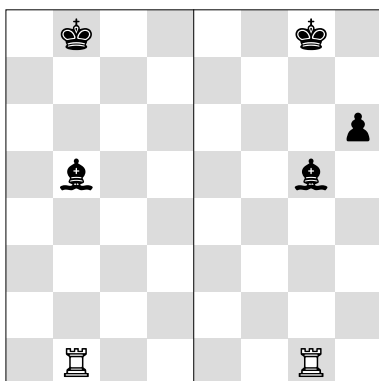


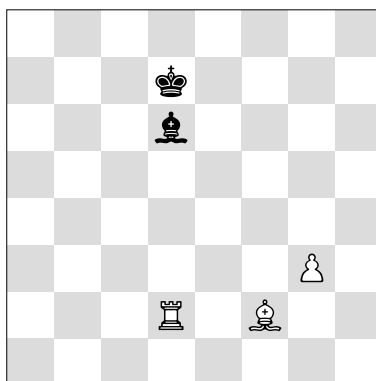
Angriff auf eine gefesselte Figur

Eine Fesselung ist oft lästig. Ist die gefesselte Figur aber gedeckt und nicht höher im Wert als die fesselnde Figur, geht kein Material verloren. Der Angreifer kann aber häufig trotzdem von der Fesselung profitieren.

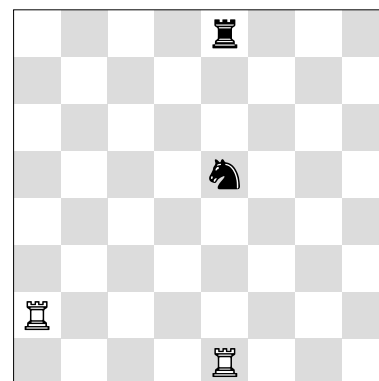


In diesem Diagramm sind zwei Fesselungen abgebildet. Links steht es schlecht um den Schwarzen. Der gefesselte Läufer kann nicht gedeckt werden und geht verloren.

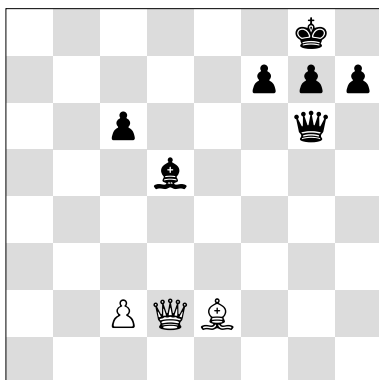
Rechts ist die Fesselung nicht so gefährlich. Der Läufer ist gedeckt, Weiß kann von der Fesselung nicht profitieren.



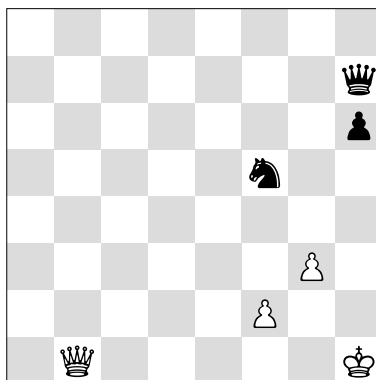
Der Turm fesselt den Läufer auf d6, der durch den König gedeckt wird. Um aus der Fesselung Nutzen ziehen zu können, muss Weiß die gefesselte Figur nochmals angreifen. Nach **1. Lc5** ist der schwarze Läufer unzureichend gedeckt und hat der zweifache Angriff Erfolg. Schwarz kann den Läufer nicht noch einmal decken.



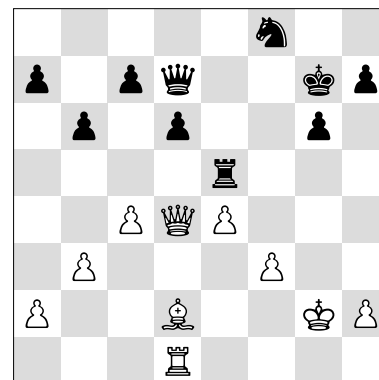
Weiß erhöht den Druck auf den gefesselten Springer mit **1. Tae2**. Bei der Fesselung an Material gilt das Gleiche wie bei einer Fesselung an den König. Die gefesselte Figur muss nochmals angegriffen werden. Der Springer darf hier ziehen, darum muss Weiß mit dem Angriff aufpassen. Nicht gut wäre **1. Ta5** wegen **1. ... Sc4**.



Der Läufer auf d5 ist an das Feld d8 gefesselt. Ohne den Läufer würde die Dame auf diesem Feld mattsetzen. Weiß muss d5 noch einmal angreifen. Der Zug **1. Lf3** hat wenig Sinn, Schwarz deckt mit **1. ... Df5**. Der richtige Angriff ist **1. c4**. Der Angriff mit dem Bauern macht Sinn, denn der Bauer ist weniger wert als der Läufer.



Es ist trügerisch, dass der Vordermann bei Fesselungen der Art "Material + Material" manchmal trotzdem ziehen kann. Wenn der Hintermann dann auch noch eine Dame, ein Turm oder ein Läufer ist, entsteht eine echte Batterie mit Möglichkeiten zu einem Doppelangriff. Weiß sollte nicht **1. g4** spielen wegen **1. ... Sg3+**.



Der Turm auf d5 ist gefesselt. Weiß kann die gefesselte Figur auf zwei Arten angreifen: mit dem Bauern und mit dem Läufer. Der Angriff mit einem Bauern ist meistens stärker. Was kann der Gegner spielen? Nach **1. f4** kommt der Doppelangriff **1. ... Dg4+**. Richtig ist also **1. Lf4**.