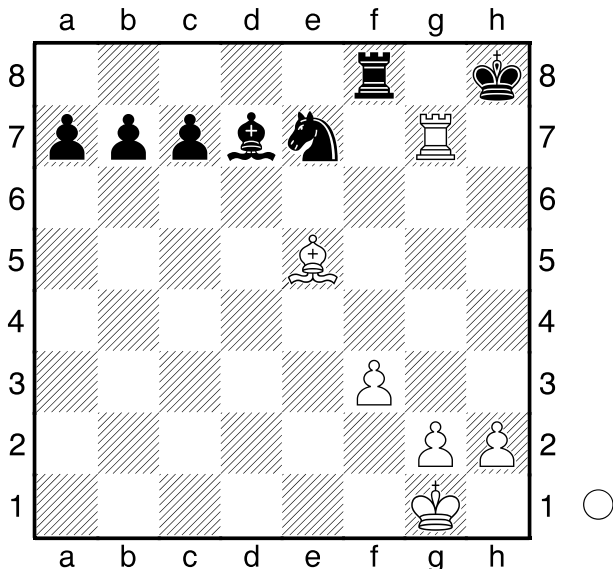


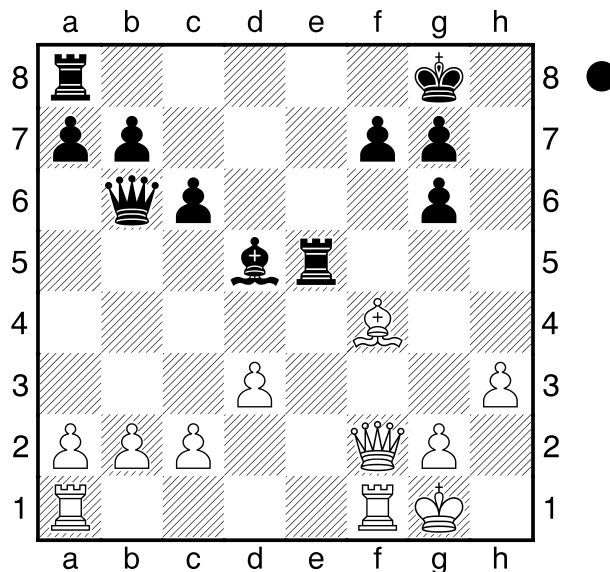
□ Zwickmühle
 ■ 1
 [Husemann,D]



Bei der Zwickmühle wird der König mit permanenten Abzugsschachs in Atem gehalten. Er kann ihnen nicht entkommen, während die abziehende Figur (meistens ein Turm) bequem alle Figuren auf einer Reihe schlagen kann.
1.Txe7+ Kg8 2.Tg7+ Kh8 3.Txd7+ Kg8 4.Tg7+ Kh8 5.Txc7+ Kg8 6.Tg7+ Kh8 7.Txb7+ Kg8 8.Tg7+ Kh8 9.Txa7+ Wie in diesem Beispiel ist der König häufig in der Ecke gefangen, ein Läufer kontrolliert die lange Diagonale, der Turm räumt die 7. Reihe ab. Hier gewinnt Weiß Läufer, Springer und 3 Bauern.
1-0

□ Zwickmühle
 ■ 2
 [Husemann,D]

Hier baut Schwarz am Zuge die Zwickmühle auf: **1...Te2!** wegen der

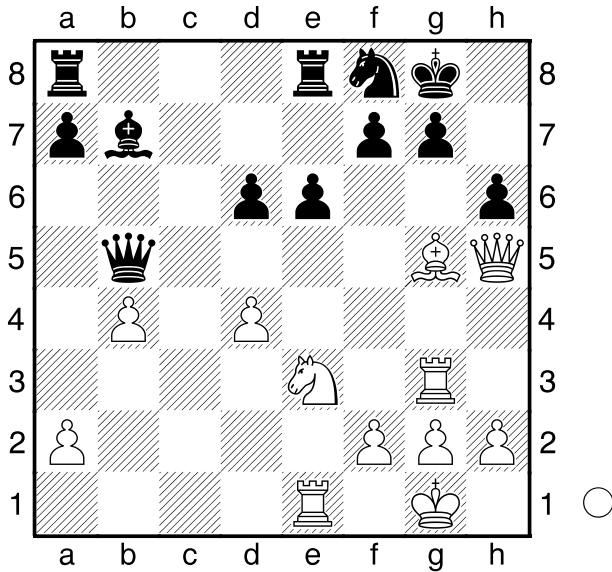


Fesselung der Dame darf diese nicht den vorwitzigen Turm schlagen.
2.Dxb6 Txc2+ 3.Kh1 Txc2+ 4.Kg1 Tg2+ 5.Kh1 Txb2+ 6.Kg1 Tg2+ 7.Kh1 Txa2+ 8.Kg1 axb6 Durch den Gewinn der 4 Bauern ist Schwarz klar auf der Gewinnerstraße.
0-1

□ Zwickmühle
 ■ 3
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Der Aufbau einer Zwickmühle rechtfertigt auch größere materielle Opfer: **1.Lf6! Dxh5** Schwarz hat keine Alternative, da die Dame hängt und g7 bedroht ist. **2.Txc7+ Kh8 3.Txf7+ Kg8 4.Tg7+ Kh8 5.Txb7+ Kg8 6.Tg7+ Kh8 7.Tg5+** der Richtungswechsel gewinnt die Dame zurück. **Kh7 8.Txh5 Kg6 9.Th3 Kxf6 10.Txh6+** mit den drei gewonnen Bauern sieht Weiß einem leichten Sieg entgegen.



Bei dieser Partie handelt es sich wohl um die berühmteste Verlustpartie von Emmanuel Lasker, Partie: Torre-Lasker, Moskau 1925.

1-0

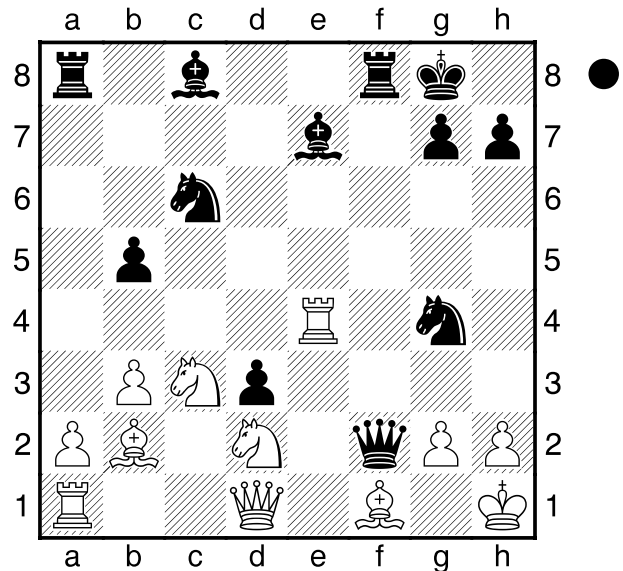
□ Zwickmühle
 ■ 4
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Weiß am Zuge kann hier die passive schwarze Figurenstellung ausnutzen:
1.Tc7! Dxh5 Es gibt keinen besseren Zug.
2.Te7+ Kf8 3.Txb7+ Ke8
4.Te7+ Kf8 5.Txh7+ Ke8 6.Txh5
 und die zwei Mehrbauern sollten zum Sieg ausreichen.

Partie: Antuanc-Hübner, 1969
1-0

□ Zwickmühle
 ■ 5
 [Husemann,D]



Hier muss Schwarz erst noch ein einleitendes Opfer bringen: **1...Dg1+!**
2.Kxg1 Lc5+ 3.Kh1 Sf2+ Ausnahmsweise ist hier der Springer die Figur, die mahl. **4.Kg1 Sxe4+ 5.Kh1 Sf2+**
6.Kg1 Sxd1+ 7.Kh1 Sxb2
 und Weiß gab auf. Partie: Jahr-Werk,

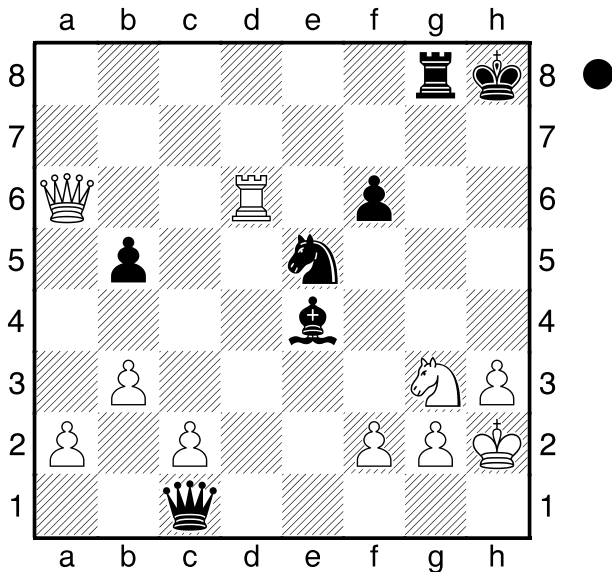
1979.

0-1

□ Zwickmühle

■ 6

[Husemann,D]



Hier muss erst noch der weiße Springer abgelenkt werden: **1...Df1!**

droht Dxc2# und lässt Weiß keine

Wahl. **2.Sxf1**

[2.f3 Sxf3+ 3.gxf3 Df2+ 4.Kh1

Lxf3#]

2...Txc2+ 3.Kh1 Txf2+ 4.Kg1 Tg2+

5.Kh1 Txc2+ 6.Kg1 Sf3+ Dieses Mal

setzt Schwarz matt: **7.Kh1 Sg5+**

8.Kg1 Sxh3# Partie: Bakulin-

Tschistjakow, 1959.

0-1