

Fesselung: Vorder- und Hintermann platzieren

Die Fesselung ist eine gute Waffe, gewinnt aber nicht immer Material. Wie beim Doppelangriff kann der richtige vorbereitende Zug manchmal Wunder bewirken. Vorder- oder Hintermann müssen auf das richtige Feld gelockt oder gejagt werden.



Die Fesselung des d5-Springers mit 1. Lb3 hat wenig Sinn. Schwarz deckt den Springer mit 1. ... c6. Deshalb platziert Weiß einen anderen Vordermann: 1. Txd5 (1. ... Dxd5 2. Lb3).

Vordermann platzieren + Fesselung



Die Fesselung des Ld5 kann man nicht sofort ausnutzen. Ein Angriff wird mit 1. ... Lxg2 pariert. Der Läufer muss mit 1. e4 nach e4 gelockt werden. Nach 1. ... Lxe4 gewinnt Weiß mit der Kreuzfesselung: 2. Db1.

Vordermann platzieren + Angriff auf die gefesselte Figur



Weiß opfert überraschend mit 1. Dxb7 die Dame. Nach 1. ... Dxb7 profitiert er mit 2. Txd7 von der geringen Verteidigungskraft der schwarzen Dame.

Vordermann platzieren + gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger



In dieser Stellung ist noch keine Fesselung zu erkennen. Mit dem lästigen Schach 1. Le5+ zwingt Weiß den König auf die a-Linie. Anschließend fesselt der Turm auf a1 die Dame.

Hintermann platzieren + Fesselung



Sofort 1. f4 bringt nichts. Schwarz deckt mit 1. ... Sd7 den Läufer auf f6. Darum muss Weiß erst 1. Sxf6 ziehen. Nach 1. ... Kxf6 2. f4 gewinnt Weiß durch die Fesselung des Springers eine Figur.

Hintermann platzieren + Angriff auf eine gefesselte Figur



Der f-Bauer ist gefesselt, aber 1. Dxe4 wäre dumm. Vorheriger Tausch auf f6 ändert die Sachlage. Nach 1. Lxf6 Dxf6 ist die Fesselung des f-Bauern plötzlich doch lästig: 2. Dxe4 gewinnt nun einen Turm.

Hintermann platzieren + gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger