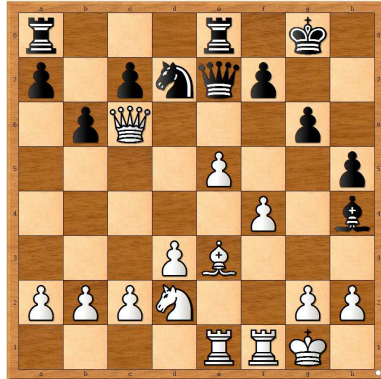
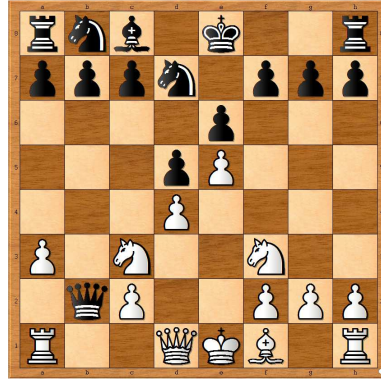


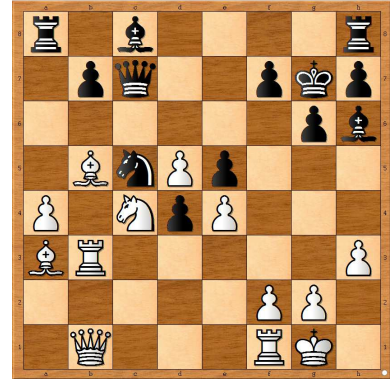
**Taktik: Vorteil in einem Zug (Der Anziehende erlangt rasch einen Figurenvorteil)**



Aufgabe 1: Weiß am Zug

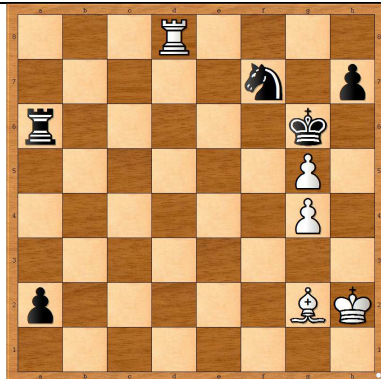


Aufgabe 2: Weiß am Zug

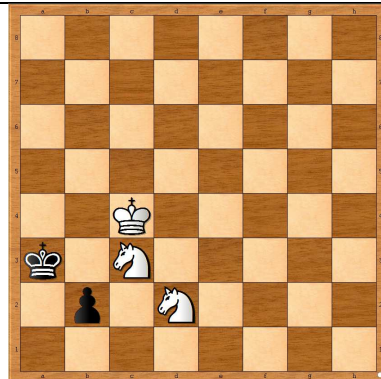


Aufgabe 3: Weiß am Zug

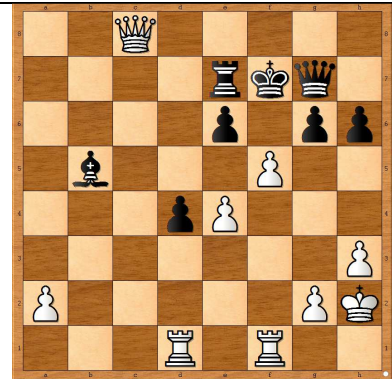
**Taktik: Matt in einem Zug**



Aufgabe 4: Weiß am Zug

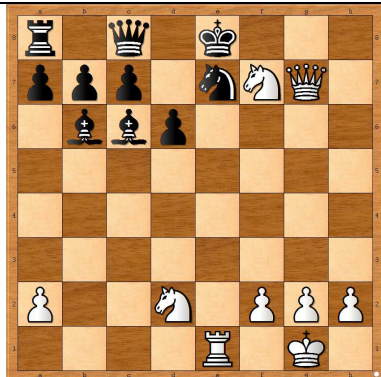


Aufgabe 5: Weiß am Zug

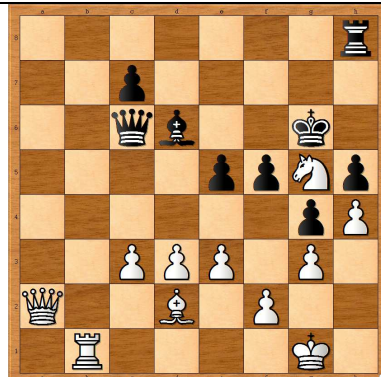


Aufgabe 6: Weiß am Zug

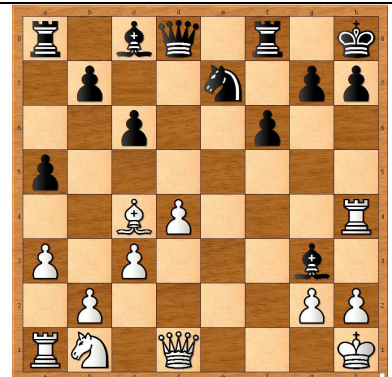
**Taktik: Matt in zwei Zügen**



Aufgabe 7: Weiß am Zug

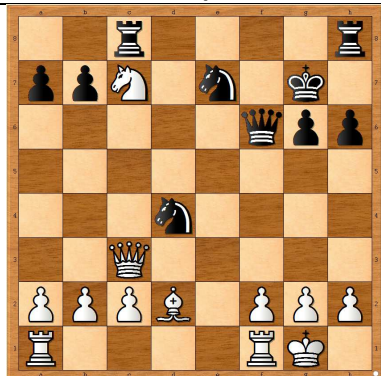


Aufgabe 8: Weiß am Zug

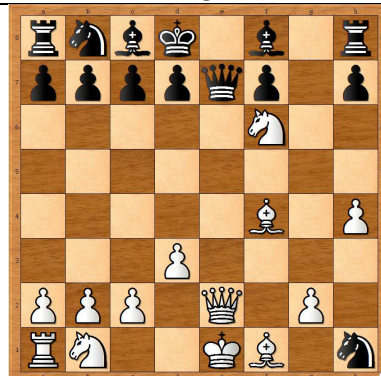


Aufgabe 9: Weiß am Zug

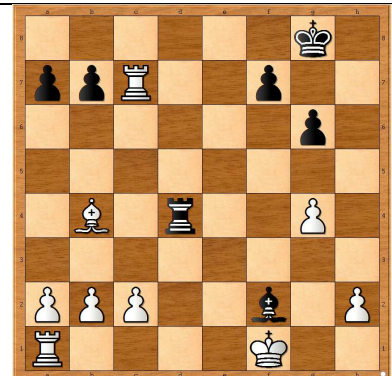
**Jetzt wird es anspruchsvoll ! Taktik: Vorteil in 2 Zügen!**



Aufgabe 10: Weiß am Zug



Aufgabe 11: Weiß am Zug



Aufgabe 12: Weiß am Zug

Und heute noch eine kleine Endspiellehre... (keine Aufgaben, nur zum Üben, Lernen und Staunen)

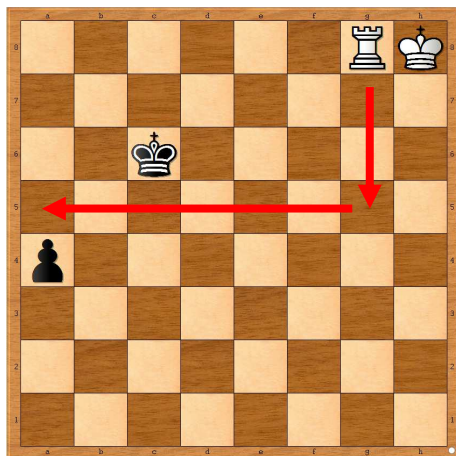
## Turmendspiele

Endspiele mit Turm gegen Bauern sind nicht sehr selten, aber dafür umso schwieriger. Ist der König, der mit dem Turm im Vorteil ist, in der Nähe des Bauern, ist der Sieg meist leicht zu erringen. Aber kann der dem Turm nicht zu Hilfe eilen, wird es manchmal kompliziert. Hier gibt es verschiedene Taktiken, die Partie doch noch zum eigenen Vorteil zu wenden.

### I. Absperren des Königs

Eine häufige Methode ist es, den König von seinem Bauern zu trennen und sich dann später im geeigneten Moment darüber herzumachen. Doch Vorsicht! So leicht ist der richtige Weg oft nicht zu finden.

Schauen wir uns folgendes Beispiel an:

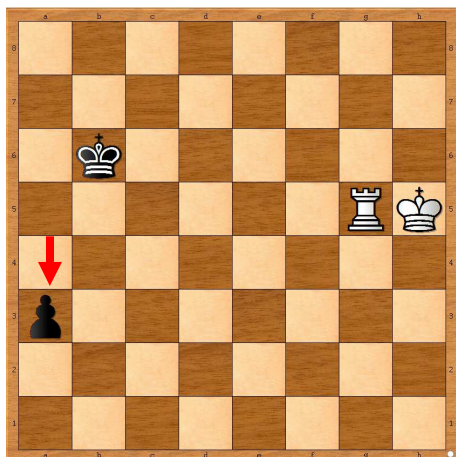


Ziel ist es hier, mit Tg5 den schwarzen König abzusperren und ihn daran zu hindern, den Vorstoß des eigenen Bauern zu unterstützen.

Mit Ta5 kann man dann den Bauern attackieren!

Also: 1. Tg5 Kb6 und jetzt kann Weiß schon seinen König zu Hilfe holen 2. Kh7 Ka6 3. Kh6 Kb6 4. Kh5 ..... und der König marschiert zum Bauern.

Moment, denkt sich der Schwarze, was passiert, wenn ich sofort mit dem Bauern nach vorne presche:



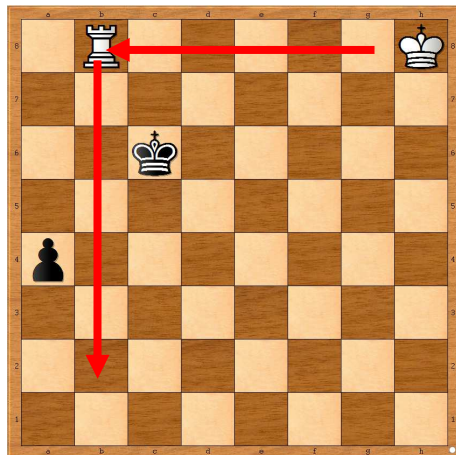
4. .... a3 und der Weiße kann ja mit Ta5 den Bauern nicht angreifen und selbst 5. Tg2 Kb5 6. Ta2 Kb4 scheint aussichtstreich für Schwarz.

Aber Weiß kontert natürlich mit 5. Tg3 .....

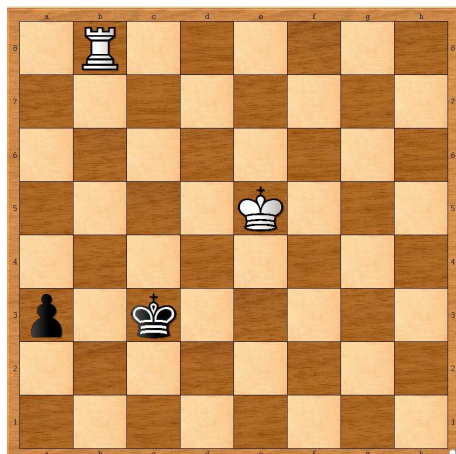
Es folgt: 5. .... a2 6. Ta3 a1D 7. T x a1



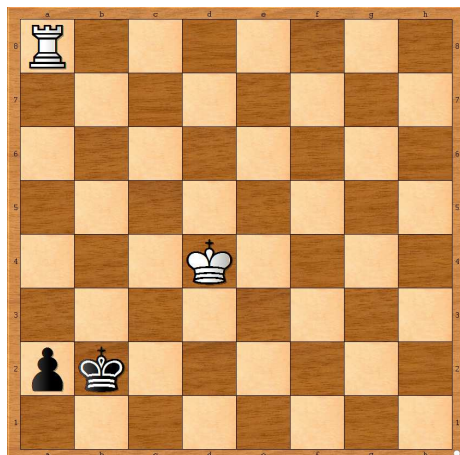
Es gäbe auch noch die Möglichkeit, den König über die b-Linie von seinem Bauern zu trennen.  
Schauen wir uns diese Option einmal an:



1. Tb8 Kc5 (1. ... a3 scheitert augenscheinlich an 2. Ta8)
2. Kg7 Kc4 3. Kf6 a3 4. Ke5 Kc3



5. Ta8 Kb2 6. Kd4 a2.



und Weiß muss seinen Turm gegen den Bauern tauschen =  
nur Remis

**Es kommt also darauf an, die richtige Strategie zu finden!**