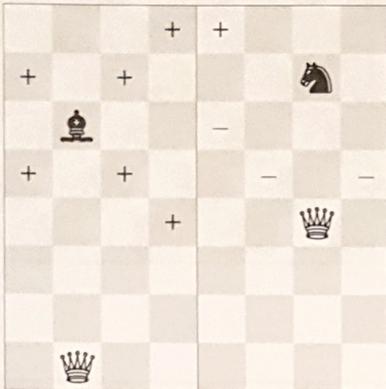


Verteidigen

Das Schlagen gegnerischer Figuren macht natürlich Spaß, aber vergiss nicht, dass auch der Gegner schlagen kann. Wenn du aufpasst, ist das nicht schlimm, denn gegen einen Angriff kann man etwas unternehmen. Wir lernen Verteidigen.



Eine Figur, die angegriffen wird, kann oft gerettet werden. Links ist der Läufer angegriffen. Er kann sich verteidigen, indem er auf eines der mit einem Plus gekennzeichneten Felder wegzieht. Rechts kann der Springer nur auf ein einziges Feld **wegziehen**, auf dem er nicht geschlagen werden kann.



Links greift die Dame den Springer an. Der Springer muss nicht unbedingt wegziehen. Der Turm kann den Springer von c7 oder b8 aus **decken**. Wenn Weiß den Springer schlägt, nimmt der Turm die Dame weg. Rechts kann Schwarz den angegriffenen Läufer decken, indem er ihn nach f7 zieht.



Links ist der schwarze Turm angegriffen. Der Turm kann wegziehen, er kann aber auch den weißen Turm **schlagen**. Schlagen ist die dritte Möglichkeit, sich zu verteidigen. Rechts kann sich die Dame dem Angriff durch den Läufer entziehen, indem sie ihn schlägt. Der Läufer steht ungedeckt.



Links ist die Dame angegriffen; sie kann wegziehen. Schwarz hat noch eine Möglichkeit, sich zu verteidigen. Er kann den Läufer auf b6 **dazwischenziehen**. Rechts hat Schwarz drei Möglichkeiten, den angegriffenen Springer zu verteidigen. Er kann den Springer wegziehen, ihn von f6 aus mit dem Turm decken oder den Turm auf g5 dazwischenziehen. Der schwarze Bauer deckt den Turm.



Es gibt zwei besondere Arten zu decken, die etwas anders sind als die bisherigen Beispiele.

Links kann Weiß den Springer decken, indem er den Bauern nach c4 zieht. Der Bauernzug macht den Weg für den Turm frei. Rechts hat der weiße Turm keine Lust zu schlagen. Weiß deckt den Turm, indem er ihn nach g3 zieht.



Der Turm auf e7 ist bedroht. Er kann auf verschiedene Arten gerettet werden:

- **wegziehen**
- **decken**
- **schlagen**
- **dazwischenziehen**

Schwarz kann spielen:

1. ... **Te7-a7** (wegziehen)
1. ... **Lg7-f6** (decken)
1. ... **Te7xe4** (schlagen)
1. ... **Lg7-e5** (dazwischenziehen)