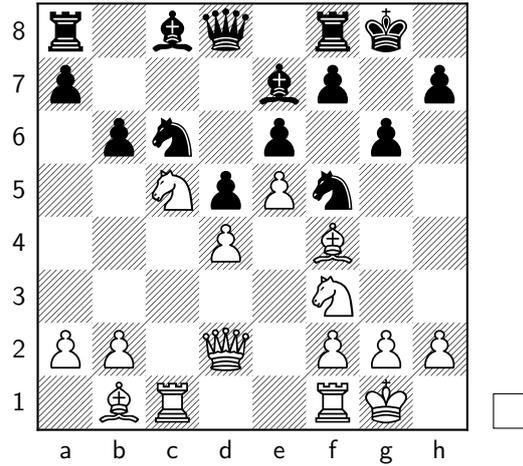
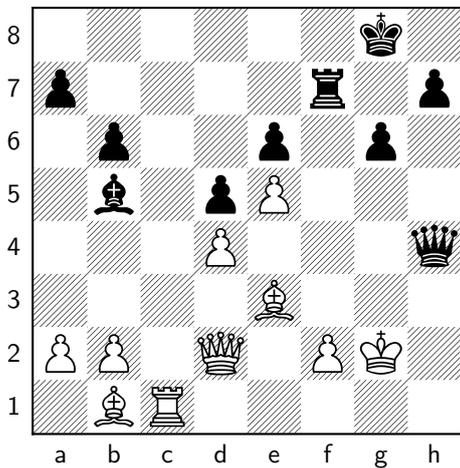


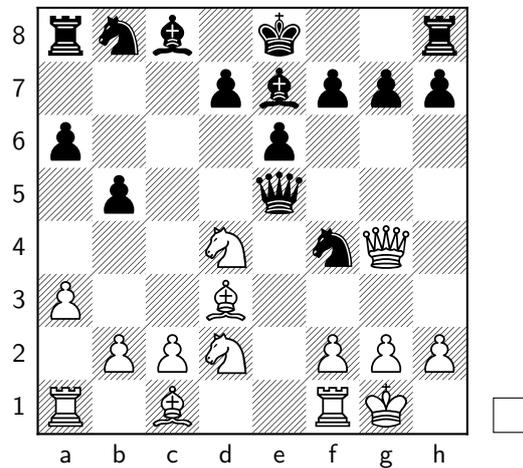
Sanner, Christoph - Gießmann, Stephan
1 Pkt.



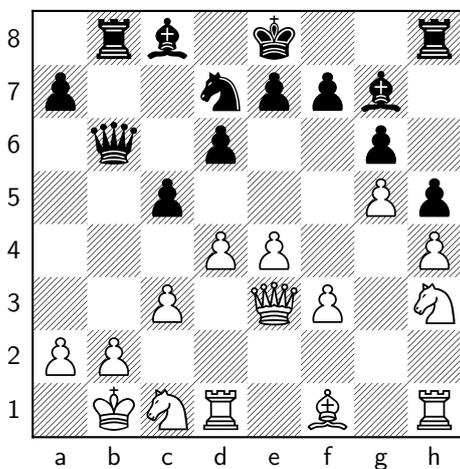
Maurer, Heinrich - Maier, Florian
1 Pkt.



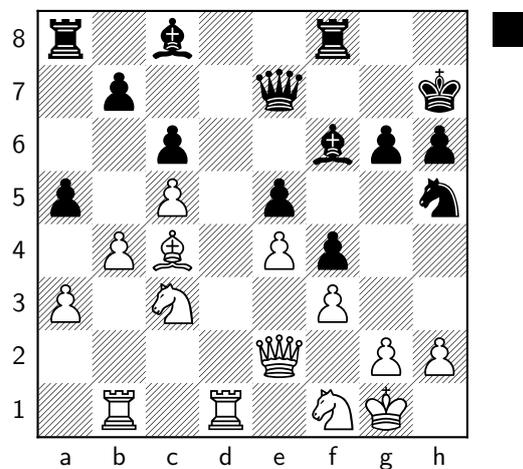
Maurer, Heinrich - Maier, Florian
1 Pkt.



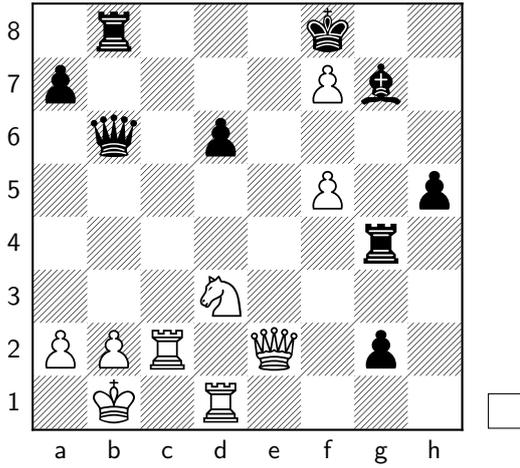
Mühlich, Cornelius - Schläffer, Josef
1 Pkt.



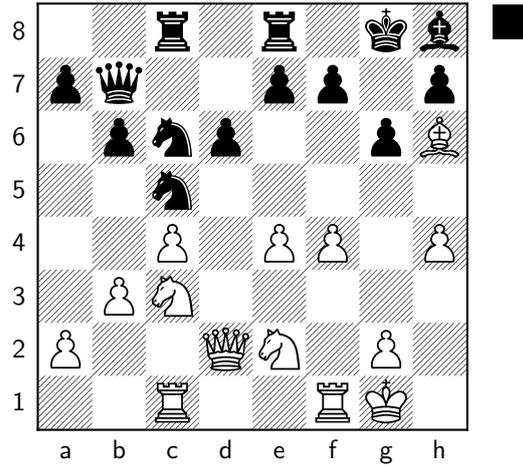
Eibl, Maximilian - Lorenz, Mark
1 Pkt.



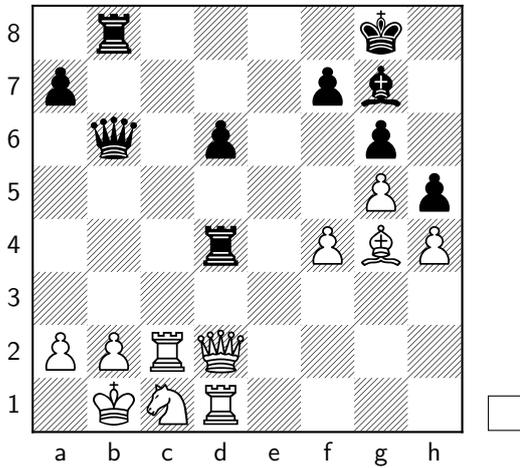
Kampe, Raimund - Fuhrmann, Max
2 Pkt.



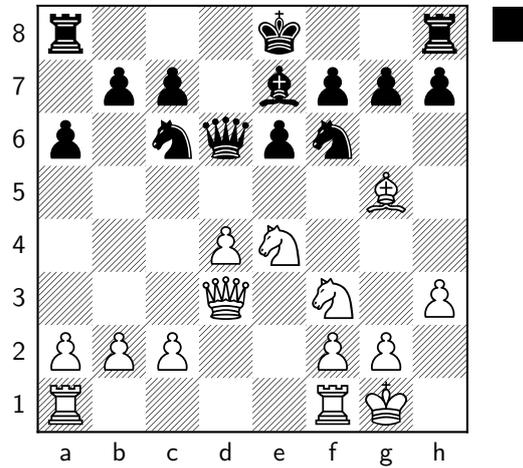
Eibl, Maximilian - Lorenz, Mark
2 Pkt.



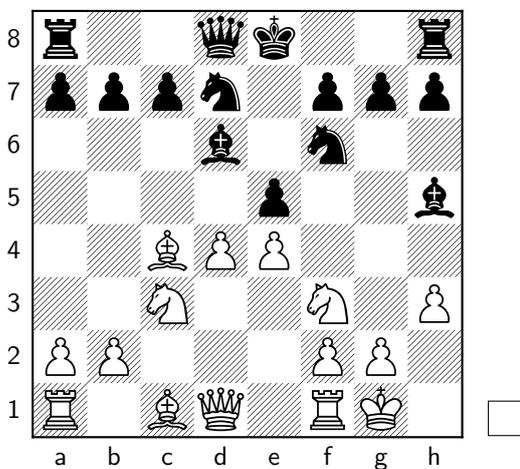
Dvornic, Mladen - Blodig, Constantin
2 Pkt.



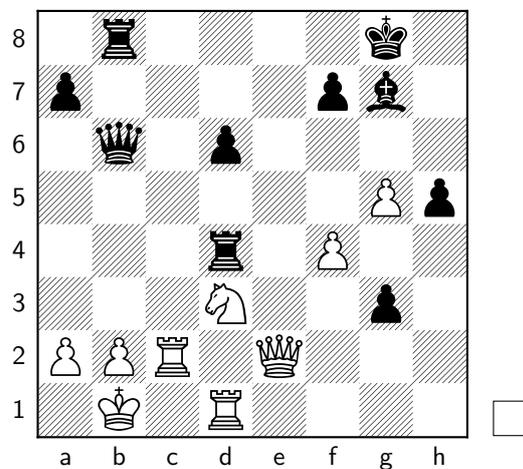
Eibl, Maximilian - Lorenz, Mark
2 Pkt.



Hofmann, Martin, Dr. - Kreuzer, Helmut
2 Pkt.



Schmid, Bernhard - Hlavac, Rudolf
3 Pkt.



Eibl, Maximilian - Lorenz, Mark
3 Pkt.

Lösungen

Aufgabe 1: 1...Kxb7 (1 Punkt) 1...Dxb7? Sxc4 ist unnötig.

Aufgabe 2: 1.Sxe6 (1 Punkt)

Aufgabe 3: Schwarz droht Dauerschach. Das lässt sich mit 1.Dd1 (1 Punkt) verhindern. Noch besser ist 1.Tc8+ Tf8 2.Txf8+ (1 Punkt) (1...Kg7? 2.Lh6+ Dxh6 3.Tg8+!) (1 Bonuspunkt) um weiter Figuren zu tauschen.

Aufgabe 4: 1.S2f3 (1 Punkt)

Aufgabe 5: 1.Th2 (1 Punkt) deckt das Matt und bringt gleichzeitig den h-Turm besser ins Spiel.

Aufgabe 6: 1...Sg7 oder zuerst 1...axb4 (1 Punkt) bringt den schlecht positionierten Springer wieder in den Kampf.

Aufgabe 7: 1.Te1 Dd8 2.Tg1 oder 2.De3 Ld4? Dh6+ (1 Punkt). Schwarz muss mit der Dame zurück, z.B. 1...Le5? 2.Sxe5 oder 1...Kxf7? 2.De6+ Kf8 3.Tc8+! (noch 1 Punkt)

Aufgabe 8: Weiß bereitet einen Angriff am Königsflügel vor. Da ist es Zeit für Gegenspiel mit 1...a6 gefolgt von b5 (2 Punkte). Ein Punkt für die kuriosen Engine Ideen: 1...Sd8 mit der Idee f5/f6 und Sf7 oder 1..Dd7 mit der Idee Dg4-Dh5.

Aufgabe 9: 1.De3 xg4 2.Txd4 Lxd4 3.Db3 (1...Txd1 2.Dxb6 3.Txc1 Kxc1=) (1 Punkt) und die Stellung ist schwierig, aber vielleicht noch haltbar. In der Partei folgte 1.Sd3?? xg4 2.De2 und jetzt nicht 2...g3?? (-> Aufgabe 12), sondern 2...Da6/Db5 und Weiß hat kein Gegenspiel (noch 1 Punkt).

Aufgabe 10: 1...Sxe4 2.Lxe7 Sxe7 (1 Punkt) sorgt für Entlastung. Ein weiterer Punkt für 2...Sxf2!? und ein Bonuspunkt für die ganze Variante: 2...Sxf2 3.Lxd6 Sxd3 4.Lxc7 Tc8! 5.Lh2 Sxb2!? 6.Tab1 Sc4 7.Txb7 0-0 8.Sg5 Sxd4 wonach ein interessantes Endspiel entsteht indem Schwarz einen Bauern mehr hat, dass Weiß aber vermutlich Remis halten kann.

Aufgabe 11: 1.g4 Lg6 2.xe5 (Sxe5) 2...Sxe5 3.Sxe5 Lxe5 4.f4 Dd4+ 5.Dxd4 Lxd4+ 6.Kh2! Lxc3 7.xc3 Lxe4 8.g5! Sd7 9.Te1 f5 10.xf6 Sxf6 11.Ld3 Kf7! 12.Txe4! (12.Lxe4? Tae8) (3 Punkte). Auch 3 Punkte für die abenteuerlustigen unter euch: 1.xe5 Sxe5 2.Sxe5!? Lxd1 3.Sxf7 De7 4.Txd1! Tf8 5.Sxd6 xd6 6.Le3 und Weiß steht besser.

Aufgabe 12: 1.Dxh5 (1 Punkt) 1...Txf4!? 2.xg6! (noch 1 Punkt) 2...Dd4! 3.Dh7+ Kf8 4.xf7 Txf7 5.Dh3 (noch 1 Punkt) ->Tc8 oder 3.xf7+ Txf7 4.Dg6 (auch 1 Punkt)

oder $3.K_{a1}$ ist anscheinend auch 0.0 ??? (auch 1 Punkt)