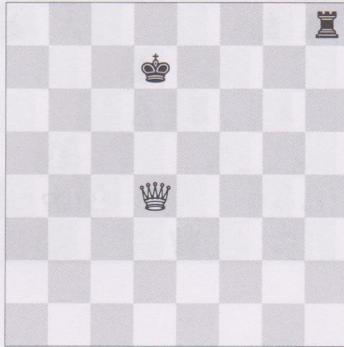


Doppelangriff: Dame

An der Angriffswaffe, die du in dieser Gedächtnisstütze kennenlernst, wirst du viel Spaß haben. Es ist eine Waffe, mit der du auf schlaue Art und Weise Material gewinnen kannst.



Ein Doppelangriff ist ein Angriff mit einer Figur auf zwei Ziele. Die Angriffsziele beim Schach sind:

- **der König**
- **eine Figur**
- **ein wichtiges Feld**

Die weiße Dame greift den König und den Turm an. Der König muss reagieren, und der Turm geht verloren.

König + Material

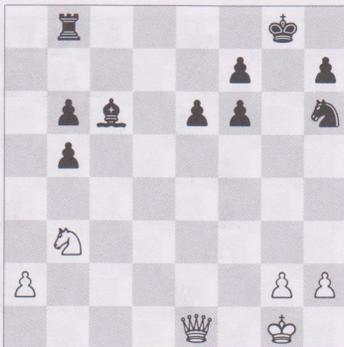


Eine Stellung am Anfang einer Partie. Schwarz hat gerade mit seinem Springer einen Bauern auf e4 geschlagen. Das war nicht sehr klug. Der Springer auf e4 ist ungedeckt. Weiß kann nun mit einem Doppelangriff der Dame diesen Springer gewinnen. Er spielt **1. Dd1-a4+**. Wie findet man in seiner eigenen Partie einen Doppelangriff?



Die Dame greift den Läufer und den Springer an. Entweder Läufer oder Springer können in Sicherheit gebracht werden. Beide können nicht gerettet werden. Der Doppelangriff hat nur Erfolg, wenn die Figuren ungedeckt sind. Bei gedeckten Figuren braucht die Dame Unterstützung.

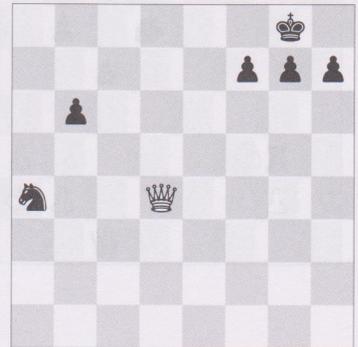
Material + Material



In seinen eigenen Partien muss man bei einem Doppelangriff auf Folgendes achten:

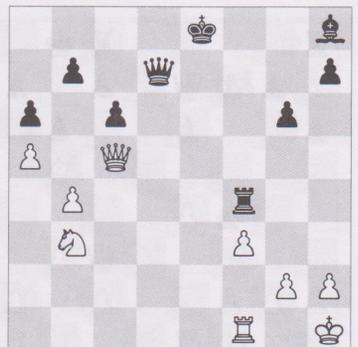
- Wo kann man Schach bieten?
- Welche Figuren stehen ungedeckt?
- Wo kann man mattsetzen?

Der König steht auf g8 nicht sicher, und alle schwarzen Figuren sind ungedeckt. Weiß kann **1. De1-g3+** ziehen, aber auch **1. De1-c1** ist ein guter Doppelangriff.



Die Dame greift den Springer auf a4 und das Feld d8 an. Die Dame droht auf d8 matt zu setzen. Wenn der Springer nach c5 zieht, setzt Weiß matt auf d8. Verhindert Schwarz das Matt mit **1. ... h7-h6**, dann verliert er seinen Springer. Dies ist ein Doppelangriff mit den Angriffszielen:

Material + Feld



Nicht jeder Doppelangriff ist gut. Die Dame muss schon auf dem richtigen Feld zwei Ziele angreifen. In diesem Diagramm fällt als Erstes auf, dass der schwarze König unsicher steht. Auch der Turm auf f4 ist ungedeckt. Es ist verführerisch **1. Dc5-e5+** zu spielen. Halt! Erst kontrollieren, ob der Zug auch gut ist. Dann entdeckst du sicherlich, dass ein Läufer auf h8 steht und spielt **1. Dc5-e3+**.