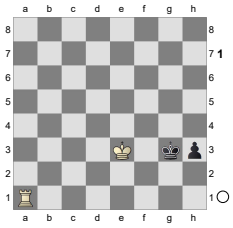
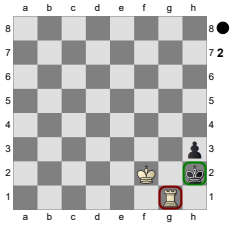
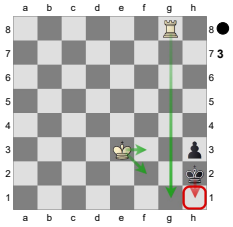
☐ Awerbach - Diagramm 005 (S.10)
■ Turm gegen Bauer
Turm gegen Randbauer 27.04.2024
[Wilfling,Sandra]



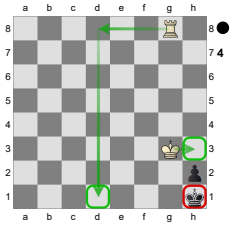
Awerbach: Mit einer Pattdrohung muss auch bei einem Turmbauern gerechnet werden. Hier gibt es den Gewinnplan, mit dem König den Bauern statt von der Seite von hinten anzugreifen. **1.Tg1+ Kh2 2.Tg8**
Der weiße Turm sperrt den König auf der h-Linie ab. Wichtig ist, dass der schwarze König noch ein Feld hat, um sich zu bewegen.
[Awerbach: Selbstverständlich spielt Weiß nicht 2.Kf2??



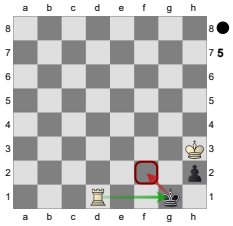
patt.]



2...Kh1 3.Kf3
[Awerbach: Weiß kann auch anders gewinnen: Der weiße König positioniert sich hinter dem Bauern. 3.Kf2 h2 4.Kg3

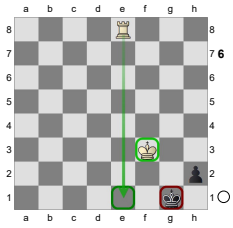


Der weiße König strebt das Feld h3 an. Kg1 5.Kh3+ Kh1 6.Td8 Nun wird der schwarze König von der 1. Reihe verdrängt. Kg1 7.Td1++-



und Weiß gewinnt.]

3...h2 4.Te8
[Alternativ funktioniert der vorhin verwendete Plan auch, den König nach h3 zu bringen: 4.Kg3 Kg1 5.Kh3+ Kh1 6.Td8 Kg1 7.Td1+ und Weiß gewinnt.]
4...Kg1



Weiß setzt auf der Grundreihe matt.
In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:
Turmpartei:
- Seitliches Absperren des gegnerischen Königs auf der h-Linie
- Abdrängen des gegnerischen Königs vor den Bauern
- Grundreihenmatt
Bauernpartei:
- Patt in der Ecke/am Rand
1-0