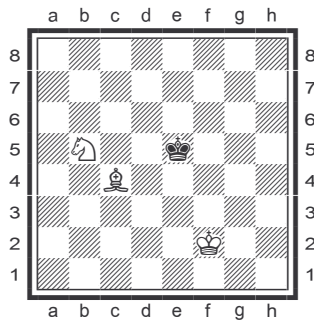


#1
 ♔ **Matt mit Läufer und Springer**
 ♁ [Christian Plitzko], 1997



Dieses Endspiel kann Weiß gewinnen, aber nur dann wenn alle 3 Figuren, d.h. ♖+♗+♔ optimal zusammen spielen.

Das Matt kann nur in den Ecken erfolgen, die der Läufer unter Kontrolle hat!

Der ♗c4 ist ein weißfeldriger Läufer, daher kann **das Matt nur in der Ecke a8 oder h8 erzwungen werden.**

Weiß erreicht das Matt in 3 Etappen:

- 1) Der schwarze König wird an den Rand gedrängt
- 2) Dann wird er in die richtige Ecke getrieben
- 3) Dort erfolgt das Matt. Der König geht ins Zentrum.

1. Ke3 Kf5
2. Ld5

Nun wird der Läufer zentralisiert.

2. ... Ke5
3. Le4

geschafft. Der Läufer nimmt das Feld c4 unter Kontrolle. Beachte wie Läufer und Springer zusammen mit dem König eine Barriere bilden, die verhindert, dass der schwarze König zum Damenflügel ausbricht. Es macht nichts, dass so der König zur "falschen" Ecke getrieben wird.

Wir werden sehen, dass es ganz leicht ist ihm in die richtige Ecke zu treiben wenn er erst am Rand steht.

3. ... Kf6
4. Kf4

Der König rückt nach. Das Geheimnis zum Sieg liegt nicht in nutzlosen Schachgeboten, sondern Weiß nimmt Schwarz nach und nach die Felder, so das Schwarz gezwungen ist an den Rand zu ziehen.

4. ... Kg7
5. Sd6

Der Springer rückt wieder heran. Alle Figuren müssen mithelfen!

5. ... Kf6

6. Lf5

Der Läufer kontrolliert nun e6.

6. ... Kg7

[6...Ke7 7.Kc5 Kf8 8.Kf6 Kg8 9.Sf7 Kf8 10.Lh7]

7. Kg5 Kh8
8. Kf6

Etape 1) ist abgeschlossen.

Ihre feindliche Majestät wurde an dem Rand gedrängt.

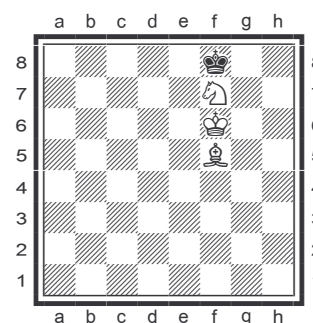
Nun muß er noch in die richtige Ecke. Aber wie?

Plan: Der weiße **König geht** auf die 6.Reihe **bis b6**, der **Springer zieht so**, dass die **Felder**, die er berührt **verbunden ein W bilden**. Der Läufer kontrolliert die weißen Felder und macht ab und zu Tempozüge (Abwartezüge).

8. ... Kg8
9. Sf7

Auf die Springerbewegung achten. Das "W" beginnt!

9. ... Kf8



Diese Stellung gilt es immer zu erreichen. Weiß gewinnt mit folgendem Manöver nun zwingend!

10. Lh7

Verbaut den schwarzen König den Rückweg. Er muß sich nun auf den Marsch nach a8 begeben (Zugzwang!).

10. ... Ke8
11. Se5

verhindert den Ausbruch über d7

11. ... Kd8

11...Kf8? Seltsamerweise vereinfacht dieser Zug die Sache für Weiß. 12.Sd7+ Ke8 13.Ke6 Kd8 14.Kd6 Ke8 15.Lg6+ Kd8 16.Sc5 Kc8 17.Lf7 Kd8 18.Sb7+ 18...Kc8 19.Kc6 Kb8 20.Kb6 Kc8 21.Le6+ Kb8

22.Sc5 Ka8 23.Ld7 Kb8 24.Sa6+ Ka8 25.Lc6#

12. Ke6 Kc7

Der König wird nur kurz ins Freie gelassen

13. Sd7

Der Springer baut eine Barriere auf.

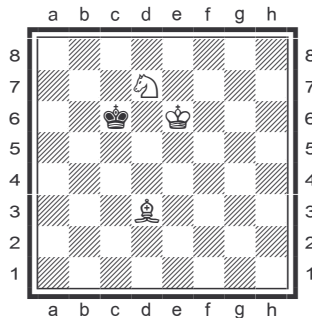
13. . . . Kc6

13...Kb7 14.Ld3 14...Kc6 (14...Kc7 15.Le4) 15.Le2

(15.Lc4 Kc7 16.Ld5 Kd8 17.Kd6 Ke8 18.Lg8 Kd8 19.L f7)

15...Kc7 16.L f3 Kd8 17.Kd6 Ke8 18.Lh5+

14. Ld3



und der Läufer hilft ihm dabei Der König muß zurück. Ein wunderbares Zusammenspiel von Läufer und Springer. Sie verhindern, dass sich der König aus dem Staub macht.

14. . . . Kc7

14...Kb7 15.Kd6 Kc8 16.Sc5 Kd8 17.Lg6 17...Kc8 18.L f7 Abwartzug! 18...Kd8

(18...Kb8 19.Kc6 Ka7 20.Le6 20...Kb8 21.Kb6 Ka8 22.L f5 Noch ein Wartzug! (22.Sa6?? Patt!) 22...Kb8 23.Sa6+ Ka8 24.Le4#)

19.Sb7+ Kc8 20.Kc6 Kb8 21.Kb6 Kc8 22.Le6+ Kb8 23.Sc5 Ka8 24.Ld7 Kb8 25.Sa6+ Ka8 26.Lc6#

15. Le4

Nimmt die Felder c6 und b7 unter Kontrolle.

15. . . . Kd8
16. Kd6

Der weiße König muß mithelfen. Er nimmt das Feld c7 unter Kontrolle

16. . . . Ke8
17. Lg6+

Der schwarze König muß zurück. Er wird ähnlich wie beim 2L - Matt geschoben.

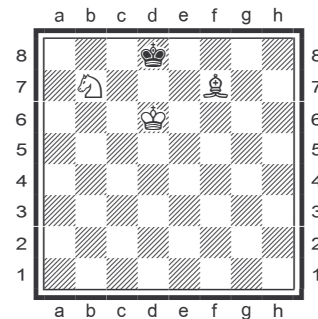
17. . . . Kd8
18. L f7

Wieder ein Abwartzug. Der Springer will d8 mit Schach kontrollieren.

18. . . . Kc8
19. Sc5

Das "W" nähert sich der Vollendung.

19. . . . Kd8
20. Sb7+



Das "W" ist vollendet (Verbinde die Felder f7, e5, d7, c5 und b7) und d8 mit Schach unter Kontrolle gebracht, siehe Kommentar zum 18.Zug

20. . . . Kc8
21. Kc6 Kb8
22. Kb6

Der König steht optimal

22. . . . Kc8
23. Le6+ Kb8

Der schwarze König ist in der richtigen Ecke eingesperrt. Teil 2) ist also auch beendet. Nun folgt Etappe 3: Das Matt!

24. Ld7

Ein Abwartzug. Der Springer will a6 mit Schach erreichen.

24. . . . Ka8
25. Sc5 Kb8
26. Sa6+ Ka8
27. Lc6#