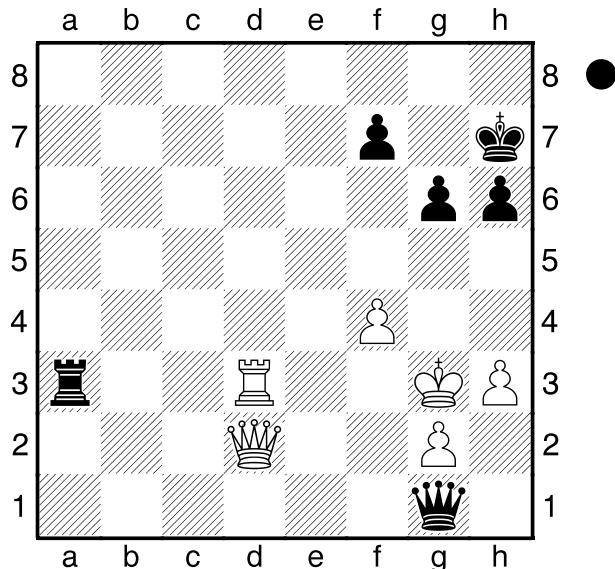


☐ Kreuzfesselung

■ 1

[Husemann, D]



Schwarz am Zuge verwirklicht hier mit **1...Dd4!** eine mustergültige Kreuzfesselung.

Der Td3 darf die Dame nicht schlagen, weil sonst der weiße König im Schach stünde.

Wenn der weiße Turm den schwarzen Turm schlägt, geht die weiße Dame verloren.

Da der weiße Turm zweimal angegriffen ist, geht unweigerlich Material verloren.

Eine Kreuzfesselung entscheidet häufig umgehend die Partie.

Partie: Bogatyjew-Sagorjanski, Moskau 1947.

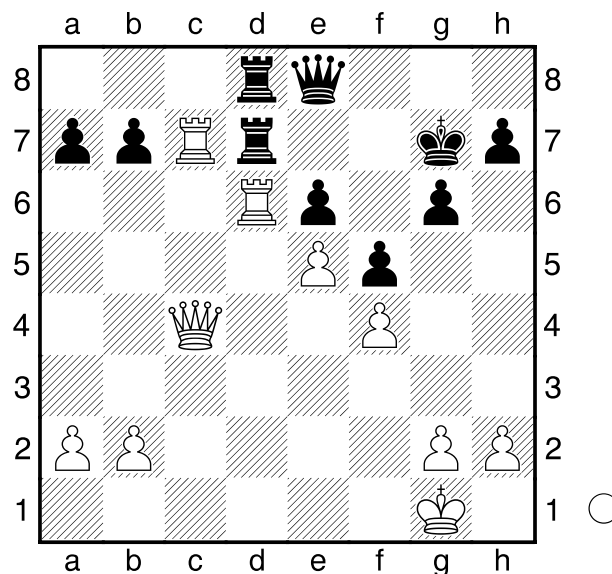
0-1

☐ Kreuzfesselung

■ 2

[Husemann, D]

Weiß am Zuge tauscht zunächst einen



Turm: **1.Tdxd7+** um nach **Txd7** mit **2.Db5** eine Kreuzfesselung zu realisieren, die entscheidend Material gewinnt.

Partie: Pachmann-Gunnarson, Vrnjacka Banja 1966

1-0

☐ Kreuzfesselung

■ 3

[Husemann, D]

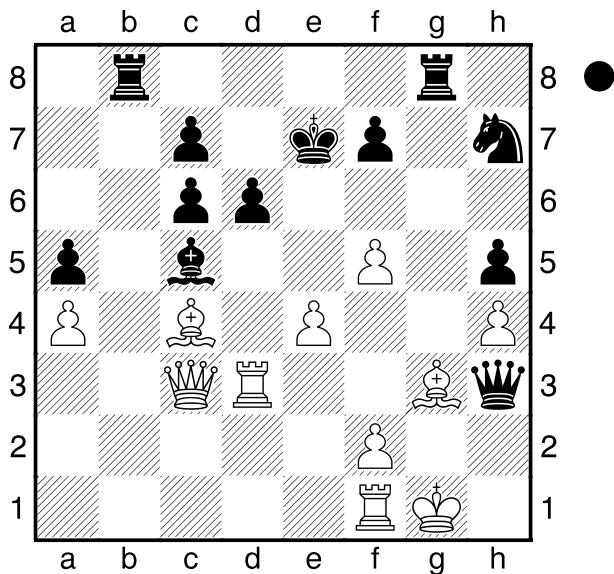
(Diagramm)

Schwarz am Zuge opfert zunächst eine Qualität: **1...Txxg3+!** Nach **2.Txxg3**

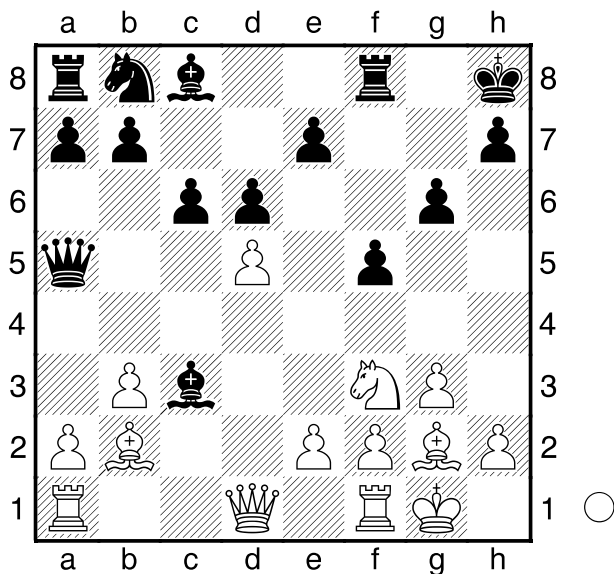
spielt er **Tg8!** Wegen der Kreuzfesselung gab Weiß auf: Txxh3 geht nicht, weil dann der König im Schach stünde; nach Txxg8 geht die Dame verloren.

Partie: Hendel-Schuschkevitsch

0-1

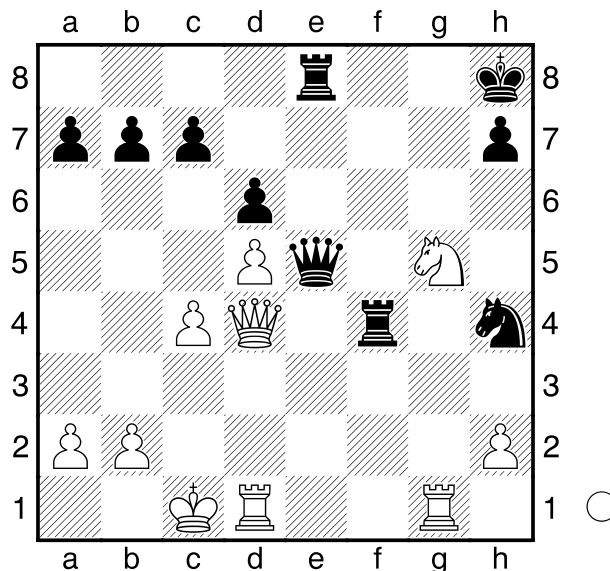


□ Kreuzfesselung
 ■ 4
 [Husemann, D]



Weiß am Zuge zieht hier **1.Dd2!**
 und baut somit eine Kreuzfesselung auf,
 die sogrivh Material gewinnt: **Dxd5**
2.Dxc3+ e5 3.Sxe5 und Weiß siegte.
 Partie: Robatsch-Jansa, Sotschi 1974.
1-0

□ Kreuzfesselung
 ■ 5
 [Husemann, D]



Weiß am Zuge beginnt mit **1.Tde1!**
 und Schwarz hat aufgrund der
 Kreuzfesselung schon Probleme: **h6**
 [1...Dxd4 2.Sf7+! öffnet die g-Linie
 Txf7 3.Txe8+ Tf8 4.Txf8#]
2.Txe5 dxe5 3.Dd1 und Schwarz gab
 auf.
 Partie: Uddenfeldt-Haik, Stockholm
 1974
1-0

□ Kreuzfesselung
 ■ 6
 [Husemann, D]

(Diagramm)

Schwarz am Zuge spielte **1...dxc4**
 und überließ den Springer auf e4
 seinem Schicksal. Darf Weiß den
 Springer schlagen?
 Nein, denn nach **2.Lxe4 Df5 3.Te1**

