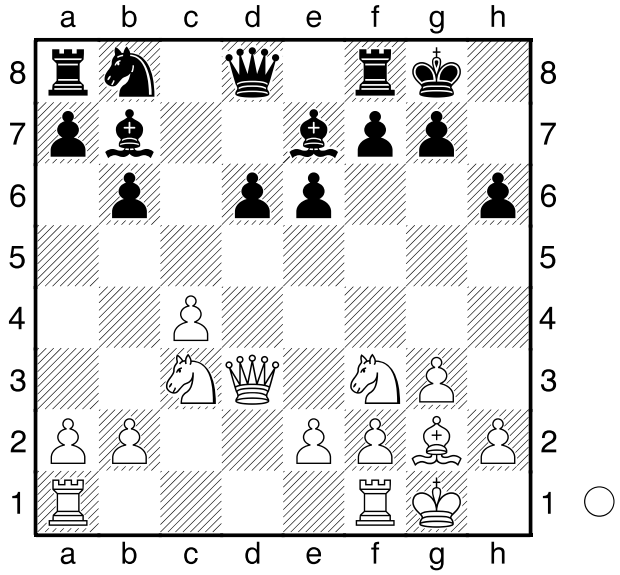
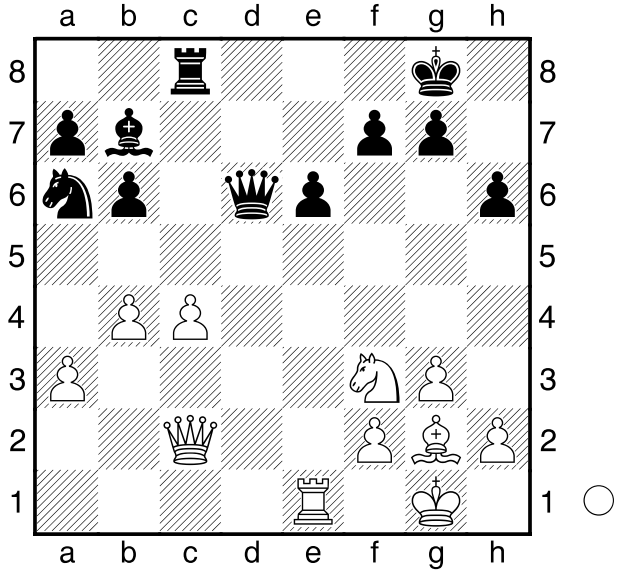
□ **Sg5&Lxb7 Falle**
■ **1**
[Husemann,D]



Weiß stellt hier eine Doppeldrohung auf:
1.Sg5! nun droht zum einen Dh7#, zum anderen Lxb7 nach dem Abzugsangriff des Springers.
Da das Matt Vorrang hat, muss Schwarz dieses abwehren. Aber nach **hxg5 2.Lxb7** hat Weiß zuerst die Figur zurückgewonnen, aufgrund des in der Ecke festklemmenden Turms wird er aber noch weiteres Material gewinnen. **Sd7 3.Lxa8 Dxa8** und Weiß steht auf Gewinn.
Damit dieses Motiv funktioniert, benötigt Weiß seine Dame auf der Diagonalen b1-h7, einen Springer auf f3 und einen Läufer auf g2. Das Feld h7 darf von keiner anderen Figur außer dem schwarzen König gedeckt sein (sonst droht kein Matt), der König darf nicht nach f8 entwischen können (sonst wäre es kein Matt), der Läufer auf b7 muss ungedeckt sein und der Springer muss noch auf b8 stehen (damit der Turm in der Ecke auch gefangen werden kann).
1-0

□ **Sg5&Lxb7 Falle**
■ **2**
[Husemann,D]

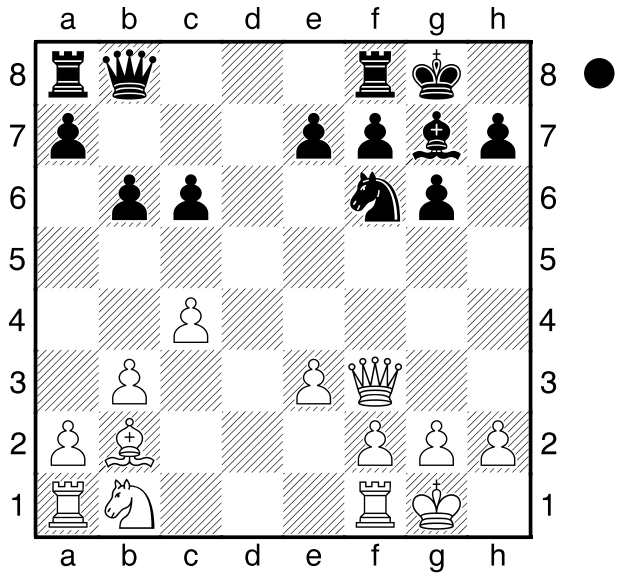


Nach **1.Sg5!** besteht auch hier eine Doppeldrohung: Dh7+ und Lxb7. **hxg5**
[1...Lxg2 2.Dh7+ Kf8 3.Dh8+ Ke7 4.Dxc8 hxg5 5.Dxa6+-]
2.Lxb7 und durch die Gabel auf den Tc8 und den Sa6 bekommt Weiß gewinnbringenden Vorteil.
1-0

□ **Sg5&Lxb7 Falle**
■ **3**
[Husemann,D]

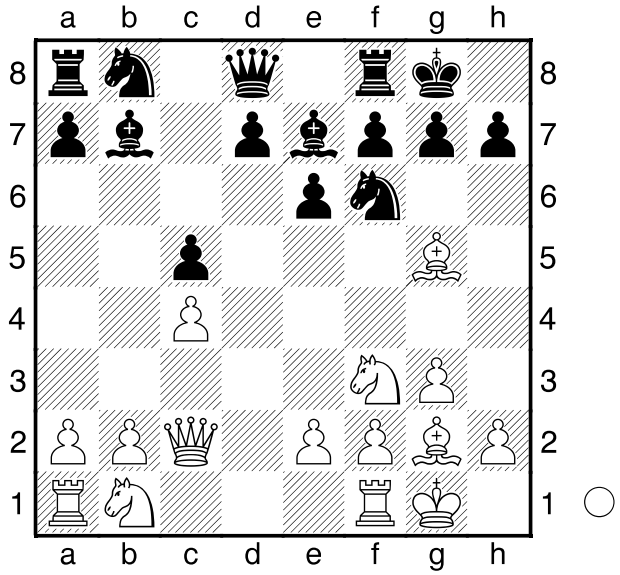
(Diagramm)

Hier gewinnt Schwarz mit **1...Sg4!** und neben Dxh2# droht auch Lxb2. Weiß kann nur eine Drohung abwehren.



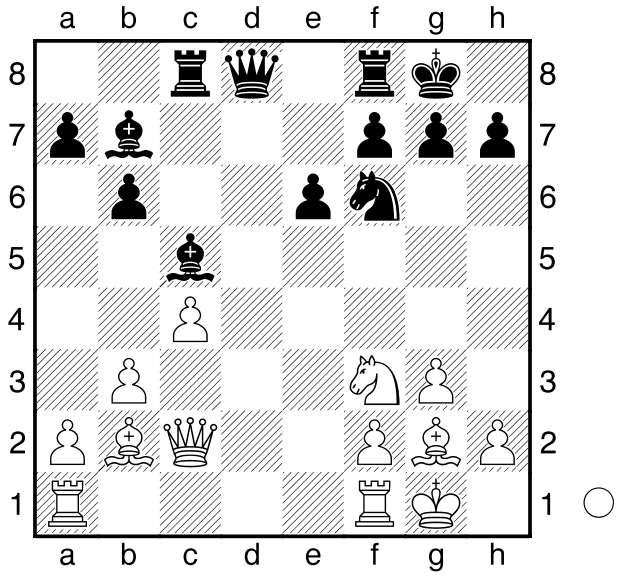
2.Dxg4 Aber nach **Lxb2** ist der Turm in der Ecke gefangen und Schwarz verbleibt mit einer Qualität im Plus.
0-1

□ **Sg5&Lxb7 Falle**
■ **4**
[Husemann,D]



Weiß muss hier erst noch den Verteidiger Sf6 beseitigen: **1.Lxf6 Lxf6** und kann nun das Motiv ansetzen: **2.Sg5! Lxg5 3.Lxb7 Sc6 4.Lxa8** **Dxa8** mit zum Gewinn ausreichendem Vorteil.
1-0

□ **Sg5&Lxb7 Falle**
■ **5**
[Husemann,D]

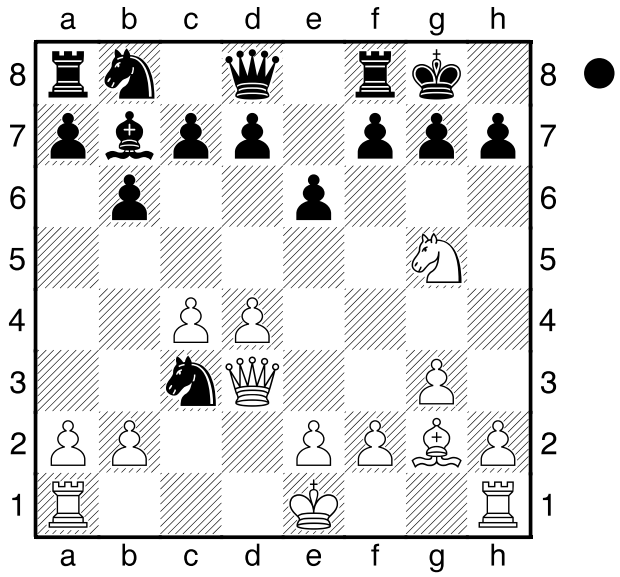


Da hier der Turm nicht in der Ecke gefangen ist, muss Weiß tiefer in die Trickkiste greifen. **1.Sg5! Ld4**
[1...Lxg2 2.Lxf6! droht Matt auf h7 und greift die Dame an.]
[1...g6 2.Lxb7+-]
2.Lxb7 mit Mehrfigur für Weiß.
1-0

□ **Sg5&Lxb7 Falle**
■ **6**
[Husemann,D]

(Diagramm)

Hier hat Schwarz noch eine Verteidigungsressource: **1...Se4!**



2.Lxe4 Lxe4 3.Dxe4 Dxg5 4.Dxa8
mit nur kleinem Vorteil für Weiß.