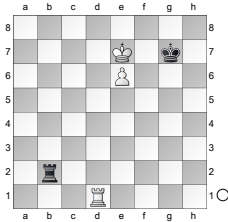


□ Awerbach – Diagramm 094
 ■ Turm und Bauer gegen Turm
 Bauer auf der 6. Reihe (S.67)
 [Wilfling, Sandra]

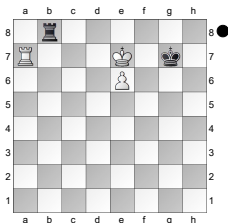
15.06.2024



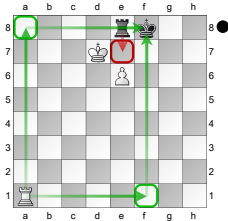
Der weiße Turm wechselt nun auf die a-Linie:
 Awerbach: In Stellung 95 betrug der Abstand zwischen Turm und Bauer drei Linien. Beträgt der Abstand zwischen Turm und Bauer weniger als drei Linien, gewinnt Weiß. Hier kann Weiß das entscheidende Manöver Td1-d8-a8-a1 durchführen. **1.-- Tb7+ 2.Td7! Tb8** Schwarz verteidigt auf der 8. Reihe.

[Awerbach: Auf die Alternative 2...Tb1 hat Weiß zwei Gewinnmöglichkeiten:

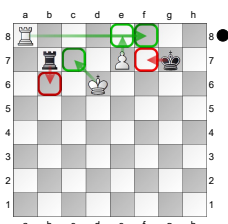
A) 3.Ta7 Der weiße Turm verhindert Schachgebote auf der 7. Reihe. Tb8 4.Kd6+! Kf6 (Auf 4...Kf6 gewinnt Weiß durch ein Dreiecksmanöver ein Tempo: 5.Kd7 Kg7 6.Ke7!+-



Diese Stellung wird auch in der Hauptvariante nach 2...Tb8 behandelt.) 5.Kd7 Der schwarze Turm muss passiv verteidigen: 5...Te8 6.Ta1

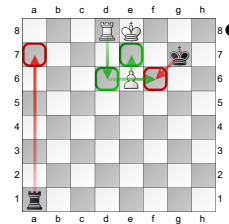


Der weiße Turm kann nun den schwarzen König auf der f-Linie oder der 8. Reihe angreifen. Te7+ 7.Kd6 Tb7 Nun vertreibt Weiß den schwarzen König vom Umwandlungsfeld: 8.Ta8+ Kg7 Schwarz kann die Umwandlung des Bauern nicht verhindern: 9.e7+-

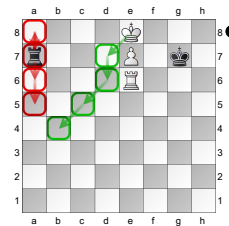


Auf 9...Tb6+ folgt 10.Kc7, auf 9...Kf7 folgt 10.Tf8+. Weiß gewinnt;

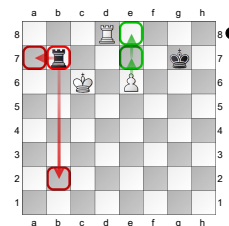
B) Awerbach: Die einfachere Möglichkeit ist **3.Td8** Auf den Flankenangriff 3...Tb7+ (Auf den Versuch, den König von hinten anzugreifen, 3...Ta1 bleibt der weiße König vor dem Bauern: 4.Ke8



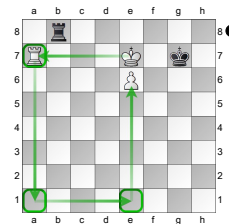
Der schwarze König nähert sich an den Bauern an: 4...Kf6 5.e7 Ta7 Nun kann Weiß das Manöver Td6-e6 durchführen: 6.Td6+ Kg7 7.Te6+-



Der Turm unterstützt den Bauern, der König kann sich zum Ausweichen auf seitliche Schachgebote vom Bauern entfernen. Weiß gewinnt.) weicht der weiße König aus: 4.Kd6 Tb6+ Der weiße König nähert sich an den Turm an: 5.Kd7 Tb7+ 6.Kc6+-

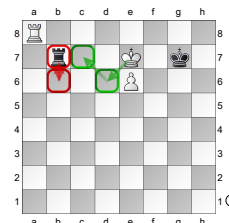


Schwarz hat nun kein Schachgebot mehr. Der schwarze Turm kann wegen 7.Td7+ nicht auf der 7. Reihe bleiben. Der weiße Bauer kann ungehindert vorrücken. Weiß gewinnt.] Weiß führt nun das Manöver Ta7-a1-e1 durch: **3.Ta7**



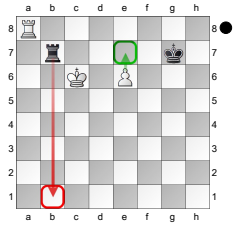
Kg6

[Awerbach: Falls 3...Tb1, so 4.Ta8 Der weiße Turm kontrolliert das Umwandlungsfeld. Auf seitliche Schachgebote 4...Tb7+

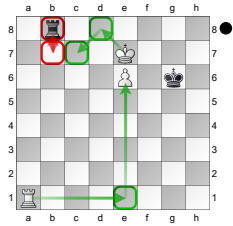


nähert Weiß den König an: 5.Kd6 Tb6+ 6.Kd7 Tb7+

7.Kc6+-

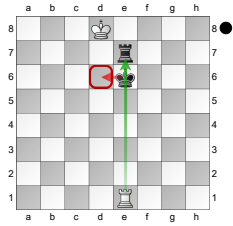


Schwarz hat kein Schachgebot mehr, der Bauer kann ungehindert vorrücken. Weiß gewinnt.]
Weiß wechselt mit dem Turm auf die 1. Reihe. **4.Ta1!**

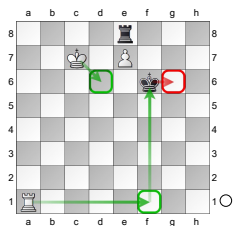


Tb7+ 5.Kd8! Tb8+

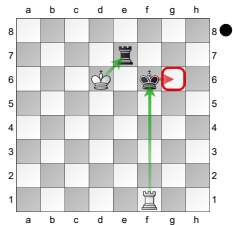
[Awerbach: Weiß braucht 5...Kf6 nicht zu fürchten, da nach 6.e7! der Bauer nicht zu nehmen wäre. Schwarz zieht 6...Tb8+ (Der Zug 6...Txe7 funktioniert wegen 7.Tf1+ Ke6 8.Te1+-



nicht: Weiß gewinnt den Turm.) 7.Kc7
Schwarz versucht, den Bauern mit dem Turm aufzuhalten: 7...Te8



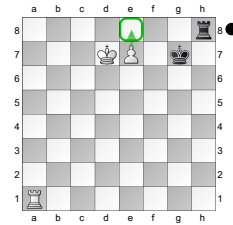
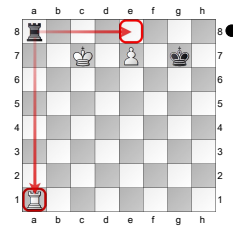
Weiß drängt nun den schwarzen König ab: 8.Kd6!
Tb8 (Auch hier ist der Bauer nicht zu nehmen:
8...Txe7 9.Tf1+-



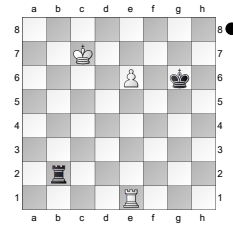
Weiß gewinnt den Turm.) 9.Tf1+ Kg7 Nun greift
Weiß den schwarzen Turm an: 10.Kc7 Ta8 11.Ta1!

(Diagramm)

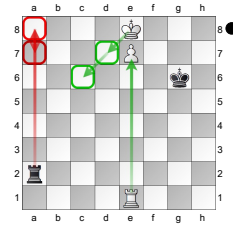
Der schwarze Turm wird überlastet. Th8 12.Kd7+-
(Diagramm)



Der weiße Bauer kann nicht mehr aufgehalten werden.]
6.Kc7 Tb2 Nun kann Weiß den Bauern mit dem Turm unterstützen: **7.Te1!**



Awerbach: Der schwarze König gelangt jetzt nicht mehr nach e8. Der Rest ist einfach. Schwarz gibt noch einige Schachgebote von hinten. **7...Tc2+ 8.Kd7 Td2+ 9.Ke8**
Der weiße König weicht vor den Bauern aus. **9...Ta2 10.e7+-**

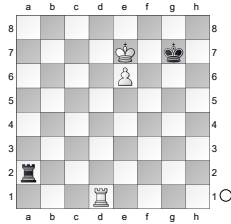


Der Turm unterstützt den Bauern von hinten. Auf seitliche Schachgebote kann sich der König vom Bauern entfernen, um auszuweichen. Weiß gewinnt.
In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:
Turmpartei mit Bauer:
- Unterstützung des Bauern durch den König
- Verhindern seitlicher Schachgebote auf der 7. Reihe
- Kontrolle des Umwandlungsfeldes durch den Turm auf der 8. Reihe
- Ausweichen vor den Bauern auf Schachgebote von hinten
- Ausweichen zur Seite auf Flankenangriffe
- Angriff auf den gegnerischen Turm mit dem König
- Überlastung des gegnerischen Turmes
- Dreiecksmanöver zum Tempogewinn
- Röntgenschach mit dem Turm
- Unterstützung des Bauern durch den Turm von hinten
- Schachgebote von hinten (Abdrängen des gegnerischen Königs)
Turmpartei (Verteidiger):

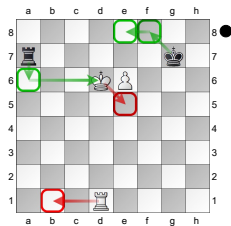
- Verteidigung auf der 8. Reihe
 - Schachgebote von der Seite
 - Annäherung des Königs an den Bauern auf der 6. oder 8. Reihe
 - Schachgebote von hinten
 - Aufhalten des Bauern mit dem Turm
- 1-0**

□ Averbach – Diagramm 095
 ■ Turm und Bauer gegen Turm
 Bauer auf der 6. Reihe (S.67)
 [Wilfling, Sandra]

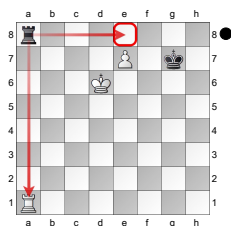
15.06.2024



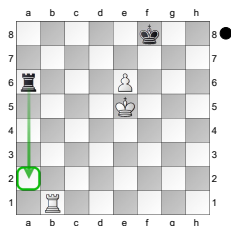
Averbach: Weiß droht zu gewinnen, indem er den König mittels 1.Tg1+ um zwei Linien abdrängt. Um ihm diese Möglichkeiten zu nehmen, muss Schwarz zum Gegenangriff übergehen. **1.-- Ta7+ 2.Td7**
 [Averbach: Falls 2.Kd6]



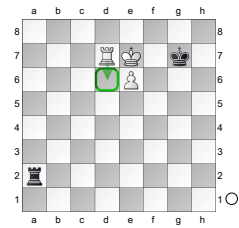
, so Kf8 (Averbach: Zum Verlust führt 2...Ta8 3.e7 Kf7 Weiß drängt nun zuerst den schwarzen König ab: 4.Tf1+ Kg7 5.Ta1!+-



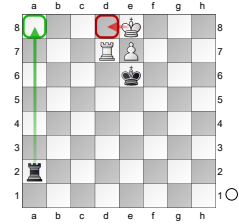
Der schwarze Turm wird überlastet. Weiß gewinnt.)
 3.Tb1 Schwarz gibt ein weiteres Schachgebot:
 3...Ta6+ 4.Ke5



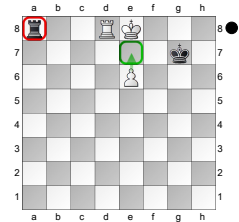
Ta2= Dieser Zug hält remis.]
2...Ta8 Averbach: Der Turm darf auf alle Felder außer a6 ausweichen.
 [Eine Möglichkeit ist 2...Ta2



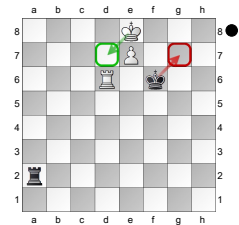
Averbach: Hier kann Weiß raffiniert 3.Td6! spielen. Schwarz muss danach auf der Hut sein. (Averbach: Auf 3.Ke8+ Kf6 4.e7 verfügt Schwarz über die Antwort 4...Ke6! 5.Kf8 Tf2+ 6.Ke8 Ta2=



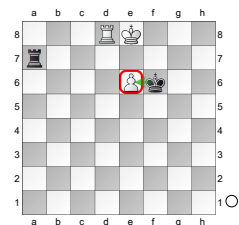
Auf Kd8 folgt Ta8+. Die Partie endet remis.)
 Der richtige Zug ist 3...Ta8! (Averbach: Zum Verlust führt z.B. 3...Ta7+ 4.Ke8 Ta8+ 5.Td8+-



Der schwarze Turm muss weichen, der Bauer kann vorziehen. Weiß gewinnt.; Auch 3...Kg6 verliert: 4.Ke8 Kf6 5.e7+-



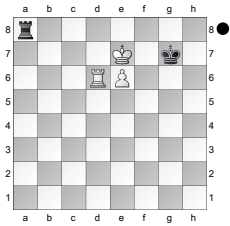
Der schwarze König muss ausweichen, der weiße König kann den Bauern unterstützen. Weiß gewinnt.)
 Schwarz setzt erst auf 4.Td8 mit 4...Ta7+ fort. 5.Ke8 Kf6=



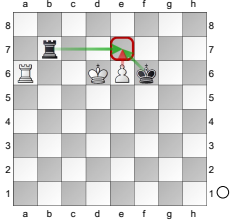
Der weiße Bauer kann nicht vorziehen. Die Partie endet remis.]
3.Td8 Weiß kontrolliert das Umwandlungsfeld.
 [Averbach: Auch möglich ist 3.Td6

(Diagramm)

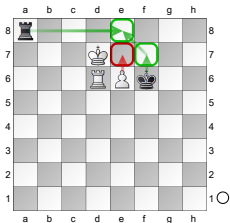
Averbach: Schwarz antwortet darauf am einfachsten



3...Kg6! (Awerbach: Möglich ist aber auch 3...Tb8 , da 4.Ta6 wegen Tb7+ 5.Kd6 Kf6=



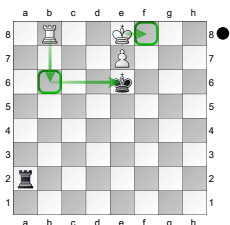
ungefährlich ist.) Nach 4.Kd7 hält Schwarz mit Kf6=



remis: Auf 5.e7 folgt Kf7, das Umwandlungsfeld des Bauern ist gedeckt.]

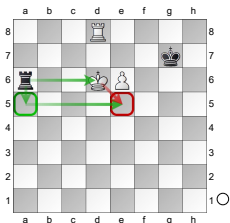
3...Ta7+! Awerbach: Der einzige Remiszug. Hier bleibt zum Abwarten keine Zeit mehr.

[Awerbach: Auf 3...Ta2 entscheidet 4.Ke8 Kf6 5.e7 Ke6 6.Tb8!+-



Es droht 7.Tb6+ oder 7.Kf8. Weiß gewinnt.]

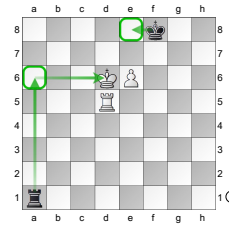
4.Kd6 Nun gibt Schwarz weitere seitliche Schachgebote: 4...Ta6+



5.Ke5 Ta5+ 6.Td5 Stellt Weiß den Turm vor, wechselt Schwarz mit dem Turm auf die 1.Reihe: 6...Ta1 7.Kd6 Der schwarze König verteidigt nun auf der 8. Reihe: 7...Kf8=

(Diagramm)

Schwarz kann nun weitere Flankenangriffe durchführen. Die Partie endet remis. In dieser Stellung werden die folgenden Methoden



verwendet:

Turmpartei mit Bauer:

- Unterstützung des Bauern durch den König
- Vorstellen des Turmes auf seitliche Schachgebote
- Abdrängen des gegnerischen Königs
- Überlastung des gegnerischen Turmes
- Besetzen des Umwandlungsfeldes mit dem König

Turmpartei (Verteidiger):

- Flankenangriff
- Angriff auf den Bauern mit dem König von hinten
- Aufhalten des Bauern mit Turm und König
- Verteidigen mit dem Turm auf der 8. Reihe
- Verteidigen mit dem König auf der 8. Reihe 1/2-1/2

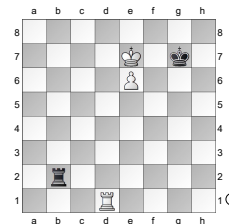
□ Awerbach - Diagramm 096/097

■ Turm und Bauer gegen Turm

Bauer auf der 6. Reihe (S.68)

22.06.2024

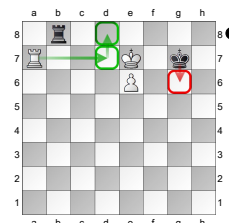
[Wilfling, Sandra]



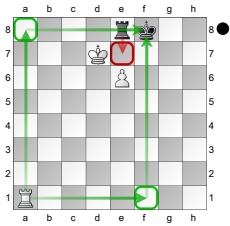
Awerbach: In Stellung 95 betrug der Abstand zwischen Turm und Bauer drei Linien. Beträgt der Abstand zwischen Turm und Bauer weniger als drei Linien, gewinnt Weiß. Hier kann Weiß das entscheidende Manöver Td1-d8-a8-a1 durchführen. 1.-- Tb7+ 2.Td7! Tb8 Schwarz verteidigt auf der 8. Reihe.

[Awerbach: Auf die Alternative 2...Tb1 hat Weiß zwei Gewinnmöglichkeiten:

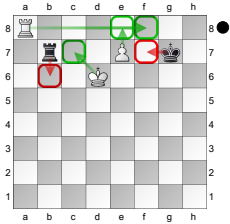
- A) 3.Ta7 Der weiße Turm verhindert Schachgebote auf der 7. Reihe. Tb8 4.Kd6+! Kf8 (Auf 4...Kf6 gewinnt Weiß durch ein Dreiecksmanöver ein Tempo: 5.Kd7 Kg7 6.Ke7!+-



Diese Stellung wird auch in der Hauptvariante nach 2...Tb8 behandelt.) 5.Kd7 Der schwarze Turm muss passiv verteidigen: 5...Te8 6.Ta1 (Diagramm)

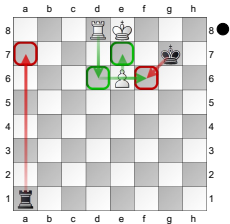


Der weiße Turm kann nun den schwarzen König auf der f-Linie oder der 8. Reihe angreifen. Te7+ 7.Kd6 Tb7 Nun vertreibt Weiß den schwarzen König vom Umwandlungsfeld: 8.Ta8+ Kg7 Schwarz kann die Umwandlung des Bauern nicht verhindern: 9.e7+-

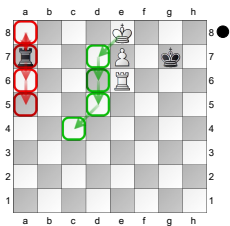


Auf 9...Tb6+ folgt 10.Kc7, auf 9...Kf7 folgt 10.Tf8+. Weiß gewinnt.;

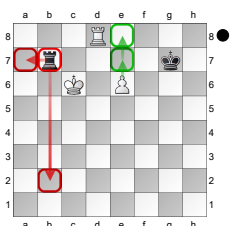
B) Averbach: Die einfachere Möglichkeit ist 3.Td8 Auf den Flankenangriff 3...Tb7+ (Auf den Versuch, den König von hinten anzugreifen, 3...Ta1 bleibt der weiße König vor dem Bauern: 4.Ke8



Der schwarze König nähert sich an den Bauern an: 4...Kf6 5.e7 Ta7 Nun kann Weiß das Manöver Td6-e6 durchführen: 6.Td6+ Kg7 7.Te6+-

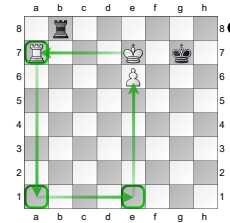


Der Turm unterstützt den Bauern. Weiß gewinnt.) weicht der weiße König aus: 4.Kd6 Tb6+ Der weiße König nähert sich an den Turm an: 5.Kd7 Tb7+ 6.Kc6+-



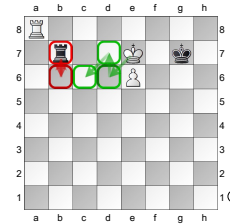
Schwarz hat nun kein Schachgebot mehr. Der schwarze Turm kann wegen 7.Td7+ nicht auf der 7. Reihe bleiben. Weiß gewinnt.]

Weiß führt nun das Manöver Ta7-a1-e1 durch: 3.Ta7

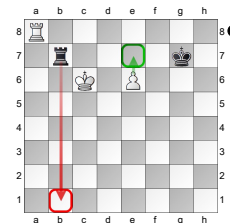


Kg6

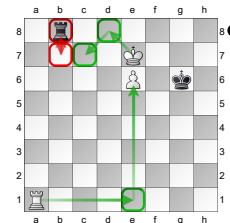
[Averbach: Falls 3...Tb1, so 4.Ta8 Der weiße Turm kontrolliert das Umwandlungsfeld. Auf seitliche Schachgebote 4...Tb7+



nähert Weiß den König an: 5.Kd6 Tb6+ 6.Kd7 Tb7+ 7.Kc6+-

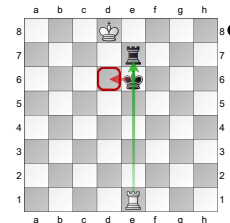


Schwarz hat kein Schachgebot mehr, der Bauer kann ungehindert vorrücken. Weiß gewinnt.] Weiß wechselt mit dem Turm auf die 1. Reihe. 4.Ta1!



Tb7+ 5.Kd8! Tb8+

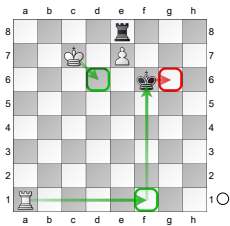
[Averbach: Weiß braucht 5...Kf6 nicht zu fürchten, da nach 6.e7! der Bauer nicht zu nehmen wäre. Schwarz zieht 6...Tb8+ (Der Zug 6...Txe7 funktioniert wegen 7.Tf1+ Ke6 8.Te1+-



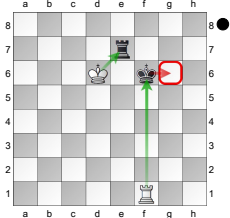
nicht: Weiß gewinnt den Turm.) 7.Kc7 Schwarz versucht, den Bauern mit dem Turm aufzuhalten: 7...Te8

(Diagramm)

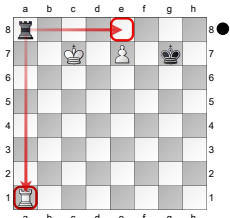
Weiß drängt nun den schwarzen König ab: 8.Kd6!



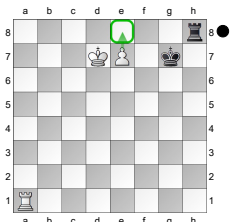
Tb8 (Auch hier ist der Bauer nicht zu nehmen:
8...Txe7 9.Tf1+-



Weiß gewinnt den Turm.) 9.Tf1+ Kg7 Nun greift
Weiß den schwarzen Turm an: 10.Kc7 Ta8 11.Ta1!

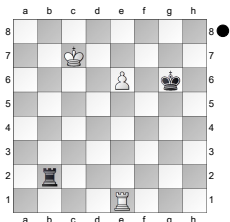


Der schwarze Turm wird überlastet. Th8 12.Kd7+-

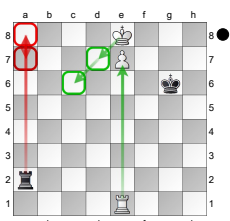


Der weiße Bauer kann nicht mehr aufgehalten
werden.]

6.Kc7 Tb2 Nun kann Weiß den Bauern mit dem Turm
unterstützen: 7.Te1!



Averbach: Der schwarze König gelangt jetzt nicht mehr
nach e8. Der Rest ist einfach. Schwarz gibt noch einige
Schachgebote von hinten. 7...Tc2+ 8.Kd7 Td2+ 9.Ke8
Der weiße König weicht vor den Bauern aus. 9...Ta2
10.e7+-



Der Turm unterstützt den Bauern von hinten. Auf
seitliche Schachgebote kann sich der König vom
Bauern entfernen, um auszuweichen. Weiß gewinnt.
In dieser Stellung werden die folgenden Methoden
verwendet:

Turmpartei mit Bauer:

- Unterstützung des Bauern durch den König
- Verhindern seitlicher Schachgebote auf der 7. Reihe
- Kontrolle des Umwandlungsfeldes durch den Turm auf der 8. Reihe
- Ausweichen vor den Bauern auf Schachgebote von hinten
- Ausweichen zur Seite auf Flankenangriffe
- Angriff auf den gegnerischen Turm mit dem König
- Überlastung des gegnerischen Turmes
- Dreiecksmanöver zum Tempogewinn
- Röntgenschach mit dem Turm
- Unterstützung des Bauern durch den Turm von hinten
- Schachgebote von hinten (Abdrängen des gegnerischen Königs)

Turmpartei (Verteidiger):

- Verteidigung auf der 8. Reihe - Aufhalten des Bauern mit dem Turm
- Flankenangriff
- Aufhalten des Bauern mit dem König
- Angriff auf den Bauern von hinten mit dem König
- Angriff von hinten

1-0

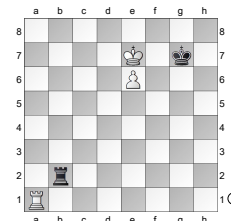
□ Averbach - Diagramm 098

■ Turm und Bauer gegen Turm

Bauer auf der 6. Reihe (S.70)

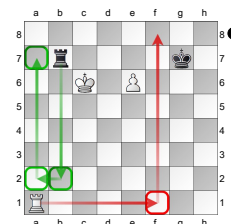
[Wilfling, Sandra]

23.06.2024



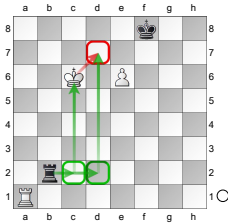
Averbach: Diese Stellung ähnelt Diagramm 96, nur steht
hier der weiße Turm statt auf d1 auf a1. Hier kann sich
Schwarz durch einen Flankenangriff retten. 1.-- Tb7+
2.Kd6 Tb6+ 3.Kd7 Tb7+ 4.Kd8 Averbach: Schwarz
will den König durch Schachgebote vom Bauern
abdrängen, um die Aufstellung seines Turmes
verbessern zu können.

[Averbach: Auf 4.Kc6

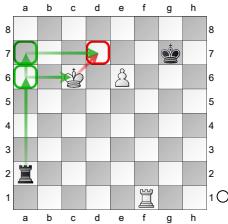


folgt 4...Tb2! Schwarz wechselt in den Rücken des
Bauern. Nun muss Weiß den schwarzen König

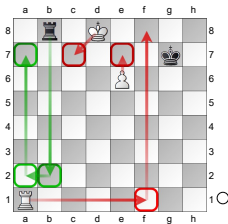
absperren: 5.Tf1 (Awerbach: Es droht 5.-- Kf8=



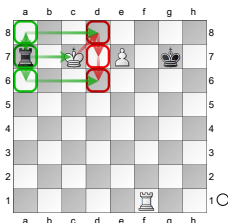
mit Schachgeboten von hinten) Nun kann Schwarz die Aufstellung seines Turmes verbessern, um Schachgebote von der Seite geben zu können: 5...Ta2! =



mit Remis wie in Beispiel 92. Schwarz führt das Manöver Tb2-a2-a7 durch.] Wechselt der weiße König auf die 8. Reihe, gibt Schwarz weiter Schach: 4...Tb8+!



Auf 5.Kc7 führt Schwarz wieder das Manöver Tb2-a2-a7 durch: 5...Tb2! Der weiße Turm muss wieder 6...Kf8 zu verhindern: 6.Tf1 Ta2! 7.e7 Nun kann Schwarz das Manöver abschließen: 7...Ta7+! =



Schwarz gibt seitliche Schachgebote. Die Stellung endet remis.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Turmpartei mit Bauer:

- Absperren des gegnerischen Königs (98.2,98.5)
- Ausweichen zur Seite auf seitliche Schachgebote (98.2,98.4,98.5,98.6)

Turmpartei (Verteidiger):

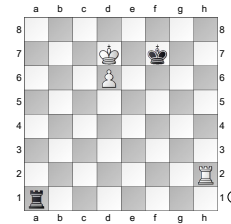
- Schachgebote von der Seite (98.4,98.5,98.6)
- Schachgebote von hinten (98.3)
- Verbesserung der Aufstellung des Turmes (98.2,98.5)
- Aufhalten des Bauern mit dem König (98.3)

1/2-1/2

□ Awerbach – Diagramm 099

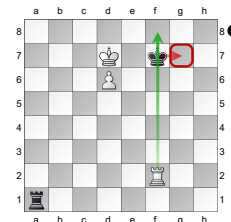
■ Turm und Bauer gegen Turm
Bauer auf der 6. Reihe (S.70)
[Wilfling, Sandra]

25.06.2024



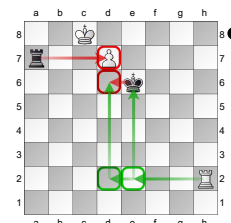
Awerbach: Die schwächere Partei hält bei einem Bauern auf der 6. Reihe durch einen Flankenangriff remis, wenn ihr König auf der kurzen Seite steht und der Turm auf der langen Seite mindestens drei Linien vom Bauern entfernt ist. In anderen Fällen funktioniert die Verteidigung nicht. 1.--

[Awerbach: Es droht 1.Tf2+

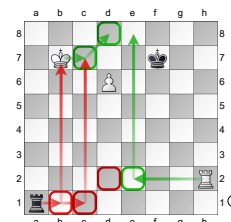


mit weiterer Abdrängung des Königs.] Schwarz greift von der Flanke aus an: 1...Ta7+ 2.Kc8 Ta8+

[Awerbach: Auf 2...Ke6 folgt 3.d7!+-



und Weiß gewinnt wie in Diagramm 97. Schwarz darf den Bauern wegen Röntgenschach nicht schlagen.] 3.Kb7 Schwarz greift nun von hinten an: 3...Ta1

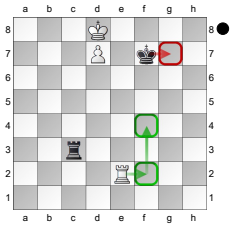


4.Te2 Weiß sperrt den schwarzen König ab. 4...Tb1+ 5.Kc7 Tc1+ 6.Kd8 Nun hat Schwarz kein Schachgebot mehr: 6...Tc3 7.d7+-

(Diagramm)

und Weiß gewinnt wie in Diagramm 90. In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

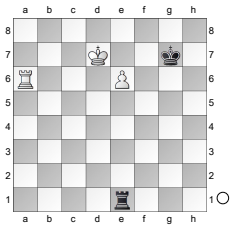
Turmpartei mit Bauer:



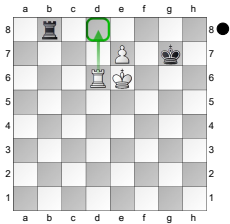
- Abdrängen/Absperren des gegnerischen Königs
 - Unterstützung des Bauern durch den König
 - Ausweichen zur Seite auf Flankenangriff
 - Ausweichen vor den Bauer auf Schachgebot von hinten
 - Röntgenschach mit dem Turm
- Turmpartei (Verteidiger):
- Schachgebote von der Seite
 - Schachgebote von hinten
- 1-0**

Awerbach – Diagramm 100
 Turm und Bauer gegen Turm
 Bauer auf der 6. Reihe (S.71)
[Wilfling, Sandra]

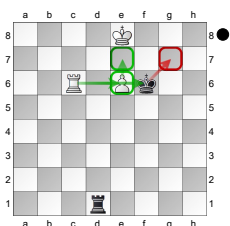
29.06.2024



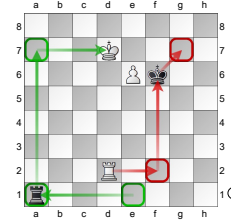
Awerbach: Bei einem Bauern auf der 6. Reihe gibt es Stellungen, in denen sich die Verteidigung auf einen Angriff von hinten stützt. **1.-- Kf6!**
 [Awerbach: Ein Angriff von der Seite hilft hier nicht: 1...Tb1 Zwischen dem schwarzen Turm und dem Bauern liegen weniger als drei Linien. Weiß kann den Bauern vorrücken: 2.e7 Tb7+ 3.Ke6 Tb8 4.Td6+–



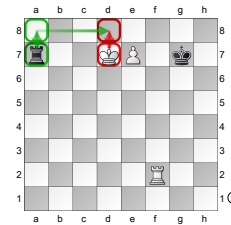
Weiß kann nun den Turm auf der d-Linie vorstellen. Der Bauer kann umgewandelt werden.]
2.Tc6 Te2 Der schwarze Turm muss die Drohung Txe6 aufrechtzuerhalten.
 [Die Variante 2...Td1+ verliert: Es folgt 3.Ke8+–



und Weiß gewinnt z.B. analog zu Diagramm 96/97 (Unterstützung des Bauern mit dem Turm von hinten).
 Td2 4.e7+ Kg7 5.Te6]
3.Td6 Te1 4.Td2 Awerbach: Weiß droht, den König durch 5.Tf2+ abzudrängen und den eigenen König auf die f-Linie zu bringen. Awerbach: Entfernt sich der Turm vom König, spielt Schwarz das Manöver Ta1–a7+:
4...Ta1!



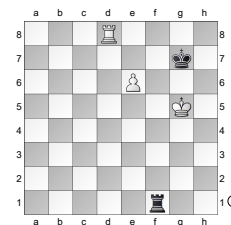
Weiß drängt den schwarzen König ab: **5.Tf2+ Kg7 6.e7**
 Nun liegen drei Linien zwischen Bauer und Turm.
 Schwarz kann seitliche Schachgebote geben: **6...Ta7+**



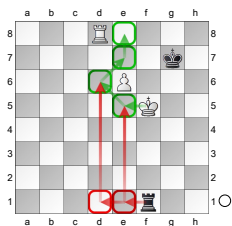
Schwarz kann die Partie remis halten. In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:
 Turmpartei mit Bauer:
 - Unterstützung des Bauern mit dem Turm von hinten
 - Abdrängen des gegnerischen Königs
 Turmpartei (Verteidiger):
 - Angriff auf den Bauern von hinten
 - Aufhalten des Bauern mit Turm und König
 - Schachgebote von der Seite
 - Verbesserung der Position des Turmes
½-½

Awerbach – Diagramm 101
 Turm und Bauer gegen Turm
 Bauer auf der 6. Reihe (S.71)
[Wilfling, Sandra]

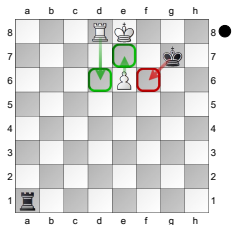
30.06.2024



Awerbach: Auch in dieser Stellung stützt sich die Verteidigung auf einen Angriff von hinten. **1.-- Te1!**
 Schwarz greift den Bauern an. Der weiße König muss den Bauern decken: **2.Kf5 Te2** Schwarz muss mit dem Turm hinter dem Bauern bleiben.
 [Awerbach: Ein Fehler wäre es, sofort Schachgebote von hinten zu geben: 2...Tf1+

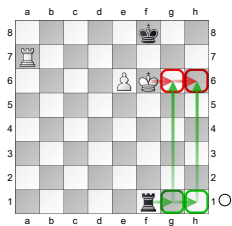


3.Ke5 Weiß strebt mit dem König das Feld e8 an.
Te1+ 4.Kd6 Td1+ 5.Ke7 Ta1 6.Ke8+-



und Weiß gewinnt wie in Diagramm 96/97
(Unterstützung des Bauern durch den Turm von
hinten).]

3.Ta8 Weiß wechselt nun auf die a-Linie, um den
schwarzen König durch seitliche Schachgebote
zurückzudrängen: 3...Te1 Schwarz bleibt hinter dem
Bauern. 4.Ta7+ Kf8 5.Kf6 Tf1+=



Schwarz gibt Schachgebote von hinten (siehe Diagramm
85). Die Partie endet remis.

In dieser Stellung werden die folgenden Methoden
verwendet:

Turmpartei mit Bauer:

- Unterstützung des Bauern durch den König
- Schachgebote von der Seite
- Besetzen des Umwandlungsfeldes mit dem König
- Ausweichen vor den Bauern auf Angriffe von hinten

Turmpartei (Verteidiger):

- Angriff auf den Bauern von hinten
- Schachgebote von hinten
- Abwartezüge mit dem Turm
- Aufhalten des Bauern mit dem König

½-½