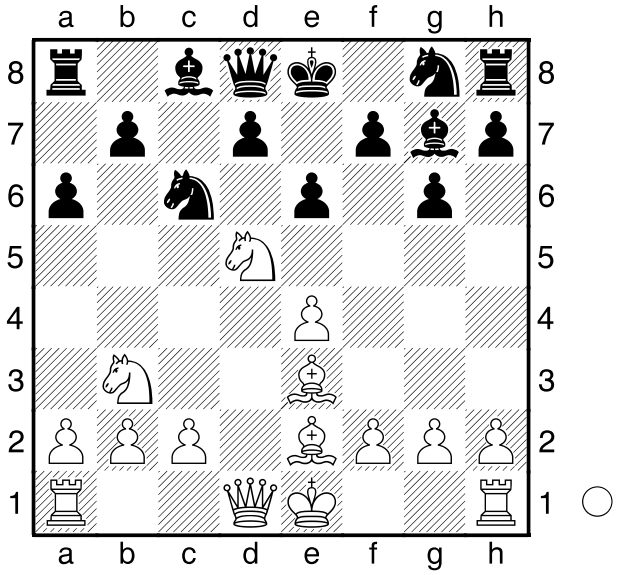
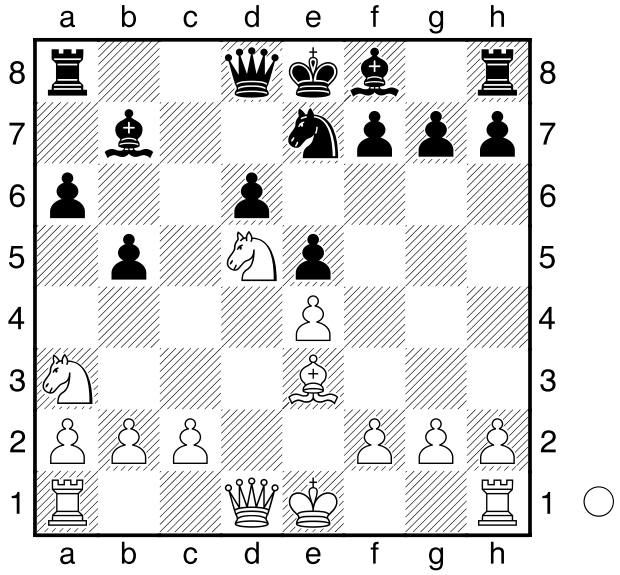
□ **Springergabel auf c2 (c7)**
■ **1**
[Husemann,D]



Damit die Springergabel partieentscheidend wird, muss Weiß das Feld c7 nochmals unter Kontrolle bringen: **1.Lb6** Dieser Angriff auf die Dame lässt Schwarz keine Zeit, um den angegriffenen Sd5 zu schlagen. **Dh4 2.Sc7+ Kf8 3.Sxa8** und Weiß sollte die Partie zu seinen Gunsten entscheiden.
Die Springergabel auf c7 (c2) ist deswegen so gefährlich, weil der Verteidiger dieses Feld in der Ausgangsstellung nur durch die Dame verteidigt hat. Um der Gabel zu entgehen, sollte der Verteidiger möglichst schnell rochieren oder die Felder d5/b5 (d4/b4) für den gegnerischen Springer unzugänglich machen.
1-0

□ **Springergabel auf c2 (c7)**
■ **2**
[Husemann,D]

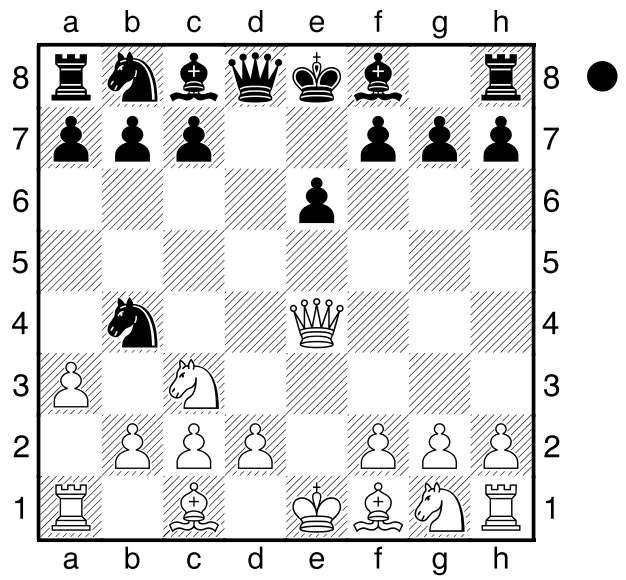


Weiß am Zuge spielt hier wieder **1.Lb6** und nutzt dabei aus, dass der Sd5 optimal platziert ist: er deckt das Feld b6 und kann selbst im nächsten Zug nach c7 hüpfen. **Dc8 2.Sc7+** gewinnt die Qualität und die Partie.
1-0

□ **Springergabel auf c2 (c7)**
■ **3**
[Husemann,D]

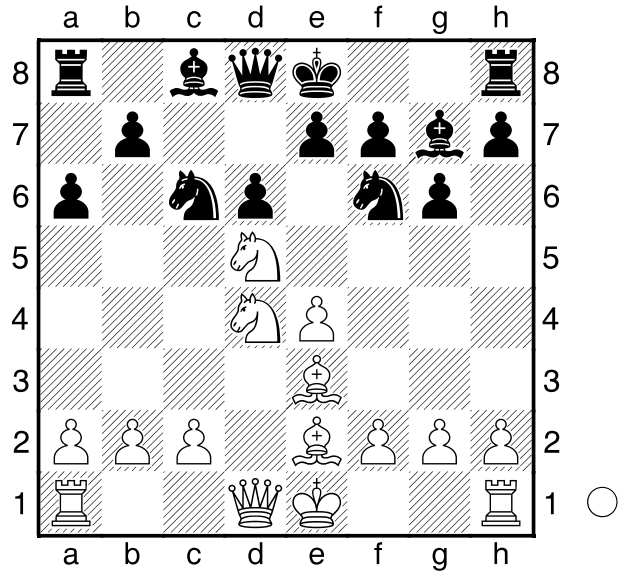
(Diagramm)

Zwar ist hier der Sb4 bedroht, doch mit dem Zwischenzug **1...f5!** wird Weiß gezwungen, sich erst um seine Dame zu kümmern, so dass er den Springer nicht nehmen kann. Doch nach einem Zug der Dame, zum Beispiel **2.Dc4** folgt nun entscheidend **Sxc2+** mit Gabel auf Köning und Turm, da die



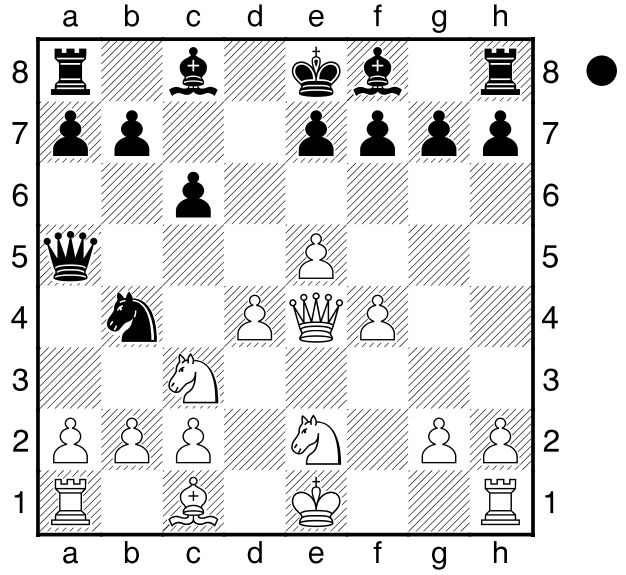
Dame nicht das kritische Feld c2 überdecken konnte. **3.Kd1 Sxa1** und Schwarz sollte leicht gewinnen.
0-1

□ **Springergabel auf c2 (c7)**
■ **4**
[Husemann,D]



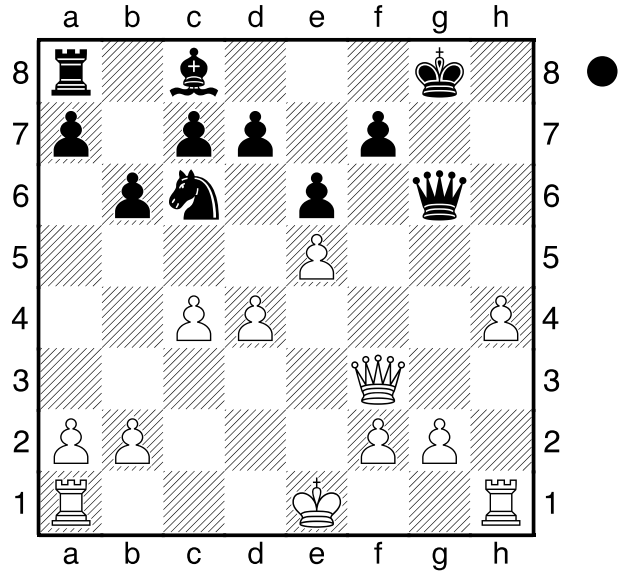
Weiß fängt hier mit **1.Sxc6!** an, was die Diagonale für den Läufer freilegt (Räumung). Da gleichzeitig eine Figur geschlagen wird und die Dame von Schwarz angegriffen wird, hat dieser keine Wahl: **bxc6** Doch nun fährt Weiß nach Plan fort: **2.Lb6 Dd7 3.Sc7+ Kf8 4.Sxa8** Zwar bekommt Schwarz nun noch etwas Material durch **Db7** (Doppelangriff) zurück, doch Weiß verbleibt mit genügend großem Vorteil.
1-0

□ **Springergabel auf c2 (c7)**
■ **5**
[Husemann,D]



Schwarz muss auch hier die weiße Dame von der Verteidigung des Punktes c2 ablenken: **1...f5! 2.exf6** nach dieser Ablenkung kontrolliert nun die schwarze Dame das Feld f5, so dass **Lf5** die Partie entscheidet: Weiß muss die Dame wegziehen, danach entscheidet die Gabel auf c2 zugunsten von Schwarz.
0-1

□ **Springergabel auf c2 (c7)**
■ **6**
[Husemann,D]



Schwarz muss hier gut rechnen, aber wenn er es tut, findet er **1...Sxd4!** mit Angriff auf die weiße Dame und gleichzeitiger Drohung der Gabel auf c2. **2.Df4** ist die beste Antwort.

[2.Dxa8? sieht zunächst gut aus, aber nach Dd3! kann Weiß nicht beide Mattfelder c2 und e2 überdecken. Selbst 3.Dxc8+ hilft nicht: Kg7 und Schwarz kommt unweigerlich zum Matt]

2...Sc2+ 3.Ke2 Sxa1 4.Txa1
mit sehr guten Chancen für Schwarz.
0-1