besprochen: darin hält der Verteidiger mit einem Turm und einem Bauern gegen zwei Türme stand!



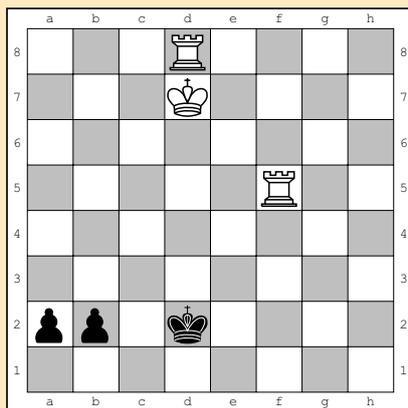
L. Fressinet – H. Hamdouchi
Französische Meisterschaft 2011
Stellung nach 73. ...Te3-e8

Trotz des großen Materialvorteils kommt Weiß nicht voran. Zieht sein Turm von e1 weg, folgt sofort ...e1d. Der Turm c1 kann zwar ziehen, jedoch nur auf den Feldern b1-a1-c1 pendeln, das bringt nichts. Der weiße König kann zwar viel herumziehen, er kann aber nirgendwo etwas bewirken.

Die einzige Gewinnidee wäre, den König nach d2 zu ziehen, dann Th1-h2+ folgen zu lassen, um schließlich mit Ke1 den Bauern zu blockieren und beide Türme zum Einsatz zu bringen. Doch dies bleibt ein Wunschtraum; in dem Moment, wo der weiße König auf d2 auftaucht, wird er mit einem Turmschach sofort verjagt. Die Festung ist also nicht zu erstürmen. In der Partie folgte noch 74. Kb7 Te3 75. Kb6 Te8 76. Ta1 Te3 77. Kc6 Te8 78. Kd6 Te3 und Weiß gab die fruchtlosen Bemühungen auf: 79. Txe2+ remis

Soso, ein Turm gegen einen Freibauern gewinnt nicht. Wie wäre es mit zwei Türmen gegen zwei Freibauern? Dies ist zwar eine recht ungewöhnliche Materialverteilung,

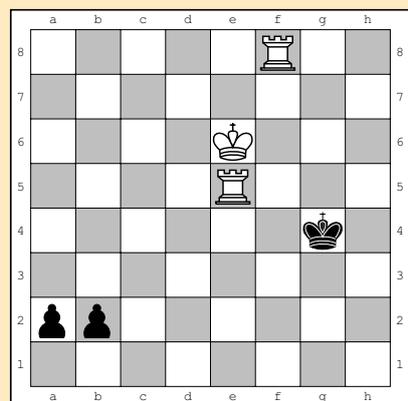
die in Partien nicht oft vorkommt, aber ein spezielles Motiv zu kennen hat noch niemandem geschadet.



Studie M. Matous, 1981
Weiß am Zug gewinnt

Die schwarzen Freibauern sehen furchteinflößend aus. Mit normalen Mitteln ist dem Bauernduo auf der vorletzten Reihe nicht beizukommen, also weder mit einer Blockade noch mit der Eroberung, also muss man sich den gegnerischen König vornehmen.

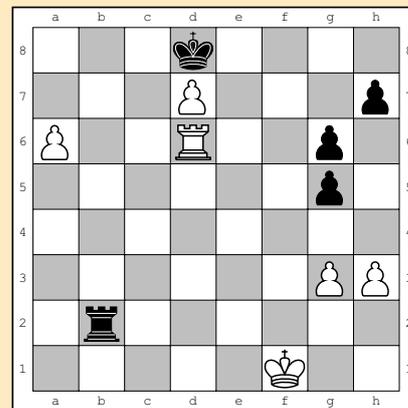
Schnell ins Auge fällt 1. Td5+ Ke3 2. Te8+ Kf4 3. Td4+ Kf5 4. Td5+ (4. Tf8+? Ke5) 4. ...Kf4 5. Td4+, und der Verteidiger lehnt sich zurück: Gott sei Dank, den halben Punkt habe ich sicher. Das schon, aber wie wäre es mit etwas mehr Ehrgeiz? Und so geht es: 1. Ke6+! Ke3 Nach 1. ...Kc3 2. Tc5+ Kb4 3. Tc7 wäre es schon ernst mit den Mattdrohungen: 3. ...Kb5 4. Tb7+ Kc5 5. Tc8+ Kd4 6. Tb4+ Kd3 7. Tb3+, und die schwarzen Bauern fallen, denn 7. ...Kd4 führt nach 8. Tbc3 und T8c4 zum Matt. 2. Te5+ Kf4 3. Tf8+ Kg4



Und nun? Weiter mit den Türmen Schach bieten und remis vereinbaren? Nicht, wenn man folgendes Motiv kennt: 4. Te1!! Dieses Motiv muss man sich einmal richtig vor Augen führen, damit es sich einprägt. Eine neugeborene Dame wird gleich geschlagen: 4. ...a1D Nach 4. ...b1D folgt ebenfalls Tg1+. 5. Tg1+ Dxdg1 Schlägt Schwarz

die Dame nicht, so wird er mit Th8 mattgesetzt. 6. Tg8+ Kf3 7. Txdg1 nebst Tb1, Weiß gewinnt.

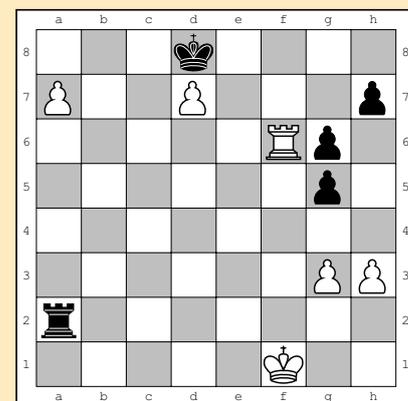
Im letzten Beispiel von der „Turm- und Bauern-Spielwiese“ ist die Anzahl der Türme wieder im Rahmen. Aber Weiß besitzt zwei Freibauern, was einen Sieg verspricht. Aber dazu ist wieder die Kenntnis eines Standardmotivs hilfreich.



E. Bukic – D. Marovic
Jugoslawien 1968
Weiß am Zug

Zwei Mehrbauern gut und schön, aber der eine auf der d-Linie kann gar nicht vorrücken und der andere darf vielleicht gar nicht vorrücken, oder? Geht er nicht nach 58. a7 Ta2 gleich verloren?

Wenn man zu diesem Schluss kommt, beginnt man mit der lange Suche nach Möglichkeiten die Stellung zu verstärken, z. B. mit dem König zum Damenflügel zu laufen und rechnet sich dabei den Kopf heiß. Doch kennt man das Motiv 58. a7 Ta2 59. Tf6!



spart man sich die ganze Rechenarbeit. Weiß gibt den einen Mehrbauern her und drückt den anderen mit Hilfe von Schachgeboten durch, entweder 59. ...Txa7 60. Tf8+ Kxd7 61. Tf7+, oder wie in der Partie nach 59. ...Kxd7 60. Tf8! ebenfalls mit Turmgewinn. 1:0

Keine große Sache, dennoch sollte man sich auch dieses Motiv einprägen.