

# KW 10: Fesselung

Bitte Notiere die richtigen Züge - wenn Du möchtest auch die Zeit - auf dem ausgedruckten Blatt oder/und sende die richtigen Züge je Diagramm an:

dirk.jordan@ran-ans-brett.de oder Ran an's Brett e.V. Oskar-Mai-Str. 6, 01159 Dresden

Vorname:

Name:

Alter:

Strasse:

PLZ:

In dieser, der zweiten März Woche schauen wir uns ein äußerst mächtiges taktisches Werkzeug: die Fesselung an.

Bei einer Fesselung befinden sich die Figuren immer entweder auf einer Reihe, einer Linie oder einer Diagonalen. Nur die Dame, die Türme oder die Läufer können eine Fesselung verwirklichen.

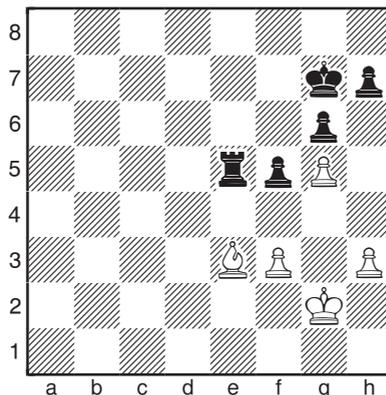
Wir werden nur Beispiele betrachten, bei denen mit einer Fesselung materieller Vorteil erzielt werden soll.

Man unterscheidet prinzipiell die folgenden drei Arten:

- (a) eine Fesselung aufstellen; oder
- (b) eine vorhandene Fesselung nutzen und die „gefesselte Figur“ angreifen; oder
- (c) durch die Fesselung eine Figur gewinnen.

Schauen wir uns jeweils ein Beispiel an.

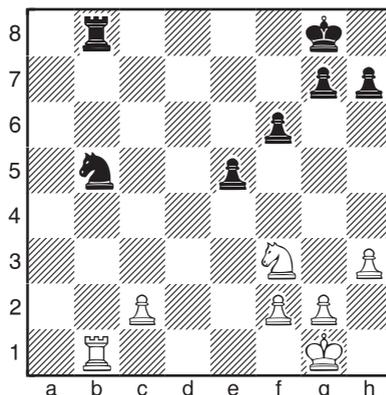
im nächsten Diagramm hat Weiß eine einfache „echte“ Fesselung mit 1. Ld4. Der Turm wird angegriffen und er kann nicht wegziehen.



Weiß am Zug

Daher wird Weiß nach jeder möglichen Antwort von Schwarz 2. Lxe5 spielen und den Turm gewinnen.

In der folgenden Position gibt es eine Fesselung entlang der b-Linie.



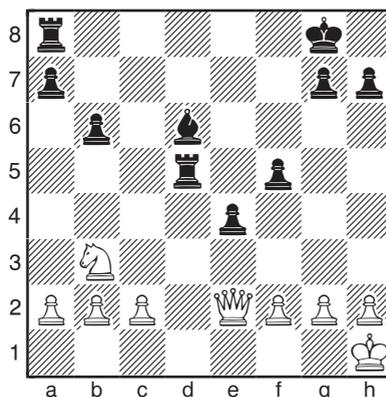
Weiß am Zug



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Man sagt der Springer auf b5 ist gefesselt. Der richtige Zug (die Lösung) ist nun mit 1.c4 den Springer ein weiteres Mal anzugreifen. Da Schwarz den Springer nicht gut wegziehen kann, erobert man ihn im nächsten Zug, indem er mit dem Turm oder Bauern geschlagen wird. Würde Schwarz den Springer ziehen, hätte dies einen noch größeren Verlust (des Turms) zur Folge.

Weiß am Zug ○ (1)

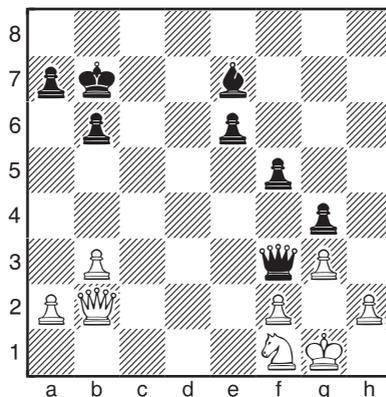


1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

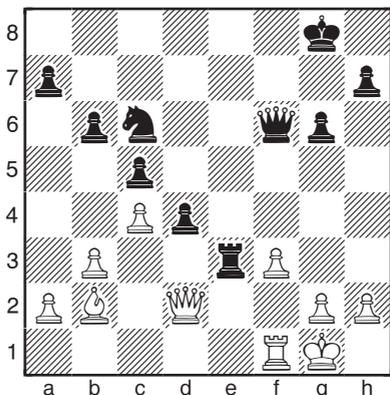
Im folgenden Beispiel verwendet Weiß eine bereits vorhandene „unechte“ Fesselung.

In diesem Beispiel ist der Bauer auf d4 gefesselt. Weiß kann deshalb einen Turm gewinnen, indem er diesen mit 1.Dxe3 schlägt. Unabhängig davon, ob Schwarz mit 1...dxe3 wieder nimmt und 2.Lxf6 zulässt oder nicht, er verliert einen Turm.

○ (2)



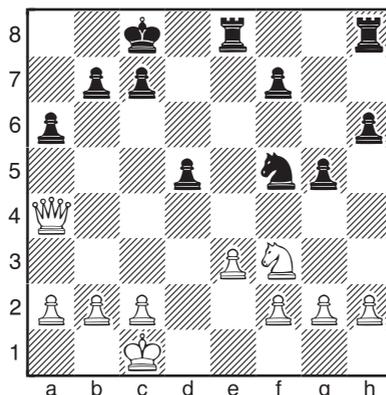
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_



Weiß am Zug

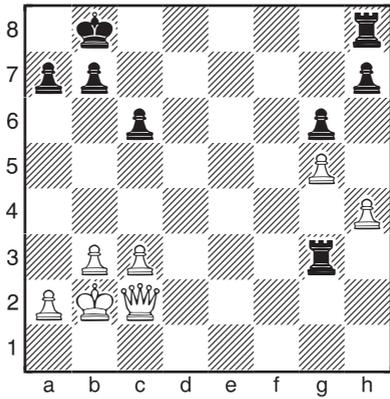
Und jetzt bist Du an der Reihe. Es gibt wieder 15 ähnlichen Beispielen an denen Du Dich testen kannst. Viel Spaß dabei!

○ (3)



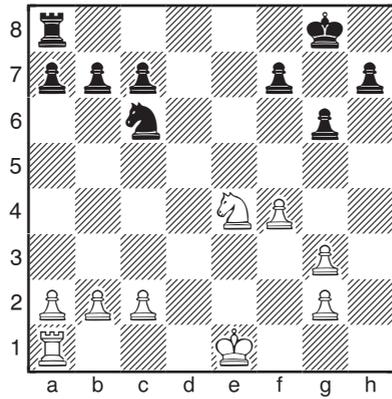
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (4)



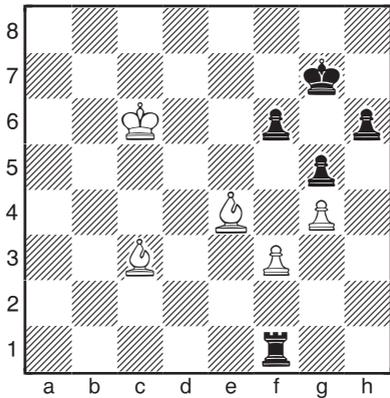
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (7)



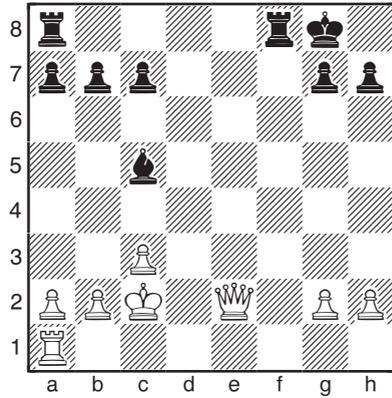
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

Schwarz am Zug ● (5)



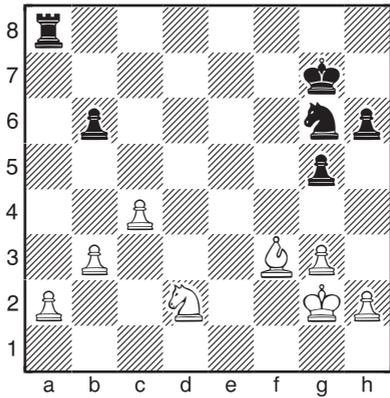
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (8)



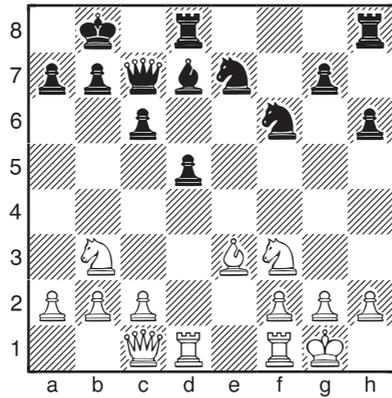
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (6)



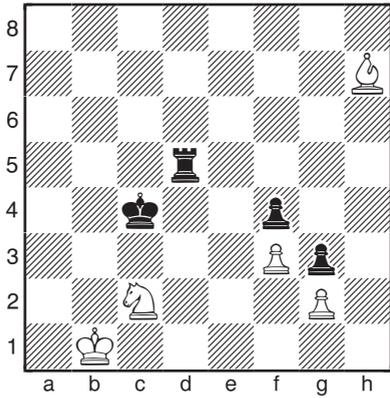
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

Weiß am Zug ○ (9)



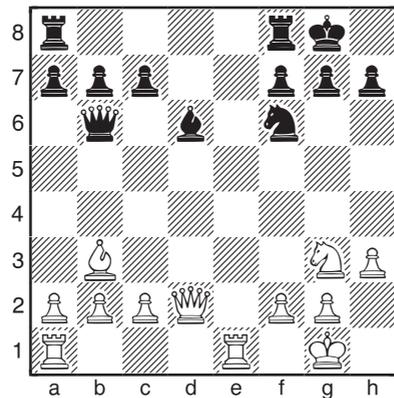
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (10)



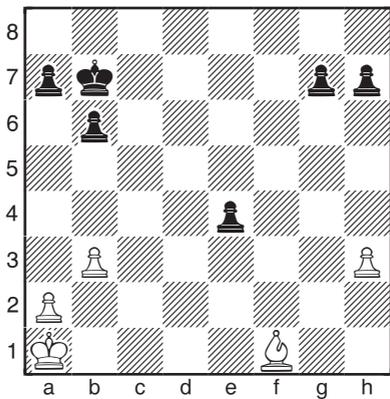
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

Schwarz am Zug ● (13)



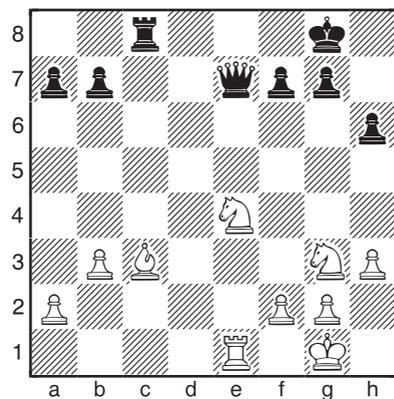
1... \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (11)



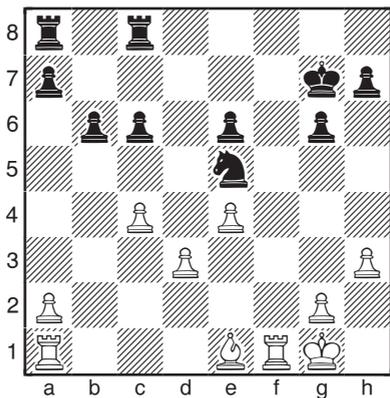
1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (14)



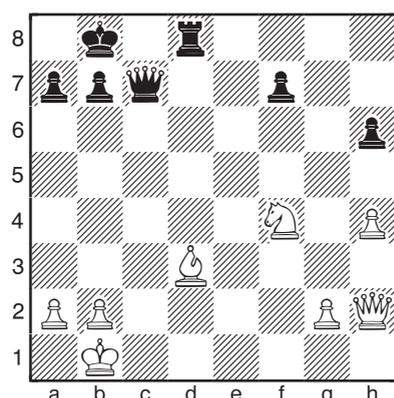
1... \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_  
2... \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

○ (12)



1. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

● (15)



1... \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ Zeit: 1 \_\_\_\_\_  
2... \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_