



LEKTION 24

AUSSCHALTEN DER VERTEIDIGUNG:

WEGJAGEN + MATT

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

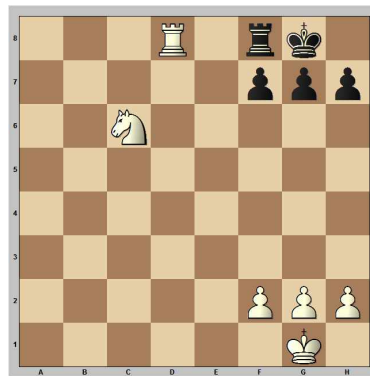
Ausblick

Aufgaben

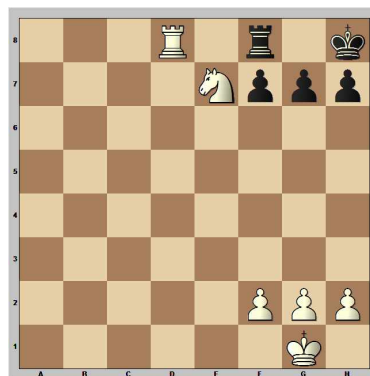
Lösungen

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Auch in dieser Lektion haben wir stets das Matt im Sinn. Leider verteidigt noch eine schwarze Figur unser Vorhaben. Diese muss gefunden und weggejagt werden. Betrachten wir die folgende Stellung:



Der weiße Turm ist bereits auf der gegnerischen Grundreihe eingedrungen. Allerdings wird der schwarze Turm noch von seinem König geschützt. Nach **1. ♖e7+ ♔h8** wird der Verteidiger in die Ecke vertrieben.



Anschließend fällt er dem Grundreihenmatt zum Opfer **2. ♜xf8#**

Bei den Übungsaufgaben ist es wichtig, zunächst einmal das

Mattmotiv herauszufinden. Weiß man erstmal, wie man mattsetzen möchte, ist der Verteidiger schnell ausgemacht. Dieser muss nun nur noch weggejagt werden.

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns dem Thema „Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt“ zuwenden.

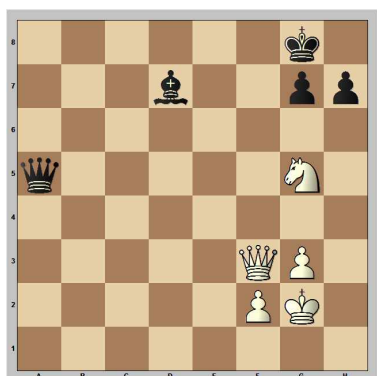




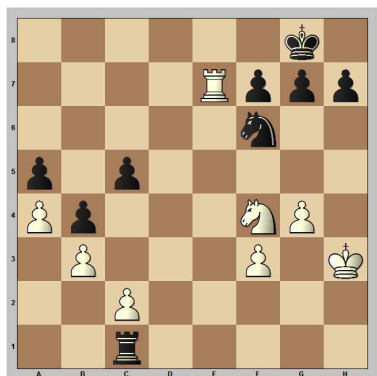
Aufgaben

Weiß am Zug möchte mattsetzen. Schalte die Verteidigung aus!

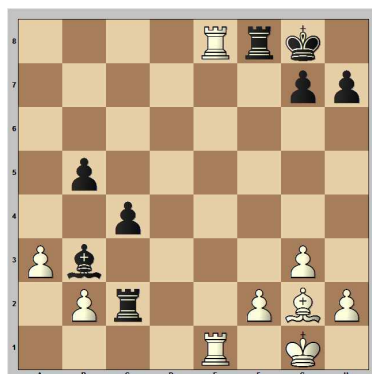
Aufgabe 1:



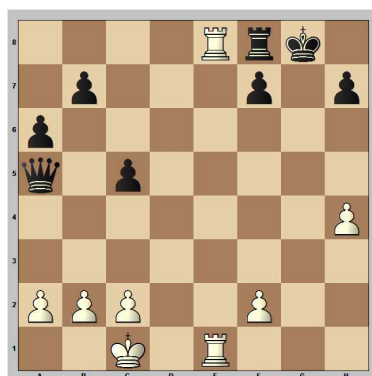
Aufgabe 2:



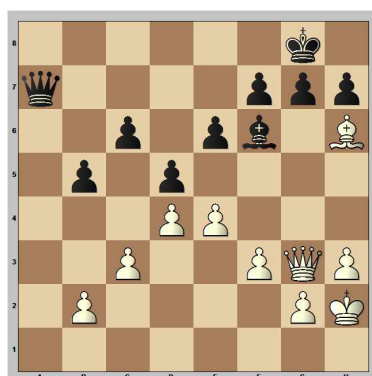
Aufgabe 3:



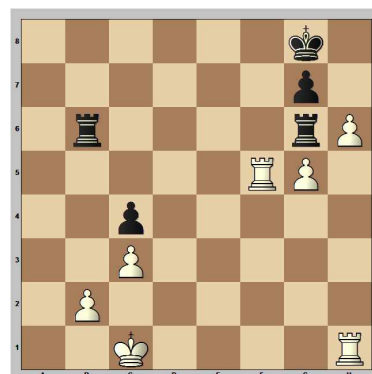
Aufgabe 4:



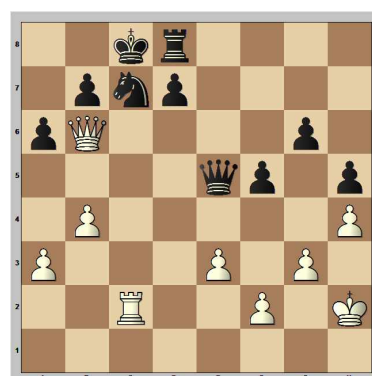
Aufgabe 5:



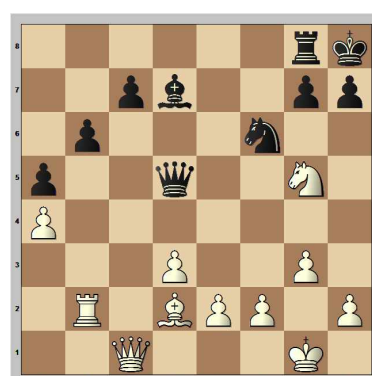
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



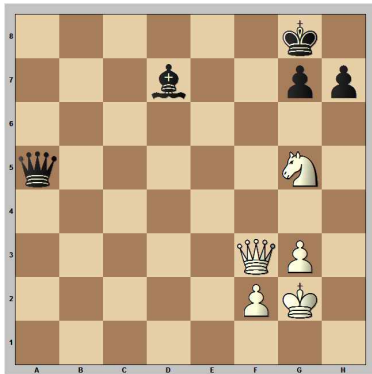
Aufgabe 8:



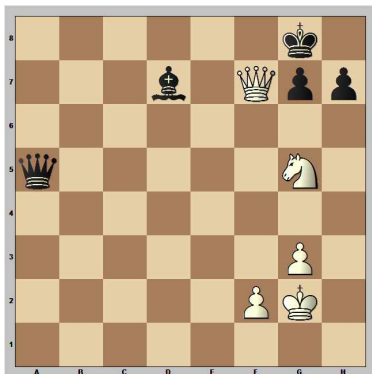


Lösungen

Aufgabe 1:

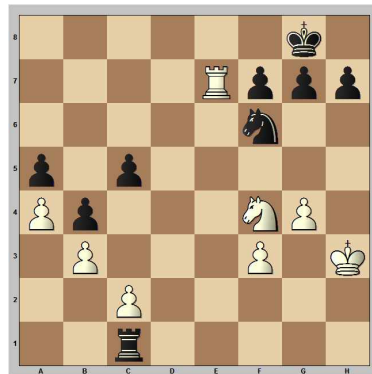


Weiß würde gerne auf der Grundreihe mattsetzen, aber das Feld a8 wird erfolgreich von der schwarzen Dame verteidigt, auf das Feld f8 passt der schwarze König auf. Ähnlich wie in unserem einleitenden Beispiel wird nach **1. ♖f7+**



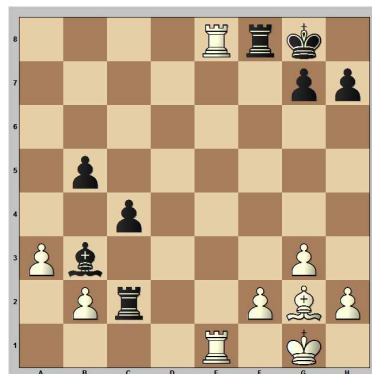
der Verteidiger des Feldes f8 in die Ecke vertrieben und anschließend mattgesetzt **1.. ♔h8 2. ♕f8#**

Aufgabe 2:

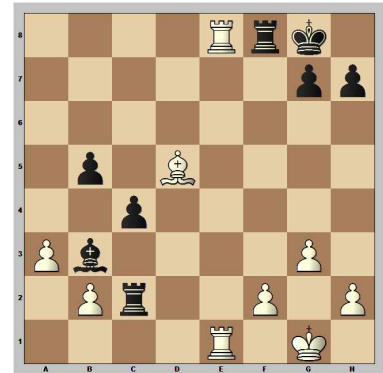


Und auch hier droht wieder Ungemach auf der Grundreihe. Diesmal verteidigt der Springer das Mattfeld e8. Aber nach **1.g5** hat Schwarz große Probleme. Entweder er wird Matt oder er verliert den Springer.

Aufgabe 3:

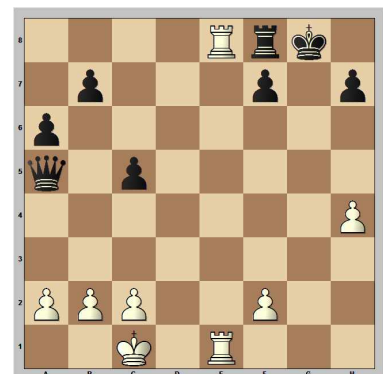


Der König verteidigt seinen wichtigen Schutz höchstpersönlich, aber nach **1. ♕d5+**

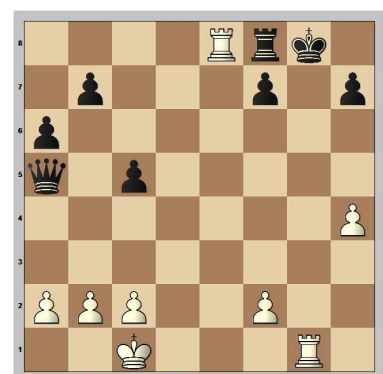


wird er in die Ecke gejagt und anschließend mattgesetzt **1.. ♔h8 2. ♖xf8#**

Aufgabe 4:



Weiß möchte mit zwei Türmen mattsetzen. Der Verteidiger des Turmes f8 muss zunächst weggejagt werden. Nach **1. ♖g1+**

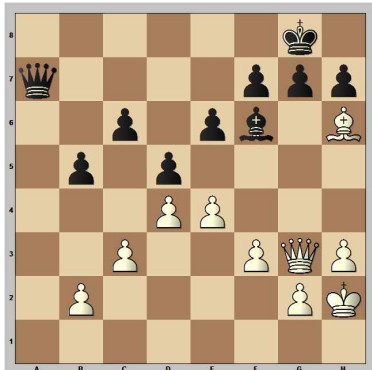


1.. ♔h8 2. ♖xf8# kommt Weiß zum Erfolg!



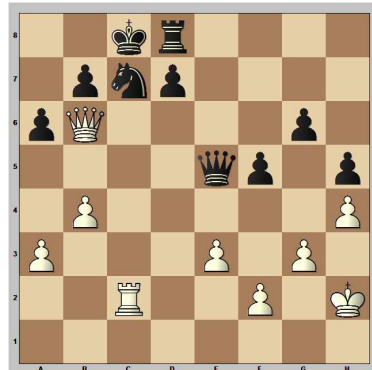


Aufgabe 5:



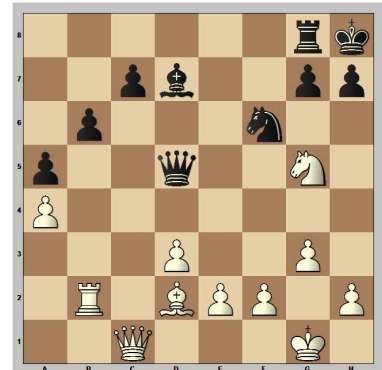
Dame und Läufer planen ein Matt auf g7. Der Verteidiger ist der schwarze Läufer. Nach **1.e5** hat Schwarz die Qual der Wahl: Matt oder Läufer weg!

Aufgabe 7:



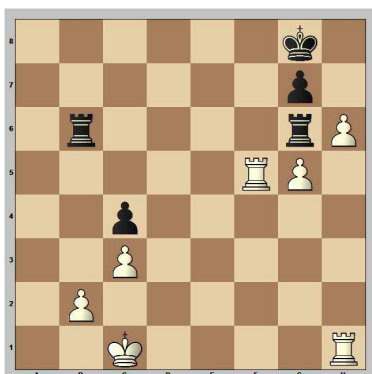
Hier schicken sich Dame und Turm an, den schwarzen König zur Strecke zu bringen. Aber zunächst muss der Verteidiger weggejagt werden! Nach **1.f4**

Aufgabe 8:

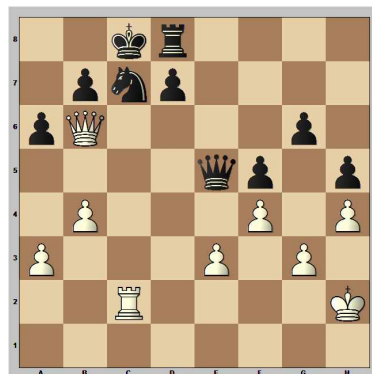


Hier hat der Springer ein Ersticktes Matt auf f7 erspäht. Allerdings verteidigt die schwarze Dame dieses Feld noch. Nach **1.e4**

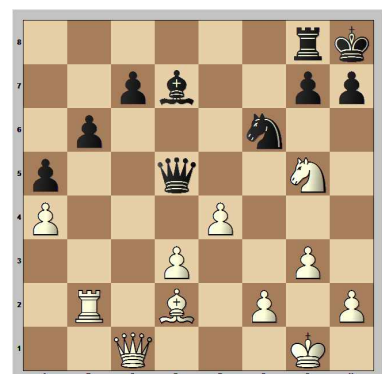
Aufgabe 6:



Das ist bereits ein alter Hut! König in die Ecke und Matt!
1.h7+ ♔h8 2.♖f8#



kann die Dame den Springer nicht länger beschützen, da ihr das Feld d6 nicht zur Verfügung steht. Schwarz kann aufgeben.



kann sie f7 nicht länger beschützen. Die komplette Diagonale a2-f7 wird von den weißen Figuren kontrolliert.

