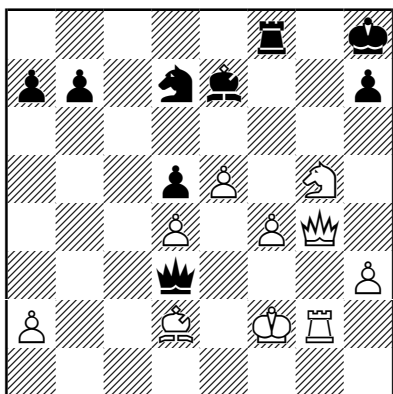


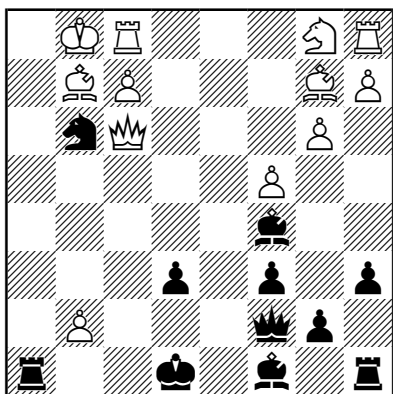
# Räumung



Weiß hat Dame und Turm auf der g-Linie aufgefahren und könnte auf g7 mattsetzen, wenn nicht dummerweise der eigene Springer auf g5 im Wege stehen würde. Der muss weg. Am besten so, dass Schwarz keine Zeit hat mit seiner Dame Schachs zu geben. Zum Glück geht das: **1. Sf7+!** (mit Schach!) **Txf7** **2. Dg8#.** (Hoskovec - Krischke, Prag 2004)

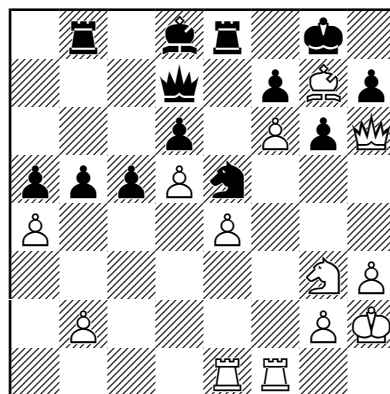
Weiß hat die g-Linie geräumt, deshalb nennt man das **Linienräumung**.

Auch im folgenden Beispiel steht der schwarze Springer seiner eigenen Dame im Weg: Sie will auf h2 mattsetzen, kann aber nicht. Andererseits ist der Bauer g7 ziemlich lästig.



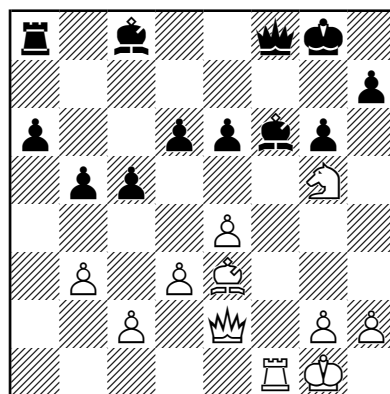
Deshalb muss die Diagonale c7-h2 schnellstens geräumt werden: **1... Se2+!** **2. Dxe2 Dh2#.** (Mileusnic - Kalajzic, Zadar 2004)

Manchmal muss man auch Felder räumen um Erfolg zu haben. Hier blockiert der weiße Läufer das Feld g7, auf dem lieber die Dame stehen würde. Weg mit ihm:



**1. Lh8! Kxh8** **2. Dg7#.** (Mainka - Zarges, Recklinghausen 2005) Was Weiß hier gemacht hat, nennt man **Feldräumung**.

Aber nicht immer führt Räumung zum Matt. Im nächsten Beispiel gewinnt Weiß "nur" eine Figur:



Der Läufer auf f6 ist gefesselt und mit einem kleinen Trick kann man ihn erobern: **1. e5!** greift ihn an und macht gleichzeitig das Feld e4 frei, so dass nach **1... dxe5** **2. Se4** möglich ist. (Umanec - Matous, Liberec 2004)

## Merksatz:

Wenn eine eigene Figur im Weg steht und man sie selbst wegzieht, damit eine starke Drohung wirken kann, spricht man von **Räumung**.

Dabei sollte die wegziehende Figur so ziehen, dass sie den anderen beschäftigt und er keine Zeit hat, sich vernünftig zu verteidigen.