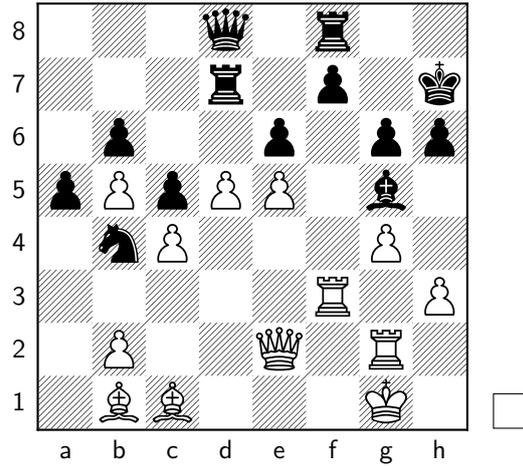
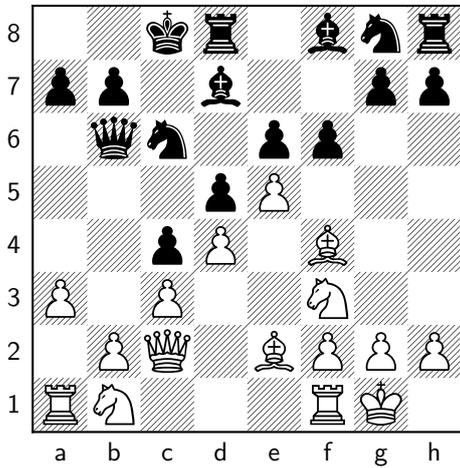


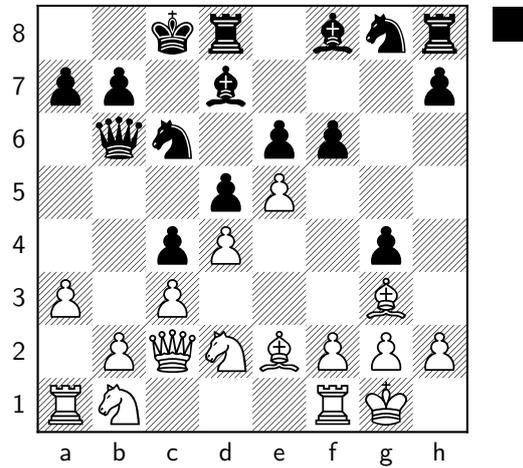
Maurer, Heinrich - Klein, Waldemar  
1 Pkt.



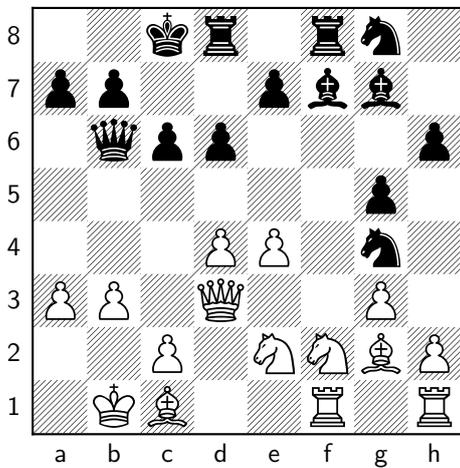
Schmid, Bernhard - Bunk, Karsten  
1 Pkt.



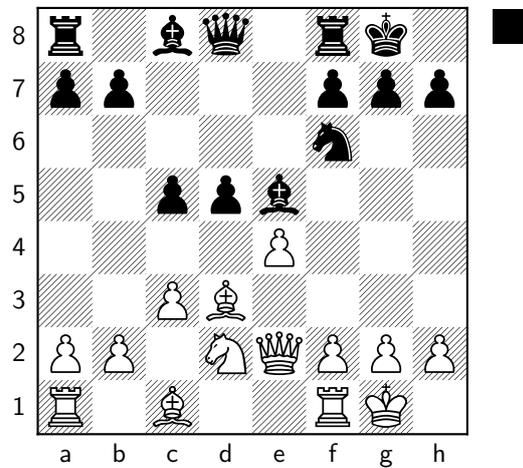
Erlbeck, Peter - Gold, Florian  
1 Pkt.



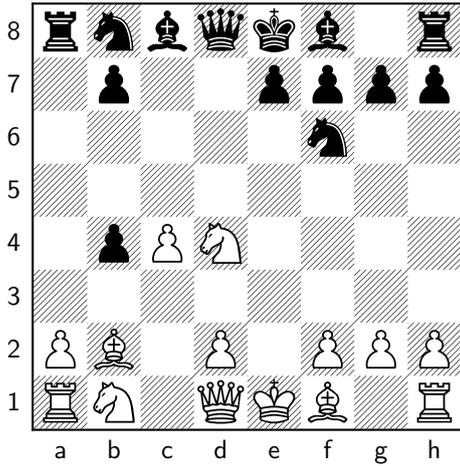
Erlbeck, Peter - Gold, Florian  
1 Pkt.



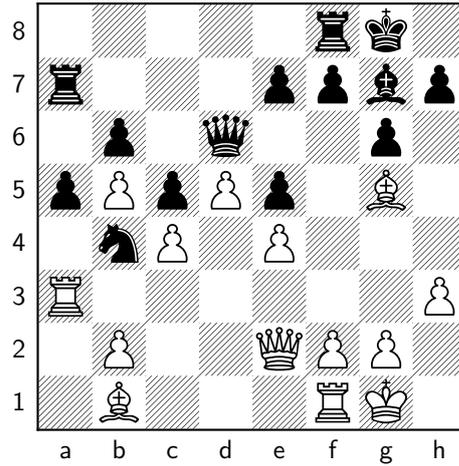
Kreuzer, Helmut - Kanewski, Josef  
1 Pkt.



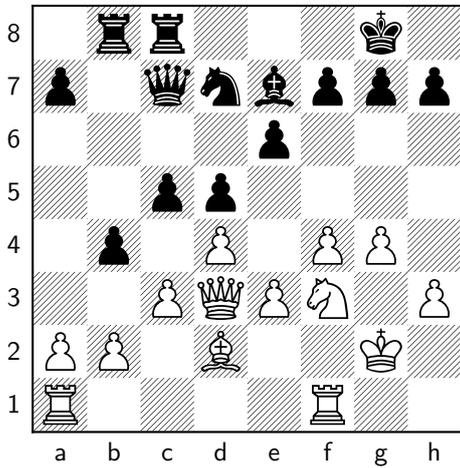
Stiller, Jürgen - Blodig, Constantin  
2 Pkt.



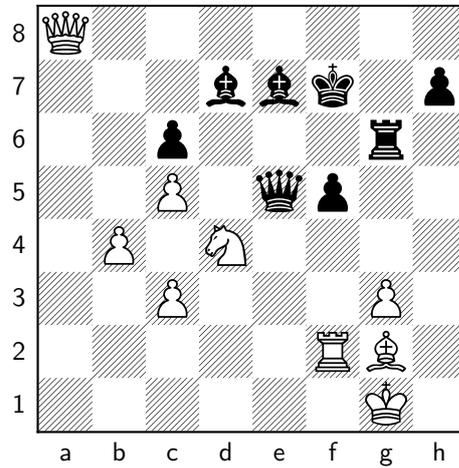
Kreuzer, Martin - Meulner, Klaus  
2 Pkt.



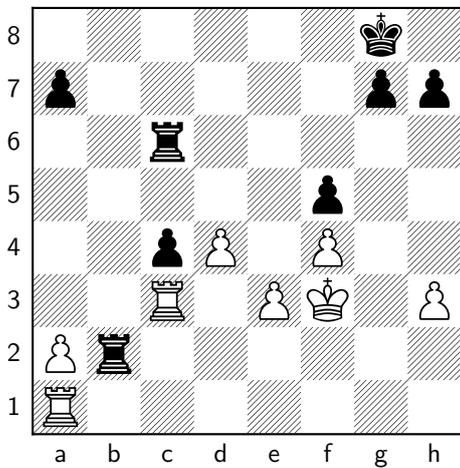
Schmid, Bernhard - Bunk, Karsten (Planfindung)  
2 Pkt.



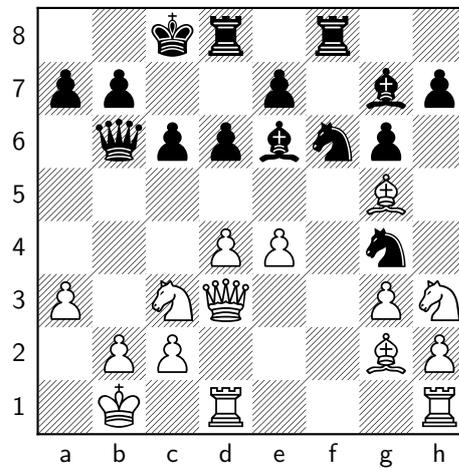
Fiedler, Wolfgang - Mühlich, Cornelius  
2 Pkt.



Kreuzer, Martin - Meulner, Klaus  
2 Pkt.



Fiedler, Wolfgang - Mühlich, Cornelius  
3 Pkt.



Kreuzer, Helmut - Kanewski, Josef  
3 Pkt.

## Lösungen

**Aufgabe 1: 1.Lxh7** (1 Punkt) Man sieht schnell, dass der Läufer nicht gefangen werden kann. Im Zweifelsfall hat Weiß 2.f4 und das gleichfarbige Läuferendspiel wäre auch gewonnen.

**Aufgabe 2: 1.Lxg5** (1 Punkt) Den Zwischentausch nicht vergessen, bevor man weitermacht ;)

**Aufgabe 3: 1...g5 2.Lg3 g4** (1 Punkt) Die Tempogewinne sollte man mitnehmen. Der weiße König und der e-Bauer geraten dadurch schnell unter Druck. Es folgte **3...Sfd2?** (→ Aufgabe 4)

**Aufgabe 4: 3...h5 4.xf6 h4!** (1 Punkt) oder erst xe5 und dann h5 (auch 1 Punkt). Der Schwarze Angriff überrollt den Weißen.

**Aufgabe 5: 1...Sxf2 2.Txf2 Lxb3** (1 Punkt)

**Aufgabe 6: 1...Dc7!?** (1 Punkt) deckt den Läufer mit Tempo und bereitet 2..Te8 vor. Die beste Verteidigung ist **2.Sf3 xe4 3.Sxe5 xd3 Sxd3**. Wäre die Schwarze Dame auf d6 könnte man jetzt sehr unangenehm Te8 spielen. Daher ist **1.Dd6!** noch ein bisschen besser (2 Punkte).

**Aufgabe 7:** Schwarz droht mit e5 ein bisschen Platz im Zentrum zu beanspruchen, den weißen d-Bauer festzulegen und die schwarzfeldrigen Schwächen am Damenflügel besser unter Kontrolle zu bekommen. Es liegt also nahe den Zug mit **1.Sb5! Sc6 2.d4** (2 Punkt) zu verhindern.

**Aufgabe 8:** Weiß hat in dieser Stellung alles in der Hand, aber durchzubrechen ist gar nicht so einfach. Das beste ist wohl erst mal g4 und h4 zuspieren um im richtigen Moment g5/h5 gefolgt von f4 zu spielen. Natürlich erst nachdem man den Läufer aus dem Weg gezogen hat und die Türme in Spiel gebracht hat. Man hat ja Zeit. (2 Punkte)

**Aufgabe 9:** Schwarz sollte nicht zulassen, dass Weiß mit xc5 die Stellung am Damenflügel zu sehr öffnet. Zwar steht man dann immer noch besser, aber man kann deutlich mehr Druck machen, wenn man die Stellung nur etwas (aber halt nicht zu viel) öffnet. **1...c4** oder **1...xc3** gefolgt von c4 sind daher am besten (2 Punkte). Der Springer kann auch danach noch über f6 nach e4.

**Aufgabe 10: 1.Te2 Dc7** (sonst folgt Db7) **2.Dh8!** (2 Punkte). 1.Da2+ Le6 oder 1.Se2 sind nicht ganz so klar (jeweils 1 Punkt).

**Aufgabe 11: 1...Tg6! 2.Tf1! Tbg2 3.Tf2 T2g3+ 4.Ke2 5.Ta6! 6.Kf1 Txb3** (3

Punkte). Schwarz gewinnt einen Bauern, seine Türme bleiben aktiv und die gegnerischen Türme bleiben passiv. In anderen Varianten gewinnt man vielleicht auch einen Bauern, das wird aber durch die aktiven weißen Türme ausgeglichen.

**Aufgabe 12:** Nach **1.De2!** (1 Punkt) hat Schwarz keinen wirklich vernünftige Antwort auf die Drohung Sf4. Z.B. **1...Ld7 2.e5!** (noch 1 Punkt) , **1...h6 Sf4!** (noch 1 Punkt) oder **1...Da5 2.Lc1** gefolgt von Sf4/g5.