

**humboldt**

... bringt es auf den Punkt.

Ziel jeder Schachpartie ist das Matt. In diesem Buch werden 100 typische Mattstellungen in Kurzpartien vorgestellt, eingeteilt in Springer-, Läufer-, Turm- und Dame-Matt. Zudem wird das Endspiel mit nur wenigen Figuren gegen verteidigende Bauern behandelt. Eine systematische Darstellung gelungener Mattüberfälle und typischer Mattstellungen: So steigern Sie auf einfache Weise Ihre Spielstärke!

Freizeit & Hobby

**Der Autor:** Dr. László Orbán zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen jungen und alten Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte.

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

ISBN 978-3-86910-159-0



9 783869 101590 8,90 EUR (D)

**humboldt**

**humboldt**



L Á S Z L Ó O R B Á N

Schach-Endspiele

LÁSZLÓ ORBÁN

# Schach- Endspiele

Mattsituationen  
in allen Variationen

100 Partien zum  
Nachspielen und Lernen

Dr. László Orbán  
Schach Endspiele



Dr. László Orbán

# Schach Endspiele

Mattsituationen in allen Variationen.  
100 Partien zum Nachspielen und Lernen

**humboldt**

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-159-0

Dr. László Orbán, geb. 1908, zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen jungen Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte. Im Jahr 2008 wäre Dr. Orbán 100 Jahre alt geworden. Aus diesem Anlass erscheinen einige seiner erfolgreichen Bücher in neuer Aufmachung.

Bei Humboldt sind vier weitere Bücher von Dr. László Orbán erschienen:

Schach für Anfänger, ISBN 978-3-89994-222-4

Schach Taktik, ISBN 978-3-89994-137-1

Schach Eröffnungen, ISBN 978-3-86910-152-1

Der Bauer im Schachspiel, ISBN 978-3-86910-154-5

© 2009 Humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

[www.schluetersche.de](http://www.schluetersche.de)

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat:	Eckhard Schwetmann
Covergestaltung:	DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto:	shutterstock
Fotos im Innenteil:	CCvision
Satz:	PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck:	Druckhaus „Thomas Müntzer“ GmbH, Bad Langensalza

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	8
<b>Abkürzungen</b> .....	11
<b>1. Das Zweifigurenmatt</b>	
<b>Mattbilder und Opferwendungen</b> .....	12
Das Springerpaar-Matt .....	12
Mattwendungen ohne Opfer .....	12
Die Opferwendungen .....	17
Das Läuferpaar-Matt .....	24
Schrägmatt der Läufer .....	24
Das Kreuzmatt (Hebelmatt) .....	32
Das Turmpaar-Matt .....	41
Blindsimultan-Partie aus einem Guss .....	46
Das Läufer-Springer-Matt .....	56
Untergang in der Ecke .....	57
Matt am Brettrand .....	61
Schwarz als Sieger .....	64
Das Turm-Springer-Matt .....	67
Das Araber-Matt .....	68
Das Anastasia-Matt .....	77
Seltene Mattbilder .....	81

Das Turm-Läufer-Matt . . . . .	87
Typische Mattwendungen . . . . .	99
Der Läufer auf h6 (h3) . . . . .	109
Das Dame-Springer-Matt . . . . .	117
Das Dame-Läufer-Matt . . . . .	136
Das Dame-Turm-Matt . . . . .	162
Das Doppelmatt . . . . .	188
Das Doppelschach und Doppelmatt . . . . .	189
Das gerade und das schräge Doppelmatt . . . . .	190
Die Dame als Drohfigur . . . . .	199

## 2. Elementare Endspiele

<b>Figuren gegen Bauern</b> . . . . .	204
Dame gegen Bauern . . . . .	204
Dame gegen einen Bauern . . . . .	204
Dame gegen den Turmbauern . . . . .	207
Dame gegen den Läuferbauern . . . . .	210
Dame gegen zwei Bauern . . . . .	212
Turm gegen Bauern . . . . .	226
Der Turm gegen einen Bauern . . . . .	226
Turm gegen zwei Bauern . . . . .	234
Turm gegen zwei Einzelbauern . . . . .	247
Turm gegen drei Bauern . . . . .	254
Turm gegen vier Bauern . . . . .	262

Läufer gegen Bauern . . . . .	263
Läufer gegen einen Bauern . . . . .	264
Läufer gegen zwei Bauern . . . . .	267
Läufer gegen drei Bauern . . . . .	280
Läufer gegen mehrere Bauern . . . . .	284
Springer gegen Bauern . . . . .	287
Springer gegen einen Bauern . . . . .	287
Springer gegen andere Bauern . . . . .	292
Springer gegen zwei Bauern . . . . .	294
Springer gegen drei Bauern . . . . .	296
Zwei Figuren gegen Bauern . . . . .	298
Zwei Läufer gegen Bauern . . . . .	298
Läufer und Springer gegen Bauern . . . . .	300
Turm und Springer gegen Bauern . . . . .	301
Turm und Läufer gegen Bauern . . . . .	304
Zwei Springer gegen einen Bauern . . . . .	305



# Vorwort

Einige Spiele erlernen wir in Sekundenschnelle. Im Schach dagegen ist es mit den rasch erworbenen Grundkenntnissen keineswegs getan. Man muss einen langen Weg zurücklegen, bis man das Schachspiel einigermaßen erlernt und begriffen hat.

Es gibt zahlreiche gute Schachfibeln, die dem lernbegierigen Anfänger die Spielregeln beibringen. Aber dann ruft der Schachfreund vergeblich nach leicht verständlichen Unterrichtswerken, mit denen er seine Spielstärke systematisch anheben könnte. So etwas gibt es einfach nicht.

Unter den etwa 200 Titeln, die die Schachbuch-Händler anbieten, ist ein Buch besser als das andere. Sie sind wahre Fundgruben für Meister und Turnierspieler, aber nicht für den fortgeschrittenen Anfänger. Hier ist eine spürbare Lücke vorhanden. Denn der Schachunterricht ist in der ganzen Welt antiquiert und schon seit langem reformbedürftig. Der Unterricht ist einseitig auf Wissensvermittlung und Auswendiglernen orientiert. Dagegen sind die Denkerziehung und die Befruchtung der Phantasie vernachlässigt worden. Schrecken wir vor einer radikalen Reform nicht zurück. Nehmen wir den Mut, neue Ideen und Pläne zu verwirklichen. Bereichern wir das System des Schach-Unterrichts mit neuen Gedanken.

Der Schachunterricht ist zu einem großen Teil mit Inhalten ausgefüllt, deren Gültigkeit in zunehmendem Maße angezweifelt wird. Die Berufung des königlichen Spiels ist es, zu unterhalten und auch den Unbegabten eine Denkerziehung zu gewähren.

Schach zu erlernen und Schach zu spielen sind zwei verschiedene Dinge. Das Lernen ist immer Arbeit, selbst wenn es freiwillig geschieht. Allerdings kann diese Arbeit so gestaltet werden, dass sie den Teilnehmern Freude und Entspannung bringt.

Die Aufgabe des Schachunterrichts ist nicht die Ausbildung von Schachmeistern! „Die Erziehung zum Schach muss eine Erziehung zum Selbst-Denken sein“ (Dr. Emanuel Lasker). Jede Memorisierung und jedes Büffeln muss aus dem Schachunterricht verbannt werden. Deshalb ja nur keine Eröffnungsanalysen!

„Es ist wahr, dass der richtige Weg zum Schachunterricht wenig bekannt ist ... Wie kann man zu spielen beginnen, solange man nicht weiß, wofür man spielen soll? – Es ist ähnlich, wie wenn man Athleten zum Wettrennen starten lässt und ihnen überlassen würde, herauszufinden, wo das Ziel versteckt ist“ (H. G. Wells).

Der Zweck der Schachpartie ist das Matt. Es liegt also auf der Hand, das Matt in den Mittelpunkt des Schachunterrichts zu stellen.

Ich glaube, dass ich damit den Schachfreunden einen guten Dienst erweise.

Denn es ist auffallend, dass in der Schachliteratur, von seltenen Ausnahmen abgesehen, ausgerechnet die systematische Darbietung der Mattüberfälle und der typischen Mattstellungen fehlt.

Das Thema des vorliegenden Büchleins ist der Kampf der Figuren gegen die Bauern. Zuerst wird das Zweifigurenmatt in Kurzpartien systematisch seziert. Der zweite Teil befasst sich mit derselben Materie im Endspiel mit nur wenig

Steinen. Wir werden staunen, wie sich Figuren gegen Bauern opfern, um dadurch das Bollwerk des feindlichen Königs zu zerschlagen.

Ich bitte die geneigten Leserinnen und Leser, jede Partie zweimal nachzuspielen. Und zwar vorerst nur die fett gedruckten Textzüge, ohne die Bemerkungen zu beachten. Beim zweiten Mal sollten Sie die ausführlichen Anmerkungen gleichfalls durchspielen.

Dr. László Orbán

# Abkürzungen

–	= zieht, geht nach
×	= schlägt, nimmt
:	= schlägt, nimmt
e. p.	= en passant (Schlagen im Vorübergehen)
!!	= ausgezeichnete Zug
+	= Schach
(+)	= aufgedecktes Schach
++	= Doppelschach
#	= Matt
(#)	= aufgedecktes Matt
##	= Doppelmatt
=	= Remis, Gleichstand
0-0	= kurze Rochade
0-0-0	= lange Rochade
!	= starker Zug
!!	= ausgezeichnete Zug
?	= schwacher Zug
??	= grober Fehler
!?	= zweischneidiger Zug
?!	= zweifelhafter Zug
~	= beliebiger Zug
...	= fehlender Zug

# 1 Das Zweifigurenmatt

## Mattbilder und Opferwendungen

### Das Springerpaar-Matt

Die wichtigste Aufgabe im Schachunterricht besteht darin, die typischen Mattbilder und die dazu führenden Opferwendungen zu erlernen. Der Schachfreund muss sehen lernen, dass in einer gegebenen Stellung ein Matt steckt. Unerlässlich ist auch die Kenntnis der Kombinationen, wie dieses Matt zu erreichen sei.

Bei dem Springerpaar-Matt stehen meistens die mattsetzenden Springer nebeneinander. Es gibt aber auch Ausnahmen. Oft erfordert das Springerpaarmatt ein Damenopfer.

### Mattwendungen ohne Opfer

#### Ein kapitaler Bock

##### 1. Partie

Kurt Richter

N. N.

Berlin 1920 Simultanvorstellung

1.  $\text{é2} - \text{é4}$                        $\text{c7} - \text{c5}$

2.  $\text{Sg1} - \text{f3}$                          $\text{g7} - \text{g6?}$

Günstiger ist es, den eingesperrten Königsläufer durch  $\text{é7} - \text{é6}$  zu entwickeln.

3.  $\text{Sb1} - \text{c3}$                          $\text{Sg8} - \text{h6}$

4.  $\text{Sf3} - \text{é5}$                         ...

Weiß wittert seine Möglichkeiten. Objektiv besser war die ruhige Weiterentwicklung 4. Lf1–c4.

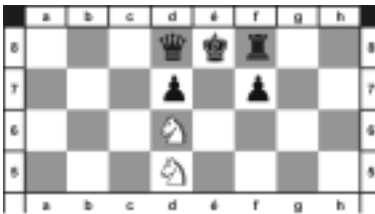
4. ...                      Lf8–g7  
5. S $\epsilon$ 5–c4                Th8–f8?

Richtig war die Rochade.

6. Sc3–d5!                 $\epsilon$ 7– $\epsilon$ 6??

Unentbehrlich war d7–d6 oder Sb8–c6. Nach dem mangelhaften Textzug ist ein Loch auf d6 entstanden. Der Anziehende nutzt die Gelegenheit sofort aus:

7. Sc4–d6#



Das Zweispringermatt

## Eine Glanzpartie Morphys

### 2. Partie

Napoléon Marache

Paul Morphy

New York 1857

1.  $\epsilon$ 2– $\epsilon$ 4                 $\epsilon$ 7– $\epsilon$ 5  
2. Sg1–f3                Sb8–c6  
3. Lf1–c4                Lf8–c5  
4. b2–b4!?!              Lc5×b4  
5. c2–c3                Lb4–a5

Sicherer war der Rückzug Lb4– $\epsilon$ 7.

6. d2–d4                 $\epsilon$ 5×d4  
7.  $\epsilon$ 4– $\epsilon$ 5?                ...

Ein übereilter Bauernvormarsch, der nur dann einen Sinn hat, wenn der schwarze Springer bereits auf f6 steht.

Vordringlicher war die Rochade.

**7. ... d7–d5!**

Morphy nutzt jede Gelegenheit zur forcierten Weiterentwicklung seiner Streitkräfte aus.

**8. e5×d6 e. p. Dd8×d6**

**9. 0-0 Sg8–e7**

**10. Sf3–g5?! ...**

Wieder ein hastiger Angriff!

Vorteilhafter war 10. Lc1–a3! samt 11. Tf1–e1.

**10. ... 0-0**

**11. Lc4–d3 Lc8–f5!**

Mit einfachen, doch wirkungsvollen Zügen durchkreuzt Morphy sämtliche Absichten seines Gegners – hier den Angriff gegen den schwachen Bauern h7.

**12. Ld3×Lf5 Sé7×Lf5**

**13. Lc1–a3 ...**

Weiß glaubte offensichtlich, dass er dem Partner Schaden zufügen kann.

**13. ... Dd6–g6**

**14. La3×Tf8 Dg6×Sg5**

**15. Lf8–a3 d4×c3**

**16. La3–c1 Dg5–g6**

**17. Lc1–f4 Ta8–d8!**

Der Anfang des Gnadenstoßes. – Der Nachziehende mobilisiert alle Reserven.



2

Vor dem Schlussangriff

18. Dd1–c2

Sc6–d4

19. Dc2–é4

...

Dieser Zug ist noch der beste. Auf 19. Tf1–d1 zieht Schwarz nicht Sd4×Dc2?? 20. Td1×Td8#, sondern 19. ... Sf5–é3!

19. ...

Sf5–g3!!

Weiß darf den mutigen Springer nicht schlagen, wegen des Damenverlusts Dg6×Dé4.

20. Dé4×Dg6

Sd4–é2#



3

Ein geistreiches Matt



## König ins Matt gedrängt

### 3. Partie

William Lombardy

N. N.

London 1970

1. **d2–d4**                      **d7–d5**  
 2. **c2–c4**                      **c7–c5!?**

Eine hypermoderne Fortsetzung. Üblich ist hier  $\text{é7–é6}$  oder  $\text{c7–c6}$ .

3. **Sg1–f3**                      **d5×c4**  
 4. **Sb1–c3**                      **c5×d4**  
 5. **Dd1×d4**                      **Dd8×Dd4?**

Stärker ist hier, mit  $\text{Lc8–d7}$  nebst  $\text{Sb8–c6}$  die weiße Dame zu vertreiben.

6. **Sf3×Dd4**                      **a7–a6**

Um den weißen Springern das Feld  $\text{b5}$  zu verbieten.

7. **Sc3–d5**                      **Ké8–d8**

Dieser Zug ist erzwungen, weil durch  $\text{Sd5–c7+}$  Qualitätsverlust drohte.

8. **Lc1–d2!!**                      **Sb8–d7?**

Unumgänglich war, mit  $\text{a6–a5!}$  den tödlichen Eingriff des weißen Läufers zu verhindern und so das Spiel zu retten.

9. **Ld2–a5+**                      **b7–b6**

Nun folgt eine lehrreiche Abdrängung des schwarzen Königs:

10. **Sd4–c6+**                      **Kd8–é8**  
 11. **Sd5–c7#**



4

Das Zweispringermatt

## Die Opferwendungen

### Eine berühmte Kurzpartie

#### 4. Partie

Amateur

George H. Derrickson

Philadelphia 1860

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. <b>é2–é4</b>  | <b>é7–é5</b>  |
| 2. <b>Lf1–c4</b> | <b>Sg8–f6</b> |

Der Textzug soll angeblich stärker sein als der klassische Symmetrie-Zug Lf8–c5. Dies ist aber nicht bewiesen.

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 3. <b>Sg1–f3</b> | <b>Sb8–c6</b> |
| 4. <b>0-0</b>    | ...           |

Weiß sollte noch mit der Rochade warten. Die sicherste Fortsetzung ist hier 4. d2–d3.

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 4. ...           | <b>Lf8–c5</b>  |
| 5. <b>d2–d3</b>  | <b>d7–d6</b>   |
| 6. <b>Lc1–g5</b> | <b>Lc8–g4</b>  |
| 7. <b>h2–h3</b>  | <b>h7–h5!!</b> |

Schwarz opfert den Läufer, um den h-Weg für seinen Turm zu öffnen.

- |                    |     |
|--------------------|-----|
| 8. <b>h3×Lg4??</b> | ... |
|--------------------|-----|

Katastrophal. Notwendig war die ruhige Weiterentwicklung 8. Sc1–d2.

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 8. ...           | <b>h5×g4</b>  |
| 9. <b>Sf3–h2</b> | <b>g4–g3!</b> |

Schwarz kann sich diesen Vormarsch erlauben, da der weiße Bf2 durch den schwarzen Läufer c5 gefesselt ist.

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| 10. <b>Sh2–f3</b> | <b>Sf6–g4!!</b> |
|-------------------|-----------------|

Dieses spektakuläre Damenopfer gewinnt zwei wichtige Tempi für Schwarz.



5  
Ein spektakuläres  
Damenopfer

- |             |         |
|-------------|---------|
| 11. Lg5×Dd8 | Lc5×f2+ |
| 12. Tf1×Lf2 | g3×Tf2+ |
| 13. Kg1–f1  | Th8–h1+ |
| 14. Kf1–é2  | Th1×Dd1 |
| 15. Sf3–d2! | ...     |

Das ist die einzige Möglichkeit, die Umwandlung des schwarzen Bauern zu vereiteln.

- |         |         |
|---------|---------|
| 15. ... | Sc6–d4+ |
|---------|---------|

Der Henkersknecht eilt herbei.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 16. Ké2×Td1 | Sg4–é3+ |
| 17. Kd1–c1  | Sd4–é2# |

## Das entscheidende Damenopfer

### 5. Partie

Saalbach

Pollmächer

Leipzig 1861

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. é2–é4  | c7–c5 |
| 2. Sg1–f3 | é7–é6 |

Auch d7–d6 oder Sb8–c6 werden häufig gespielt.

**3. Sb1–c3** ...

Der Textzug führt zu einem geschlossenen Aufbau. Die Alternative ist 3. d2–d4 mit offenem Spiel.

**3. ... Sg8–e7**

Der Zug bereitet den Vorstoß f7–f5 und deckt das Feld d5.

**4. d2–d4** f7–f5

Besser war c5×d4.

**5. d4–d5!** f5×e4

**6. Sc3×e4** Sé7×d5

**7. Sf3–e5** ...

Räumt das Feld f3 für die Dame.

**7. ... g7–g6**

Verhindert das lästige Dd1–h5+.

**8. Dd1–f3** ...

Weiß droht mit Schäfermatt auf f7.

**8. ... Dd8–c7**

Nicht besser ist Dd8–e7; 9. Lc1–g5! Dé7–g7; 10. Sé4–f6+.

**9. Df3–f7+** Ké8–d8

**10. Lc1–g5+!** Sd5–e7

Oder Lf8–e7; 11. Df7–g7!



**6**  
Weiß kündigt Matt  
in drei Zügen an

- |               |         |
|---------------|---------|
| 11. Df7–é8+!! | Kd8×Dé8 |
| 12. Sé4–f6+   | Ké8–d8  |
| 13. Sé5–f7#   |         |

### Eine opferreiche Glanzpartie

#### 6. Partie

F. G. Rowe

W. G. Ward

England um 1870

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. é2–é4  | é7–é5  |
| 2. Sg1–f3 | Sb8–c6 |
| 3. Lf1–c4 | Lf8–c5 |
| 4. c2–c3! | Sg8–f6 |
| 5. b2–b4? | ...    |

Bessere Fortsetzungen sind: 5. d2–d4 oder auch 5. d2–d3 bzw. 5. 0-0.

- |            |        |
|------------|--------|
| 5. ...     | Lc5–b6 |
| 6. Dd1–b3  | 0-0    |
| 7. Sf3–g5? | ...    |

Übereilt. Weiß sollte diesen Angriff mit der Rochade vorbereiten. Nach dem Textzug folgt die kalte Dusche:

- |        |           |
|--------|-----------|
| 7. ... | Lb6×f2+!! |
|--------|-----------|

Die Annahme des Opfers mit 8. Ké1×Lf2? ist offensichtlich schlecht wegen Sf6–g4+! nebst Dd8×Sg5.

- |           |     |
|-----------|-----|
| 8. Ké1–f1 | ... |
|-----------|-----|

Besser ist 8. Ké1–é2

- |           |        |
|-----------|--------|
| 8. ...    | Lf2–b6 |
| 9. Sg5×f7 | ...    |



7  
Wie rettet Schwarz  
die Dame?

9. ... **Sf6×é4!**

Der schwarze Turm fesselt den Springer f7.

10. **Kf1–é2** **Dd8–h4**

11. **Th1–f1!** ...

Es droht 12. **Sf7–h6++**, **Kg8–h8**; 13. **Tf1×Tf8#**.

11. ... **Sé4–f2**

12. **Sf7×é5(+)** **Kg8–h8**

13. **d2–d4?** **Lb6×d4!!**

Der kühne Läufer ist tabu, weil nach 14. **c3×Ld4?** das Familienschach **Sc6×d4+** folgen würde.

14. **Sb1–d2** **Ld4×c3!!**

15. **Db3×Lc3** **Sc6–d4+**

16. **Ké2–é1** ...

Erzwungen, da nach 16. **Ké2–é3??** **Dh4–f4#** geschieht.

16. ... **Sf2–d3++**

17. **Ké1–d1** **Dh4–é1+!!**

Das eindrucksvolle Damenopfer lenkt den weißen Turm von der Verteidigung des Feldes f2 ab.

**18. Tf1×Dé1            Sd3–f2#**

### Das typische Damenopfer

#### 7. Partie

Roger Gribble

R. H. Wood

Birmingham 1964

**1. é2–é4            é7–é5**  
**2. d2–d4            é5×d4**  
**3. Dd1×d4           Sb8–c6**  
**4. Dd4–é3!        b7–b6**

Der Zug bezweckt zweierlei: Er bereitet sowohl die Flankenentwicklung des Läufers als auch den Angriff des Königsläufers auf c5 vor. Doch geschieht hier am besten Sg8–f6!

**5. Sb1–c3           Lf8–c5**  
**6. Dé3–g3           g7–g6?**

Schwächt den schwarzen Königsflügel. Wegen des Textzugs entstehen Löcher auf f6 und h6. Besser war Lc5–d4!

**7. Sc3–d5           d7–d6**  
**8. Lc1–g5           f7–f6**  
**9. Dg3–c3           ...**

Belagerung des schwachen Bauern f6. Schwarz darf den Läufer nicht schlagen, wegen 10. Dc3×Th8.

**9. ...                Sc6–é5**  
**10. b2–b4!        ...**

Läuferfang

**10. ...               f6×Lg5**

Schwarz hat nichts Besseres. Wenn Lc5×f2+, dann 11. Ké1×Lf2, f6×Lg5; 12. Sd5×c7+! und Weiß gewinnt die Qualität, da seine Dame den Springer auf c7 deckt.

11. **b4×Lc5**                      **b6×c5**

12. **Sg1–f3!**                      **Sé5–f7**

Schwarz verhindert den Springertausch und deckt den Turm.

13. **Sf3×g5!**                      **Sg8–h6**

Freilich nicht Sf7×Sg5? 14. Dc3×Th8 Qualitätsverlust.

Auch nicht Dd8×Sg5? 14. Sd5×c7+.

14. **Lf1–b5+!**                      **Lc8–d7**



8

Vor dem Schlussangriff

15. **Sg5–é6!**                      ...

Unverschäm! Weiß kann sich diesen frechen Zug erlauben, weil der schwarze Läufer gefesselt ist.

15. ...                      **Dd8–c8**

16. **Dc3–f6!**                      ...

Es droht 17. Df6–é7#. Schwarz muss das Feld é7 decken.

16. ...                      **Sh6–g8**

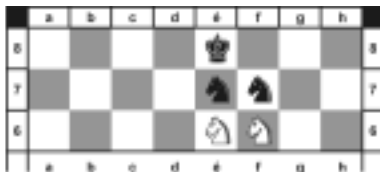
17. **Df6–é7+!!**                      ...

Trotzdem! Das Damenopfer lenkt einen schwarzen Springer auf é7 und verbaut damit den König.

17. ...                      **Sg8×Dé7**

18. **Sd5–f6#**





9  
Ein typisches  
Zweispringermatt

## Das Läuferpaar-Matt

kann in zwei Arten geteilt werden:

1. das Schrägmatt. Die Läufer wirken auf zwei Nachbarschrägen.
2. das Kreuzmatt (auch Hebelmatt genannt). Die Läufer wirken im rechten Winkel zueinander. Das Kreuzmatt kommt häufiger vor als das Schrägmatt (und meistens nach einem prächtigen Damenopfer).

## Schrägmatt der Läufer

### Eine hypermoderne Eröffnung

#### 8. Partie

Charosh

Jaffe

New York 1936

1. **d2–d4**                      **c7–c5**

Das ist die modische Ben-Oni-Verteidigung (deutsch: Sohn des Kummers).

2. **d4–d5**                      ...

Dieser Vorstoß engt die schwarze Stellung ein.

Nach 2. **é2–é3** oder 2. **Sg1–f3** befreit Schwarz seine Stellung mit **d7–d5**!

Auf 2.  $\text{é2}-\text{é4}$  folgte  $\text{c5}\times\text{d4}$ ; 3.  $\text{Sg1}-\text{f3}$  usw.

2. ... **Sb8-a6?**

Günstiger ist  $\text{d7}-\text{d6}$ .

Zu schwierigen Verwicklungen würde 2. ...  $\text{é7}-\text{é5}$  führen:

3.  $\text{é2}-\text{é4}$ ,  $\text{d7}-\text{d6}$ ; 4.  $\text{c2}-\text{c4}$ ,  $\text{Lf8}-\text{é7}$ !

3. **Sg1-f3** **d7-d6**

4. **é2-é4** **Lc8-g4?**

5. **Sf3-é5!!** ...

Weiß opfert die Dame, um sie nach  $\text{Lg4}\times\text{Dd1}$ ? mit

6.  $\text{Lf1}-\text{b5}+$  zurückzugewinnen:  $\text{Dd8}-\text{d7}$ ; 7.  $\text{Lb5}\times\text{Dd7}+$ ,

$\text{Ké8}-\text{d8}$ ; 8.  $\text{Sé5}\times\text{f7}+$ ,  $\text{Kd8}\times\text{Ld7}$ ; 9.  $\text{Ké1}\times\text{Ld1}$ .

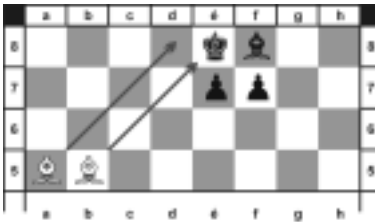
5. ... **Dd8-a5+**

6. **Lc1-d2** **d6xSé5?**

Bereits der Verlustzug.

7. **Ld2xDa5!** **Lg4xDd1**

8. **Lf1-b5#**



10  
Schrägmatt der Läufer

## Zu früher Ausflug der Dame

### 9. Partie

Springe

Gebhardt

München 1927

1. **d2-d4** **Sg8-f6**

2. **Sg1-f3** ...

Der Springer verstärkt die Kontrolle des Feldes e5. Gut wäre auch 2. c2–c4

2. ...                      e7–e6

3. Lc1–g5                c7–c6?

Natürlicher ist Lf8–e7.

4. e2–e4                ...

Droht, mit dem weiteren Vormarsch e4–e5 den gefesselten Springer anzugreifen.

4. ...                      Dd8–b6

Dieser Zug bedroht zugleich den B4 durch den entfesselten Springer und den Bb2 mit der Dame.

Doch ist der Damenausfall verfrüht, da die Entwicklung und das Zentrum vernachlässigt wurden.

5. Sb1–d2!              ...

Weiß verzichtet lieber auf einen Bauern, als mit dem Abtausch 5. Lg5×Sf6, g7×Lf6, gefolgt von 6. b2–b3 das Spiel zu vereinfachen.

5. ...                      Db6×b2

6. Lf1–d3                d7–d5

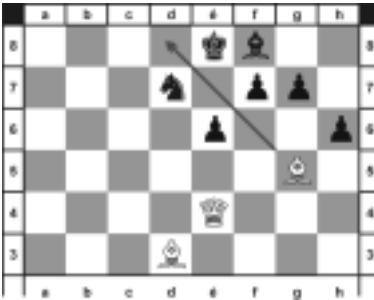
7. 0-0!                ...

Betrachten wir die harmonische und vollständige Entwicklung des Anziehenden. Dagegen hat Schwarz eine zu früh ins Spiel gesetzte Dame, die von den weißen Figuren bald belästigt wird.

7. ...                      Db2–b6

Ein durchaus notwendiger Rückzug, der aber die Entwicklung der anderen Figuren verzögert.

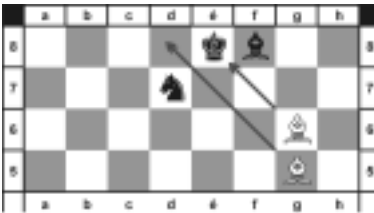
- |             |         |
|-------------|---------|
| 8. Dd1–é2   | d5×é4   |
| 9. Sd2×é4   | Sf6×Sé4 |
| 10. Dé2×Sé4 | Sb8–d7  |
| 11. c2–c4   | h7–h6?  |



11

Dieser scheinbar begründete Zug ist hier ein grober Fehler, der auf brillante Weise widerlegt wird. Der Nachteil dieses Vormarsches ist, dass er die Kontrolle des Feldes g6 schwächt. Die Antwort des Anziehenden gestattet keinen Widerspruch).

- |               |        |
|---------------|--------|
| 12. Dé4×é6+!! | f7×Dé6 |
| 13. Ld3–g6#   |        |



12

Ein anderes Mattbild

(Bemerkungen nach Camil Seneca)

## Die vernachlässigte Entwicklung

## 10. Partie

A. P. Sokolsky

N. N.

Gespielt um 1960

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. $\text{e}2 - \text{e}4$    | $\text{e}7 - \text{e}5$      |
| 2. $\text{d}2 - \text{d}4$    | $\text{e}5 \times \text{d}4$ |
| 3. $\text{c}2 - \text{c}3!?$  | $\text{d}4 \times \text{c}3$ |
| 4. $\text{L}f1 - \text{c}4!?$ | ...                          |

Einen zweiten Bauern zu opfern ist zu riskant. Weiß könnte mit Tempo 4.  $\text{Sb}1 \times \text{c}3$  spielen.

- |                                  |                              |
|----------------------------------|------------------------------|
| 4. ...                           | $\text{c}3 \times \text{b}2$ |
| 5. $\text{Lc}1 \times \text{b}2$ | $\text{Lf}8 - \text{b}4+?$   |

Solider war, die Beute mit  $\text{d}7 - \text{d}5!$  zurückzugeben.

- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| 6. $\text{Sb}1 - \text{d}2$ | $\text{Dd}8 - \text{g}5?$ |
|-----------------------------|---------------------------|

Der Anfang eines riskanten Raubfeldzuges.

- |                                    |                                 |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 7. $\text{Sg}1 - \text{f}3$        | $\text{Dg}5 \times \text{g}2$   |
| 8. $\text{Th}1 - \text{g}1$        | $\text{Lb}4 \times \text{Sd}2+$ |
| 9. $\text{K}e1 - \text{e}2!$       | $\text{Dg}2 - \text{h}3$        |
| 10. $\text{Dd}1 \times \text{Ld}2$ | ...                             |



13

Die vernachlässigte  
Entwicklung

„Der Unterschied in der Entwicklung der weißen und schwarzen Kräfte ist enorm. Weiß hat alle Figuren mobilisiert, während Schwarz nur die Dame herausgebracht hat, die obendrein ungünstig steht. Trotz dreier Mehrbauern steht Schwarz auf verlorenem Posten, da er dem gemeinsamen Vorgehen keinen ausreichenden Widerstand entgegensetzen kann“ (A. P. Sokolsky).

10. ... Sg8 – f6

11. Lc4×f7+!! ...

Schwarz darf den kühnen Läufer nicht nehmen, weil er nach Ké8×Lf7?? wegen des Familienschachs 12. Sf3 – g5+ die Dame verliert.

11. ... Ké8 – d8

Falls Ké8 – f8, so 12. Dd2 – g5!

12. Tg1×g7 Sf6×é4?

13. Dd2 – g5+!! ...

Nach diesem Damenopfer muss der Springer die Deckung des Feldes f6 aufgeben.

13. ... Sé4×Dg5

14. Lb2 – f6#

## Wirkung durch feindlichen Stein

### 11. Partie

V. Sozin

A. Nekrasow

Moskwa 1931

1. é2 – é4 c7 – c5

2. Sg1 – f3 Sg8 – f6

Bessere Fortsetzungen sind: d7 – d6 oder Sb8 – c6.

3. é4 – é5! Sf6 – d5

4. b2 – b3 ...

Stärker ist 4. Sb1 – c3, Sd5×Sc3; 5. d2×Sc3.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. ...    | g7–g6  |
| 5. Lc1–b2 | Lf8–g7 |
| 6. c2–c4  | Sd5–c7 |
| 7. Sb1–c3 | d7–d6? |

Ein günstiger Plan war Sb8–c6 (und wenn 8. Sc3–é4, dann Sc7–é6 nebst d7–d5).

- |            |       |
|------------|-------|
| 8. é5×d6   | é7×d6 |
| 9. d2–d4   | c5×d4 |
| 10. Sf3×d4 | 0-0   |



14  
Weiß steht überlegen

Weiß steht klar überlegen: Er hat einen Zentralspringer, seine Figuren sind beweglicher als die schwarzen. Außerdem werden die weißen Türme bald die mittleren Wege einnehmen. Weiß hat die Wahl, entweder einen unmittelbaren Angriff gegen den schwarzen König einzuleiten oder aber die Schwäche auf d6 auszunutzen.

- |            |        |
|------------|--------|
| 11. Lf1–é2 | d6–d5? |
|------------|--------|

Es ist immer riskant, die Stellung zu öffnen, wenn der Gegner besser entwickelt ist.

12. **c4×d5**                      **Sc7×d5**

13. **Sc3×Sd5**                    **Dd8×Sd5**

Der Tausch ist für Weiß vorteilhaft, weil er mit Tempogewinn seinen Läufer auf c4 einsetzen kann.

Allerdings muss Weiß so bald wie möglich rochieren und seinen König in Sicherheit bringen.

14. **0-0**                            **Tf8–d8?**

Zu hastig. Vorteilhafter war **Sb8–c6**; 15. **Lé2–f3**, **Dd5–g5**.

15. **Lé2–c4!**                    **Dd5–c5**

16. **Dd1–f3**                      **Lg7×Sd4?**

Oder **Dc5–f8**; 17. **Ta1–d1**, gefolgt von 18. **Lb2–a3!**

17. **Df3×f7+**                    **Kg8–h8**

18. **Df7–f6+!!**                ...

Diese originelle Stellung verdient ein Diagramm. Der Läufer b2 deckt seine Dame durch den gegnerischen Läufer auf d4 hindurch.



15  
Der Läufer b2 wirkt  
durch den gegnerischen  
Läufer hindurch

18. ...                            **Ld4×Df6**

19. **Lb2×Lf6#**

(Anmerkungen nach Irving Chernev)