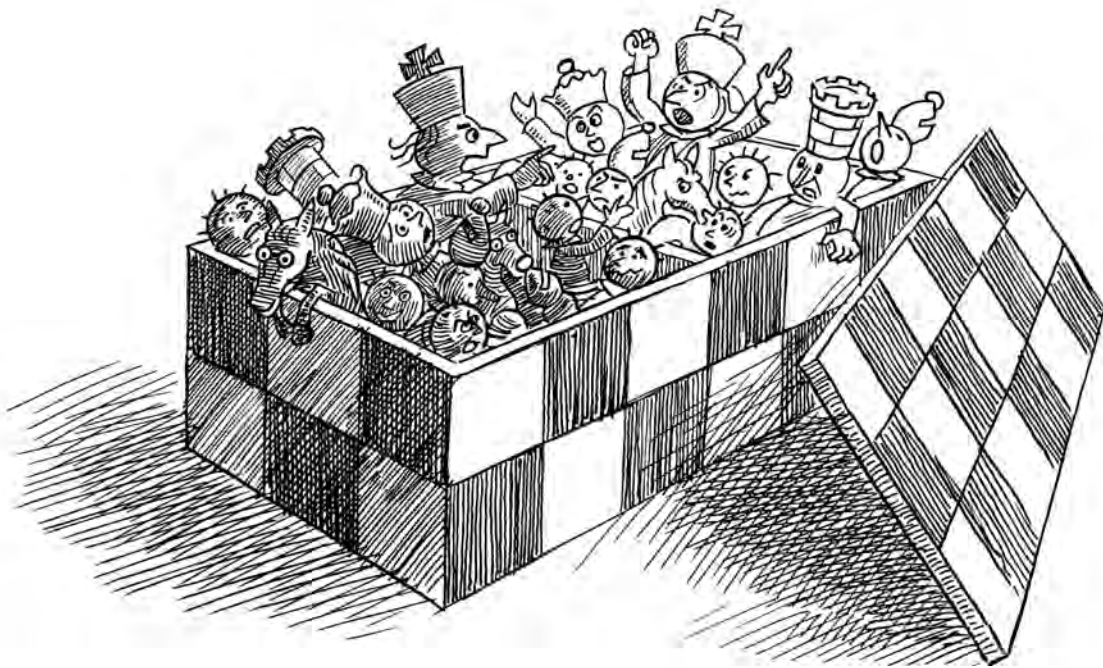


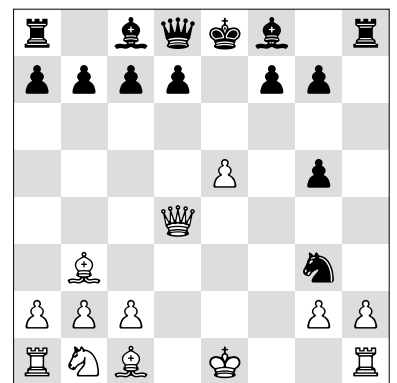
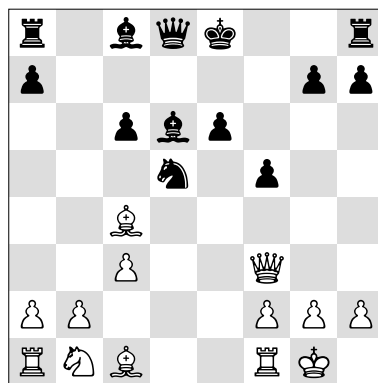
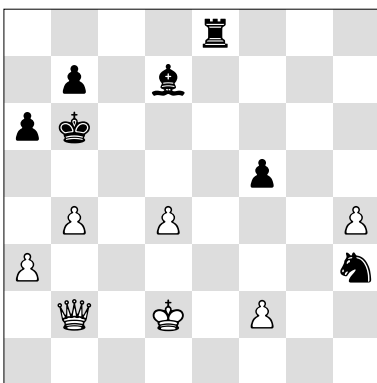
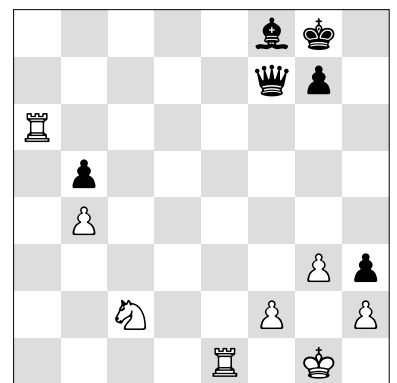
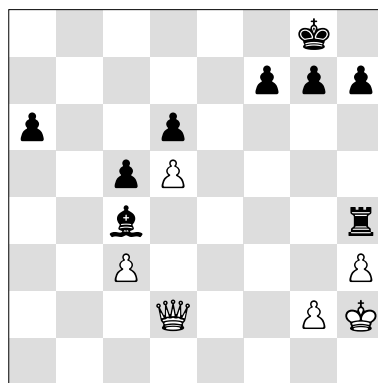
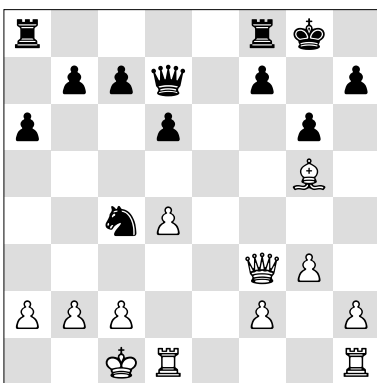
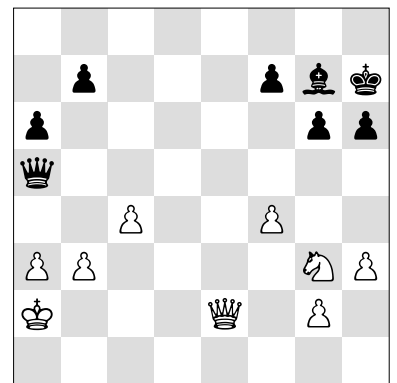
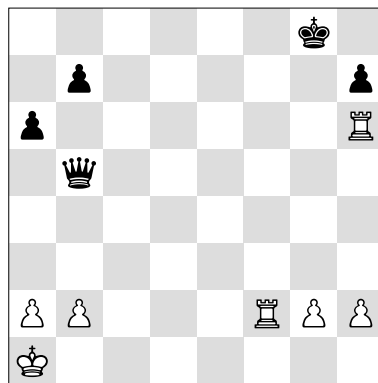
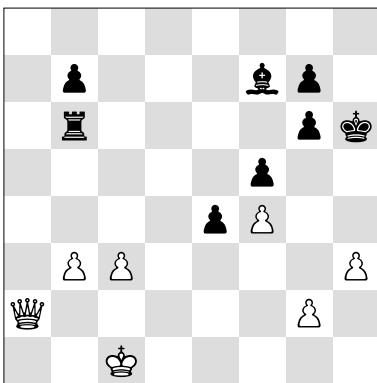
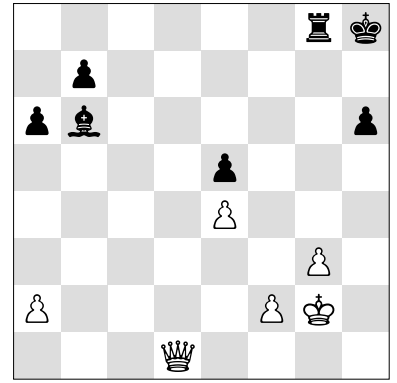
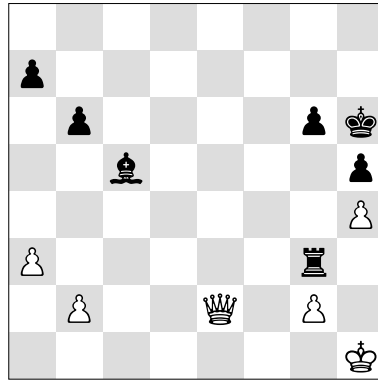
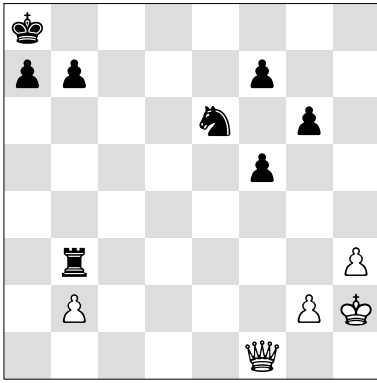
# Stufe 2



<b>Name:</b>	<b>Geburtsdatum:</b>
<b>Straße:</b>	<b>Wohnort:</b>
<b>Schule:</b>	<b>Verein:</b>
<b>Schach gelernt von:</b>	<b>Jugendleiter:</b>
<b>Stufe 1 erreicht am:</b>	<b>Stufe 1 plus erreicht am:</b>

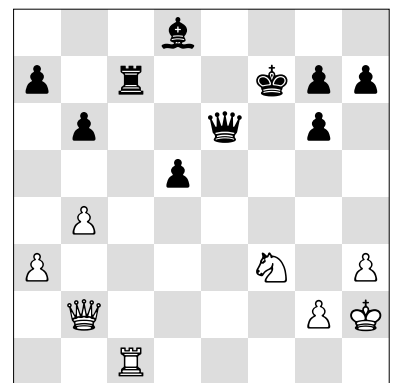
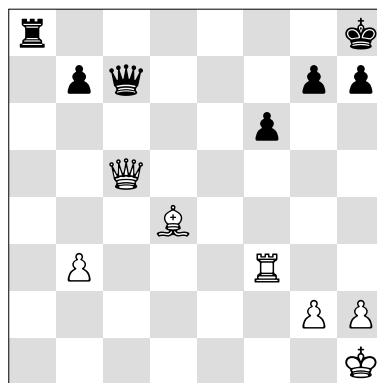
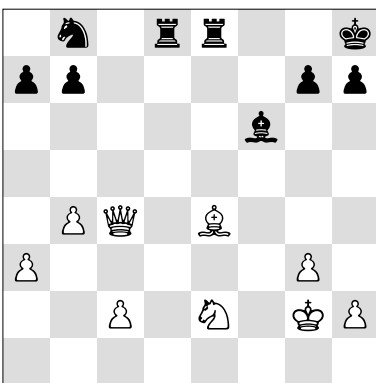
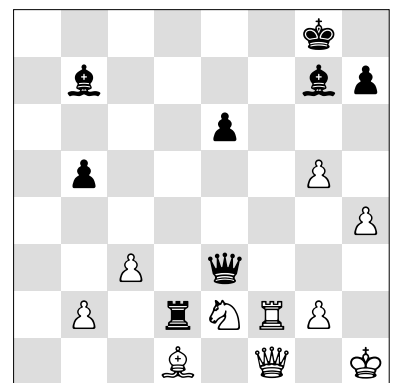
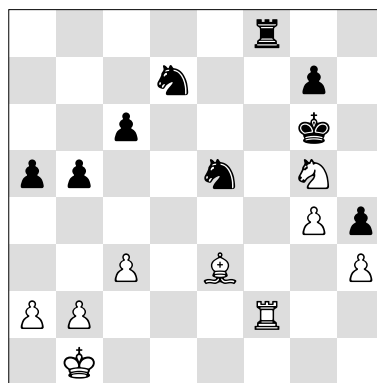
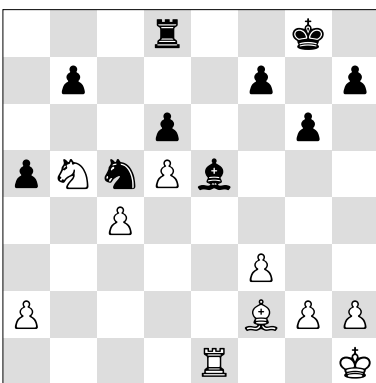
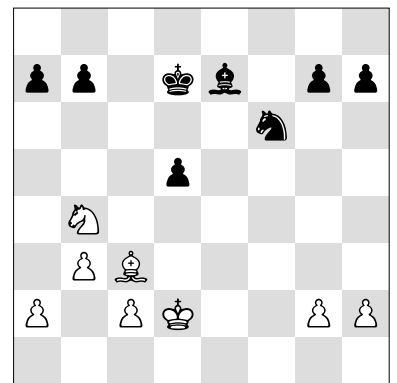
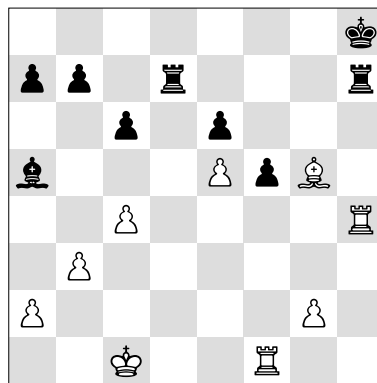
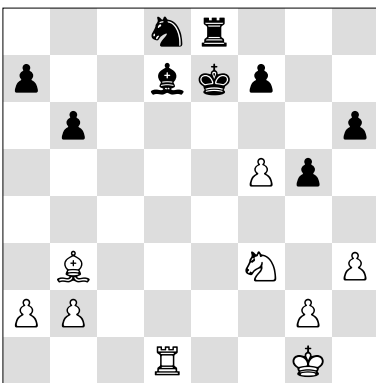
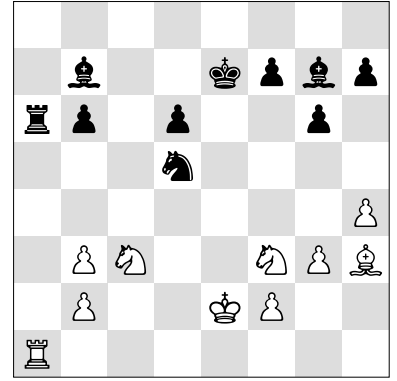
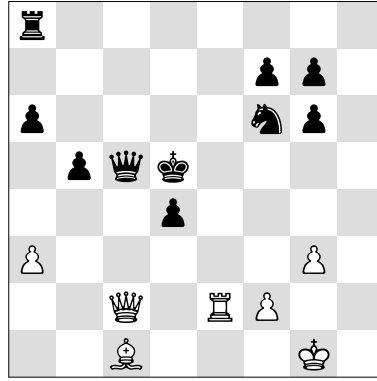
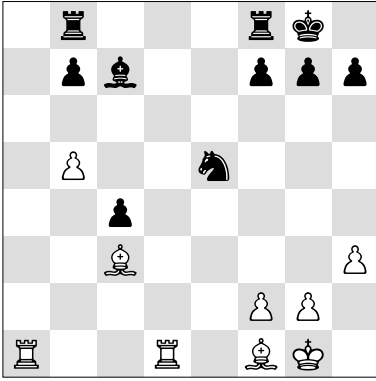
# Doppelangriff

# Dame: C



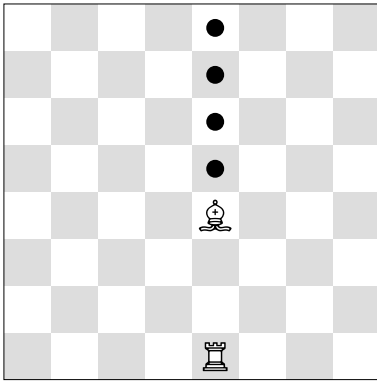
# Ausschalten der Verteidigung

# Ablenken + Material: A

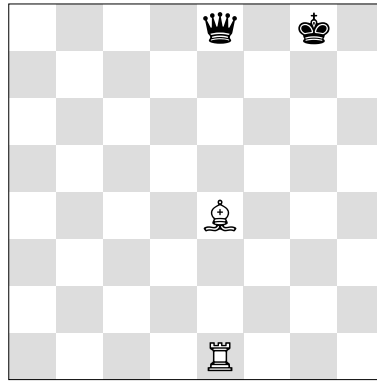


# Abzugsangriff

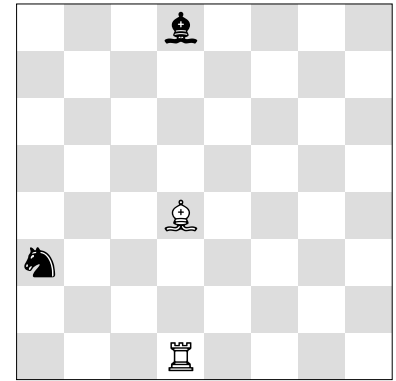
Der Abzugsangriff ist eine überraschende Angriffswaffe. Er ist eine Form des Doppelangriffs, bei dem zwei Figuren der selben Farbe eine Rolle spielen.



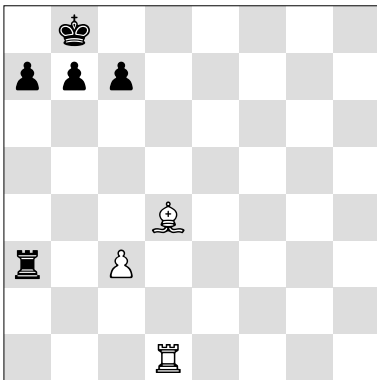
Der Turm und der Läufer stehen auf der gleichen Linie. Wenn der Läufer von e4 wegzieht, greift der Turm auch die markierten Felder an. Diese Felder werden indirekt angegriffen. Der Läufer muss ein Angriffsziel finden, um einen Doppelangriff zu ermöglichen, also einen Angriff mit Turm und Läufer. Dieser Doppelangriff heißt **Abzugsangriff**.



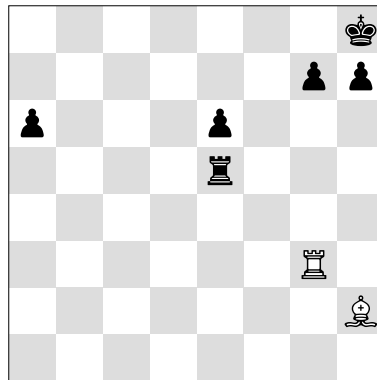
Bei einem Abzugsangriff greifen zwei Figuren gleichzeitig an: die vordere Figur (**Vordermann**) und die hintere Figur (**Hintermann**). Vordermann + Hintermann bilden eine **Batterie**. Wir feuern hier zunächst den Vordermann ab. Weiß spielt **1. Le4-d5+**. Der Läufer greift den König an und der Turm die Dame. Ein Doppelangriff auf **König + Material**.



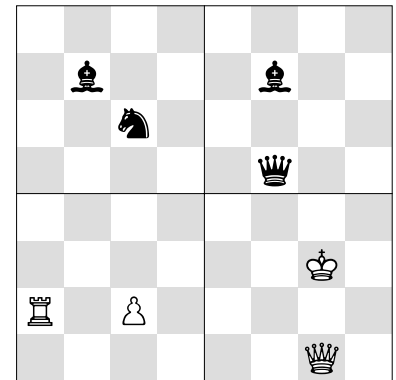
Die zweite Angriffsform ist genau wie bei den anderen Formen des Doppelangriffs: **Material + Material**. Weiß spielt **1. Ld4-c5** und greift damit mit dem Turm den Läufer an und mit dem Läufer den Springer. Kein guter Abzugsangriff ist **1. Ld4-b2**. Schwarz kann beide Figuren mit **1. ... Ld8-e7** retten. Ein Doppelangriff auf **Material + Material**.



Die dritte Angriffsform ist **Material + Feld**. Die Batterie ist jetzt auf ein wichtiges Feld gerichtet. Auf d8 kann der weiße Turm matt setzen, im Moment steht aber der Läufer noch im Weg. Der Läufer muss den Turm mit **1. Ld4-c5** angreifen. Der Hintermann droht matt. Ein Doppelangriff auf **Material + Feld**.



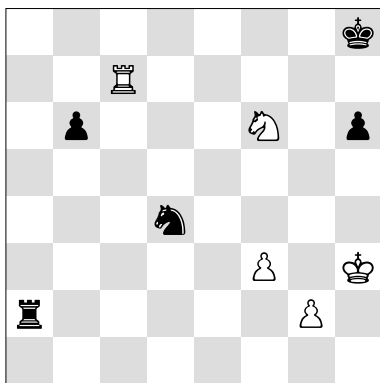
Wiederum steckt ein Grundreihenmatt in der Stellung. Nach **1. Tg3-c3** verliert Schwarz Material. Weiß droht nun mit dem Vordermann matt. Auch beim Abzugsangriff muss man auf mögliche Verteidigungszüge achten:  
**1. Tg3-b3 Te5-b5**  
**1. Tg3-d3 Te5-d5**  
**1. Tg3-f3 Te5-f5**



Batterien gibt es in allen Sorten und Größen. Nur Dame, Turm und Läufer können als Hintermann dienen. Jede Figur, auch der König, kann Vordermann sein. Im Uhrzeigersinn sind **Lb7**, **Df5**, **Ta2** und **Dg1** der Hintermann. Batterien (beim Schach) können in alle Richtungen schießen, selbst nach hinten!

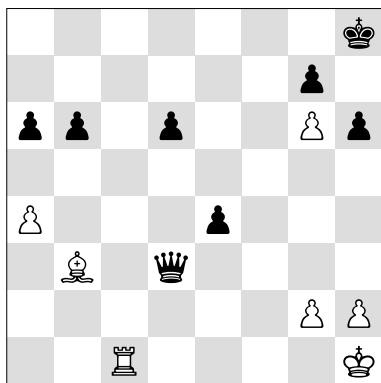
# Verteidigen

# Verteidigung gegen Matt: B



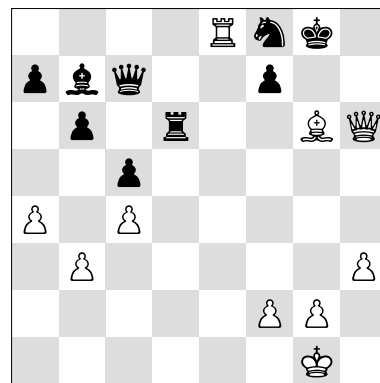
Kann Schwarz Matt verhindern?

- ja, durch  nein



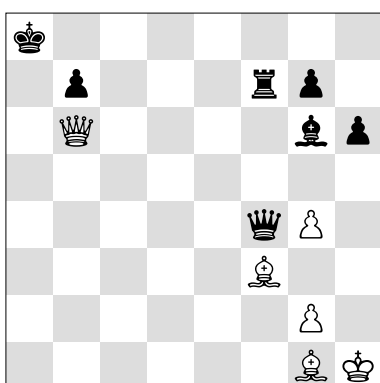
Kann Schwarz Matt verhindern?

- ja, durch  nein



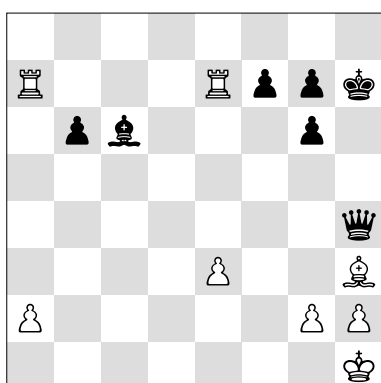
Kann Schwarz Matt verhindern?

- ja, durch  nein



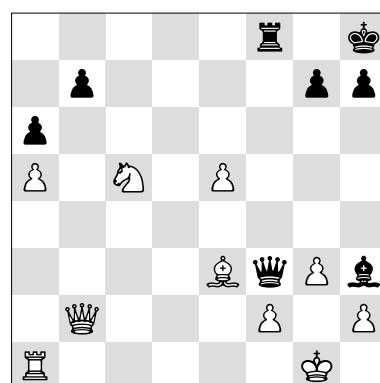
Kann Schwarz Matt verhindern?

- ja, durch  nein



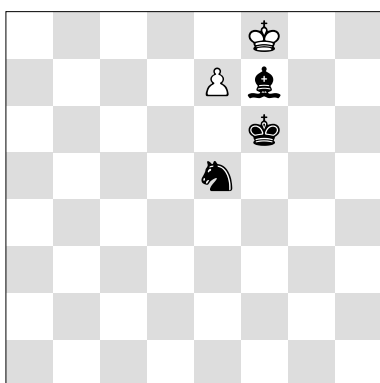
Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein



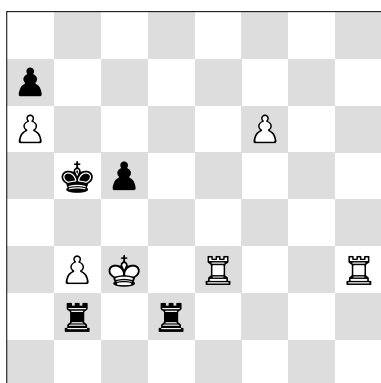
Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein



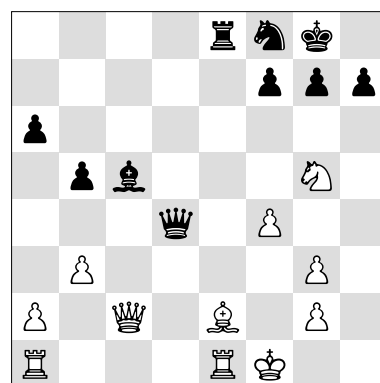
Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein



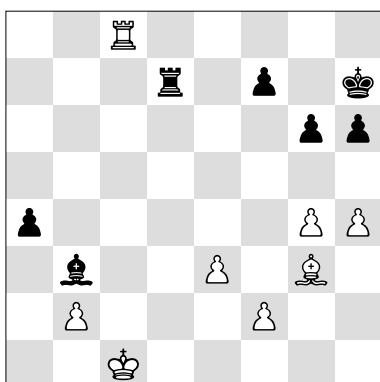
Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein



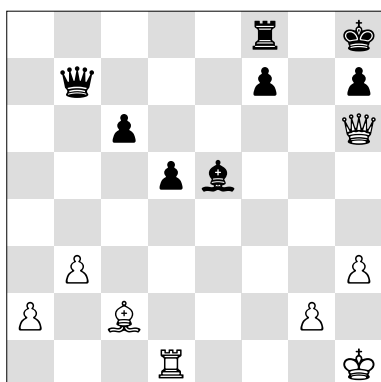
Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein



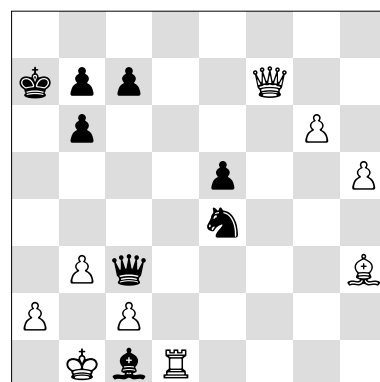
Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein



Kann Schwarz Matt verhindern?

- ja, durch  nein



Kann Weiß Matt verhindern?

- ja, durch  nein