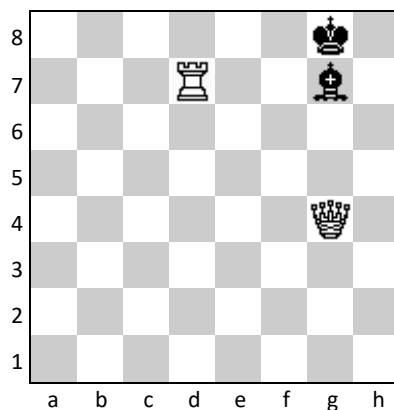


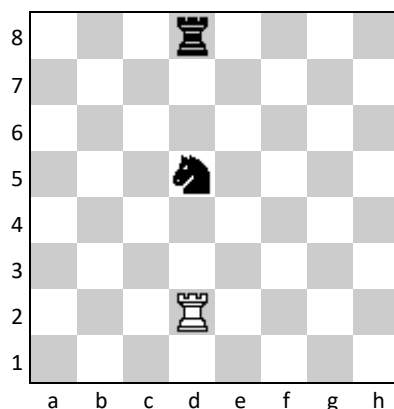
ZWEIFACHER ANGRIFF

Zweifacher Angriff

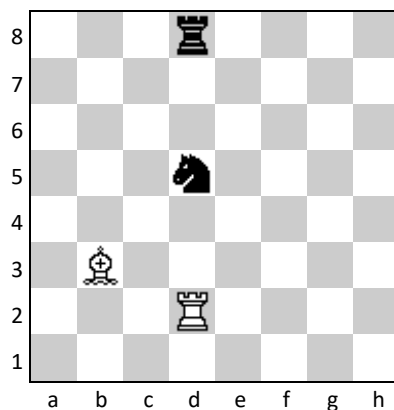
In der folgenden Stellung ist 1.Dg4xg7# der stärkste Zug, da er zum Matt führt. Schwarz kann die Dame nicht schlagen, da diese vom Turm gedeckt wird.



Dame und Turm greifen gemeinsam den schwarzen Läufer auf g7 an, der aber nur einfach vom schwarzen König gedeckt ist. Dies wird als zweifacher Angriff bezeichnet. Zwei Figuren greifen gemeinsam an, um erfolgreich zu sein.

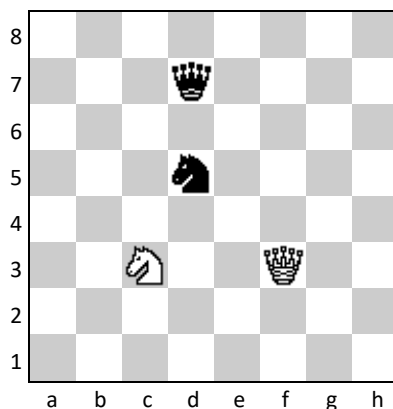


In der Stellung ist der schwarze Springer vom weißen Turm angegriffen. Würde Weiß mit 1.Td2xd5 diesen schlagen, würde er vom schwarzen Turm mit 1...Td8xd5 zurückgeschlagen werden und Weiß würde einen Verlust der Wertigkeit von zwei Bauern erleiden.

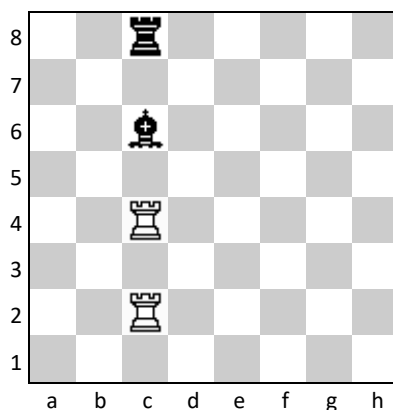


Mit einem zusätzlichen Läufer auf b3 sieht die Stellung anders aus. Jetzt ist der schwarze Springer zweimal angegriffen und kann daher gefahrlos geschlagen werden. Würde Weiß mit 1.Lb3xd5 schlagen, wäre es für Schwarz nicht ratsam diesen mit 1...Td8xd5 zurückzuschlagen, da er nach 2.Td2xd5 seinen Turm für den weißen Läufer hergeben würde. Auch wenn Weiß mit dem Turm den Springer mit 1.Td2xd5 schlägt, kann Schwarz mit

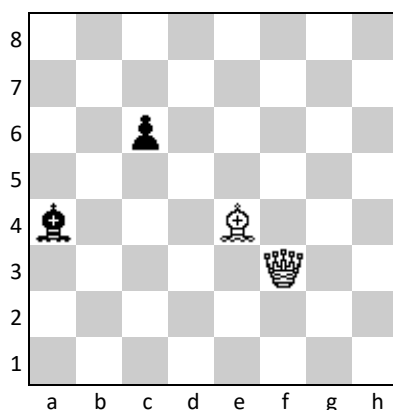
1...Td8xd5 diesen Turm nur gleichwertig abtauschen, da Weiß mit 2.Lb3xd5 den Turm zurückgewinnen kann. Somit gewinnt Weiß mindestens den schwarzen Springer.



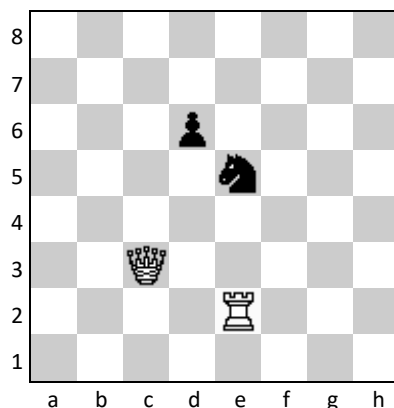
Ein weiteres Beispiel für einen gelungenen zweifachen Angriff. Hier verliert Schwarz den Springer, da dieser sowohl von der Dame als auch vom Springer angegriffen und nur von der schwarzen Dame gedeckt wird.



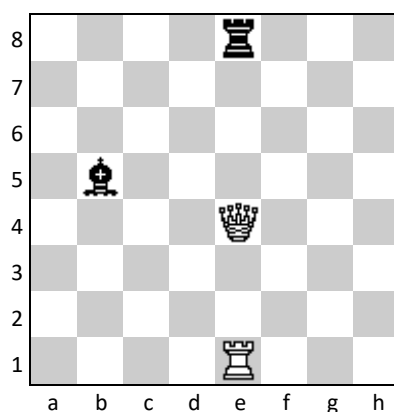
Auch diese Stellung ist ein zweifacher Angriff. Nach 1.Tc4xc6 kann zwar Schwarz diesen mit 1...Tc8xc6 schlagen, doch Weiß kann dann mit 2.Tc2xc6 wiederum zurückschlagen. Daher gewinnt Weiß den schwarzen Läufer ohne etwas dafür hergeben zu müssen, denn für den geschlagenen weißen Turm wurde der schwarzen Turm im Gegenzug erhalten.



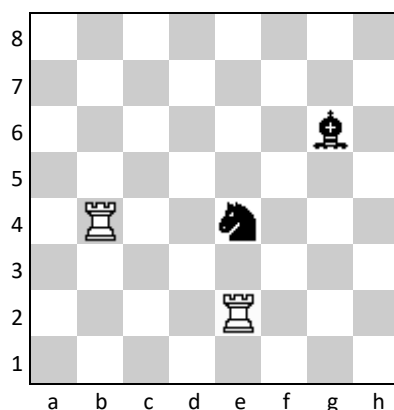
Dieses Beispiel entspricht dem Vorherigen. Waren im obigen Beispiel zwei Türme hintereinander, so wirken hier der Läufer und die Dame gemeinsam. Figuren, die die gleiche Zugrichtung haben, können sich ergänzen. Hier gewinnt Weiß den Bauern mit 1.Le4xc6, da es nach 1...La4xc6 nur zu einem Läufertausch kommt, da Weiß mit 2.Df3xc6 zurückschlagen kann.



Auch diese Stellung ist ein Beispiel für einen zweifachen Angriff. Die Dame und der Turm greifen beide zusammen den schwarzen Springer an, der nur von einem Bauern gedeckt wird. Das Problem für Weiß in der Stellung ist, dass er unabhängig der Schlagweise einen Verlust erleidet. Sowohl nach 1.Te2xe5 als auch nach 1.Dc3xe5 gewinnt Weiß zwei Steine (Springer und Bauer) und gibt dafür nur eine Figur her. Doch die Wertigkeit der beiden gewonnenen Steine (Wertigkeit: 4) ist geringer als des Turms (Wertigkeit: 5) und viel geringer als der Dame (Wertigkeit 9). Damit ist ein Schlagen für Weiß nicht gewinnbringend. Diese Stellung zeigt auch, dass das Schlagen bei der Auswahl zwischen zwei möglichen Figuren immer mit der minderwertigen Figur als erstes erfolgen soll, so dass bei Zurückschlagen nur diese und nicht die hochwertige Figur verloren geht.



Hier sehen wir einen weiteren Fall für einen zweifachen Angriff, bei dem sich das Schlagen nicht lohnt. Wenn die Dame mit 1.De4xe8 den schwarzen Turm schlägt, kann Schwarz diese mit 1...Lb5xe8 schlagen. Auch das anschließende Schlagen des Läufers mit 2.Te1xe8 wird Weiß in der Summe keinen Gewinn bringen. Er erobert auch hier zwei Figuren, die zusammen die Wertigkeit 8 haben. Dafür muss Weiß aber die wertvollere Dame mit der Wertigkeit 9 Schwarz überlassen. Also lohnt sich für Weiß der Tausch nicht.



Im letzten Beispiel sieht es wieder günstig für Weiß aus. Er verliert beim Schlagen mit 1.Tb4xe4 oder 1.Te2xe4 den Turm für den Springer und erleidet somit einen Verlust der Wertigkeit von 2 Bauern, doch da der andere Turm wiederum den Läufer anschließend schlägt, erzielt Weiß einen Gewinn von 6 Bauern für den Springer und den Läufer, muss dafür aber nur einen Turm mit der Wertigkeit 5 hergeben. Dies bedeutet für Weiß in der Summe einen Gewinn der Wertigkeit eines Bauerns. Daher ist beim zweifachen Angriff wichtig, bevor man die doppelt

angegriffene Figur schlägt, alle gewonnenen Steine mit den verlorenen Steinen zu vergleichen und das Schlagen vom Ausgang des Schlagabtausches abhängig zu machen.

Schachvariante Zweizug-Schach (Marseiller Schach)

Das Spiel Zweizug-Schach wird nach normalen Schachregeln gespielt. Dabei führt jeder Spieler zwei Züge hintereinander aus. Steht der König im Schach und kann dieses nicht im ersten der beiden Züge abgewehrt werden, so ist es matt. Kann nur der Erste der beiden Züge ausgeführt werden, ist es patt. Der König darf im ersten Zug nicht ins Schach ziehen. Wird im ersten Zug Schach gegeben, so entfällt der zweite Zug.