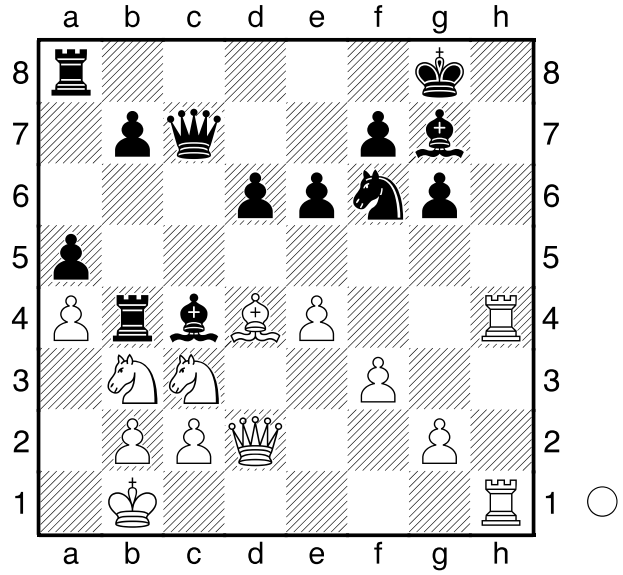
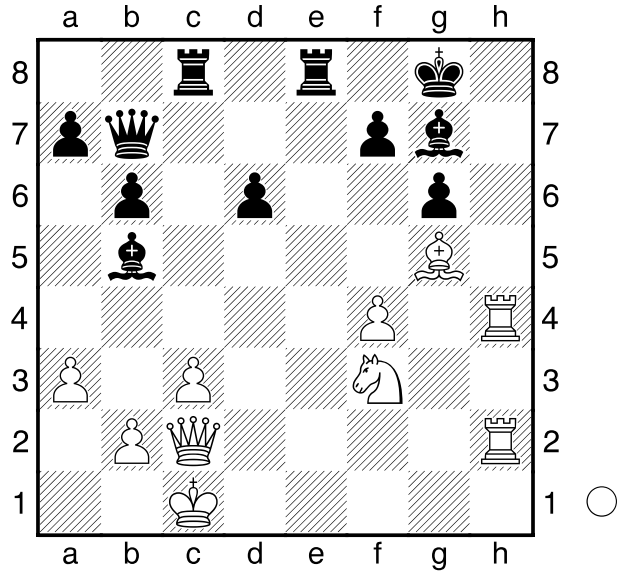
□ **doppeltes Turmopfer h8 (h1)**
■ **1**
[Husemann,D]



Weiß am Zug gewinnt hier mit einem doppelten Turmopfer auf h8: **1.Th8+ Lxh8 2.Txh8+ Kxh8**
[2...Kg7 3.Dh6#]
3.Dh6+ Kg8 4.Lxf6 und Dh8# oder Dg7# sind nicht zu verhindern.
Beim doppelten Turmopfer sollte die h-Linie bereits geöffnet sein, neben dem Hinlenken des Königs auf das Feld h8 wird hier zusätzlich zum einfachen Turmopfer auch noch ein weiterer Verteidiger beseitigt, in diesem Beispiel der Lg7.
1-0

□ **doppeltes Turmopfer h8 (h1)**
■ **2**
[Husemann,D]

Weiß am Zuge setzt hier mit **1.Th8+** fort, nach **Lxh8 2.Txh8+** ist **Kg7** der beste Zug.
[2...Kxh8 3.Lf6+ Kg8 4.Dh2+-]

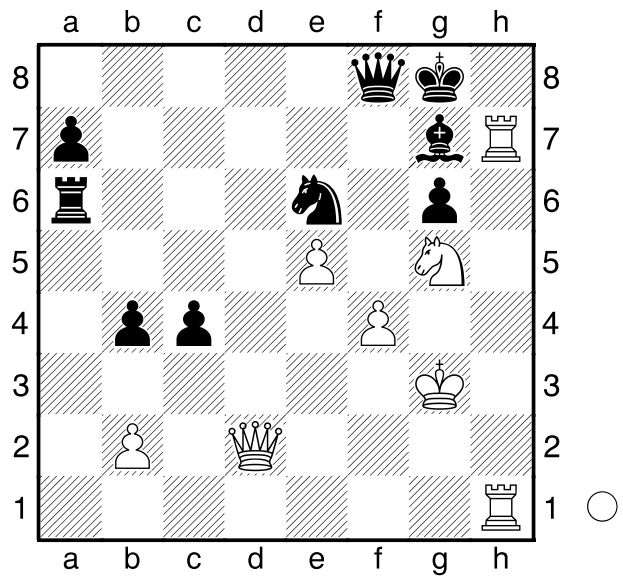


3.Th7+! ein weiteres Hinlenkungsopfer.
Kxh7
[3...Kg8 4.Lf6+-]
4.Dh2+ Kg7 5.Dh6+ Kg8 6.Lf6
und Matt ist nicht zu verhindern.
1-0

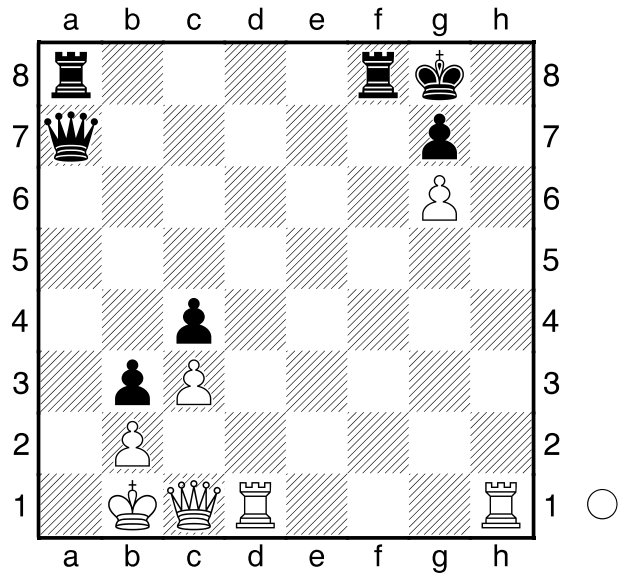
□ **doppeltes Turmopfer h8 (h1)**
■ **3**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Und wieder kann Weiß mit Hilfe des doppelten Turmopfers gewinnen:
1.Th8+! Lxh8 2.Txh8+ Kxh8
[2...Kg7 3.Dd7++-]
3.Dh2+ Kg8
[3...Kg7 4.Dh7#]
4.Dh7# hier war das das Turmopfer erforderlich, um die Dame mit Schachgebot (Tempo) auf die h-Linie zu bekommen.
1-0

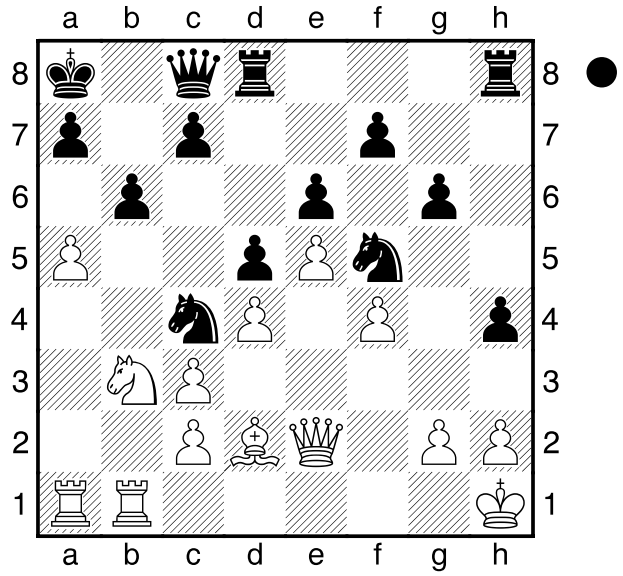


□ **doppeltes Turmopfer h8 (h1)**
■ **4**
[Husemann,D]



Weiß am Zuge sieht sich hier mit den Mattdrohungen Da1# und Da2# konfrontiert.
Er kann aber mit Hilfe des doppelten Turmopfers die Partie zu seinen Gunsten entscheiden: **1.Th8+! Kxh8 2.Th1+ Kg8 3.Th8+! Kxh8 4.Dh1+ Kg8 5.Dh7#** Damianos Matt wurde 1512 von dem Spanier Pedro Damiano veröffentlicht und trägt seither seinen Namen.
Dabei handelt es sich um einen speziellen Fall des doppelten Turmopfers auf h8.
1-0

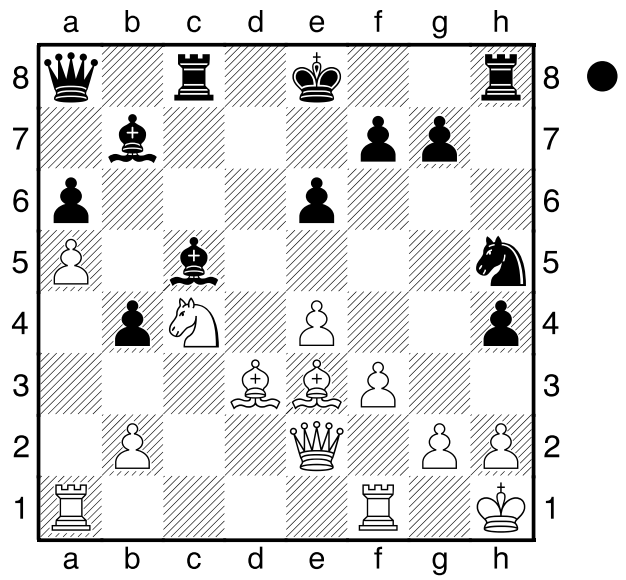
□ **doppeltes Turmopfer h8 (h1)**
■ **5**
[Husemann,D]



Schwarz am Zuge wendet hier das Matt des Damiano an, muss aber zunächst mit einem einleitenden Springeropfer die h-Linie öffnen: 1...Sg3+! 2.hxg3 hxg3+ 3.Kg1 Th1+! 4.Kxh1 Th8+ 5.Kg1 Th1+ 6.Kxh1 Dh8+ 7.Kg1 Dh2+ 8.Kf1 Dh1#
0-1

□ **doppeltes Turmopferh8 (h1)**
■ **6**
[Husemann, D]

Auch hier muss Schwarz am Zuge erst



die h-Linie öffnen.
1...Sg3+! 2.hxg3 hxg3+ 3.Kg1
und nun den brillanten stillen Zug **Ke7!** einflechten, der die Schwerfiguren auf der Grundreihe verbindet und damit den Mattmechanismus in Gang setzt.
4.De1
[4.Lxc5+ Txc5 und gegen Th1+ (Partie) ist Weiß machtlos.]
4...Th1+ 5.Kxh1 Th8+ 6.Kg1 Th1+ 7.Kxh1 Dh8+ 8.Kg1 Dh2#
Partie: Baburin-Adianto, Schaan 1993
0-1