

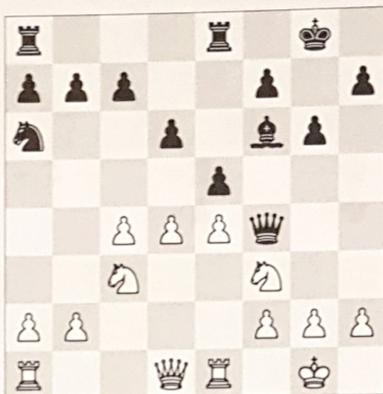
Ausschalten der Verteidigung

Figuren mit einer Funktion nennen wir Verteidiger. Wir können sie ausschalten durch Schlagen, Wegjagen oder Weglocken. Das ist bereits bekannt. In dieser Gedächtnisstütze kommen drei Formen vor, die etwas anders sind als die, die wir bereits kennen:

- Ausschalten des Verteidigers mit einer Figur
- Zwei Verteidiger gleichzeitig ausschalten
- Verteidiger mit zwei Aufgaben ablenken



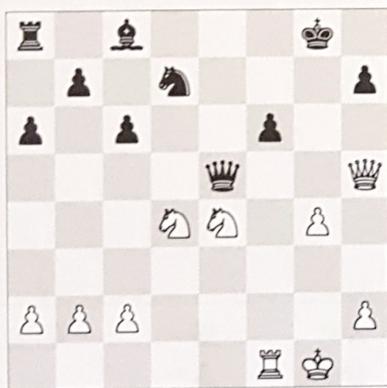
Weiß kann mit **1. Dg5** eine Figur gewinnen. Das Besondere ist, dass die gleiche Figur den Verteidiger wegjagt und die Beute angreift. Diese Kombination ist kein Doppelangriff der Dame, denn Lg4 ist (noch) kein Angriffsziel. Allerdings sieht es so aus, als ob dies schon der Fall wäre.



Auch andere Figuren als die Dame können im Alleingang einen Verteidiger ausschalten. Weiß gewinnt mit **1. Sd5** den Läufer auf f6. Die Dame muss die Deckung des Läufers aufgeben. Das Problem bei dieser Form des Ausschaltens des Verteidigers ist, dass noch nichts angegriffen wird.



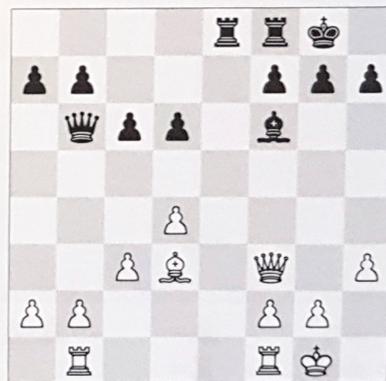
Weiß würde gerne mit **1. Df8** mattsetzen. Es gibt zwei Verteidiger. Weiß schlägt einen mit **1. Txe6** und lenkt den anderen ab: **1. ... Dxe6**
2. Df8#. Diese Kombination gelingt nur, weil der Bauer f7 gefesselt ist. Nicht gut wäre **1. Df6** wegen **1. ... Tf5**.



Die Dame auf e5 ist zweimal gedeckt. Mit **1. Sxf6+** schlägt Weiß den verteidigenden Bauer. Schwarz muss zurückschlagen (h7 steht nun zweifach ein). Nach Schlagen mit dem Springer hat die Dame auf e5 keinen einzigen Verteidiger mehr übrig. Zurückschlagen mit der Dame kostet auch Material.



Der Springer auf e7 hat jedenfalls eine deutliche Aufgabe: er muss den Läufer auf d5 decken. Seine zweite Funktion ist auch leicht zu sehen. Er ist der einzige Verteidiger gegen das Matt auf h8. Weiß gewinnt den Läufer auf d5 mit **1. Dh8+ Sg8**
2. Txd5.



Ein Verteidiger mit zwei Funktionen ist manchmal nicht so einfach zu finden. Es hilft, zunächst einmal eine seiner Aufgaben zu erkennen. Bauer g7 muss den Läufer decken. Weiß kann den g-Bauern ablenken mit **1. Df5**. Der g-Bauer muss die Deckung des Läufers aufgeben.