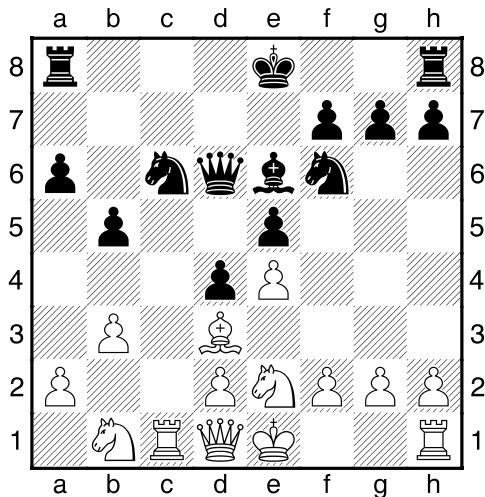
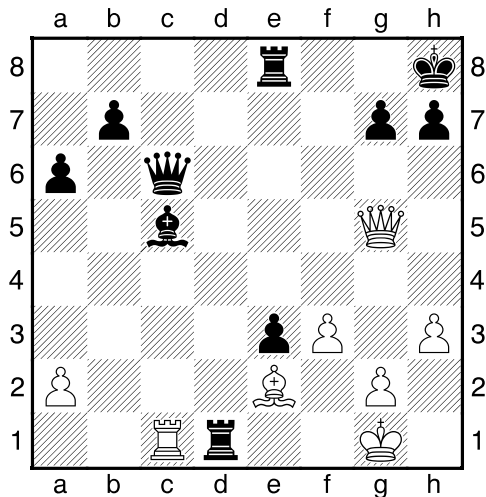


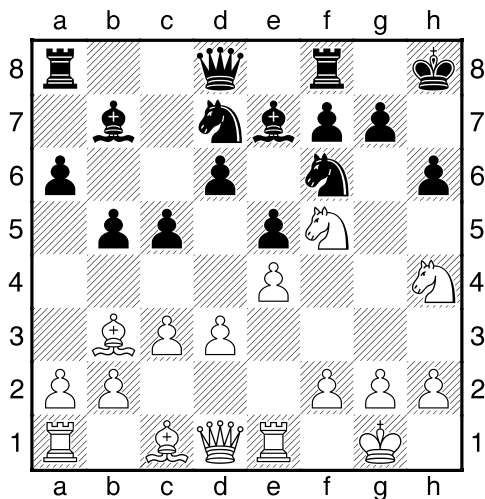
Renés Taktikecke Endrunde 2020 Teil 1



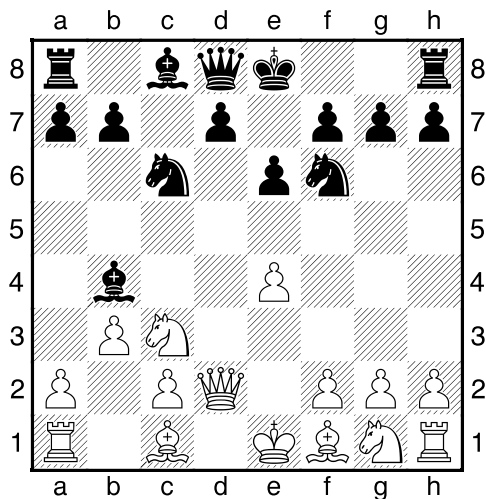
Mahfouz – Köhler Schwarz ist am Zug.



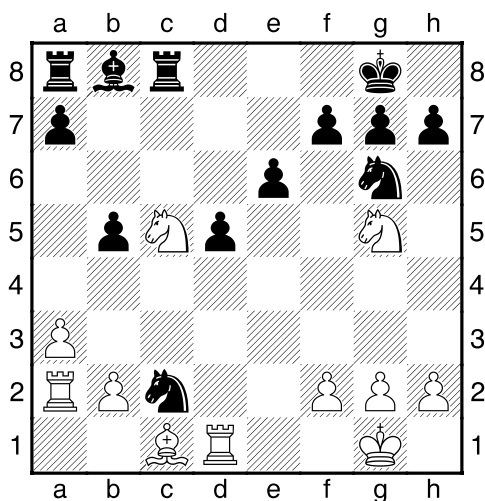
Worthmann – Malcherek Wie soll Weiß auf d1 schlagen und warum nicht anders?



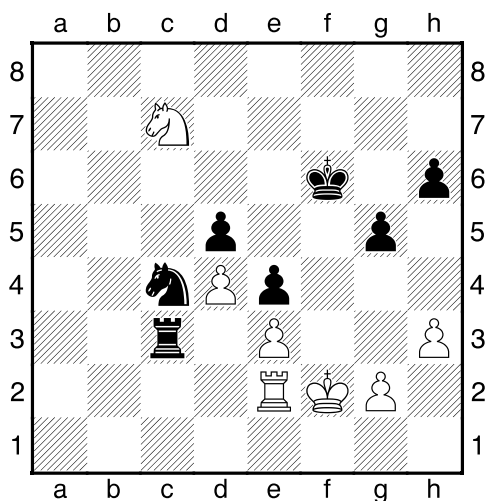
Laucht – Nguyen Weiß ist am Zug.



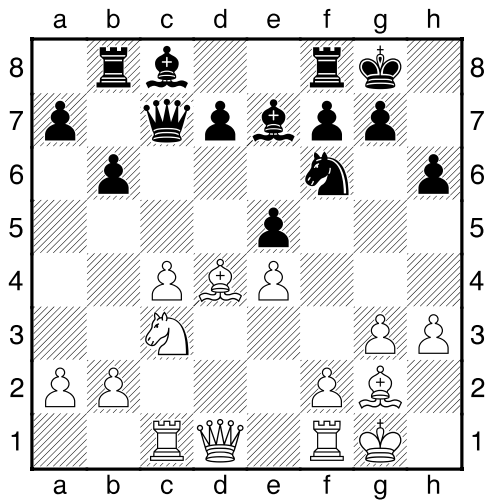
Wang – Hubert Warum ist Lb2 hier keine gute Idee?



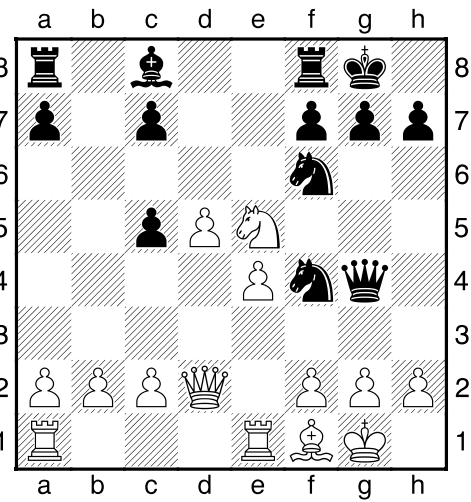
Grabbel – Miller Weiß ist am Zug.



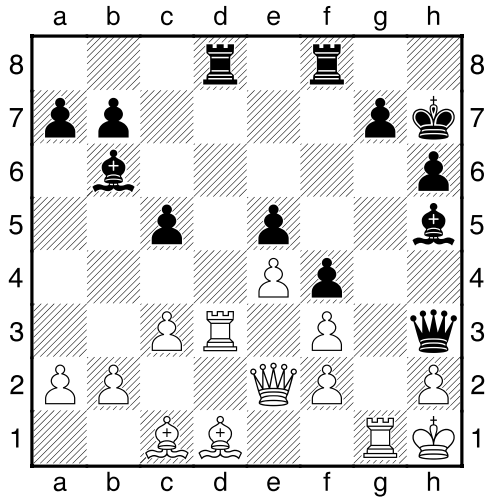
Kelling – Venzlaff Schwarz am Zug.



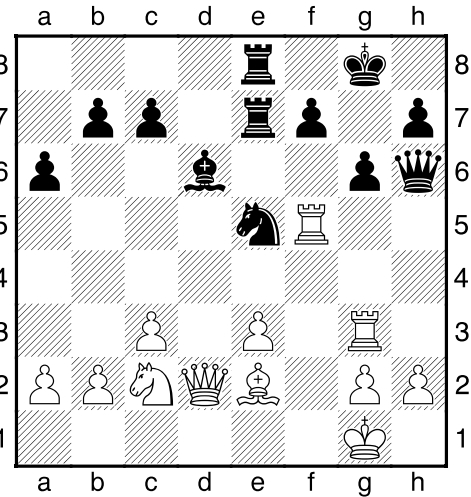
Burgtorf – Serrer Weiß am Zug



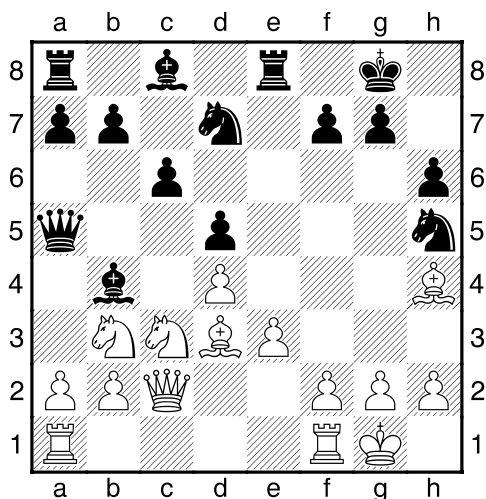
Summers – Daffertshofer Wie kann Schwarz am Zug seine Mehrfigur behalten?



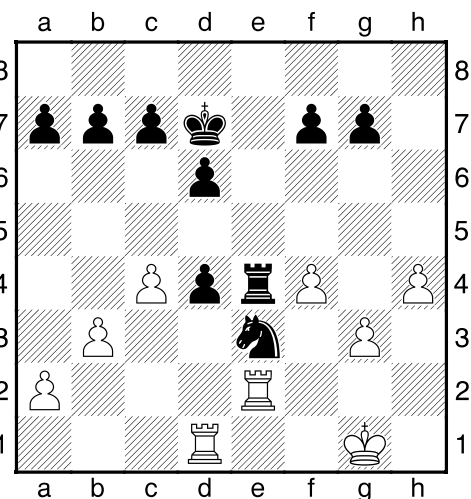
Kieckbusch – Schwank Schwarz am Zug.



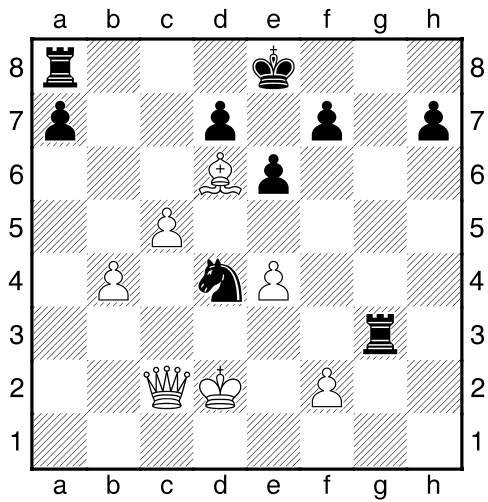
Parindra – Türk Schwarz am Zug.



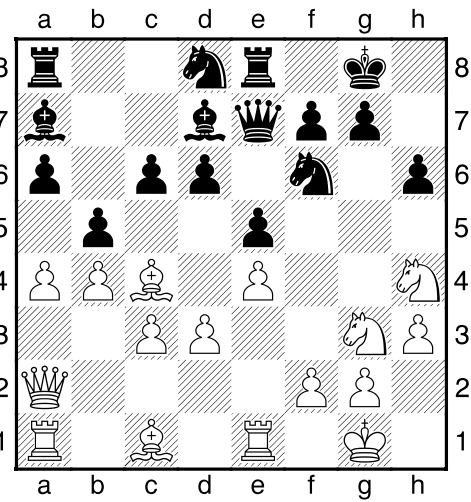
Khalaf – Torres Warum sollte Schwarz die Dame nicht nach c7 ziehen?



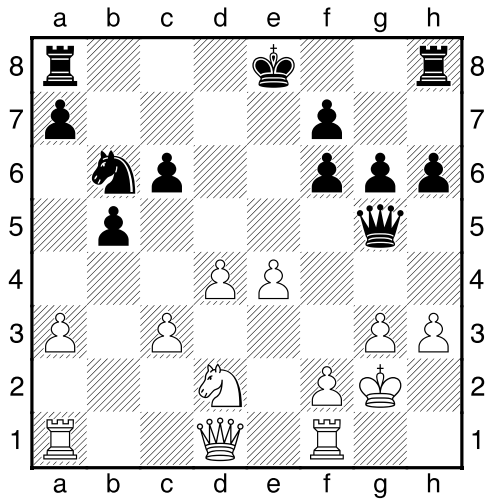
Köhler – Krüger Schwarz ist am Zug.



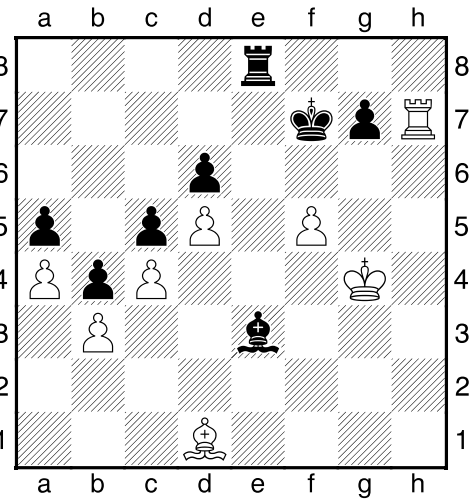
Modali – Heitmann Weiß am Zug.



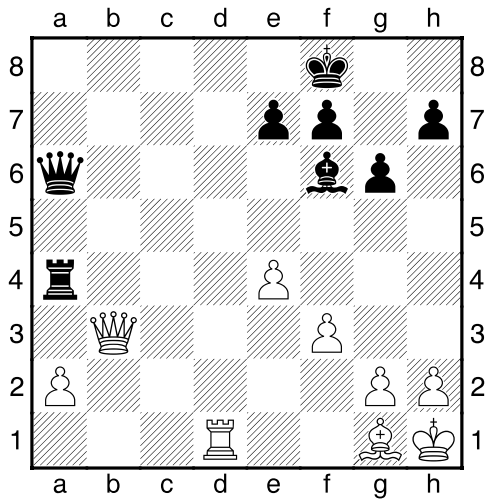
Malchereck – Krasikova Weiß am Zug.



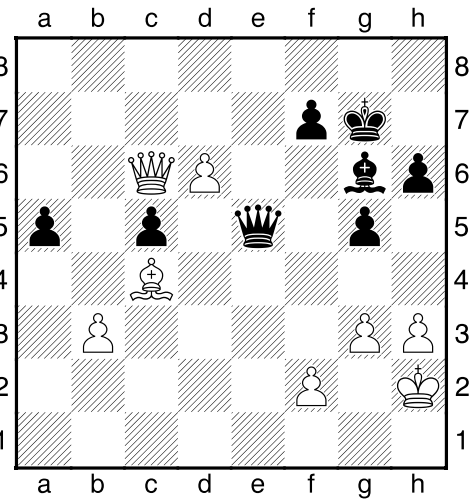
Rosenkranz – Mafouz Weiß am Zug.



von Rosen – Grabbel Schwarz ist am Zug.



Türk – Kipke Weiß ist am Zug.



Mix – Cinar Schwarz ist am Zug.

Lösungen

- 1 1...Sb4 2.Lc2 d3 und Schwarz gewinnt eine Figur.
- 2 Weiß muss auf jeden Fall mit dem Turm auf d1 schlagen, da Lxd1 nach e2+ (Abzugsangriff) die Dame verliert.
- 3 1.Sxe7 Dxe7 2.Sf5 Dd8 3.Sxd6 gewinnt einen Bauern.
- 4 Weil Weiß nach Sxe4 Material verliert.
- 5 1.b4 und Weiß gewinnt eine Figur.
- 6 1...Sxe3 (Abzugsangriff) gewinnt einen Bauern.
- 7 1.Sb5 (Vernichtung der Verteidigung – Wegjagen) gewinnt einen wichtigen Bauern.
- 8 1...Dg5 2.Sf3 Sh3+ und Schwarz behält die Mehrfigur.
- 9 1...Txd3 2.Dxd3 Td8 3.Df1 (3.De2 Txd1 4.Dxd1 Lxf3+) 3...Dxf1 4.Txf1 Txd1 5.Txd1 Lxf3
- 6.Kg1 Lxd1 und Schwarz gewinnt eine Figur
- 10 1...Sc4 2.Lxc4 Lxg3 3.hxg3 gxf5 und Schwarz hat zwei Qualitäten gewonnen.
- 11 Weil Weiß dann mit Sxd5 einen wichtigen Bauern gewinnt.
- 12 1...Sxd1 2.Txe4 Sc3 3.Te1 d3 und der Bauer läuft durch.
- 13 1.Db2 Sb3+ 2.Ke2 Th8 3.Df6 und Schwarz kann das Matt nicht verhindern.
- 14 1.Sg6 gewinnt die Dame.
- 15 1.Sf3 Dh5 2.g4 fängt die Dame.
- 16 1...Lh6 fängt den Turm.
- 17 1.Db8+ Kg7 2.Td8 (oder umgekehrt) und Schwarz kann sich nicht mehr verteidigen, z.B. 2...Txa2 3.Tg8+ Kh5 4.g4+ Kg5 5.Le3+ Kh4 6.Dh6# oder 2...Df1 3.Tg8+ Kh6 4.Dh4+ Lg5 5.Dh3 und der schwarze König kann nicht entkommen.
- 18 1...Le4 2.Dc7 Df6 und gegen Df3 gefolgt von Dg2# ist kein Kraut gewachsen.