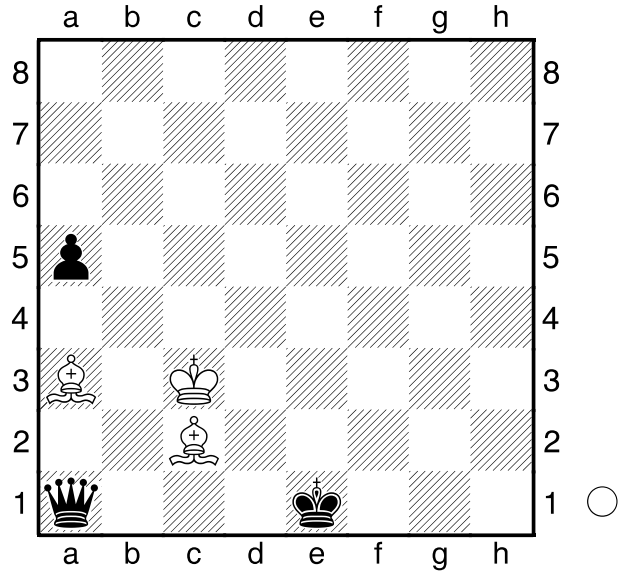
□ **ewige Verfolgung**
■ **1**
[Husemann,D]

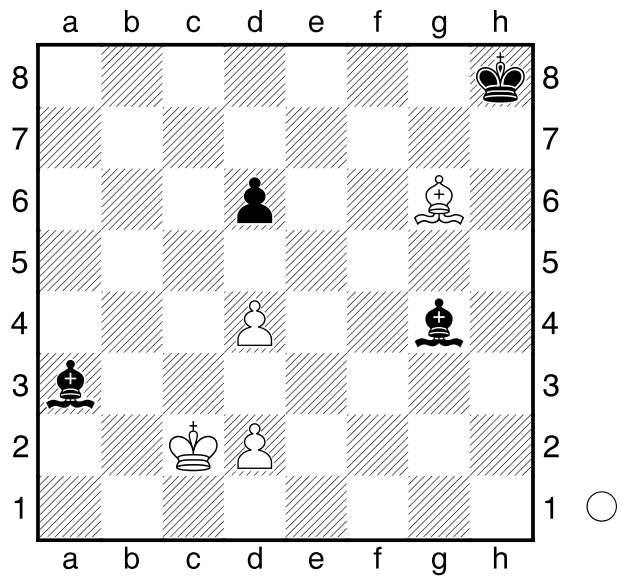


Trotz des großen materiellen Nachteils kann Weiß hier die Partie retten: **1.Lb2 Da2 2.Lb3** und nun stellt sich heraus, dass die schwarze Dame fast keine Felder hat. **Db1 3.Lc2 Da2 4.Lb3** und Remis.
Bei der ewigen Verfolgung wird eine gegnerische Figur, die nur wenige Felder zur Verfügung hat, wieder und wieder angegriffen, so dass die Partie mit einer Zugwiederholung endet.
½-½

□ **ewige Verfolgung**
■ **2**
[Husemann,D]

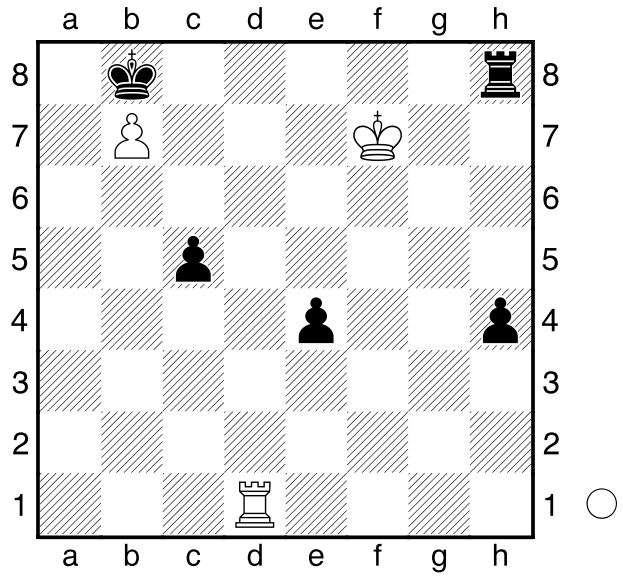
(Diagramm)

Hier hat der schwarze Läufer nicht ausreichend Platz, so dass es durch **1.Kb3 Lc1 2.Kc2 La3**



zur Zugwiederholung kommt.
½-½

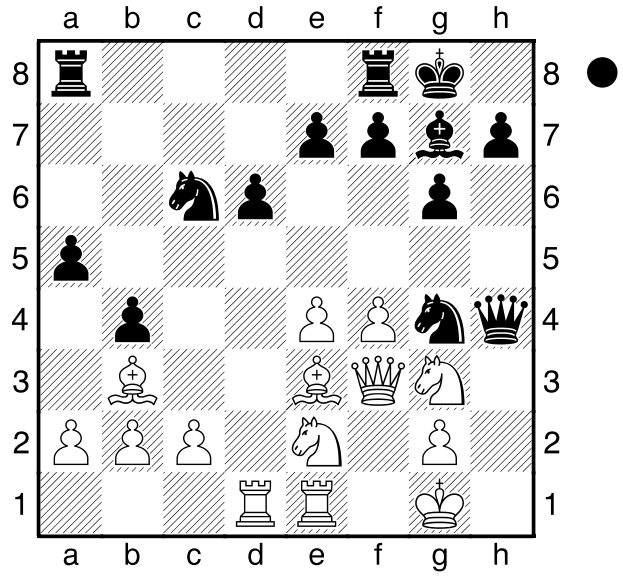
□ **ewige Verfolgung**
■ **3**
[Husemann,D]



Trotz seiner Reichweite kann es auch den Turm erwischen: **1.Kg7 Th5**
[1...Te8 2.Kf7 Te5 3.Kf6 Th5 4.Kg6 und die Mühle dreht sich in der anderen Richtung.]
2.Kg6 Te5 3.Kf6 Te8 4.Kf7

und die nächste Runde kann beginnen...
½-½

□ **ewige Verfolgung**
■ **4**
[Husemann,D]

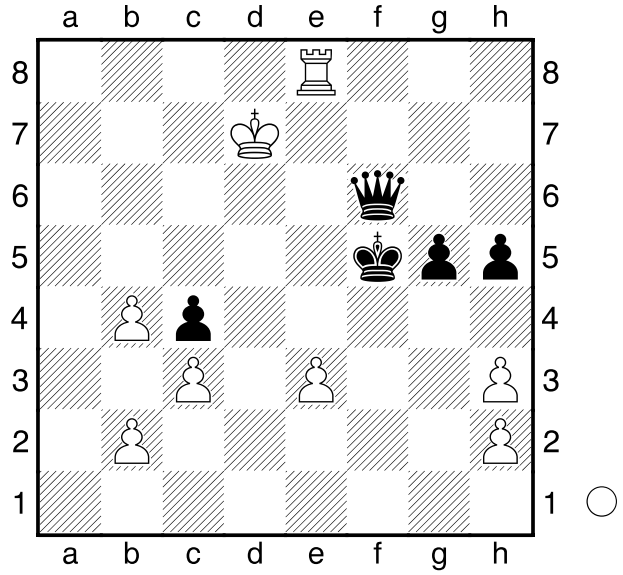


Schwarz am Zuge hat hier eine Figur weniger, aber **1...Sh2** greift die Dame an, die nur ein Feld hat: **2.Df2 Sg4 3.Df3**
[3.Df1!? Dh2#]
3...Sh2 4.Df2 und remis
½-½

□ **ewige Verfolgung**
■ **5**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Hier mangelt es der schwarzen Dame an Feldern. Nach dem einleitenden **1.e4+ Kf4** folgt

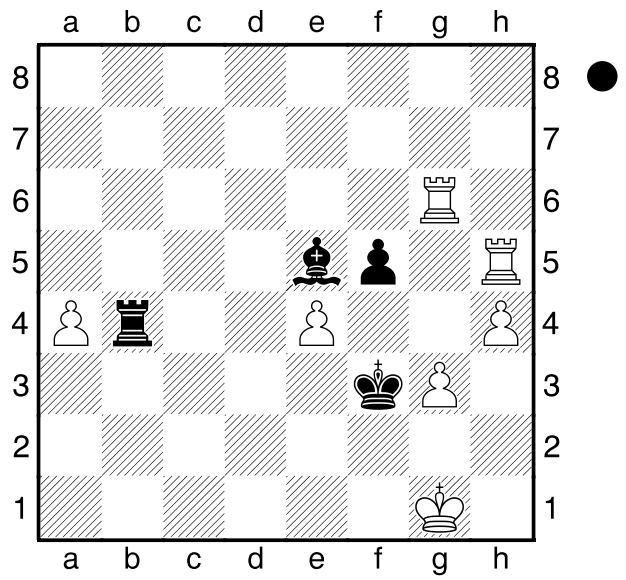


[1...Kg6? 2.Te6 und Weiß gewinnt!]
2.Te6 und egal, wohin sich die schwarze Dame begibt, der weiße Turm belästigt sie weiter.
½-½

□ **ewige Verfolgung**
■ **6**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Schwarz am Zuge musste hier erst **1...f4!** finden, nach **2.Txe5**
[2.Kh2? Tb2+ 3.Kg1 Tb1+ 4.Kh2 fxg3+ 5.Txg3+ Lxg3+ 6.Kh3 Th1#]
[2.gxf4? Tb1+ 3.Kh2 Lxf4+ 4.Tg3+ Lxg3+ 5.Kh3 Th1#]
2...Tb1+ 3.Kh2 Tb2+ 4.Kh3 Tb1 wird der König ewig verfolgt bzw. mit Matt bedroht.
Adrianow-Kremenezki, Moskau 1982.
½-½


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1