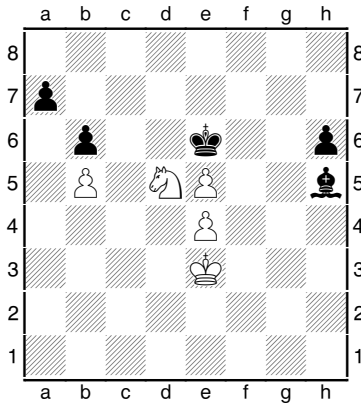


Taktische Einzüger I

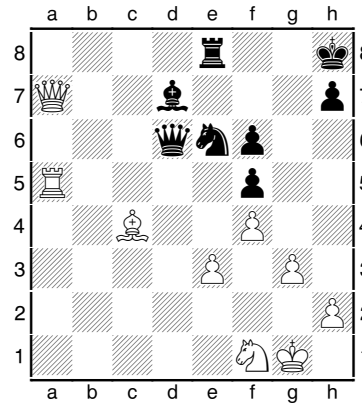
Aufgaben

Bei allen Beispielen außer Nummer 3 ist Weiß am Zug.

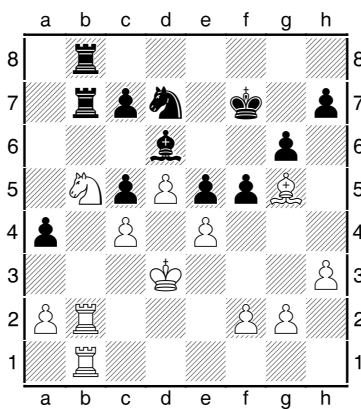
1.



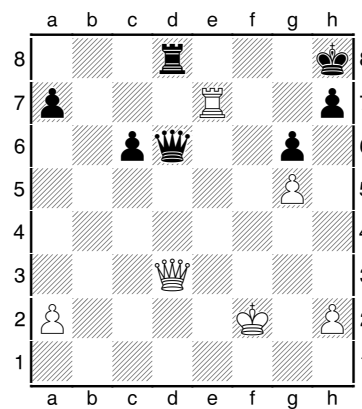
4.



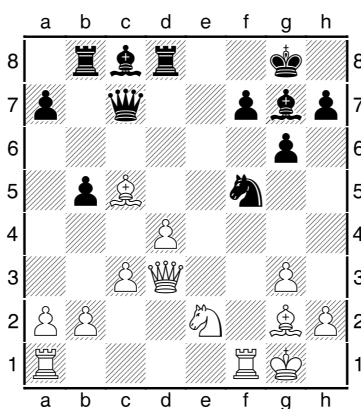
2.



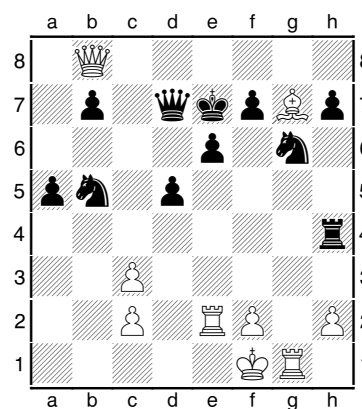
5.



3.

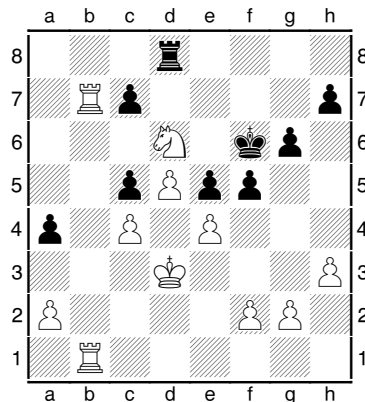


6.



Kommentierte Lösungen

1. Das erste Diagramm zeigt ein einfaches Beispiel einer **GABEL**. Die Gabel wird auch Doppelangriff genannt, weil eine Figur oder ein Bauer zwei gegnerische Ziele angreift. Der richtige Zug ist hier **Sf4+**. Das Schachgebot des Springers zwingt Schwarz zu einem Königszug, sodass Weiß den ungedeckten Läufer schlagen kann.
2. Dieses Beispiel ist ein **ABZUGSANGRIFF** von Weiß. Schlägt Weiß den Läufer mit Schachgebot **Sxd6+**, greifen die beiden weißen die schwarzen Türme an. Die weitere Abwicklung könnte zu folgender Stellung führen, in der Schwarz auch noch den Turm verloren hat.



3. Hier darf Schwarz mit **Dxd5** den Läufer schlagen, der „deckende“ Bauer steckt in einer **FESSELUNG** gegen die Dame. Schlägt also der Bauer die Dame, nimmt Schwarz die weiße Dame mit dem Turm und behält die Leichtfigur mehr.
4. Der **SPIEß** ist eine „umgedrehte Fesselung“. Im Gegensatz zur Fesselung steht die wertvollere Figur im Vordergrund. Nach **Td5** muss die Dame ziehen und der doppelt angegriffene Läufer geht verloren.
5. Bei der **ABLENKUNG** geht es nicht um die Position einer Figur auf dem Brett, sondern um deren Funktion oder Aufgabe. Im Beispiel deckt der schwarze Turm seine Dame. Spielt Weiß nun das Schachgebot **Te8+**, muss Schwarz den Turm nehmen, worauf Weiß die Dame gewinnt.
6. Auch die Beseitigung der Deckung zielt auf eine Aufgabe einer Figur ab. Der Unterschied ist, dass diese nicht auf ein anderes Feld gezwungen, sondern gleich geschlagen wird. Im Beispiel ist der schwarze Springer auf g6 damit beschäftigt, das Matt der Dame auf f8 zu verhindern. Weiß kann den Springer mit **Txf6** schlagen und dann mit **Df8** mattsetzen.