

Typische Mattbilder

1. Verpasste Matt-Gelegenheiten

gw – Jedem ist es schon so oder so ähnlich ergangen. Man untersucht eine Position sorgfältig, wählt nach langer Überlegung den Zug, den man für den besten hält und führt ihn aus. Die Partie endet schließlich remis oder man verliert sogar. Ein netter Zuschauer, der sich in solchen Situationen seltsamerweise immer findet, gibt anschließend seinen Kommentar zur besagten Stellung zum besten: „Jeder nach seinem Geschmack, aber ich hätte ja in 2 Zügen mattgesetzt!“ Sehr ärgerlich, wenn man dann erkennen und zugeben muß, daß man tatsächlich ein zweizügiges Matt übersehen und dadurch den Sieg verschenkt hat!

Die Zahl der verpassten Matt-Gelegenheiten kann man durch das Studium der sogenannten typischen Mattbilder vermindern. Bei diesen Mattbilder handelt es sich durchweg um Mattstellungen, die schon sehr lange (z.T. seit mehreren Jahrhunderten) bekannt sind. Viele Schachspieler halten sie aus diesem Grund für altmodisch und nur für wenig interessant und hilfreich für die eigene Spielpraxis. Doch dem ist nicht so, denn ein intensiveres Studium der typischen Mattbilder lohnt sich wirklich! Zum einen spielen sie in aktuellen Partien viel häufiger eine Rolle als man denkt! Dabei wird zwar die eigentliche Mattstellung fast nie erreicht, aber sie tritt als Drohung auf, mit der sich bei entsprechenden Kenntnissen oft ein Vorteil realisieren läßt. Zum anderen schult man auf recht unterhaltsame Weise seine taktischen Fähigkeiten!

An dieser Stelle soll daher in loser Folge immer ein typisches Mattbild genauer betrachtet werden. Dabei werden jeweils die charakteristischen Merkmale der Mattstellung erläutert und dann Beispiele und eine Aufgabe dazu angegeben.

Hier passend zum einführenden Thema zwei einfache Beispiele für übersehene Matts und eine Mattaufgabe.

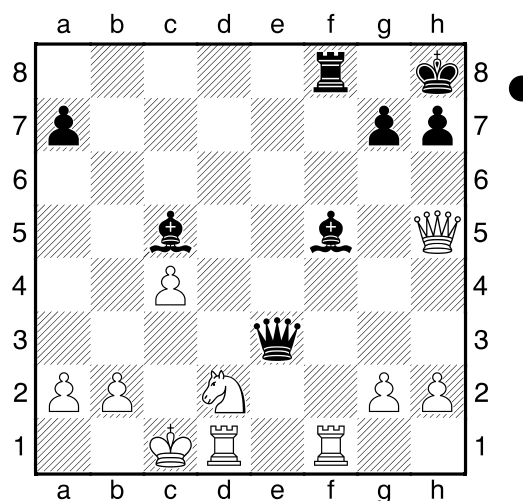


Diagramm 1

In Diagramm 1 spielte Schwarz triumphierend **1...Dd3** mit der Drohung **2...Dc2#**. Weiß antwortete mit **2.Txf5**, gab die Qualität zurück, tauschte einige Züge später die Damen und gewann dann leicht mit seinen 2 Mehrbauern. Mit **1...Dc3+!** **2.bxc3 La3#** hätte Schwarz in 2 Zügen mattsetzen können! Die dann entstehende Mattstellung ist ein typisches Mattbild, das sogenannte Boden-Matt.

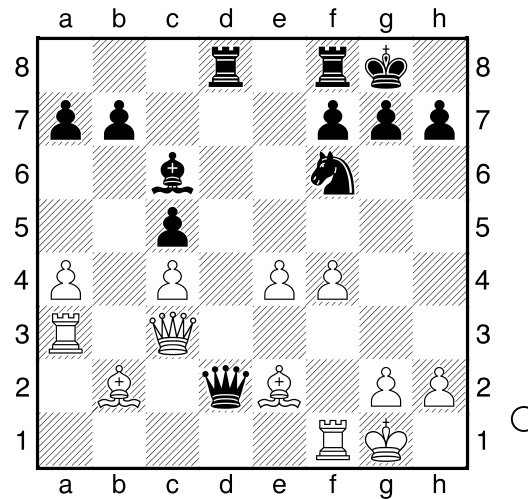


Diagramm 2

Weiß spielte **1.Dxd2 Txd2 2.Lxf6** und mußte anschließend kämpfen, um ein Remis zu erreichen! Mit **1.Dxf6!** **gxf6 2.Tg3+ Kh8 3.Lxf6#** hätte er gewinnen können! Das entstehende typische Mattbild wird als Morphy-Matt bezeichnet.

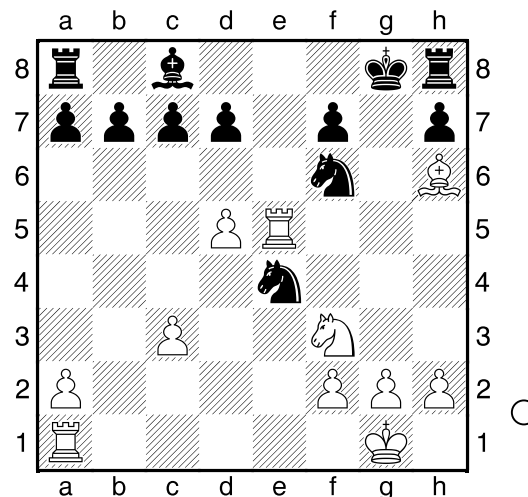


Diagramm 3

Die Aufgabe in Diagramm 3 ist schon etwas schwieriger. Weiß setzt in 3 Zügen matt! Eine Hauptdrohung ist dabei wieder das Morphy-Matt in etwas abgewandelter Form.

Literatur

- [1] Renaud/Kahn
The Art of the Checkmate
Dover Books on Chess

Dieses Buch ist Grundlage der gesamten Beitragsserie! Leider ist es nur noch in Englisch und in der etwas gewöhnungsbedürftigen beschreibenden Notation erhältlich. Ansonsten ist das preiswerte, sehr gut verarbeitete Taschenbuch uneingeschränkt zu empfehlen!

- [2] Reinfeld
1001 Brilliant Ways to Checkmate
Wilshire Book Company

Eine Sammlung von 1001 relativ einfachen Mattaufgaben für das tägliche Erfolgserlebnis! Ebenfalls in beschreibender Notation!

- [3] Colditz
Schachkombinationen
Edition Olms

Eine ausgezeichnete Einführung in die Schachtaktik!

Typische Mattbilder

2. Das Grundreihenmatt

gw – Das Grundreihenmatt ist die einfachste Mattstellung die man sich vorstellen kann (Diagramm 1). Sie ist dadurch gekennzeichnet, daß Turm oder Dame Schach auf der Grundreihe geben und der König keinerlei Luftloch hat, um dem Schach auszuweichen! Meist verstellen dem König dabei die eigenen Bauern oder eigene Figuren alle Fluchtfelder, aber auch gegnerische Figuren können dabei natürlich beteiligt sein (z.B. statt der Bauern f7 und h7 ein weißer Läufer oder Bauer auf g6).

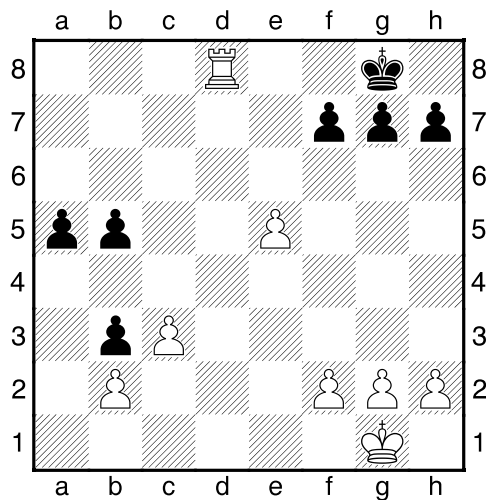


Diagramm1

Die folgenden drei Beispiele zeigen, durch welche typischen Angriffsmotive ein drohendes Grundreihenmatt in entscheidenden Vorteil verwandelt werden kann.

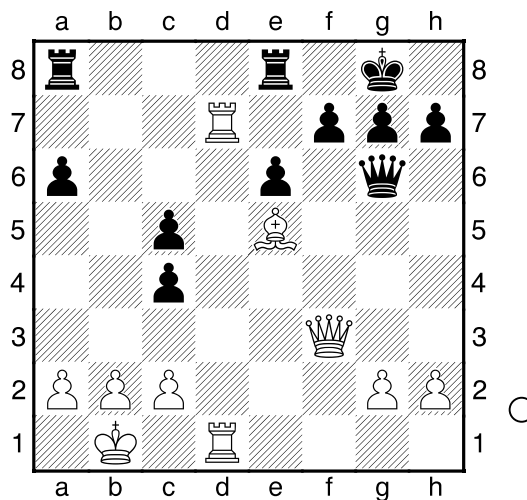


Diagramm 2

In Diagramm 2 kann die Grundreihe durch Beseitigung einer Deckungsfigur entscheidend geschwächt werden! Allerdings darf man nicht zu ängstlich im Umgang mit seiner Dame sein!

Mit **1.Dxa8** opferte Weiß die Dame und machte damit die Grundreihe klar für den Mattangriff mit seinen Türmen **Txa8 2.Td8+ Txd8 3.Txd8#**

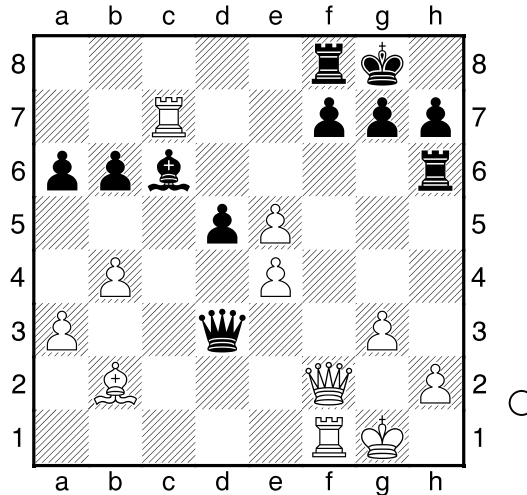


Diagramm 3

In Diagramm 3 führt die Nutzung einer Feldschwäche (hier recht offensichtlich f7) zur entscheidenden Schwächung der Grundreihe. Weiß kündigte ein Matt in 4 Zügen an und besiegelte mit dem Damenopfer **1.Dxf7+** das Ende des schwarzen Königs **Txf7 2.Tc8+ Le8 3.Txe8+ Tf8 4.Txf8#**

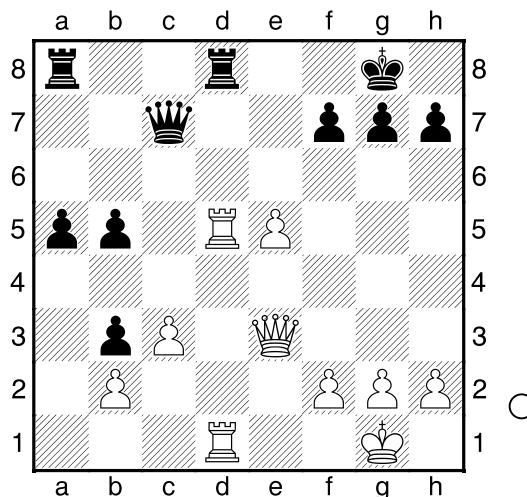


Diagramm 4

Deutlich komplizierter sind die Verhältnisse in Diagramm 4. Die schwarze Grundreihe erscheint hier alles andere als schwach, und ein Zug, mit dem das geändert werden kann, ist nicht ohne weiteres zu sehen! Aber auch in dieser Stellung gibt es ein Feld,

das aufgrund des drohenden Grundreihenmatts geschwächt ist und für einen durchschlagenden Angriff genutzt werden kann!

Mit **1.Da7!** gewann Weiß die Partie sofort! Obwohl die Dame nichts schlägt und a7 doppelt gedeckt ist, steht sie hier so mächtig, daß ein Grundreihenmatt folgt oder Weiß entscheidenden materiellen Vorteil erhält! Nach Dc8 [1...Txa7 2.Txd8+ Dxd8 3.Txd8#; 1...Tdc8 2.Dxc7+-; 1...Txd5 2.Dxa8+ Td8 3.Dxd8+ Dxd8 4.Txd8#; 1...Dxa7 2.Txd8+ Txd8 3.Txd8#] 2.Dxa8 Dxa8 3.Txd8+ Dxd8 4.Txd8# ergibt sich übrigens unsere einfache Mattstellung von Diagramm 1.

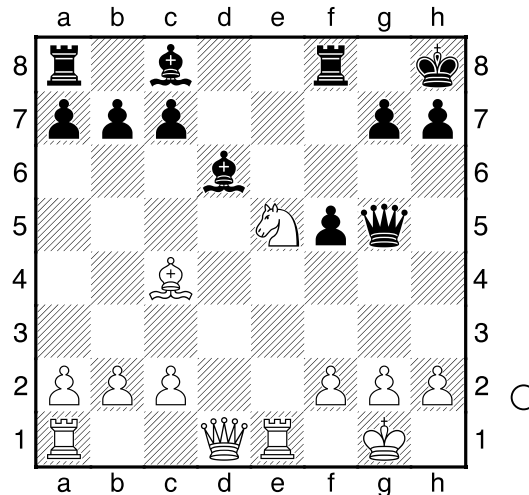


Diagramm 5

In der Aufgabe (Diagramm 5) gewinnt Weiß entscheidend Material oder setzt auf der Grundreihe matt! Dabei spielen mehrere der in den Beispielen genannten Angriffsmotive eine Rolle.

Literatur

- [4] Artur Jussupow
Die Grundreihenkombinationen
Jussupow Schachakademie Verlag

Ein kleines Lehrheftchen zum Preis von 4,90 DM!

Typische Mattbilder

3. Das erstickte Matt

gw – Beim erstickten Matt ist der angegriffene König, in der Regel durch seine eigenen Bauern und Figuren, komplett eingesperrt und ein gegnerischer Springer setzt alleine von einem ungedeckten Feld aus matt (Diagramm1).

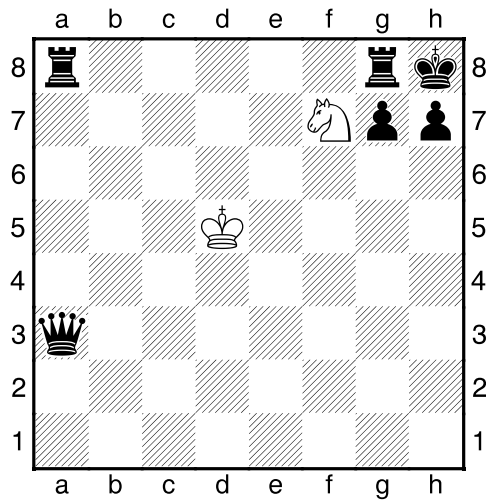


Diagramm 1

Das wohl bekannteste Beispiel für das erstickte Matt ist das Matt von Lucena mit der Ausgangsstellung von Diagramm 2.

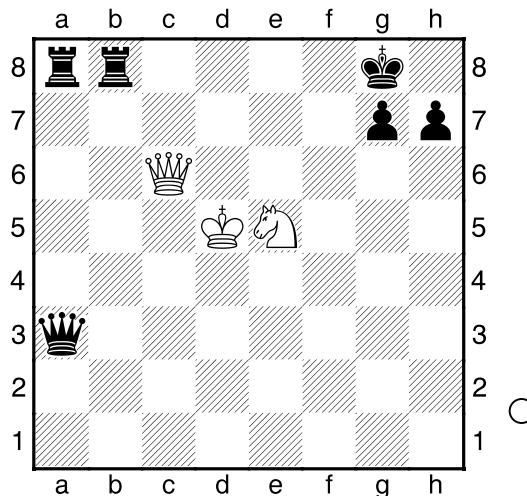


Diagramm 2

Weiß setzt hier in 5 Zügen wie folgt matt: **1.De6+** treibt den König in die Ecke **Kh8**
2.Sf7+ Kg8 **3.Sh6+** der Springer geht mit Doppelschach nach h6 und deckt das wichtige

Feld g8 **Kh8 4.Dg8+** das entscheidende Damenopfer **Txg8 5.Sf7#**. Dieses Matt, aus der obigen oder einer ähnlichen Anfangsstellung, ist fast jedem Schachspieler irgendwann über den Weg gelaufen und hat dabei meist ganz großen Eindruck gemacht!

Ein etwas anspruchsvolleres Beispiel für das Matt von Lucena ist in Diagramm 3 zu sehen.

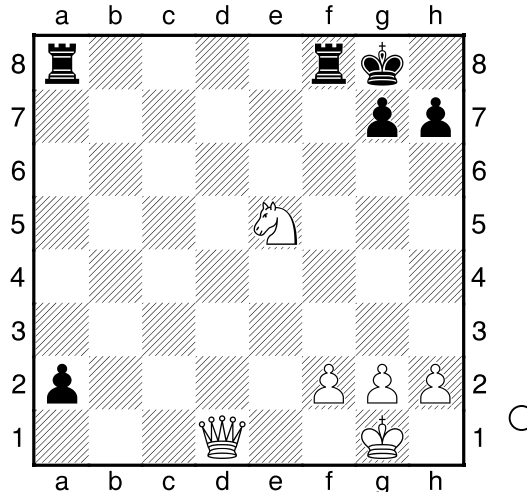


Diagramm 3

Weiß kann in 7 Zügen mattsetzen, er muß aber sorgfältig spielen. **1.Dd5+** [1.Db3+?? Kh8 2.Sf7+? Tx7-+] **1...Tf7 2.Dxa8+** [2.Dxf7+? Kh8 3.f4 a1D+--+] **2...Tf8 3.Dxa2+ Kh8 4.Sf7+ Kg8 5.Sh6+ Kh8 6.Dg8+ Txg8 7.Sf7#**

Ein weiteres bekanntes ersticktes Matt ist das Matt von Damiano.

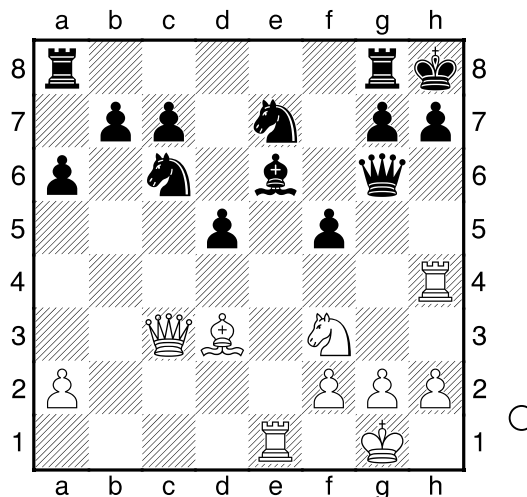


Diagramm 4

Aus der Stellung in Diagramm 4 entstand nach **1.Txe6 Dxe6 2.Sg5 Dg5** die charakteristische Ausgangsstellung für dieses Matt. Jetzt folgte mit **3.Txh7** der Einschlag auf h7 und nach **3...Dxh7** das Matt mit **4.Sf7#**. Im Original kam statt des Turmes die Dame zum Einsatz.

In einigen Eröffnungen droht als Falle ein ersticktes Matt. In einer Variante des Budapester Gambits z.B. entsteht nach den Zügen **1.d4 Sf6 2.c4 e5 3.dxe5 Sg4 4.Lf4 Sc6 5.Sf3 Lb4+ 6.Sbd2 De7 7.a3 Sgxe5!** die Stellung in Diagramm 5.

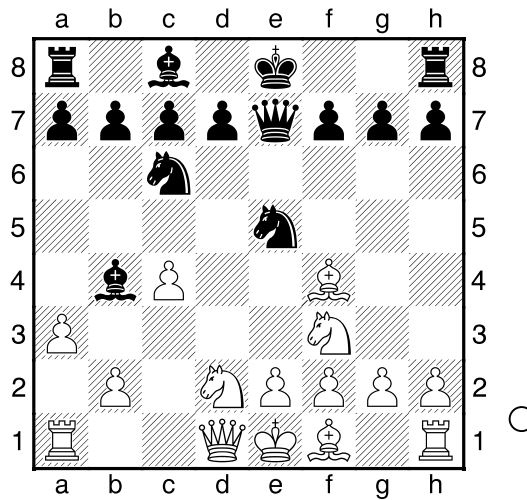


Diagramm 5

Wenn Weiß hier unachtsam **8.axb4??** spielt, folgt **8...Sd3#** (Kieninger-Falle)! Die Endstellung sieht so aus, als hätte Weiß förmlich darum gebeten mattgesetzt zu werden.

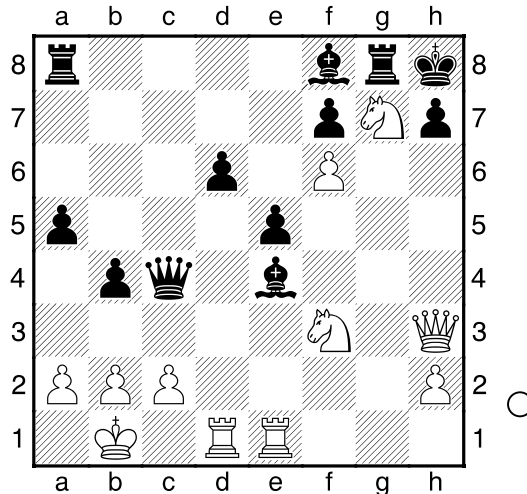
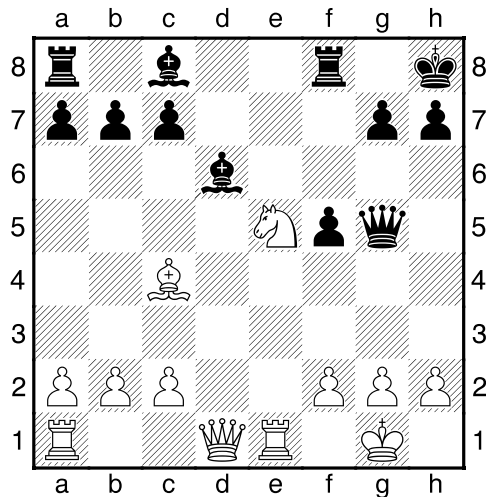


Diagramm 6

Aufgabe (Diagramm 6): Weiß gewinnt entscheidend Material oder setzt in 4 Zügen nach dem Vorbild von Damiano erstickt matt!

Lösung zu 2. Das Grundreihenmatt



Was sofort auffällt ist die mögliche Springergabel auf f7, die den Turm zwingen würde die Grundreihe zu verlassen! Wäre das Feld f8 nicht durch den Läufer auf d6 gedeckt, könnte mit dem Turm von e1 auf der Grundreihe mattgesetzt werden! Also beseitigt Weiß zunächst diese Schutzfigur mit dem Damenopfer **1.Dxd6!** und Schwarz kann sich entscheiden ob er sofort mattgesetzt werden oder mit aussichtslosem materiellem Nachteil weiterspielen will! **1...cxd6** [1...Dxg2+ 2.Kxg2 cxd6+-] **2.Sf7+** Motiv Schwächung der Grundreihe! **2...Txf7** [2...Kg8 3.Sxg5+-] **3.Te8+ Tf8** **4.Txf8#**

Typische Mattbilder

4. Das Boden-Matt

gw – Das Boden-Matt kennen wir schon aus Abschnitt 1. Es kommt überwiegend in Verbindung mit der langen Rochade vor und ist extrem leicht zu übersehen, besonders für nicht allzu erfahrene Spieler! Der auf einer Seite von seinen eigenen Figuren blockierte König wird alleine von den gegnerischen Läufern mattgesetzt. Meist geht dem Matt ein imponierendes Opfer voraus, wobei es sich oft sogar um ein Damenopfer handelt, wie in der Originalpartie!

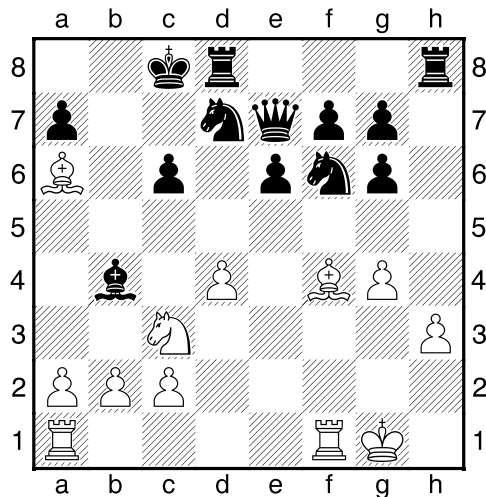


Diagramm 1

Diagramm 1 zeigt die typische Mattstellung. Der schwarze König wird auf der d-Linie von eigenem Turm und Springer blockiert, der Läufer auf f4 kontrolliert die Fluchtfelder c7 und b8 und der andere Läufer auf a6 setzt matt. Ein Matt im Mittelspiel, nur von zwei Läufern – nicht schlecht!

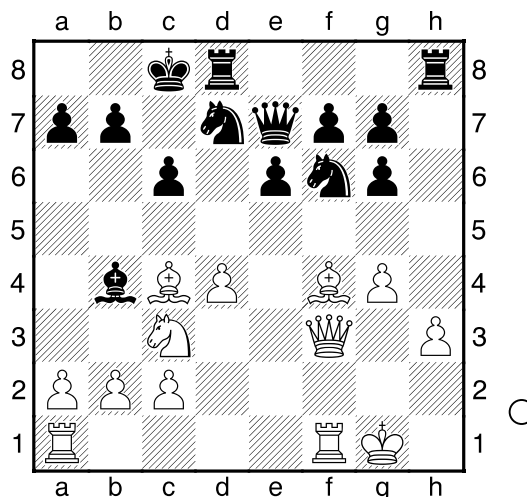


Diagramm 2

Diagramm 2 zeigt die Entstehung der Mattstellung nach **1.Dxc6+ bxc6 2.La6#**.

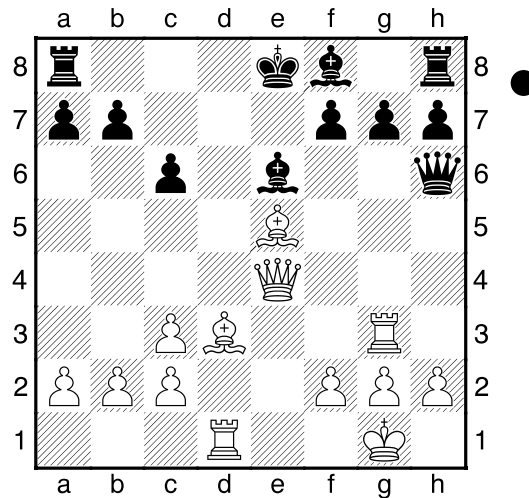


Diagramm 3

In Diagramm 3 wollte Schwarz seinen König durch **1...0-0-0??** in Sicherheit bringen!
 Das mislang allerdings gründlich, denn es folgte **2.Dxc6+ bxc6 3.La6#**.
 Hier fehlt in der Mattstellung übrigens die schwarze Blockade-Figur auf d7. Ihre Aufgabe
 wird vom Turm auf d1 übernommen.

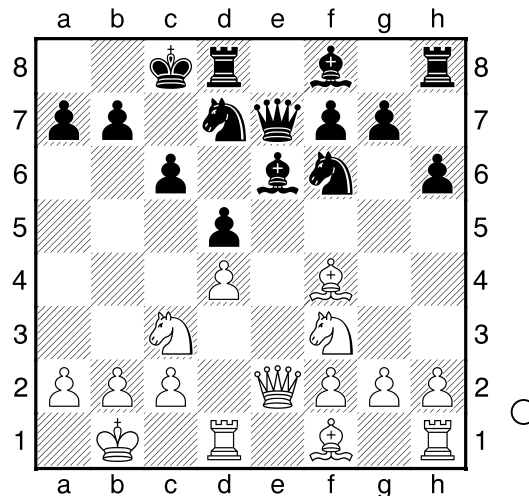


Diagramm 4

In Diagramm 4 erhält Weiß durch ein drohendes Boden-Matt deutlichen Vorteil! Er spielt
 ganz unverschämt **1.Da6!** und Schwarz kann den Bauer a7 nicht verteidigen. Auf
1...bxa6 folgt **2.Lxa6#** und **1...Sh5** verliert wegen **2.Dxc6+ bxc6 3.La6#**. Um nicht noch
 viel mehr zu verlieren als den Bauern muß Schwarz außerdem noch ganz genau mit
1...Db4 verteidigen! Eine nicht ganz so einfache Aufgabe.

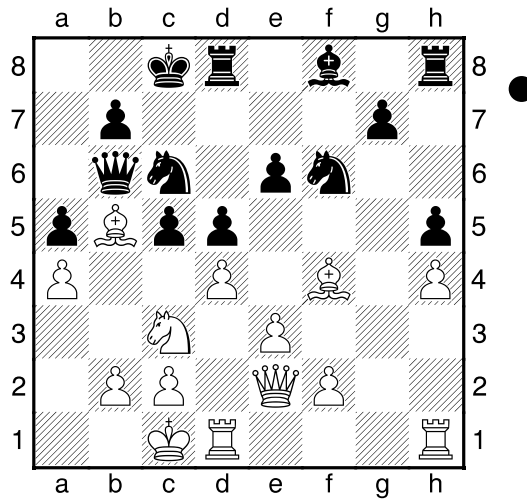


Diagramm 5

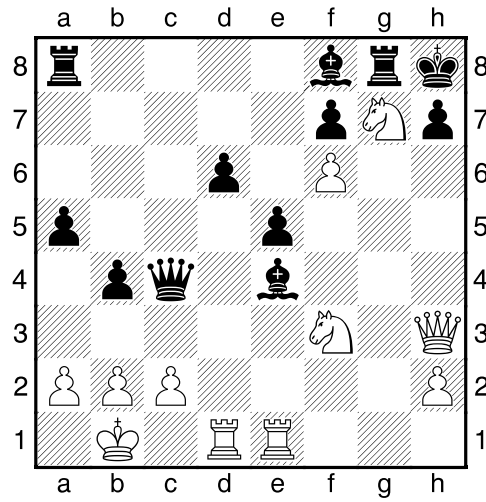
In der Aufgabe (Diagramm 5) kann Schwarz mit 1...cxd4 2.exd4 Sxd4 einen Bauern gewinnen. Ist das ratsam?

Literatur

- [5] Murray Chandler
 How to Beat Your Dad at Chess
 Gambit

Eine elementare, ganz amüsante Einführung in die "50 tödlichen Matts".

Lösung zu 3. Das erstickte Matt



Der schwarze König ist völlig eingesperrt, die weiße Dame steht schon bereit für den Einschlag auf h7 und das Feld f7 könnte von einem weißen Springer zum Mattsetzen benutzt werden. Leider steht er aber noch nicht auf g5 bereit und h7 ist durch den Läufer auf e4 gedeckt! Weiß löste diese zwei Probleme sehr elegant durch **1.Txe4!** **Dxe4** Alle anderen Züge sind noch schlechter für Schwarz! [1...Dc7 2.Sg5+- Jetzt droht Matt auf h7!] **2.Sg5** Droht Matt oder Damengewinn! **2...Dg6** Dieser Zug ist nicht erzwungen, aber der materielle Nachteil ist andernfalls sowieso vernichtend! [2...Txc7 3.fxc7+ Lxc7 4.Sxe4+-] **3.Dxh7+ Dxh7 4.Sxf7#**