

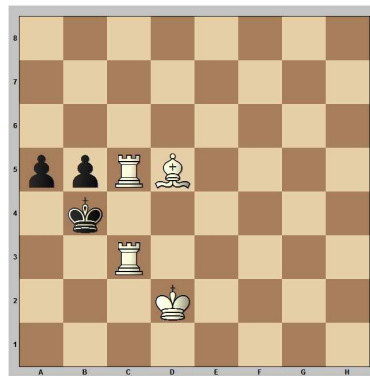


LEKTION 22

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

Auch bei Mattaufgaben in zwei Zügen ist von einfach bis fast unlösbar jeder Schwierigkeitsgrad vorhanden.

Betrachten Sie das folgende Beispiel:



Weiß hat großen materiellen Vorteil, aber ein Matt in zwei Zügen ist nicht in Sicht. Wie soll man den König in ein Mattnetz zwingen? In diesem Fall ist es gut, zu untersuchen, welche Zugmöglichkeiten dem Schwarzen noch zur Verfügung stehen. Er kann den a-Bauern nach vorne ziehen oder mit dem König nach a4 ziehen. Zieht der a-Bauer, könnte ein gedeckter Turm auf b5 mattsetzen. Geht der König an den Rand, würde ein Turm auf der vierten Reihe zum Erfolg führen, würde da nicht noch der b-Bauer stören. Wie kann man eine Figur lahm legen? Richtig, durch eine Fesselung! Nach **1.♖c6** bleibt Schwarz die Qual der Wahl. Zieht er **1...a4** folgt **2.♖xb5#** und nach **1...♔a4** nutzt Weiß die Fesselung des b-Bauern zum Matt **2.♖5c4#**.

Ausblick

In den nächsten Lektionen beschäftigen wir uns erneut mit dem Thema Ausschalten der Verteidigung. Diesmal stehen allerdings Mattkombinationen im Mittelpunkt.

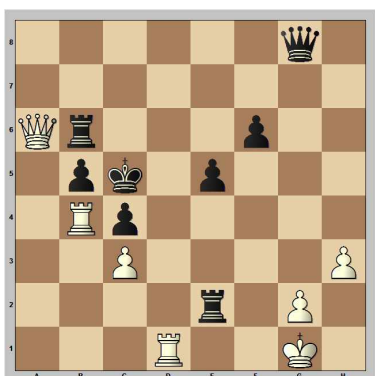




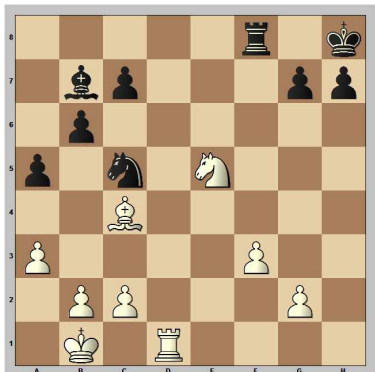
Aufgaben

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

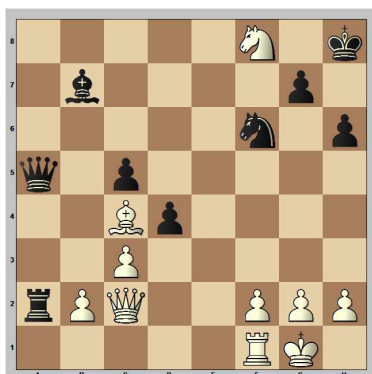
Aufgabe 1:



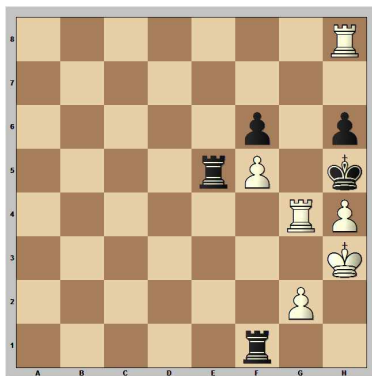
Aufgabe 2:



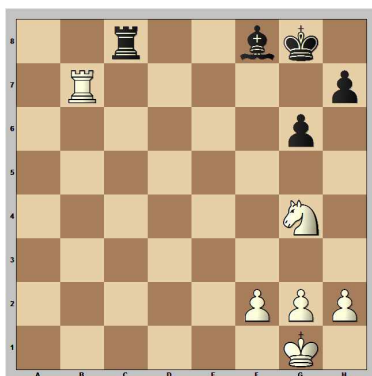
Aufgabe 3:



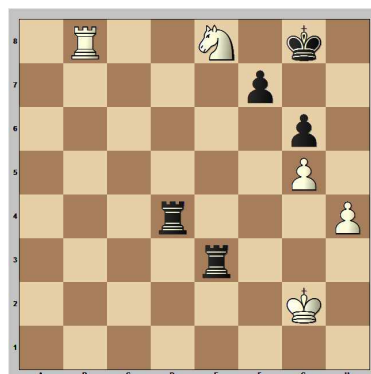
Aufgabe 4:



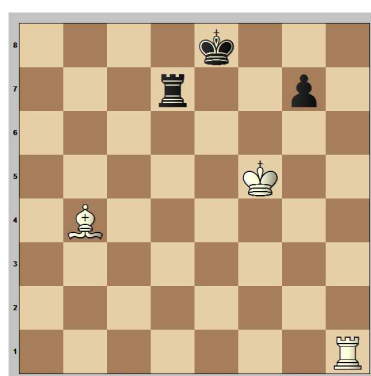
Aufgabe 5:



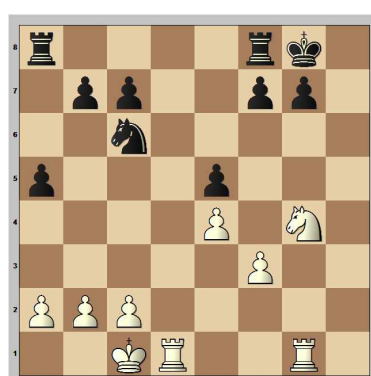
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



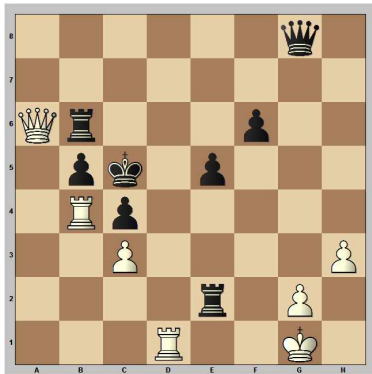
Aufgabe 8:



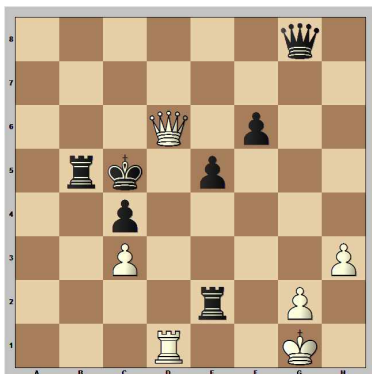


Lösungen

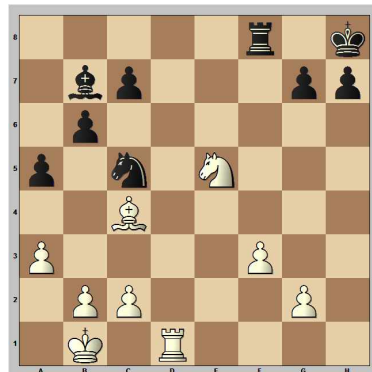
Aufgabe 1:



Diese Aufgabe ist ziemlich knifflig. Schließlich muss erst der Turm auf ein ungünstiges Feld gelenkt werden **1. ♖xb5+ ♗xb5**, bevor der Weg für die Dame frei wird. **2. ♕d6#**

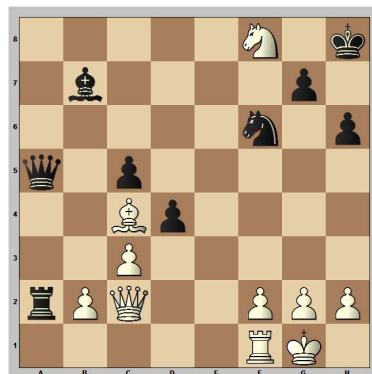


Aufgabe 2:



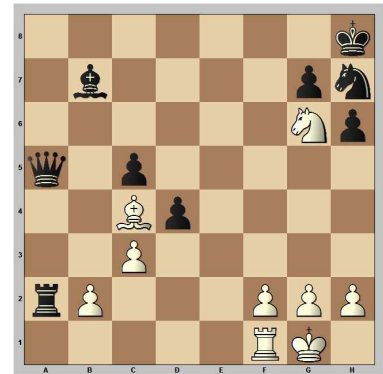
Unverhofft kommt oft. Drei Figuren stehen Weiß zur Verfügung, aber das diese in zwei Zügen mattsetzen können, wer hätte das gedacht. Das überraschende Springeropfer **1. ♘g6+ hxg6** öffnet die h-Linie und der Turm erledigt den Rest, während der Läufer auf das Fluchtfeld g8 aufpasst. **2. ♖h1#**

Aufgabe 3:

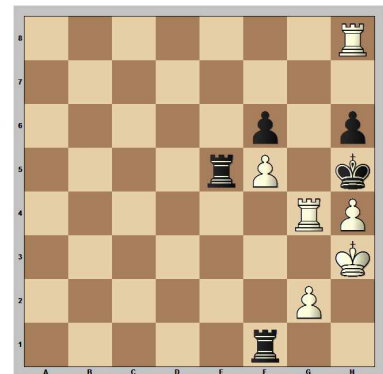


Und auch hier könnte man auf den ersten Blick ein Mattbild schnell übersehen, aber durch das Damenopfer **1. ♕h7+ ♖xh7** wird der König stark in seiner Bewegungsmöglichkeit eingeschränkt. Auch ein Mattbild mit Springer und Läufer sollte

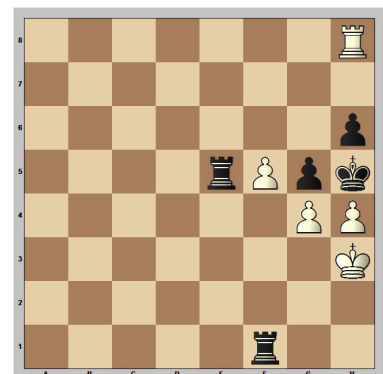
man stets im Hinterkopf haben. **2. ♘g6#**



Aufgabe 4:

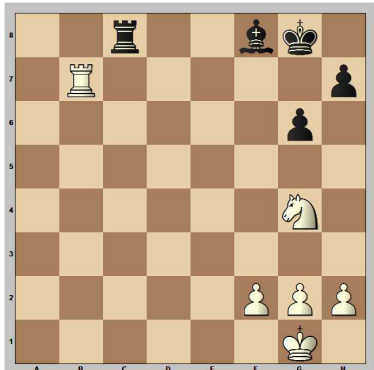


Nicht nur Springer und Läufer können manchmal den schwarzen König zur Strecke bringen, in seltenen Fällen reicht auch ein Bauer! Nach dem Turmopfer **1. ♖g5+ fxg5** wird das Feld g4 für den Bauern frei geräumt. **2. g4#**

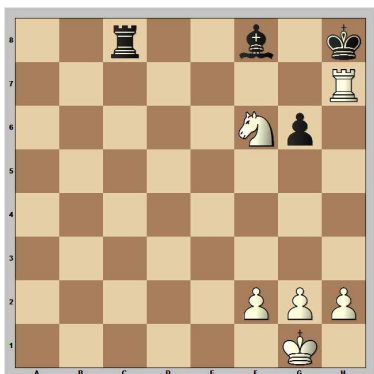




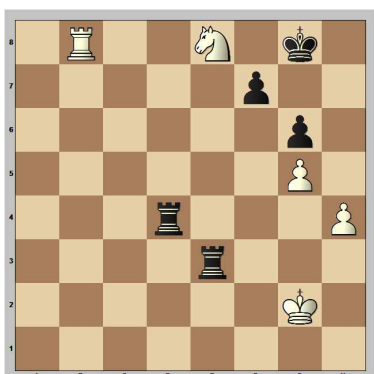
Aufgabe 5:



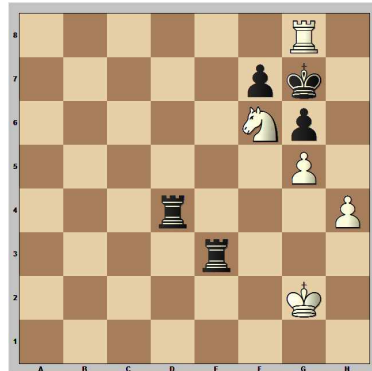
Ein sehr schönes Mattmotiv ist das Arabermatt mit Springer und Turm. **1. ♖f6+ ♔h8 2. ♗xh7#**



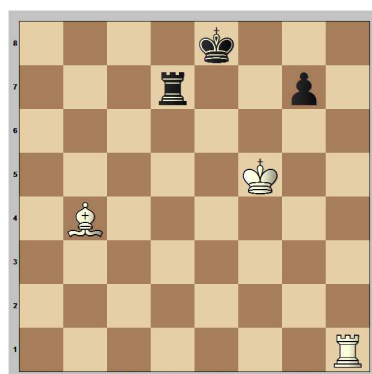
Aufgabe 6:



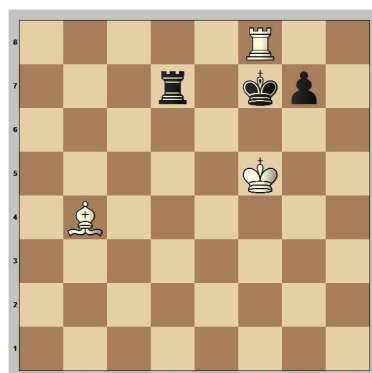
Und auch hier erzwingen Springer und Turm ein Matt, unterstützt von dem Bauern auf g5. **1. ♖f6+ ♔g7 2. ♗g8#**



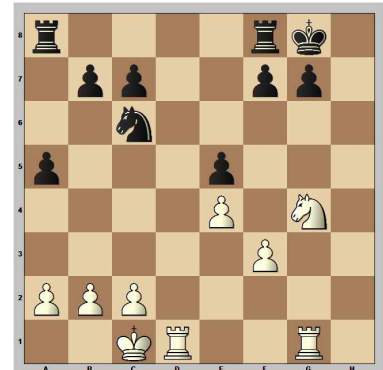
Aufgabe 7:



Auch Turm und Läufer können in bestimmten Situationen gut zusammenarbeiten. **1. ♖h8+ ♔f7 2. ♗f8#**



Aufgabe 8:



Und zum Schluss noch mal ein Matt mit Turm und Springer ganz anderer Art. Zunächst nutzt Weiß eine Fesselung, um den Springer in Position zu bringen **1. ♖f6+**, dann verpasst der Turm dem schwarzen König das tödliche Schach. **1.. ♔h8 2. ♗h1#**

