

Angriff auf eine gefesselte Figur

Lernziel

- Lernen, eine Fesselung auszunutzen

Anleitung

Die Fesselung wurde bisher nur als direkte Angriffswaffe genutzt. Durch die Fesselung wird Material gewonnen. Mit Hilfe des **Diagramms 1** frischen wir diese Kenntnis auf.

Links gewinnt **1. Tc8** mit der Fesselung von Material den Springer auf **b8**.

Rechts ist eine Fesselung an ein Feld abgebildet. Weiß gewinnt mit **1. Tf1** den **Läufer** auf **f2**.

Bei der Lektion „Angriff auf eine gefesselte Figur“ gehen wir von einer bereits vorhandenen Fesselung aus, die noch keinen Materialgewinn einbringt.

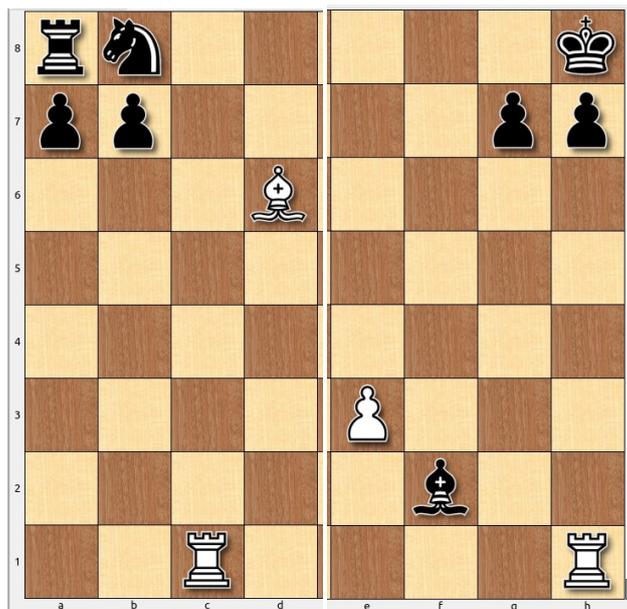


Diagramm 1

Links im **Diagramm 2** wird ein zusätzliches Element bei der Fesselung benötigt, um Material zu gewinnen: **ein zweiter Angriff auf die gefesselte Figur**. Der Schwarze Springer ist gefesselt. Von direktem Materialgewinn ist zwar noch keine Rede, aber der Bauer auf **a3** kann den Springer mit **1. a4** nochmals angreifen.

Dieser Zug gewinnt den Springer, der ja nicht wegziehen kann.

Auch **rechts** kann Weiß mit **1. g4** den Springer zum zweiten Mal angreifen und ihn erobern.

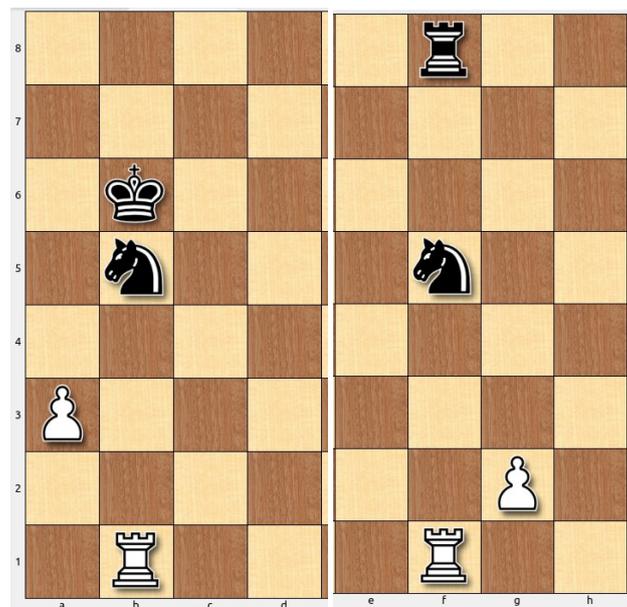


Diagramm 2

Matt

Bei dieser Form der Fesselung ist die Fesselung an ein Feld wiederum die schwierigste.

Der Schwierigkeitsgrad hängt vom *Mattbild* ab.

In der *linken Hälfte des Diagramms 3* zeichnet sich das bekannte **Grundlinienmatt** ab. **Weiß** gewinnt mit **1. b4** den gefesselten Läufer.

Rechts ist der Springer auf **g3** gefesselt; sollte der Springer wegziehen, so setzt Schwarz dank *des zweifachen Angriffs durch Dame und Läufer auf h2* **Matt**. Ein Angriff auf die gefesselte Figur reicht aus, um Material zu gewinnen: **1. ... h4**.

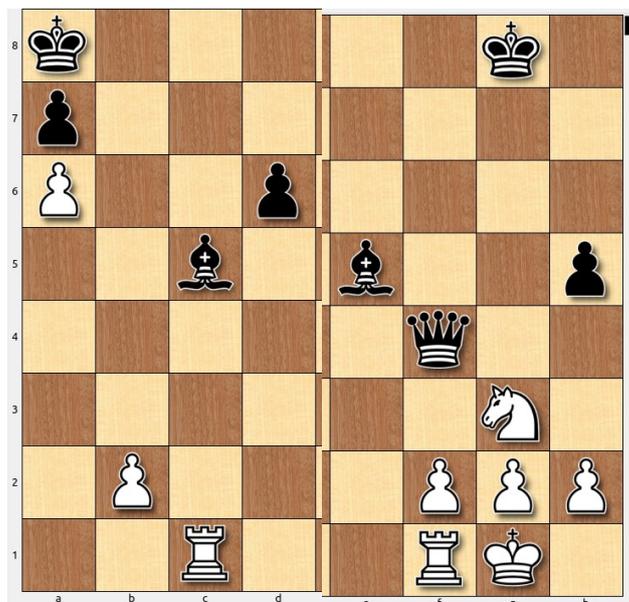


Diagramm 3

Nicht jeder Angriff auf eine gefesselte Figur ist erfolgreich. In den folgenden beiden Stellungen sehen wir Wege es falsch zu machen.

Im *Diagramm 4* kann Weiß den gefesselten Springer auf verschiedene Weisen angreifen.

Nur zwei Züge sind gut; dies ist eine interessante Herausforderung für die Schüler.

Korrekt sind 1. Db5 und 1. Da3, falsch hingegen ist 1. Dc3. Die Dame ist mehr wert, die angegriffene Figur daher ausreichend gedeckt.

Auch schlecht wären Züge wie **1. Db4 wegen des Gegenangriffs 1. ... Sd3 (1. Dc1 Sb3; 1.Db6 Sd7; usw).**

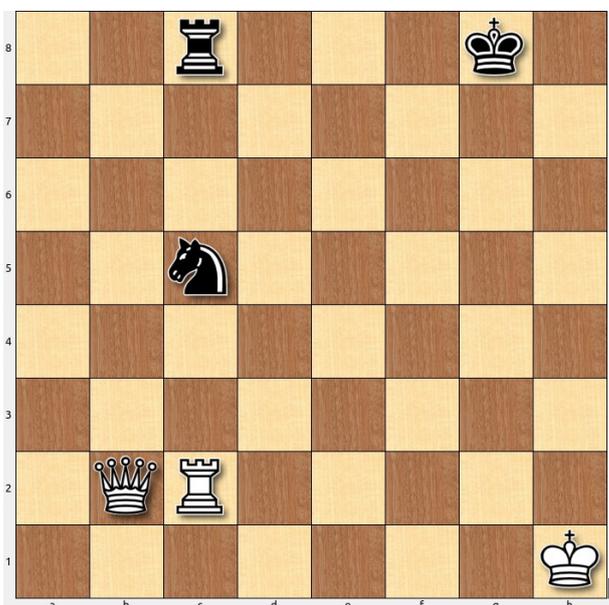


Diagramm 4

In diesem *Diagramm 5* ist **1. ... Tfg7** der richtige Zug. Auf **1. ... Tf3** kann Weiß die Fesselung mit **2. Se2** aufheben.

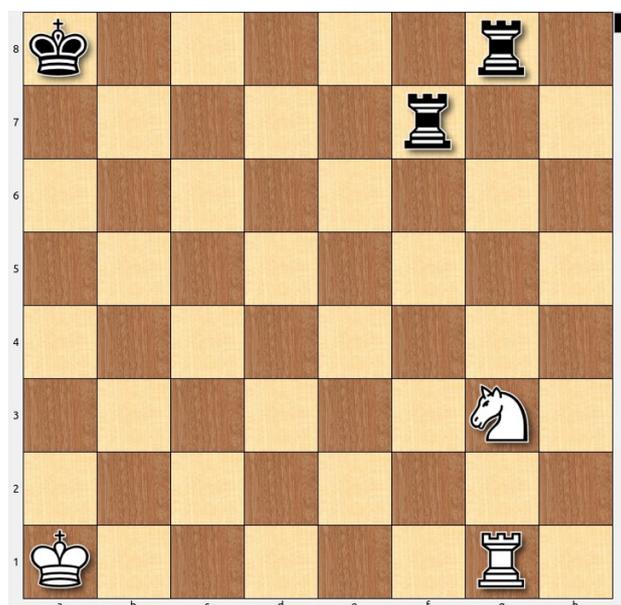


Diagramm 5

Ein Angriff auf eine gefesselte Figur ist also ungenügend:

- bei einem verkehrten Angriff mit der wertvolleren Figur;
- wenn ein Gegenangriff möglich ist;
- wenn der Vordermann den Hintermann decken kann

Das **Diagramm 6** zeigt, wie das in volleren Aussagen funktioniert. Der Springer auf **f6** ist gefesselt. Schwarz kann ihn auf zwei Arten angreifen: 1. ... **Tf5** oder 1. ... **Th6**. Worin besteht der Unterschied?

Hat der Springer einen Zug, ohne das Schwarz die Dame schlagen kann?

Ja, **Sd7+** verhindert, dass Schwarz die Dame schlägt. Der Zug kostet wohl eine Figur.

Jetzt wissen wir, wonach wir suchen müssen. Der Vordermann hat einen gewinnenden Gegenangriff, wenn die schwarze Dame ungedeckt sein würde. Also nur der Zug 1. ... **Th6** ist korrekt.

Der Turm sollte die Dame gedeckt halten.

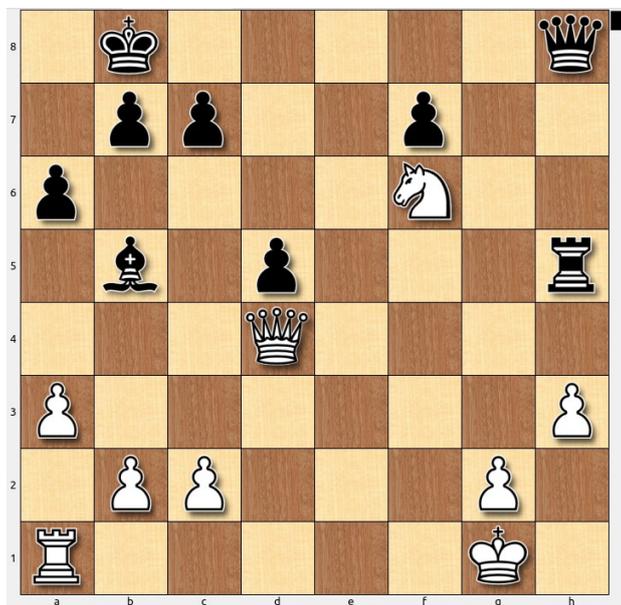


Diagramm 6

Bei einer Fesselung an den König kann der Vordermann meist nicht ziehen. Daraus ergibt sich eine zusätzliche Möglichkeit, die gefesselte Figur anzugreifen.

Links in diesem **Diagramm 7** zieht Schwarz 1. ... **Tc2**. Der Turm auf **c2** ist ungedeckt, aber nicht angegriffen! Der Turm auf **b2** ist gefesselt. **Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger**, wird später in dieser Stufe besprochen.

Rechts zieht Weiß 1. **Dh6**. Die Dame greift den gefesselten Bauern nochmal an.

Schülern bereitet der Angriff oft Schwierigkeiten, wenn die Funktion einer Figur durch eine Fesselung verschwunden ist.

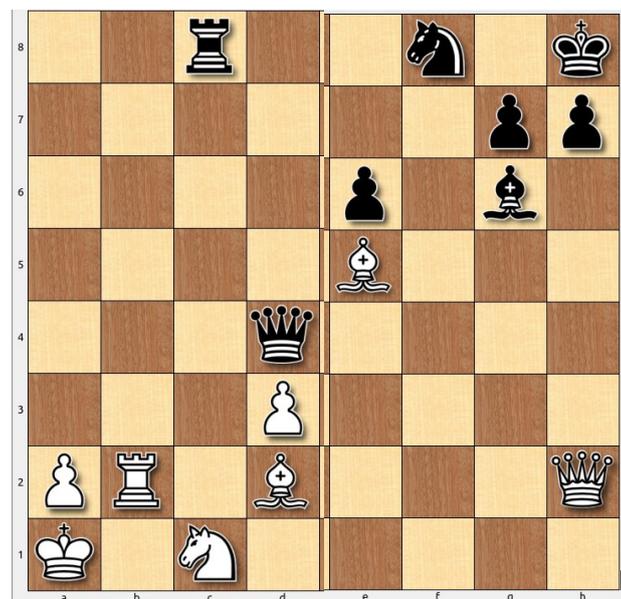


Diagramm 7

Auch bei der Fesselung auf Material kann der Vordermann meist nicht spielen. In diesem **Diagramm 8** kann Schwarz mit **1. ... Tf5** oder **1. ... Th6** den gefesselten Turm angreifen. Jetzt ist **1. ... Tf5 die richtige Wahl**. Schwarz sollte verhindern, dass der Saitenhalter mit Schach weg gespielt wird. Nach **1. ... Th6** gewinnt Weiß mit **2. Df4+**.

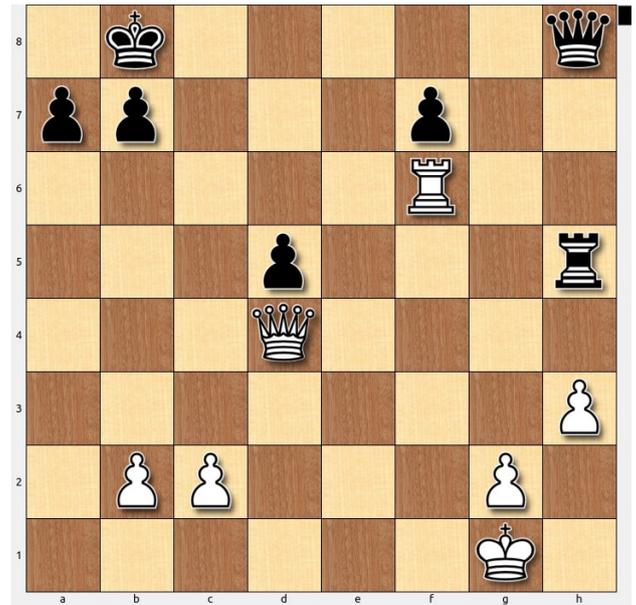


Diagramm 8

In den Stellungen auf den Übungsblättern kommen alle Formen der Fesselung vor:

- Fesselungen des Königs
- an Material
- an ein wichtiges Feld

Suchstrategie

Zum Schluss der Lektion behandeln wir eine Beispielstellung. Das Thema „Angriff auf eine gefesselte Figur“ wird keine Probleme bereiten, denn die Suchstrategie ist nicht schwierig.

Die Fesselung ist ja bereits vorhanden.

1. Welche Figur ist gefesselt?
2. Kann ich diese Figur nochmals angreifen? (mit der am wenigsten wertvollen Figur)
3. Kann der Gegner nach meinem Zug noch etwas tun? (z.B. Gegenangriff, Schach)

In diesem **Diagramm 9** muss Weiß den Läufer auf **b7** nochmals angreifen. Der **h6 – Turm** hat dazu zwei Möglichkeiten. Nach **1. Th7** hat Schwarz noch eine Verteidigung mit **1. ... Kc6**.

Richtig ist daher der andere Turmzug, der den König auch weiterhin von der sechsten Reihe abschneidet. Mit **1. Thb6** gewinnt Weiß eine Figur.

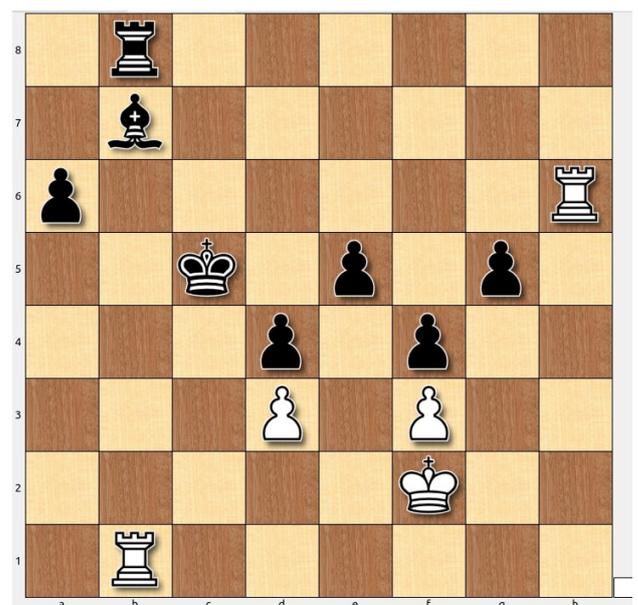


Diagramm 9