

Lösungen für 19.06.

Matt in 3 Aufgaben:

163. 1.Td7 Kg8 2.Df6+ Kh8 3.Txh7#
164. 1.Dg2+ Kg4 2.De4+ Df4 3.Dxf4#
165. 1.Tg1+ Kf6 2.Dh6+ Kf5 3.e4#
166. 1.Tg7+ Kh8 2.Txg6+ Tf6 3.Lxf6#
167. 1.Lf6+ Kg8 2.Th4+ Tc8 3.Th8#
168. 1.Td8+ Kg7 2.Sf6 schwarz beliebig 3.Tg8#

Endspielaufgaben:

37 Im Bauernendspiel muss der direkteste Weg nicht der beste sein:
1.Kg8-h8 Kg6-f5 2.Kh8-g7 Kf5-e4 3.Kg7-f6
Ke4-d3 4.Kf6-e5 Kd3-c2 5.Ke5-d4 Kc2-b2 6.Kd4-d3 Kb2xa2 7.Kd3-c2 Remis. Das direkte 1.Kg8-f8? verliert dagegen: Kg6-f6 2.Kf8-e8 Kf6-e5 3.Ke8-e7 Ke5-d4 4.Ke7-d6 Kd4-c3 5.Kd6-c5 Kc3-b2 6.Kc5-b4 Kb2xa2 7.Kb4-c3 Ka2-b1 usw.

38 1.Lg2-h3 Weglenkung 1...Lc8xh3
Und während der Lc8 sich auf seinen Kontrahenten stürzt, fällt hinter ihm die Tür zu:
2.f4-f5 Ausgesperrt! Und Weiß kann umwandeln.

39 Das Endspiel Turm gegen Läufer ist nicht leicht und kann durchaus Remis enden. Hier allerdings verhilft eine taktische Möglichkeit Weiß zum Sieg:
1.Ke5-f5 Kh8-g8 2.Ta7-a4 Lh4-e1 3.Kf5-g6 Kg8-f8 4.Ta4-f4+ Kf8-g8 [4...Kf8-e8 5.Tf4-e4+] 5.Tf4-e4 und Läuferverlust oder Matt.

40 Die Dame kann gegen den Randbauern nur gewinnen, wenn ihr König in der Nähe ist. Aber der Verteidiger muss gut aufpassen, er kann die Stellung leicht noch verderben:
1.Dc3-b3+ Kb1-a1 2.Db3-d1+ Ka1-b2 3.Dd1-d2+ Kb2-b1 [3...Kb2-a1?? 4.Dd2-c1#: 3...Kb2-b3?? 4.Dd2-c1 und 5.Dc1-a1] 4.Dd2-b4+ Kb1-a1 5.Db4-c3+ Ka1-b1 Remis

41 Der schwache Randspringer erweist sich als Problem:
1.Kg4-f5 Ke7-e8 2.La7-c5 Sh7-f8
[2...Ke8-d8 3.Kf5-g6 und der Springer ist verloren]
3.Lc5xf8 Ke8xf8 4.Kf5-f6 Kf8-e8 5.e6-e7 Ke8-d7 6.Kf6-f7 und gewinnt.

42 Wer einen entfernten Freibauern hat, kann durch Vereinfachung (=Abtausch) oft schnell gewinnen:
1.Df4-h6 Da7-g7+ [1...Da7-e7 2.Dh6-f6+ De7xf6 3.e5xf6 Kh8-g8 4.a2-a4 und der Freibauer ist außerhalb des Quadrates - zudem müsste Schwarz auch zuerst noch den Bf6 erobern] 2.Dh6xg7+ Kh8xg7 3.a2-a4 und gewinnt.