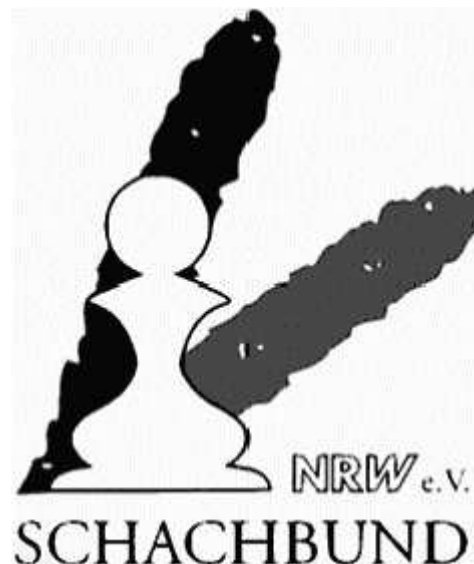


Schachbund NRW

Leistungssport

**Stützpunktübergreifender
Vergleichstest 2007**

D1/D2 – Kader



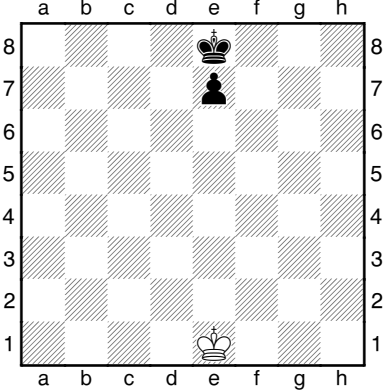

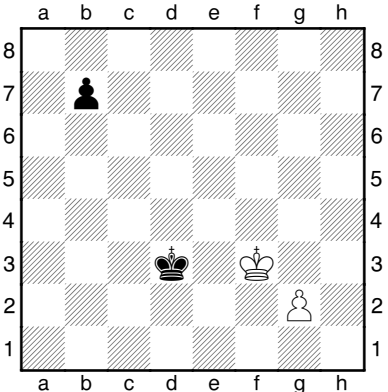

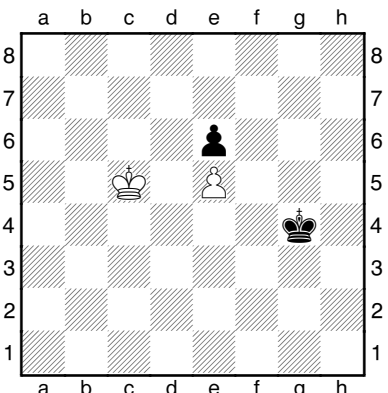

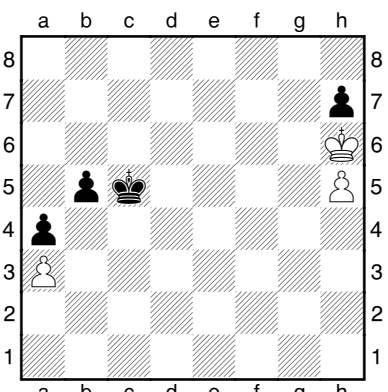


Name:	
Stützpunkt:	
Trainer:	
Datum:	

Hinweise zur Durchführung:

- Notiere Deine Lösungen neben dem Diagramm, wenn der Platz nicht ausreicht, nimm ein leeres Blatt hinzu.
- Gib bei Deiner Lösung alle erforderlichen Varianten an!
- Schreibe leserlich!
- Du darfst zur Analyse die Stellung auf dem Schachbrett aufbauen und die Figuren bewegen.
- Symbole: = Weiß am Zug
 = Schwarz am Zug
+- = Weiß gewinnt
-+ = Schwarz gewinnt
? = Schätze die Stellung selbst ein!

! Deine Bedenkzeit: 90 Minuten !

<p>1</p> <p>  ?</p> 	3
<p>2</p> <p> ?</p> 	3
<p>3</p> <p> ?</p> 	2
<p>4</p> <p> ?</p> 	4

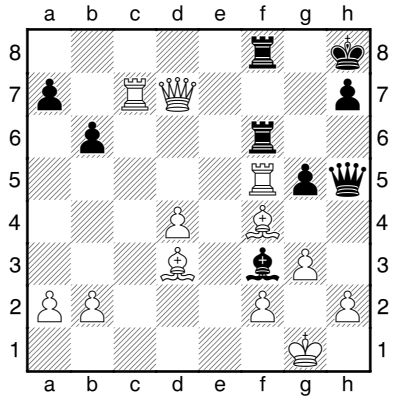
<p>5</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>3</p>
<p>6</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>4</p>
<p>7</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>3</p>
<p>8</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>2</p>

<p>9</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>3</p>
<p>10</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>4</p>
<p>11</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>2</p>
<p>12</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>3</p>

13



?

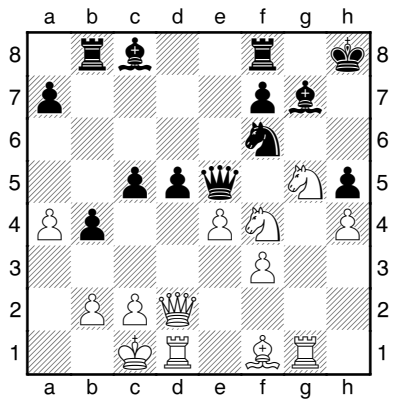


2

14



?

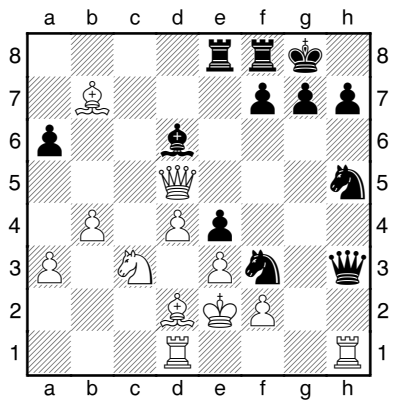


2

15



?

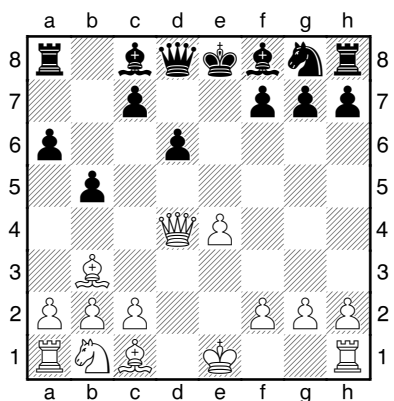


2

16



?

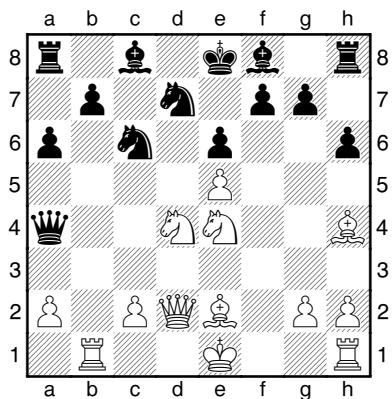


2

17



?

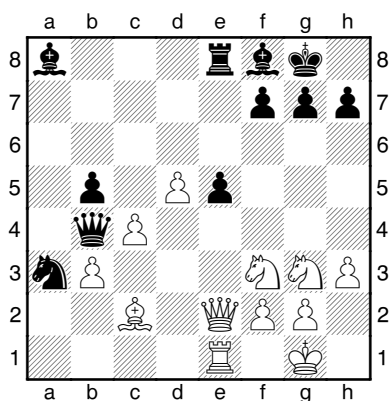


4

18



?

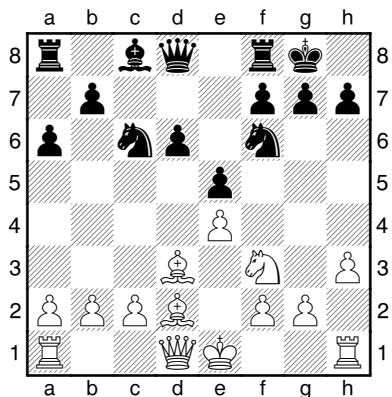


4

19



?



Welche Stellungsmerkmale sind in dieser Stellung von Bedeutung? Ist eine Partei im Vorteil?

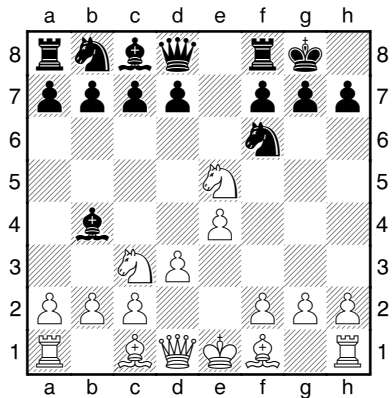
Wie würdest Du mit Schwarz fortsetzen? Gib einige Züge um die weitere Entwicklung zu veranschaulichen!

4

20



?



Welche Stellungsmerkmale sind in dieser Stellung von Bedeutung? Ist eine Partei im Vorteil?

Wie würdest Du mit Schwarz fortsetzen? Gib einige Züge um die weitere Entwicklung zu veranschaulichen!

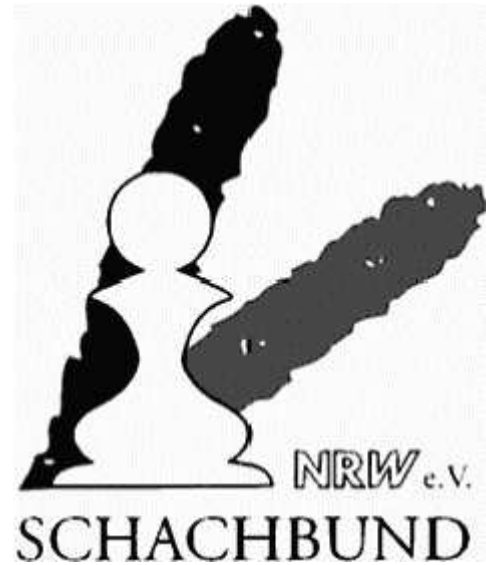
4

Schachbund NRW

Leistungssport

Stützpunktübergreifender
Vergleichstest 2007

D3/D4 – Kader


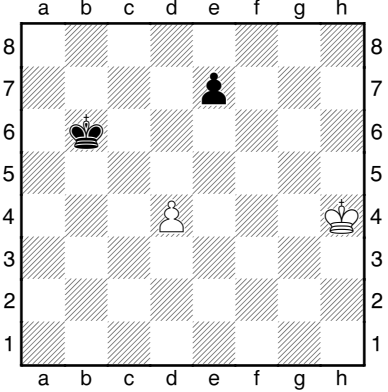

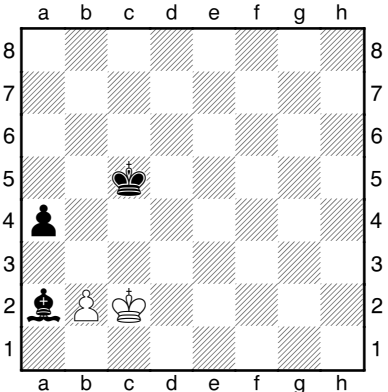


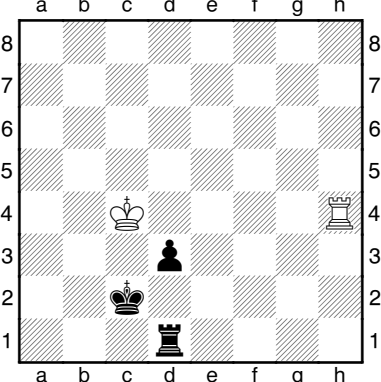
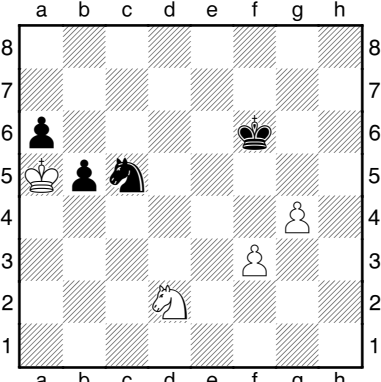
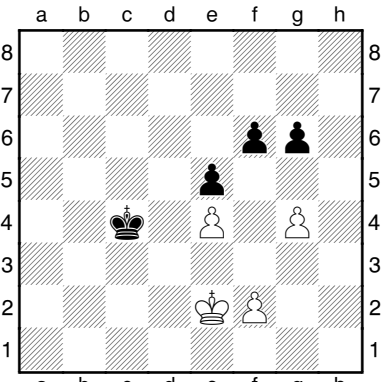
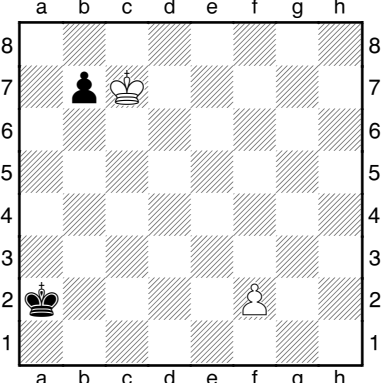
Name:	
Stützpunkt:	
Trainer:	
Datum:	

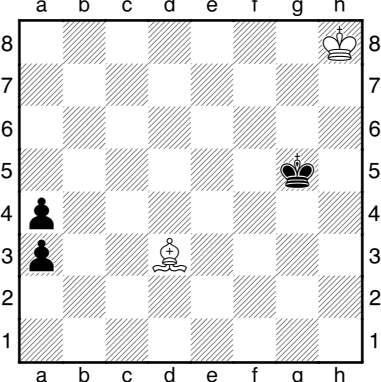
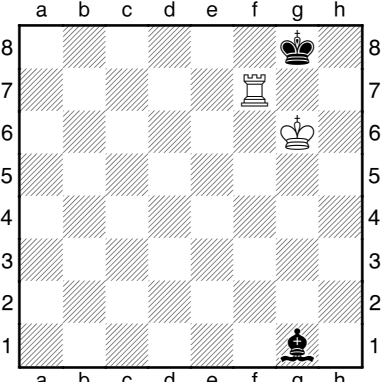
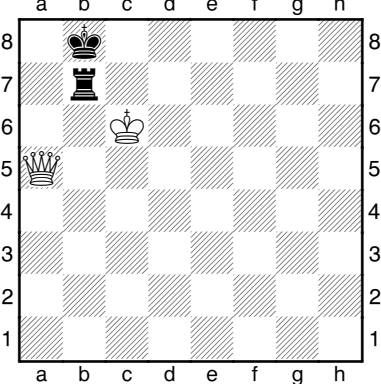
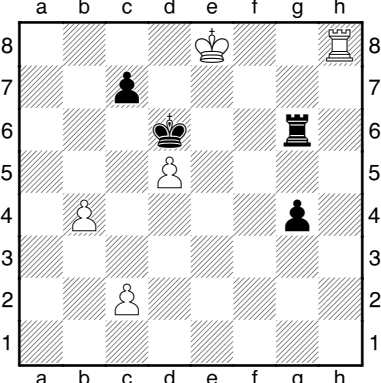
Hinweise zur Durchführung:

- Notiere Deine Lösungen neben dem Diagramm, wenn der Platz nicht ausreicht, nimm ein leeres Blatt hinzu.
- Gib bei Deiner Lösung alle erforderlichen Varianten an!
- Schreibe leserlich!
- Du darfst zur Analyse die Stellung auf dem Schachbrett aufbauen und die Figuren bewegen.
- Symbole: = Weiß am Zug
 = Schwarz am Zug
+- = Weiß gewinnt
-+ = Schwarz gewinnt
? = Schätze die Stellung selbst ein!

! Deine Bedenkzeit: 120 Minuten !

<p>1</p> 	2
<p>2</p> 	3
<p>3</p> 	3
<p>4</p> 	3

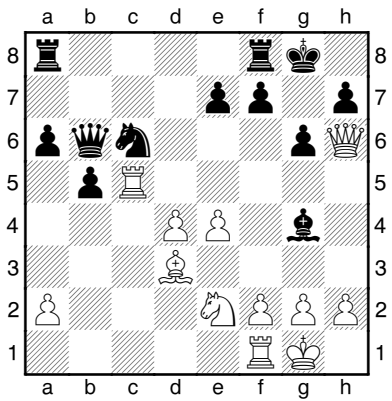
<p>5</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>2</p>
<p>6</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>3</p>
<p>7</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>3</p>
<p>8</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>4</p>

<p>9</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>4</p>
<p>10</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>2</p>
<p>11</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>3</p>
<p>12</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>4</p>

13



?

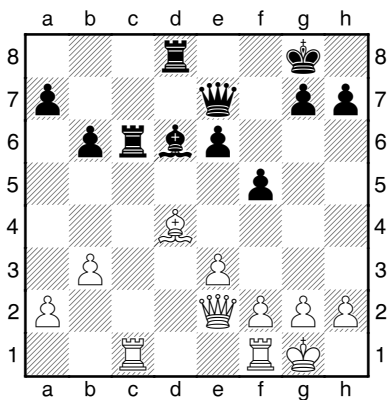


3

14



?

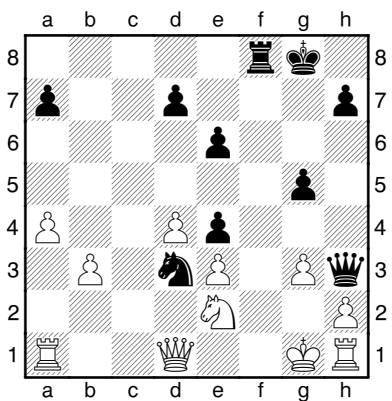


2

15



?

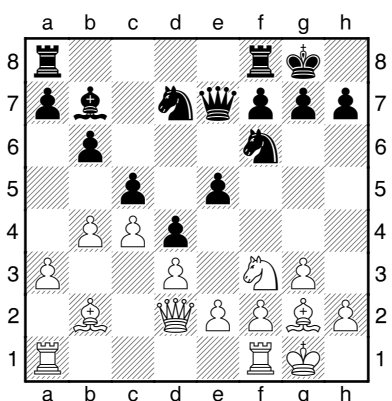


3

16



?

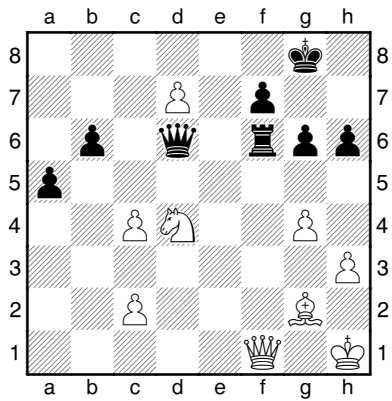


2

17



?



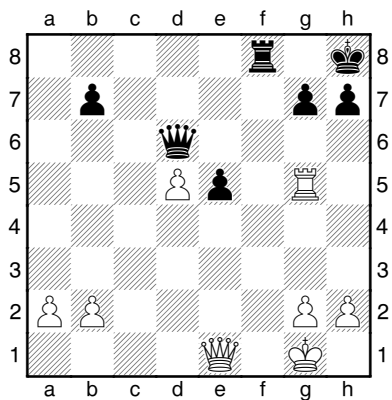
Weiß spielte 47. ♖a1, die Partie endete später Remis.
Hat er nicht eine klare Gewinnmöglichkeit ausgelassen?

3

18



?

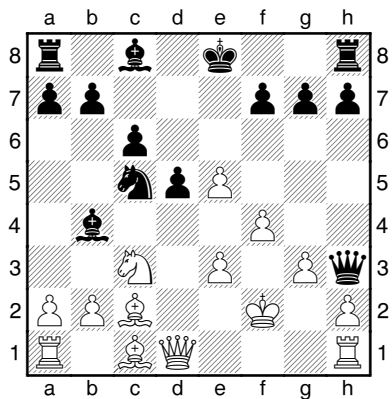


4

19



?



Welche Stellungsmerkmale sind in dieser Stellung
von Bedeutung? Ist eine Partei im Vorteil?

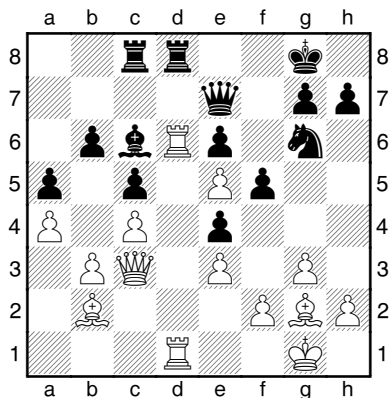
Wie würdest Du mit Schwarz fortsetzen? Gib einige
Züge um die weitere Entwicklung zu veranschauli-
chen!

3

20



?



Welche Stellungsmerkmale sind in dieser Stellung
von Bedeutung? Ist eine Partei im Vorteil?

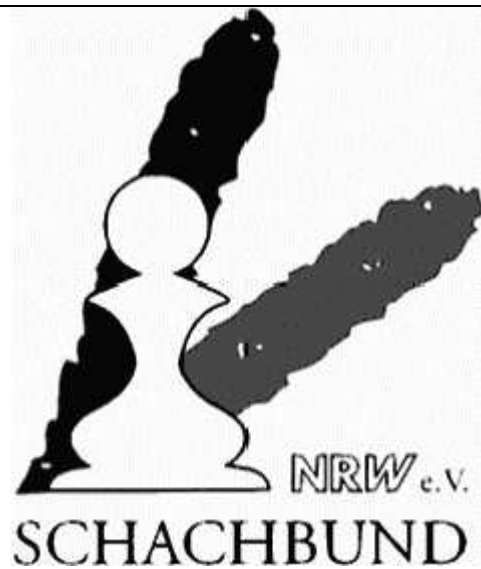
Wie würdest Du mit Schwarz fortsetzen? Gib einige
Züge um die weitere Entwicklung zu veranschauli-
chen!

4



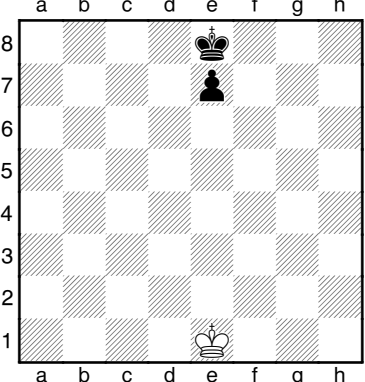

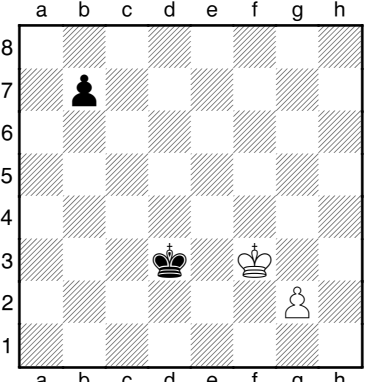

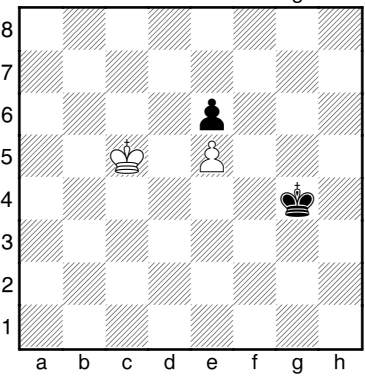

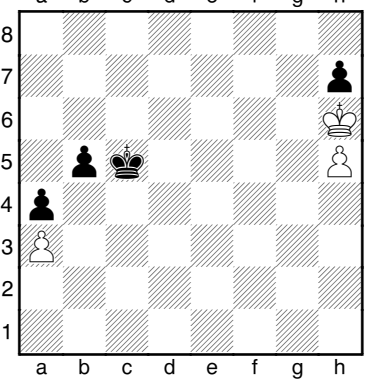
Schachbund NRW
Leistungssport

Stützpunktübergreifender
Vergleichstest 2007

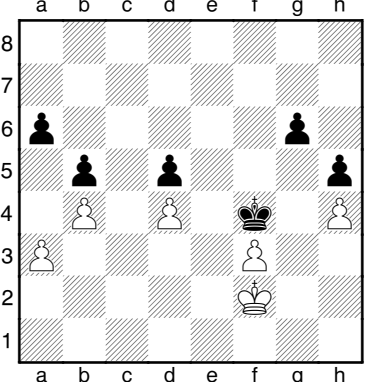
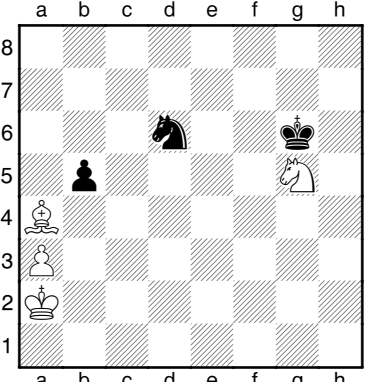
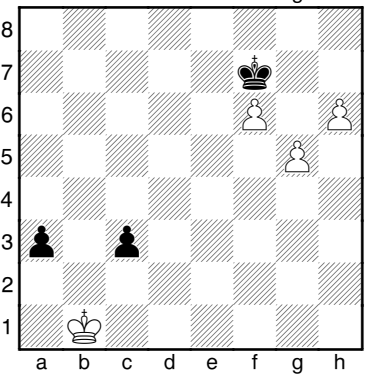
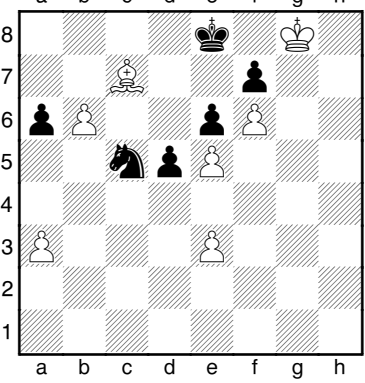
D1/D2 – Kader



Musterlösungen

<p>1</p>   <p>?</p>		<p>a) Die Schlüsselfelder des Bauern sind die Felder d5, e5 und f5. Schwarz am Zug gelangt dorthin, wenn er sofort mit dem König losmarschiert: Weiß am Zug hält Remis, wenn er mit seinem König immer die Opposition einnimmt: 1.♔e2! ♔d7 [1...♔f7 2.♔f3! ♔f6 3.♔f4!] 2.♔d3! ♔e6 3.♔e4! und der schwarze König kommt nicht weit genug nach vorne. 3...♔f6 4.♔f4 e5+ 5.♔e4 ♔e6 6.♔e3 ♔f5 7.♔f3 e4+ 8.♔e3 ♔e5 9.♔e2 ♔f4 10.♔f2 e3+ 11.♔e2 ♔e4 12.♔e1 ♔f3 13.♔f1 e2+ 14.♔e1 ♔e3= Insgesamt max. 2 Punkte für vollständige korrekte Lösung.</p> <p>b) Schwarz am Zug gewinnt, denn sein König gelangt auf ein Schlüsselfeld: 1...♔d7 2.♔d1 ♔e6 3.♔e2 ♔e5 4.♔e3 e6+ 1 P. für korrekte Zugfolge.</p>	<p>3</p>
<p>2</p>  <p>?</p>		<p>Schwarz erhält als erster eine Dame und erzwingt mit einem typischen Manöver den siebringenden Spieß: 1...b5 2.g4 b4 3.g5 b3 4.g6 b2 5.g7 b1♖ 6.g8♖ ♖f1+ 7.♔g4 ♖g1+ Insgesamt 3 Punkte für die vollständige Lösung. Keine Punkte für die Antwort "Remis – beide Bauern sind gleich schnell!"</p>	<p>3</p>
<p>3</p>  <p>?</p>		<p>1.♔c4! [1.♔d4!= ♔f4 2.♔d3 ♔xe5 3.♔e3=; 1.♔d6? ♔f5+] 1...♔f5 2.♔d4 ♔f4 3.♔d3 ♔xe5 4.♔e3 2 Punkte bis hier</p>	<p>2</p>
<p>4</p>  <p>?</p>		<p>1...b4 2.axb4+ ♔b5! 2 Punkte [2...♔b6-+; 2...♔xb4? 0 Punkte 3.♔xh7 a3 4.h6 a2 5.♔g8 a1♖ 6.h7=] 3.♔xh7 a3 4.h6 a2 5.♔g8 a1♖ 6.h7 ♖g1+ 7.♔f7 ♖d4 8.♔g8 ♖d8+ 9.♔g7 ♖g5+ 10.♔f7 ♖h6 11.♔g8 ♖g6+ 12.♔h8 ♔a4 13.b5 ♖f7 14.b6 ♖f8# Noch mal 2 Punkte für einen korrekten Weg zum Matt</p>	<p>4</p>

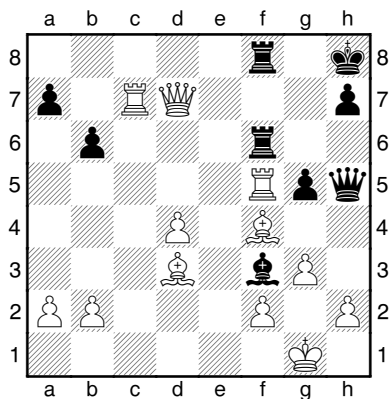
<p>5</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>1...♙xc4 Bei richtigem Spiel von Weiß kann Schwarz nicht gewinnen. 2.♗xe3! 2 Punkte. [2.♗xc4? e2-+; 2.♙xc4? e2 3.♙xe2 a2-+] 2...♙xa2 3.♗d2 ♙c4 4.♗c2 [4.♗c3=; 4.♗c1? ♙d3-+] 4...♙a2 5.♗c3 ♙c4 6.♗c2 ♗c7 7.♗b1= Noch mal 1 Punkt für eine solche Endstellung.</p>	<p>3</p>
<p>6</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>1...♞e5! 2 Punkte [1...♞b2+? 2.♗e1 ♞b1+ 3.♗f2 ♗c3 4.♗e2=] 2.♗f3 ♗c3 3.♞c8+ ♗d2 4.♞d8 d3 5.♗f4 ♞e7 6.♗f3 ♗c2 7.♞c8+ ♗d1 8.♞d8 d2 9.♗f2 ♞f7+ 10.♗g2 ♞f5 11.♞d7 ♗c2 12.♞c7+ ♗d3 13.♞d7+ ♗c3 14.♞c7+ ♗d4 15.♞d7+ ♞d5 Noch einmal 2 Punkte für den kompletten Brückenbau.</p>	<p>4</p>
<p>7</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>6.b4! 2 Punkte. [Mit 6.♗f3 kommt Weiß nicht weiter: 6...♗g5 und der weiße König kommt an den Bh5 nicht heran. 7.b4? wäre dann ein Fehler, weil der weiße König schlecht steht und ein Tempo verliert, nach 7...cxb4 8.♗e2 (8.c5?? b3 9.cxb6 b2 10.b7 b1♞ 11.b8♞ ♞f1#) 8...♗f6! 9.c5 ♗e6 10.c6 ♗d6= endet die Partie remis, weil beide Könige an den Freibauern des Gegners gebunden sind.] 6...cxb4 7.c5 b3 8.♗d2 bxc5 [8...♗f6 9.cxb6+- und der schwarze König gelangt nicht ins Quadrat des Bauern.] 9.b6+- Noch einmal 1 Punkt für eine Variante, bei der der wB durchläuft und der wK den sB aufhält.</p>	<p>3</p>
<p>8</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>12.♗e8! Der König muss nicht vor den Bauern, weil er auch auf e8 auf Patt steht. [12.♗g8? ♗xc7 13.♗h7 ♞f7 und Schwarz gewinnt nach bekanntem Muster.] 12...♞xg7= 2 Punkte [12...♞e6+ 13.♗f8]</p>	<p>2</p>

<p>9</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>43...g5! Schwarz demonstriert ein typisches Verfahren im Endspiel: Die Bildung eines entfernten Freibauern führt hier zwangsläufig zum Gewinn: 1 Punkt 44.hxg5 ♖xg5 45.♔g3 h4+ 46.♔h3 ♕f4! Weiß gab auf, weil sein König zum Zuschauer degradiert wurde: 47.♔xh4 ♕xf3 48.♔g5 ♕e4 49.♔g4 ♕xd4 50.♔f3 ♕c3 51.♔e2 d4+ Noch einmal 2 Punkte, wenn eine korrekte Variante mit entferntem FB gezeigt wird.</p>	<p>3</p>
<p>10</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>1.♖e4! 2 Punkte [1.♖e6? bxa4 2.♖c5 ♖c4 3.♖xa4 ♖xa3=] 1...♖xe4 2.♖c2! ♕f5 3.♖b3! Ganz wichtig: Schwarz braucht noch einen Zug, um die Fesselung aufzuheben, daher macht Weiß erst noch einen nützlichen Königszug, bevor er tauscht, und gewinnt so ein Tempo. 1 Punkt. [3.♖xe4+? ♕xe4 4.♖b3 ♖d5 5.♖b4 ♕c6=] 3...♔e5 4.♖xe4 ♕xe4 5.♖b4 ♖d5 6.♖xb5 ♖d6 7.♖b6 ♖d7 8.♖b7+- Noch einmal 1 Punkt</p>	<p>4</p>
<p>11</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>1...♔g6! Weiß verliert durch Zugzwang: [1...♔g8?? 2.g6 ♕h8 3.f7 c2+ 4.♕xc2 a2 5.f8♖#] 2.h7 [2.♕c2 a2-+; 2.♔a2 c2-+; 2.f7 ♕xf7-+] 2...♕xh7 3.f7 ♔g7 4.g6 ♕f8-+ 2 Punkte</p>	<p>2</p>
<p>12</p> <p>□</p> <p>?</p>		<p>80.b7! Schwarz gerät sofort in Zugzwang: 80...♖xb7 81.♖b6 3 Punkte. Schwarz gab auf, denn Weiß gewinnt nach Belieben, z.B. 81...a5 82.a4 ♖d7 83.♕xf7 ♕c6 84.♔e7 ♕xb6 85.f7</p>	<p>3</p>

13



?



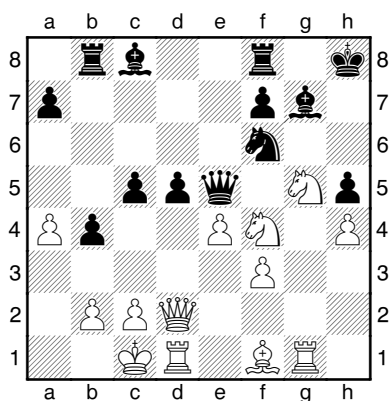
24...♖xh2+! 25.♔xh2 ♜h6+ 26.♔g1 ♜h1# 2 Punkte für die Mattführung.

2

14



?



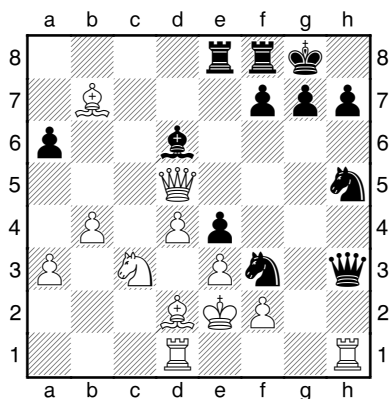
20.♘xf7+ Die schwarze Dame wird das Opfer einer Springergabel. 20...♞xf7 21.♘g6+ 2 Punkte

2

15



?



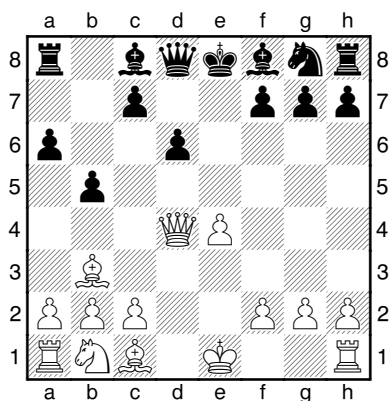
23...♘g3+! 24.fxg3 ♖g2# 2 Punkte

2

16



?



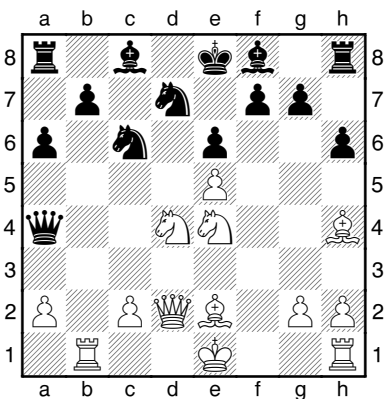
8...c5! 9.♘xf7+ [Die Figur ist weg: 9.♖d5 ♘e6 10.♖c6+ ♘d7 11.♖d5 c4-+] 9...♔xf7 10.♖d3 2 Punkte [10.♖d5+ ♘e6 und der Ta8 ist geschützt.] -+

2

17



?



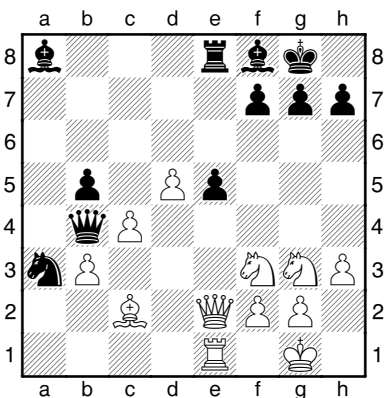
15. ♖xe6! ♙e7 [15...g5? war die Partiefortsetzung. 16. ♗f6+! ♜xf6 17. ♜c7+ ♙e7 18. ♖d6#, 15...fxe6? 16. ♗h5+ g6 17. ♗xg6#; 15...♗xe4? 16. ♜c7#] 16. ♜c7+ ♙f8 17. ♗xe7+ ♙xe7 18. ♜c3 ♖h4+ 19. g3 ♖d4 20. ♜xa8+- 4 Punkte für die vollständigen Varianten.

4

18



?



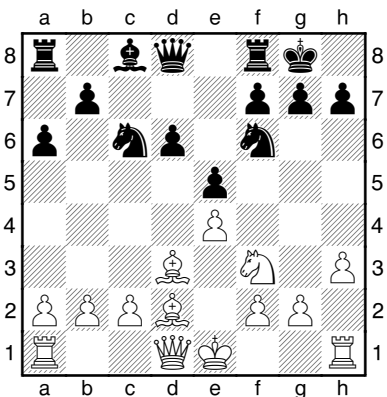
26. ♗xh7+! Das klassische Läuferopfer ist hier so stark, dass man sogar auf den ♖e1 verzichten kann. 26...♙xh7 27. ♗g5+ ♙g8 [27...♙g6 28. ♖h5+ ♙f6 29. ♖xf7+ ♙xg5 30. ♖f5+ ♙h6 31. ♖h5#] 28. ♖h5 ♖xe1+ 29. ♙h2 Schwarz gab auf wegen 29...♙b4 30. ♖xf7+ ♙h8 31. ♖xe8+ ♗f8 32. ♖xf8# 4 Punkte für vollständige Varianten.

4

19



?



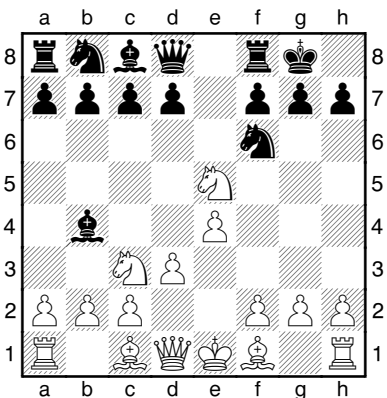
11...d5! Schwarz hat die Bauernmehrheit im Zentrum. Mit dem Textzug beseitigt er die Schwächen in der d-Linie. Der Zug ist doppelt stark wegen der Gabeldrohung auf e4. Erschwerend für Weiß kommt noch hinzu, dass er noch nicht rochieren hat. 12. ♖e2 Insgesamt 4 Punkte, wenn die Einschätzung stimmt sowie ...d5 und ...♖e2 als stärkste Fortsetzungen gefunden werden. [12.exd5 war Partiefortsetzung 12...♖xd5! 13. ♙e2 e4 14. ♜h2 ♖d8♯ Weiß kann noch immer nicht rochieren – Schwarz steht überlegen.; 12...g5? dxe4 13. ♗xf6 ♖a5+! 14. ♜d2 exd3 15. ♗g5 ♜b4] 12...dxe4 13. ♗xe4 ♜d4 14. ♜xd4 ♖xd4 15. ♗d3 e4 16. ♗c4 ♖xb2♯

4

20



?



Schwarz hat einen Bauern weniger, ist dafür aber besser entwickelt. In einer solchen Situation muss er die Stellung öffnen, insbesondere die e-Linie. Weiß muss sich danach sorgfältig verteidigen, um nicht in einen heftigen Angriff zu geraten. Den Mehrbauern wird Weiß auf jeden Fall wieder verlieren. 5...d5! [5...♖e8 nebst anschließendem d5 ist auch nicht schlecht. 6. ♗f4 (6. ♜f3 d5 7.e5 d4 8.a3 ♗d6 9. ♜e4 ♗xe5 10. ♗e2)] 6. ♗d2 ♖e8 Insgesamt 4 Punkte, wenn die Einschätzung korrekt ist und die Kombination der Züge ...♖e8 und ...d5 gefunden wurde.

4

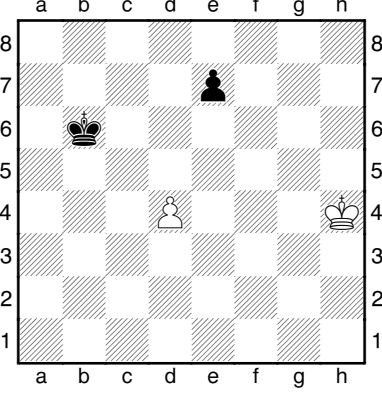
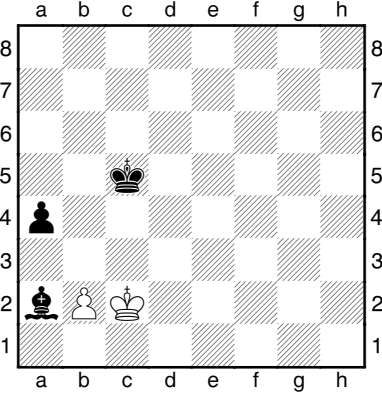
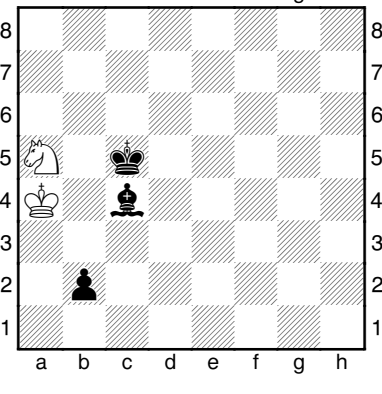
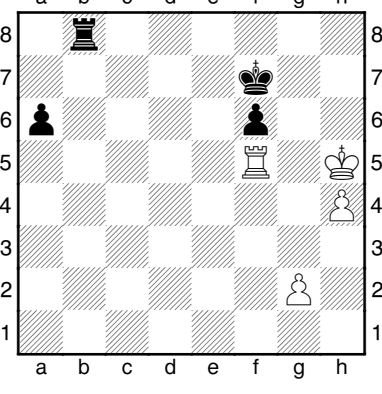
Schachbund NRW
Leistungssport

Stützpunktübergreifender
Vergleichstest 2007

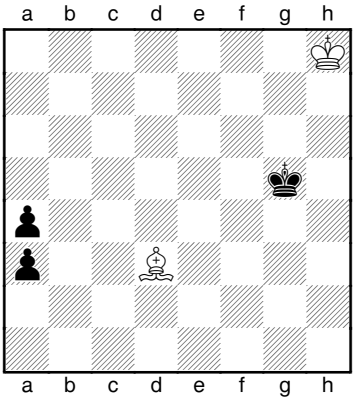
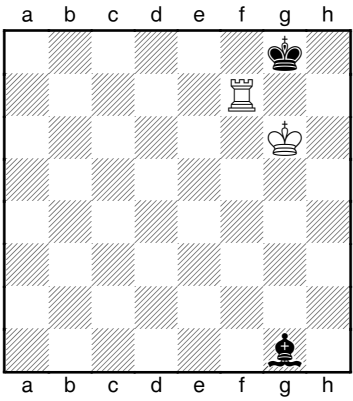
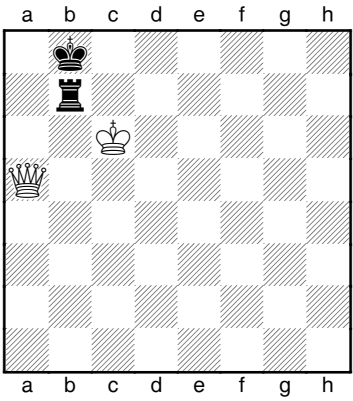
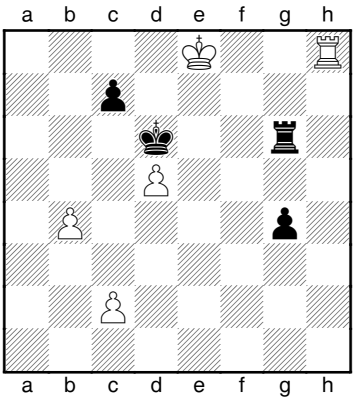
D3/D4 – Kader



Musterlösungen

<p>1</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>1...♔b5! [1...♕c6? 2.♖g4 ♕d5 3.♗f5 e6+ 4.♗f6 ♕xd4 5.♗xe6=] 2.♖g4 ♕c4 3.♗f5 ♕d5! 2 Punkte</p>	<p>2</p>
<p>2</p> <p>□</p> <p>=</p>		<p>2.b4+! Damit wird Weiß den störenden Bauern auf b2 auf elegante Weise los. 2...axb3+ [2...♕xb4 3.♗b2=] 3.♗b2= 3 Punkte für die Angabe beider Remisstellungen.</p>	<p>3</p>
<p>3</p> <p>□</p> <p>=</p>		<p>2.♖b3+! ♕xb3+ 3.♗a3!! Die Pattverteidigung rettet den halben Punkt! 3...b1♗ [3...b1♖=; 3...b1♘+ 4.♗xb3=] 3 Punkte</p>	<p>3</p>
<p>4</p> <p>■</p> <p>?</p>		<p>36...♖b5! Der Übergang ins Bauernendspiel gewinnt dank des entfernten Freibauern. - 2 P. 37.♕g4! [37.♖xb5? axb5 und der König gelangt nicht mehr in das Bauernquadrat.; 37.g4? ♖xf5+ 38.gxf5 a5-+] 37...♖xf5 38.♗xf5 a5 39.♗e4 f5+! 1 P.[39...a4? 40.♗d3 f5 41.g3! =; Weiß gab auf angesichts der Folge 39...f5+ 40.♗d4 (40.♗xf5 a4-+) 40...f4! 41.♗c4 ♕g6-+ und die weißen Bauern gehen verloren.]</p>	<p>3</p>

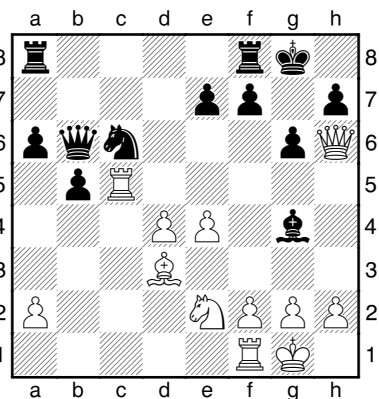
<p>5</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>1.♖h3! Der weiße König steht sehr aktiv, und das genügt zur Rettung: 2 Punkte 1...♞d2 2.♞g3 ♞d1 3.♞h3 d2 Anders kommt Schwarz nicht weiter. 4.♞c3+ ♖b2 5.♞b3+ ♖a2 6.♖c3! 1 Punkt 6...♞c1+ 7.♖xd2 ♖xb3 8.♖xc1=</p>	<p>2</p>
<p>6</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>3.♞e4+ [3.♖b6 ♞e6 4.♖xa6 ♖g5 5.♖xb5 ♞d4+ 6.♖c4 ♞xf3 7.♞xf3+ ♖xg4 ergibt ebenfalls nur Remis.] 3...♞xe4 4.fxe4 ♖f7! 2 P. [4...♖g6? 5.e5 ♖g5 6.♖b4 ♖g6 7.♖c5 ♖g5 8.e6-+; 4...♖e6? 5.g5 ♖e5 6.♖b4 ♖e6 7.♖c5 ♖e5 8.g6 ♖f6 9.e5+! ♖xg6 10.♖d6 ♖f7 (10...b4 11.e6 b3 12.e7 b2 13.e8♖++-) 11.♖d7 b4 12.e6+ ♖g7 13.e7 b3 14.e8♖] 5.♖b4 ♖f6 6.♖c5 [6.g5+ ♖xg5 7.♖c5 ♖g6 8.♖d6 ♖f7 9.♖d7 ♖f6 10.♖d6 ♖f7] 6...♖f7! 7.e5 [7.♖d6?? b4 8.e5 b3 9.♖d7 b2 10.e6+ ♖g7-+; 7.g5 ♖e6! 8.g6 b4=] 7...b4= Da auch andere Fortsetzungen im ersten Zug Weiß keinen Erfolg versprechen, ist die Ausgangsstellung nicht zu gewinnen (1 P.)</p>	<p>3</p>
<p>7</p> <p><input checked="" type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>1...♖d4 Schwarz besitzt auch in dieser Stellung ein Extratempo durch den Zug g6-g5. 2.f3 [2.♖f3 g5-+] 2...♖c3 1 Punkt 3.f4! eine interessante Verteidigungs-idee. 1 Punkt [3.♖e3 g5! 4.♖e2 ♖c2 5.♖e3 ♖d1 6.♖f2 ♖d2 7.♖g2 ♖e2 8.♖g3 ♖f1 9.♖h3 ♖f2-+] 3...g5! 1 Punkt - 3 P. maximal. [3...exf4?? 4.g5! fxg5 5.e5!+-; 3...♖d4? 4.g5! fxg5 5.fxex5=] 4.fxe5 fxe5 5.♖e3 ♖c4! 6.♖f3 ♖d4+</p>	<p>3</p>
<p>8</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>1.♖d6! 2 Punkte [1.♖xb7? ♖b3 Der schwarze König gelangt ins Quadrat, und der weiße König kommt nicht schnell genug zur Unterstützung heran. 2.f4 ♖c4 3.♖c6 ♖d4 4.♖d6 ♖e4 5.f5 ♖xf5; Das Bauernrennen kann Weiß nicht gewinnen: 1.f4? b5 2.f5 b4 3.f6 b3 4.f7 b2 5.f8♖ b1♖=; 1.♖b6? ♖b3 2.f4 ♖c4 3.f5 ♖d5 4.f6 ♖e6=] 1...♖a3! Eine starke Verteidigung! - 1 Punkt [1...b5? 2.♖c5 ♖b3 3.♖xb5 ♖c3 4.♖c5 ♖d3 5.♖d5 Hier kommt der schwarze König nicht mehr an den weißen Bauern heran.] 2.♖c5! ♖a4 [2...b5 3.♖xb5 ♖b3 4.f4+-] 3.f4 b5 4.f5 b4 5.♖c4! [5.f6? b3 6.f7 b2 7.f8♖ b1♖ Weiß hat jetzt zwar einen Spieß, aber der schwarze König steht nah genug an seiner Dame, um dieser Deckung zu geben. 8.♖a8+ ♖b3 9.♖b7+ ♖a2=] 5...b3 6.♖c3! 1 Punkt 6...♖a3 7.f6 b2 8.f7 b1♖ 9.f8♖+ Weiß zieht zwar später ein, aber dafür mit Schach. Der schwarze König steht am Rand sehr schlecht, Matt oder Damenverlust ist die unvermeidliche Folge. 9...♖a4 [9...♖a2 10.♖a8#] 10.♖a8+ ♖b5 11.♖b7+- Noch 1 Punkt - maximal 4 Punkte</p>	<p>4</p>

<p>9</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>1.♙c4! 2 Punkte [1...♙b1? ♜f4 2.♚g7 ♜e3 3.♚f6 ♜d2 4.♜e5 ♜c1 5.♙a2 ♜b2 6.♙f7 a2 7.♙xa2 ♜xa2 8.♜d4 ♜b2-+] 1...♜f6! 2.♙g8! 1 Punkt [2.♜h7? ♜e5 3.♚g6 ♜d4 4.♙g8 ♜c3 5.♚f5 ♜b2 6.♜e4 a2 7.♙xa2 ♜xa2 8.♜d3 ♜b2-+] 2...♜e5 3.♚g7 ♜d4 4.♚f6 ♜c3 5.♜e5 ♜b2 6.♜d4 a2 7.♙xa2 ♜xa2 8.♜c3 a3 [8...♜b1 9.♜b4=] 9.♜c2 1 Punkt – 4 P. maximal</p>	<p>4</p>
<p>10</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>Der schwarze König ist in der gefährlichen Ecke gefangen. Dann kann Weiß den Sieg erzwingen. 2.♜f1! Der Läufer wird auf ein schlechteres Feld vertrieben: [2...♜f4 ♙h2 3.♜h4 ♙g3 4.♜g4 ♙d6 5.♜d4 ♙c7 6.♜c4+-] 2...♙h2 3.♜f2 ♙g3 [Nach 3...♙g1 4.♜g2 hat der Läufer ebenfalls kein sicheres Feld mehr zur Verfügung: 4...♙e3 5.♜e2 ♙c5 6.♜e8+ ♙f8 7.♜d8+-] 4.♜g2! ♙d6 [4...♙f4 5.♜f5+-; 4...♙e5 5.♜e2 ♙d6 6.♜e8+ ♙f8 7.♜d8+-; 4...♙h4 5.♜h5+-] 5.♜d2 ♙e7 6.♜c2! Auf e7 blockiert der Läufer ein Fluchtfeld seines Königs, so dass Schwarz nicht aus der gefährlichen Ecke herauskommt. 6...♜f8 7.♜c8+- insgesamt 2 Punkte für eine schlüssige Zugfolge</p>	<p>2</p>
<p>11</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>1.♜e5+ ♜a8 2.♜a1+ ♜b8 [2...♜a7 3.♜h8#] 3.♜a5 2 Punkte für das Standardmanöver Abwälzen der Zugpflicht. 3...♜b3 [3...♜c8 4.♜a6+-; 3...♜a7 4.♜d8#] 4.♜d8+ ♜a7 5.♜d4+ ♜b8 [5...♜a8 6.♜a4+ ♜b8 7.♜xb3+-] 6.♜f4+ ♜a7 [6...♜c8 7.♜c7#] 7.♜f7+ 1 Punkt für eine Belegvariante mit Turmgewinn.</p>	<p>3</p>
<p>12</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>?</p>		<p>1.♜f7 ♜g5 [1...g3 2.♜xg6 g2 3.♜f6! (3.♜d8+? ♜e7-+) 3...g1♜ 4.♜d8#] 1 Punkte für diese Variante.] 2.♜f6 ♜xd5 [2...♜e5 3.♜d8#] 3.c4 ♜d1 [3...♜e5 4.♜d8+ ♜c6 5.♜xe5; 3...♜d4 4.♜d8+ ♜c6 5.♜xd4] 4.♜d8+ 3 Punkte für die Hauptvariante.</p>	<p>4</p>

13



?



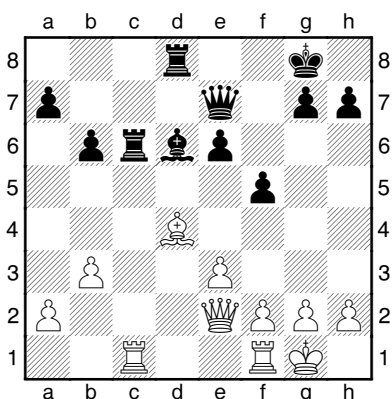
20. **♖f4!** Mit entscheidenden Drohungen: a) ♜d5 nebst ♜xc6 b) ♜g5 nebst ♜h5 2 Punkte [20. ♜fc1? ♜b4?] 20... ♜xd4 [20... ♜fd8 21. ♜g5 ♜c8 22. ♜h5 ♜xd4 23. e5+-] 21. ♜g5!+- 1 Punkt. [21. ♜h5? ♜e6+- ; 21. ♜h5? ♜xh5 22. ♜xh5 ♜e6+-] 21... ♜f3 22. ♜g3

3

14



?



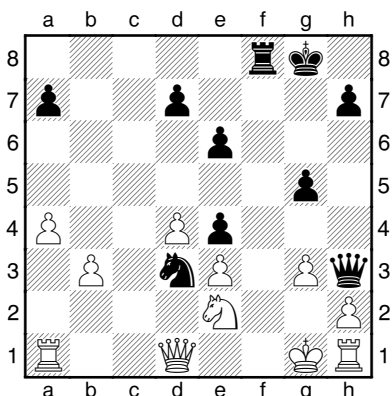
24... ♜xh2+ Schwarz gewinnt einen Bauern. 1 Punkt
25. ♜xh2 ♜c7+ 26. ♜e5! 1 Punkt für diese Verteidigung.
26... ♜xe5+ 27. g3 ♜xc1 28. ♜xc1

2

15



?



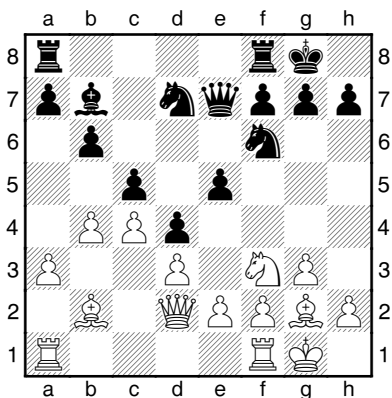
25. ♜a2!! Es gibt Partien, die hängen an einem einzigen Zug. Hier ist es der Weiße, der im entscheidenden Moment die einzige Verteidigung findet – jetzt wird der schwarze Angriff abgeschlagen. 3 Punkte für diese Idee. [25. ♜f4? gxf4 26. exf4 ♜xf4! 27. ♜a2 (27. gxf4? ♜e3+ 28. ♜g2 ♜xf4+ 29. ♜f1 ♜h3+ 30. ♜e1 ♜g2 und Schwarz gewinnt.) 27... ♜f3 28. ♜e2 ♜f5 mit überwältigender Stellung für Schwarz.] 25... ♜b4 [25... ♜f2 26. ♜f4! und Schwarz hat gar nichts.] 26. ♜c1! [26. ♜d2 ♜d5 27. ♜f4 gxf4 28. exf4 e3] 26... ♜xa2 27. ♜xa2 1-0

3

16



?



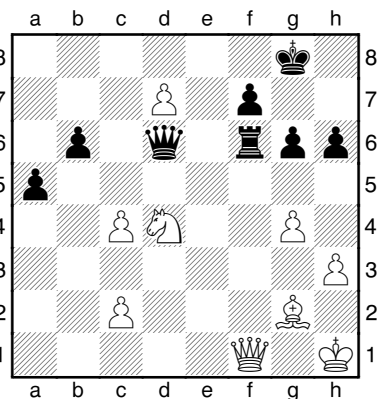
14. ♜xd4! gewinnt einen Bauern: 14... ♜xg2 15. ♜f5 ♜e6 16. ♜g5 ♜e8 [16... g6 17. ♜h6+ ♜g7 18. ♜xg2] 17. ♜xg2 2 Punkte.

2

17



?



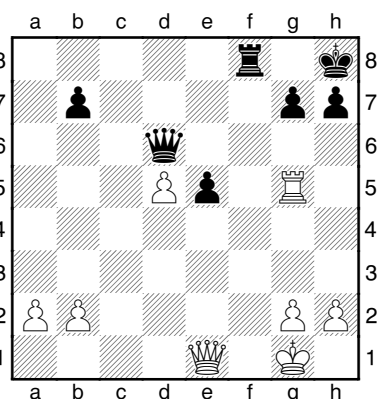
47. ♖a1 [Keineswegs stärker ist 47. ♗xf6? , denn nach 47... ♗xf6 48. ♖c6 a4! 49. d8 ♗+ ♗xd8 50. ♖xd8 a3+ gewinnt Schwarz! 3 Punkte für diese Erkenntnis!; Zu ähnlichen Bildern wie in der Partie führt 47. ♗e1 ♗xd7 48. ♖d5 Der weiße König steht zu schlecht, um realistische Gewinnhoffnungen zu entwickeln.] 47... ♗xd7 48. ♖f5! ♗d8 49. ♖xh6+ ♖h7 50. g5 ♖d6 Auch hier hat Schwarz zu viel Gegenspiel. 51. ♖d5 ♖xd5 52. cxd5 ♗xd5+ 53. ♖h2 ♗d2+ 1/2-1/2

3

18



?



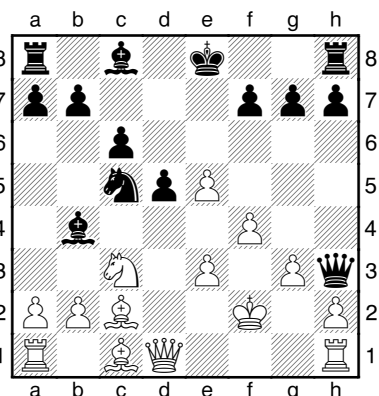
31... ♗b6+ [31... ♗c5+ 32. ♖h1 ♗c4 ist ein kürzerer Weg zur Partiefortsetzung.] 32. ♖h1 ♗b5 33. ♖g1 ♗c5+ 34. ♖h1 ♗c4 35. ♖g1 ♗d4+ 36. ♖h1 ♗e4 37. ♗c1 ♗d3 38. ♖g1 ♗d4+ 39. ♖h1 ♗d2 4 Punkte für die vollständige Lösung.

4

19



?



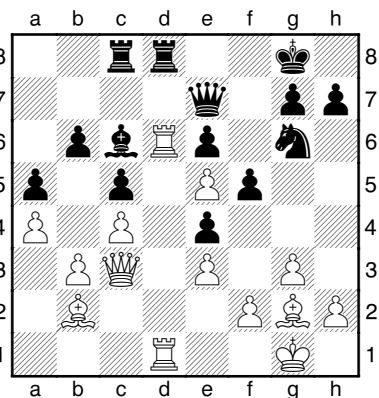
Die weiße Bauernstellung ist geschwächt. Fast alle Bauern stehen auf schwarzen Feldern. Auch der weiße König steht unsicher. Schwarz verfügt über einen klaren Plan, die weißen Felder unter Kontrolle zu bringen: 13... ♖xc3! Schwarz tauscht die Figuren, die die weißen Felder schützen, und erlangt dadurch eine positionell überlegene Stellung. [13... ♖f5 14. ♖xf5 ♗xf5 ist vergleichbar stark, denn der ♖c3 kann sich dem Abtausch ja doch nicht entziehen] 14. bxc3 ♖f5! 15. ♖xf5 ♗xf5 Insgesamt 1 Punkt für die korrekte Einschätzung der Stellung und 2 Punkte für das Manöver ♖xc3 nebst ♖f5 in beliebiger Reihenfolge.

3

20



?



Einschätzung der Stellung: Weiß beherrscht die d-Linie, aber Schwarz verteidigt im Moment noch die Einbruchsfelder. Weiß droht Verstärkung des Drucks mit ♗d2. Ein Tausch auf d6 würde nach exd6 den ♖b2 zum Leben erwecken. Ohne die Türme dagegen steht eher Schwarz besser, da sein Springer in der geschlossenen Stellung über mehr Möglichkeiten verfügt. 24... ♖h8! Schwarz schüttelt den Druck in der d-Linie ab, ohne selbst auf d6 zu tauschen. [24... ♖xd6? 25. exd6! ist gefährlich für Schwarz, denn der ♖b2 ist plötzlich sehr aktiv.] 25. ♖f1 ♖f7 26. ♖xd8+ ♖xd8 27. ♖xd8+ ♗xd8 Insgesamt 2 Punkte für eine korrekte Bewertung der Stellung und noch einmal 2 P. für das Manöver ♖h8-f7.

4