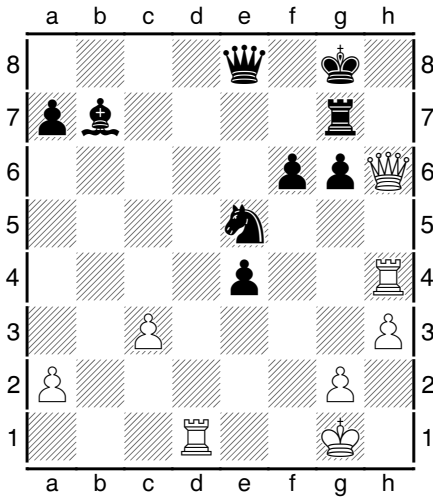


# Kombinationstypen

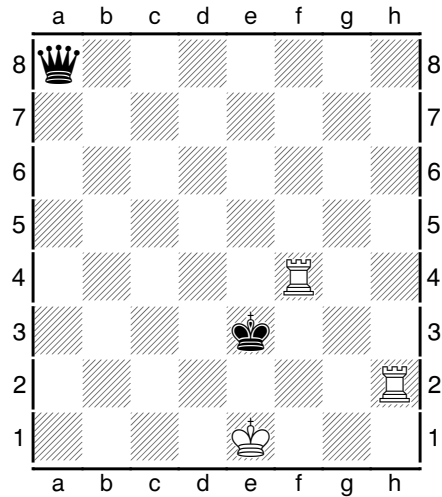
## 2. Spieße

Spieß und Fesselung sind sehr ähnlich: Auf einer Reihe, Linie oder Diagonale stehen zwei Figuren hintereinander. Beim Spieß steht beim Angriff die wertvollere Figur vor der weniger wertvolleren. **Achtung, bei einer Aufgabe muss ein Spieß verhindert werden!**

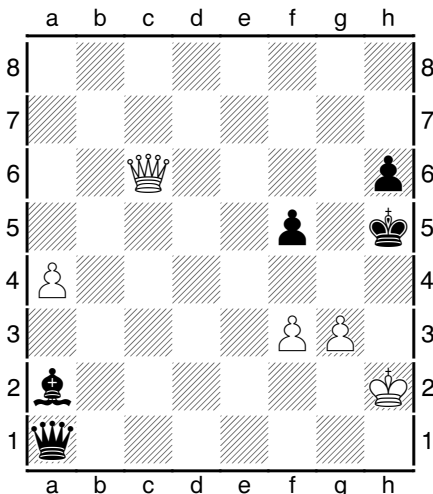


Beispiel Spieß:

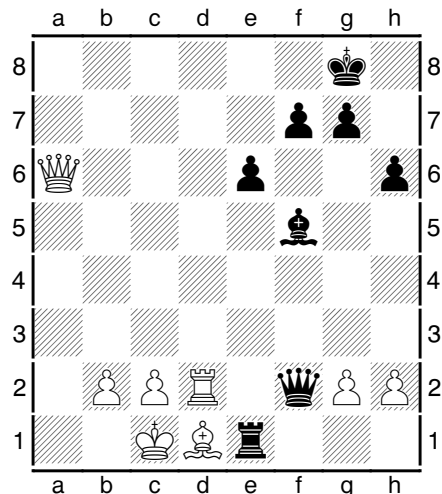
Weiß zieht 1. Td8 Dxd8 2. Dh8+ mit  
Damengewinn



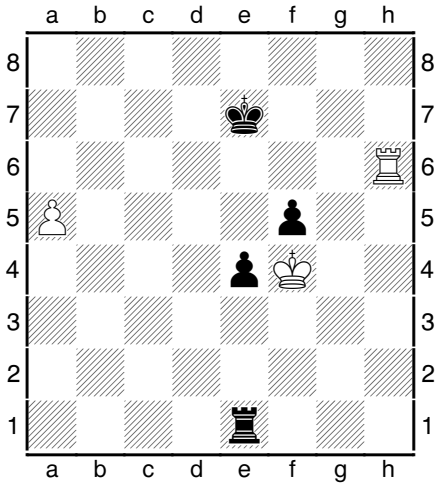
2. Weiß am Zug gewinnt



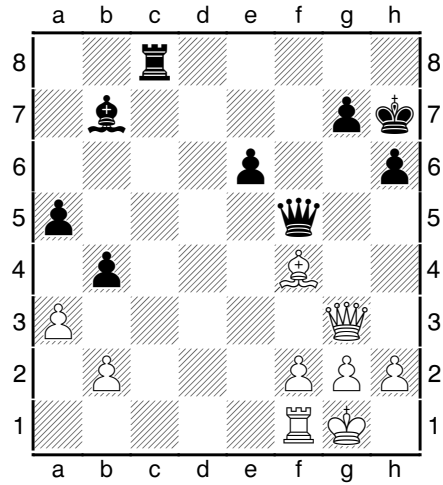
3. Weiß am Zug gewinnt



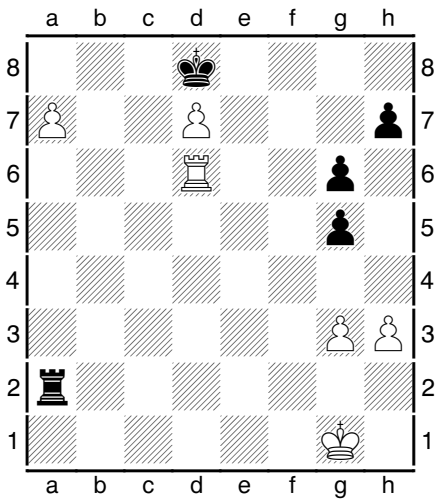
4. Schwarz am Zug gewinnt



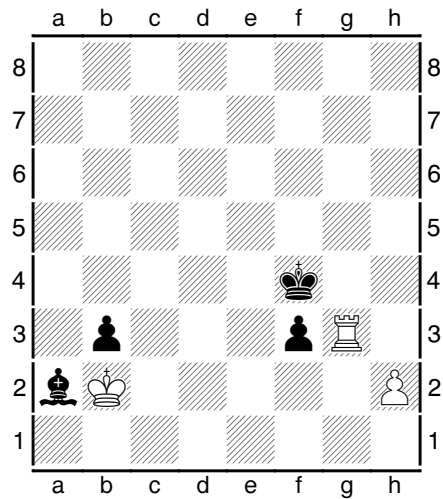
5. Weiß am Zug gewinnt



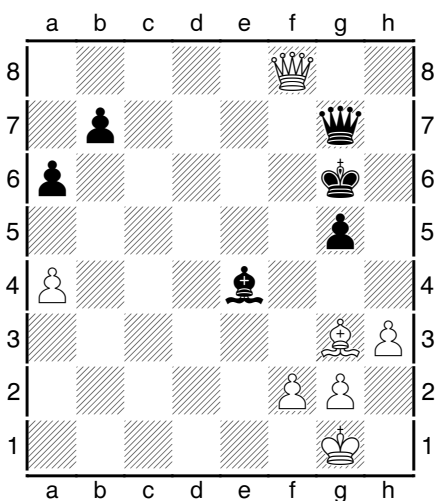
6. Schwarz am Zug gewinnt



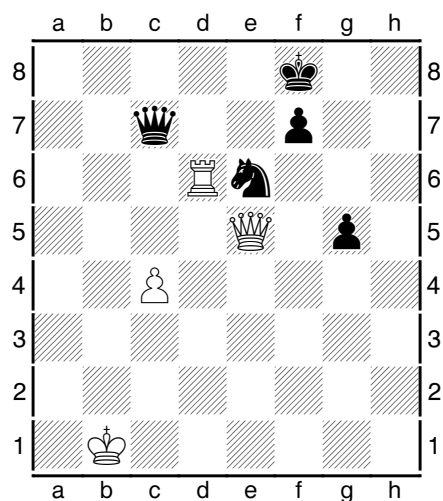
7. Weiß am Zug gewinnt



8. Schwarz am Zug gewinnt



9. Weiß am Zug gewinnt



10. Weiß am Zug gewinnt