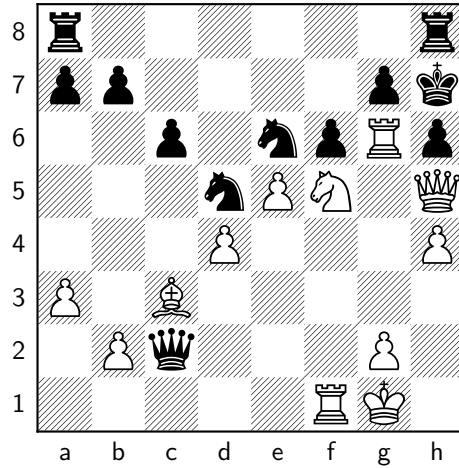
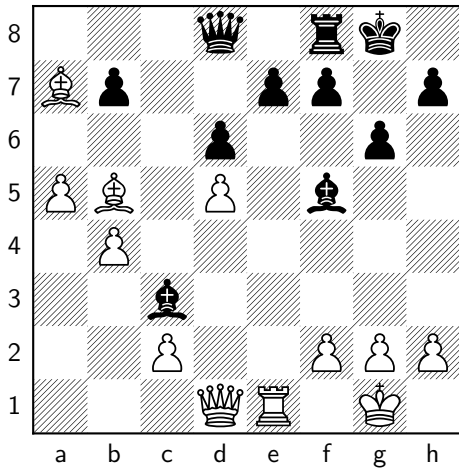


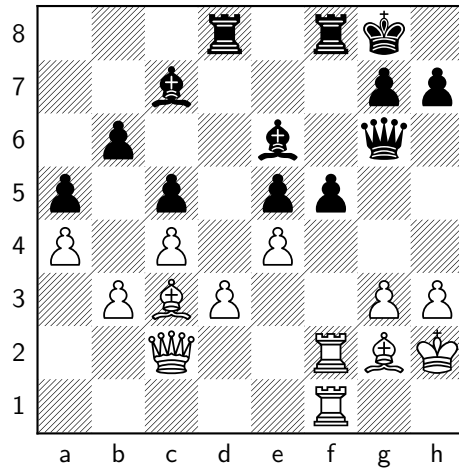
Kraus, Sebastian - Gold, Florian  
1 Pkt.



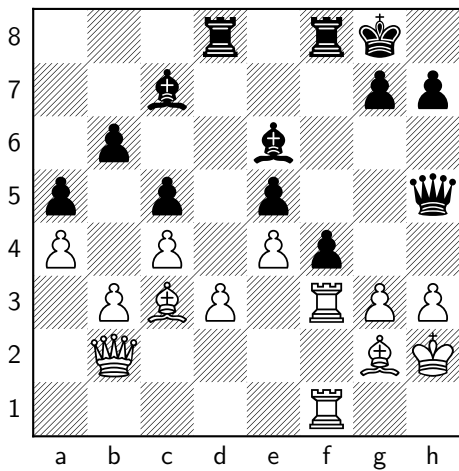
Piehler, Sebastian - Antipka, Gherman  
1 Pkt.



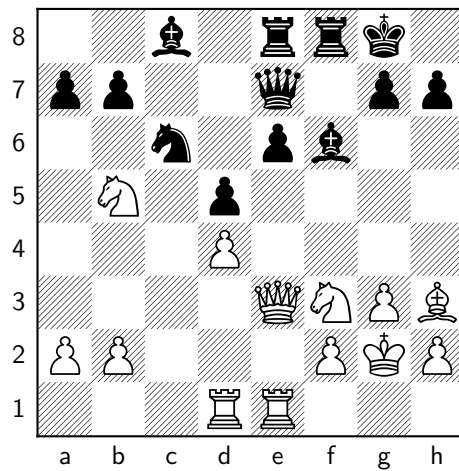
Bachhuber, Dominik - Mühlich, Cornelius  
1 Pkt.



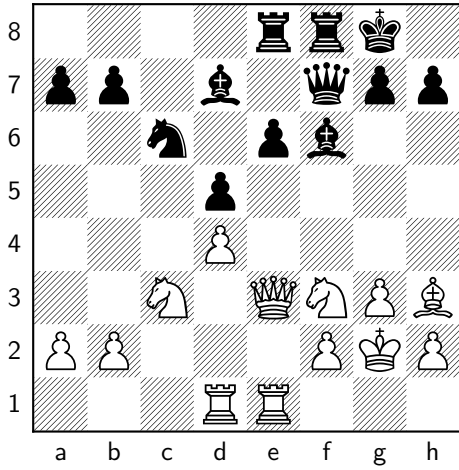
Junk, Philipp - Maurer, Heinrich  
1 Pkt.



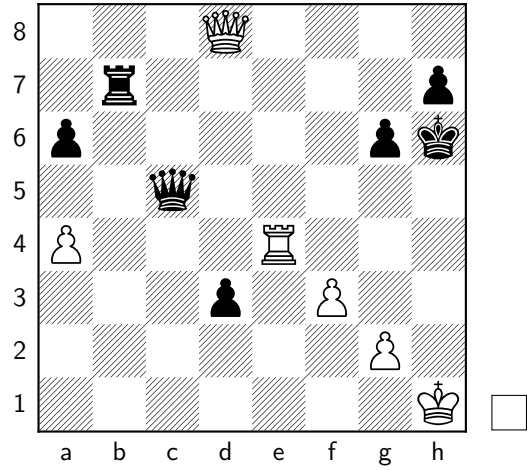
Junk, Philipp - Maurer, Heinrich  
1 Pkt.



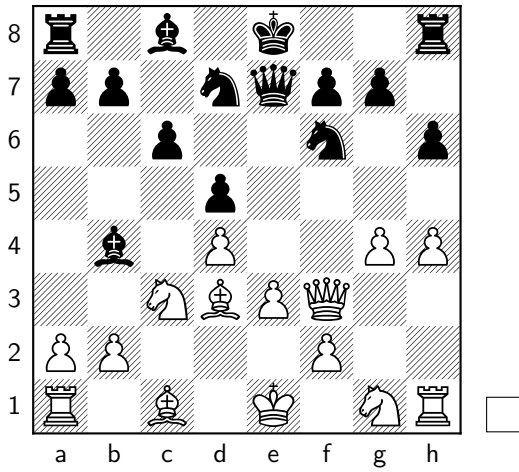
Kraus, Sebastian - Gold, Florian  
1 Pkt.



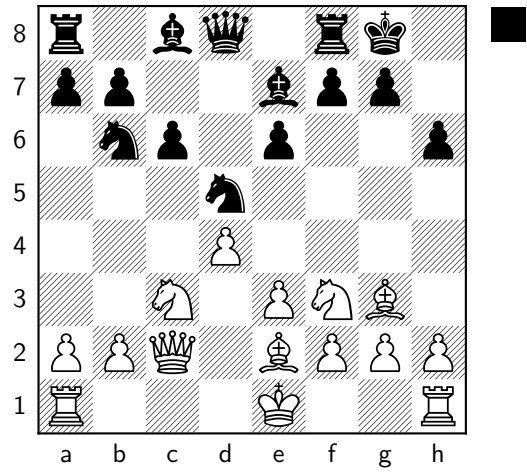
Kraus, Sebastian - Gold, Florian  
2 Pkt.



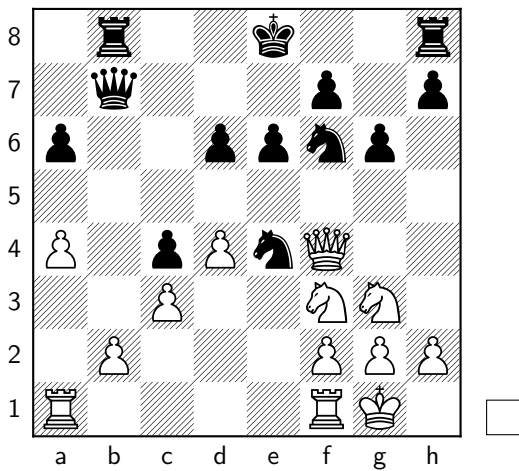
Müller, Johannes - Klein, Rainer  
2 Pkt.



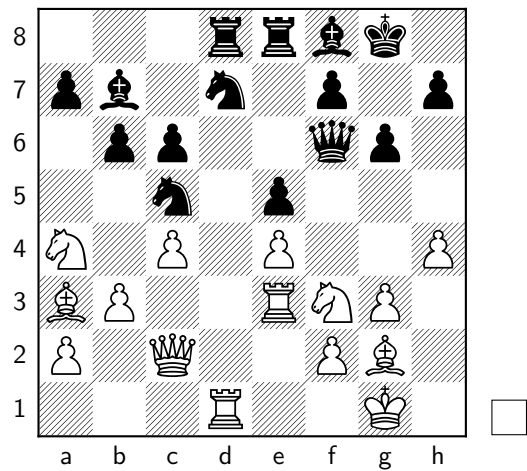
Schmid, Bernhard - Adelhütte, Dennis, Dr.  
2 Pkt.



Piehler, Sebastian - Antipka, Gherman  
2 Pkt. + 1Pkt.



Müller, Johannes - Klein, Rainer  
4 Pkt.



Kreuzer, Helmut - Braun, Kristin (Variante)  
4 Pkt.

## Lösungen

**Aufgabe 1:** 1.Dxf8# (1 Punkt)

**Aufgabe 2:** 1.Txh6+ xh6 2.Df7+ Sg7 3.Dxg7# (1 Punkt) oder 1.Txg7+ Sxg7 2.Dxh6+ Kg8 3.Dxg7# (auch 1 Punkt)

**Aufgabe 3:** 1...Lxc2! 2.Dc1 Lxe1 3.Dxe1 (1 Punkt)

**Aufgabe 4:** 1...f4! (1 Punkt) 2.Tf3 Dh5 3.Db2? (->Aufgabe 5)

**Aufgabe 5:** 3...Lg4!(1 Punkt) 4.gxf4 Lxf3

**Aufgabe 6:** 1.Da3! (1 Punkt) und der Springer kommt nach d6

**Aufgabe 7:** 1...Dh5! (1Punkt) gefolgt von g5 (noch 1 Punkt), z.B. 2.Se2 g5! 3.g4 Dg6 und die Stellung bleibt unklar. Vermutlich steht Schwarz aber leicht besser.

**Aufgabe 8:** 1.Df6! (1 Punkt) 1...Dc1+ 2.Kh2 Dc7+ 3.Kh3 Dc8+ 4.g4 Dc1 5.g5+ oder irgendein Zwischenzug gefolgt von g5+ (noch 1 Punkt)

**Aufgabe 9:** Der Schlüssel zur Lösung der Aufgabe ist zu sehen, was der Gegner droht. Zum einen ist Se4 ein starker Zug, zum anderen droht auch Sf8 oder Sb6, da dann der g4 hängt. Daher ist 1.Dg2! der effektivste Zug. Dies bereitet f3 vor, wodurch der Springer wieder von e4 verjagt wird und der g4 gedeckt wird. Z.B. 1...De4 2.Sge2 Sb6 3.f3 und Weiß steht leicht besser. In der Partie folgte 1.Sge2?! Se4?! 3.Dg2 mit Übergang in die Hauptvariante. Schwarz ist aber nicht verpflichtet Se4 zu spielen. 1...Sb6!? oder 1...Sf8!? hätte Weiß deutlich mehr Schwierigkeiten bereitet.

**Aufgabe 10:** 1...c5! (1 Punkt) 1...Sxc3 gefolgt von c5 ist nicht ganz so gut, da Weiß nicht nehmen muss (1 Trostpunkt) 2.xc5 Sxc3 3.Dxc3 Sa4! 4.Dc4 Sxc5 (noch 1 Punkt). Noch ein Respektpunkt für alle, die noch einen Zug weitergerechnet haben: 5.Td1!? De8!

**Aufgabe 11:** 1.Sg5! d5 2.f3! Sxg3 3.Dxf6! Se2+ 4.Kh1 0-0 5.Sxe6! xe6 6.Dxe6+ Kg7 7.De5+! Kg8 8.Dxe2 (ein Punkt für jeden Zug mit Ausrufezeichen) aber nicht 7.Dxe2?. Der König steht auf g7 am besten. Deshalb muss man ihn auf ein schlechteres Feld zwingen, bevor man den Springer zurück nimmt. Alternativ hätte man auch 4.Kf2 0-0 5.Ta(f)b1! Db3 6.Sxe6! spielen können.

**Aufgabe 12:** 1.Sg5! (1 Punkt) 1...Sxa4!? (nach 1...De7 folgt 2.Ted3) 2.Tf3!! (noch ein Punkt) 2...Lxa3 3.Txf6 Sxf6 4.Txd8! Txd8 5.xa4 6.Lc5 Lh3! (noch zwei Punkte für die ganze Variante