

## B. Linien/Reihen und Turm

### 1. Geschlossene Linie

#### Allgemein

#### a) Statische Merkmale

- Die Linien sind durch eigene Bauern besetzt. Die Türme können nicht auf den Gegner einwirken.
- Es sind noch Schwerfiguren-Pendants auf dem Brett.

#### b) dynamische Merkmale

Das entscheidende Ziel ist das Eindringen in das feindliche Lager mit den Türmen oder das Massieren von schwachen Bauern, um regelmäßig Material zu gewinnen.

Bei geschlossenen Linien dient dafür als Vorbereitung die Öffnung einer Linie welche besser oder nur von den eigenen Schwerfiguren besetzt werden kann.

Erreicht wird dies durch drei verschiedene Arten. Öffnung nur einer eigenen Linie (halboffen), beiderseits (offen) und Umgehung (freie Reihe). Die Umgehung ist wegen des beengten Raumes und dem Verbrauch von Zeitressourcen selten ökonomisch.

#### c) Wegweiser

Öffnung der Linie halb oder ganz durch

- Bauertausch
- Bauern gedeckte Figuren tauschen
- Bauern- oder Figurenopfer

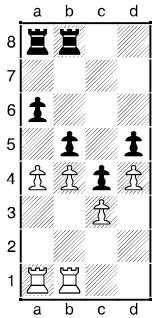
Umgehung durch

- Umgruppierung der Schwerfiguren vor die eigenen Bauern (Turmlift) quasi für eine halboffene oder offene Linie.

Zur Öffnung eignen sich Linien	halb	offen
• gegen schwache Bauern (Isolani, vereinzelt, rückständig, hängend)	X	
• für einen Vorposten	X	
• für einen Minoritätsangriff	X	
• als Sprungbrett für Nachbarlinien mit schwachen Bauern, selten offene Linien	X	
• am Flügel mit Raumvorteil (z. B. bei Bauernketten)	X	X
• am gegnerischen Rochadeflügel (bei nicht erfolgter oder entgegengesetzter Rochade bzw. beiderseitigen Rochaden bei Bauernmehrheit)	X	X
• Auftürmen hinter einem Bauernhebel gegenüber einem rückständigen Bauern	X	X
• mit Bauernstützpunkten		X
• bei denen die Schwerfiguren-Beherrschung garantiert ist - Vertreiben von Verteidigern - vorübergehen schließen und absperren der offenen Linie mit einer Leichtfigur weit im feindlichen Lager		X

### Auftürmen hinter einem Bauernhebel gegenüber einem rückständigen Bauern

#### a) Statische Merkmale



- Hinter einer geschlossenen Linie deckt ein verdeckter, rückständiger Bauer (a6) einen blockierten Bauern (b5). Der Gegenbauer (a2-a4) greift von Schwerfigur(en) gedeckt diesen blockierten Bauern (b5) an.

#### b) dynamische Merkmale

Wird der verdeckte, rückständige Bauer

- von Schwerfigur(en) gleichartig gedeckt und angegriffen, geht der Bauer verloren,
- nicht von einem Turm gedeckt wird die Linie z. G. des Angreifers geöffnet.

1.Ta2 Ta7 2.axb5 Txb5 3.Tba1 Tb6 4.Ta5 Td6 5.b5

[1...bxa4 2.Txa4 a5 3.Tba1;

1...a5 2.axb5 axb4 3.Txa8 Txa8 4.Txb4;

1...Tc8 2.Tba1? Demonstration Eroberung offene Linie statt Bauerngewinn, falls schwarze nicht hinter dem Bauern a6 stehen. 2...Tab8 3.axb5 axb5 4.Ta7]

Der Angreifer hat in der Regel Raumvorteil.

Der Turmverlust kann nur vermieden werden, wenn ein Turm hinter den rückständigen Bauern gedeckt wird. Diese Deckungsfigur ist gebunden und an anderer Stelle hat der Angreifer ein Figurenübergewicht für den Angriff.

#### c) Wegweiser

##### bei Vorteil

- eigene Stellung verbessern
- günstigen Zeitpunkt zur Bauernerobertung oder Linienöffnung abwarten
- zweite Schwäche schaffen, die von zusätzlich freier Figur genutzt werden kann
- Lavieren mit wechselnden Angriffen auf diverse Abschnitte und Punkte
- kompletter Schwerfigurentausch zur Dezentralisierung einer feindlichen Figur
- Verschluss der Linie mit schnellem Wechsel auf einem anderen Abschnitt, der wegen Raummangel nicht (schnell genug) verteidigt werden kann

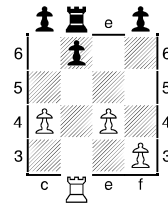
##### bei Nachteil

- eigene Stellung entlasten
- auf Linienöffnung vorbereitet sein, Bauernverlust verhindern
- zweite Schwäche vermeiden durch Vorbeugung
- darauf achten, dass Figuren optimal beweglich bleiben

## 2. Halboffene Linie

### Allgemein

#### a) Statische Merkmale



- Es steht in einer Linie kein eigener Bauer, jedoch ein gegnerischer.
- Es ist mindestens noch eines Schwerfiguren- Pendants auf dem Brett.

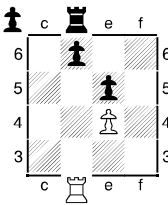
#### b) dynamische Merkmale

- Die Wirksamkeit des Turmes hinter dem Bauer ist begrenzt. Eine Fesselung beim Schlagen ist z. B. möglich. Bei einem Bauerntausch bekommt jeder eine halboffene Linie. Ausnahmen sind z. B. beim Doppelbauer und Bauernverlust.
- Die Besetzung durch einen Turm ist relativ sicher, da der Gegner schwer einen Turmtausch bewerkstelligen kann. Im Gegenzug ist das Eindringen ins feindliche Lager erschwert.

#### c) Wegweiser

Das Vorgehen hängt vom gegnerischen Bauern auf der Linie ab. Nachfolgend behandelt werden Schwache Bauern, Sprungbrett für eine Nachbarlinie und Vorposten im Zentrum.

#### Schwache Bauern

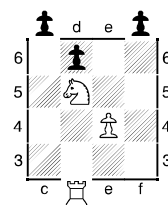


Ein Bauer, der unbeweglich ist und nicht von einem Kameraden gedeckt werden kann ist schwach. Besonders wenn er auf einer halboffenen Turmlinie steht.

Weiteres siehe beim Kapitel Bauernschwächen.

#### Vorposten im Zentrum

#### a) Statische Merkmale



Eine Figur, am stärksten ein Springer, auf halboffener Linie. In der feindlichen Hälfte. Von einem oder zwei Bauern gedeckt. Blockiert einen gegnerischen Bauern, der nur von einem Kameraden gedeckt werden kann.

**b) dynamische Merkmale**

- Der Springer wirkt stark ins feindliche Lager und ist schwer „auszuhalten“. Der Vorposten bietet die Basis für weitere Angriffsziele.
- Zieht der deckende Bauer vor, zieht der Springer ab und der vormals gedeckte Bauer wird rückständig. Zieht der nun rückständige Bauer vor wird er zum vereinzelt Bauern. Somit ist die Figur schwer zu vertreiben.
- Die halboffene d-Linie kann gelegentlich als Sprungbrett für die Nachbarlinien dienen (siehe dort).
- Ein Abtausch auf dem Vorpostenfeld lässt wieder eine (lästige) Figur nachrücken. Es kann auch mit dem Bauern zurückgeschlagen werden sofern die Linien halb geschlossen bleiben und ein starkes Feld aus dem Vorpostenfelde wird.
- Ein Unterminieren mit e5 öffnet beide Mittellinien, was grundsätzlich einen Ausgleich bringt.

**c) Wegweiser****Beiderseits**

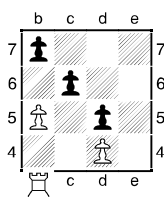
- Lauern in eingeschränktem Vorrücken
- eingeschränktes Vorrücken gegen schwache Bauern

**bei Vorteil**

- vollständig offene Linien vermeiden
- Turmtausch vermeiden
- den Stützbauern sichern
- Angreifer des Vorpostens vernichten
- Königsangriff bei Vorposten am Rochadeflügel

**bei Nachteil**

- vollständig offene Linien anstreben
- Turmtausch anstreben
- Stützbauer unterminieren
- Stützen des Vorpostens vernichten

**Minoritätsangriff****a) Statische Merkmale**

Bei einer gegnerischen Bauernmehrheit am Dameflügel greift die eigene Minderheit die Bauern an um diese Mehrzeit zu schwächen.

**b) dynamische Merkmale**

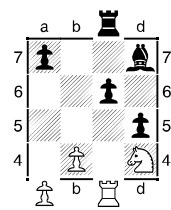
- Er kann sich ruhig verhalten und abwarten, dass Weiß mit b5xc6 einen Bauern abtauscht. In diesem Fall behält Schwarz einen rückständigen Bauern auf c6, der eine langfristige Schwäche darstellt. Weiß wird diesen Bauern angreifen und eventuell später erobern. Schwarz muss sich dauerhaft um seine Verteidigung bemühen.
- Schwarz kann selbst mit c6xb5 den Abtausch einleiten. Dann behält er jedoch isolierte Bauern auf b7 und d5, die wiederum für Weiß angreifbar bleiben. Dass es sich bei b7 möglicherweise um einen Freibauern handelt, ist dabei kaum von Belang.

c) *Wegweiser**bei Vorteil*

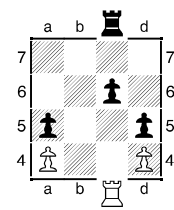
- b5 gut vorbereiten
- c6-c5 verhindern
- schwarzfeldrigen Läufer tauschen
- weißfeldrigen Läufer behalten

*bei Nachteil*

- b5 erschweren
- c6-c5 als Antwort auf b5 im Auge behalten
- weißfeldrigen Läufer des Gegners tauschen

*Sprungbrett für eine Nachbarlinie*a) *Statische Merkmale*

Der Turm hat die Möglichkeit über die halboffene Linie auf eine andere offene bzw. halboffene Linie wechseln.

b) *dynamische Merkmale*

- Auf der Nachbarlinie können schwache Bauern auf der Waagerechten sofort, auf der Senkrechten einen Zug später angegriffen werden.
- Eine Turmverdoppelung ist allerdings nahezu aussichtslos. Daher ist der Schwenk auf eine gegnerische offene Linie nur bei je einen Turm auf dem Brett sinnvoll.

Teildiagramm links (Bauerngewinn)

**Turm-Doppelfeuer:** 1.Tc5 droht 2.Ta5 Ta8 3.Ta6

**Turm-Blockade-Hebel:**

1.Tc5 a6 2.Ta5 Ta8 3.a4 Le8 4.b5 cxb5 5.axb5

3...Ta7 4.Tc5 Tc7 5.b5 axb5 6.axb5

Teildiagramm rechts (Bauerngewinn)

**Turm-Doppelfeuer:** 1.Tc5

c) *Wegweiser**bei Vorteil*

- nur bei greifbarem Vorteil nutzen, sonst Zeitverluste und eingeschränkte Beweglichkeit

*bei Nachteil*

- Die Einbruchsfelder des Turmes kontrollieren.

### 3. Offene Linie

#### a) *Statische Merkmale*

Es stehen in einer Linie keinerlei Bauern. Erst mit den oben genannten Eignungen führt die Besetzung der offenen Linie zum entscheidenden Vorteil.

#### b) *dynamische Merkmale*

Die Wirksamkeit reicht bis auf die gegnerische Grundreihe.

Kann ein Turm in das feindliche Lager eindringen, ist das entscheidender Vorteil. Die Wirkung des Turmes auf der senkrechten Linie nach vorne erweitert sich auf die waagerechten Reihen links und rechts mit reichlich Beute, wie dem König auf der Grundreihe und die Bauern in der Grundstellung. Sowie auf Reihen stehende Steine.

Allerdings ist Besetzung durch einen Turm erschwert, da der Gegner einen Turmtausch ins Auge fassen kann. Bei einem Abtausch der Türme „verflacht“ das Spiel.

Wer auf einer offenen Linie einen gedeckten Turm tauscht, verliert in diesem Moment die offene Linie für den Turm. Das kann vorübergehend bis dauernd nachteilig sein.

#### c) *Wegweiser*

#### *Allgemein*

#### *Flügel mit Raumvorteil (z. B. bei Bauernketten)*

Der Raummangel beim Gegner schränkt die Beweglichkeit der Figuren ein und erschwert damit die Verteidigung gegen das Eindringen eines Turmes.

#### *bei Vorteil*

#### *bei Nachteil*

#### *Gegnerischer Rochadeflügel*

Gegen „Aufgetürmte“ Schwerfiguren kann der angegriffene König nur Figurenunterstützung verteidigt werden. Grundsätzlich wird die Randlinie geöffnet. Somit stehen die verteidigenden Schwerfiguren auf der anderen Seite. Der König hat Raummangel auf der Grundreihe und hinter seinen Schutzbauern. Das erschwert massiv die Verteidigung.

#### *bei Vorteil*

#### *bei Nachteil*

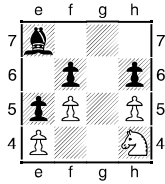
#### *Nutzen von Unterstützungspunkten*

#### *bei Vorteil*

#### *bei Nachteil*

#### *Sprungbrett für eine Nachbarlinie*

Nach Vordringen des Turmes kann dieser durch einen seitlichen Schwenk seine Position verbessern. (Siehe Offene und Halboffene Linie).

*bei Vorteil**bei Nachteil***Vorposten außerhalb Zentrums****Vorposten außerhalb Zentrum**

Ein Springer auf halboffener Linie. Von einem oder zwei Bauern gedeckt. Blockiert einen gegnerischen Bauern, der nur von einem Bauern gedeckt werden kann. Zieht der deckende Bauer vor, zieht der Springer ab und der vormals gedeckte Bauer wird rückständig (Siehe rückständiger Bauer).

**Vorposten im Zentrum***bei Vorteil**bei Nachteil***Vertreiben von Verteidigern**

Das Eindringen wird durch das Vertreiben der Verteidiger, insbesondere der Türme vorbereitet.

*bei Vorteil**bei Nachteil***vorübergehen schließen und absperren der offenen Linie mit einer Leichtfigur weit im feindlichen Lager**

Nach Vordringen des Turmes kann dieser durch einen seitlichen Schwenk seine Position verbessern. (Siehe Offene und Halboffene Linie).

*bei Vorteil**bei Nachteil*