



**LEKTION 5**

**FESSELUNG**

**Inhalt**

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

*Aufgaben*

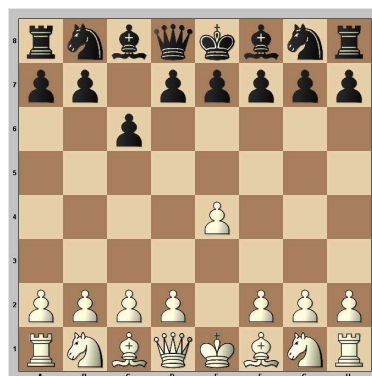
*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

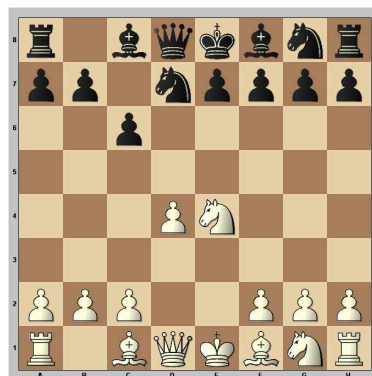
Die Fesselung gehört mittlerweile schon zu einer der wohl-bekanntesten Kombinationen, aber selbst gestandene Großmeister fallen ihr manchmal zum Opfer. Wer hätte das gedacht? Zwei Großmeister treffen in der 1. Bundesliga aufeinander und bereits nach 10 Zügen entscheidet eine Fesselung die Partie. Aber sehen Sie selbst:

**1.e4 c6**

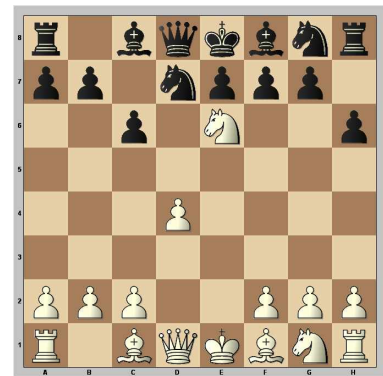


**Caro-Kann-Verteidigung**

Schwarz bereitet den Vorstoß d7-d5 vor, während Weiß das Optimalzentrum (e4-d4) aufbaut. **2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♗d7**



Schwarz bereitet den Zug ♗g8-f6 vor, möchte jedoch keinen Doppelbauern in Kauf nehmen. Nun kann der ♗d7 auf f6 zurückschlagen. **5.♗g5 h6 6.♗e6**

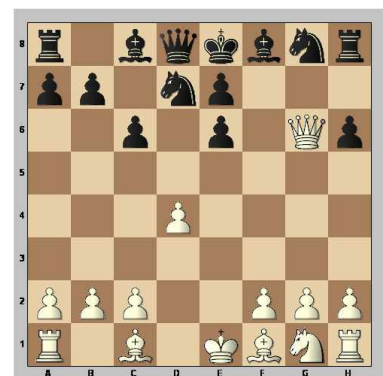


**Frage:**

Warum darf dieser vorwitzige Springer nicht geschlagen werden?

**Antwort:**

Der Springer bekommt dem Schwarzen nicht gut, denn nach **6...fxe6 7.♖h5+ g6 8.♖xg6#** ist er matt!

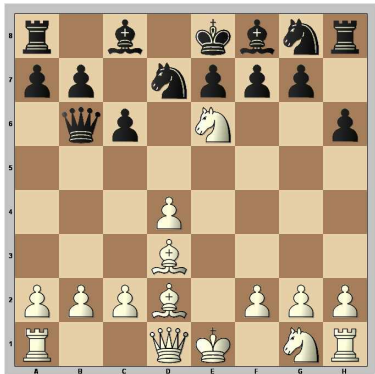


Auf die wichtige Diagonale e8-h5 sollte man stets gut achten!





Daher setzte Schwarz lieber mit **6..♖a5+** fort. **7.♗d2** Weiß entwickelt mit Tempo eine Figur und die Dame muss sich weiter um die Springergabel auf c7 kümmern! **7..♖b6**  
**8.♗d3** Die Falle!



Nun verstand der Schwarzspieler einfach nicht den tiefen Sinn hinter diesem trickreichen Läuferzug. Kann Schwarz nicht einfach den Springer schlagen, jetzt, wo er einen Fluchtweg (e8-d8-c7) für seinen König hat? Es ist kein Matt in Sicht, also weg mit dem Springer, oder? **8..fxe6**

#### Frage:

Was hatte Schwarz übersehen?

#### Antwort:

Weiß erobert die schwarze Dame durch eine Fesselung!  
**9.♖h5+ ♔d8** Auf **9...g6** nimmt natürlich der Läufer **10.♗xg6+ ♔d8**  
**11.♗a5** und nicht die Dame, denn diese muss weiterhin die 5.Reihe kontrollieren!  
**10.♗a5**



Die Dame ist an den König gefesselt und geht verloren! Schwarz hatte ein Einsehen und gab die Partie auf.

#### Fazit:

Eine Fesselung ist eine sehr häufige Kombination. Wenn man in der 1.Bundesliga nach 10 Zügen mit einer Fesselung gewinnen kann, lohnt es sich auf jeden Fall, diese Kombination intensiv zu trainieren.

In den Aufgaben 1-6 soll man durch eine Fesselung Material gewinnen, bei den Aufgaben 7 + 8 soll berechnet werden, ob sich das Ignorieren der Fesselung lohnt oder nicht.

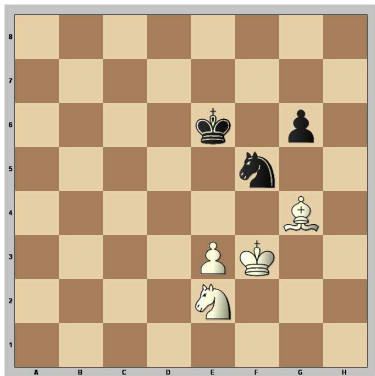




**Aufgaben**

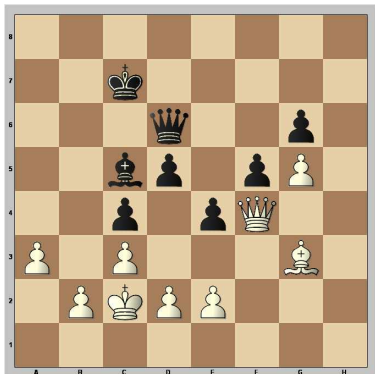
**Aufgabe 1:**

Weiß zieht



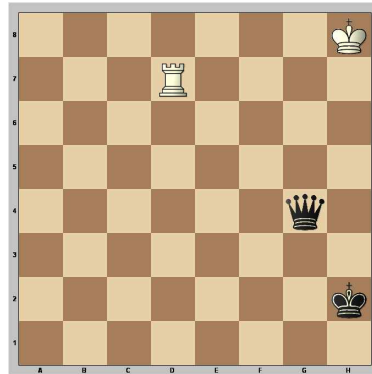
**Aufgabe 2:**

Weiß zieht



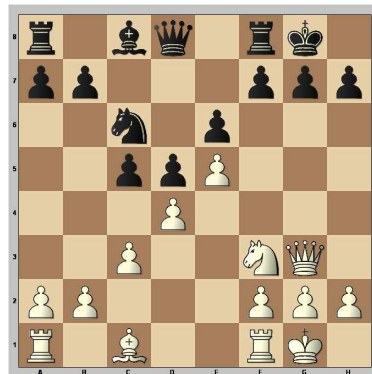
**Aufgabe 3:**

Weiß zieht



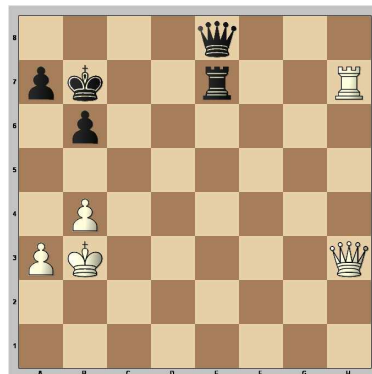
**Aufgabe 4:**

Weiß zieht



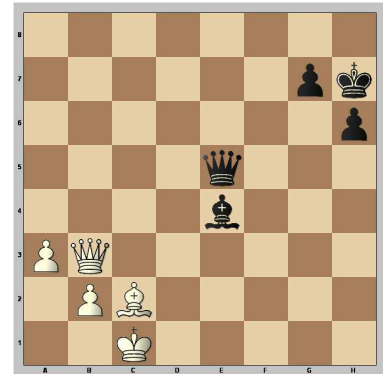
**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



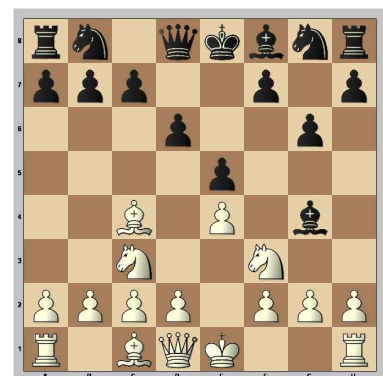
**Aufgabe 6:**

Weiß zieht



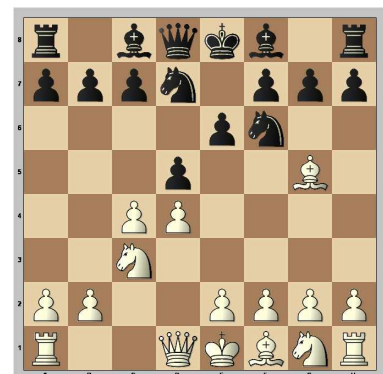
**Aufgabe 7:**

Berechne die Folgen von  $5.\text{♖xe5 ♜xd1}$ !



**Aufgabe 8:**

Kann Weiß auf d5 einen Bauern gewinnen?

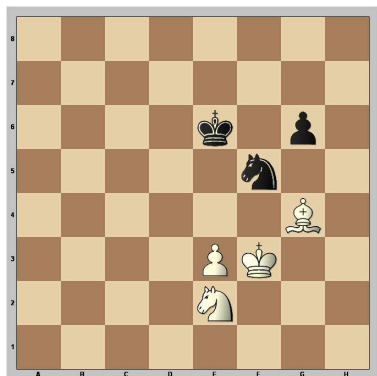




## Lösungen

### Aufgabe 1:

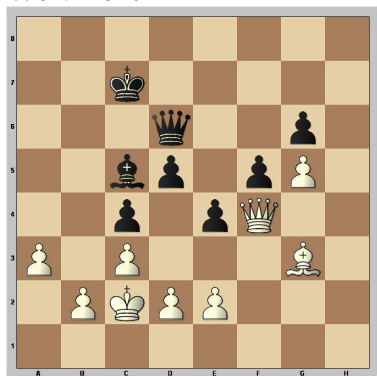
Weiß zieht



Hier kann man die bereits bestehende Fesselung für einen Materialgewinn ausnutzen. Während der Zug  $1. \text{Nd4+} \text{Ke5}$  Weiß nicht wirklich weiterbringt, geht der Springer nach  $1. \text{e4} \text{Kf6} \text{2. exf5 gxf5}$  verloren.

### Aufgabe 2:

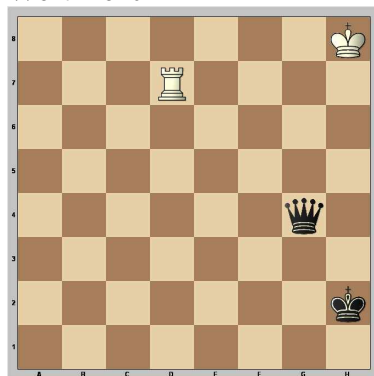
Weiß zieht



Hier bringt die Fesselung Weiß noch nicht viel ein, denn es droht lediglich ein Abtausch der Damen. Nach  $1. \text{Wh4}$  bleibt jedoch die weiße Dame am Brett, während die schwarze der Fesselung zum Opfer fällt.

### Aufgabe 3:

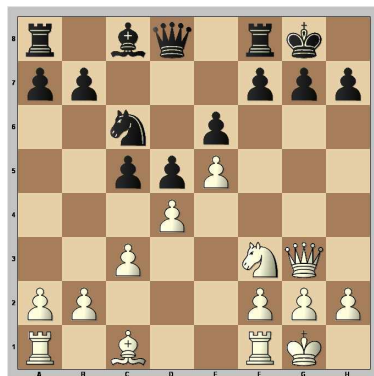
Weiß zieht



Dieses Endspiel ist für Weiß verloren, jedoch kann er sich Dank einer Fesselung in ein Remis retten.  $1. \text{Nh7+}$  zwingt den König in die g-Linie.  $1. \text{Kg2}$  und nun erobert die Fesselung die Dame  $2. \text{Bg7}$

### Aufgabe 4:

Weiß zieht

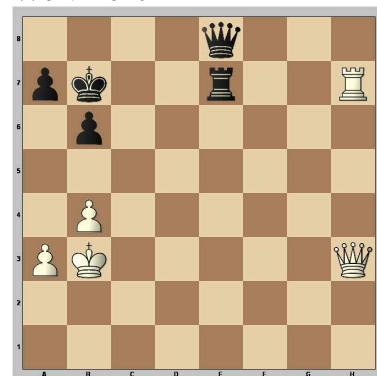


Diese Kombination sollte man sich unbedingt merken. In schon so mancher Partie wurde auf diese Weise eine Qualität (Turm gegen Läufer) gewonnen. Der g-Bauer ist gefesselt und somit kann Weiß auf Matt spielen!  $1. \text{gh6}$  Schwarz hat nur einen Abwehrzug, aber dieser

kostet die Qualität.  $1..g6$   
 $2. \text{Kxf8}$

### Aufgabe 5:

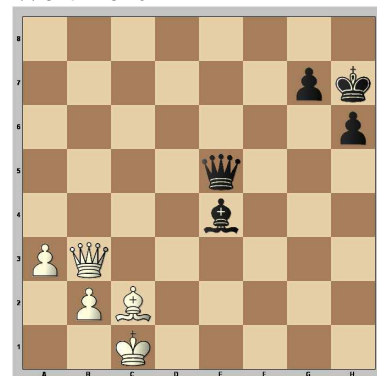
Weiß zieht



Ein besonders schönes Beispiel ist die **Kreuzfesselung!** Hier ist der schwarze Turm bereits an den König gefesselt. Fesselt man nun noch den Turm an die Dame, ist Schwarz verloren!  $1. \text{We6} \text{Txh7} \text{2. Wxe8}$

### Aufgabe 6:

Weiß zieht



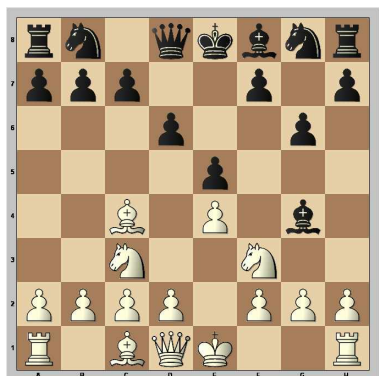
Und auch hier führt eine Kreuzfesselung zum Erfolg!  $1. \text{We3}$



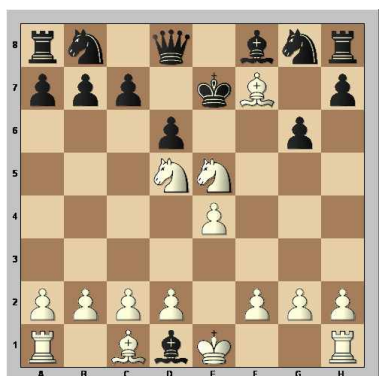


### Aufgabe 7:

Berechne die Folgen von **5. ♖xe5 ♗xd1!**



Die Aufgabenstellung entsteht nach den Zügen **1.e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♗c4 ♗g4 4. ♖c3 g6** Der Läufer fesselt den Springer an die Dame aber nicht jede Fesselung ist eine gute Fesselung! Während man **echte Fesselungen** an den König nicht aufheben kann, lohnt es sich bei **unechten Fesselungen** (z. B. an die Dame) immer, darüber nachzudenken, was passiert, wenn man die Fesselung nicht beachtet. **5. ♖xe5** Nach **5... dxe5 6. ♖xg4** gewinnt Weiß einen Bauern und nach dem Schlagen der Dame **5... ♗xd1 6. ♗xf7+ ♖e7 7. ♖d5#** wird es sogar noch schlimmer!

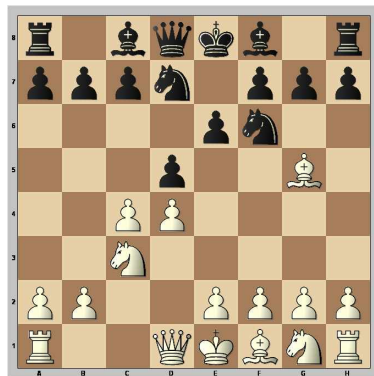


Dieses Mattbild mit zwei Springern und Läufer nennt man übrigens **Seekadettenmatt**.

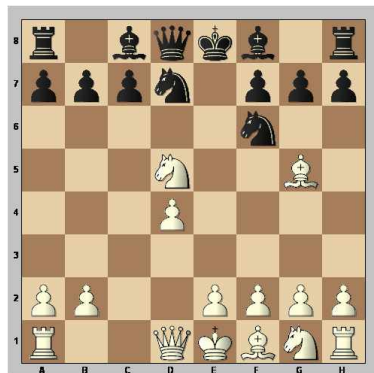
### Aufgabe 8:

Kann Weiß auf d5 einen Bauern gewinnen?

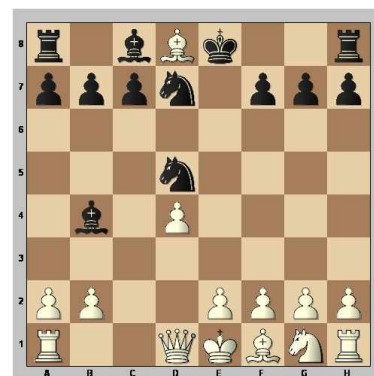
Nach den Zügen **1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♗g5 ♖bd7** entsteht die **Cambridge-Springs-Variante** des **Damengambits**.



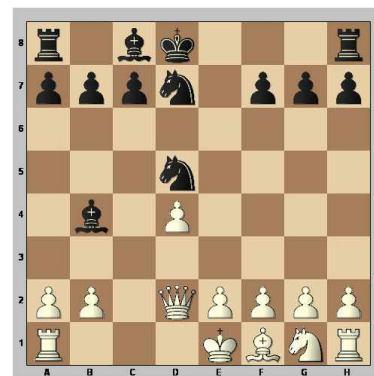
Der Bauer auf d5 ist zweimal angegriffen, aber nur einmal gedeckt, denn der Springer ist ja an die Dame gefesselt. Folglich sollte man hier einen Bauern gewinnen können. **5.cxd5 exd5 6. ♖xd5**



Aber auch hier handelt es sich um eine **unechte Fesselung** (Fesselung an die Dame). Was passiert also, wenn man die Fesselung einfach ignoriert und den Springer schlägt? **6... ♖xd5 7. ♗xd8** Nun ist die Dame weg, aber jetzt kommt die große Stunde von Schwarz! **7... ♗b4+**



Dieses Schach gewinnt die weiße Dame zurück und erobert unterm Strich eine Figur! **8. ♖d2 ♖xg8**



Die gefesselte Dame geht verloren und Schwarz hat einem Springer mehr!

### Ausblick

In der nächsten Lektion steht **Matt durch Fesselung** auf dem Programm.

