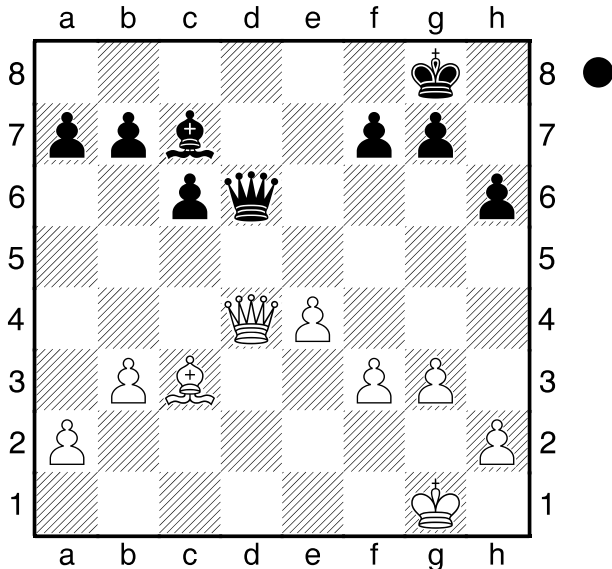


□ Fesselung (Diagonale)

■ 1

[Husemann,D]



Weiß hatte soeben die Mattdrohung auf g7 aufgestellt, doch mit der Fesselung **1...Lb6** kann Schwarz das Blatt wenden, da er die Dame gewinnt. Läufer und Damen sind prädestiniert dafür, fesselungen auf Diagonalen auszuführen.

0-1

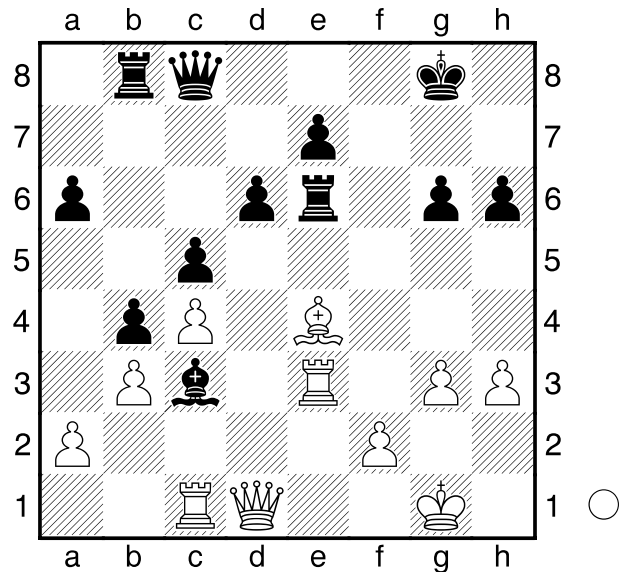
□ Fesselung (Diagonale)

■ 2

[Husemann,D]

(Diagramm)

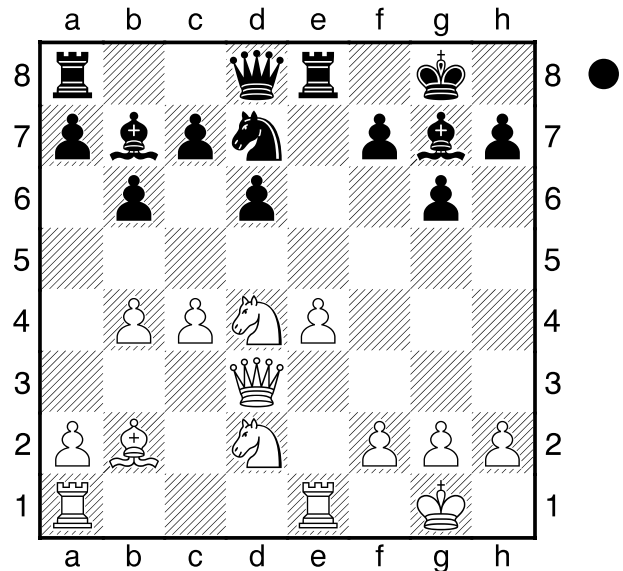
Weiß am Zuge kann hier durch die Fesselung **1.Ld5** den ganzen Turm und somit auch die Partie gewinnen. **1-0**



□ Fesselung (Diagonale)

■ 3

[Husemann,D]



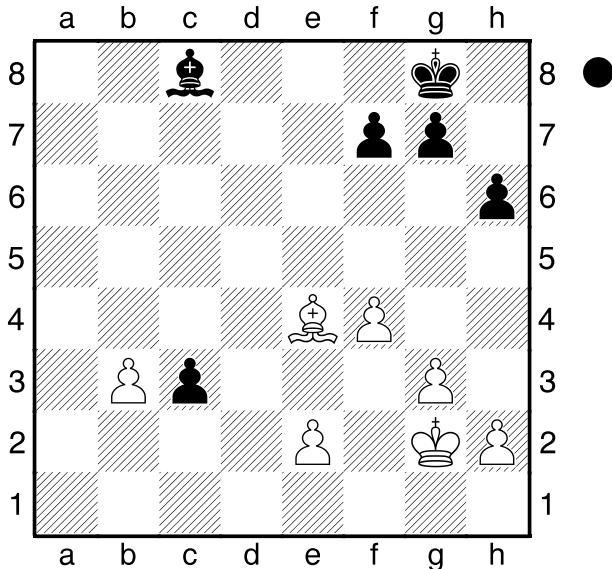
Hier kann Schwarz am Zuge die Fesselung auf der langen Diagonalen ausnutzen: **1...c5 2.bxc5 dxc5** und der Wegzug des Sd5 kostet entweder den Springer oder den ungedeckten Läufer auf b2.

0-1

□ Fesselung (Diagonale)

■ 4

[Husemann,D]



Hier kann Schwarz mittels **1...Lb7!** gewinnen: **2.Lxb7**
 [2.Kf3 Lxe4+ 3.Kxe4 c2-+]
2...c2 und der Freibauer ist nicht mehr aufzuhalten.
0-1

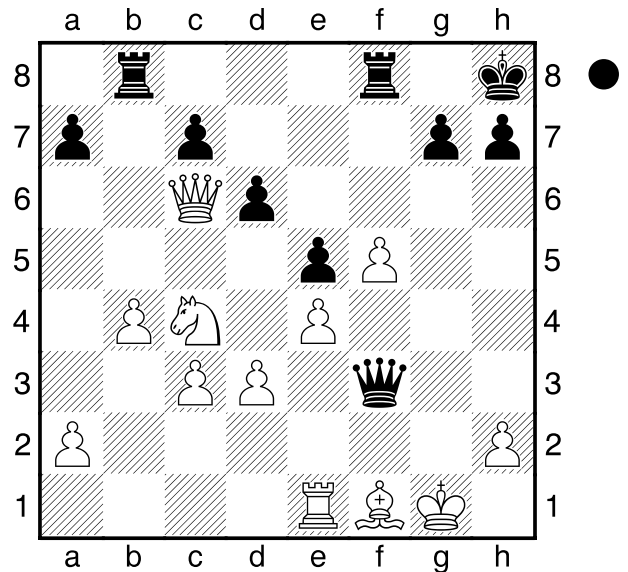
□ Fesselung (Diagonale)

■ 5

[Husemann,D]

(Diagramm)

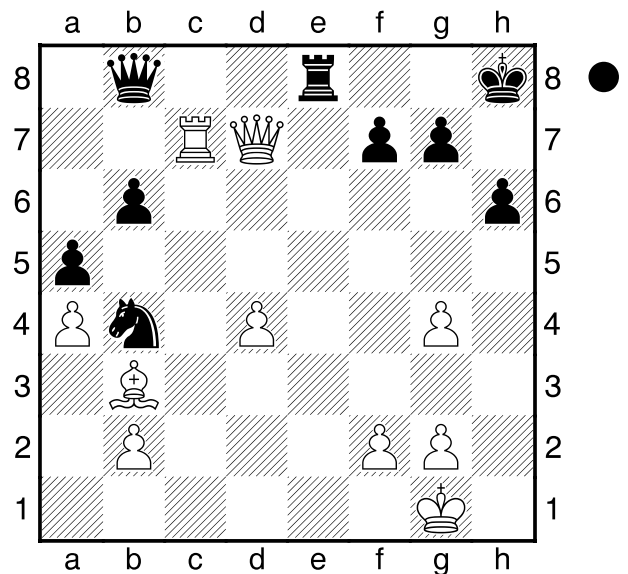
Hier kommt Schwarz durch Ausnutzen der Fesselung mittels **1...Txf5** in Vorteil: Die Drohungen Df2+ und Tg5+ lassen sich nicht parieren, der Turm darf wegen Dxc6 nicht genommen werden.
0-1



□ Fesselung (Diagonale)

■ 6

[Husemann, D]



Hier sieht es unangenehm für Schwarz aus, da Weiß gerade die 7. Reihe besetzt hat. Doch mit **1...Te1+ 2.Kh2** wird der König auf ein Feld getrieben, so dass der Turm nun gefesselt ist. Nach **Tc1!** geht der weiße Turm verloren.

Partie Polugawejski-Hort, Manila 1976
0-1