

Angriff auf die Rochadestellung

Die Rochadestellung können wir mit einer mittelalterlichen Burg vergleichen. Die konnte man nur erobern, wenn man in der Überzahl war oder ein Loch in die Mauer hatte.



Die Rochadestellung ist zerfetzt, und die weißen Truppen dringen bereits ein. Jetzt den Angriff noch vollenden; aber nicht den König mit **1. D_{xh7}+ K_{f8}** entzwischen lassen. Gut ist **1. L_{xh7}+ K_{h8} 2. L_{xg6}+ K_{g8} 3. D_{h7}+ K_{f8} 4. D_xf7** matt.



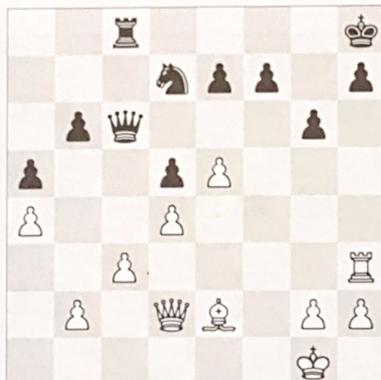
Hier sträubt sich Schwarz noch ein wenig (**1. L_{d3} f5**). Weiß muss zunächst einmal die Verteidigungsmöglichkeit **f5** ausschalten mit **1. S_{f6}+ L_xf6**. Erst dann kann er weiteres Material heranholen mit **2. L_{d3}**. Nach **2. ... T_{e8}** wird Schwarz wie im ersten Diagramm matt gesetzt.



Die schwarze Rochadestellung ist noch unversehrt. Weiß schlägt eine Bresche in die Mauer mit **1. S_{f6}+ g_xf6** (sonst geht die Dame verloren) **2. D_{g3}+ K_{h8} 3. L_xf6** und Schwarz ist matt. Schwarz verschafft sich mit einem Opfer Zutritt zum König.



Hier ist Mangel an Streitkräften das Problem. Die weiße Dame kann nicht alleine mattsetzen. Punkte heranholen mit **1. S_{f5} e_xf5 2. S_{d5}** und nach **3. S_{f6}+** ist Schwarz verloren. Eine Regel für den Angriff ist: stets neues Material heranholen.



Auf der Hand liegt **1. D_{h6}**, aber nach **1. ... S_{f8}** kommt man nicht weiter. Erst einen wichtigen Verteidiger ausschalten mit **1. L_{b5}** und **2. L_xd7**. Genauso wichtig wie Punkte heranholen ist: Punkte beim Gegner abziehen.



Punkte zum König, Verteidigung ausschalten und zuschlagen: **1. D_{g5}** (droht **2. D_{h6}** mit undeckbarem Matt) **1. ... K_{h8} 2. D_{h6}** (den Turm nach **g8** locken, wo er den König blockiert) **2. ... T_{g8} 3. D_xh7+ K_xh7 4. T_{h3}** matt.

Hauptregeln für den Königsangriff:

- **Figuren heranholen**
- **ein Loch machen**
- **Verteidiger ausschalten**
- **Angriff durch Matt oder Materialgewinn abrunden**