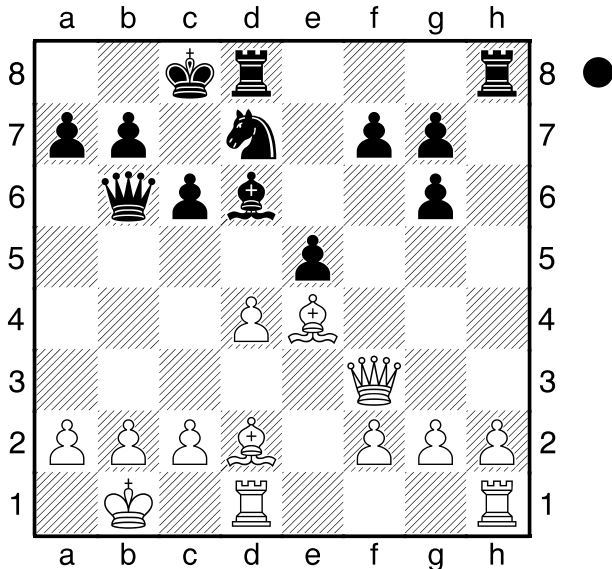


□ Gabel  
 ■ 1  
 [Husemann,D]

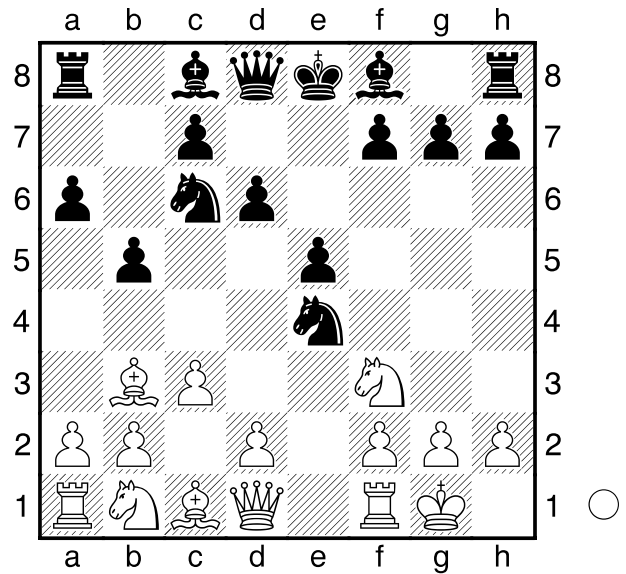


Schwarz am Zuge kommt nach dem einleitenden **1...f5 2.Ld3** mit **e4** zu einer Gabel. Der Be4 greift sowohl den Ld3 als auch die Df3 an. Weiß kann nur eine der Drohungen abwehren und verliert somit Material. Bauern sind besonders gut geeignet für Gabeln, da die gegnerischen angegriffenen Figuren wertvoller sind und somit auch gedeckt sein können.  
**0-1**

□ Gabel  
 ■ 2  
 [Husemann,D]

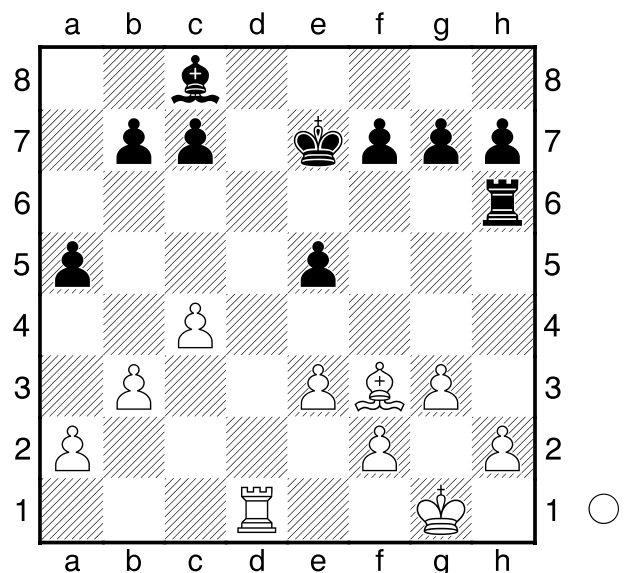
(Diagramm)

Schwarz hatte soeben mit **Sxe4** einen Bauern genommen.  
**1.Ld5** zeigt den seltenen Fall einer Läufergabel. Beide schwarzen Springer



sind ungedeckt, so dass einer verloren gehen wird.  
**1-0**

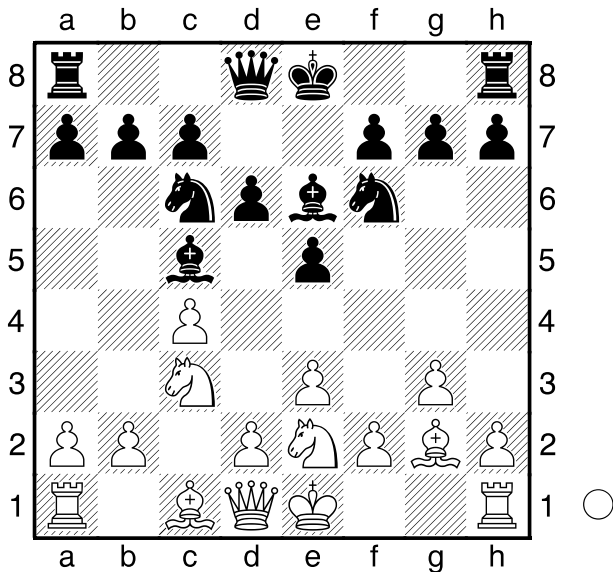
□ Gabel  
 ■ 3  
 [Husemann,D]



Weiß am Zuge kann mit **1.Td5** einen der beiden schwarzen Bauern aufgabeln. Auch Turmgabeln sind eher selten. Da der Turm ziemlich viel wert

ist, müssen bei einer Turmgabel die angegriffenen Steine ungedeckt sein.

☐ **Gabel**  
 ■ **4**  
 [Husemann,D]



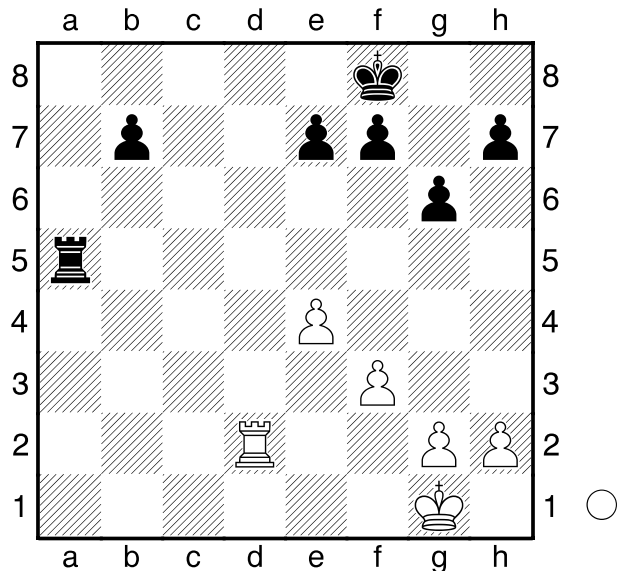
Weiß am Zuge würde gerne sofort d5 spielen, aber der Bauer darf ja "nur" nach d4. Dort gewinnt er mit dem Angriff auf den Lc5 jedoch ein wichtiges Tempo, so dass er im folgenden Zug nach e5 weitergehen und die Gabel geben kann.

**7.d4 Lb4**  
 [ 7...exd4 8.exd4 Lb4 9.d5 ändert nichts. ]

**8.d5 Sa5 9.Da4+ Ld7 10.Dxb4**  
 und Weiß gewann in der Folge bequem.

Partie Fuhlrott-Mabrouk (OWL EM U16, 2017).  
**1-0**

☐ **Gabel**  
 ■ **5**  
 Microsoft  
 [Husemann,D]

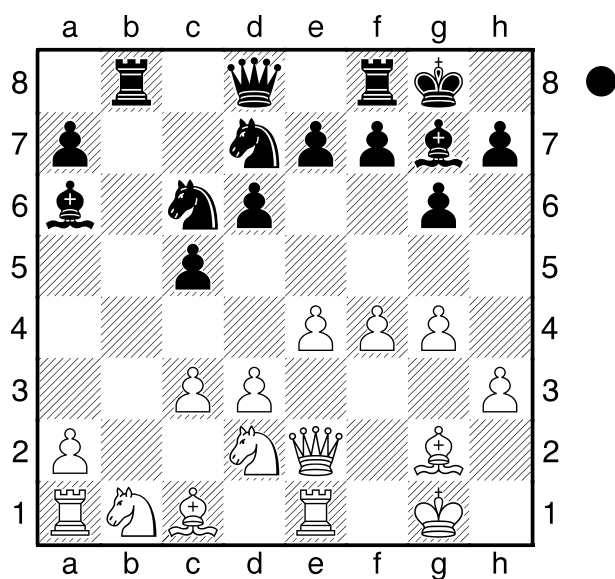


Wie sollte Weiß am Zuge nun fortfahren?

**28.Td8+** treibt den König von der Deckung des Bauern e7 weg, so dass dann die Turmgabel auf die ungedeckten Bauern b7 und e7 gegeben werden kann. **Kg7 29.Td7** und Weiß gewann einen Bauern zurück. Kurioserweise konnte Weiß die Partie noch gewinnen. Partie: Rücker-Gutzmann (Schachtürken-Cup, A-Gruppe 2012)  
**1-0**

☐ **Gabel**  
 ■ **6**  
 [Husemann,D]

Schwarz am Zuge kann hier den starken Zug **1...Sd4!** spielen.  
**2.Dd1** Weiß muss das Feld c2 überdecken.



[ 2.cxd4 Lxd4+ und der Läufer  
angreift König und Turm. ]

**2...Lxd3** gewinnt den wichtigen Bd3  
und gibt Schwarz damit  
entscheidenden Vorteil.

**0-1**