

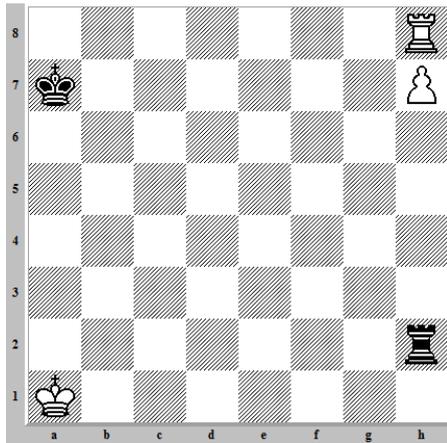
Endspieltraining am 07.12.2016

1 Turmendspiele

1.1 Einfache Beispiele

1.1.1 Beispiel 1

Warum kann Weiß hier nicht gewinnen?



Lösung:

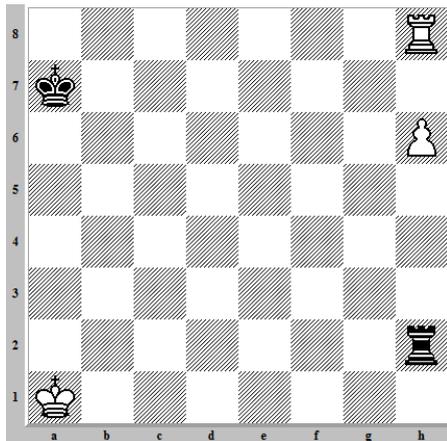
Solange der schwarze Turm auf der h-Linie und der König auf a7 (oder b7) steht, kann sich der weiße Turm nicht bewegen, ohne dass der Bauer verloren geht. Wenn sich der weiße König aber dem eigenen Bauern annähert, gibt der schwarze Turm Schach. Zum Beispiel:

1. Kb1 Th1+ 2. Kc2 Th2+ 3. Kd3 Th3+ 4. Ke4 Th4+ 5. Kf5 Th1! 6. Kg6 Tg1+ Weiß kommt nicht weiter.

Selbstverständlich darf Schwarz nicht 2. Kb7 3. Kc1 Kc7? spielen, weil dann 4. Ta8! gewinnt.

1.1.2 Beispiel 2

Wie könnte Weiß hier versuchen zu gewinnen und wie hält Schwarz dennoch Remis?



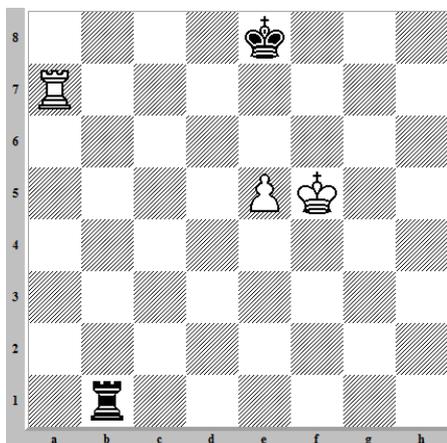
Lösung:

Wenn es Weiß gelänge. Den König nach h7 zu bringen, könnte er Gewinnversuche starten. Das kann Schwarz aber leicht verhindern, zum Beispiel:

1. Kb1 Tg2 2. Kc1 (nach 2. h7 Th2 ist die Stellung aus Beispiel 1 erreicht) Th2 3. Kd1 Tg2 4. Ke1 Th2 5. Kf1 Tb2 6. Kg1 Tb1+ 7. Kf2 Tb2+ 8. Ke3 Tb3+ 9. Kd4 Tb4+ 10. Kc5 Th4 11. Kd5 Tb4 und Weiß kommt nicht weiter.

1.1.3 Beispiel 3

Wie hält Schwarz am Zuge am einfachsten Remis?



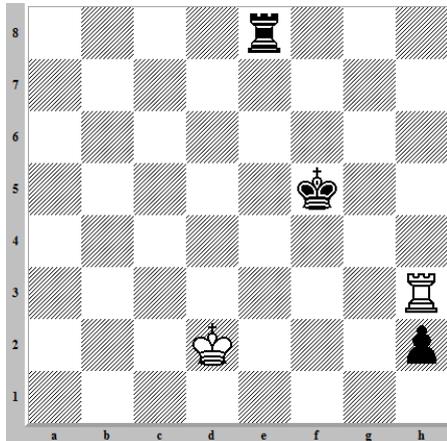
Lösung:

Am einfachsten ist 1. – Tb6! Schwarz besetzt die 6. Reihe mit dem Turm. Wenn Weiß weiterkommen will, muss er irgendwann e6 spielen, worauf der Turm auf die 1. Reihe zurückkehrt und von hinten Schach gibt.

1.2 Trickreiche einfache Turmendspiele

1.2.1 Beispiel 4

Schwarz am Zuge gewinnt

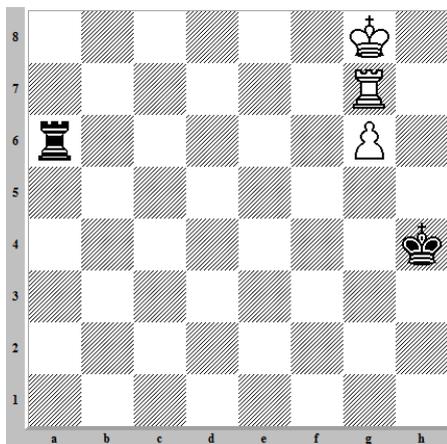


Lösung:

1. – Ta8! (Wenn Weiß jetzt den Bauern schlägt, geht der Turm verloren) 2. Ke2 (oder Kc2) Ta1! 0:1

1.2.2 Beispiel 5

Weiß am Zuge gewinnt

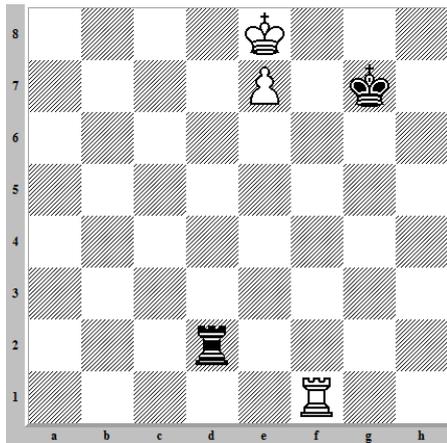


Lösung:

1. Th7+ Kg5 2. g7 Ta8+ (selbstverständlich nicht 2. – Kg6? 3. Kh8!) 3. Kf7 Th7 4. Ke6 Th6+ 5. Kd5! Tg6 6. Ke5 (Zugzwang) 6. – Kg4 7. Th1! Kf3 8. Tf1+ Ke3 9. Tf7 und Weiß gewinnt leicht.

1.2.3 Beispiel 6

Weiß am Zuge gewinnt



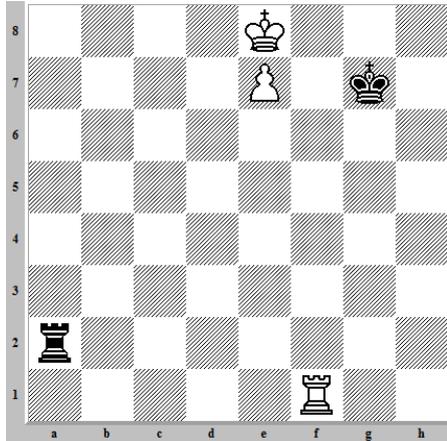
Lösung:

Zunächst wird der schwarze König abgedrängt und dann mit dem Turm eine Brücke gebaut, zum Beispiel:

1. Tg1+ Kh7 2. Tg4! Td1 3. Kf7 Tf1+ 4. Ke6 Te1+ 5. Kf6 Tf1+ 6. Ke5 Te1+ 7. Te4 1:0

1.2.4 Beispiel 7

Schwarz am Zuge hält Remis

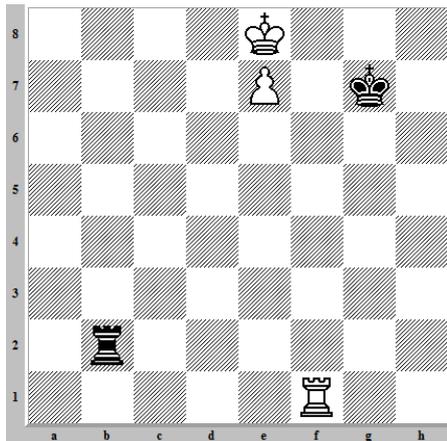


Lösung:

1. – Ta8+ 2. Kd7 Ta7+ 3. Kd6 Ta6+ 4. Kd5 (4. Kc5? Te6) 4. – Ta5+ usw. Weiß kommt nicht weiter.

1.2.5 Beispiel 8

Schwarz am Zuge, Weiß gewinnt

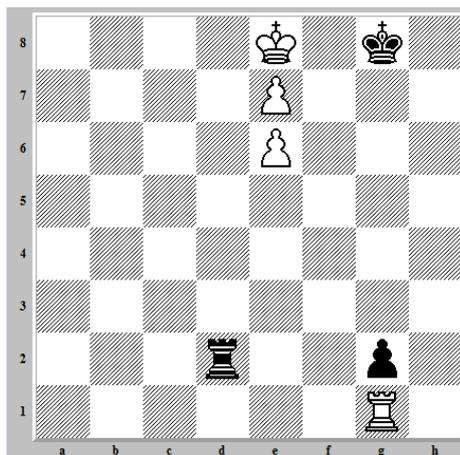


Lösung:

1. – Tb8+ 2. Kd7 Tb7+ 3. Kd8 Tb8+ 4. Kc7 Ta8 5. Ta1! und 1:0

1.2.6 Beispiel 9

Weiß am Zuge gewinnt



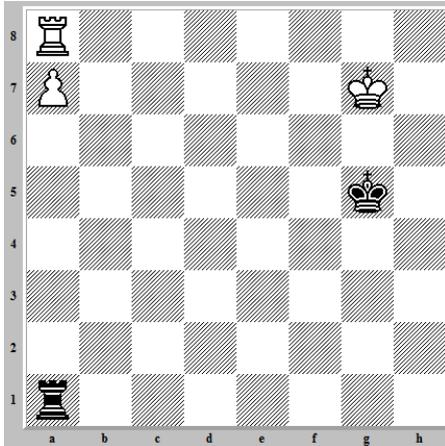
Lösung:

1. Txg2+! Txg2 2. Kd7 Td2+ 3. Kc6 Tc2+ 4. Kd6! (nicht 4. Kd5? wegen 4. – Tc8! 5. Kd6 Ta8! und Remis)
4. – Td2+ 5. Ke6 Te2+ 6. Kf5 Tf2+ 7. Kg5! (nicht 7. Kg4? wegen 7. – Tf8! und Remis) 7. – Tg2+ (jetzt hilft
7. – Tf8 nicht wegen 8. exf8D+ Kxf8 9. Kf6 Te8 10. e7 usw.) 8. Kh4! Die Schachs gehen zu Ende und
Weiß gewinnt.

1.3 Der Randbauer

1.3.1 Beispiel 10

Remis

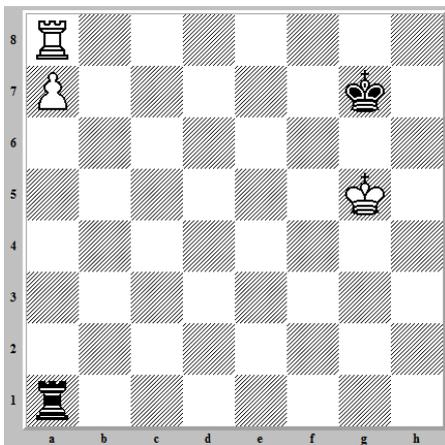


Lösung (zum Beispiel):

1. Kf7 Kf5 2. Ke7 Ke5 3. Kd7 Kd5 4. Kc7 Kc5 5. Kb7 Tb1+ Weiß kommt nicht weiter.

1.3.2 Beispiel 11

Auch Remis

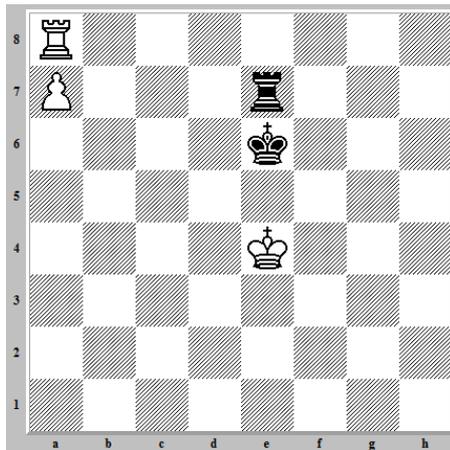


Lösung (analog zu Beispiel 1) – Beispiel:

1. Kf5 Kh7 2. Ke5 Te1+ usw. Weiß kommt nicht weiter.

1.3.3 Beispiel 12

Weiß am Zuge gewinnt, Schwarz am Zuge hält Remis



Lösung 1 (Weiß am Zuge):

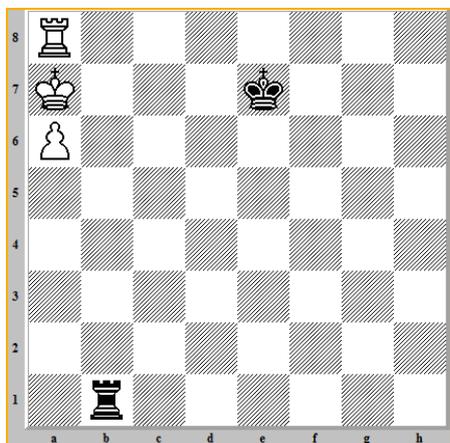
1. Kd4 Td7+ 2. Kc5 Te7 (Was auch sonst?) 3. Kb6 und Weiß gewinnt leicht.

Lösung 2 (Schwarz am Zuge):

1. – Kf6+! (Schwarz muss sich vom Bauern entfernen, damit er ausreichend Platz für störende Schachs hat.) 2. Kd5 Tf7 3. Kc5 Kf5! 4. Kb6 Tf6+ Weiß kommt nicht weiter.

1.3.4 Beispiel 13

Weiß am Zuge gewinnt, Schwarz am Zuge hält Remis



Lösung 1 (Weiß am Zuge):

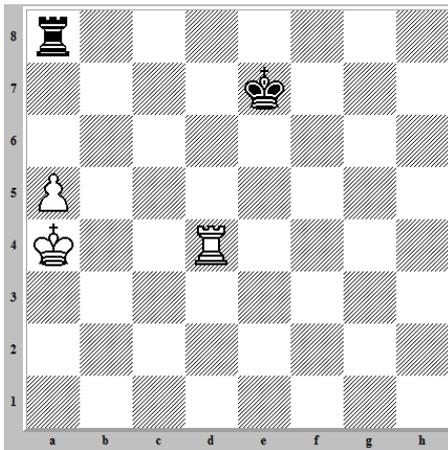
1. Tb8 Td7 2. Kb7 Tb1+ 3. Ka8 Ta1 4. a7 Kd7 5. Kb7 Tb1+ 6. Ka6 Ta1+ 7. Kb6 Tb1+ 8. Kc5 und Weiß gewinnt. Ebenfalls nicht ausreichend ist 4. – Kd6 5. Kb7 Tb1+ 6. Kc8 Tc1+ 7. Kd8 Th1 (Droht matt) 8. Tb6+ Kc5 9. Tc6+ Kb5 10. Tc8 Th8+ 11. Kc7 Th7+ 12. Kb8 1:0

Lösung 2 (Schwarz am Zuge):

1. – Kd7! 2. Tb8 Ta1 3. Kb7 Tb1+ 4. Ka8 Ta1 5. a7 Kc7 Es ist nicht zu sehen, wie Weiß weiterkommen will. Daher remis.

1.3.5 Beispiel 14

Weiß am Zuge, Schwarz hält Remis



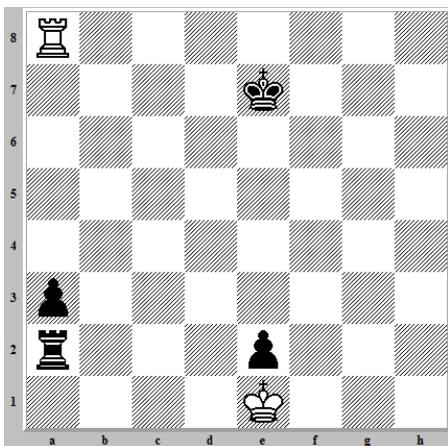
Lösung:

1. Kb5 Td8! 2. Tc4 (Wenn Weiß den Turm tauscht, ist das Spiel remis.) 2. –Tb8+ 3. Ka4 Kd7 4. a6 Tb1
5. Ka5 Ta1+ 6. Kb6 Tb1+ 7. Ka7 Tb2 Weiß kommt nicht weiter.

1.4 Turm und mehrere Bauern gegen Turm

1.4.1 Beispiel 15

Schwarz am Zuge gewinnt

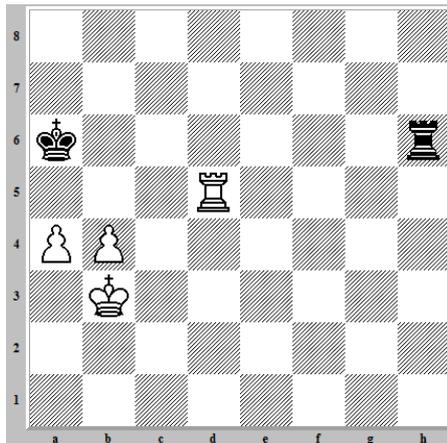


Lösung:

1. – Ta1+! 2. Kxe2 a2 (Gegen 3. – Th1!, die Umgehung, gibt es keine ausreichende Verteidigung) 0:1

1.4.2 Beispiel 16

Weiß am Zuge gewinnt



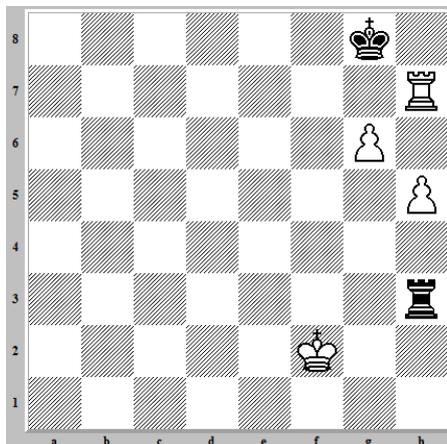
Lösung:

In einer Partie Löwenfisch – Smyslow 1955 wollte Schwarz es sich zeigen lassen. Die Partie ging wie folgt weiter:

1. a5 Tg6 2. Ka4 Tg7 3. b5+ Ka7 4. a6 Kb6 5. Td6+ Ka7 6. Ka5 Tg8 7. b6+ Ka8 8. a7 Th8 9. Ka6 1:0

1.4.3 Beispiel 17

Weiß am Zuge, Schwarz hält Remis; Schwarz am Zuge verliert



Lösung 1 (Weiß am Zuge):

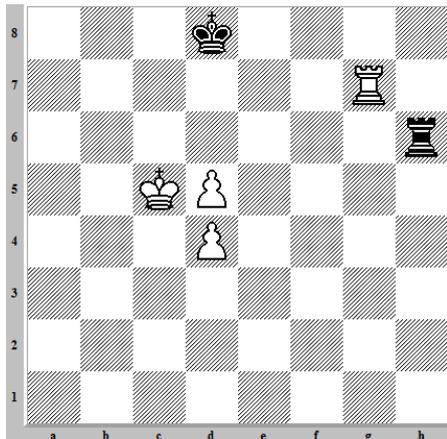
1. Kg2 Ta3 2. Tb7 Ta5 Weiß kommt nicht weiter, remis.

Lösung 2 (Schwarz am Zuge):

1. – Ta3 2. Tb7 Th3 3. Tb5 Kg7 4. Kg2 Th4 5. Kg3 Th1 6. Tb7+ Kg8 (nicht 6. – Kh6 wegen 7. Th7+ Kg5 8. g7 und der Bauer marschirt.) 7. Kg4 1:0

1.4.4 Beispiel 18

Remis

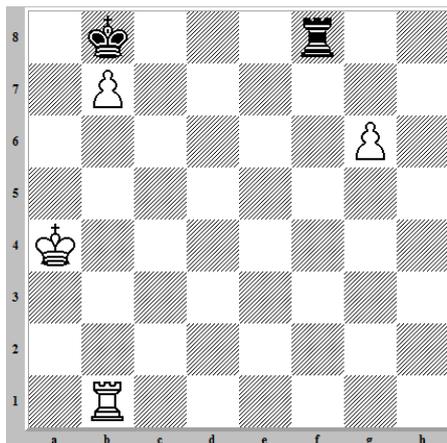


Lösung:

1. Tb7 Tg6 2. Tb6 Tg4 3. d6 Tg1 4. Kc6 Tc1 5. Kd5 Th1! Weiß kommt nicht weiter.

1.4.5 Beispiel 19

Weiß am Zuge gewinnt

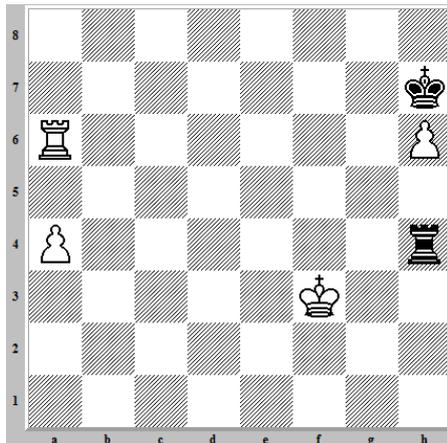


Lösung:

1. Tb5 Tf6 2. Tg5 Tf8 3. Kb5 Kxb7 4. Kc5 Kc7 5. Kd5 Kd7 6. Ke5 Ke7 7. Tf5! (Nach Turmabtausch wäre das Bauernendspiel gewonnen.) 7. – Ta8 8. Tf7+ Ke8 9. Kf6 Ta6+ 10. Kg7 1:0

1.4.6 Beispiel 20

Schwarz am Zuge hält Remis

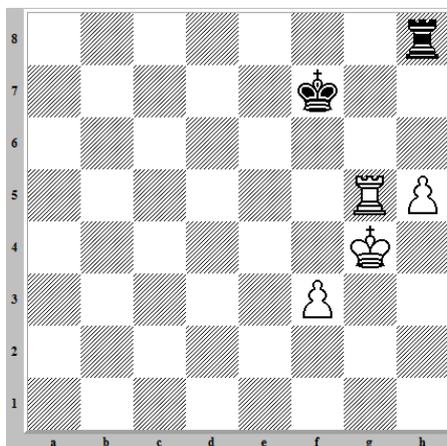


Lösung:

1. – Tb4 2. Ke3 Tc4 3. Kd3 Tb4 4. Kc3 Tf4 5. Kb3 Tf3+ 6. Kc4 Tf4+ 7. Kd5 Tb4 8. Kc6 Tf4 9. Kd7 Td4+ 10. Kc7 Tf4 11. a5 Tf5 (Der schwarze Turm muss auf der Höhe des a-Bauern bleiben.) 12. Kd7 Td5+ 13. Ke7 Te5+ 14. Kf6 Tc5 15. Ta8 Td5 16. a6 Td6+ 17. Ke7 Txh6 (Ein Bauer ist erobert, aber reicht das?) 18. Kf7 Tb6 19. Ta7 Kh6 20. Kf8 Tb8+ 21. Ke7 Tb6 22. Ke8 Tf6 23. Kd8 Tf8+ 24. Kc7 Hier endete die Partie remis.

1.4.7 Beispiel 21

Weiß am Zuge gewinnt



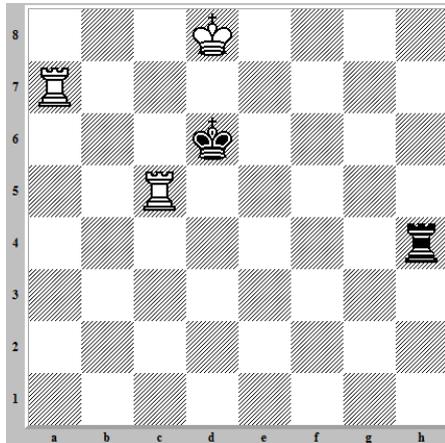
Lösung:

1. Tf5+ Kg7 2. Kg5 Tg8 3. Tf6 Kh7+ 4. Tg6 Ta8 5. f4 Ta1 6. Te6 Tg1+ 7. Kf6 Tf1 8. f5 Tf2 9. Te5 Th2 10. Te7+ Kh6 11. Te8 Kh7 12. Ke6 Te2+ Kf7 1:0

1.5 Endspiele mit mehreren Türmen

1.5.1 Beispiel 22

Weiß am Zuge gewinnt

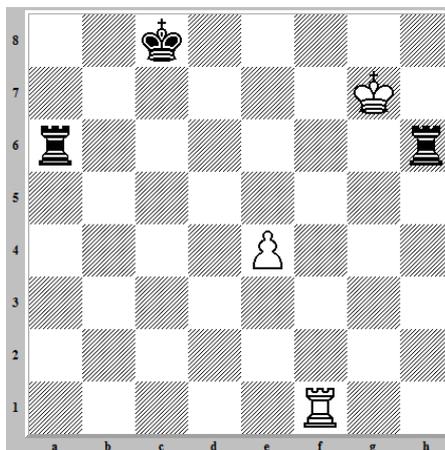


Lösung:

1. Th5! Txf5 2. Ta6+ Ke5 3. Ta5+ 1:0

1.5.2 Beispiel 23

Weiß am Zuge hält Remis

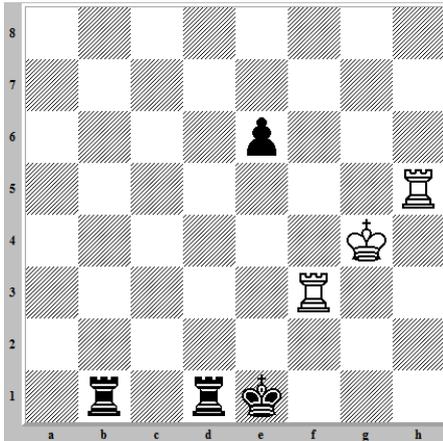


Lösung:

1. Tf8+ Kd7 2. Tf7+ Ke6 3. Tf5! (Eine seltsame Stellung ist entstanden. Schwarz kann den bedrohten Turm auf h6 nicht fortziehen, weil dann durch Tf6+ der Turm auf a6 verloren ginge. Also bleibt nur:)
3. –Ke7 4. Tf7+ Remis

1.5.3 Beispiel 24

Weiß am Zuge gewinnt



Lösung:

1. Th1+ Kd2 2. Th2+ Ke1 (Es geht nicht 2. – Kc1 wegen 3. Tc3 matt.) 3. Kg3 Td8 4. Th1+ Ke2 5. Txb1 Tg8+ 6. Kf4 Tf8+ 7. Ke4 Txf3 8. Tb2+ 1:0

Ebenfalls unzureichend ist 6. –e5+ 7. Ke4 Tg4+ 8. Kf5 Kxf3 Tb3+ 1:0