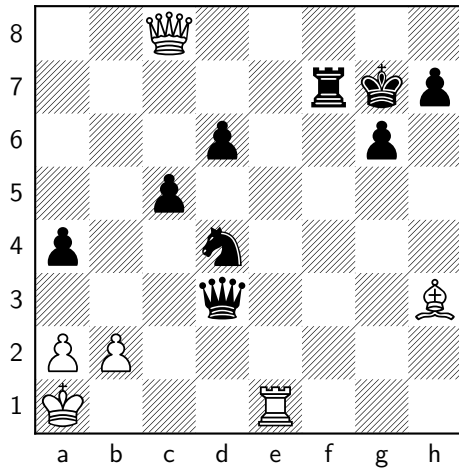
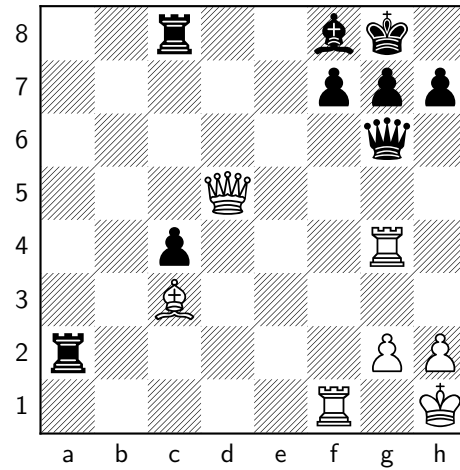
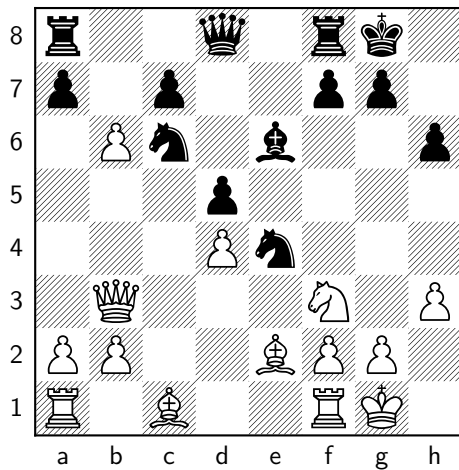




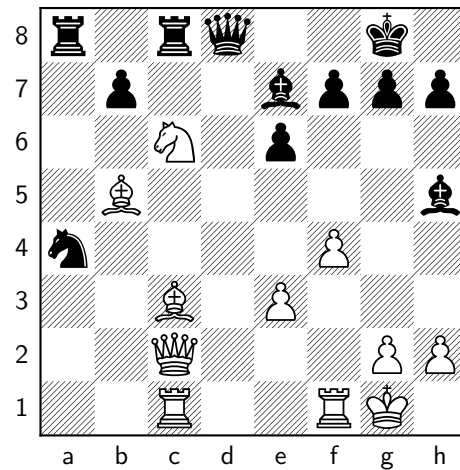
Loebel, Petra - Najjar Johannes
1 Pkt.



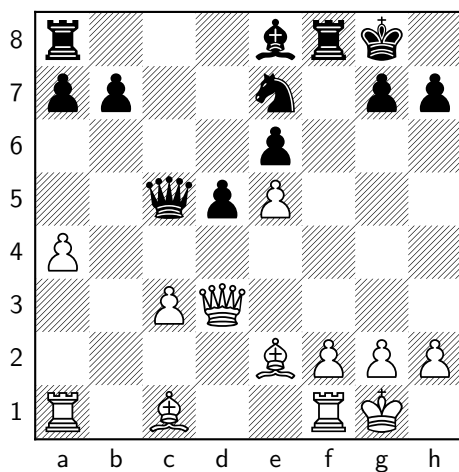
Haubold, Martin - Mühlich, Cornelius
1 Pkt.



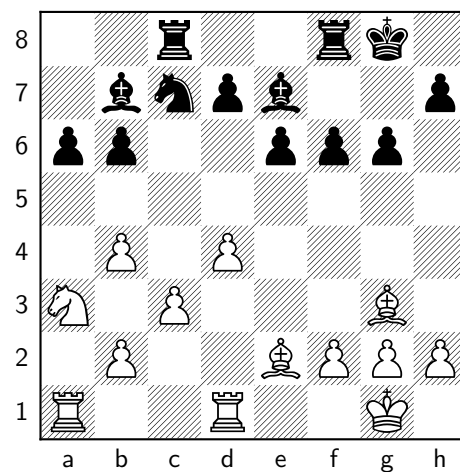
Ulusoy, Tolga - Gold, Florian
1 Pkt.



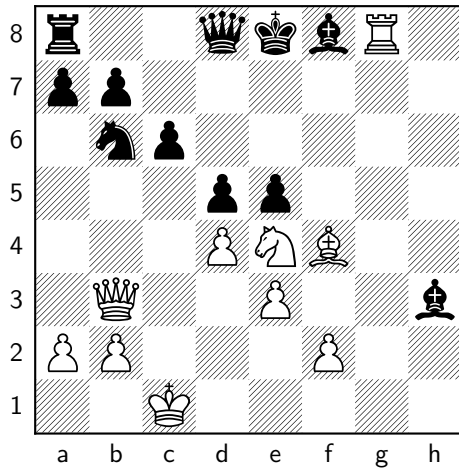
Haubold, Martin - Mühlich, Cornelius
1 Pkt.



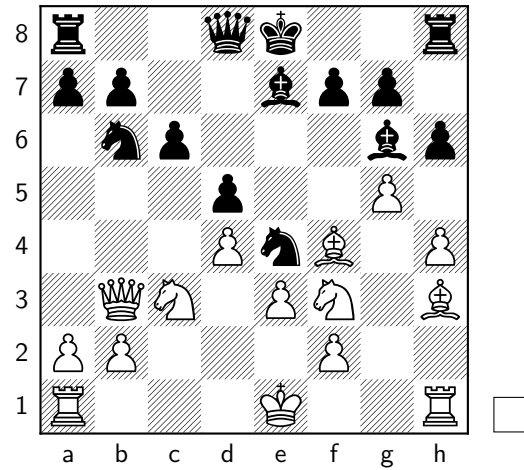
Epding, Olaf - Gießmann, Stephan
1 Pkt.



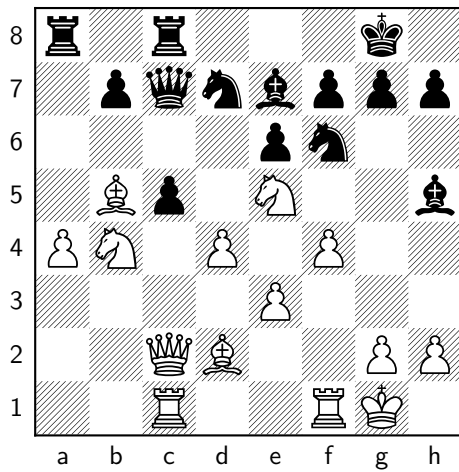
Kreuzer, Helmut - Renner, Christian
1 Pkt.



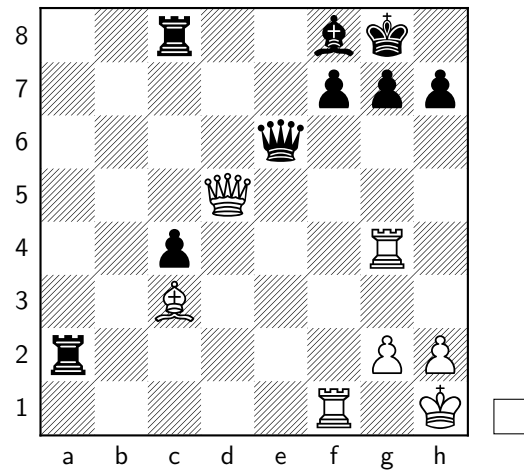
Schmid, Bernhard - Albrecht, Hans
1 Pkt.



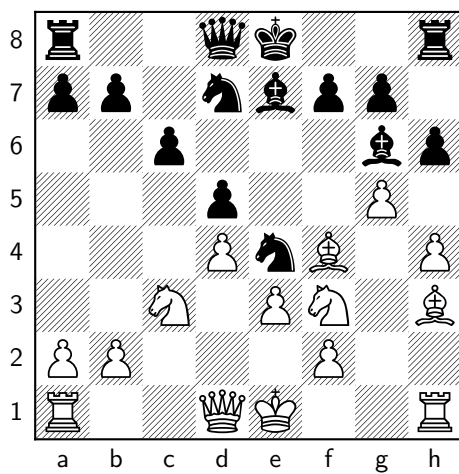
Schmid, Bernhard - Albrecht, Hans
2 Pkt.



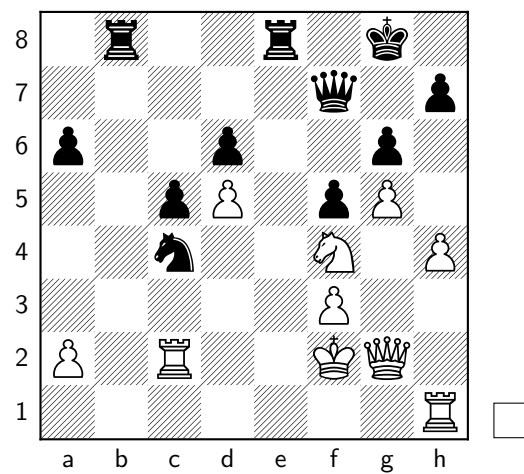
Haubold, Martin - Mühlich, Cornelius
2 Pkt.



Haubold, Martin - Mühlich, Cornelius
3 Pkt.



Schmid, Bernhard - Albrecht, Hans
3 Pkt.



Piehler, Sebastian - Fridlin, Daniel
3 Pkt.

Lösungen

Aufgabe 1: Das schnellste Matt ist: **1...Sc2+ 2.Kb1 Sxe1+ 3.Ka1 Dd1#** (1 Punkt);
Das coolste Matt ist: **1...Sc2+ 2.Kb1 Sa3+ 3.Ka1 Db1+ 4.Txb1 Sc2#** (auch 1 Punkt)

Aufgabe 2: **1...Tf2!** (1 Punkt)

Aufgabe 3: **1...axb6** (1 Punkt) öffnet die Linie für den Turm und behält sich vor in Zukunft c5 zu spielen. Schlägt man mit dem c-Bauern entsteht ein Kampf um die c-Linie in dem der weiße Dank La6 Vorteile hat.

Aufgabe 4: Beide Schlagzüge gewinnen (1 Punkt) allerdings ist **1...Txc6** etwas genauer, das Schwarz nach **2.Lxa4 Txc3** mit zwei Leichtfiguren gegen den Turm verbleibt.

Aufgabe 5: **1.La3** (1 Punkt) entwickelt den Läufer mit Tempo und macht sich auf den Weg auf das schöne d6-Feld zu gelangen.

Aufgabe 6: **1.Sc4 Sd5 2.Sxd6 Lxd6 3.Lxd6 Td8 4.Lxa6** (1 Punkt)

Aufgabe 7: Sowohl **1.Lg5** als auch **1.Lh6** gewinnen (1 Punkt). Z.B. die Partieverante **1.Lh6 Sd7 2.Sd6+ Ke7 Lg5+ Sf6? xe5** oder auch **1.Lg5 Dc7 2.Sf6+ Kf7 3.Dd1!** gefolgt von Dh5.

Aufgabe 8: Nach **1.Se5?! Sxc3!** kann Schwarz noch Chancen die Stellung zu verteidigen, z.B. **2.Dxc3?! xg5 3.xg5?! Lf5!**. Deswegen sollte man dem zuvor kommen und **1.xh6 xh6 2.Se5** spielen. Nach der langen Rochade erhält man schönes Spiel am Königsflügel und die schwarzen Figuren wissen nicht so recht, wo sie hin sollen.

Aufgabe 9: **1...Dd8! 2.Sxd7 Sxd7!** (2 Punkte) und Weiß hat einige Probleme, die er in der Partie nicht lösen konnte: **3.xc5 Sxc5 4.Lxc3?! Sxa4 5.Sc6!?** (-> Aufgabe 4).

Aufgabe 12: **1.Dd4! Dh6 2.h3! Tc2 3.Dd7(d5,a7) De6 4.Dd4=** (3 Punkte)

Aufgabe 10: **1.Db3?** funktionier nach **1...xg5 2.Dxb7 xf4! (2.xg5 Lf5!) 3.Lxd7+ Kf8! 4.Se5 Tb8!**= leider nicht (2 Punkte). Man kann entweder mit **1.h5 Lh7 2.xh6** den Bauern mitnehmen oder mit **2.g6** weiter angreifen (beide 1 Punkt).

Aufgabe 11: Die letzte Hoffnung hält es irgendwie zusammen: **1.h5!** (1 Punkt), z.B.: **1...xh5 2.Sxh5 Se3 3.Dh2! Sxc2 3.Sf6+ Kf8 4.Dxd6+ De7 5.Sd7+** (noch 1 Punkt) und Weiß bekommt den Turm zurück oder **1...Se3 2.xg6 Dg7 (2...xg6 3.Dh3 Dg7 4.Te2=) 3.Dh3 Sxc2** und jetzt funktioniert sowohl **4.Dxh7+ Dxh7 5.Txh7** gefolgt von Sh5 mit Duaerschach als auch **4.xh7+ Kh8 5.Dxf5 Dd4+ 6.Kg3 Se3 7.Df6+=**

wonach Schwarz Dauerschach geben muss um nicht Matt zugehen (beide noch 1 Punkt).