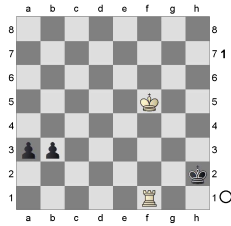


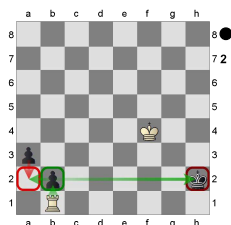
□ Averbach - Diagramm 20 (S.20)  
 ■ Turm gegen zwei Bauern  
 Verbundene Bauern auf der 6. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

11.05.2024

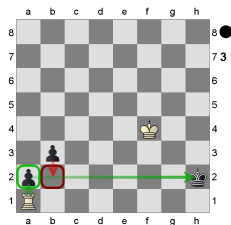


Averbach: Im folgenden Beispiel verlässt der schwarze König die Randlinie, doch gelingt es Weiß so zu manövrieren, dass er auf einer Reihe mit dem vorderen Bauern zu stehen kommt. **1.Kf4** Solange der schwarze König auf der zweiten Reihe steht, ergeben sich für Weiß Möglichkeiten, einen Bauern mit Schach zu nehmen. Daher versucht Weiß, den schwarzen König am Manövrieren zu hindern. **1...Kg2** Schwarz nähert sich den Bauern.

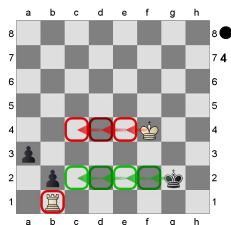
[Der schwarze König steht auf der zweiten Reihe ungünstig: Auf **1...b2** folgt **2.Tb1=**



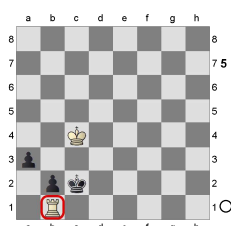
mit Remis. ]  
 [Auch auf **1...a2** kann der Turm die Bauern aufhalten: **2.Ta1=**



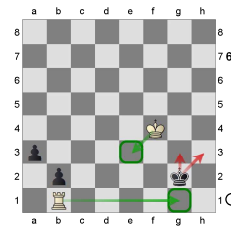
mit Remis. ]  
**2.Tb1!**  
 [Die Alternative **2.Ta1** verliert: **b2 3.Tb1**



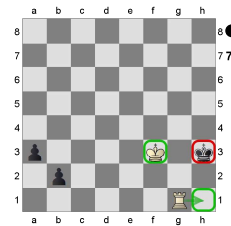
Nun nähert sich Schwarz mit dem König dem Bauern:  
**3...Kf2 4.Ke4 Ke2 5.Kd4 Kd2 6.Kc4 Kc2+**



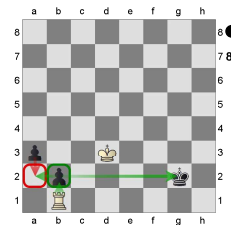
Weiß muss den Turm bewegen und kann die Bauern nicht mehr aufhalten. ]  
**2...a2**  
 [Ähnlich wäre **2...b2**



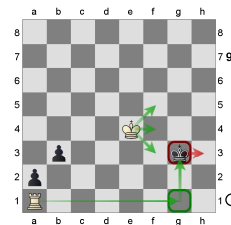
**3.Ke3 Kg3 4.Tg1+** Auf **4...Kh2** (Auf **4...Kh3** droht Weiß wieder Matt: **5.Kf3=**



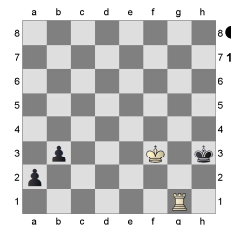
mit Remis (siehe Diagramm 19. ) Weiß blockiert wieder den Bauern: **5.Tb1 Kg2 6.Kd3=**



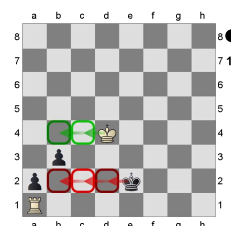
mit Remis. ]  
**3.Ta1 Kf2 4.Ke4 Ke2**  
 [Die Alternative wäre, mit dem König auf die 3.Reihe auszuweichen: **4...Kg3**



Allerdings kann nun Weiß den schwarzen König an den Rand drängen: **5.Tg1+ Kh3 6.Kf3=**

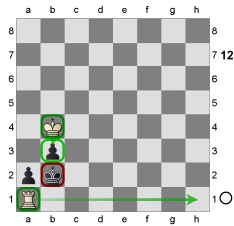


wieder mit Remis (siehe Diagramm 19) ]  
**5.Kd4**

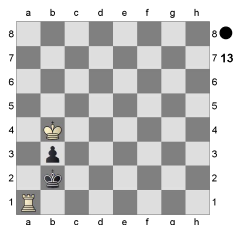


Die Könige nähern sich wieder den Bauern. **5...Kd2**

**6.Kc4 Kc2 7.Kb4 Kb2**



Hier kann Weiß mit dem Turm ausweichen, da sein König nahe genug an den Bauern ist, um ein Remis zu erreichen. **8.Th1 a1D 9.Txa1**



mit Remis.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Turmpartei:

- Abdrängen des gegnerischen Königs
- Mattdrohung am Rand
- Fesselung des Bauern auf der 2.Reihe
- Schlagen des Bauern auf der 2.Reihe mit Schach

Bauernpartei:

- Ausweichen mit dem König auf die 3.Reihe
- Annäherung des Königs an die Bauern

1/2-1/2