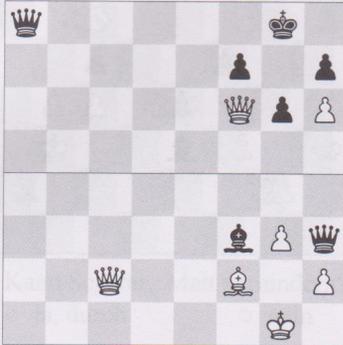


# Verteidigung gegen Matt

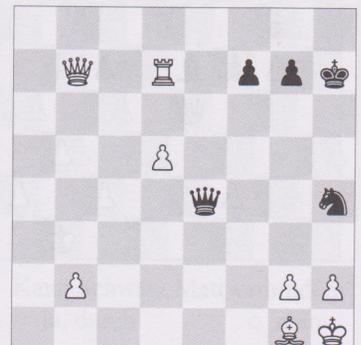
Dir sind vier Arten, dich gegen einen Angriff zu verteidigen, bekannt: **decken**, **dazwischenziehen**, **schlagen** und **wegziehen**. Diese Arten hat man auch, um sich gegen eine Mattdrohung zu verteidigen.



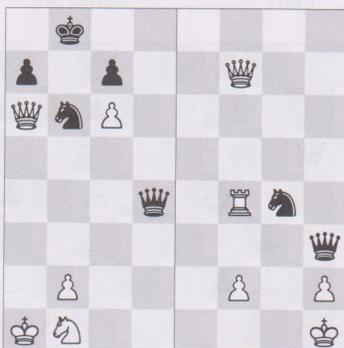
Am häufigsten kommt decken vor. In der oberen Hälfte droht Weiß matt auf g7. Die richtige Verteidigung ist hier, das Mattfeld durch **1. ... Da8-f8** zu decken. In der unteren Hälfte kann Weiß das Feld g2 nur decken, indem er seinen Läufer von f2 wegzieht (**Bahnräumung**).



Oben ist der Deckungszug 1. ... Db8-f8 falsch. Er kostet die Dame. Er kann g7 überraschend auch mit **1. ... Db8-e5** decken. Die Dame schaut durch die weiße Dame hindurch nach g7. Genau wie ein Röntgenstrahl. Auch unten hilft die **Röntgendeckung**. Weiß kann sich mit **1. Da3-c1** retten

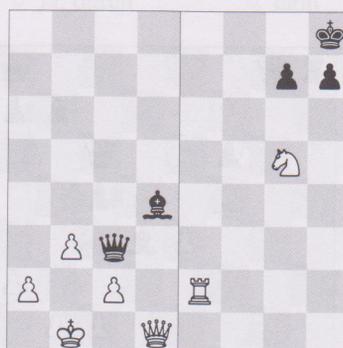


Schwarz droht, mit der Dame auf g2 mattzusetzen. Decken ist hier nicht einfach. Weiß muss die Verteidigungsmittel aus den vorigen Diagrammen zu Hilfe rufen. Mit dem Vorziehen des d-Bauern sind alle Probleme gelöst: **1. d5-d6** und die Dame auf b7 deckt den g2-Bauern. Röntgendecung durch Bahnräumung.

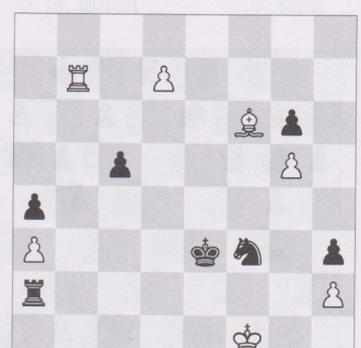


Eine schlaue Art, sich gegen Matt zu verteidigen, ist das **Schlagen** eines Angreifers. Links tauscht Schwarz mit **1. Dd4-a4+** die weiße Dame. Die Mattdrohung auf b7 ist verschwunden.

Rechts kann Weiß das Matt auf h2 und f1 verhindern, indem er den Springer auf g4 schlägt. Das kostet zwar zwei Punkte, ist aber besser als durch Matt zu verlieren!



Scheinbar muss Weiß links aufgeben. Es droht matt auf b2 und a1, 1. Dd1-c1 hilft daher nicht. Auch 1. Dd1xd4 ist keine Lösung. Diesmal muss sich der König selbst retten. Er muss **wegziehen**. Mit **1. Kb1-c1** verhindert Weiß das Matt. Rechts hat wegziehen keinen Sinn: 1. ... Kh8-g8 2. Te2-e8 matt. Schwarz muss ein Luftloch für den König machen mit **1. ... g7-g6**.



Schwarz droht matt mit 1. ... Ta2-f2. Weiß muss die Möglichkeit des **Dazwischenziehens** gebrauchen. Es ist verführerisch, den feindlichen Turm mit 1. Tb7-b2 direkt anzugreifen, aber dann deckt der Läufer das Feld a1 nicht mehr: 1. ... Ta2-a1+. Richtig ist das **Dazwischenziehen** des Läufers: **1. Lf6-b2**, wonach der Turm auf a2 eingeschlossen ist und nicht mehr mattsetzen kann.