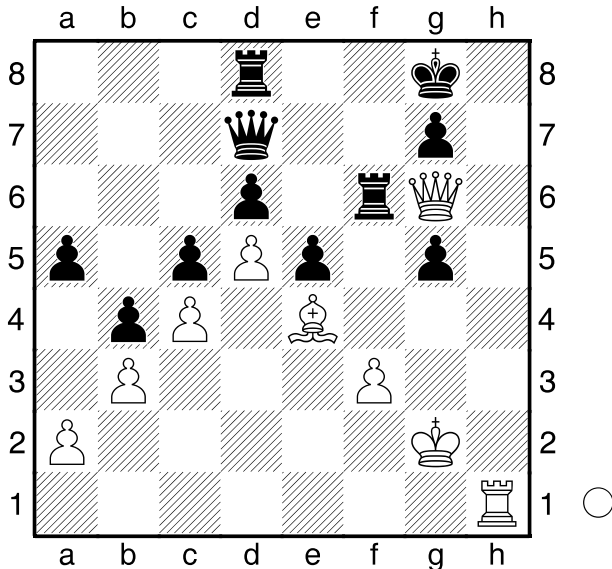


☐ Turmopfer h8 (h1)

■ 1

[Husemann,D]



Weiß am Zuge. lenkt hier durch das Turmopfer

**1.Th8+!** den König auf das Mattfeld.

[ 1.Dh7+? lässt den schwarzen König entkommen. ]

**1...Kxh8 2.Dh7#**

**1-0**

☐ Turmopfer h8 (h1)

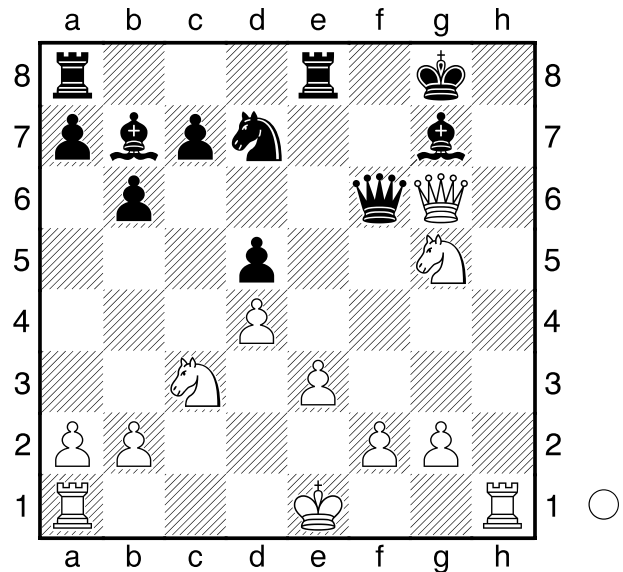
■ 2

[Husemann,D]

(Diagramm)

Hier ist Weiß am Zuge bereits mit einer Figur im Rückstand, kann aber mit **1.Th8+!** wegen der Fesselung des Lg7 den König in die Ecke zwingen (Hinlenkung): **Kxh8** aber nun folgt **2.Dh7#**

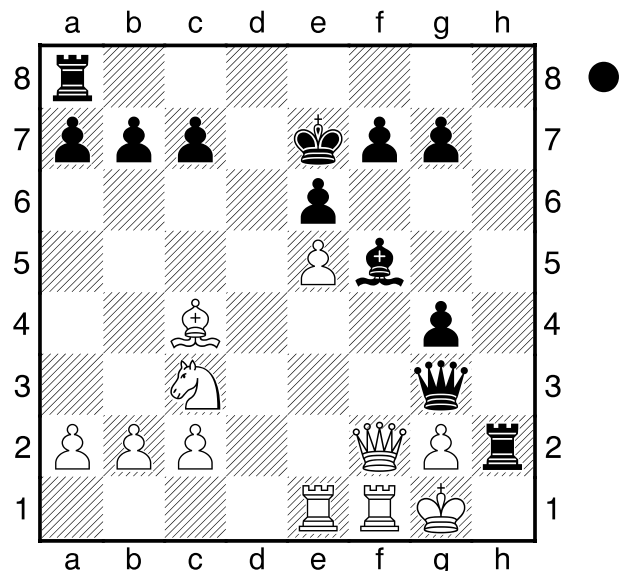
**1-0**



☐ Turmopfer h8 (h1)

■ 3

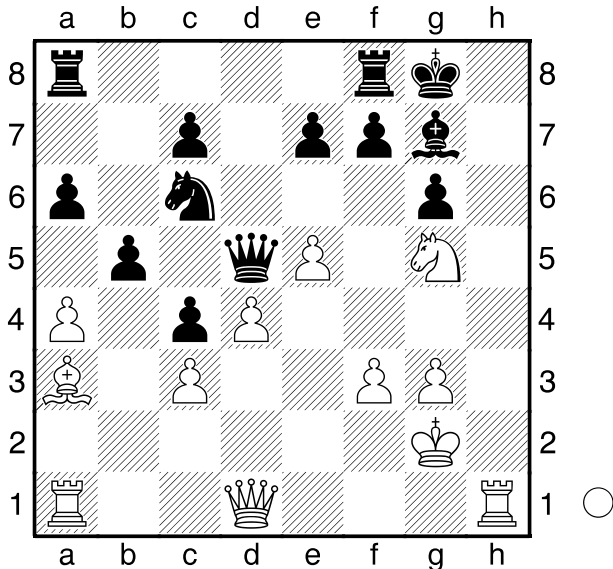
[Husemann,D]



Hier zwingt Schwarz am Zuge den weißen König auf die h-Linie. **1...Th1+!** **2.Kxh1** um nun den 2. Turm mit Tempo ins Spiel zu bringen: **Th8+ 3.Kg1** und da nun das eben noch vom eigenen Turm blockierte Mattfeld frei ist folgt **Dh2#**

**0-1**

☐ **Turmpfer h8 (h1)**  
 ■ **4**  
 [Husemann,D]

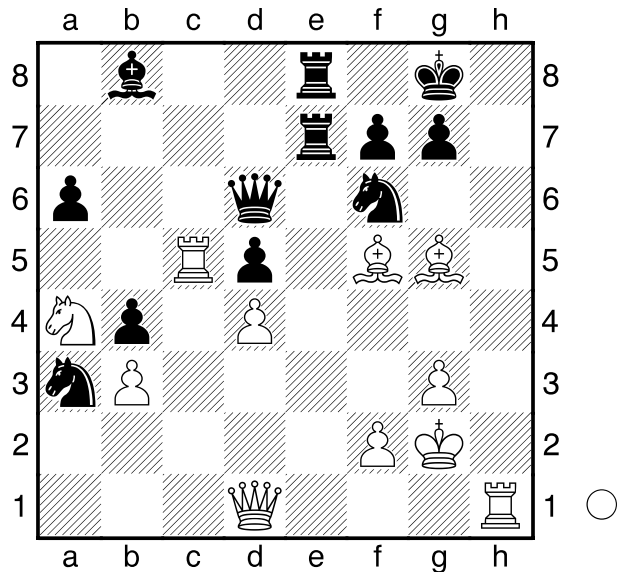


Weiß am Zuge kann hier mit dem Turmpfer **1.Th8+!** die Partie entscheiden. **Lxh8**

[1...Kxh8 2.Dh1+ Kg8 3.Dh7#]  
**2.Dh1** nun besetzt die Dame das vom Turm geräumte Feld. Es droht Dh7#, was Schwarz nicht abwehren kann.  
**Tfd8 3.Dh7+ Kf8 4.Dxh8#**  
 Bei diesem Motiv räumt der Th1 üblicherweise die Linie mit Tempo (Schachgebot), damit im Anschluss daran die Dame die h-Linie mit Tempo (Schach) oder Mattdrohung (meistens h7) besetzen kann.  
**1-0**

☐ **Turmpfer h8 (h1)**  
 ■ **5**  
 [Husemann,D]

Hier muss Weiß am Zuge nach den einleitenden Zügen **1.Th8+! Kxh8 2.Dh1+ Kg8** erst noch einen



Verteidiger beseitigen: **3.Lxf6!**  
 Nun droht Dh7# und g6 hilft nicht wegen Dh8#.  
 Hier diene das Hinlenkungsoffer der Besetzung der h-Linie mit Tempogewinn (Schachgebot).  
**1-0**

☐ **Turmpfer h8 (h1)**  
 ■ **6**  
 [Husemann,D]

(Diagramm)

Wie beantwortet Schwarz am besten die gegnerische Mattdrohung auf f8?  
**1...d6!** und nach der Öffnung der 7. Reihe muss Weiß Material geben, da der Mattmechanismus Th1+ Kxh1 Dh7+ Kg1 Dh2# droht.  
 Partie: Brajic-Tuvic, Budva 2004  
**0-1**

