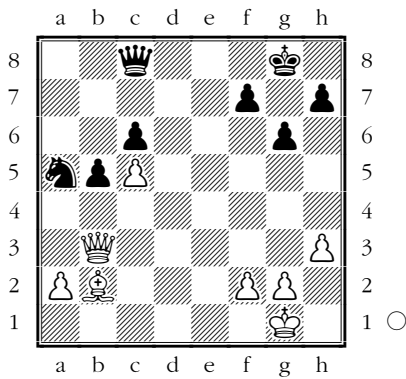


Schachtaktik

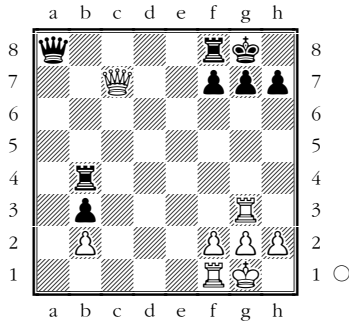
Doppelangriff, -drohung



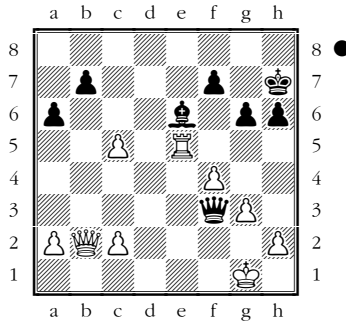
Meistens hat der Gegner genügend Mittel um eine Drohung abzuwehren. Drohungen können jedoch dadurch verstärkt werden, dass gleichzeitig mehrere Drohungen geschaffen werden. Der häufigste Fall ist die gleichzeitige Schaffung von zwei Drohungen – der Doppelangriff.

1. ♔c3 Droht Matt auf g7 (h8) und greift gleichzeitig den ♞a5 an. Schwarz verliert eine Figur.

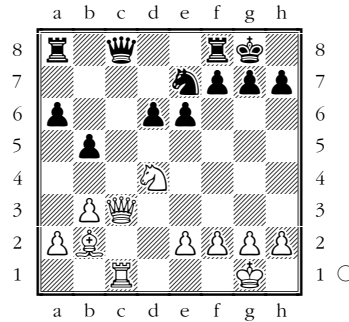
1



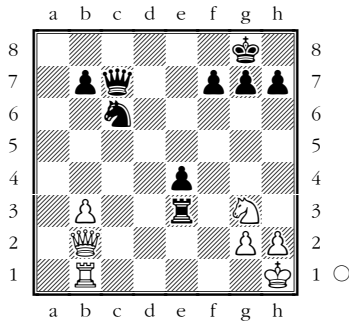
4



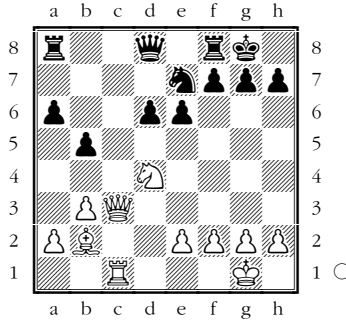
7



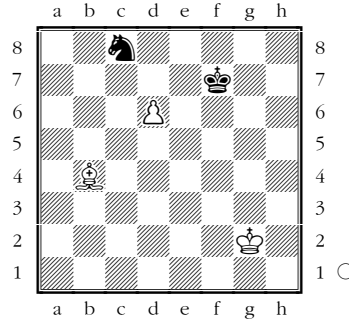
2



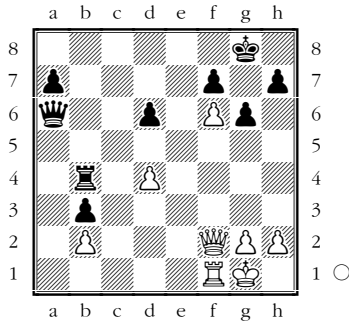
5



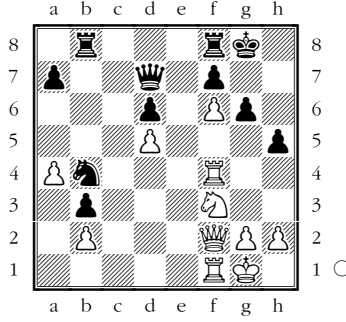
8



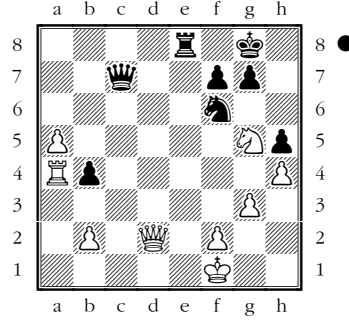
3



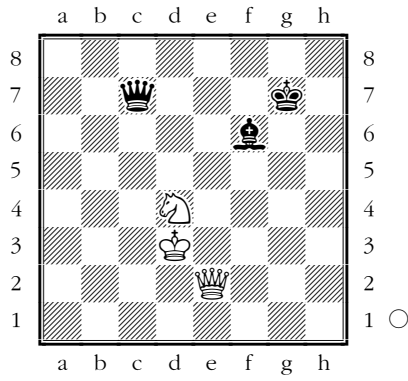
6



9



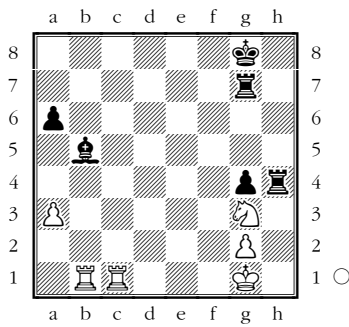
Gabel



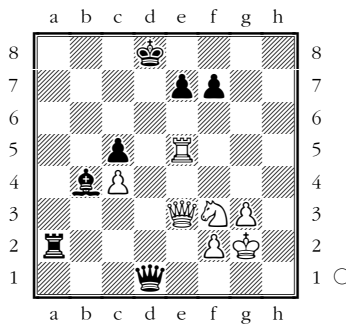
Die Gabel ist eine spezielle Form eines Doppelangriffs. Eine Figur bedroht gleichzeitig zwei gegnerische Figuren.

1. ♖e6+. Springer-Gabel! Schach (Angriff auf den König) und gleichzeitig Angriff auf die Dame.

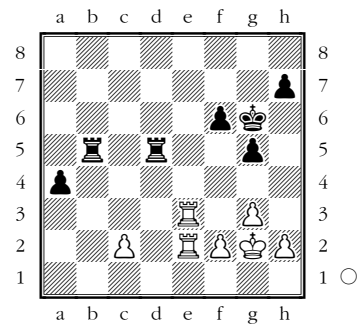
1



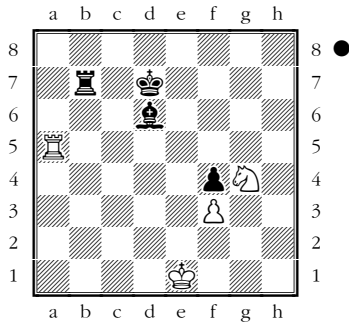
4



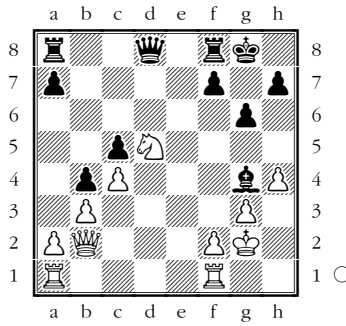
7



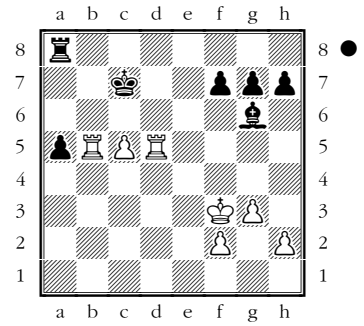
2



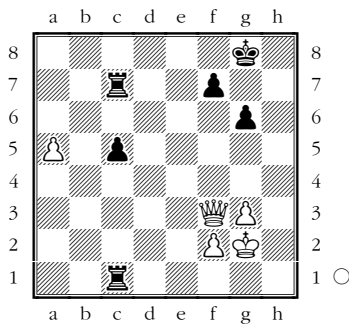
5



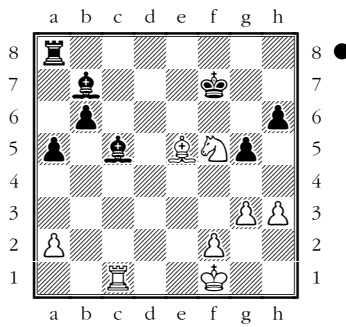
8



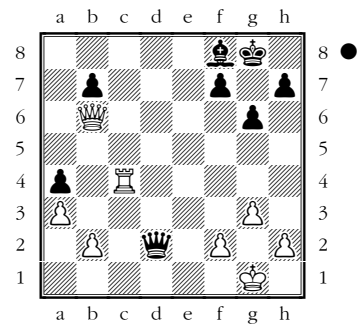
3



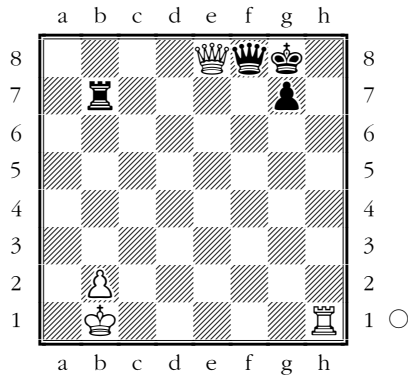
6



9



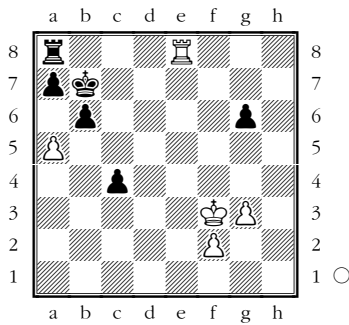
Ablenkung



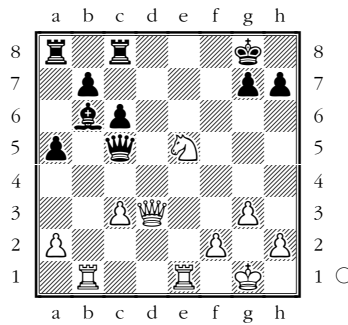
Eine Ablenkung entsteht, wenn eine Figur eine wichtige Aufgabe zu erfüllen hat und sie gezwungen wird, ihren derzeitigen Posten zu verlassen.

Der schwarze König muss die Dame decken. Nach 1. ♖h8+ kann er diese Aufgabe nicht mehr erfüllen. Die Dame geht verloren.

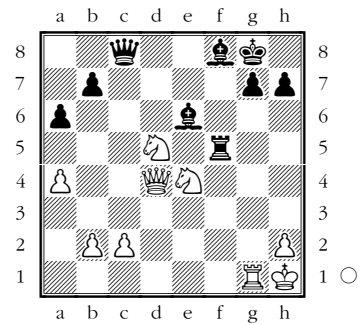
1



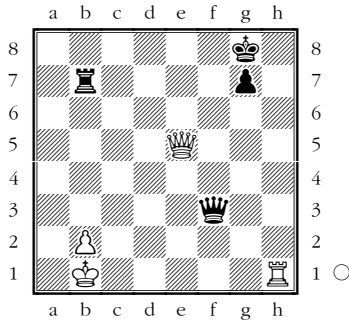
4



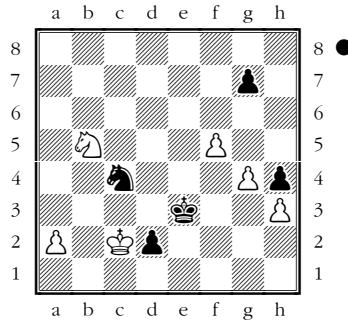
7



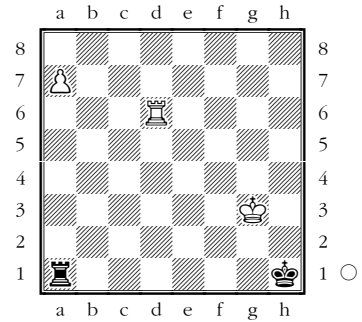
2



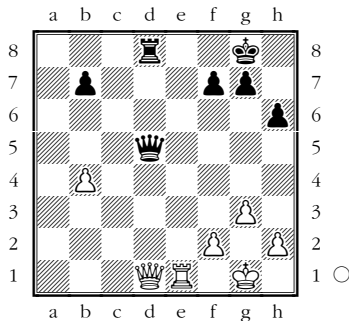
5



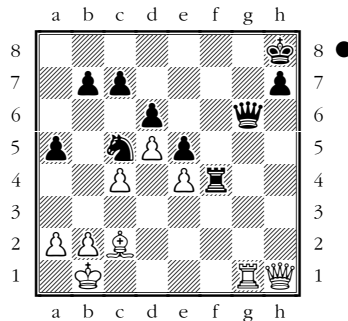
8



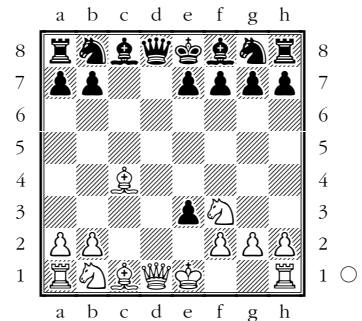
3



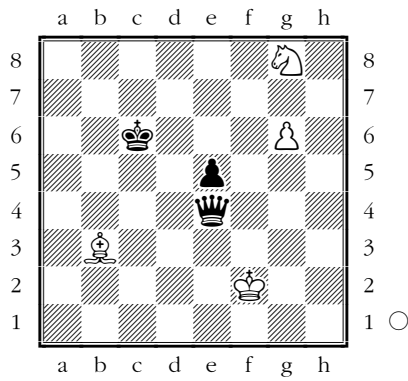
6



9



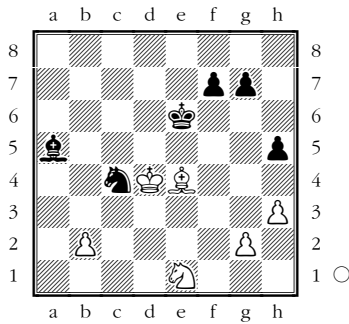
Hinlenkung



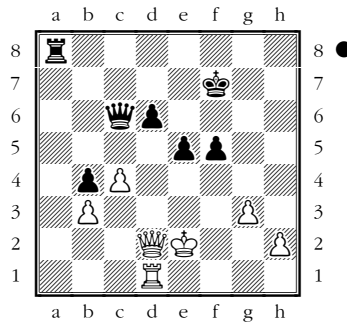
Bei der Hinlenkung wird eine gegnerische Figur gezwungen ein bestimmtes Feld zu betreten, so dass sie entweder erobert werden kann, oder ihrer Partei ein anderer Schaden zugefügt wird.

1. ♔d5+. Der König (oder die Dame) wird auf das Feld d5 hingelenkt. Danach folgt die Springer-Gabel ♘f6+ (oder ♘e7+).

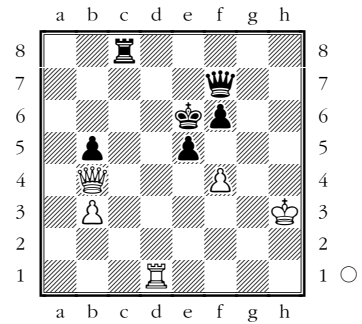
1



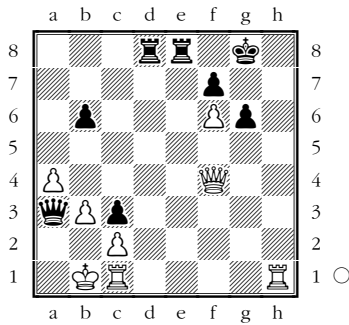
4



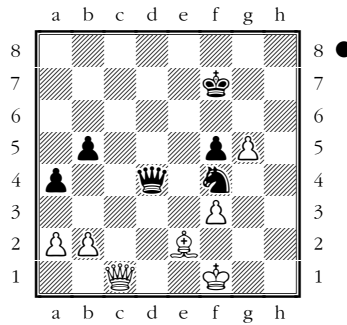
7



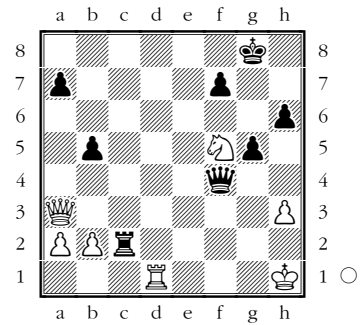
2



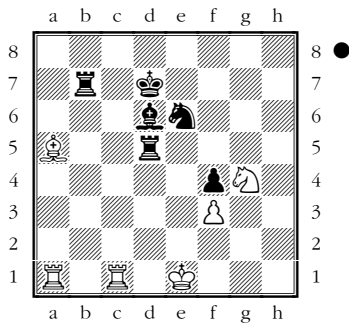
5



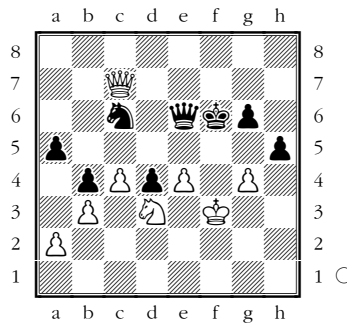
8



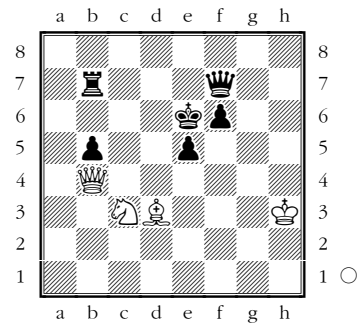
3



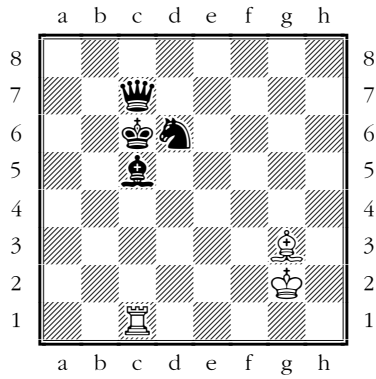
6



9



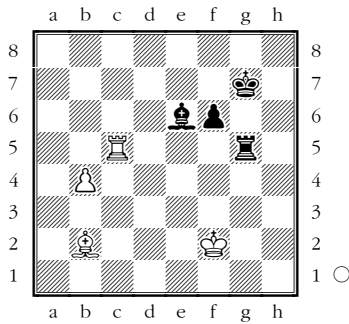
Fesselung



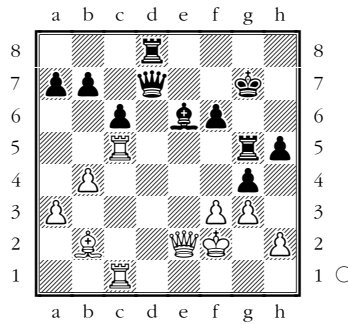
Bei der Fesselung wird die Bewegungsfreiheit einer gegnerischen Figur eingeschränkt.

Der ♔c5 ist durch den ♖c1 gefesselt, weil nach seinem Wegzug der eigene König im Schach stehen würde (absolute Fesselung). Der ♞d6 ist durch den ♕g3 gefesselt, weil nach seinem Wegzug die Dame geschlagen werden kann.

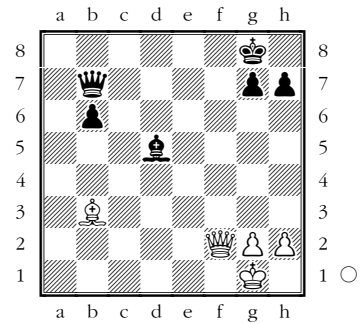
1



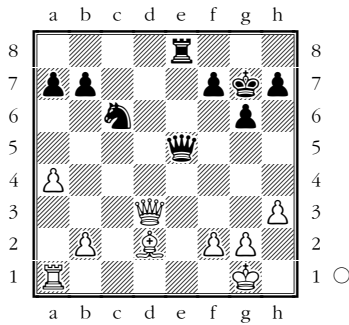
4



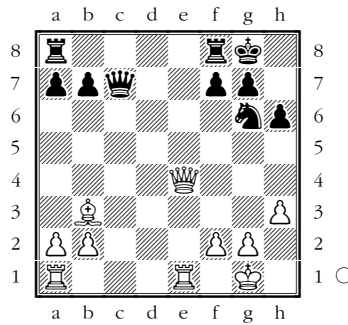
7



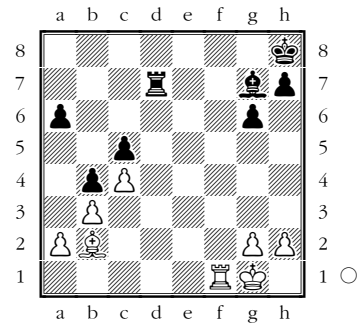
2



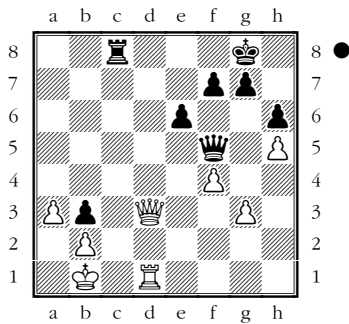
5



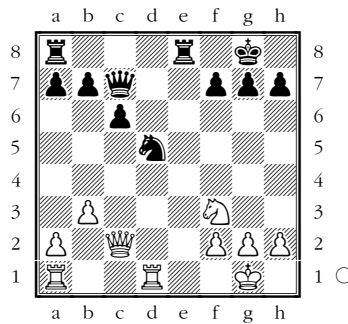
8



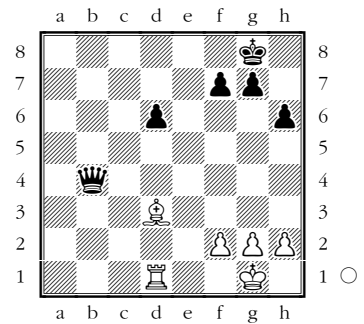
3



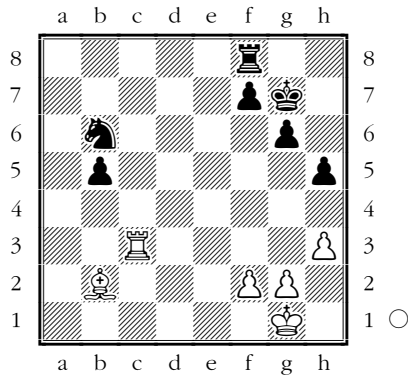
6



9



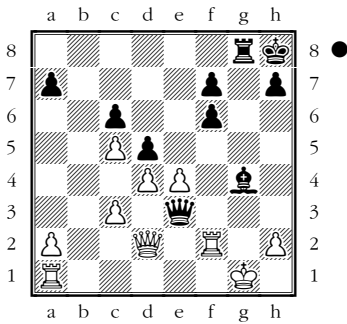
Abzugsschach



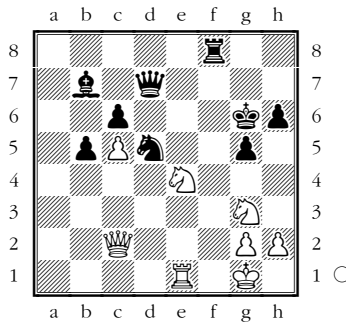
Beim Abzugsschach zieht eine Figur, stellt dabei eine Drohung auf und gibt gleichzeitig die Figurenbahn einer anderen eigenen Figur frei, die dadurch Schach gibt.

1. ♖c6+ greift den ♘b6 an und gibt die Diagonale des ♔b2 frei, welcher Schach gibt. Der Springer geht verloren.

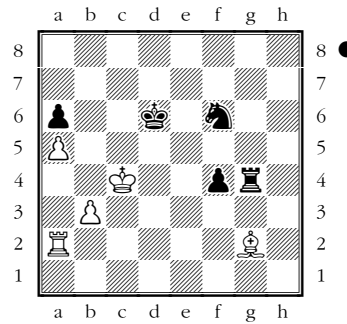
1



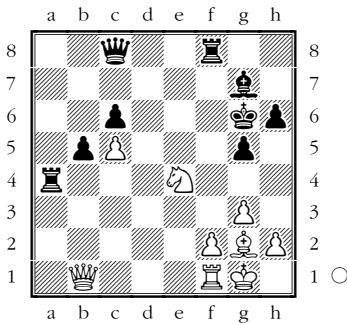
4



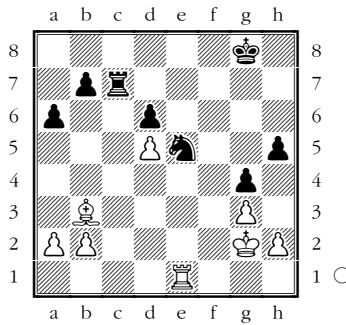
7



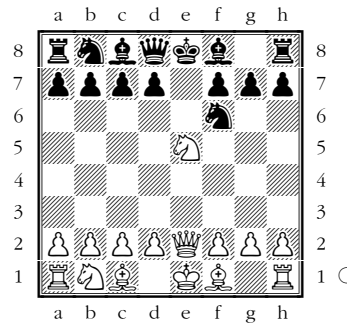
2



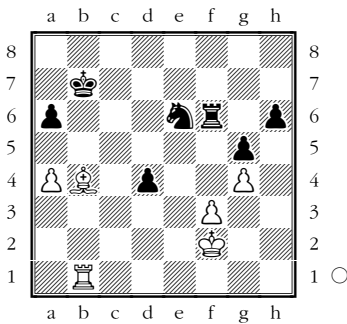
5



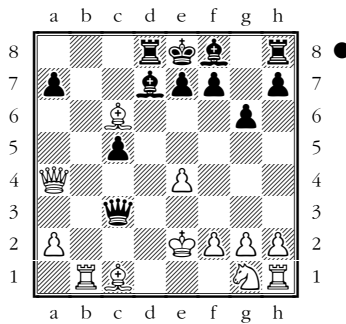
8



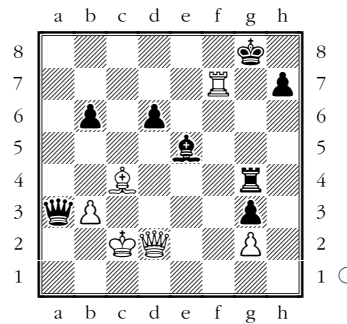
3



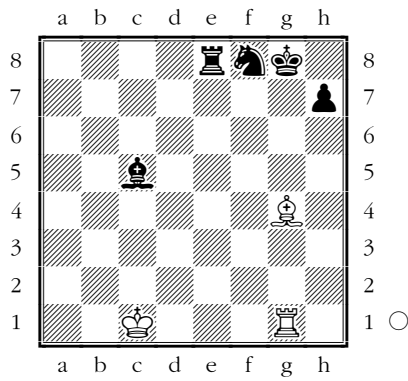
6



9



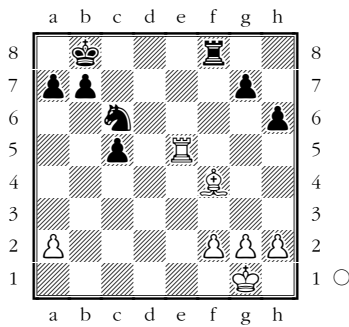
Doppelschach



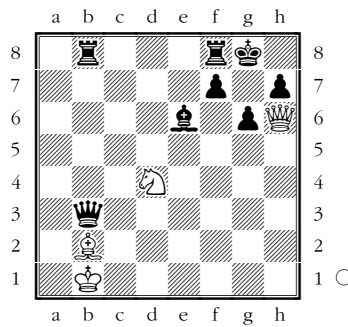
Das Doppelschach ist eine spezielle Form eines Abzugsschachs, bei dem die wegziehende Figur ebenfalls Schach gibt. Ein Doppelschach kann nur durch einen Königszug abgewehrt werden!

1. ♕e6+ Doppelschach durch den ♕ und den ♖g1.
Erzwingt 1...♔h8. Nun setzt ♖g8 matt.

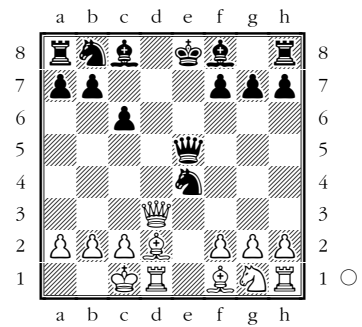
1



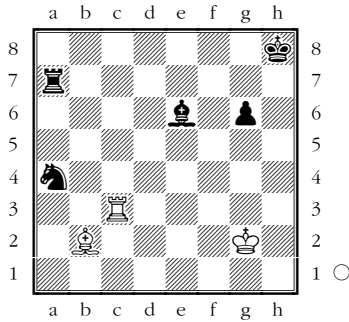
4



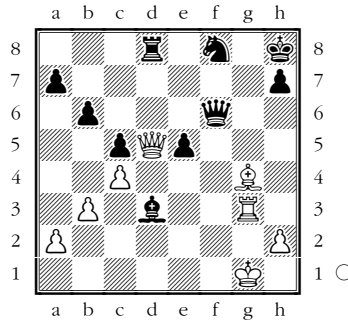
7



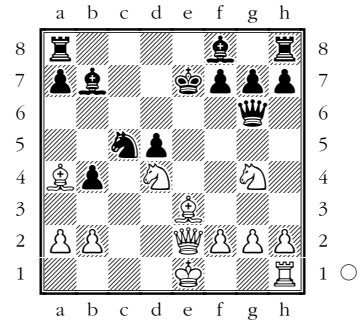
2



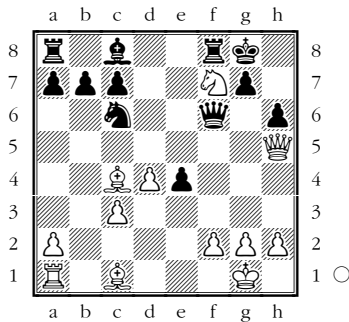
5



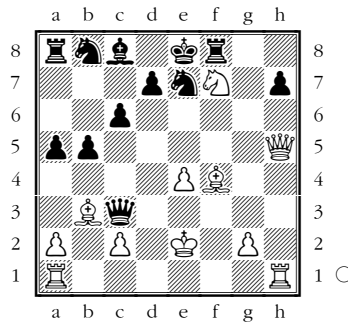
8



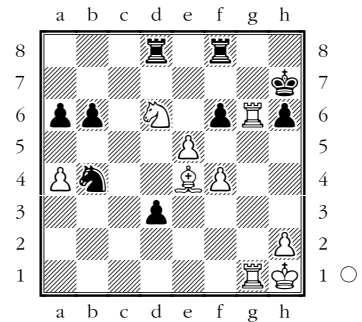
3



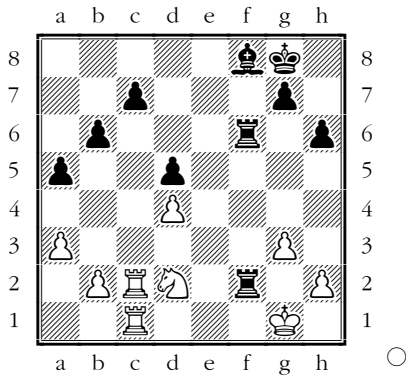
6



9



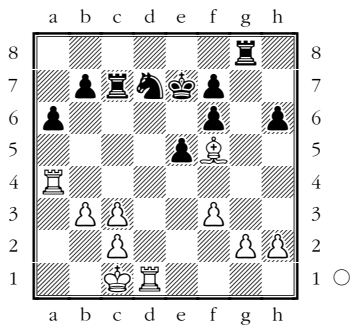
Zwischenzug



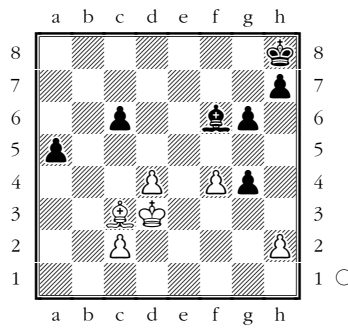
In einer vermeintlich erzwungenen Zugfolge wird an Stelle eines erwarteten Antwortzuges ein anderer stärkerer Zug gespielt.

1. ♖e4 ♜xc2 (sonst Qualitätsverlust) 2. ♗xf6+ (Zwischenzug) 2...gxf6 3. ♜xc2 gewinnt einen Turm für den Springer.

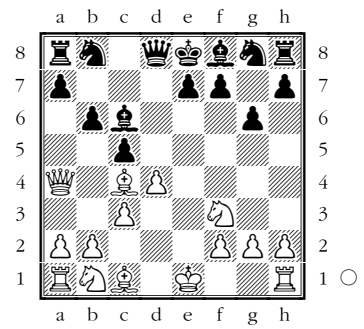
1



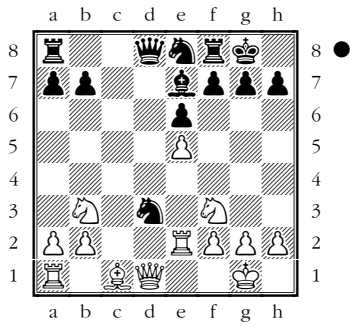
4



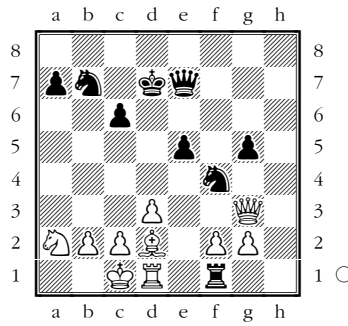
7



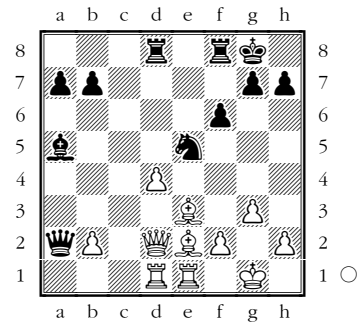
2



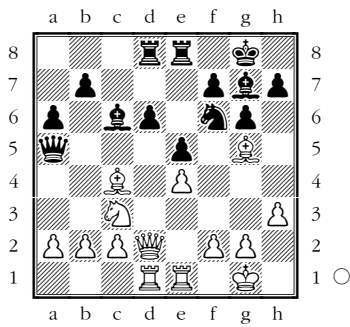
5



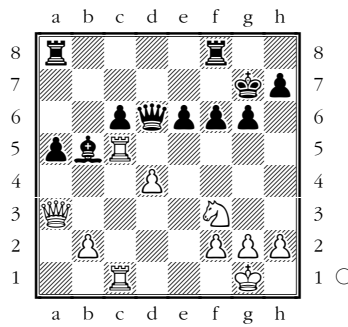
8



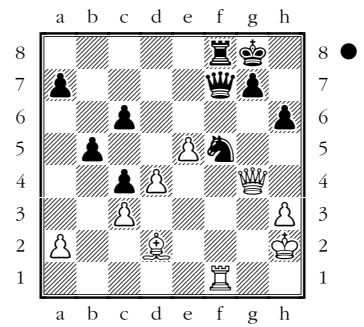
3



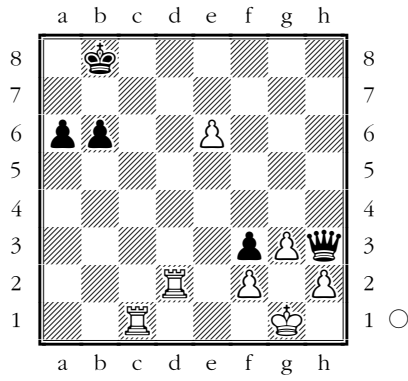
6



9



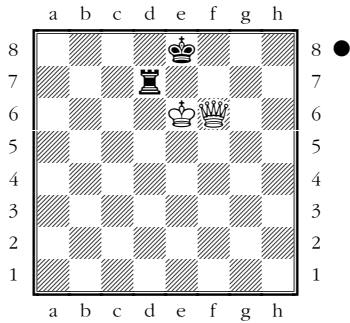
Unentschieden, Dauerschach, Patt



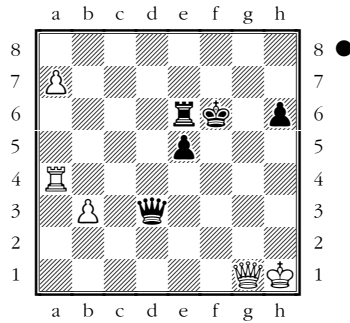
Manchmal kann in einer sonst verlorenen Stellung durch ein Patt, ein Dauerschach oder ähnliche Mittel ein Unentschieden erzwungen werden.

Schwarz droht Matt auf g2. Weiss rettet sich mit 1. ♖d8+ ♜b7 2. ♖d7+ ♜b8 3. ♖d8+ ♜b7 etc. Dauerschach.

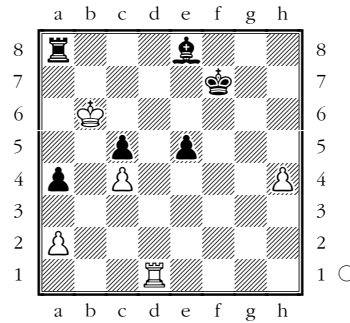
1



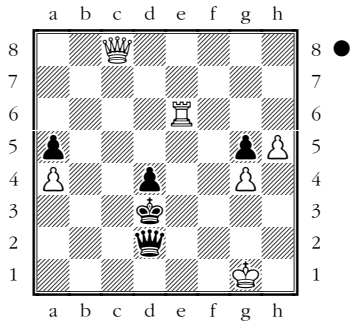
4



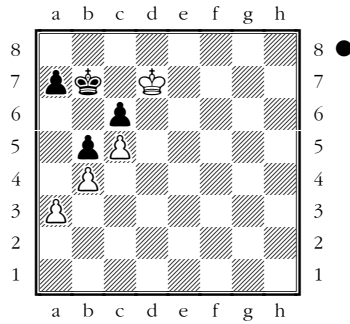
7



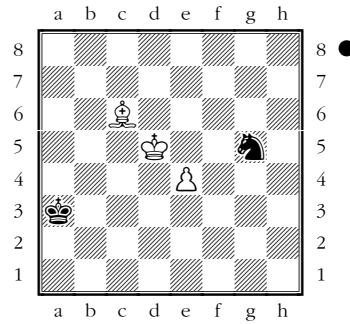
2



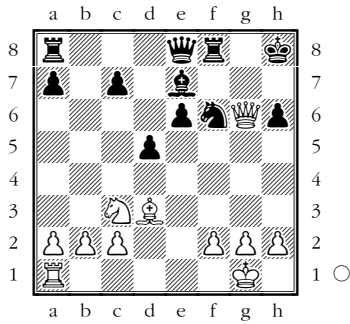
5



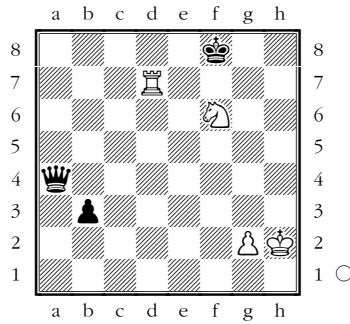
8



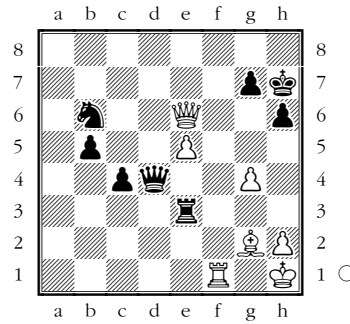
3



6



9



Lösungen

Doppelangriff

- 1: 1.♖c3. Droht Matt auf g7 und greift den ♜b4 an. Weiss gewinnt den ♜.
- 2: 1.♜f5. Droht Matt auf g7 und greift den ♞e3 an. Weiss gewinnt den ♞.
- 3: 1.♖d2. Droht ♖h6 (dann kann ♖g7 matt nicht mehr verhindert werden) und greift den ♜b4 an.
- 4: 1.♙h3. Droht Matt auf g2 und f1.
- 5: 1.♜xe6 (oder ♜c6). Droht Matt auf g7 und greift die schwarze ♖ an.
- 6: 1.♞xb4 ♞xb4 2.♖d2. Gewinnt eine Figur. Siehe Lösung 3.
- 7: 1.♜c6. Droht Matt auf g7 und droht ♜xe7+ (mit Damen- und Figurengewinn).
- 8: 1.d7. Droht dxc8♖ und d8♖.
- 9: 1.♖c6. Droht ♖h1# und greift den ♞a4 an.

Gabel

- 1: 1.♜f5. Weiss gewinnt einen der beiden Türme für den Springer (die "Qualität").
- 2: 1...♙b4+. Schwarz gewinnt den ♞a5.
- 3: 1.♖f4. Weiss gewinnt einen der beiden Türme.
- 4: 1.♞d5+. Weiss gewinnt die Dame (für den Turm).
- 5: 1.♜f6+. Gewinnt den ♙g4.
- 6: 1...♙e6. Gewinnt den Läufer oder Springer.
- 7: 1.b4. Bauerngabel. Gewinnt einen der beiden Türme.
- 8: 1.♙c6 und Turmgewinn
- 9: 1...♖d1+ 2.♙g2 ♖d5+ 3.♙g1 ♖xc4. Turmgewinn.

Ablenkung

- 1: 1.a6+ ♙xa6 2.♞xa8
- 2: 1.♖e8+ ♖f8 2.♞h8+ ♙xh8 3.♖xf8+. Damengewinn (siehe Einführungsbeispiel zur Ablenkung)!
- 3: 1.♞e8+ ♞xe8 [1...♙h7 2.♞xd8] 2.♖xd5
- 4: 1.♞xb6 ♖xb6 2.♖c4+ ♙h8 3.♜f7+ ♙g8 4.♜h6+ ♙h8 5.♖g8+ ♞xg8 6.♜f7#
- 5: 1...♜a3+ 2.♜xa3 ♙e2 und 3...d1♖
- 6: 1...♞h4 2.♖g2 [2.♖xh4 ♖xg1+ 3.♙d1 ♖xd1#] 2...♖xg2 3.♞xg2 ♞h1+ 4.♙d1 ♞xd1+ Figurengewinn
- 7: 1.♜e7+ gewinnt die Dame (1...♙xe7 2.♖xg7#)
- 8: 1.a8♖+ ♞xa8 2.♞d1#
- 9: 1.♙xf7+ ♙xf7 2.♖xd8. Damengewinn.

Hinlenkung

- 1: 1.b4 ♙xb4 2.♜c2. Figurengewinn.
- 2: 1.♞h8+ ♙xh8 2.♖h6+ ♙g8 3.♖g7#
- 3: 1...♞xa5 2.♞xa5 ♙b4+ und 3... ♙xb4. Schwarz gewinnt eine Figur. Siehe auch 2. Gabelaufgabe!
- 4: 1...♞a2 2.♖xa2 ♖g2+ 3.♙e1 ♖xa2 gewinnt die ♖ für einen ♞
- 5: 1...♖g1+ 2. ♙xg1 ♜xe2+ 3. ♙f2 ♜xc1. Figurengewinn
- 6: 1.g5+ ♙xg5 2.♖f4#
- 7: 1.f5+ ♙xf5 2.♖g4#
- 8: 1.♖f8+ ♙xf8 [1...♙h7 2.♖g7#] 2.♞d8#
- 9: 1.♙f5+ ♙xf5 2.♖g4#

Fesselung

- 1: 1.♞xg5+. Turmgewinn – der Bauer f6 ist gefesselt.
- 2: 1.♙c3. Die schwarze Dame ist gefesselt und geht verloren.
- 3: 1...♞d8 2.♖xf5 ♞xd1#
- 4: 1.♞xg5+. Siehe 1.!
- 5: 1.♖xg6. Figurengewinn – der Bauer f7 ist gefesselt.
- 6: 1.♞xd5. Figurengewinn, denn nach 1...cxd5 2.♖xc7 ist die Dame weg.
- 7: 1.♖f3 (sog. Kreuzfesselung). Gewinnt den ♙ (wegen 1...♙xb3 2.♖xb7)
- 8: 1.♞f8#, der ♙g7 ist gefesselt!
- 9: 1.♞b1. Die Dame darf die b-Linie wegen der Mattdrohung auf b8 nicht verlassen.

Abzugsschach

- 1: 1...♙e2+ 2.♖h1 ♗xe4+ 3.♞g2 ♗xg2#
- 2: 1.♗d6+ ♖f6 2.♗xc8
- 3: 1.♙e7+ ♖c6 2.♙xf6
- 4: 1.♗f6+ ♖xf6 2.♗h5+ ♖f7 3.♗h7#
- 5: 1.♞xe5 dxe5 2.d6+ ♖f8 3.dxc7
- 6: 1...♗d3+ 2.♖xd3 [2.♖e1 ♗xb1] 2...♙xc6+ 3.♖e3 ♙xa4
- 7: 1...f3+, gewinnt den ♙g2
- 8: 1.♗c6+, Damengewinn. Eröffnungsfalle: 1.e4 e5 2.♗f3 ♗f6 3.♗xe5 ♗xe4 4.♗e2 ♗f6 5.♗c6+
- 9: 1.♞f4+ (1.♞a7+ ist schlecht wegen 1...♞xc4+) 1...♖h8 2.♞xg4 gewinnt den Turm

Doppelschach

- 1: 1.♞e8#
- 2: 1.♞c8+ ♖h7 2.♞h8#
- 3: 1.♗xh6+ ♖h8 (oder ♖h7) 2.♗f7+ ♖g8 3.♗h8#
- 4: 1.♗g7+ ♖xg7 2.♗f5+ ♖g8 3.♗h6#
- 5: 1.♗g8+ ♖xg8 2.♙e6+ ♖h8 3.♞g8#
- 6: 1.♗d6+ ♖d8 2.♗e8+ ♞xe8 3.♗f7#
- 7: 1.♗d8+ ♖xd8 2.♙g5+ ♖c7 (2...♖e8 3.♞d8#) 3.♙d8#
- 8: 1.♙g5+ ♖d6 2.♗e5#
- 9: 1.♞g7+ ♖h8 2.♞h7#

Zwischenzug

- 1: 1.♞c4 ♞xc4 2.♞xd7+! ♖e8 3.bxc4 gewinnt eine Figur
- 2: 1...♗xe5 2.♗xd8 ♗xf3+! 3.gxf3 ♞xd8 gewinnt einen Bauern
- 3: 1.♙xf6 ♙xf6 2.♗d5 ♗xd2 3.♗xf6+! ♖f8 (3...♖g7 4.♗xe8+) 4.♞xd2. Figurengewinn
- 4: 1.d5 cxd5 [1...♙xc3 2.dxc6! ♙f6 3.c7 nebst 4.c8D] 2.♙xf6+
- 5: 1.♗g4+ nebst ♞xf1
- 6: 1.♞xb5 ♗xa3 2.♞b7+! ♞f7 3.♞xf7+ ♖xf7 4.bxa3. Figurengewinn
- 7: Die weiße Dame ist angegriffen, aber: 1.♗e5! (droht u.a. Matt auf f7)
- 8: Die weiße Dame ist angegriffen, aber: 1.b4! ♗xd2 (1...♙xb4 2.♗xa2) 2.♙xd2. Figurengewinn
- 9: 1...♗e3 2.♞xf7 [2.♙xe3 ♗xf1] 3...♗xg4+! (Zwischenzug/-schach) 3.hxg4 ♞xf7 Qualitätsgewinn

Unentschieden, Dauerschach, Patt

- 1: 1...♞d6+ 2.♖xd6 patt
- 2: 1...♗c1+ 2.♗xc1 patt
- 3: 1.♗xh6+ ♖g8 2.♗g5+ ♖h8 3.♗h6+ Dauerschach
- 4: 1...♗h3+ 2.♗h2 ♗f1+ 3.♗g1 ♗h3+ Dauerschach
- 5: 1...♖a6 2.♖xc6 patt
- 6: 1.♗h7+ ♖g8 2.♗f6+ ♖f8 [2...♖h8?? 3.♞h7#] 3.♗h7+ ♖e8 4.♗f6+ ♖f8 Dauerschach
- 7: 1.♖b7 ♞a5 2.♖b6 ♞a8 3.♖b7 ♞a5 etc. Zugwiederholung – der Turm hat keine Ausweichfelder
- 8: 1...♗xe4. Remis, da Weiss mit dem verbleibenden Material nicht Matt setzen kann
- 9: 1.♗f5+ ♖h8 2.♗f8+ ♖h7 3.♗f5+ ♖h8 Dauerschach