



LEKTION 34

TURMENDSPIEL

**3. REIHE-
VERTEIDIGUNG**

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

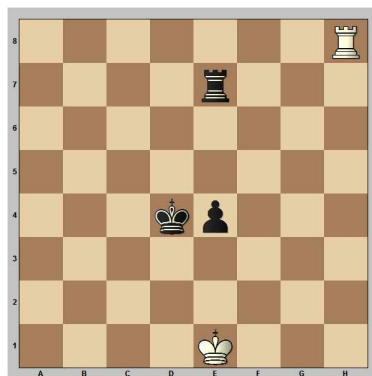
Aufgaben

Lösungen

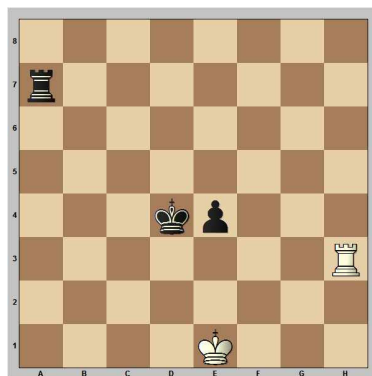
Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

In der folgenden Stellung ver-
sucht Schwarz seinen Mehr-
bauern in einen Sieg umzu-
wandeln:



Allerdings schafft es Weiß bei
genauer Verteidigung die
Stellung remis zu halten.
Hierzu muss er zunächst seinen
Turm auf die 3. Reihe stellen.
1. ♖h3



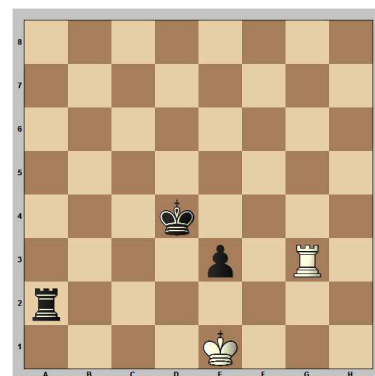
**3. Reihe-Verteidigung
Philidor-Stellung**

Nun kann Schwarz keine Fort-
schritte mehr machen, da der
König nicht auf die 3. Reihe
vordringen kann. Der weiße
Turm zieht während dessen auf
der 3. Reihe hin und her!

Merke:

- **Der König gehört auf das Umwandlungsfeld des Bauern**
- **Der Turm verteidigt die 3. Reihe**

**1.. ♖a7 2. ♜g3 ♜a1+ 3. ♔e2
♜a2+ 4. ♔e1 e3**



Spielt Schwarz irgendwann den
Bauern nach vorne, ändert
Weiß seine Taktik! Nun kann
sich der schwarze König nicht
mehr vor seinem Bauern ver-
stecken. Daher ist er anfällig
für Schachs von hinten. Der
weiße Turm zieht auf die 8.
Reihe und hält durch lästige
Schachgebote remis. **5. ♜g8
♔d3 6. ♜d8+ ♔e4 7. ♜e8+ ♔f3
8. ♜f8+** Dieses Verfahren nennt
man auch **3. Reihe-Verteidi-
gung (Philidor-Stellung)**.

In den Übungsaufgaben wer-
den auch die **Passive Verteidi-
gung** sowie taktische Verteidi-
gungstricks trainiert.

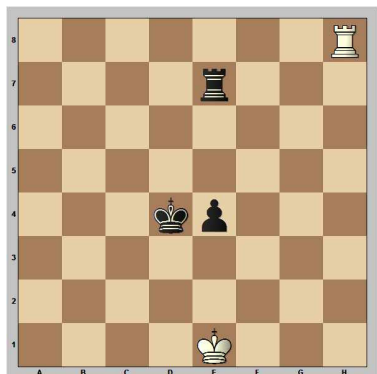




Aufgaben

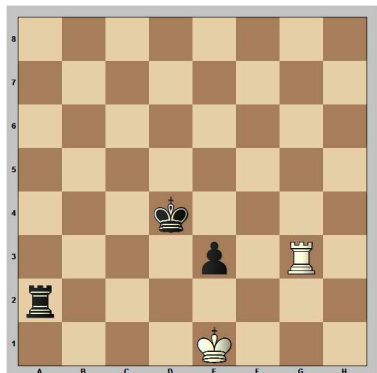
Aufgabe 1:

Weiß zieht



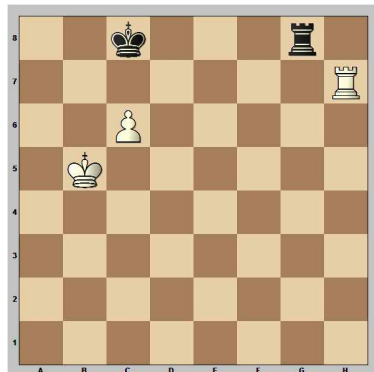
Aufgabe 2:

Weiß zieht



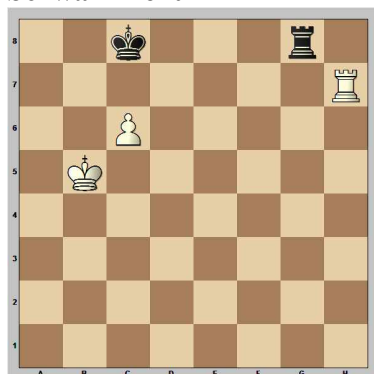
Aufgabe 3:

Weiß zieht



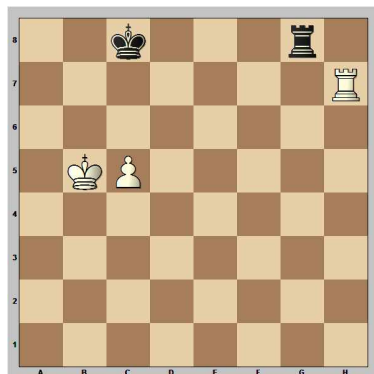
Aufgabe 4:

Schwarz zieht



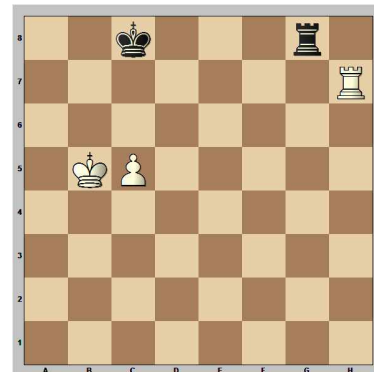
Aufgabe 5:

Schwarz zieht



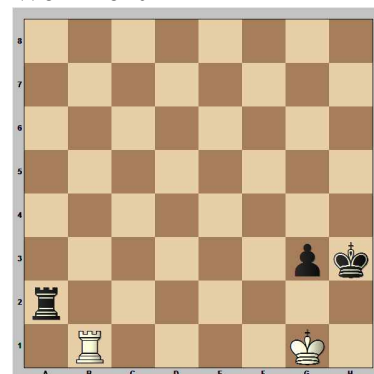
Aufgabe 6:

Weiß zieht



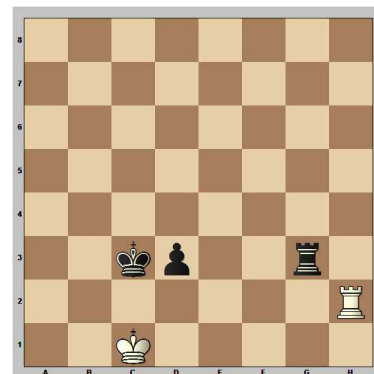
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht

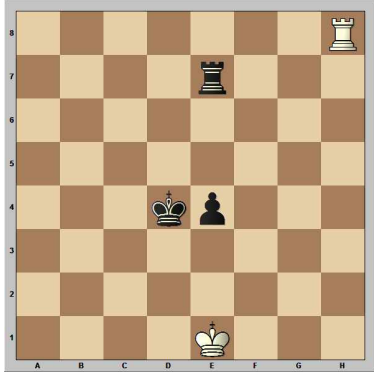




Lösungen

Aufgabe 1:

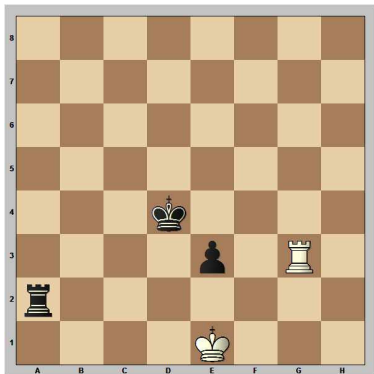
Wei zieht



Der Knig steht bereits auf dem Umwandlungsfeld, der Turm gehrt auf die 3. Reihe. **1.h3** Von hier aus hindert er den schwarzen Knig daran, vor seinen Bauern zu kommen. Schwarz kann keine Fortschritte machen.

Aufgabe 2:

Wei zieht

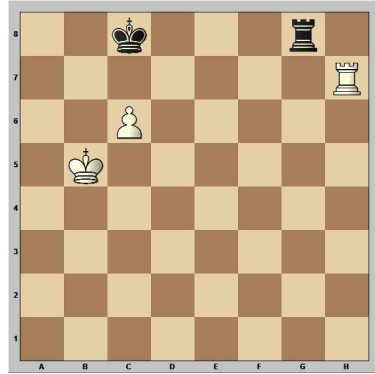


Schwarz ist gerade mit dem Bauern auf die 3. Reihe gegangen. Nun hat der Turm seine Aufgabe erfllt. Der schwarze Knig hat keinen Unterschlupf mehr vor seinen Bauern. Er

wird nun mit Schachs von hinten hin- und hergetrieben. Die Stellung ist remis. **1.g8**

Aufgabe 3:

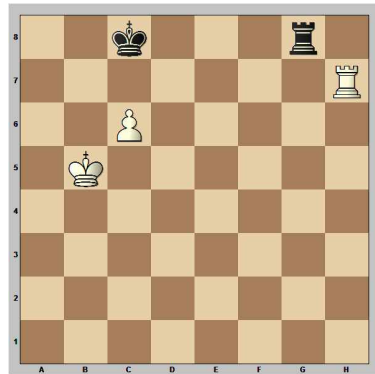
Wei zieht



In dieser Stellung ist es entscheidend, wer am Zug ist. Wei am Zug stellt nach **1.b6** Mattdrohungen auf. Damit ist ein Turmschwenk auf die 1. Reihe verhindert. Der schwarze Turm muss auf der 8. Reihe bleiben. Schwarz verliert. **1..f8 2.a7 b8** Auch **2...d8 3.a8+ e7 4.xf8 xf8 5.c7+-** hilft Schwarz nicht weiter. **3.c7+-**

Aufgabe 4:

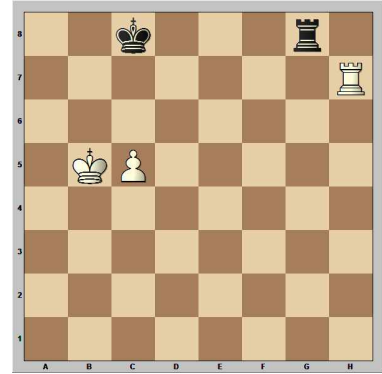
Schwarz zieht



Ist in der Stellung aus Aufgabe 3 Schwarz am Zug, kann er gerade noch rechtzeitig den Turm auf die 1. Reihe spielen und durch Schachs von hinten das Remis erzwingen. **1...g1 2.b6 b1+ =**

Aufgabe 5:

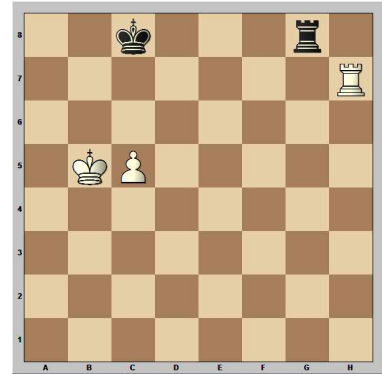
Schwarz zieht



Stehen Knig und Bauer noch auf der 5. Reihe sieht die Lage schon etwas anders aus. Schwarz am Zug spielt den Turm auf die 6. Reihe und hlt nach bekanntem Muster remis. **1...g6 2.c6 g1=**

Aufgabe 6:

Wei zieht

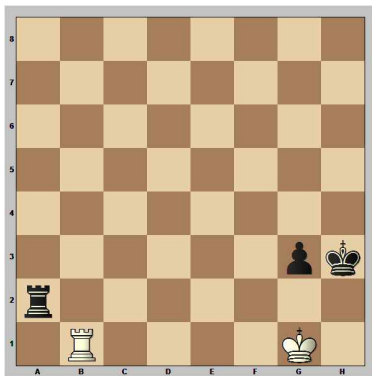




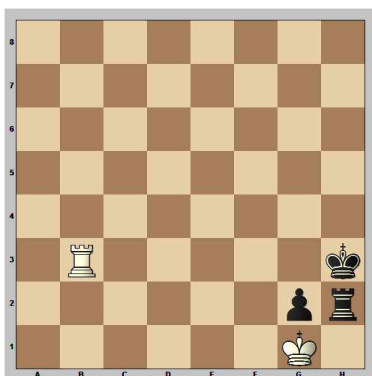
Ist Weiß am Zug, kann er in der Stellung aus Aufgabe 6 den c-Bauern als Schutzschild benutzen. **1.♔b6** Natürlich nicht 1.c6?, sonst hält Schwarz locker remis. ♖g1= **1...♗g1**
2.♗h8+ ♔d7 **3.c6+ ♔d6**
4.♗d8+ ♔e7 **5.c7+-**

Aufgabe 7:

Weiß zieht



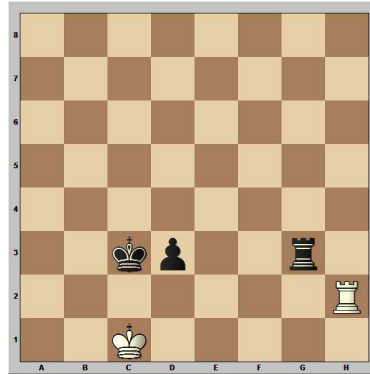
Beim Springerbauer reicht die **Passive Verteidigung** zum Remis. Weiß stellt den König aufs Umwandlungsfeld und pendelt mit dem Turm auf der 1. Reihe hin und her. Schwarz kann die Stellung nicht verstärken. Die Partie endet remis. **1.♗c1 ♗h2** **2.♗b1=** Der Versuch **2..g2?** wird sogar mit Partieverlust bestraft! **3.♗b3+**



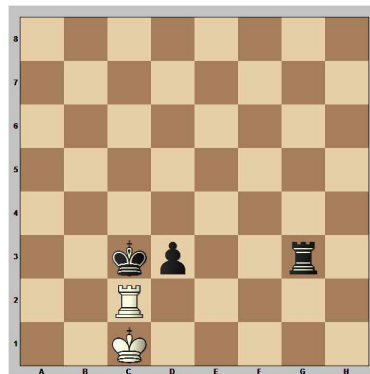
♔g4 4.♔xh2+-

Aufgabe 8:

Weiß zieht



Hier kann sich Weiß durch einen taktischen Trick retten, den man unbedingt im Hinterkopf haben sollte. Wartet Weiß ab **1.♗h1**, gewinnt Schwarz ohne Mühe. **1...♗g8** **2.♗f1 ♗a8**
3.♔b1 ♗b8+-
 Aber der Zug **1.♗c2+**



rettet Weiß ins Remis: Nimmt der Bauer **1...dxc2=**, ist Weiß patt, weicht der König zurück, hält Weiß nach gewohntem Muster remis! **1...♔d4** **2.♗c8**
♗g1+ 3.♔d2 ♗g2+ 4.♔d1=

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns anschauen, was zu beachten ist, wenn der Turm auf dem Umwandlungsfeld steht.

