

Lösungen

– erst anschauen, wenn ihr möglichst alle Aufgaben geschafft habt, oder nicht mehr weiterkommt –

Aufgabe 1: Zwischenzug

- 1.... Lxc3
2. Txd7 Lxe1+
3. Kxe1 Txd7

Aufgabe 2: arabisches Matt

- 1.Se7+ Kh8
2. Dxb7+ Kxb7
3. Th3#

Aufgabe 3: Fessel

- 1...Dg2+
- (Wenn 2.Ke1, dann 2...Lg3+ 3.Tf2 Dxf2#)
2. Tf2 dxc3+
3. Ke1 Lg3

Aufgabe 4: Zwischenzug

- 1....Sxg3
- 2.Dxg6 Se2+
3. Kh1 hxg3

Aufgabe 5: Gefangene Figur

- 1....f6
2. Sg5 h5

Aufgabe 6: Überladung einer Figur

- 1.Txe8+ Txe8
2. Dxd6
- (wenn Kh7 dann Dxd8)

Aufgabe 7: Springergabel und Fessel

- 1.Sb7 Ta6
2. Ta1 (und der Läufer geht verloren...)

Aufgabe 8: Matt

- 1.Tb8+ Le8
2. Lg6 Th1+
3. Kxb1 Kg8
4. Txe8# (auch nach f5)

Aufgabe 9: Spieß

- 1.Sxd5 cxd5
2. Lb5 (Spieß und Qualitätsgewinn)
- (nach 1...Txd5 2. Lc4)

Aufgabe 10 Matt

- 1.Qxd7+Kxd7
- 2.Bf5+Ke8
- 3.Bd7+Kf8
- 4.Bxe7# (nach 2...Kxc6 kommt 3.Ld7#)