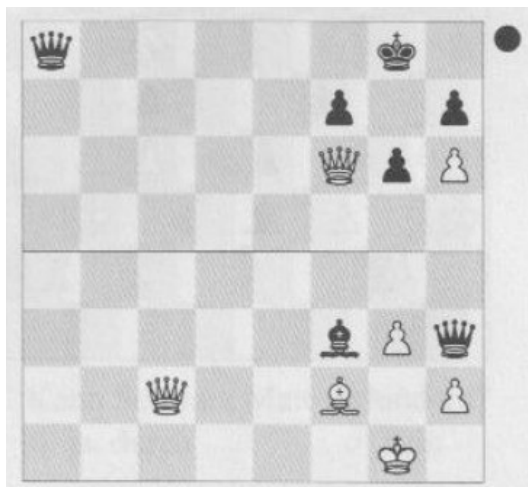


Verteidigung gegen Matt

*Dir sind 4 Arten, dich gegen einen Angriff zu verteidigen, bekannt: **Decken, Dazwischenziehen, Schlagen und Wegziehen.** Diese Arten hat man auch, um sich gegen eine Mattdrohung zu verteidigen.*

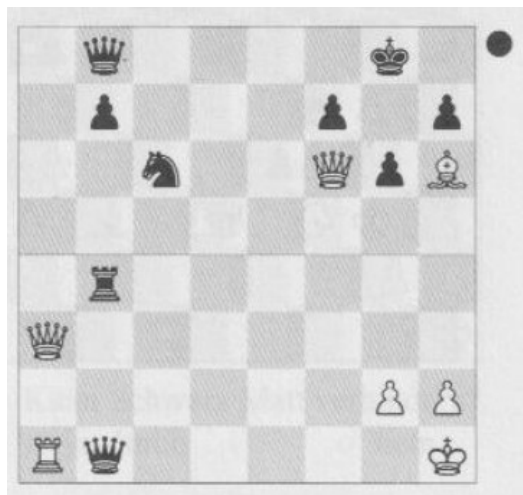


Am häufigsten kommt decken vor.

In der Oberen Hälfte droht Weiß matt auf **g7**.

Die richtige Verteidigung ist hier, das Mattfeld durch **1. ... Df8** zu decken.

In der unteren Hälfte kann Weiß das Feld g2 nur decken, indem er seinen Läufer von **f2** wegzieht (**Bahnräumung**).



Oben ist der Deckungszug **1. ... Df8** falsch. Er kostet die Dame.

Er kann **g7** überraschend auch mit **1. ... De5** decken.

Die Dame schaut durch die weiße Dame hindurch nach **g7**.

Genau wie ein **Röntgenstrahl**.

Auch unten hilft die **Röntgendeckung**.

Weiß kann sich mit **1. Dc1** retten.



Schwarz droht, mit der Dame auf **g2** mattzusetzen.

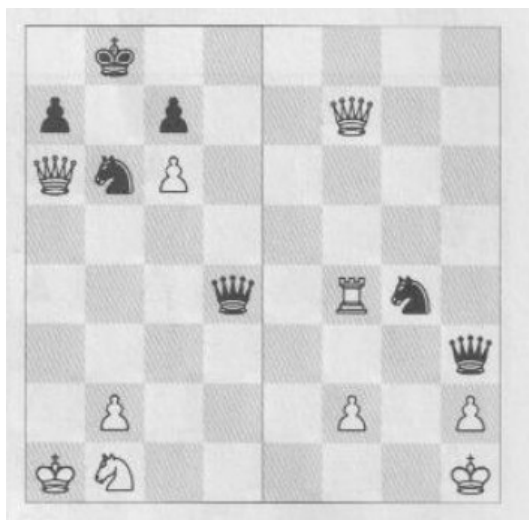
Decken ist hier nicht einfach.

Weiß muss die Verteidigungsmittel aus den vorigen Diagrammen zu Hilfe rufen.

Mit den Vorziehen des **d-Bauers** sind alle Probleme gelöst:

1. d6 und die Dame auf b7 deckt den g2-Bauern.

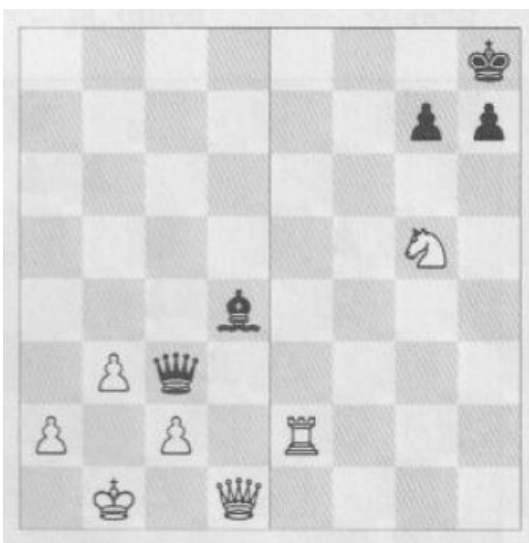
Röntgendeckung durch Bahnräumung.



Eine schlaue Art, sich gegen Matt zu verteidigen, ist das **Schlagen eines Angreifers**.

Links tauscht Schwarz mit **1. ... Da4+** die weiße Dame. Die Mattdrohung auf **b7** ist damit verschwunden.

Rechts kann Weiß das **Matt auf h2 und f1** verhindern, indem er den **Springer auf g4 schlägt**. Das kostet zwar zwei Punkte, ist aber besser als durch Matt zu verlieren!



Scheinbar muss Weiß links aufgeben.

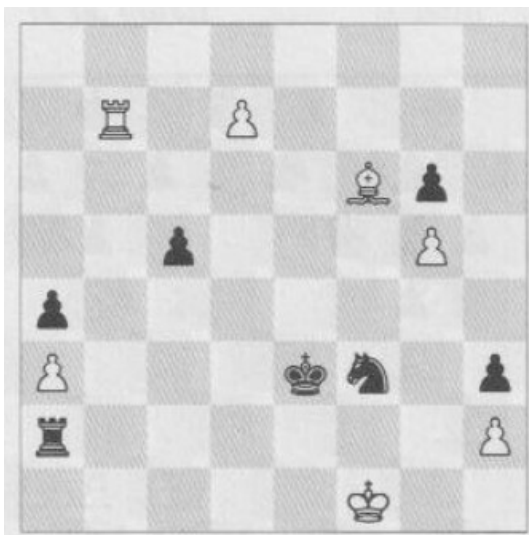
Es droht matt auf **b2** und **a1**, **1. Dc1** hilft daher nicht.

Auch **1. Dxd4** ist keine Lösung. Diesmal muss sich der König selbst retten. **Er muss wegziehen**.

Mit **1. Kc1** verhindert Weiß das Matt.

Rechts hat wegziehen keinen Sinn: **1. ... Kg8 2. Te8#**.

Schwarz muss ein **Luftloch für den König machen** mit **1. ... g6 (1. ... h6 2. Te8#)**



Schwarz droht matt mit **1. ... Tf2**. Weiß muss die Möglichkeit des **Dazwischenziehens** gebrauchen.

Es ist verführerisch, den feindlichen Turm mit **1. Tb2** direkt anzugreifen, aber dann deckt der Läufer das Feld **a1 nicht mehr: 1. ... Ta1+**.

Richtig ist das **Dazwischenziehen des Läufers: 1. Lb2**, wonach der Turm auf **a2** eingeschlossen ist und nicht mehr mattsetzen kann.