

Matt durch Zugriff

Lernziel

- Fähigkeit verbessern, eine Partie zu beenden

Anleitung

Bisher hatten die Figuren in den Stellungen, in denen Matt in zwei möglich war, direkten Zugang zum gegnerischen König. Um die Kenntnisse aufzufrischen können einige „Matt in zwei“-Stellungen aus der zweiten Stufe wiederholt werden.

Nun gehen wir über zum Mattsetzen des Königs, der „sicher“ hinter seinen Bauern in der Rochadestellung steht. Im Diagramm 1 sind Rochadestellungen abgebildet. **Links** ist Schwarz durch die geschwächte Königsstellung völlig chancenlos. Weiß setzt mit einem Damenschach auf der b-Linie matt.

Rechts kann Schwarz nur matt drohen mit **1. ... Dg5**. Nichts passiert nach **2. g3**.

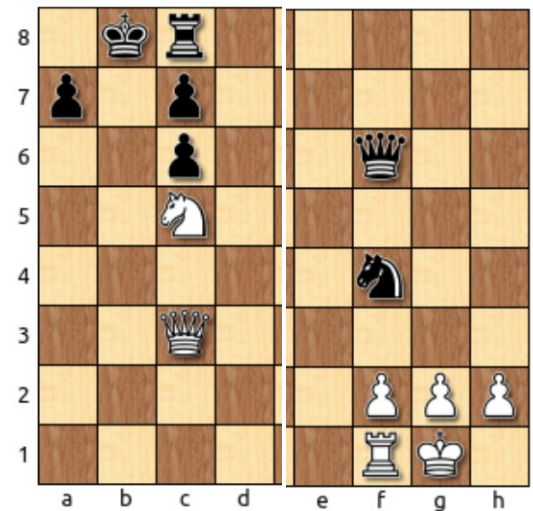


Diagramm 1

Zutritt

Um eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer zu schlagen und so die Sicherheit des Königs zu unterminieren, muss man geschickt vorgehen.

In der **linken Hälfte des Diagramms 2** gewinnt

1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#

Rechts finden wir ein ähnliches Motiv: **1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Th8#**.

In beiden Fällen schlägt der Angreifer mit einem Opfer eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer.

Der Verteidiger hat keine Wahl und macht erzwungenen Züge.

Der Platz der Bauern um den König kann natürlich auch von anderen Figuren eingenommen werden. Auch dann kann ein Opfer die Entscheidung bringen, aber ein einfacher Tausch kann ebenso ausreichend sein.

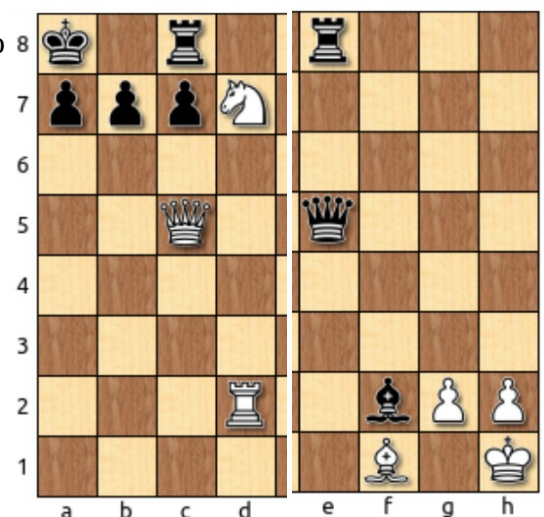


Diagramm 2

Links im Diagramm 3 tauscht Schwarz die Damen und setzt daraufhin matt: **1. ... Dxb1# 2. Kxb1 Td1#**.

Rechts tauscht Weiß die Türme und setzt matt: **1. Txf8+ Kxf8 2. Te8#**.

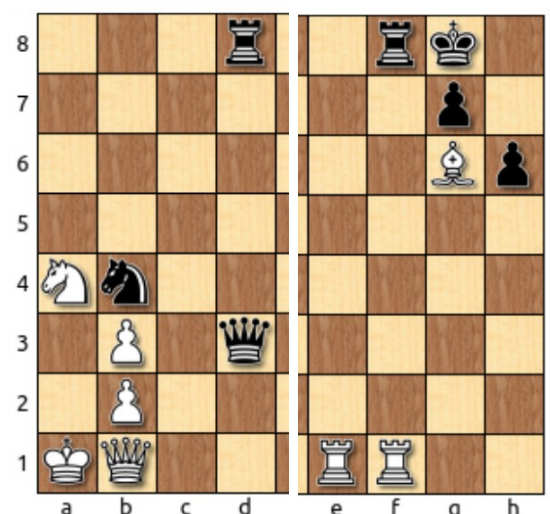


Diagramm 3

Ablenken mit schlagen

Welcher **Bauer im Diagramm 4** verhindert, dass Weiß matt wird? Der **Bauer b7 muss verschwinden**, aber der Bauer kann nicht Weiß schlagen.

Jetzt gibt es einen zweiten Weg. Zutritt zum König zu kriegen. Der Bauer, der den König beschützt, wird mit einem Opfer abgelenkt.

Dies kann mit oder ohne schlagen geschehen.

Auf der **linken Seite** hat der schwarze König keinen Spielraum.

Weiß schlägt mit einem Turmpopfer zu: **1. Txc6+ bxc6 2. La6#**. Machen Sie auf das Mattbild mit den beiden Läufern aufmerksam. Beim Mattsetzen mit Zutritt tauchen immer wieder die gleichen Mattbilder auf.

Es lohnt sich, sich diese zu merken.

Rechts kommt das Mattbild mit zwei Türmen aufs Brett.

Nach **1. ... Dxb3+ 2. gxb3 Txb3#** ist die Sache gelaufen

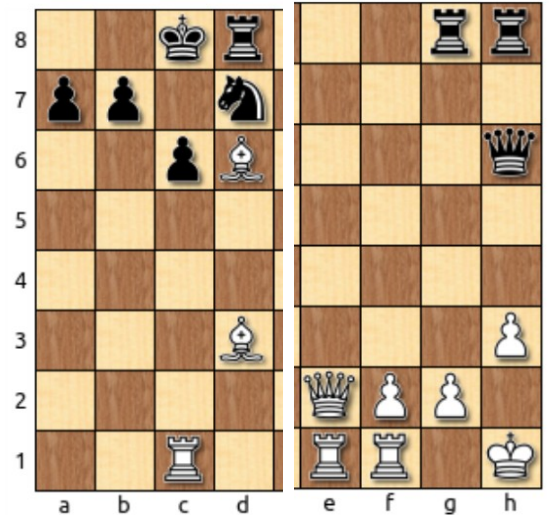


Diagramm 4

Ablenken ohne schlagen

Links im Diagramm 5 spielt Weiß **1. Sb6+**, Schwarz muss schlagen,

1. ... axb6, und Weiß kann den König mattsetzen mit **2. Ta1#**.

Rechts sieht die weiße Königsstellung stabil aus.

Der Schein trügt allerdings, denn mit **1. ... Sg4+** erzwingt Schwarz ein Loch in der Weißen Königsstellung und setzt matt: **2. hxg4 Dh4#**.

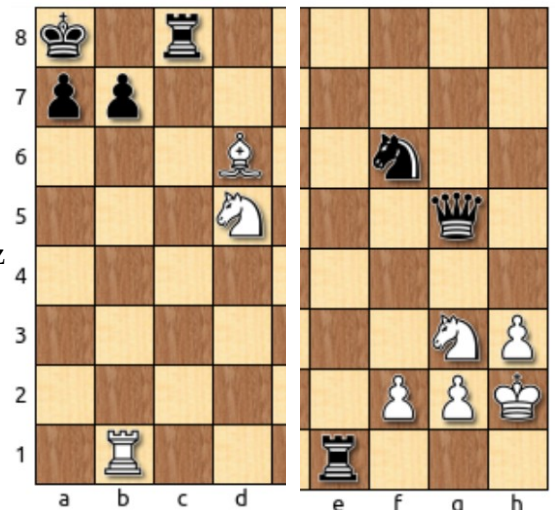


Diagramm 5

Ablenken ohne Schach

Die beiden Beispiele im **Diagramm 6** sind schwieriger, da der erste Zug keine Schach ist.

Der Verteidiger hat die Wahl, auf welche Weise er mattgesetzt werden will!

Links hat Weiß nach **1. ... Da3** keine Chance auf Entkommen. Nach **2. bxa3** wird er mit **2. ... Tb1#** mattgesetzt. Auf einen anderen Zug folgt **2. ... Dxb2#**.

Rechts liegt **1. Lxh7** auf der Hand, um **nach dem Zurückschlagen mit Dame und Turm auf der h-Linie mattzusetzen**. Schwarz muss jedoch nicht schlagen, und nach **1. ... g5** ist nicht erkennbar, wie Weiß weiterkommt.

Richtig ist der schöne Zug **1. Dg6**, wonach Matt unvermeidlich ist.

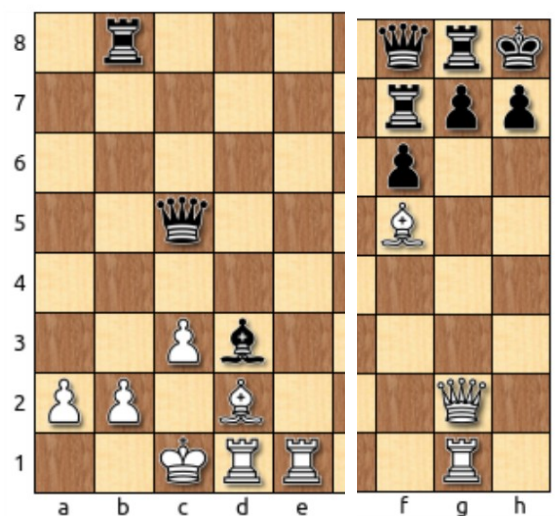


Diagramm 6

Abzugs- oder Doppelschach

Ein neues Thema gibt die Möglichkeit, ein bereits behandeltes Thema zu wiederholen.

Zutritt und Abzugs- und Doppelschach können gut kombiniert werden.

Im Diagramm 7 kann Schwarz sich nicht Zutritt verschaffen durch **1. ... Txb3+**, denn nach **2. cxb3 ist b2 gedeckt**. Das Schlagen auf b3 muss mit Tempo geschehen und kann mit hinlenken gefolgt durch Doppelschach. Korrekt ist **1. ... Db2+ 2. Kxb2 Txb3#**.

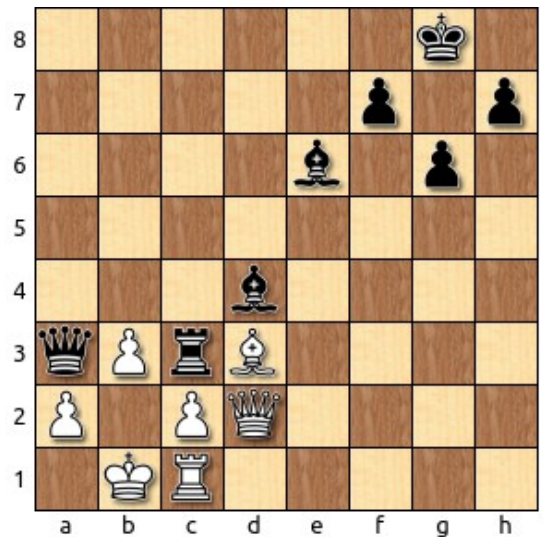


Diagramm 7

Im Diagramm 8 ist die weiße Dame in Gefahr und so bleibt keine Zeit für **1. hxg6** wegen **1. Lxh6**.

Also muss er zuschlagen mit **1. Dxh7 Kxh7 2. hxg6#**.

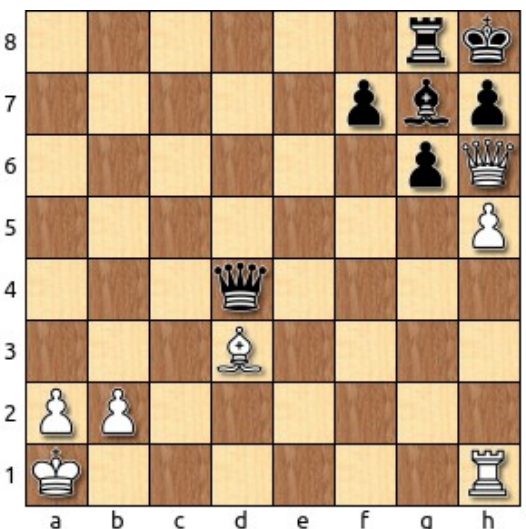


Diagramm 8

Suchstrategie

Die Suchstrategie für das Lösen der Aufgaben behandeln wir mit Hilfe des **Diagramms 9**.

1. Der König ist das Ziel.
2. Suche ein Mattbild. Die Gedächtnisstütze und die Mattbilder auf dem Übungsblatt können helfen!
3. Mache ein Loch in die Königsstellung.
4. Setze matt!

Weiß erreicht gar nichts mit **1. Lf5 Txf5**.
Der schwarze h-Bauer muss verschwinden.
 Nach dem richtigen **1. Sg5 droht Matt auf h7**, also muss Schwarz schlagen: **1. ... hxg5 2. Dh5#**.

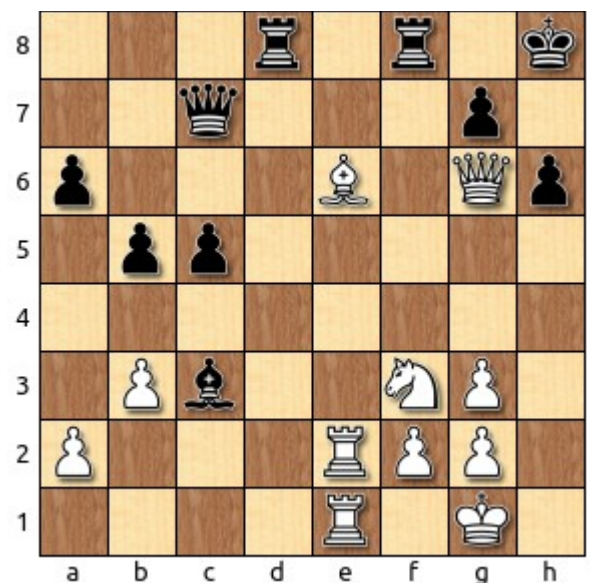


Diagramm 9