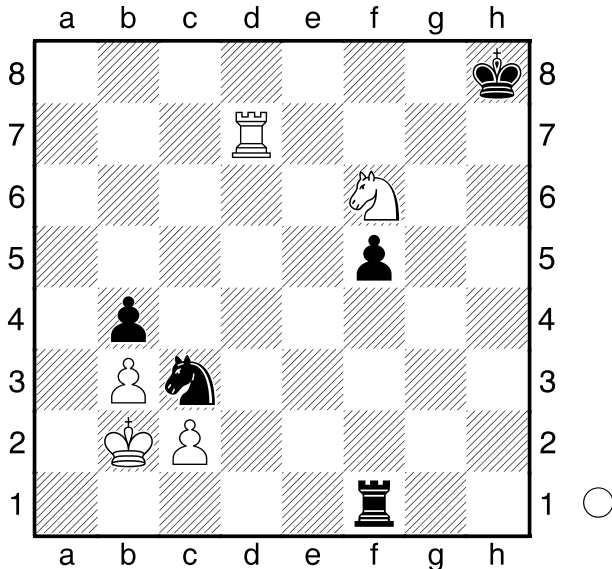
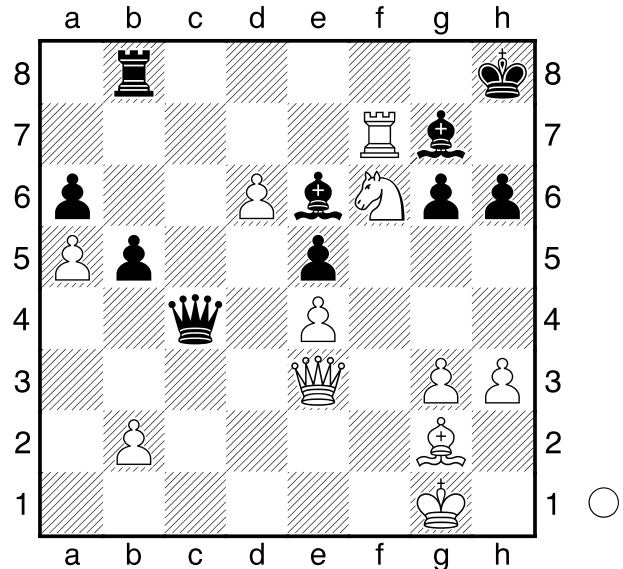


☐ **arabisches Matt**  
 ■ **1**  
 [Husemann,D]



Das Arabische Matt wird durch Turm und Springer verwirklicht. Mit dem weißen Turm auf der vorletzten Reihe und dem Springer auf f6 wird der König in der Ecke matt gesetzt. Steht der Turm bereits auf der Grundreihe (wie hier bei Schwarz), wird für das Matt zusätzlich ein eigener Bauer benötigt, der ein Fluchtfeld am Rand (hier a3) kontrolliert, ebenso ein gegnerischer Stein (hier Bc2), der dem König ein Fluchtfeld nimmt. Das Matt hat seinen Namen von einem der ältesten Schachbücher, die aus dem arabischen Raum stammen. Während die anderen Figuren im 15. Jahrhundert Regelreformen unterworfen waren, zogen Turm, Springer (und König) auch schon vorher so wie auch noch heute.

☐ **arabisches Matt**  
 ■ **2**  
 [Husemann,D]

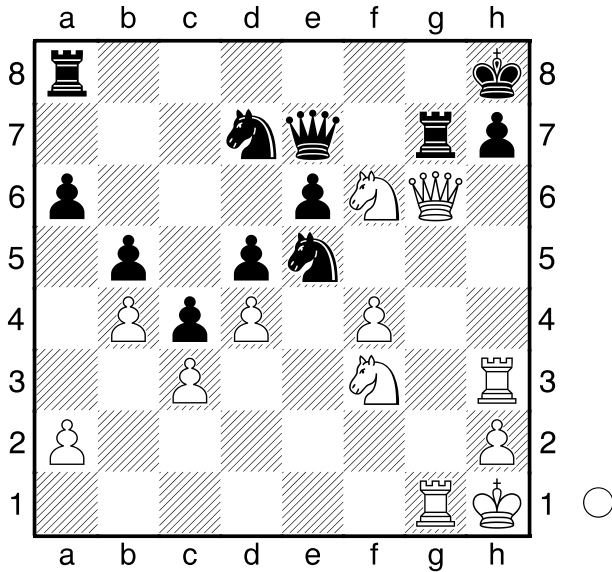


Weiß am Zuge muss hier den schwarzen Läufer ablenken, damit der Turm freie Bahn nach h7 bekommt. Das wird wie folgt bewerkstelligt:  
 1.Dxh6+! Lxh6 2.Th7#  
**1-0**

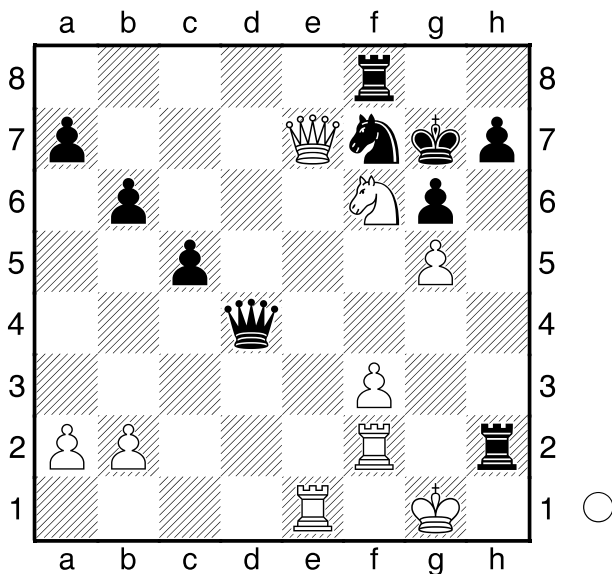
☐ **arabisches Matt**  
 ■ **3**  
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Auch hier ist Weiß am Zuge und auch hier ist vor Opfern nicht zurückschrecken: 1.Txh7+! Txh7 2.Dg8+! Txg8 3.Txg8#  
**1-0**

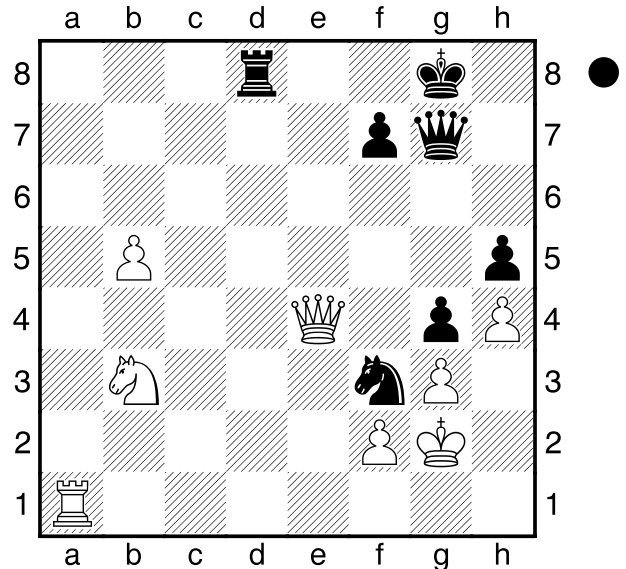


☐ arabisches Matt  
 ■ 4  
 [Husemann,D]



☐ arabisches Matt  
 ■ 5  
 [Husemann,D]

☐ arabisches Matt  
 ■ 6  
 [Husemann,D]

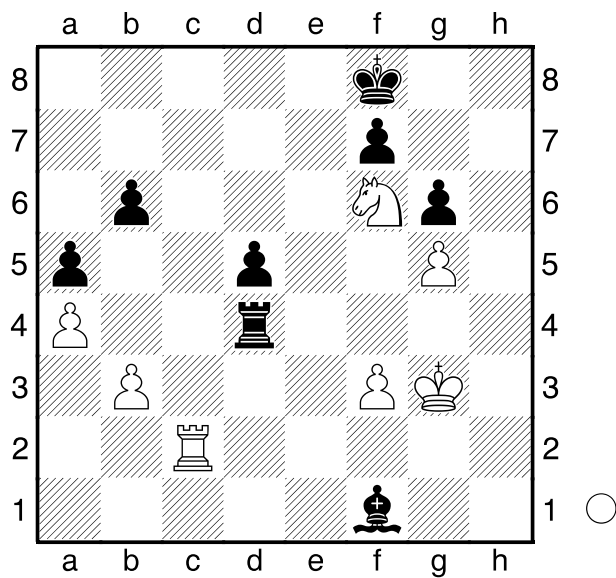


Schwarz am Zuge macht sich hier das Motiv des arabischen Matts zunutze:  
**1...Dxa1! 2.Sxa1 Td1** und Weiß muss die Dame geben, um das Matt zu verhindern:  
**3.Dxf3 gxf3+ 4.Kxf3 Txa1** und Schwarz gewinnt leicht.  
**0-1**

☐ arabisches Matt  
 ■ 6  
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Weiß am Zuge kann auch hier Dank des arabischen Matts gewinnen: **1.Tc1! La6**  
 [ 1...Le2 2.Tc8+ Ke7 3.Te8+ Kd6 4.Txe2+- ]  
 [ 1...Ld3 2.Te1 Le4 die beste Möglichkeit, das drohende Matt zu verhindern. 3.fxe4+- ]



**2.Te1!** und nun muss Schwarz erneut zu viel Material geben, um das Matt zu verhindern: **Te4 3.fxe4 1-0**