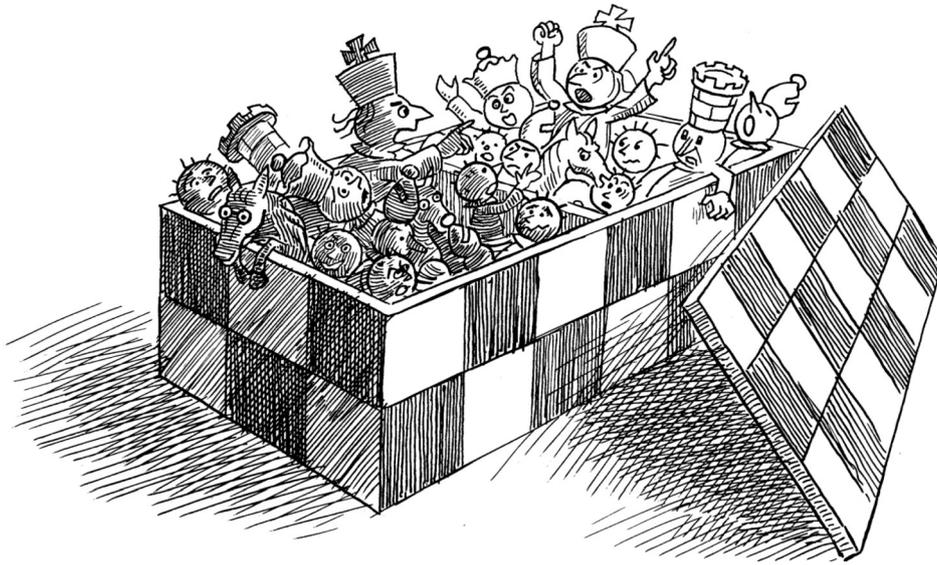


Stufe 3 plus

Gedächtnisstütze



Zur 4. Auflage 2020 erscheint das Schülerheft der Stufe 3 plus 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)

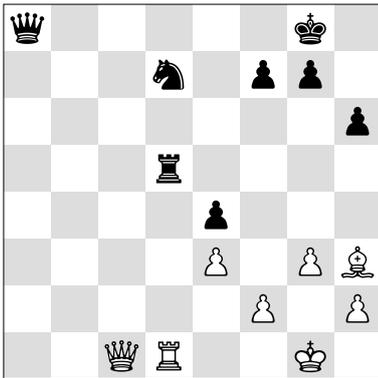
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

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

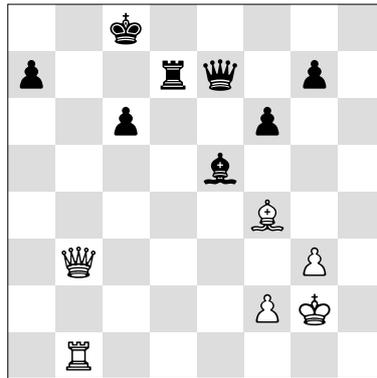
Informationen und Bestellmöglichkeit auf unserer Website: <http://www.stappenmethode.de>

Röntgendeckung

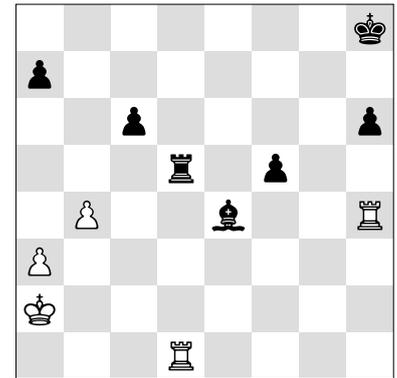
Ein einfacher Einstieg in das Plusbuch. Das Röntgenschach und den Röntgenangriff kennst du bereits, aber mit der Röntgenwirkung der Dame, des Turms und des Läufers kann man noch mehr anfangen.



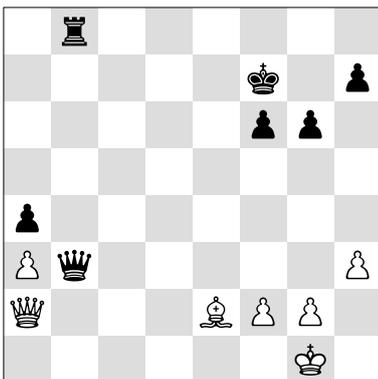
Der weiße Turm greift den Td5 an, er kontrolliert aber auch die Felder hinter dem Turm, Weiß kann mit **1. Lxd7** eine Figur gewinnen.



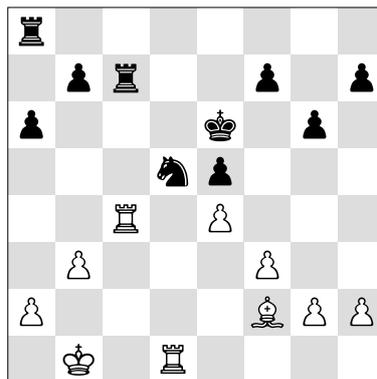
In dieser Stellung schaut der Läufer f4 durch den Läufer auf e5 auf das Feld b8. Weiß kann mattsetzen mit **1. Db8+ Lxb8 2. Txb8#**.



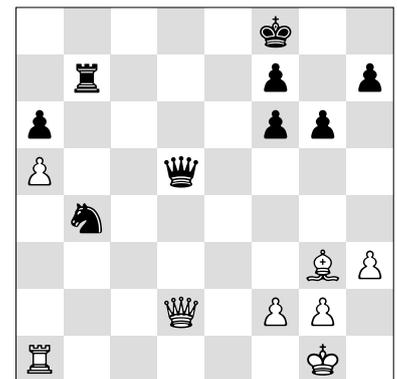
Ist 1. Txh6+ möglich? Ja. Durch die Röntgendeckung rettet sich Weiß nach **1. ... Kg7** mit **2. Td6**, und beide Türme sind gedeckt.



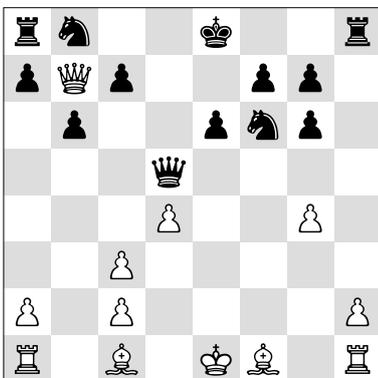
Die Röntgendeckung eignet sich gut für andere Arten von Kombinationen. Hier ist das der Doppelangriff. Weiß gewinnt mit **1. Lc4+** die Dame.



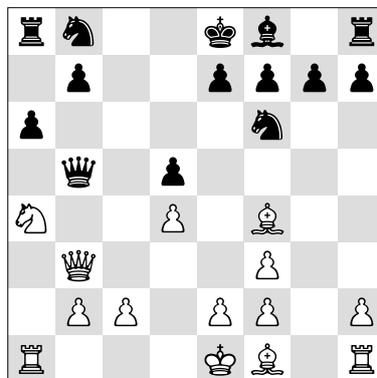
Nicht gut ist 1. .. Txc4, denn Weiß spielt 2. exd5+. Das Schlagen kann warten, denn **1. ... Sc3+** ist möglich. Der Turm deckt den Springer.



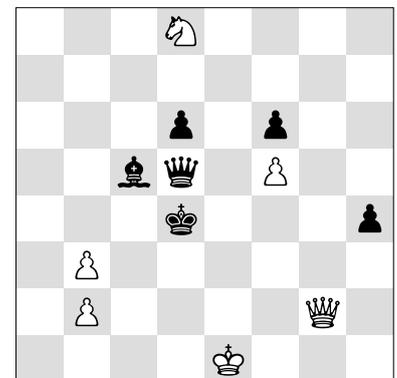
Auch hier kann Weiß durch Röntgendeckung Material gewinnen: **1. Ld6+ Kg7 2. Lxb4**. Weiß hat Glück, denn sein Läufer deckt die Dame.



Durch eine Röntgendeckung ist der Turm auf a8 sicher. Leider kann Schwarz nach **1. Lg2** den Turm doch nicht retten (die Dame auf b7 deckt den Läufer).



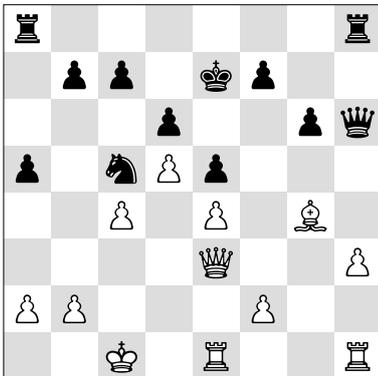
Damentausch wäre dumm, denn nach **1. Dxb5 axb5** ist der Springer gefesselt. Gut ist **1. Sb6**, und Schwarz muss die Deckung des Sb8 aufgeben.



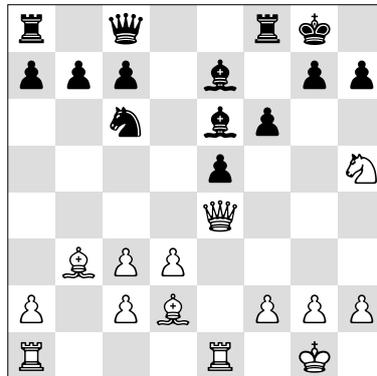
Weiß kann den schwarzen König als Verteidiger ausschalten, indem er ihn wegjagt. Nach **1. Sc6+** verliert Schwarz die Dame. Der Springer auf c6 ist gedeckt!

Gefesselte Figuren

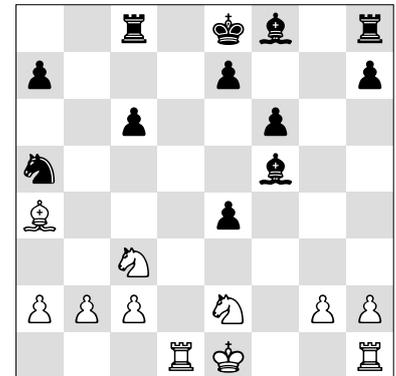
In dieser Gedächtnisstütze werden gefesselte Figuren nochmals behandelt. Bei diesem Thema werden in praktischen Partien die meisten Fehler gemacht. Wir schauen uns an, wie andere Kombinationstypen ausnutzen, dass gefesselte Figuren schlechte Verteidiger sind.



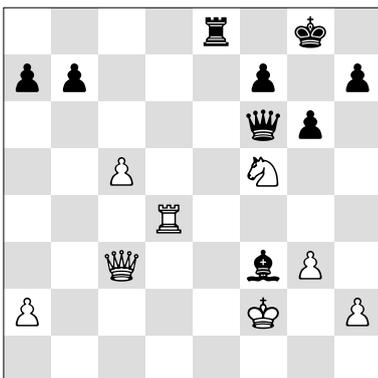
Doppelangriff: Springer
Die Dame auf e3 ist gefesselt, daher kann der Springer unbesorgt Schach geben: **1. ... Sd3+** mit Qualitätsgewinn.



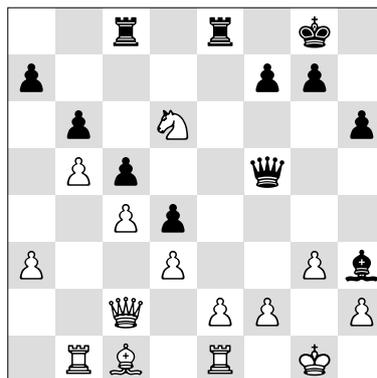
Doppelangriff: Dame
Durch die Fesselung des Le6 kann die Dame sicher nach g4. Nach **1. Dg4** gewinnt Weiß viel Material.



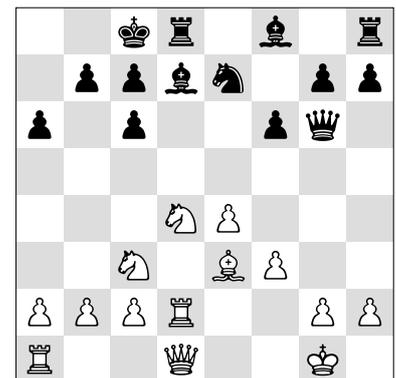
Doppelangriff: Turm
Ungedeckte Figuren in Sicht! Weiß gewinnt mit **1. Td5** eine Figur. Der Bauer c6 kann nichts ausrichten.



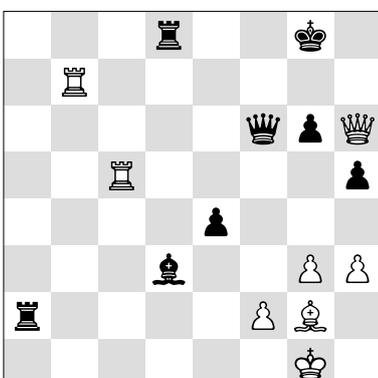
Abzugsangriff
Den Vordermann mit **1. Te4 Lxe4 2. Dxf6 Lxf5** abzuschließen, führt zu nichts. Richtig ist **1. Td8**. Die Dame auf f6 ist gefesselt.



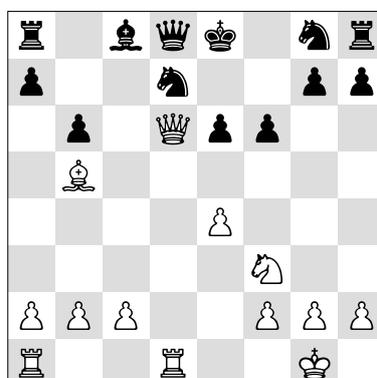
Matt drohen
Schwarz hat mit einem cleveren Plan seinen Läufer hergeben. Er nutzt die Fesselung des e-Bauern aus mit **1. ... Df3!**



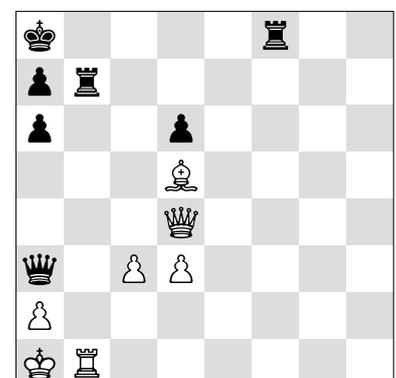
AV: Wegjagen + Material
Mit **1. Se6** nutzt Weiß die Fesselung des Ld7 aus. Wenn der Turm wegzieht, fällt der Läufer auf d7. Am besten ist noch **1. ... De8**.



AV: Ablenken + Matt
Schwarz und Weiß stehen beide auf Matt. Weiß ist früher dran mit **1. Tf5**.



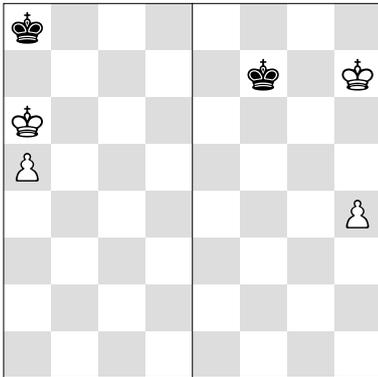
Fangen
Der Springer auf d7 kann nicht helfen. Nach **1. Lc6** ist der Turm eingeschlossen.



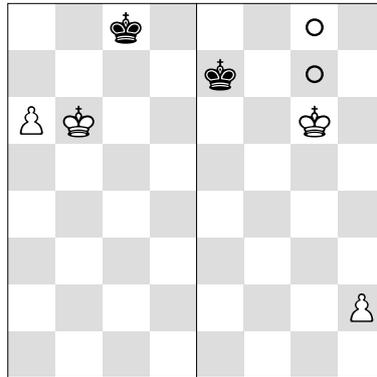
Gefesselte Figur hilft mit!
Tb7 ist gefesselt, aber passt gut auf: **1. ... Db2+ 2. Txb2 Tf1+ 3. Tb1 Txb1#**.

Der Randbauer

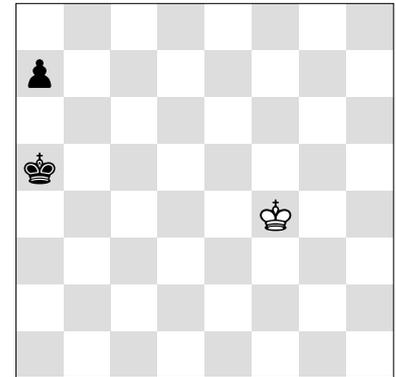
Der Wert eines Bauern ist 1 Punkt, dennoch sind nicht alle Bauern gleich viel wert. Der Randbauer ist schwächer als seine Brüder, da er ein Feld weniger beherrscht und daher nur in eine Richtung schlagen kann.



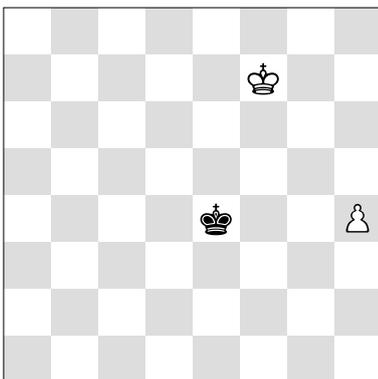
Remis. Links kann der schwarze König nicht aus der Ecke verjagt werden. Rechts kann der weiße König nicht weg, ohne den schwarzen König in die Ecke zu lassen.



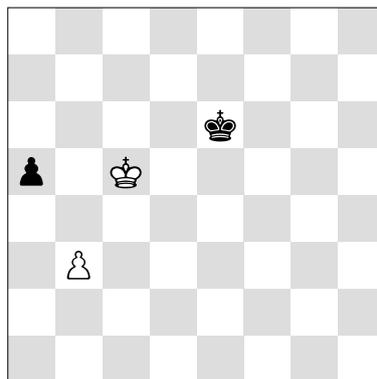
Gewinn. Links zieht Weiß **1. a7** und gewinnt. Rechts muss Weiß ein Schlüsselfeld (g7 oder g8) besetzen, um gewinnen zu können: **1. Kg7 Ke6 2. h4 Kf5 3. h5.**



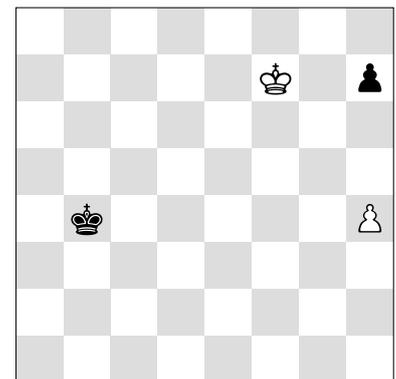
In *Berger-Mason, Breslau 1889* zog Weiß **1. Ke4?** Nach **1. ... Kb4 2. Kd3 Kb3** erreichte er die Ecke nicht mehr. Richtig ist **1. Ke3**, um das sichere Feld c1 anzusteuern.



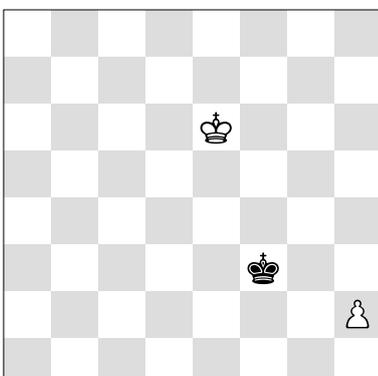
Schwarz darf nicht gedankenlos **1. ... Kf4** ziehen wegen **2. Kg6**. Der schwarze König muss den weißen abhalten durch **1. ... Kf5** mit Eroberung des Bauern.



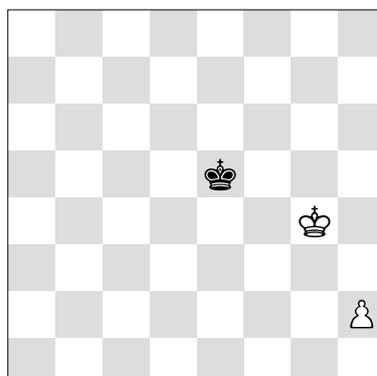
Die Schwäche des Randbauern kann der Verteidiger ausnutzen, indem er den Springerbauer seines Gegners zum Randbauern degradieren lässt: **1. ... a4!**



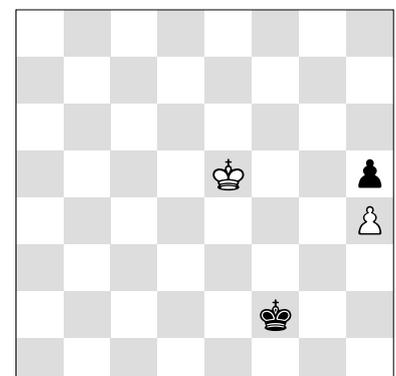
Kommt Schwarz rechtzeitig? Ja, wenn er Weiß Zeit verlieren lässt: **1. ... Ke5 2. Kg7** (2. h5 Kd6 3. h6 Kd7 ist remis) **2. ... h5 3. Kg6 Kd6 4. Kxh5 Ke7.**



Die Partei mit dem Randbauern muss dafür sorgen, dass sein Besitz in eigenen Händen bleibt: **1. Kf5 Kg2 2. h4.**

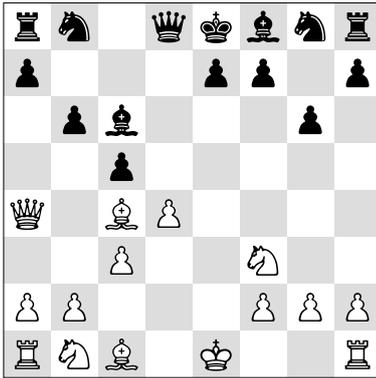


Die wichtigste Technik: **abhalten.** Weiß hält mit **1. Kg5 Ke6 2. Kg6 Ke7 3. Kg7** den schwarzen König aus der Ecke.

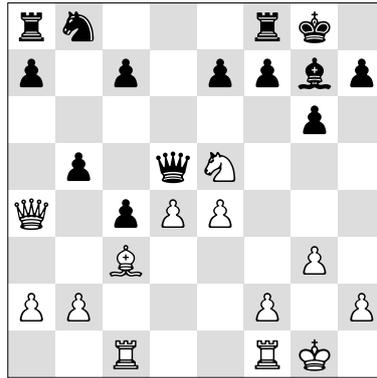


Nach **1. Kf5 Ke3** kommt der König nach f8. Daher fernhalten: **1. Kf4 Ke2 2. Kg5 Ke3 3. Kxh5 Kf4 4. Kg6.**

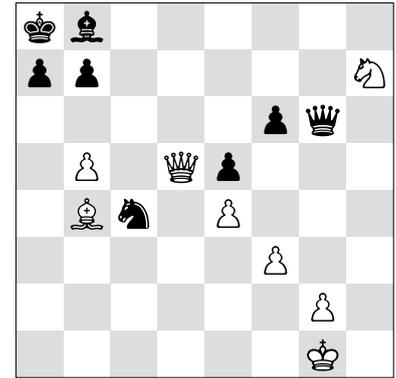
Der Zwischenzug



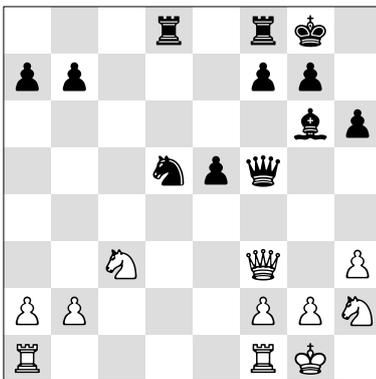
Weiß beachtet seine bedrohte Dame nicht, sondern zieht **1. Se5!** Ein sehr guter Zwischenzug, der Matt auf f7 droht. Nach **1. ... e6** gewinnt **2. Sxc6** Material.



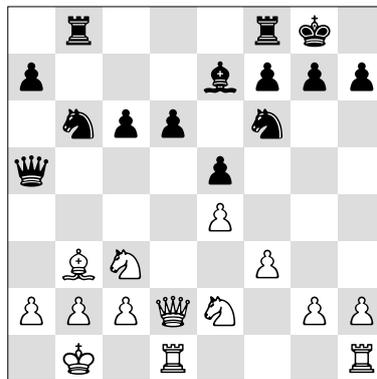
Beide Damen sind angegriffen. Schwarz will die Damen zwar tauschen, schlägt aber erst noch schnell den Springer: **1. ... Dxe5!** Er gewinnt eine Figur.



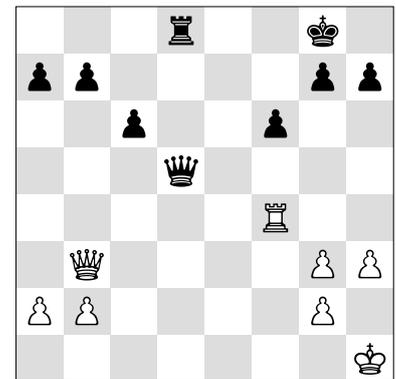
Weiß schlägt nicht ohne nachzudenken auf c4, sondern rettet erst seinen Springer mit einem **Zwischenzug: 1. Sf8!** Erst dann kommt Sc4 an die Reihe.



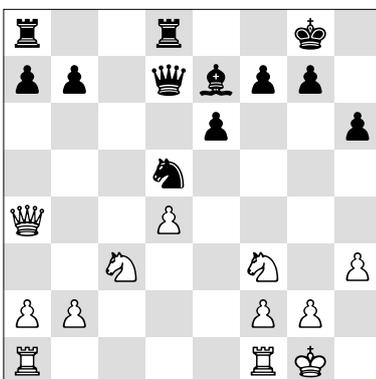
Schwarz wollte nach **1. Sxd5 Dxf3** ziehen. Nach **2. Se7+** und **3. Sxf3** gewinnt Weiß. Derartige **Zwischenzüge** eignen sich auch für andere Kombinationen.



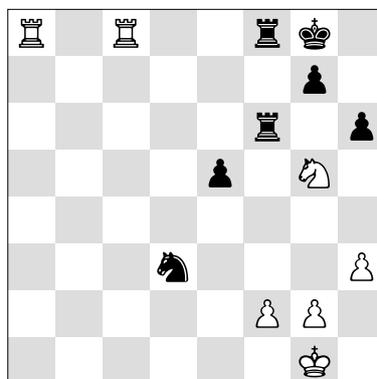
Abzugsangriff
Weiß bedient sich mit **1. Sd5 Dxd2** (sonst Dxa5) **2. Sxe7+** sehr clever eines Zwischenzugs. Erst nach **2. ... Kh8** schlägt er auf d2 zurück.



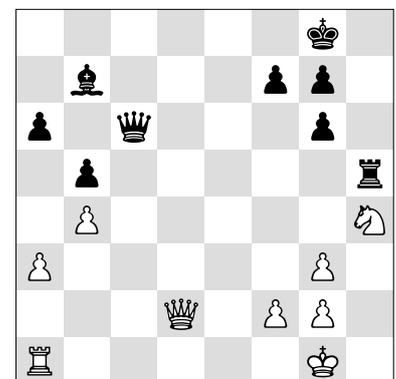
Fesselung
Die Fesselung der Dame sieht harmlos aus, aber nach **1. Td4 Dxb3 2. Txd8+ Kf7 3. axb3** gewinnt Weiß mit Hilfe eines Zwischenzugs einen Turm.



Schlagen + Material
Schwarz schlägt den Verteidiger der Dame: **1. ... Sxc3 2. Dxd7**, und nun der Zwischenzug **2. ... Se2+** nebst **3. ... Txd7**.



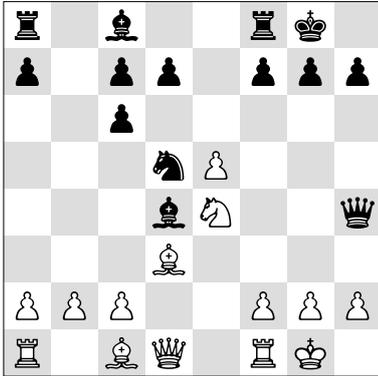
Ablenken + Material
Weiß lenkt mit **1. Sh7** den König ab. Nach **1. ... Txc8** schlägt Weiß zwischendurch mit Schach auf f6. Auf **1. ... Kxh7** folgt **2. Txf8**.



Schwarz glaubt clever zu sein und schlägt mit **1. ... Txb4** den Verteidiger von g2. Mit dem Zwischenzug **2. Dd8+ Kh7 3. Dxb4** gewinnt Weiß jedoch die Qualität.

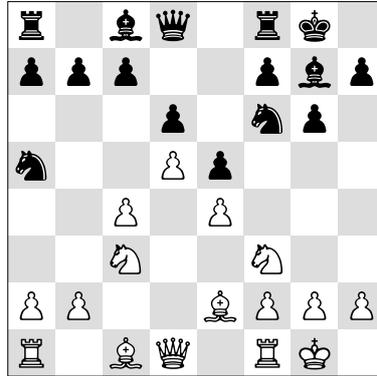
Verwundbarkeit in der Eröffnung

Bereits in der Eröffnung kann man mit den Kombinationen aus Stufe 2 und 3 Material gewinnen. Achte auf ungedeckte Figuren, Figuren auf der gleichen Bahn, eine Figur mit wenig Bewegungsfreiheit und Verteidiger.



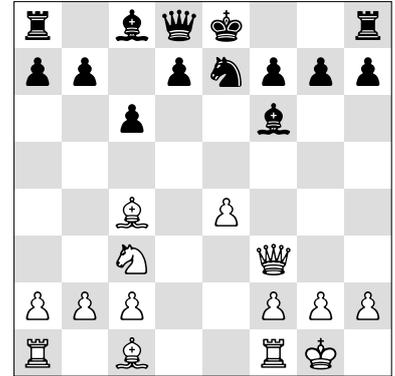
Fangen der Dame

Die schwarze Dame steht aktiv, aber auch verwundbar. Weiß erobert mit **1. Lg5** die Dame.



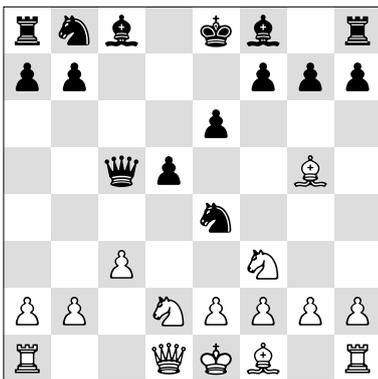
Fangen

Auch andere Figuren kann man in der Eröffnung einschließen. Bekannt ist der Springer am Rand: **1. b4**.



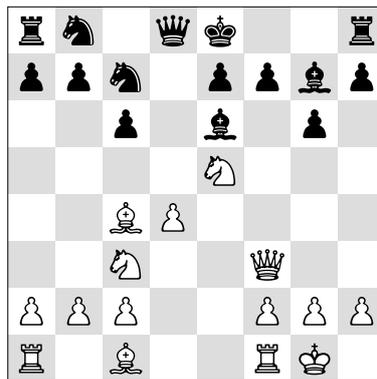
Fesselung

Das Mattbild auf f7 fällt sofort ins Auge. Der Läufer auf f6 ist gefesselt. Der Angriff **1. e5** gewinnt eine Figur.



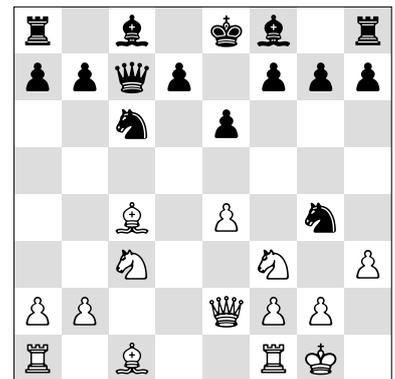
Fesselung

Schwarz droht Matt auf f2. Schade für ihn, dass der d-Bauer gefesselt ist und **1. Sxe4** eine Figur gewinnt.



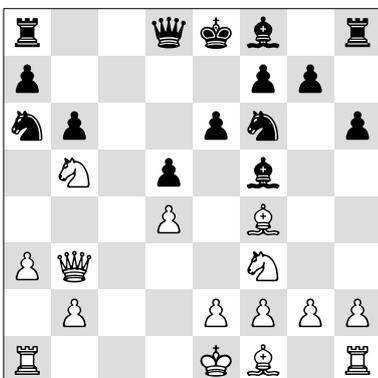
Ausschalten der Verteidigung

Wiederum fällt das Matt auf f7 auf. Der verteidigende Läufer kann durch Schlagen ausgeschaltet werden: **1. Lxe6**.



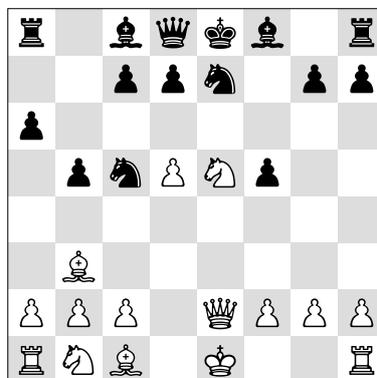
Ausschalten der Verteidigung

Schwarz lenkt mit **1. ... Sd4** den Verteidiger ab von h2. Zieht Weiß mit der Dame, dann folgt **2. ... Sxf3+**.



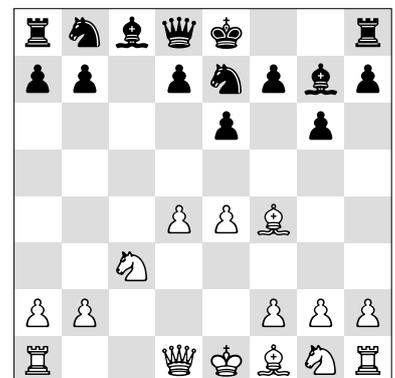
Doppelangriff

Weiß zieht **1. Da4** und droht nicht nur **2. Dxa6**, sondern auch **2. Sc7+**. Schwarz verliert Material.



Abzugsangriff

Nach **1. d6** droht Matt auf f7. Nach **1. ... Sxb3** gewinnt der Zwischenzug **2. dxe7** eine Figur.

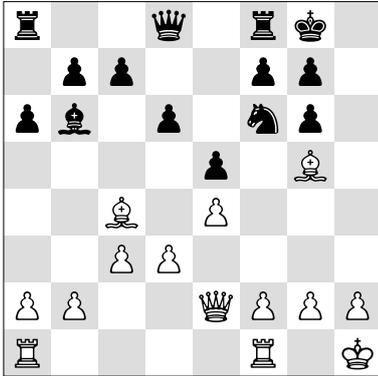


Verwundbaren Punkt angreifen

Greife den schwächsten Punkt deines Gegners an. Nach **1. Sb5** kann Schwarz c7 nicht mehr ausreichend decken.

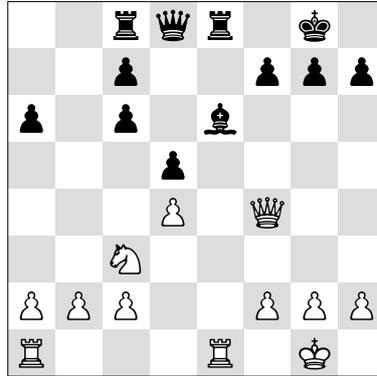
Kleiner Plan

In seinen Partien muss man sich immer wieder einen guten Zug ausdenken. Man muss gesunde Züge machen! Aber was ist ein gesunder Zug? Lies weiter und wende die folgenden Pläne in deinen Partien an.



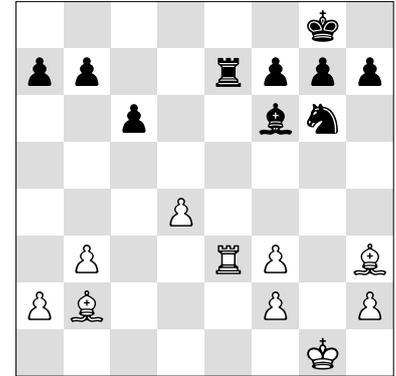
Aktivität der Figuren erhöhen

Bei Weiß sind beide Läufer aktiv. Die Dame kann nach f3, aber was nun? Die Türme leisten dann zu wenig. Besser ist deshalb **1. f4**. Die f-Linie wird nach dem Schlagen auf e5 geöffnet, und Weiß kann die Türme bei Bedarf auf der f-Linie verdoppeln. Schwarz kann die Fesselung seines Springers nicht ohne Bauernverlust auflösen.



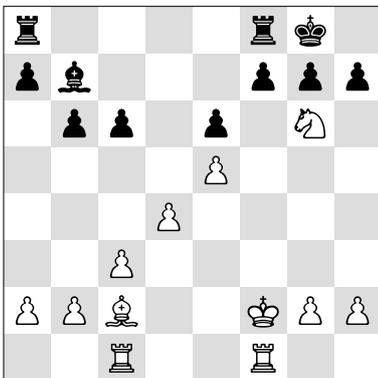
Figur auf besseres Feld

Der Springer auf c3 hat im Moment nichts Besseres zu tun, als den gut gedeckten Bauern d5 anzugreifen. Höchste Zeit, den Springer mit **1. Sa4** auf ein besseres Feld zu ziehen. Auf c5 steht der Springer besser. Dort greift er gegnerische Figuren an, und beherrscht mehr Felder auf der gegnerischen Hälfte.



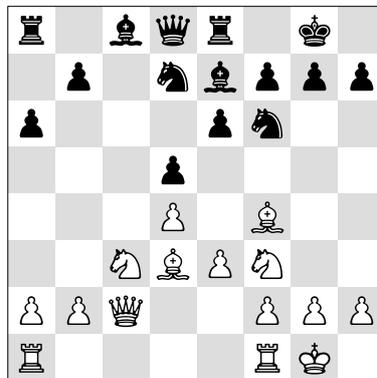
Bauernstruktur verbessern

Doppelbauern sind oft nicht so stark. Darum ist es ein guter Plan, einen Doppelbauern aufzulösen. Weiß hat in dieser Stellung den starken Zug **1. La3**. Schwarz kann den Turmtausch nicht verhindern (1. ... Tc7? 2. Te8+) und muss auf e3 schlagen. Nach **2. fxe3** sind die weißen Bauern wieder verbunden. Außerdem hat Weiß mehr Kontrolle über f4.



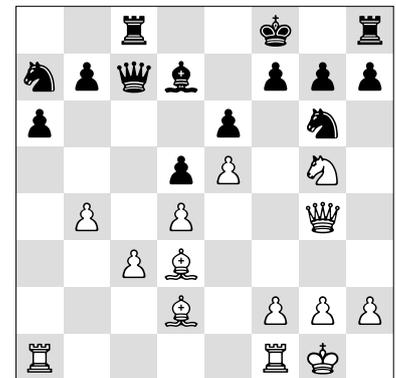
Ins Zentrum schlagen

Günstig scheint 1. ... fxg6+ zu sein, da der Turm dann aktiviert wird. Das stimmt zwar, es gibt aber einen Nachteil: Der Bauer e6 wird nicht mehr von einem Bauern gedeckt. Meist ist es am besten, ins Zentrum hineinzuschlagen. Nach **1. ... hxg6** beherrschen die schwarzen Bauern mehr Felder als nach 1. ... fxg6.



Verwundbarkeit ausnutzen

Ein guter Plan ist, einen schwachen Punkt des Gegners anzugreifen. Schwarz hat gerade ... a6 gezogen, um Sb5 zu verhindern. Dank eines taktischen Tricks kann Weiß trotzdem **1. Sb5** ziehen (1. ... axb5 2. Lc7). Schwarz muss mit **1. ... e5** die Notbremse ziehen. Weiß kann dann mit **2. Sc7** oder **2. dxe5** Material gewinnen.



Verwundbarkeit ausnutzen

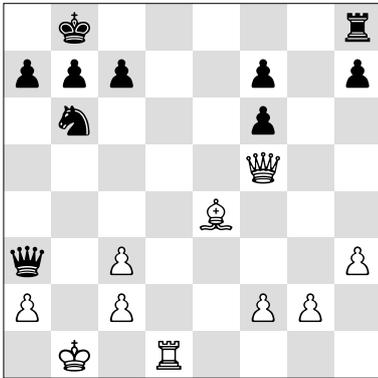
In dieser Stellung steht Weiß besser. Der verwundbare Punkt fällt nicht gleich ins Auge. Weiß zog **1. Tfc1** und ließ den direkten Gewinn mit **1. Df3** aus. Schwarz scheint f7 einfach decken zu können, aber der Schein trügt. Auf **1. ... Le8** oder einen anderen Läuferzug folgt **2. Sxe6+**.

Matt

Um seinen Gegner mattsetzen zu können, braucht man fast immer mehrere Figuren. Wir kennen:

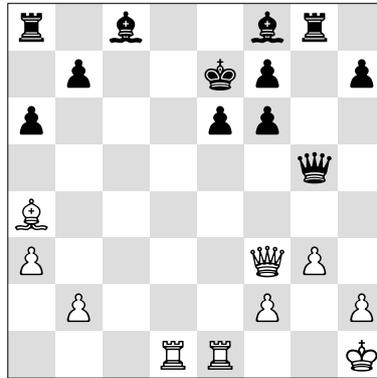
- den Jäger - die Figur, die mattsetzt
- den Helfer - die Figur, die die mattsetzende Figur unterstützt
- den Bewacher - die Figur, die dem König Felder nimmt

Das Besondere an den Beispielen auf dieser Seite ist, dass Jäger, Bewacher und Helfer ohne Schach herangeholt werden.



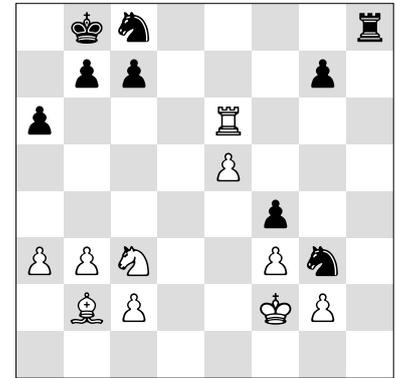
Helfer heranziehen

Der schwarze Springer muss der Dame beim Matt auf b2 helfen. Nicht gut wäre 1. ... Sc4 2. Db5, und Weiß rettet sich. Nach **1. ... Sa4** kann Weiß b2 nicht mehr gut decken (**2. Db5 Sxc3+ 3. Ka1 Dxa2#**).



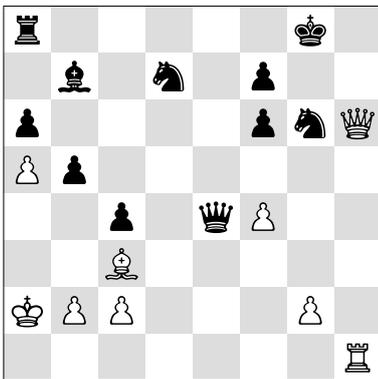
Jäger heranziehen

Die weiße Dame muss natürlich mattsetzen, aber wo? 1. Dc3 scheint zu gewinnen, da Schwarz c7 nicht decken kann. Leider vermasselt 1. ... f5 den Plan. Die Dame muss daher auf d8 mattsetzen, denn dann rettet ... f5 nichts mehr. Also gewinnt nur **1. Dd3!**



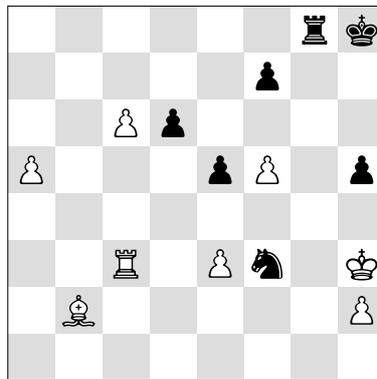
Jäger und Bewacher heranziehen

Der weiße König kann noch nach e1 entkommen. Zum Glück können Figuren oft mehr als eine Aufgabe erfüllen. Der schwarze Turm dient nach **1. ... Th1** als Jäger und als Bewacher. Weiß kann das Matt auf f1 nicht mehr decken.



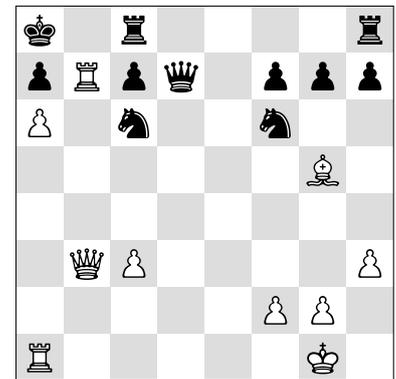
Bewacher heranziehen

Die weißen Drohungen auf der h-Linie scheinen entscheidend zu sein, aber nach 1. Dh7+ Kf8 entkommt der König. Weiß muss erst mit **1. Lb4** dem schwarzen König ein wichtiges Fluchtfeld nehmen. Schwarz kann h7 noch mit **1. ... Sf8** decken, ist dann aber matt auf h8.



Aufgabe des Bewachers erweitern

Der schwarze Turm nimmt die Felder auf der g-Linie auf seine Kappe. Der Springer kontrolliert das Feld h4. Über mehr Figuren kann Schwarz im Moment nicht verfügen. Der Turm muss effektiver eingesetzt werden: **1. ... Tg4**. Matt mit **2. ... Sg5#** ist nicht mehr zu verhindern.



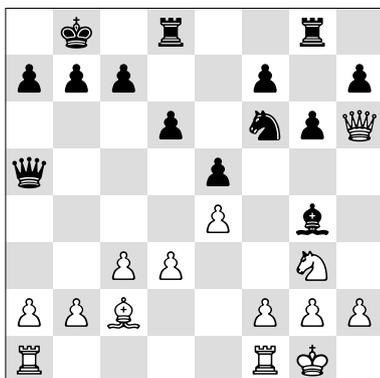
Feldräumung

Um mattsetzen zu können, muss Weiß keine Figur heranziehen, sondern genau das Gegenteil ist der Fall! Lustig ist, dass der weiße Turm auf b7 nur im Weg steht. Ohne Turm kann die Dame auf b7 mattsetzen. Weiß muss das Feld b7 mit Tempo räumen: **1. Txa7+ Sxa7 2. Db7#**.

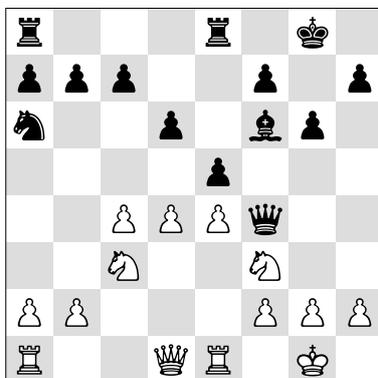
Ausschalten der Verteidigung

Figuren mit einer Funktion nennen wir Verteidiger. Wir können sie ausschalten durch Schlagen, Wegjagen oder Weglocken. Das ist bereits bekannt. In dieser Gedächtnisstütze kommen drei Formen vor, die etwas anders sind als die, die wir bereits kennen:

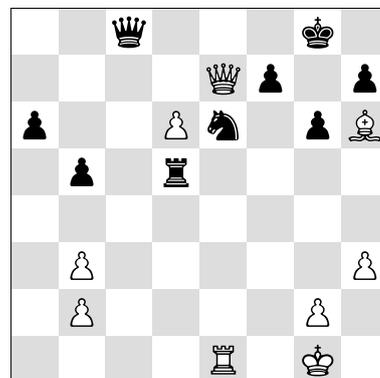
- Ausschalten des Verteidigers mit einer Figur
- Zwei Verteidiger gleichzeitig ausschalten
- Verteidiger mit zwei Aufgaben ablenken



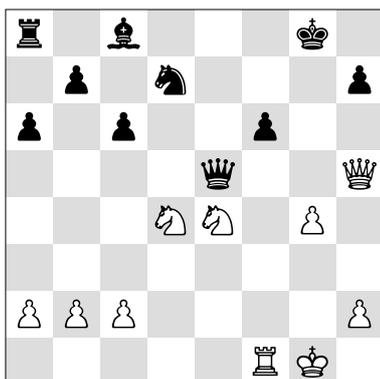
Weiß kann mit **1. Dg5** eine Figur gewinnen. Das Besondere ist, dass die gleiche Figur den Verteidiger wegjagt und die Beute angreift. Diese Kombination ist kein Doppelangriff der Dame, denn Lg4 ist (noch) kein Angriffsziel. Allerdings sieht es so aus, als ob dies schon der Fall wäre.



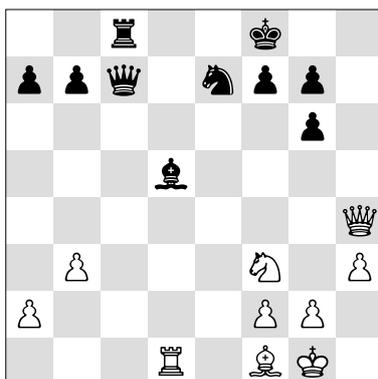
Auch andere Figuren als die Dame können im Alleingang einen Verteidiger ausschalten. Weiß gewinnt mit **1. Sd5** den Läufer auf f6. Die Dame muss die Deckung des Läufers aufgeben. Das Problem bei dieser Form des Ausschaltens des Verteidigers ist, dass noch nichts angegriffen wird.



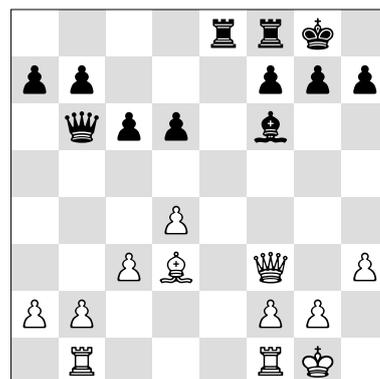
Weiß würde gerne mit **1. Df8** mattsetzen. Es gibt zwei Verteidiger. Weiß schlägt einen mit **1. Txe6** und lenkt den anderen ab: **1. ... Dxe6 2. Df8#**. Diese Kombination gelingt nur, weil der Bauer f7 gefesselt ist. Nicht gut wäre **1. Df6** wegen **1. ... Tf5**.



Die Dame auf e5 ist zweimal gedeckt. Mit **1. Sxf6+** schlägt Weiß den verteidigenden Bauer. Schwarz muss zurückschlagen (h7 steht nun zweifach ein). Nach Schlagen mit dem Springer hat die Dame auf e5 keinen einzigen Verteidiger mehr übrig. Zurückschlagen mit der Dame kostet auch Material.



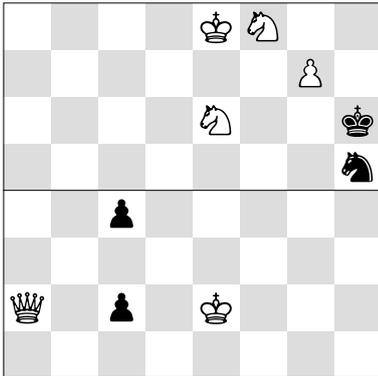
Der Springer auf e7 hat jedenfalls eine deutliche Aufgabe: er muss den Läufer auf d5 decken. Seine zweite Funktion ist auch leicht zu sehen. Er ist der einzige Verteidiger gegen das Matt auf h8. Weiß gewinnt den Läufer auf d5 mit **1. Dh8+ Sg8 2. Txd5**.



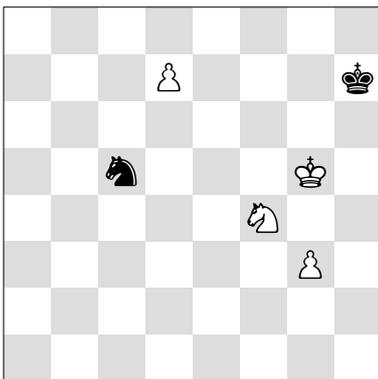
Ein Verteidiger mit zwei Funktionen ist manchmal nicht so einfach zu finden. Es hilft, zunächst einmal eine seiner Aufgaben zu erkennen. Bauer g7 muss den Läufer decken. Weiß kann den g-Bauern ablenken mit **1. Df5**. Der g-Bauer muss die Deckung des Läufers aufgeben.

Unterverwandlung

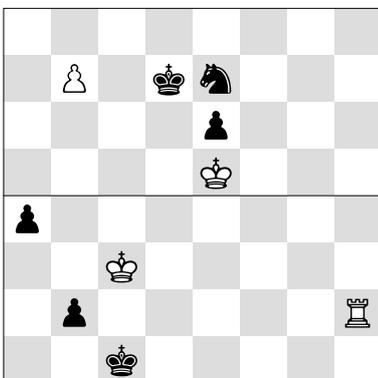
Manchmal ist es besser, sich keine Dame zu holen. Die Umwandlung in einen Turm, Läufer oder Springer heißt **Unterverwandlung**.



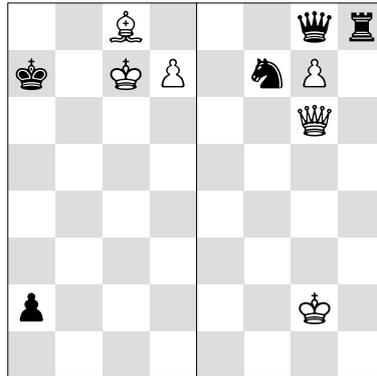
Unterverwandlung in einen Springer bietet sich manchmal an. Ein Springer zieht anders als eine Dame. Oben ist **1. g8S** matt (1. g8D? Sf6+). Unten gewinnt 1. ... c1D nicht; **1. ... c1S+** jedoch schon.



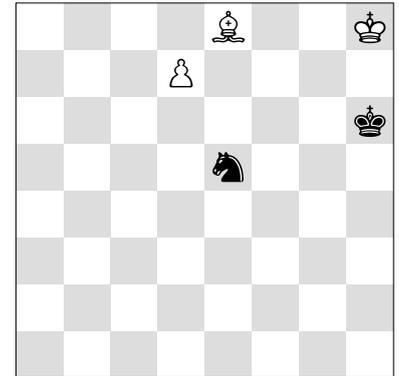
Umwandlung in Dame oder Turm führt zu Patt: **1. d8D** Se6+ 2. Sxe6. Richtig: **1. d8L**.



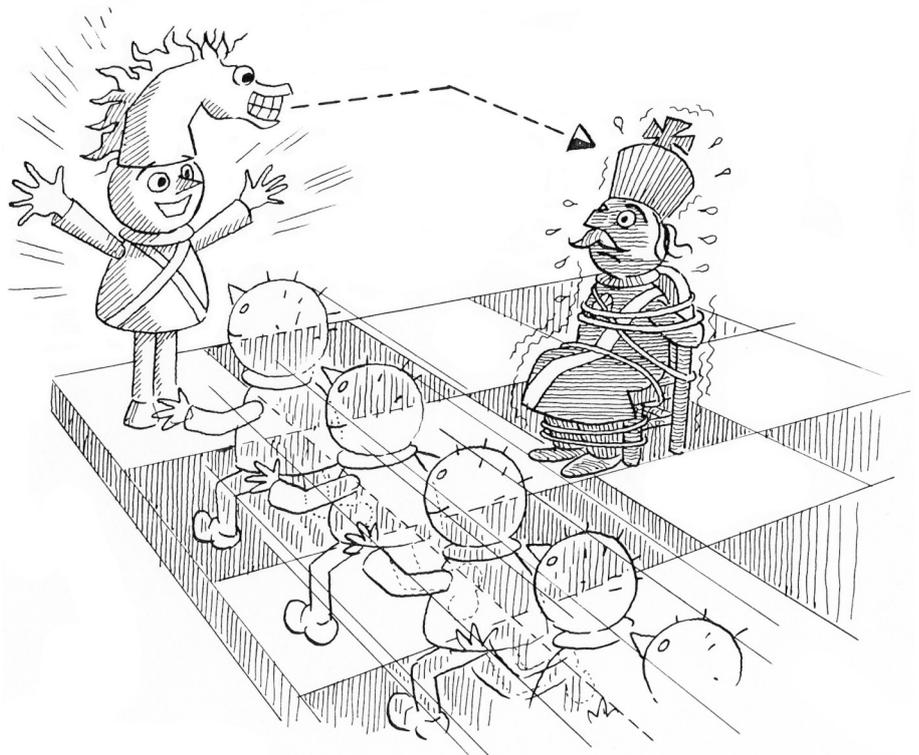
Manchmal ist eine Unterverwandlung notwendig, um zu remisieren. Oben ist **1. b8S+** nötig gegen einen Doppelangriff. Unten verteidigt **1. ... b1S+** gegen Matt.



Links ist **1. d8D a1D** remis. Weiß gewinnt mit **1. d8S a1D** **2. Sc6+ Ka8** **3. Lb7#**. Rechts hat Weiß nach **1. gxh8D** Dxc6+ 2. Kf2 Sxh8 12 Punkte weniger. Nach **1. gxh8S** **Dxh8** **2. Dxf7** oder **1. ... Dxc6** **2. Sxc6** steht es gleich!



Umwandlung in einen Turm oder Läufer ist nur sinnvoll, wenn man Patt vermeiden will. Diese Figuren haben weniger Möglichkeiten als die Dame. Nach **1. d8D? Sf7+** **2. Lxf7** ist Schwarz patt. Darum gewinnt nur **1. d8T**.



Unterverwandlung in einen Springer ist nützlich, wenn:

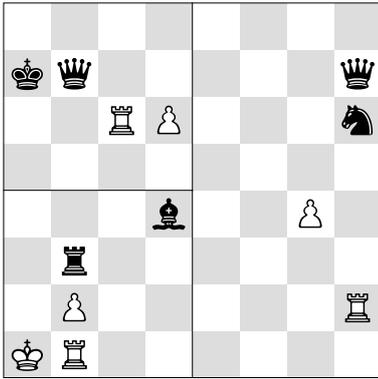
- der Springer einen Doppelangriff macht
- der Springer eine eigene Figur deckt
- der Springer Schach gibt oder mattsetzt

Unterverwandlung in einen Turm, Läufer oder Springer ist nützlich:

- um Patt zu vermeiden

Fesselung

In fast jeder Partie kommt eine Fesselung vor. Fesselungen sind zwar manchmal harmlos, meistens jedoch sehr störend. In dieser Gedächtnisstütze schauen wir uns kompliziertere Formen einer Fesselung an.

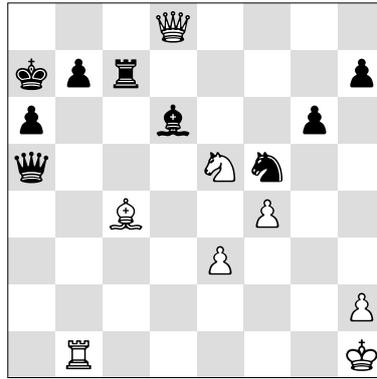


Es gibt drei Formen:

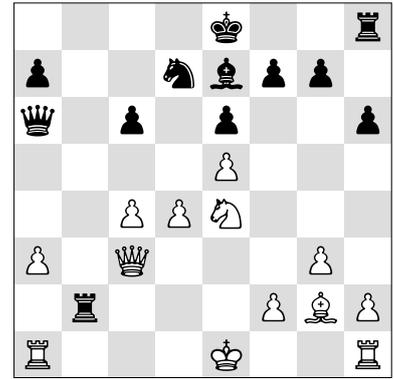
Fesseln: Links oben zieht Weiß **1. Tc7** und fesselt die Dame.

Eine gefesselte Figur angreifen: Rechts zieht Weiß **1. g5** und gewinnt den gefesselten Springer.

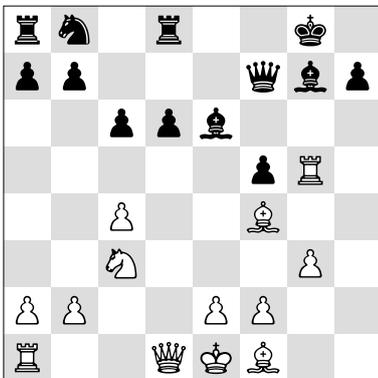
Gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger: Schwarz nutzt links unten mit **1. ... Ta3#** die Fesselung aus.



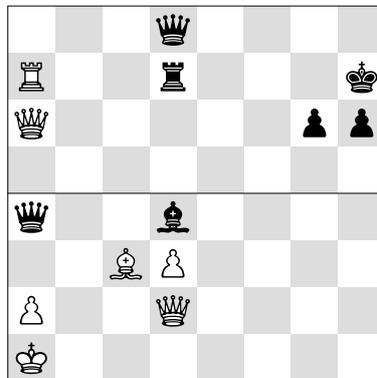
In dieser Stellung muss man die Fesselung erst einmal finden. Jedenfalls ist der Tc7 gefesselt. Das sieht harmlos aus, denn nach **1. Sd7** (droht Matt auf b8) rettet **1. ... Tc5**. Matt auf b8 wäre auch ohne den Bauern b7 möglich. Wenn wir uns das vor Augen führen, kommen wir einfach auf die Lösung: **1. Sc6+!** Weiß nutzt zwei Fesselungen aus.



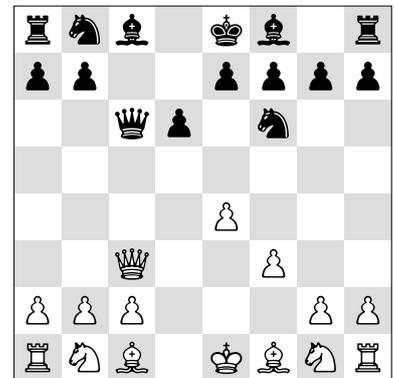
„Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger“ (der Einfachheit halber „KGV“) ist ganz klar die schwierigste der drei Formen. Sogar Großmeister übersehen sie ab und zu. Dank der „KGV“ sind andere Fesselungen möglich. Schwarz nutzt mit **1. ... Lb4** aus, dass der a-Bauer gefesselt ist. Für den Weißen kommt jede Rettung zu spät.



Der Läufer auf g7 ist gefesselt. Weiß kann die gefesselte Figur mit **1. Dd4** angreifen, der Läufer ist jedoch immer noch ausreichend gedeckt. Nun steht auch der Bauer d6 in einer Fesselung (Td8 ist ungedeckt), daher ist **1. Le5** möglich. Weiß kombiniert einen Angriff auf eine gefesselte Figur mit „eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger“. Schwarz verliert Material.

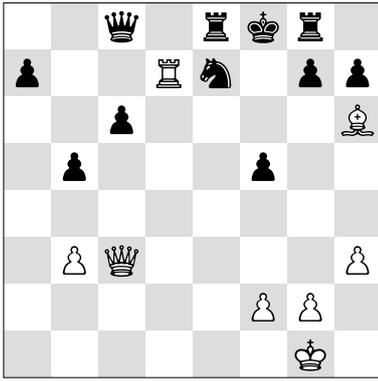


Der Turm auf d7 darf nicht auf der d-Linie ziehen, kann aber einen Zug auf der 7. Reihe machen. Ein Angriff mit **1. Dc6** wäre daher sinnlos. Weiß muss die gefesselte Figur nochmals angreifen, aber auch fesseln: **1. Dd6**. Jetzt geht nach einem Turmzug die Dame verloren. Diesen Trick kann man auch auf Diagonalen anwenden. Unten gewinnt Schwarz mit **1. ... Db4** den Läufer.

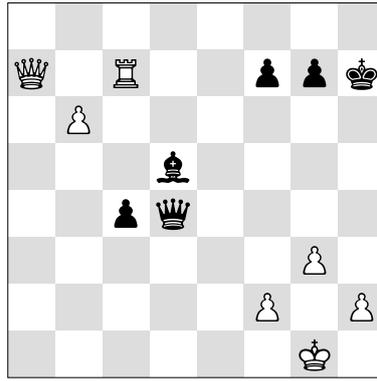


Die Fesselungen im vorigen Diagramm heißen **Kreuzfesselungen**. Die Figuren, die an der Fesselung beteiligt sind, bilden ein Kreuz. Auf geraden Bahnen ein **+**, auf diagonalen ein **X**. Eine Kombination von gerade und diagonal ist auch möglich. Die Dame auf c6 ist teils gefesselt. Sie ist an die Deckung des Lc8 gebunden. Weiß profitiert davon mit **1. Lb5**. Der Vordermann ist zweimal gefesselt.

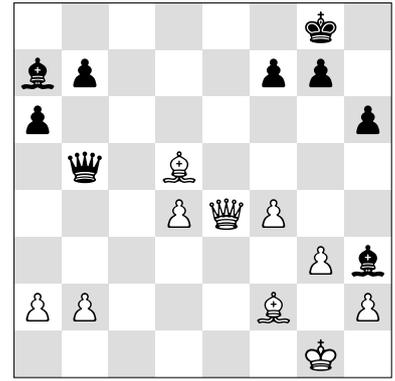
Verteidigen gegen matt



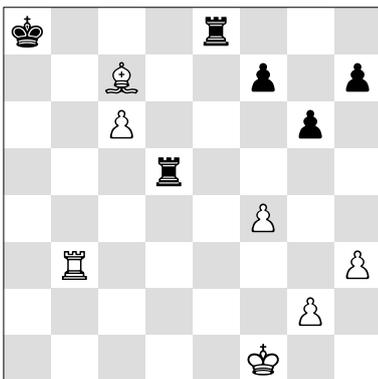
Weiß droht Matt mit 1. Df6#. Schwarz kann sich nur mit **Decken** verteidigen. Nicht mit 1. ... Sd5 2. Lxg7+, sondern mit 1. ... Kf7 wonach Weiß noch mehr Material verliert.



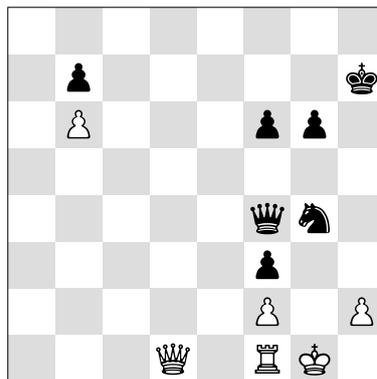
Schwarz droht Matt auf d1. Ein Luftloch machen mit 1. h3 hilft nichts: 1. ... Dd1+ 2. Kh2 Dh1#. Weiß muss **decken** mit 1. Da4, und nach 1. ... De4 muss der König nach f1 **wegziehen**.



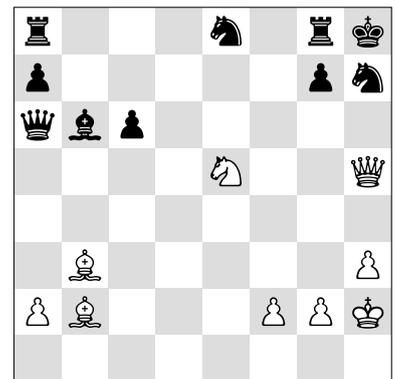
Leider kann Weiß sich nicht mit 1. De1 (decken) retten, da der Ld5 einsteht. Die Rettung kommt durch **Wegziehen** und **Dazwischenziehen**: 1. Kh1! Df1+ 2. Lg1.



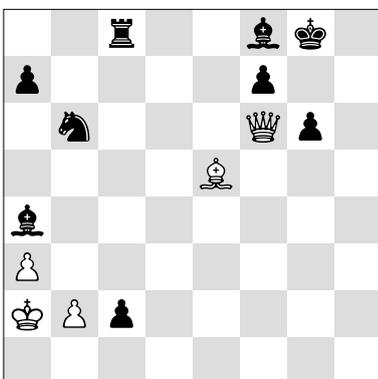
Schwarz muss sich gegen Ta3# verteidigen. Er kann das Feld a3 mit **Tempogewinn** decken: 1. ... Td1+ 2. Kf2 Ta1.



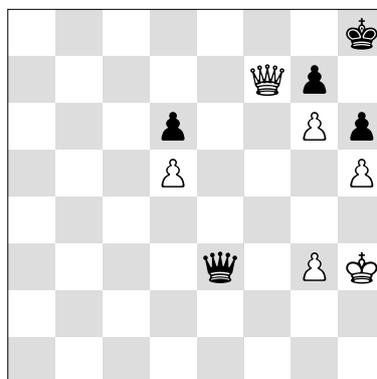
Tempogewinn und Röntgendeckung. Nach 1. Dd7+ Kh6 folgt 2. Dc7. Nach 2. ... Se5 fesselt Weiß den Angreifer mit 3. Dc1.



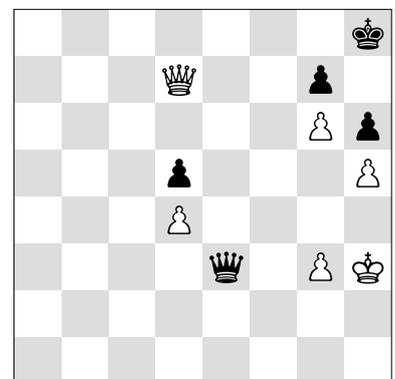
Die doppelte Mattdrohung auf f7 und g6 kann nur verteidigt werden, wenn man den Angreifer **fesselt** und **schlägt**: 1. ... Lc7 2. Kg1 Lxe5.



Schwarz hat keine Verteidigung gegen das Matt auf h8. **Gegenangriff** ist seine Rettung. Zu Dauerschach führt 1. ... c1s+, aber 1. ... Lb3+! 2. Kxb3 c1s# ist noch besser!



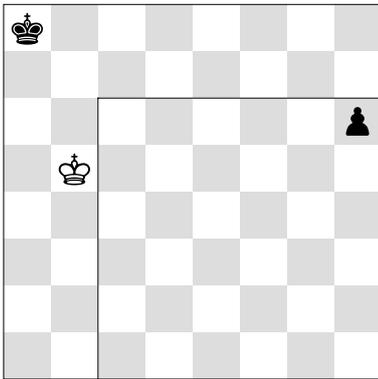
Die Rettung kommt für den Schwarzen von unerwarteter Seite. Außer einem Damenzug hat Schwarz keinen Zug. Daher ist **Patt** möglich: 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 patt.



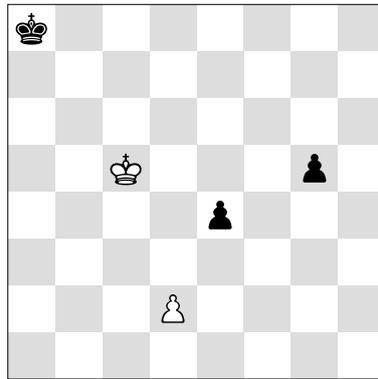
Diese Stellung ähnelt der vorigen sehr. Nun hat der König jedoch noch einen Zug. Daher muss Schwarz sehr genau spielen: 1. ... De6+. Er rettet sich ins **Patt**.

Das Quadrat

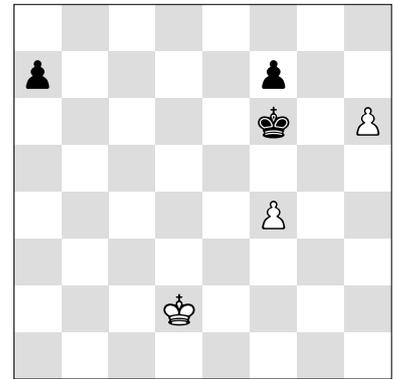
In einem Bauernendspiel ist die Regel des Quadrats sehr hilfreich, um auszurechnen, ob der Freibauer noch eingeholt werden kann. Das ist natürlich nicht das Einzige, das du über das Quadrat wissen solltest.



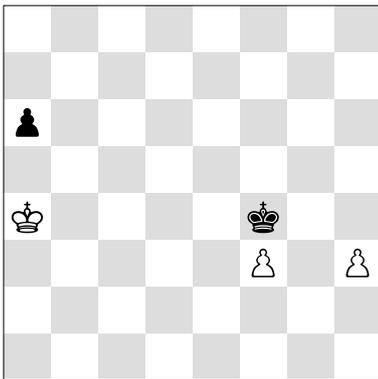
Zunächst einmal eine Wiederholung. Das Quadrat des h-Bauern ist eingezeichnet. Weiß am Zug erreicht das Quadrat und remisiert. Ist Schwarz am Zug, so kann der Bauer promovieren.



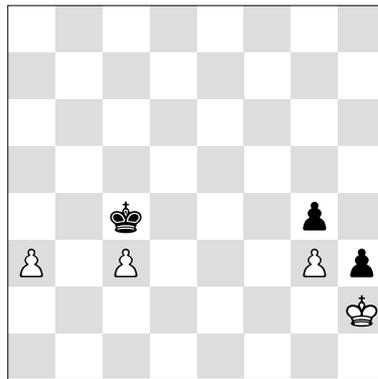
Der weiße König kann das Quadrat des g-Bauern erreichen. Schwarz kann ihm mit **1. ... e3** eine Barriere in den Weg stellen. Nach **2. dxe3 g4** **3. Kd4 g3** kommt der weiße König zu spät.



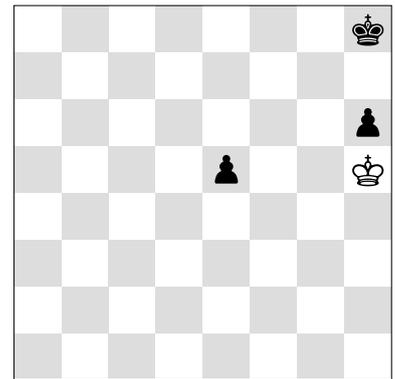
Gegnerische Bauern können den König auch aus dem Quadrat halten. Weiß zieht **1. f5!** Dem Schwarzen gehen schnell die Züge aus: **1. ... a4** **2. Kc3 a3** **3. Kb3 a2** **4. Kxa2 Ke7** **5. h7.**



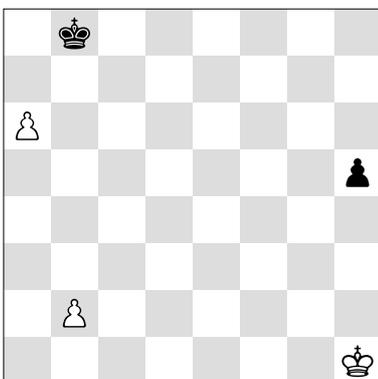
Mit **1. h4!** verhindert Weiß, dass beide Bauern verloren gehen. Nach **1. ... Kf5** **2. Ka5 Kg6** folgt **3. f4! Kh5** **4. f5.** Weiß gewinnt mit Hilfe seines Königs.



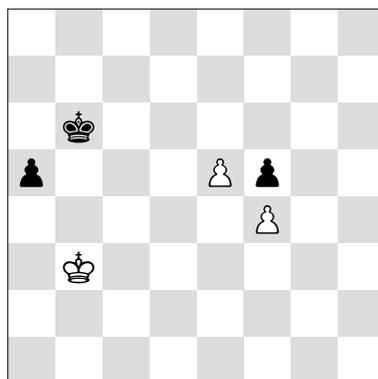
Schwarz kann den Bauern nicht erobern: **1. a4 Kc5** **2. Kg1 Kb6** **3. c4**, aber Weiß kann nicht ohne König gewinnen: **3. ... Kc5** **4. a5 Kc6** **4. Kh2 Kc5.**



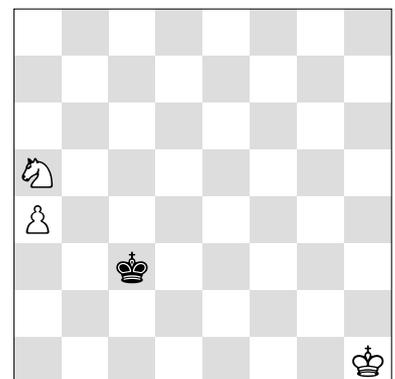
In diesem Diagramm können die Bauern nicht verhindern, dass Weiß remisiert, da sie den König nicht unter Kontrolle halten können: **1. Kg4! Kg7** **2. Kf5.**



Verbundene Bauern sind sehr stark. Nach **1. b4 Ka7** **2. b5 Kb6** **3. Kh2** kann Schwarz nicht auf b5 schlagen.

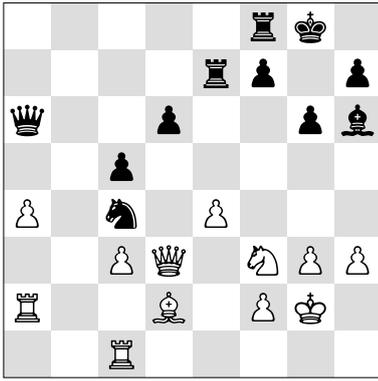


Schwarz muss im Quadrat des e Bauern bleiben. Nach **1. Ka4** muss er seinen Bauern im Stich lassen.

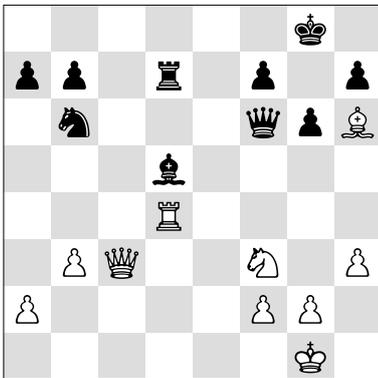


Ein Springer muss seinen Bauern außerhalb des Quadrats decken. Also **1. Sb3! Kb4** **2. a5.**

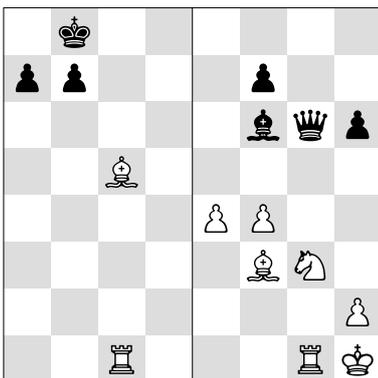
Abzugsangriff



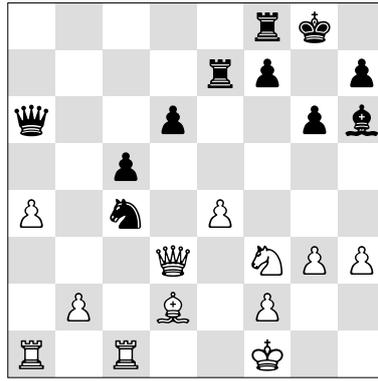
Bei einem Abzugsangriff muss der Vordermann der Batterie ein geeignetes Ziel finden. Schwarz gewinnt mit **1. ... Se3+**: ein Angriff auf **König + Material**.



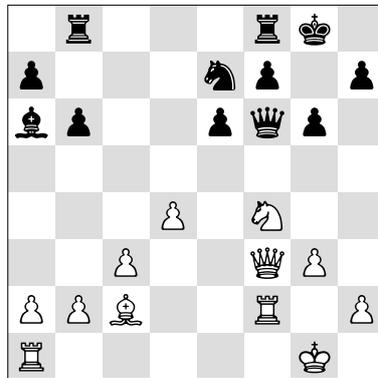
Die Batterie Dc3/Td4 muss auf **Material + Feld** gerichtet werden mit **1. Te4!** Es wird Matt auf g7 oder auf e8.



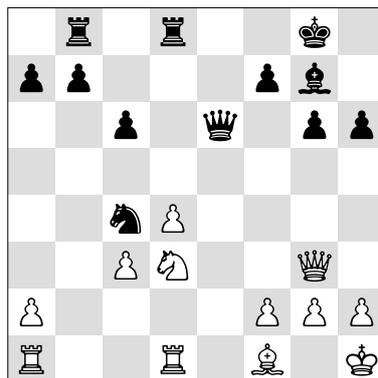
Abzugsangriff und Ausschalten des Verteidigers
Links hat der Vordermann ein andersartiges Ziel vor Augen. Mit **1. Ld6+** verjagt der Läufer den König. Rechts schaltet der Hintermann den Verteidiger aus: **1. Sh5**.



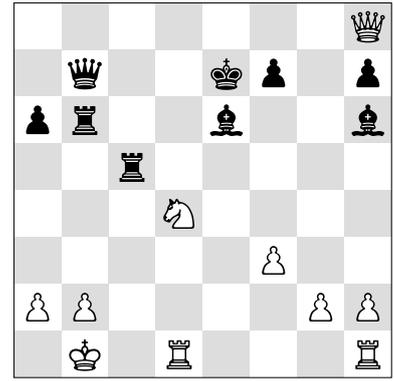
Fast die gleiche Stellung, aber hier taugt **1. ... Se3+ 2. Ke2** nichts. Schwarz muss eine Figur schlagen mit **1. ... Sxd2+**, also doch wieder **König + Material**.



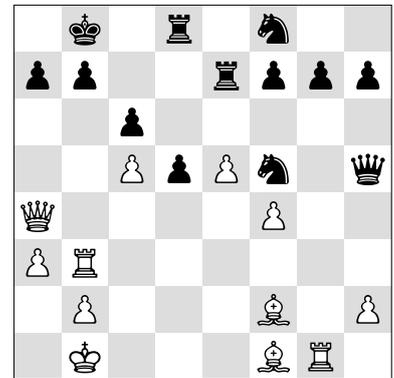
AA und der Zwischenzug
Weiß kann mit **1. Sxg6** gewinnen: **1. ... Dxf3 2. Sxe7+** (Zwischenzug) und **3. Txf3**.



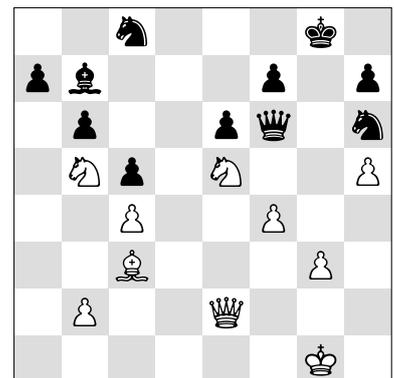
Der Springer auf c4 ist indirekt angegriffen durch Lf1. Der Vordermann kann die verteidigende Dame mit **1. Sf4** angreifen, wodurch der Springer der Dame das Feld d5 wegnimmt. Die Dame muss den Sc4 im Stich lassen.



Ohne Sd4 kann Weiß mattsetzen. Der Springer muss mit Tempo wegziehen. Nicht **1. Sf5+ Lxf5 2. Dd8+ Ke6**, sondern **1. Sc6+ Dxc6 2. Dd8#**, ein Angriff auf **König + Feld**.



Abzugsangriff und fangen
Die Batterie Da4/Tb3 führt zum Gewinn: **1. Th3**. Die Dame kontrolliert nun d1.



Der Läufer greift indirekt die Dame an. Dadurch kann der Vordermann ein geeignetes Angriffsziel finden: **1. Sg4**. Die Dame ist angegriffen und kann den Sh6 nicht mehr decken. Der Abzugsangriff schaltet den Verteidiger aus.