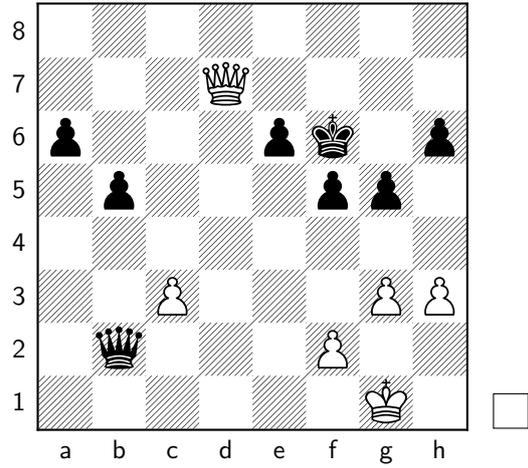
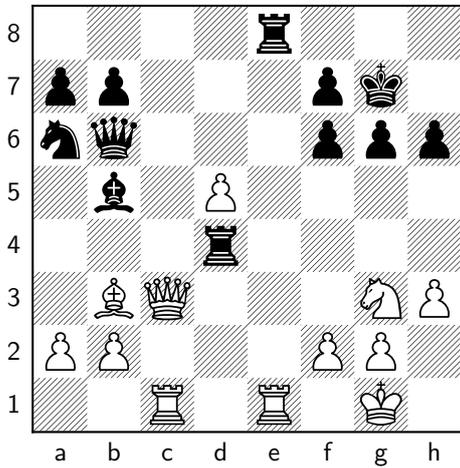


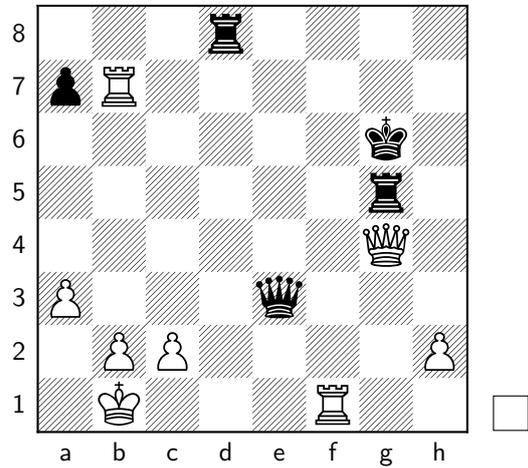
Liemann, Michael - Fuhrmann, Max
1 Pkt.



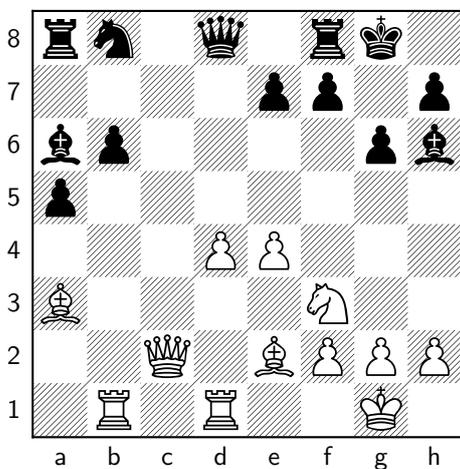
Bauer, Laura Sophie - Burggraf, Michael
1 Pkt.



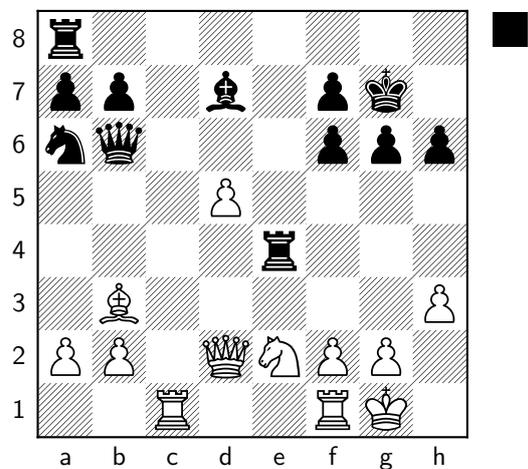
Wallisch, Christoph - Mueller, Johannes
1 Pkt.



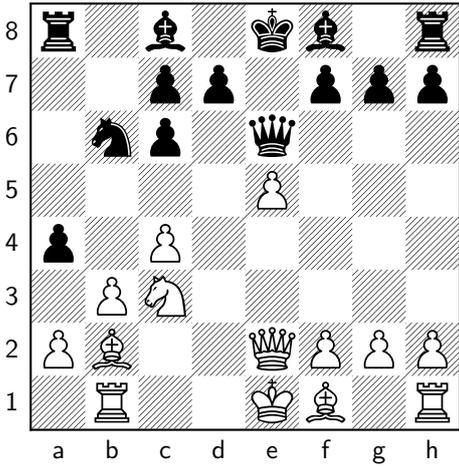
Eibl, Maximilian - Jansa, Vlastimil
1 Pkt.



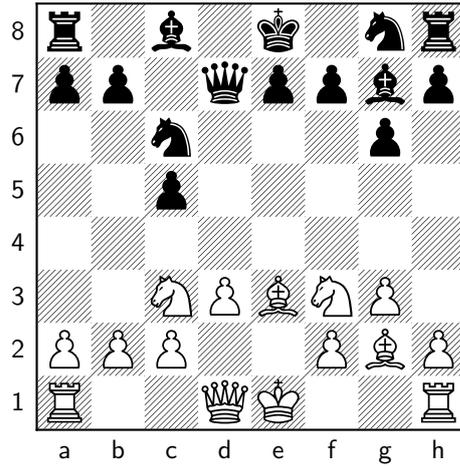
Gold, Florian - Auburger, Philipp, Dr.
1 Pkt.



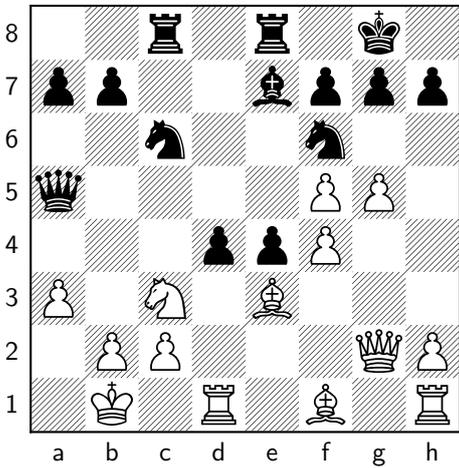
Wallisch, Christoph - Mueller, Johannes
2 Pkt.



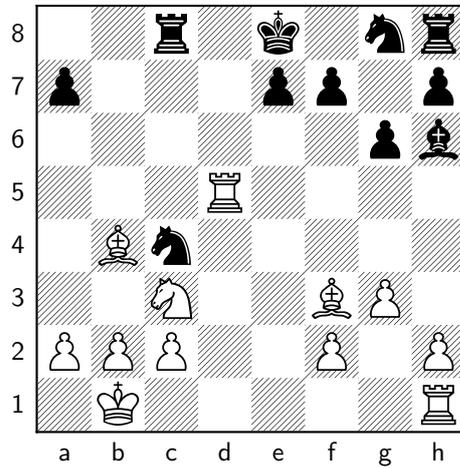
Heidrich, Manfred - Schmid, Bernhard
2 Pkt.



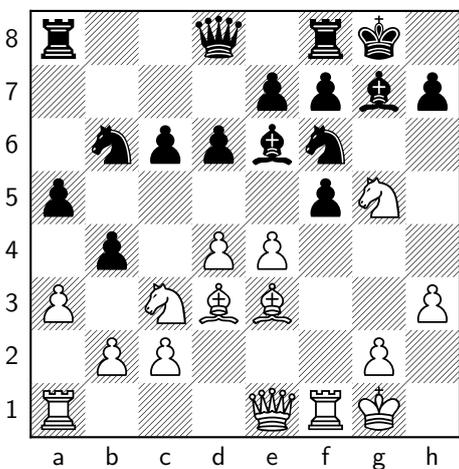
Doeres, Hans-Juergen - Kreuzer, Helmut
2 Pkt.



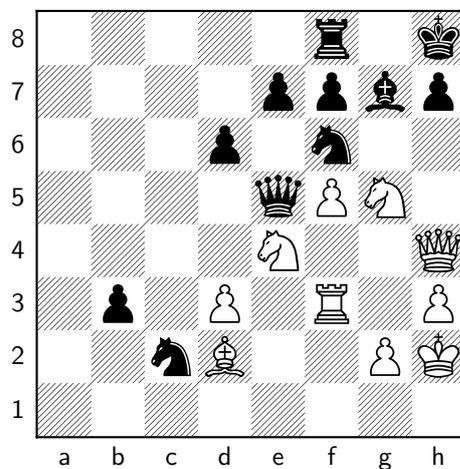
Eibl, Maximilian - Jansa, Vlastimil (AggM)
2 Pkt.



Doeres, Hans-Juergen - Kreuzer, Helmut
3 Pkt.



Muehlich, Cornelius - Bade, Joern
3 Pkt.



Muehlich, Cornelius - Bade, Joern
3 Pkt.

Lösungen

Aufgabe 1: **1...Sf3** (1 Punkt) ist klar am stärksten. Es folgte noch **2.Lxf6 Sxg1 3.Lxh8 Sxe2+ 4.Kd2** 0-1

Aufgabe 2: **1.Dd8+** (1 Punkt) nimmt das Dauerschach mit.

Aufgabe 3: **1...Td3** (1 Punkt) ein einfacher Doppelangriff. Danach gewinnen viele Züge.

Aufgabe 4: **1.Dh4** (1 Punkt) geht am schnellsten auch wenn alles andere auch gewinnt. In der Partie folgte **1.Dc4 Tgd5** wonach man noch überlegen muss.

Aufgabe 5: **1.d5** (1 Punkt) mit den Ideen **2.e5, 2.Se4** oder **2.d6**

Aufgabe 6: **1..Lb5! 2.Tfe1 Tae8 3.Sg3 Td4!** (2 Punkte) in der Partie folgte **4.Dc3??** (-> Aufgabe 3)

Aufgabe 7: In der Partie folgte **1..xb3?! 2.xb3 Lb4! 3.De3** und jetzt wäre **3...Ta5!** sehr stark gewesen (1 Punkt). Noch besser ist jedoch gleich **1..Lb4! De3 Ta5!** (2Punkte), da man sich hier die Möglichkeit **a3** zu spielen offen hält.

Aufgabe 8: In der Partie folgt **1..b6?! 2.d4!** wonach Schwarz in arge Schwierigkeiten gerät (1 Punkt für die Wiederlegung von **b6**). Deshlab muss man akzeptieren, dass der Bauer weg ist: **1..Sh6!** mit der Idee **Sf5** bringt Schwarz etwas Spiel für den Bauern.

Aufgabe 9: **1.xf6 Lxf6 2.Sxe4 Txe4 3.Dxe4 xe3 4.Dxe3** (1 Punkt) gewinnt, aber warum funktioniert das in der Partie gespielte **1.Lxd4?** nicht? **1.Lxd4? Sxd4 2.Txd4 Txc3!! 3.xc3?** (**3.xf6=**) **Sd5!** (noch 1 Punkt)

Aufgabe 10: **1..a5! 2.Lxa5** (**2.Txa5 Sd2+**) **e6! 3.Te1 Se7 4.Lb5 Tb8! 5.Sb5 xd5 6.Txe7+ Kd8** (3 Punkte) Die einzige Variante, in der Schwarz nicht sofort verliert.

Aufgabe 11: **1.Se2 xe4 2.Dh4!** (2Punkte) **2...xd3? 3.Txf6! h6 4.Txh6!** (noch 1 Punkt) Weiß bekommt sein Material zurück und einen starken Angriff.

Aufgabe 12: **1.Tf4!!** (1 Punkt) macht das **f3** Feld für den Springer frei. **1..h6 2.Sf3! Da1 3.Lc3! b2 4.Sxf6! Se3! 5.Sd5!** (noch 2 Punkte) Auf die Springerschachs läuft der weiße König nach **e2**.