



LEKTION 24

MATT IN EINEM ZUG II

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Matt setzen
- Das Erstickte Matt

Aufgaben

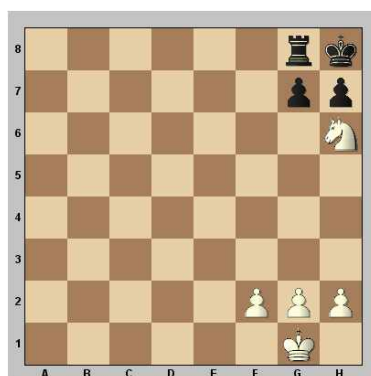
Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Heute möchte ich Ihnen eine Methode zeigen, mit der auch Anfänger innerhalb kürzester Zeit ein Matt in vier Zügen lösen können. Wir starten mit dem letzten Zug und betrachten dann die Stellung einen Zug vorher, zwei Züge vorher usw.

Hier die Schlussstellung:



Frage:

Weiß am Zug setzt matt. Was soll er ziehen?

Antwort:

Der Springer zieht von h6 nach f7 und setzt matt. Dieses Matt nennt man „Ersticktes Matt“, da der schwarze König in seinen eigenen Figuren erstickt. Würden sie den König nicht umzingeln, könnte dieser einfach zur Seite fliehen.

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungsblätter!

Aufgabe 1 haben wir bereits gemeinsam gelöst, aber nun werden die Varianten immer einen Zug länger und damit schwieriger!

Viel Spaß mit dem Erstickten Matt!

Ihr Kursleiter

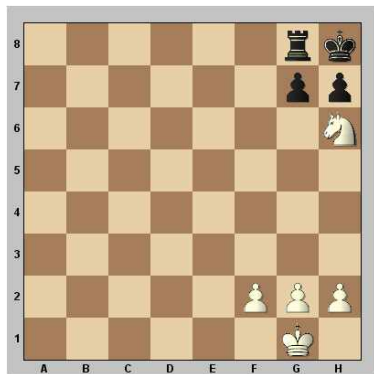




Aufgaben

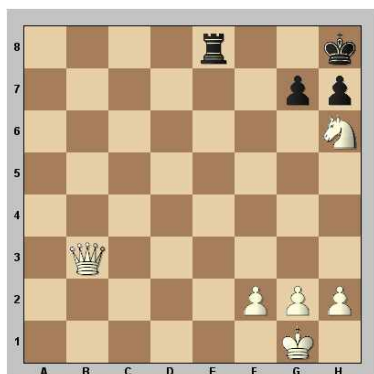
Aufgabe 1:

Weiß am Zug kann in einem Zug matt setzen. Markiere den Zug mit einem Pfeil!



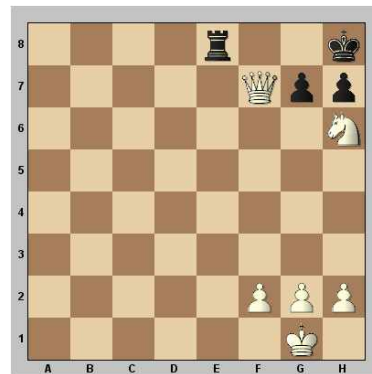
Aufgabe 2:

So stand es kurz vorher auf dem Brett. Was muss Weiß ziehen, um die Stellung in Aufgabe 1 zu erreichen? Markiere den ersten Zug mit einem Pfeil!



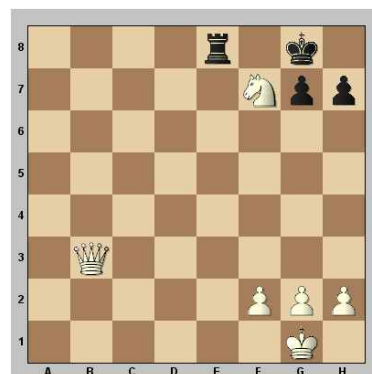
Aufgabe 3:

Weiß hat die Dame von b3 nach f7 gezogen und möchte im nächsten Zug den schwarzen Turm schlagen. Das würde nicht nur eine Figur gewinnen, sondern auch matt setzen. Aber jetzt ist erst einmal Schwarz an der Reihe. Wie kann Schwarz hier in einem Zug matt setzen? Markiere den Zug mit einem Pfeil!



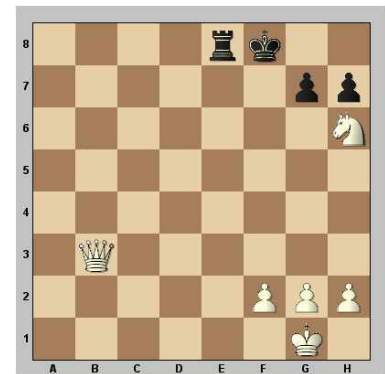
Aufgabe 4:

Weiß kann in drei Zügen matt setzen. Was soll er ziehen, damit er die Stellung in Aufgabe 2 erreicht? Markiere den ersten Zug mit einem Pfeil!



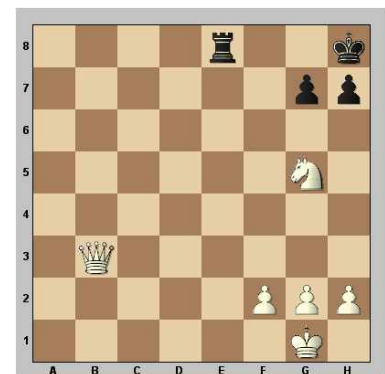
Aufgabe 5:

Diesmal ist der schwarze König nach f8 geflüchtet. Wie kann Weiß nun in einem Zug matt setzen? Markiere den Zug mit einem Pfeil!



Aufgabe 6:

Weiß am Zug setzt in vier Zügen matt. Was soll er als erstes ziehen? Markiere den Zug mit einem Pfeil!

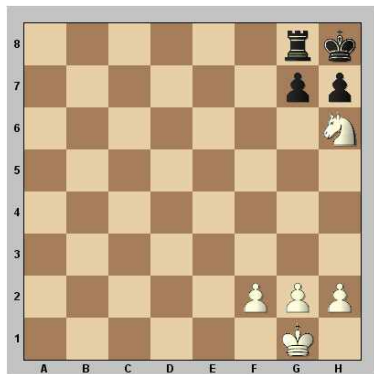




Lösungen

Aufgabe 1:

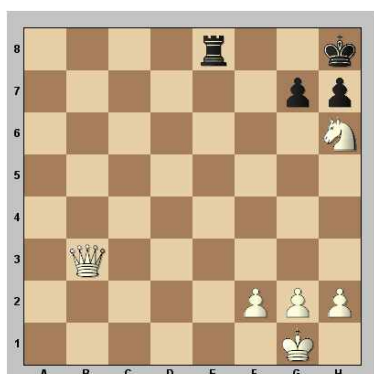
Weiß am Zug kann in einem Zug matt setzen. Markiere den Zug mit einem Pfeil!



Der Springer setzt auf f7 Schach und matt. Der schwarze König erstickt in seinen Figuren.

Aufgabe 2:

So stand es kurz vorher auf dem Brett. Was muss Weiß ziehen, um die Stellung in Aufgabe 1 zu erreichen? Markiere den ersten Zug mit einem Pfeil!



Um die Stellung aus Aufgabe 1 zu erreichen, müssen noch zwei Dinge passieren:

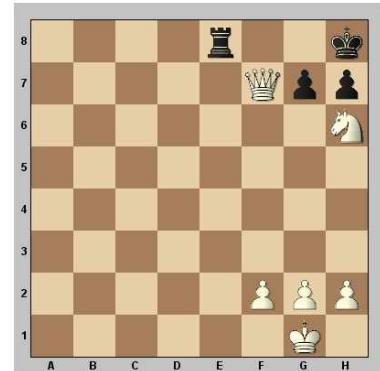
- Die weiße Dame muss das Brett verlassen.
- Der schwarze Turm wird nach g8 gelockt.

Weiß zieht seine Dame nach g8 und bietet Schach. Die Dame ist vom weißen Springer gedeckt, daher kann nur der schwarze Turm die Dame schlagen. Nach diesem Zug ist die Stellung in Aufgabe 1 erreicht, in der das Springerschach auf f7 gewinnt.

Normalerweise wird man den Damenzug nach g8 als schlecht ansehen, denn er verliert die wertvollste Figur. Nur wer einen Zug weiterrechnet, wird hier gerne seine Dame opfern, weil er schon weiß, dass er einen Zug später gewinnt!

Aufgabe 3:

Weiß hat die Dame von b3 nach f7 gezogen und möchte im nächsten Zug den schwarzen Turm schlagen. Das würde nicht nur eine Figur gewinnen, sondern auch matt setzen. Aber jetzt ist erst einmal Schwarz an der Reihe. Wie kann Schwarz hier in einem Zug matt setzen? Markiere den Zug mit einem Pfeil!



Diesen Zug werden viele Ihrer Schüler ernsthaft in Betracht ziehen. Die Dame greift den gegnerischen Turm an und das sieht auf den ersten Blick sehr verlockend aus. Leider geht hier der Schuss nach hinten los. Der schwarze Turm zieht nach e1 und setzt Weiß matt! Dies nennt man übrigens Grundreihenmatt, da der weiße König auf seiner Grundreihe (1. Reihe) matt gesetzt wird.

Aufgabe 4:

Weiß kann in drei Zügen matt setzen. Was soll er ziehen, damit er die Stellung in Aufgabe 2 erreicht? Markiere den ersten Zug mit einem Pfeil!

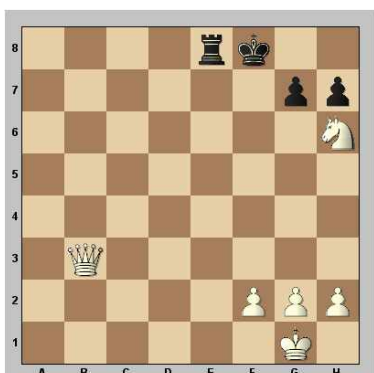




Der Springer muss nach h6, damit er später bei dem Damenopfer das Feld g8 kontrolliert. Dies ist sehr wichtig, denn wenn Schwarz die Dame mit dem König auf g8 schlagen dürfte, macht das Damenopfer keinen Sinn. Nur das Schlagen mit dem Turm erzwingt das Erstickte Matt! Der Springerzug nach h6 setzt den schwarzen König gleich zweimal ins Schach (Springerschach und Damenschach). Dies nennt man **Doppelschach**. Ein Doppelschach kann man nur durch die Flucht des Königs abwehren. Leider kann man den Springer nicht mit dem g-Bauern schlagen, weil der schwarze König dann immer noch im Schach der weißen Dame stehen würde. Ihm bleibt folglich nur die Flucht nach f8 oder h8.

Aufgabe 5:

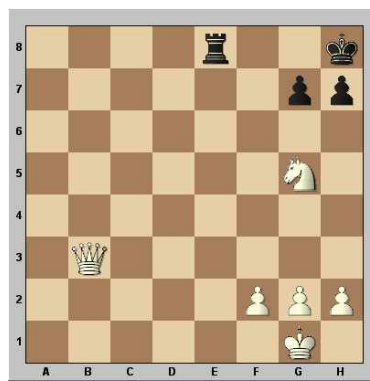
Diesmal ist der schwarze König nach f8 geflüchtet. Wie kann Weiß nun in einem Zug Matt setzen? Markiere den Zug mit einem Pfeil!



Nach der Flucht auf f8 findet die Partie ein schnelles Ende: Die weiße Dame setzt gedeckt durch den Springer auf f7 matt!

Aufgabe 6:

Weiß am Zug setzt in vier Zügen matt. Was soll er als erstes ziehen? Markiere den Zug mit einem Pfeil!



Hätten Sie diese Aufgabe am Anfang der Stunde aufgebaut, wäre wohl kein Teilnehmer in der Lage gewesen, diese Aufgabe zu lösen. Hat man einmal das Mattmotiv (Ersticktes Matt) verinnerlicht, sollte auch diese harte Nuss zu knacken sein.

Frage:

Auf welches Feld müssen wir den weißen Springer bringen?

Antwort:

Der weiße Springer gehört nach h6 (von hier aus kontrolliert er das Feld g8, auf dem sich später die weiße Dame opfert (siehe Aufgabe 1)).

Weiß beginnt also mit einem Springerschach auf f7. Der schwarze König zieht nach g8. Nun folgt der Springerzug nach h6 (siehe Aufgabe 4). Der schwarze König steht im Doppelschach. Zieht er nach f8, wird er durch den Damenzug nach f7 Matt gesetzt (Aufgabe 5). Aber auch die Flucht zurück in die Ecke, rettet ihn nicht mehr lange. Die Dame opfert sich auf g8 und der Turm muss zurückschlagen (Aufgabe 2). Nun kehrt der Springer zurück auf das Feld f7 und setzt matt (Aufgabe 1).

Ausblick

Auch in der nächsten Lektion, werden wir noch mal das Mattsetzen üben.

