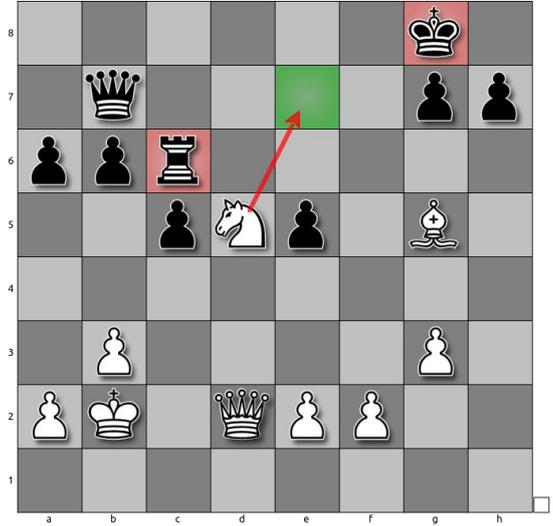
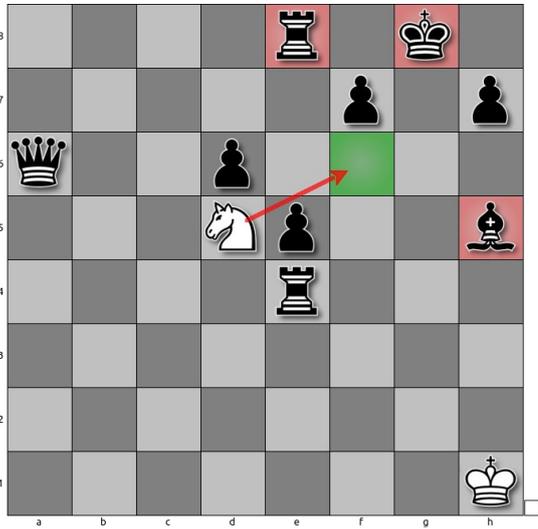


Doppelangriff:

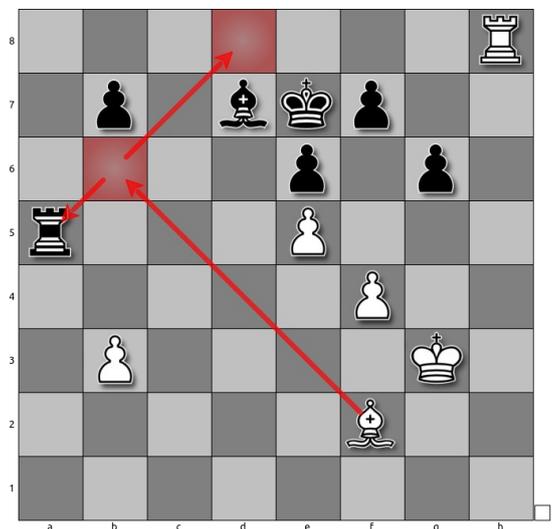
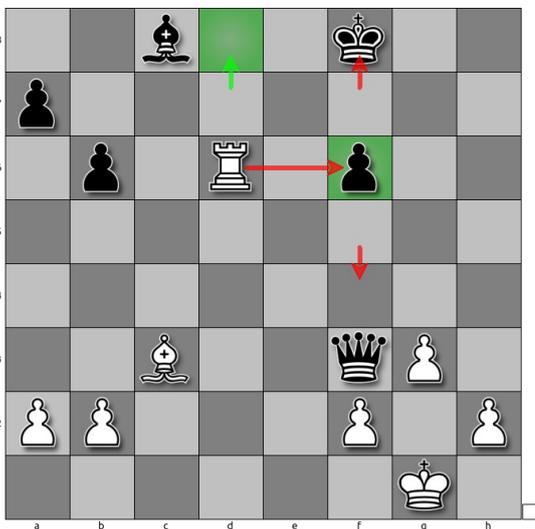


Alle Figuren können doppelt angreifen, nicht nur die Dame. Vieles gleicht sich. **Die Ziele des Angriffs sind gleich: König, Material und Feld.** Jede der fünf Figuren im Titel ist nicht so stark wie die Dame, aber das hat manchmal seine Vorteile.

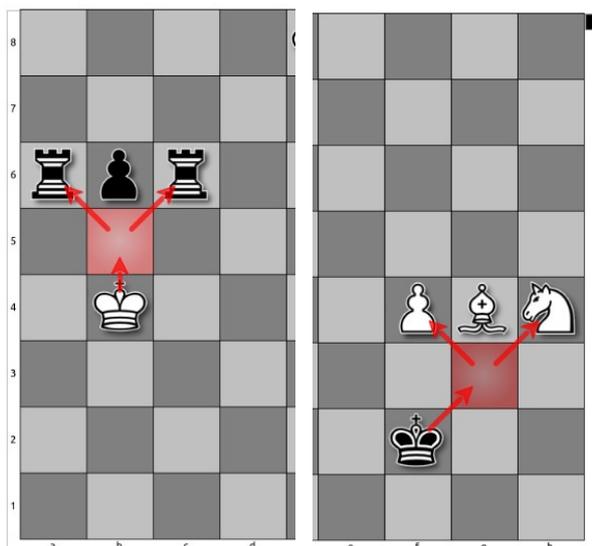
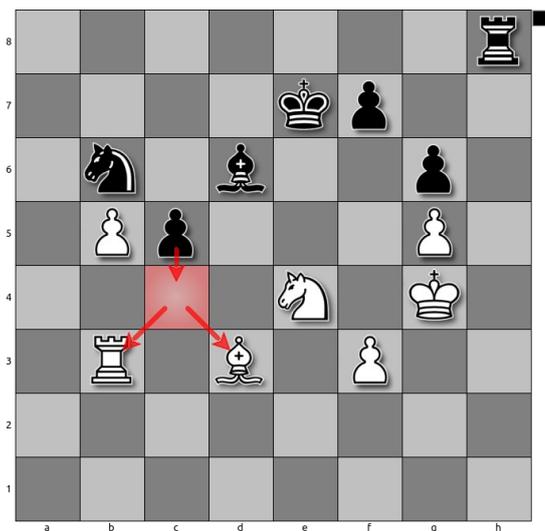


Das Diagramm links zeigt, wie stark ein Doppelangriff mit einem Springer sein kann. Nach **1. Sf6+** werden drei ungedeckte Figuren angegriffen. Auch **1. Sc7** gewinnt Material. Rechts sehen wir den Unterschied zwischen dem Angriff mit einem Springer und der Dame.

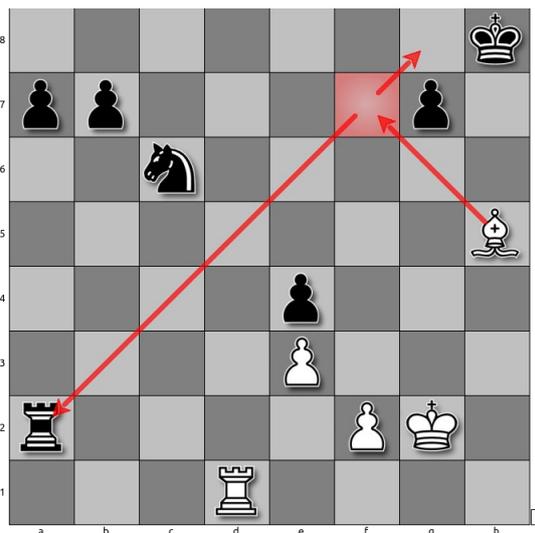
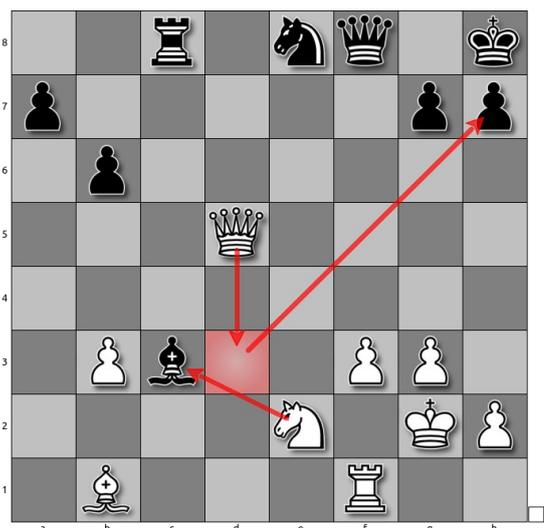
Nach **1. Se7+** greift der Springer an (aber sicher) und das Angriffsziel ist ebenfalls gedeckt.



Weiß kann **1. Td8+** spielen und den Läufer gewinnen. Besser ist **1. Txf6+**, da der Turm vom Läufer auf c3 gedeckt wird. Die schwarze Dame ist zu wertvoll. Alle Figuren (außer dem König) können matt drohen und ein Feld angreifen. Rechts gewinnt **1. Lb6** einen Turm. Die Drohung ist **2. Ld8#**.



Der Doppelangriff des Bauern ist einfach. Schwarz gewinnt eine Figur: **1. ... c4** (1. ... f5+? 2. gxf6+). Bei einem Angriff auf den König, die Dame oder den Läufer muss der Bauer gedeckt sein. Die Fähigkeit des Königs zum Doppelangriff ist begrenzt. Rechts gewinnen **1. Kb5** und **1. Kg3** Material.



Für einen Doppelangriff müssen Figuren zusammenarbeiten. Links spielt Weiß **1. Dd3**, droht matt und greift den Läufer an. Auf **1. ... Sf6** spielt Weiß **2. Sxc3**.

Bei einer Mattdrohung kann ein Helfer oder Bewacher benötigt werden. Rechts gewinnt **1. Lf7**. Der Läufer greift an und bewacht **g8**. Es droht **2. Th1#** und **2. Lxa2**.