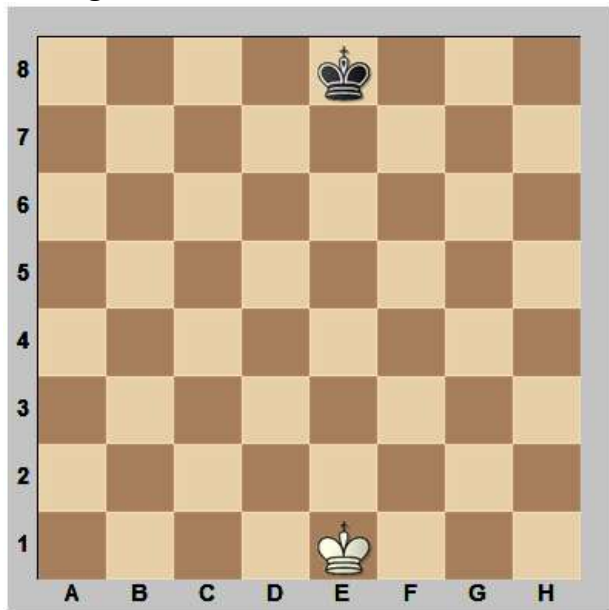


GS4 Endspiel Turbo – Lektion 1

Mattsetzen!



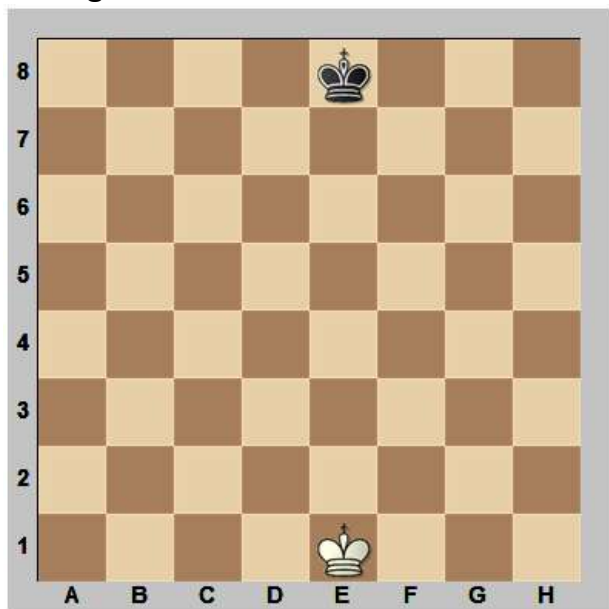
Übung 1



Von welcher Figur genügt eine, um den "nackten" König des Gegners mattsetzen zu können?

- Springer Turm
 Dame Läufer

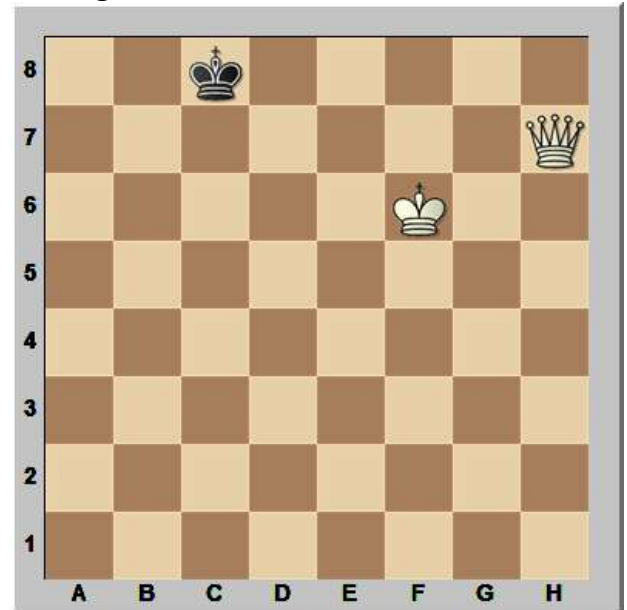
Übung 2



Mit welcher Kombination von Figuren kann man den "nackten" König des Gegners nicht mattsetzen?

- Springer + Läufer
 Springer + Springer
 Läufer + Läufer

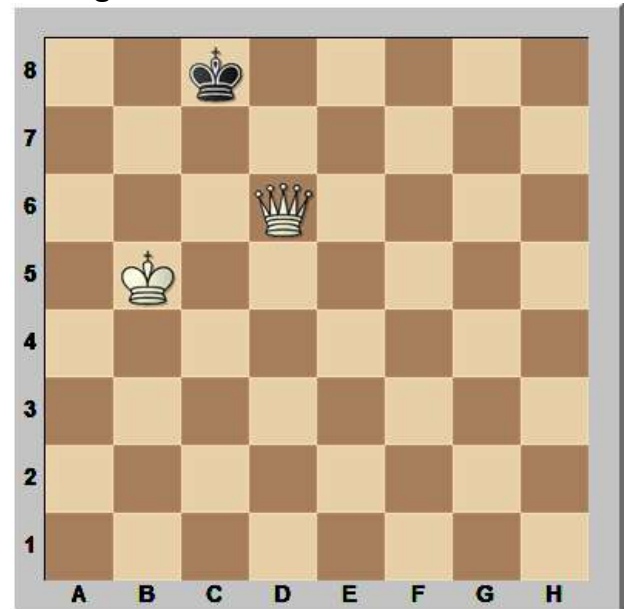
Übung 3



Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

1. ♔e6 1. ♕e7
 1. ♕g8+ 1. ♕a7

Übung 4



Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

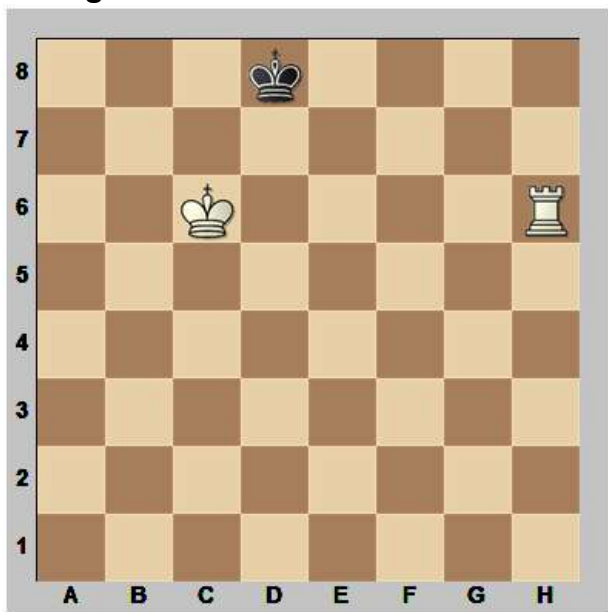
1. ♕e7 1. ♔c6
 1. ♔b6 1. ♕e6+

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 1

Mattsetzen!



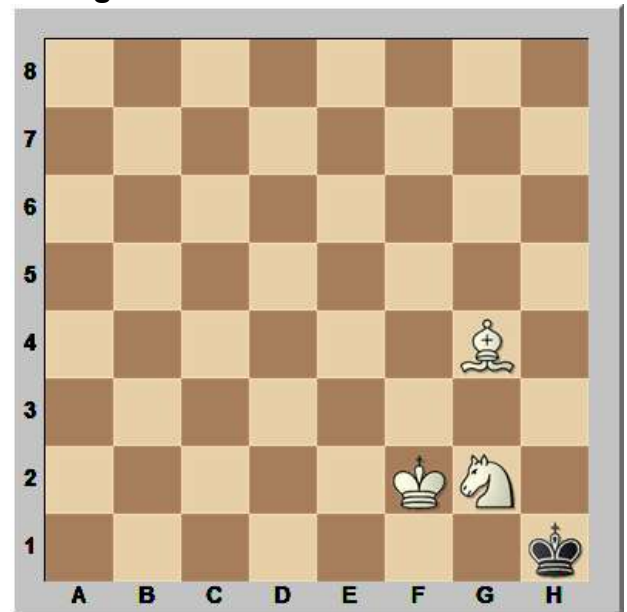
Übung 5



Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

- 1. ♖h7
- 1. ♖e6
- 1. ♜h8+
- 1. ♔d6

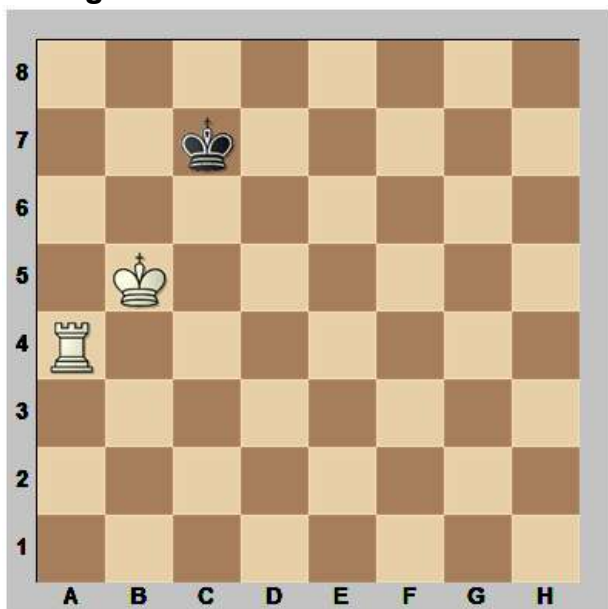
Übung 7



Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

- 1. ♘e3
- 1. ♘f3
- 1. ♘e1
- 1. ♔g3

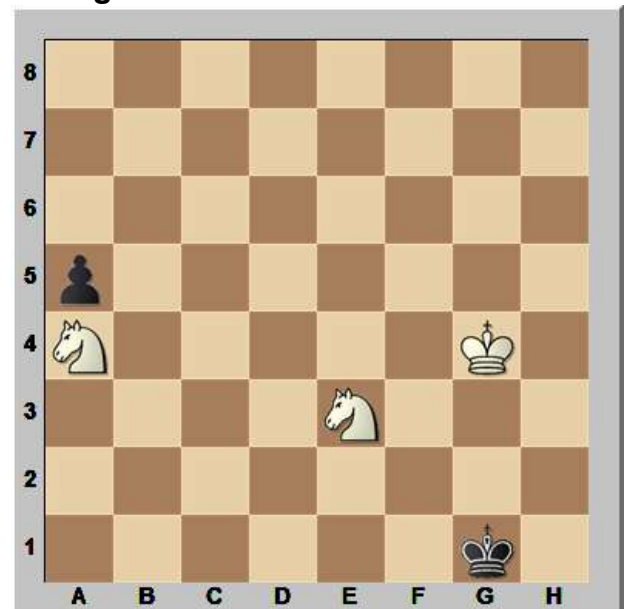
Übung 6



Wie setzt Weiß in 5 Zügen matt?

- 1. ♖a6
- 1. ♖a7+
- 1. ♜d4
- 1. ♜a8

Übung 8



Wie setzt Weiß in 5 Zügen matt?

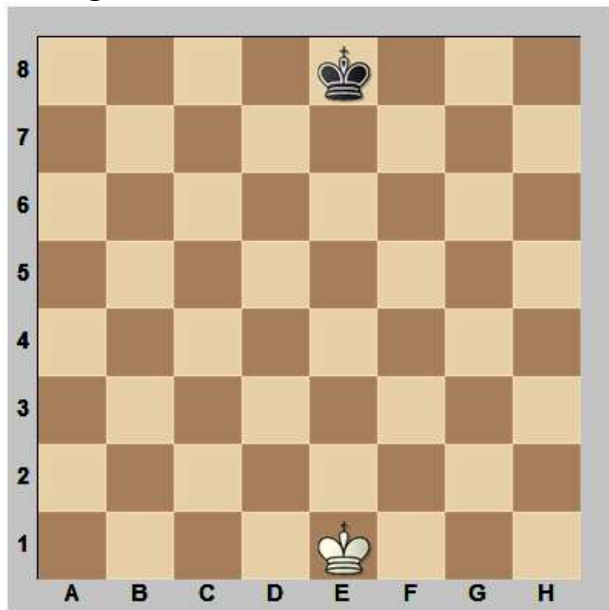
- 1. ♔f3
- 1. ♘b2
- 1. ♘c3
- 1. ♔g3

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 1

Mattsetzen!



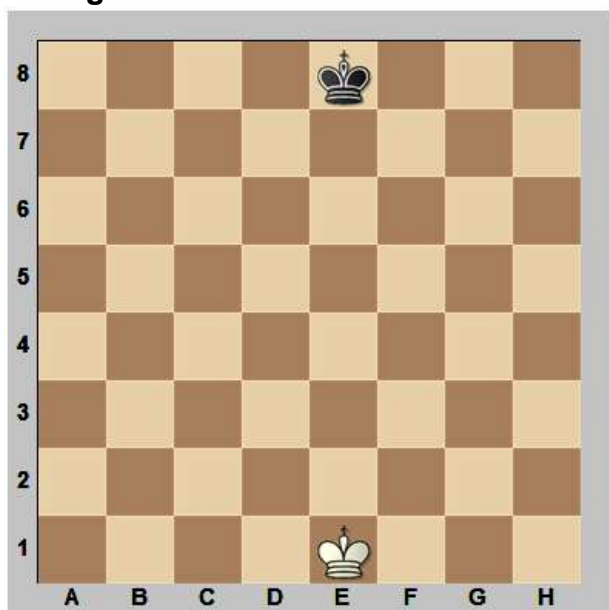
Übung 1



Von welcher Figur genügt eine, um den "nackten" König des Gegners mattsetzen zu können?

Richtig sind Dame und Turm. Mit nur einem Springer oder Läufer kann man nicht gewinnen.

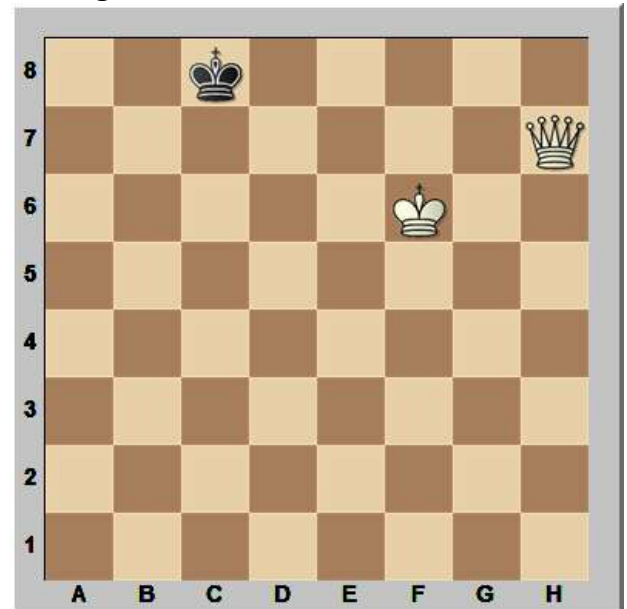
Übung 2



Mit welcher Kombination von Figuren kann man den "nackten" König des Gegners nicht mattsetzen?

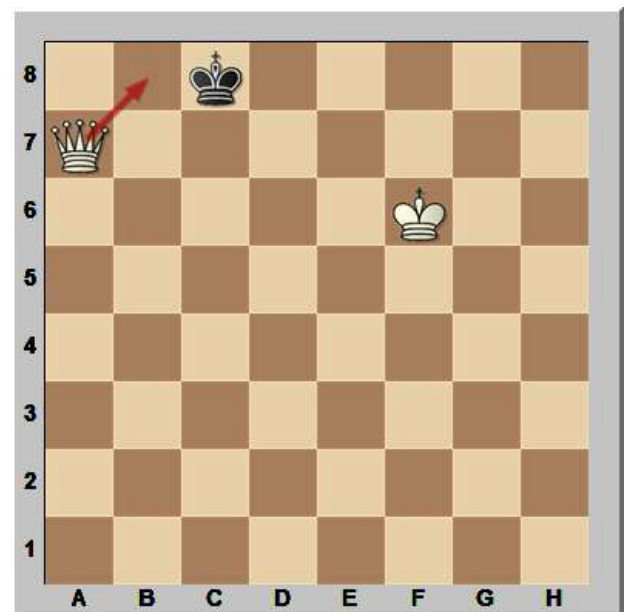
Richtig ist, dass zwei Springer alleine nicht zum Gewinn ausreichen.

Übung 3



Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

Richtig ist 1. ♖a7! So treibt die weiße Dame den gegnerischen König zum eigenen König.



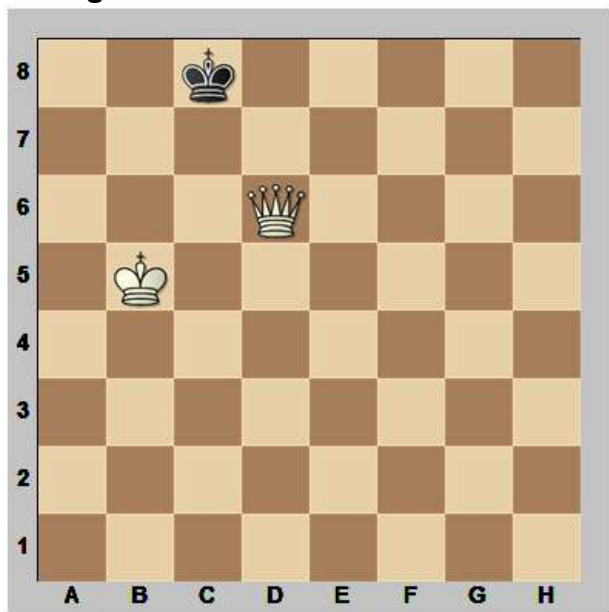
1... ♔d8 2. ♖b7 ♔e8 3. ♖e7#

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 1

Mattsetzen!

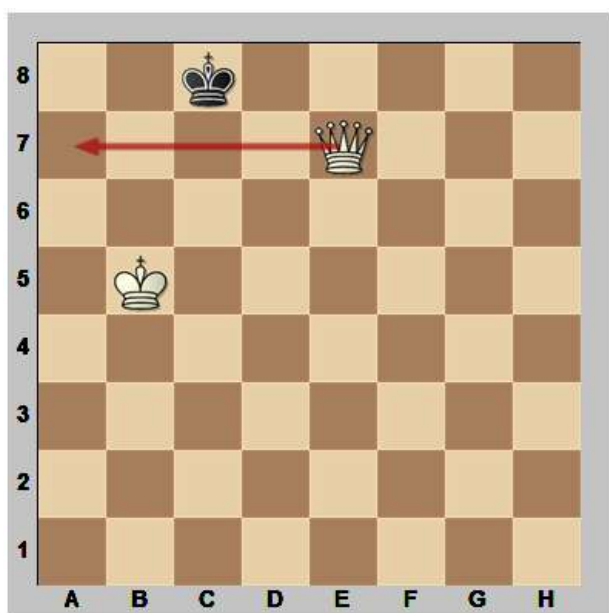


Übung 4



Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

Wichtig ist natürlich, dass der gegnerische König am Rand bleibt. Daher macht nur **1. ♖e7!** Sinn.

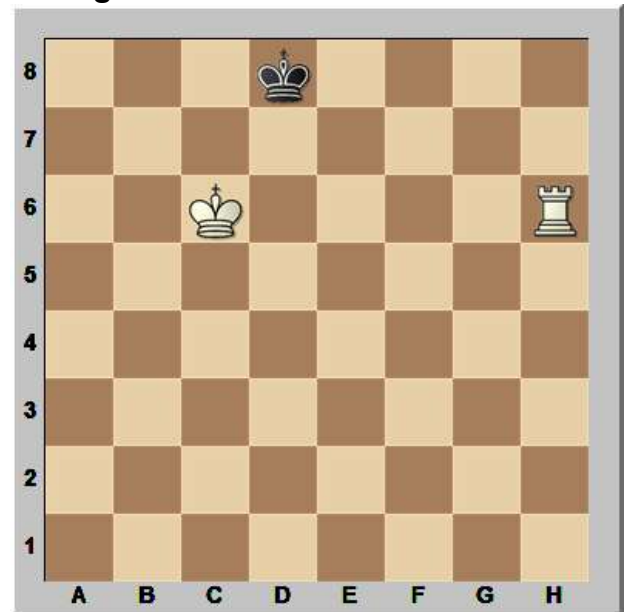


Im Gegensatz dazu sind die beiden vorgeschlagenen Königszüge ganz schlecht, denn dann wäre Schwarz patt! **1... ♜b8 2. ♜c6**

2. ♜b6 ist ebenfalls möglich: **2... ♜c8 3. ♚e8#**

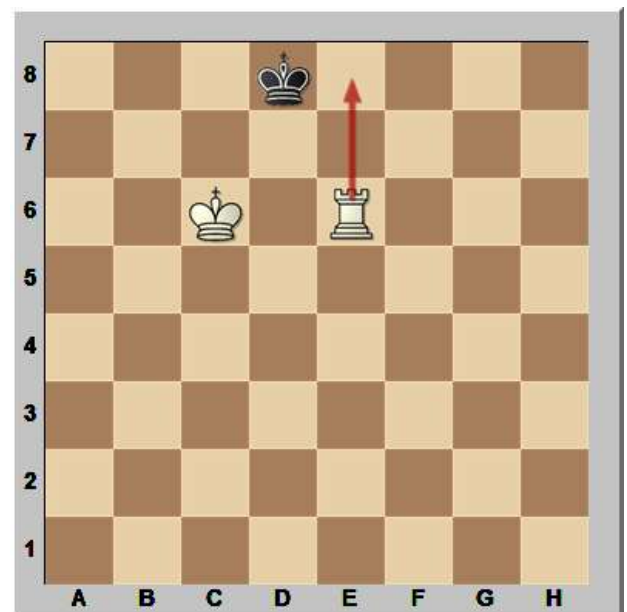
2... ♜a8 3. ♚b7#

Übung 5



Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

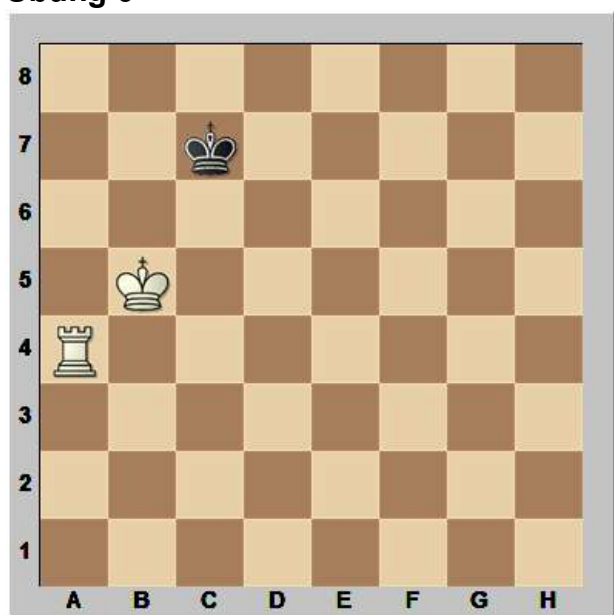
Natürlich ist **1. ♚h7** mit Absperrung der 7. Reihe ein guter Zug, aber das Matt dauert länger als die geforderten 2 Züge. Richtig ist daher **1. ♚e6!**, was dem König das Feld e8 nimmt.



Schwarz muss **1... ♜c8** spielen, wonach **2. ♚e8#** folgt.



Übung 6



Wie setzt Weiß in 5 Zügen matt?

Mit **1.♖d4!** wird zunächst die d-Linie abgesperrt. **1...♔b7** Das zögert das Matt so lange wie möglich hinaus.

Nach den anderen Möglichkeiten geht es schneller:

1...♔b8 2.♕c6 ♔c8 3.♕b6! ♔b8 4.♖d8#

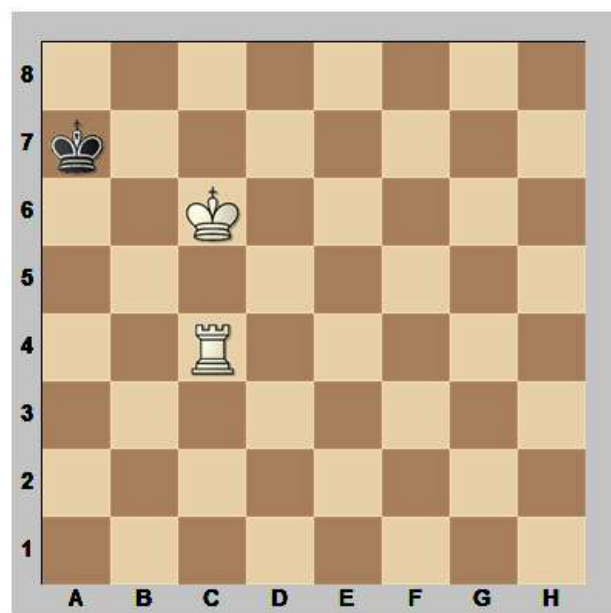
1...♔c8 2.♕b6! ♔b8 3.♖d8#

2.♖c4! Der Turm sperrt den König immer enger ein. **2...♔a7**

2...♔a8 3.♕a6 ♔b8 4.♕b6 ♔a8 5.♖c8#

2...♔b8 3.♕b6 ♔a8 4.♖c8#

3.♕c6! Nur so können wir spätestens im 5. Zug mattsetzen.



3...♔b8

3...♔a8 4.♕c7 ♔a7 5.♖a4#

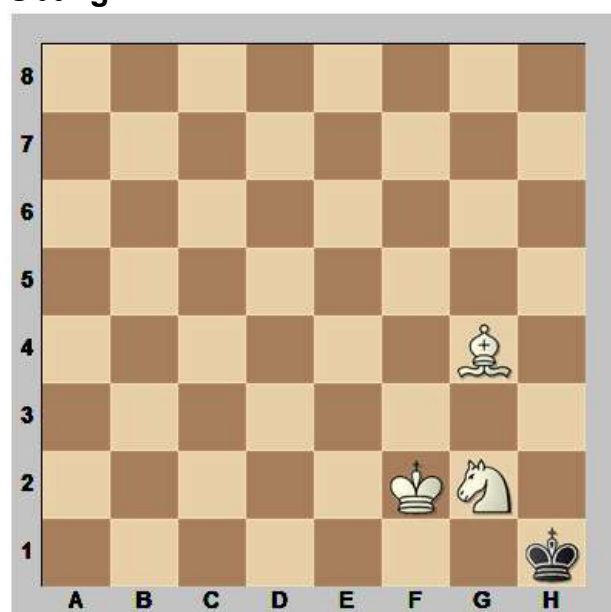
3...♔a6 4.♖a4#

4.♕b6

Oder auch 4.♖a4 ♔c8 5.♖a8#

4...♔a8 5.♖c8#

Übung 7



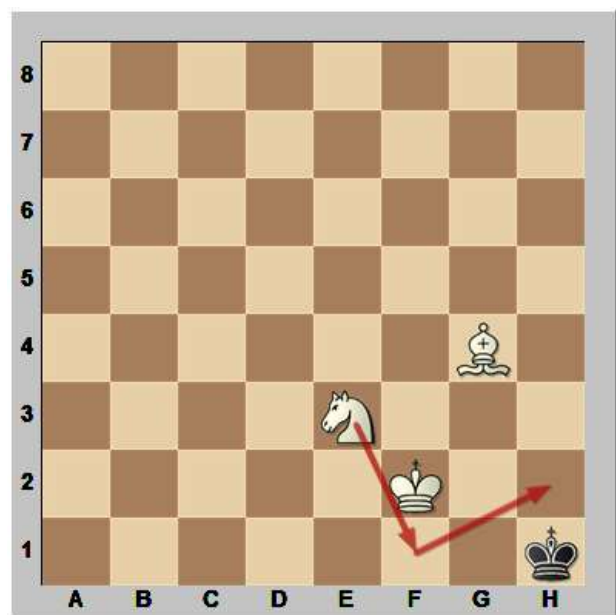
Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

GS4 Endspiel Turbo – Lektion 1

Mattsetzen!

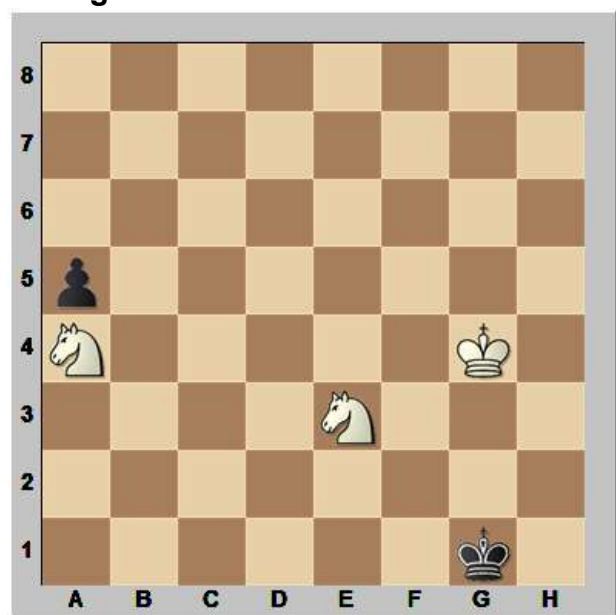


Wie wir wissen, gehört der gegnerische König in eine der Ecken, die zur Felderfarbe des Läufers passt. Das ist hier der Fall, und so kann Weiß zum Mattsetzen schreiten. Das schnellste Matt ergibt sich nach **1.♘e3!** Der Springer will nach f1, und dann ist es ganz einfach:



1...♔h2 2.♘f1+ ♔h1 3.♙f3#

Übung 8

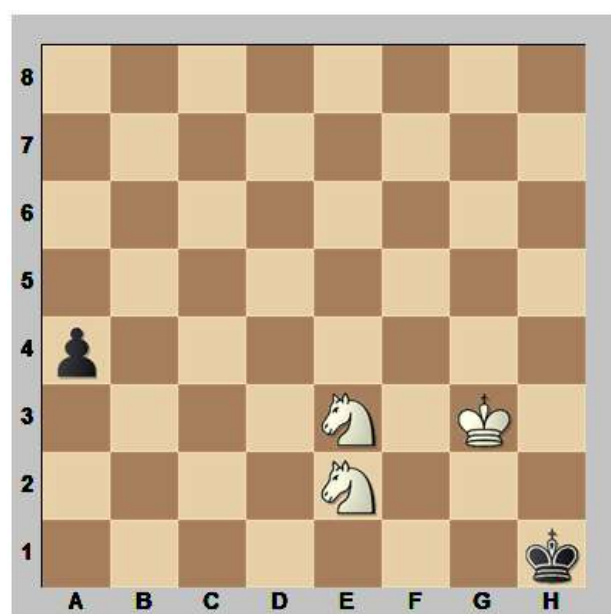


Wie setzt Weiß in 5 Zügen matt?

Tatsächlich gibt es Stellungen, in denen zwei Springer mattsetzen können, sofern der Gegner noch über einen Bauern verfügt. Denn dann kann er sich nicht mit Pattmotiven retten. Hier ist die Mattführung recht einfach, denn der schwarze König ist bereits bestens eingesperrt. Allerdings muss man das Gefängnis noch mit **1.♙g3!** schließen. Nach **1...♔h1 2.♘c3 a4**

2...♔g1 3.♘e2+ ♔h1 4.♘g4 a4 5.♘f2#

3.♘e2 wäre Schwarz patt, wenn er nicht den lästigen Bauern hätte.



So wird er nach **3...a3 4.♘g4 a2 5.♘f2#** matt.