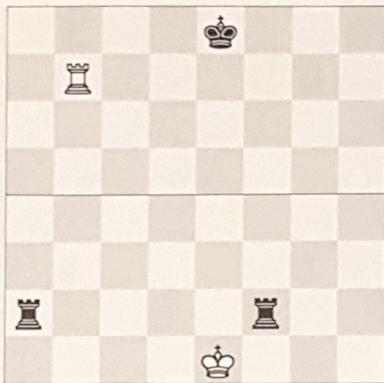
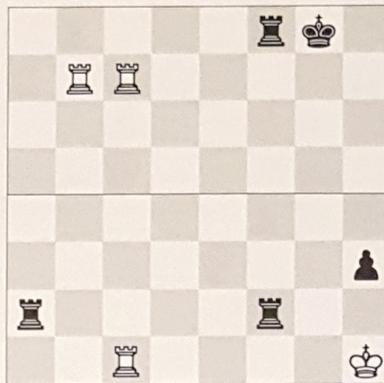


Siebte Reihe

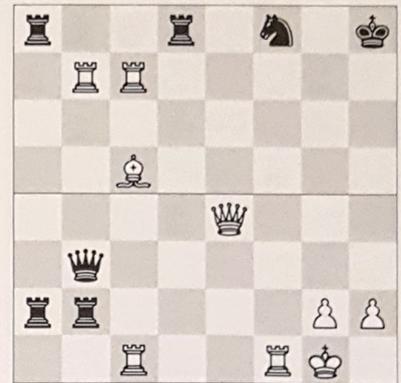


Im Zentrum stehen Figuren am aktivsten. Nur der Turm hält sich lieber anderswo auf. Er bevorzugt die **siebte (bzw. zweite) Reihe**. Dort schneidet er den König ab. Mit zwei Türmen kann sogar mit Matt gearbeitet werden.



Oben steht der Turm auf f8 seinem König derart im Weg, dass er Weiß beim Mattsetzen behilflich ist: **1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3. Tbg7** matt.

Unten leistet der h-Bauer Hilfestellung: **1. ... Th2+ 2. Kg1 Tag2+ Kf1 Th1** matt. Merke dir diese Mattbilder.



Mit den Mattbildern des vorherigen Diagramms im Hinterkopf liegen die folgenden Züge auf der Hand. Oben spielt Weiß **1. Lxf8** und lockt den Turm auf das fatale Feld.

Unten wird die verteidigende Dame mit **1. ... De3+** von g2 abgelenkt.



Der a-Bauer scheint ohne Materialverlust nicht mehr aufgehalten werden zu können. Natürlich hat Weiß Dauerschach, aber es ist noch mehr drin!

1. Th7+ Kg8 2. Tfg7+ Kf8 3. Txc7 (droht Matt auf h8) **3. ... Kg8 4. Tcg7+ Kf8 5. Txb7** (droht wieder Matt auf h8) **5. ... Kg8 6. Tbg7+ Kf8 7. Txa7**. Gewinn!

Die stets wiederkehrende Mattdrohung auf h8 gibt Schwarz den Rest.



Die von Läufer und Turm gebildete Batterie ist schrecklich stark. Dank des stets wiederkehrenden Abzugsschachs räumt Weiß die ganze siebte Reihe ab. Schwarz kann nur erzwungene Züge mit dem König machen:

1. Txf7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8 3. Txe7+ Kg8 4. Tg7+ Kh8 5. Txc7+ Kg8 6. Tg7+ Kh8 7. Txb7+ Kg8 8. Tg7+ Kh8 9. Ta7+ und Weiß gewinnt.



Manchmal läuft in einer Partie einiges schief, dann sagt man zu einem halben Punkt nicht nein. Im Diagramm ist es schlecht um Weiß bestellt. Das Matt auf a1 ist undeckbar. Zum Glück können die Türme auf der siebten Reihe Dauerschach geben. Man muss aber schon mit dem richtigen Turm beginnen: **1. Tde7+**. Der Läufer auf c3 kontrolliert das Feld g7, daher darf der König nicht auf den Königsflügel entkommen.