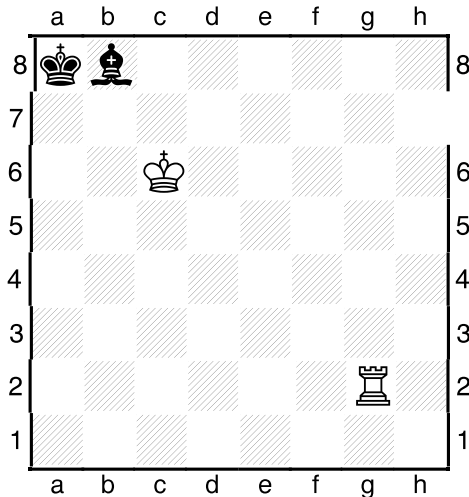


Endspiele Turm gegen Läufer ohne Bauern sind in der Regel Remis.
Wir werden uns einige Ausnahmen anschauen.

Zuerst aber eine wichtige theoretische Remisstellung.

(20) Pos. 1 – Turm gegen Läufer
Pantschenko



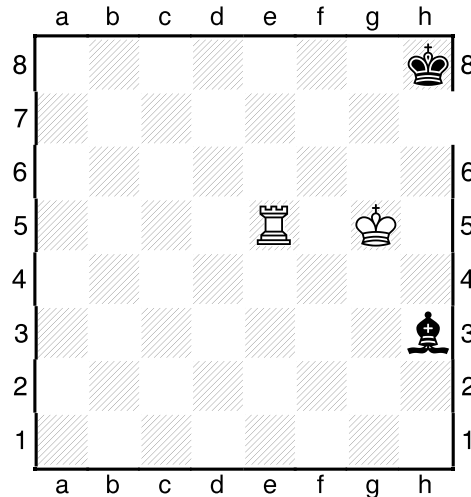
Weiß am Zug!

1.Kb6 Die schwarze Stellung sieht gefährdet aus, der ♔a8 hat kein Feld zur Verfügung. Aber das ist gerade der Witz! Weiß muss auf **Patt** aufpassen. Schwarz zieht einfach mit dem Läufer herum. **1...La7+ 2.Ka6 Lb8 3.Ta2 La7 4.Tg2 Lb8 5.Tg4** [5.Tg8 Patt!] **5...Ld6** und Schwarz kann Remis halten, in dem sein Läufer die Diagonale b8–h2 nicht verläßt. Andernfalls wird er auf der Grundreihe mattgesetzt!

Schwarz hält remis,

wenn sein König sich in der Läuferfarbe entgegengesetzten Ecke befindet und der Läufer das Feld vor oder neben dem König betreten kann.

(22) Pos. 2 – Turm gegen Läufer
Pantschenko



Weiß am Zug!

In dieser Stellung verliert Schwarz, da sein Läufer sich nicht auf der Diagonalen a2–g8 befindet. In Pos. 1 – Turm gegen Läufer haben wir gesehen, wie Schwarz dann Remis hält.

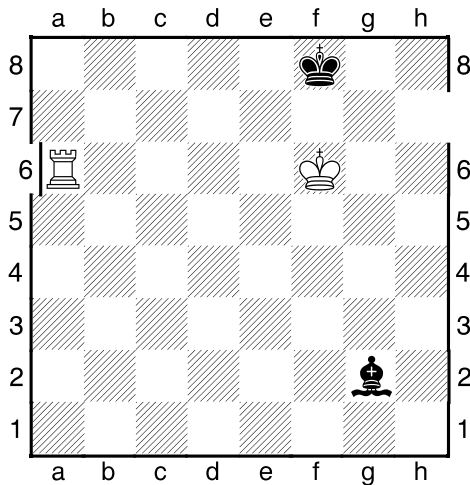
1.Te8+!

[Warum nicht 1.Kg6?

Nach Ld7 2.Td5 Lc6!= hat der Läufer die richtige Diagonale erreicht.]

1...Kg7 2.Te7+ Kf8 [2...Kg8 3.Kg6 Kf8 4.Te5 Gleiche Stellung wie in der Hauptvariante nach 5.Te5.] **3.Kf6** Wir haben Opposition erreicht und verhindern, dass der Läufer auf die Diagonale a2 – g8 kommt. **3...Kg8 4.Kg6 Kf8 5.Te5!** Zugzwang! **5...Ld7** [oder 5...Lg2 6.Kf6 Lf3 7.Te3! Lg2 8.Te2 Lf3 9.Tf2!+- gleiche Stellung wie nach dem 12.Zug der Hauptvariante.; 5...Kg8?? 6.Te8#] **6.Kf6 Kg8 7.Tg5+ Kf8 8.Ta5 Lc6 9.Ta6 Lg2**

Siehe Diagramm auf der nächsten Seite.



Weiß am Zug!

Nun folgt ein sehr wichtiges Manöver. Gut einprägen!

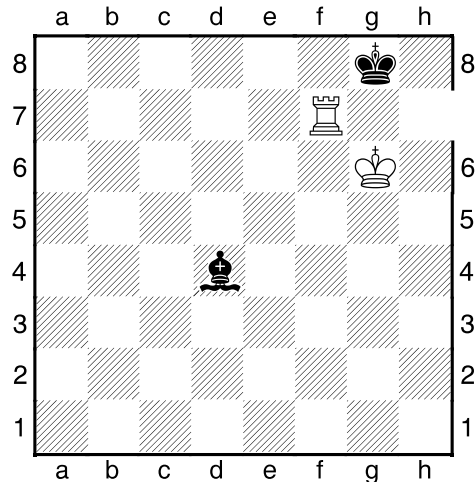
10.Ta2 Le4 Der Läufer bleibt auf der e-, f- oder g-Linie, da so er nicht vom weißen Turm mit gleichzeitiger Mattdrohung angegriffen werden kann. Siehe Untervariante 10. ... Lb7

[10...Lb7 11.Tb2 Nicht nur der ♘b7 ist bedroht, sondern nach dem Wegzug des Läufers ist der Weg nach b8 für dem Turm frei, der dort den König matt setzt. 11...Lc6 12.Tb8+ Le8 okay kein Matt, aber 13.Tc8 Zugzwang. Schwarz verliert seinen Läufer. 13...Kg8 14.Txe8+ Kh7 15.Tf8! wieder Zugzwang 15...Kh6 16.Th8#]

11.Te2 Lf3 12.Tf2! Nun ist dem Läufer die e-,f- und g-Linie verwehrt. Läst er sich dennoch auf einer dieser Linien nieder geht der Läufer verloren. Der König zieht weg und greift dem Läufer an, der ♜f2 gibt gleichzeitig Schach und Schwarz muss den König ziehen und hat keine Zeit seinem Läufer zu retten. **12...Lb7 [12...Lg4 13.Kg5+] 13.Tb2 Lc6 14.Tb8+ Le8 15.Td8 Kg8 16.Txe8+ Kh7 17.Tf8 Kh6 18.Th8#**

(21) Pos. 3 – Turm gegen Läufer

Pantschenko



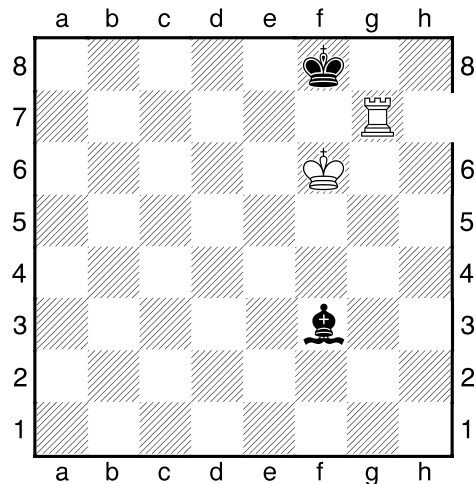
1...Lg1! Die beste Möglichkeit

[Auf 1...Le5 folgt 2.Tc7 Lf8 3.Tc8 Kh8 4.Txf8#]

2.Tf1 Lh2! 3.Tf2 Lg3 4.Tg2! Dieses Manöver ist uns ja schon aus der vorherigen Übung bekannt. **4...Le5 [4...Ld6 5.Td2 Le7 6.Tc2] 5.Te2 Ld6 6.Te8+ Lf8 7.Td8 +–**

(18) 75a – Turm gegen Läufer

Euwe



Weiß am Zug!

Wie gewinnt Weiß?

Das sollte nun wirklich nicht mehr schwer sein.
1.Tg3 Le4 [1...Ld1 2.Td3 droht Matt mit ♖d8!
 2...Lh5 3.Td8+ Le8 4.Ta8 Zugzwang. 4...Kg8
 5.Txe8+-] **2.Te3 Lg2 3.Te2 Lf3 4.Tf2!** Wieder
 wurde das bereits bekannte Manöver
 ausgeführt. **4...Lc6** [4...La8 5.Tb2] **5.Tc2 Ld7**
 [5...Lb7 6.Tc7 La6 7.Ta7] **6.Tb2!** Wieder droht
 Matt. [6.Tc7? und 6...Kc8= Remis] **6...Kg8** Es wird
 zwar kein Matt. Der schwarze König hat zuviel Platz
 am Königsflügel aber der Läufer fällt. Wie? **7.Tb8+**!
 Hinlenkung auf die 7.Reihe. **7...Kh7 8.Tb7** Durch
 diese Fesselung gewinnt Weiß den Läufer und dann
 auch die Partie. +-

Schwarz am Zug kann Remis halten, wie wir nun
 sehen werden. Bitte wieder die Ausgangsstellung von
 (18) 75a – Turm gegen Läufer aufbauen.

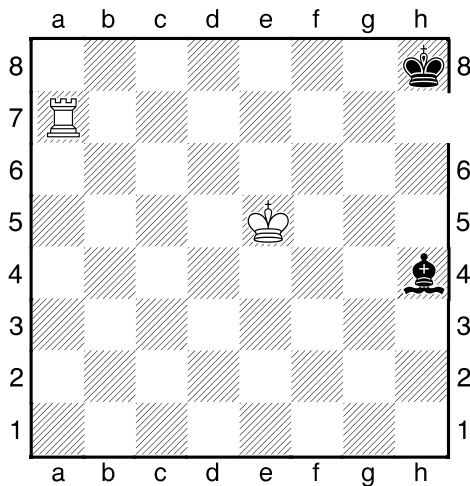
(19) 75b – Turm gegen Läufer

Euwe

1...Ke8! Nix wie raus aus der Opposition! **2.Ke6**
Kd8 3.Kd6 Kc8 4.Tc7+ Kc6 ist nicht möglich der
 ♗f3 kontrolliert dieses Feld. **4...Kb8 5.Kd7 Lg2**
6.Kd8 Lf3 7.Tc3 Lg2 8.Tb3+ Ka7 9.Kc7 Ka6= und
 Weiß kommt nicht weiter.

(23) Pos. 4 – Turm gegen Läufer

Pantschenko



Weiß am Zug!

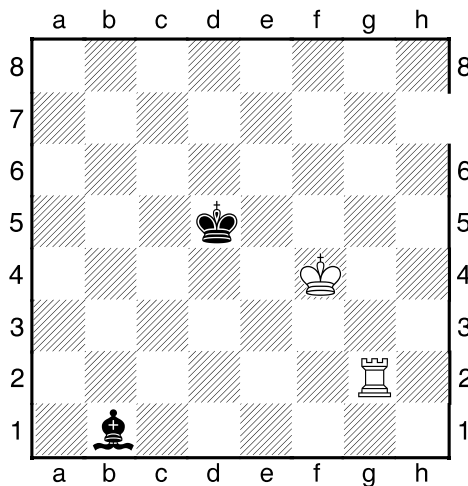
Weiß kann die Partie nur gewinnen, wenn es ihm
 gelingt, den schwarzen König in der Ecke (in der
 falschen Ecke aus schwarzer Sicht) zu halten.

1.Kf5! Mit der Drohung 2.Kg6 und 3.Th8 matt
1...Kg8 [1...Ld8 2.Ta8; 1...Lg3 2.Kg6] **2.Ta4!** Nur
 dieser Problemzug gewinnt.
 [2.Kg6 Kf8 und Schwarz gelingt die Flucht aus der
 Ecke.]
2...Le1 Alle anderen Züge verlieren auch. [2...Ld8
 3.Ta8+-; 2...Lg3 3.Tg4+-; 2...Lf2 3.Kg6 Kf8
 (3...Kh8 4.Ta8#) 4.Tf4+-; 2...Le7 3.Kg6 wieder
 droht Matt 3...Ld6 (3...Kf8 4.Ta8+ Ld8 5.Txd8+-;
 3...Lc5 4.Ta8+ Lf8 5.Tc8 Kh8 6.Txf8#) ; 2...Kf8
 3.Txh4+-]
3.Kg6 Kf8 4.Tf4+ Kg8 [4...Ke8 5.Te4+] **5.Te4+-** Es
 droht Matt und Läuferverlust.

Wie wir gesehen haben ist es für die Läuferpartei nur
 dann gefährlich, wenn sie an dem Rand gedrängt
 wird. Durch die geschickte Aufstellung des Läufers
 kann dies oft verhindert werden.
 Wie? Dies zeigt das letzte Beispiel.

(17) 74 – Turm gegen Läufer

Euwe



Weiß am Zug!

Der schwarze Läufer verhindert die Opposition
 (Kf5). Es kann folgen **1.Td2+! Ke6!** Aufs Neue ist
 die Opposition (Ke4) verhindert. **2.Te2+ Kd6 3.Te5**
Lh7 Weiß kommt nicht weiter. **Remis**

Quellen:

- Endspieltheorie und Praxis, GM Dr.Max Euwe
- Endspieltheorie und Praktik, GM A. Pantschenko