

Mattsetzen mit dem Turm:

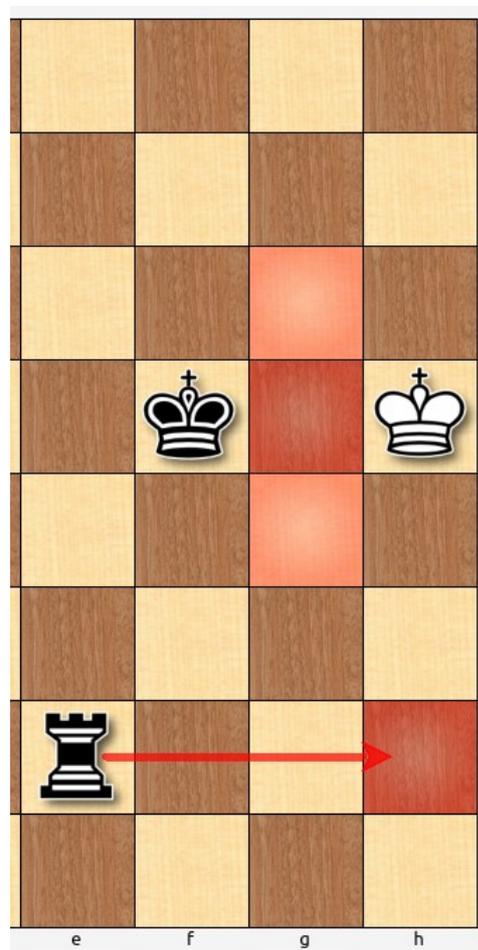
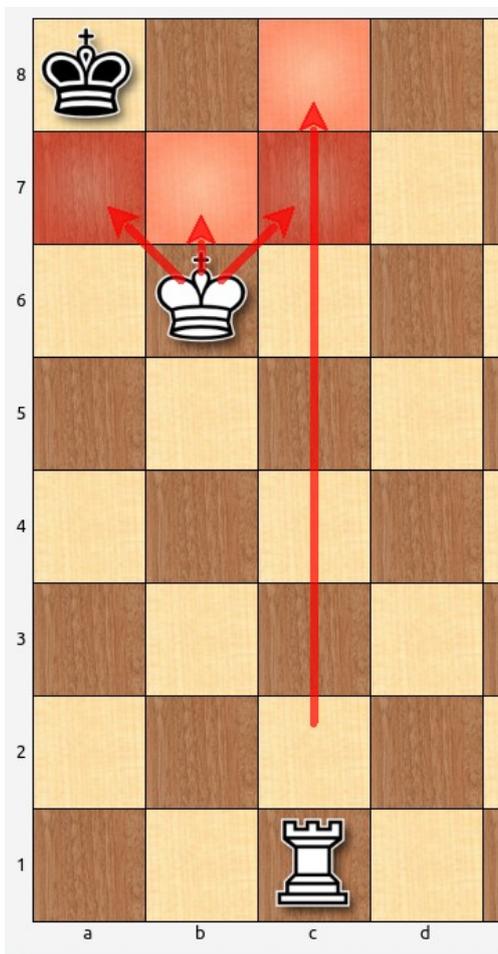
Anleitung

Der Turm ist verwundbarer als die Dame. Er kann durch den feindlichen König angegriffen werden und daher den König nicht allein an den Rand zwingen. Die Hilfe des eigenen Königs ist daher unentbehrlich. Der Plan für die Mattführung besteht aus drei Phasen:

1. Zusammenarbeit zwischen König und Turm zustande bringen;
2. Feindlichen König an den Rand oder in die Ecke treiben;
3. Mattsetzen.

Die **1. Phase** ist die Wiederholung einiger Stellungen mit Matt in einem Zug. Der Feindliche König steht in der Ecke und später befindet er sich am Rand.

Links setzt Weiß matt mit **1. Tc8#**; **Rechts** ist **1. ... Th2#** der richtige Zug



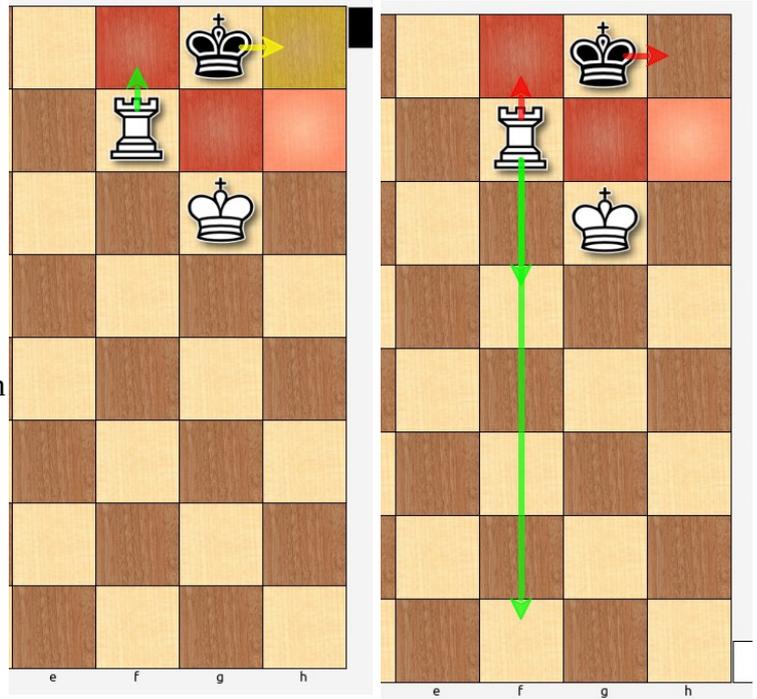
Wartezug

Im Diagramm rechts ist die Fragestellung: wie bekommt Weiß den schwarzen König in die Ecke?

Die Lösung verläuft in zwei Schritten.

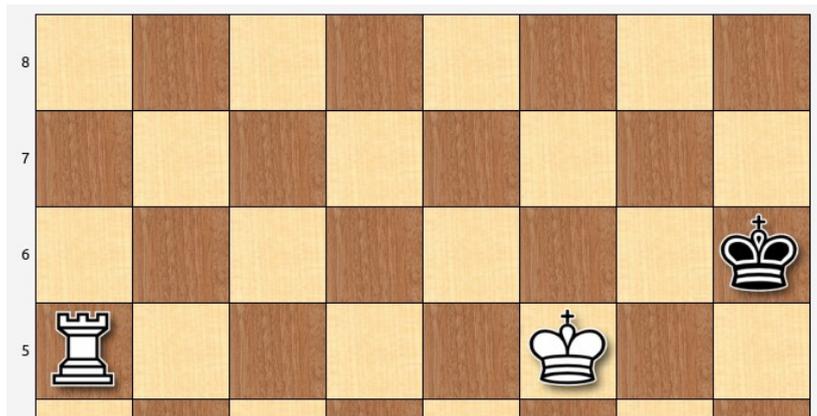
Wenn schwarz am Zug ist, muss der König in die Ecke.

Weiß am Zug macht einen Wartezug, so dass der schwarze König nicht nach **f8** entkommen kann. Weiß zieht den Turm über die **f-Linie** zurück auf ein **willkürliches Feld (f3 - f8)**

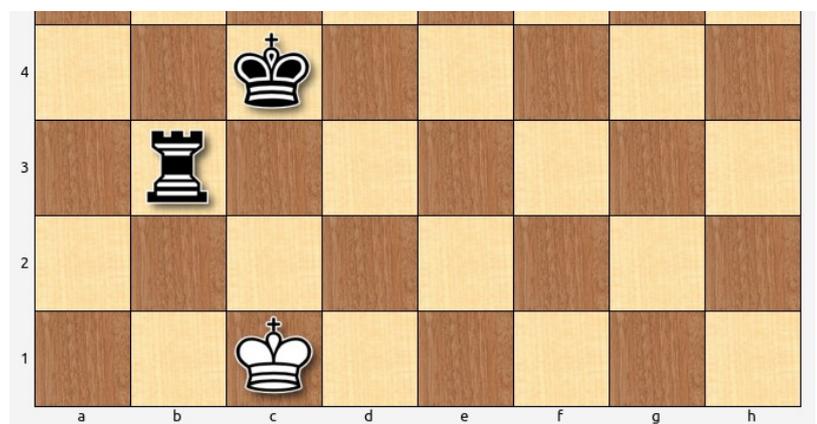


Im Diagramm 3+4 sind vergleichbare Aufgaben abgebildet.

Im oberen Teil droht der schwarze König den Rand zu verlassen. Der Zug **1. Kf6** liegt zwar auf der Hand, aber nach **1. ... Kh7** steht Weiß vor dem gleichen Problem. Der Turm muss den König absperren mit **1. Ta7**. Schwarz ist matt nach **1. ... Kh5 2. Th7#**



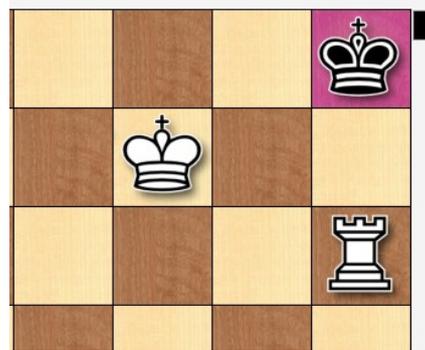
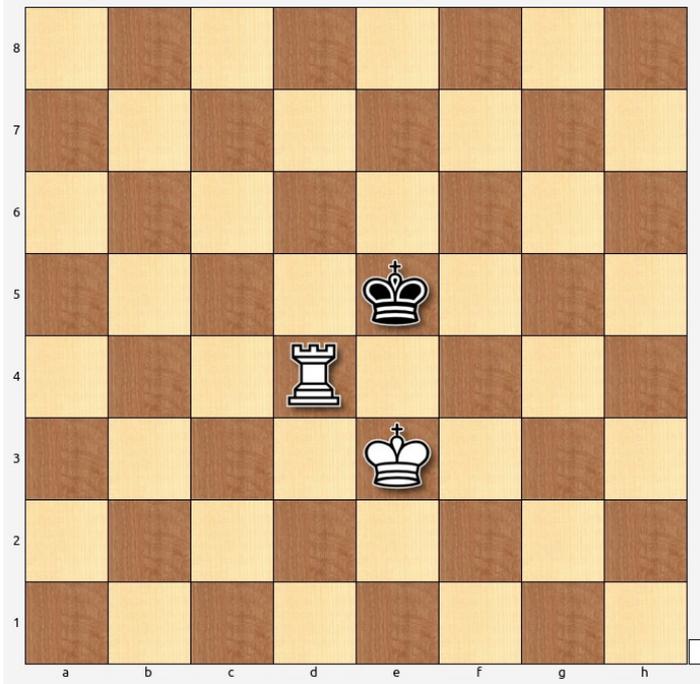
Im unteren Teil ist **1. ... Kd3 2. Kd1 Tb1#** die richtige Spielweise.



In die Ecke drängen

Der 2. Schritt ist, den gegnerischen König an den Rand bzw. in die Ecke zu drängen.

In dieser Stellung ist die Zusammenarbeit zwischen König und Turm schon vorhanden. Weiß kann das Gefängnis des schwarzen Königs nicht sofort kleiner machen. Eine mögliche Fortsetzung ist: **1. Kd3 Kf5 2. Te4 (Gefängnis kleiner) 2. ... Kg5 3. Ke3 Kf5 4. Kf3 Kg5 5. Tf4 (Gefängnis kleiner) 5. ... Kh5 6. Tg4 (schwarzer König steht am Rand) 6. ... Kh6 7. Kf4 Kh5 8. Kf5 Kh6 9. Tg5 Kh7 10. Tg6 (kleinstes Gefängnis: zwei Felder) 10. ... Kh8 11. Kf6 Kh7 12. Kf7 Kh8 13. Th6#**



Der 3. Schritt ist, die Zusammenarbeit von König und Turm zu ermöglichen.

Im Diagramm geht das folgendermaßen: **1. Kd2 Kc5 2. Kc3 Kd5 3. Td4+ Ke5 4. Kd3** und wir sind in einer gleichartigen Stellung wie im vorigen Diagramm gelandet. Nach **2. ... Kb5 3. Tc4** ist das Gefängnis nicht mehr all zu groß. Es kann folgen **3. ... Kb6 4. Kb4 Kb7 5. Kb5 Ka7 6. Tc7+ (konsequent, aber 6. Kc6 Kb8 7. Kb6 ist schneller) 6. ... Ka8 7. Kb6 Kb8 8. Tc6** nebst Matt.

