

Jugendschach, Lektion 3

1.5 Minimum – Das Matt setzen

1.5.1. Rohe Gewalt – die Dame

Mit Dame und König gegen blanken König kann man, wenn man perfekt spielt, aus einer beliebigen Stellung immer in maximal 9 Zügen matt setzen. In der Hektik einer Blitzpartie schafft man das freilich nur selten; es ist auch gar nicht nötig, denn einen Schönheitspreis gibt es dafür nicht zu gewinnen. Zudem ist es meist einfacher, ein einprägsames Schema zu benutzen, mit dem man zwar länger braucht, aber dafür ohne nachzudenken vorgehen kann:



Diagramm 3.1.: Weiß am Zug

Die einfachste Methode zum Matt setzen ist die, mit der Dame auf „Springerabstand“ zum König zu gehen und diesen schrittweise an den Rand zu drängen. Sobald man dies erreicht hat, holt man den eigenen Monarchen zu Hilfe:

1. Dh4 Kd5 2. Df4 Kc5 3. De4 Kd6

Der schwarze König bleibt in der Brettmitte. Nach 3...Kb5 4. Dc2 drängt man ihn auf die a-Linie.

4. Df5 (Diagramm)



Diagramm 3.2: Die Dame bleibt auf Springerabstand

4...Kc6 5. De5 Kd7 6. Df6 Kc7 7. De6 Kb7 8. Dd6 Ka7 9. Db4!

Sodele, nun ist es erreicht – der schwarze König ist auf der a-Linie gefangen und der weiße König kann nun kommen.

9...Ka6 10. Kb2 Ka7 11. Kc3

Den einzigen Fehler, den man in diesem Endspiel machen kann ist es, das „Springerspielchen“ zu weit zu treiben: Nach 11. Db5 Ka8 12. Db6???? wäre Schwarz nämlich patt!

11...Ka6 12. Kc4 Ka7 13. Kc5 Ka8 14. Kc6 Ka7 15. Db7 matt

Wie gesagt, das war nicht der schnellste Weg. Aber bei weitem der einfachste.

1.5.2. Horizontale Scheren – Matt mit zwei Türmen

Das Matt mit zwei Türmen ist vielleicht das einfachste überhaupt – wie zwei Scheren agieren die Türme miteinander und bringen den gegnerischen König ohne Schwierigkeiten alleine zu Fall:

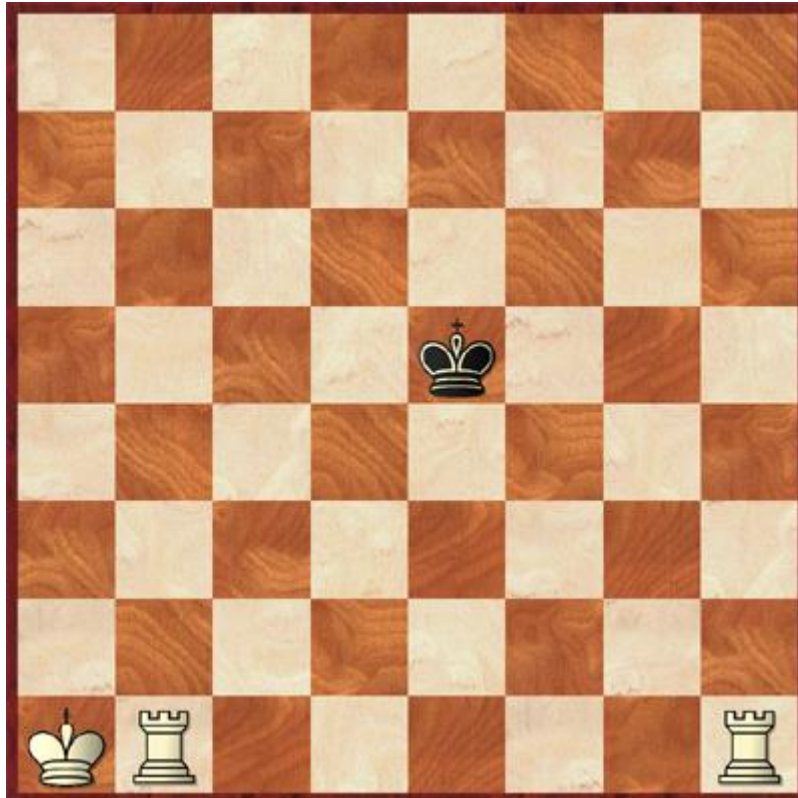


Diagramm 3.3: Die Türme wetzen die Scheren...

Die Maschinerie ist schnell errichtet:

1. Tb4 Kd5 2. Th5+ Kc6

Schwarz zieht das Ende noch ein bisschen hinaus, in dem er sich einem Turm annähert. Aber der ist schnell aus der Schussweite.

2. Tg4! Kd6 4. Tg6+

Abwärts, der Herr!

4...Ke7 5. Th7+ Kf8 6. Kb1

Ein kleiner Scherz zum Abschluss.

6. ...Ke8 7. Tg8 matt

1.5.3. Diagonale Scheren – Matt mit zwei Läufern

Zwei Läufer sind eine starke Batterie und die Mattsetzung verläuft zu der mit zwei Türmen ähnlich (nur mit dem Unterschied, dass hier die Scheren diagonal statt horizontal angesetzt werden). Allerdings ist hier die Unterstützung des Königs nötig, alleine schaffen es die Läufer nicht.



Diagramm 3.4.: Matt mit zwei Läufern

1. Kb2

Da man den König ohnehin brauchen wird, schadet es zunächst einmal gar nichts, ihn ins Zentrum zu führen.

1. ...Kd4 2. Kc2 Kc4 3. Le3

Die « Diagonalmaschinerie » ist schon aufgebaut. Beachte, dass der schwarze König über die Barriere, die von den beiden weißen Läufern entlang den Diagonalen g1-a7 und h1-a8 aufgebaut wurde, nicht überschreiten kann.

3...Kb5 4. Le4

Auf h1 war der Läufer nicht besonders mobil, daher stellt Weiß ihn auf eine zentrale Position

4...Kc4 5. Kb2

Weiß würde gerne die Schlinge für den schwarzen König enger machen, doch das geht gerade nicht, weshalb er einen Wartezug mit dem König einstreut.

5. ...Kb4 6. Ld3 (Diagramm)

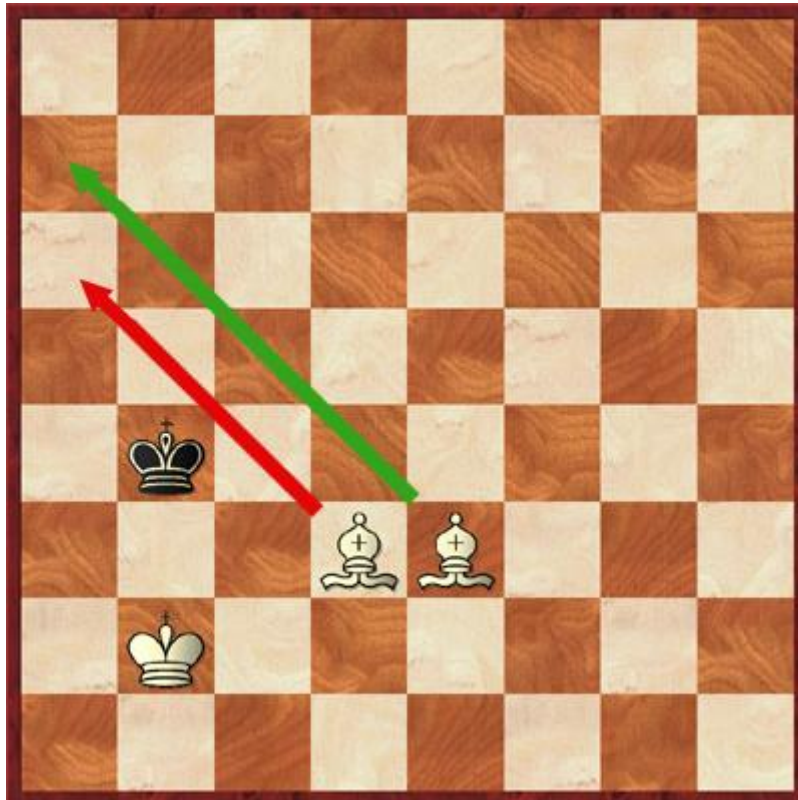


Diagramm 3.5.: Die Läufer bilden zusammen eine Barriere

6. ...Ka5 7. Kc3

7. Ld2+ wäre hier nicht so gut, da sonst der schwarze König wieder entschlüpft.

7. ...Ka4 8. Kc4 Ka5 9. Kc5 Ka4 10. Ld2

Und wieder wird die Schlinge enger gezogen und eine weitere Diagonale von den weißen Läufern abgesperrt.

10...Kb3 11. Kb5 Kb2 12. Kb4 Ka2 13. Lc2! Kb2 14. Ld1

Wieder eine weniger.

14...Ka2 15. Lc1! – und noch eine. Jetzt kann der König nicht mehr aus der Ecke entwischen und Weiß in Ruhe das Mattnetz weben. Hierfür stellt er am einfachsten den Läufer auf die Diagonale c1-a3 und den König nach b3, wonach sich alles weitere von alleine ergibt:

15...Kb1 16. La3 Ka2 17. Ka4 Kb1 18. Kb3 Ka1 19. Lb2+ Kb1 20. Lc2 matt

1.5.4. König und Schloss – Matt mit dem Turm

Eigentlich ein sehr einfaches Matt, doch bei meinem ersten Jugendturnier überhaupt profitierte ich einmal davon, dass mein Gegner irgendwie doch nicht so richtig damit zurechtkam. Am Ende erreichte ich sogar noch ein Remis.

Der Mechanismus ist sehr schematisch – Weiß sperrt den König mit dem Turm auf einer Reihe ab und zwingt ihn schließlich in die Opposition zu seinem eigenen Monarchen. Anschließend wird er mit einem Schach um eine Reihe zurück gedrängt.



Diagramm 3.6: Matt mit König und Turm

1. Th4

Zunächst wird der König schon einmal in seiner Bewegungsfreiheit beschränkt, ehe der eigene König heran geholt wird.

1. ...Ke5 2. Kb2 Kf5 3. Kc3 Kg5 4. Ta4

Immer so weit weg wie möglich mit dem Turm

4...Kf5 5. Kd3 Ke5 6. Tb4

Geht Weiß sofort in die Opposition (mit 6. Ke3, weicht der schwarze König aus. Daher macht man zunächst einen Tempozug, um das Zugrecht auf den Gegner zu übertragen)

6. ...Kf5 7. Ke3 Kg5 8. Kf3 Kf5

Schließlich fügt sich Schwarz notgedrungen, da er nach 8...Kh5 9. Tg4! auf der h-Linie abgeschnitten wird.

9. Tb5+ (Diagramm)



Diagramm 3.7.: Weiß hat die Opposition, es geht abwärts

Die erste Etappe ist erreicht, von nun an geht es genau im selben Stil weiter:

9...Ke6 10. Ke4 Kd6 11. Th5!

Wieder ein Tempozug, um in Kürze die Opposition zu erreichen.

**11...Kc6 12. Kd4 Kb6 13. Kc4 Kc6 14. Th6+ Kd7 15. Kd5 Kc7 16. Tg6! Kb7 17. Kc5 Ka7
18. Tb6**

Natürlich geht auch 18. Kb5 nach altbekanntem Schema, aber der Zug ist noch ein bisschen schneller

18...Ka8 19. Kc6 Ka7 20. Kc7 Ka8 21. Ta6 matt

Epilog : Taktische Kniffe für den Alltag



Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug