

Abzugs- und Doppelschach

Lernziel

- Erlernen einer Form des Abzugsangriffes

Anleitung

Die Themen aus diesem Kapitel wurden bereits in Stufe 1 bei „Matt in einem“ diskutiert. **Der Hintermann der Batterie greift indirekt den König an. Der Vordermann muss sich sein eigenes Ziel suchen: Material oder ein wichtiges Feld.** Ein paar Beispiele mit dem Angriff auf Material reichen aus.

In diesem **Diagramm 1(Links)** spielt Weiß **1. Sc4+**. Der Vordermann greift die Dame an, der Hintermann gibt Schach. Dieses Abzugsschach ist eine schöne Waffe, denn man kann einen Angriff fast ungestraft durchführen.

Diagramm 1(Rchts) ist der Hintermann angegriffen, aber da der Vordermann mit **1. ... g4+** eine viel größere Beute im Visier hat, ist das kein Problem. Schwarz gewinnt in jedem Fall Material.

Links im Diagramm 2 muss Weiß wieder darauf achten, dass der Hintermann, der Turm angegriffen ist. Der richtige Weg ist daher **1. Lb3+**.

Rechts muss Schwarz aufpassen, da sein Läufer auf e4 hängt. Das Schlagen der Dame kostet den Turm.

Besser ist **1. ... Tg6+**, wonach **Weiß matt im nächsten Zug ist.**

Das **Diagramm 3** zeigt zwei Beispiele, bei denen der Vordermann den Hintermann deckt. Der Fokus liegt nicht auf dem Ziel des Angriffs.

Links spielt Schwarz zuerst **1. ... Td2** um den Läufer zu decken. Erst beim nächsten Zug schlägt er die Dame.

Rechts deckt Schwarz den Läufer mit **1. ... Tg6+**. Weiß muss die Dame geben.

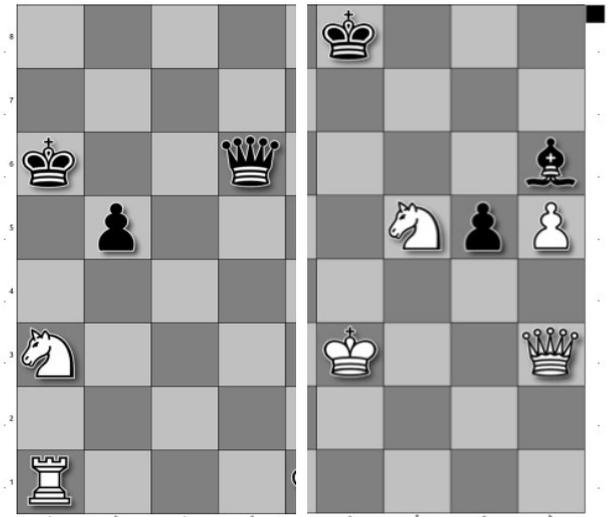


Diagramm 1

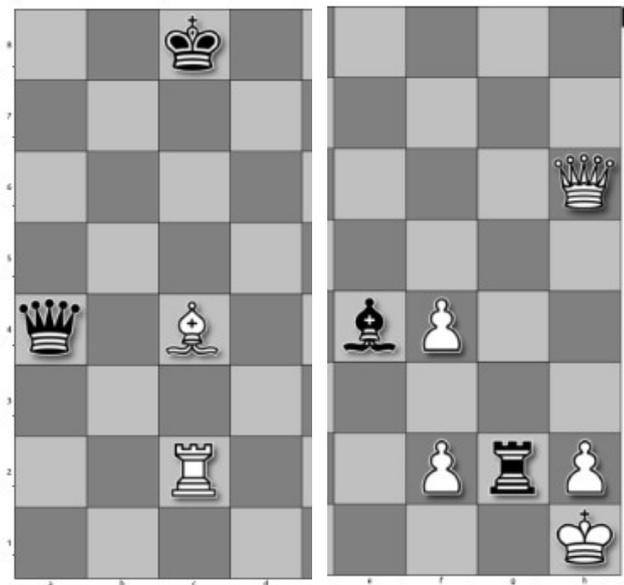


Diagramm 2

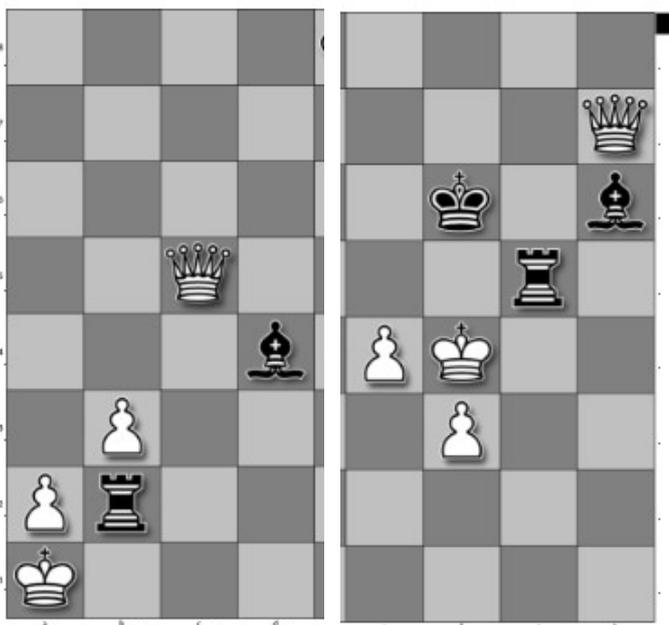


Diagramm 3

Doppelschach

Eine noch **stärkere Angriffs-idee ist das Doppelschach.**

Im **Diagramm 4** greift die schwarze Dame den ungedeckten weißen Turm an, und dennoch kann Weiß den Angriff mit

1. Sb6+ negieren. Sowohl Springer als auch Turm geben Schach. Die Dame kann den Turm nicht schlagen, da der Springer auch noch Schach gibt.

Der Springer kann nicht durch den Bauern geschlagen werden, da Schwarz auch noch durch den Turm im Schach steht. **Auf ein Doppelschach kann nur ein Königszug folgen**, hier z.B. **1. ... Kb7**, wonach Weiß mit **2. Sxc4** die Dame gewinnt.

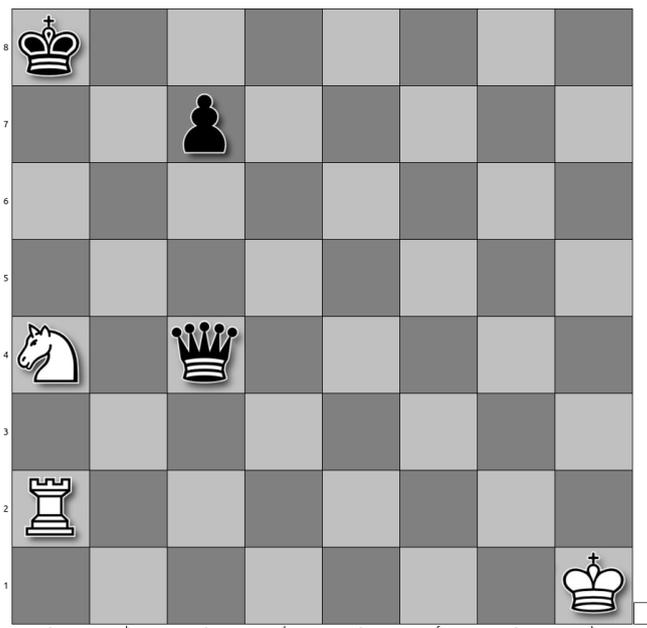


Diagramm 4

Im **Diagramm 5** kann Schwarz **Doppelschach** geben sowohl durch **1. ... Sf2+** als auch durch **1. ... Sg3+**.

Nach **1. ... Sf2+** zieht **der weiße König nach g1** und **Schwarz hat nichts erreicht**; nach **1. ... Sg3+** **verliert Weiß die Dame.**

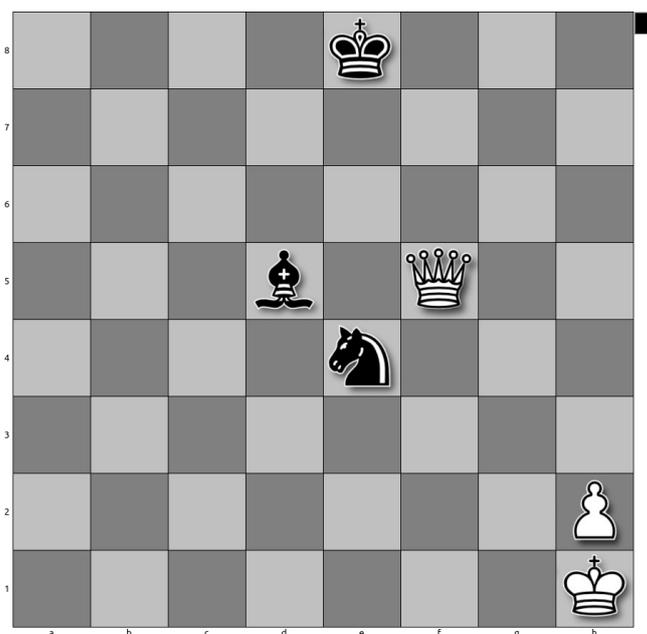


Diagramm 5

Jagen

Nicht immer zielt ein Doppelschach auf Materialgewinn. Da die möglichen Gegenzüge begrenzt sind, ist Matt ein mögliches Ziel. **Ein nützliches Mittel ist jagen. Der König muss auf ein fatales Feld gehen. Die Figuren der Batterie teilen dann die Aufgaben je nach Position: Jäger, Bewacher oder Helfer.**

In diesem **Diagramm 6 (Links)** kann Weiß spielen Weiß **1. Sc6+**, um nach **1. ... Kc8** oder **1. ... Ka8** mit **2. Tb8#** mattzusetzen.

Der Springer spielt für Bewacher und Helfer (nach **1. ... Ka8**).

Rechts folgt **1. ... Lf3+** **2. Kg1 Th1#**.

Der Läufer deckt den Turm und bewacht Feld g2.

Bei einem Doppelschach macht es nichts aus, ob die Figuren der Batterie angegriffen sind, der Gegnerische König muss in jedem Fall reagieren.

Auch mit einem Abzugsschach kann Jagen zu matt führen.

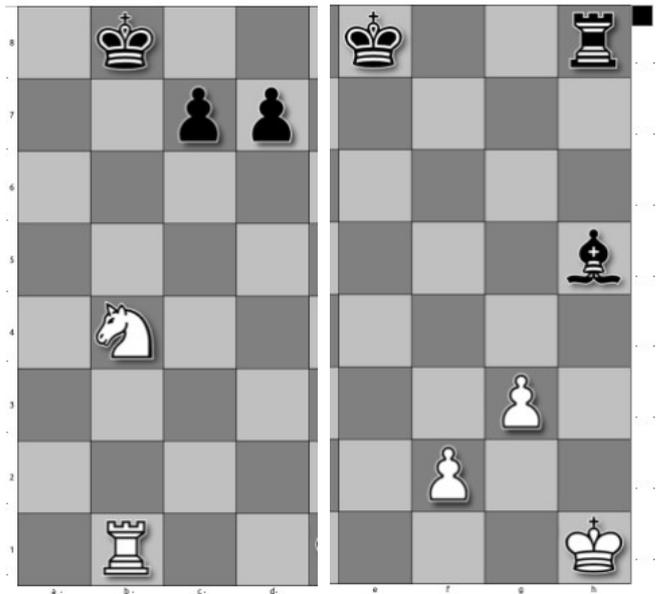


Diagramm 6

Links im Diagramm 7 spielt Schwarz **1. ... Sc4+** **2. Kb1 Sd2#**. **Das Doppelschach 1. ... Sxc2+** gewinnt nur einen Bauern.

Rechts spielt Schwarz auch auf matt und nicht auf Materialgewinn mit **1. Lxg6+** (er hat eine Figur weniger). Nach **1. Lg4+** gefolgt durch **2. Le6#** ist der Punkt da.

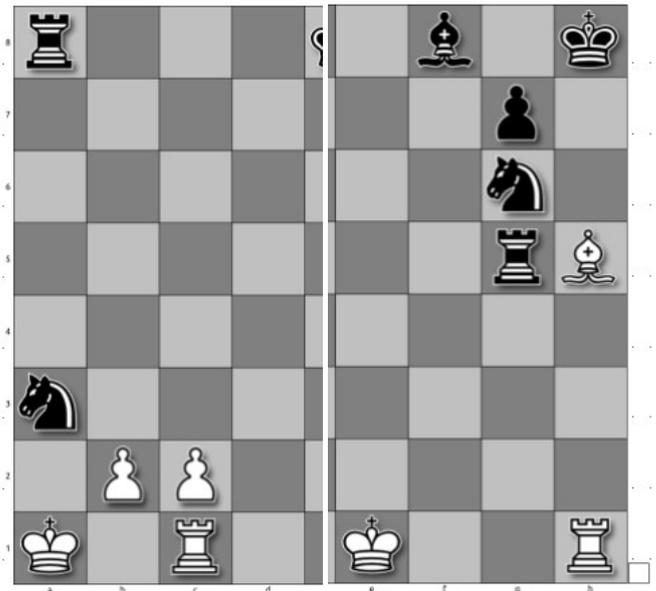


Diagramm 7

Das Abzugsschach 1. Le2+ (1. Lf5+ Dxd1+) liegt in diesem **Diagramm 8** auf der Hand, aber nach **1. ... Kc6** **2. Lxg4 hxg4** hat Weiß keinen echten Vorteil. **Mit Hilfe des Doppelschachs 1. Lb5+** kann Weiß forciert mattsetzen: **1. ... Kc8** **2. La6#**. Das ist eine Schwierige Aufgabe.

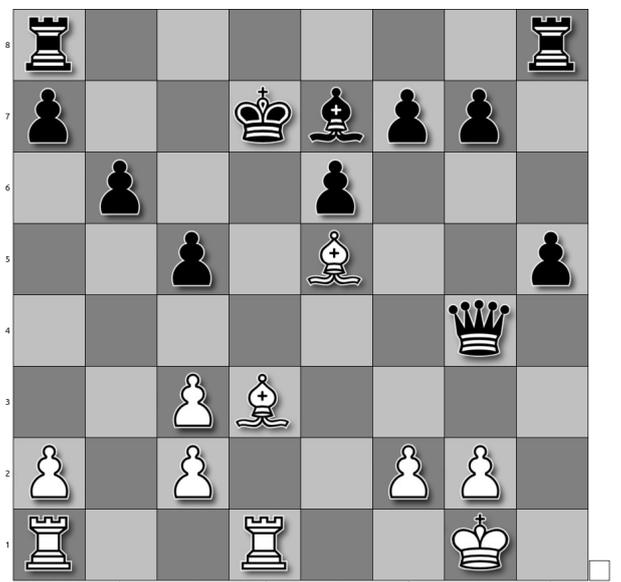


Diagramm 8

