



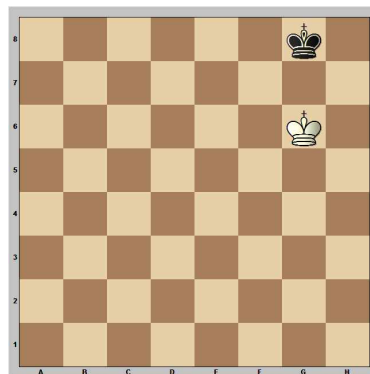
LEKTION 32

MATT IN ZWEI
ZÜGEN (Teil 2)Inhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Ich möchte Ihnen heute noch ein zweites Verfahren vorstellen, wie man das Variantenberechnen trainieren kann, die **Visualisierung**. Beim Vorausberechnen von Varianten ist es wichtig, dass sich Ihre Schüler die neuen Stellungen vor ihrem inneren Auge vorstellen können. Stellen Sie Ihren Schülern mal die folgende Aufgabe, ohne dass sie Brett und Figuren als Hilfsmittel benutzen dürfen.

Frage:

Der weiße König steht auf g6, der schwarze König auf g8. Wo muss man eine weiße Dame einsetzen, damit der schwarze König im Matt steht?

*Antwort:*

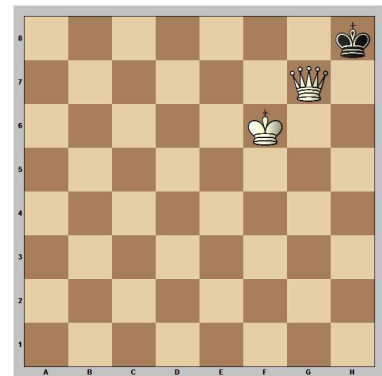
Es gibt 6 Möglichkeiten: Dg7, Da8, Db8, Dc8, Dd8 oder De8.

Frage:

Nun steht der weiße König auf f6, der schwarze König auf h8. Wo muss man die weiße Dame einsetzen, damit der schwarze König matt ist?

Antwort:

Dieses Mal gibt es nur ein Feld! Die Dame muss auf g7 stehen.



Mit diesen Übungen können Sie das innere Auge trainieren. Dies kommt Ihren Schützlingen später bei der Variantenberechnung zu Gute. Sollten die obigen Aufgaben noch zu schwierig sein, fragen Sie einfach die Farbe der Felder ab: Welche Farbe hat das Feld e4? Welche Farbe das Feld a3? usw. Später können Sie dann schwierige Fragen stellen: Ein Springer steht auf e4. Kann er nach f6 ziehen? Ja oder nein? Diese Aufgaben sollten Sie in den nächsten Übungsstunden immer mal wieder einbauen. Es lockert den Unterricht auf und macht den Schülern viel Spaß! Und ganz nebenbei trainiert es auch die Hohe Kunst der Variantenberechnung!

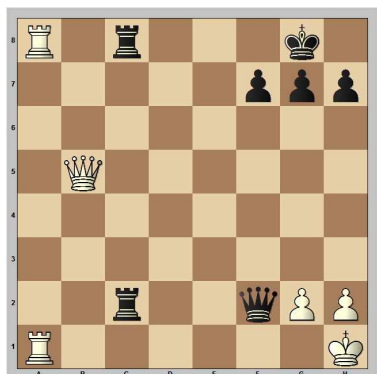




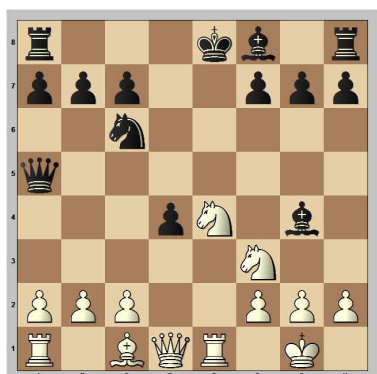
Aufgaben

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!

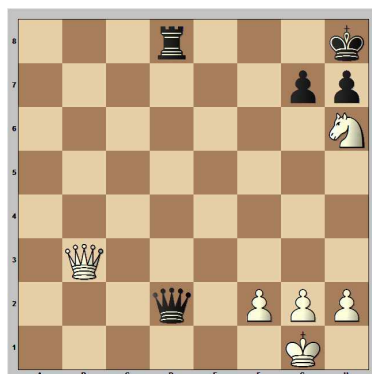
Aufgabe 1:



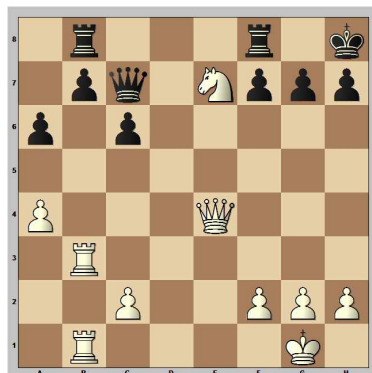
Aufgabe 2:



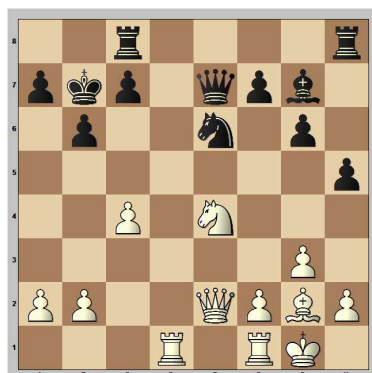
Aufgabe 3:



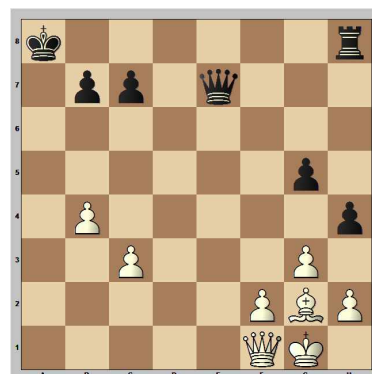
Aufgabe 4:



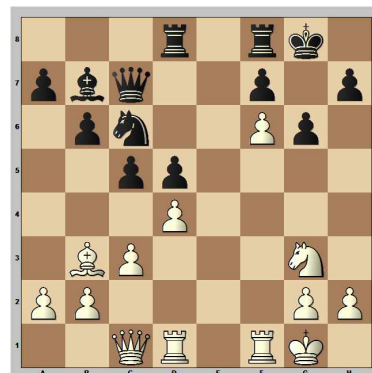
Aufgabe 5:



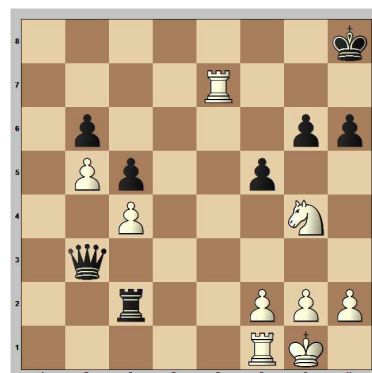
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

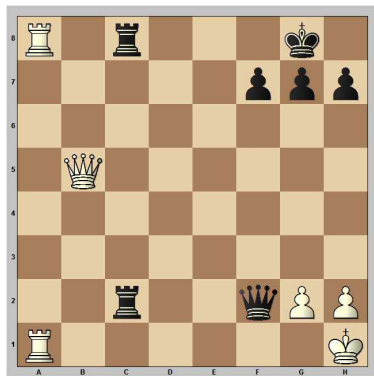




Lösungen

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!

Aufgabe 1:



In dieser Aufgabe ist eine Kombination versteckt, die wir noch nicht direkt trainiert haben, der **Röntgenangriff**. Der Turm a8 greift durch den Turm c8 das Feld e8 an. Dies nennt man **Röntgenblick**, da der Turm durch die anderen Figuren hindurch gucken muss. Allerdings handelt es sich auch um eine Hinlenkung, denn schließlich wird der schwarze Turm auf ein sehr ungünstiges Feld gelockt. Während er auf c8 gedeckt ist, wird er auf e8 nicht mehr geschützt! Dies nutzt Weiß zu einem Matt!

1. ♖e8+ ♜xe8 2. ♜xe8#

Aufgabe 2:



Dieses Motiv sollten Ihre Schüler noch wieder erkennen.

Frage:

Um welche Eröffnung handelt es sich?

Antwort:

Schottisches Gambit (4... ♗f6-Variante)

1.e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4. ♙c4 ♗f6 5.0-0 ♗xe4 6. ♞e1 d5 7. ♙xd5 ♜xd5 8. ♗c3 ♜a5 9. ♗xe4

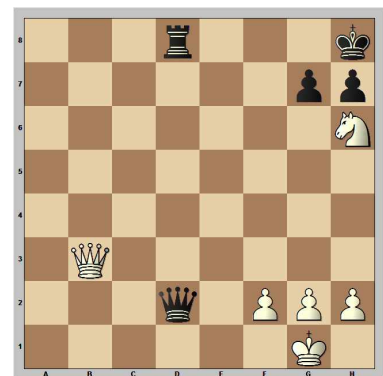


In dieser Stellung sollte Schwarz mit **9... ♙e6** die e-Linie blockieren, aber er entschied sich für eine schlechte Alternative, ein grober Fehler!

9... ♙g4 Und nun folgt ein schönes Matt in zwei Zügen!

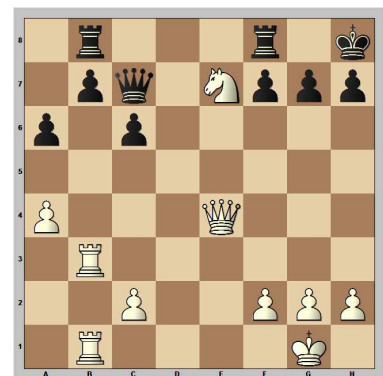
10. ♗f6+ ♙d8 11. ♞e8# Dieses Matt sollte jeder Spieler des Schottischen Gambits kennen!

Aufgabe 3:



Das sieht ganz nach Ersticktem Matt aus! **1. ♜g8+ ♞xg8 2. ♗f7#**

Aufgabe 4:



Der Springer hält den König am Rand gefangen, die Dame opfert den Weg frei und der Turm setzt matt.

1. ♜xh7+ ♙xh7 2. ♞h3#





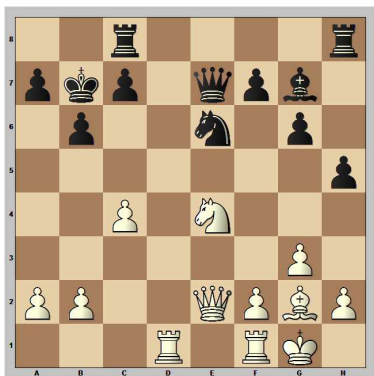
Frage:

Wie heißt dieses Mattmotiv?

Antwort:

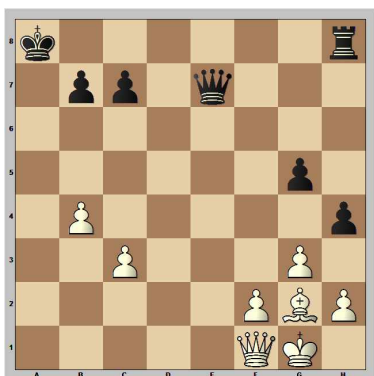
Anastasias Matt

Aufgabe 5:



Dieses Mattmotiv würde man in einer Partie vielleicht übersehen, aber wir wussten ja, dass hier ein Matt in 2 in der Luft liegt: **1. ♖c5+ ♜b8** **2. ♘a6#** Wunderschön, wie hier Springer und Läufer zusammenarbeiten!

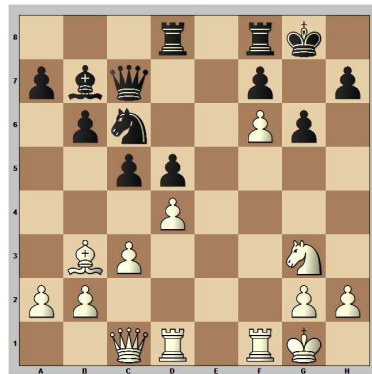
Aufgabe 6:



Weiß nutzt die Fesselung des b-Bauern für eine schnelle Umgruppierung der Dame:

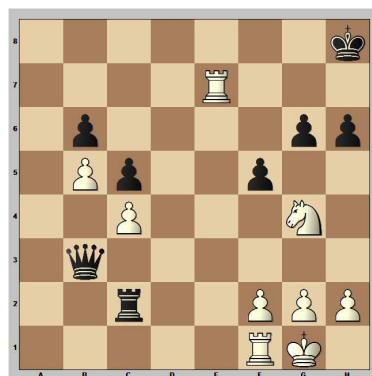
1. ♖a6+ ♜b8 **2. ♖xb7#**

Aufgabe 7:



1. ♖h6 Wer diesen Zug gefunden hat, hat die Aufgabe verstanden! Egal, was Schwarz auch zieht, das Matt auf g7 ist unvermeidbar. Nicht umsonst, nennt man einen weißen Bauern auf f6, g6 oder h6 auch Sargnagel. Hier klopft er wirklich den Sarg des schwarzen Königs zu, frei nach dem Motto: Klappe zu, König matt!

Aufgabe 8:



Und auch hier ist nach dem ersten Zug nichts mehr zu machen: **1. ♖f6 ♗xc4** **2. ♗h7#** Dieses Mattmotiv (Turm + Springer) nennt man übrigens Arabermatt. Der Name kommt wohl von dem berühmten Araberhengst (weißes Pferd).

Ausblick

Die nächste Lektion führt uns in die Welt der Endspiele (König + Bauer gegen König). Damit man dort nicht so viele Varianten berechnen muss, haben die Schachspieler Schlüsselfelder erforscht. Erreicht der weiße König ein Schlüsselfeld gewinnt er, kann Schwarz dies verhindern, endet die Partie remis. Mehr dazu aber in Lektion 33.

