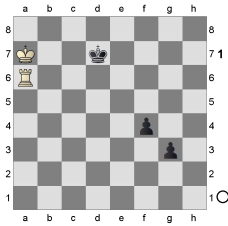
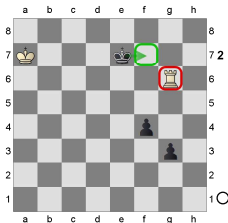


□ Awerbach - Diagramm 23 (S.21)  
 ■ Turm gegen zwei Bauern  
 Verbundene Bauern auf 5. und 6. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

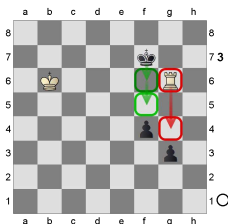
18.05.2024



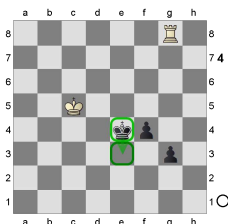
Awerbach: Stände der schwarze König in Diagramm 22 ein Feld näher an den Bauern, könnte Weiß nicht gewinnen, da der schwarze König den rückwärtigen Bauern rechtzeitig unterstützen würde. Dieses Diagramm zeigt, wie Schwarz in diesem Fall die Partie remis hält. **1.Tg6** Weiß verfolgt denselben Plan wie in Stellung 22. **1...Ke7!**



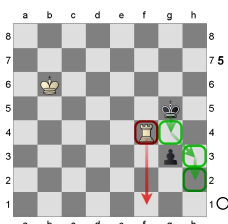
**2.Kb6** Weiß versucht wieder, sich den Bauern zu nähern. Nun gewinnt Schwarz ein Tempo durch die ungünstige Position des Turmes: **2...Kf7!**



**3.Tg4** Wenn der weiße Turm zieht, nähert sich der schwarze König den Bauern. **3...Kf6 4.Txf4+**  
 [Awerbach: Wenn Weiß das Remis nicht forciert, indem er den Bauern f4 schlägt und stattdessen 4.Kc5 zieht, muss er sich nach Kf5 5.Tg8 Ke4!]



bereits nach einer Rettungsmöglichkeit umsehen. ]  
**4...Kg5**



Awerbach: und das Remis ist offensichtlich. In dieser Stellung werden die folgenden Methoden

verwendet:  
 Turmpartei:  
 - Annäherung des Königs an die Bauern  
 - Angriff auf die Bauern von hinten  
 Bauernpartei:  
 - Tempogewinn durch Angriff auf den Turm  
 - Unterstützung der Bauern durch den König  
 1/2-1/2