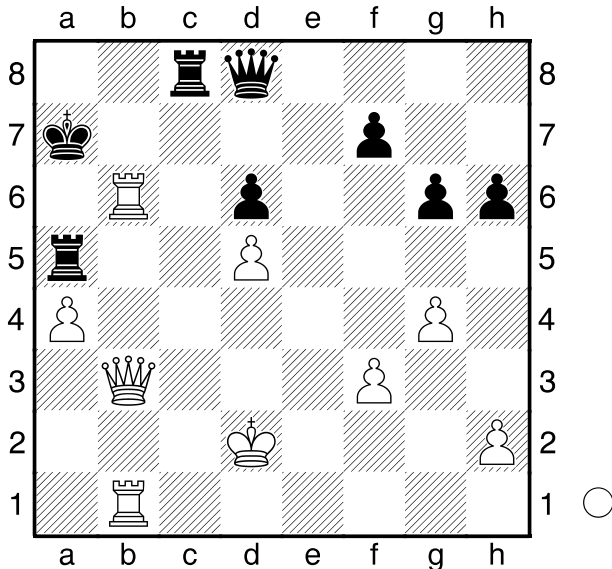


□ Räumung  
 ■ 1  
 [Husemann,D]



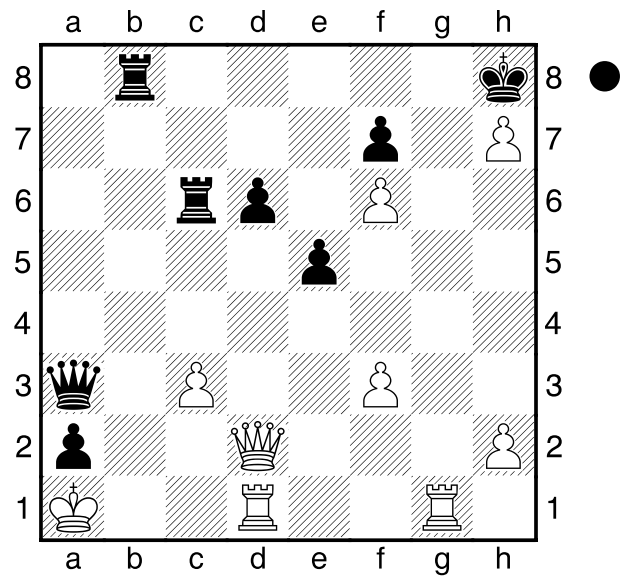
Der weiße Turm auf b6 ist hier der eigenen Dame im Wege, die gerne matt setzen möchte. Also wird der Turm geopfert, und zwar mit Schach, 'damit Schwarz keine Zeit hat, sich zu verteidigen.

**1.Ta6+! Txa6**  
 [ 1...Kxa6 2.Db7# ]  
**2.Db7#**  
**1-0**

□ Räumung  
 ■ 2  
 [Husemann,D]

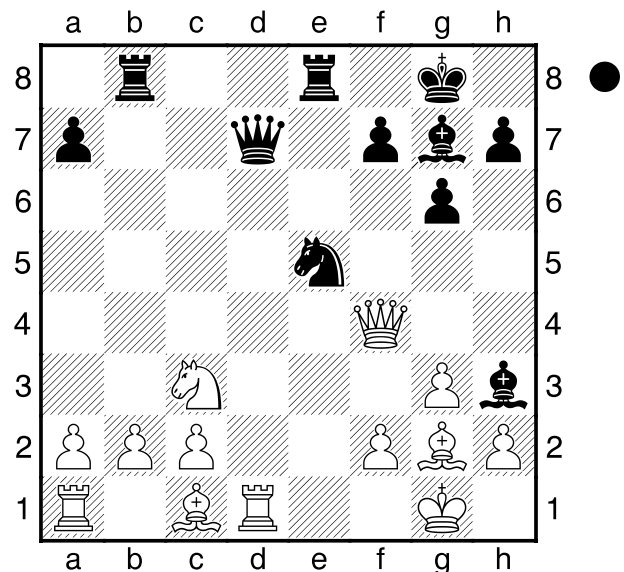
(Diagramm)

Hier wird Schwarz durch den eigenen Bauern auf a2 gestört, der dem weißen König Schutz bietet. Also **1...Tb1+!**  
**2.Txb1 axb1D+ Doppelschach!**  
**3.Kxb1 Tb6+ 4.Kc2 Tb2+ Spieß**



**5.Kd3 Txd2+ 6.Kxd2** und mit Dame gegen Turm liegt Schwarz klar in der Vorhand.  
**0-1**

□ Räumung  
 ■ 3  
 [Husemann, D]



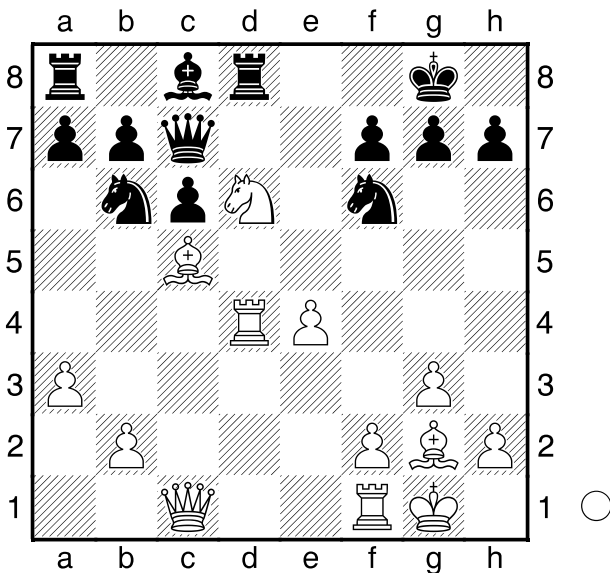
Schwarz am Zuge opfert zunächst die Dame, um einen gegnerischen Verteidiger zu beseitigen: **1...Dxd1+!**  
**2.Sxd1** um nun die e-Linie für den

Turm mit Tempo zu räumen: **Sf3+!**  
**3.Dxf3** so dass nun der Turm zum Matt auf Grundreihe kommt.

- [ 3.Lxf3 Te1# ]
- [ 3.Kh1 Te1+ 4.Lf1 Txf1# ]
- [ 3.Kf1 Te1# ]

**3...Te1+ 4.Lf1 Txf1#** Partie: Aitken-Keffler, Newquai 1951  
**0-1**

□ Räumung  
 ■ 4  
 [Husemann,D]



Bei einem Räumungsoffer wird eine eigene Figur, die einer anderen im Wege steht (eine Linie, Diagonale oder ein Feld blockiert) geopfert. Die dadurch mögliche Kombination muss natürlich mehr abwerfen als das anfängliche Opfer.

Insbesondere der einleitende Zug kann vom Verteidiger leicht übersehen werden, da er mit der folgenden Kombination nichts zu tun hat.

In dieser Stellung beispielweise beginnt Weiß mit **1.Sb5!** und öffnet damit sowohl die Diagonale f4-b8 als auch

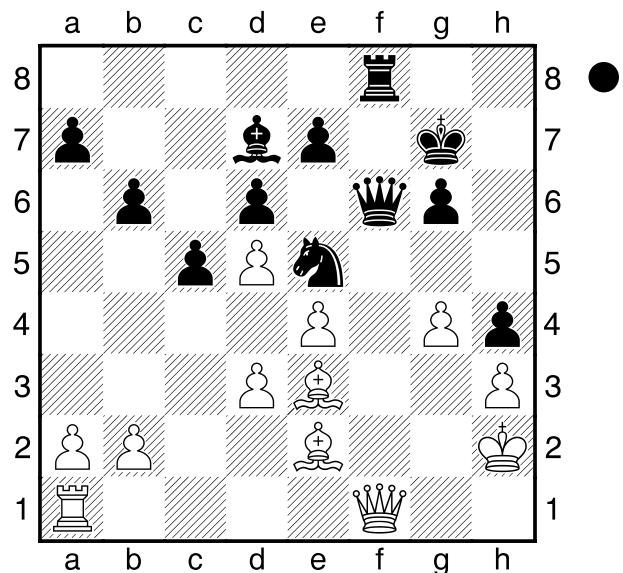
die d-Linie, die der Springer beide verstellt hatte.

Schwarz hat keine andere Antwort als **cxb5** da seine Dame den Td8 decken muss, weil er sonst auf der Grundreihe matt gesetzt wird.

Nun folgt die eigentliche Kombination: **2.Df4** versucht die schwarze Dame von der Deckung des Td8 abzulenken. Die Dame hat kein vernünftiges Feld (Überlastung) und deswegen spielt Schwarz **Txd4** doch Weiß hat nach **3.Dxc7** die Dame für Turm und Springer gewonnen, was einen Sieg bedeuten sollte.

**1-0**

□ Räumung  
 ■ 5  
 [Husemann,D]

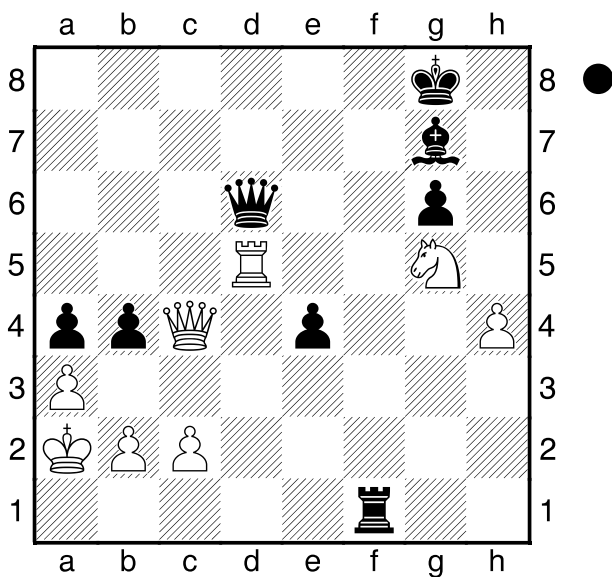


Wie kommt Schwarz am Zuge nun in Vorteil?

**1...Sxg4+!** Der Springer räumt das Feld e5 mit Tempo. **2.hxg4 De5+** Die Dame nimmt das geräumte Feld ein und deckt gleichzeitig die f-Linie auf, so dass der Turm nun die weiße Dame

angreift. Wegen des Schachgebots der Dame wird die weiße Dame auch erobert. **3.Kh1 Txf1+ 4.Txf1 Dxb2**  
 Johansson-Melkumyan 2012  
**0-1**

□ Räumung  
 ■ 6  
 [Husemann,D]



Hier muss Schwarz in sehr schwieriger Lage tief in die Trickkiste greifen, da seine Dame angegriffen ist und nach einem Wegzug ein Abzugsschach droht.  
 Doch Schwarz kann gewinnen mit dem sehr starken Konter **1...b3+!** der neben der Öffnung der Diagonalen f8-a3 zugleich auch noch die weiße Dame von der Verteidigung aussperrt (Blockade). **2.cxb3 Ta1+!** Hinlenkung **3.Kxa1 Dxa3+** nutzt die Fesselung des b-Bauern aus. **4.Kb1 Dxb2#**  
**0-1**