

## Matt mit Springer und Läufer

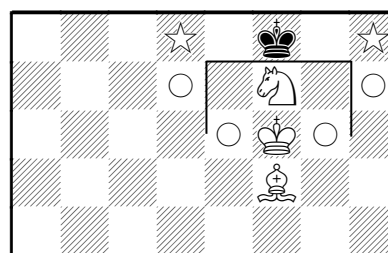
Was man wissen sollte:

- Das Matt kann nur in dem Eckfeld erzwungen werden, welches der Läufer beherrscht.
- Führt man die finalen Mattzüge in der falschen Reihenfolge aus, so setzt man den König u.U. Patt und die ganze Arbeit war umsonst.
- Die Mattführung kann mehr als 30 Züge dauern, deshalb darf man sich nicht allzu viele Ungenauigkeiten leisten, denn sonst reißt einem die 50 Züge Regel den Gewinn aus der Hand
- Um den König von der falschen in die richtige Ecke zu treiben, gibt es ein klares einfaches Schema, das man notfalls auch einfach auswendig lernen kann. (W-Manöver)

Vielen bereitet es jedoch Probleme den König überhaupt an den Rand zu bekommen. Dies gelingt nur, wenn man dem König möglichst viele Fluchtwege versperrt. Dazu sollte man wissen:

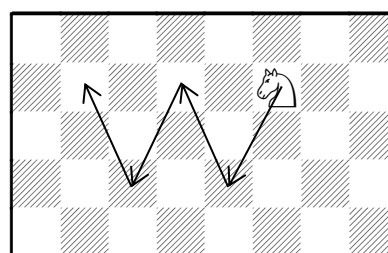
- Effektive Barrieren kann man nur erstellen, wenn der Springer auf der Felderfarbe des Läufers steht. (Dann deckt der Springer die andere Felderfarbe ab.)
- Man sollte sich immer zweimal überlegen, bevor man den Springer anfasst. Inkorrekte Springermanöver zu korrigieren kostet u.U. viele Züge. Also möglichst zunächst mit König und Läufer vorarbeiten.
- Eine gute Methode den König gleich in die richtige Ecke zu treiben, ist das Dreiecksmanöver. Dazu bildet das Trio Springer, Läufer und König eine unüberwindbare Mauer für den gegnerischen König und schnürt den Käfig immer enger.

Schauen wir uns zunächst das bekannte W-Manöver an. (Im Folgenden sind mit Sternen die Felder markiert, die der Springer beherrscht und mit Kreisen solche, welche der Läufer unter Kontrolle hat)



01

Der schwarze König ist am Rand eingesperrt und kann nicht entkommen. Er muss jetzt allerdings noch in die richtige Ecke getrieben werden, um ihn Mattsetzen zu können. Dazu führt der Springer ein Manöver aus, das an ein W erinnert:

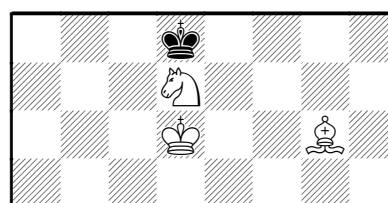


02

Der Springer besetzt nacheinander die Felder f7, d7 und b7 und nimmt so dem König jeweils die schwarzen Felder h8, f8 und d8, über die ansonsten ein Entkommen an den rechten Brettrand möglich wäre.

Schauen wir uns zunächst an, wie es läuft wenn sich der schwarze König dagegen wehrt in die linke Ecke getrieben zu werden.

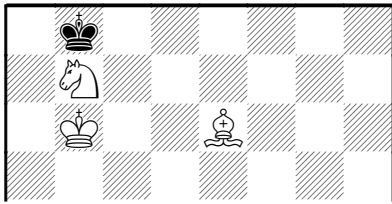
- 1.Lh7** nimmt dem König das Feld g8 **1...Ke8**
- 2.Se5** Der Springer beginnt sein Manöver.
- 2...Kf8** Er will zurück. **3.Sd7+ Ke8**
- 4.Ke6 Kd8**
- 5.Kd6 Ke8** Wieder strebt er zurück ins sichere Eck. **6.Lg6+ Kd8**



03

Die Könige und der Springer sind um zwei Reihen nach links gewandert. Nun geht das Manöver von vorne los:

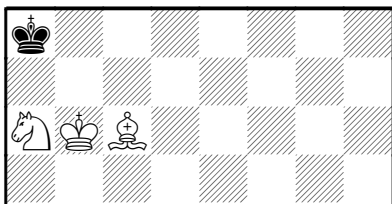
- 7.Lf7!** Typischer Tempozug **7...Kc8**
- 8.Sc5 Kd8**
- 9.Sb7+ Kc8**
- 10.Kc6 Kb8**
- 11.Kb6 Kc8**
- 12.Le6+ Kb8**



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:

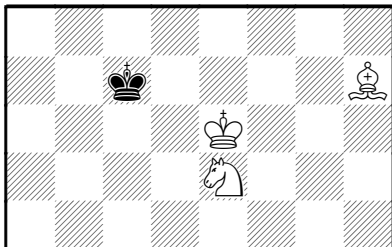


05

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.

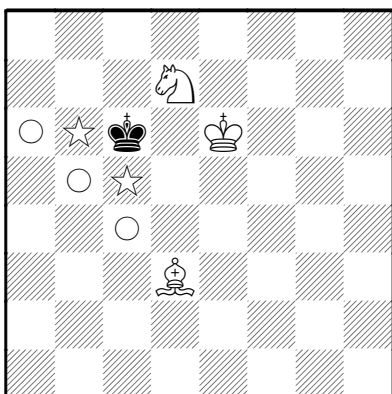
Schauen wir uns auch dies an:

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

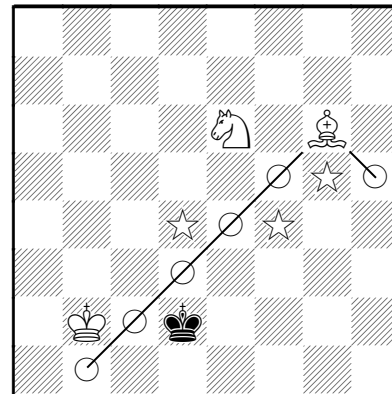
Und nun? **4.Sd7!** Nimmt die Felder b6 und c5 **4...Kc6** und nun errichtet **5.Ld3!** eine Barriere:



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:

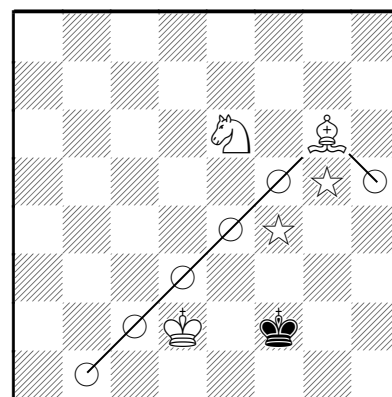


08

Cheron

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

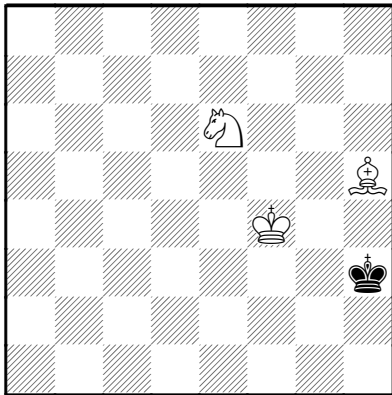
z.B. **1.Lc2** Nimmt dem König kurzfristig auch noch das Feld d1 **1...Ke3 2.Kc1** Der weiße König bedrängt den Gegner von unten, während die Figuren eine Flucht nach oben verhindern. (2.Kc3 Ke2 3.Ld3+ nebst Kc2 ginge auch)  
**2...Ke2 3.Lg6** Typische Tempozüge mit dem Läufer **3...Ke3 4.Kd1 Kf2 5.Kd2**



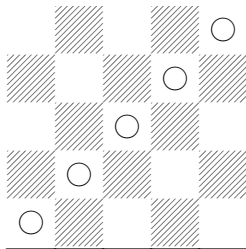
09

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:

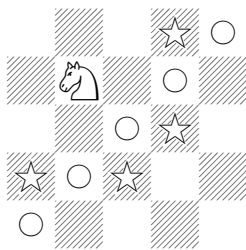


10



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.

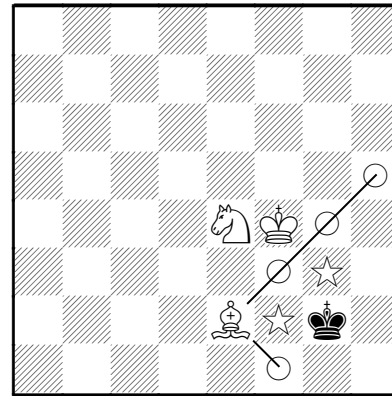
12

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:

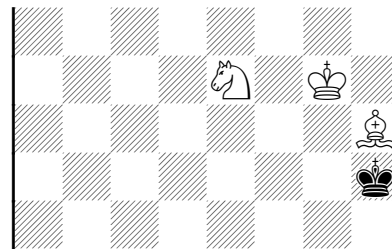
**9...Kh4** Schwarz bedrängt den Läufer **10.Le2** Der Läufer wechselt einfach die Seite. **10...Kh3 11.Sg5+!** Nun ist der rechte Zeitpunkt gekommen mit Tempo (Schach) nach e4 zu wechseln. **11...Kg2** Der König droht über f2 zu flüchten. **12.Se4** und das nächstkleinere Gefängnis ist komplett:



13

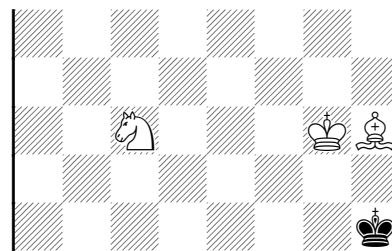
Schwarz hat nicht mehr viel Freiraum.

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



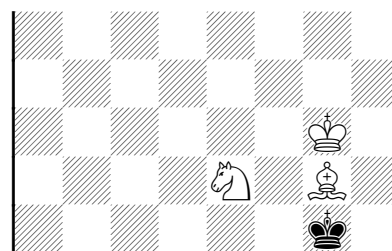
14

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