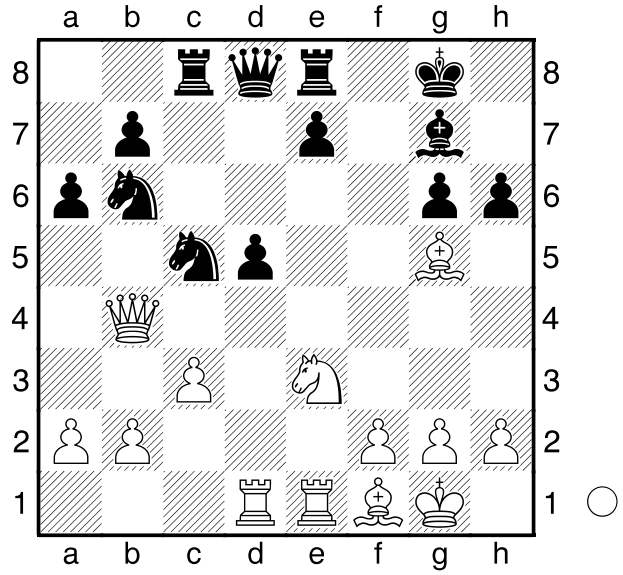
□ **Damenfesselung II**
■ **1**
[Husemann,D]

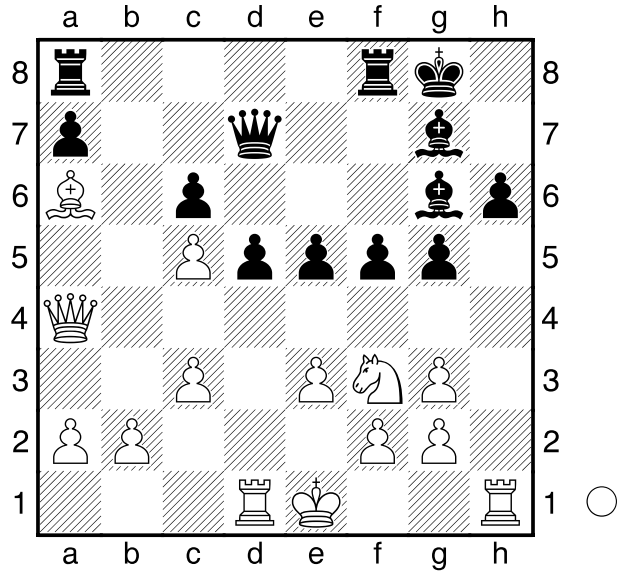


Auch hier wird die Dame auf eine Diagonale mit dem König gelockt: **1.Sxd5! Sxd5 2.Txd5** Weiß gewinnt einen Bauern, denn wenn Schwarz mit **Dxd5?** den Turm schlägt, verliert er nach **3.Lc4** die Dame.
1-0

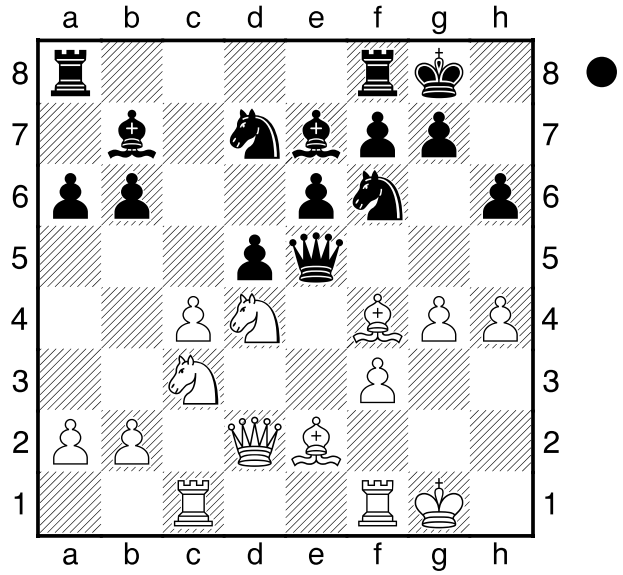
□ **Damenfesselung II**
■ **2**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Auch hier laufen mehrere Motive zusammen: **1.Txd5! Dxd5**
[1...cxd5 Fesselung 2.Dxd7]
2.Lc4 Fesselung mit Damen- und Partiegewinn.
1-0

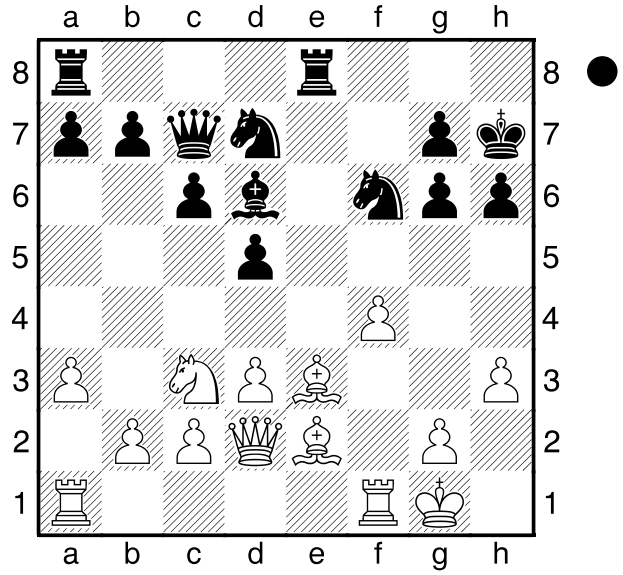


□ **Damenfesselung II**
■ **3**
[Husemann,D]



Schwarz scheint hier ein Problem zu haben, da seine angegriffene Dame keine Felder hat. Doch **1...Dxd4+!** leitet einen Damentausch ein: **2.Dxd4 Lc5 3.Dxc5 Sxc5** mit ausgeglichener Stellung.

□ **Damenfesselung II**
■ **4**
[Husemann,D]



Erneut ist ein Zusammenspiel mehrerer Motive partieentscheidend:
1...Txe3! Hinlenkung **2.Dxe3 d4** Damengabel & Hinlenkung **3.Dxd4**
[3.Dd2 dxc3 4.Dxc3 Lxf4 mit schwarzem Vorteil.]
3...Lc5 Spieß & Fesselung.
Schwarz steht auf Gewinn.
0-1