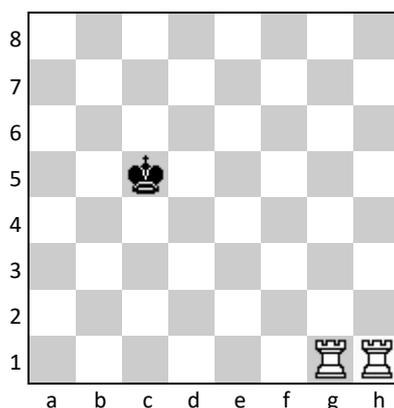


MATT MIT ZWEI TÜRMEN UND DAME (WIEDERHOLUNG)

Das Mattsetzen mit zwei Türmen oder mit der Dame und dem König kommt bei schwächeren Spielern in der Praxis häufig vor. Daher ist es wichtig, dass dies immer wieder geübt wird.

Matt mit zwei Türmen

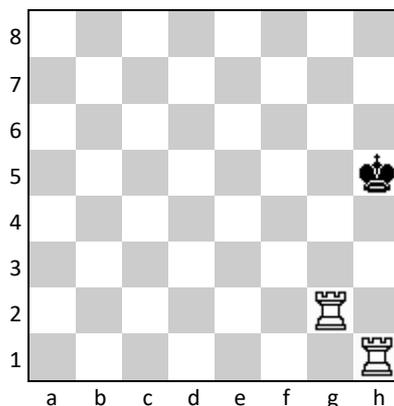


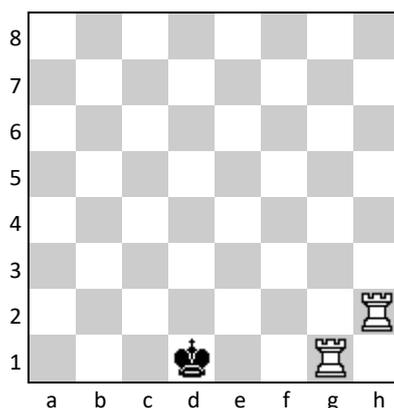
Zur Erinnerung die schon bekannte Stellung (siehe Informationsblatt B-F I01). Beim Mattsetzen mit zwei Türmen teilen sich diese die beiden Rollen Jäger und Bewacher auf und wechseln sich darin ab. Mit 1.Tg1-g4 errichtet Weiß eine Sperre. Nach 1...Kc5-d5 wird der zweite Turm der Jäger und greift den schwarzen König mit 2.Th1-h5+ an und übernimmt im nächsten Schritt die Rolle des Bewachers. Diese Methode wird auch als Treppenschach bezeichnet.

Die beste Verteidigungsstrategie des Königs ist, die beiden Türme anzugreifen. Daher zieht er 2...Kd5-e6. Nach 3.Tg4-g6+ wird dieser weiter zurückgedrängt, doch nach 3...Ke6-f7 greift er den Turm an.

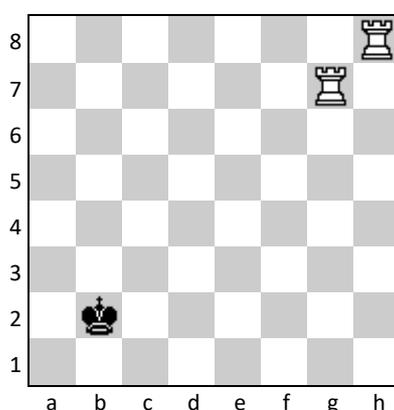
Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um die Türme auf die andere Seite zu bringen. Nach 4.Tg6-a6 Kf7-g7 5.Th5-b5 sind beide Türme aus der Reichweite des schwarzen Königs und dieser kann nichts mehr gegen das Mattsetzen unternehmen. Nach den Zügen 5...Kg7-f7 6.Tb5-b7+ Kf7-e8 setzt schließlich Weiß mit 7.Ta6-a8# matt.

Das Mattsetzen ist allen Rändern des Schachbretts möglich:

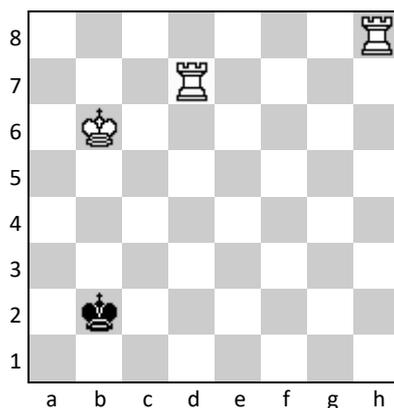




In der folgenden Stellung setzt Weiß den schwarzen König am leichtesten am linken Brettrand mit der Sperre 1.Th8-c8 (oder 1.Tg7-c7) oder am unteren Brettrand mit der Sperre 1.Th8-h3 (Tg7-g3) in gewohnter Weise matt.



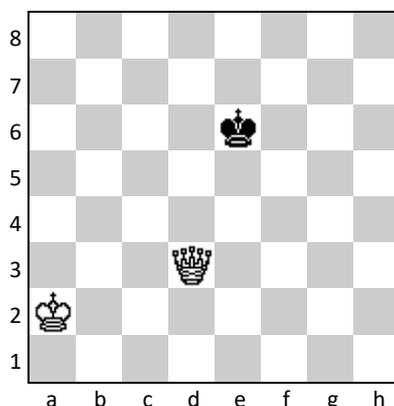
Schwieriger kann es werden, wenn der eigene König im Wege steht. In dieser Stellung wäre es naheliegend den schwarzen König an den linken Brettrand zu drängen, doch der eigene König verhindert diese einfache Art des Mattsetzens. Nach 1.Th8-c8 Kb2-b3 kann der zweite Turm seine Rolle als Jäger nicht einnehmen, da nach 2.Td7-b7 der eigene König das Schach verhindert.



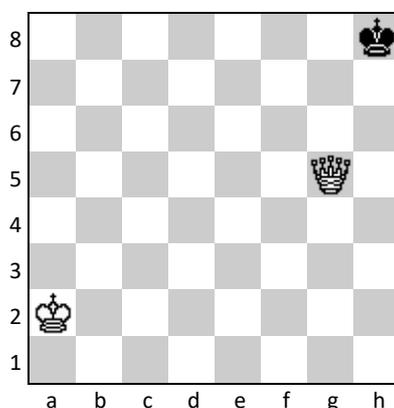
Die Strategie beim Mattsetzen ist immer, die Sperre weg vom eigenen König zu errichten. Daher wird diese mit 1.Th8-h3 gesetzt. Nach 1...Kb2-c2 muss der zweite Turm erst einmal aus der Reichweite des schwarzen Königs ziehen. Nach 2.Td7-g7 hat Weiß die Idealposition erreicht und setzt Schwarz nach 2...Kc2-d2 3.Tg7-g2+ Kd2-e1 4.Th3-h1# matt.

Matt mit der Dame

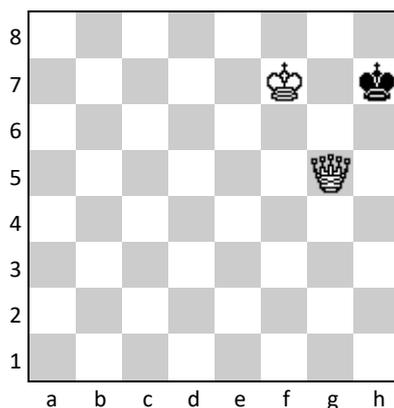
Insbesondere das Mattsetzen mit der Dame bedarf der ausreichenden Übung. Diese Konstellation kommt in der Praxis recht häufig vor und Anfänger schaffen es immer wieder nicht, diese in einen Sieg umzusetzen. Daher zur Erinnerung die Stellung aus dem Informationsblatt B-G I01, in der Weiß in drei Phasen den schwarzen König matt setzt.



In Phase 1 wird der schwarze König ins Eck gedrängt. Der schwarze König befindet sich in einem Gefängnis, welches mit jedem Zug kleiner wird. Dabei nimmt die Dame eine Position ein, bei der ein Springer Schach geben würde und macht danach alle Züge des gegnerischen Königs nach. Nach 1.Dd3-d4 Ke6-f5 2.Dd4-e3 Kf5-f6 3.De3-e4 Kf6-g5 4.De4-f3 Kg5-h4 5.Df3-g2 Kh4-h5 6.Dg2-g3 Kh5-h6 7.Dg3-g4 Kh6-h7 8.Dg4-g5 Kh7-h8 wurde das erste Ziel erreicht. In dem Moment, wo der König auf ein Eckfeld zieht, dürfen keine weitere Damenzüge erfolgen, da sonst der gegnerische König patt gesetzt oder das Gefängnis aufgegeben wird. Dem schwarzen König müssen noch zwei Felder verbleiben.



In der Phase 2 wird der eigene König herangeführt. Der König kommt mit den Zügen 9.Ka2-b3 Kh8-h7 10.Kb3-c4 Kh7-h8 11.Kc4-d5 Kh8-h7 12.Kd5-e6 Kh7-h8 13.Ke6-f7 Kh8-h7 der eigenen Dame zur Hilfe.



In der Phase 3 wird der gegnerische König mit dem Zug 14.Dg5-g7# matt gesetzt.

Schachvariante 007-Schach

Das Spiel 007-Schach wird nach normalen Schachregeln gespielt. Jeder Spieler hat pro Zug drei Halbzüge. Er spielt seinen Zug, macht einen Zug für seinen Gegner und dann nochmals einen eigenen Zug. Danach ist der Gegner an der Reihe. Dabei gibt es Folgendes zu beachten:

- Züge müssen möglich sein. Schachgebote müssen im anschließenden Halbzug abgewehrt werden.
- Mattsetzen ist im ersten oder dritten Halbzug möglich.
- Alle drei Halbzüge sind Pflicht. Sollte dies nicht möglich sein, ist es Patt.
- Bei der Umwandlung wählt der Spieler am Zug die umgewandelte Figur aus.
- Züge des Gegners können (wenn möglich) umgekehrt werden.