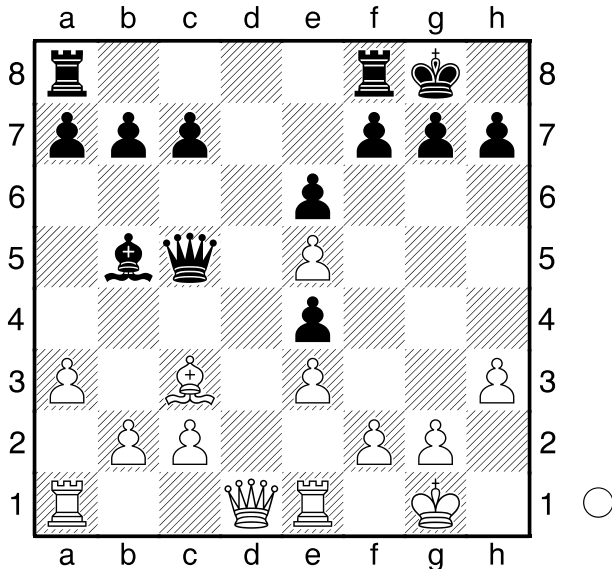


□ **Spieß**  
 ■ **1**  
 [Husemann,D]



Weiß am Zuge kann hier mit dem Spieß **1.Lb4** Material gewinnen. Bei einem Spieß stehen zwei gegenerische Figuren auf derselben Linie, Reihe oder Diagonalen. Insbesondere Läufer eignen sich hervorragend für Spieße. Bei einem effektiven Damenspieß müssen beide Figuren ungeschützt sein.

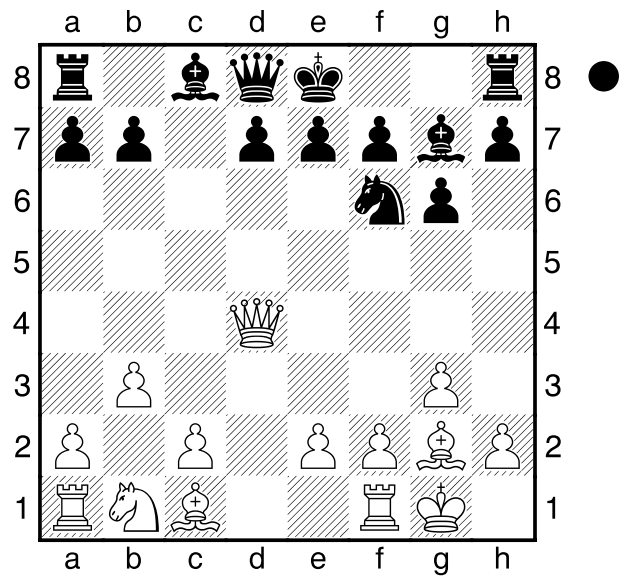
**1-0**

□ **Spieß**  
 ■ **2**  
 [Husemann,D]

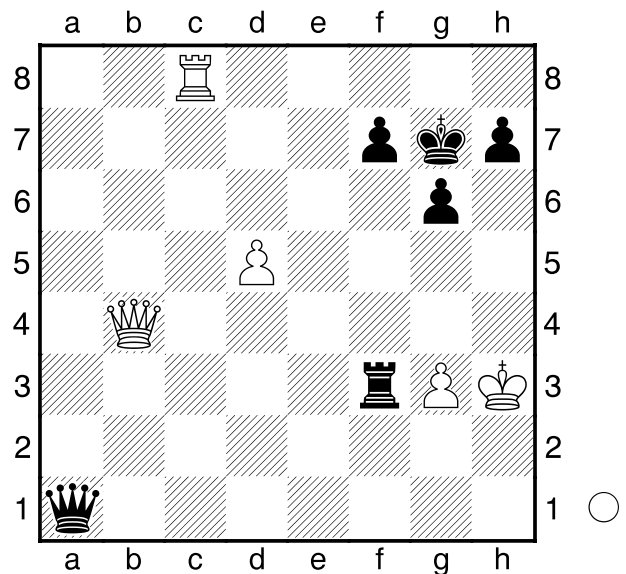
(Diagramm)

Hier gewinnt Schwarz mit dem (Abzugs-)Spieß **1...Sh5** den Turm auf a1. Der Vorteil sollte zum Sieg reichen.

**0-1**



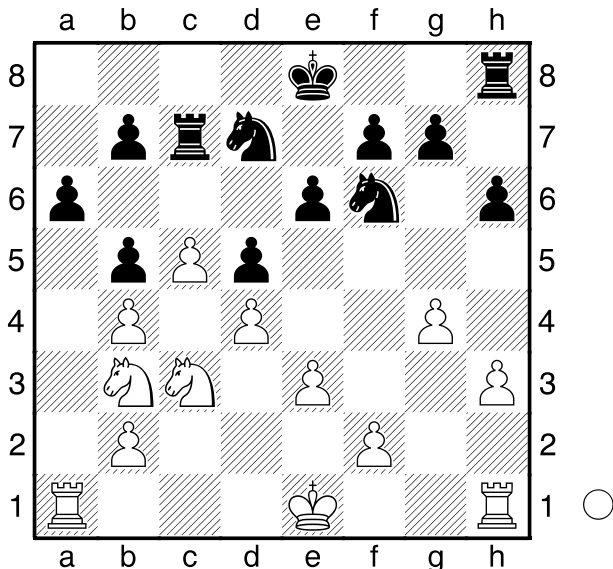
□ **Spieß**  
 ■ **3**  
 [Husemann,D]



Weiß am Zuge kann hier trotz der eigenen kritischen Königsstellung gewinnen: **1.Df8+ Kf6 2.Dh8+** spießt die Dame auf.

**1-0**

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



Weiß am Zuge erlangt hier entscheidenden Vorteil durch **1.Sxb5! axb5**

[ 1...Tc8 2.Sd6+++ ]

[ 1...Tc6 2.Sa5 Tc8 3.Sd6+++ ]

**2.Ta8+** spießt auf der Grundreihe den schwarzen Turm auf.

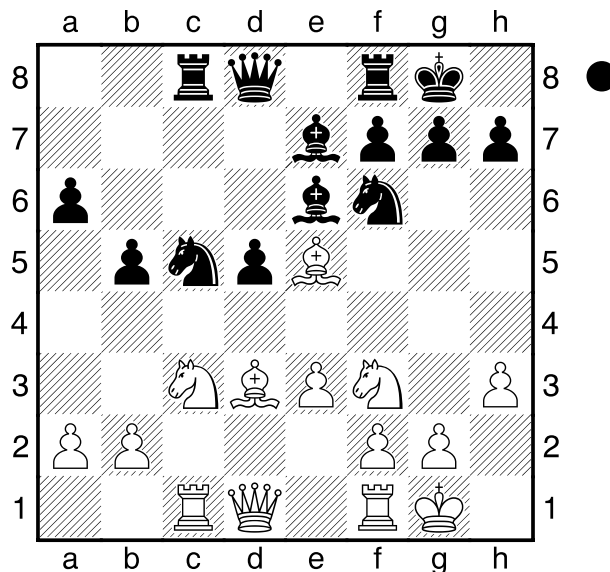
Wenn die Partie sich Richtung Endspiel entwickelt, sind Spieße auf der Grundreihe ein häufig anzutreffendes Motiv.

**1-0**

☐ **Spieß**  
 ■ **5**  
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Hier handelt es sich um ein Fragment aus der WM Partie Petrosian-Spassky (Moskau 1969). Schwarz kam wie folgt



in Vorteil: **1...d4! 2.Lxd4 Sxd3 3.Dxd3 Lc4** spießt Dame und Turm auf und gewinnt für Schwarz eine Qualität und im weiteren Verlauf auch die Partie.

**0-1**

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

(Diagramm)

Wie macht Schwarz am Zuge nun den Sack zu?

**50...Dd4+ 51.Kh2 Dd6+!** zwingt den König zurück auf die Grundreihe, wo nach **52.Kg1 Td1** der Turm die weiße Dame aufspießt.

Partie: Sehm,D-Willenberg,M VL zweihochsechs-Heepen, 20.10.2013  
**0-1**

