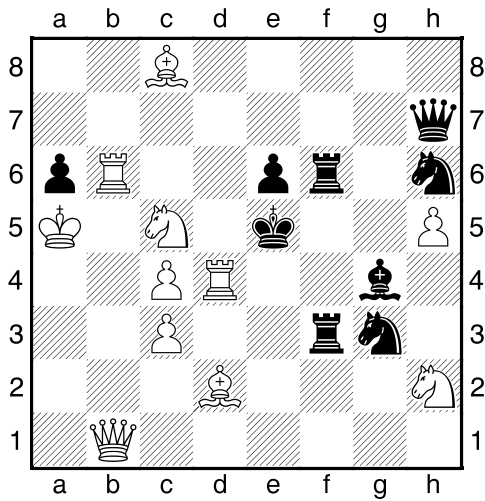


LSV Lösungsturnier III

23.07.2010

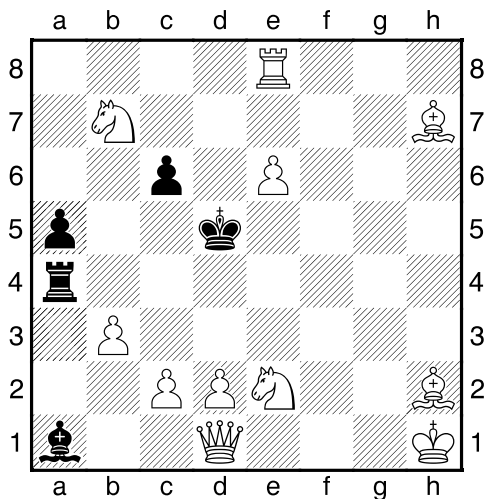


Aufgabe 1: (5 Punkte)

Matt in 2 Zügen

Anzugeben sind der Schlüsselzug, ggf. die Drohung
und die Varianten bis zum Mattzug.

(11+9)

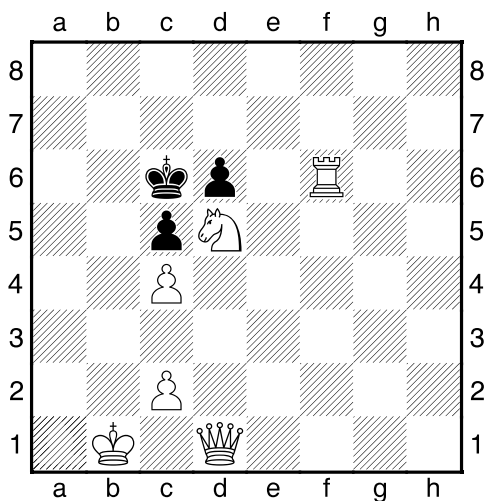


Aufgabe 2: (5 Punkte)

Matt in 2 Zügen

Anzugeben sind der Schlüsselzug, ggf. die Drohung
und die Varianten bis zum Mattzug.

(11+5)



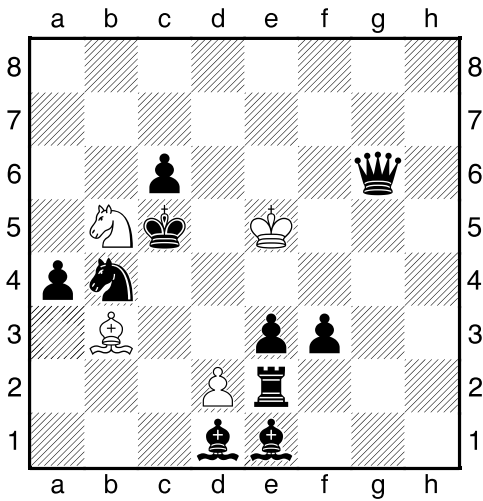
Aufgabe 3: (5 Punkte)

Matt in 3 Zügen

Anzugeben sind der Schlüsselzug, ggf. die Drohung
und die Varianten bis zum Mattzug.

(6+3)

LSV Lösungsturnier III 23.07.2010



Aufgabe 4: (5 Punkte)

Hilfsmatt in 2 Zügen

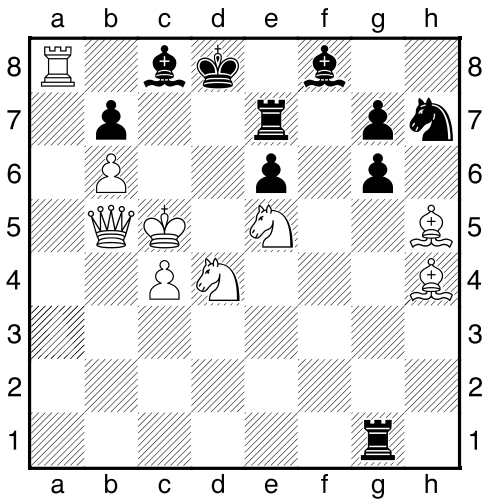
a) Diagramm

b) wLb3->c2, c) wLb3->d7, d) wLb3->f1

(Schwarz zieht an und hilft dem Weißen,
den schwarzen König mattzusetzen.)

Anzugeben sind für jeden Teil a)-d) jeweils die komplette Zugfolge.

(4+10)



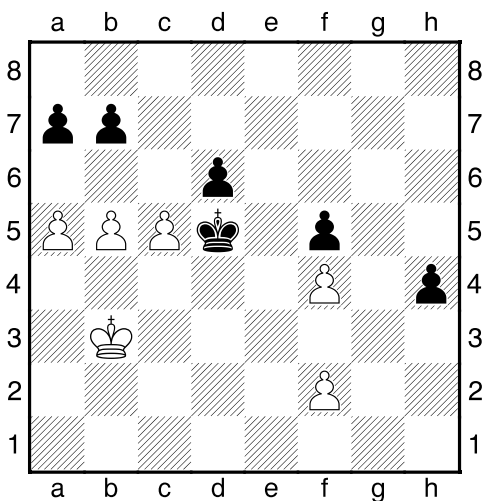
Aufgabe 5: (5 Punkte)

Selbstmatt in 2 Zügen

(Weiß zieht an und zwingt den Schwarzen,
den weißen König mattzusetzen.)

Anzugeben sind der Schlüsselzug, ggf. die Drohung
und die Varianten bis zum Mattzug.

(9+10)



Aufgabe 6: (5 Punkte)

Weiß am Zug gewinnt

Anzugeben ist die Lösungszugfolge so weit,
bis eine offensichtliche Gewinnstellung erreicht ist.

(6+6)