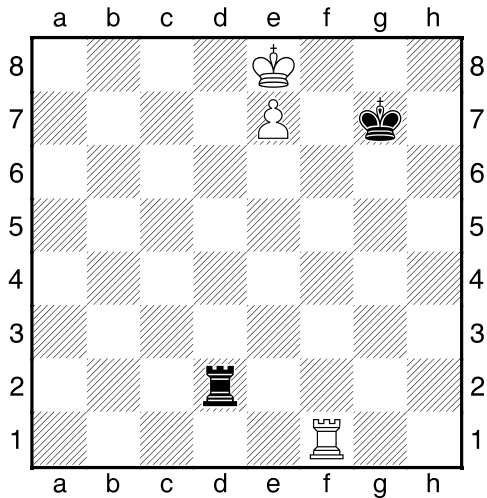


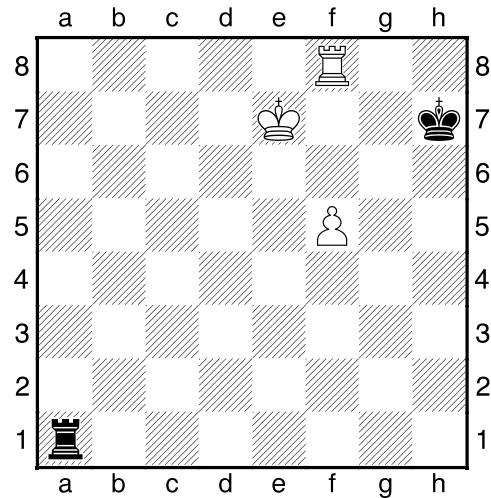
Turmendspiel: Grundlagen

Brückenbau



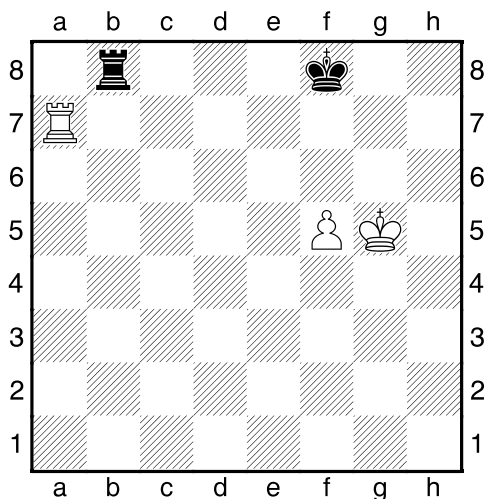
Weiß am Zuge gewinnt hier mit dem sogenannten Brückenbau-Manöver: 1.Tg1+ drängt den König ab 1...Kh7 [1...Kf6 2.Kf8+-] 2.Tg4! Der Turm geht auf die 4. Reihe [2.Tg5?! Kh6; 2.Kf7? Tf2+ 3.Ke6 Te2+ 4.Kf6 Tf2+ 5.Ke5 Te2+ und Weiß kommt nicht weiter] 2...Td1 3.Kf7 und nun befreit sich der König mit Hilfe des typischen Brückenbau-Manövers. 3...Tf1+ 4.Ke6 Te1+ 5.Kf6 Tf1+ [5...Te2 6.Tg5 Kh6 7.Te5] 6.Ke5 Te1+ 7.Te4 Diese Stellung wird in der Literatur zwar Lucena-Stellung genannt, doch tatsächlich wurde sie erstmalig von Salvio 1634 veröffentlicht.

Karstedt-Manöver



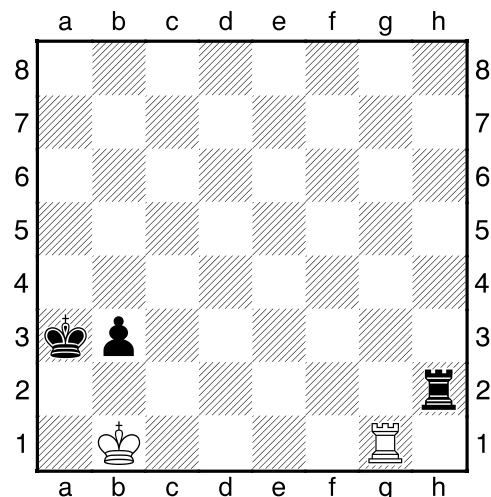
Schwarz am Zuge kann hier mithilfe des Karstedt-Manövers remis halten: 1...Ta7+ 2.Kd6 Ta6+ 3.Ke5 Ta5+ 4.Kf4 Ta4+ 5.Kg5 Kg7 6.Tb8 Ta6 7.Tb7+ Kf8 und Schwarz hat die Philidor-Stellung erreicht. Das Karstedt-Manöver funktioniert nur, wenn zwischen König und schachbietendem Turm 3 Reihen liegen. Wichtig ist, dass sich der König auf der sogenannten kruzten Seite aufhält, damit der Turm auf der langen Seite ausreichend Platz hat, um dem angreifenden König Schach zu bieten.

Philidor



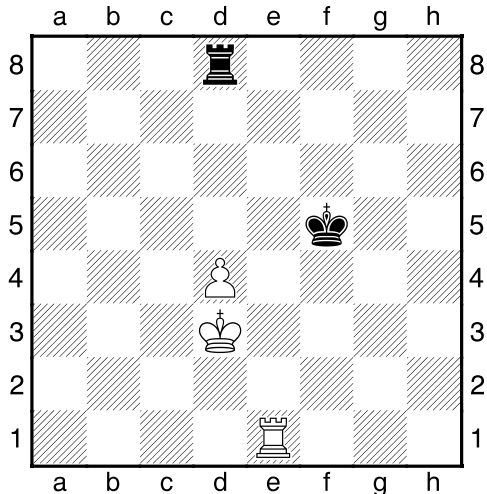
Schwarz am Zuge hält in dieser nach Philidor benannten Stellung am einfachsten Remis, indem er seinen Turm auf die 6. Reihe spielt: 1...Tb6! Nun kommt der weiße König nicht auf die 6. Reihe, Weiß kann auch anderweitig keine Fortschritte erzielen, doch nach 2.f6 hält Schwarz remis, er spielt 2...Tb1 und sichert sich den halben Punkt durch Schachs von der Grundreihe.

Passive Verteidigung



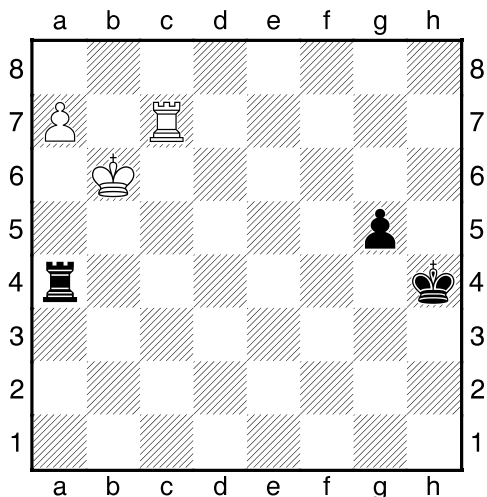
Beim Springer- (und auch Rand-) Bauern genügt die passive Verteidigung: König auf das Umwandlungsfeld, Turm auf die Grundreihe. 1.Tf1 Ta2 aber da Ta1+ nicht droht (die Umgehung funktioniert nicht, da die kurze Seite zu kurz ist), kann Schwarz keine Fortschritte machen.

Frontalangriff



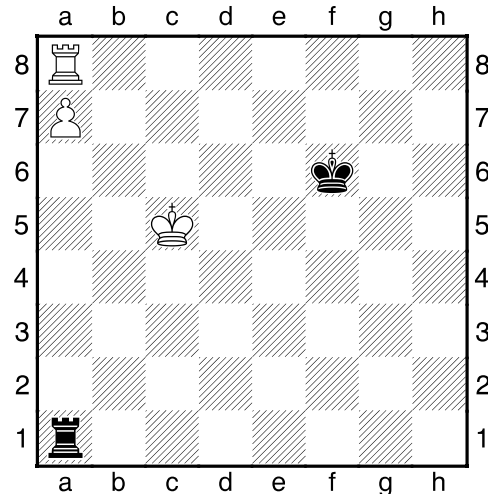
Solange der Bauer die Mittellinie nicht überschritten hat, kann die verteidigende Seite ein Remis erreichen, auch wenn der eigene König abgeschnitten ist. Erneut spielt die Zahl drei eine wichtige Rolle, da hier der Abstand zwischen Bauer und Turm (3 Reihen!) letzterem die Möglichkeit eröffnet, ein Verteidigungsmanöver anzuwenden: **1...Kf6** [1...Td7? würde den Abstand verkürzen und somit die Partie schließlich verlieren: 2.Kc4 Tc7+ 3.Kb5 Td7 4.Kc5 Tc7+ 5.Kd6 Tc8 6.d5!; 1...Kf4? soweit darf sich der König nicht nach vorne wagen: 2.Te6 Kf5 3.Tc6 Td7 4.Kc4 Td8 5.d5 Td7 6.Kc5 Td8 7.Te6+-] **2.Kc4 Tc8+ 3.Kb5 Td8 4.Kc5 Tc8+ 5.Kb6 Td8 6.Kc5 Tc8+** und Weiß kann keinerlei Fortschritte erzielen. Dieses Manöver firmiert unter dem Namen Frontalangriff.

Ablenkung



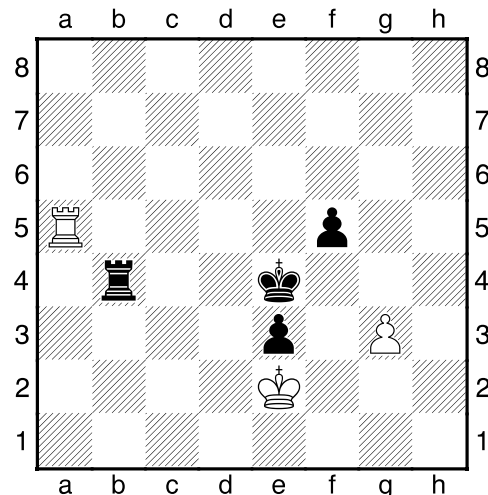
Ein weiteres typisches Motiv ist die Ablenkung des Turmes, um den Freibauern umzuwandeln. **1.Tc4+! Txc4 2.a8D** mit weißer Gewinnstellung, wobei hier sicherlich noch viel Arbeit vor Weiß liegt.

Randbauer (Spieß)



In Stellungen dieses Typs gibt es für den König 2 Felder, die ihm das Remis sichern, hier **g7** und **h7**. **1...Kg7!** [1...Kf7? funktioniert nicht: 2.Th8! Txa7 3.Th7+- Dieser Spieß gehört zum Standardrepertoire.] **2.Kd6** und nun kann Schwarz entweder Schachs von der Grundreihe geben oder Abwartezüge auf der a-Linie unternehmen.

Regenschirm



Schwarz zieht hier **1...f4!** und lenkt durch **2.gxf4** den gegnerischen Bauern ab, so dass er nach den weiteren Zügen **2...Tb2+ 3.Kf1 Kf3** von dem Bauern vor den Turmschachs auf der f-Linie geschützt wird - Mark Dvoreckij führte hierfür den schönen Begriff "Regenschirm" ein. Weiß hat keine Chance mehr. **4.Ta1 Th2 5.Kg1 Tg2+ 6.Kh1 Tg8 7.Kh2 e2 8.f5 Kf2 9.Kh3 Tg5--+**