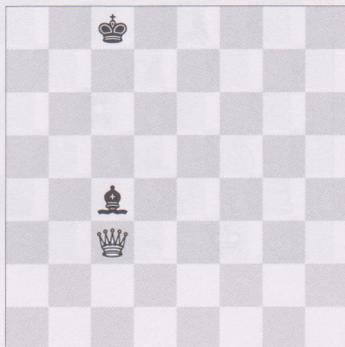


Fesselung

Eine Figur darf nicht ziehen, wenn dadurch der eigene König im Schach stände. Du machst Bekanntschaft mit der Fesselung Zunächst nur als Angriffswaffe, später noch weit mehr.



Eine Fesselung ist ein Angriff auf eine Figur, die nicht ziehen darf. Manchmal darf die Figur schon ziehen, das wäre aber nicht klug, da man dadurch Punkte verliert.

- Die Dame ist die **fesselnde Figur**.
- Der Läufer ist die **gefesselte Figur**.
- Der König ist die sich **dahinter befindende Figur**.



Fesselnde und gefesselte Figuren können schnell verwirren, deshalb gebrauchen wir auch andere Namen:

Der weiße Turm ist die **fesselnde Figur**.

Der schwarze Springer ist der **Vordermann**.

Die schwarze Dame ist der **Hintermann**.



Eine Fesselung kommt nur vor:

- auf einer Linie
- auf einer Reihe
- auf einer Diagonale

Nur Damen, Türme und Läufer können somit fesseln. Alle schwarzen Figuren sind gefesselt. Sie dürfen nicht ziehen, da der König der Hintermann ist.



Der Läufer auf a6 und die Springer auf d5 und g5 sind gefesselt. Sie dürfen zwar ziehen, klug wäre das aber nicht. In diesem Falle würden die Dame bzw. die Türme verloren gehen. Die Fesselung richtet sich gegen eine wichtige Figur, in diesem Fall Dame und Turm. Bei einer Fesselung ist der Hintermann immer mehr wert als der Vordermann.



Der Springer auf c3 und der Läufer auf f4 sind an wichtige Felder gefesselt. Wenn der Springer zieht, wird Schwarz auf c8 mattgesetzt. Wenn der Läufer zieht, folgt Matt auf f1. Die Fesselung ist gegen wichtige Felder gerichtet. Auf diesen Feldern kann mattgesetzt werden. Ein wichtiges Feld kann leer oder von einer Figur bzw. einem Bauern besetzt sein.



Bei einer Fesselung kann die Hilfe einer anderen Figur benötigt werden. Links fesselt Weiß mit **1. Lb3-d5** die schwarze Dame. Die Fesselung wird durch den Turm auf a5 ermöglicht. Rechts fesselt Schwarz mit **1. ... Tg8-h8** den Läufer, der wegen Matt auf h2 nicht wegziehen kann. Der schwarze Springer auf f3 ist der notwendige Helfer.