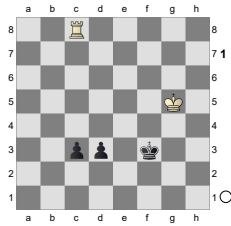
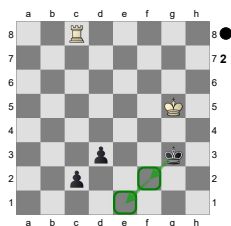


□ Awerbach - Diagramm 17 (S.18)
 ■ Turm gegen zwei Bauern
 Verbundene Bauern auf der 6. Reihe
 [Wilfling, Sandra]

26.04.2024



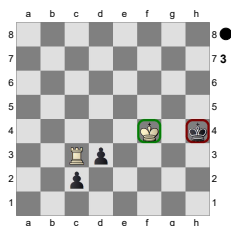
Awerbach: Diese Stellung ist ähnlich wie die Stellung 16, nur um eine Linie verschoben. Hier ergibt sich für Weiß die Möglichkeit, die Partie zu retten. 1.-- Schwarz spielt wie in Diagramm 16: 1...c2! 2.Kf5! Kg3 Awerbach: Weiß hat hier jedoch den Zug 3.Tc3!
 [Schwarz gewinnt auf 3.Kg5]



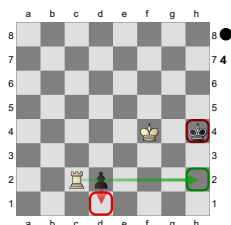
analog zu Stellung 16: Kf2! 4.Kf4 Ke1+ 5.Ke3 d2 6.Th8 d1S+ 7.Kd3 c1D-+]

3...Kf2 Nun ergibt sich ein Remis.

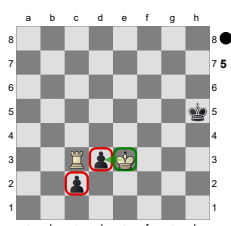
[Der Plan 3...Kh4 führt zum Verlust: 4.Kf4!



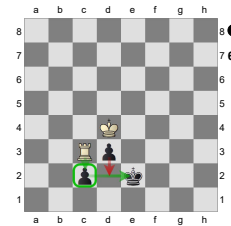
Awerbach: Im vorigen Beispiel besaß Schwarz genug Bewegungsfreiheit für seinen König, so dass er auf das analoge Turmmanöver 3.Tb3 durch 3...Kg4 gewonnen hätte. Hier wird jedoch der schwarze König am Rand festgesetzt. Kh5 (Der Bauernzug 4...d2 ist wegen 5.Txc2



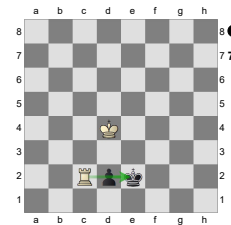
nicht möglich: d1D 6.Th2#) Der schwarze König ist nun zu weit von seinen Bauern entfernt, um sie zu beschützen: 5.Ke3+-



Weiß erobert die Bauern.]
 4.Ke4 Ke2 5.Kd4



Hier kann Weiß das Motiv der Fesselung auf der zweiten Reihe anwenden. 5...d2 6.Txc2=



mit Remis.
 In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:
 Turmpartei:
 - Mattdrohung gegen den König am Rand
 - Angriff auf beide Bauern mit dem Turm
 - Fesselung auf der zweiten Reihe
 - Drohung Grundlinienmatt
 Bauernpartei:
 - Unterstützen der Bauern durch den König
 - Umwandeln des Bauern in einen Springer 1/2-1/2