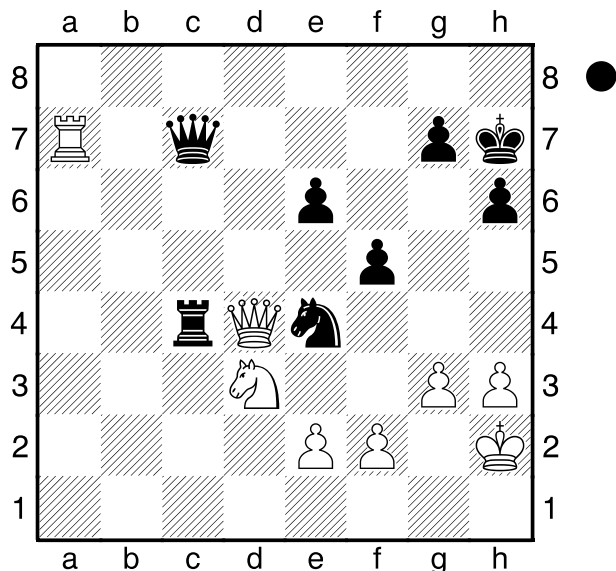


□ **Desperadoopfer**
 ■ **1**
 [Husemann,D]

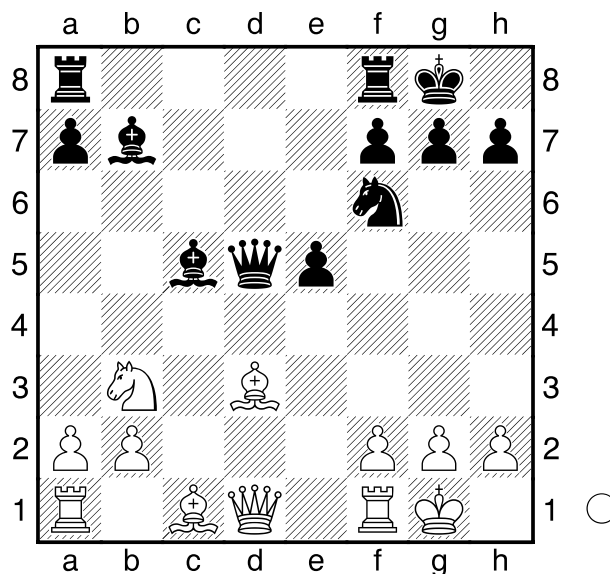


Bei einem Desperadoopfer opfert sich eine Figur, die ohnehin verloren ist (oder getauscht werden soll), um ihre Haut so teuer wie möglich zu verkaufen. Dabei bedient man sich eines Zwischenzugs.

Desperadoopfer werden oftmals übersehen, da zum Beispiel eine Dame einen gedeckten Bauern schlägt - ein Zug, der eigentlich sehr unsinnig ist. In dieser Stellung zum Beispiel zieht Schwarz statt des "normalen" Damentauschs, der durch Txd4 Txa7 verwirklicht würde, das überraschende **1...Dxg3+!** Zwischenschach! Nach **2.fxg3** folgt **Txd4** und Schwarz hat einfach einen Bauern gewonnen.

□ **Desperadoopfer**
 ■ **2**
 [Husemann,D]

Weiß scheint hier einen Bauern

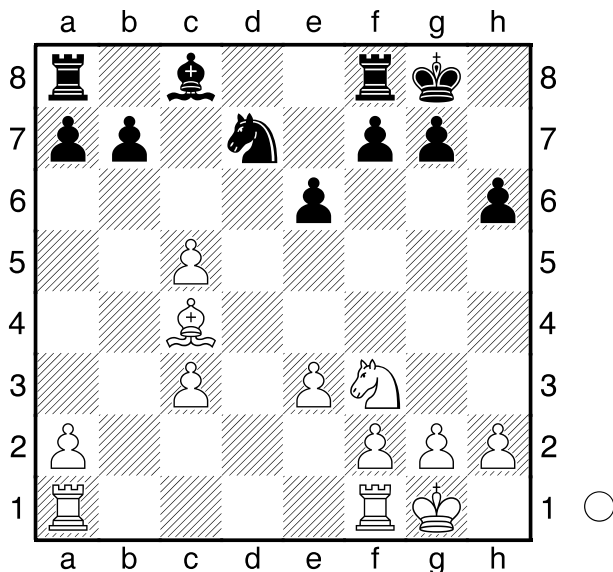


gewinnen zu können: **1.Lxh7+ Kxh7**
2.Dxd5 wenn Schwarz nun auf d5 nimmt - egal ob mit Läufer oder Springer, spielt Weiß **Sxc5** und hätte einen Bauern gewonnen, doch Schwarz hat das überraschende **Lxf2+!** Da der Lc5 ohnehin verloren geht, opfert er sich für einen Bauern. **3.Txf2 Lxd5** und Schwarz konnte somit das materielle Gleichgewicht aufrecht erhalten.

□ **Desperadoopfer**
 ■ **3**
 [Husemann,D]

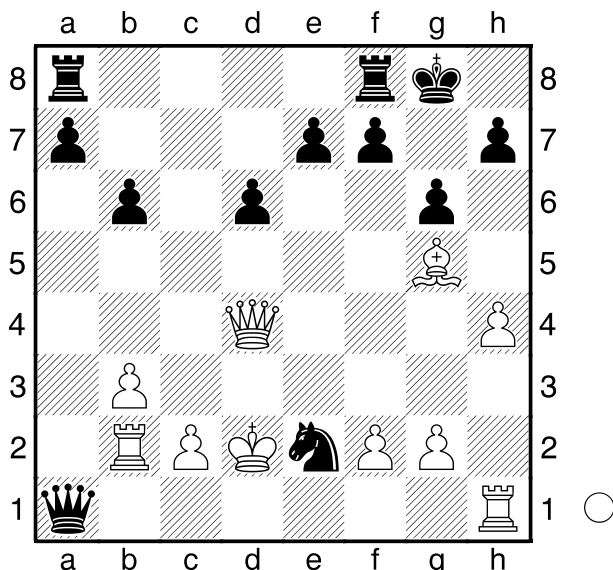
(Diagramm)

Hier handelt es sich um ein positionelles Desperadoopfer. Schwarz droht hier, den Bauern zurückzugewinnen. Nach **Sxc5** hätte Schwarz wegen der besseren Bauernstruktur leichte Vorteile. Deswegen spielt Weiß hier **1.c6** Nach **bxc6** ist auch die schwarze Bauernstruktur nicht gut, so dass nun



Weiß aufgrund der etwas aktiveren Figuren leicht besser steht.

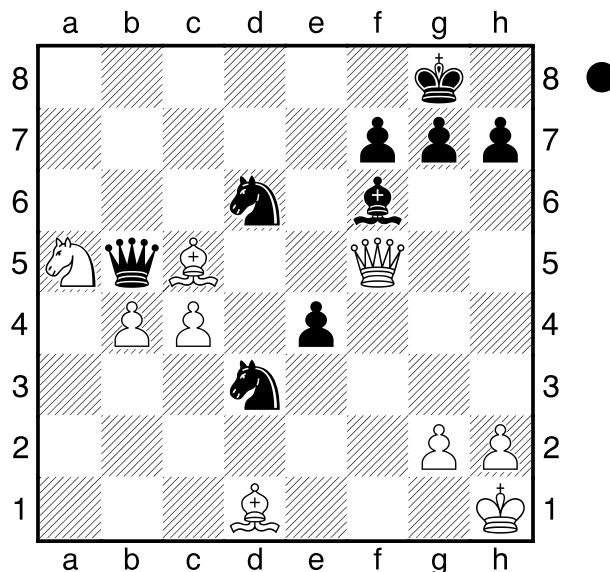
□ Desperadoopfer
 ■ 4
 [Husemann,D]



Hier kann Weiß am Zuge mit **1.Dh8+!**
Kxh8 2.Txa1 Sd4 3.Lxe7
 und nun droht neben Lxf8 auch noch Lf6+ mit Figurengewinn und Lxd6. Weiß hat klaren Vorteil.

Partie: Bura-Puric 1982.
1-0

□ Desperadoopfer
 ■ 5
 [Husemann,D]

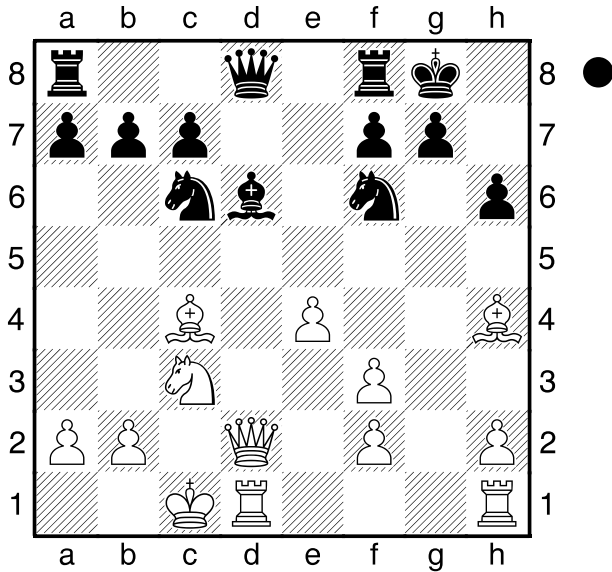


Schwarz am Zuge tauscht hier die Damen mit **1...Dxb4!**
 [1...Dxc5 2.Dxc5 Sxc5 3.bxc5]
 [1...Dxc4 2.Lxd6]
 [1...Dxa5 2.bxa5 Sxf5 3.a6+-]
2.Lxb4 Sxf5 wegen der Doppedrohung Sxb4 und Sf2+ gewinnt Schwarz eine Figur und die Partie.
 Liberson-Dlugy 1989

□ Desperadoopfer
 ■ 6
 [Husemann,D]

(Diagramm)

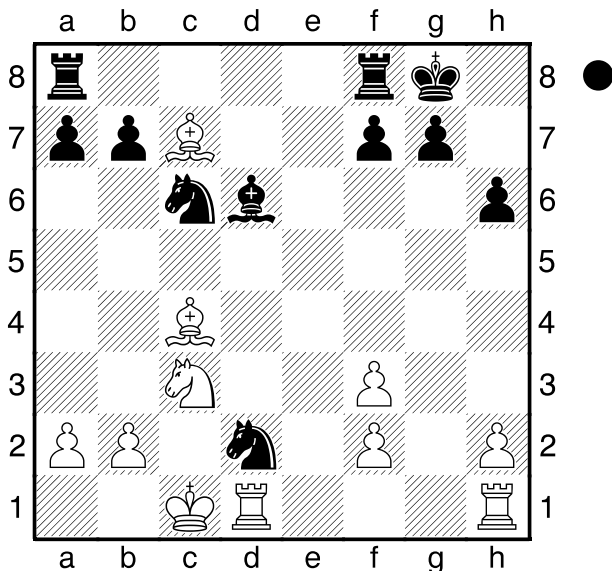
Schwarz entkorkte hier **1...Sxe4!**
2.Lxd8



Partie zu gewinnen.
Miles-Deep Thought 1989.
0-1

[2.fxe4 Dxh4]
[2.Dxh6! wäre hier der tolle Gegendesperado gewesen, nachdem Weiß die Partie hätte halten können:
gxh6 3.Lxd8 Sxf2 4.Thg1+ Kh7
5.Lf6 Lf4+ 6.Kc2 Lg5 7.Sd5 Sxd1
8.Ld3+ Kg8 9.Lxg5 hxg5 10.Txg5+ Kh8 11.Th5+ Kg8 12.Tg5+=]

2...Sxd2 3.Lxc7



Lxh2! gewinnt einen wichtigen Bauern, der Lc4 hängt gleich immer noch.

[3...Lxc7? 4.Kxd2=]

4.Lxh2 Sxc4 und wegen der schlechten weißen Bauernstruktur hatte Schwarz keinerlei Probleme, die