

Fesselung

Fesselungen sind manchmal harmlos, bergen aber immer die Gefahr eines Materialverlustes. Materialgewinn durch 'fessle', 'Angriff auf eine gefesselte Figur' oder 'eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger' ist nicht mehr so einfach zu erreichen. Notwendig sind die bekannten Vorbereitungszüge: neben **Jagen** und **Hinlenken** (Vorder- und Hintermann platzieren) nutzen wir **Ausschalten der Verteidigung**, **Räumen** und **Richten**.

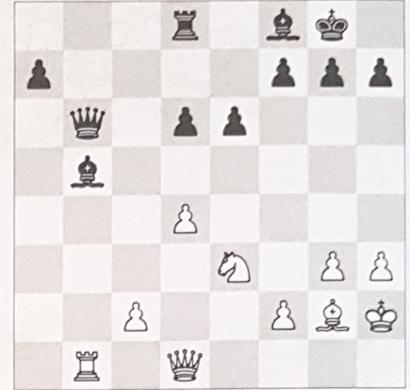


Angriff auf eine gefesselte Figur

Fast immer ist der Angriff mit einem Bauern der angebrachte Zug. Nicht in den beiden Diagrammen.

Links **1. Lf1** (1. c4? La4 2. Dxa4 Dxb1+) **1. ... a6 2. c4 La4 3. Dxa4** (3. Txb6 Lxd1 wirkt nicht) und der Te8 hängt.

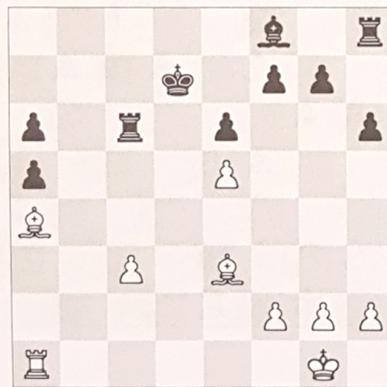
Rechts **1. Lf1** (1. c4? La4 2. Txb6 Bxd1) **1. ... a6 2. c4 La4 3. Txb6** (nun möglich: Dd1 ist gedeckt) **3. ... Lxd1 4. Sxd1.**



Ausschalten der Verteidigung

Links folgt auf 1. Lc2 Se5. Weiß muss den schwarzen Turm schlechter platzieren: **1. La4 Td5 2. g3!** (2. Lc2? Sf4) und die Drohung **3. Lc2** entscheidet.

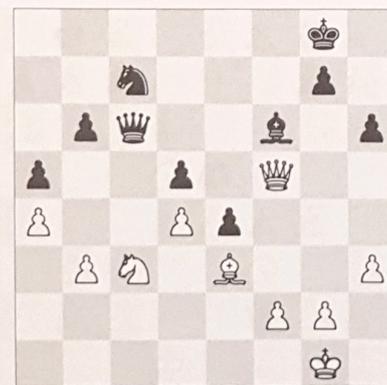
Rechts muss Weiß die gefesselte Figur ein drittes Mal angreifen: **1. Lf4** (1. Le3 Sd7) **1. ... Tc6 2. Td6 T6c7** (sonst 3. Txc6 Txc6 4. Le3) **3. Td2** (3. Td4? Pe6) **3. ... Tc6 4. Tdc2** und **5. Le3.**



Ausschalten der Verteidigung

Links reicht die Deckung des Königs (der Hintermann). Nach **1. Lb6** (nutzt die Fesselung) ist gegen das Wegjagen mit **2. Td1+** nichts auszurichten.

Rechts stellt Schwarz mit einem Schach den Hintermann (La1) ungedeckt. Nach **1. ... Ld3+ 2. Kc1 Lxe2** ist der Springer auf c3 kein guter Verteidiger mehr.



Richten

Links ist keine Fesselung zu sehen. Mit **1. Dc8+** baut Weiß eine mit Tempo auf. Nach **1. ... Kh7 2. Sb5** gewinnt Weiß eine Figur.

Räumen

Eine eigene Figur steht im Weg und muss mit Tempo weggezogen werden. Es geht auch anders. Rechts verschwindet nach **1. Dc4** der d-Bauer: **1. ... Dxc4 2. dxc4.**

