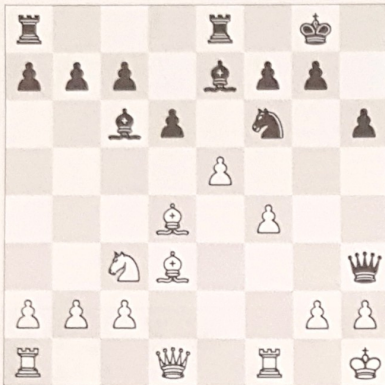


Verteidigen

Wenn der Angreifer einen Fehler macht, ist meist noch keine Not am Mann: Der Angriff mag abgeschlagen sein, aber der Kampf geht weiter. Der Verteidiger hingegen, der einen Fehler macht, kann sofort verloren sein. Besondere Aufmerksamkeit beim Verteidigen ist daher sehr wichtig.

Wir wiederholen noch einmal die Grundformen des Verteidigens: schlagen, wegziehen, decken und dazwischenziehen. In Stufe 5 ist der Schwierigkeitsgrad wieder um einiges höher.



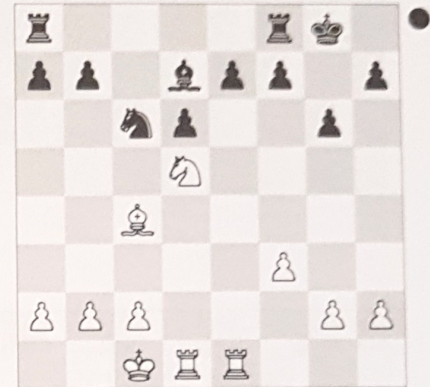
Verteidige gegen Matt

Schwarz droht Matt auf g2. Weiß kann mit Decken oder Dazwischenziehen reagieren. Außerdem muss er dafür sorgen, dass auf Sg4 immer Lg1 folgen kann. Richtig ist **1. De2**, schlecht hingegen das auf der Hand liegende 1. Se4 wegen 1. ... Sxe4 2. gxh3 Sf2+ 3. Kg1 Sxh3#.



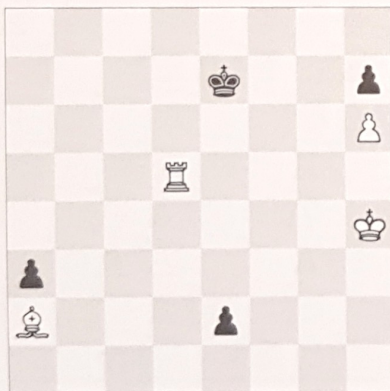
Verteidige gegen Drohungen

Weiß hat mit Sg5 den Angriff auf f7 in Gang gesetzt. Schwarz kann am besten **1. ... d5** spielen. Weiß kann eine Figur opfern mit **2. Sxf7 Kxf7 3. Sxd5 Le6 4. Lxc7 Dd7**, aber dann steht Schwarz besser. Auch 2. Lb3 Lb4 taugt nichts und ganz schlecht wäre 2. Sxd5 Sxd5 3. Lxd5 Lxg5.



Verteidige gegen Drohungen

Schwarz hat einen Bauern mehr; Weiß hat etwas Druck. Schwarz verteidigte sich mit 1. ... Tae8, aber nach 2. Lb5 konnte er den Bauern e7 auf einmal nicht mehr decken. Der richtige Zug ist **1. ... Le6**, um den aktiven Springer wenn nötig abtauschen zu können, z.B.: **2. Lb5 Lxd5 3. Txd5 Tfd8**.



Verteidige gegen den Freibauern

Der erste Zug ist nicht schwierig: **1. Te5+**. Erst nach der Antwort **1. ... Kf8** muss Weiß nachdenken. Auf e2 schlagen ist patt. Weiß spielt seinerseits das clevere **2. Lf7!** (mit der Pointe 2. ... Kxf7 3. Txe2). Schwarz kann noch **2. ... a2** probieren (3. Lxa2 e1D), aber dann droht das starke **3. Lh5!** undeckbares Matt auf e8.



Verteidige gegen Königsangriff

Schwarz spielte 1. ... g6 (2. Sxd5 ist eine ernst zu nehmende Drohung), und Weiß konnte nach Herzenslust weiter angreifen. Bei einem Königsangriff ist das Abtauschen der angreifenden Figuren fast immer eine gute Strategie: **1. ... Sxc3 2. bxc3** (auf 2. Lxf6 Se2+ 3. Kh1 folgt 3. ... Lxg2+) **2. ... Le4**.



Schach aufheben

Ohne nachzudenken würde der Weißspieler **1. Tg1** spielen. Er hat Glück, dass er nach **1. ... Da8+ 2. Tg1 Da1+** noch die Chance bekommt, seinen Fehler auszugleichen. Weiß muss die schwarze Dame von der langen Diagonale ablenken mit **3. Lc1! Dxc1 3. Tg1**. Am besten ist natürlich das sofortige **1. Lc1!**