

## Ausschalten der Verteidigung: blockieren

Die vierte Form des Ausschaltens der Verteidigung dreht sich vor allem um den König.



Der weiße Angriff scheint sich totzulaufen; nach dem Schach auf h8 entwischt der König. "Hilfe" ist nötig, um Schwarz das Feld e7 zu nehmen. Nach **1. e7+** kann Schwarz vier Züge machen, wird aber immer matt auf h8. Eine gegnerische Figur auf ein Feld ziehen lassen, das der König eigentlich dringend benötigt, nennt man **blockieren**.



Die bekannteste Form des Blockierens ist das Sticker-matt. Der gegnerische König ist derart von seinen eigenen Figuren eingeschlossen, dass eine einzige Figur zum Matt ausreicht. Weiß zieht **1. Dg8+**, um nach **1. ... Txf8** mit **2. Sf7** mattzusetzen. Der Fachausdruck dafür ist **Sticker-matt**.



Im Diagramm ist eine ähnliche Stellung abgebildet, nur ohne Läufer. Überraschenderweise kann Weiß trotzdem Sticker-matt erzwingen: **1. Sf7+** (1. ... Txf7 scheidet an 2. Dxa8+) **1. ... Kg8** **2. Sh6+** (Doppelschach) **2. ... Kh8** **3. Dg8+** (meine Güte, ein Dameno-pfer!) **3. ... Txf8** **4. Sf7** matt.



In der vorigen Stellung konnte Weiß die Blockade durch geschickte Opfer zustande bringen. Blockieren geht auch ohne Opfer. Nach **1. Dh4+ Th5** **2. Df6+ Lg6** **3. Df8** matt wurden dem König durch Blockade zwei Fluchtfelder genommen.



Die verteidigende Partei machte bisher lediglich erzwungene Züge, da sie das Schach parieren musste. In dieser Stellung kann Weiß wählen, aber hat er nach **1. ... e2** wirklich eine Wahl? Der Bauer muss mit **2. Lg3** aufgehalten werden, aber dann folgt die kalte Dusche: **2. ... Ld7** matt.



Blockieren und andere Formen des Ausschaltens der Verteidigung sind manchmal voneinander abhängig. Weiß kann nicht auf b8 tauschen und dann auf d8 mattsetzen wegen des Springers auf e6. Weiß muss erst seinen Springer opfern: **1. Sc7+ Sxc7** **2. Txb8+ Kxb8** **3. Td8** matt. Der schwarze Springer dient als Blockade.