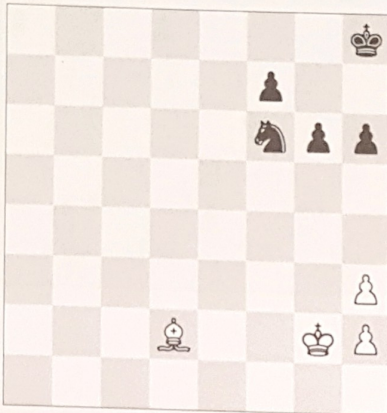


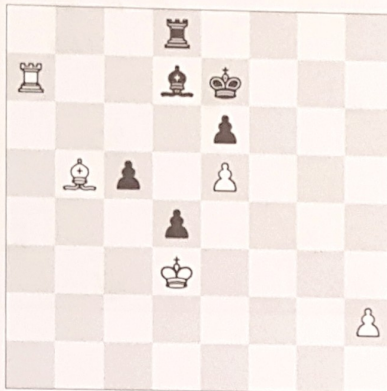
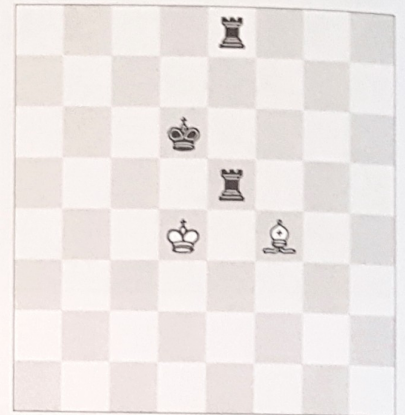
Die Dauerfesselung

Der Angreifer muss eine Fesselung manchmal aufrechterhalten, auch wenn sie nicht sofort Materialgewinn einbringt. Am besten erhält man die Fesselung so lange wie möglich aufrecht, eine „Dauerfesselung“.



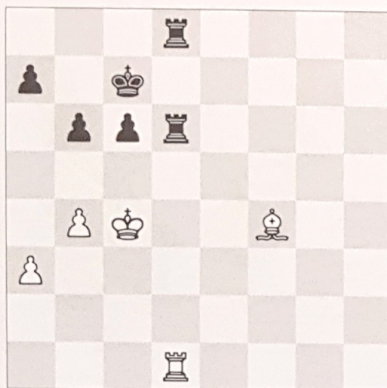
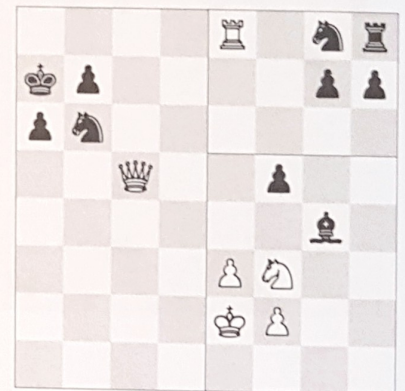
Nach **1. Lc3 Kg7 2. h4!** dauert die Fesselung nicht mehr lange. Dem Schwarzen gehen die Züge aus: **2. ... g5 3. h5.**

Rechts schlägt Weiß erst auf e5, wenn Schwarz die Deckung von e5 aufgibt. Obwohl er zwei Punkte gewinnen kann, erhält er die „Dauerfesselung“ aufrecht.



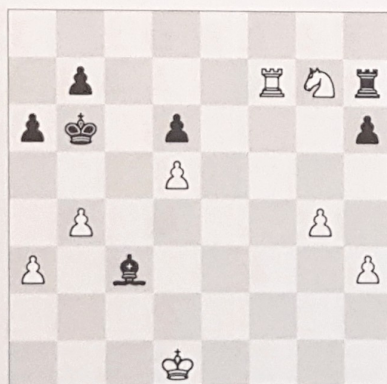
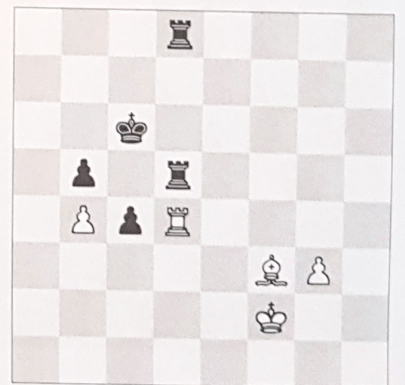
Links kann Schwarz aus der Fesselung entkommen, was aber gerade nicht schnell genug ist. Weiß gewinnt mit **1. h4 Ke8 2. Txd7! Txd7 3. h5 Ke7 4. Lxd7+ Kxd7 5. h6.**

Rechts sind drei „Dauerfesselungen“ abgebildet, aus denen der Verteidiger nur mit Materialverlust entkommen kann.



Der Verteidiger ist nicht immer chancenlos. Links kann Weiß den Druck nicht erhöhen: **1. ... Td7 2. a4 Td8!** (nicht **2. ... a6 3. a5**, und Weiß erobert das Feld c5) **3. a5 Td7!** Weiß kommt nicht weiter.

Auch rechts hat Weiß nichts. Schwarz droht **Tf8!**, und nach **1. Ke2 Te8+ 2. Kd2 Te5** steht Schwarz bereit für **3. ... Kd6.**



Links geht der **Sg7** verloren. Weiß kann sich mit einer Dauerfesselung retten: **1. Tf3 Lxg7 2. Tf7!**

Rechts will Schwarz die Fesselung des **Sf6** auflösen. Weiß hat andere Pläne und spielt **1. Lh4.** Er bindet die weiße Dame weiterhin. Schlecht wäre nun **1. ... g5 2. Sxg5 hxg5 3. Lxg5** gefolgt von **Dd2** und **Df4.** Überprüfe dies.

