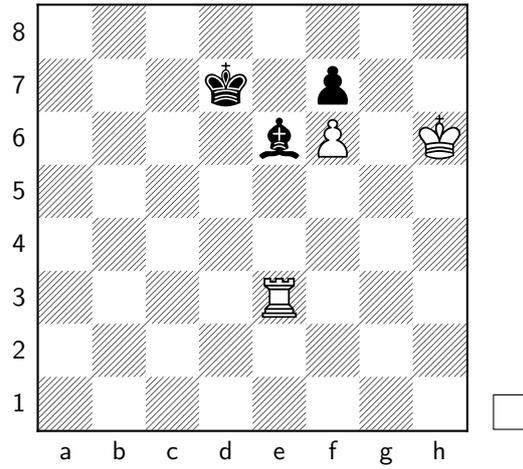
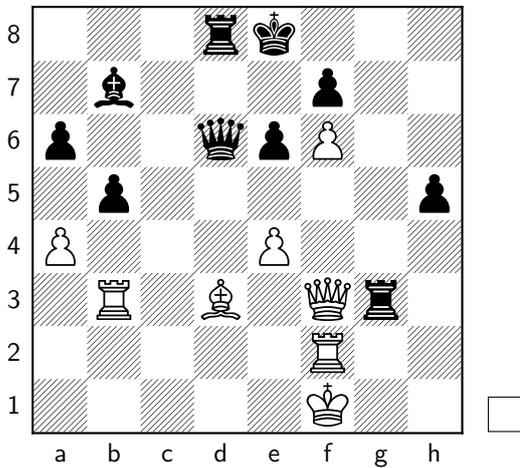


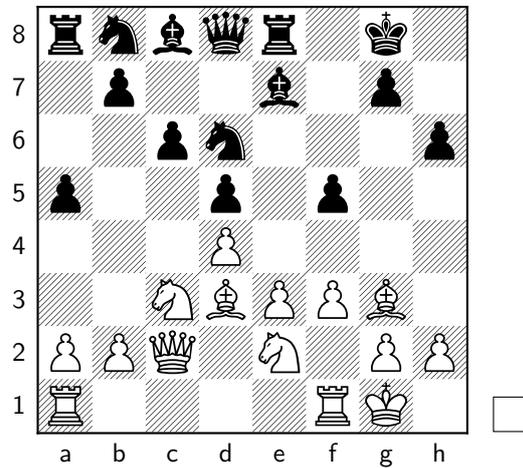
Gold, Florian - Funk, Benno
1 Pkt.



Eibl, Maximilian - Rosenboom, Niko
1 Pkt.

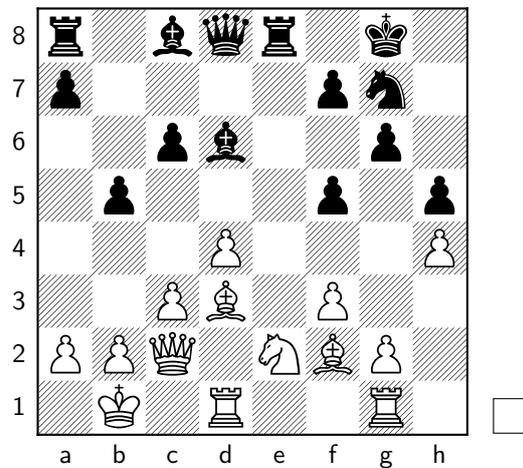


Eibl, Maximilian - Rosenboom, Niko
1 Pkt.



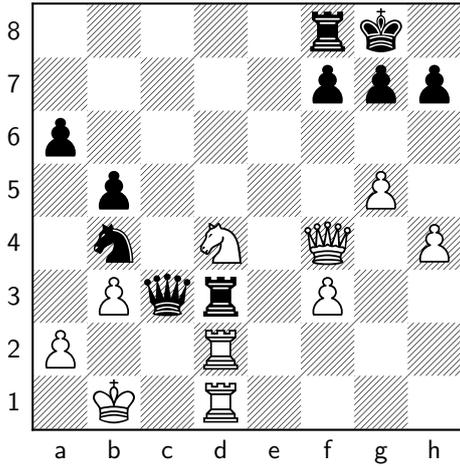
Gold, Florian - Funk, Benno
1 Pkt.

1.d4 Sf6 2.Sc3 d5
3.Lf4 Lf5 4. e3 e6
5.Sf3

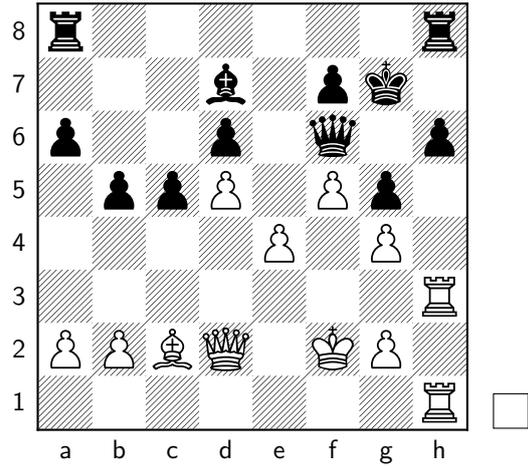


Blodig, Constantin - Homi, Joseph
1 Pkt.

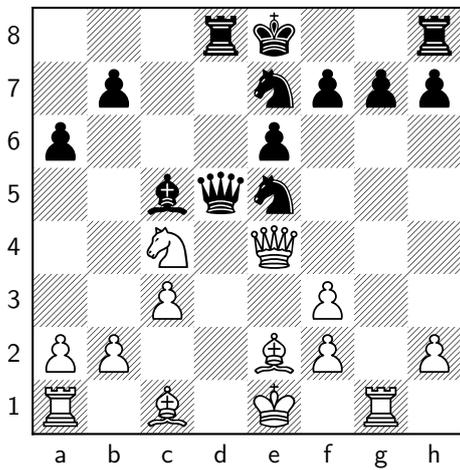
Koenig, Oliver - Najjar, Johannes, Dr.
1 Pkt.



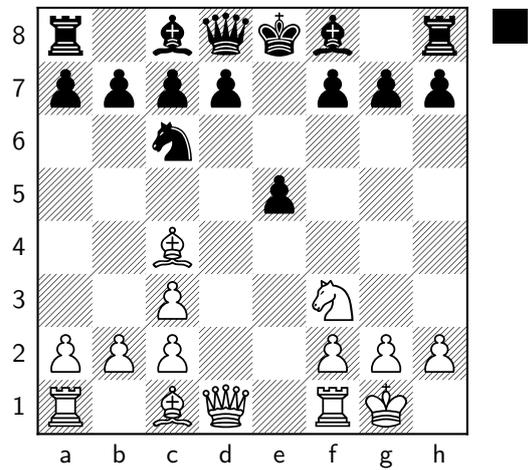
Bildt, Maximilian - Kreuzer, Martin, Prof. Dr.
2 Pkt.



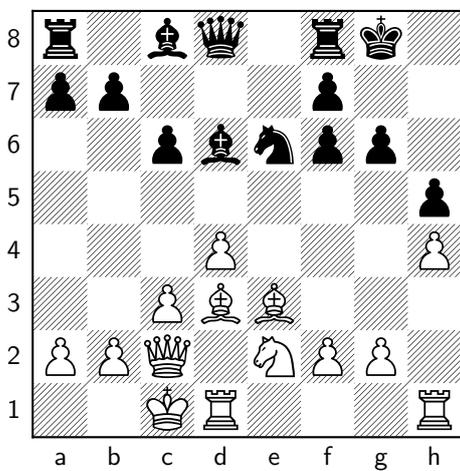
Bauer, Laura Sophie - Wittmann, Karl
2 Pkt.



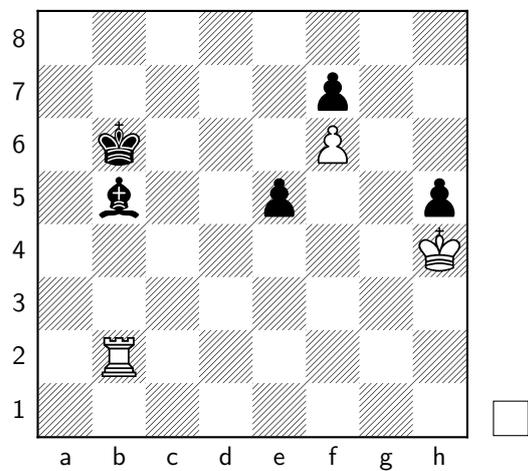
Heimrath, Wolfgang - Kreuzer, Helmut
2 Pkt.



Gewondow, Narek - Schmid, Bernhard
2 Pkt.



Blodig, Constantin - Homi, Joseph
2 Pkt.



Eibl, Maximilian - Rosenboom, Niko
3 Pkt.

Lösungen

Aufgabe 1: **1.De8+ Sxe8 2.Tf8#** (1 Punkt)

Aufgabe 2: **1.Txe6!** (1 Punkt) Auch alle anderen Züge gewinnen, aber hier lässt sich die Arbeit abkürzen.

Aufgabe 3: **1.Dxg3! Dxg3 2.Lxb5+ xb5 3.Txg3** (1 Punkt)

Aufgabe 4: **1.e4** (1 Punkt) Auch andere sinnvolle Züge wie **1.Tae1** oder **1.Sf4** sind gut. Aber am besten und konsequentesten ist es das Zentrum zu öffnen, da der Schwarze unterentwickelt und der König geschwächt ist.

Aufgabe 5: Der weiße Aufbau (auch Jobava London genannt) verzichtet auf **c4** und spielt hauptsächlich mit der Idee **Sb5**. Diese sollte man am besten mit **1...c6**, **1...Ld6** oder ähnlichem entgegnen (1 Punkt für Züge, die **Sb5** entschärfen).

Aufgabe 6: **1.d5!** (1 Punkt) Der klassische Gegenschlag im Zentrum, der auch direkt einen Bauern gewinnt.

Aufgabe 7: **1...Td8!** (1 Punkt) **2.Se2 Txd2! 3.Sxc3 Txd1+ 4.Sxd1 Txd1+ 5.Kb2 Sd3+** (noch 1 Punkt)

Aufgabe 8: **1.Dc3!** (2 Punkte) Weiß steht nicht besonders angenehm, da sein Angriff auf der h-Linie nicht durchschlägt und Schwarz am Damenflügel Fortschritte machen kann. Die schwarze Dame hilft sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff (**b2**, **d4**). Nach dem Tausch muss sich Schwarz mit der Drohung **f6** auseinandersetzen und hat nicht mehr so viel Durchschlagskraft, allerdings wird sich Weiß weiter eisern verteidigen müssen.

Aufgabe 9: **1...S5g6!** (2 Punkte) Die Springer sollten sich auf den Weg zum schwachen Feld **f4** machen, z.B. **2.Dxd5 Sxd5** und die weißen Figuren finden keine guten Felder, während Schwarz die Türme einfach in die Mitte bringen kann.

Aufgabe 10: Weiß hat einen Bauern für schnelle Entwicklung hergegeben. Schwarz kann seinen Vorteil in mehreren (zugegebenermaßen komplizierten) Varianten nachweisen. **1..De7** mit der Idee **Sf8** auf **Sg5** zu spielen ist spielbar (2 Punkte). **1...f6 Sh4 g6!** sieht gefährlich aus, aber das Zentrum ist auf Grund des fehlenden d-Bauern gut gesichert (auch 2 Punkte). Auch **1...h6** ist spielbar, die Varianten werden aber komplizierter: **2. Te1 d6 3.Sd4! Ld7 4.f4! Dh4! 5.Lb5! Sxd4! 6.Lxd7+ Kxd7 7.xd4 xd4!** und Schwarz hat einen bis zwei Bauern mehr, muss aber mit dem König in der Mitte leben (auch 2 Punkte).

Aufgabe 11: Der letzte Schwarze Zug (**Se6?!**) lässt sich mit **1.g4!** (1 Punkt) bestrafen. Dieses Bauernopfer ermöglicht es schnell mit **h5** weiter anzugreifen. Auch wenn man den

Bauern nicht sofort zurückbekommt, ist es doch nur Weiß, der angreift. Nach **1...xg4** sind viele Züge spielbar, aber am besten ist es mit **2.Tdg1!** (noch 1 Punkt) den Rückgewinn des Bauern zu drohen. Danach findet Schwarz keinen Zug, der den Bauern zu deckt ohne den Zug **3.h5** an Stärke gewinnen zu lassen.

Aufgabe 12: 1.Kg5!! (3 Punkte) Weiß sollte unbedingt den e-Bauern gewinnen. Es wird darauf hinauslaufen, dass Schwarz versucht mit einem verbliebenen Freibauern den weißen König und Turm gut genug abzulenken, dass sie nicht den f-Bauern gewinnen können bzw. in ein gewonnenes Endspiel abwickeln können. Lässt man den e-Bauern am Leben sind die verbleibenden Bauern nah genug beieinander, dass der König und Läufer sie zusammenhalten können. Der h-Bauer hat allerdings nur die Unterstützung des Läufers, sodass der Schwarze in Zugzwang gerät. Außerdem muss der Läufer beide Bauern auf e6 zusammenhalten, was ihn anfälliger für Turmopfer macht, z.B. **1.Kg5 h4 2.Kf5 h3 3.Kxe5 4.Kc5 Tc3+ 5.Kb6 Kd6**. Die Varianten sind beliebig kompliziert, ich kann nur jedem empfehlen, da selber mal reinzuschauen. Auch nach **1.Kxh5** hat der Weiße natürlich noch gute Gewinnchancen, aber objektiv ist die Stellung vermutlich Remis.