

Die Fesselung

1. Erklärung: W: De5, Lf5 S: Kc8, Dd7 (Fesselung mit dem Läufer)

Die schwarze Dame kann dem weißen Läufer nicht entkommen. Egal wer am Zug ist, sie geht sofort verloren.

Ähnliche Stellungen werden aufgebaut, die Jugendlichen sollen den Läufer mit Fesselung einsetzen.

W: De2, Td1 S: Kd8, Dd7 (Fesselung mit dem Turm)

Übungen wie oben

2. Zehn Fesselungen mit wenig Material (Vorteil: rasch aufbaubar)

Wenn nicht anders angegeben, ist Weiß am Zug

- W: Ka1, Th1, Sf3 S: Ka8, Th8, Sh7, Lg5, Bg7

- W: Ka1, Bb4, Ld5 S: Kb7, Sc6

- W: Kb1, Bb2, c2, Dc3, Th7 S: Ka7, Ba6, b6, Df8, Tf7

Begriff der Kreuzfesselung 1. Df6 (Df3)

- W: Kg5, Dd4, Ld5 S: Kf8, Dd7

1. Df6+ Ke8 2. Lc6

- W: Ka3, Le3, Tf8 S: Se6, Ld4, Kb6

1. Tf6

Entscheidungsaufgabe :

-W : Ke2, Ld1, Dd3, Bg4, f3, c4 S : Kf7, Tc8, Dc6, Bf6, e5

Soll Schwarz auf c4 nehmen oder lieber Kg7 spielen?

-W: Kg1, Ld4, Dc4, Ba2, g2, h3 S: Kf8, Dd6, La5, B a6, h6, g7

Gewinnt Weiß mit Lc5? Ja, zwar kann sich Schwarz noch mit Lb6 verteidigen, aber nach Df4+ entsteht eine entscheidende Kreuzfesselung.

- W: Kg2, De5, Tg7, Bb3, d4, e3 S: Kd7, Df7, Tf8, Bb7, c6, d5

Die schwarze Dame ist gefesselt. Kann er sie noch retten?

Ja. Aber nur kurzfristig. 1. ...Tg8 2. Df5+

- W: Kh1, Th2, Ld1 S: Kg8, Le6, Lg3

1. Tg2 Ld5 2. Lb3!

- W: Kb2, Le3, Dg5 S: Kf8, Db8, Lc7, Bb4, f7, h7

1. Lc5+ Ld6 2. De5! (mit der Idee 2. Lxc5 3. Dh8+) 2. ...Kg8 3. Lxd6 Dd8 4. Dg3+ Kh8 5. Le5+ f6 6. Dg5 (und wieder ist eine Kreuzfesselung entstanden. Schwarz wird Matt gesetzt).

3. Wie schützt man sich vor Fesselungen?

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 (Die königsindische Verteidigung) 5. Sf3 0-0 6. Le2 e5 7. d5 Sbd7 8. Lg5 h6 9. Lh4 g5

1. e4 e6 (Französisch) 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Lb4 5. e5 (Gewinnt Weiß durch die Fesselung eine Figur?) h6! (Nein!) 6. Lh4 g5

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 (Damengambit) 4. Lg5 Le7 Schwarz zieht eine Verteidigungsfigur dazwischen und entfesselt sich so.

4. Echte/unechte Fesselung

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 (Nimzoindisch)

Hier spricht man von einer echten Fesselung. Der Springer darf auf keinen Fall ziehen, da dies gegen die Regel verstößt.

4. Dc2 0-0 5. a3 Lxc3 6. Dxc3 b6 7. Lg5 (Das ist eine unechte Fesselung. Der Springer darf ziehen, nur meistens ist es ungesund.) c5 8. dxc5 bxc5 9. 0-0-0? Se4! (Trotz der Fesselung ist dies ein sehr starker Zug.) 10. Lxd8 Sxc3 11. bxc3 Txd8 und Schwarz steht leicht besser.

5. 24 Taktikdiagramme zum Thema „Fesselung“

6. Der Jugendliche soll seine eigenen Partien durchsehen. Wo kamen Fesselungen vor? Wie wurden sie abgewehrt? Wo entschieden sie die Partie?