

# Matt

Um seinen Gegner mattsetzen zu können, braucht man fast immer mehrere Figuren. Wir kennen:

- den Jäger - die Figur, die mattsetzt
- den Helfer - die Figur, die die mattsetzende Figur unterstützt
- den Bewacher - die Figur, die dem König Felder nimmt

Das Besondere an den Beispielen auf dieser Seite ist, dass Jäger, Bewacher und Helfer ohne Schach herangeholt werden.



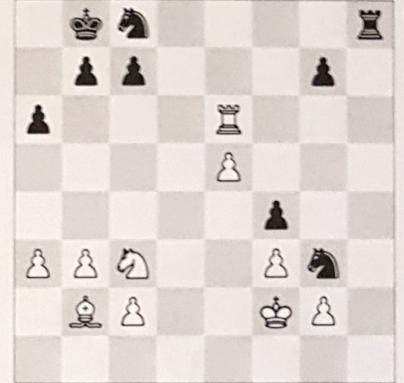
## Helfer heranholen

Der schwarze Springer muss der Dame beim Matt auf b2 helfen. Nicht gut wäre 1. ... Sc4 2. Db5, und Weiß rettet sich. Nach 1. ... Sa4 kann Weiß b2 nicht mehr gut decken (2. Db5 Pxc3+ 3. Ka1 Dxa2#).



## Jäger heranholen

Die weiße Dame muss natürlich mattsetzen, aber wo? 1. Dc3 scheint zu gewinnen, da Schwarz c7 nicht decken kann. Leider vermasselt 1. ... f5 den Plan. Die Dame muss daher auf d8 mattsetzen, denn dann rettet ... f5 nichts mehr. Also gewinnt nur 1. Dd3!



## Jäger und Bewacher heranholen

Der weiße König kann noch nach e1 entkommen. Zum Glück können Figuren oft mehr als eine Aufgabe erfüllen. Der schwarze Turm dient nach 1. ... Th1 als Jäger und als Bewacher. Weiß kann das Matt auf f1 nicht mehr decken.



## Bewacher heranholen

Die weißen Drohungen auf der h-Linie scheinen entscheidend zu sein, aber nach 1. Dh7+ Kf8 entkommt der König. Weiß muss erst mit 1. Lb4 dem schwarzen König ein wichtiges Fluchtfeld nehmen. Schwarz kann h7 noch mit 1. ... Sf8 decken, ist dann aber matt auf h8.



## Aufgabe des Bewachers erweitern

Der schwarze Turm nimmt die Felder auf der g-Linie auf seine Kappe. Der Springer kontrolliert das Feld h4. Über mehr Figuren kann Schwarz im Moment nicht verfügen. Der Turm muss effektiver eingesetzt werden: 1. ... Tg4. Matt mit 2. ... Sg5# ist nicht mehr zu verhindern.



## Feldräumung

Um mattsetzen zu können, muss Weiß keine Figur heranholen, sondern genau das Gegenteil ist der Fall! Lustig ist, dass der weiße Turm auf b7 nur im Weg steht. Ohne Turm kann die Dame auf b7 mattsetzen. Weiß muss das Feld b7 mit Tempo räumen: 1. Txa7+ Sxa7 2. Db7#.