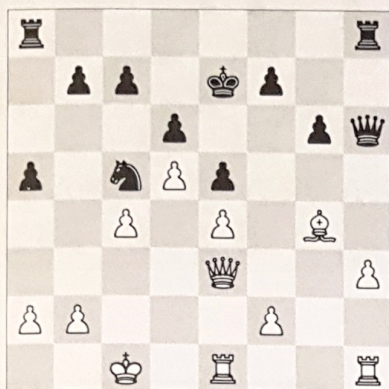
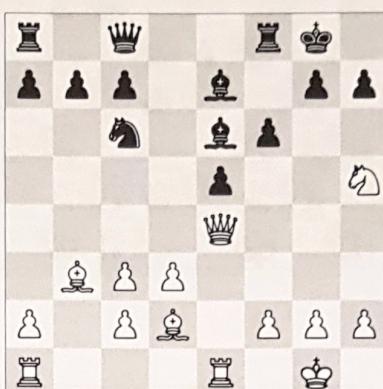


# Gefesselte Figuren

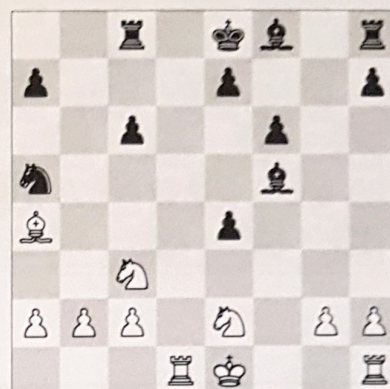
In dieser Gedächtnisstütze werden gefesselte Figuren nochmals behandelt. Bei diesem Thema werden in praktischen Partien die meisten Fehler gemacht. Wir schauen uns an, wie andere Kombinationstypen ausnutzen, dass gefesselte Figuren schlechte Verteidiger sind.



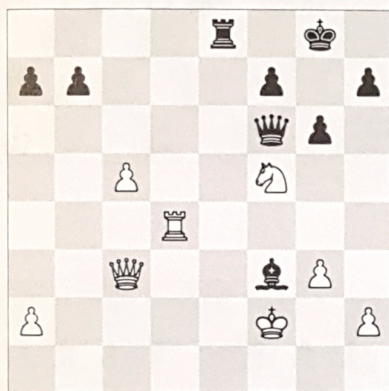
**Doppelangriff: Springer**  
Die Dame auf e3 ist gefesselt, daher kann der Springer unbesorgt Schach geben: **1. ... Sd3+** mit Qualitätsgewinn.



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



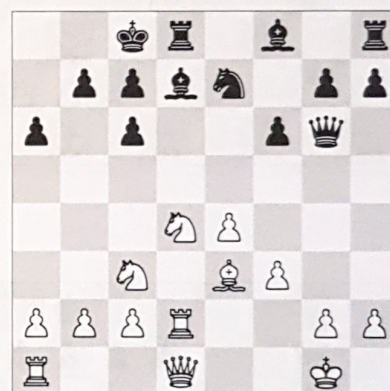
**Doppelangriff: Turm**  
Ungedeckte Figuren in Sicht! Weiß gewinnt mit **1. Td5** eine Figur. Der Bauer c6 kann nichts ausrichten.



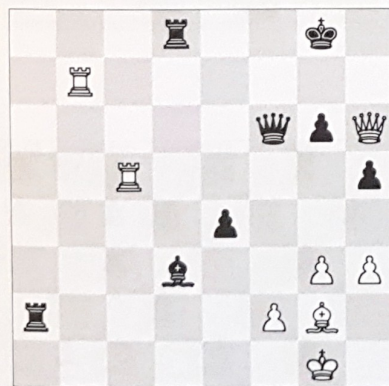
**Abzugsangriff**  
Den Vordermann mit **1. Te4 Lxe4 2. Dxf6 Lxf5** abzuschließen, führt zu nichts. Richtig ist **1. Td8**. Die Dame auf f6 ist gefesselt.



**Matt drohen**  
Schwarz hat mit einem cleveren Plan seinen Läufer hergegeben. 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#**.