

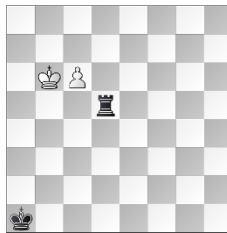
# TURM GEGEN BAUER

BAUER AUF DER 6. ODER 7. REIHE

## EINFÜHRUNG

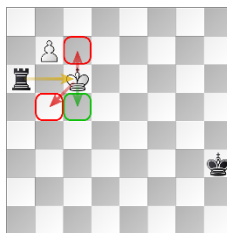
Bei weit vorgerückten Bauern können sich Schwierigkeiten für die Turmpartei bei ungünstiger Positionierung ergeben. Dabei gibt es eine charakteristische Methode, um mit der Bauernpartei den Sieg zu erlangen.

*Averbach: Steht der Bauer direkt vor dem Umwandlungsfeld, können bei einer ungünstigen Aufstellung des Turmes Fälle eintreten, in denen der Bauer nicht aufzuhalten ist.*

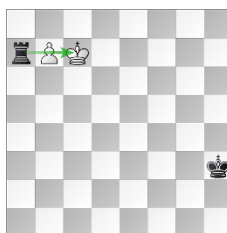


## VERTEIDIGUNG - SEITLICHE SCHACHGEBOTE

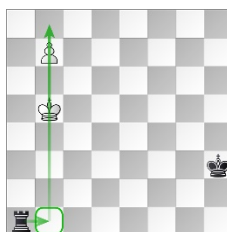
Steht der Turm ungünstig seitlich neben dem Bauern und kann den Bauern nicht von hinten aufhalten, kann die Turmpartei nur versuchen, seitliche Schachgebote zu geben.



Zieht der König der stärkeren Seite auf die Reihe des Bauern, kann die Turmpartei durch eine Fesselung ein Remis erreichen:



Zieht der König der stärkeren Seite auf die Linie des Bauern, kann die Turmpartei durch ein Röntgenschach ein Remis erreichen:

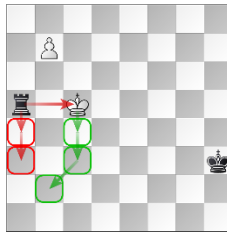


## GEWINNPLAN

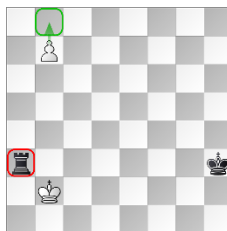
Der Gewinnplan gegen seitliche Schachgebote ist das Ausweichen mit dem König auf der gleichen Linie, bis der König die 2. Reihe erreicht.

Der Plan besteht aus den folgenden Schritten:

- Ausweichen auf Schachgebote
- Erreichen der 2. Reihe - Betreten der Linie des Bauern
- Angriff auf den Turm
- Umwandlung des Bauern

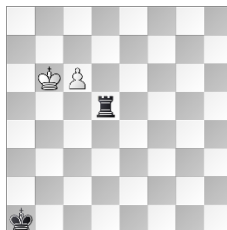


Hat der König die zweite Reihe erreicht, kann der König die Linie des Bauern betreten. Hier kann der Turm den Bauern nicht mehr aufhalten.

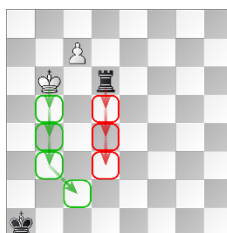


## SPEZIALFALL: KÖNIG IN DER ECKE - PATT

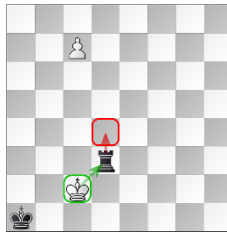
In manchen Fällen kann die Umwandlung zwar nicht verhindert werden, jedoch kann durch eine ungünstige Positionierung des Königs in der Ecke eine Pattidee umgesetzt werden.



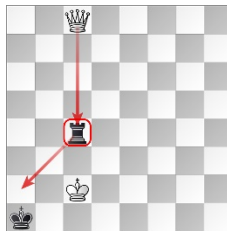
Auch hier können die klassischen seitlichen Schachgebote angewendet werden:



Sobald der König die 2. Reihe erreicht hat, darf er die Linie des Bauern betreten:



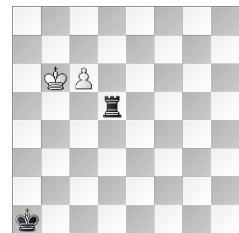
Hier würde die Umwandlung in eine Dame jedoch zu einem Patt führen:



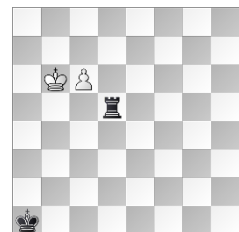
## ANALYSE

Die folgenden Beispiele aus dem Lehrbuch der Schachendspiele – Teil 2 demonstrieren den Gewinnweg:

Awerbach – Diagramm 13 – Bauer auf der 6. Reihe

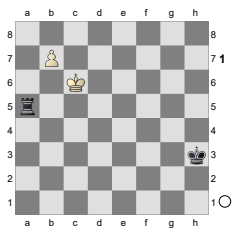


Awerbach – Diagramm 14 – Bauer auf der 6. Reihe



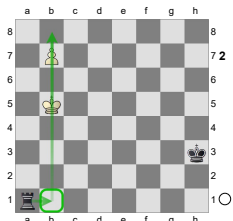
□ Averbach - Diagramm 13 (S.14)  
 ■ Turm gegen Bauer  
 Bauer auf der 7. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

07.05.2024



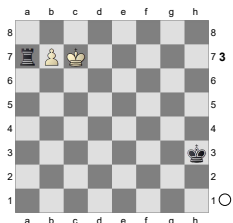
Averbach: Steht der Bauer direkt vor dem Umwandlungsfeld, kann bei einer ungünstigen Aufstellung des Turmes der Bauer umgewandelt werden. **1.-- Ta6+** Weiß gewinnt hier, indem er sich den Schachgeboten entzieht: **2.Kc5!**

[Zieht der König zurück, z.B. mit 2.Kb5, greift Schwarz den Bauern von hinten an: Ta1=



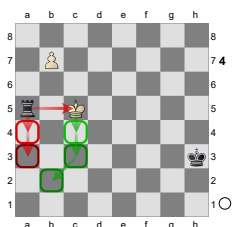
mit Remis. ]

[Zieht der König nach vorne, erzeugt Schwarz eine Fesselung auf der 7. Reihe. Auf 2.Kc7 folgt Ta7=

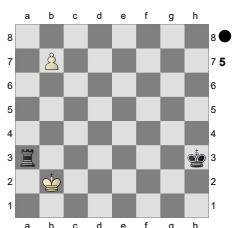


mit Remis. ]

Nun muss Schwarz von der Seite Schach geben: **2...Ta5+**



**3.Kc4** Der weiße König strebt das Feld b2 an.  
**3...Ta4+ 4.Kc3 Ta3+ 5.Kb2+-**



Nun kann Schwarz kein weiteres Schach mehr geben, und Weiß gewinnt.  
 In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Turmpartei:

- Fesselung auf der 7. Reihe
- Seitliches Schach mit dem Turm
- Röntgenschach mit dem Turm

Bauernpartei:

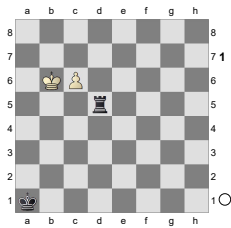
- Angriff auf den Turm mit dem König

**1-0**

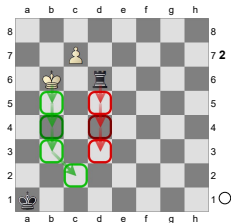
□ Averbach - Diagramm 014 (S.15)

■ Turm gegen Bauer  
 Bauer auf der 6. Reihe  
 [Wilfling, Sandra]

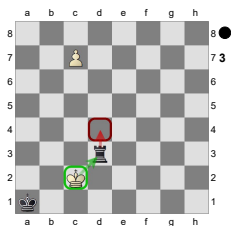
07.05.2024



Averbach: Die folgende Studie ist komplizierter als Diagramm 13. Es werden jedoch ähnliche Methoden verwendet. Auch hier kann Weiß durch genaues Spiel gewinnen. Averbach: Die ersten Züge liegen auf der Hand: **1.c7 Td6+**

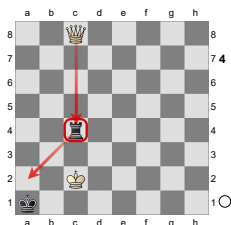


Schwarz gibt wie in Diagramm 13 Schach von der Seite, und Weiß bringt den König auf die 2.Reihe.  
**2.Kb5 Td5+ 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 Td3+ 5.Kc2**

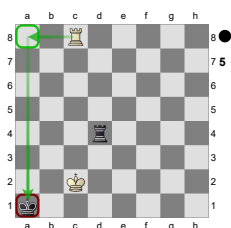


Nun muss Schwarz mit seinem Turm ausweichen.  
 Averbach: Schwarz kann eine Falle stellen:  
**5...Td4!** Weiß darf nun den Bauern nicht in eine Dame verwandeln. Weiß spielt jedoch **6.c8T!!**  
 Die Position des schwarzen Königs in der Ecke gibt Weiß die Möglichkeit, zu gewinnen.

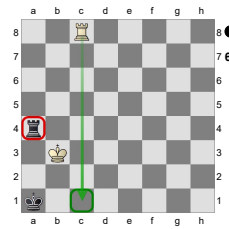
[Auf 6.c8D würde Tc4+!=



mit Patt in der Ecke folgen.]



Schwarz muss die Mattdrohung decken: **6...Ta4**  
 Nun entscheidet **7.Kb3+-**



und Schwarz muss den Turm geben.  
 In dieser Stellung werden die folgenden Methoden verwendet:

Turmpartei:

- Schach mit dem Turm von der Seite
- Patt in der Ecke

Bauernpartei:

- Angriff auf den Turm mit dem König
- Umwandlung des Bauern in einen Turm
- Matt in der Ecke

**1-0**