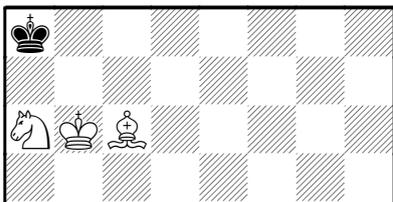


04

Die Truppe hat sich weitere zwei Reihen nach links begeben: Nun ist es an der Zeit Matt zu setzen.

13.Sc5 Ka8 14.Ld7 (Natürlich nicht 14.Sa6?? Patt und alles war umsonst) **14...Kb8 15.Sa6+ Ka8 16.Lc6#** Geschafft:

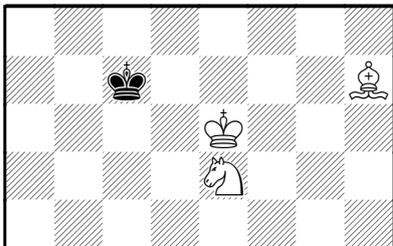


05

Schwarz hat allerdings beim W-Manöver an einer Stelle die Möglichkeit auszubrechen. Das ist aber kein Problem, denn er kommt nicht weit und wird wieder zurückgetrieben.

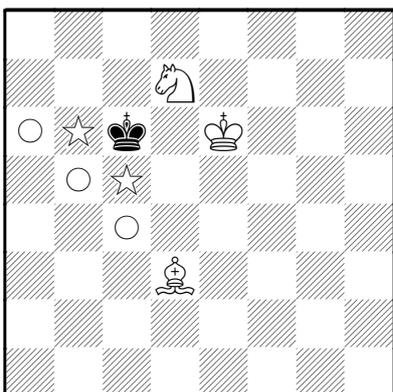
Schauen wir uns auch dies an:

In Dia 01: **1.Lh7 Ke8 2.Se5 Kd8!** Mutig nach vorne ins Matteck. Der König kann nun über c7 weglaufen: **3.Ke6 Kc7**



06

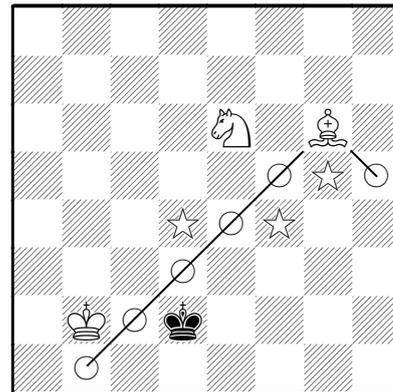
Und nun? **4.Sd7!** Nimmt die Felder b6 und c5 **4...Kc6** und nun errichtet **5.Ld3!** eine Barriere:



07

5...Kc7 Er muss wieder zurück an den Rand.
6.Le4 Kd8 7.Kd6 Ke8 8.Lg6+ Kd8 und dies ist Stellung 03

Schauen wir uns nun die weniger bekannte Dreiecksmethode an. Dabei bildet das Trio Springer, Läufer und König eine unüberwindbare Mauer für den gegnerischen König und schnürt den Käfig immer enger. Der Springer muss dazu *vier Felder vom Rand auf der Felderfarbe des Läufers* stehen:

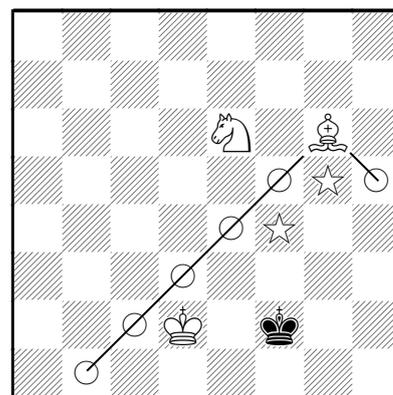


08

Cheron

Wie man leicht sieht, ist der König hier im rechten unteren Brettabschnitt eingesperrt.

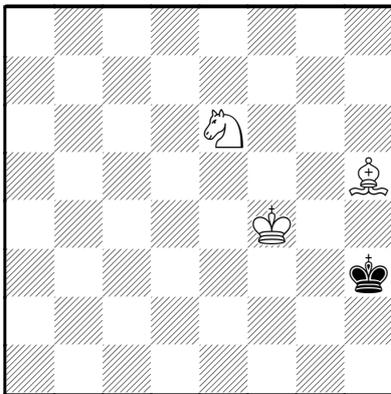
z.B. **1.Lc2** Nimmt dem König kurzfristig auch noch das Feld d1 **1...Ke3 2.Kc1** Der weiße König bedrängt den Gegner von unten, während die Figuren eine Flucht nach oben verhindern. (2.Kc3 Ke2 3.Ld3+ nebst Kc2 ginge auch)
2...Ke2 3.Lg6 Typische Tempozüge mit dem Läufer **3...Ke3 4.Kd1 Kf2 5.Kd2**



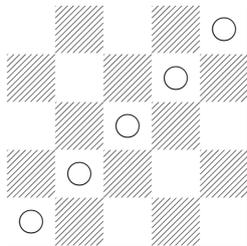
09

Die Könige haben sich um zwei Reihen nach rechts bewegt. Nun droht Weiß das Dreieck mit Lh5! kleiner zu machen. Das kann Schwarz nur mit **5...Kf3** verhindern

6.Kd3 (6.Lh5+? ist zu früh und erlaubt es dem König nach e4 zu entkommen) **6...Kg4** Schwarz versucht weiterhin Lh5 zu verhindern. **7.Ke3 Kh4 8.Kf4 Kh3 9.Lh5** Der Läufer hat die nächstkleinere Diagonale erreicht:

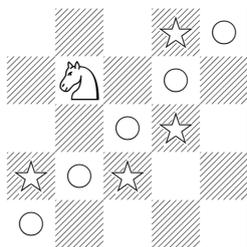


10



Um die Barriere vollends zu schließen muss nun noch der Springer nachrücken. Wo muss er hin?

11



Am effektivsten steht er auf e4. Dort bildet er zusammen mit dem Läufer eine undurchdringliche Mauer.

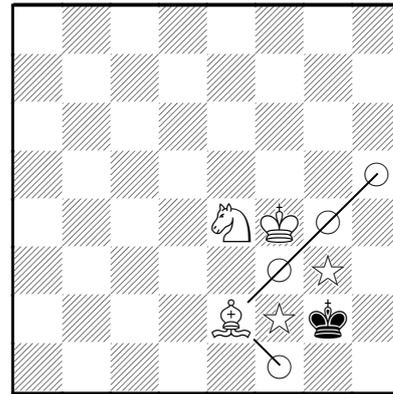
12

Wie man sieht, steht der Springer auch hier wieder vier Felder vom Rand, auf der Felderfarbe des Läufers.

Wenn möglich, leistet man zunächst die Vorarbeit mit König und Läufer und erst im richtigen Moment wechselt der Springer seinen Platz.

Weiter geht's:

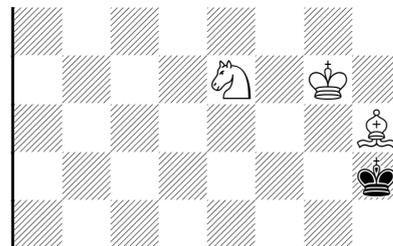
9...Kh4 Schwarz bedrängt den Läufer **10.Le2** Der Läufer wechselt einfach die Seite. **10...Kh3 11.Sg5+!** Nun ist der rechte Zeitpunkt gekommen mit Tempo (Schach) nach e4 zu wechseln. **11...Kg2** Der König droht über f2 zu flüchten. **12.Se4** und das nächstkleinere Gefängnis ist komplett:



13

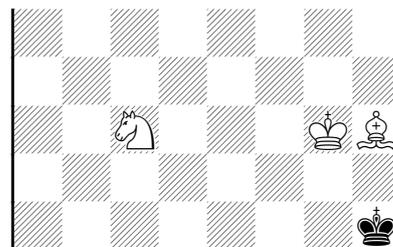
Schwarz hat nicht mehr viel Freiraum.

12...Kh3 13.Kg5 Kg2 14.Kg4 Kh2 15.Lf1 Und es wird immer enger. **15...Kg1 16.Lh3 Kh2**



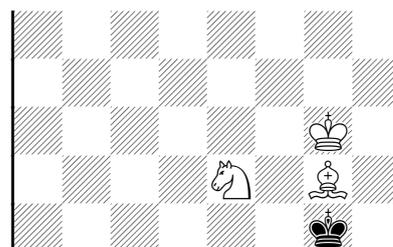
14

Wo muss der Springer nun hin? Richtig. Nach e2, auf ein weißes Feld, vier Reihen vom rechten Rand entfernt. Also **17.Sc3 Kg1 18.Kg3** (Aber nicht sofort **18.Se2+ ?** sonst entflucht der König über f2) **18...Kh1** und nun folgt die bekannte Mattsetzung.



15

19.Lg2+ (Obacht! Nicht zu sorglos werden! **19.Se2 ??** Patt wäre fatal) **19...Kg1 20.Se2#**



16