



Mattsetzen mit zwei Läufern

Diagramm 1 zeigt ein Endspiel, in dem außer den Königen nur noch zwei Läufer übrig geblieben sind. Die Läufer gewinnen leicht, wobei das Mattsetzen in mehreren Schritten erfolgt:

1. Die Läufer sperren den schwarzen König ein.
2. Der weiße König wird heran geholt.
3. Der schwarze König wird an den Rand gedrängt.
4. Der schwarze König wird in die Ecke getrieben und dort matt gesetzt.

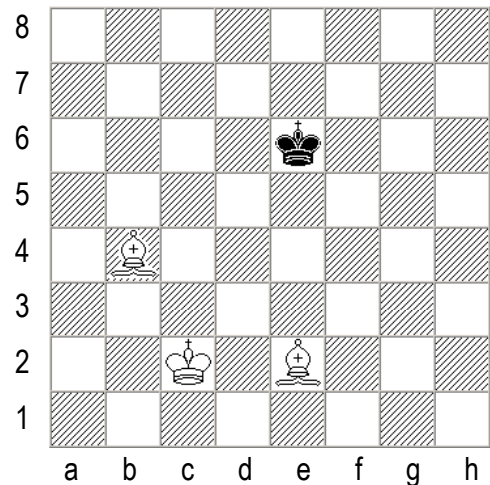


Diagramm 1

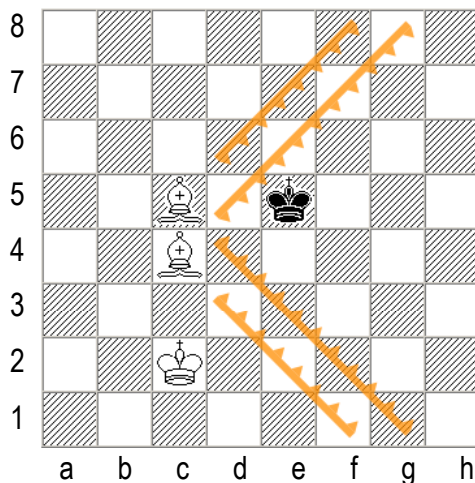


Diagramm 2

Das Verfahren lässt sich am leichtesten verstehen, wenn das Endspiel auf dem Brett nachgespielt wird. In *Diagramm 1* geht es so weiter:

1. Le2-c4+ Ke6-e5

Der schwarze König bleibt möglichst lange im Zentrum.

2. Lb4-c5 (*Diagramm 2*)

Die beiden Läufer sperren den schwarzen König jetzt am rechten Brettrand ein.

2. ... Ke5-e4

3. Kc2-d2

2. Teil: Der weiße König wird herangeholt, um den schwarzen König noch weiter abzurängen und den Zaun durch die Läufer noch enger zu ziehen.

3. ... Ke4-e5

4. Kd2-e3 Ke5-f5

5. Lc5-d4

3. Teil: Der schwarze König musste das Zentrum verlassen und die weißen Läufer rücken sofort nach, um dem König den Rückweg abzuschneiden. Jetzt muss der schwarze König weiter zurück weichen, bis er schließlich an den Rand gedrängt wird.

5. ... Kf5-g5

6. Lc4-e6 Kg5-g6



MATTSETZEN MIT ZWEI LÄUFERN

7. Ke3–f4 (Diagramm 3)

Der Bewegungsraum für den schwarzen König wird immer enger. Jetzt muss er schon an den Rand ausweichen und der letzte Teil der Mattführung beginnt. Weiß strebt jetzt folgende Aufstellung an: Der weiße König steht auf f7, der schwarze König auf h7/h8. Der schwarzfeldrige Läufer kontrolliert h6, so dass der schwarze König nicht aus der Ecke fliehen kann.

7. ... **Kg6–h6**

8. Kf4–f5 **Kh6–h5**

9. Ld4–f2

Schwarz will nicht in die Ecke, aber wegen des Zugzwangs bleibt ihm nichts anderes übrig.

9. ... **Kh5–h6**

10. Kf5–f6 **Kh6–h5**

11. Lf2–g3 **Kh5–h6**

12. Le6–g4 **Kh6–h7**

13. Kf6–f7 **Kh7–h6**

14. Lg3–f4+ **Kg6–h7 (Diagramm 4)**

Die angestrebte Aufstellung ist erreicht. Sie entsteht manchmal auch mit Schwarz am Zug. In dem Fall muss Weiß nach 16...Kh8 aufpassen, dass er nicht automatisch 17.Lf5 spielt, denn dann ist Schwarz patt. Richtig ist ein beliebiger Abwartezug, z. B. 17.Lg5 und nach 17...Kh7 18.Lf5+ Kh8 19.Lf6# setzen die Läufer matt. Folgende Merkregel hilft, wenn der König in der Ecke eingesperrt ist:

Die Läufer müssen den König mit Schach in die Ecke treiben.

In unserer Beispielpartie steht dafür schon alles bereit, der Läufer g4 kann das Schach geben.

15. Lg4–f5+ **Kh7–h8**

16. Lf4–e5#

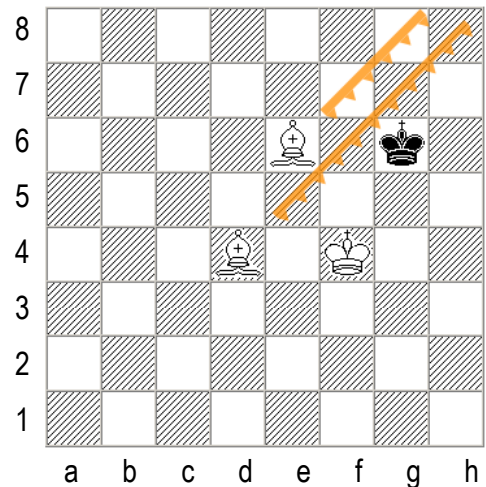


Diagramm 3

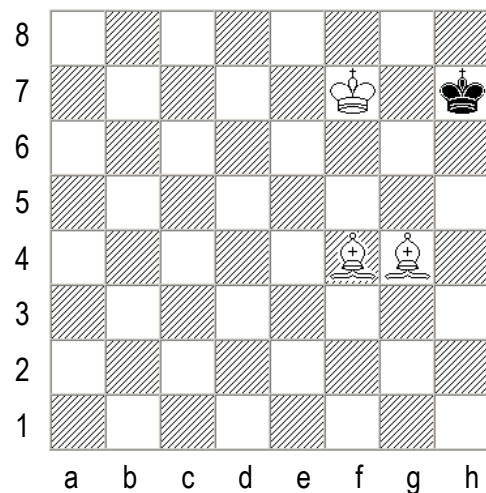


Diagramm 4