



LEKTION 31

MATT IN ZWEI ZÜGEN (Teil 1)

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Aufgaben

Lösungen

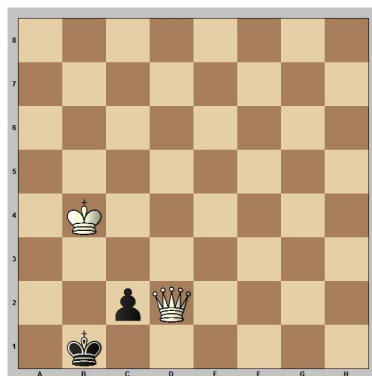
Tipp für werdende Schachprofis

Variantenbaum:  
Einleitendes Beispiel

Ausblick

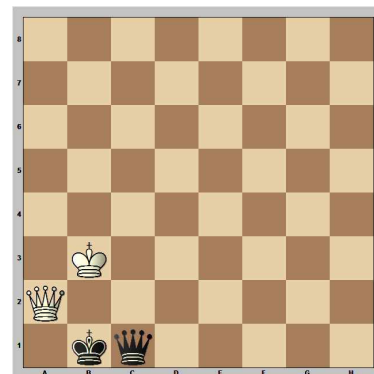
Anleitung für den Trainer / Lehrer

Wie berechnet man eigentlich eine Variante? Das ist eine sehr interessante Frage! Betrachten wir die folgende Stellung:

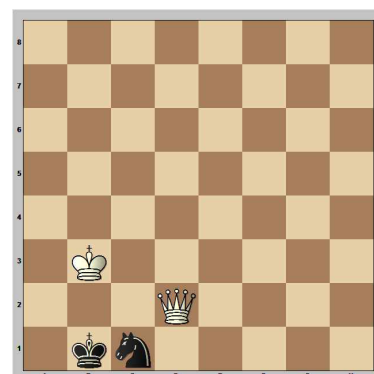


In dieser Stellung stehen Weiß 19 Damenzüge und 8 Königszüge zur Verfügung. Unter diesen 27 Zugmöglichkeiten müssen die Kandidatenzüge ausfindig gemacht werden. Offensichtlich scheiden einige Züge aus: schlecht ist zum Beispiel das Schlagen des Bauern oder das Schach auf d1, auch die Königszüge in die c-Linie führen nach der Umwandlung des schwarzen Bauern in eine Dame nur zum Remis. Vielleicht sollte die Dame nach d3 ziehen, denn nun ist der Bauer gefesselt und die Umwandlung verhindert. Möchte Weiß jedoch gewinnen, muss er versuchen, auf Matt zu spielen. Da die Dame alleine den schwarzen König wohl kaum zur Strecke bringen kann, sollte der weiße König sie unterstützen: **1.♔b3** war der gesuchte Zug! Wenn sich nun der Bauer in eine Dame verwandelt, ist

Weiß am Ziel. **1...c1♚ 2.♕a2#** führt zum Matt.



Dies funktioniert auch bei einer Umwandlung in einen Turm oder Läufer, aber was ist, wenn Schwarz sich für einen Springer entscheidet?



Nun steht der weiße König im Schach und das Matt in zwei Zügen ist abgewehrt! So kann es einem gehen beim Varianten berechnen: da nimmt Schwarz einfach einen Springer statt einer Dame und die geniale Mattvariante ist im Eimer! Bei den Übungsaufgaben sollten ihre Schüler alle Varianten berechnen und erst, wenn sie ganz sicher sind, dass sie ein Matt in zwei Zügen gefunden haben zur nächsten Aufgabe übergehen.

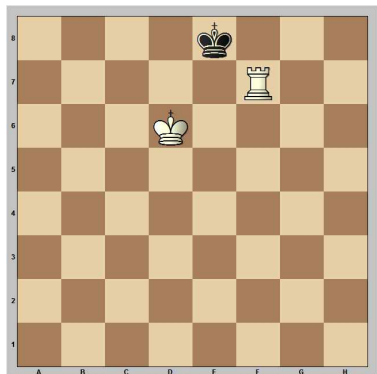




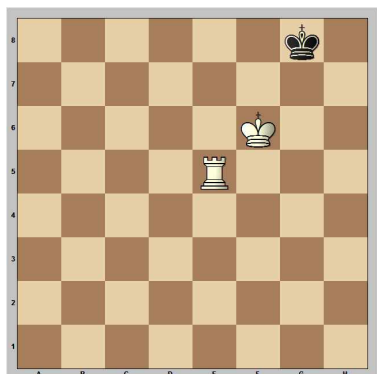
## Aufgaben

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!

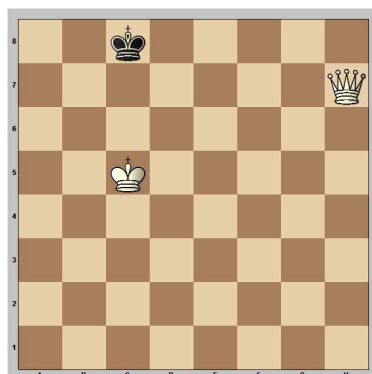
### Aufgabe 1:



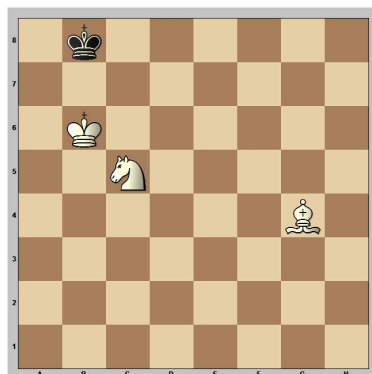
### Aufgabe 2:



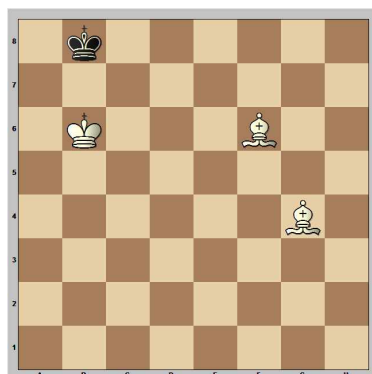
### Aufgabe 3:



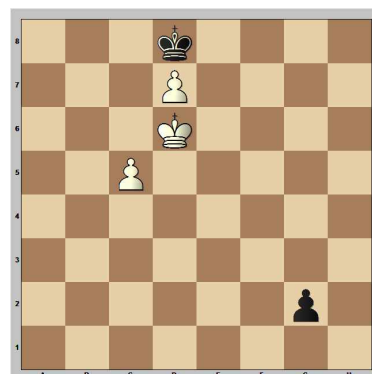
### Aufgabe 4:



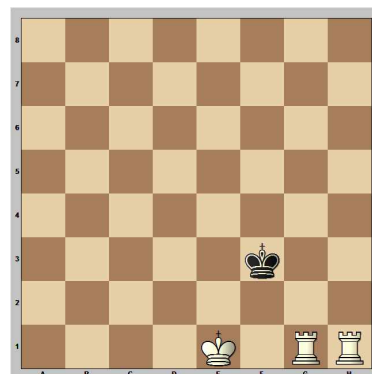
### Aufgabe 5:



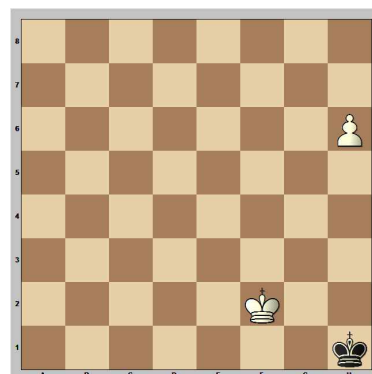
### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:

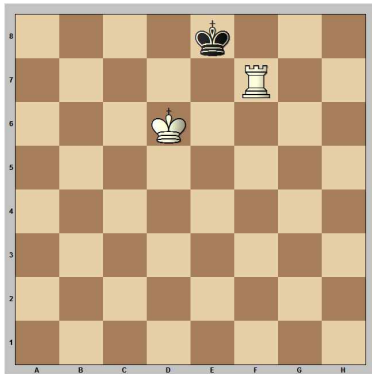




## Lösungen

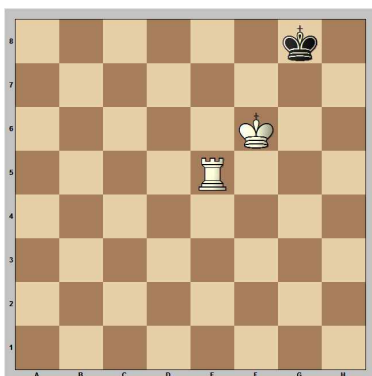
Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!

### Aufgabe 1:



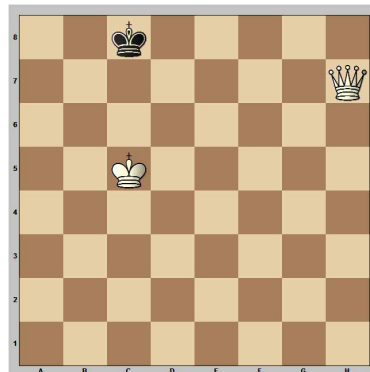
Hier muss Weiß einen Abwartezug mit dem Turm in der f-Linie machen, zum Beispiel **1. ♖f1** Nun ist der schwarze König im Zugzwang. Ob er will oder nicht, er muss ziehen. **1... ♔d8** Und nun kommt der Turm zurück **2. ♖f8#**

### Aufgabe 2:



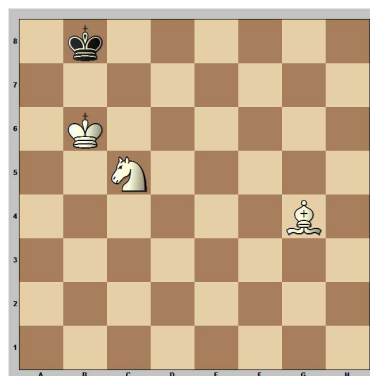
Bei dieser Aufgabe soll der König nach f8 gezwungen werden, also müssen wir ihm das Feld h8 abnehmen. **1. ♖h5 ♔f8** **2. ♖h8#**

### Aufgabe 3:



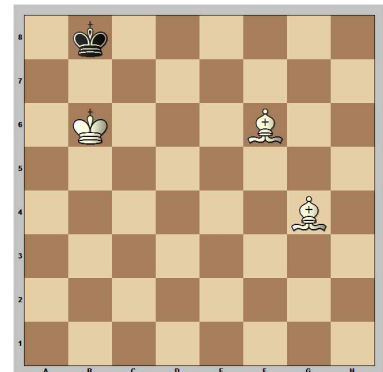
Während bisher die Varianten ohne Nebenvarianten auskamen, gibt es hier zwei Alternativen. Die Dame möchte, unterstützt vom weißen König, mattsetzen. Aber wo muss der weiße König hin? Nach b6, c6 oder d6? Nur **1. ♔c6** führt zum Erfolg! Denn nach **1... ♔b8** folgt **2. ♕b7#** und auf **1... ♔d8** führt **2. ♕d7#** zum Matt.

### Aufgabe 4:



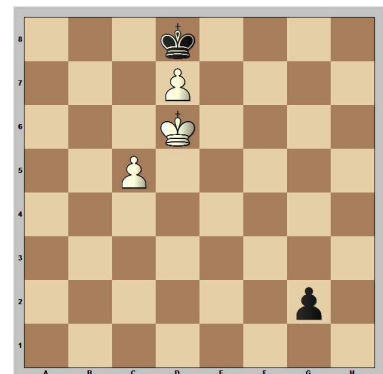
Hier müssen die weißen Figuren gut zusammenarbeiten: **1. ♘a6+ ♔a8** **2. ♖f3#**

### Aufgabe 5:



Und auch hier wird der König in die Ecke getrieben: **1. ♖e5+ ♔a8** **2. ♖f3#**

### Aufgabe 6:

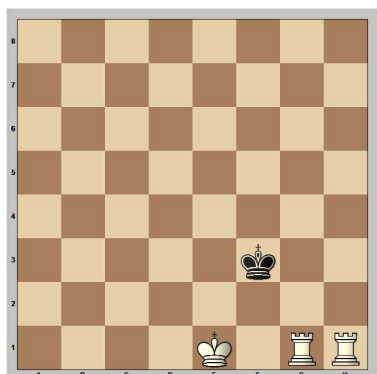


Der schwarze König ist gefangen, allerdings kann er sich im nächsten Zug eine Dame holen, aber leider kommt diese zu spät... **1. c6 g1 ♕** **2. c7#** Auch ein Bauer darf man für ein Mattmotiv nie außer Acht lassen!

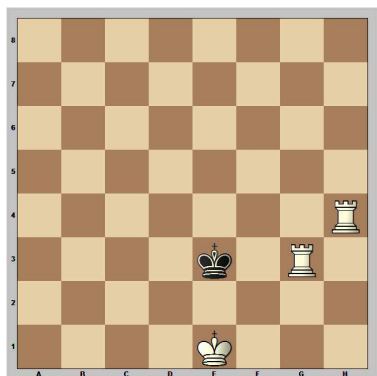




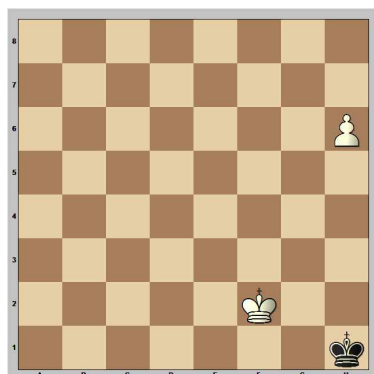
**Aufgabe 7:**



Jetzt wird es knifflig! Der schwarze König hat noch eine Menge Felder. Wie soll man ihn bloß mattsetzen? Zunächst mal machen wir ihm die 4.Reihe streitig. **1.♖h4** und schon hat er nur noch ein Feld! **1...♗e3** Zugzwang! Jetzt sitzt er in der Falle! **2.♜g3#** Diese kuriose Stellung verdient ein eigenes Diagramm:



**Aufgabe 8:**



Hier hat man nicht viel Auswahl: **1.h7 ♖h2 2.h8♗#** oder **2.h8♘#**

**Tipp für werdende Schachprofis**

Den besten Trainingseffekt erzielt man, wenn man die Aufgaben löst, ohne die Figuren zu ziehen. Also nicht immer direkt am Brett ausprobieren, ob die erstbeste Idee funktioniert, sondern erstmal alle Möglichkeiten durchrechnen und erst, wenn man sich sicher ist, dass man wirklich alles vorausgeplant hat, kann man die Lösung am Brett überprüfen. Sollte eine Aufgabe im Kopf absolut nicht lösbar sein, darf man natürlich auch am Brett probieren, schließlich wollen wir ja erstmal 1100 DWZ bekommen und danach Schachprofi werden!

**Variantenbaum**

**Einleitendes Beispiel**

Das Einleitende Beispiel wird übrigens in 4 Zügen matt! Hier alle Varianten:

- 1.♖b3 c1♗+**
  - 1...c1♖ 2.♗a2#
  - 1...c1♗ 2.♗a2#
  - 1...c1♘ 2.♗a2#
  - 1...♗a1 2.♗c1#
- 2.♗a3 ♗d3**
  - 2...♗a2 3.♗b2#
  - 2...♗b3 3.♗b2#
  - 2...♗e2 3.♗b2#
  - 2...♗a1 3.♗xc1#
- 3.♗c3**
  - 3.♗xd3+ ♗c1 (3...♗a1
  - 4.♗d1#)
  - 4.♗e2 ♗b1 5.♗b2#
  - oder 5.♗d1#
- 3...♗f4**
  - 3...♗f2 4.♗b2#
  - 3...♗e1 4.♗b2#
  - 3...♗c1 4.♗b2#
  - 3...♗b2 4.♗xb2#
  - 3...♗b4 4.♗b2#
  - 3...♗c5 4.♗b2#
  - 3...♗e5 4.♗b2#
- 4.♗b2#**

Wer diese Varianten alle aus der Startstellung berechnen kann, ist schon ein guter Schachspieler.

**Ausblick**

In der nächsten Lektion wollen wir noch mal Mattaufgaben in zwei Zügen berechnen, diesmal allerdings mit vollem Brett!

