

# Lösungen für 26.06.

## Matt in 3 Aufgaben:

169. 1.Se6+ Kg8 2.Sf6+ Kh8 3.Tc8#

170. 1.Se6+ Kg8 2.Lh7+ Kh8 3.Ta8#

171. 1.h6+ Kh8 2.Df6+ Kh7 3.Dg7#

172. 1.Sf6+ Kh8 2.Se5 b5 3.Sg6#

173. 1.Lc6+ Ta5 2.Dxa5+ Kb8 3.Da8#

174. 1.Sc5 Kb8 2.Db2+ Kc8 3.Db7#

## Endspielaufgaben:

43 Unbesorgt kann Weiß seinen Freibauern vorziehen, denn der König allein kann den Springer hier nicht vertreiben:  
**1.g2-g4 Kc3-d2** [oder 1...Kc3-b2 2.Sc1-e2] **2.Sc1-a2** und gewinnt.  
Falsch wäre jedoch 2.Sc1-b3+ Kd2-c3 3.Sb3-c1 Kc3-b2 usw. mit ewigem Rundlauf - oder bis Weiß auf die richtige Idee kommt!

44 Wenn ein König so eingeengt steht wie hier der schwarze, kommt das Ende oft schnell - hier durch ein Opfer, das ihn noch mehr Platz wegnimmt:  
**1.Ta7-h7+ Ld3xh7 2.Sg5-f7#**

45 Mit einem Qualitätsoffer bringt Weiß König und Turm des Gegners auf eine Diagonale, wo sie Opfer eines Doppelangriffs werden:  
**1.Tg1-e1+ Ke6-d7 2.Te1xe8 Kd7xe8 3.Ld3xg6+** und gewinnt.

46 Der Durchbruch ist hier ein sicherer Gewinnweg, zumal Weiß mit a5 den entferntesten Bauern freispielen kann:  
**1.c4-c5 a6xb5 2.c5-c6 b7xc6 3.a5-a6**  
und Umwandlung und Gewinn sind gesichert. Falls 1...Kf7-e7 2.c5-c6 Ke7-d6 3.c6xb7 Kd6-c7 4.b5xa6 Kc7-b8 5.Kf5-g6 und Weiß gewinnt leicht.

47 Mit zwei Springern kann man meistens nicht Matt setzen. Aber mit einem geht es prima:  
**1.Sf4-h3 g4xh3 2.Kg3-f2 h3-h2 3.Sf1-g3#**

48 **1.Ta8-h8 Ta2xa7 2.Th8xh7+ Kd7-c8 3.Th7xa7**  
[oder 1...Kd7-c6 2.a7-a8D+ Ta2xa8 3.Th8xa8] und gewinnt.  
Ein bekannter Reinfeld, der aber immer wieder vorkommt. Zwar steht der schwarze Turm richtig hinter dem Freibauern, aber in dieser Stellung oder wenn er bei seinem Abzug dem Gegner Schach bieten kann, reicht das nicht.