

Lösungen:

1. Txe7+ Txe7 Dxc8 [Ausschalten des Verteidigers]
2. Lb2 und die schwarze Dame geht verloren [Fesselung]
3. Dxf5 exf5 Txe7 [Fesselung]
4. Lb5 und die schwarze Dame geht verloren [Fesselung]
5. ...Ld5 greift Pferd und Turm an, zum Beispiel weiter Sd6 Lxb7 Sxb7 [Doppelangriff]
6. Beide Springer sind bedroht, also zieht Weiß Se7, wonach mit Ld4 Matt droht. Also muss Schwarz Kg7 spielen und Weiß kann den schwarzen Springer gewinnen. [Doppelangriff]
7. Lf3 und Weiß kann danach seinen Läufer für den schwarzen Turm tauschen [Fesselung]
8. ...Lc8 und der Weiße Turm hat kein Feld mehr, wo er nicht geschlagen wird. [Fesselung]
9. ...f5+ exf5+ (en passant) Sxf6# matt. [Matt]
10. De4 und der schwarze Turm geht verloren [Fesselung]
11. De4 und der schwarze Läufer ist gefesselt und zweimal bedroht. [Fesselung]
12. ...Dg4 bedroht den Läufer und droht matt auf g2. Also spielt Weiß Lg3. Danach Schwarz Dxb4 und hat ein Pferd mehr. [Doppelangriff]