

Ausschalten der Verteidigung

Lernziel

- Erlernen der Angriffstechnik

Anleitung

Wir kommen auf das Thema „**Ausschalten der Verteidigung**“ zurück, eine Technik, mit der man Material gewinnen kann durch Schlagen, Wegjagen und Ablenken. **In dieser Lektion streben wir mit dem Schlagen, Wegjagen und Ablenken ein anderes Ziel an, nämlich Matt.**

Wir schalten den Verteidiger aus, der das Matt verhindert.

Schlagen + Matt

Links im **Diagramm 1** ist der Turm auf **d8** der Verteidiger. Er deckt das **Feld c8**, auf dem der **c1-Turm** mattsetzen könnte. Durch Abtausch der Türme kann Weiß den Verteidiger schlagen und ist das Mattfeld nicht mehr gedeckt.
-> **Grundreihenmatt!**

Rechts verteidigt der weiße Springer auf **e3** gegen das Matt. Schwarz kann den Springer mit **1. ... Dxe3+** schlagen, und nach **2. Dxe3 Tf1#** hat Schwarz sein Ziel erreicht. Hier ist nicht von einem Abtausch, sondern von einem Opfer die Rede.
Beide Fälle werden als „**schlagen + Matt**“ bezeichnet.

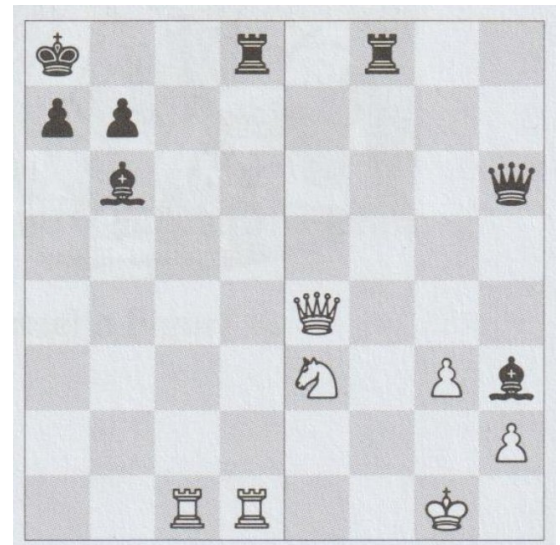


Diagramm 1

Die verteidigende Partei muss in diesen beiden Beispielen schlagen. Das ist nicht immer so.

Oben im **Diagramm 2** kann Weiß nicht auf **e8** mattsetzen, da der **Läufer** auf **c6** das **Feld e8** verteidigt. Natürlich schaltet Weiß mit **1. Sxc6** den Verteidiger aus. Schwarz muss nicht auf **c6** zurückschlagen, sondern kann ein Luftloch für seinen König machen. In diesem Fall also kein Matt, sondern dafür Materialgewinn. Trotzdem nennen wir dies „**schlagen + Matt**“; wir schlagen den Verteidiger, um mattzusetzen.

Unten im **Diagramm 2** erreicht Schwarz das Gleiche durch **1. ... Txb3**, um danach auf **d1** mattzusetzen.

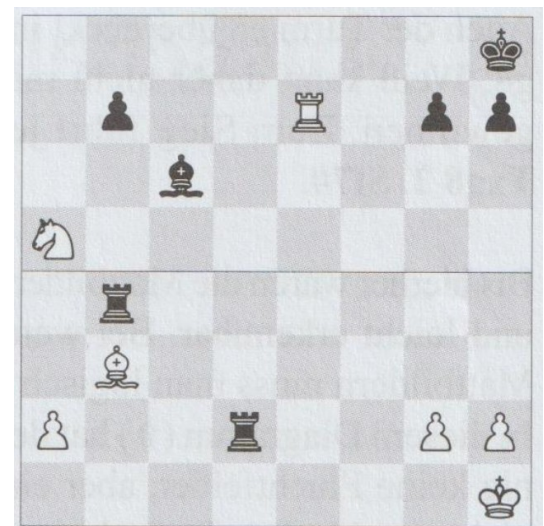


Diagramm 2

Ablenken

Links im **Diagramm 3** ist der **Turm auf c8** der **Verteidiger der Grundreihe**. Er hat auch die Aufgabe, den Turm auf **c5** zu decken. Durch **1. Txc5 Txc5** wird der Verteidiger der Grundreihe durch Ablenken ausgeschaltet.

Rechts ist der **Springer auf f3** der Verteidiger des Feldes **e1**. Schwarz kann den Springer mit **1. ... Txf3** ablenken. Weiß muss nicht zurückschlagen, verliert dann aber Material. In beiden Stellungen hatte der Verteidiger eine doppelte Aufgabe: eine Figur und ein Mattfeld zu decken. Der Name der Kombination ist „**ablenken + Matt**“. **Die deckende Figur ist überlastet.**

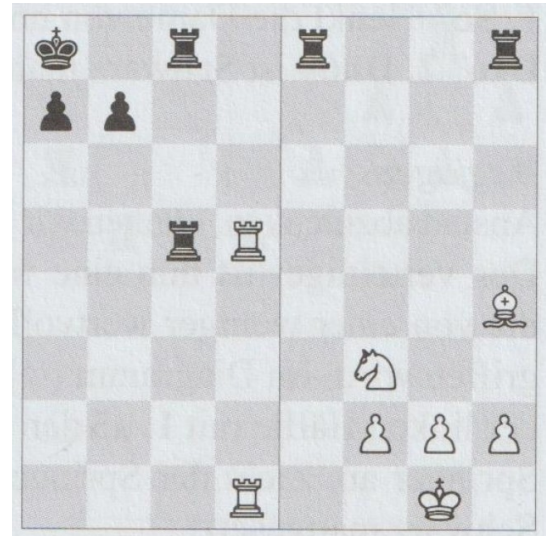


Diagramm 3

Links im Diagramm 4 würde Schwarz gerne auf der Grundreihe mattsetzen. Auf einfache Art und Weise kann er den Verteidiger mit **1. ... Te1+** ablenken. Der Läufer muss schlagen und die Deckung des **Feldes c1** aufgeben. Schwarz setzt mit der **Dame auf c1** matt. **Schwarz setzt mit der Dame auf c1** matt.

Rechts deckt der **Turm auf f8** zwei Mattfelder. Auch der **Turm e8** überdeckt indirekt das **Feld g8**, Weiß kann daher nicht mit **1. Sf7+ Txf7** gewinnen. Zum Sieg führt jedoch **1. Tg8+ Tgx8 2. Sf7#**

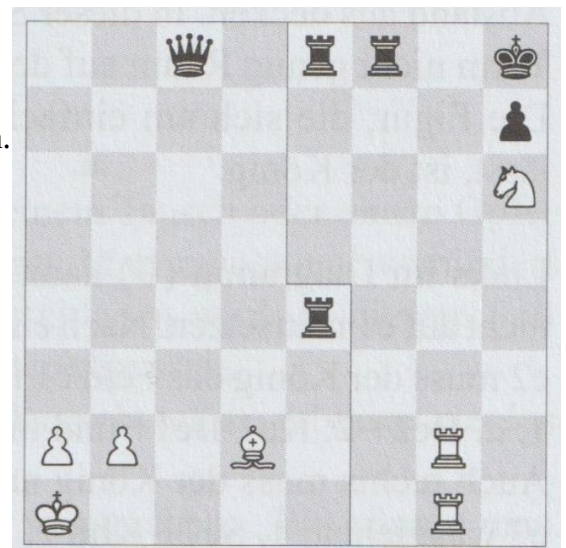


Diagramm 4

Bis hierher waren die Mattbilder nicht schwierig und leicht erkennbar. Bei weniger bekannten Mattbildern muss man logisch denken.

In diesem **Diagramm 5** hat der schwarze König keine Fluchtfelder, aber ein Schach reicht nicht aus. Nach **1. Dg8+** kann der **König nach h5** ziehen.

Die richtige Suchstrategie ist, den Verteidiger zu finden. Dies ist natürlich die schwarze Dame, die zwei **Mattfelder deckt: e7 und h6**. Diese Information reicht aus. Der Zug **1. Se7+** lenkt die Dame von **h6** ab. Nach **1. ... Dxe7 2. Dh6#** ist Schwarz matt.

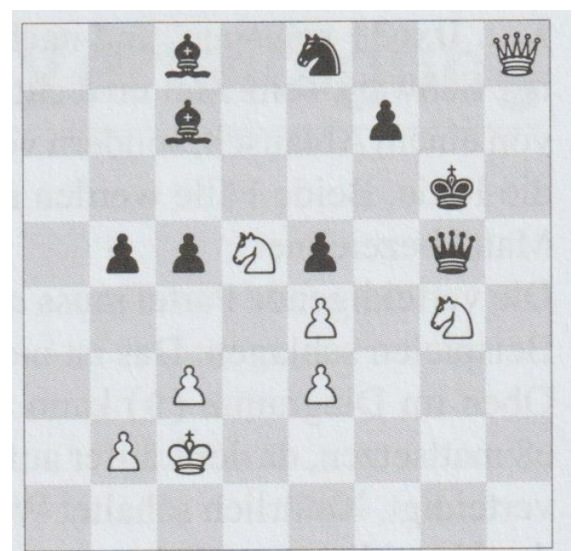


Diagramm 5

Wegjagen

Anstatt abzulenken, können wir auch wegjagen.

Der Verteidiger ist nun eine wertvolle Figur, die von einer weniger wertvollen Figur angegriffen wird.

Im **Diagramm 6** greift Weiß in der **linken Hälfte** mit **1. a5** den verteidigenden Springer an. Zieht der Springer weg, so wird Schwarz mattgesetzt.

Rechts zieht Schwarz **1. ... Sd3** und jagt damit den Turm weg.

Linienfiguren wie Türme sind schwieriger zu vertreiben, da sie auch von einem Abstand aus decken. In dieser Stellung hat der Turm nicht genug Raum auf der ersten Reihe. Die Figur, die sich am einfachsten verjagen lässt ist der König.

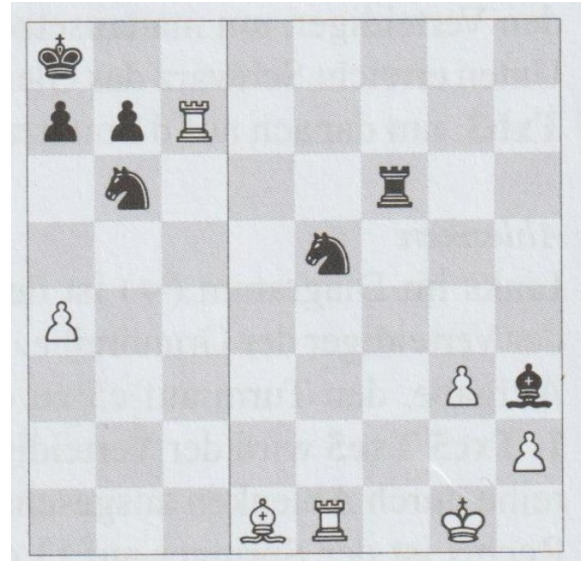


Diagramm 6

Links im Diagramm 7 kann Schwarz noch nicht auf **c1** mattsetzen. Nach einem Schach auf **c2** muss der König das **Feld c1** im Stich lassen: **1. ... Dc2+ 2. Ka1 Dc1+ und matt.**

Auch **Rechts** muss der König nach Schach auf **e7** wegziehen: **1. Se7+ Kh8 2. Dxf8#.**

Diese **Form nennen wir „wegjagen und Matt“.**

Bei Jagen ist von einem Angriff die Rede, bei Ablenken von Schlagen oder von einem Opfer.

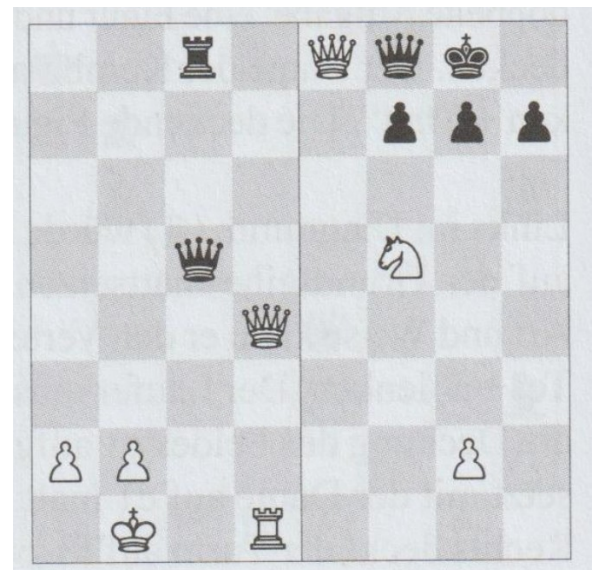


Diagramm 7

Der Schwierigkeitsgrad dieser Kombinationen besteht aus zwei Elementen: dem Opfer und dem Bekanntheitsgrad und der Komplexität des Mattbildes.

Die Mattbilder in den Beispielen waren recht einfach

Suchstrategie

Das Diagramm 8 dient dazu, die richtige Suchstrategie gebrauchen zu lernen.

1. Welche Figuren haben eine wichtige Verteidigungsfunktion?
2. Suche nach einem Mattbild
3. Schalte den Verteidiger aus durch „Schlagen“, „Wegjagen“ oder „Ablenken“

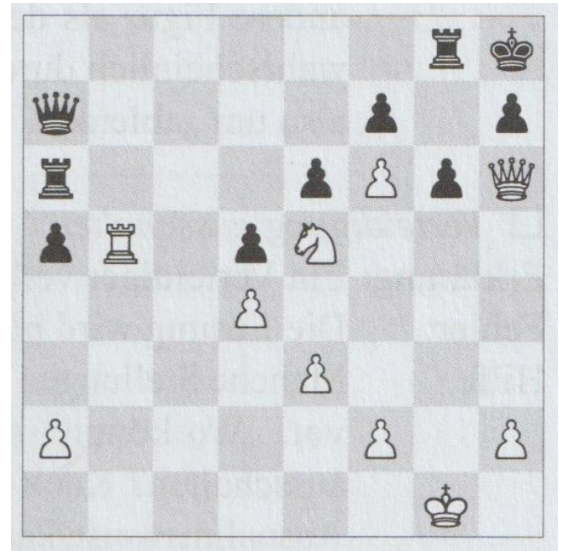


Diagramm 8

Weiß kann mit **1. Dg7** mattsetzen
(wenn der **verteidigende Turm auf g8** ausgeschaltet wird)

oder auch mit **1. Sxf7** (wenn die verteidigende Dame auf a7 ausgeschaltet wird).

Mit dem schönen Zug **1. Tb8!** *lenkt Weiß einen der beiden Verteidiger ab.*
Es droht 2. Dg7# Schwarz ist verloren.