



LEKTION 1

MATT-KOMBINATIONEN

Inhalt

Einführung

Morphy's Matt

- *Beispiel 1-3*

Verfeinertes Grundreihenmatt

- *Beispiel 4-6*

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zur 2. Lektionsserie der Chess Tigers Universität!

Es erwarten Sie wieder 40 hochwertige Schachlektionen, zu allen Bereichen des königlichen Spiels. Sie erhalten zu jedem Thema dieser Serie eine Lektion mit praktischen Beispielen und danach eine entsprechende Übungslektion mit Aufgaben nebst Lösungen, in der Sie das zuvor Gelernte ausgiebig üben und vertiefen können. Die 20. Lektion wird Sie in einem Zwischentest prüfen und Ihnen so einen Überblick über Ihren bisherigen Trainingsstatus vermitteln. Das Ziel dieses Kurses ist, den Abschluss test in der 40. Lektion zu bestehen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

Ihr Artur Jussupow

Einführung

Sie haben schon des Öfteren eine Stellung erreicht, in der Sie sich sicher waren, dass Sie dem Endziel - das Mattsetzen des gegnerischen Königs - ganz nahe waren. Dann aber irgendwie nicht den entscheidenden Plan gefunden haben oder diesen nicht ganz bis zum Ende durchrechnen konnten?

Diese Lektion soll Ihnen durch das Aufzeigen einiger typischen Mattkombinationen helfen, in diesen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren und den begonnenen Angriff auf den Monarchen zu einem verdienten Sieg zu führen. Prägen Sie sich die folgenden Motive gut ein, denn sie können tatsächlich jederzeit in der Praxis auftauchen. Das Wissen um diese Motive hilft Ihnen jedoch nicht nur bei der Gestaltung eines Angriffs, es nützt Ihnen auch bei der Verteidigung des eigenen Königs vor gegnerischen Attacken. Generell empfiehlt es sich, in regelmäßigen Abständen Mattkombinationen zu lösen. So prägen sich wiederkehrende Motive ein und Sie werden feststellen, dass Ihnen so mancher Angriff künftig leichter von der Hand gehen wird.

Viele Kombinationen, die im besten Fall ein Matt nach sich ziehen, tragen sogar ihren eigenen Namen, da sich gezeigt hat, dass sie in der Praxis sowohl vom Anfänger aber gelegentlich auch vom Meisterspieler übersehen werden. Jedes dieser Motive folgt einem





Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

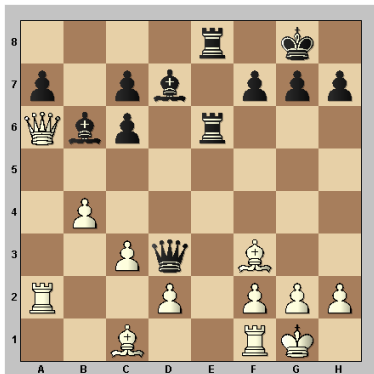
bestimmten Schema. Erkennt man dieses, ist es ein Leichtes, es auch erfolgreich anzuwenden und selbst unter großen Materialopfern die Partie zu gewinnen.

Morphy's Matt

Das folgende Motiv ist nach dem legendären Schachmeister Paul Morphy (1837-84) aus New Orleans im amerikanischen Bundesstaat Louisiana benannt. Im Jahre 1857 kam es in der historischen Partie gegen Louis Paulsen erstmals auf höchster Ebene zum Einsatz.

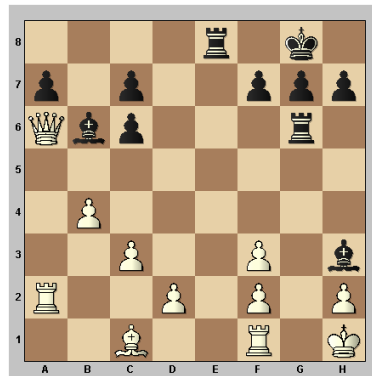
Beispiel 1:

Schwarz zieht

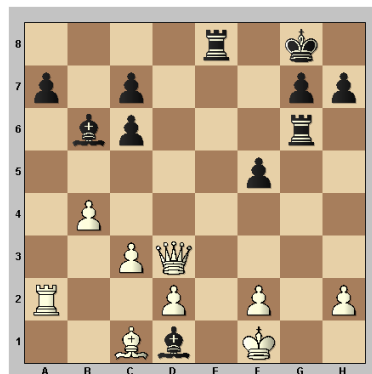


Paulsen - Morphy
1857

Mit dem folgenden Damenopfer leitete Morphy seine berühmte Kombination ein: **1...♖xf3!! 2.gxf3 ♜g6+ 3.♔h1 ♜h3!** mit der Idee **4...♙g2+ 5.♔g1 ♜xf3#**

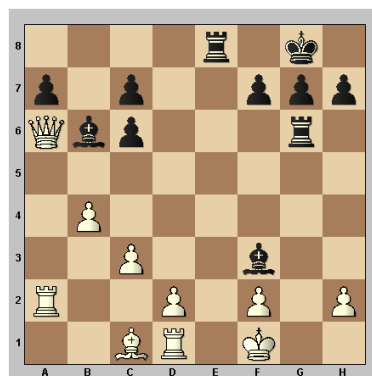


4.♞d1 Das Matt verhindert zwar **4.♞d3**, um die Dame zurück zu opfern, doch nach **4...f5! 5.♞d1 ♙g2+ 6.♔g1 ♜xf3+ 7.♔f1 ♜xd1-+** sind die schwarzen Figuren der weißen Dame weit überlegen, da die anderen weißen Figuren nicht aktiv am Spiel teilnehmen.

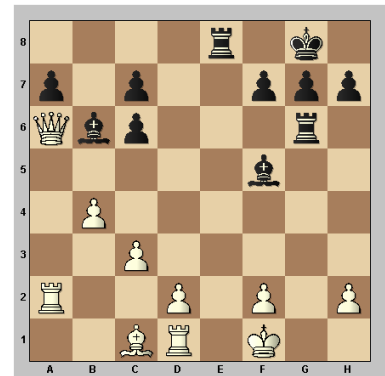


Analysediagramm

4...♙g2+ 5.♔g1 ♜xf3+ 6.♔f1



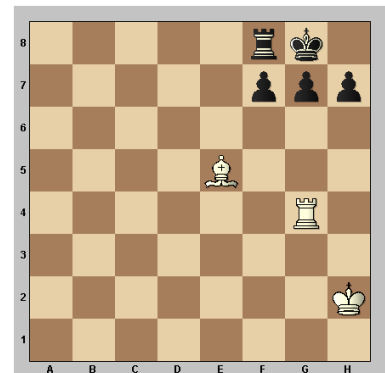
6...♙g2+ Ebenfalls zum Matt führt **6...♞g2 7.♞d3 ♜xf2+ 8.♔g1 ♞g2+ 9.♔h1 ♞g1# 7.♔g1 ♙e4+ 8.♔f1 ♙f5! -+** und gegen **♙h3** ist kein Kraut gewachsen.



Morphy's Matt ist in dieser Form recht selten in der Praxis anzutreffen, aber wie immer ist das Motiv und das Schema das Lehrreiche. Grundsätzlich sind der Punkt **g2/g7** und das Zusammenwirken von Turm und Läufer das entscheidende Zünglein an der Waage, wie die stark vereinfachte Version des *Morphy's Matt* zeigt:

Beispiel 2:

Weiß zieht



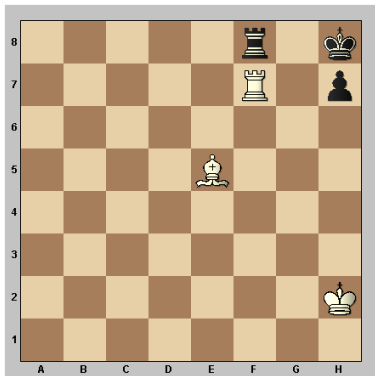
Lehrbeispiel



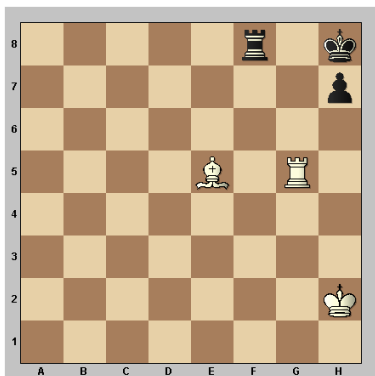


Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

1. ♖xg7+ ♔h8 2. ♖xf7+! In dieser Situation ist es wichtig, dass zunächst der f-Bauer entfernt wird, da sich dieser sonst bei einem sofortigen Rückzug des Turms rettend zwischen den eigenen König und den gegnerischen Läufer werfen könnte.



2... ♔g8 3. ♖g7+ Diese "Zugwiederholung" bildet das Finale, denn nun kann sich nur noch der schwarze Turm opfern, was jedoch das Matt nur um einen weiteren Zug hinauschiebt. **3... ♔h8 4. ♖g5+**

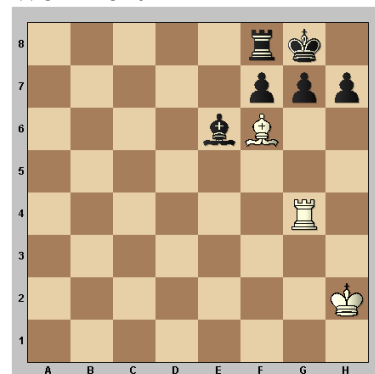


4... ♖f6 5. ♔xf6#

Eine kleine aber feine Nuance gilt es zu beachten, wenn der angreifende Läufer auf f3/f6 steht, denn dann könnte am Ende der gegnerische Turm auf der f-Linie den Spaß verderben:

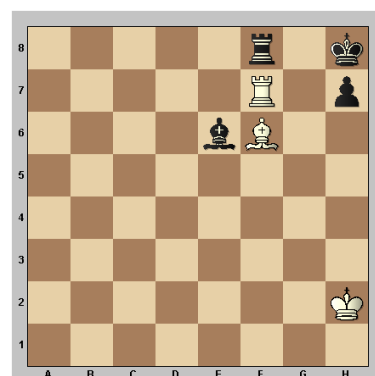
Beispiel 3:

Weiß zieht



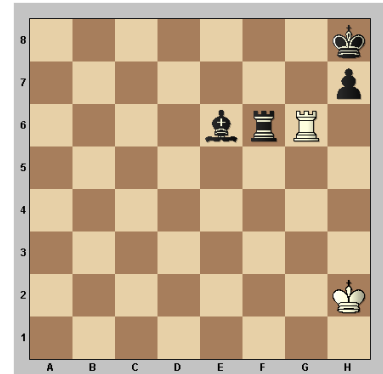
Lehrbeispiel

1. ♖xg7+ ♔h8 Hier kann Weiß einfach mit dem Rückzug des Turmes matt setzen: **2. ♖g5#** Doch wehe ihm, wenn er zu routiniert mit **2. ♖xf7+?** fortsetzt, um seinem Idol Morphy zu gefallen!



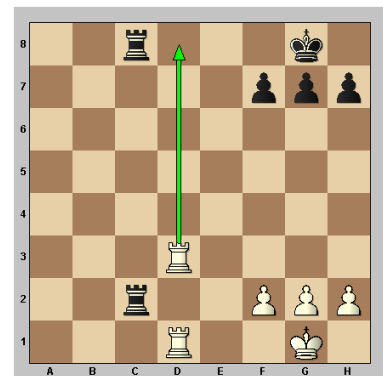
Analysediagramm

In diesem Fall hat Schwarz beste Chancen nach **2... ♔g8 3. ♖g7+ ♔h8 4. ♖g6+ ♖xf6!** die Partie remis zu halten.



Verfeinertes Grundreihenmatt

Das „normale“ Grundreihenmatt dürfte hinlänglich bekannt sein.



Doch wie nutzt man das fehlende Luftloch aus, wenn die Grundreihe gerade ausreichend verteidigt ist? Die nächsten Beispiele zeigen Ihnen, dass auch in solchen Fällen Motive - *verfeinerte Grundreihenmatts* - existieren, die Ihnen einen schönen Partiegewinn beschereken können.

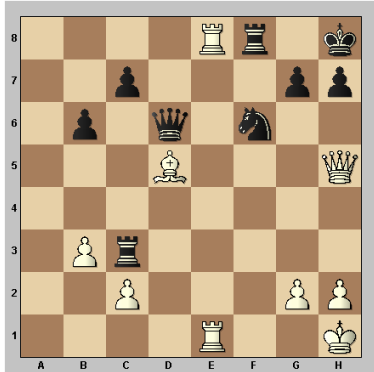




Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

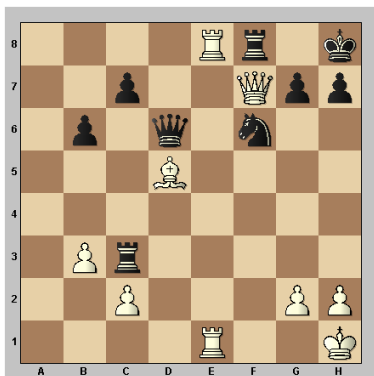
Beispiel 4:

Weiß zieht

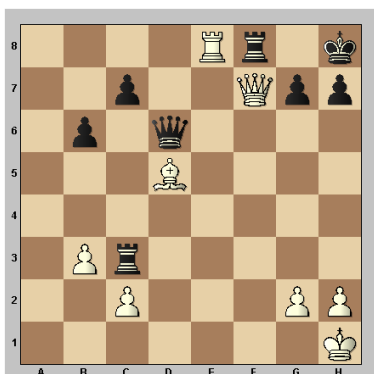


Lehrbeispiel

1. ♖f7 Ein typisches Manöver, welches den verteidigenden ♜f8 überlastet.



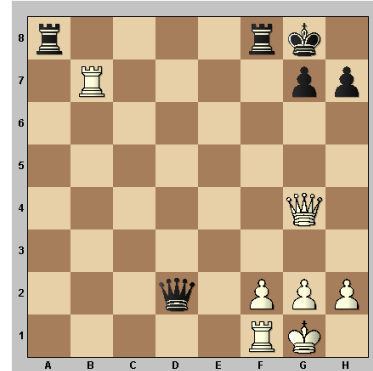
1... ♜xe8 2. ♜xe8+- Das Matt wird nicht mehr lange auf sich warten lassen.



Auch wenn der König noch Kontakt zum Feld f2/f7 hat, kann ein Einschlag dennoch Früchte tragen. Sehen Sie selbst:

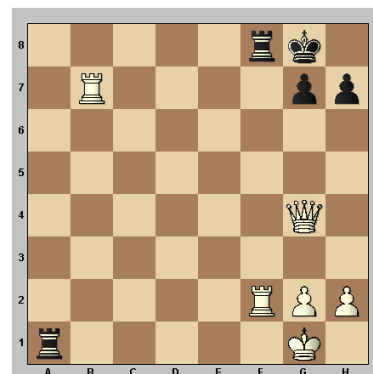
Beispiel 5:

Schwarz zieht



Lehrbeispiel

1... ♜xf2+!! und wieder ist der Verteidiger überlastet. Nach dem erzwungenen 2. ♜xf2 folgt 2... ♜a1+

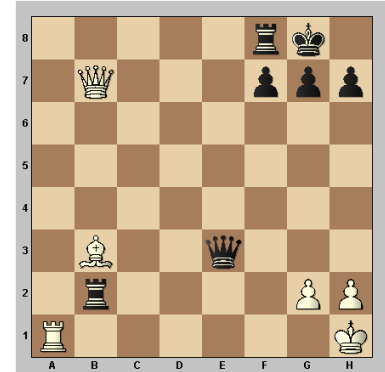


und nach dem wiederum forcierten 3. ♜f1 kann Schwarz beliebig mit 3... ♜axf1# oder ♜fxf1# gewinnen.

Ähnlich kann es einem auch ergehen, wenn ein Läufer den Angriff auf den f-Bauer unterstützt:

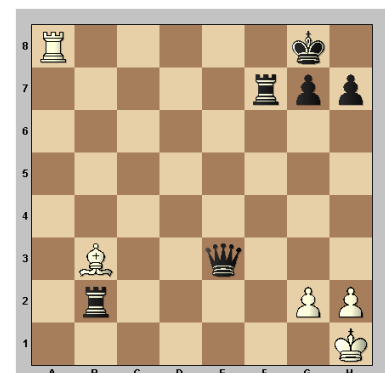
Beispiel 6:

Weiß zieht



Lehrbeispiel

Nach 1. ♜xf7+! ♜xf7 ist der ♜f7 durch den Läufer gefesselt und kann seinen König nach 2. ♜a8+ nicht mehr verteidigen.



Schwarz kann lediglich noch die Dame nach e8 stellen und das Matt um einen Zug hinauschieben.

Ausblick

Die nächste Lektion wird in 12 Aufgaben das Gelernte testen und vertiefen.

