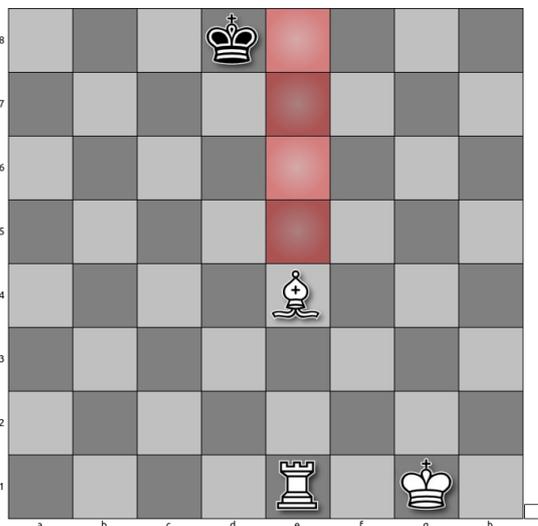


Abzugsangriff

Der **Abzugsangriff** ist eine überraschende **Angriffswaffe**. Er ist eine **Form des Doppelangriffs**, bei dem zwei Figuren der selben Farbe eine Rolle spielen.

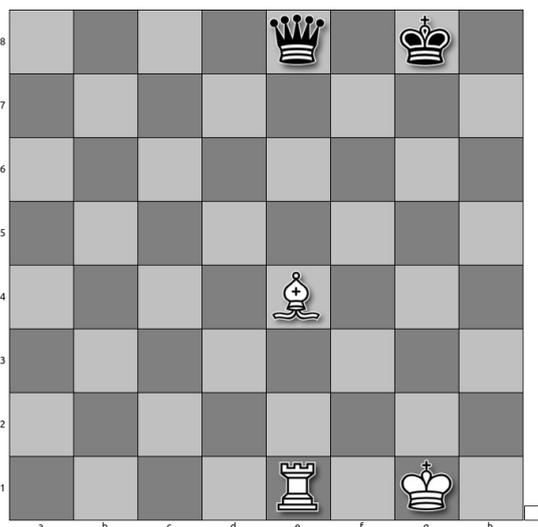


Der Turm und der Läufer stehen auf der gleichen Linie.
Wenn der Läufer von **e4** wegzieht, greift der Turm auch die markierten Felder an.

Diese Felder werden indirekt angegriffen.

Der Läufer muss ein Angriffsziel finden, um einen Doppelangriff zu ermöglichen, also einen Angriff mit Turm und Läufer.

Dieser Doppelangriff heißt Abzugsangriff.



Bei einem Abzugsangriff greifen zwei Figuren gleichzeitig an: die vordere Figur (**Vordermann**) und die hintere Figur (**Hintermann**).

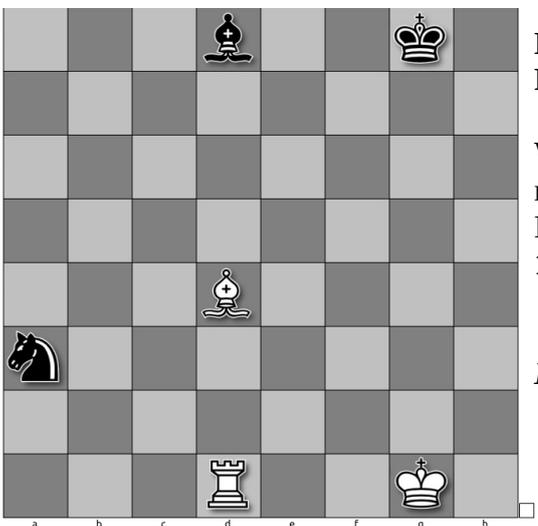
Vordermann + Hintermann bilden eine Batterie.

Wir feuern hier zunächst den Vordermann ab.

Weiß spielt **1. Ld5+**.

Der Läufer greift den König an und der Turm die Dame.

Ein Doppelangriff auf König + Material.

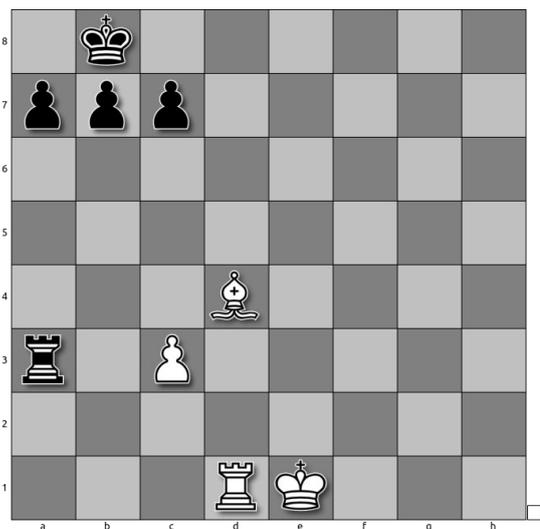


Die zweite Angriffsform ist genau wie bei den anderen Formen des Doppelangriffs: **Material + Material**.

Weiß spielt **1. Lc5** und greift damit mit dem Turm den Läufer an und mit dem Läufer den Springer.

Kein guter Abzugsangriff ist **1. Lb2**. Schwarz kann beide Figuren mit **1. ... Le7** retten.

Ein Doppelangriff auf Material + Material.

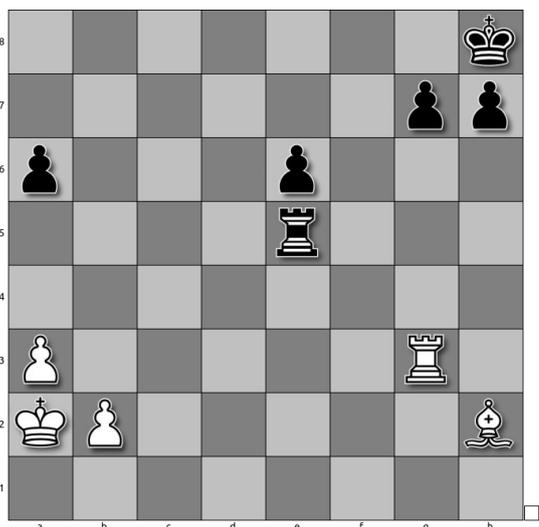


Die dritte Angriffsform ist *Material + Feld*.

Die Batterie ist jetzt auf ein wichtiges Feld gerichtet. Auf **d8** kann der weiße Turm matt setzen, im Moment steht aber der Läufer noch im Weg.

Der Läufer muss den Turm mit **1. Lc5** angreifen.

Der *Hintermann droht matt*.
Ein Doppelangriff auf Material + Feld.



Wiederum steckt **ein Grundreihenmatt in der Stellung**.

Nach **1. Tc3** verliert Schwarz Material.

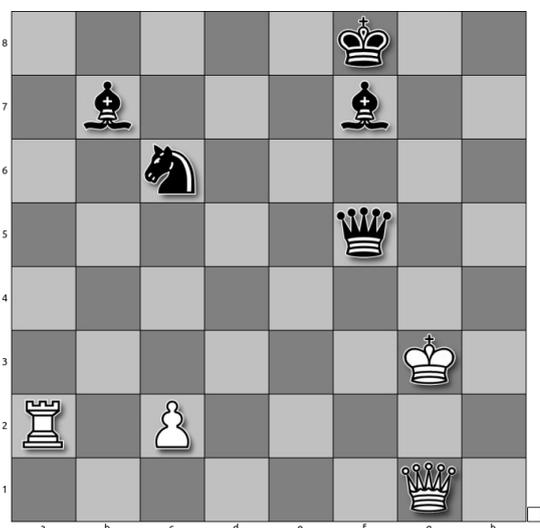
Weiß droht nun mit dem Vordermann matt.

Auch beim Abzugsangriff muss man auf mögliche Verteidigungszüge achten:

1. Tb3 Tb5

1. Td3 Td5

1. Tf3 Tf5



Batterien gibt es in allen Sorten und Größen.

Nur Dame, Turm und Läufer können als Hintermann dienen.

Jede Figur, auch der König, kann Vordermann sein.

Im Uhrzeigersinn sind **Lb7, Df5, Ta2 und Dg1** der *Hintermann*.
Batterien (beim Schach) können in alle Richtungen schießen, selbst nach hinten!