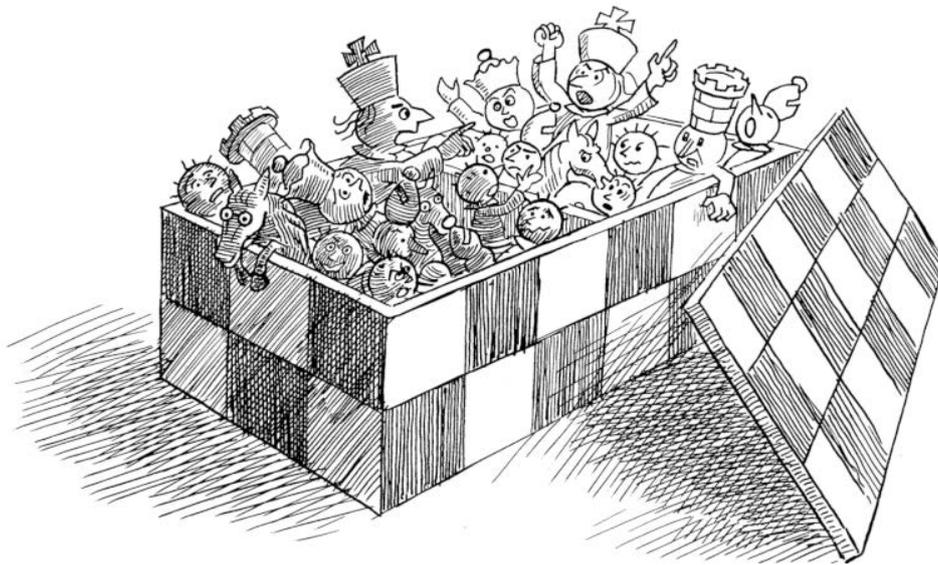


Stufe 3

Gedächtnisstützen



Zur 7. Auflage 2023 erscheint das Schülerheft der Stufe 3 zum ersten mal in einer internationalen Fassung. Wir haben uns entschieden, die Gedächtnisstützen aus dem Heft herauszuziehen und in der jeweiligen Sprache als PDF-Datei zum Download anzubieten. (Die deutsche Version lesen Sie gerade). Für Sie bedeutet das: noch mehr Aufgaben auf den frei gewordenen Seiten.

Als Lehrer können Sie jetzt die Gedächtnisstützen nach und nach zur richtigen Zeit an die Schüler austeilen. Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 3)

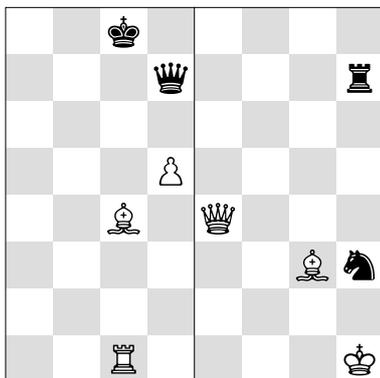
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

Die Lösungen zum Heft finden Sie unter: <http://www.stappenmethode.nl/de/antworten.php>

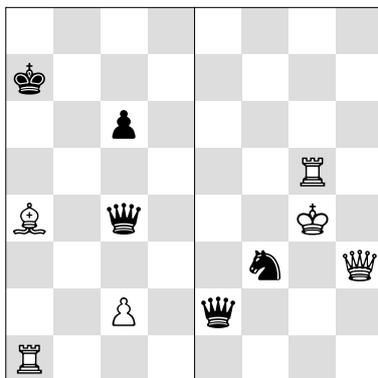
Informationen und Bestellmöglichkeit auf unserer Website: <http://www.stappenmethode.de>

Abzugs- und Doppelschach

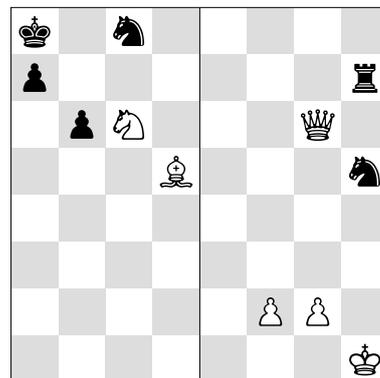
Das Thema dieser Gedächtnisstütze kennst du schon aus Stufe 1 und 2 plus: matt durch ein Abzugs- oder Doppelschach. Mit beiden Waffen kannst du auch Material gewinnen.



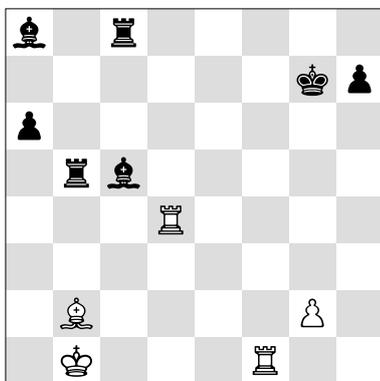
Abzugsschach ist eine Form des Abzugsangriffs, wobei der König die Zielfigur ist. Links sorgt der Vordermann für Materialgewinn mit **1. Lb5+**. Der Turm gibt Schach, und der Läufer greift die Dame an. Rechts ist ein **Doppelschach** notwendig (der Turm ist angegriffen): **1. ... Sf2+** (1. ... Sg5+? 2. Dxh7).



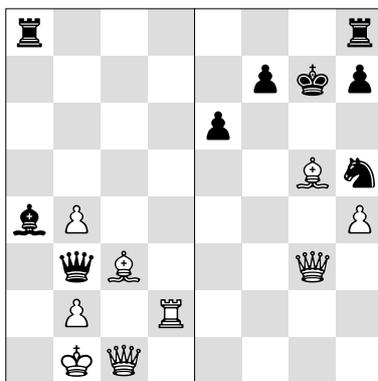
Bei einem Abzugsschach muss man manchmal eine Wahl treffen. Links wählt Weiß **1. Lb5+**. Wegen des Schachs ist es nicht wichtig, dass der Läufer angegriffen ist. Schlechter ist **1. Lb3+** Da6. Rechts sollte Schwarz nicht den Turm schlagen mit **1. ... Sxg5+ 2. Kxg5** sondern **1. ... Sg1+** spielen.



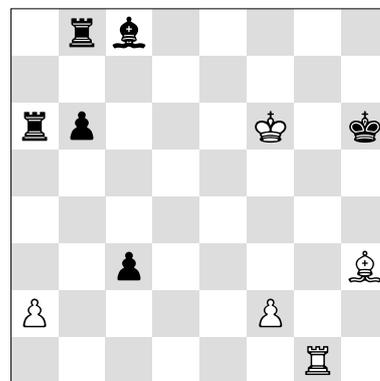
Um matt zu setzen, nutzen wir Jagen, Bewachen und Helfen (je nach Stellung). Links jagt Weiß mit **1. Sb4+** den König nach b8 und der Springer setzt matt auf a6 (Jäger + Bewacher). Rechts setzt Schwarz matt mit **1. ... Sg3+ 2. Kg1 Th1#**. Der Springer deckt den Turm und ist nun Helfer.



Weiß hat eine Figur weniger. Leider ist der Hintermann (Lb2) angegriffen und gefesselt. Mit **1. Td8+** auf Materialgewinn zu spielen, ist keine gute Idee wegen **1. ... Txb2+**. Die Batterie alleine reicht also nicht. Eine dritte Figur muss zu Hilfe kommen. Die Batteriefiguren reichen schon, um den König auf ein fatales Feld zu jagen **1. Tg4+ Kh6 2. Th1#**.



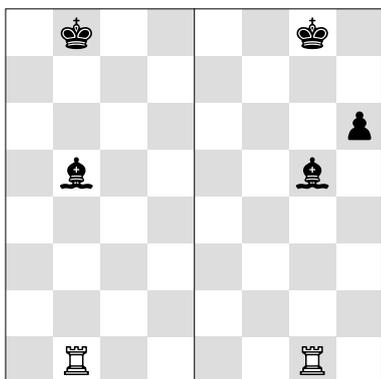
Nebst Jagen kannst du **Hinlenken** verwenden. Du opferst eine Figur, um den König zu locken. Links lenkt ein Damenopfer den König in ein Abzugsschach: **1. ... Da2+ 2. Kxa2 Lc2#**. Rechts entwischt nach **1. Lf6 Kf8** der schwarze König. Der bessere Zug ist **1. Lh6+**. Der Kampf ist nach entweder **1. ... Kxh6 2. Dg5#** oder **1. ... Ke5 2. Dg5#** vorbei.



Ein Abzugsschach ist nicht möglich. Weiß hat keine Batterie. Der kluge Zug **1. Le6** (Drohung **2. Th1#**) ist nicht schlau genug. Schwarz spielt **1. ... Ta5**, damit **Th5** möglich wird. Dennoch kann weiß gewinnen. Er stellt zuerst eine Batterie auf und wählt dann das richtige Abzugsschach. Nach **1. Th1** wird Schwarz immer matt: **1. ... Kh7 2. Le6#** oder **1. ... Ta5 2. Lf5#**.

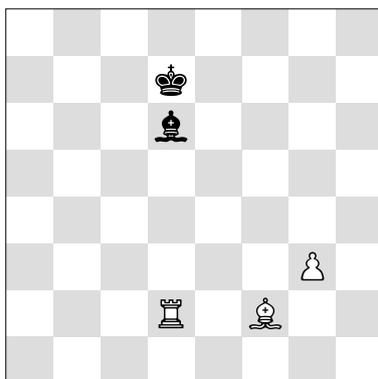
Angriff auf eine gefesselte Figur

Eine Fesselung ist oft lästig. Ist die gefesselte Figur aber gedeckt und nicht höher im Wert als die fesselnde Figur, geht kein Material verloren. Der Angreifer kann aber häufig trotzdem von der Fesselung profitieren.

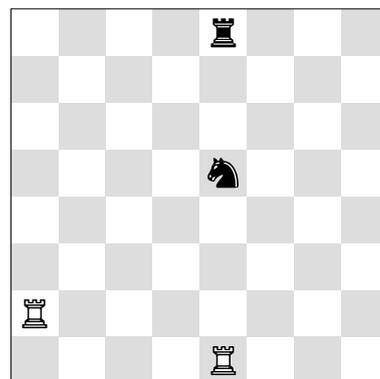


In diesem Diagramm sind zwei Fesselungen abgebildet. Links steht es schlecht um den Schwarzen. Der gefesselte Läufer kann nicht gedeckt werden und geht verloren.

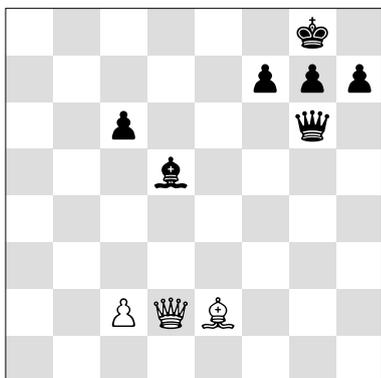
Rechts ist die Fesselung nicht so gefährlich. Der Läufer ist gedeckt, Weiß kann von der Fesselung nicht profitieren.



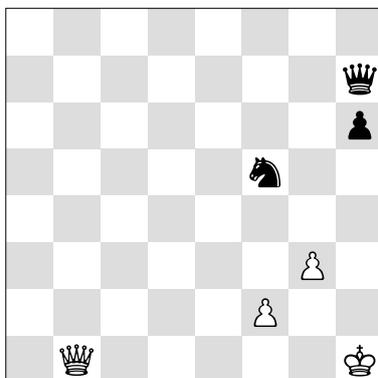
Der Turm fesselt den Läufer auf d6, der durch den König gedeckt wird. Um aus der Fesselung Nutzen ziehen zu können, muss Weiß die gefesselte Figur nochmals angreifen. Nach **1. Lc5** ist der schwarze Läufer unzureichend gedeckt und hat der zweifache Angriff Erfolg. Schwarz kann den Läufer nicht noch einmal decken.



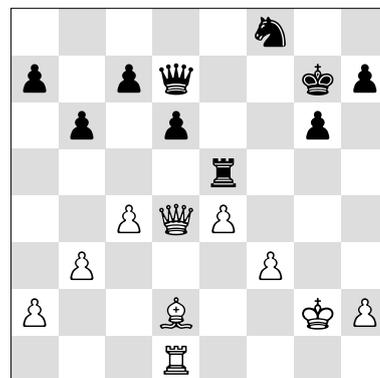
Weiß erhöht den Druck auf den gefesselten Springer mit **1. Tae2**. Bei der Fesselung an Material gilt das Gleiche wie bei einer Fesselung an den König. Die gefesselte Figur muss nochmals angegriffen werden. Der Springer darf hier ziehen, darum muss Weiß mit dem Angriff aufpassen. Nicht gut wäre **1. Ta5** wegen **1. ... Sc4**.



Der Läufer auf d5 ist an das Feld d8 gefesselt. Ohne den Läufer würde die Dame auf diesem Feld mattsetzen. Weiß muss d5 noch einmal angreifen. Der Zug **1. Lf3** hat wenig Sinn, Schwarz deckt mit **1. ... Df5**. Der richtige Angriff ist **1. c4**. Der Angriff mit dem Bauern macht Sinn, denn der Bauer ist weniger wert als der Läufer.

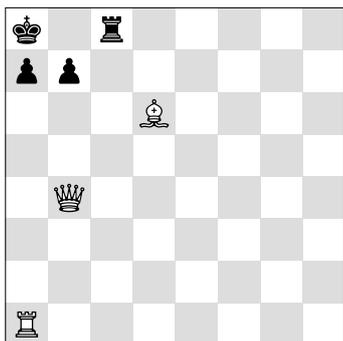


Es ist trügerisch, dass der Vordermann bei Fesselungen der Art "Material + Material" manchmal trotzdem ziehen kann. Wenn der Hintermann dann auch noch eine Dame, ein Turm oder ein Läufer ist, entsteht eine echte Batterie mit Möglichkeiten zu einem Doppelangriff. Weiß sollte nicht **1. g4** spielen wegen **1. ... Sg3+**.



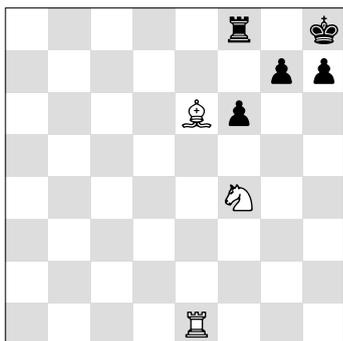
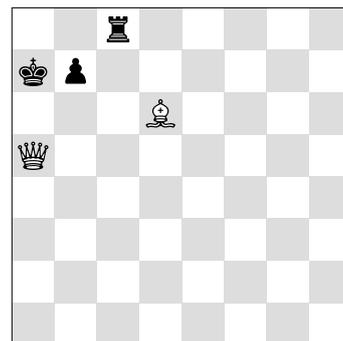
Der Turm auf d5 ist gefesselt. Weiß kann die gefesselte Figur auf zwei Arten angreifen: mit dem Bauern und mit dem Läufer. Der Angriff mit einem Bauern ist meistens stärker. Was kann der Gegner spielen? Nach **1. f4** kommt der Doppelangriff **1. ... Dg4+**. Richtig ist also **1. Lf4**.

Zutritt verschaffen und Mattbilder



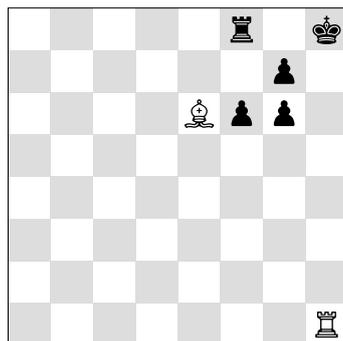
Die schwarze Königsstellung ist noch ungeschwächt. Um zuschlagen zu können, muss Weiß ein Loch in der Rochadestellung erzwingen. Weiß kann mit dem Turm auf a7 schlagen. Weiß verschafft sich durch ein **Opfer** Zutritt zum schwarzen König.

Die rechte Stellung ist entstanden nach den Zügen: **1. Txa7+ Kxa7 2. Da5#.**

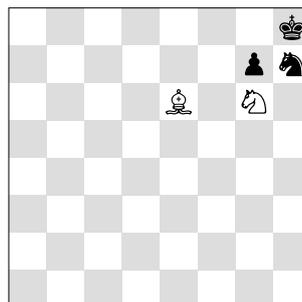
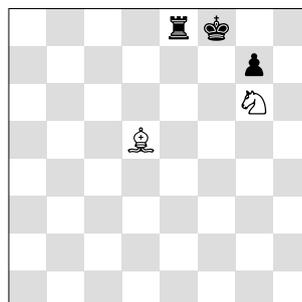
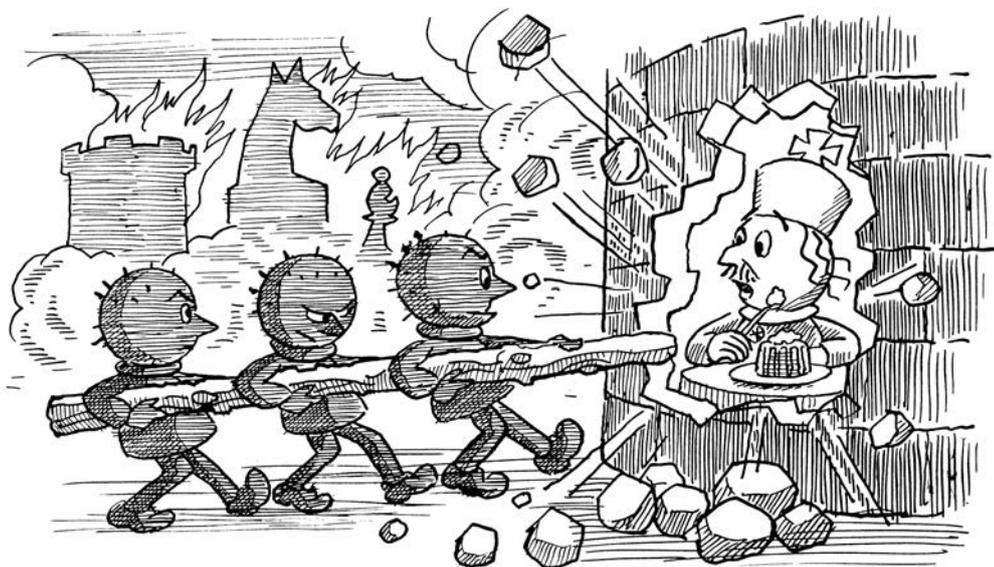
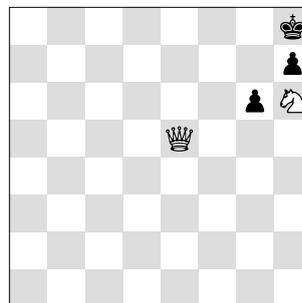
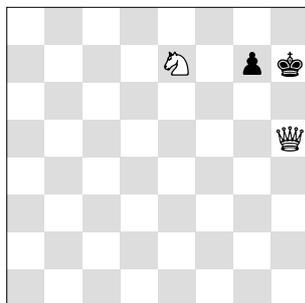
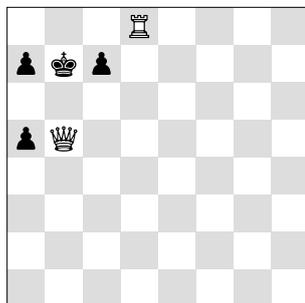
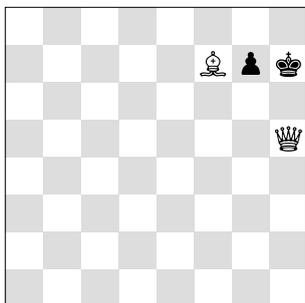


Die Königsstellung links wird auf eine andere Art aufgebrochen als in der ersten Stellung. Mit **1. Sg6+** zwingt Schwarz seinen Gegner zum Öffnen der h-Linie. Auch hier verschafft sich Weiß durch ein Opfer Zutritt zum gegnerischen König.

Die Stellung rechts entsteht nach den Zügen: **1. Sg6+ hxg6 2. Th1#.**

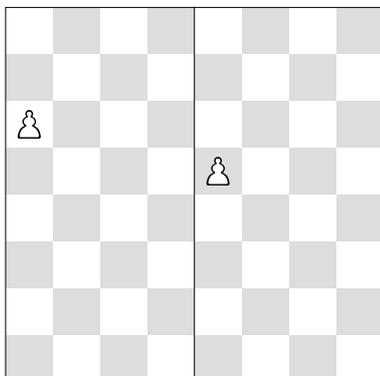


Um zu wissen, wann du mit einem Opfer zuschlagen kannst, musst du Mattstellungen erkennen. Kennst du das Mattbild, kannst du gezielt darauf hinarbeiten. Einige Beispiele:



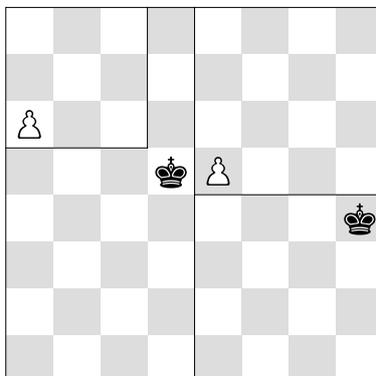
Bauernendspiel: Das Quadrat

Das Endspiel ist der letzte Teil einer Schachpartie. Viele Figuren sind getauscht worden und die Könige spielen selbst auch aktiv mit. Wir sind hier im Bauernendspiel. Alle Figuren sind vom Brett verschwunden. Glücklicherweise kannst du auch mit nur einem Bauern noch gewinnen.



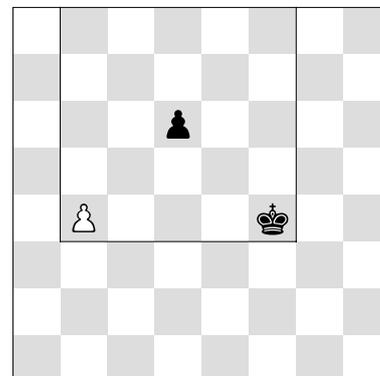
In der linken Hälfte zählen wir ab dem Bauern auf a6 zwei Felder nach vorne bis zum Umwandlungsfeld; danach vom Bauern aus zwei Felder zur Seite.

In der rechten Hälfte machen wir dasselbe mit dem Bauern auf e5. Drei Felder nach vorne, also auch drei Felder zur Seite.



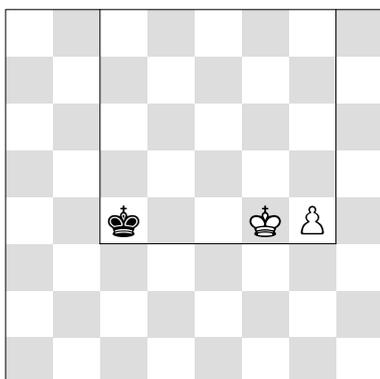
Durch das Zählen können wir das Quadrat des Bauern feststellen. Das Quadrat des Bauern auf a6 ist a6-a8-c8-c6 und das Quadrat des Bauern auf e5 ist e5-e8-h8-h5.

In beiden Hälften befindet sich der König außerhalb des Quadrats. Weiß am Zug holt sich eine Dame, Schwarz am Zug holt den Bauern ein.

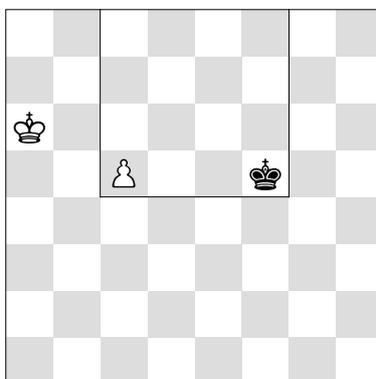


Der schwarze König befindet sich im Diagramm innerhalb des Quadrats (b4-b8-f8-f4), holt den Bauern aber trotzdem nicht ein. Sein eigener Bauer steht ihm im Weg, und daher muss der König einen Umweg machen:

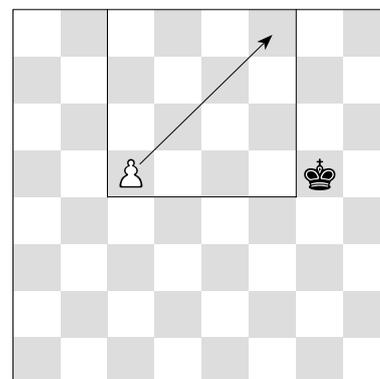
1. b5 Ke5 2. b6 Ke6 3. b7 Kd7 4. b8D.



Der schwarze König befindet sich zwar innerhalb des Quadrats, kann den g-Bauern aber nicht mehr einholen. Der weiße König sperrt den schwarzen ab: **1. g5** (oder direkt **1. Ke5**) **1. ... Kd5 2. Kf5 Kd6 3. Kf6 Kd7 4. Kf7** und der Bauer kann ungehindert durchlaufen. Mit dem **Absperren** des Königs schaltet man den stärksten Feind aus.



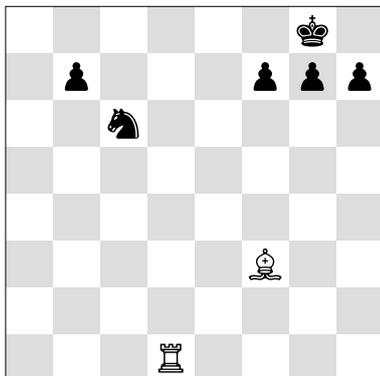
Der schwarze König befindet sich zwar innerhalb des Quadrats, aber nun bekommt der Bauer Schützenhilfe von seinem eigenen König. Nach **1. c6 Ke6 2. c7 Kd7 3. Kb7** hilft der weiße König bei der Umwandlung des Bauern. **Helfen** ist auch ein Mittel, den gegnerischen König unschädlich zu machen.



Mit einem Blick können wir erkennen, ob sich der König innerhalb des Quadrats befindet oder nicht. Vom Bauern aus bilden wir eine Diagonale auf die gegnerische Grundreihe zur Seite, auf der sich der gegnerische König befindet (in diesem Fall das Feld f8). Dort ist die obere Ecke des Quadrats. Das Quadrat ist demnach f8-f5-c5-c8.

Ausschalten der Verteidigung

Verteidiger sind Figuren, die andere Figuren oder wichtige Felder decken. Du kannst sie ausschalten und Material gewinnen (Stufe 2). Die deckende Figur kannst du ebenfalls ausschalten, um matt zu setzen.

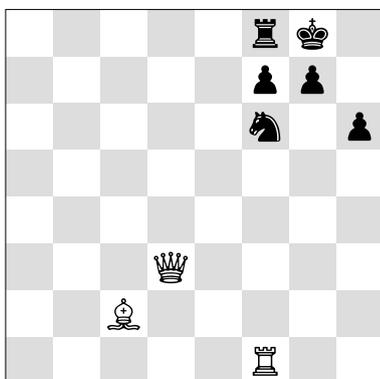


Schlagen

Ohne den Springer auf c6 könnte Weiß mit 1. Td8 mattsetzen. Der Springer ist demnach ein wichtiger Verteidiger.

Nach 1. Lxc6 ist das Feld d8 nicht mehr gedeckt, sodass nach **1. ... bxc6 2. Td8** matt folgen kann. Natürlich muss Schwarz sich nicht mattsetzen lassen; er kann mit **1. ... g6** ein Luftloch für den König machen. Allerdings verliert er dann eine Figur.

Wir nennen diese Kombination: **Schlagen + Matt**

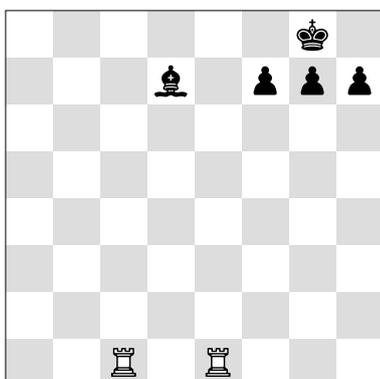


Das Feld h7 ist zweimal angegriffen und zweimal gedeckt. Der Springer auf f6 verteidigt gegen das Matt auf h7.

Mit dem Opfer **1. Txf6** kann Weiß den Verteidiger schlagen, denn nach **1. ... gxf6** wird h7 nicht mehr ausreichend verteidigt.

Auch in dieser Stellung muss Schwarz nicht zurückschlagen, verliert dann aber eine Figur.

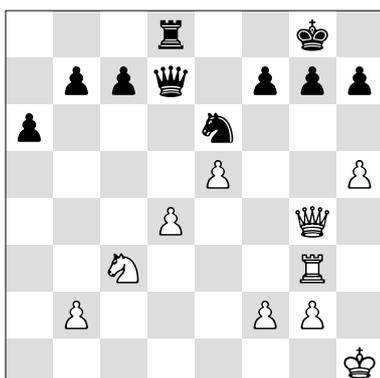
Schlagen + Matt: Weiß schlägt den Verteidiger, um mattsetzen zu können.



Ablenken

Ohne den Le6 könnten die Türme auf c8 bzw. e8 mattsetzen. Der Läufer deckt c8 und schirmt e8 ab. Nach dem kräftigen **1. Tc8+** muss Schwarz den Turm nehmen; Weiß setzt danach mit dem anderen Turm auf e8 matt. Der Verteidiger wurde mit einem Turmopfer abgelenkt. Diese Kombination nennen wir:

Ablenken + Matt.



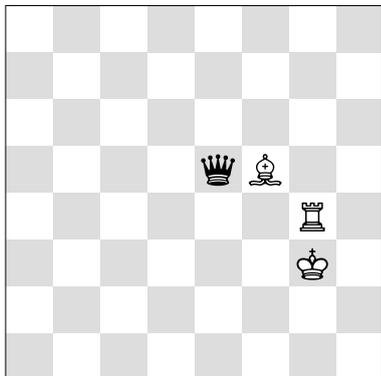
Wegjagen

Weiß hat einen starken Angriff auf der g-Linie. Leider kann er noch nicht auf g7 mattsetzen, da der Springer auf e6 verteidigt. Mit **1. d5** jagt Weiß den Springer weg, um danach mattzusetzen. Spielt Schwarz **1. ... g6**, um das Matt zu verhindern, so gewinnt Weiß eine Figur.

Wegjagen + Matt: einen Verteidiger wegjagen, um matt zu setzen. Ablenken geschieht durch Schlagen oder durch ein Opfer, wegjagen durch einen Angriff auf eine ungedeckte Figur oder eine Figur mit höherem Wert.

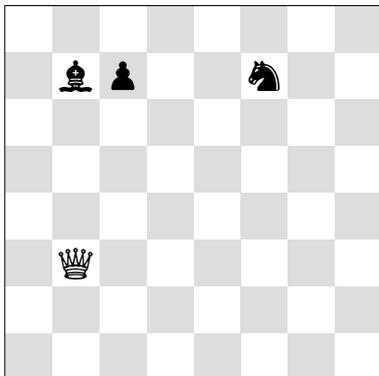
Verteidigen gegen den Doppelangriff

Der Doppelangriff ist eine gefährliche Waffe, aber nicht jeder Doppelangriff gewinnt auch Material. Manchmal gibt es Verteidigungsmöglichkeiten.



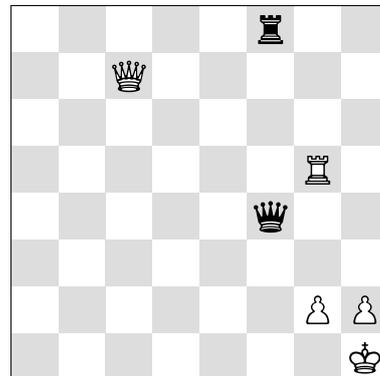
Dazwischenziehen + decken

Die schwarze Dame gibt Schach und greift gleichzeitig den Läufer an (König + Material). Weiß verteidigt mit **1. Tf4**, wonach er nicht mehr im Schach steht. Der Läufer ist nun durch den Turm gedeckt.



Wegziehen + decken

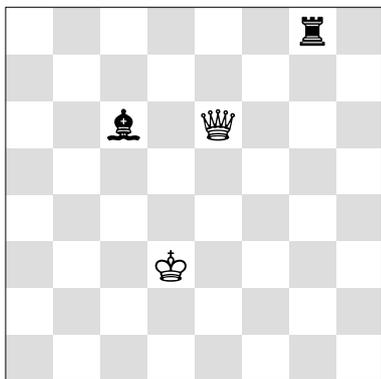
Die schwarzen Leichtfiguren werden beide von der weißen Dame bedroht. Schwarz zieht seinen Springer nach d6. Damit hebt er den Angriff auf seinen Springer auf. Gleichzeitig deckt der Springer auf d6 den Läufer.



Schlagen (abtauschen)

Schwarz droht neben dem Matt auf f1 auch, den Turm auf g5 zu schlagen. Weiß tauscht mit **1. Dxf4** die Damen ab und deckt nach dem Zurückschlagen das Matt auf f1, indem er einen der Bauern vorzieht.

Gegenangriff



Angriff auf den König

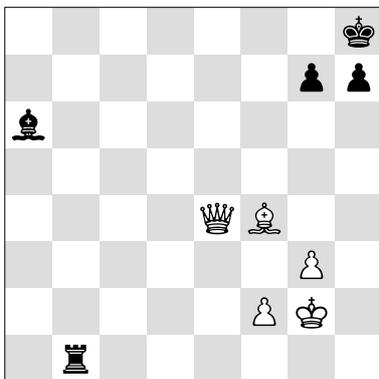
Die Dame greift zwei Figuren an. Schwarz kann seine Figuren retten, indem er Schach gibt.

Er kann wählen zwischen:

1. ... Lb5+

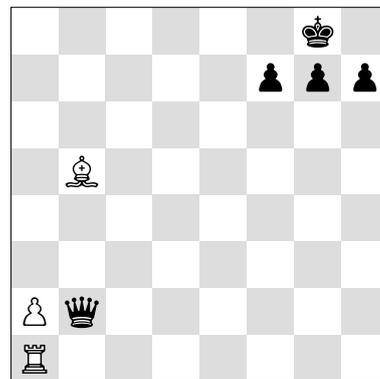
1. ... Td8+

1. ... Tg3+



Angriff auf Material

Die Dame droht matt auf e8 und greift den Turm auf b1 an. Schwarz hat mit **1. ... Lb7** eine gute Verteidigung in petto, wodurch die weiße Dame gefesselt wird.



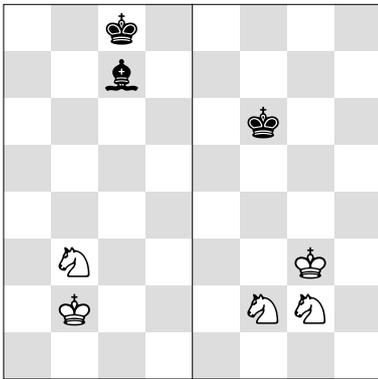
Angriff auf ein Feld

Turm und Läufer des Weißen sind angegriffen. Weiß kann mit **1. Td1** matt drohen, sodass Schwarz keine Zeit hat, den Läufer zu nehmen.

Dumm ist **1. Te1**; nach **1. ... Dxb5** kann Weiß nicht mattssetzen.

Remis

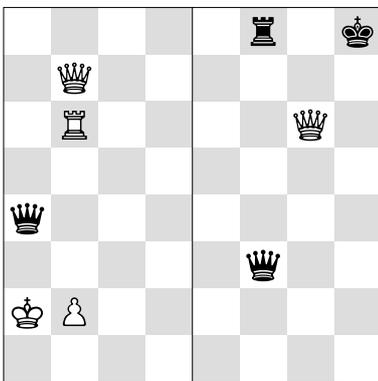
In schlechten Stellungen ist es nicht klug, weiter auf Gewinn zu spielen, sondern mit einem Remis zufrieden zu sein. In dieser Gedächtnisstütze findest du geeignete Mittel, um Remis zu machen



Zu wenig Material

Links hat Weiß einen Springer und Schwarz einen Läufer. Keine Partei kann Matt erzwingen.

Rechts hat Weiß sogar zwei Springer mehr. Dennoch ist die Stellung remis, da Weiß kein Matt erzwingen kann. Es ist zwar möglich, mit zwei Springern mattzusetzen, aber nur bei schlechtem Spiel des Gegners. Remis durch zu wenig Material:

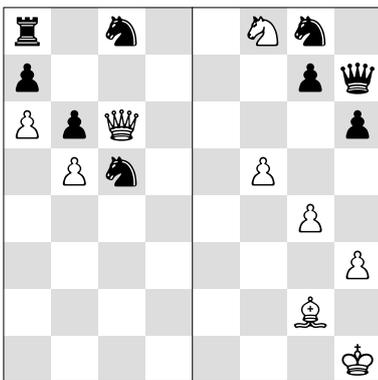


Dauerschach

Weiß kann in der linken Diagrammhälfte mit dem König nach b1 ziehen, aber dann gibt die schwarze Dame Schach auf d1. Es folgt: **1. Kb1 Dd1+** **2. Ka2 Da4+** usw. Das kann andauernd so weitergehen, daher der Name Dauerschach.

Rechts gibt Weiß ständig Schach auf g6 und h6, ohne dass der schwarze König dabei entweichen könnte.

Wenn du Material weniger hast oder auf Verlust stehst, kann Dauerschach deine Rettung sein!

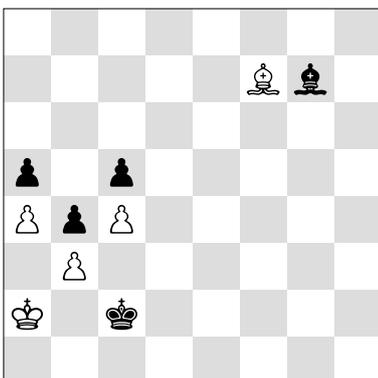


Dauerangriff

In der linken Diagrammhälfte hat Weiß Materialrückstand und ist mit remis zufrieden. Schwarz rettet seinen Turm mit **1. ... Tb8**, Weiß antwortet **2. Dc7**, wonach der Turm wieder nach a8 zurück muss. Weiß erzwingt Stellungswiederholung.

Rechts hat Weiß mehr Material: Figur und Bauer gegen die Dame. Die bedrohte schwarze Dame zieht nach h8, aber Weiß verfolgt sie mit **2. Sg6**.

Remis durch Stellungswiederholung.



Vereinbarung

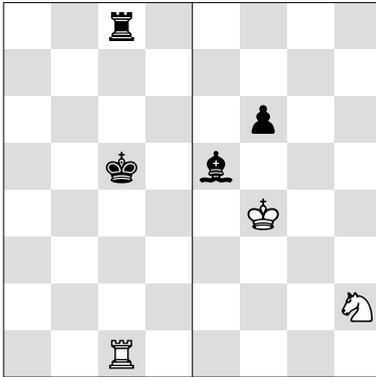
Materiell stehen beide Parteien gleich, aber Schwarz scheint besser zu stehen, da er mit seinem König eingedrungen ist. Aber wie soll Schwarz weiterkommen? Weiß zieht mit seinem Läufer zwischen f7 und g8 hin und her.

Deshalb bietet Schwarz remis an. Remis durch Vereinbarung, da keine der Parteien mehr glaubt, gewinnen zu können.

Beachte: Du darfst nur remis anbieten, wenn du am Zug bist. Du machst deinen Zug und bietest remis an.

Röntgenschach und -angriff

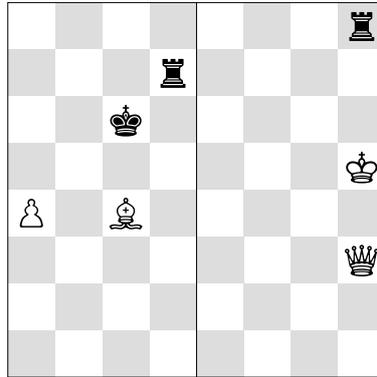
Bei einem Abzugsangriff und bei einer Fesselung stehen zwei Figuren auf einer Bahn. Diese Besonderheiten sind auch bei einem anderen Thema zu gebrauchen.



Röntgenschach

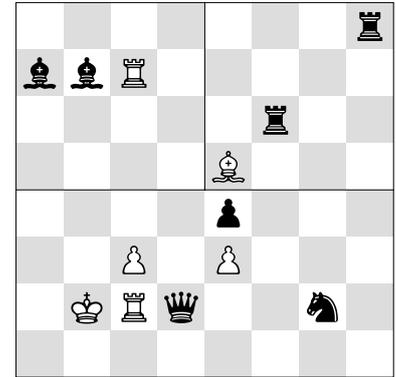
Links gibt der Turm Schach, der König muss ziehen, und der Turm auf c8 geht verloren. Der Angriff des Turms wirkt durch den König hindurch wie ein Röntgenstrahl.

Rechts wirkt der Angriff des Läufers durch den König hindurch auf den Turm. Der Hintermann ist ungedeckt und der König kann den Turm nicht decken.



Links stehen schwarzer König und Turm so, dass **1. Lb5+** auf der Hand liegt. Weiß gewinnt die Qualität. In derartigen Stellungen ist es egal, ob der Hintermann gedeckt ist, oder durch den Vordermann gedeckt werden kann.

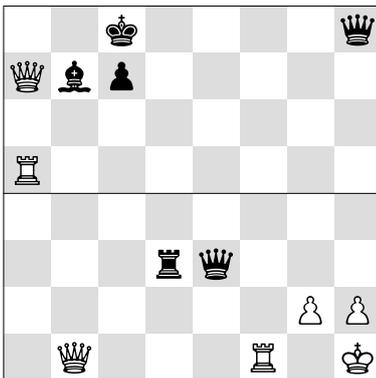
Rechts gewinnt Schwarz mit dem Röntgenschach Material. Keine ganze Dame, da der König die Dame noch decken kann.



Röntgenangriff

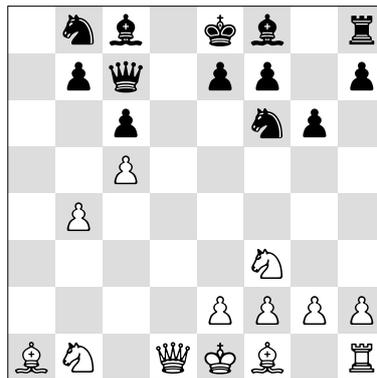
Links oben steht ein **Röntgenangriff**. Weiß gewinnt einen Läufer. Rechts oben reicht es nicht, dass die Türme einander decken können.

Unten kann die Dame den Springer nicht decken. Bei einem Röntgenangriff ist der Vordermann mehr wert als der Hintermann oder gleichwertig. Bei gleichem Wert muss der Vordermann ungedeckt sein.

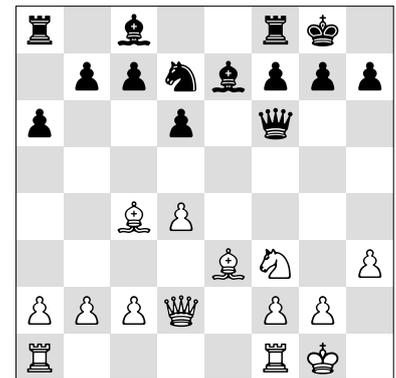


Der zweifache Angriff ist ein hilfreiches Mittel beim Röntgenschach und -angriff. Oben erbeutet Weiß einen Läufer mit **1. Da8+ Lxa8** **2. Ta8+ Kb7** **3. Txh8**. Das Feld a8 ist zweimal angegriffen.

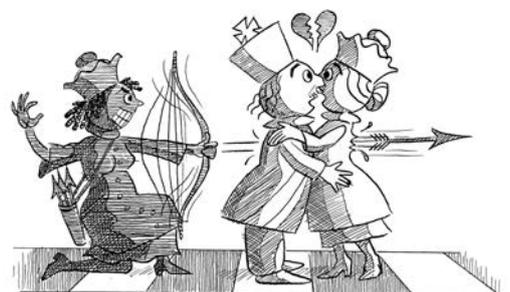
Unten ist der Hintermann (Td3) nach **1. Tf3** zweimal angegriffen und nur einmal gedeckt.



Gedekte Hintermänner kann man mit einem Röntgenangriff trotzdem verlieren. Weiß spielt in dieser Stellung den starken Zug **1. Le5**. Die Dame leidet unter ihren eigenen Figuren, die im Wege stehen.

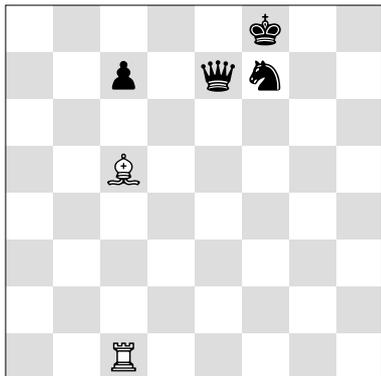


Nach **1. Lg5** kann die Dame den Läufer auf e7 nicht mehr decken. Eigene und feindliche Figuren verhindern das.

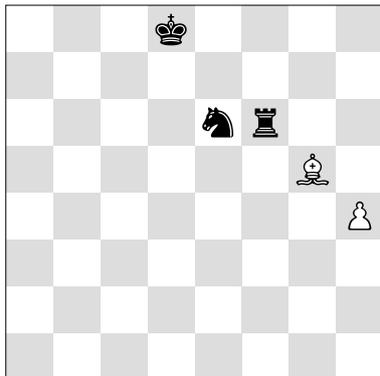


Verteidigen gegen die Fesselung

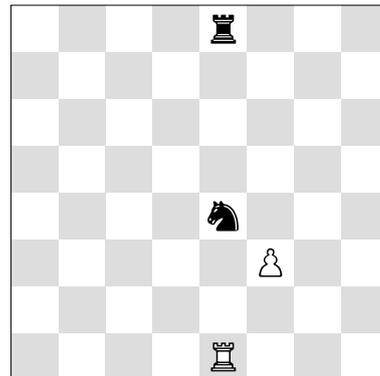
Fesselungen sind lästig und kosten manchmal sogar Material. Glücklicherweise kannst du bei einer Fesselung mit bekannten Verteidigungsmöglichkeiten verhindern, dass Material verloren geht.



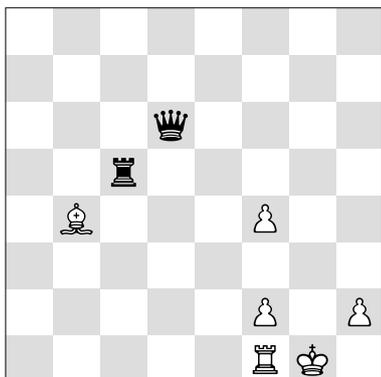
Die schwarze Dame ist durch den Läufer gefesselt. Mit **1. ... Sd6** stellt Schwarz seinen Springer zwischen den feindlichen Läufer und seine Dame. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch: **Dazwischenziehen.**



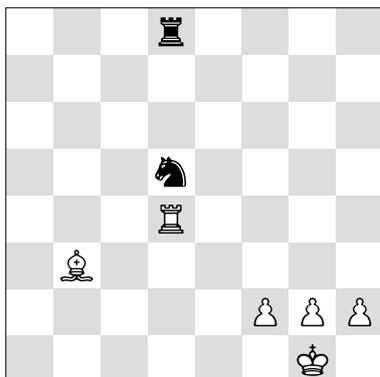
Der schwarze Turm steht in einer lästigen Fesselung. Indem Schwarz mit seinem Springer den Läufer schlägt, wird die Fesselung behoben. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch: **Schlagen.**



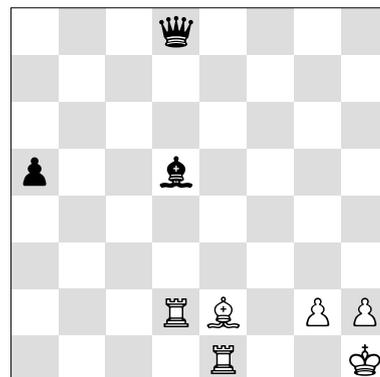
Der Springer ist gefesselt und wird zweimal angegriffen. Mit **1. ... Sf6** rettet Schwarz seinen Springer, hebt die Fesselung auf und deckt seinen Turm. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch: **Wegziehen mit Deckung.**



Der gefesselte schwarze Turm scheint verloren. Mit **1. ... Dg6+** rettet sich die Dame mit Schach. Nach einem Königszug zieht Schwarz den Turm weg. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch einen **Gegenangriff**, in diesem Fall auf den gegnerischen König.



Die Fesselung des Springers ist lästig. Durch **1. ... Te8** mit Mattdrohung auf e1 entfesselt Schwarz seinen Springer. Der Angriff auf den Läufer mit **1. ... Tb8** ist nicht so zwingend. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch einen **Gegenangriff** auf ein Feld oder auf eine Figur.



Der Läufer auf d5 schwebt in Gefahr. Weiß droht Lf3. Aber Schwarz ist am Zug und kann mit **1. ... Lxg2+** davon profitieren, dass der Turm auf d2 ungedeckt ist. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch einen **Gegenangriff**, in diesem Fall einen Abzugsangriff.

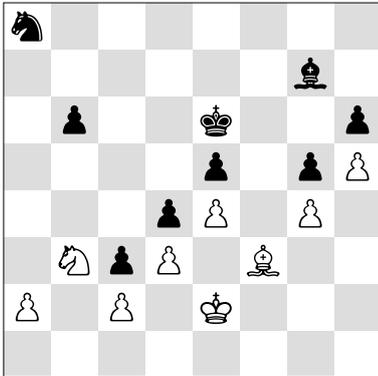
Verteidigen gegen die Fesselung:

- Dazwischenziehen
- Schlagen
- Wegziehen mit Deckung
- Gegenangriff auf König, Material oder Feld
- Gegenangriff durch einen Abzugsangriff

Mobilität

Auf einem leeren Brett kann die Dame vom Zentrum aus auf nicht weniger als 27 Felder ziehen; aus der Ecke immer noch auf 21. Auf einem volleren Brett gelingt das nie: die Gegenpartei kontrolliert Felder, und eigene Figuren können im Weg stehen. Die Mobilität (Beweglichkeit) einer Figur hängt ab von:

- ihrer Position auf dem Brett (lieber nicht am Rand)
- der Anzahl der gegnerischen Figuren
- der Anwesenheit eigener Figuren und Bauern



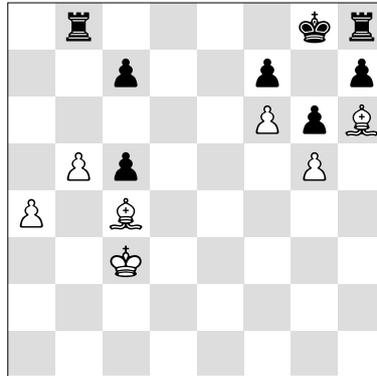
Wir schauen uns die Mobilität der Figuren an:

Sa8: schlecht durch seine Position (zeitlich)

Sb3: schlecht durch gegnerischen Bauern (zeitlich)

Lf3: schlecht durch die eigenen Bauern, die im Weg stehen (bleibend)

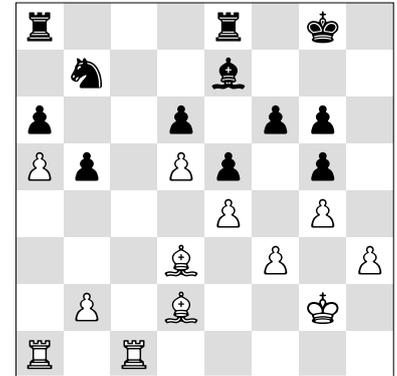
Lg7: schlecht durch die eigenen Bauern, die im Weg stehen (Zukunft über f8)



Der schwarze König und der Turm h8 sind schlecht dran.

Sie können nicht ziehen.

Auch der Läufer h6 kann nicht ziehen. Trotzdem gibt es einen großen Unterschied: der Läufer h6 ist sehr aktiv, weil er zwei schwarze Figuren im Zwang hält. Obwohl Schwarz Materialvorsprung hat, steht er schlecht.

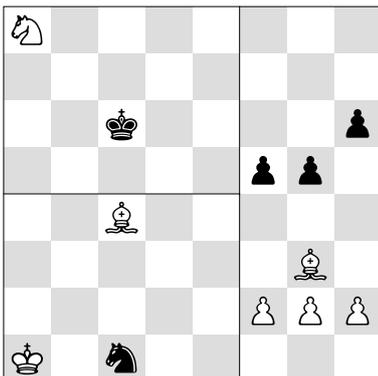


Der Springer b7 kann noch nach c5. Er würde dort viel besser stehen als auf b7.

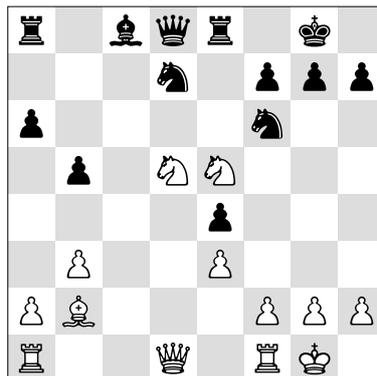
Weiß zieht deshalb **1. b4!**

Auf einmal hat der Springer wenig Zukunft, denn nach d8 und f7 ziehen ist keine Verbesserung.

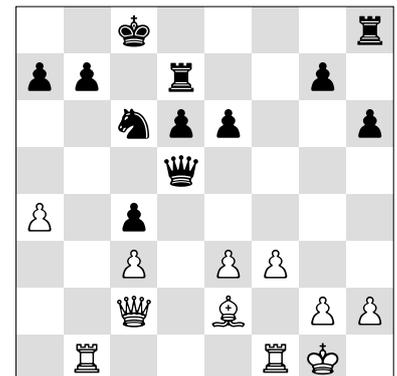
Der weiße Läufer kann jetzt nicht mehr nach b4. Schade, aber das **Einsperren** des Springers ist wichtiger.



Feindliche Figuren ohne jegliche Bewegungsfreiheit kann man fangen. Links oben fängt Schwarz mit **1. ... Kb7** den Springer. Links unten geht der Springer nach **1. Kb1** verloren. Rechts ist der Läufer gedeckt, deshalb ist der Angriff mit einem Bauern ausreichend: **1. ... f4**.



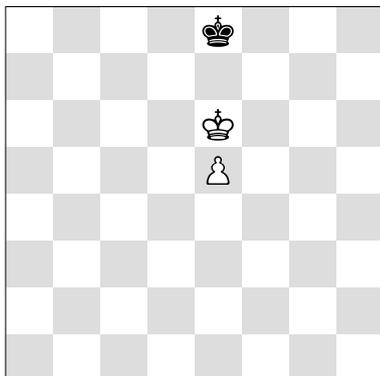
Es ist es nützlich, nach Figuren des Gegners zu suchen, die wenig Felder haben, auf die sie ziehen können. Sorge dafür dass: du die Figur angreifst. du alle Felder kontrollierst, auf die die Figur ziehen kann. Weiß spielt mit **1. Sc6**.



Welche Figur können wir fangen? Wir können die Dame d5 einfach angreifen, aber sie hat noch 6 Felder, auf die sie ziehen kann. Die Felder liegen alle auf der 5. Reihe. Eine Bahnfigur wie der Turm kann die Dame angreifen und alle Felder kontrollieren: **1. Tb5**.

Bauernendspiel: Schlüsselfelder

Nur ein Bauer ist übrig geblieben. Der feindliche König steht vor dem Bauern. Wann kann man in solch einem Fall gewinnen? Kinderleicht! Der eigene König muss auch vor dem Bauern stehen.



Die Standardgewinnstellung

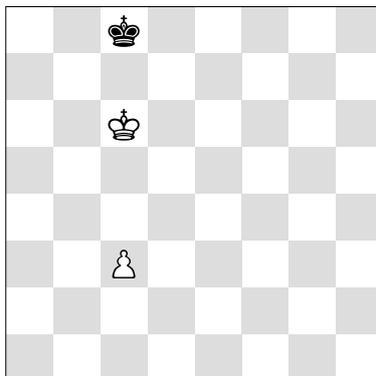
Der König steht auf der 6. Reihe vor seinem Bauern. Er könnte auch auf d6 oder f6 stehen. Weiß gewinnt immer!

Weiß am Zug:

1. Kf6 Kf8 2. e6 Ke8 3. e7 Kd7 4. Kf7 Kc7 5. e8D.

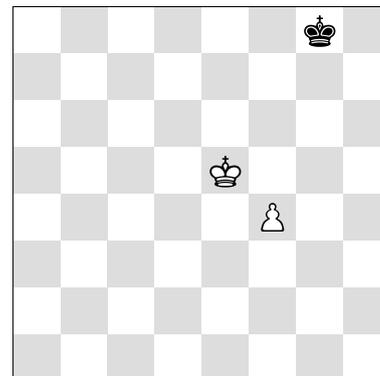
Schwarz am Zug:

1. ... Kf8 2. Kd7 Kf7 3. e6+ Kg7 4. e7 Kf6 5. e8D.

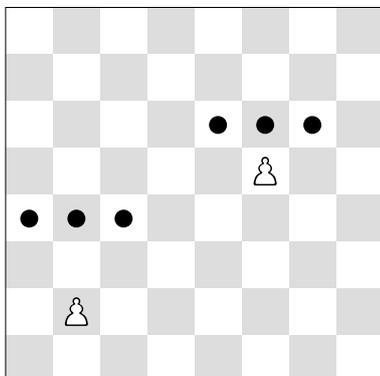


Wenn der König auf der sechsten Reihe vor seinem eigenen Bauern steht, gewinnt Weiß immer.

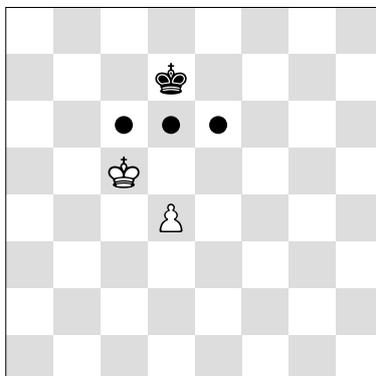
Weiß braucht in dieser Stellung nur seinen Bauern vorzuziehen, um eine Stellung wie im ersten Diagramm zu erreichen.



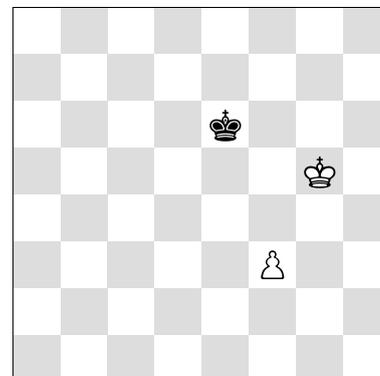
Der König muss **immer** erst die 6. Reihe erobern, bevor er seinen Bauern vorzieht. Nach **1. Kf6** ist der Gewinn einfach. Nicht gut ist 1. f5, denn nach 1. ... Kf7 kann Weiß nicht mehr gewinnen. Überprüfe: 2. f6 Kf8! Der König muss gerade nach hinten! Merke dir diesen Zug! 3. Ke6 Ke8 4. f7+ Kf8 1/2-1/2.



Wenn der weiße König auf einem der markierten Felder steht, gewinnt Weiß. Für **b2** sind das **a4**, **b4** und **c4**. Für **f5** sind das **e6**, **f6** und **g6**. Felder auf denen der König stehen muss, um zu gewinnen, nennen wir **Schlüsselfelder**. Es ist dann nicht wichtig, wer am Zug ist. Beachte den Unterschied! Von der 5. Reihe aufwärts liegen die Schlüsselfelder direkt vor dem Bauern.



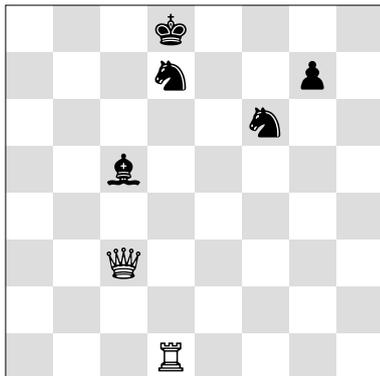
Die Schlüsselfelder des d4-Bauern sind: c6, d6 und e6. Der weiße König muss also erst eines dieser Felder erobern. Das geht mit **1. Kd5!** Schwarz muss mit dem König ziehen: **1. ... Kc7 2. Ke6 Kd8 3. d5.** Der König bleibt auf einem Schlüsselfeld stehen. Die liegen bei einem Bauern auf der 5. Reihe direkt davor. **3. ... Ke8 4. d6 Kd8 5. d7 Kc7 6. Ke7.**



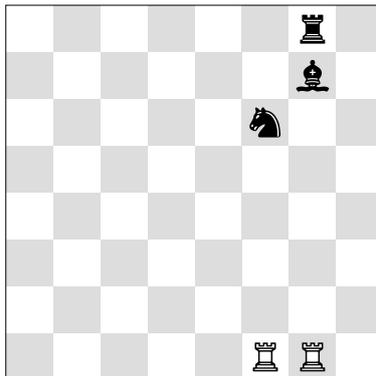
Weiß steht mit seinem König auf einem Schlüsselfeld. Wie kommt er jetzt weiter? Auf 1. Kg6 folgt 1. ... Ke5. Mit dem Bauern auf f4 sind die Schlüsselfelder e6, f6 und g6. Nach **1. f4 Kf7** kann Weiß keines dieser Schlüsselfelder besetzen. Aber nach **2. Kf5** muss Schwarz eines dieser Felder hergeben: z.B. **2. ... Kg7 3. Ke6** mit einfachem Gewinn.

Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger

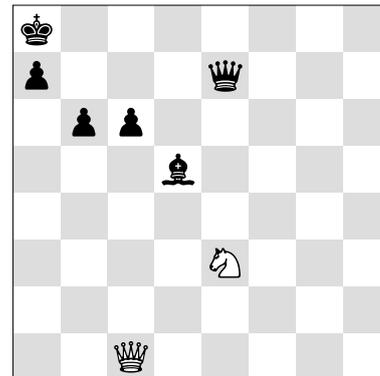
Gefesselte Figuren dürfen nicht ziehen oder, wenn das doch erlaubt ist, ist es meistens unvernünftig. Das ist leider nicht das Einzige. Gefesselte Figuren haben dazu noch einen riesigen Nachteil.



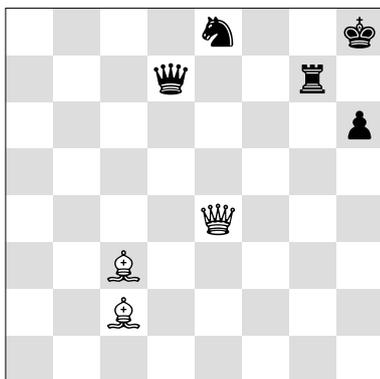
In diesem Diagramm ist der Springer auf d7 gefesselt und kann nicht ziehen. Die weiße Dame kann einfach den Läufer auf c5 schlagen, da der Springer wegen der Fesselung seine Verteidigungsfunktion nicht ausüben kann. Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger. Das gilt auf jeden Fall bei einer Fesselung an den König.



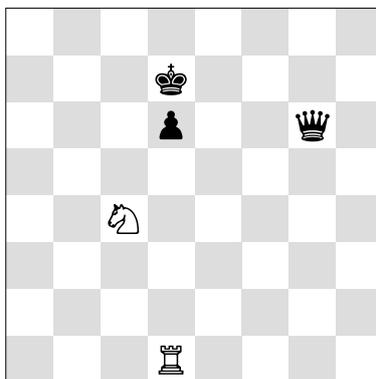
Der Läufer auf g7 ist gefesselt. Weiß nützt das aus, indem er **1. Txf6 zieht**. Schwarz kann zwar mit **1. ... Lxf6** zurücknehmen, verliert aber nach **2. Txxg8** Material. Bei einer Fesselung an Material hat man die Wahl, nicht zurückzuschlagen oder den Hintermann zu verlieren. Hier ist es egal, Schwarz verliert in beiden Fällen eine Figur.



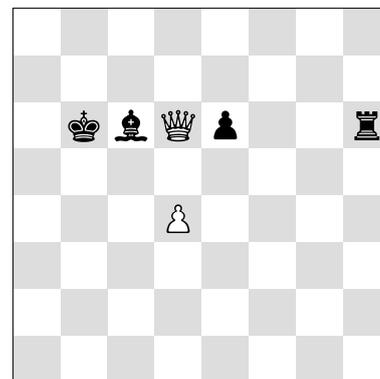
Auch bei der Fesselung an ein wichtiges Feld ist eine gefesselte Figur in ihren Funktionen deutlich eingeschränkt. Weiß kann mit **1. Sxd5** den Läufer gewinnen. Wenn Schwarz zurücknimmt, setzt Weiß matt auf c8. Der c-Bauer ist gefesselt und kann nicht zurücknehmen. Daraus folgt: **Gefesselte Figuren (und Bauern) sind keine guten Verteidiger.**



Der Turm wird durch den Läufer auf c3 an seinen König gefesselt. Er kann nicht ziehen. Weiß macht davon Gebrauch, indem er mit **1. Dh7#** mattsetzt. Eine Figur, die an den König gefesselt ist, kann ihrer Verteidigungsaufgabe nicht nachkommen.



Bei allen Formen des Doppelangriffs wird gerne von gefesselten Figuren Gebrauch gemacht. Figuren oder Bauern, die an den König gefesselt sind, verteidigen überhaupt nicht. Im Diagramm gewinnt Weiß mit der Springergabel **1. Se5+** die Dame.



Die drei Formen der Fesselung (Fesselung, Angriff auf eine gefesselte Figur, gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger) können auch kombiniert vorkommen. Weiß nützt mit **1. d5** von der Fesselung des e-Bauern und greift gleichzeitig den gefesselten Läufer an. Weiß gewinnt eine Figur.