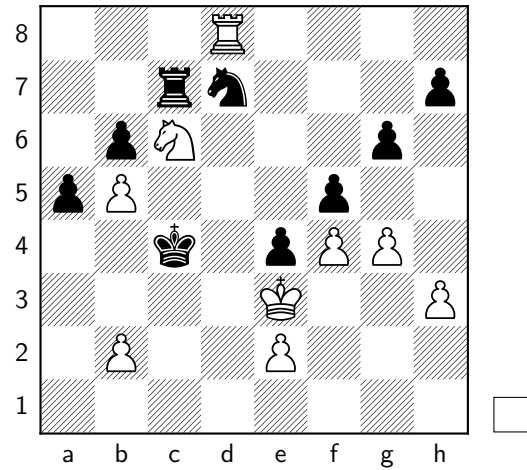
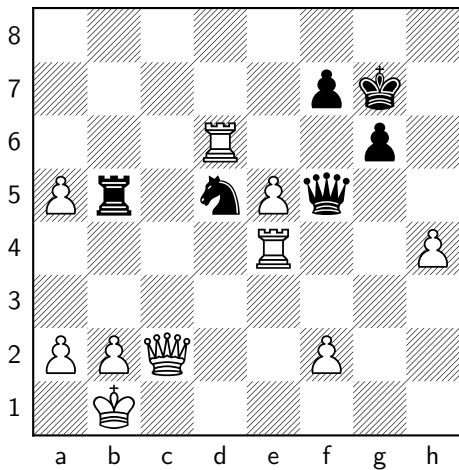


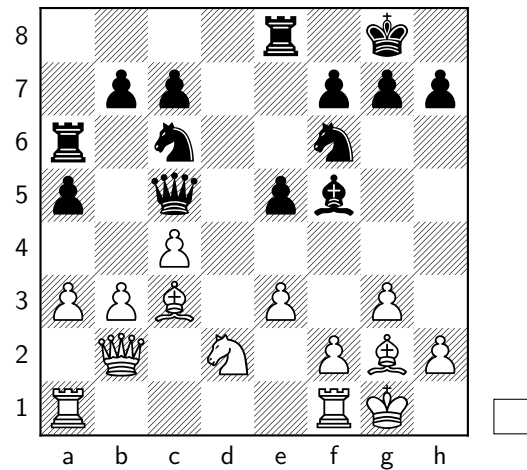
Edelmayer, Luis - Muehlich, Cornelius  
1 Pkt.



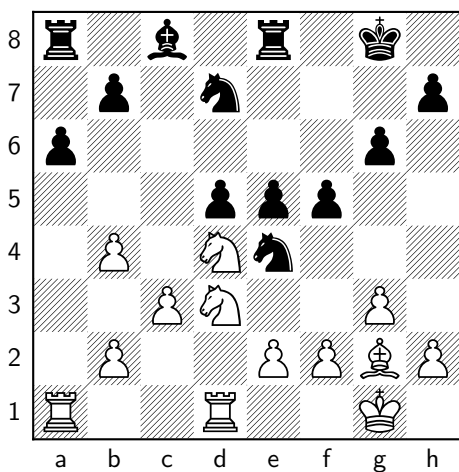
Kreuzer, Helmut - Seiler, Leon  
1 Pkt.



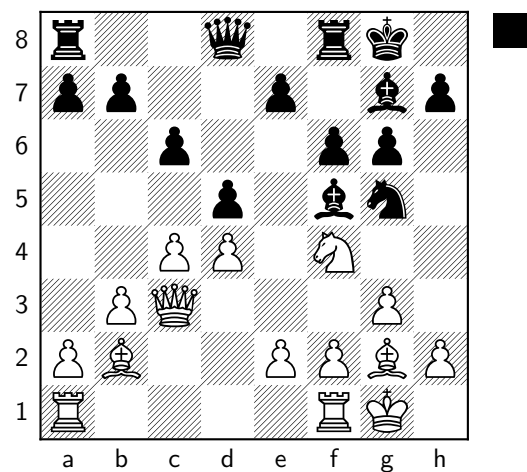
Fischer, Gerd - Gold, Florian  
1 Pkt.



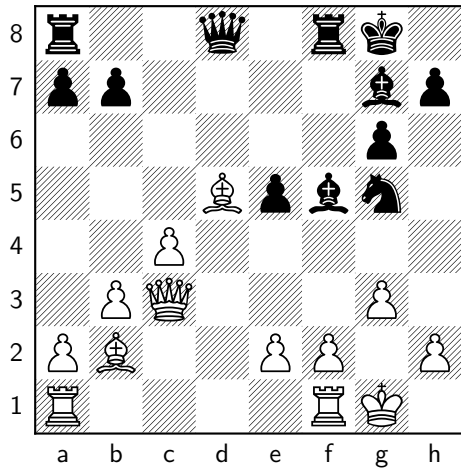
Schmid, Bernhard - Stuhl, Alexander  
1 Pkt.



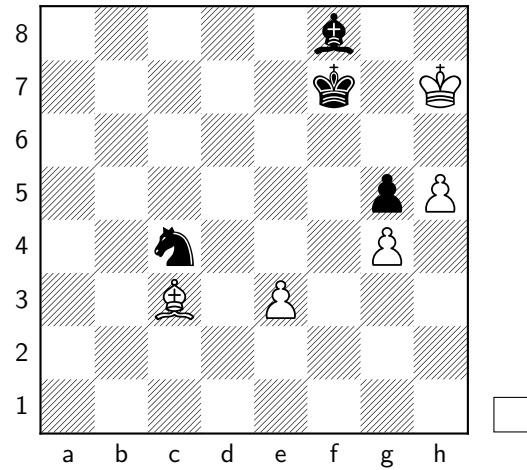
Kreuzer, Helmut - Seiler, Leon  
1 Pkt.



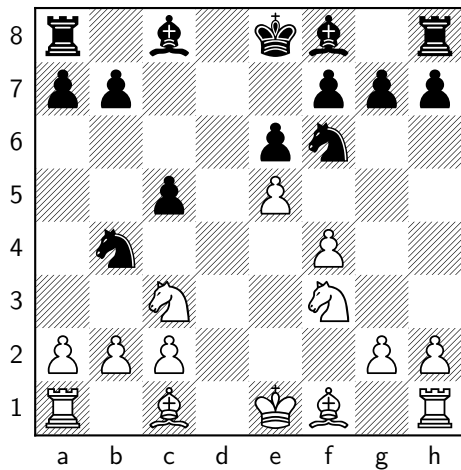
Cesarski, Maxim - Piehler, Sebastian  
1 Pkt.



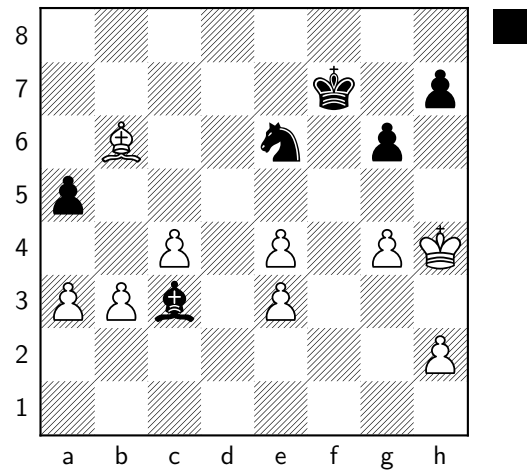
Cesarski, Maxim - Piehler, Sebastian  
2 Pkt.



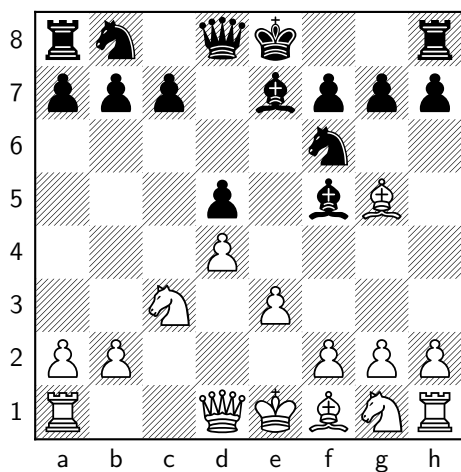
Cesarski, Maxim - Piehler, Sebastian  
(Ausschlussmethode) 2 Pkt.



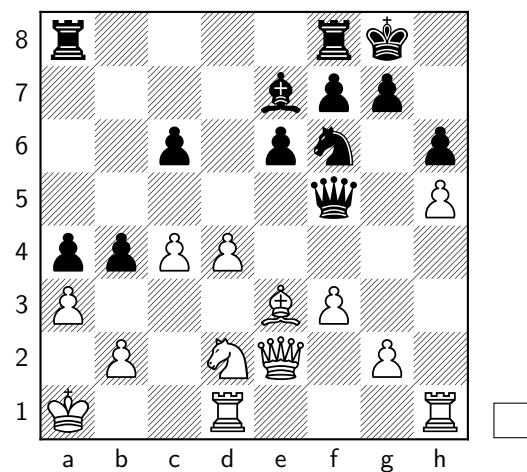
Stark, Raphael - Giessmann, Stephan  
2 Pkt.



Cesarski, Maxim - Piehler, Sebastian  
3 Pkt.



Mueller, Johannes - Gross-Winter, Guenter  
(Vergleichsmethode) 3 Pkt.



Blodig, Constantin - Hauschild, Helmut  
4 Pkt.

## Lösungen

**Aufgabe 1:** 1...Sxe4 2.Lxe4 Lxc3+ (1 Punkt)

**Aufgabe 2:** 1.Txd7 Txd7 2.Se5+ (1 Punkt)

**Aufgabe 3:** 1...Dxe4 2.Dxe4 Sc3+ (1 Punkt) Das Endspiel ist immer noch verloren, aber Weiß muss deutlich mehr zeigen.

**Aufgabe 4:** 1.b4 (1 Punkt) in der Partie folgte 1...xb4 2.xb4 Db6 3.b5 Txa1 4.Txa1 Sd8 5.Lxe5

**Aufgabe 5:** 1.Sb5 Tb8 2.Sc7 Tf8 3.Sxd5 (1 Punkt)

**Aufgabe 6:** 1...e5 2.Sd3 e4 oder 2.xe5 d4 3.Dd2 xe5 (1 Punkt). In der Partie folgte 2.xe5 xe5? 3.Sxd5?? xd5 4.Lxd5+ (→Aufgabe 7)

**Aufgabe 7:** Weiß hat eine Leichtfigur für zwei bis drei Bauern geopfert. Schwarz sollte die Figur nutzen um baldmöglichst zum Angriff überzugehen. 1...Le6 (2 Punkte) ist dafür am besten. Das macht den Turm frei gegen den Zug f3 und außerdem kann Weiß nach etwaigem e4 von Schwarz nicht mit Schach auf g7 schlagen, wie nach 1...Kh8. 1 Trostpunkt für 1...Kh8 oder 1...Tf7.

**Aufgabe 8:** Schwarz droht den Springer nach e4 zu überführen. Z.B. 1.Ld4 Sd2 2.Lc3 Se4+ oder wie in der Partie 1.h6 Sd6 2.Lb4 Se4 3.Lxf8 Sf6+. Auf 1.Kh8 kann das gleiche folgen oder 1..Le7 mit der Idee Lf6. Es bleibt also nur 1.e4! (2 Punkte). Bei bestem Spiel ist die Stellung Remis. Die Idee ist den König mit e5-e6+ zu befreien.

**Aufgabe 9:** 1...Sxc2+ 2.Kd1 Sxa1 3.xf6 xf6?! (1 Trostpunkt), aber man möchte den Gegner viel lieber dazu zwingen mit dem König auf a1 zu schlagen. Das geht mit 3...a6! Le3 4.b5! (2 Punkte) und Weiß hat nicht besseres als Kc1-b1-a1 wonach Schwarz besser steht.

**Aufgabe 10:** Der weiße König hat sich verlaufen. Zeit zum Damenflügel zu rennen: 1...Ke7 2.Kg3 Kd6 3.Kf3 Kc6 4.La7 Lb2 5.a4 Le5 6.h4 Sc5 (3 Punkte) nur 1 Trostpunkt für 1...Kf6 2.Kg3 Ke5 3.Kf3 Sg5+ 4.Ke2 Kxe4 5.c5 und Schwarz hat noch Arbeit vor sich.

**Aufgabe 11:** Sollte man gleich Db3 spielen oder zuerst auf f6 schlagen? Nach 1.Db3 Sbd7! erhält Schwarz gute Kompensation, wenn er die Bauern auf a7 und b7 opfert. Nach 1.Lxf6 Lxf6 2.Db3 (3 Punkte) geht das nicht und Weiß gewinnt einen Bauern ohne Kompensation.

**Aufgabe 12:** Schwarz hat einen starken Angriff. Man sollte sofort zum Gegenangriff übergehen. **1.g4 Da5 2.g5! xg5 3.h6!** (1 Punkt). Außerdem noch drei Punkte für die Ideen in der folgenden Variante. Die weißen Zügen sind dabei mehr oder weniger erzwungen. **3..g6 4.h7+ Kg7 5.d5! xa3 6.Le4! xb2+ 7.Lxb2 cxd5 8.xd5 a3 9.Le5 Ld6 10.Sc4 Lxe5 11.Dxe5 Db4 12.f4! xf4 13.Tdf1 Dxc4 14.Txf4 Dxf4! 15.Dxf4 xd5** und Schwarz steht nur leicht besser.