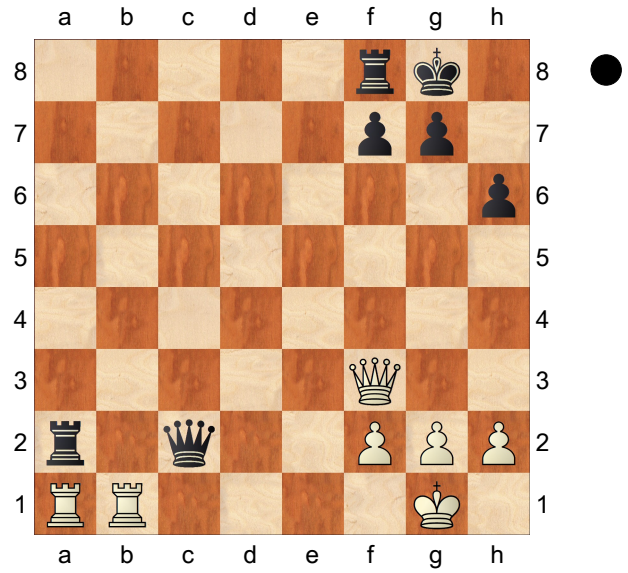


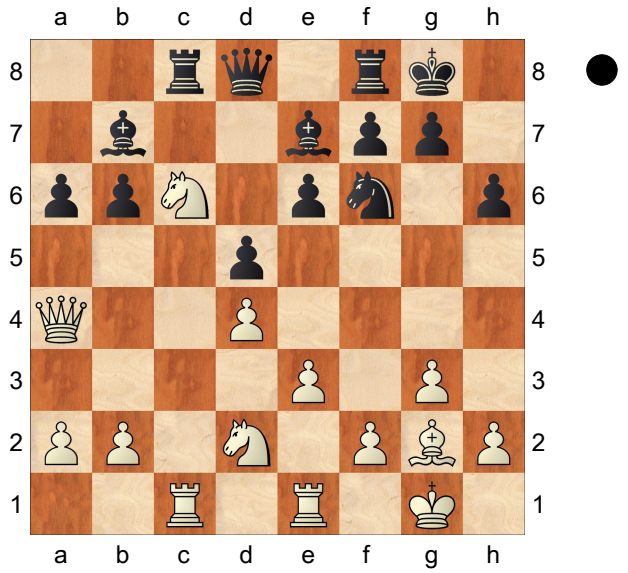
Aufgabe 1) Schwarz am Zug gewinnt. **1...Db2!** Dieser Zug unterstreicht die Grundreihenschwäche von Weiß: Sowohl die schwarze Dame als auch der schwarze Turm können nicht von den weißen Türmen geschlagen werden, da es zum Grundreihenmatt kommt. Der schwarze Zug tut aber noch etwas anderes: Die schwarze Dame greift den weißen Turm auf a1 ein zweites Mal an, welcher kein Fluchtfeld mehr hat. Weiß ist in in allen Varianten verloren. Am besten ist noch: **2.h3**

[2.Txb2 Txa1+-+]

[2.Txa2 Dxb1+-+]

[2.Dd1 Dieser Zug deckt zwar den weißen Ta1 ein zweites Mal, hat aber den Nachteil, dass Schwarz dann Matt auf der zweiten Reihe gibt: Dxf2+ 3.Kh1 Dxg2#]

2...Txa1 3.Txa1 Dxa1+ 4.Kh2 De5+-+ Schwarz hat einen Turm gewonnen und steht auf Gewinn.



Aufgabe 2) Der letzte Zug von Weiß war 16.Se5-c6??. Wie kommt Schwarz nun zu entscheidendem Vorteil? **16...Lxc6 17.Txc6 Dd7!** Fesselt den weißen Turm auf c6, der keine Möglichkeit hat, abzuziehen (die weiße Dame ist ungedeckt).

[In der Partie folgte 17...Txc6? 18.Dxc6= mit späterem Remis.]

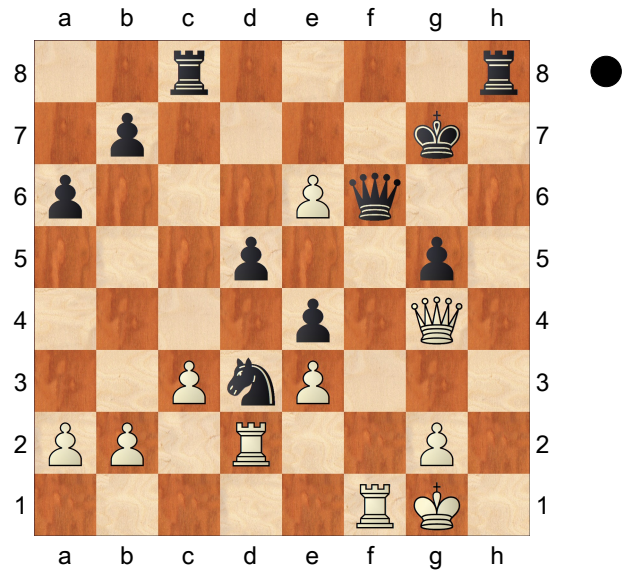
18.Tec1

[18.Tc4?? Dieser Zug funktioniert nicht, weil die schwarze Dame auf d7 gedeckt ist und Schwarz einfach auf den Tc4 schlagen kann. dxc4-+]

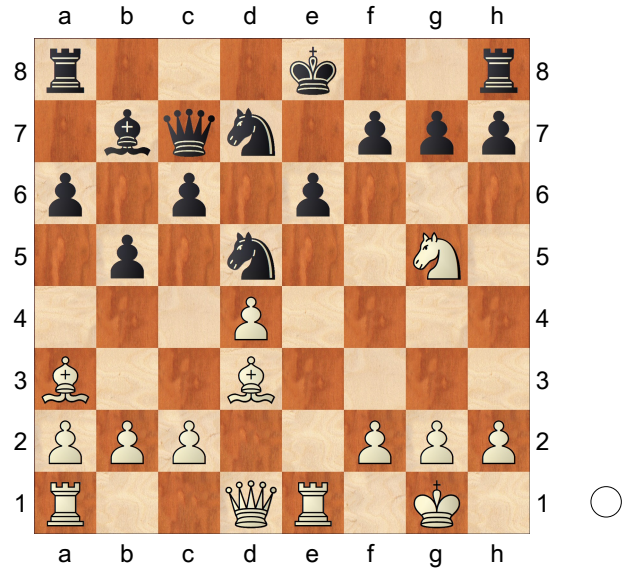
18...Lc5! Diagramm [#] Unterbricht die Deckung des Turms auf c6. Weiß verliert nun die Qualität: **19.dxc5 Dxc6-+**

(Diagramm)

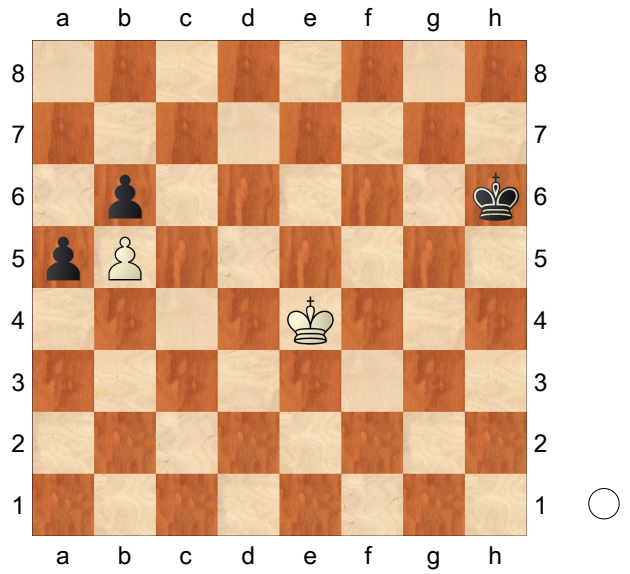
Aufgabe 3) Die schwarze Dame ist angegriffen. Wie reagiert Schwarz nun? **29...Dxf1+** führt am schnellsten zum Sieg, da es jetzt zum erzwungenen



Matt kommt:
[29...Th1+ gewinnt auch: 30.Kxh1 Dxf1+ 31.Kh2 Th8+-+]
30.Kxf1 Th1+ 31.Ke2 Te1#
Diagramm [#] Ein schönes Mattbild!
0-1



Aufgabe 4) Weiß am Zug gewinnt.
16.Txe6+ fxe6
[16...Kd8 17.Sxf7++-]
17.Sxe6+- Weiß gewinnt, denn die schwarze Dame ist angegriffen und wenn sie auf ein sicheres Feld zieht, kommt es zum Matt: **Da5 18.Dh5+ g6 19.Dxg6+ hxg6 20.Lxg6#**
1-0



Aufgabe 5) Weiß am Zug hält remis: Was ist hier der richtige Plan? **1.Kd4!=** Der einzige Zug zum Remis. Der richtige Plan ist es, den König so hinzustellen, dass je nach schwarzem Zug der eigene König hinterher die Opposition einnehmen kann, sei es die Nah- oder Fernopposition. Damit wird verhindert, dass der schwarze König eindringt. Der Versuch, den schwarzen Bauern auf b6 zu erobern und damit den eigenen Bauern loszuschicken, scheitert, wie wir sehen werden. Alle Züge auf die f-Linie verlieren sofort, da der König das Quadrat a1-e1-e5-a5 verlässt und der schwarze Bauer einzieht. Bei den übrigen vertretbaren Zügen dringt der schwarze König ein und Weiß gerät früher oder später in Zugzwang.
[1.Ke5? Kg5 2.Ke4 Kg4 3.Ke3 Kf5 4.Kd4 Kf4 5.Kd3 Ke5 6.Kc4 Ke4

7.Kc3 Kd5 8.Kb3 Kc5 9.Ka4 Kc4-+]
[1.Kd5? Kh5-+ Fernopposition! Der weiße König wird noch abgedrängt und Weiß verliert. Wenn Weiß versucht, den Bauern auf b6 zu gewinnen, wandelt Schwarz zuerst um, sodass Weiß in einem verlorenen Endspiel Dame gegen Springerbauer landet: 2.Kc6 a4 3.Kxb6 a3 4.Kc7 a2 5.b6 a1D-+]
[1.Kd3? Kg5-+]
[1.Ke3? Kg5-+]

1...Kg5

[1...Kh5 2.Kd5! Hier hat Weiß die Fernopposition. Kg4 3.Ke4=]
[1...Kg7 2.Ke5 Kf7 3.Kd5 Ke7 4.Ke5=]
[1...Kg6 2.Ke4 Kf6 3.Kd4 Ke7 4.Ke5 Kd7 5.Kd5 Kc7 6.Ke5!=]
[1...Kh7 2.Kd5= Der schwarze König steht so weit weg, dass man hier nicht die Opposition einnehmen muss.]

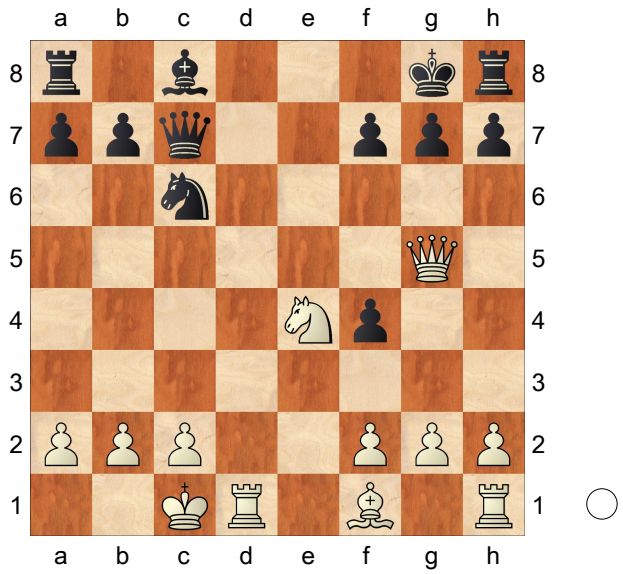
2.Ke5 Kg6 3.Ke4 Kf6 4.Kd4 Ke6 5.Ke4!=

□ **Pähtz,Elisabeth**
■ **Wagner,Dinara**

(Diagramm)

Aufgabe 6) Weiß am Zug: Finde die stärkste Fortsetzung. **1.Td7!+-** Der Turm ist tabu: Egal wie er geschlagen wird, führt dies zum Damenverlust für Schwarz. Die schwarze Dame ist aber nun selbst angegriffen und hat kaum ein gutes Feld. In der Partie spielte Schwarz: **Db6**

[1...Lxd7 2.Sf6+ Kf8 3.Dc5+



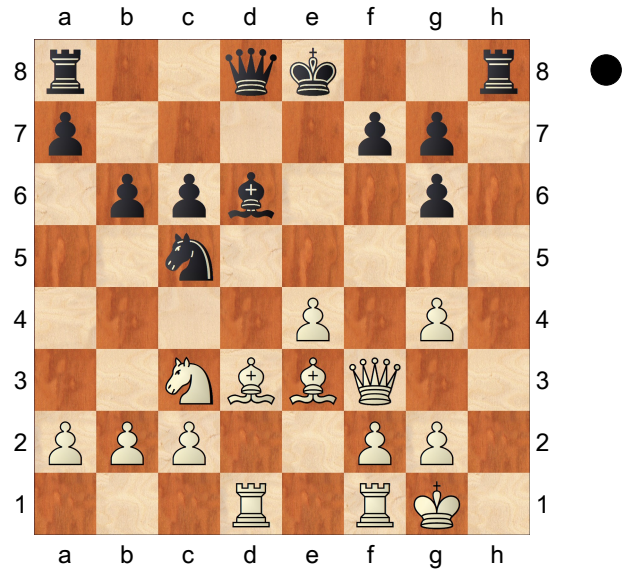
Hier steht der schwarze Läufer, der den Td7 eben noch geschlagen hat, dummerweise der Dc7 im Weg, sodass sie nicht nach e7 gehen kann. Jetzt kann nur noch der Springer nach e7 gehen und Weiß gewinnt die Dame. Se7 4.Dxc7+-]
[1...Dxd7 2.Sf6+ Kf8 3.Sxd7+ Lxd7 4.Dxf4+-]
[1...Da5 2.Dxa5 Sxa5 3.Td8# Grundreihenmatt]
[1...Db8 2.Dd8+ Sxd8 3.Txd8# Grundreihenmatt]
[1...h6 Der Gegenangriff auf die weiße Dame funktioniert auch nicht: 2.Sf6+ Kf8 3.Dc5+ Se7 4.Dxe7#]

2.Lc4 Weiß bringt ihren Läufer ins Spiel greift den Bauern f7 ein zweites Mal an. Schwarz ist in allen Varianten verloren. **h6**

[2...Sd8 3.Dxd8+ Dxd8 4.Txd8#]

3.Sf6+ Schwarz gab auf, da sie im nächsten Zug mattgesetzt wird: **Kf8 4.Txf7#**

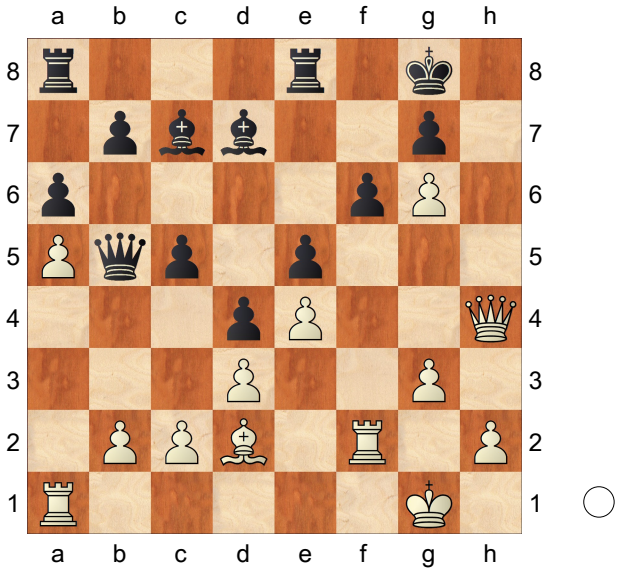
1-0



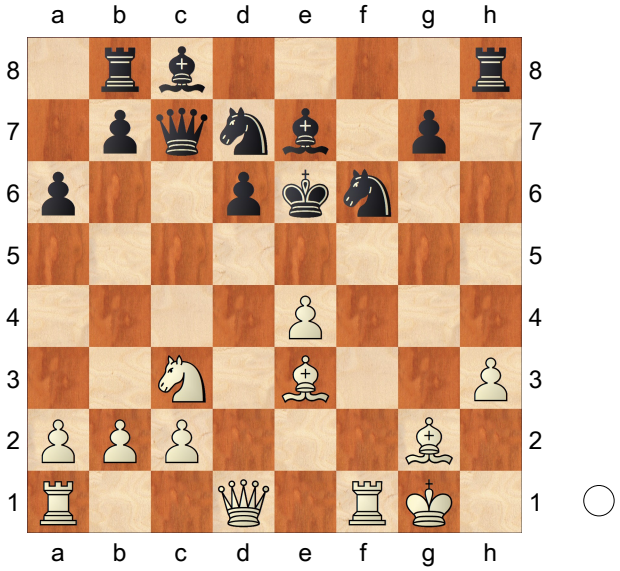
Aufgabe 7) Finde die stärkste Fortsetzung für Schwarz. Schwarz kann ein Matt in fünf Zügen erzwingen: **1...Lh2+ 2.Kh1 Lg3+!** Der Läufer muss auf dieses Feld zurückziehen. Wer werden gleich sehen, warum. **3.Kg1 Th1+!**
[3...Dh4?? 4.fxg3+-]
4.Kxh1 Dh4+ Stünde der Läufer nicht auf g3, könnte die weiße Dame das Schach auf h4 mit Dh3 blocken und gewinnen. **5.Kg1 Dh2#**
0-1

(Diagramm)

Aufgabe 8) Finde das schnellste Matt für Weiß. **27.Txf6!** Schneidet dem schwarzen König den Fluchtweg ab. Es droht nun Dh7#. Das Schlagen des Turms zögert das Matt nur etwas hinaus: **gxf6 28.Dh7+ Kf8 29.Lh6#**
[29.Df7# geht auch.]
1-0



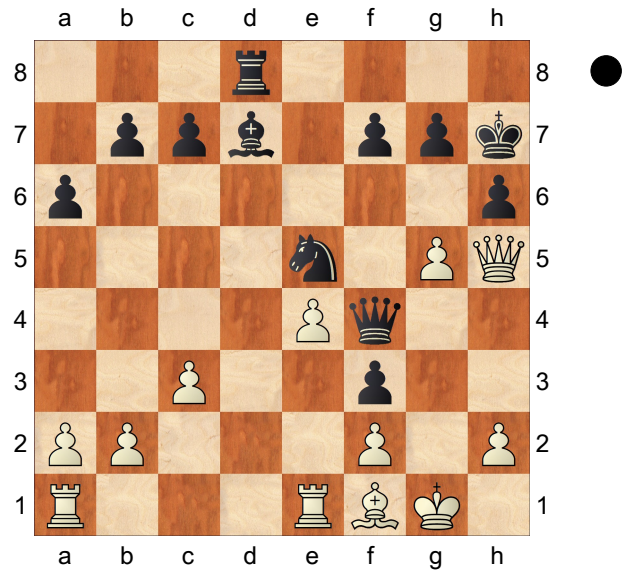
□ **Chumpitaz,Ann**
■ **Rodriguez,Sofía**



Aufgabe 9) Die Spielerin mit Weiß gerade auf e6 einen Springer geopfert, um den schwarzen König herauszulocken. Wie setzt sie ihren Angriff nun fort? **1.Dd5+!!**
Dieses grandiose Damenopfer bildet den Auftakt zu einem Matt in sechs Zügen! **Sxd5** einziger Zug **2.exd5+ Ke5 3.Tae1!** Diagramm [#] Weiß holt

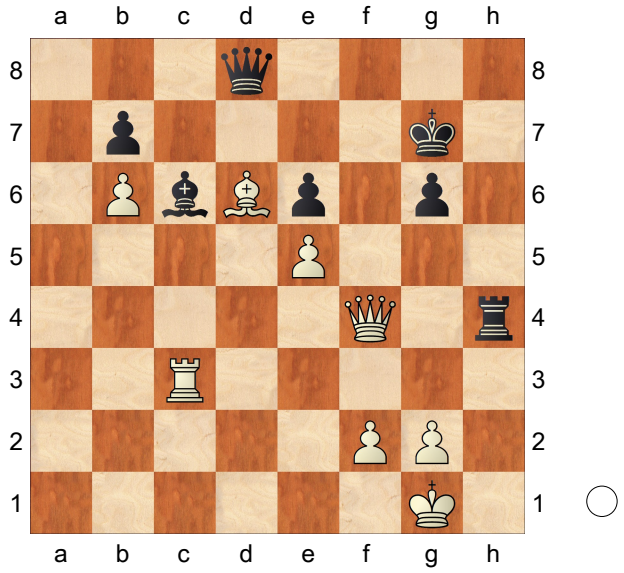
die letzte Figur mit einem stillen Zug ins Spiel - alle weißen Figuren beteiligen sich aktiv an der Mattsetzung! Es droht nun ein Abzug des Le3 nach c5/b6/a7 und unmittelbarem Matt. **Lh4 4.Lh6+!** Das ist der beste Abzug - Weiß opfert auch noch den Turm. Das Ziel von Lh6 ist es, von hinten auf g7 ein Schach zu geben, falls der Turm geschlagen wird. In der Partie entscheidet sich Schwarz, mit dem König wegzulaufen, was aber auch ins Matt geht: **Kd4**
[4...Lxe1 5.Lxg7+ Sf6 6.Lxf6#]
5.Te4+ Schwarz gab auf: Sie wird im nächsten Zug mattgesetzt. **Kc5 6.Le3#** Diagramm [#] Eine tolle Partie mit vielen schönen Motiven und Mattbildern.
1-0

□ **Domnitz,Zadok**
■ **Pachman,Ludek**



Aufgabe 10) Schwarz am Zug.
1...Th8!-+ Dieser merkwürdig aussehender Zug gewinnt die Partie für Schwarz! Schaut man sich die Stellung genauer an, bemerkt man, dass die weiße Dame kein Feld mehr hat. Um die weiße Dame zu fangen, stehen fast alle schwarzen Figuren bereits ideal - lediglich der schwarze Turm muss noch eingeschaltet werden. Das geht über das Feld h8, denn Schwarz plant, g7-g6 zu spielen, sodass die weiße Dame auf h6 schlagen muss und nach Wegzug des schwarzen Königs dann keine Felder mehr hat. Weiß gab auf.
[1...Lg4 2.Dh4=]
2.Tad1 Kein weißer Zug kann den Damenverlust verhindern.
[2.g6+ fxg6-+ und auch hier ist weiße Dame gefangen.]
2...g6! 3.Dxh6+ Kg8-+ Diagramm [#]

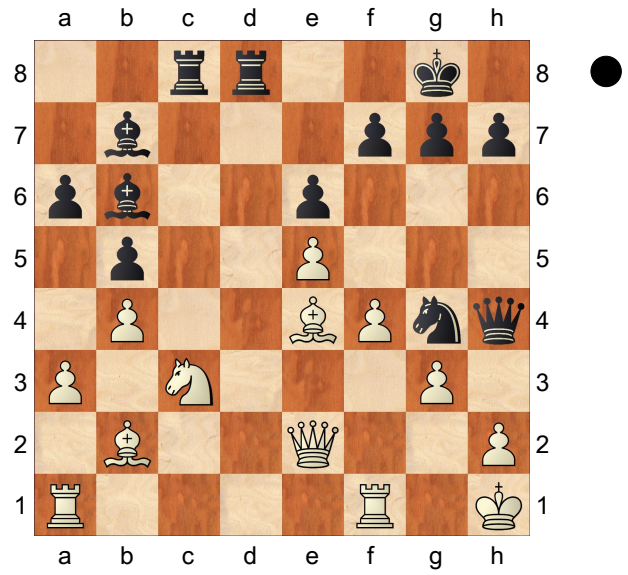
□ **Suba,Mihai**
■ **Okhotnik,Vladimir**



Aufgabe 11) Weiß am Zug. **1.Df6+** Weiß tauscht die Damen und gewinnt danach eine Figur:
[1.De3? Ein Wegzug der Dame führt nur zum Ausgleich. Dh8=
Hier bekommt Schwarz Gegenspiel.]

1...Dxf6 2.exf6+ Kxf6 3.Txc6! Weiß gewinnt die Figur: Wenn Schwarz den Turm schlägt, läuft der b-Bauer unaufhaltsam zur Dame. In der Partie folgen noch ein paar Züge, ehe Schwarz aufgab: **Td4 4.Lc7 Td1+ 5.Kh2 bxc6 6.b7 Tb1 7.b8D Txb8 8.Lxb8 c5 9.Kg3** Schwarz gab auf.

□ **Rotlewi,Georg**
■ **Rubinstein,Akiba**



Aufgabe 12) Der letzte weiße Zug war 22.g3, um das Matt auf h2 abzuwehren. Wie setzt Schwarz jetzt seinen Angriff fort? Wir sehen nun einen der spektakulärsten Mattangriffe in der Schachgeschichte: **1...Txc3!!** Schwarz schlägt den Springer auf c3, was einen Verteidiger des Le4 elimiert. Jetzt hängen bei Schwarz der Tc3, der Lb7 und die Dh4: Egal wie Weiß schlägt, er verliert. Wenn er nichts schlägt, hat er Materialnachteil und immer noch starken Angriff gegen sich. **2.gxh4** In der Partie entscheidet sich Weiß dazu, die stärkste gegnerische Figur zu schlagen. Nun hat Schwarz einen einzigen, aber sehr schönen Zug zum Sieg.

[2.Lxc3 Das Schlagen des Tc3 führt schnell zum Matt, da die weiße Dame überlastet ist: Sie kann nicht gleichzeitig den Le4 und das Matt auf h2 decken: Lxe4+ 3.Dxe4 Dxh2#]

[2.Lxb7 Das Schlagen auf b7 ist objektiv noch am besten, führt Weiß aber auch in eine Verluststellung: Txg3 3.Tac1 Th3 4.Tc2 Te3 5.Dg2 Te1 6.Lc3 Ted1 Weiß ist paralysiert. 7.Lf3 *(7.Tc1 Txc1 8.Txc1 Sf2+ 9.Kg1 Sd3+-+)* 7...Sxh2 8.Dxh2 Txf1+ 9.Kg2 Tf2+ 10.Txf2 Dxf2+-+]

2...Td2!! Diagramm [#] Wow, Schwarz opfert auch den d-Turm. Es hängen nun vier (!!) Figuren von Schwarz, aber er gewinnt in jeder Variante: **3.Dxd2**

[3.Lxc3 Wird jetzt der Tc3 geschlagen, ist die weiße Dame wieder mit der Deckung des Le4 und dem Mattfeld h2 überlastet: Lxe4+ 4.Dxe4 Txh2#]

[3.Lxb7 Nach Schlagen auf b7 kommt... Txe2 Schwarz hat in dieser Variante nicht nur die Dame zurückbekommen, sondern droht auch Matt auf h2. 4.Lg2 Der weiße Läufer zieht dazwischen, um das Mattfeld h2 zu decken, aber... Th3! Es drohte abermals Matt auf h2, jetzt kann das Matt nicht mehr verhindert werden: 5.Lxh3 Txh2#]

[3.Dxg4 Das Schlagen des schwarzen Springers lässt den Le4 schutzlos zurück: Lxe4+ 4.Tf3 Txf3 5.Tg1 Tg3+ 6.Tg2 Lxg2#]

3...Lxe4+ 4.Dg2 Th3! Weiß gab auf, das Matt auf h2 ist nicht zu verhindern, denn die weiße Dame ist durch den Le4 gefesselt. Er kann auch nichts auf die Diagonale a7-g1 sinnvoll dazwischen stellen, sodass der weiße

König nicht aus der Ecke kommt.
5.Dxe4 Txh2#
0-1