

Mattführung mit König, Läufer und Springer gegen den König mit Hilfe des Dreiecks-Verfahrens

(Quelle: Andre Cheron - Lehr- und Handbuch der Endspiele - 1964, Band 2, S.10-13)

König, Läufer und Springer gewinnen immer gegen den König. Dieses Matt gilt gewöhnlich als schwer ausführbar.

Diese Meinung hat aber keine Daseinsberechtigung mehr, seit Deletang sein grundsätzliches Gewinnverfahren mittels der Dreiecke veröffentlicht hat (Deletang "La Strategie", Februar 1923). Um es auch leichte Art zu erreichen, mit Läufer und Springer mattsetzen -und man wird bald sehen, dass diese Mattführung kaum schwieriger ist als alle anderen- muss man sich zuerst über das Ziel und die Mittel klar werden.

Das Ziel

Das Ziel ist, den König in eine Ecke zu treiben, die die selbe Farbe hat als das Feld, auf dem der gegnerische Läufer steht, d.h. die weiße Ecke a1 oder h8, wenn der Läufer auf einem weißen Feld steht bzw. a8 oder h1, wenn der Läufer auf einem schwarzen Feld steht

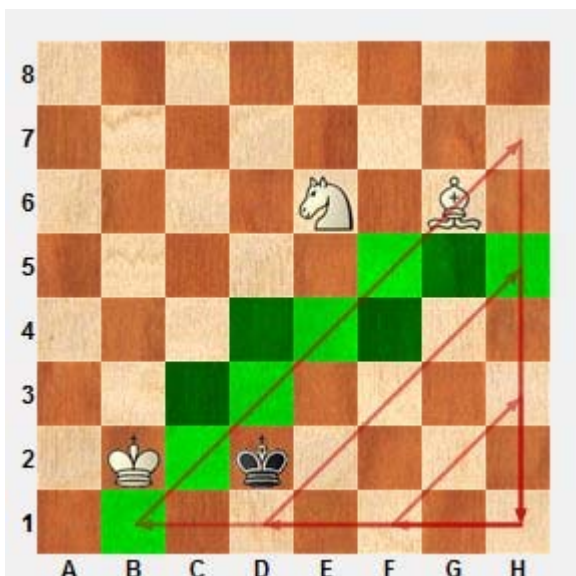
Die Mittel

In den Mitteln beruht die einzige Schwierigkeit dieses Endspiels. Man muss lernen, den alleinigen König mit Hilfe von König, Springer und Läufer in einem Raum einzuschließen, aus dem er nicht heraus kann, und das sein Gefängnis wird.

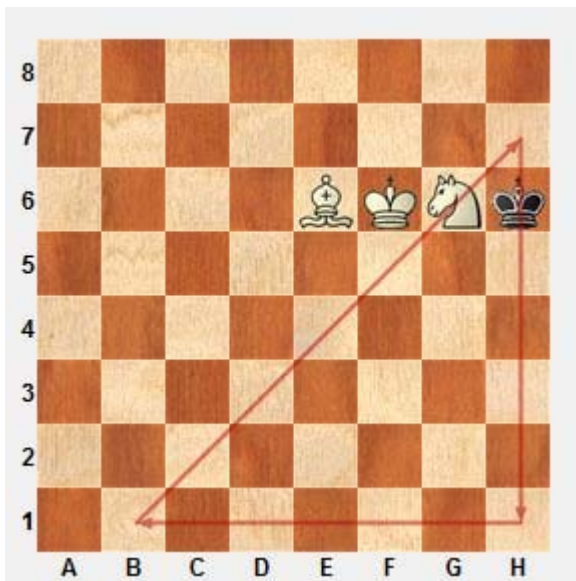
Darauf verengt man nach und nach das Gefängnis des Königs, um ihn schließlich in die passende Ecke zu treiben und ihn dort matt zu setzen.

In dem Verfahren von Deletang nimmt das Gefängnis die Form eines rechtwinkligen Dreiecks an, das, wenn der Läufer auf einem weißen Felde steht als Scheitelpunkt (dort wo sich der rechte Winkel des Dreiecks befindet) eine weiße Ecke hat (im nachfolgenden Beispiel h1) und als Hypotenuse (die lange Seite des Dreiecks) eine weiße Diagonale hat (im nachfolgenden Beispiel01: h7-b1 oder h5-d1 oder h3-f3) hat.

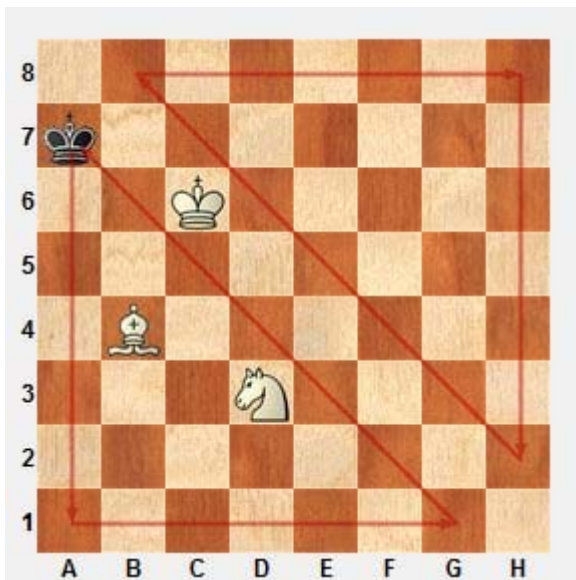
In dieser Stellung handelt es sich darum, den schwarzen König in die Ecke h1 zu treiben.



Beispiel 01 - Line



Beispiel 02 - 1-0



Vazquez,R - Akopian,V 1/2-1/2