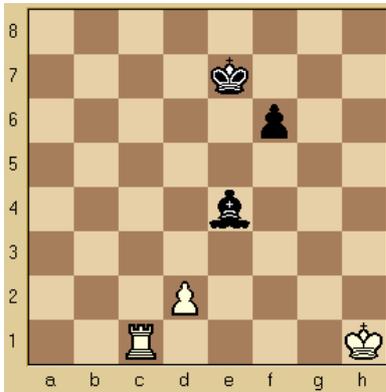


Fesselung (1)

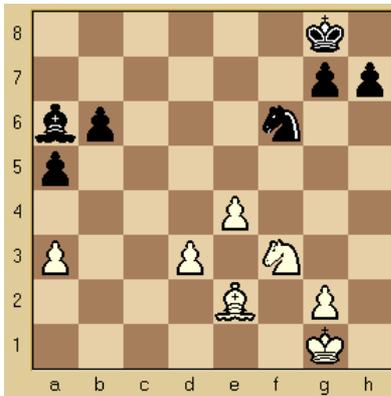
1. Weiß am Zug



2. Weiß am Zug



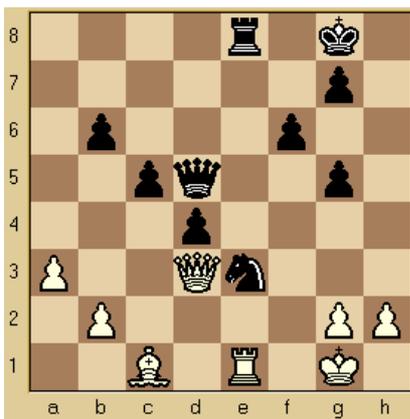
3. Schwarz am Zug



4. Weiß am Zug



5. Weiß am Zug



6. Schwarz am Zug



Lösungen:

[01] 1. Te1 (fesselt den Läufer) f5 2. d3 (greift die gefesselte Figur ein weiteres Mal an, so dass diese verloren geht) K beliebig 3. de4:

[02] 1. d4 D beliebig 2. de5:

[03] 1. ... Se4: gewinnt einen Bauern, da auf de4: LxL folgt

[04] 1. Lh6 g6 (nur so ist Dg7~~+~~ zu verhindern) 2. LxT

[05] 1. LxS TxS 2. TxT (der weiße Turm darf wegen der Fesselung des Bauern auf d4 nicht geschlagen werden)

[06] 1. Sd4 Dd2 (es drohte LxS+ mit Damengewinn) 2. LxS+