

Verteidigen gegen den Doppelangriff

Lernziel

- Verteidigen lernen gegen einen bestimmten Angriff

Anleitung

In der ersten und zweiten Stufe wurden einige Arten der Verteidigung behandelt. Mit ein paar Beispielen lassen wir diese Revue passieren.

1. wegziehen
2. decken
3. schlagen (inklusive Abtausch)
4. dazwischenziehen

Etwas schwieriger wird die Situation in der im **Diagramm 1** abgebildeten Stellung, wo Zwei Formen gleichzeitig vorkommen.

In der linken Hälfte gibt es einen einfachen Doppelangriff durch die Dame (König + Material).

Weiß kann sich verteidigen, indem er seinen Springer auf **b3** dazwischenzieht. Eigentlich finden wir hier gleichzeitig „wegziehen“ und „dazwischenziehen“ vor.

In der rechten Hälfte verteidigt sich Schwarz, indem er die Dame auf **g7** dazwischenzieht, womit gleichzeitig der Springer gedeckt wird.

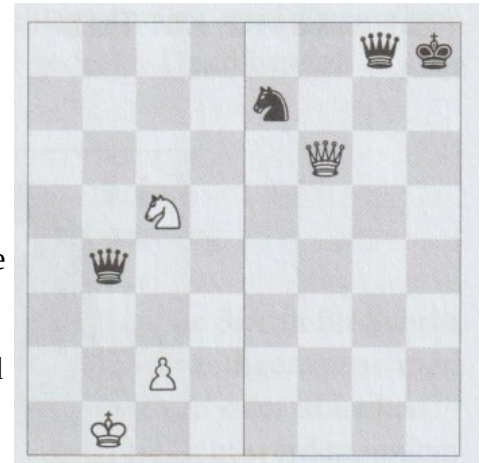


Diagramm 1

Links im **Diagramm 2** rettet Schwarz seine bedrohten Figuren durch **1. ... Ta7**.

Der Turm zieht weg und deckt den Springer.

Rechts ist der Springer auf **f5** in Gefahr. Gleichzeitig droht Matt auf f1.

Die Lösung lautet: den Übeltäter abtauschen.

Nach **1. Dh4+** ist nichts mehr los.

Die Alternative 1. g4 scheitert an **1. ... Df1#**.



Diagramm 2

Bei der Verteidigung gegen den Doppelangriff geht es um das Kombinieren zweier Verteidigungen (nur Schlagen lässt sich nicht kombinieren).

Schwieriger sind vollere Stellungen, wie im **Diagramm 3**.

Ohne nachzudenken, spielt Schwarz **1. ... b6**, aber es geht um die Verteidigung gegen den Doppelangriff, also muss es noch etwas mehr sein. Tatsächlich droht Weiß auch auf **e8** mattzusetzen.

Die Verteidigung ist **1. ... Dd8** (decken und decken).

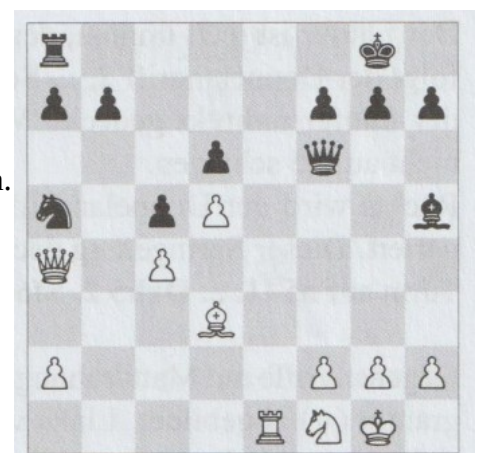


Diagramm 3

Neben den vier genannten Arten lernen wir in dieser Lektion eine fünfte kennen: **den Gegenangriff**. Dies ist die schwierigste Form, denn hier muss die Aufmerksamkeit nicht nur auf die Verteidigung, sondern auch auf den Gegenangriff gerichtet werden.

Gegenangriff mit Schach

Links im **Diagramm 4** rettet Schwarz den Läufer mit Schach: **1. ... La4+**. Nachdem der König gezogen hat, zieht auch der Turm weg. Beide Figuren sind gerettet.

Rechts gibt der Turm Schach: **1. ... Th1+**, aber nach **2. Kg2** sind noch immer zwei Figuren in Gefahr. Noch ein Schach rettet dann: **2. ... Th2+**.

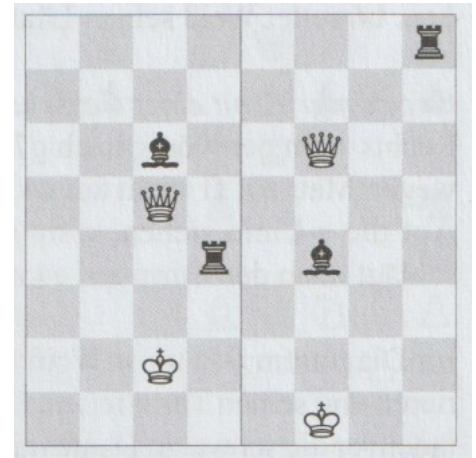


Diagramm 4

Gegenangriff mit einer Drohung

Einen Gegenangriff durch die Aufstellung einer Drohung sehen wir im nächsten **Diagramm 5**.

Links sieht es schlecht aus für Schwarz. Läufer und Springer können nicht auf eine bereits besprochene Art gerettet werden. Schwarz zieht sich überraschend mit **1. ... Sa4!** aus der Affäre. Der Läufer ist jetzt immun, denn auf **2. Dxb5** folgt der Doppelangriff **2. ... Sc3+**. Darum ist der Läufer indirekt gedeckt. Weiß wird also nicht auf **b5** schlagen.

Rechts wird der Doppelangriff durch **1. Sg4** pariert. Dieser Springerzug deckt indirekt den Turm auf **h5** (**1. ... Dxb5** **2. Sf6+**).

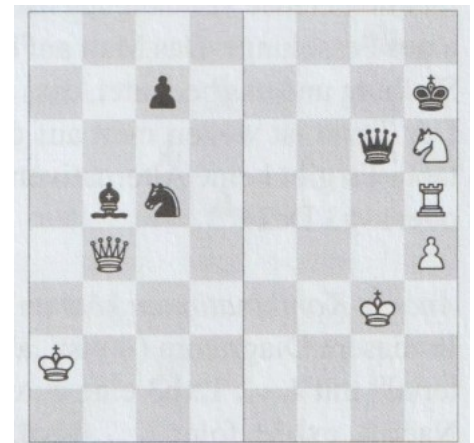


Diagramm 5

Gegenangriffe mit Mattdrohungen sind im **Diagramm 6** abgebildet.

Links verteidigt Weiß sich gegen den Doppelangriff mit **1. Tc1**. Der Turmzug droht **Matt auf c8**. Dagegen muss Schwarz zuerst Maßnahmen vornehmen. Das kann nur mit einem Bauernzug gemacht werden, denn **1. ... Kb8** ist ein Fehler wegen **2. Ld6+**. Nach **1. ... b6** rettet Weiß seinen Läufer.

Gegenangriff mit einer Fesselung

Rechts zieht der König nach **g7**, wonach Weiß wegen Matt auf **f1** nicht auf **e4** schlagen kann. Auf der e-Linie ziehen, wäre schlecht. Weiß schlägt dann den Turm auf **e4** mit Schach.

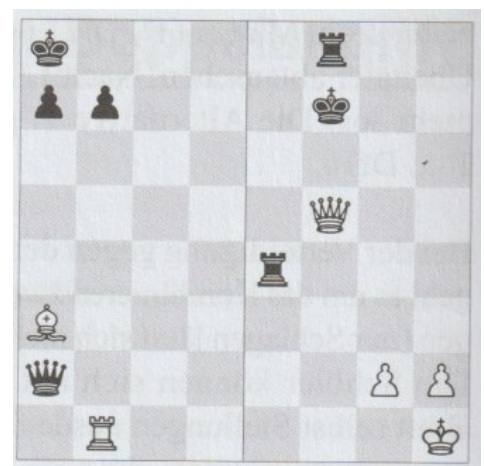


Diagramm 6

Im **Diagramm 7** muss Weiß das Schach parieren und seinen Turm retten.

Das ist möglich indem er die schwarze Dame mit **1. Dg3+** (**1. ... Dxd4?** **2. Db8+**) fesselt.

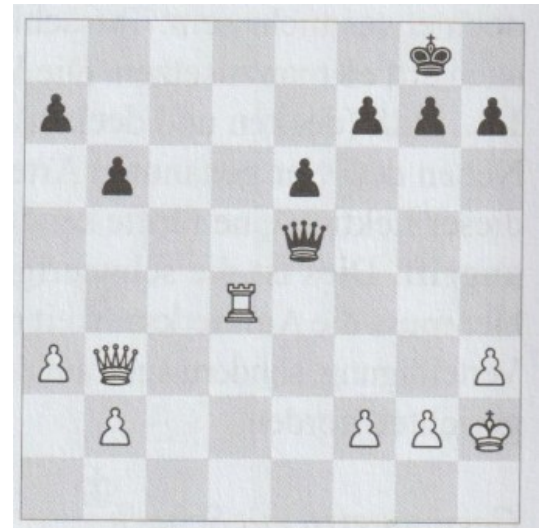


Diagramm 7

Andere Kombinationen können helfen

In diesem **Diagramm 8** ist „ablenken + Material“ mit **1. ... Lxb3** eine gute Verteidigung. Nach **2. cxb3+** folgt **2. ... Kxd3**.

Nach Schach mit dem Springer greift der König einfach den Springer an: **2. Se5+ Kd5** oder **2. Sb2+ Kc3**.

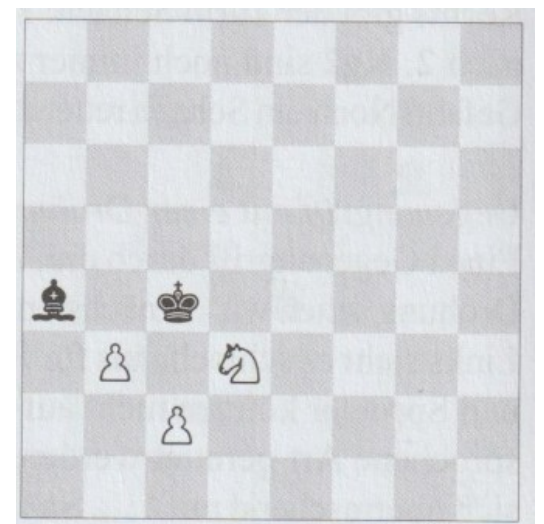


Diagramm 8

In diesem **Diagramm 9** geht Weiß mit **1. Kf5 Txb5** **2. Kg6** zum Gegenangriff über; der Doppelangriff gewinnt die Partie. Auch **1. ... Kf8** **2. Kg6** gefolgt von **3. Sf6**, rettet Schwarz nicht.

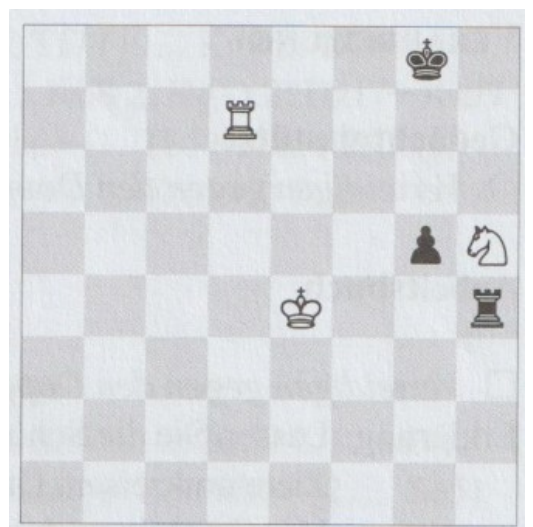


Diagramm 9

Suchstrategie

Das **Diagramm 10** dient dazu, die richtige Suchstrategie für die Aufgaben beizubringen.

1. Welche Figuren sind in Gefahr
2. Kann ich den Angreifer schlagen (abtauschen)
3. Kann ich dazwischenziehen, decken oder wegziehen?
4. Kann ich einen Gegenangriff starten?
5. Kann ich mit einer bedrohten Figur Schach geben, kann ich den Angreifer fesseln oder kann ich Matt drohen?

Schwarz steht im Schach, und der Springer auf **h5** ist angegriffen. Durch Dazwischen ziehen auf **f6** kann der Springer wegen des Bauern auf e5 nicht gerettet werden. Schwarz kann den Springer decken und das Schach parieren durch **1. ... f6**.

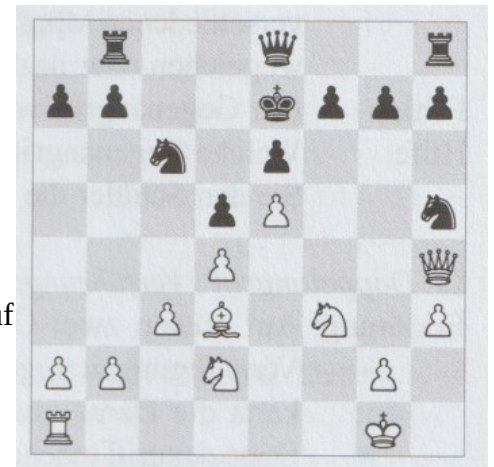


Diagramm 10

Verteidigen gegen den Doppelangriff spielt nicht nur bei einem Angriff des Gegners eine Rolle. Auch wenn wir selbst den Doppelangriff machen, müssen wir auf eine möglicher Verteidigung achten.

Ein Beispiel ist das **Diagramm 11**.

Der Springer auf **g3** ist ungedeckt, und Schwarz kann ihn mit Schach abholen.

Das auf der Hand liegende **1. ... De5+** ist wegen **2. Db2** nicht gut. Weiß verteidigt sich, indem er die schwarze Dame fesselt. Ein besseres Schach ist **1. ... De1+**, wonach der Springer verloren geht.

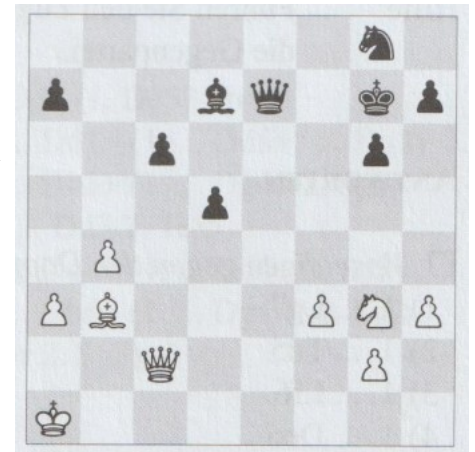


Diagramm 11