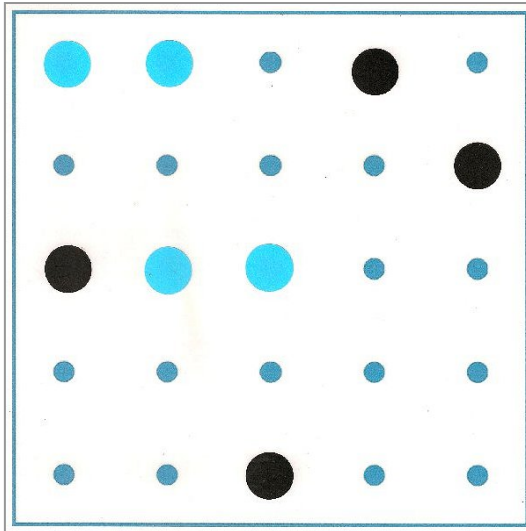
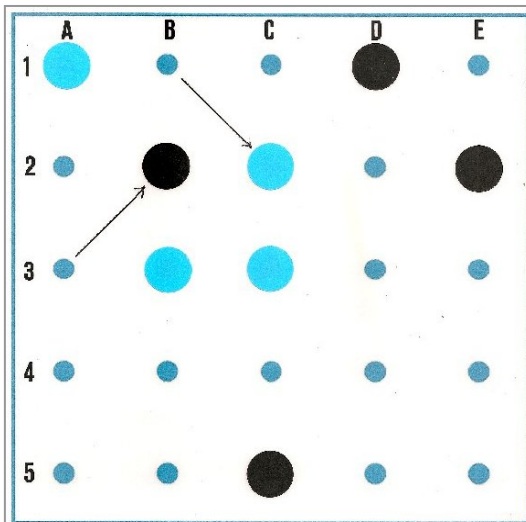


Variante 2 der Hannifan-Variante (Adrian Schacker ©2010)



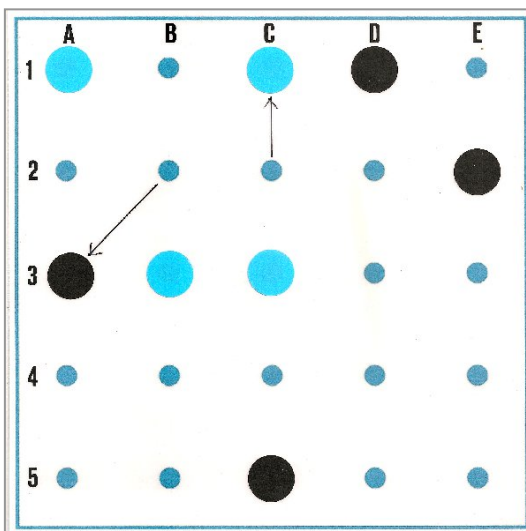
Ausgangsposition

Blau zieht und gewinnt über den Zugzwang in 8 Zügen



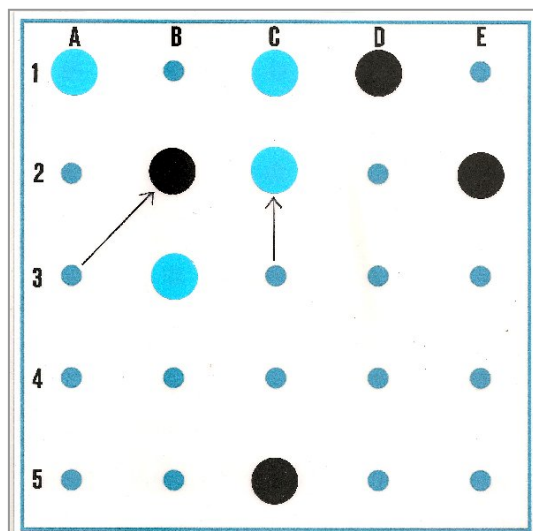
1.) B1 – C2; A3 – B2;

Direkter Zugzwang: Schwarz muss das drohende Quadrat auf B2 verhindern, hat dafür aber nur seinen Spielstein auf A3 zur Verfügung.



2.) C2 – C1; B2 – A3;

Blau muss über den Zugzwang verhindern, dass Schwarz über C5 – C4 (Androhung des kleinen schrägen Quadrats auf E3) ins Spiel kommt. Die beste Möglichkeit ist die Androhung des geraden Quadrats auf A3, das Schwarz verhindern muss.

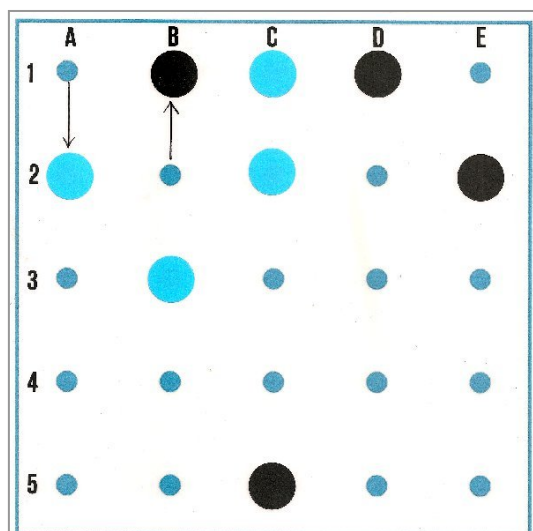


3.) C3 – C2; A3 – B2;

Blau bereitet die Androhung eines Quadrats auf B1 vor und versperrt gleichzeitig den Weg für den schwarzen Spielstein auf D1. Blau hat 2 Optionen für die Androhung eines Quadrats auf B1: ein kleines gerades Quadrat und ein kleines diagonales Quadrat. Indirekter Zugzwang für Schwarz.

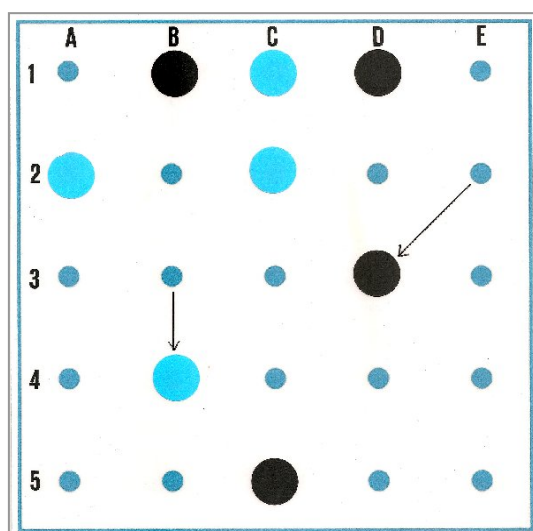
Schwarz auf A3 ist 2 Spielzüge von B1 entfernt. Mit diesem Spielstein hat Schwarz 2 Optionen, um B1 zu decken: A2 oder B2. Ginge nun Schwarz, von A3 nach A2, könnte Blau (B3 – A3) ein Quadrat auf dem Mittelfeld androhen, dass Schwarz nicht mehr

verhindern könnte. Daher zwingend: A3 – B2



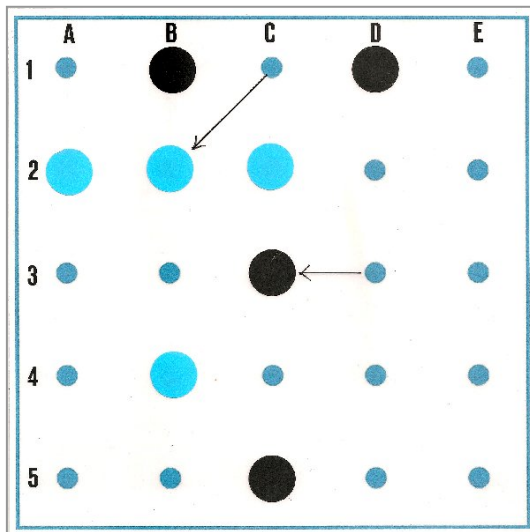
4.) A1 – A2; B2 – A2;

Durch diesen Zug (Androhung eines kleinen diagonalen Quadrats auf B1) bereitet Blau die Androhung eines kleinen schrägen Quadrats auf D3 vor.



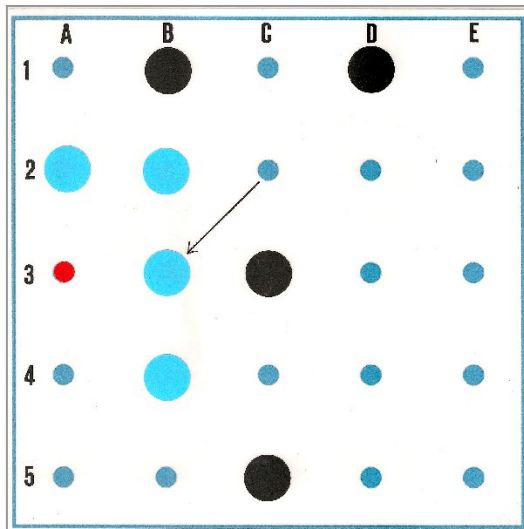
5.) B3 – B4; E2 – D3;

Androhung des kleinen schrägen Quadrats auf D3. Schwarz kann verhindern.

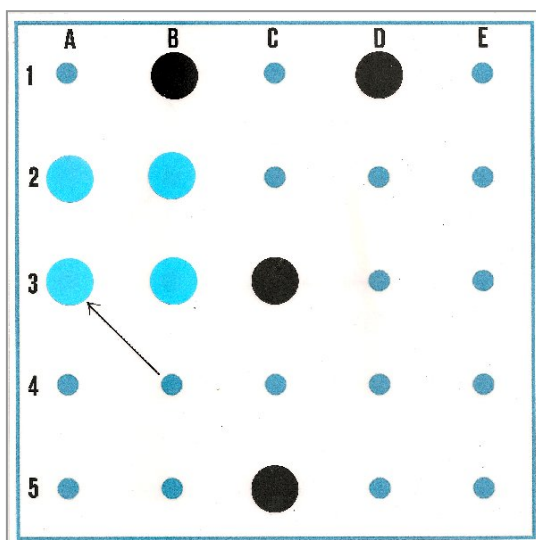


6.) C1 – B2; D3 – C3;

Blau macht den „Telemann“ und bereitet die gleichzeitige Androhung eines kleinen geraden Quadrats und eines kleinen diagonalen Quadrats auf A3 vor. Schwarz kann noch die Androhung des kleinen diagonalen Quadrats auf dem Mittelfeld verhindern, aber...



7.) C2 – B3; Der entscheidende Zug. Blau droht ein kleines gerades Quadrat auf A3 an und versperrt gleichzeitig den Weg für den schwarzen Spielstein auf dem Mittelfeld C2. Schwarz kann A3 nicht mehr erreichen und gibt auf.



8.) MONDRAGO!