

Angriff auf eine gefesselte Figur



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.



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 weiße 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 auf den gefesselten Läufer 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+.



Eine besondere Form des Angriffs auf eine gefesselte Figur ist eine Kombination von Fesselung und Angriff. Im Diagramm ist der Turm auf e7 gefesselt, aber da er die Dame auf e4 schlagen kann, hat die Fesselung keine Bedeutung.

Ganz anders sieht es nach 1. Ta7 aus. Diese Fesselung heißt passenderweise **Kreuzfesselung**.