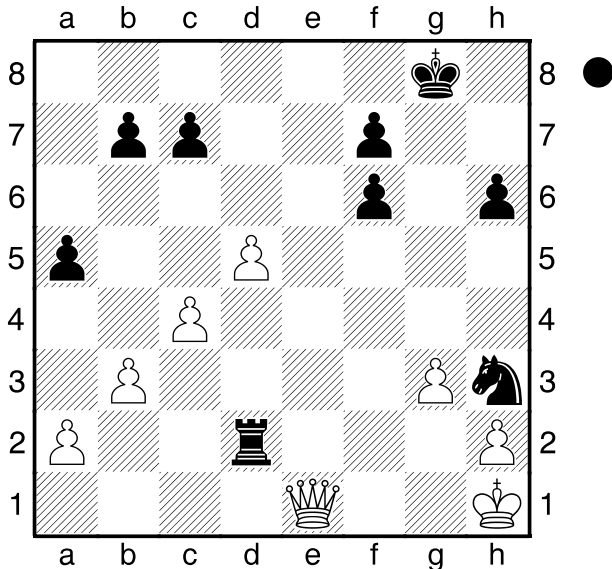


☐ Hinlenkung
 ■ 1
 [Husemann,D]



Bei einer Hinlenkung wird eine gegnerische Figur (oft durch ein Opfer) gezwungen, ein ungünstiges Feld zu betreten, was oft durch eine Gabel oder einen Spieß umgehend ausgenutzt werden kann.

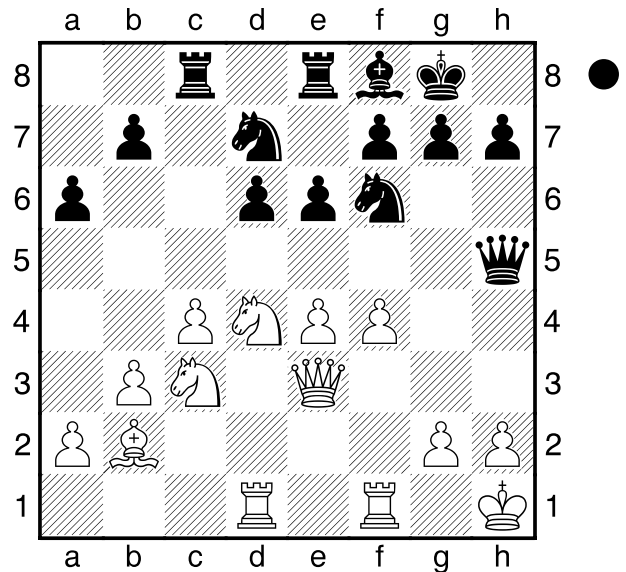
In dieser Stellung zieht Schwarz **1...Td1!** (Spieß & Fesselung) **2.Dxd1 Sf2+** und gewinnt das Endspiel mit der Mehrfigur leicht.

0-1

☐ Hinlenkung
 ■ 2
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Hier hat Schwarz am Zuge das Opfer **1...Dxh2+!** **2.Kxh2 Sg4+** (Gabel Nr. 1) **3.Kg1** und kann neben dem bereits gewonnen Bauern nach dem



Rückgewinn der Dame mittels **Sxe3** als Bonus auch noch zusätzlich eine Qualität einstreichen.

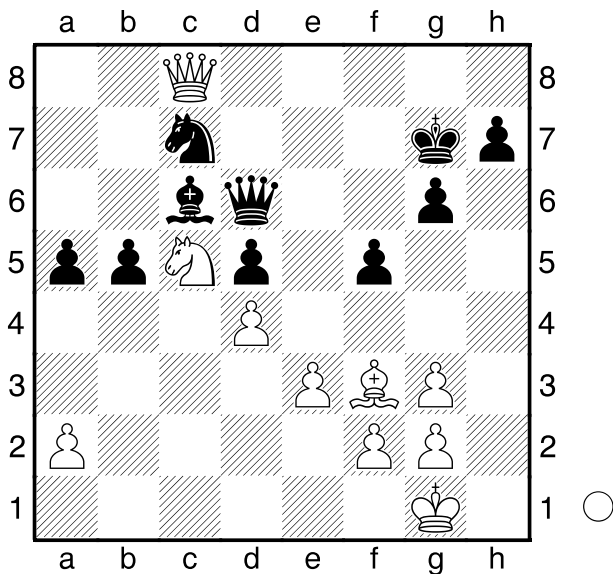
0-1

☐ Hinlenkung
 ■ 3
 Microsoft
 [Husemann,D]

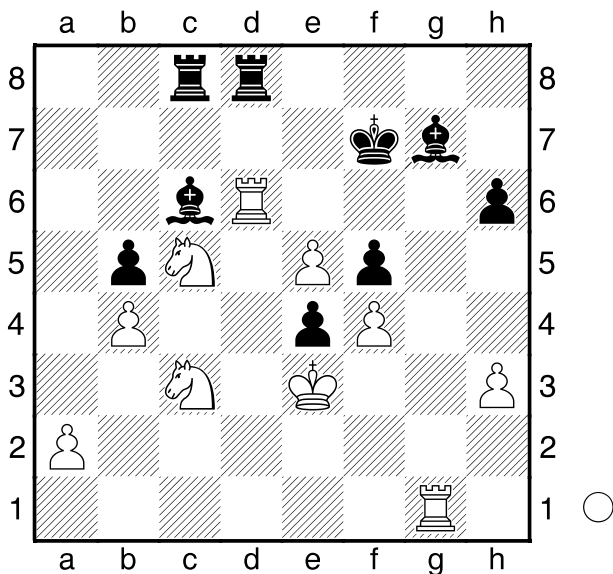
(Diagramm)

Hier opfert Weiß am Zuge die Dame: **37.Dxc7+!** **Dxc7** Nun steht die schwarze Dame auf dem "Gabelfeld". **38.Se6+ Kf6** **39.Sxc7** und mit der Mehrfigur hatte Schwarz leichtes Spiel. Partie: Husemann,D-Preiß,G, BL zweihochsechs-Steinhagen II (4. Br., 18.03.2012).

1-0



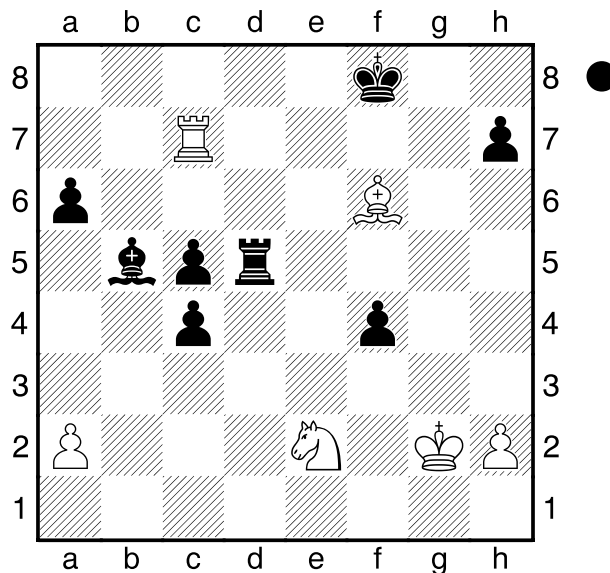
□ Hinlenkung
 ■ 4
 [Husemann,D]



Hier lenkt Weiß mit einem Opfer den schwarzen König auf ein ungünstiges Feld.

31.Txg7+! Kxg7 32.Se6+ Kf7
33.Sxd8+ Partie: RückerB-Hillen,H, VK Beckum-zweihochsechs (5. Br.), 17.02.2013
1-0

□ Hinlenkung
 ■ 5
 [Husemann,D]

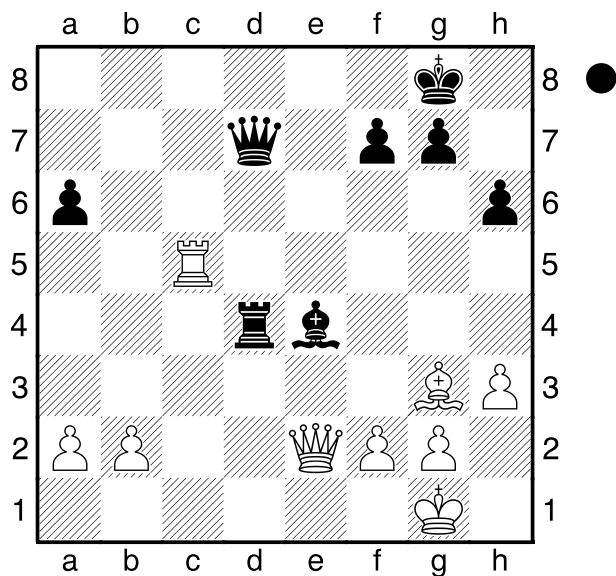


Schwarz am Zuge kann sich hier die Figur zurückholen.
36...f3+! 37.Kxf3 Nun kann der Turm mit der Gabel **Tf5+** die Figur zurückgewinnen.
 Die Partie endete schließlich mit einem Remis.
 Partie: Zirlik,R-Wehr,J Heusenstammer Open (3), 27.11.2015
 1/2-1/2

□ Hinlenkung
 ■ 6
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Schwarz am Zuge hat hier eine schöne Mattkombination: **1...Td1+ 2.Kh2**
 [2.Dxd1 Dxd1++]
2...Th1+! zwingt den König auf das schreckliche Feld h1 **3.Kxh1 Dxb3+**



erst jetzt (aufgrund der Fesselung des Bg2) ist dieser Zug sinnvoll. **4.Kg1**

[4.Lh2 Dxd2#]

4...Dxd2#

0-1