



LEKTION 6

MATT DURCH FESSELUNG

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Aufgaben

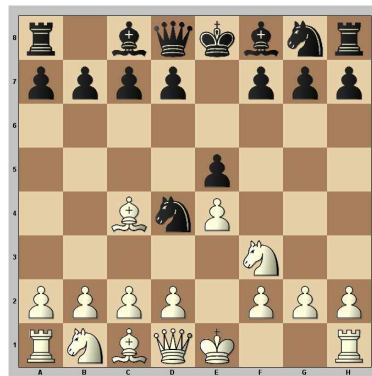
Lösungen

Ausblick

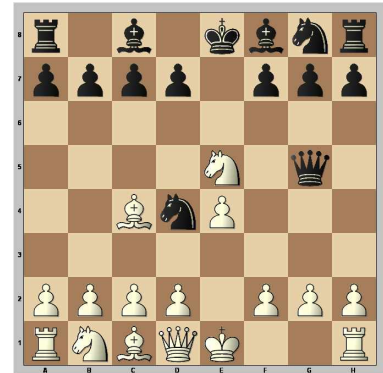
Anleitung für den Trainer / Lehrer

Fesselungen kommen fast in jeder Partie vor. Oft kann man durch eine Fesselung eine gegnerische Figur lahm legen. Dadurch ergeben sich manchmal Mattkombinationen. Ein hübsches Beispiel ist die folgende Eröffnungsfalle:

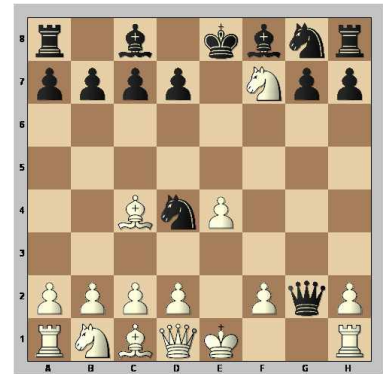
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘d4



Dieser Zug sieht ein bisschen sonderbar aus. Schwarz zieht eine Figur zum zweiten Mal, obwohl noch viele andere Figuren darauf warten, ins Spiel einzugreifen. Außerdem ist der e-Bauer nun wieder ohne Deckung. Da lässt sich Weiß nicht zweimal bitten! 4.♘xe5 Wenn Weiß jetzt noch mal am Zug wäre, könnte der Springer von f7 aus Dame und Turm ins Visier nehmen. 4..♙g5 Was soll die Dame denn hier? Weiß kann ja trotzdem den Doppelangriff spielen, denn ob die Dame auf d8 oder g5 steht, macht ja keinen großen Unterschied, oder? Außerdem ist er ja schon zwei Bauern im Vorsprung! Was soll da noch schief gehen?



5.♘xf7 Weiß hat angebissen und nun schlägt die große Stunde für den schwarzen Angriff! 5..♙xg2



Erstmal den Turm in Sicherheit bringen, denn schließlich läuft einem der schwarze Turm ja nicht weg! 6.♙f1 ♙xe4+ Nun ist guter Rat teuer: zieht die Dame dazwischen, geht sie verloren, also lieber mit dem Läufer das Schach abwehren. 7.♙e2

Frage:

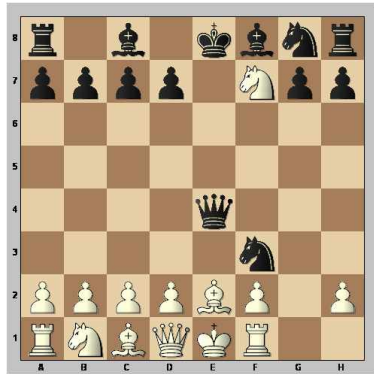
Wie kann Schwarz eine gefesselte Figur für ein Mattbild ausnutzen?



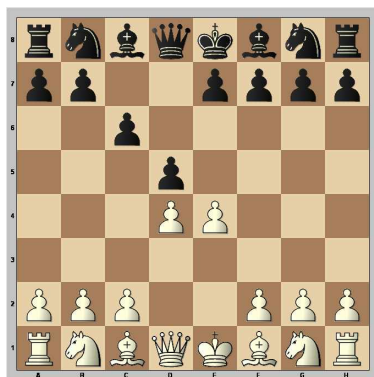


Antwort:

Der Läufer ist gefesselt und daher ist Weiß nach **7..♟f3#** matt!

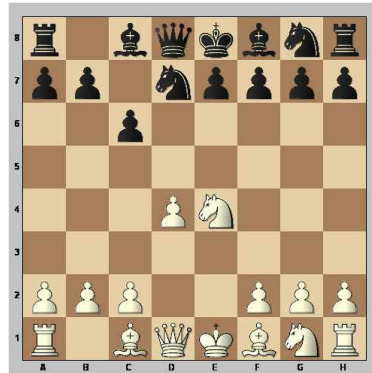


Und auch das zweite Beispiel wird Dank einer Fesselung matt! **1.e4 c6** Schwarz wählt die **Caro-Kann Verteidigung**. Mit dem Bauernzug bereitet er den Vorstoß d5 vor! **2.d4 d5**



Caro-Kann Verteidigung

3.♞c3 dxe4 4.♞xe4 Nun möchte Schwarz gerne einen Springer auf f6 stellen, aber er hat keine Lust auf einen Doppelbauern. Daher bereitet er diesen Zug vor! **4..♞d7**



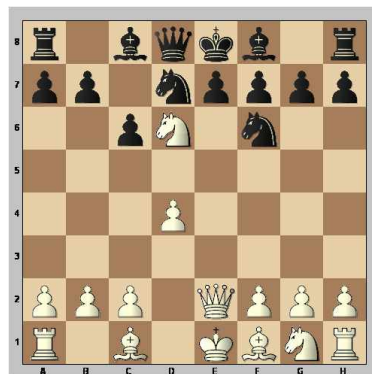
5.♞e2 Die Falle! Spielt Schwarz unachtsam weiter nach Plan **5..♞g6**, schnappt die Falle zu.

Frage:

Wie kann Weiß hier eine Fesselung für ein Matt ausnutzen?

Antwort:

Nach dem Springerzug **6.♞d6#** ist der e-Bauer gefesselt. Schwarz ist matt!



Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungsblätter. Bei den Aufgaben kann Weiß Dank einer Fesselung mattsetzen.

Aufgabe 1+2:

Matt in einem Zug!

Aufgabe 3-7:

Matt in zwei Zügen!

Aufgabe 8:

Matt in drei Zügen!

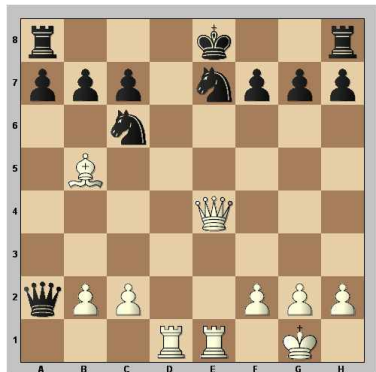




Aufgaben

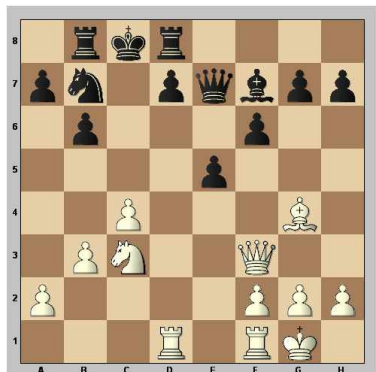
Aufgabe 1:

Weiß zieht



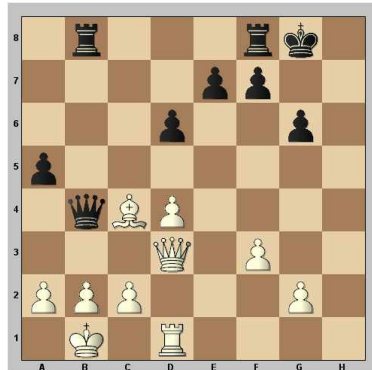
Aufgabe 2:

Weiß zieht



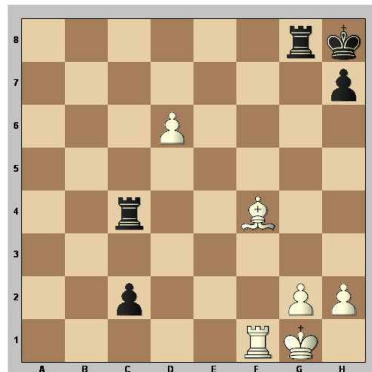
Aufgabe 3:

Weiß zieht



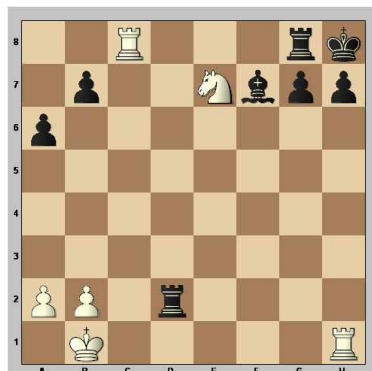
Aufgabe 4:

Weiß zieht



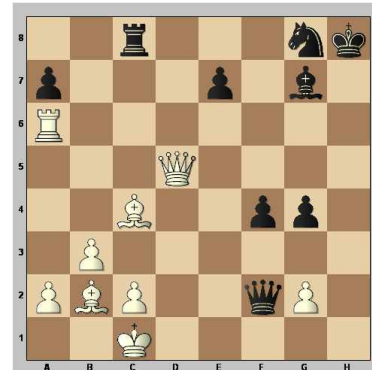
Aufgabe 5:

Weiß zieht



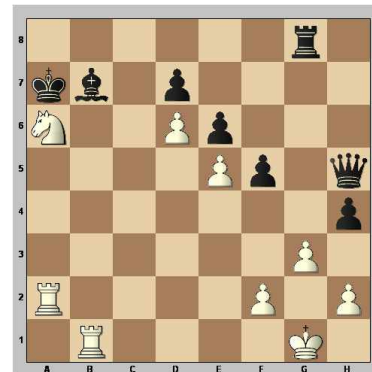
Aufgabe 6:

Weiß zieht



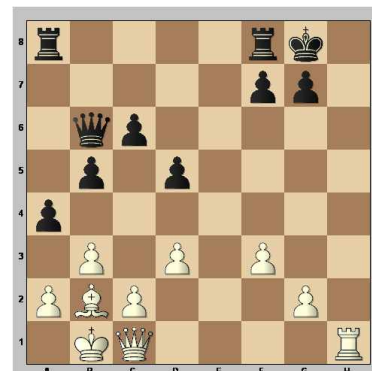
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht

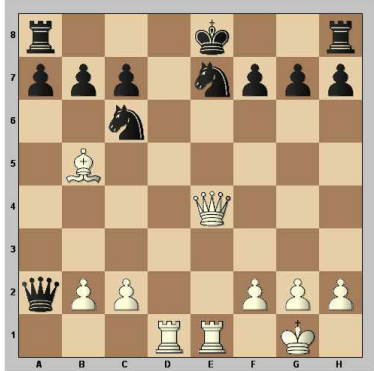




Lösungen

Aufgabe 1:

Weiß zieht



Frage:

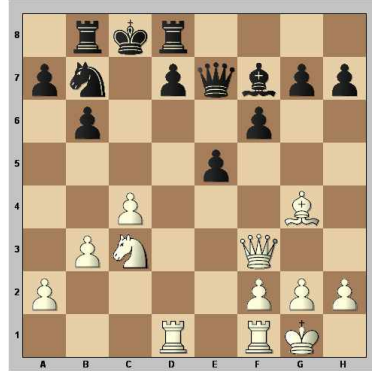
Wie oft ist das Feld e7 angegriffen? Wie oft verteidigt?

Antwort:

Das Feld e7 ist zweimal angegriffen (Dame und Turm) und nur einmal verteidigt (König). Der andere Springer spielt momentan keine Rolle, denn er ist gefesselt. Somit steht dem Matt nichts mehr im Wege! **1. ♖xe7#**

Aufgabe 2:

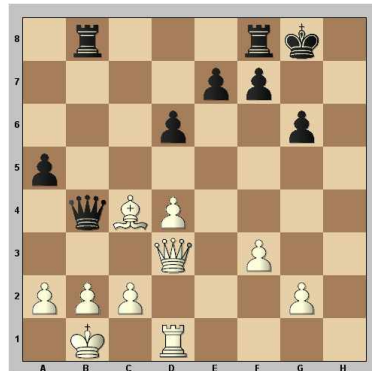
Weiß zieht



Hier ist der d-Bauer gefesselt! Dies nutzt Weiß für ein hübsches Matt! **1. ♚c6#**

Aufgabe 3:

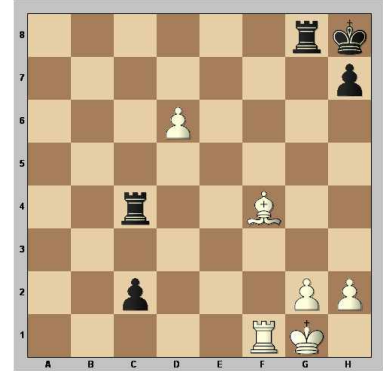
Weiß zieht



Der Schutz des schwarzen Königs ist ein wenig dürftig. Da der f-Bauer gefesselt ist, hängt der g-Bauer. Hat man dies erstmal erkannt, ist das Matt schnell gefunden! **1. ♚xg6+ ♜h8 2. ♜h1#**

Aufgabe 4:

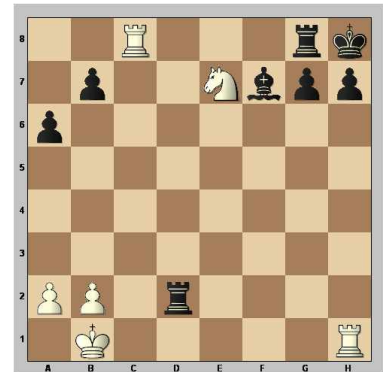
Weiß zieht



Noch keine Fesselung in Sicht? Dann wird es aber Zeit... **1. ♙e5+ ♜g7** Willkommen in der Fesselung! **2. ♜f8#**

Aufgabe 5:

Weiß zieht



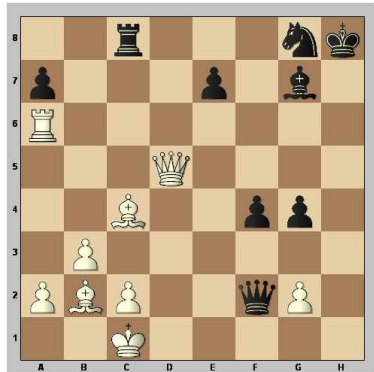
Hier sind gleich zwei Fesselungen versteckt, aber wo ist das Matt? Zunächst muss der Läufer abgelenkt werden, dann schlägt der Springer erbarmslos zu! **1. ♜xg8+ ♙xg8 2. ♘g6#**





Aufgabe 6:

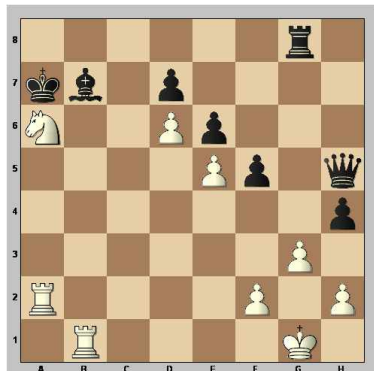
Weiß zieht



Der Springer ist ein wichtiger Verteidiger. Nachdem er das Brett verlassen hat, ist das Matt in greifbare Nähe gerückt!
1. ♖xg8+ ♜xg8 2. ♚h6#

Aufgabe 7:

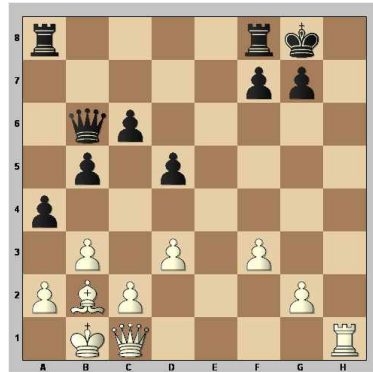
Weiß zieht



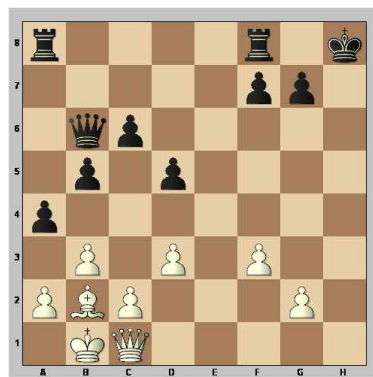
Zunächst muss man den König auf das richtige Feld treiben, dann mattsetzen! **1. ♘c7+ ♜b8 2. ♚a8#**

Aufgabe 8:

Weiß zieht



Damit der Bauer g7 gefesselt ist, müsste der König auf h8 stehen. Nichts leichter als das!
1. ♜h8+ ♚xh8



Nun nutzt die Dame das ungeschützte Feld h6 für einen tödlichen Mattangriff! **2. ♚h6+ ♜g8 3. ♚xg7#**

Ausblick

Es gibt verschiedene Methoden, die Verteidigung des Gegners auszuschalten. Diese Möglichkeiten werden wir in den nächsten Lektionen kennen lernen.

