



## LEKTION 33

## TURMENDSPIEL

## BRÜCKENBAU

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

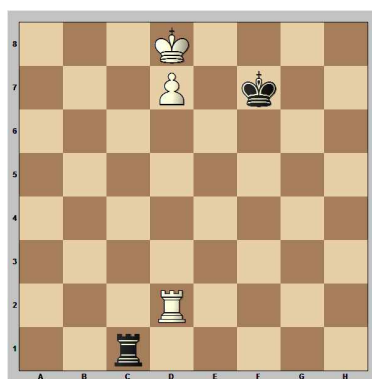
*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

In dieser und den nächsten beiden Lektionen werden wir uns in die Welt der Turmendspiele begeben. Beginnen wir mit der folgenden Stellung:



Weiß hat einen Bauern mehr und steht kurz vor der Umwandlung. Allerdings ist der weiße König vor seinem Bauern eingeklemmt. In der c-Linie versperrt der schwarze Turm den Weg, auf die e-Linie passt der schwarze König auf.

*Frage:*

Wie soll Weiß am Zug den Bauern zur Dame führen?

Lassen Sie Ihre Schüler erst einmal selbst probieren, ob sie einen Weg finden!

Schnell werden die Schwierigkeiten erkannt. Es ist gar nicht so einfach. Selbst wenn man den König einmal vom Umwandlungsfeld wegbewegt hat, drohen immer noch viele Schachs von hinten.

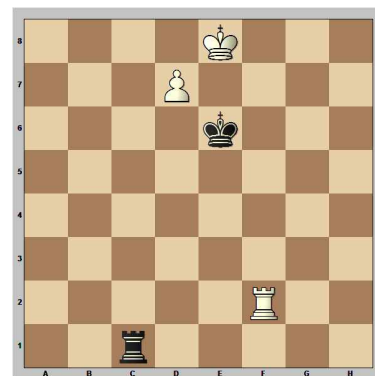
*Antwort:*

Der Lösungsweg lässt sich in drei Phasen gliedern.

*Phase 1:*

*Abdrängung des Königs*

Zunächst wird der schwarze König abgedrängt.  $1. \text{f2+} \text{ } \text{g7}$  Nach dem Schach muss er in die g-Linie, denn wenn er an dem Bauern dranbleibt steht er seinem eigenen Turm im Weg.  $1... \text{e6}$  Weiß spielt einfach  $2. \text{e8+}$  und der Bauer ist durch!

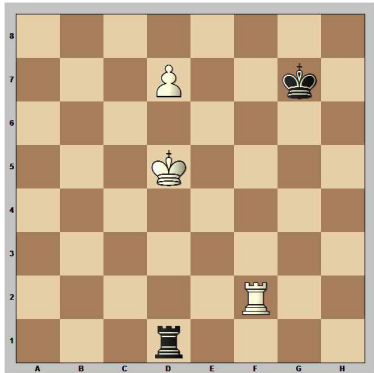


*Phase 2:*

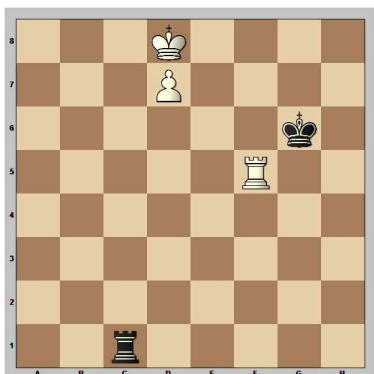
*Der Turm wird auf die 4. Reihe gespielt*

Nun hat der König ein wenig mehr Luft, allerdings wird ein Ausflug von dem schwarzen Turm gestört  $2. \text{e7} \text{ } \text{e1+}$   $3. \text{d6} \text{ } \text{d1+}$   $4. \text{e6} \text{ } \text{e1+}$   $5. \text{d5} \text{ } \text{d1+}$  und Weiß kommt nicht weiter!



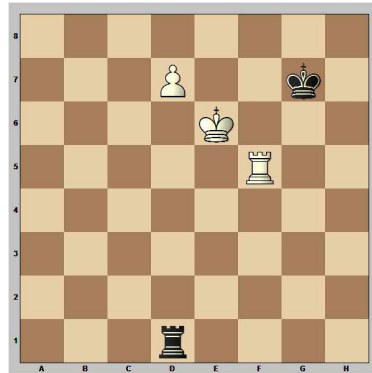


Der weiße König braucht einen Schutzschild vor den nervigen Schachgeboten. Auf der 4.Reihe kann der Turm später dazwischen ziehen **2. ♖f4** Die 5.Reihe ist nicht so günstig, da hier der Turm direkt vom König angegriffen wird. **2. ♖f5 ♔g6**

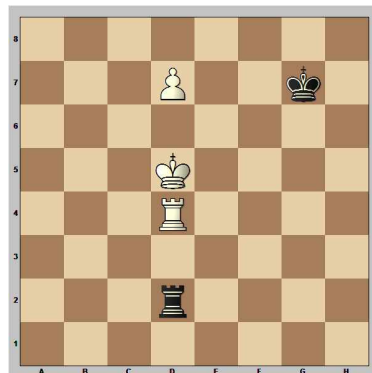


**Phase 3:  
Brückenbau**

Nun ist alles vorbereitet. Der König geht auf Wanderschaft. Im richtigen Moment zieht der Turm dazwischen und die Umwandlung ist nicht mehr zu verhindern **2... ♜c2 3. ♔e7 ♜e2+ 4. ♔d6 ♜d2+ 5. ♔e6 ♜e2+** Auf **5... ♜d1** folgt einfach **6. ♖f5+-**



und der Turm kann wieder dazwischen ziehen. **6. ♔d5 ♜d2+ 7. ♜d4+-**



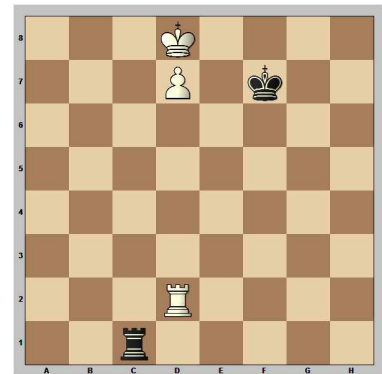
**Brückenbau  
(Lucena-Stellung)**

Nun ist Weiß am Ziel. Der abgedrängte König ist zu weit weg vom Bauern, die Schachgebote des Turmes sind pariert. Diese Methode nennt man **Brückenbau**. Sie wurde bereits von Lucena (1634) erforscht.

Auf dem Übungsblatt werden die verschiedenen Stationen des Brückenbaus noch einmal abgefragt. Danach sollten Sie eine Runde Simultan spielen, um zu überprüfen, ob alle Teilnehmer den Brückenbau sicher beherrschen.

**Simultan**

Beginnen Sie mit der Startstellung



und übernehmen Sie die schwarzen Steine. Die Schüler dürfen nun mit den weißen Steinen beginnen. Schaffen sie es, die Stellung in sieben Zügen zum Sieg zu führen?

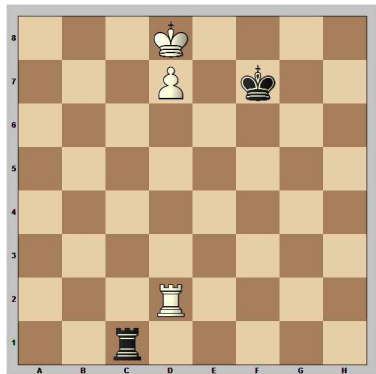




**Aufgaben**

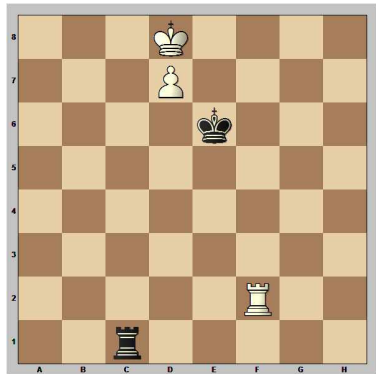
**Aufgabe 1:**

Weiß zieht



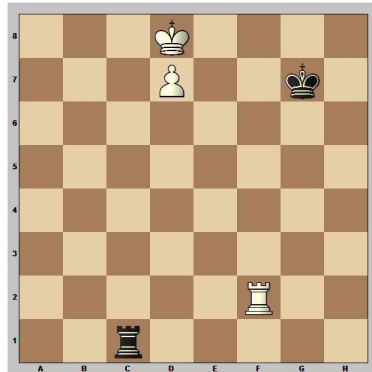
**Aufgabe 2:**

Weiß zieht



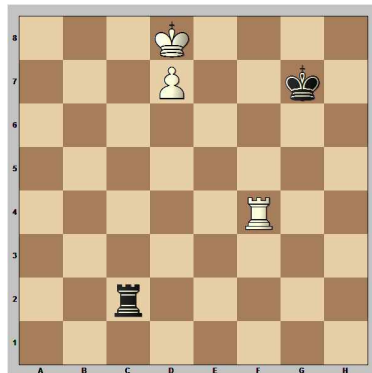
**Aufgabe 3:**

Weiß zieht



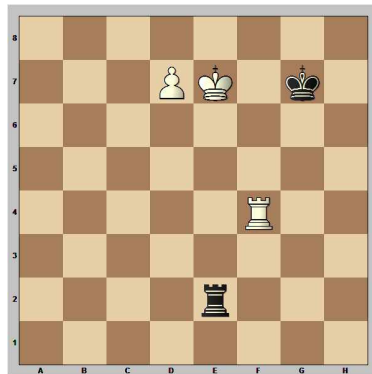
**Aufgabe 4:**

Weiß zieht



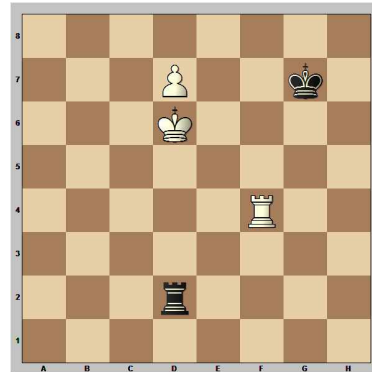
**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



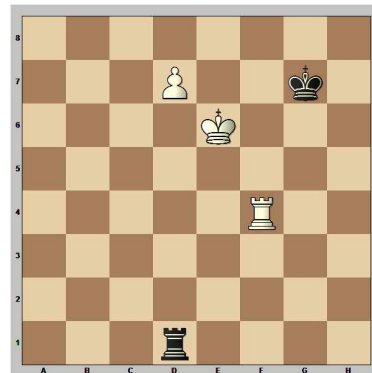
**Aufgabe 6:**

Weiß zieht



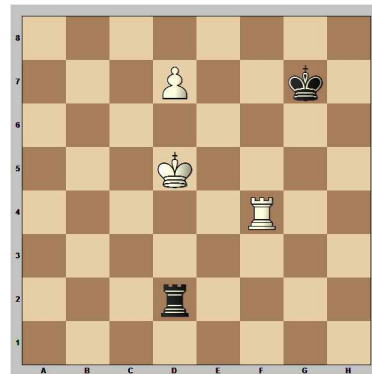
**Aufgabe 7:**

Weiß zieht



**Aufgabe 8:**

Weiß zieht

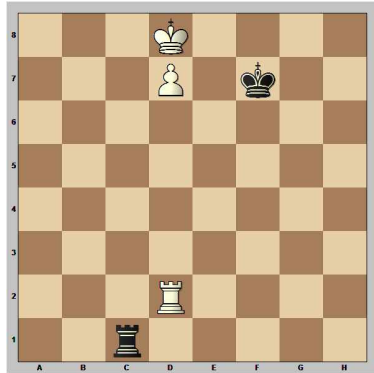




**Lösungen**

**Aufgabe 1:**

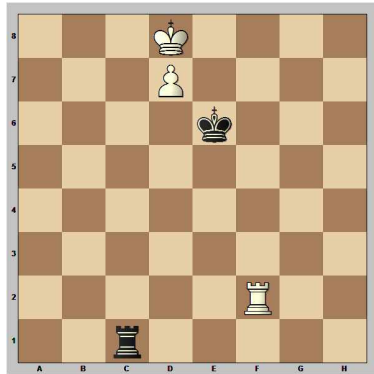
Weiß zieht



Zunächst einmal muss der König abgedrängt werden. **1. ♖f2+**

**Aufgabe 2:**

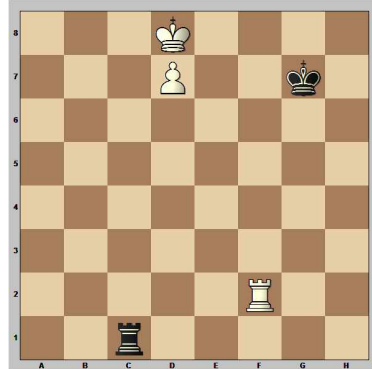
Weiß zieht



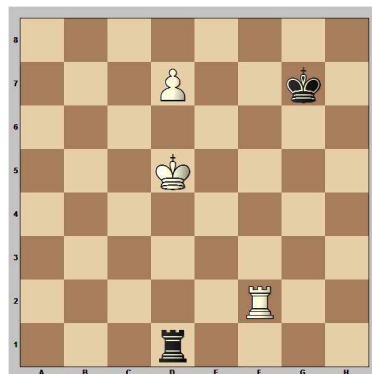
Geht er zum Bauern hin, gewinnt Weiß locker, denn nach **2. ♕e8** gehen dem Turm die Schachs aus.

**Aufgabe 3:**

Weiß zieht



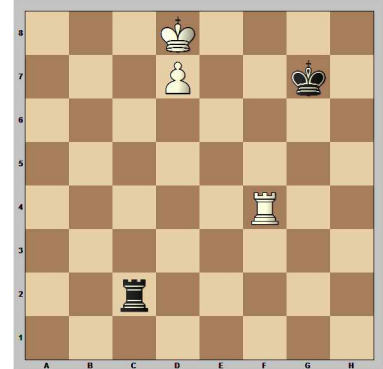
Noch ist es zu früh für einen Ausflug des Königs, denn der schwarze Turm bietet ihm ein Schach nach dem anderen. **2. ♕e7 ♜e1+ 3. ♕d6 ♜d1+ 4. ♕e6 ♜e1+ 5. ♕d5 ♜d1+** und Weiß kommt nicht weiter!



Stattdessen sollte Weiß den Brückenbau vorbereiten: Weiß stellt den Turm auf die 4. Reihe **2. ♖f4** Von hier aus kann er später als Schutzschild dienen.

**Aufgabe 4:**

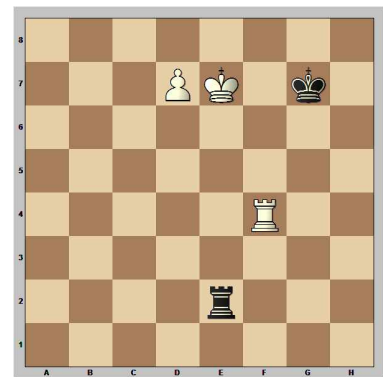
Weiß zieht



Nun ist es soweit! Der König kann sich auf die Reise machen... **3. ♕e7**

**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



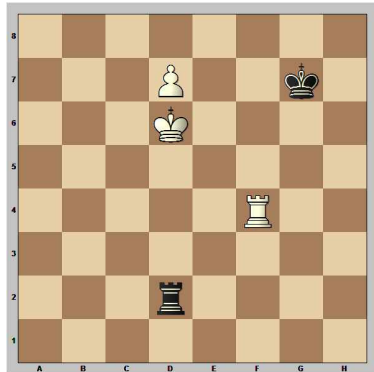
**4. ♕d6**





**Aufgabe 6:**

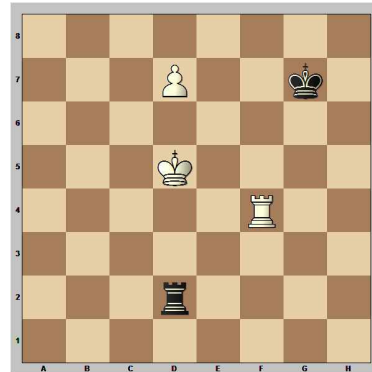
Weiß zieht



**5. ♖e6** Achtung! Aufgepasst! Noch bedarf der d-Bauer der königlichen Deckung. Erst nach dem nächsten Schach darf der König auf die 5. Reihe.

**Aufgabe 8:**

Weiß zieht



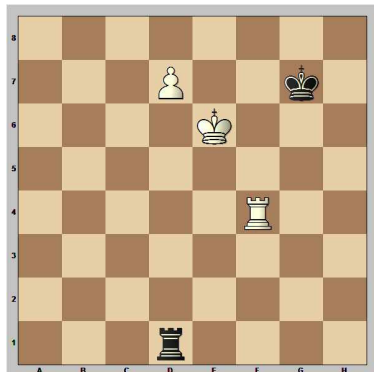
Nun ist Weiß am Ziel. Er zieht seinen Turm dazwischen **7. ♖d4** und der Umwandlung des Bauern steht nichts mehr im Wege!

**Ausblick**

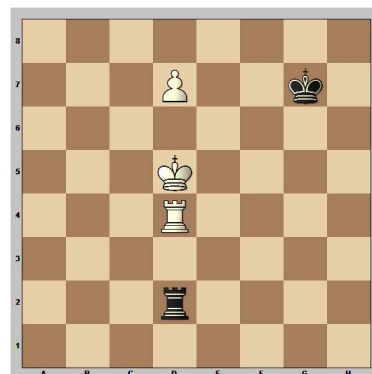
In der nächsten Lektion werden wir die 3. Reihe-Verteidigung trainieren.

**Aufgabe 7:**

Weiß zieht



Schwarz hat einen Abwartezug gemacht und nicht das gewohnte Schach gegeben. Dies soll Weiß jedoch nicht weiter stören. Nach **6. ♖f5+** wird die Brücke auf der 5. Reihe gebaut.



**Brückenbau (Lucena-Stellung)**

Diese Stellung sollte man sich unbedingt merken!

