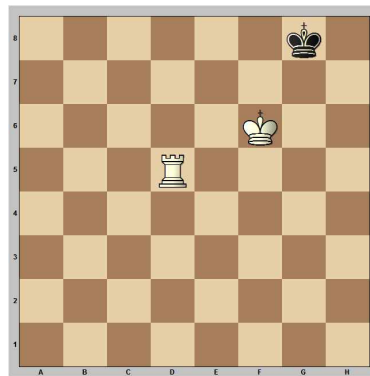




LEKTION 21

MATT IN
ZWEI ZÜGENInhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Ausblick**Aufgaben**Lösungen**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Gute Schachspieler zeichnen sich dadurch aus, dass sie lange Varianten berechnen können. Je tiefer ein Schachspieler in eine Stellung eindringt, desto höher sind seine Chancen, die Partie zu gewinnen. Das Variantenberechnen ist also eine wichtige Grundlage auf dem Weg zu einem guten Schachspieler. Besonders geeignet zum Training sind Mattaufgaben. Hier weiß man, dass in der Stellung ein Matt in zwei Zügen versteckt ist.



Hat man keine Idee, wie man in dieser Stellung in zwei Zügen den schwarzen König zur Strecke bringen kann, muss man alle möglichen Züge berechnen. Weiß stehen 14 Turmzüge und 6 Königszüge zur Verfügung. Einer dieser 20 Züge ist der Lösungszug, aber welcher? Sicherlich ist es offensichtlich, dass der weiße König nicht zurückgehen sollte, da sonst dem schwarzen König zu viele Felder zur Verfügung stehen. Gewisse Züge scheiden also aus. Andere Züge kommen in die nähere Wahl.

Man spricht von den **Kandidatenzügen**. Diese Züge werden einer nach dem anderen durchgerechnet, bis der Lösungszug gefunden wird.

Natürlich kann man auch ganz logisch an das Problem herangehen. Am Liebsten hätte Weiß, dass der schwarze König nach f8 in die Opposition geht, denn dann könnte er auf der 8.Reihe mattsetzen. Aber wie kann ich Schwarz daran hindern, nach h8 oder h7 zu laufen? Na klar, indem ich ihm diese Felder wegnehme. Nach **1. ♖h5** bleibt Schwarz keine Wahl, er muss nach f8 und der Turm zieht auf die 8.Reihe zum Mattsetzen. **1.. ♜f8 2. ♖h8#**

Ausblick

In den nächsten Lektionen werden wir weiter das Variantenberechnen trainieren.

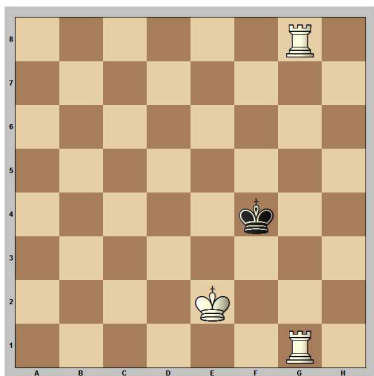




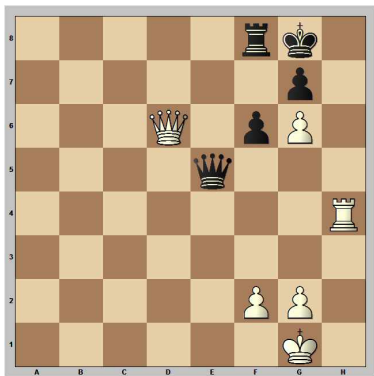
Aufgaben

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt. Berechne die Varianten!

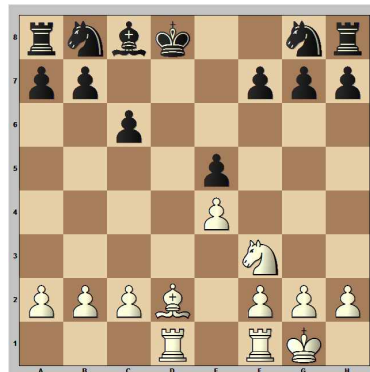
Aufgabe 1:



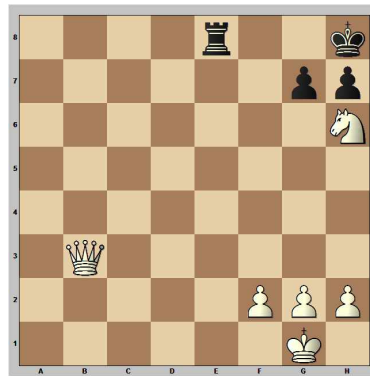
Aufgabe 2:



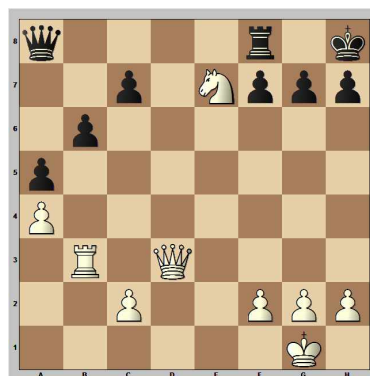
Aufgabe 3:



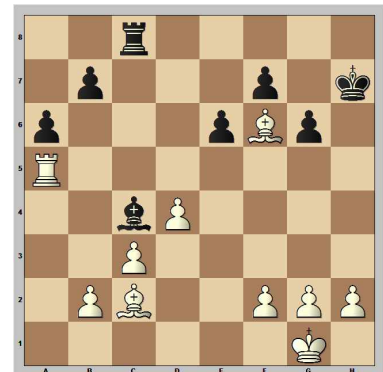
Aufgabe 4:



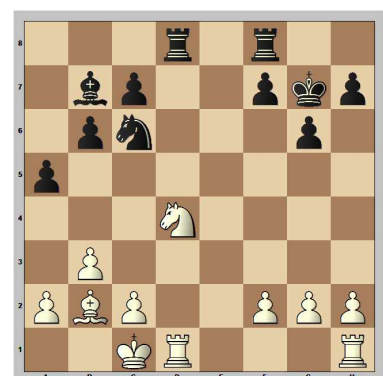
Aufgabe 5:



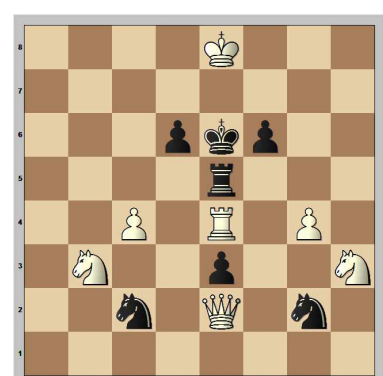
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:



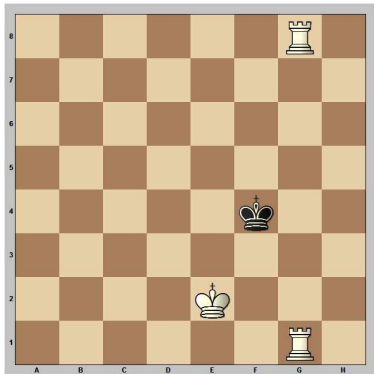
Schreibe den kompletten Variantenbaum auf!





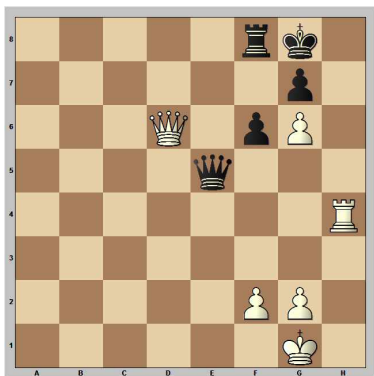
Lösungen

Aufgabe 1:



Auch hier muss der schwarze König in die Opposition gezwungen werden. Nach **1.♖8g5** wird es eng! Ihm steht nur noch ein Feld zur Verfügung und danach ist Ende. **1..♔e4**
2.♖1g4#

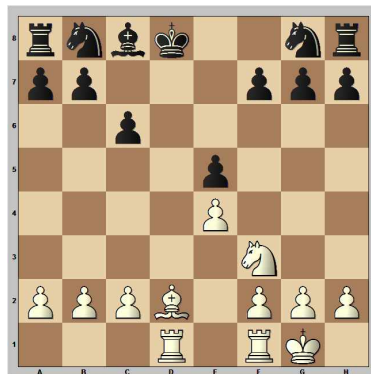
Aufgabe 2:



Durch eine geschickte Ablenkung wird der König von der Deckung seines Turmes in ein Mattnetz gezwungen. **1.♖h8+**
1...♔xh8 **2.♖xf8#**

Hingegen scheitert das Schlagen mit der Dame **1.♕xf8+?**, da der König hier noch das Fluchtfeld e7 hat. **1..♔e7**
2.♖h8+ ♔e7--+

Aufgabe 3:

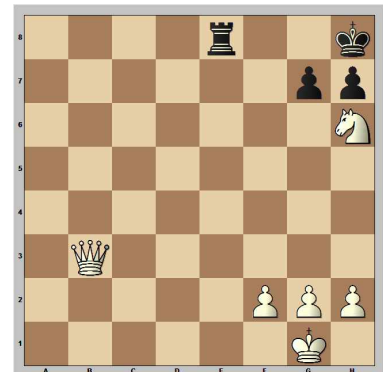


Das Abzugschach fällt sofort ins Auge **1.♖g5+**, allerdings zweigt sich der Variantenbaum danach auf, da dem König zwei Felder zur Verfügung stehen. Hier zeigt sich, wie gut Turm und Läufer zusammenarbeiten! **1...♔e8** **2.♖d8#**



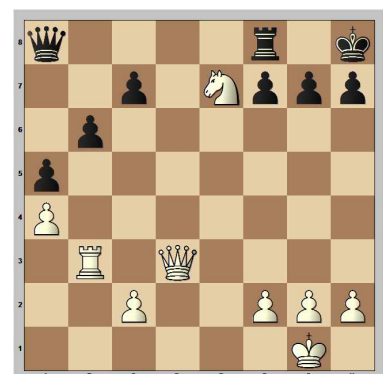
oder **1...♔c7** **2.♖d8#**

Aufgabe 4:



Dieses Motiv sollte schon ein alter Hut sein! Der Turm wird nach g8 gelenkt und danach folgt das Ersticke Matt mit dem Springer. **1.♖g8+** **♖xg8**
2.♗f7#

Aufgabe 5:

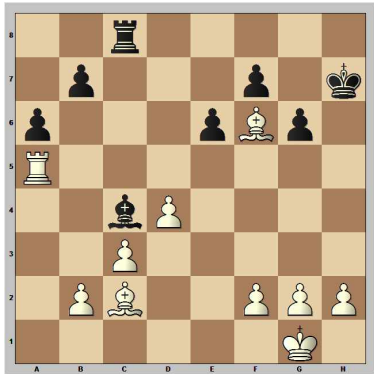


Und auch das Anastasias Matt sollte noch im Hinterkopf sein. Der Springer hält den schwarzen König am Rand gefangen, die Schwerfiguren erledigen den Rest. **1.♖xh7+** **♔xh7**
2.♖h3#





Aufgabe 6:

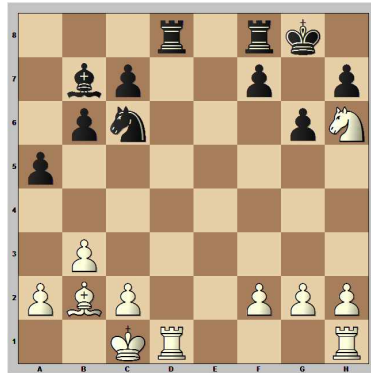


Hat man erkannt, dass der g-Bauer gefesselt ist, ist der Rest ein Kinderspiel. **1. ♖h5+ ♔g8 2. ♖h8#**

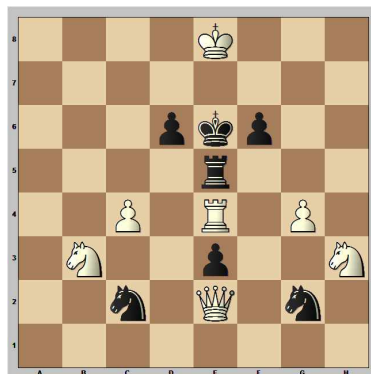
Aufgabe 7:



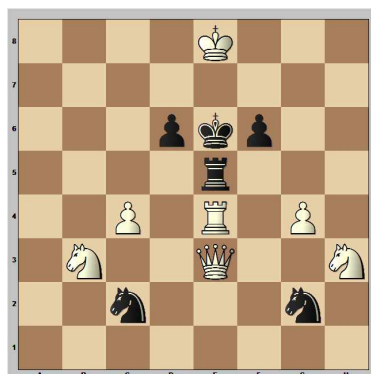
Dieses Mattmotiv wird häufig übersehen, denn ein Matt mit Springer und Läufer ist relativ selten. Weiß nutzt ein Abzugschach, um den Springer in Position zu bringen. Danach steht seinem Weg nach h6 nichts mehr im Wege. **1. ♘f5+ ♔g8 2. ♘h6#**



Aufgabe 8:



Besonders Mattstudien eignen sich hervorragend, um das Variantenberechnen zu trainieren. Hier stehen Schwarz nach dem Lösungszug **1. ♖xe3**



13 mögliche Züge zur Verfügung:

- 1... ♗cxe3 2. ♘d4#
- 1... ♗ce1 2. ♘d4#
- 1... ♗a1 2. ♘d4#
- 1... ♗a3 2. ♘d4#
- 1... ♗b4 2. ♘d4#
- 1... ♗d4 2. ♘xd4#
- 1... ♗gxe3 2. ♗f4#
- 1... ♗ge1 2. ♗f4#
- 1... ♗h4 2. ♗f4#
- 1... ♗f4 2. ♗xf4#
- 1... ♖xe4 2. ♖xe4#
- 1... d5 2. ♖b6#
- 1... f5 2. ♖h6#

Sprechen Sie alle 13 Züge mit den Teilnehmern am Demobrett durch, ohne den Damenzug auszuführen. Dies ist ein sehr gutes Training. Am Anfang werden viele Kinder die Züge am Brett ausführen wollen, aber wenn sie öfters Varianten am Brett ohne Ziehen der Figuren durchsprechen, hilft das ihren Teilnehmern enorm, ihre Fähigkeit, Varianten zu berechnen, zu verbessern. Nach einigem Training ist es dann völlig normal, Varianten im Kopf durchzuplanen, ohne die Züge am Brett auszuführen.

