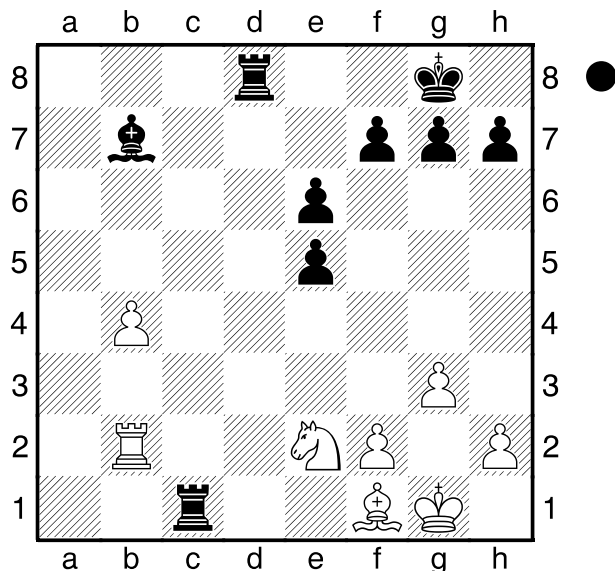


□ Grundreihenmatt II

■ 1

[Husemann,D]



Das Grundreihenmatt funktioniert auch, wenn der König über ein Luftloch verfügt (meistens nach einem Zug des g- oder h-Bauern). Dann muss eine eigene Figur dieses Luftloch kontrollieren.

1...Txf1+! 2.Kxf1 Td1# Der schwarze Läufer kontrolliert auf der langen Diagonalen das Feld g2, so dass der Turm auf der Grundreihe matt setzt.
Partie: Sokolowski-Stanizewski 2008
0-1

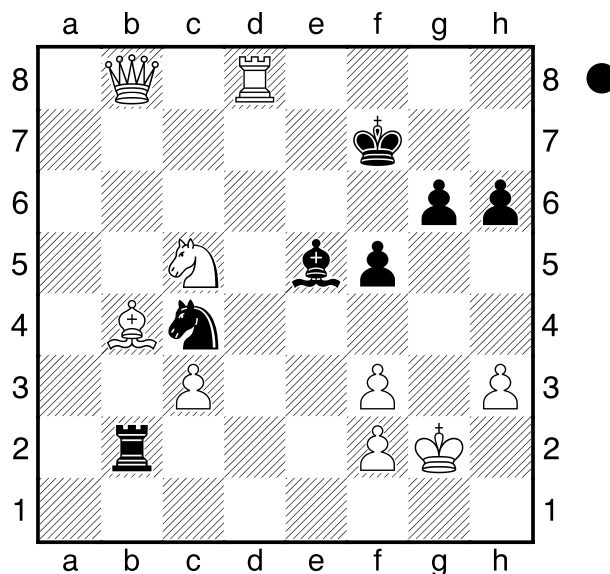
□ Grundreihenmatt II

■ 2

[Husemann,D]

(Diagramm)

Diese Stellung sieht auf den ersten Blick nicht so aus, als wenn sie etwas mit einem Grundreihenmatt zu tun



hätte. Doch mit einer geschickten Kombination aus Fesselung auktib postierten Figuren kommt Schwarz sofort zum Matt. **1...Se3+** Der König muss zurück, aber da die schwarzen Leichtfiguren g2 und h2 überdecken, wird es Matt: **2.Kg1**

[2.Kh1 Tb1+ 3.Td1 Txd1#]

2...Tb1+ 3.Td1 Txd1#

Partie: Tkachiev-Karpow (Blitz) 2009.
0-1

□ Grundreihenmatt II

■ 3

[Husemann,D]

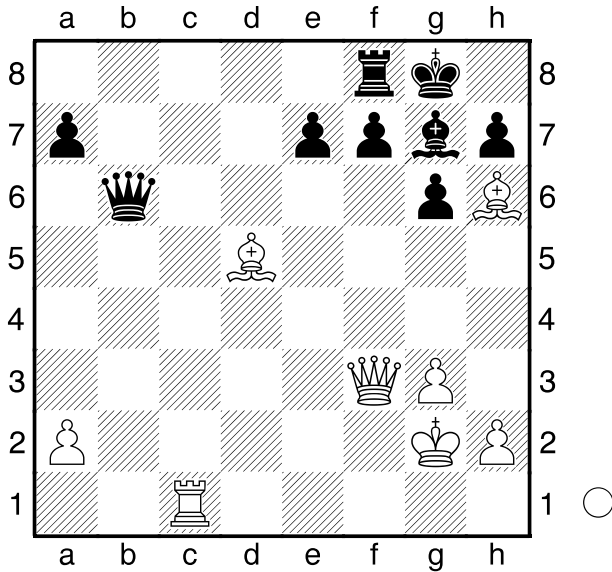
(Diagramm)

Häufig kommt es auch zu einer Fesselung, wie hier, Weiß am Zuge spielt **1.Dxf7+! Txf7**

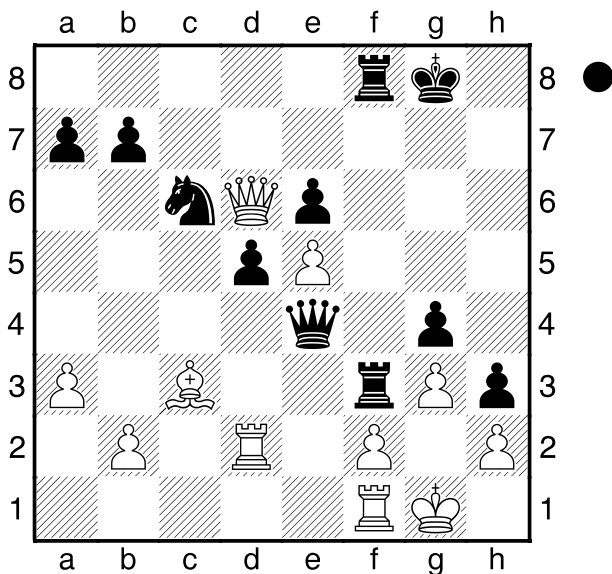
[1...Kh8 2.Dxg7#]

2.Tc8+ Lf8 3.Txf8# Frih-Calas, Frankreich 2003.

1-0



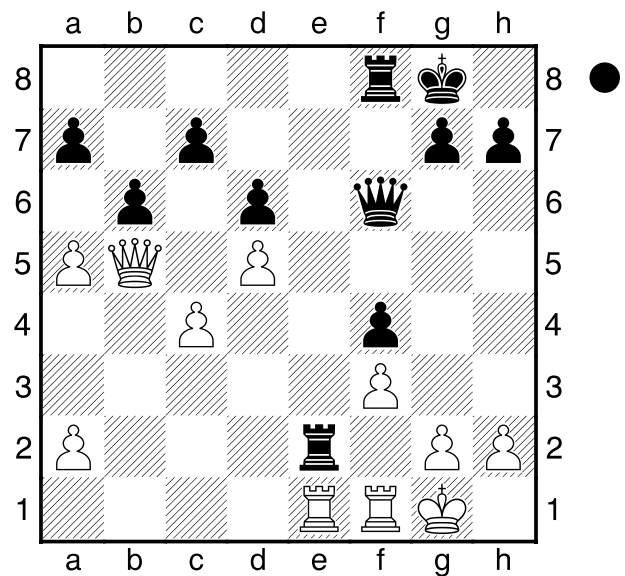
□ Grundreihenmatt II
 ■ 4
 [Husemann,D]



Hier erweist sich der Bauer h3 als sehr unangenehm, weil er das Feld g2 überdeckt. Dazu kommt hier noch ein Räumungsmotiv, der Turm opfert sich und öffnet die Diagonale für die Dame.
1...Txf1+! 2.fxf1
 [2.hxf1 Dg2#]
2...Dh1+! Die Dame opfert sich, um

den König vom Turm f1 abzulenken.
3.Kxh1 Txf1# Partie: Bojkovic-Sajzewa 1992
0-1

□ Grundreihenmatt II
 ■ 5
 [Husemann,D]

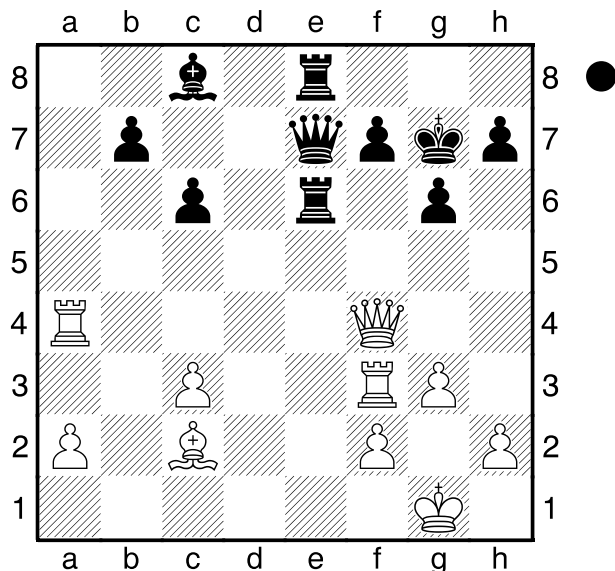


Häufig kommt auch das Motiv der Ablenkung vor. Nach dem einleitenden **1...Dd4+! 2.Kh1**
 [2.Tf2 Txe1#]
 gewinnt Schwarz mit dem tollen Zug **2...Df2!** Weiß kann sich nun drehen und wenden, wie er will, er wird Matt, da neben der Grundreihe auch noch Matt auf g2 droht. **3.Txf2**
 [3.Txe2 Dxf1#]
 [3.Tg1 Txe1 4.Txe1 Dxe1#]
3...Txe1+ 4.Tf1 Txf1#
 Partie: Hoffmann-Spal, Klattau 2000.
0-1

□ Grundreihenmatt II

■ 6

[Husemann,D]



Ach hier hat der weiße König ein Luftloch, doch mit einer geschickten Kombination aus Räumung und Hinlenkung kann Schwarz das Grundreihenmatt erzwingen: **1...Te1+** räumt die Diagonale für den Läufer **2.Kg2 Tg1+!** lenkt den König zurück auf die Grundreihe. **3.Kxg1 De1+** **4.Kg2 Df1+!** lenkt den König auf das Feld f1 **5.Kxf1 Lh3+** der Läufer kommt mit Schach ins Spiel. **6.Kg1 Te1#** und abschließend kann der Turm zum Matt kommen.

Partie: Netto-Abente, Paraguay 1983

0-1