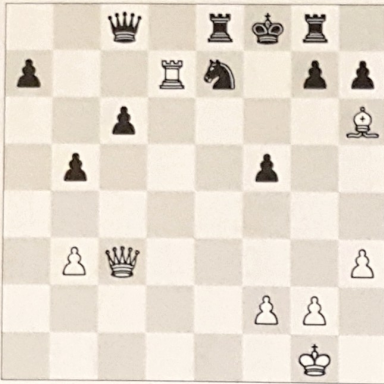
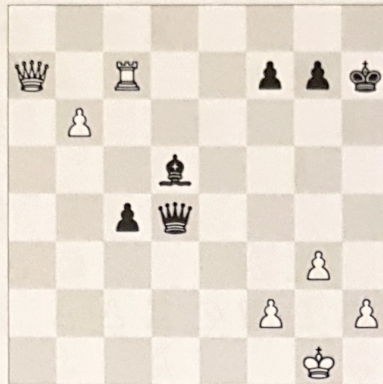


Verteidigen gegen matt



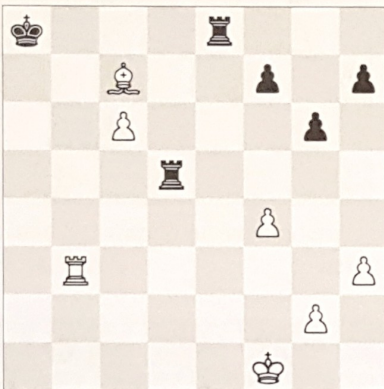
Weiß droht Matt mit 1. Df6#. Schwarz kann sich nur mit **Decken** verteidigen. Nicht mit 1. ... Sd5 2. Lxg7+, sondern mit 1. ... Kf7 wonach Weiß noch mehr Material verliert.



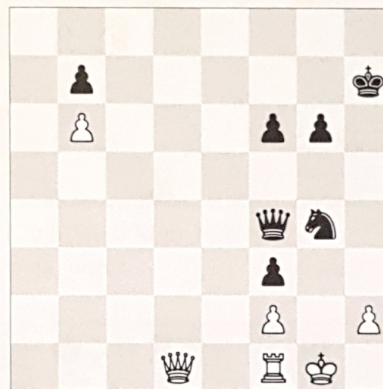
Schwarz droht Matt auf d1. Ein Luftloch machen mit 1. h3 hilft nichts: 1. ... Dd1+ 2. Kh2 Dh1#. Weiß muss **decken** mit 1. Da4, und nach 1. ... De4 muss der König nach f1 **wegziehen**.



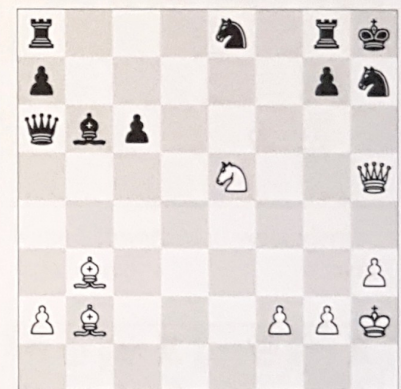
Leider kann Weiß sich nicht mit 1. De1 (decken) retten, da der Ld5 entsteht. Die Rettung kommt durch **Wegziehen** und **Dazwischenziehen**: 1. Kh1! Df1+ 2. Lg1.



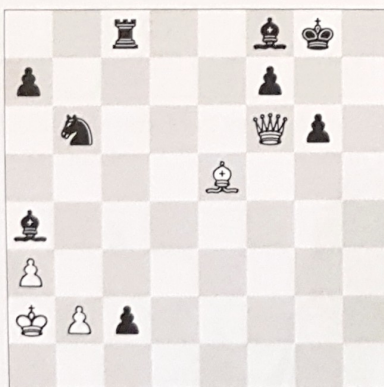
Schwarz muss sich gegen Ta3# verteidigen. Er kann das Feld a3 mit **Tempogewinn** decken: 1. ... Td1+ 2. Kf2 Ta1.



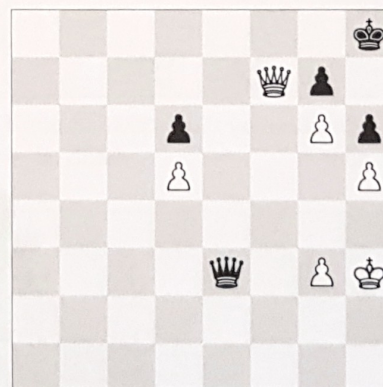
Tempogewinn und Röntgendeckung. Nach 1. Dd7+ Kh6 folgt 2. Dc7. Nach 2. ... Se5 fesselt Weiß den Angreifer mit 3. Dc1.



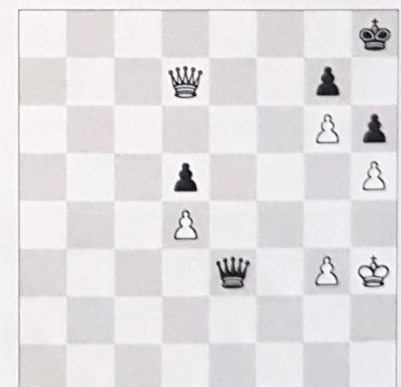
Die doppelte Mattdrohung auf f7 und g6 kann nur verteidigt werden, wenn man den Angreifer **fesselt** und **schlägt**: 1. ... Lc7 2. Kg1 Lxe5.



Schwarz hat keine Verteidigung gegen das Matt auf h8. **Gegenangriff** ist seine Rettung. Zu Dauerschach führt 1. ... c1S+, aber 1. ... Lb3+! 2. Kxb3 c1S# ist noch besser!



Die Rettung kommt für den Schwarzen von unerwarteter Seite. Außer einem Damenzug hat Schwarz keinen Zug. Daher ist **Patt** möglich: 1. ... Dxd3+ 2. Kxd3 patt.



Diese Stellung ähnelt der vorigen sehr. Nun hat der König jedoch noch einen Zug. Daher muss Schwarz sehr genau spielen: 1. ... De6+. Er rettet sich ins **Patt**.