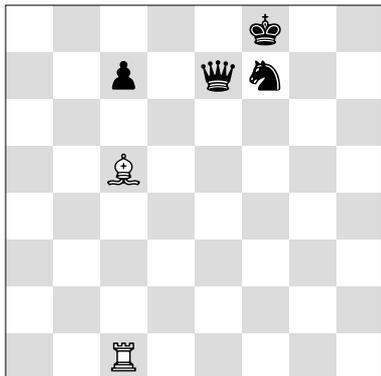
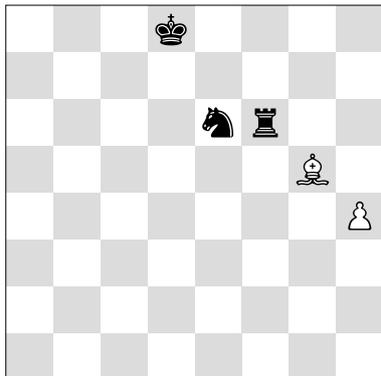


Verteidigen gegen die Fesselung

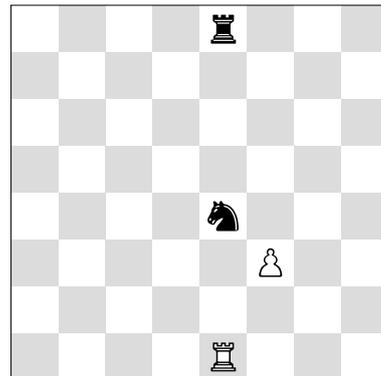
Fesselungen sind lästig und kosten manchmal sogar Material. Glücklicherweise kannst du bei einer Fesselung mit bekannten Verteidigungsmöglichkeiten verhindern, dass Material verloren geht.



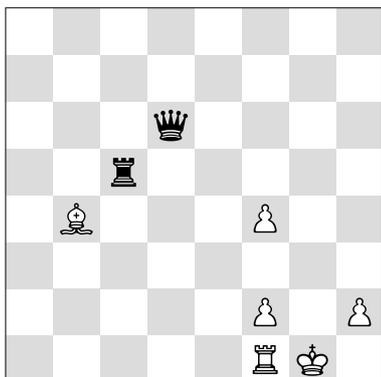
Die schwarze Dame ist durch den Läufer gefesselt. Mit **1. ... Sd6** stellt Schwarz seinen Springer zwischen den feindlichen Läufer und seine Dame. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch: **Dazwischenziehen.**



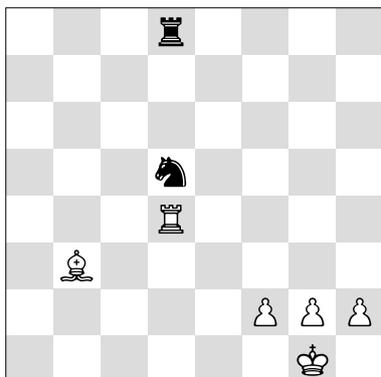
Der schwarze Turm steht in einer lästigen Fesselung. Indem Schwarz mit seinem Springer den Läufer schlägt, wird die Fesselung behoben. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch: **Schlagen.**



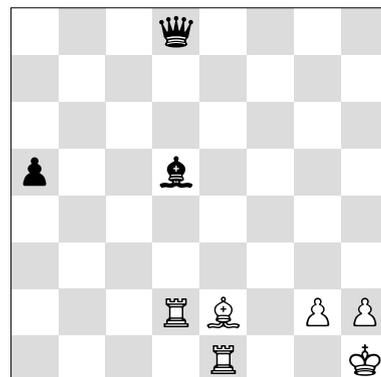
Der Springer ist gefesselt und wird zweimal angegriffen. Mit **1. ... Sf6** rettet Schwarz seinen Springer, hebt die Fesselung auf und deckt seinen Turm. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch: **Wegziehen mit Deckung.**



Der gefesselte schwarze Turm scheint verloren. Mit **1. ... Dg6+** rettet sich die Dame mit Schach. Nach einem Königszug zieht Schwarz den Turm weg. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch einen **Gegenangriff**, in diesem Fall auf den gegnerischen König.



Die Fesselung des Springers ist lästig. Durch **1. ... Te8** mit Mattdrohung auf e1 entfesselt Schwarz seinen Springer. Der Angriff auf den Läufer mit **1. ... Tb8** ist nicht so zwingend. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch einen **Gegenangriff** auf ein Feld oder auf eine Figur.



Der Läufer auf d5 schwebt in Gefahr. Weiß droht Lf3. Aber Schwarz ist am Zug und kann mit **1. ... Lxg2+** davon profitieren, dass der Turm auf d2 ungedeckt ist. Die Fesselung wurde unschädlich gemacht durch einen **Gegenangriff**, in diesem Fall einen Abzugsangriff.

Verteidigen gegen die Fesselung:

- Dazwischenziehen
- Schlagen
- Wegziehen mit Deckung
- Gegenangriff auf König, Material oder Feld
- Gegenangriff durch einen Abzugsangriff