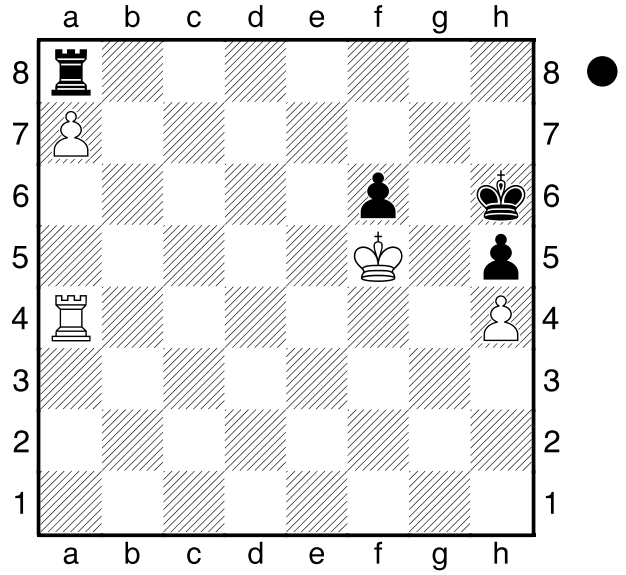
□ **Patt im Turmendspiel**
■ **1**
[Husemann,D]

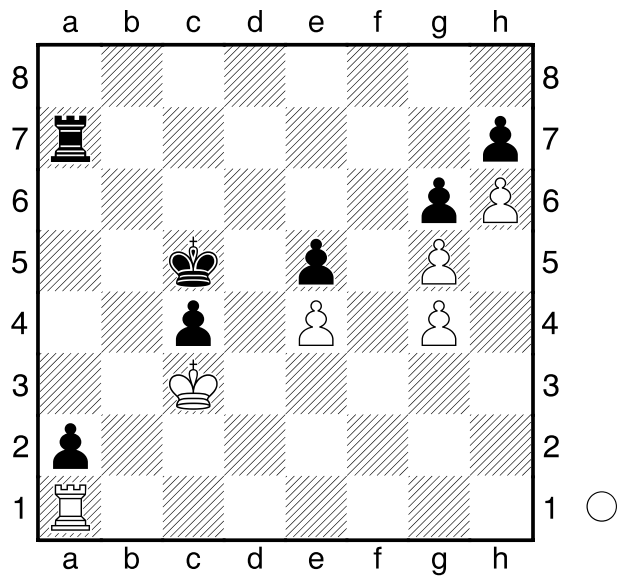


Schwarz kann sich kaum noch rühren, doch das überraschende **1...Txa7!** bringt ihm einen halben Punkt. Weiß muss den Turm nehmen, da er sonst das Prunkstück seiner Stellung ersatzlos verloren hätte.
Doch nach **2.Txa7** ist ein Patt entstanden und die Partie remis. Insbesondere im Turmendspiel sollte man immer auf ein Patt achten, da es hier häufiger auftreten kann.
½-½

□ **Patt im Turmendspiel**
■ **2**
[Husemann,D]

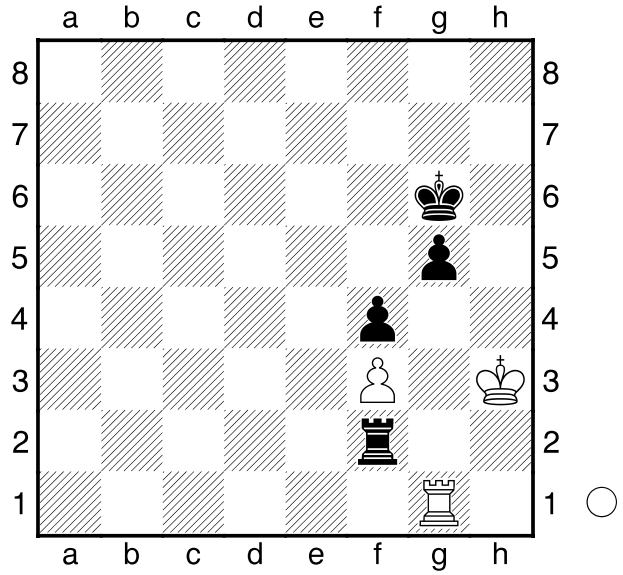
(Diagramm)

Auch hier kann Weiß eine ungeahnte Ressource aktivieren: **1.Txa2! Txa2** und Patt; ansonsten müsste Schwarz



die offene Linie räumen, so dass Weiß mit Ta5+ sogar in Vorteil kommen könnte.
½-½

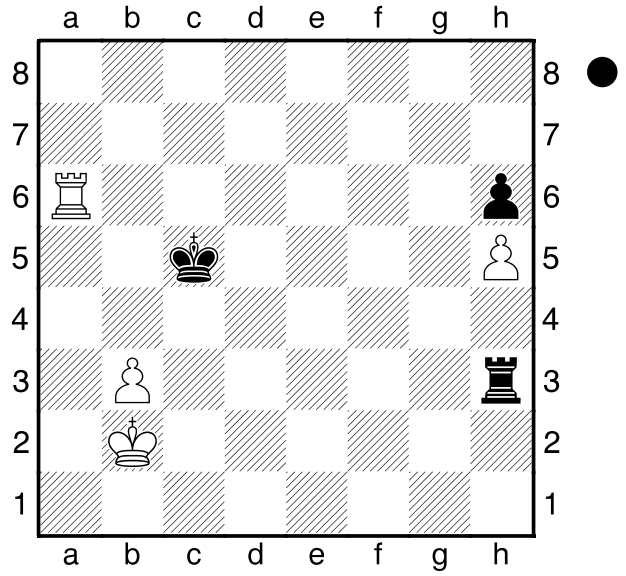
□ **Patt im Turmendspiel**
■ **3**
[Husemann,D]



Weiß kann seinen f-Bauern nicht retten, aber mit **1.Txg5+**
[1.Kg4? Th2 2.Th1 Tg2+
(2...Txh1? Patt! *)* 3.Kh3 Tg3+ 4.Kh2

Txf3-+]
1...Kxg5 Patt
[1...Kf6 2.Tg4 Txf3+ 3.Kg2
und Schwarz verliert den f-Bauern -
Remis!]
½-½

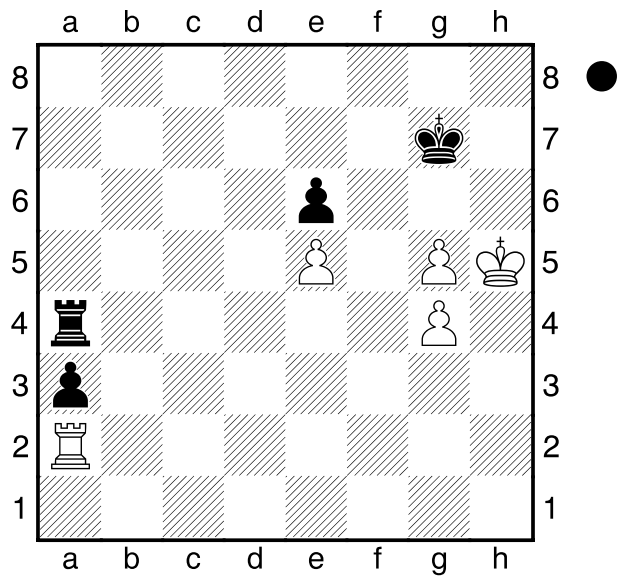
□ **Patt im Turmendspiel**
■ **4**
[Husemann,D]



Hier verpasste Schwarz am Zuge das Remis. **1...Txh5!** sieht aus wie ein Fehler, da Weiß nun zum Spieß **2.Ta5+** kommt. Doch Schwarz zieht **Kb4** und wenn Weiß nun den Gratistum einsackt **3.Txh5** ist es patt.
½-½

□ **Patt im Turmendspiel**
■ **5**
[Husemann, D]

Schwarz am Zuge spielte **1...Ta8** **2.Kh4** **Kg6** weil er glaubte, daß sich Weiß nun im Zugzwang befände.

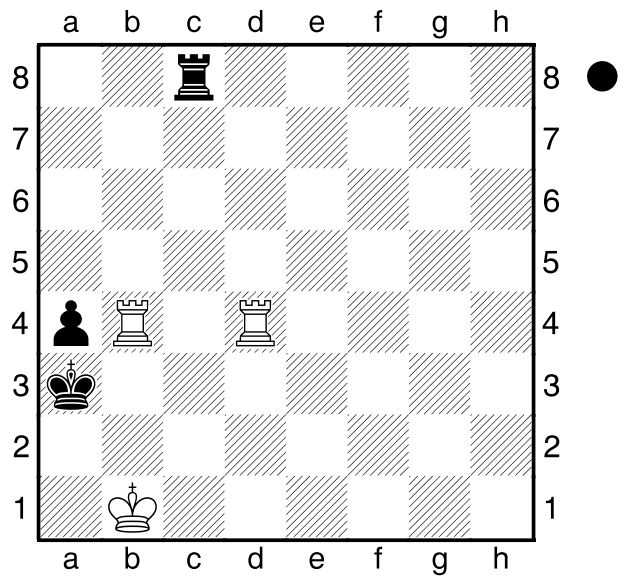


Doch Weiß konnte die Partie retten. Wie?
Weiß griff zum Pattstrohalm:
3.Txa3 **Txa3** Patt!
Partie: Golz-Szabo, Dresden 1959.
½-½

□ **Patt im Turmendspiel**
■ **6**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Was kann Schwarz am Zuge noch tun?
1...Tb8! **2.Txb8** und patt.
Post-Nimzowitsch 1905
½-½


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1