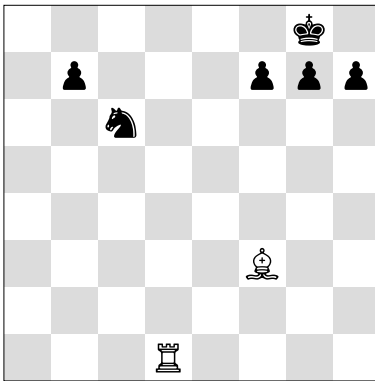


Ausschalten der Verteidigung

Verteidiger sind Figuren, die andere Figuren oder wichtige Felder decken. Du kannst sie ausschalten und Material gewinnen (Stufe 2). Die deckende Figur kannst du ebenfalls ausschalten, um matt zu setzen.

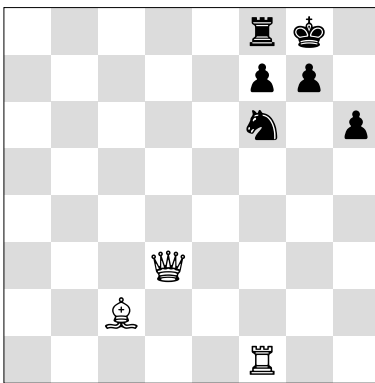


Schlagen

Ohne den Springer auf c6 könnte Weiß mit 1. Td8 mattsetzen. Der Springer ist demnach ein wichtiger Verteidiger.

Nach 1. Lxc6 ist das Feld d8 nicht mehr gedeckt, sodass nach **1. ... bxc6 2. Td8** matt folgen kann. Natürlich muss Schwarz sich nicht mattsetzen lassen; er kann mit **1. ... g6** ein Luftloch für den König machen. Allerdings verliert er dann eine Figur.

Wir nennen diese Kombination: **Schlagen + Matt**

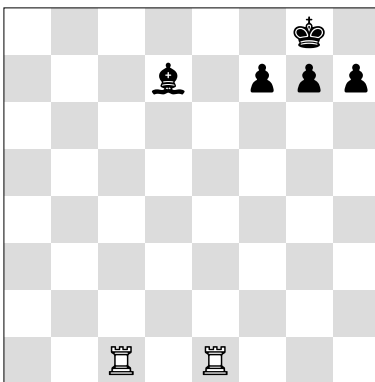


Das Feld h7 ist zweimal angegriffen und zweimal gedeckt. Der Springer auf f6 verteidigt gegen das Matt auf h7.

Mit dem Opfer **1. Txf6** kann Weiß den Verteidiger schlagen, denn nach **1. ... gxf6** wird h7 nicht mehr ausreichend verteidigt.

Auch in dieser Stellung muss Schwarz nicht zurückschlagen, verliert dann aber eine Figur.

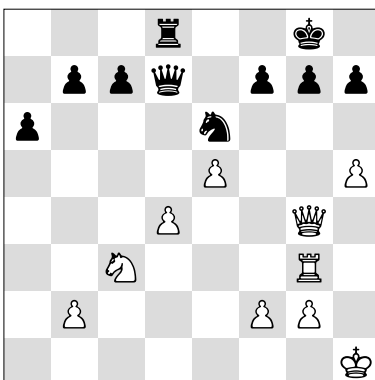
Schlagen + Matt: Weiß schlägt den Verteidiger, um mattsetzen zu können.



Ablenken

Ohne den Le6 könnten die Türme auf c8 bzw. e8 mattsetzen. Der Läufer deckt c8 und schirmt e8 ab. Nach dem kräftigen **1. Tc8+** muss Schwarz den Turm nehmen; Weiß setzt danach mit dem anderen Turm auf e8 matt. Der Verteidiger wurde mit einem Turmopfer abgelenkt. Diese Kombination nennen wir:

Ablenken + Matt.



Wegjagen

Weiß hat einen starken Angriff auf der g-Linie. Leider kann er noch nicht auf g7 mattsetzen, da der Springer auf e6 verteidigt. Mit **1. d5** jagt Weiß den Springer weg, um danach mattzusetzen. Spielt Schwarz **1. ... g6**, um das Matt zu verhindern, so gewinnt Weiß eine Figur.

Wegjagen + Matt: einen Verteidiger wegjagen, um matt zu setzen. Ablenken geschieht durch Schlagen oder durch ein Opfer, wegjagen durch einen Angriff auf eine ungedeckte Figur oder eine Figur mit höherem Wert.