

Ausschalten der Verteidigung: unterbrechen

Verteidiger kann man durch Schlagen, Wegjagen oder Ablenken ausschalten. Ziel ist dabei immer Materialgewinn oder Matt. Auf dieser Seite wirst du noch eine weitere Form kennen lernen.



Der Turm ist angegriffen. Wirklich in Gefahr ist er noch nicht, da der Läufer ihn deckt. Weiß kann mit 1. d5+ die Diagonale des Läufers schließen. Der Turm geht verloren. Der Name dieser Kombination ist: **unterbrechen**.

Unterbrechen + Material



In den ersten drei Stellungen ist die Figur, die unterbricht, stets aktiv. Sie gibt Schach, droht Matt oder greift die Dame an. In dieser Stellung spielt Weiß **1. Ld6**. Der Läufer tut nichts anderes, als die sechste Reihe zu unterbrechen; Schwarz muss eine Qualität geben.



Der schwarze König ist eingeschlossen. Das Mattbild mit dem Springer auf c7 springt darum ins Auge. Weiß kann mit **1. Sb5** die b-Linie unterbrechen und Matt auf c7 drohen. Schwarz muss auf b5 eine Qualität geben.

Unterbrechen + Matt



Unterbrechen ist das Schließen einer Bahn: einer Linie, einer Reihe oder einer Diagonale. Der Läufer auf d4 verteidigt gegen Matt auf g7, der Turm auf f5 deckt den Turm auf f8. Weiß kann mit dem fantastischen Zug **1. Tf6!** einen der beiden Verteidiger ausschalten. Schwarz wird matt auf g7 oder f8.



Die schwarze Dame deckt das Feld g7. Wegen des Drucks der weißen Dame und des Läufers ist das auch nötig. Weiß schaltet die Dame aus mit **1. Tg5**. Nach **1. ... hxg5** oder **1. ... Sxg5** ist die g-Linie unterbrochen. Weiß setzt matt auf g7.

Unterbrechen + Matt



Unterbrechen kann auch Hand in Hand gehen mit anderen Kombinationen. In dieser Stellung zieht Schwarz **1. ... Td1+**. Damit lässt er Weiß die traurige Wahl zwischen "weg + Material" (**2. Txd1 Dxb2**) oder "unterbrich + Matt" (**2. Lxd1 De1** matt).