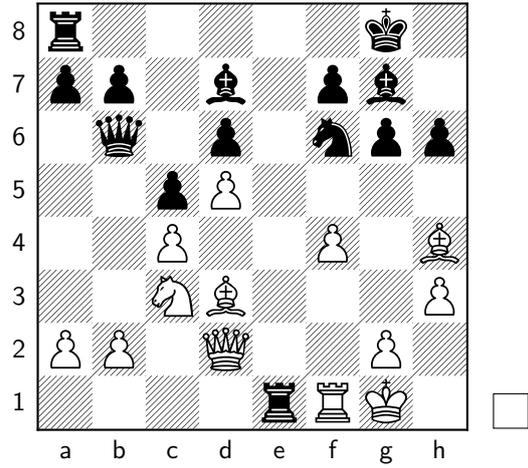
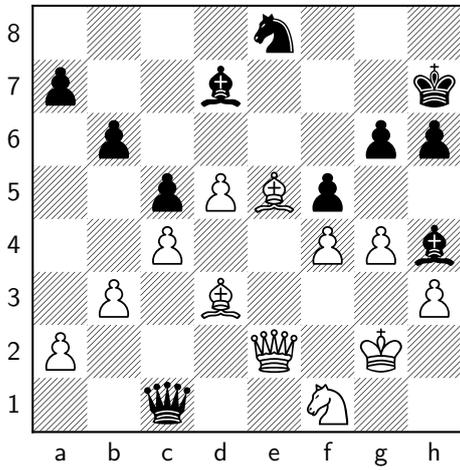


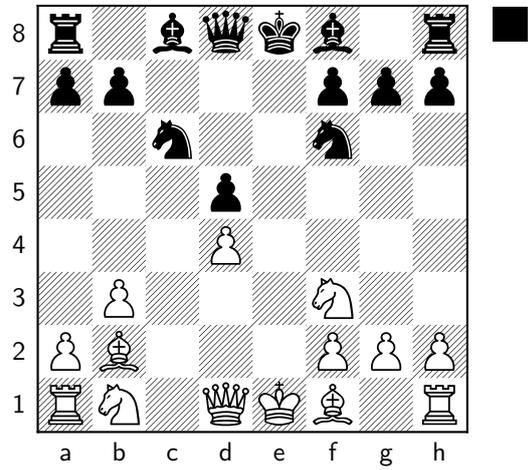
Maurer, Heinrich - Ammann, Samuel  
1 Pkt.



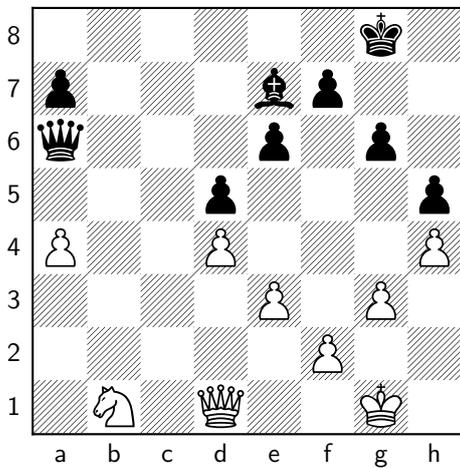
Schmid, Bernhard - Aumüller, Naum  
1 Pkt.



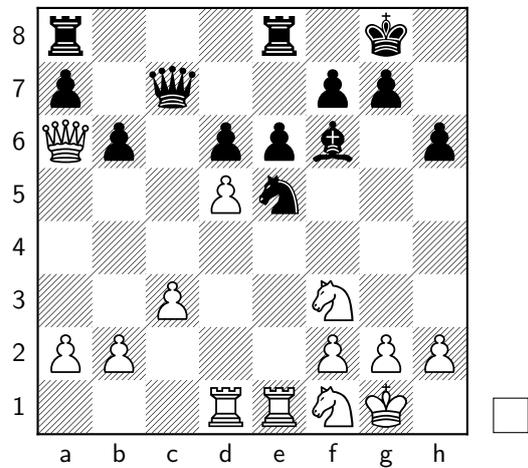
Schmid, Bernhard - Aumüller, Naum  
1 Pkt.



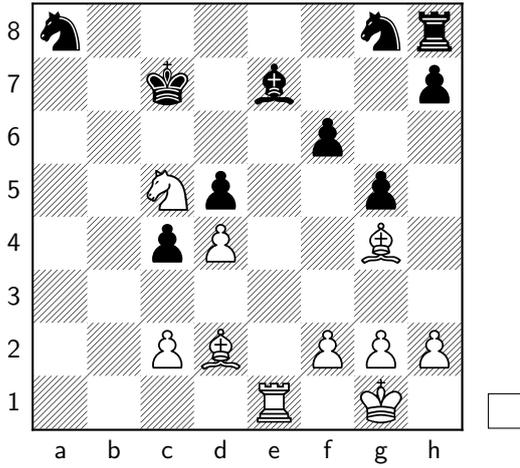
Kreuzer, Martin - Uphoff, Lennart  
1 Pkt.



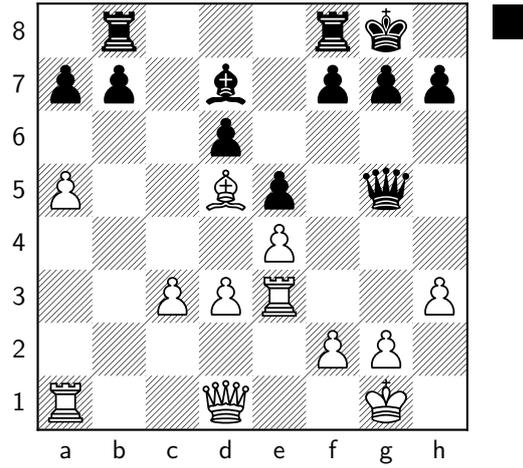
Bunk, Wolfgang - Gold, Florian  
1 Pkt.



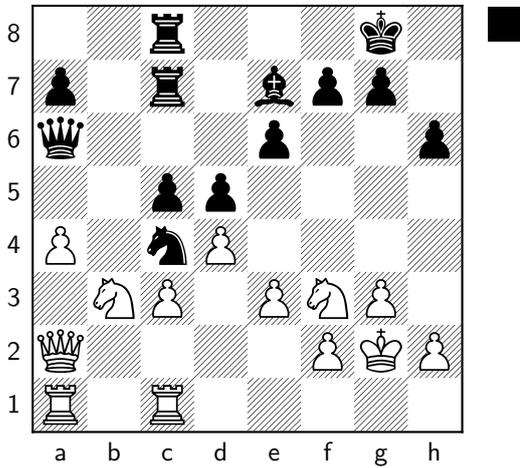
Kreuzer, Helmut - Brüll, Martin  
1 Pkt.



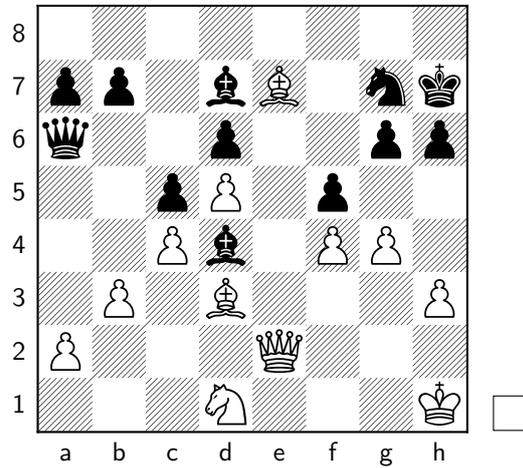
Steinhauer, Artur - Gießmann, Stephan  
1 Pkt.



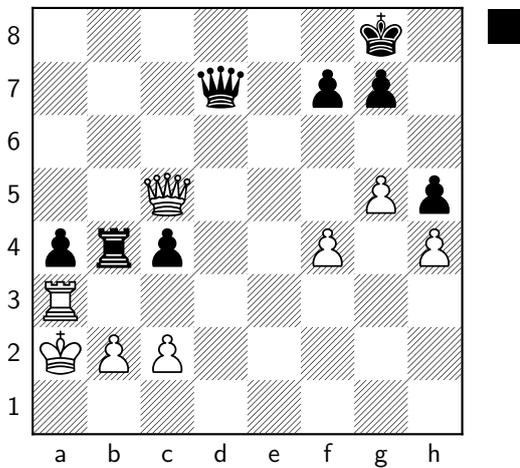
Oberhofer, Cedric - Blodig, Constantin  
2 Pkt.



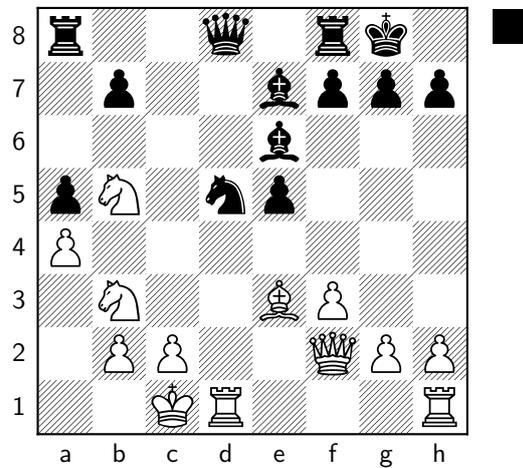
Bunk, Wolfgang - Gold, Florian  
2 Pkt.



Schmid, Bernhard - Aumüller, Naum  
2 Pkt.



Halabi, Jamal - Mühlich, Cornelius  
3 Pkt.



Halabi, Jamal - Mühlich, Cornelius  
5 Pkt.

## Lösungen

**Aufgabe 1:** 1...Dxb2 (1 Punkt)

**Aufgabe 2:** 1.Lxf1 (1 Punkt) Der weiße Turm steht auf f1 optimal für den Angriff. Nach 1.Txe1 Te8 bringt die offene Linie nichts.

**Aufgabe 3:** 1.xf5 (1 Punkt) öffnet den schwarzen König. In der Partie folgte 1...Lxf5 2.Lxf5 xf5 3.Se3? (Dh5!) 3...Kg6?? 4.Sxf5! mit Aufgabe nach zwei weiteren Zügen.

**Aufgabe 4:** 1...Lb4+ (1 Punkt) nutzt aus, dass der weiße König noch nicht rochiert hat. In der Partie folgte 2.Sbd2 Se4 3.a3?! Sc3 und Schwarz bleibt mit einem Bauern mehr übrig. Auch richtig ist 1...Lg4 mit der Idee Lb4 bzw. 2.a3 De7+ 3.De2 Lxf3 (auch 1 Punkt).

**Aufgabe 5:** 1...Lb4 (1 Punkt) sperrt den Springer auf ewig ein.

**Aufgabe 6:** Nach 1.Sxe5 Lxe5 (1 Punkt) erhält Weiß ein Endspiel mit dem deutlich besseren Springer gegen den schlechten Läufer und einer schönen Schwäche auf d6. Auch 1.Sd4 mit der Idee Sb5 und Druck auf den e6 auszuüben ist stark.

**Aufgabe 7:** 1.La5+ Sb6 2.Tb1 (1 Punkt) ist am stärksten, auch wenn alles andere auch gewinnt.

**Aufgabe 8:** Schwarz sollte etwas gegen den Weißen Zentrumsdurchbruch unternehmen und den Läufer aktivieren. Am besten funktioniert das mit 1...Lc6 (1 Punkt) 2.d4!? Lxd5 3.xd5 e4! (noch 1 Punkt).

**Aufgabe 9:** 1...xd4 2.cxd4 La3 (2 Punkte) und Schwarz gewinnt am Damenflügel die Oberhand.

**Aufgabe 10:** 1.Lf8 (2 Punkte) droht Lxg7 und schnürt den Schwarzen ein. Schwarz hat nicht wirklich Züge und muss seinen d6 hergeben um sich zu befreien.

**Aufgabe 11:** 1...Db7! 2.Dd5?! c3! 3.Dxc3 Dd5+ 4.Kb1 Txf4! (3 Punkte)

**Aufgabe 12:** 1...Tc8 2.Sc5 Db6! 3.Txd5! Lxd5 4.Dc6! (3 Punkte) wahrscheinlich die praktisch richtige Entscheidung, aber noch besser ist 4...Txc2+! 5.Kxc2 Dg6+ 6.Kc1 (6.Kd2 Lb3!) 6...Tc8+ 7.Sc3 Lb3! 8.De2 Lg5! (8. Dd2 Td8!) (8. Te1 Txc3+) (noch 2 Punkte).