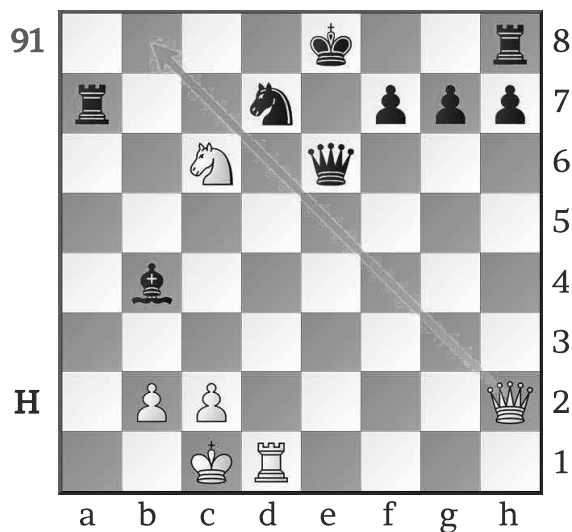
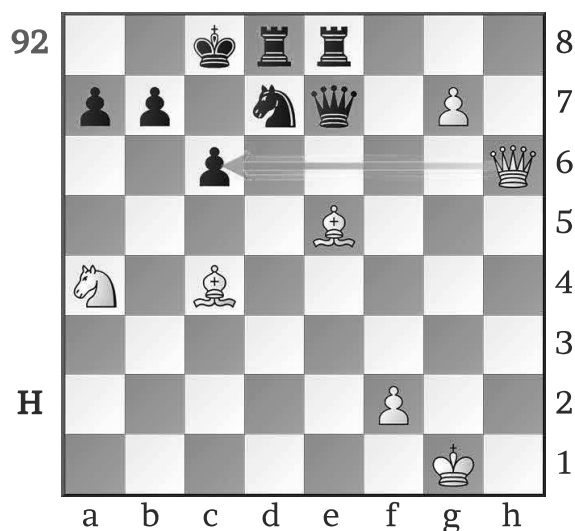


# RIKTIG TREKK MED FORKLARING

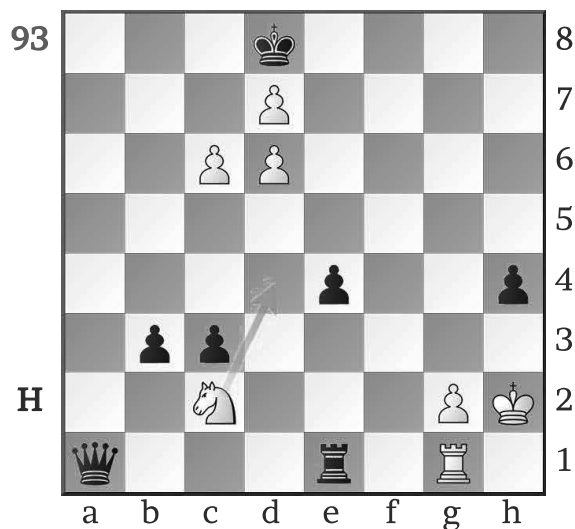
1. **Db8 +** og svart må ta med springeren. Deretter flytter hvit tårnet til d8 med matt.



1. **Dxc6+** og etter 1... bxc6 blir det saksematt på a6.

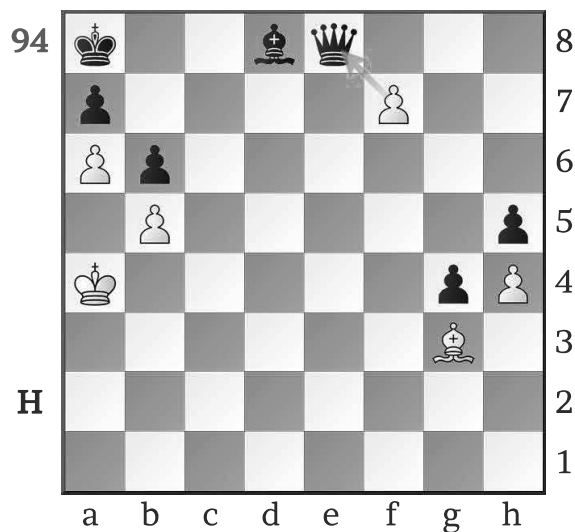


1. **Sd4** og svart kan ikke hindre springermatt på e6.

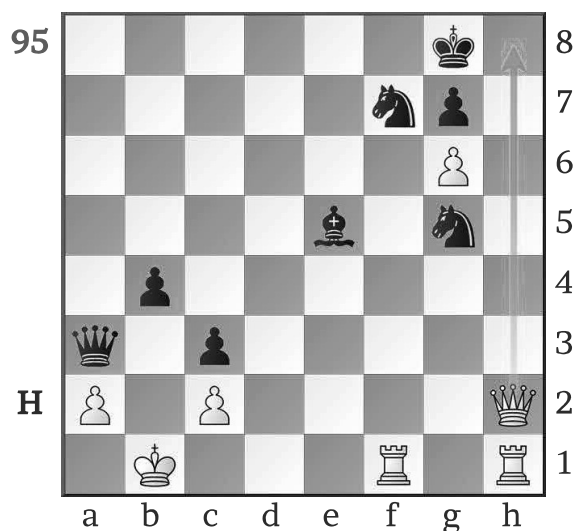


# RIKTIG TREKK MED FORKLARING

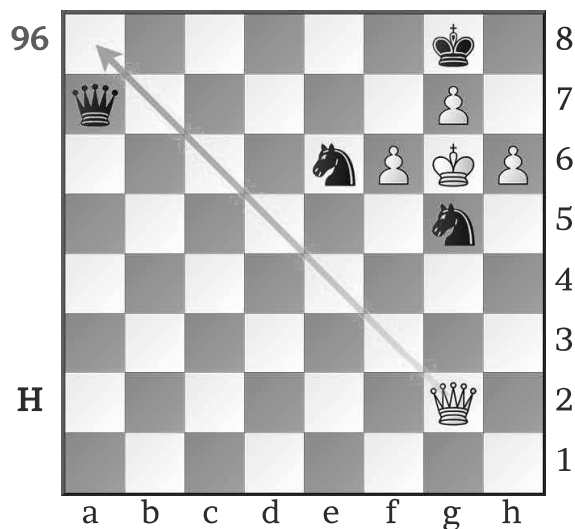
1. **fxe8:L** Hvis hvit forvandler til dronning blir det patt! 1... Lc7  
2. Lxc7 g3 3. Lc6#



1. **Dh8+** Sxh8 2. Txh8+ Kxh8  
etterfulgt av 3. Tf8#

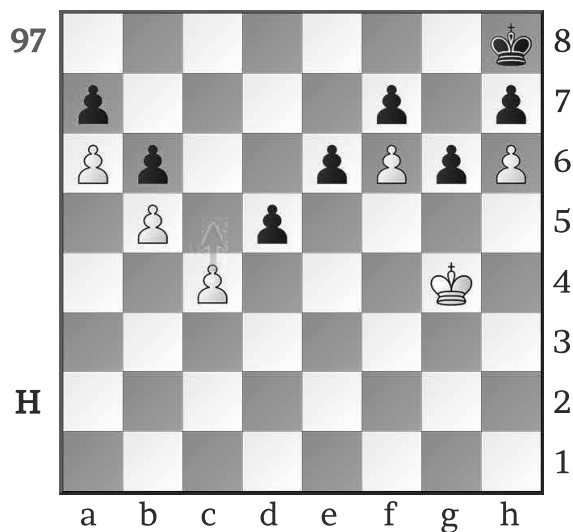


1. **Da8+** Dxa8 2. h7+ Sxh7 og 3.  
f7#

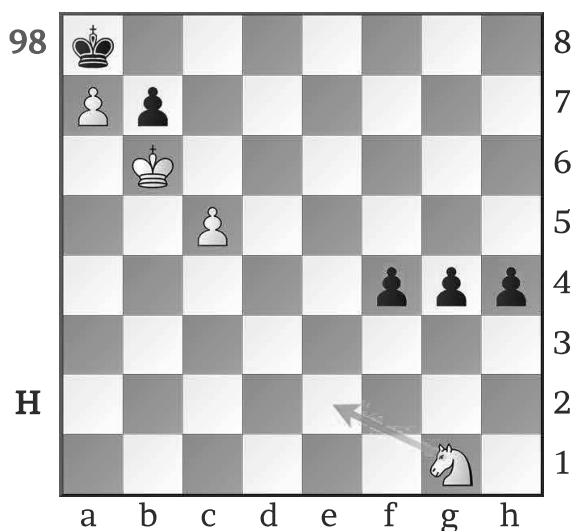


# RIKTIG TREKK MED FORKLARING

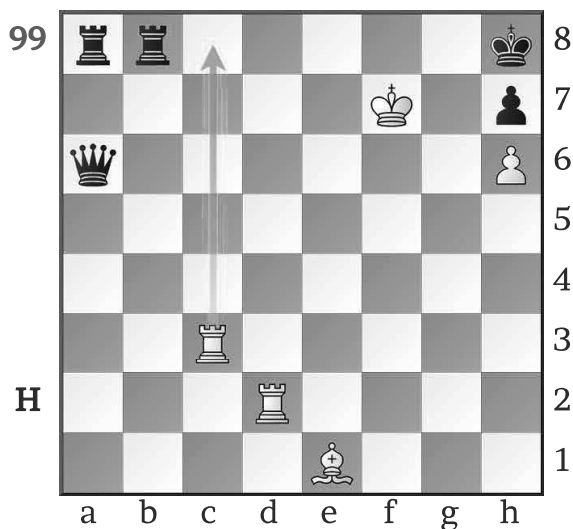
1. **c5 bxc5** 2. **b6 axb6** 3. **a7** med forvandling og matt i neste trekk. 1... **Kg8** holder ikke da kongen blir for sein.



1. **Se2 g3** 2. **Sd4 g2** 3. **Sb5 g1:D** 4. **Sc7#** Det var flere like gode veier for springeren.

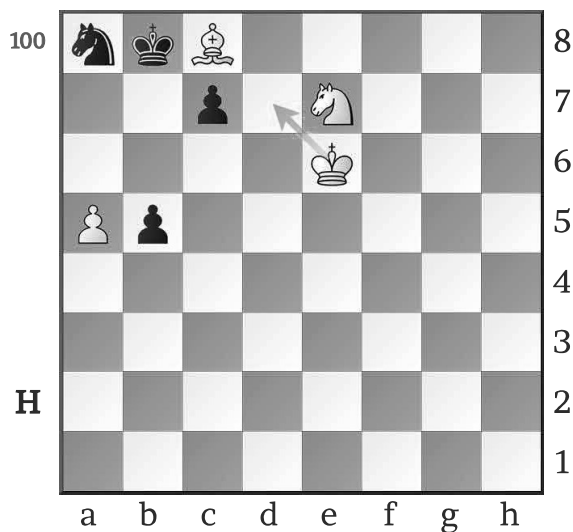


1. **Tc8+ Txc8** 2. **Td8+ Txd8** 3. **Lc3+** og svart kan gi dronninga for å utsette matten i ett trekk til.

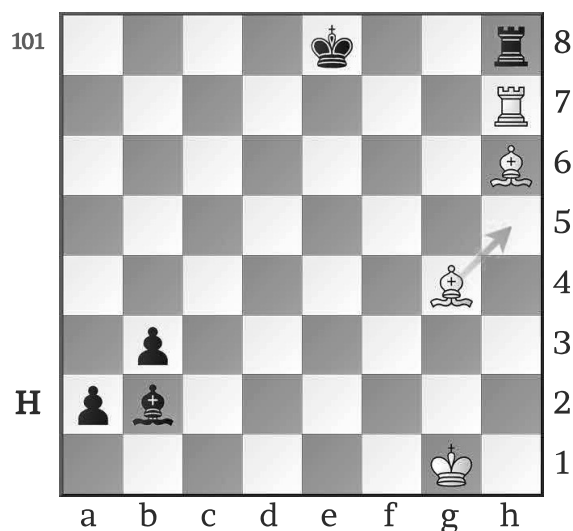


## RIKTIG TREKK MED FORKLARING

1. **Kd7** Sb6+ 2. axb6 cxb6 3. Sc6+ Ka8 4. Kc7 b4 5. Lb7# Fikk du til denne skal du være fornøyd!



1. **Lh5+** Kd8 2. Lg5+ Kc8 3. Lg4+ Kb8 4. Lf4+ Le5 5. Lxe5+ Ka8 med løpermatt på f3.



1. **g6** hxg6 2. f6 gxf6 3. h6 fribonde 3... d2 4. h7 d1:D 5. h8:D+ Dd8 og Dxd8# Etter 1... fxg6 spiller hvit 2. h6 og det blir akkurat som etter 1... hxg6.

