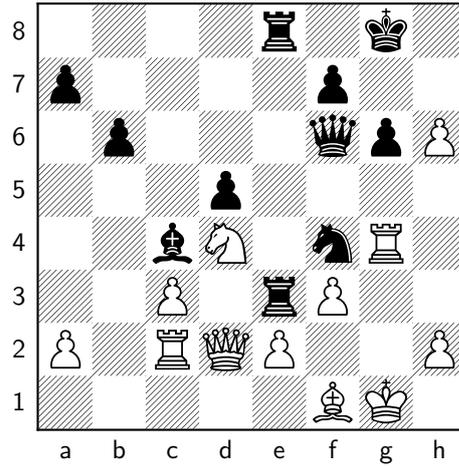
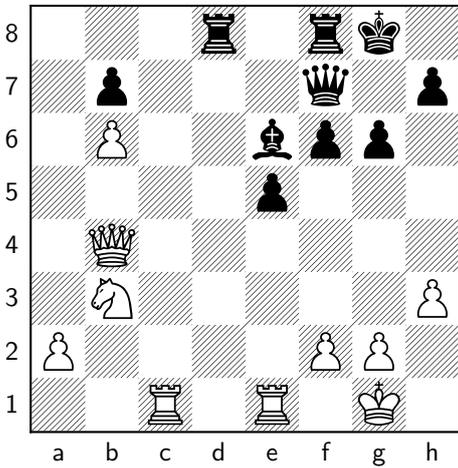


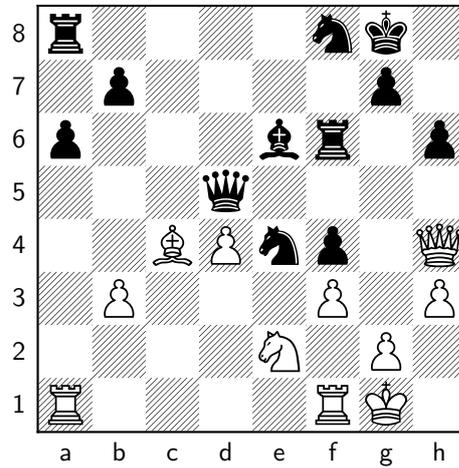
Braun, Robert - Najjar, Johannes  
1 Pkt.



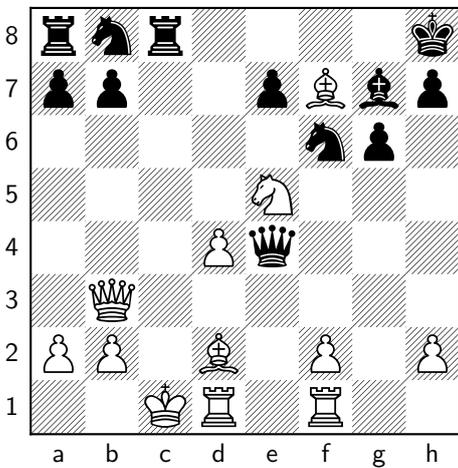
Herning, Jens - Gold, Florian  
1 Pkt.



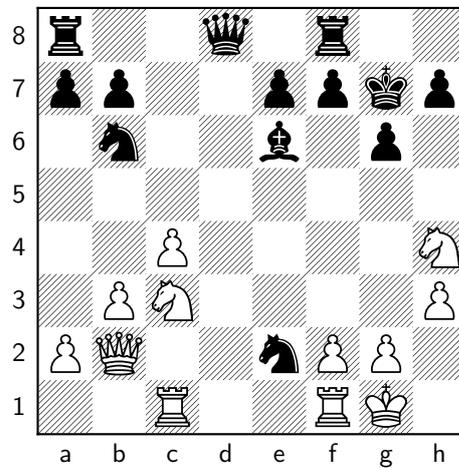
Mühlich, Cornelius - Egger, Thomas  
1 Pkt.



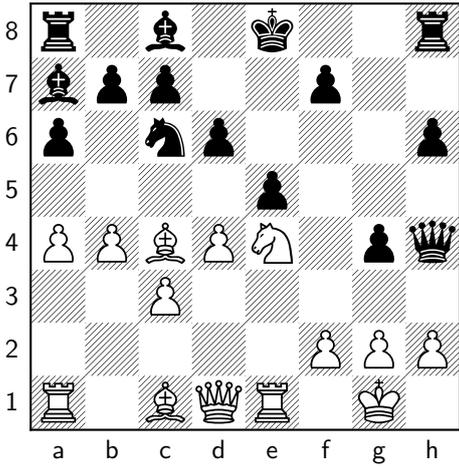
Wirth, Karl-Heinz - Hahn, Peter  
1 Pkt.



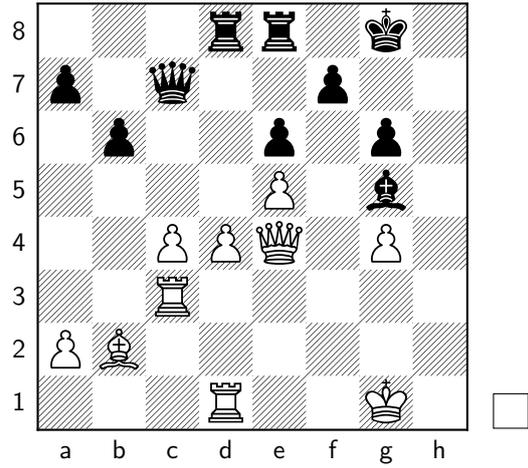
Müller, Johannes - Klampfer, Matjaz  
1 Pkt.



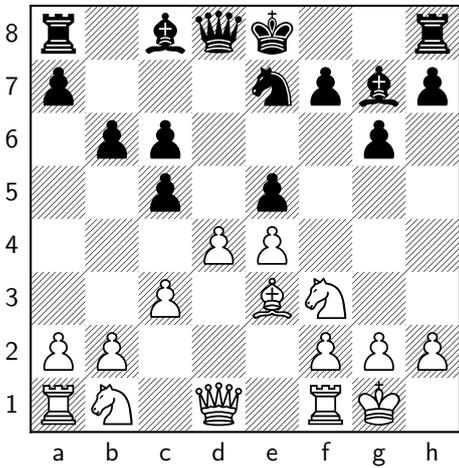
Mühlich, Cornelius - Egger, Thomas  
2 Pkt.



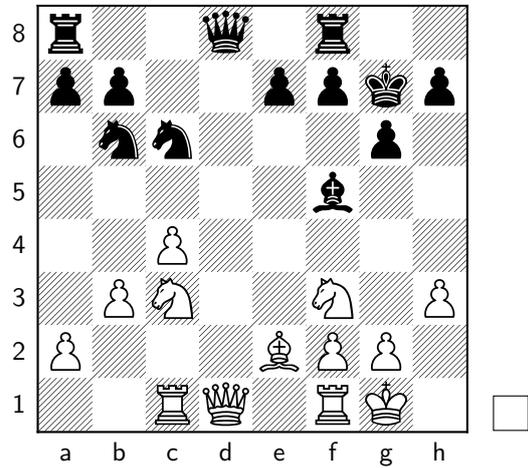
Hollmann, Thomas - Bauer, Laura Sophie  
2 Pkt.



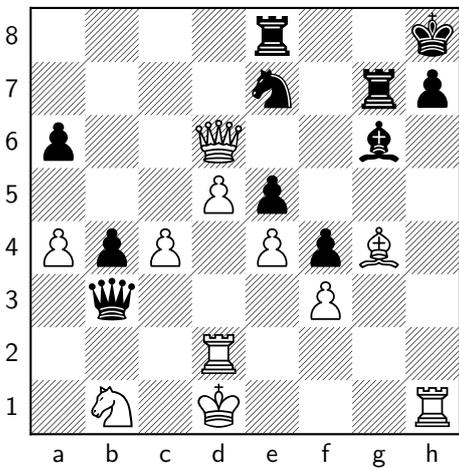
Gießmann, Stephan - Merkel, Luis (Planfindung)  
2 Pkt.



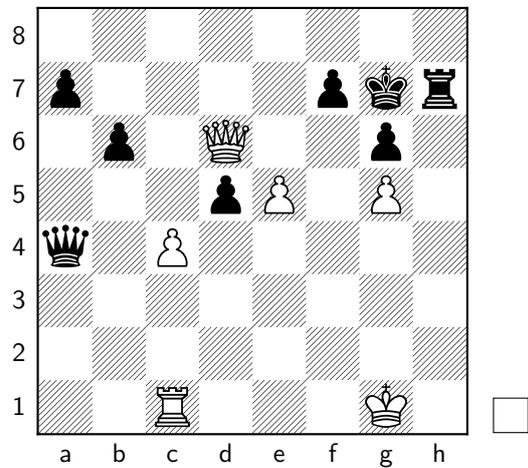
Braun, Robert - Najjar, Johannes  
2 Pkt.



Mühlich, Cornelius - Egger, Thomas  
2 Pkt.



Piehler, Sebastian - Zaiser, Michael  
(Ausschlussmethode) 2 Pkt.



Gießmann, Stephan - Merkel, Luis  
3 Pkt.

## Lösungen

**Aufgabe 1:** **1...Txd6? 2..xd6 Txe4?? 3.d7!** funktioniert nicht. Ein Punkt für alle, die deshalb was anderes gespielt haben.

**Aufgabe 2:** **1...Sxe2** oder **1...Lxe2** (1 Punkt) wickeln in ein gewonnenes Endspiel ab.

**Aufgabe 3:** **1.Tc7** (1 Punkt) der Turm kommt mit Tempo ins Spiel.

**Aufgabe 4:** **1...Dg5 2.Dxg5 Sxg5** (1 Punkt) und man behält die Mehrfigur.

**Aufgabe 5:** **1.Lc4** (1 Punkt) Die Varianten können zwar jetzt beliebig kompliziert werden, aber der Zug ist sicher besser als **1.Lc3 Lh6+**, da **Sf7** droht und Schwarz deshalb keine Zeit für **b5** hat.

**Aufgabe 6:** Schwarz hat wenig Raum und sein Läufer verstellt ihm den wichtigen Zug **e5**. Der Läufer hat im Moment auch kein sinnvolles Feld, sodass der beste Schwarze Plan **f6-Lg8/f7-e5** ist. Diesen Plan kann man mit **1.Dxe2!** (2 Punkte) verhindern. Schwarz braucht nun länger um **e5** zu spielen und muss den Läufer dafür auch auf **d7** stellen, wo er ihm eher im Weg steht.

**Aufgabe 7:** Weiß möchte das Zentrum öffnen um den schwarzen König anzugreifen. Das sollte man nicht zulassen und deshalb **1..f5 2.Sg3 e4** (2 Punkte) oder **2...Ld7!? 3.b5 Sa5 4.xe5 0-0-0!** (auch 2 Punkte) spielen. Auch dann steht man nicht rosig, aber man kann sich Hoffnung machen, da die Stellung kompliziert bleibt.

**Aufgabe 8:** Die h-Linie sieht einladend aus, aber Schwarz hat zur Verteidigung immer **Kg7-Th8**, z.B. **1.Th3 Kg7 2.Lc1 Lxc1 3.Txc1 Th8 4. Df4 De7=** und hier ist es eher Schwarz, der noch Chancen hat auch wenn es vermutlich bald Dauerschach ist. Der weiße Trumpf ist, dass man noch einen anderen Plan hat: **d5** und das mit Operationen auf den schwachen König verbinden kann. Es gibt mehrere Möglichkeiten **d5** durchzusetzen. Für die ganz wilden empfehle ich: **1.d5 xd5 2..xd5 Txe5! 3.Th3!!** (2 Punkte) aber auch eine ruhigere Variante ist möglich: **1.Kg2 Kg7 2.d5 Th8 3.d6** (auch 2 Punkte) oder **1.Tf1 Kg7 2.d5 Th8 3.d6**. Nach **Kg7** von Schwarz funktioniert die zuerst gezeigt Variante nicht mehr, da der Turm auf **e5** am Ende gefesselt ist, aber Schwarz hat keinen anderen aktiven Plan als **Kg7-Th8**. Sobald **d6** durchgesetzt ist, kann das **f6** Feld nicht mehr so einfach verteidigt werden und auf Schwarz kommt eine anstrengende Verteidigungsaufgabe zu.

**Aufgabe 9:** **1...exd4! xd4 2.Lg4** (2 Punkte) und Weiß verliert mindestens einen Bauern, da der d-Bauer gefesselt ist.

**Aufgabe 10:** Weiß hat mehr Raum und der schwarze König ist etwas schwach auch stehen die weißen Figuren besser, also möchte man möglichst aktiv weiter spielen. Deshalb möchte man eigentlich nicht die Dame tauschen und tatsächlich kann man sich hier **1.De1** (2 Punkte) erlauben. Man macht das Feld **d1** für den Turm frei und die Dame kann

nach Sd5 auf c3 weiter. Außerdem unterstützt sie b4. Z.B. **1...e5 2.Td1 De7 3.Sd5 Sx5 4.xd5 Sd8 5.d6 Df6 7.Dc3**

**Aufgabe 11:** **1.Ke2? De3+ 2.Kd1/Kf1 3.Lxe4!** verliert, also sollte man **1.Kc1!** (2 Punkte) spielen. **1...Dxc4+ 2.Kb2** und **1...Lxe4 2.xe4 Dxc4+ 3.Kb2 Dxe4** sind unklar, vermutlich besser für Weiß, aber auf jeden Fall besser als andere erste Züge.

**Aufgabe 12:** **1.e6!** Weiß gewinnt in allen Varianten, auch da die Dame alle Gegenspielfelder abdeckt (a3, g3, h2). **1...xe6 2.De7+ Kg8 3.Dd8+ Kg7 4.Tf1** oder **1...Th5/De8 2.De5+ Kh7 3.e7** oder **1...Th4 2.xf7! Txf4+ 3.Kf1 Kxf7 4.Dd5+ Kg7 5.Db7+ Kg8 6.Dc8+** (1 Punkt pro Variante)