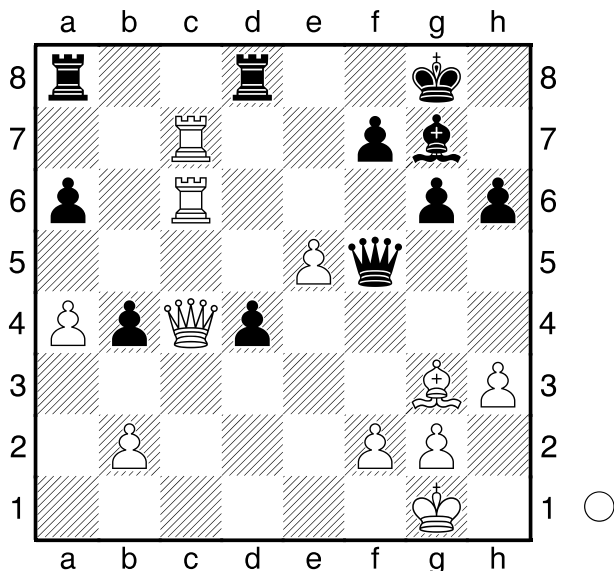


☐ **Unterbrechung**
 ■ **1**
 [Husemann,D]

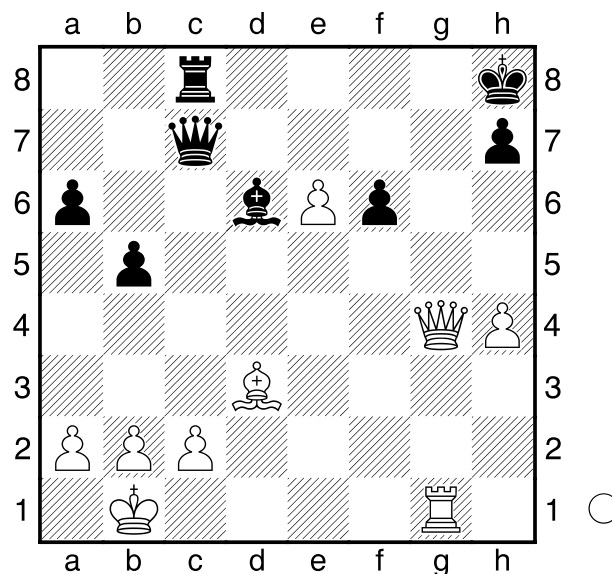


Weiß am Zuge unterbricht hier die gegnerische Wirkungslinie der Dame mit **1.Tf6!** Der Turm ist zwar angegriffen, kann aber nicht gut geschlagen werden, da nach **Lxf6? 2.Dxf7+ Kh8 3.Dh7#** folgt. In der Partie Zilka-Kochetka, Pardubice 2016 ließ Weiß diese Möglichkeit aus, er überschritt stattdessen die Bedenkzeit. Wenn Schwarz nicht den Turm schlägt, kann er ebenfalls den Punkt f7 nicht halten.

☐ **Unterbrechung**
 ■ **2**
 [Husemann, D]

(Diagramm)

Hier kombiniert Weiß die Motive Abzug, Ablenkung und Unterbrechung: Nach

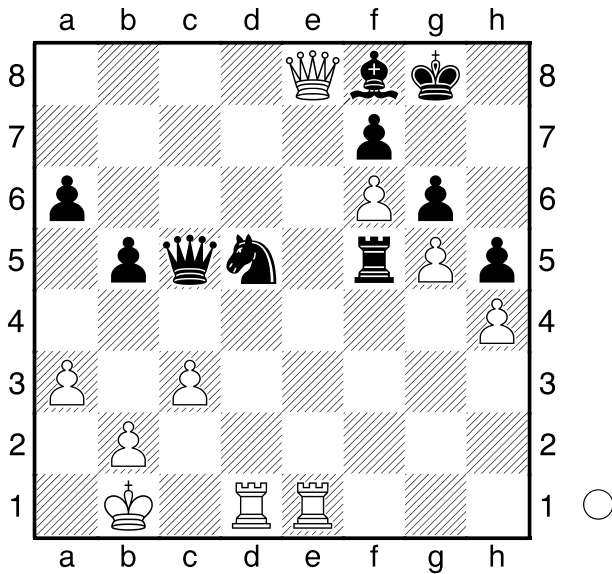


1.e7! gab Schwarz auf, auf 1. ... Dxe7 folgt 2.Dxc8+; während 1. ... Lxe7 mit Dg7# beantwortet wird. Partie: Anand,V-Ponomarjow,R, Mainz 2002
1-0

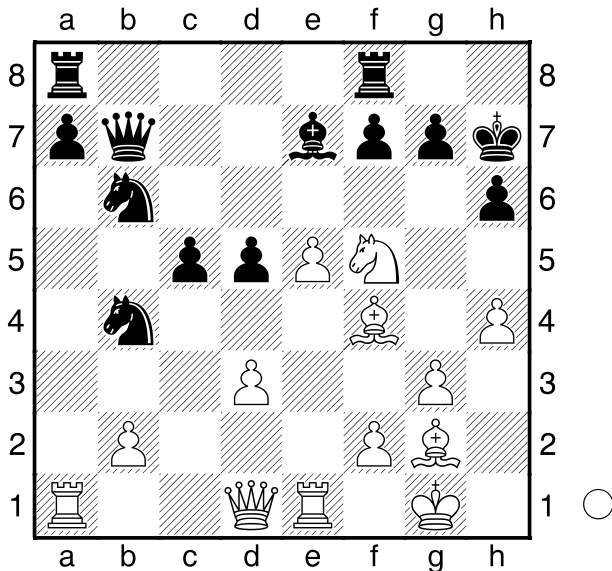
☐ **Unterbrechung**
 ■ **3**
 [Husemann, D]

(Diagramm)

Weiß kann auch hier das Motiv der Unterbrechung anwenden: **1.Te7** und Schwarz gab auf, Sxe7 scheitert an Dxf8+! Kxf8 Td8#. Andererseits muss sich Schwarz gegen Dxf7 verteidigen. Partie: Apicella-Guirdarelli, Aix les Bais 2003.
1-0



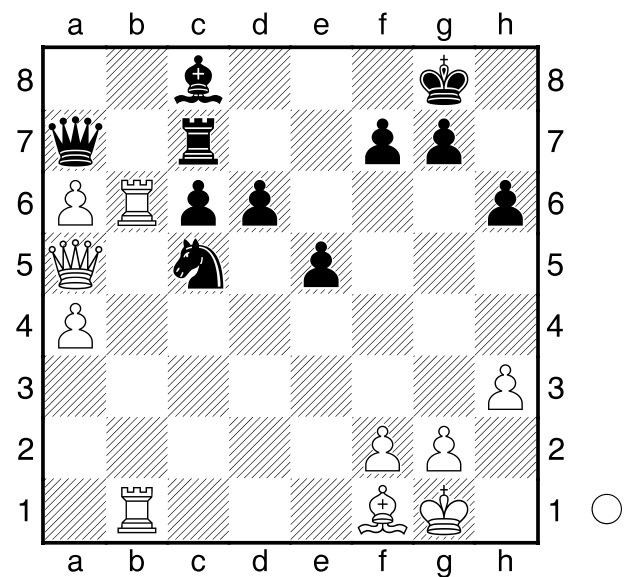
□ Unterbrechung
 ■ 4
 [Husemann, D]



Nach dem Auftakt mit **1.Lxh6! gxh6**
 [1...Dd7 2.Dg4 g6 3.e6 fxe6
 4.Sxe7 Dxe7 5.Lxf8 Txf8 6.Txe6+-]
2.Dh5 Dc6 konnte Weiß durch die
 Unterbrechung
 [2...Lg5 3.hxg5+-]
3.e6! die Partie zu seinen Gunsten
 entscheiden, da Schwarz nun nicht

mehr sinnvoll den Punkt h6 halten
 kann.
 Partie: Amin, B-Dimarucut, F, Dubai
 2012
1-0

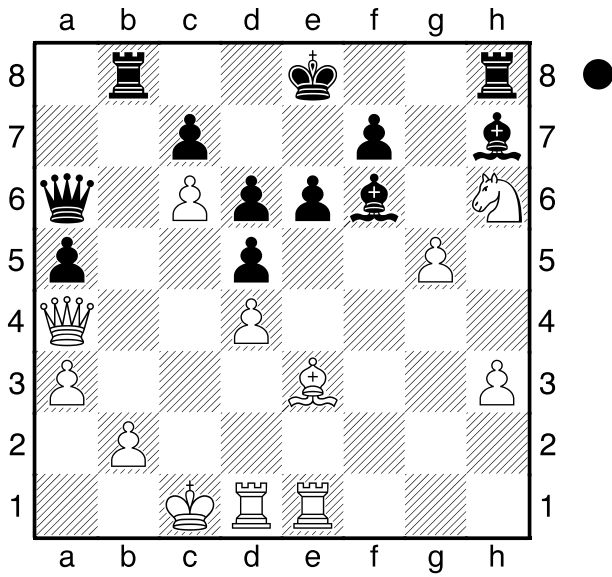
□ Unterbrechung
 ■ 5
 [Husemann, D]



Weiß hat hier sowieso großen Vorteil,
 aber mit **1.Tb7! Txb7**
 [Nach 1...Lxb7 wirkt sich die
 Unterbrechung aus. 2.Dxc7]
2.axb7! Dxa5 3.bxc8D+ konnte er
 seinen Vorteil drastisch vergrößern.
 Partie: Aronjan, L-Schindwein, R,
 Bundesliga 2000.
1-0

□ Unterbrechung
 ■ 6
 [Husemann, D]

Hier würde Schwarz zu gerne mit
 seiner Dame dem weißen König auf die



Pelle rücken. Mit **1...Tb4!** unterbricht er die Wirkungslinie der weißen Dame und greift diese gleichzeitig an, so dass Weiß keine Wahl hat: **2.axb4 Dc4+ 3.Kd2 Dd3+ 4.Kc1 Db1+ 5.Kd2 Dxb2+ 6.Dc2 Dxc2#** Partie: Baum-Thal, DDR 1975
0-1