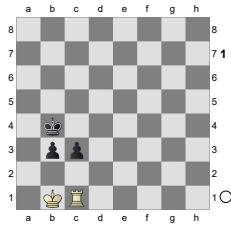


□ Averbach - Diagramm 15 (S.16)
 ■ Turm gegen zwei Bauern
 Verbundene Bauern auf der 6. Reihe
 [Wilfling, Sandra]

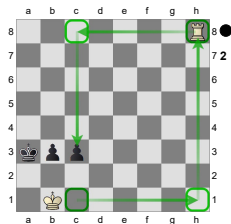
29.04.2024



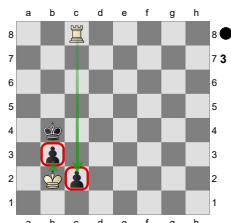
Averbach: Wenn der Turm gegen zwei verbundene Bauern zu kämpfen hat, hängt vieles davon ab, wie wirkungsvoll er durch seinen König unterstützt werden kann. Steht der König vor den Bauern, sind diese gewöhnlich machtlos und gehen schnell verloren.
1.Th1 Um zu gewinnen, braucht Weiß nur den Turm zu aktivieren. Schwarz hat jedoch zwei Verteidigungspläne - einen aktiven (1...Ka3) und einen passiven (1...Kc4). Auf den passiven Plan **1...Kc4** greift Weiß die Bauern von hinten an.

[1...Ka3 Der aktive Plan. Auf 1...Ka3 hat Weiß zwei Möglichkeiten: den schwarzen König mit 2.Th4 abzuschneiden oder die Bauern von hinten mit 2.Th8 anzugreifen.

A) Das Manöver **2.Th8**

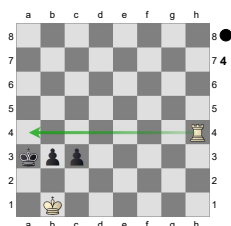


ist charakteristisch für diese Art von Stellungen. Der Turm wird den Bauern angreifen, der weiter vom gegnerischen König entfernt ist. Kb4 (2...c2+ 3.Kc1 mit Zugzwang) 3.Tc8 Nun muss einer der schwarzen Bauern ziehen. Es folgt 3...c2+ 4.Kb2

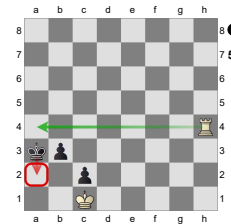


In dieser Stellung teilen sich der Turm und der König die Aufgaben: der Turm verhindert das Einziehen des Bauern c2, der König greift den hinteren Bauern an. Schwarz kommt in Zugzwang. Ka4 5.Tb8+- und Weiß gewinnt.;

B) Averbach: Das Abschneiden des Königs mit **2.Th4**

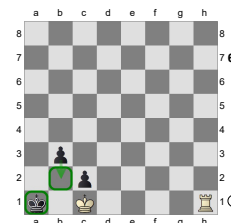


führt sofort zum Ziel. Der weiße König auf b1 blockiert das Vorankommen der Bauern und nimmt dem schwarzen König Felder, der Turm blockiert den Rückweg des schwarzen Königs. Ob der weiße König auf b1 oder auf c1 steht, spielt hier keine Rolle. Schwarz muss 2...c2+ spielen (auf 2...b2 folgt 3.Kc2 Ka2 4.Ta4#) 3.Kc1

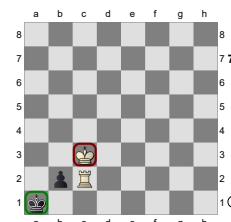


In dieser Stellung kann Weiß die Position des Königs am Rand ausnutzen: auf 3...Ka2 kommt Ta4#. Auf 3...b2+ folgt 4.Kxc2+-;

C) Der Abwartezug **2.Tg1?** gewinnt jedoch nicht, da Schwarz eine Pattmöglichkeit hat. Auf 2.Tg1 folgt 2...c2+ 3.Kc1 Ka2 Der Turm ist gezwungen, auf der 1.Reihe zu verteidigen. 4.Th1 Ka1!!



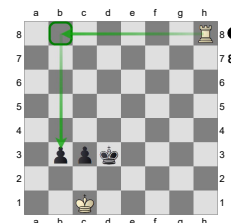
Der schwarze König besetzt die Ecke. 5.Kd2+ Kb2 6.Tg1 Ka2 7.Kc3 (7.Kc1 Ka1 wiederholt nur die Züge) 7...c1D+! Nun kann ein Bauer geopfert werden, um eine Pattmöglichkeit zu erzeugen. 8.Txc1 b2 9.Tc2 Ka1!=



Averbach: mit Remis. Bemerkt sei, dass dieser Schluss nur bei einem b- und c-Bauern möglich ist.]

2.Th8 Kd4

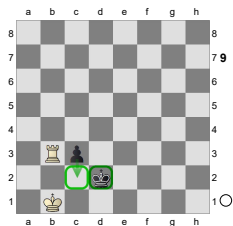
[Auf 2...Kd3 kann Weiß dem schwarzen König mit 3.Kc1



das Feld d2 nehmen. b2+ 4.Kb1 Kd2 5.Td8+ Der schwarze König wird abgedrängt. Ke2 6.Kc2 und Weiß gewinnt.]

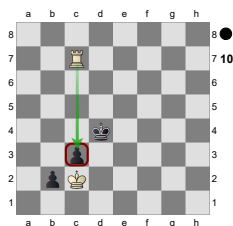
3.Tb8 Kd3! Ein Trick von Schwarz. Der schwarze b-Bauer kann nicht geschlagen werden. **4.Kc1!** Der weiße König verhindert, dass der schwarze König das Feld d2 in Besitz nehmen kann.

[Awerbach: Ein Fehler ist das Schlagen des Bauern:
4.Txb3? Kd2!=



mit Remis.]

4...Kc4 5.Tb7! Ein Tempo zug mit dem Turm.
Awerbach: Nun müssen die Bauern ziehen. **5...b2+**
6.Kc2 Kd4 7.Tc7



Awerbach: Die Bauern gehen verloren und Weiß gewinnt.

In diesem Endspiel werden die folgenden Methoden verwendet:

Turmpartei:

- Angreifen der Bauern mit dem Turm von hinten (8. Reihe)
- Absperren des Königs auf der 4.Reihe
- Abdrängen des Königs mit dem Turm durch Schach
- Tempozüge mit dem Turm (Zugzwang)
- Aufgabenteilung von Turm und König beim Aufhalten der Bauern

Bauernpartei:

- Opfern eines Bauern um den zweiten Bauern zur Dame zu führen
- Besetzen eines Schlüsselfeldes auf der zweiten Reihe mit dem König
- Pattmöglichkeiten mit dem König in der Ecke

1/2-1/2