

TURM GEGEN ZWEI BAUERN

WICHTIGE METHODEN – TURMPARTEI – VERBUNDENE BAUERN

Im Endspiel Turm gegen zwei Bauern gibt es für die Turmpartei verschiedene Methoden, um die Bauern aufzuhalten bzw. zu erobern. Hier gibt es charakteristische Techniken für den König bzw. den Turm sowie kombinierte Methoden, die von Turm und König gemeinsam ausgeführt werden.

INHALT

Manöver des Turmes	1
Manövrieren	2
Absperren des Königs	2
Aufhalten der Bauern	3
Angreifen der Bauern mit dem Turm von hinten (8.Reihe)	3
Aufhalten der Bauern auf der 1. Reihe / Angriff von vorn	3
Angriff auf beide Bauern mit dem Turm	4
Seitlicher Angriff	4
Erobern der Bauern	4
Röntgenschach mit dem Turm	4
Seitliche Fesselung der Bauern	5
Doppelangriff	5
Erobern durch Angriff von hinten	5
Gemeinsame Methoden	6
Aufgabenteilung von Turm und König beim Aufhalten der Bauern	6
Schachgebote mit Unterstützung des Königs	6
Mattdrohung	7
Mattdrohung am Brettrand/ auf der Grundreihe	7
Wiederholte Mattdrohungen	7
Manöver des Königs	8
Annähern des Königs an die Bauern	8
Quadrat des rückwärtigen Bauern	8
Opposition der Könige	8
Erobern der Bauern mit dem König	9

MANÖVER DES TURMES

Für den Turm gibt es verschiedene Methoden im Endspiel Turm gegen zwei Bauern. Der Turm kann verwendet werden, um die Bauern aufzuhalten oder zu erobern. Außerdem kann er den eigenen König beim Manövrieren unterstützen bzw. den gegnerischen König am Manövrieren hindern.

Wichtige Methoden sind hier:

- Aufhalten der Bauern
- Erobern der Bauern
- Manövrieren

MANÖVRIEREN

Der Turm kann verwendet werden, um den gegnerischen König daran zu hindern, seine Bauern zu unterstützen. Er kann z.B. den gegnerischen König abdrängen oder absperren. Auch Abwartezüge sind möglich, um den gegnerischen König in Zugzwang zu bringen.

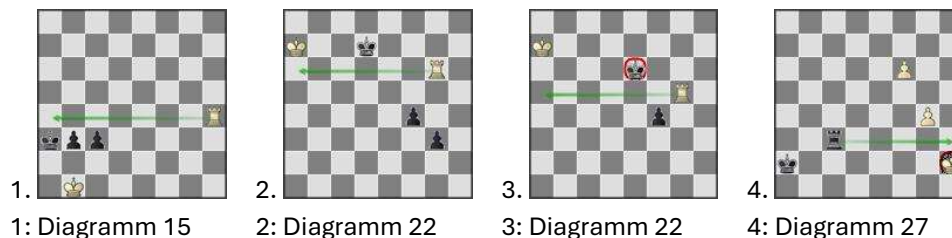
Wichtige Methoden sind hier:

- Absperren des Königs
- Abdrängen des Königs
- Abdrängen des gegnerischen Königs vor den Bauern

ABSPERREN DES KÖNIGS

Steht der König hinter den Bauern, kann der König von den Bauern abgeschnitten werden. Dadurch können die Bauern angreifbar werden.

Steht der König vor den Bauern und befindet sich der gegnerische König bereits auf der 3. Reihe, kann der Turm den gegnerischen König auf der 4. Reihe absperren, um ihm Manövrierfähigkeit zu nehmen.



ABDRÄNGEN DES KÖNIGS MIT DEM TURM DURCH SCHACH

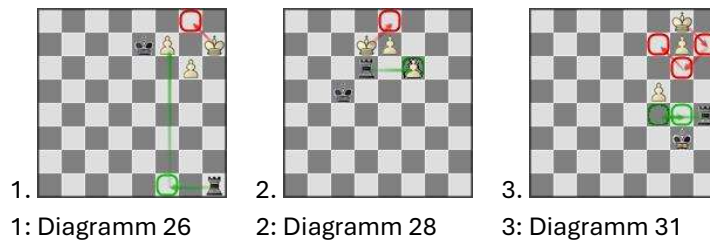
Das Abdrängen des gegnerischen Königs ist ein wichtiges Mittel, um die Bauern angreifbar zu machen bzw. dem eigenen König das Annähern an die Bauern zu ermöglichen.

Zusätzlich kann der gegnerische König an den Rand gedrängt werden, was Mattdrohungen ermöglicht.



ABDRÄNGEN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS VOR DEN BAUERN

Das Abdrängen des gegnerischen Königs vor einen Bauern ist hilfreich, um den gegnerischen König in eine ungünstige Position zu bringen und Zeit für das Annähern des Königs zu gewinnen.



AUFHALTEN DER BAUERN

Die Manövrierfähigkeit des Turmes kann verwendet werden, um die Bauern anzugreifen bzw. aufzuhalten. Der Turm kann die Bauern allein aufhalten, wenn noch nicht beide Bauern die 6. Reihe erreicht haben.

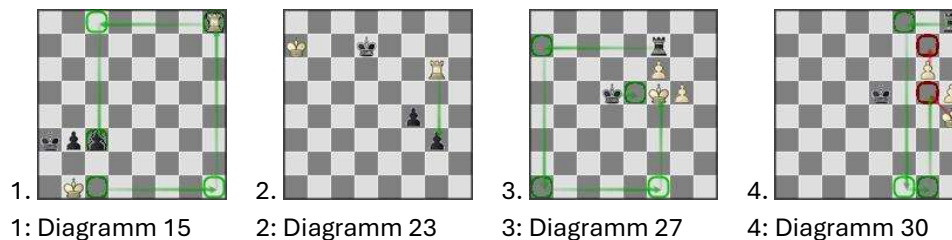
Wichtige Methoden sind hier:

- Angreifen der Bauern mit dem Turm von hinten
- Aufhalten der Bauern auf der 1. Reihe
- Angriff auf beide Bauern mit dem Turm
- Seitlicher Angriff

ANGREIFEN DER BAUERN MIT DEM TURM VON HINTEN (8. REIHE)

Der Turm greift die Bauern in den meisten Fällen am besten von hinten an. Der Turm kann verhindern, dass die Bauern vorrücken und gleichzeitig den gegnerischen König absperren bzw. angreifen.

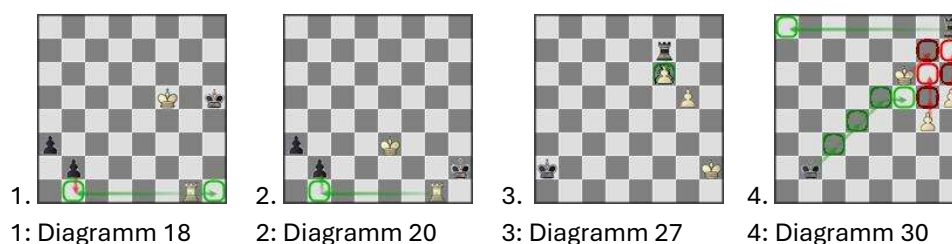
Der Turm greift meist den vom gegnerischen König entfernten Bauern an. Bei Bauern, die auf unterschiedlichen Reihen stehen, greift der Turm den vorderen Bauern an.



AUFHALTEN DER BAUERN AUF DER 1. REIHE / ANGRIFF VON VORN

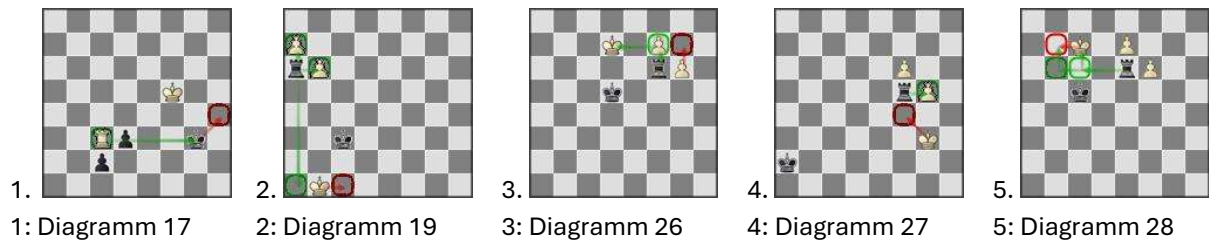
Das Aufhalten der Bauern ermöglicht es dem Turm, das Umwandlungsfeld beider Bauern zu kontrollieren.

Sind die Bauern noch nicht weit vorgerückt, können sie auch durch den Turm von vorn blockiert werden. Dafür stellt sich der Turm vor den vorderen Bauern.



ANGRIFF AUF BEIDE BAUERN MIT DEM TURM

Stehen die Bauern auf zwei verschiedenen Reihen, kann der Turm beide Bauern zugleich angreifen. Diese Methode ist hilfreich, um z.B. einen Bauern zu fesseln bzw. einen Bauern zu erobern.



SEITLICHER ANGRIFF

In einigen Fällen können die Bauern auch von der Seite angegriffen werden. Dies tritt meist auf, wenn die Bauern mehrere Reihen voneinander getrennt sind.



EROBERN DER BAUERN

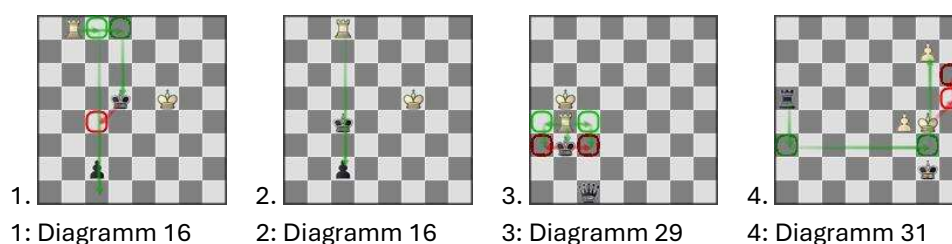
Der Turm kann die Bauern durch verschiedene Methoden meist mit Unterstützung des Königs erobern. Wichtige Methoden sind hier Doppelangriffe, Fesselungen oder das Röntgenschach. In ungünstigen Fällen kann ein Bauer erobert und der zweite Bauer gegen den Turm getauscht werden.

Wichtige Methoden sind hier:

- Röntgenschach mit dem Turm
- Seitliche Fesselung der Bauern
- Doppelangriff
- Erobern durch Angriff von hinten

RÖNTGENSCHACH MIT DEM TURM

Steht der gegnerische König auf der Linie oder Reihe eines Bauern, kann der Turm durch ein Röntgenschach den Bauern erobern. Das Röntgenschach kann auch verwendet werden, um in ungünstigen Positionen ein Remis zu erreichen.







SEITLICHE FESSELUNG DER BAUERN

Eine seitliche Fesselung kann verwendet werden, um die Bauern aufzuhalten. Ist der eigene König nahe genug, kann der Bauer erobert werden.

1.		2.		3.		4.		5.	
	1: Diagramm 16		2: Diagramm 17		3: Diagramm 20, 21		4: Diagramm 21		5: Diagramm 24, 25



DOPPELANGRIFF

Steht der gegnerische König ungünstig, ist es manchmal möglich, durch einen Doppelangriff beide Bauern mit Schach zu erobern. Diese Methode wird z.B. in Kombination mit Zugzwang angewendet.

1.		2.		3.		4.	
	1: Diagramm 18, 20		2: Diagramm 21		3: Diagramm 22		4: Diagramm 27

EROBERN DURCH ANGRIFF VON HINTEN

Haben noch nicht beide Bauern die 6. Reihe erreicht, kann sie der Turm allein aufhalten und auch erobern. Auch wenn ein Bauer zurückbleibt, kann dieser leicht geschlagen werden, sofern ihn der König nicht unterstützt.

1.		2.	
	1: Diagramm 22		2: Diagramm 26

GEMEINSAME METHODEN

Zusätzlich zu den Methoden von Turm und König gibt es kombinierte Techniken, die von König und Turm gemeinsam ausgeführt werden. Wichtige Methoden sind hier das gemeinsame Aufhalten der Bauern durch die Aufgabenteilung zwischen Turm und König sowie das Aufstellen von Mattdrohungen.

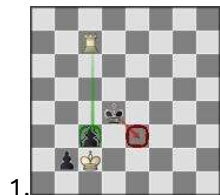
Wichtige Methoden sind hier:

- Aufgabenteilung von Turm und König
- Schachgebote mit Unterstützung des Königs
- Mattdrohungen

AUFGABENTEILUNG VON TURM UND KÖNIG BEIM AUFHALTEN DER BAUERN

Die Aufgabenteilung von Turm und König ist ein wichtiges Mittel, um die Bauern aufzuhalten.

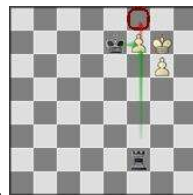
Steht der König vor den Bauern, hält der König den vorderen Bauern auf und der Turm greift den hinteren Bauern an. Hier können die Bauern erobert werden.



1: Diagramm 15



6: Diagramm 26

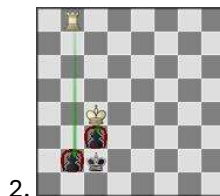


7: Diagramm 26



8: Diagramm 28

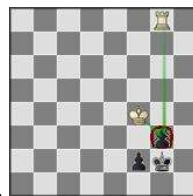
Steht der König hinter den Bauern, hält der Turm den vorderen Bauern auf und der König greift den hinteren Bauern an.



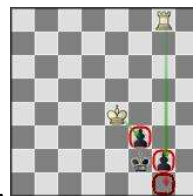
2: Diagramm 16



3: Diagramm 20, 30



4: Diagramm 24



5: Diagramm 24, 25



9: Diagramm 31

SCHACHGEBOTE MIT UNTERSTÜTZUNG DES KÖNIGS

Schachgebote können verwendet werden, um den gegnerischen König abzudrängen bzw. zu vertreiben. Hier ist es hilfreich, wenn der König den Turm unterstützen kann.



1: Diagramm 26



2: Diagramm 26, 30



3: Diagramm 28



4: Diagramm 29



5: Diagramm 31

MATTDROHUNG

Steht der gegnerische König am Rand, kann eine Mattdrohung ein wichtiges Mittel zum Gewinn sein. Auch wenn der gegnerische König auf der Grundreihe steht, können Mattdrohungen aufgestellt werden.

Wichtige Methoden sind hier:

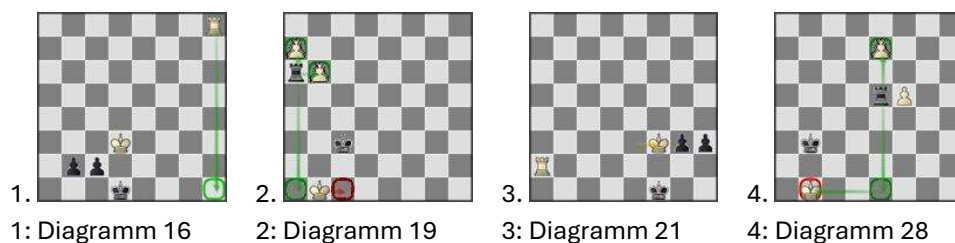
- Mattdrohungen am Brettrand/auf der Grundreihe
- Wiederholte Mattdrohungen

MATTDROHUNG AM BRETTRAND/ AUF DER GRUNDREIHE

Kann der gegnerische König an den Rand gedrängt werden, können mit dem Turm Mattdrohungen aufgestellt werden. Bei Bauern, die am Rand bzw. in der Nähe des Brettrandes stehen, sind Mattdrohungen am Rand am gefährlichsten.

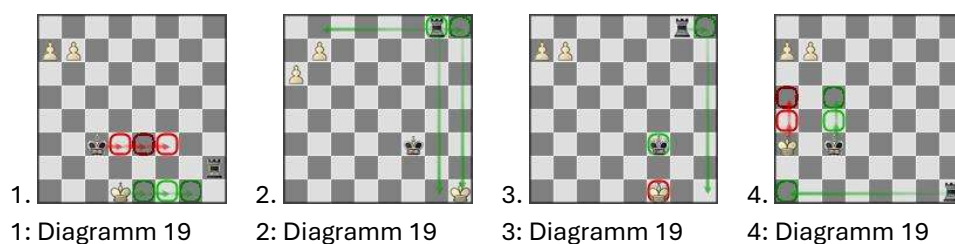


Wenn der gegnerische König auf die Grundreihe gedrängt werden kann, können Mattdrohungen aufgestellt werden. Hier kann jedoch in manchen Fällen die Umwandlung des Bauern in einen Springer ein Matt verhindern.



WIEDERHOLTE MATTDROHUNGEN

In ungünstigen Stellungen können Mattdrohungen verwendet werden, um Remis zu erreichen, wenn der gegnerische König am Rand steht. Stehen z.B. beide Bauern vor der Umwandlung, ist eine Mattdrohung oft die einzige Methode, um Remis zu erreichen. Hier können wiederholte Mattdrohungen aufgestellt werden.



MANÖVER DES KÖNIGS

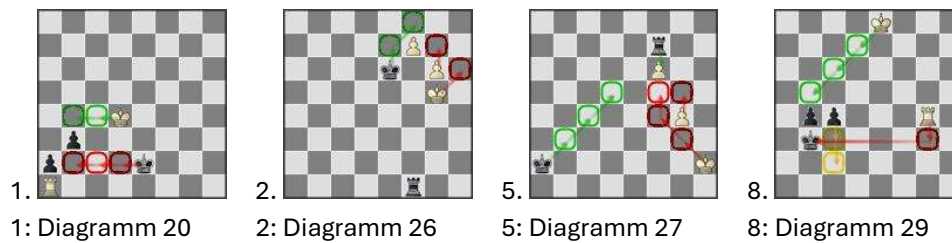
Im Endspiel Turm gegen zwei Bauern wird der König am besten vor den Bauern positioniert, um die Bauern aufzuhalten. Steht der König weiter entfernt, hält meist der Turm zuerst die Bauern auf, bevor sich der König annähert. Auch das Erobern der Bauern durch den König ist möglich, wenn der gegnerische König weiter entfernt ist.

Wichtige Methoden sind hier:

- Annähern des Königs an die Bauern
- Quadrat des rückwärtigen Bauern
- Opposition der Könige
- Erobern der Bauern mit dem König

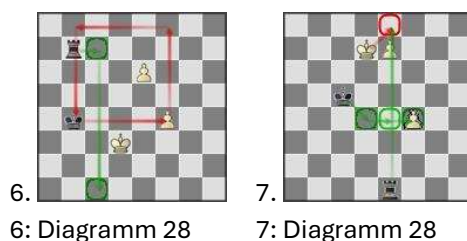
ANNÄHERN DES KÖNIGS AN DIE BAUERN

Das Annähern des Königs an den Bauern ist eine der grundlegendsten Techniken im Endspiel Turm gegen zwei Bauern. Im Idealfall steht der König vor den Bauern und blockiert sie, er kann die Bauern jedoch auch von der Seite oder von hinten angreifen.



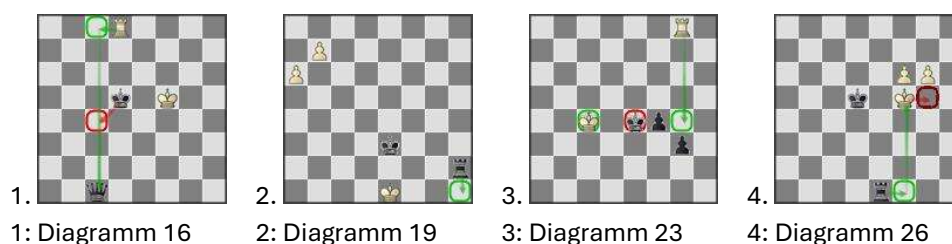
QUADRAT DES RÜCKWÄRTIGEN BAUERN

Sind die Bauern noch nicht weit vorgerückt, ist das Quadrat des hinteren Bauern ein guter Anhaltspunkt. Erreicht der König rechtzeitig den hinteren Bauern, kann der Turm für den vorderen Bauern geopfert werden.



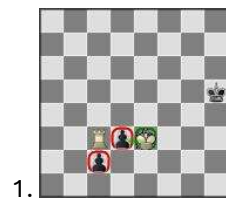
OPPOSITION DER KÖNIGE

Die Opposition ist ein wichtiges Mittel, um den gegnerischen König abzurängen bzw. fernzuhalten. Am Brettrand kann die Opposition Mattdrohungen ermöglichen.

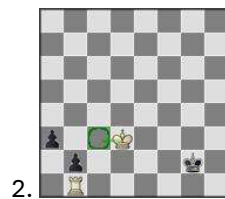


EROBERN DER BAUERN MIT DEM KÖNIG

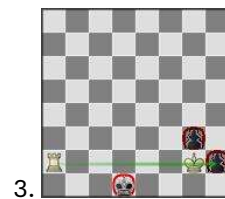
Steht der König nahe genug an den Bauern und ist der gegnerische König entfernt, kann der König die Bauern erobern.



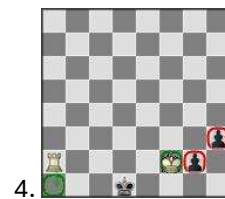
1: Diagramm 17



2: Diagramm 20



3: Diagramm 21



4: Diagramm 21



5: Diagramm 21



6: Diagramm 26