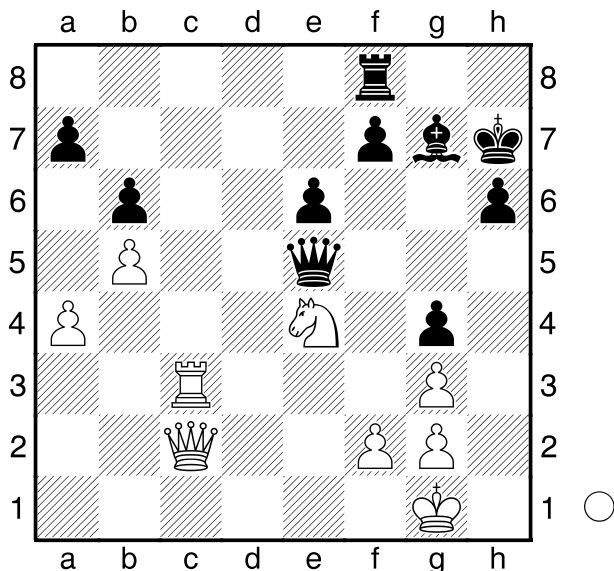


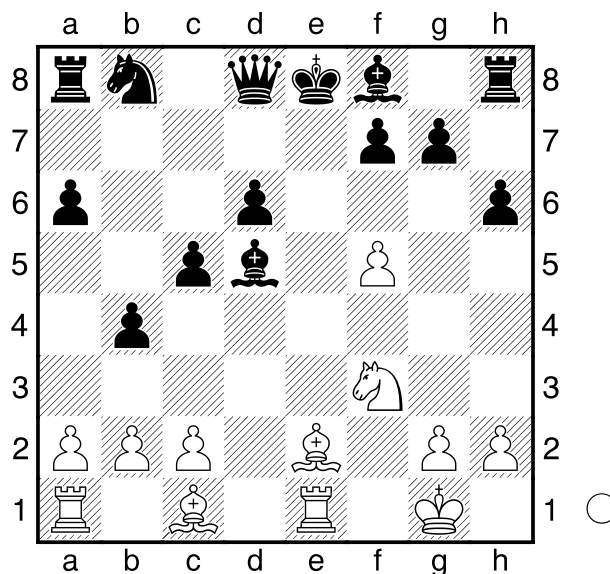
□ Doppelschach
 ■ 1
 [Husemann,D]



Weiß am Zuge beendet hier die Partie in nur 2 Zügen: **1.Sf6+**
 [oder 1.Sg5+]
1...Kh8 2.Dh7# Bei einem Doppelschach kommt - verglichen mit einem "einfachen" Abzugsschach noch hinzu, dass auch die abziehende Figur Schach bietet.
 Bei einem Abzugsschach muss der bedrohte König ziehen, und das obwohl in Extremfällen beide schachbietende Figuren angegriffen sein können. Oftmals kann ein Doppelschach so gefährlich sein, dass es in einem baldigen Matt resultiert.
1-0

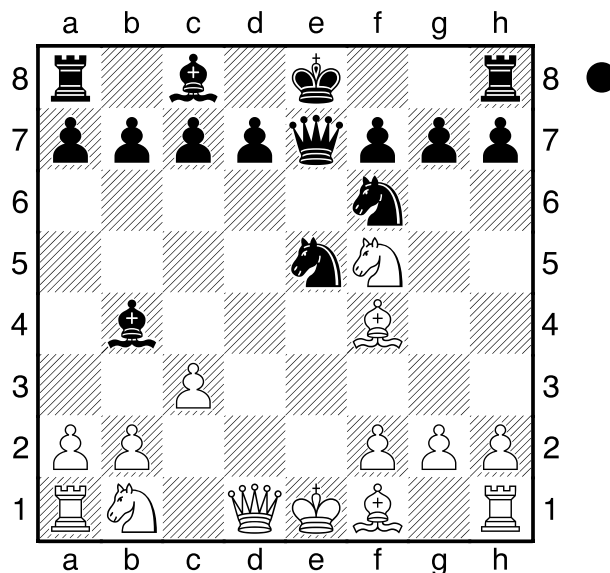
□ Doppelschach
 ■ 2
 [Husemann,D]

Weiß hat zwar eine Dame weniger,



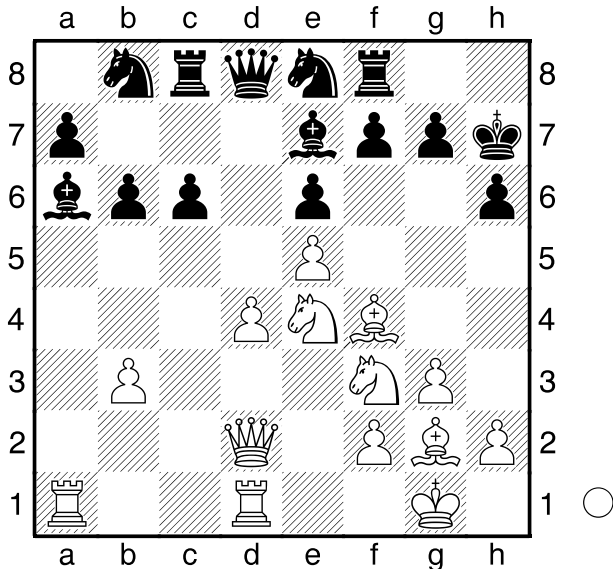
doch **1.Lb5#** beendet die Partie sofort.
1-0

□ Doppelschach
 ■ 3
 [Husemann,D]



Trotz des Angriffs auf die schwarze Dame entscheidet das Doppelschach **1...Sf3#** hier die Partie im Handumdrehen.
0-1

□ Doppelschach
 ■ 4
 [Husemann,D]

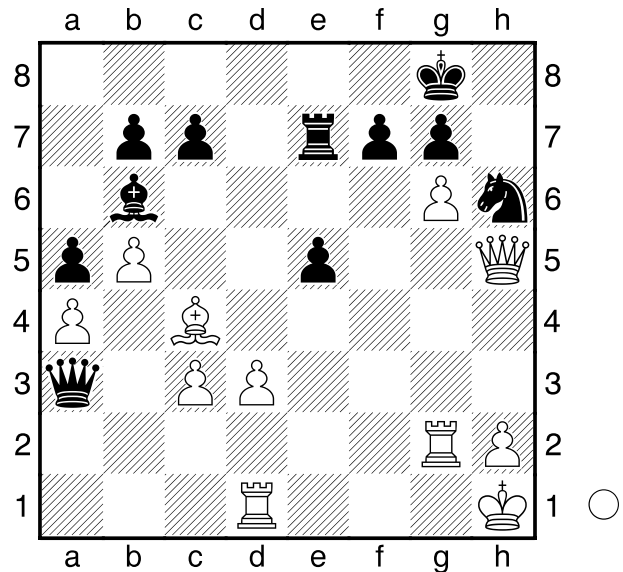


Nach dem einleitenden Turmpopfer
1.Txa6! Sxa6 stellt **2.Dd3**
 die entscheidende Drohung auf.
 Schwarz muss das Doppelschach Sf6
 oder Seg5 verhindern, da er im
 Anschluss auf h7 mattgesetzt würde.
 Deswegen kann er den Sa6 nicht retten
 und verliert Material.
1-0

□ Doppelschach
 ■ 5
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Oftmals ist ein Doppelschach ein so
 gefährliches Motiv, dass dafür ein
 hohes materielles Opfer in Kauf
 genommen werden kann:
1.Dxh6! gxh6 2.gxf7+ Kh7
 [2...Kf8 3.Tg8#]



[2...Kh8 3.Tg8+ (3.f8D+ Kh7
 4.Dg8#) 3...Kh7 4.f8D]
3.f8S+! Kh8 4.Tg8# Sterk-Marshall
 1912
1-0

□ Doppelschach
 ■ 6
 [Husemann, D]

(Diagramm)

Weiß am Zuge macht sich auch hier
 das Motiv des Doppelschachs zunutze:
1.Lxh7+ Kh8 2.Sxf7+ Txf7 3.Sg6+
Kxh7 4.Sf8+ Kg8
 [4...Kh6 5.Dg6#]
 [4...Kh8 5.Dh7#]
5.Dh7+ Kxf8 6.Dh8#
 Partie: Abendschön-Seitz, Wilferdingen
 1934
1-0

