



## LEKTION 35

### MATT, PATT ODER ZIEHE!

#### Inhalt

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

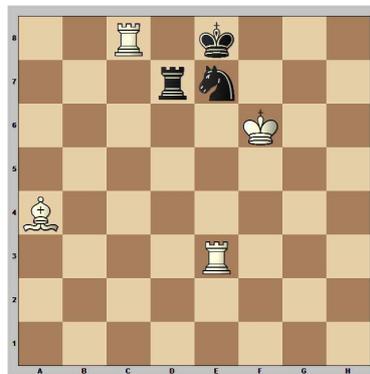
*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

Am Anfang fällt es jüngeren Schachspielern oft schwer, genau abzuschätzen, ob eine Stellung matt oder patt ist. Manchmal wird sogar übersehen, dass noch ein Zug möglich ist. Daher wollen wir dies heute noch mal trainieren. Beginnen Sie mit folgender Stellung:



**Frage:**

Schwarz ist am Zug. Ist er matt, patt oder kann er noch einen Zug machen?

**Antwort:**

Das wichtigste Kriterium, um Matt und Patt zu unterscheiden, ist die Frage: „Steht Schwarz im Schach?“ Hier gibt der weiße Turm c8 Schach und somit scheidet Patt von vornherein aus. Nun lassen Sie uns noch schauen, ob man das Schachgebot abwehren kann:

#### 1. Schlagen

Der Springer würde gerne den Turm schlagen, aber er ist gefesselt.

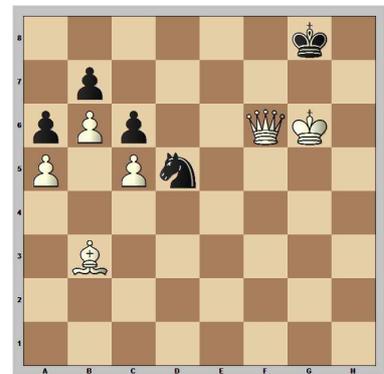
#### 2. Dazwischenziehen

Der Turm könnte auf d8 dazwischenziehen, wäre er nicht durch den Läufer gefesselt

#### 3. Wegziehen

Leider hat der König auch keine Fluchtfelder mehr. Schwarz ist matt!

Kommen wir zur nächsten Stellung:



**Frage:**

Schwarz am Zug. Wie sieht es hier aus?

**Antwort:**

Der schwarze König steht nicht im Schach, also kann es sich nicht um ein Matt handeln. Die Frage ist nur noch: hat Schwarz noch einen Zug oder nicht? Die Bauern sind festgelegt, der König hat kein Feld mehr, aber wie sieht es mit dem Springer aus? Ach nein, schon wieder eine Fesselung! Schwarz ist patt!

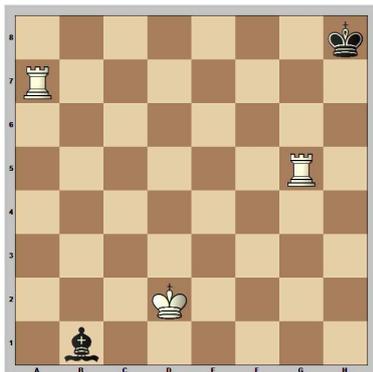




## Aufgaben

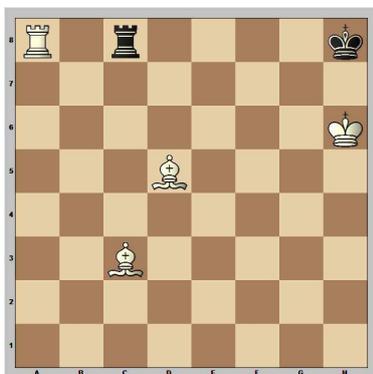
Schwarz ist am Zug. Ist er matt, patt oder kann er noch etwas ziehen? Kreuze an!

### Aufgabe 1:



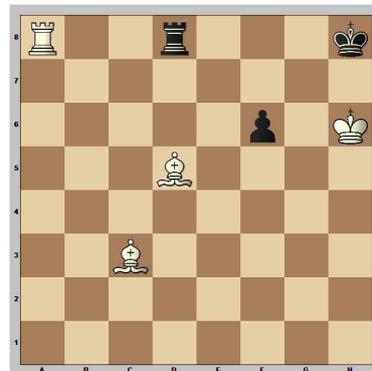
Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 2:



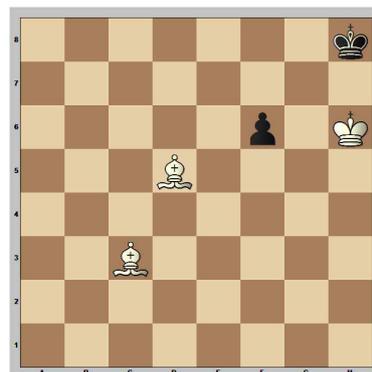
Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 3:



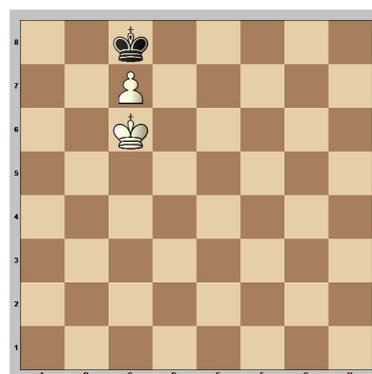
Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 4:



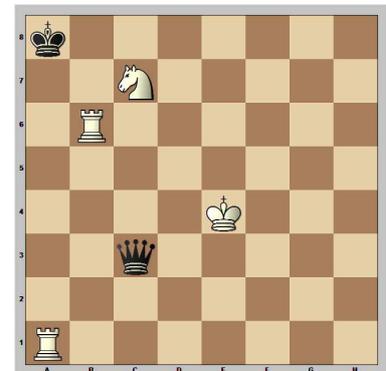
Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 5:



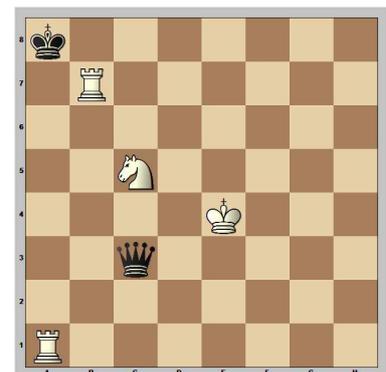
Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 6:



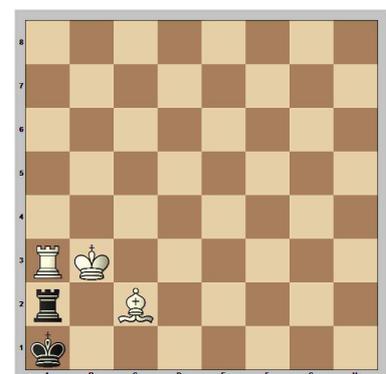
Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 7:



Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 8:



Matt  Patt  
 Schwarz zieht \_\_\_\_\_

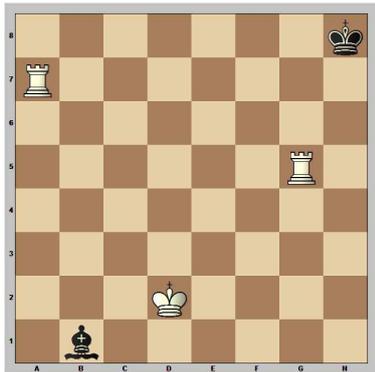




## Lösungen

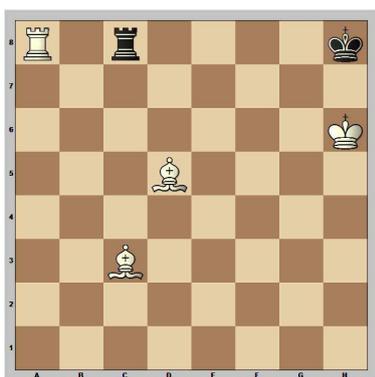
Schwarz ist am Zug. Ist er matt, patt oder kann er noch etwas ziehen? Kreuze an!

### Aufgabe 1:



Schwarz steht nicht im Schach und sein König kann nicht mehr ziehen, allerdings ist der Läufer noch beweglich. Schwarz könnte eine Falle aufstellen und ihn nach g6 ziehen. Schlägt der weiße Turm, ist Schwarz am Ziel: Patt!

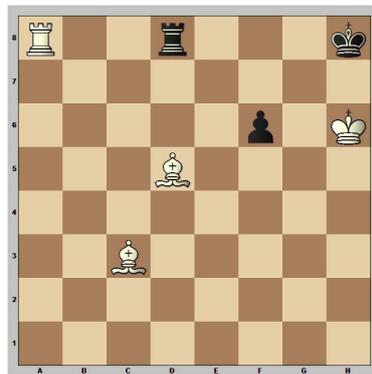
### Aufgabe 2:



Hier steht Schwarz im Schach, doch leider lässt sich das Schachgebot nicht mehr ab-

wehren, da der Turm gefesselt ist. Schwarz ist matt.

### Aufgabe 3:



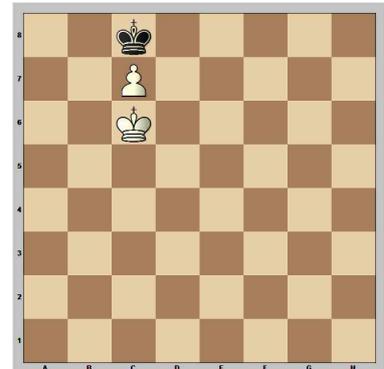
König und Bauer dürfen nicht ziehen, aber der Turm darf sich auf der 8.Reihe hin- und herbewegen (Achtung! Fesselung!). Doch egal, was er zieht, im nächsten Zug ist Schwarz matt!

### Aufgabe 4:



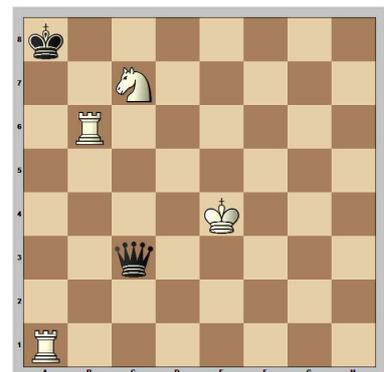
Der König ist in der Ecke gefangen, der Bauer gefesselt. Schwarz ist patt!

### Aufgabe 5:



Diese Pattstellung können wir noch von den Bauernendspielen!

### Aufgabe 6:



Hier musste man schon etwas genauer hinsehen, denn Schwarz steht gleich zweimal im Schach. Und was haben wir gelernt? Im Doppelschach muss immer der König ziehen. Hat er kein Feld, ist er matt!

### Detektivfrage:

Was war der letzte Zug von Weiß?





**Antwort:**

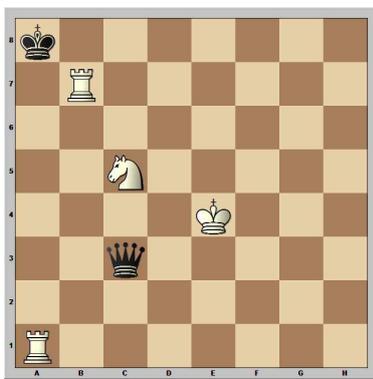
Weiß muss seinen Springer von a6 nach c7 gezogen haben. Nur dieser Zug öffnet die a-Linie für den Hintermann (=Turm) und gibt gleichzeitig mit dem Vordermann (= Springer) Schach.

steht nicht im Schach und hat keine Felder mehr. Sein Turm ist gefesselt. Ist er patt? Nicht ganz. Schwarz kann den anderen Turm noch schlagen.

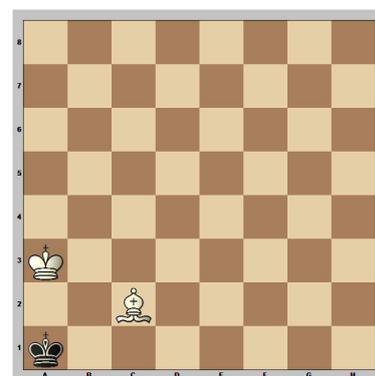
**Frage:**

Weiß schlägt den Turm zurück. Wie ist nun die Stellung zu beurteilen?

**Aufgabe 7:**



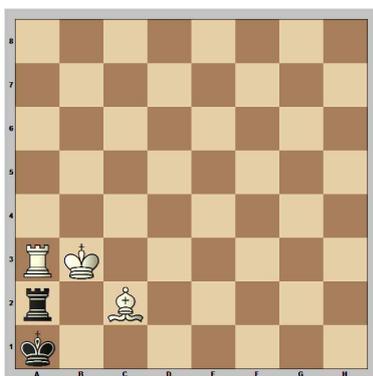
Hier sieht es schon etwas anders aus. Schwarz steht nur einmal im Schach. Der beste Zug ist wohl das Schlagen des schachbietenden Turmes.



**Antwort:**

Jetzt ist es soweit! Schwarz ist patt! Die Partie endet unentschieden.

**Aufgabe 8:**



Schwarz wurde ziemlich in die Enge getrieben. Sein König

**Ausblick**

In einem Zug wächst der König über sich hinaus und geht gleich zwei Felder weit! Und das ist noch nicht alles: der Turm springt anschließend über ihn? Klingt nach Zauberei, ist aber erlaubt! In der nächsten Lektion lernen wir die Rochade kennen.

