

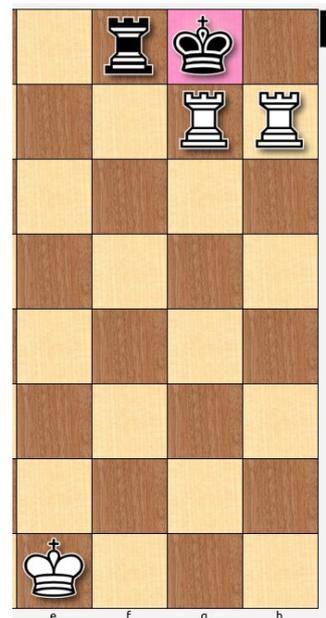
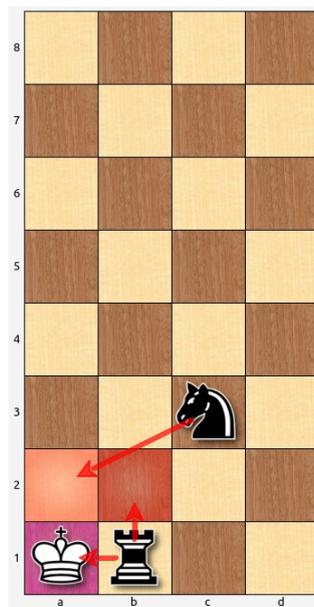
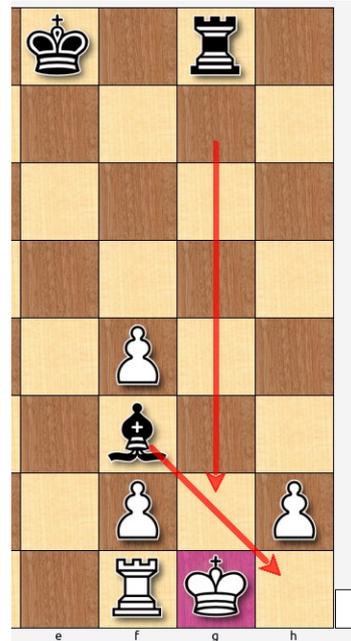
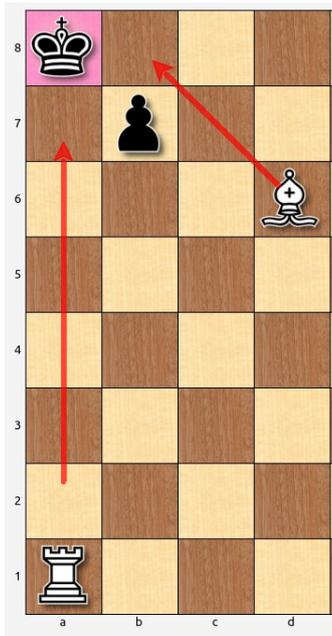
Matt in 2 Zügen

Anleitung: Beim Erlernen von Matt in zwei Zügen sind die folgenden Elemente wichtig:

1. Die Wiedererkennung des Mattbildes (die Schlußstellung bei Matt)
2. Die Zusammenarbeit von Figuren (bei unterstützendem Matt oder ergänzendem Matt)

Mattbilder

Zuerst beschäftigen wir uns mit der Wiedererkennung, die auch schon bei Matt in einem Zug eine wichtige Rolle spielte.

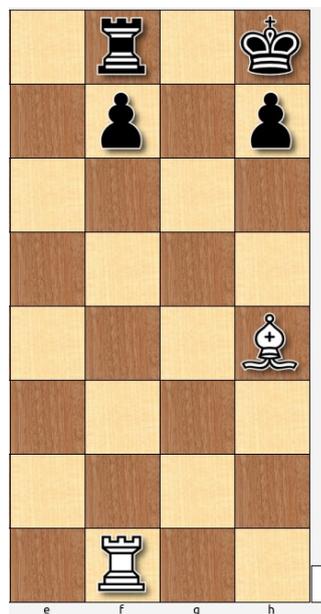
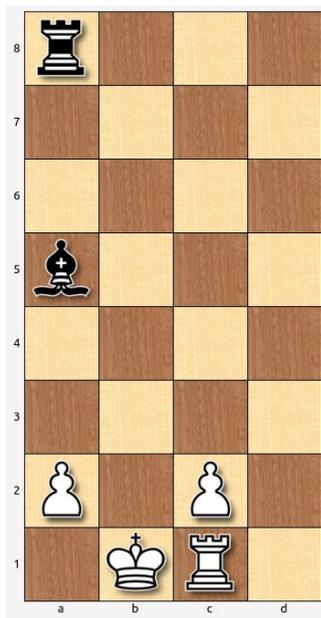


Zusammenarbeit der Figuren:

In den meisten Fällen wird die Zusammenarbeit der Figuren aus dem Abwechseln zwischen Jagen und Bewachen bestehen. Es gilt, den König in die Enge zu treiben

Links in diesem Diagramm gibt zuerst der Turm Schach: **1. ...Tb8+ 2. Ka1 Lc3 #**

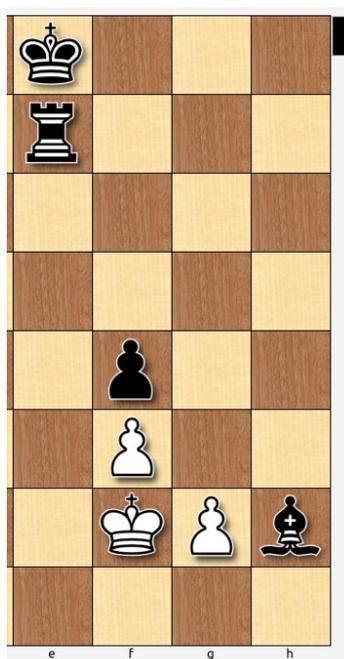
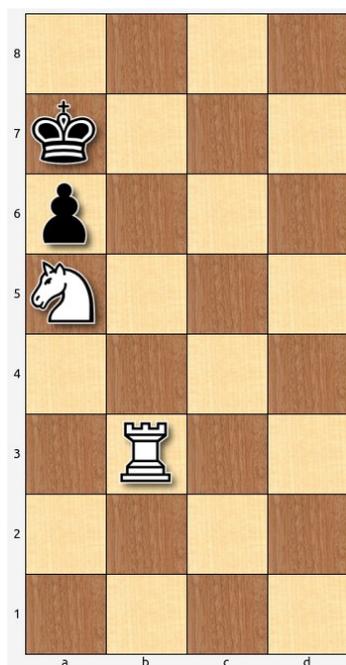
Rechts sind ie Rollen vertauscht: **1. Lf6+ Kg8 2. Tg1#**



Erste Bedingung fürs Mattsetzen ist die **Erreichbarkeit des schwarzen Königs für die weißen Figuren**, ein **Schach muß möglich sein**. Zweite Bedingung ist die **Zusammenarbeit der Figuren**. Sie müssen die Aufgaben verteilen. **Die eine Figur jagt den König auf ein Feld, so dass die andere Figur eingreifen kann.**

Im **Linken Diagramm** sind die Aufgaben des Bewachers schwieriger.

Der Springer deckt nach **1. Sc6+ Ka8 2. Tb8#** den Turm und nimmt den König das Feld a7: eine Kombination von unterstützendem und ergänzendem Matt. **Rechts** das gleiche Bild nach **1. ... Lg3+ 2. Kf1 Te1#**



Zusammenarbeit heißt:

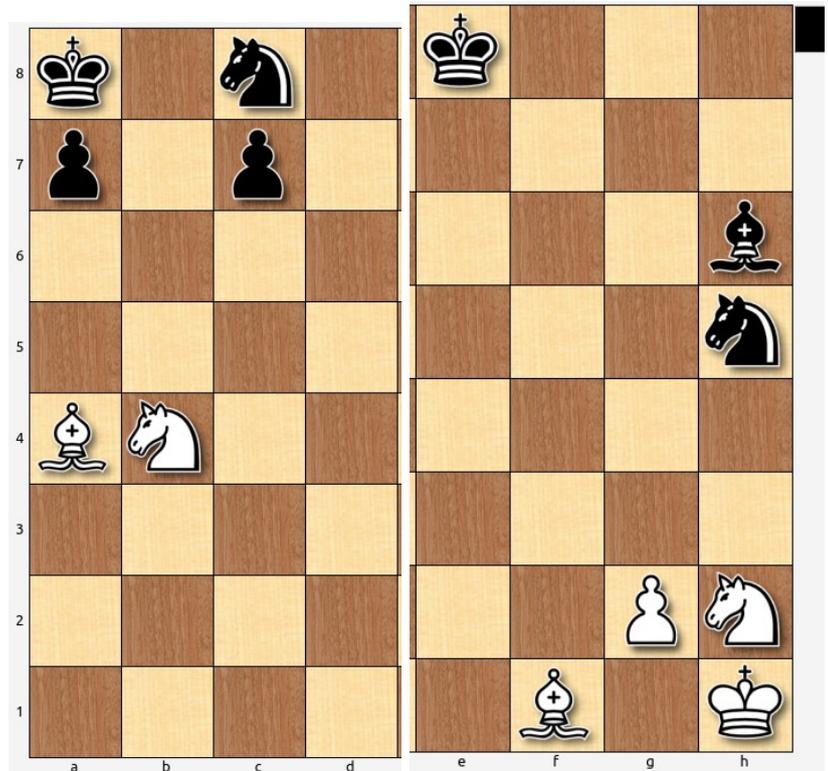
- einander unterstützen
- zusammen die Fluchtfelder des schwarzen Königs beherrschen

Beim Mattsetzen mit nur zwei Figuren ist nahezu immer „Hilfe“ von feindlichen Figuren nötig, die ihrem König im Wege stehen.

Läufer und Springer arbeiten zusammen:

Links spielt Weiß 1. Lc6+, um nach 1. ... Kb8 mit 2. Sa6# mattzusetzen.

Rechts sind die Rollen vertauscht. Jetzt muss erst der Springer Schach geben, dann erst greift der Läufer ein: 1. ... Sg3+ 2. Kg1 Le3#

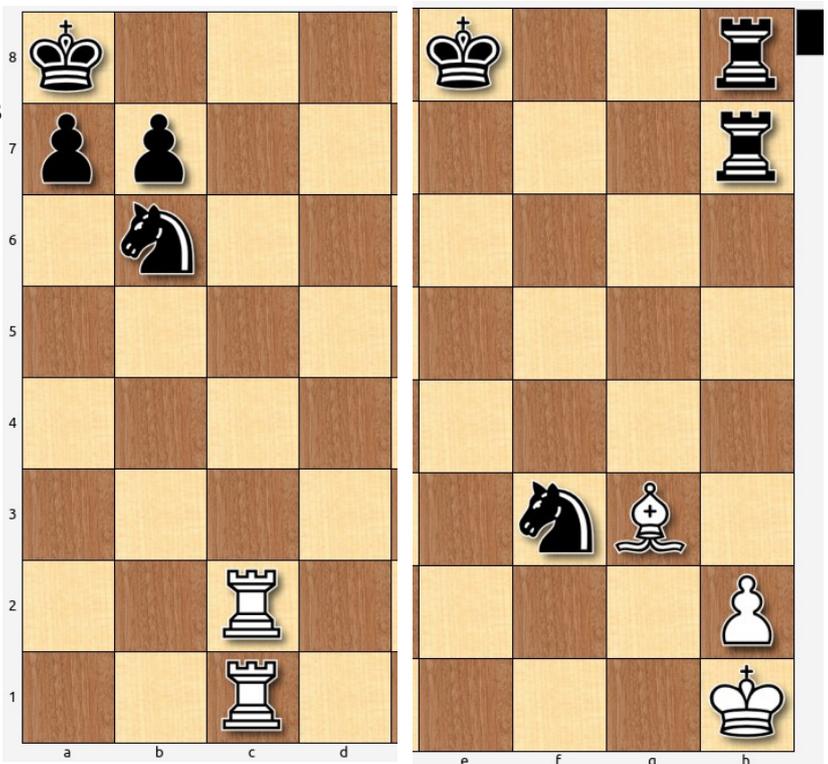
**Der zweifache Angriff**

Figuren können einander auch auf andere Art helfen: *sich Opfern!*

Links finden wir ein einfaches Beispiel. Die **verwundbare Grundreihe bei Schwarz** lädt zum Matt ein:

1. Tc8+ Sxc8 2. Txc8# Weiß setzt matt dank des **zweifachen Angriffs auf c8**

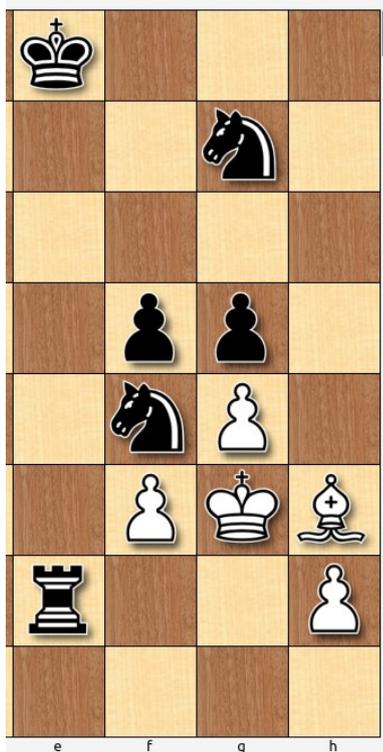
Rechts ist die Lage kaum schwieriger. Der Läufer auf g3 verteidigt mit dem König h2. Schwarz hat drei Angreifer, und das reicht, um den Läufer auszuschalten: 1. ... Txf2+ 2. Lxf2 Txf2#



Der zweifache Angriff ist schwieriger, wenn das Mattbild ungewöhnlich ist.

Links im Diagramm setzt Weiß matt mit **1. Db5+ Lxb5 2. cxb5#**

Rechts in der Stellung hat der Angreifer einen Ersatzspieler auf Lager: **1. ... Sfh5+ 2. gxh5 Sxh5#**

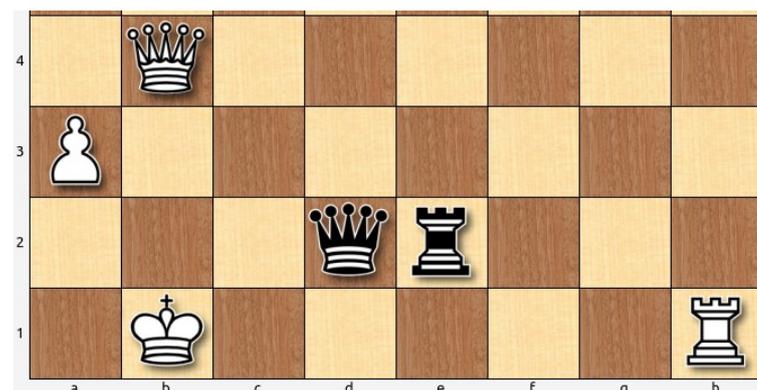
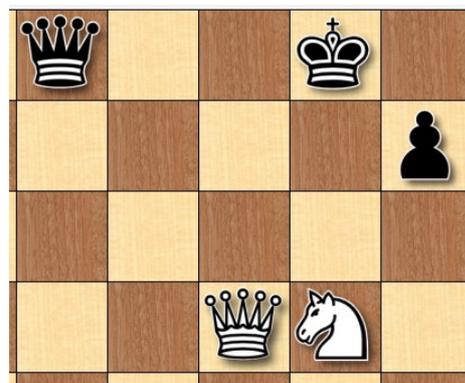
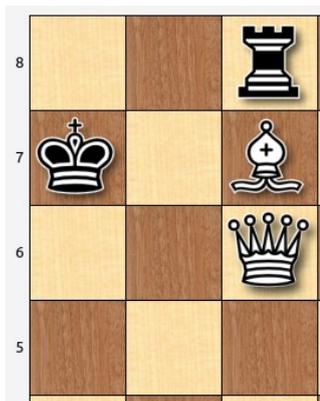


Im diesen Diagrammen sind drei Stellungen abgebildet, in denen **eine Figur die Rolle des Jägers übernimmt**. Es sind oft vorkommende Wendungen, es lohnt sich diese zu merken!

Links: 1. Db6+ Ka8 2. Da6#

Rechts: 1. Dxd7+ Kf8 2. Df7# oder 1. Df7+ Kh8 2. Dxd7#

Unten: 1. ... Da2+ 2. Kc1 Dc2# oder 1. ... Dc2+ 2. Ka1 Da2#

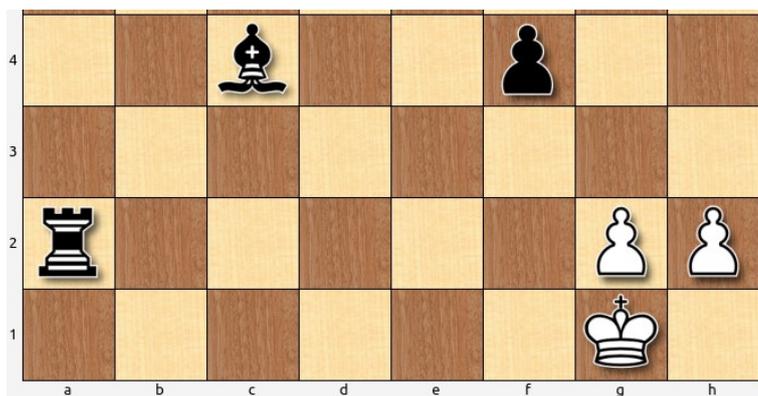
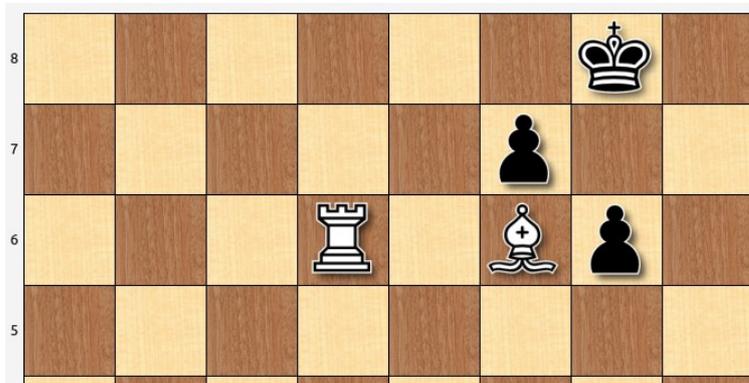


Besonders die Dame eignet sich gut dazu, mit einem Schach den feindlichen König in eine schlechtere Position zu zwingen und dann mattzusetzen.

Ein Turm kann das Kunststück auch alleine schaffen.

In den **Oberen Diagramm** wird schwarz mattgesetzt nach **1. Td8+ Kh7 2. Th8#**

In den **unteren Diagramm** entwickelt sich nach **1. ... Ta1+ 2. Kf2 Tf1#** ein bekanntes Mattbild.



Für ein gutes Kennenlernen reichen die gegebenen Beispiele aus. Durch Übung müssen die Schüler aus eigener Kraft das Mattsetzen erlernen.

Kernpunkte sind:

- Die Annäherung an den feindlichen König
- das Zusammenarbeiten (untersützend und ergänzend)
- das Wiedererkennen von typischen Mattstellungen