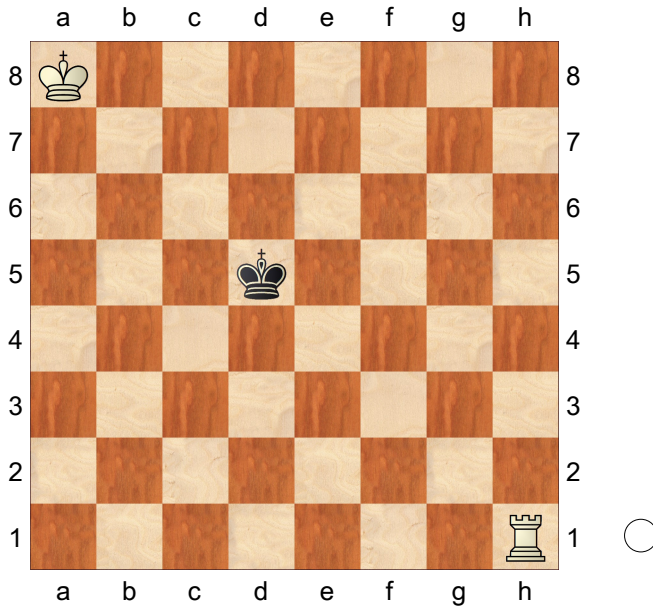


E3 – Matt mit Turm



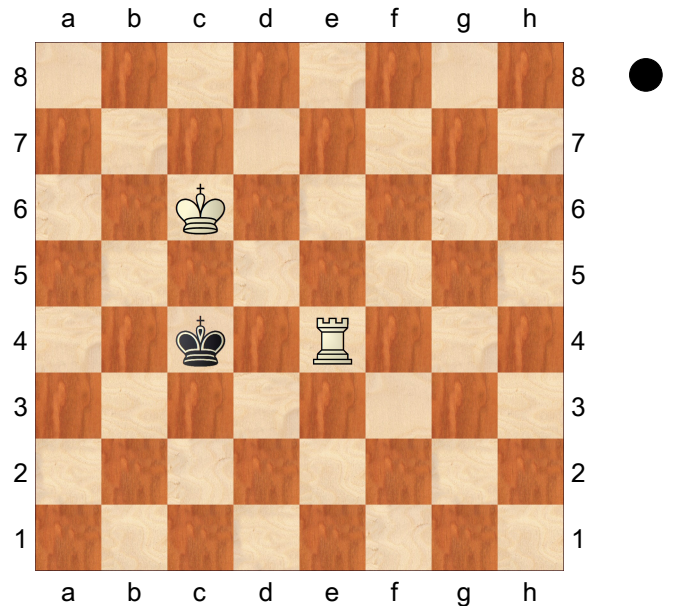
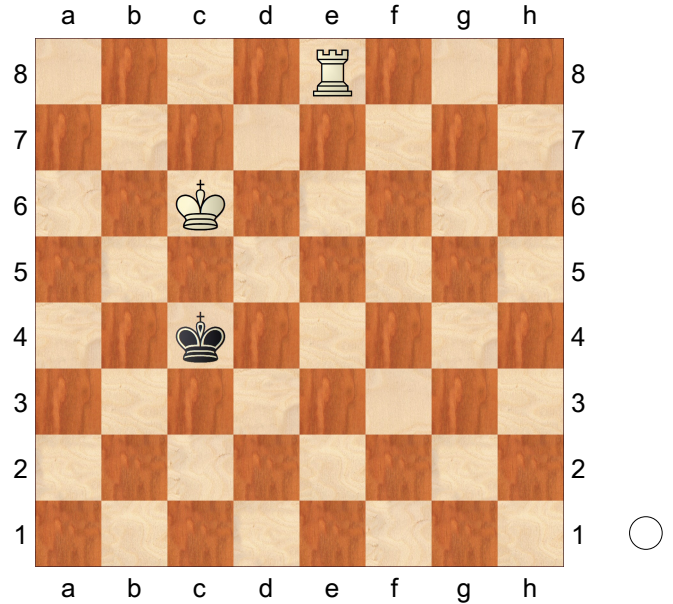
Gewinnplan für Weiss. 1. Der König muss an den Rand gedrängt werden. 2. Der Turm muss von der Seite Schach geben und der König muss die Felder gegen die Mitte (auf der 2 Reihe oder Linie) abdecken – Oppositionsstellung. 3. Achtung es gibt eine Pattstellung, die es zu vermeinden gilt; sie ist aber selten.

1.Te1 Kd4 2.Kb7 Kd3 3.Kc6 Kd4 4.Te8 eine Wartezug **4...Kc4** [4...Kd3 5.Kc5 Kc2 6.Kc4 Kd2 7.Te7 eine Wartezug ... im nächsten Zug will Weiss Schach geben. Kc2 8.Te2+]

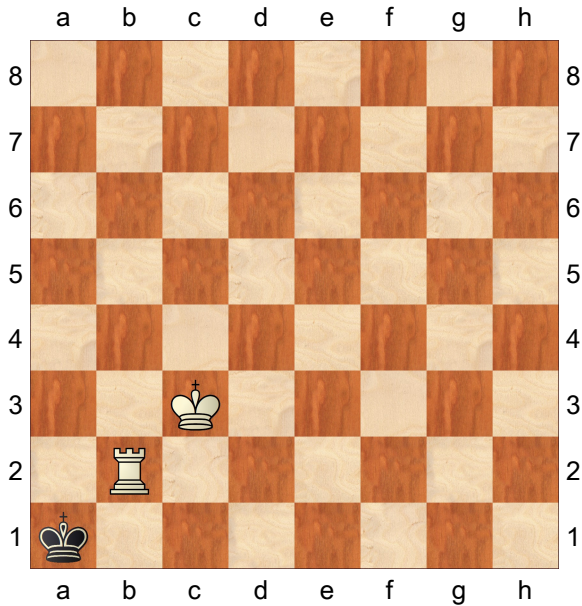
(Diagramm)

5.Te4+ Der schwarze König wird zurückgedrängt. Der Weisse König hat Opposition.

(Diagramm)

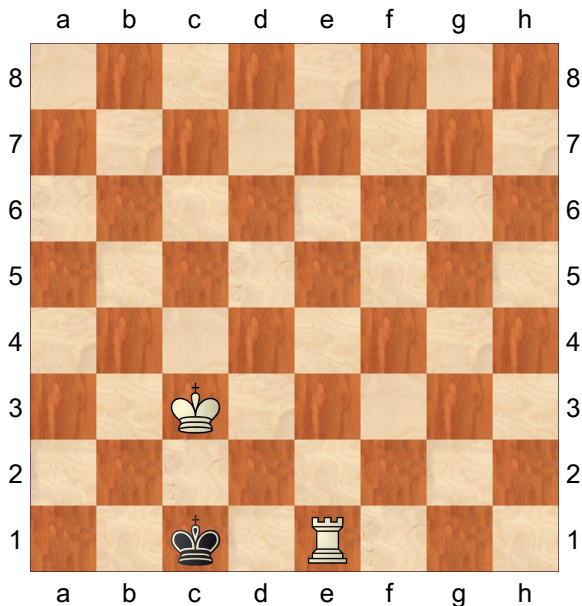


5...Kd3 6.Kd5 Kc3 7.Kc5 Kd3 8.Te8 der bekannte Wartezug ... als nächstes kommt Schach. **8...Kc3 9.Te3+ Kd2 10.Kd4 Kc2 11.Kc4 Kd2 12.Te8** Wartezug :-)
12...Kc2 13.Te2+ Kd1 14.Kd3 Kc1 15.Kc3 Kd1 [15...Kb1 16.Tf2 Wartezug Ka1 17.Kb3 (17.Tb2??
 (Diagramm)



Erklärung zu den Varianten). Die
 Mattführung auf Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ikPMgепDtIM>

Patt ...) 17...Kb1 18.Tf1#] **16.Te8**
 Wartezug **16...Kc1 17.Te1#**



Jeder Zug sollte entweder den gegnerischen König weiter abdrängen resp. sein Gefängnis kleiner machen oder den König näher bringen. Aber Achtung beim Matt mit dem Turm braucht es immer wieder mal einen Wartezug (siehe