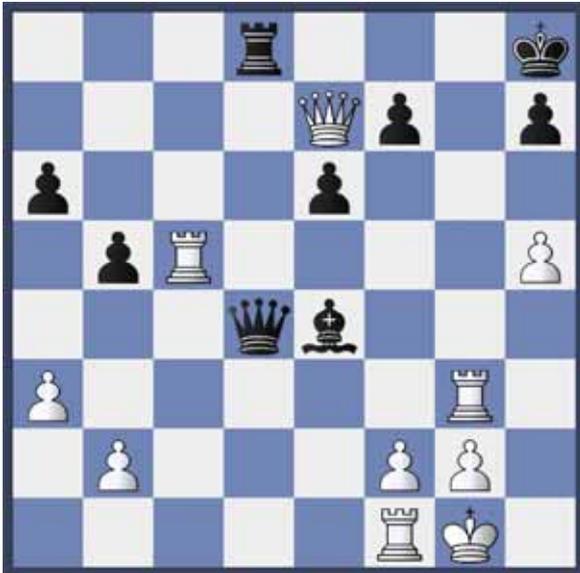


Kombinationsecke

Heute gibt es wieder Kopfnüsse zu knacken mit überwiegend anspruchsvollem Niveau. Dabei sind in der Mehrzahl Partien alter Meister beteiligt, die schon zu ihrer Zeit wussten, wie man virtuos mit den verschiedenen Kombinationsmotiven umgeht.

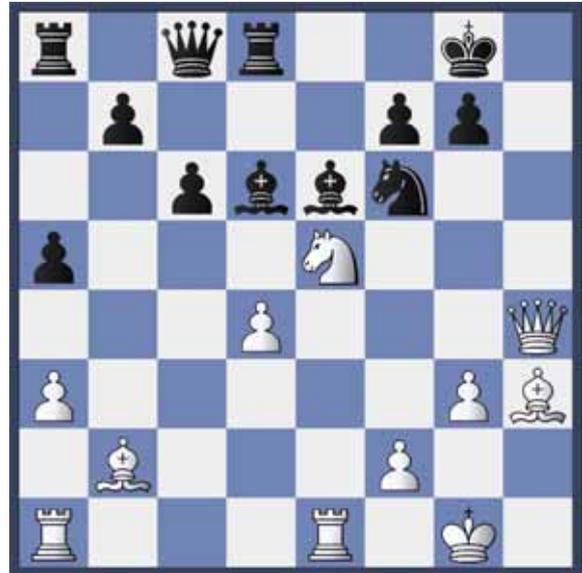
1. Eliskases - Hölzl, 1938



Weiß am Zug:

Eine leichtere Aufgabe zum Warmlaufen.
Der alte Fuchs Eliskases löst dieses Problem elegant und verblüffend zugleich !

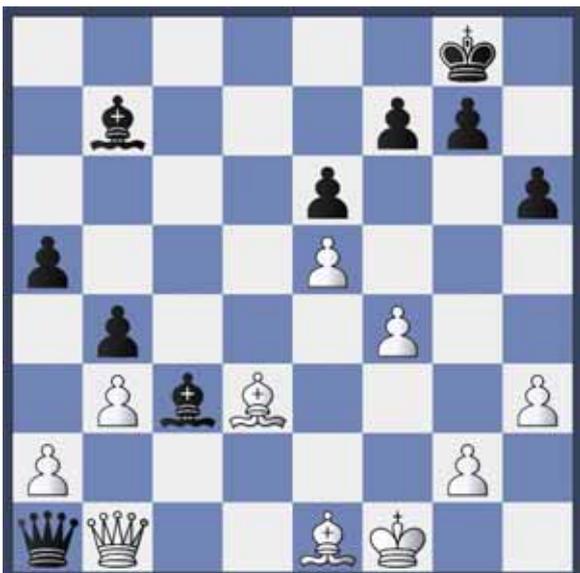
2. Taimanov - Kusminych, 1950



Weiß am Zug:

Hier muss man schon etwas intensiver hinschauen, um das Lösungsmotiv zu entdecken.

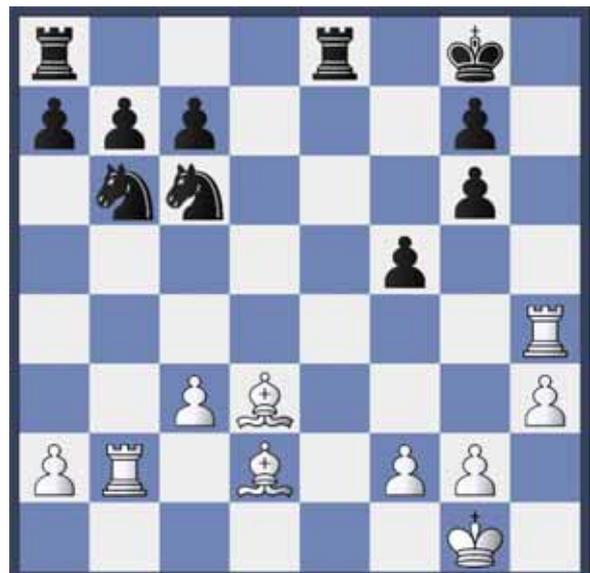
3. Uhlmann - Larsen, 1971



Schwarz am Zug:

Beide Protagonisten waren zu ihrer Zeit Weltklassespieler, in dieser Partie hat aber Larsen die Nase vorn.

4. Antonszkiewicz - Kewicki, Fernpartie 1978



Weiß am Zug:

Wie kann man hier das Läuferpaar entscheidend zur Wirkung bringen ?

5. Jussupow - Morenz, 1981



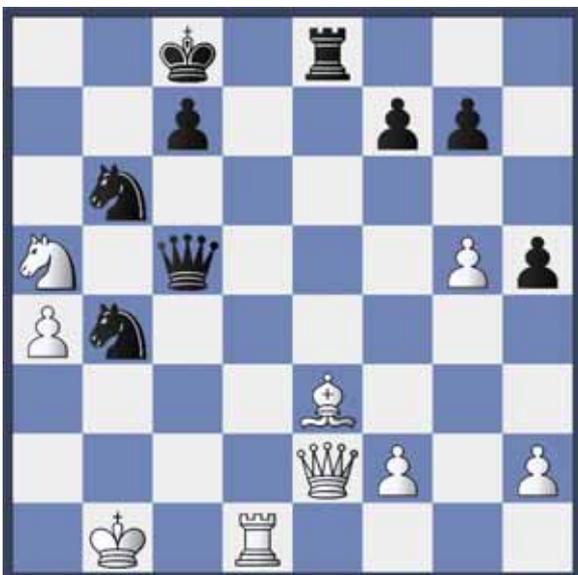
Weiß am Zug:
Hier zaubert Jussupow im Stil von Adolf Anderssen und seiner „Unsterblichen Partie“ !

6. Gygli - Henneberger, 1941



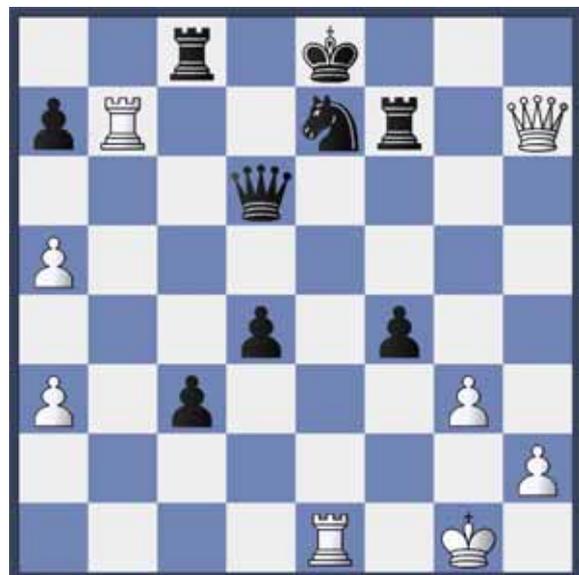
Schwarz am Zug:
Ein eindrucksvolles Schwerfigurengefecht, bei dem aber eine Leichtfigur den entscheidenden Punkt setzt !

7. Duras - Spielmann, 1907



Weiß am Zug:
Auch hier gibt es eine verblüffend einfache Lösung. Aber man muss erst einmal darauf kommen !

8. Hartston - Whiteley, 1974



Weiß am Zug:
Und noch einmal beharken sich die Schwerfiguren, wobei Weiß allerdings klar am Drücker ist !

Auflösungen:

1. **1. Td5 ! 1:0** Soll es wirklich so einfach gehen ? Schwarz hat vier verschiedene Möglichkeiten, den Turm zu schlagen, aber alle führen zum Matt !
2. **1. Sg6 ! Sh7 2. Txe6 fxe6 3. Dxd8+ !** (das klassische Ablenkungsmanöver) **Dxd8 4. Lxe6+ matt**
3. **1.La6 ! 0:1** Wie sich Weiß auch dreht und wendet, Schwarz hat zum Schluß eine Figur mehr !
4. **1. Txb6 ! axb6 2. Lc4+ Kf8 3. Lg5 ! Te1+ 4. Kh2 Ke8 1:0** (es drohte schon Matt) Aber nach 5. Th8+ verbleibt Weiß mit einer Mehrfigur im Endspiel.
5. **1. Db3 ! Dxa1 2. Lb2 Db1 3. Sf3 ! Dxb1 4. Se5 e6 5. Lxd7 Txd7 6. Db8+ Td8 7. Db5+ Ke7 8. Db7+ Kf6 9. Dxf7 Kg5 10. Sf3+ 1:0** Die lange Zugfolge sieht kompliziert aus, aber da es sich um erzwungene Züge handelt, braucht man nur den Anfang der „Garnrolle“ zu finden, der Rest spult sich von alleine ab !
6. **1.Se2+ 2. Kh1 Dxc4+ 3. hxc4 Th5+ ! 4. gxh5 Th4+ matt.**
Ja, so einfach geht es mitunter, wenn man die richtigen Vorbereitungen getroffen hat !
7. **1. Td8 ! 1:0** Völlig gleich, wie Schwarz den Turm schlägt, immer ist anschliessend die Dame verloren !
8. **1. Dg8 Tf8 2. Dg6+ ! Dxc6 3. Te1xe7+ Kd8 4. Tbd7+ matt**