

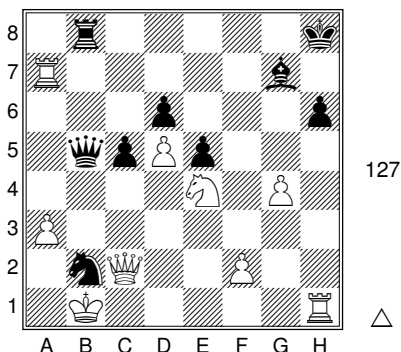
3.4 Das Turmdoppel

Zwei Türme, das ist schon ein gewaltiges Schwerkfigurenpotenzial. Die besondere Stärke des Turmpaares liegt in der gangartbedingten Tiefenwirkung auf den Reihen und Linien; man könnte auch von einer gewissen Flächenwirkung sprechen. Sich gegenseitig deckend und ergänzend erzielen die beiden Türme erst ab dem Mittelspiel die volle Kraftausstrahlung. Da vertrauen wir ihnen einerseits den Schutz unserer eigenen Grundreihe an, um andererseits mit ihnen Druck auf die des Gegners auszuüben.

Türme sind - wenn wir das in die menschliche Mentalität übertragen - etwas Seriöses, Stabiles, Berechenbares. Ausdauernd wirken sie oft von dem einmal eingenommenen Platz aus über lange Partiephasen hinweg, denn Manöver des Turmpaares werden nicht so häufig vollzogen wie die der Leichtfiguren. Wenn aber ein konkretes Ziel das Manövrieren erfordert, wie beispielsweise Mattangriff, Abdrängung, Figurengewinn oder das Schlagen von Breschen, dann erleben wir von diesem ein Tänzchen, wie wir es ihm vielleicht gar nicht zugetraut haben.

Das Turmpaar ist ein vorzüglicher strategischer Trumpf, so beim Kampf auf der offenen oder halboffenen Linie, besonders wenn die Turmverdopplung durchgesetzt oder zur Geltung gebracht werden kann. Vielleicht noch mehr Gewicht haben die auf die letzte oder vorletzte Reihe eingedrungenen, sich gegenseitig stützenden Türme, die die Harmonie in der gegnerischen Verteidigung endgültig zerstören und als Sprungbrett für manch unangenehme Überraschung dienen.

In den folgenden Beispielen soll gezeigt werden, wie ein in Stellung gebrachtes Turmdoppel typische, aber auch unerwartete taktische Wendungen ermöglicht.



(Teschner - N.N., Hamburg 1960)

Im Diagramm 127 drückt Weiß mit seinen Türmen von zwei Seiten gegen den König, und seine Dame ist bereit, nach dem Abzug des Springers ebenfalls einzugreifen. Viel Zeit hat er aber nicht, denn auch sein eigener König steht in der Schusslinie.

Der Berliner Internationale Meister zeigt ein kraftvolles Finale, in dem er beide Türme und schließlich auch noch den Springer opfert und den schwarzen König in das Matt treibt:

1. ♖h6+! ♙:h6

Nach 1... ♔g8 2. ♜f6+ kommt die Dame sofort ins Spiel (bzw. 2... ♜f8 3. ♜h7+ ♔g8 4. ♖g7+).

2. ♖h7+! ♙:h7

2... ♔g8 3. ♜f6+ ♙f8 4. ♜d7+ ♙e8 5. ♖h8+!

3. ♜g5+ ♔g7 4. ♖h7+ ♙f6 5. ♖f7+

5... ♜e4 matt!

5... ♙:g5 6. ♖f5+ ♔h4 7. ♖h5 matt

Es türmen sich schon die Aufgaben:

- Das weiße Turmdoppel im *Diagramm 128* agiert von der siebenten Reihe aus, und der schwarze König hat die Flucht nach vorn angetreten. Kann man diesem König an den Kragen?
- Motivschulung und Fingertraining für Weiß im *Diagramm 129*. Noch Fragen?
- Weiß hat im *Diagramm 130* einen Turm mehr, aber er muss das Matt abwehren und den angegriffenen Turm retten. Da ist guter Rat teuer.
- Erst wenn wir etwas genauer in die Stellung des *Diagramms 131* blicken, stellen wir fest, dass zwei völlig unterschiedliche Turmpaare agieren. Das aktivere, weiße hat nicht nur mehr Bewegungsfreiheit, es findet in der Brettmittle den schwarzen König als

lohnendes Ziel und orientiert sich bereits an einem Matt. Wie wird Weiß spielen?

- Wenn Weiß im *Diagramm 132* die Türme richtig führt, gewinnt er diese Partie. Wie funktioniert das?

