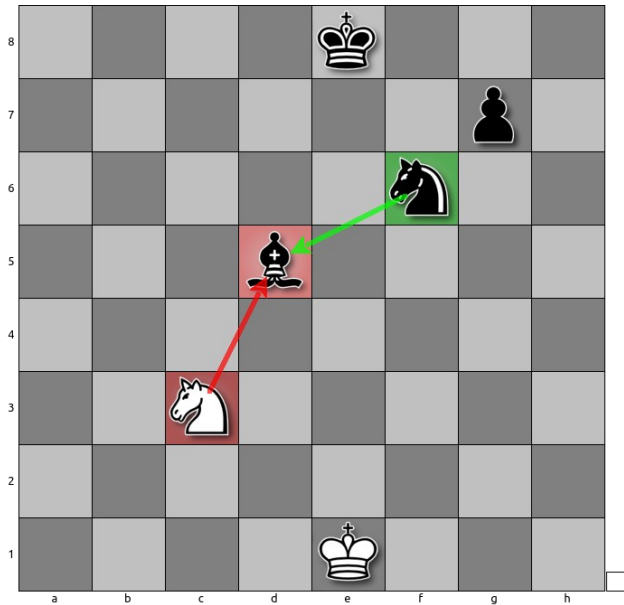


Ausschalten der Verteidigung

Figuren, die *andere Figuren* oder *wichtige Felder decken*, heißen **Verteidiger**. Sie haben eine Aufgabe und können nicht so einfach entbehrt werden. Indem du sie **ausschaltest**, kannst du **Material gewinnen**

Angriff und Verteidigung

Der **weiße Springer** greift den **schwarzen Läufer** auf **d5** an. Der **schwarze Springer** hat die **Funktion**, den **Läufer zu verteidigen**. Wenn Weiß den schwarzen Springer **ausschalten kann**, **gewinnt er eine Figur**.

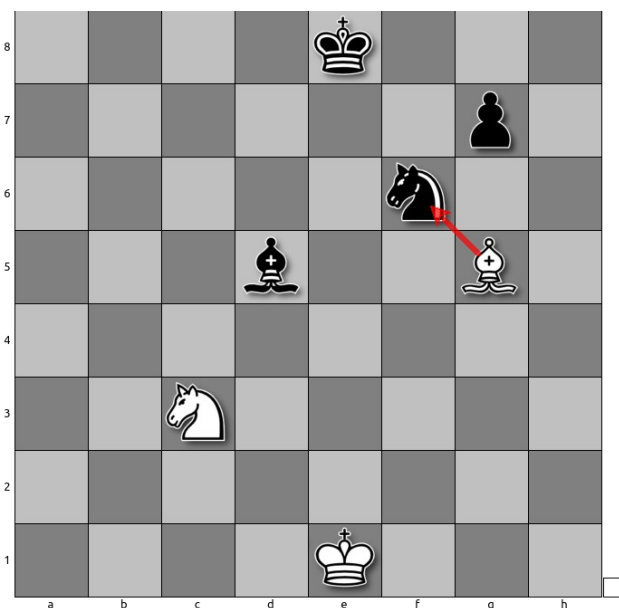


Schlagen + Material

Weiß kann mit seinem Läufer den schwarzen Springer schlagen: **1. Lxf6**.

Durch das Schlagen verschwindet der Springer und auch seine verteidigende Funktion.

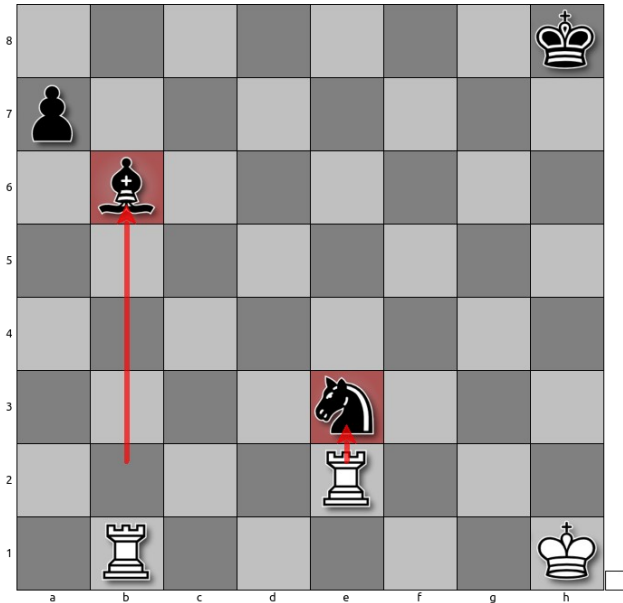
Weiß schlägt den Verteidiger und gewinnt eine Figur.



Schlagen + Material

In diesem Diagramm schaltet Weiß den Verteidiger durch ein Opfer aus.

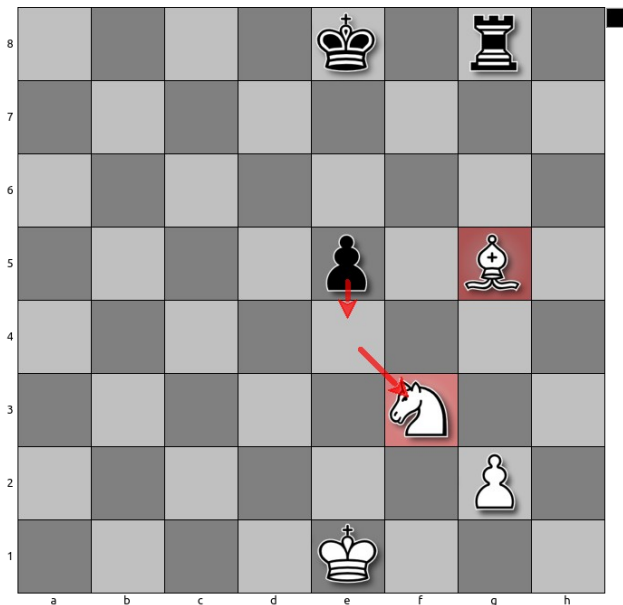
Weiß gibt mit **1. Txb6 axb6** erst **zwei Punkte** her, aber nach **2. Txe3** hat er **einen Punkt dazugewonnen**.

**Wegjagen + Material**

Schwarz kann mit dem **e-Bauern** den Springer von **f3** wegjagen: **1. ... e4**.

Wenn der weiße Springer wegzieht, **fällt der Läufer auf g5**.

Das ist **Ausschalten der Verteidigung durch Wegjagen des Verteidigers**. Wenn der Verteidiger sich weigert, wegzuziehen, verliert Weiß seinen Springer.



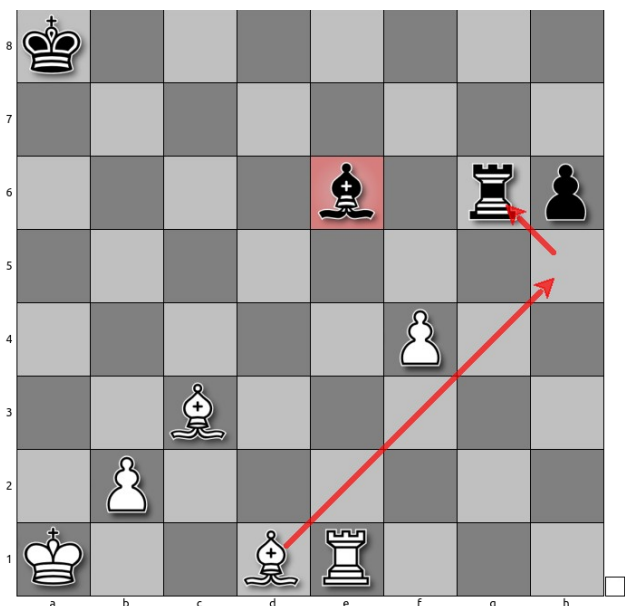
Wegjagen + Material

Der Turm auf g6 deckt den Läufer. Diesen Verteidiger können wir wegjagen.

Wir haben die Wahl zwischen 1. Lc2 und 1. Lh5.

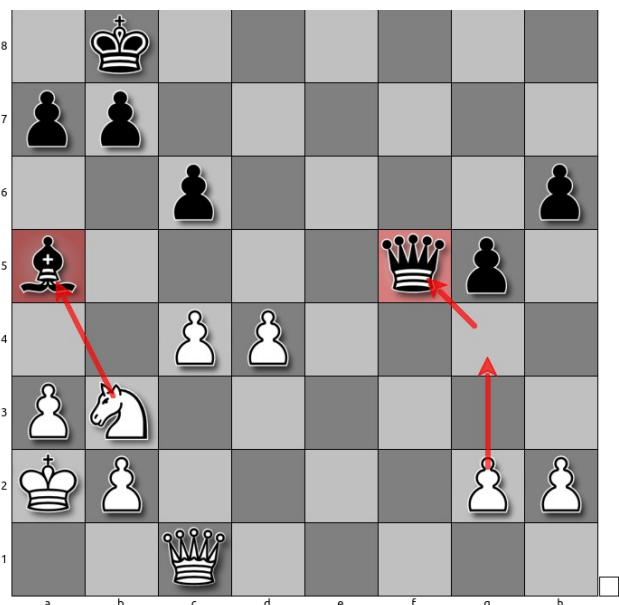
Nur Letzteres ist gut, denn nach 1. Lc2 kann Schwarz 1. ... Tg2 spielen!.

Ausschalten der Verteidigung durch Wegjagen des Verteidigers



Ablenken + Material

Auch in deinen eigenen Partien kannst du den Verteidiger ausschalten. Schau dir die angegriffenen Figuren und deren Verteidiger an. Hier ist der **Läufer auf a5 angegriffen** und wird durch die **Dame gedeckt**. Mit 1. g4 kann Weiß die **Dame ablenken**. Sie muss die **Verteidigung aufgeben**.



Bei einem Opfer oder einem Abtausch sprechen wir von Ablenken; bei einem Angriff sprechen wir von Wegjagen. Aber nur eines ist wichtig: Der Verteidiger muss verschwinden, die deckende Figur muss weg. In deinen Partien kannst du auch Verteidiger ausschalten.

Welche Figur greifst du an ?

Welche ist die deckende Figur?

Schalte sie aus!!