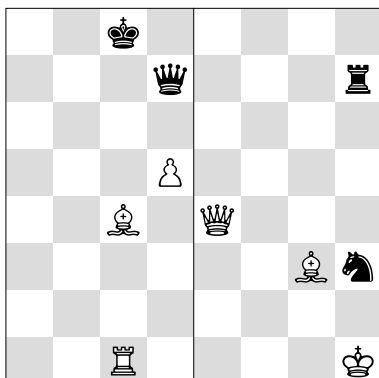
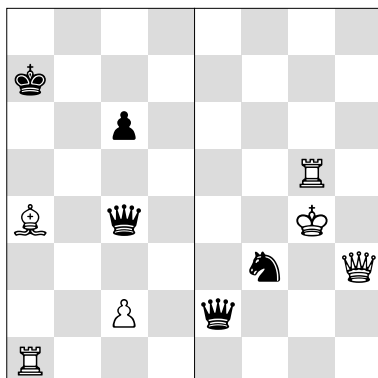


# Abzugs- und Doppelschach

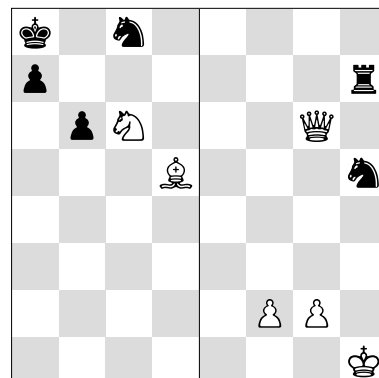
Das Thema dieser Gedächtnisstütze kennst du schon aus Stufe 1 und 2 plus: matt durch ein Abzugs- oder Doppelschach. Mit beiden Waffen kannst du auch Material gewinnen.



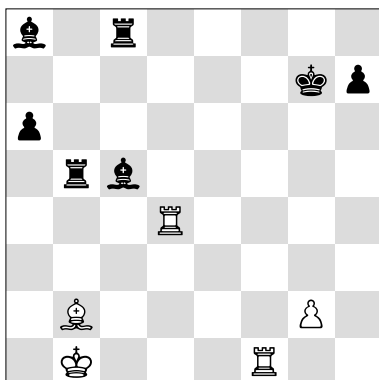
**Abzugsschach** ist eine Form des Abzugsangriffs, wobei der König die Zielfigur ist. Links sorgt der Vordermann für Materialgewinn mit **1. Lb5+**. Der Turm gibt Schach, und der Läufer greift die Dame an. Rechts ist ein **Doppelschach** notwendig (der Turm ist angegriffen): **1. ... Sf2+** (1. ... Sg5+? 2. Dxh7).



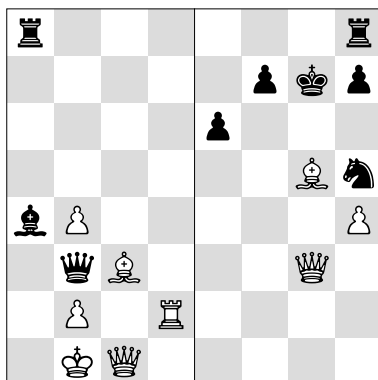
Bei einem Abzugsschach muss man manchmal eine Wahl treffen. Links wählt Weiß **1. Lb5+**. Wegen des Schachs ist es nicht wichtig, dass der Läufer angegriffen ist. Schlechter ist **1. Lb3+** Da6. Rechts sollte Schwarz nicht den Turm schlagen mit **1. ... Sxg5+ 2. Kxg5** sondern **1. ... Sg1+** spielen.



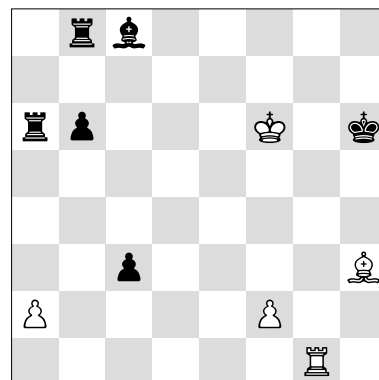
Um matt zu setzen, nutzen wir Jagen, Bewachen und Helfen (je nach Stellung). Links jagt Weiß mit **1. Sb4+** den König nach b8 und der Springer setzt matt auf a6 (Jäger + Bewacher). Rechts setzt Schwarz matt mit **1. ... Sg3+ 2. Kg1 Th1#**. Der Springer deckt den Turm und ist nun Helfer.



Weiß hat eine Figur weniger. Leider ist der Hintermann (Lb2) angegriffen und gefesselt. Mit **1. Td8+** auf Materialgewinn zu spielen, ist keine gute Idee wegen **1. ... Txb2+**. Die Batterie alleine reicht also nicht. Eine dritte Figur muss zu Hilfe kommen. Die Batteriefiguren reichen schon, um den König auf ein fatales Feld zu jagen **1. Tg4+ Kh6 2. Th1#**.



Nebst Jagen kannst du **Hinlenken** verwenden. Du opferst eine Figur, um den König zu locken. Links lenkt ein Damenopfer den König in ein Abzugsschach: **1. ... Da2+ 2. Kxa2 Lc2#**. Rechts entwischt nach **1. Lf6 Kf8** der schwarze König. Der bessere Zug ist **1. Lh6+**. Der Kampf ist nach entweder **1. ... Kxh6 2. Dg5#** oder **1. ... Ke5 2. Dg5#** vorbei.



Ein Abzugsschach ist nicht möglich. Weiß hat keine Batterie. Der kluge Zug **1. Le6** (Drohung **2. Th1#**) ist nicht schlau genug. Schwarz spielt **1. ... Ta5**, damit **Th5** möglich wird. Dennoch kann weiß gewinnen. Er stellt zuerst eine Batterie auf und wählt dann das richtige Abzugsschach. Nach **1. Th1** wird Schwarz immer matt: **1. ... Kh7 2. Le6#** oder **1. ... Ta5 2. Lf5#**.