

Lösungen 29. Juli 2016:

Aufgabe 1: **1...Dh7!** gewinnt den Läufer auf h2, da dieser wegen Matt nicht ziehen darf. Man siehe: **2. Lg3** (auf jeden anderen Läuferzug folgt das Matt einen Zug schneller, da Weiß nicht 5. Lf2 ziehen kann) **2...Dh1+** **3. Kf2 Sg4+!** **4. Ke2** (4. fxg4 Dxc2#) **4...Dxc2+** **5. Lf2 Dxc2#**

Aufgabe 2: Matt in acht klingt hier viel schlimmer als es de facto ist. Wenn man den zweiten Zug und die damit verbundene Idee gefunden hat, spielt sich der Rest quasi von alleine: **1...gxf3+** **2. gxf3** (2. Kf1 Dh1+ 3. Kf2 Dxc2+ 4. Ke1 Th1+ 5. Lf1 Txf1#) **2...Lxf3+!** **3. Kxf3** (auf 3. Kf1 folgt die gleiche Mattschaukel wie im 2. Zug, nur mit dem Läufer anstelle des Bauern) **3...Dg4+** **4. Kf2 Th2+** **5. Kf1** (5. Ke1 Dg1+ 6. Lf1 Dg3+ 7. Tf2 Dxc2#) **5...Dh3+** **6. Kg1** (6. Ke1 Th1+ mit Matt im nächsten Zug) **6...Dg3+** **7. Kf1 Th1+** **8. Ke2 Dg2#**

Aufgabe 3: Houdini bevorzugt zwar 1. Db5, aber am zweckmäßigsten ist das naheliegende **1. Tg7+ Dxc7** **2. Txc7+ Kxc7** **3. Db7+**. Die Fortsetzung mittels 3...Le7/Te7 kann nach dem doppelten Tausch auf e7, gefolgt von fxe4 für Schwarz nicht genügen und auch nach 3...Kf8/g8/h8 4. Dxa6 kommt das schwarze Gegenspiel basierend auf 4...e3/exd3 viel zu langsam. Hiervon kann sich jeder leicht selber überzeugen.

Aufgabe 4: Das große Problem für den Schwarzen liegt hier in der Anfälligkeit auf der langen Diagonalen h1 -> a8. Dies lässt sich durch Ausschalten der Deckung von d5 auch direkt ausnutzen: **1. Sc6** (räumt a tempo die Diagonale a1 -> h8 und öffnet dem Läufer auf b2 den Weg) **1...Dd6** (es gibt keinen guten Damenzug, aber auch 1...Lc8 2. Dd3 ändert nichts) [1...Dc8 2. Sxe7+; 1...Dd7 2. Dxd7 Sxd7 3. Sxe7+; 1...Dc7 läuft ähnlich wie die Hauptvariante] **2. Sxe7+ Txe7** **3. Lxf6** schwarz verliert Material.