

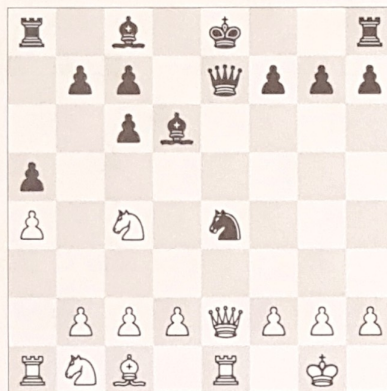
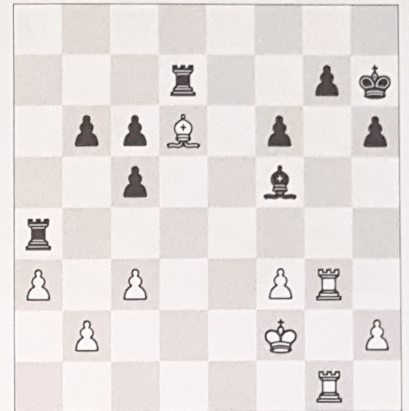
Verwundbarkeit

In fast jeder Stellung gibt es Schwächen. Wir müssen lernen, die Verwundbarkeiten des Gegners auszunutzen. Eigene Verwundbarkeiten müssen wir möglichst verringern.



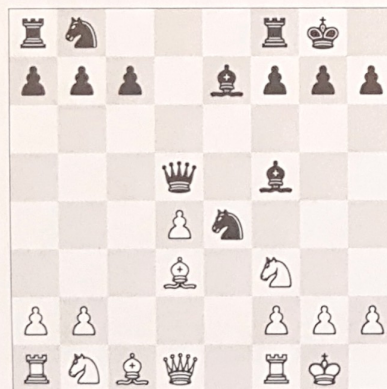
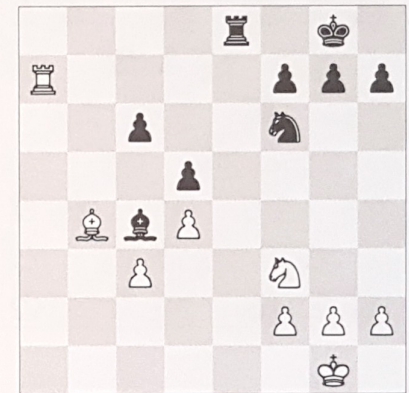
Wichtige Felder (Punkte) in der gegnerischen Stellung, die schwierig zu decken sind, müssen wir angreifen. Links ist f7 ein „schwierig zu deckender Punkt“ (SDP). Nach **1. g6** (nicht 1. Se5 De4+) **1. ... hxg6 2. Sg5** kann Schwarz aufgeben.

Rechts spielt Schwarz **1. ... g5**. Die Drohung **2. ... Txd6** kann nicht mehr pariert werden: eine „schwierig zu deckenden Drohung“ (SDD).



Links scheint Schwarz Probleme zu haben. Sowohl **1. ... f5 2. d3** als auch **1. ... Sf6 2. Sxd6+** verlieren. Die Lösung für Schwarz finden wir, wenn wir die Schwäche der weißen Grundreihe entdeckt haben: **1. ... Le6! 2. Dxe4 Lxc4**.

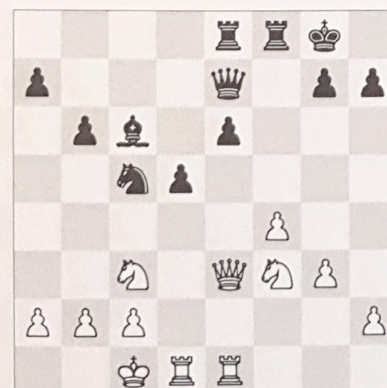
Rechts darf Weiß erst auf den c6-Bauern losgehen, wenn die eigene Sicherheit gewährleistet ist. Weiß beginnt mit **1. h3**, um ein eventuelles Matt zu verhindern.



In diesen Stellungen stehen ungenügend gedeckte und ungedeckte Figuren.

Links fällt uns der ungedeckte Läufer auf e7 auf. **1. Lxe4 Lxe4 2. Sc3 Df5 3. Sxe4 Dxe4 4. Te1**.

Rechts eine verwundbare Dame auf d4, die auch noch eine Verteidigungsfunktion hat: **1. ... Lc5 2. Dd3 Lxe3 3. Dxe3 Txc4**.



Materialgewinn oder nicht? Links ist der e6-Bauer gefesselt. Gewinnt **1. Sxd5 Lxd5 2. Txd5** einen Bauern? Nein! Schlagen ist nicht Pflicht: **1. Sxd5? Db7**, und Weiß verliert den Springer auf f3. Rechts dachte Schwarz, mit dem Zug **Sh5** clever zu sein. Nach **1. Sxe5** folgt **1. ... Sxe5 2. Dxd5 Lg4** mit Damengewinn. Weiß spielt natürlich zuerst **1. Lxc6** und erst dann **2. Sxe5**.

