



## LEKTION 4

## FESSELUNG

### Inhalt

*Einführung*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

*Aufgaben*

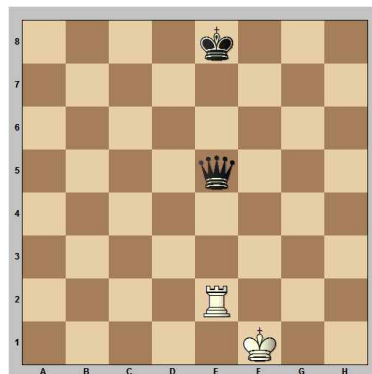
*Lösungen*

*Ausblick*

### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

Ähnlich wie bei einem Doppelangriff, unterscheidet man drei verschiedene Arten von Fesselungen:

#### *1. Fesselung an den König*



Dies ist die Klassische Fesselung (auch **absolute Fesselung** genannt). Der Turm fesselt die Dame an den König. Zieht diese zur Seite, steht der König im Schach und dies ist nicht erlaubt. Somit geht die Dame verloren.

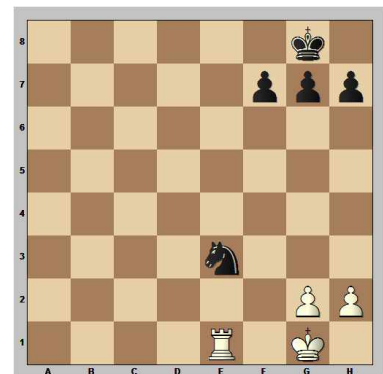
#### *2. Fesselung an Material*



Hier spricht man von einer **relativen Fesselung**. Schwarz kann zwar den Turm wegzie-

hen, ohne gegen die Schachregeln zu verstoßen, ist aber gut beraten, dies nicht zu tun, denn dann wäre die Dame in Gefahr. Der Läufer fesselt den Turm an Material (hier die wertvolle Dame).

#### *3. Fesselung an ein Feld*



Man kann sogar Figuren an ein Feld fesseln. Hier greift der Turm den Springer an. Zieht der Springer weg, ist der Weg nach e8 frei und dort droht Matt! Somit fesselt der Turm den Springer an das wichtige Feld e8.

Arbeiten Sie anhand der drei Stellungen die Unterschiede der Fesselungen gut heraus und beginnen Sie erst dann mit dem Übungsblatt!

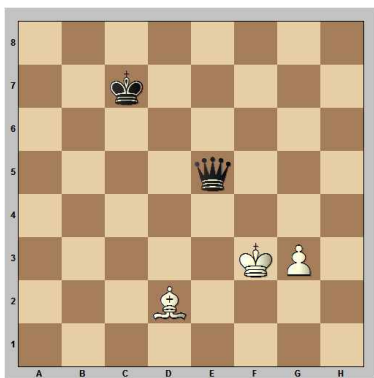




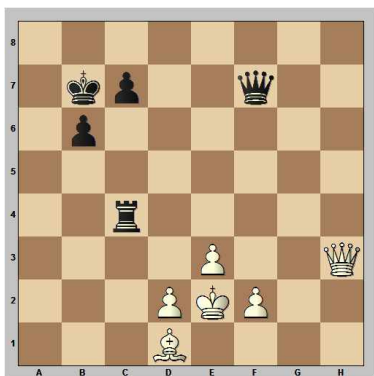
## Aufgaben

In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch eine Fesselung Material gewinnen oder mattsetzen. Finde den besten Zug!

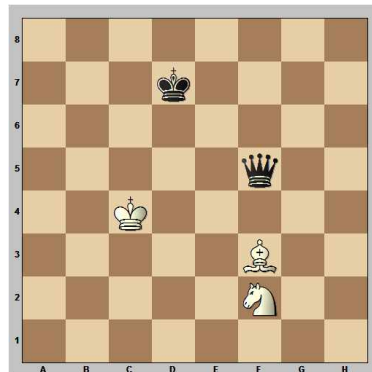
### Aufgabe 1:



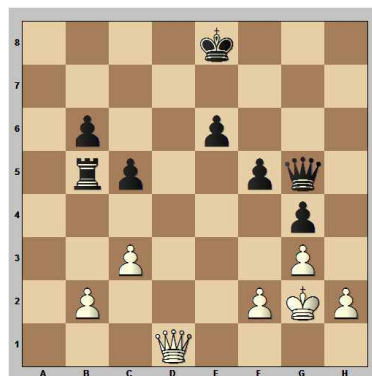
### Aufgabe 2:



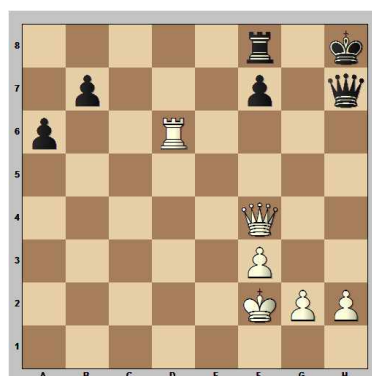
### Aufgabe 3:



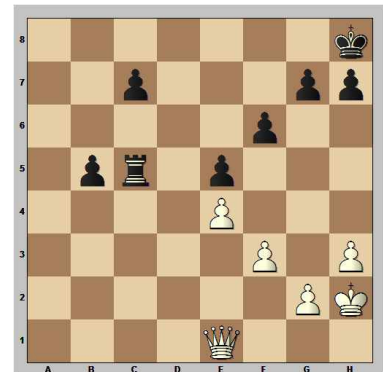
### Aufgabe 4:



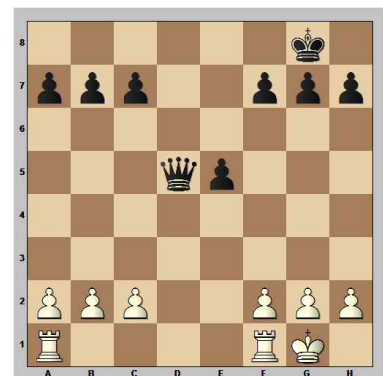
### Aufgabe 5:



### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:

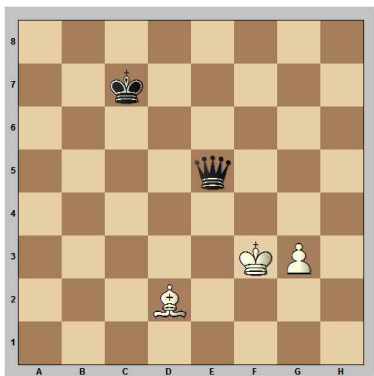




## Lösungen

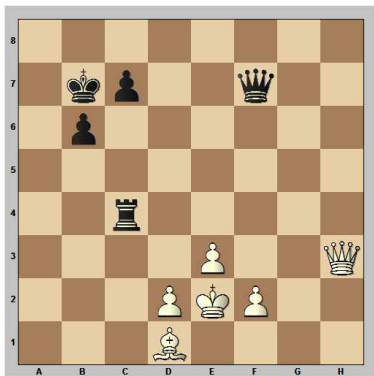
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch eine Fesselung Material gewinnen oder mattsetzen. Finde den besten Zug!

### Aufgabe 1:



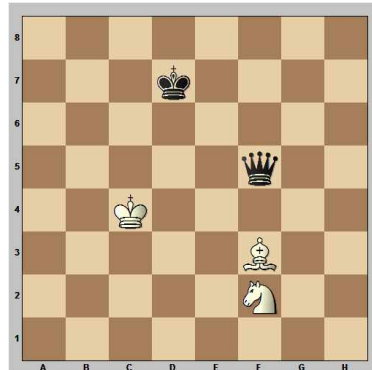
**1. ♖f4** fesselt die Dame an den König.

### Aufgabe 2:



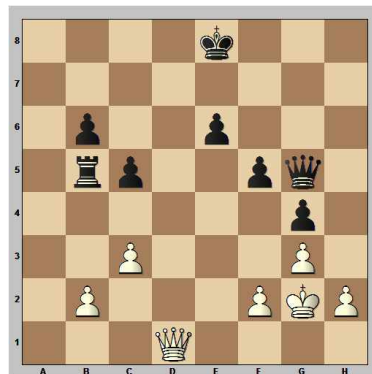
**1. ♖b3** fesselt den Turm an Material (Dame).

### Aufgabe 3:



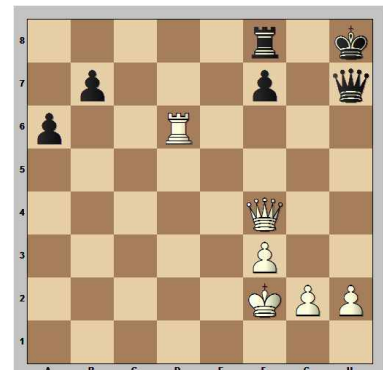
Auf den ersten Blick sieht es so aus, als würde Weiß eine Leichtfigur verlieren, aber **1. ♘g4** fesselt, gedeckt vom weißen Springer, die Dame an den König.

### Aufgabe 4:



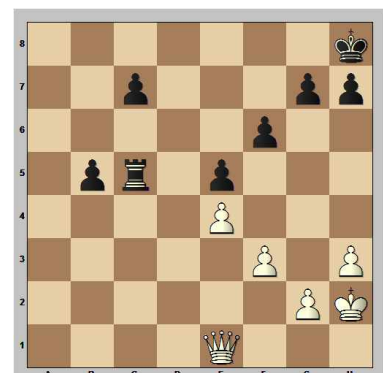
**1. ♖a4** fesselt den schwarzen Turm an den König. Egal, was Schwarz auch unternimmt, der Turm geht verloren.

### Aufgabe 5:



**1. ♜h6** nun ist die Dame an den König gefesselt.

### Aufgabe 6:

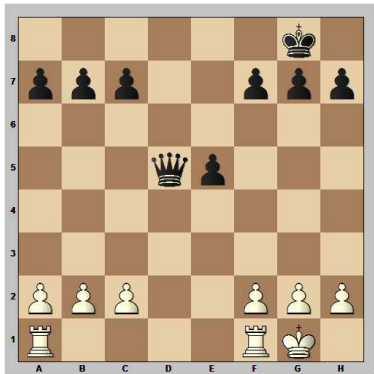


**1. ♖b4** fesselt den Turm an das Feld f8. Zieht dieser weg, wird Schwarz mattgesetzt.





### Aufgabe 7:



1. ♖ad1 greift nicht nur die schwarze Dame an, sondern fesselt sie auch an das Feld d8, auf dem ein Grundreihenmatt droht.

### Aufgabe 8:

Die Diagrammstellung entsteht nach folgenden Zügen:

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 dxe4  
4. ♗xe4 ♗d7 5. ♕e2 ♗gf6



Nun kann Weiß die Fesselung des e-Bauern durch die Dame zu einem schönen Matt nutzen:

6. ♗d6# und die Partie ist gewonnen!



Was für eine sehenswerte Schlussstellung! Dank des gefesselten e-Bauern kann der Springer nicht geschlagen werden!

### Ausblick:

In der nächsten Lektion werden wir den *Spieß* trainieren.

