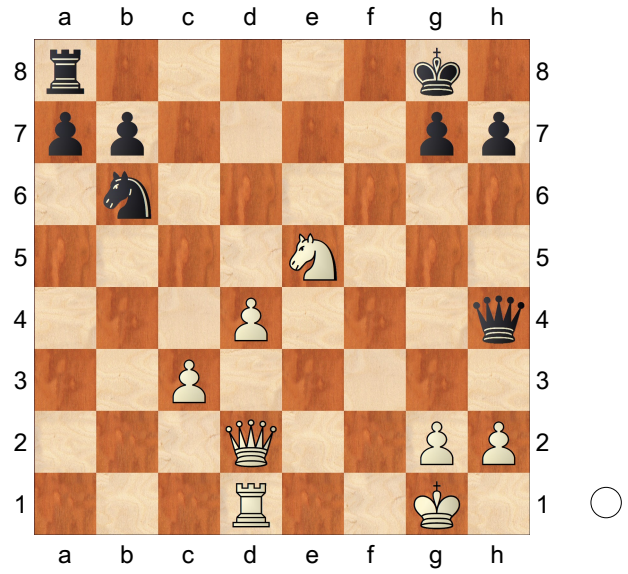
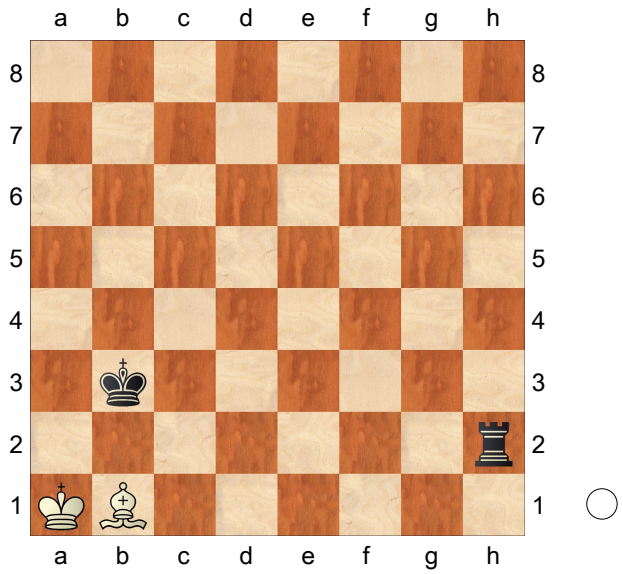
□ **Weiß**
■ **Schwarz**



Lösung Aufgabe 1 (Weiß am Zug gewinnt) **1.Da2+** 0 Schachgebote sollten wir bei der Variantenberechnung immer berücksichtigen. Hier kommt es nun zum forcierten Matt. **Kh8**
[1...Sd5 ändert nichts: 2.Dxd5+]
[1...Kf8 2.Df7#]
2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+ Kh8
[3...Kf8 4.Df7#]
4.Dg8+! Das Damenopfer zwingt den schwarzen Turm das letzte Fluchtfeld für den schwarzen König zu besetzen. Der schwarze König kann nicht die weiße Dame schlagen, weil sie vom Springer gedeckt ist. **Txg8 5.Sf7#** Das erstickte Matt.
1-0

□ **Weiß**
■ **Schwarz**

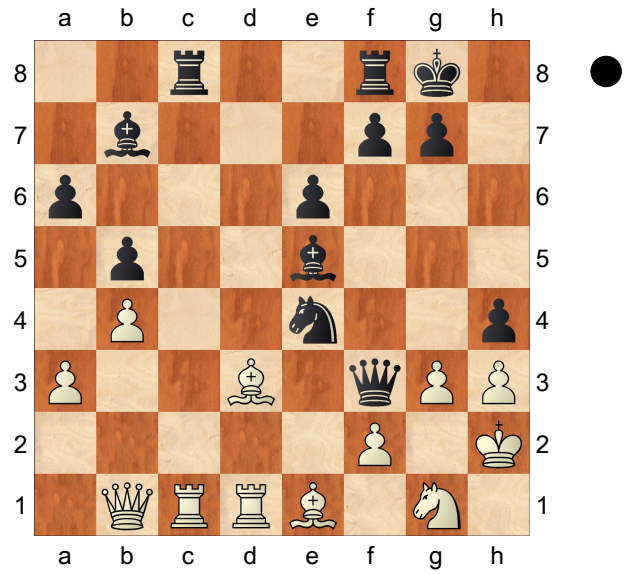
(Diagramm)



Lösung Aufgabe 2: Weiß am Zug steht mit dem Läufer bereits in der richtigen Ecke und hält remis. Offensichtlich verlieren Züge, die den Läufer direkt einstellen (1. La2+, Lc2+ und Lh7). Von den "vertretbaren" Zügen ist jedoch einer dabei, der nicht so gut ist: **1.Le4** (oder Lf5/Lg6) sichern das Remis für Weiß.
[1.Ld3?? Ta2+ 2.Kb1 Td2-+
Weiß verliert nun, denn der schwarze Turm greift den Läufer an und droht gleichzeitig auf d1 Matt. Weiß kann nicht den Läufer wegziehen und gleichzeitig das Matt abwehren.]
1...Ta2+ 2.Kb1 Te2 3.Ld5+!
Hier zeigt sich der Unterschied zu der Verlustvariante (Ld3): Der Läufer kann von hinten ein Schach geben, sodass der schwarze Turm nicht auf d1 Matt sagen kann. **Kc3 4.Ka1=** Diagramm [#] Die Mattgefahr ist nun gebannt.

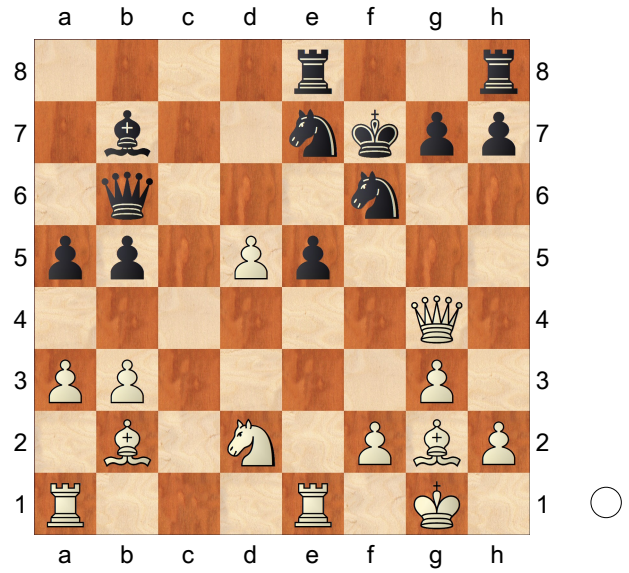
□ **Weiß**
■ **Schwarz**

(Diagramm)



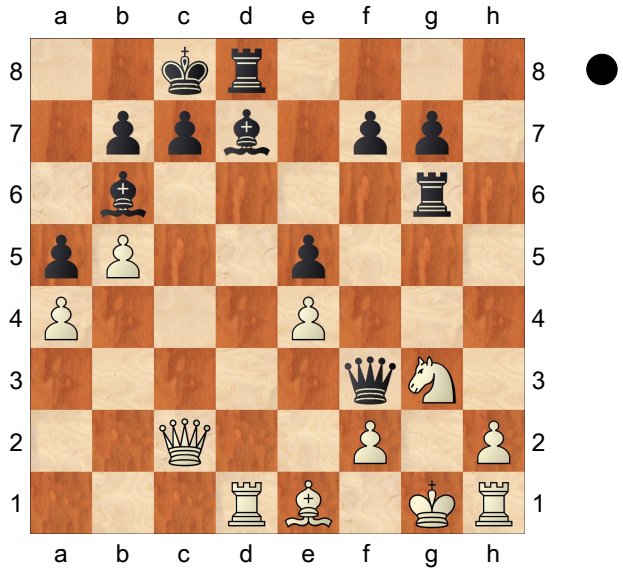
Lösung Aufgabe 3 (Schwarz am Zug):
Es gewinnen mehrere Züge, doch welcher führt am schnellsten zum Matt? 25...Dh1+! 0 26.Kxh1 1 Sxg3+ Doppelschach! 27.Kh2 Sf1# Diagramm [#] Doppelmatt!
0-1

□ **Weiß**
■ **Schwarz**



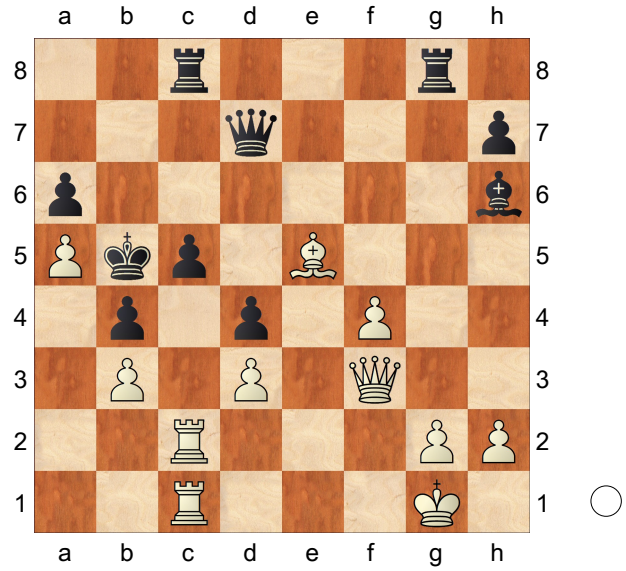
Lösung Aufgabe 4 (Weiß am Zug gewinnt.) 1.De6+ Dxe6
Da das Schach auf e6 auch die ungedeckte schwarze Dame auf b6 angreift, bleibt keine andere Wahl. 2.dxe6+ Schach! Kxe6 3.Txe5+ Diesen Zwischenzug kann man auch noch machen. .. Kd7 4.Lxb7+-
Am Ende fällt der ungedeckte Läufer auf b7 und Weiß gewinnt.

□ **Troitsky**
■ **Vogt**



Lösung Aufgabe 5: 1...Lh3?? 2.Txd8+ Kxd8 Das Schach auf d8 ist noch klar. Aber was nun? 3.Dd1+!
Dieses Schach ist ein Doppelangriff auf König und Dame. Schwarz muss die Dame auf d1 schlagen, da Weiß sonst die schwarze Dame schlägt und auf Gewinn stünde. Dxd1 Unglaublich, aber Weiß ist tatsächlich patt: Alle Bauern sind blockiert und die restlichen Figuren können nicht ziehen.
½-½

□ **Tarrasch,Siegbert**
■ **Allies**
Neapel 1914



Lösung Aufgabe 6 (Weiß am Zug gewinnt.) **1.Lc7!!** Nach diesem wunderschönen Zug gab Schwarz bereits auf. Hierbei handelt es sich quasi um eine "doppelte Unterbrechung" (im Englischen bekannt als "Plachutta"): Die schwarze Dame deckt von d7 aus das Mattfeld b7 und der schwarze Turm deckt von c8 aus das Mattfeld c5. Der Schnittpunkt dieser beiden Wirkungslinien ist das Feld c7 und genau da setzt Weiß eine Figur rein. Egal wie Schwarz den Läufer schlägt: Die schlagende Figur nimmt der anderen Verteidigungsfigur die Möglichkeit, das Feld zu decken, für das sie zuständig ist. Schauen wir uns die Möglichkeiten für Schwarz an: **Txc7**
[1...Dxc7 2.Txc5+ Dxc5 Bei dieser Variante hat die schwarze Dame auf c5 geschlagen (anstelle des Turms), womit b7 nun gedeckt ist. 3.Db7+ *(* Natürlich nicht *3.Txc5+?? Txc5* und Schwarz hat genug Material für die Dame ohne ein baldiges Matt fürchten zu müssen. *)* 3...Kxa5 4.Ta1#]
[1...Dc6 Das Läuferopfer ablehnen hilft auch nicht: 2.Txc5+ Dxc5 3.Db7+ Db6 4.Dxb6#]
2.Db7+! Txb7 Hier schlägt der schwarze Turm auf b7 - eine Aufgabe, die für die schwarze Dame vorgesehen war. Nun ist c5 ungedeckt:
[2...Kxa5 3.Ta2+ und matt im nächsten Zug.]
3.Txc5#
1-0