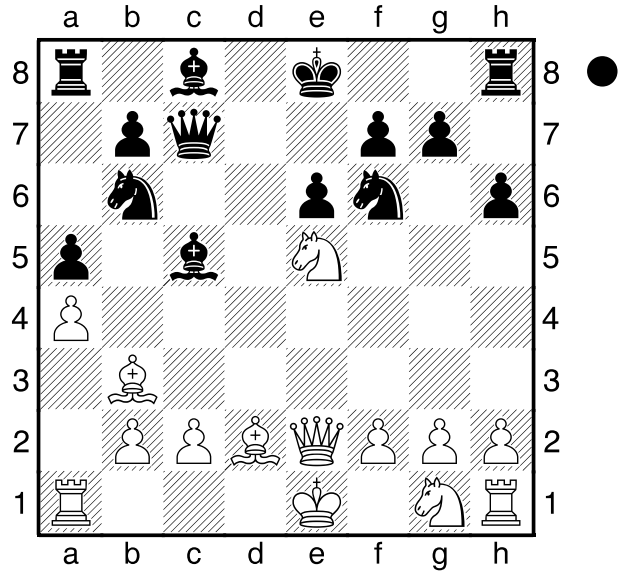
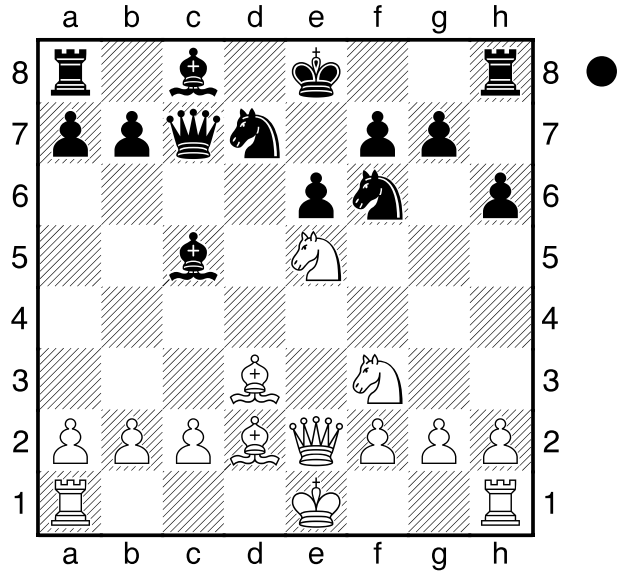
□ **Caro-Kann Trick**
■ **1**
[Husemann,D]



Bei diesem Trick, der der Caro-Kann Eröffnung (1. e4 c6 2. d4 d5) entspringt, werden dieselben Motive wie beim Lxf7+ & Sg5+ Trick angewendet. Zusätzlich kann noch ein Damenopfer hinzukommen.
Schwarz spielt hier **1...Lxf2+!**
[Ein gutes Beispiel. wie wichtig die Zugreihenfolge ist, da nach 1...Dxe5? 2.Dxe5 Lxf2+ Weiß nicht den Läufer schlagen muss und stattdessen mit 3.Kf1! fortsetzt, woraufhin Schwarz seine Dame eingebüßt hat.]
2.Kxf2 auf andere Züge hat Weiß ersatzlos einen Bauern und das Rochaderecht verloren. **Dxe5!** Hinlenkung **3.Dxe5 Sg4+** Gabel **4.Ke2 Sxe5** mit schwarzem Mehrbauern.
0-1

□ **Caro-Kann Trick**
■ **2**
[Husemann,D]

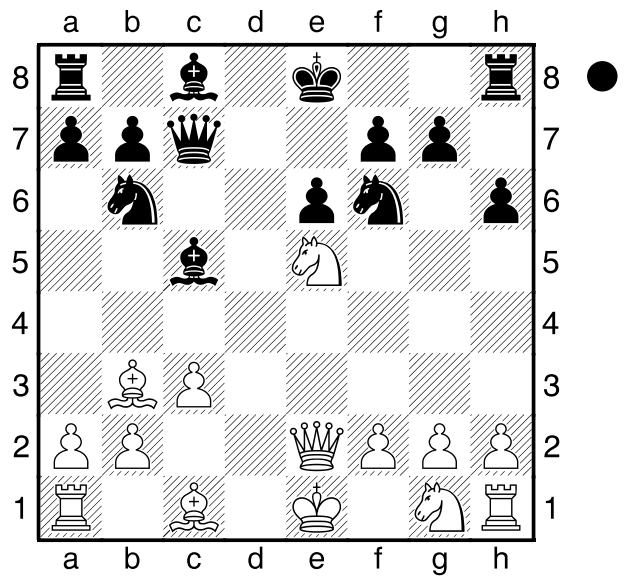


Schwarz am Zuge gewinnt hier nach
1...Sxe5 2.Sxe5
[2.Dxe5 Lxf2+ 3.Kxf2? Sg4+-+]
2...Lxf2+ 3.Kxf2
[3.Dxf2 Dxe5+]
3...Dxe5 4.Dxe5 Sg4+ 5.Kg3 Sxe5
mit schwarzem Vorteil.
0-1

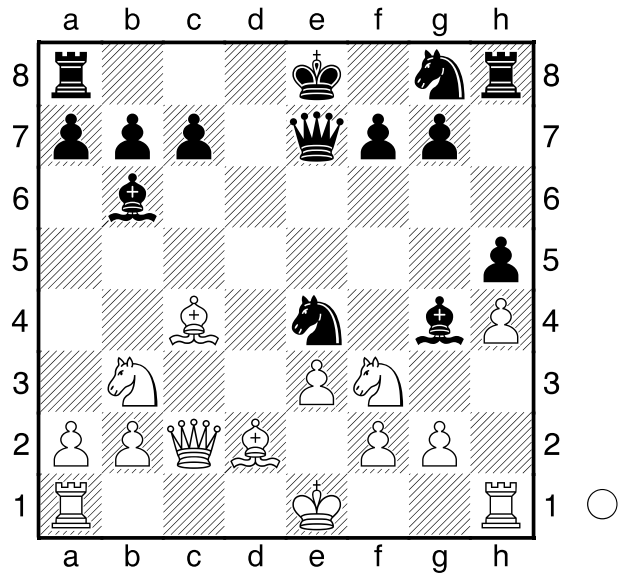
□ **Caro-Kann Trick**
■ **3**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Schwarz am Zuge nutzt auch hier den Trick:
1...Lxf2+! 2.Kxf2
[2.Dxf2 Dxe5+]
2...Dxe5! 3.Dxe5 Sg4+ nebst Sxe5 und schwarzem Mehrbauern.

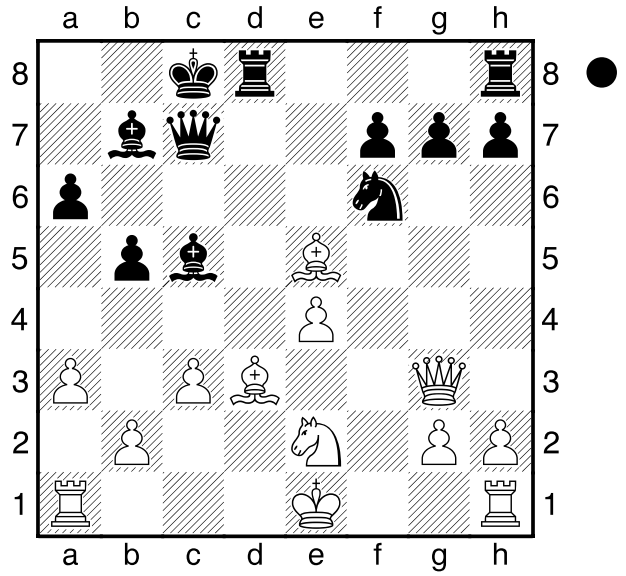


□ **Caro-Kann Trick**
■ **4**
[Husemann,D]



Das Motiv funktioniert auch mit Weiß:
1.Lxf7+ Kxf7
[1...Kf8 so findet sich Schwarz mit dem Bauernverlust ab.]
[1...Dxf7 2.Dxe4+ auch hier hat Weiß einfach einen Bauern gewonnen.]
2.Dxe4 Dxe4
[2...Lxf3 3.Dxf3+ Sf6 4.Dxb7+-]
3.Sg5+ Kg6 4.Sxe4 und Weiß steht klar besser.

□ **Caro-Kann Trick**
■ **5**
[Husemann,D]

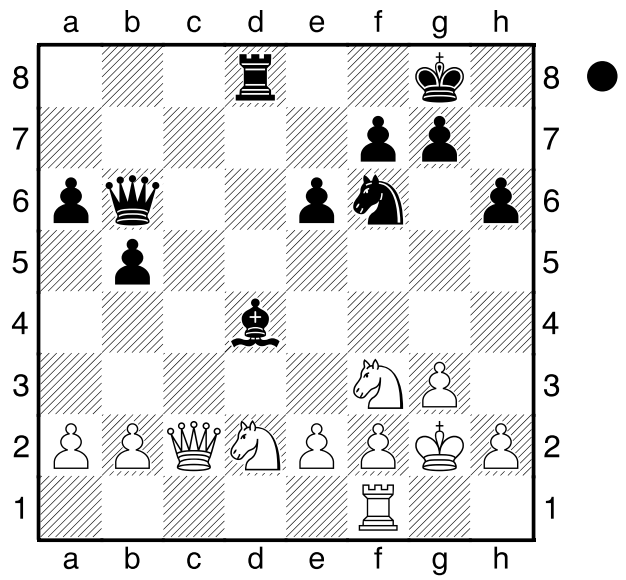


In dieser schwierigen Situation kann sich Schwarz durch den genialen Zug **1...Lf2+!** retten. **2.Kxf2**
[2.Dxf2 Dxe5 mit guten Möglichkeiten für Schwarz.]
2...Dxe5! 3.Dxe5 Sg4+ 4.Kg3 Sxe5 5.Lc2 Td2 und Schwarz hat für den Bauen aktives Spiel.

□ **Caro-Kann Trick**
■ **6**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Diese Stellung ist mit dem "eigentlichen" Motiv nur verwandt, aber



passt trotzdem.
Schwarz spielt **1...Lxf2! 2.Txf2** sonst hätte Schwarz einfach einen Bauern gewonnen. **Sg4** und Schwarz ist gegen die Doppeldrohung Dxf2 und Se3+ machtlos.
0-1