



LEKTION 8

MATT MIT EINEM TURM

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Simultan

Ausblick

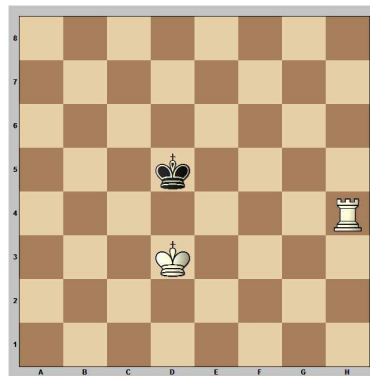
Aufgaben

Lösungen

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Das Mattsetzen mit einem Turm ist nicht so einfach, kommt aber bei Jugendturnieren sehr häufig vor und sollte daher gut trainiert und sicher beherrscht werden – schließlich möchte man ja mit einem Turm mehr auch den vollen Punkt und nicht nur ein Remis!

Betrachten wir also die folgende Stellung:

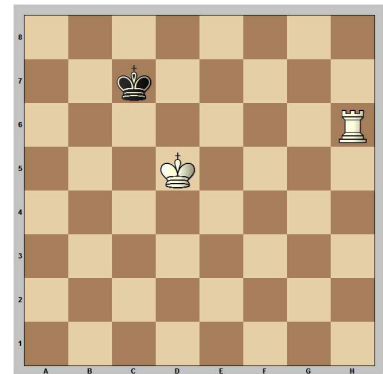


Es gibt zwei unterschiedliche Verfahren, den schwarzen König an den Rand zu treiben und mattzusetzen. Ich bevorzuge die erste Methode, sie dauert zwar ein paar Züge länger, reduziert aber die Gefahr, den Turm zu verlieren.

1. Opposition

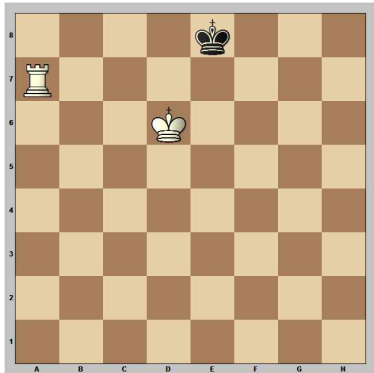
Beide Könige stehen sich gegenüber (Opposition), somit verhindert der weiße König, dass der schwarze König die 4.Reihe betritt und der Turm erobert die 5. Reihe. **1. ♖h5+ ♜c6 2. ♜d4**

Nun geht der weiße König in die Anti-Opposition, denn wenn sich der schwarze König nun gegenüberstellt (Opposition), kommt Weiß wieder einen Schritt voran: er erobert die 6. Reihe! **2... ♜d6 3. ♖h6+ ♜c7 4. ♜d5**



Anti-Opposition, denn die Stellung mit ♜c7 und ♜c5 möchten wir ja mit Weiß am Zug haben! Diesmal flüchtet der schwarze König in die andere Richtung und Weiß nimmt die Verfolgung auf! **4... ♜b7 4... ♜d7 5. ♖h7+** spielt Weiß in die Karten! **5. ♜c5 ♜a7 6. ♜b5** Nun ist der Brettrand erreicht und Schwarz hat keine Wahl! **6... ♜b7** Opposition **7. ♖h7+ ♜c8 8. ♜b6** Anti-Opposition! Nun versucht Schwarz, an den Turm heranzulaufen, doch Weiß spielt im richtigen Moment den Turm auf die andere Seite. **8... ♜d8 8... ♜b8 9. ♖h8# 9. ♜c6 ♜e8 10. ♜d6 ♜f8 11. ♖a7 ♜e8**

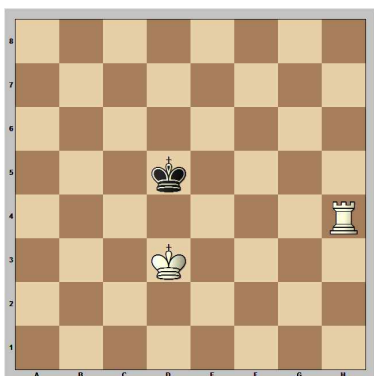




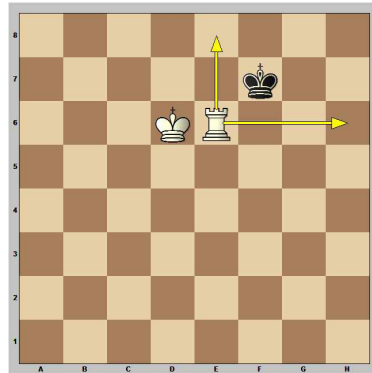
Nun folgt ein wichtiger Abwartezug, den man sich unbedingt merken sollte! **12. ♖b7 ♕f8** 12... ♔d8 **13. ♖b8#** **13. ♕e6 ♕g8** **14. ♕f6 ♕h8** **15. ♕g6 ♕g8** **16. ♖b8#**

2. Einknasten

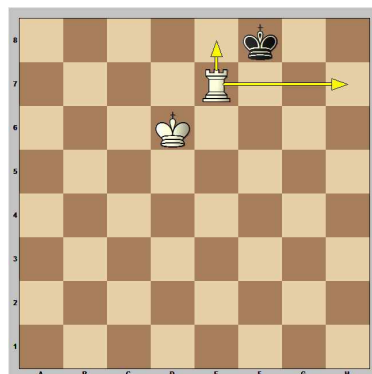
Wenn König und Turm gut zusammenarbeiten, können sie ein paar Züge früher mattsetzen, allerdings muss Weiß stets darauf achten, dass der Turm nicht geschlagen werden kann.



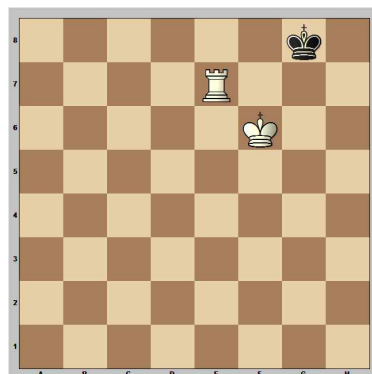
1. ♖h5+ ♕e6 **2. ♕d4 ♕f6** **3. ♕d5 ♕g6** **4. ♖e5 ♕f6** **5. ♕d6 ♕f7** **6. ♖e6**



Nun hat der König nur noch sechs Felder in seinem Gefängnis. Der Turm kontrolliert die 6. Reihe und die e-Linie. **6... ♕f8** **7. ♖e7**



Und der schwarze König wird weiter eingeknastet: nun hat er nur noch 3 Felder! **7... ♕g8** **8. ♕e6 ♕f8** **9. ♕f6 ♕g8**



Frage:

Wie kann Weiß in drei Zügen mattsetzen?

Antwort:

Es gibt zwei Möglichkeiten:
10. ♖e8+ **10. ♖a7** Abwartezug **♕h8** **11. ♕g6 ♕g8** **12. ♖a8#**
10... ♕h7 **11. ♖a8** Abwartezug! **♕h6** **12. ♖h8#**

Simultan

Lassen Sie Ihre Teilnehmer das Mattsetzen mit einem Turm in Zweiergruppen üben. Je nach Gruppengröße bietet sich auch ein Simultan (Trainer gegen Teilnehmer) an, damit sie direkt auf bessere Züge (Anti-Opposition, Abwartezug usw.) hinweisen können.

Ausblick

In der nächsten Lektion folgen ein paar Mattaufgaben.

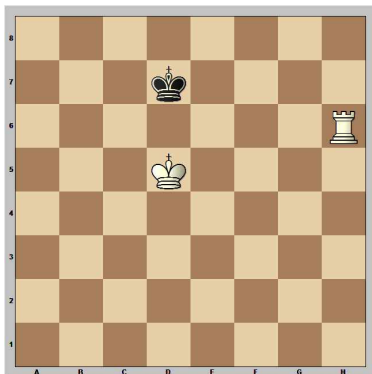




Aufgaben

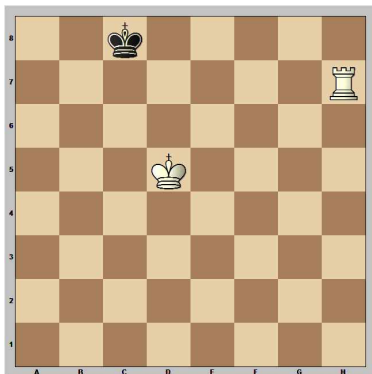
Aufgabe 1:

Die Könige stehen in der Opposition. Was soll Weiß ziehen?



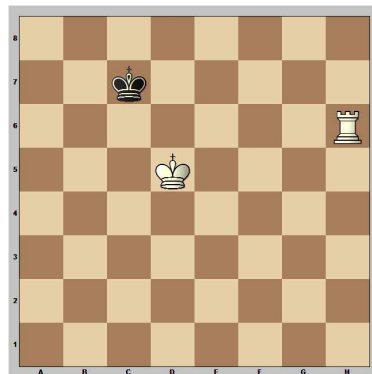
Aufgabe 2:

Der schwarze König ist gerade nach c8 gezogen. Wie soll Weiß weiterspielen?



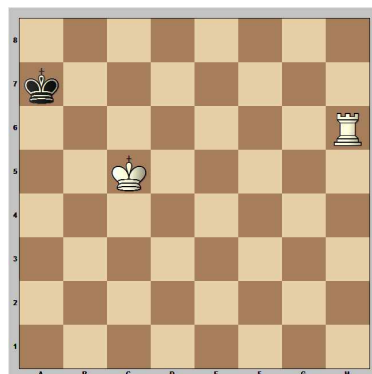
Aufgabe 3:

Weiß ist am Zug. Was soll er ziehen?



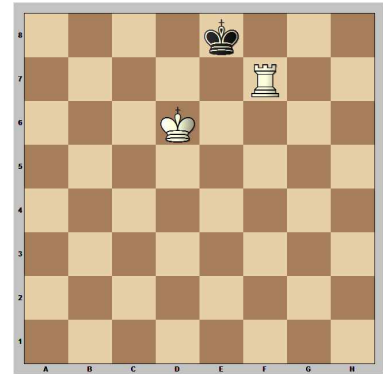
Aufgabe 4:

Weiß am Zug. Was soll er ziehen?



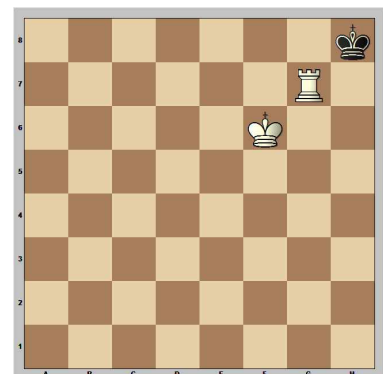
Aufgabe 5:

Weiß setzt in zwei Zügen matt!



Aufgabe 6:

Weiß hat den schwarzen König eingeknastet und kann in drei Zügen mattsetzen. Wie?

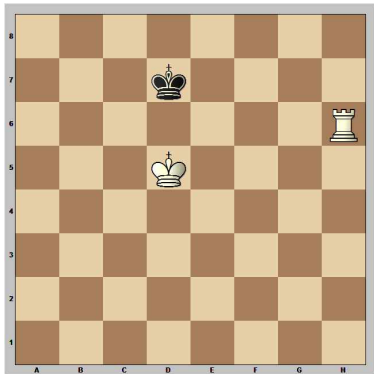




Lösungen

Aufgabe 1:

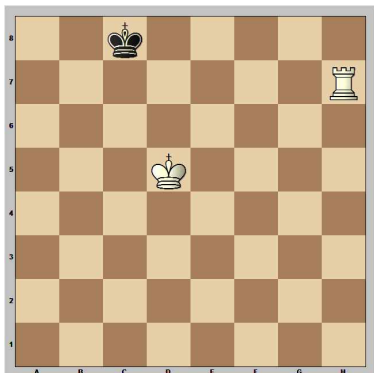
Die Könige stehen in der Opposition. Was soll Weiß ziehen?



1. ♖h7+ und Weiß erobert die 7. Reihe!

Aufgabe 2:

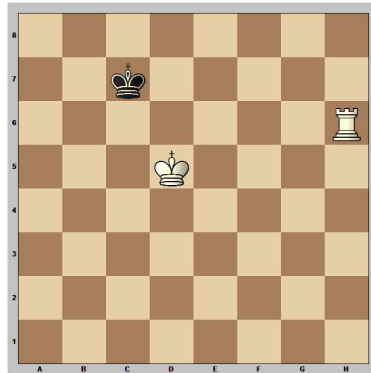
Der schwarze König ist gerade nach c8 gezogen. Wie soll Weiß weiterspielen?



1. ♔d6 Weiß geht in die Anti-Opposition und hofft auf **1... ♔d8 2. ♖h8#**, aber auch sonst nimmt die Partie ein schnelles Ende **1... ♔b8 2. ♔c6 ♔a8 3. ♔b6 ♔b8 4. ♖h8#**

Aufgabe 3:

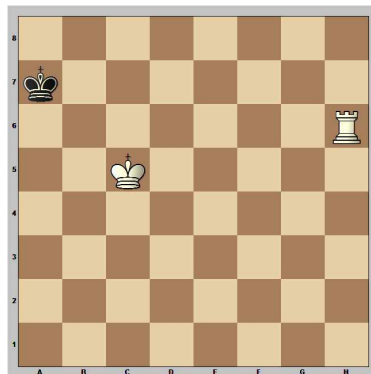
Weiß ist am Zug. Was soll er ziehen?



1. ♖g6 Abwartezug und Weiß hofft, dass der schwarze König in die Opposition geht!

Aufgabe 4:

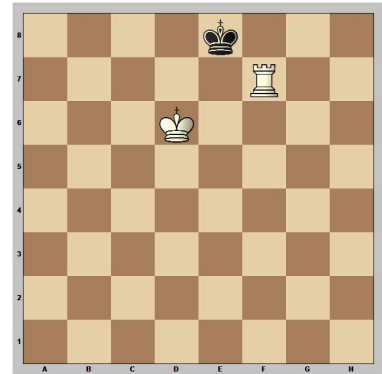
Weiß am Zug. Was soll er ziehen?



Geht der schwarze König freiwillig an den Rand, bietet sich das Einknasten an: **1. ♖b6** Auch **1. ♖h7+ ♔b8 (1... ♔a6 2. ♖g7 Abwartezug! ♔a5 3. ♖a7#) 2. ♔c6 ♔a8 (2... ♔c8 3. ♖h8#) 3. ♔b6 ♔b8 4. ♖h8#** führt in vier Zügen zum Matt! **1... ♔a8 2. ♔c6 ♔a7 3. ♔c7 ♔a8 4. ♖a6#**

Aufgabe 5:

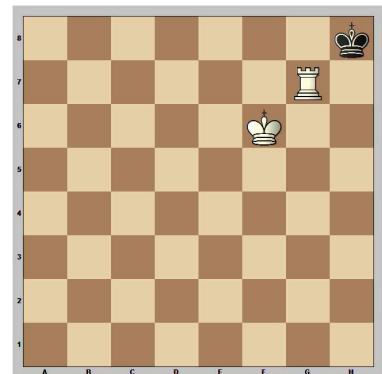
Weiß setzt in zwei Zügen matt!



Dieses Manöver sollte man sich unbedingt merken: **1. ♖f1** Abwartezug und der Schwarze ist im Zugzwang: Er muss in die Opposition! **1... ♔d8 2. ♖f8#**

Aufgabe 6:

Weiß hat den schwarzen König eingeknastet und kann in drei Zügen mattsetzen. Wie?



Achtung! Pattgefahr! **1. ♖f7 1. ♖g6 ♔h7 2. ♔f7 ♔h8 3. ♖h6# 1... ♔g8 2. ♔g6 ♔h8 3. ♖f8#** führt zum Matt, während **1. ♔f7???** Patt ein grober Fehler wäre.

