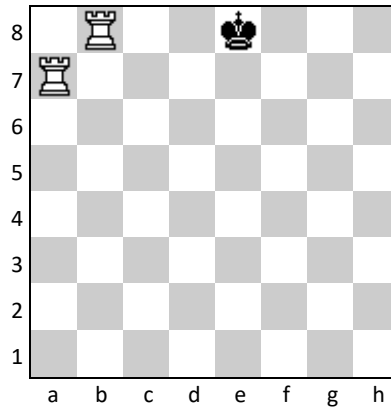


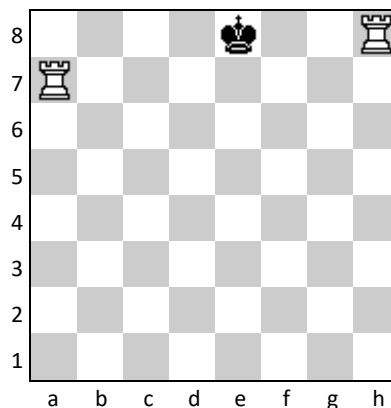
MATTSETZEN MIT ZWEI TÜRME

Mattsetzen mit zwei Türmen

In der folgenden Stellung ist der schwarze König matt. Der Turm auf b8 greift den König an und ist hier der Jäger, während der Turm auf a7 die Fluchtfelder deckt und hier der Bewacher ist.

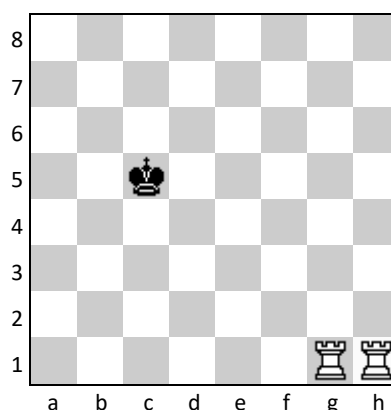


Die Türme können auch auf verschiedenen Seiten ihre Rollen einnehmen.



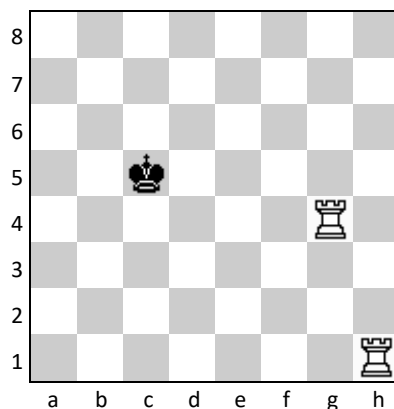
Mattsetzen ohne aktive Verteidigung des Königs

Beide einleitenden Stellungen zeigen das Ziel beim Mattsetzen mit zwei Türmen. Im Folgenden wird gezeigt, wie das Mattsetzen mit zwei Türmen gelingt. Dazu wird der weiße König weggelassen, da dieser keinen Beitrag zum Mattsetzen leistet. Er sollte im realen Spiel aber auch nicht den beiden Türmen im Wege stehen.



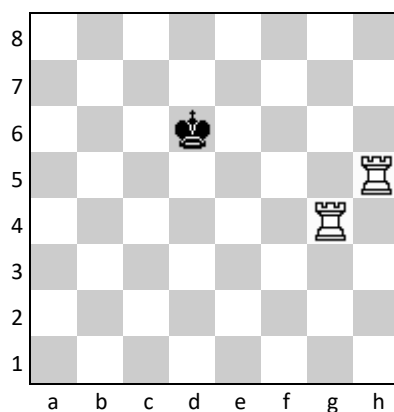
In der betrachteten Ausgangsstellung kann der schwarze König beliebig ziehen. Diese Bewegungsmöglichkeit muss zuerst eingeschränkt werden. Dies wird durch einen Bewacher erreicht, der das Spielfeld in zwei Hälften teilt. Der

Bewacher hat die Aufgabe, den gegnerischen König nicht mehr in die andere Bretthälfte zu lassen. Dies wird in dieser Stellung beispielsweise mit 1.Tg1-g4 erreicht.

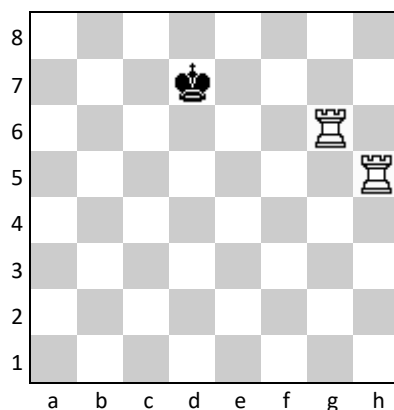


Der Turm auf g4, in diesem Fall der Bewacher, verhindert, dass der König die Felder b4, c4 oder d4 betreten kann. Der Turm richtet auf der 4. Reihe eine Sperre und teilt das Brett in zwei Hälften. Das weitere Ziel ist nun, die Bretthälfte mit dem gegnerischen König weiter zu verkleinern, bis dieser keine Zugmöglichkeiten mehr hat.

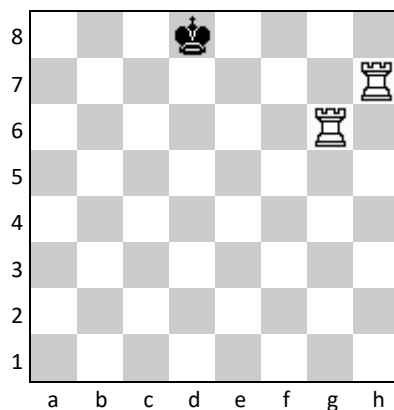
Nach 1...Kc5-d5 kommt der zweite Turm ins Spiel. Dieser greift als Jäger den schwarzen König mit 2.Th1-h5+ an. Er greift mit diesem Zug nicht nur den gegnerischen König an, sondern errichtet gleichzeitig auf der 5. Reihe eine neue Sperre. Er übernimmt dabei nach 2...Kd5-d6 die Rolle des neuen Bewachers, so dass der andere Turm die Rolle des Jägers übernehmen kann.



Mit jedem Zug erfolgt ein weiterer Rollenwechsel. Jetzt greift Weiß mit 3.Tg4-g6+ den König an und errichtet auf der 6. Reihe eine neue Sperre. Beide Türme arbeiten eng zusammen und drängen den gegnerische König durch eine Treppenzugbewegung an den Rand des Bretts. Dies wird auch Treppenschach genannt.

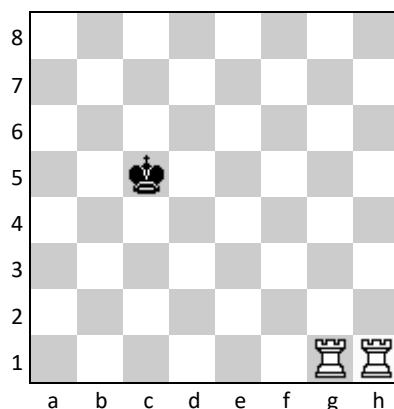


Nach 3...Kd6-d7 verfolgt Weiß die gleiche Strategie. Nach 4.Th5-h7+ greift er den König an und sperrt die 7. Reihe für diesen. Der zweite Turm denkt immer die Fluchtfelder ab, so dass der König nicht in die andere Bretthälfte flüchten kann.

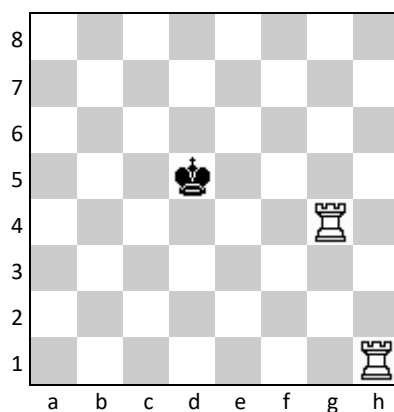


Nach 4...Kd7-d8 hat Weiß sein Ziel erreicht, den schwarzen König auf die letzte Reihe zu drängen. Da dieser keine weitere Fluchtfelder mehr zur Verfügung hat, setzt der Zug 5.Tg6-g8# diesen matt.

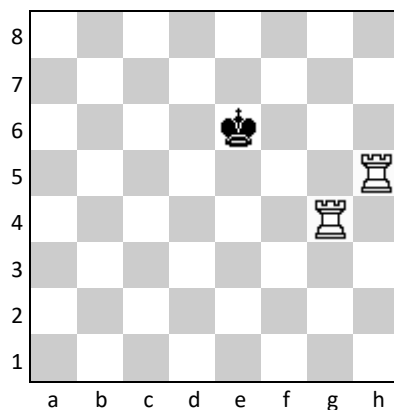
Mattsetzen mit aktiver Verteidigung des Königs



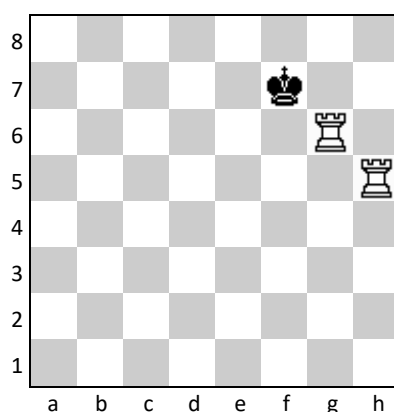
Jetzt soll die Vorgehensweise betrachtet werden, wenn sich der König gegen das Mattsetzen wehrt. Die beste Verteidigungsmöglichkeit ist, die beiden Türme anzugreifen. Wie bereits schon oben errichtet Weiß mit 1.Tg1-g4 eine Sperre. Der König versucht so schnell wie möglich, die Türme zu erreichen. Daher spielt er 1...Kc5-d5.



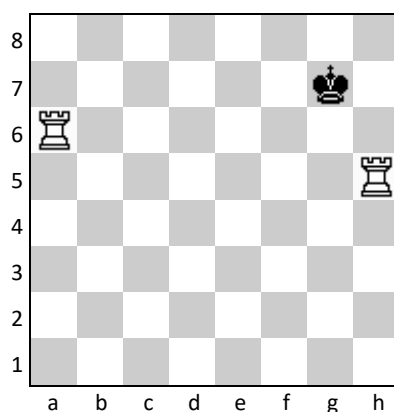
Wie schon vorhin ist jetzt der zweite Turm an der Reihe. Eine neue Sperre wird mit 2.Th1-h5+ errichtet. Der schwarze König nähert sich mit 2...Kd5-e6 weiter den Türmen.



Zwar wird der schwarze König nach 3.Tg4-g6+ weiter zurückgedrängt, doch nach 3...Ke6-f7 ist der König schon ganz nahe an den Türmen.



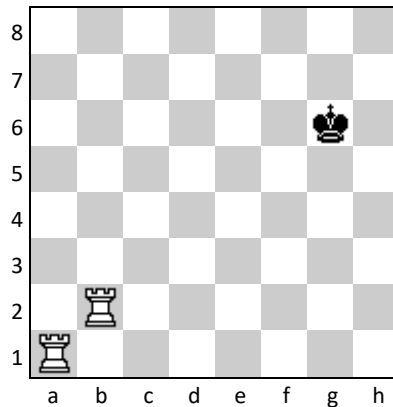
Hier muss Weiß seinen Plan ändern, da 4.Th5-h7+ nicht mehr zum Ziel führt. Schwarz hat im letzten Zug den Bewacher angegriffen und könnte diesen jetzt mit 4...Kf7xg6 schlagen. Daher muss sich der Bewacher erst in Sicherheit bringen, ohne dabei die Sperre aufzuheben. Dies erreicht er durch einen Wechsel auf die andere Seite, weit weg vom gegnerischen König, mit dem Zug 4.Tg6-a6.



Mit dem Zug 4...Kf7-g7 verhindert Schwarz, dass der Jäger mit 5.Th5-h7+ gibt, da dieser dann vom König mit 5...Kg7xh7 geschlagen werden kann. Daher muss der Jäger, bevor er den König aufgreift, wie bereits der Bewacher die Seite mit 5.Th5-b5 wechseln. Damit das Treppenschach weiterhin möglich ist, darf dieser nicht auf a5 ziehen, da sich die beiden Türme sonst im Wege stehen. Beide Türme müssen versetzt aufgestellt werden, damit diese aneinander vorbeiziehen können. Jetzt hat der schwarze König keine gute Verteidigung mehr, da die beiden Türme zu weit weg sind und er diese nicht mehr erreichen kann.

Nach den Zügen 5...Kg7-f7 6.Tb5-b7+ Kf7-e8 setzt schließlich Weiß mit 7.Ta6-a8# matt.

Mattsetzen an einem anderen Brettrand



Das Mattsetzen mit dem Treppenschach geht an jedem Rand des Bretts. In dieser Stellung baut Weiß die Sperre mit 1.Tb2-f2 (oder auch mit 1.Ta1-f1). Nach 1...Kg6-g5 2.Ta1-g1+ Kg5-h4 setzt Weiß den schwarzen König am rechten Rand mit 3.Tf2-h2# matt.

Zusammenfassung der Strategien

Zusammenfassend lässt sich der Angriffsplan durch folgende Schritte beschreiben:

- Rand für das Mattsetzen aussuchen
- Sperre bauen und König in einer Bretthälfte einsperren
- Durch Treppenschach Bretthälfte verkleinern:
 - Ein Turm ist der Bewacher, der andere der Jäger
 - Mit jedem Zug wird ein Rollentausch vollzogen
- Wenn der König den Türmen zu nahe kommt:
 - Türme müssen die Seite wechseln
 - Türme müssen so aufgestellt werden, dass sie sich gegenseitig nicht behindern

Die Verteidigungsmöglichkeiten für den König bestehen lediglich darin, die Türme anzugreifen in der Hoffnung einen herausschlagen zu können oder durch Vernachlässigung der Sperre diese überwinden zu können.

Schachvariante Protestschach

Das Spiel Protestschach wird nach normalen Schachregeln gespielt. Bei jedem Zug kann der gemachte Zug vom Gegner abgelehnt werden. Der Ersatzzug für den abgelehnten Zug kann nicht mehr abgelehnt werden. Sollte nur ein Zug in einer Stellung möglich sein, kann dieser nicht abgelehnt werden.