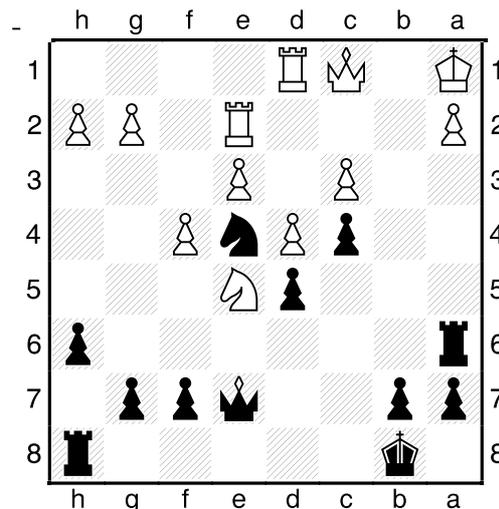


## Der Turmschwenk auf der dritten/sechsten Reihe und das optimale Zusammenspiel der Figuren

In den folgenden drei Beispielen werden wir sehen, wie das Verwenden einer *Technik* – der Turmschwenk- zur optimalen *Strategie* – dem Zusammenspiel der Figuren führen werden.

### Beispiel 1:



### Lilienthal – Botvinnik 1945

Ein kurzer Blick auf die Stellung genügt, um den Vorteil der schwarzen Stellung festzustellen. Dame, der Turm auf a6 und der Springer stehen sehr aktiv, während die weißen Figuren außer dem Springer eher passiv aufgestellt sind. Wie soll Schwarz nun seine Stellung weiter verstärken?

#### 23. ... Td8!

Natürlich! Man aktiviert den abseits stehenden Turm und bringt so eine weitere Figur an die Front. Dies war übrigens auch mittels h5!/Th6-Tb6 möglich gewesen

#### 24. Tc2

Weiß deckt schon einmal vorsorglich die „Schwäche“ c3

#### 24. ... Tdd6!

Der herangeführte Turm wird auf die sechste Reihe gebracht

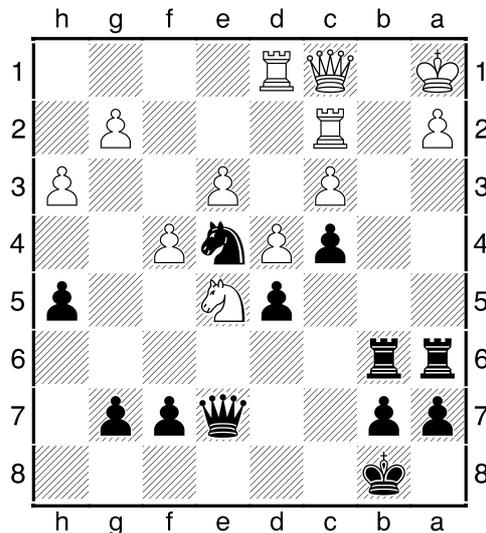
#### 25. Sg4 Tg6!

Ein erster *Turmschwenk* und ein wichtiger Zwischenzug, der Sf2 verhindert. Der Abtausch des Vorpostenspringers auf e4 würde die schwarze

Verteidigungsarbeit erheblich erleichtern

**26. h3 h5 27. Se5 Tgb6**

Der zweite Turmschwenk



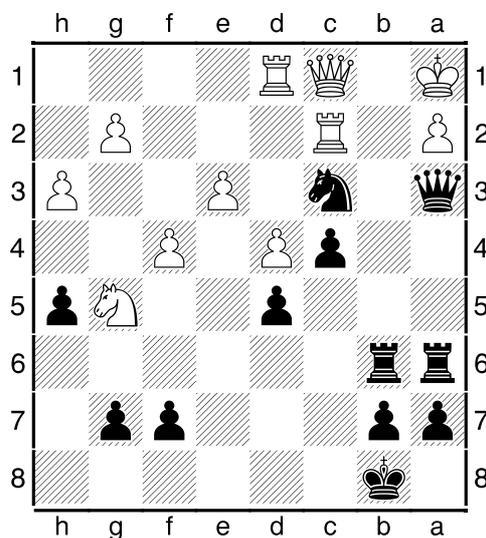
Vergleicht man diese Stellung mit der Ausgangsstellung, so sieht man, dass Schwarz mit dem *Turmanöver* seine Stellung erheblich verbessert hat. Seine Figuren stehen nun bereit für eine entscheidende Aktion!

**28. Sf3 Da3!**

Nun droht sehr unangenehm Sxc3, den der Springer wäre tabu wegen des Matts auf a2. Und der Damenabtausch kommt auch gelegen, da die weiße Dame im Moment eine gute Verteidigungsfigur ist.

**29. Sg5**

Weiß versucht erneut den Springer abzutauschen, aber es ist schon zu spät



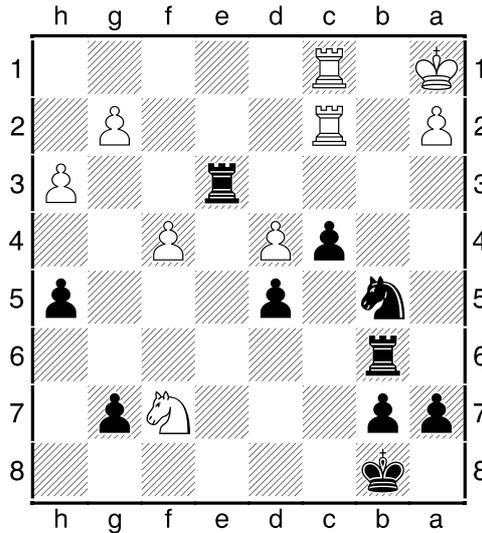
### 29. ... Sxc3!

Der schon erwähnte Einschlag. Der Springer ist tabu wegen des Matts auf a2

### 30. Dxa3

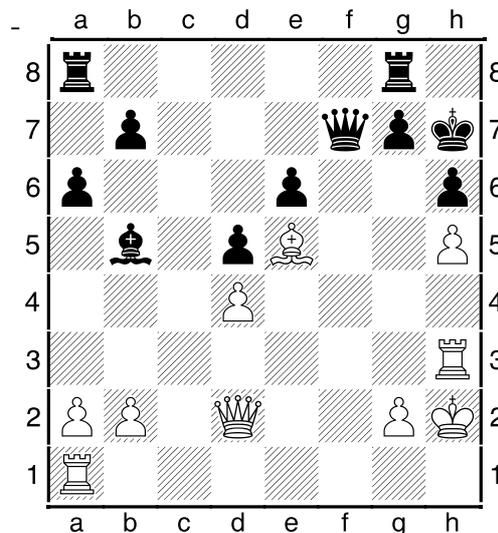
Mehr oder weniger erzwungen, denn es drohte 30. ... Dxa2 mit dem arabischen Matt (Turm+Springer) im nächsten Zug. Und 30. Tdd2 Tb1+! würde zum Damengewinn mit klar besserer Stellung führen

### 30. ... Txa3 31. Tdc1 Sb5 32. Sxf7 Txe3



Hier hatte Schwarz bereits einen entscheidenden Vorteil. Er wird noch einen zweiten Bauern gewinnen und seine Figuren stehen nach wie vor aktiver

### Beispiel 2:



**Minasjan-Gelfand (1982)**

Instinktiv spürt man, dass Weiß trotz des Minusbauern besser stehen könnte. Sein *ungleichfarbiger* Läufer ist deutlich aktiver postiert als der des Kontrahenten. Aber was tun?

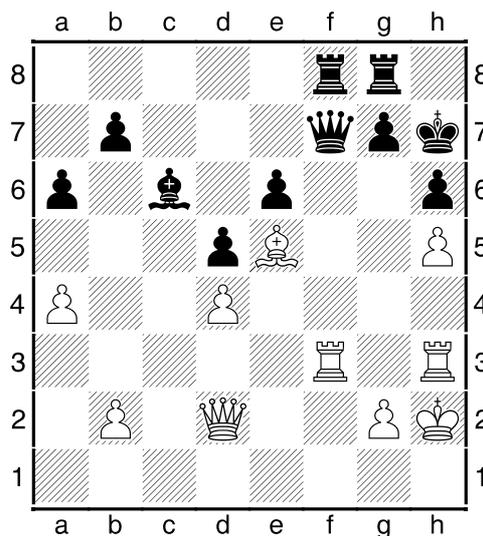
Wie im vorherigen Beispiel ist auch hier die Heranführung des bislang inaktiven Turmes das Angeseigte. Er stünde optimal auf g6, denn dann könnte auch der Th3 in den Angriff eingreifen. Also die Route Te1(Tc1)-Te3(Tc3)-Tg3-Tg6? An sich ist der *Turmschwenk* über die dritte Reihe richtig, trifft aber hier auf ein unangenehmes Gegenspiel in der f-Linie mittels Taf8 und Df2.

Die Lösung ist ein Tempogewinn:

**26. a4! Lc6 27. Taa3!**

Mit dem Angriff gegen den Läufer wurden gleich zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Der Läufer wurde schlechter gestellt und der Turm ist in einem Zug auf die dritte Reihe gelangt. Er hat so ein entscheidendes Tempo gewonnen, um das Gegenspiel in der f-Linie zu verhindern

**27. ... Taf8 28. Taf3!**



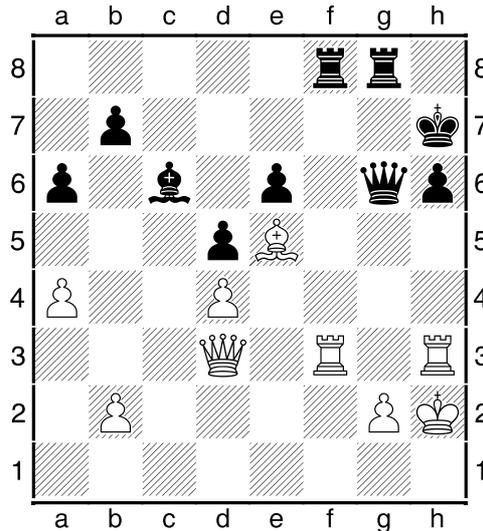
Die schwarze Dame muss weichen. Das Gegenspiel im Keime erstickt!

**28. ... De8 29. Dd3+ g6**

Auf 29. ... Kh8 wäre 30. Dg6!! Dxg6 31. hxg6 mit der entscheidenden Drohung Txf6 matt erfolgt

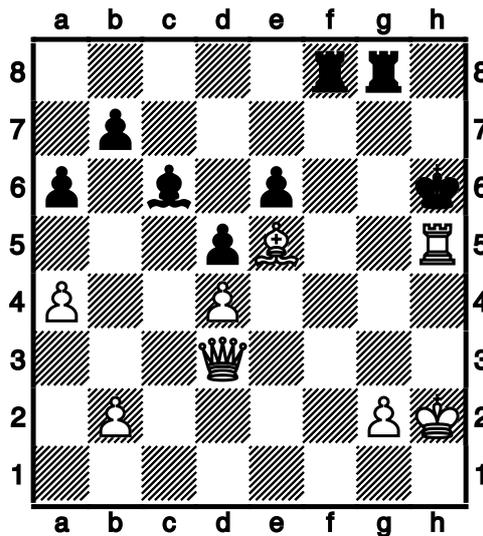
**30. hxg6 Dxg6**

Hat Schwarz sich aus der Umklammerung befreit?



Weiß spielt quasi im Moment mit einer „Mehrfigur“ ( wegen des inaktiven Lc6). Alle seine Figuren bis auf den König sind aktiv am Angriff beteiligt. Und so kommt es jetzt auch zum entscheidenden Schlag:

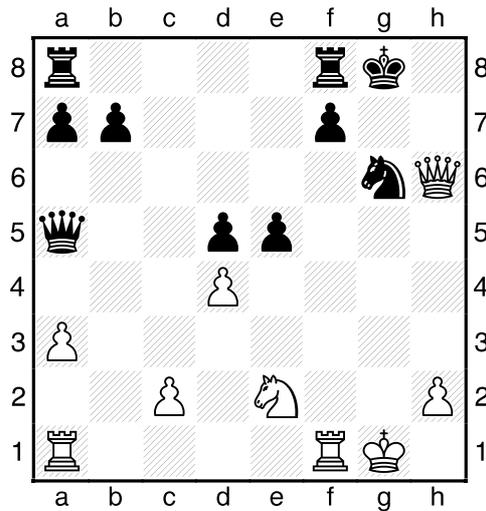
**31. Txf6! Kxf6 32. Th3+ Dh5 33. Txf5**



Den Rest wollte Schwarz sich dann nicht mehr zeigen lassen. 33. ... Kxf5 34. Dh7+ Kg5 ( Kg4) 35. Lg7! dürfte „tödlich“ sein

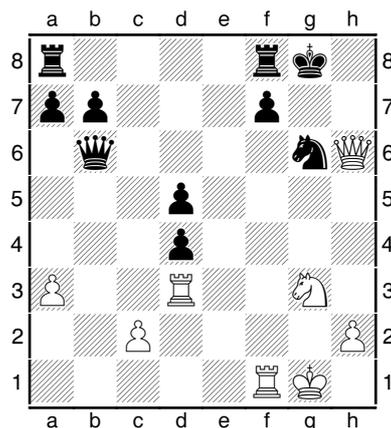
**1-0**

### Beispiel 3:



### Vote Game (2013)

In der obigen Position ist der weiße Vorteil offenkundig. Die schwarze „Königsfestung“ ist schon arg ramponiert und die Springerwanderung nach f5 oder h5 lässt für Schwarz nichts Gutes erahnen. Allerdings würde die direkte Attacke noch auf einen gewissen Widerstand stoßen: 22. Sg3 Db6!? Nun droht ein sehr lästiges Zwischenschach auf d4. Das verlockende 23. Sf5 könnte mit 23. ... Df6! nebst Dh8 beantwortet werden. Man müsste schon 23. Tad1! cxd4 24. Td3! spielen. Gegen die Drohung Sh5 ist dann wohl kaum noch eine effektive Verteidigung zu finden:



In solchen Fällen wie dem hier vorliegenden (Ausgangsdiagramm) ist es sinnvoll, erst einmal *alle* verfügbaren Kräfte heranzuführen. Das heißt hier, auch den Turm a1 mitspielen zu lassen. Deshalb:

### 23. Tf3!

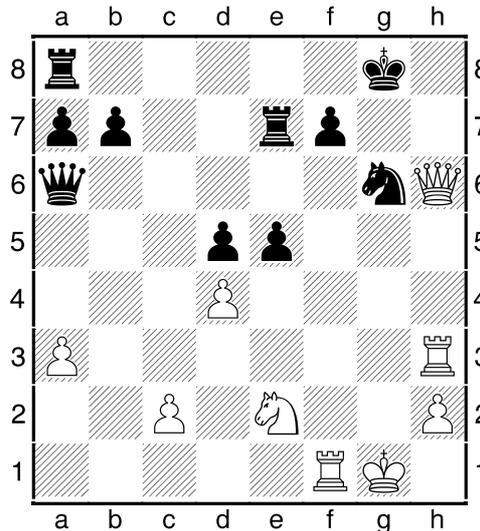
Nun droht der *Turmschwenk* nach h3 und der Ta1 kann sich sehr gut auf f1

postieren. Der Springer übernimmt vorerst noch die Verteidigung des Bauern d4 und schwächt so das schon gesehene Gegenspiel mittels Db6 ab.

### 23. ... Da6 24. Th3!

Der *Turmschwenk*! Da die Mattdrohung beantwortet werden muss ist dieser Zug „gratis“

### 24. ... Te8 25. Taf1! ( droht ein zweizügiges Matt) Te7



### 26. Sg3!

Jetzt erst, nachdem auch die beiden Türme herangeführt worden sind, greift der Springer aktiv in den Angriff mit ein. Gegen die Drohung gibt es kaum ein wirksames Gegenmittel 26. ... Db6 könnte diesmal gut mit 27. Sf5 beantwortet werden, da auch der Te7 angegriffen ist. Aber vermutlich gibt es da auch noch ganz andere Möglichkeiten.

### Resümee:

In allen drei Beispielen haben wir gesehen, dass die *Technik* des Turmschwenks auf der dritten/sechsten Reihe angewandt wurde, um ein wichtiges *strategisches* Ziel zu erreichen: Das optimale Zusammenspiel aller eigenen Figuren!

Daran sieht man, dass nicht nur die *Kenntnis taktischer Motive* die Strategie unterstützt, sondern auch die *Kenntnis und Anwendung positioneller Techniken*. Wer sich darin schult oder schulen lässt, sollte daraus mittel- oder langfristig seine Vorteile ziehen können.