



## LEKTION 25

## AUSSCHALTEN DER VERTEIDIGUNG:

## ABLENKEN + MATT

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

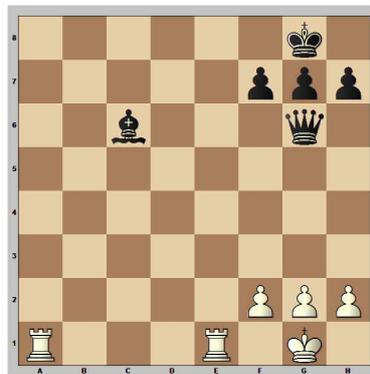
*Ausblick*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

Eine weitere Möglichkeit, die Verteidigung auszuschalten, ist das Ablenken. Manchmal hat eine Figur die Aufgabe übernommen den eigenen König vor Mattmotiven des Gegners zu schützen. Kann diese Figur von dieser Aufgabe abgelenkt werden, ist dies oft mit großen Schwierigkeiten verbunden. Betrachten Sie die folgende Stellung:



Weiß würde gerne auf der Grundreihe des Schwarzen mattsetzen, aber leider überdeckt der Läufer sowohl a8 als auch e8. Mit dieser Doppelaufgabe ist der Läufer jedoch gnadenlos überfordert. Nach **1. ♖a8+** bleibt ihm nichts anderes übrig. Er muss den Eindringling schlagen und damit die Kontrolle des Feldes e8 aufgeben. Tja, so schnell kann man den Verteidiger ablenken und zum Matt kommen!  
**1.. ♗xa8 2. ♖e8#**

Bei den Übungsaufgaben sollte man zunächst überlegen, wie man den Schwarzen mattsetzen könnte. Hat man erstmal das richtige Mattmotiv entdeckt, ist auch der Verteidiger schnell ausgemacht. Diesen gilt es nur noch abzulenken...

*Ausblick*

In der nächsten Lektion werden wir uns mit dem Thema „Remis“ beschäftigen.





## Aufgaben

Weiß am Zug möchte mattsetzen. Schalte die Verteidigung aus!

### Aufgabe 1:



### Aufgabe 2:



### Aufgabe 3:



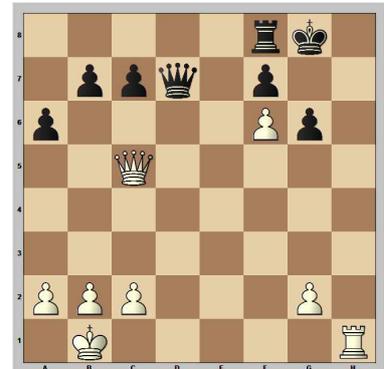
### Aufgabe 4:



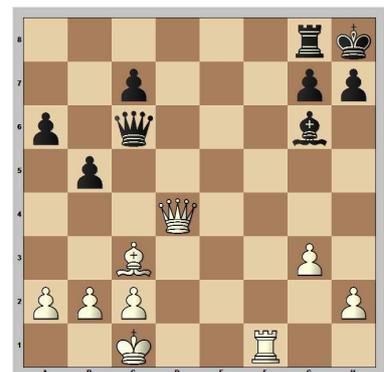
### Aufgabe 5:



### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:





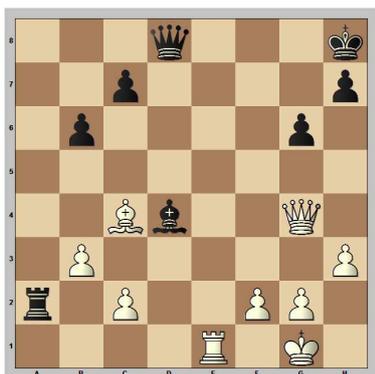
**Lösungen**

**Aufgabe 1:**



Hier liegen gleich zwei Mattmotive in der Luft: Weiß droht ein Matt auf der Grundreihe und auf g7. Beide Matts werden von dem schwarzen Springer verteidigt, der mit dieser Aufgabe ein wenig überfordert ist. Nach **1. ♖d8+** muss er g7 außer Acht lassen und das hat fatale Folgen **1.. ♜xd8 2. ♗xg7#**

**Aufgabe 2:**



Der Läufer steht schon optimal. Fehlt nur noch die Dame auf der Diagonalen a1-h8 und die Sache wäre perfekt. Am Liebsten würde die Dame den Läufer einfach schlagen, wäre

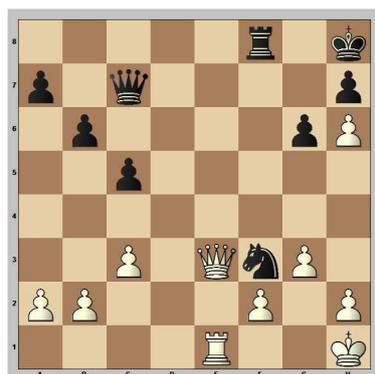
dieser nicht von der schwarzen Dame gedeckt. Diese Dame gilt es also abzulenken. Nichts leichter als das! **1. ♖e8+**

**Aufgabe 3:**



Hier droht mal wieder Unge- mach auf der Grundreihe. Doch zuvor muss der Springer abge- lenkt werden. Nach **1. ♜xd5** wird klar: Der Springer ist mit seiner Doppelaufgabe (Decken von c8 und d5) überfordert!

**Aufgabe 4:**



Der Bauer auf h6 gibt schon einen wichtigen Hinweis, wie Weiß hier zum Matt kommen könnte. Allerdings sieht die Grundreihe des Schwarzen

nicht gerade schwach aus, steht da doch ein Turm, der alles im Griff zu haben scheint. Aber auch dieser hat noch eine zweite Aufgabe übernommen, die Deckung des Springers. Und das ist zuviel! **1. ♗xf3** offenbart seine Überforderung!

**Aufgabe 5:**

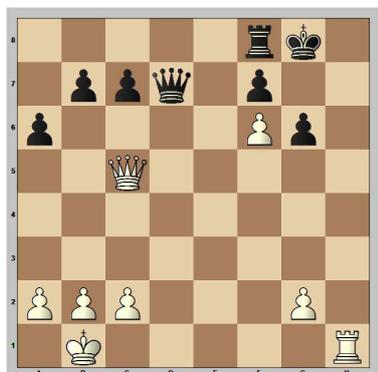


Hie hat Weiß gleich zwei Mattmotive, die erfolgsver- sprechend aussehen. Aber der schwarze Springer hält die Stellung irgendwie noch zu- sammen. Wie kann man diesen Springer ablenken? Nach **1. ♖h4+** muss er dazwischen ziehen und die Verteidigung des Feldes h8 aufgeben **1.. ♜h6 2. ♖h8#**



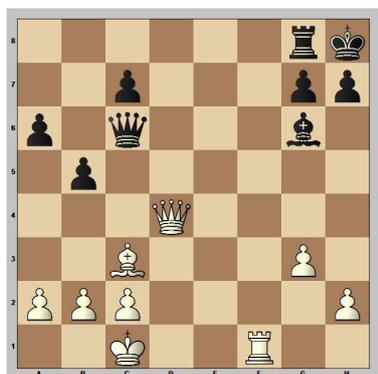


### Aufgabe 6:



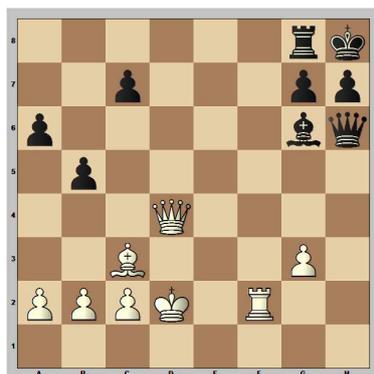
Manchmal ist es der König selbst, der wichtige Mattfelder überdeckt. Gerne würde der weiße Turm auf h8 mattsetzen, könnte er nicht vom schwarzen König einfach geschlagen werden. Mit roher Gewalt kann Weiß den schwarzen Monarchen von dieser Aufgabe ablenken **1. ♖xf8+ ♔xf8 2. ♕h8#**

### Aufgabe 7:

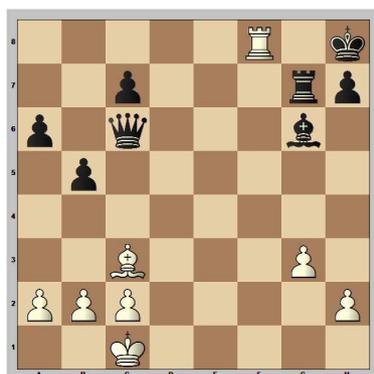


Diese Stellung ist schon ein bisschen komplizierter. Weiß steht zweimal auf g7 und auch der Turm ist bereit, um auf der 8. Reihe einzudringen. Aber wie lässt sich daraus ein Matt basteln? Vielleicht kann man mit **1. ♖f8** den schwarzen Turm

ablenken. Aber dieser muss nicht zugreifen, Schwarz kann stattdessen einen Bauern gewinnen und nach **1. ♖h1+ 2. ♔d2 ♖xh2+ 3. ♗f2 ♖h6+** ist alles in Ordnung.



Aber wenn man anders an die Sache rangeht, bleibt Schwarz keine Wahl! Nach **1. ♖xg7+** muss er zurückschlagen. Nun ist der Turm lahm gelegt, weil er sich in einer Fesselung befindet. Diesen Umstand nutzt Weiß zum Grundreihenmatt! **1... ♗xg7 2. ♖f8#**



### Aufgabe 8:



Und auch bei der letzten Aufgabe war Präzision gefragt. Zunächst muss man erkennen, dass der schwarze König bereits sehr beengt steht. Der Läufer c4 bewacht das wichtige Fluchtfeld g8, außerdem fesselt der weiße Turm den h-Bauern, was einen Springereinstieg auf g6 ermöglichen könnte. Dieses tödliche Schach wird jedoch noch von der schwarzen Dame verhindert. Hat man diesen Sachverhalt erstmal erkannt, ist der Rest nicht mehr so schwer! Wie kann man die Dame ablenken? Na klar, einfach **1. ♖f8+** spielen und das Matt ist nicht mehr abwendbar! **1... ♖xf8 2. ♘g6#**

