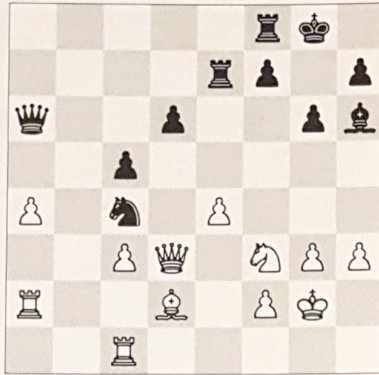
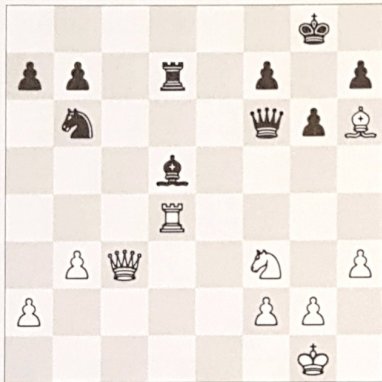


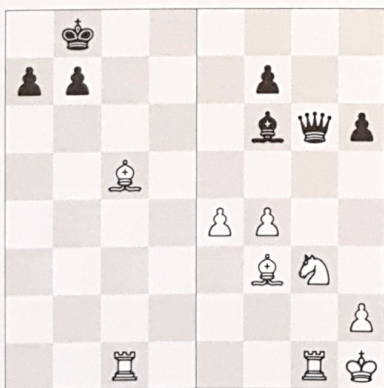
Abzugsangriff



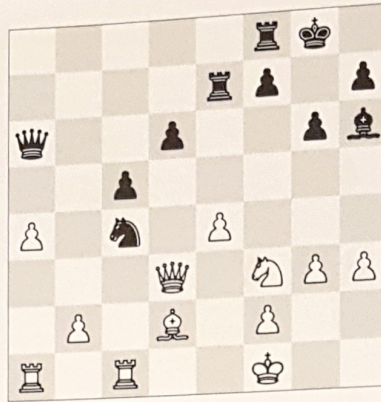
Bei einem Abzugsangriff muss der Vordermann der Batterie ein geeignetes Ziel finden. Schwarz gewinnt mit **1. ... Se3+**: ein Angriff auf **König + Material**.



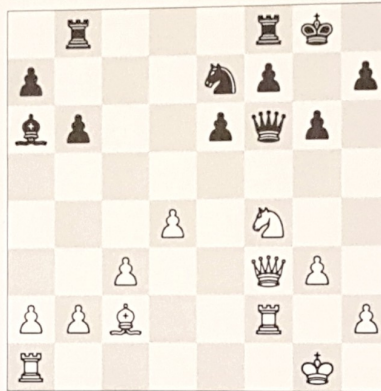
Die Batterie Dc3/Td4 muss auf **Material + Feld** gerichtet werden mit **1. Te4!** Es wird Matt auf g7 oder auf e8.



Abzugsangriff und Ausschalten des Verteidigers
Links hat der Vordermann ein andersartiges Ziel vor Augen. Mit **1. Ld6+** verjagt der Läufer den König. Rechts schaltet der Hintermann den Verteidiger aus: **1. Sh5**.



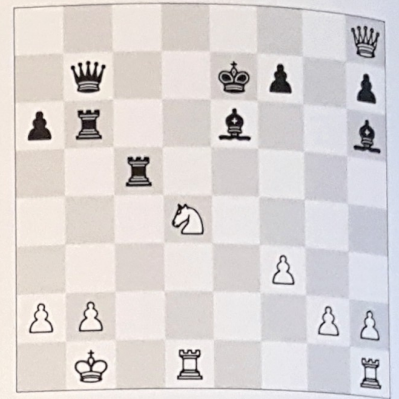
Fast die gleiche Stellung, aber hier taugt **1. ... Se3+ 2. Ke2** nichts. Schwarz muss eine Figur schlagen mit **1. ... Sxd2+**, also doch wieder **König + Material**.



AA und der Zwischenzug
Weiß kann mit **1. Sxg6** gewinnen: **1. ... Dxf3 2. Sxe7+** (Zwischenzug) und **3. Txf3**.



Der Springer auf c4 ist indirekt angegriffen durch Lf1. Der Vordermann kann die verteidigende Dame mit **1. Sf4** angreifen, wodurch der Springer der Dame das Feld d5 wegnimmt. Die Dame muss den Sc4 im Stich lassen.



Ohne Sd4 kann Weiß mattsetzen. Der Springer muss mit Tempo wegziehen. Nicht **1. Sf5+ Lxf5 2. Dd8+ Ke6**, sondern **1. Sc6+ Dxc6 2. Dd8#**, ein Angriff auf **König + Feld**.



Abzugsangriff und fangen
Die Batterie Da4/Tb3 führt zum Gewinn: **1. Th3**. Die Dame kontrolliert nun d1.



Der Läufer greift indirekt die Dame an. Dadurch kann der Vordermann ein geeignetes Angriffsziel finden: **1. Sg4**. Die Dame ist angegriffen und kann den Sh6 nicht mehr decken. Der Abzugsangriff schaltet den Verteidiger aus.