

## SCHÖNE SCHACHAUFGABEN

Es gibt nichts schöneres als schöne Schachaufgaben. Punkt.

Die Sammlung habe ich im Laufe der Jahre erstellt, leider ist nichts von mir selber. Sehr gerne habe ich bei meinem Mentor Dr. Pfleger aus der Zeit Aufgaben herausgenommen, diese Spalte liebe ich über alles.

Roman Vodonyaks Rubrik bei der Europarochade und Artur Jussupows Tigersprung haben wunderschöne Aufgaben. Michael Bezold besitzt ebenfalls wunderschöne Problemaufgaben. Niklas Huschenbeth hat auch einen sehr schönen Internetblog mit wunderschönen Stellungen, den kann ich auch empfehlen. Cor van Wijgerden hat schöne Aufgaben als Prinzip erhoben, seine Stapenmethode ist richtungsweisend. Wenn ich jemanden vergessen habe, Aufgaben her und ich verbessere es in der nächsten Aufgabe. Die schönen Aufgaben kann man am Ende der Stunde einsetzen, als Hausaufgabe, um die Leute zu ärgern, es gibt wahrlich viele Möglichkeiten. Es geht nicht darum, dass sie gelöst werden, sondern um die Schönheit unseres Spiels!

Aufgabe 1: Weiß setzt nicht Matt in einem Zug

Aufgabe 2: Die schönste Partie aller Zeiten aus der Oper

Aufgabe 3: Schweden 54: Matt in einen Zug. Die Aufgabe, die Großmeister nicht lösen können!

Aufgabe 4: Retroschach: Wie entsteht die Aufgabe nach 4 Zügen von Weiß und Schwarz?

Aufgabe 5: Nach dem Zug fielen Goldmünzen aufs Schachbrett: Marshall Levitzky

Aufgabe 6: Eine Aufgabe für Spießler

Aufgabe 7: Wie ich beim Schach gewann ohne Schachspielen zu können

Aufgabe 8: Das Matt von Lucena

Aufgabe 9: Trotzki trotzt der Niederlage

Aufgabe 10: Ein schöner Trick

Aufgabe 11: Die Gläubigen finden die Lösung!

Aufgabe 12: Seefahrer sind hier im Vorteil!

Aufgabe 13: Ein nettes Matt

Aufgabe 14: Wer kombiniert, verliert

Aufgabe 15: Doppelt gemoppelt hält besser

Aufgabe 16: Überraschung

Aufgabe 17: Endspielzauber

Aufgabe 18: Opferlaune

Aufgabe 19: Damenopfer!

Aufgabe 20: Geschenk oder Falle?

Aufgabe 21: Fesselungen sind relativ!

Aufgabe 22: Matt aus dem nichts!

Aufgabe 23: Die Immergrüne

Aufgabe 24: Die Kunst der Ablenkung

Aufgabe 25: Morphy greift an

Aufgabe 26: Goldene Schachzeiten

Aufgabe 27: Blackburne black death

Aufgabe 28: Matt von Olaf Bodden

Aufgabe 29: Nimzowitsch steht sich selber im Weg

Aufgabe 30: Bobby Fischers bester Zug

Aufgabe 31: Das Springerwunder

Aufgabe 32: Das Grundliniendrama

Aufgabe 33: Endspielzauber 1

Aufgabe 34: Die Bauernsensation

Aufgabe 35: Der König ist eine schwache Figur

Aufgabe 36: Aus Artur Jussupows Fundus

Aufgabe 37: Die Schachmaschine

Capablanca

Aufgabe 38: Un petit combination

Aufgabe 39: Immer dieser Morphy

Aufgabe 40: Rubinsteins Unsterbliche

Aufgabe 41: Old Mac Donnell spielt auch Schach

Aufgabe 42: Soll Schwarz oder nicht?

Aufgabe 43: Einfache Kost

Aufgabe 44: Nimzowitschs

Zugzwangwunder

Aufgabe 45: Tricky Rety

Aufgabe 46: Spielmann spielt mit dem Gegner

Aufgabe 47: Karpows Lieblingsstudie

Aufgabe 48: Kurz und schmerzlos

Aufgabe 49: Hexenmeister Tal

Aufgabe 50: Bronstein brütet

Aufgabe 51: Ein Turm für ein Tempo

Aufgabe 52: Bobby Fischers spielt so einfach und doch so schwer

Aufgabe 53: Aljechin gewinnt gegen

Capablanca, es schaut aus wie eine Studie!

Aufgabe 54: Mieses spielt nicht mies

Aufgabe 55: Matt in 2 mit 3 Figuren

Aufgabe 56: Nette Kombi

Aufgabe 57: Matt in 12

Aufgabe 58: Nette Ablenkung

Aufgabe 59: Endspielwunder

Aufgabe 60: Weltmeister Lasker verliert

Aufgabe 61: Eleganter Bauerntanz

Aufgabe 62 Das 7-Springermatt

Aufgabe 63: Matt in 13

Aufgabe 64: Walters Lieblingskombination

Aufgabe 65: Wieder dieser Short!

Aufgabe 66: Vierdamenpartie Capablanca gegen Aljechin

Aufgabe 67: Jung und dynamisch: Magnus Carlsen

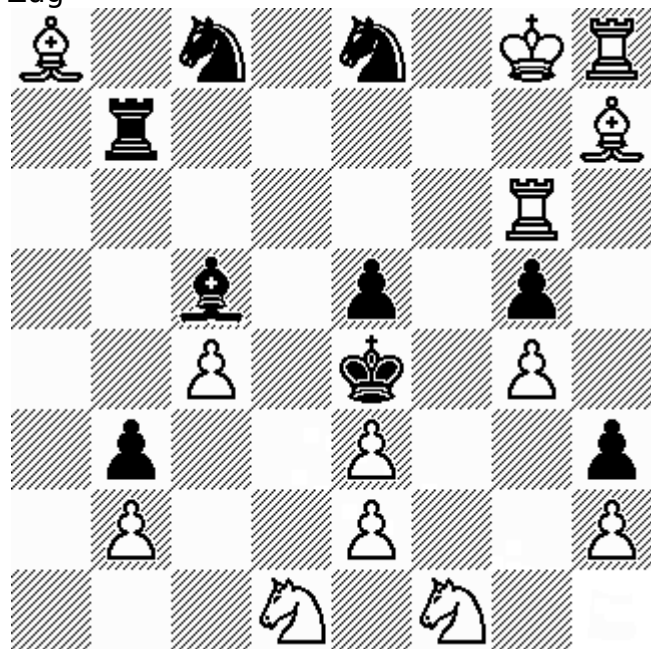
Aufgabe 68: Der vergiftete Braten

Aufgabe 69: Studienzeit

Aufgabe 70: Ich ziehe meinen Hut vor dem Problemkomponisten

- Aufgabe 71: Ein reines Matt
- Aufgabe 72: Die Bamberger Eselei
- Aufgabe 73: Emanzipatorisches Schach
- Aufgabe 74: Aus Roman Vidonyaks Labor
- Aufgabe 75: Christian Zickelbeins Lieblingskomposition
- Aufgabe 76: Endspielschmankerl

Das Leben übertrifft alles:  
Magnus Carlsen wird mit Glanzzug der Glanzzüge Schach-Weltmeister  
Aufgabe 1: Weiß setzt nicht Matt in einem Zug



Aufgabe 2:  
Keine Aufgabe, ein einziger Kunstgenuss  
Nachstehend die entsprechende Notation und Analyse:

**1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 d7-d6**

Die Philidor-Verteidigung

**3. d2-d4 Lc8-g4?!**

Dieser Zug entsprach dem Stand der damaligen Eröffnungstheorie. Tatsächlich handelt es sich, wie Morphy nachweist, um einen ernsten Fehler, der Schwarz sofort in Nachteil bringt.

**4. d4xe5**

Denn 4. ...d6xe5? 5. Dxd8+ Kxd8 6. Sxe5 verliert ersatzlos einen Bauern. Deshalb ist der Verlust des Läuferpaares erzwungen.

**4. ... Lg4xf3**

Ein Verbesserungsversuch ist 4. ... Sb8-d7 , das Albin-Blackburne-Gambit

**5. Dd1xf3 d6xe5 6. Lf1-c4**

Weiß fixiert den Schwachpunkt f7.

**6. ... Sg8-f6 7. Df3-b3**

Wiederum wird Druck auf f7 ausgeübt. Aber noch ein weiterer Schwachpunkt wird angegriffen. Die frühe Entwicklung des Lc8 nach g4 hat den Punkt b7 geschwächt und erweist sich bereits als nachteilig.

**7. ... Dd8-e7**

Nach der schwachen Eröffnungsbehandlung von Schwarz könnte Morphy nun durch Db3xb7 einen Bauern gewinnen, wonach sein Gegner mit einem Schachgebot auf b4 den Damentausch erzwingen müsste, die weiße Initiative schwächen und einiges an Druck aus der Stellung nehmen könnte. Morphy indessen möchte die Initiative in der Hand behalten und versucht, weiteren Druck aufzubauen. Es geht nun darum, die übrigen weißen Figuren zum Angriff ins Spiel zu bringen:

**8. Sb1-c3**

Auf Db4 würde nun einfach Lc4xf7+ folgen. Es droht Db3xb7.

**8. ... c7-c6**

Schwarz deckt den Bauern b7.

**9. Lc1-g5**

Der Springer auf f6 wird gefesselt. Während Weiß seine letzte Leichtfigur entwickelt hat, steht Schwarz ausgesprochen passiv. Dem Läufer f8 ist der Weg versperrt, der Springer b8 ist noch nicht entwickelt und auch die schwarze Dame ist auf e7 weniger mit Angriffsmöglichkeiten ausgestattet, sondern eher damit befasst, diverse Schwachpunkte abzudecken.

**9. ... b7-b5?** Als besser gibt **Maróczy** den Zug 9. ... Dc7 an.



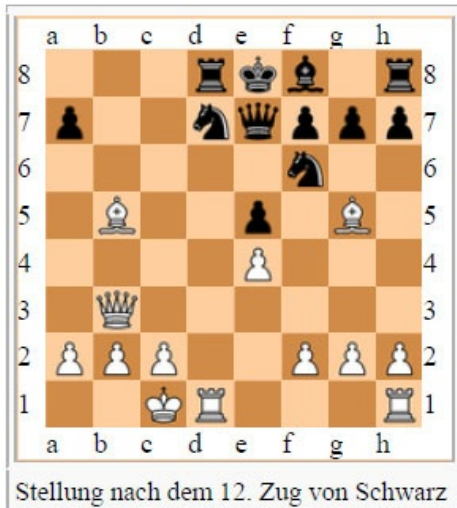
Stellung nach dem 9. Zug von Schwarz

Die folgenden Opfer zertrümmern die schwarze Stellung und bringen die überlegene Entwicklung der weißen Figuren zur Geltung:

**10. Sc3xb5! c6xb5 11. Lc4xb5+**

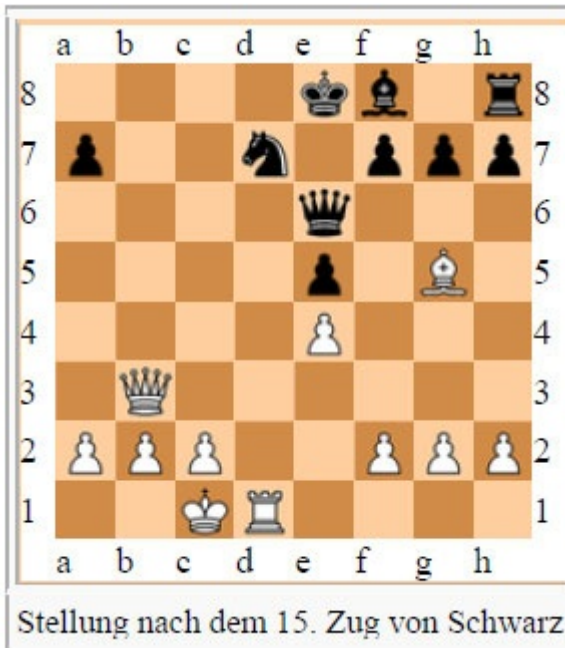
Auch von der anderen Seite her wird der Schwarze nun in der Mitte gefesselt. Wie ein Paket ist er alsbald in der Mitte des Brettes eingeschnürt.

**11. ... Sb8-d7 12. 0-0-0 Ta8-d8**



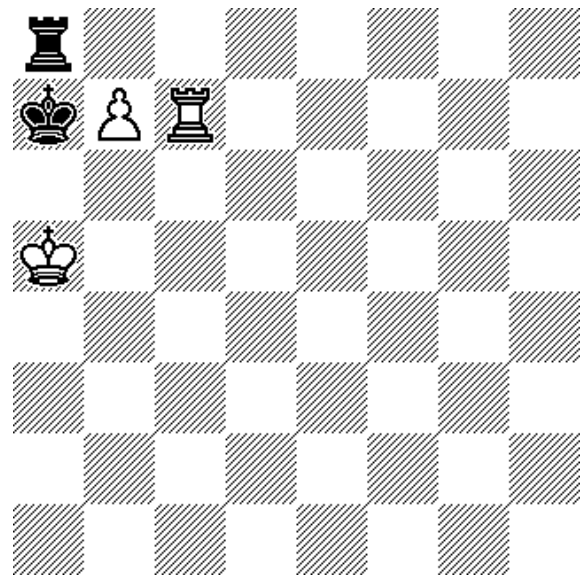
Morphy ist für temporeiche Angriffe mit allen zur Verfügung stehenden Figuren bekannt. Konsequenter bringt er die Partie zu Ende.

**13. Td1xd7! Td8xd7 14. Th1-d1 De7-e6**  
 Ein erneuter Versuch des Schwarzen, die Stellung durch einen Damentausch zu entschärfen. Es ist jedoch bereits zu spät:  
**15. Lb5xd7+ Sf6xd7**

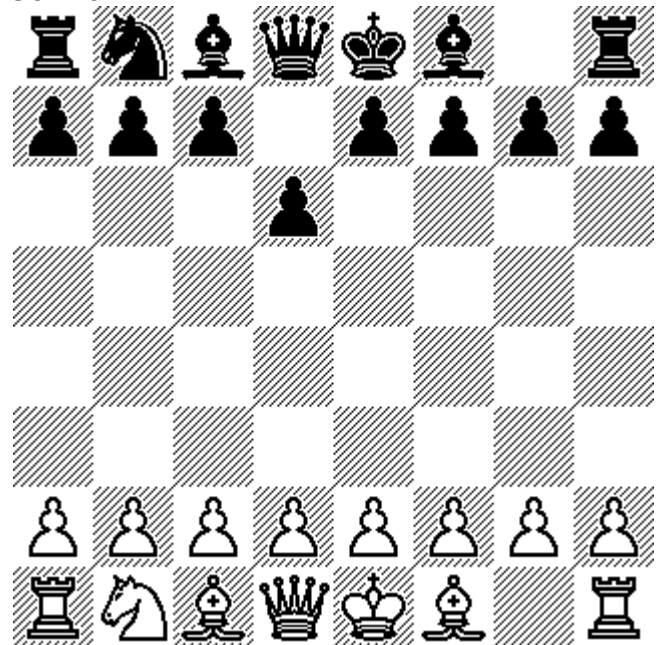


**16. Db3-b8+!!**  
 zum Abschluss noch ein Damenopfer. Nun ist das Matt nicht mehr zu verhindern.  
**16. ... Sd7xb8 17. Td1-d8 Matt.**

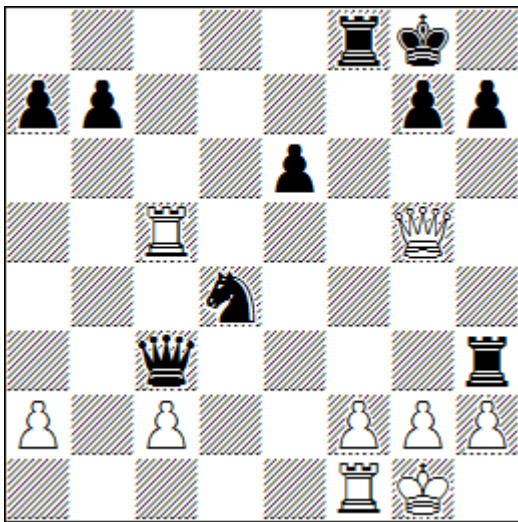
Aufgabe 3:  
 Schweden 1954: Weiß setzt in einem Zug Matt



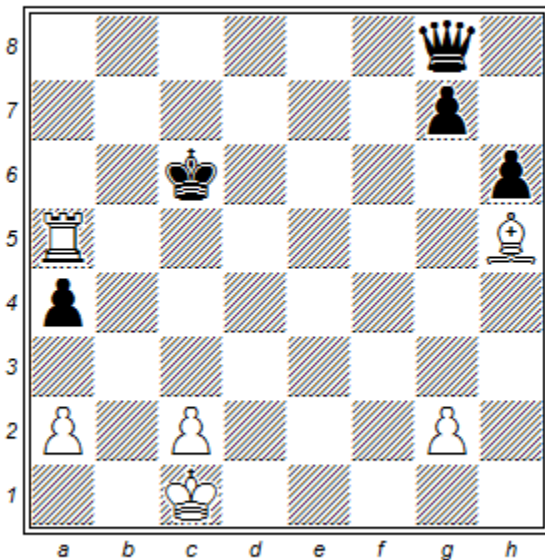
Aufgabe 4: Retroschach: Wie entstand diese Stellung nach 4 Zügen von Weiß und Schwarz



Aufgabe 5: Marshall Levitzky  
 Nach dem Zug von Schwarz warfen Zuschauer begeistert Goldstücke aufs Schachbrett heißt es!



6. Eine Aufgabe für Spießler. Weiß ist dran  
*Autor*



*Forderung*

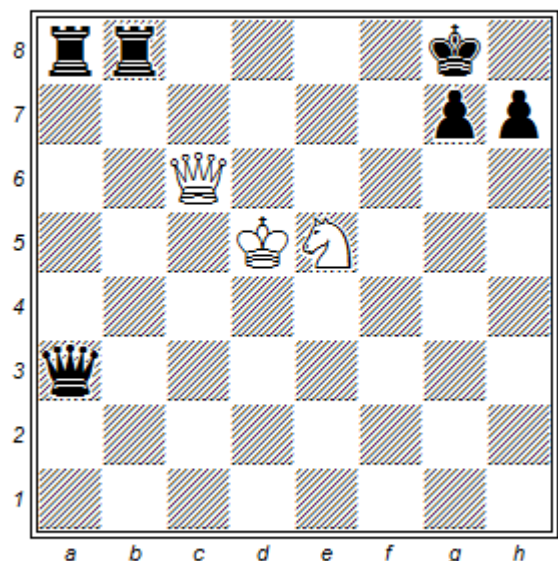
Aufgabe 7: Eine schöne Schachgeschichte (Kauft euch Heiner und das Schachspiel, da ist das Original drin)

Eines Tages klingelte Benjamin bei meiner Mutter. "Paul muss morgen Schach spielen, uns hat jemand abgesagt", meinte er. "Das geht leider nicht, Paul kann nicht Schach spielen!", meinte sie bedauernswert. "Kein Problem, das kriegen wir schon hin"; meinte Benjamin. "Paul hast du Lust?" Natürlich hatte ich Lust, denn ich machte alles, was Benjamin wollte. Am nächsten Tag fand der Schachkampf gegen die Nachbarschule in der Aula statt. Mein Team hatte 15 Minuten Zeit, mich auf das Spiel vorzubereiten. Ein Mädchen sprach: "Paul, du bist ein schlauer Junge aus der ersten Klasse. Du kannst dir viel merken. Bitte merke dir folgende 4 Züge. Sie zeigte mir einen Bauern, der 2 Züge nach vorne ging,

der Läufer hoppelte 3 Felder schräg. Nun kam die Dame, die zwei Felder schräg ging. Am Ende schlug die Dame den Bauern, indem sie 4 Züge gerade ging. "Das kann er sich nie merken", meinte ein Mannschaftskamerad. "Du schaffst es!", erwiderte das Mädchen. "Hoffentlich spielt er nicht den Springer nach f6", meinte ein anderer. Sicherheitshalber malte ich mir einen Spicker auf die Hand. Die Gegner kamen und das Spiel ging los. Mein Gegner gab mir die Hand, ich legte aber gleich los und zog den Bauern 2 nach vorne. Anschließend packte ich den Läufer. "Nicht so schnell!", sagte der verdutzte Gegner, du musst die Uhr drücken und wir spielen abwechselnd. Kannst du überhaupt aufschreiben?" Er zog und ich erwiderte mit dem Läufer. Nach seinem Zug wusste ich nicht mehr weiter. Ich schaute Benjamin an, wie er überlegte. Ich ahmte ihm nach und schaute auf den Spicker. Die Dame kam 2 schräg. Anschließend zog wieder mein Gegner und ich nahm die Dame und schlug den Bauern. Ich weiß nicht warum, aber plötzlich jubelten meine Mannschaftskameraden und ließen mich hochleben. Mein Gegner wurde von seinen Leuten übelst beschimpft. Lässt sich von einem Zwerg mit dem Schäfermatt mattsetzen, unglaublich! Mein Gegner war traurig, ich wollte ihn schon trösten und sagen, dass ich gar kein Schach kann. Aber das ließ ich dann sein!

Aufgabe 8: Das Matt von Lucena: Weiß am Zug gewinnt

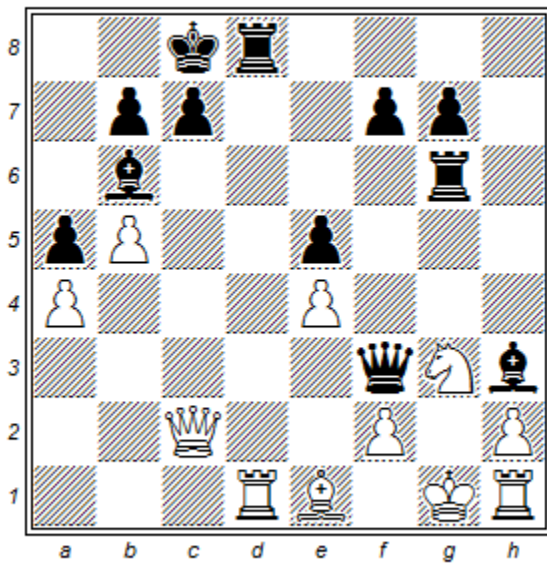
*Autor*



*Forderung*

### Aufgabe 9: Trotzki trotz der Niederlage

Autor

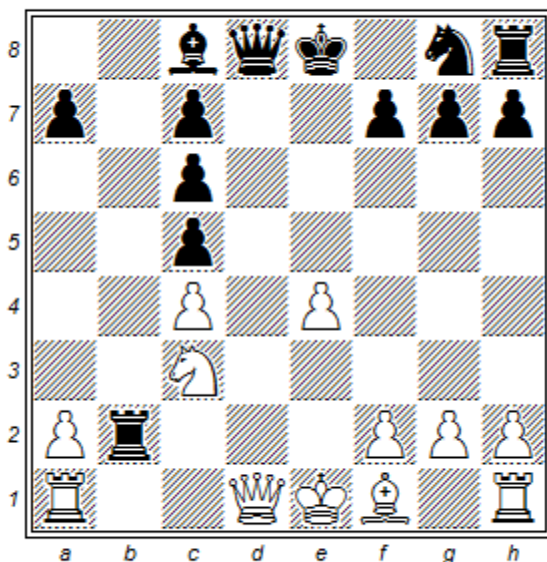


Forderung

Trotzki war weiß und hat scheinbar keine Chance mehr, 1..Dg2++ ist ein gutes Argument. Wie zog er sich am Schopf aus dem Mattnetz wie annodazumal der gute Baron von Münchhausen?

Aufgabe 10: Weiß hat einen schönen Trick auf Lager

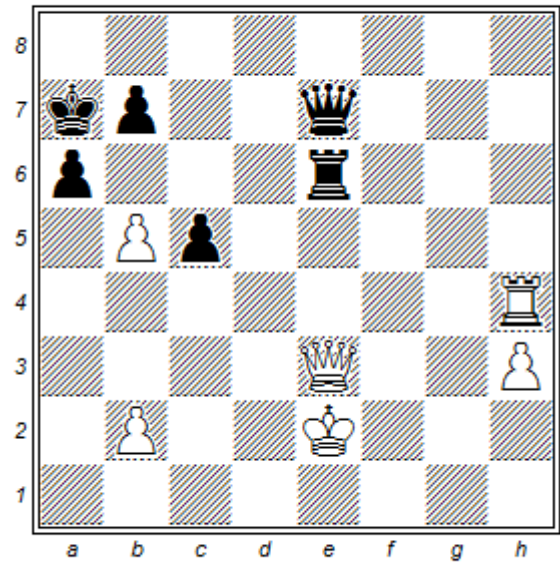
Autor



Forderung

Aufgabe 11: Die Gläubigen finden die Lösung: Weiß ist dran!

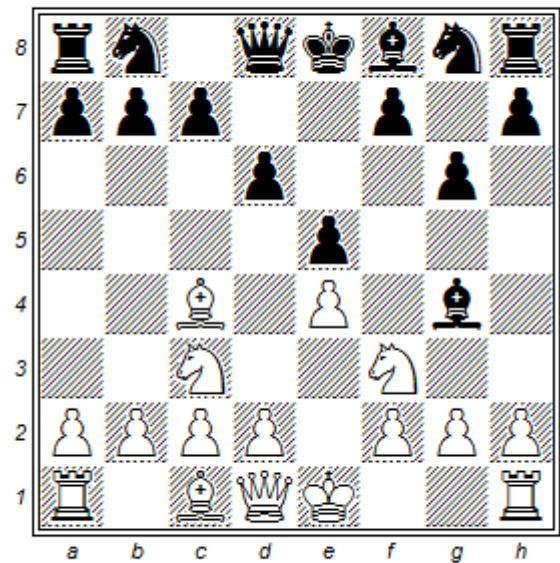
Autor



Forderung

Aufgabe 12: Seefahrer sind hier im Vorteil, Weiß ist dran!

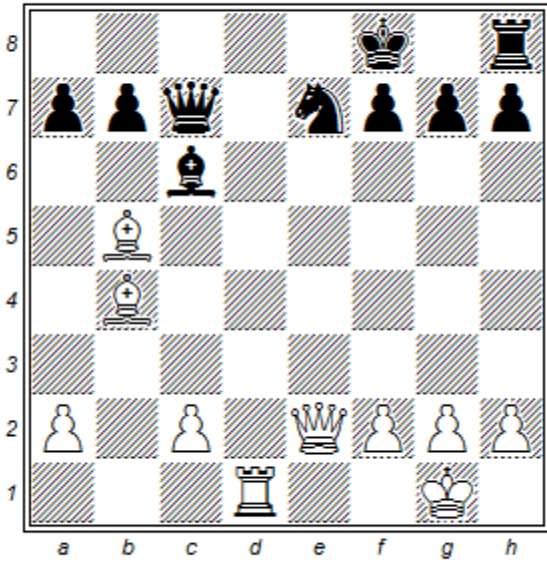
Autor



Forderung

Aufgabe 13: Ein nettes Matt von Weiß

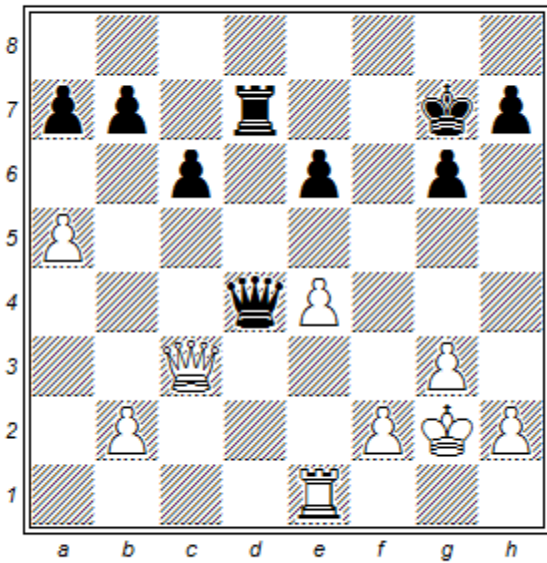
Autor



Forderung

Aufgabe 14: Wer kombiniert, verliert  
Schwarz zog zuletzt die Dame und schlug  
den Bauern auf d4. Leider ein Fehler!

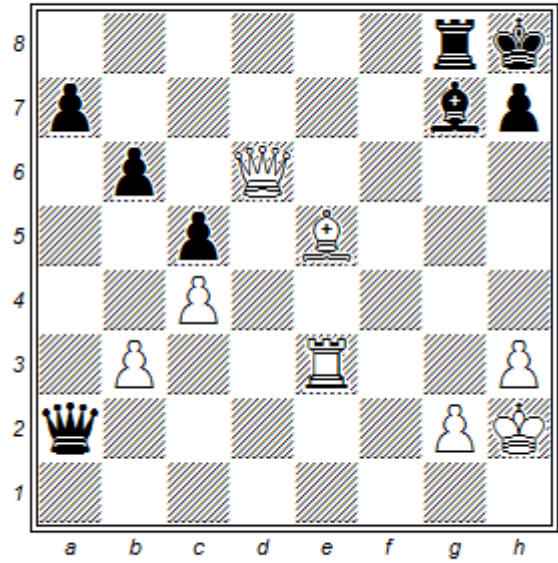
Autor



Forderung

Aufgabe 15: Doppelt gemoppelt hält  
besser, Schwarz zieht

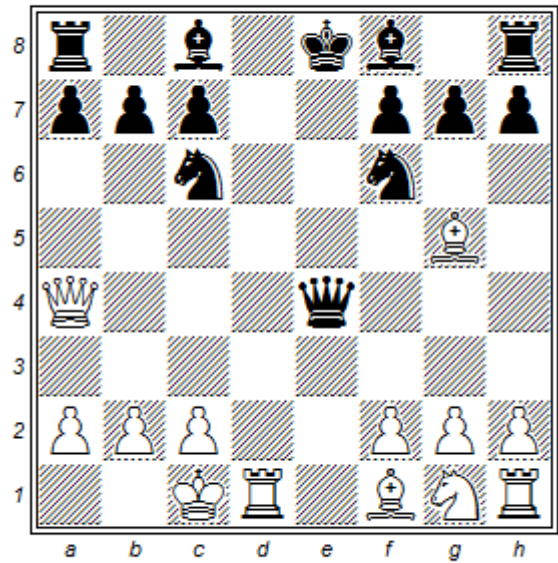
Autor



Forderung

Aufgabe 16: Überraschung von Weiß

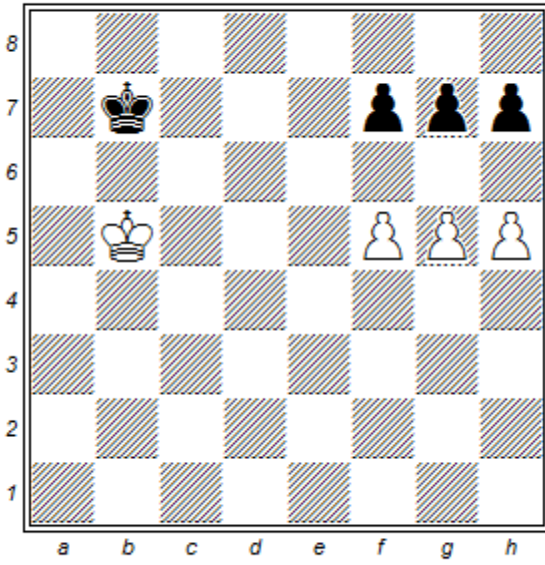
Autor



Forderung

Aufgabe 17: Endspielzauber, Weiß gewinnt

Autor

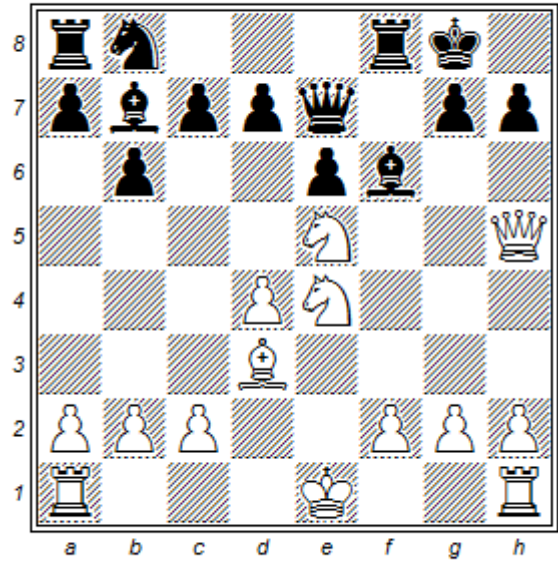


Forderung

Aufgabe 18: Opferlaune  
Weiß überzeugt!

Autor

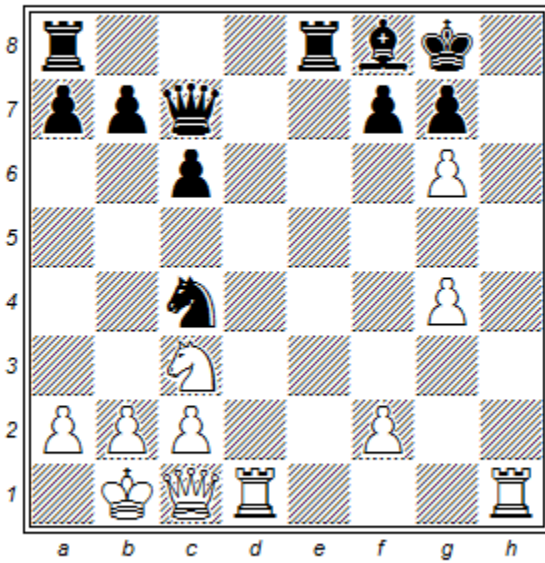
Autor



Forderung

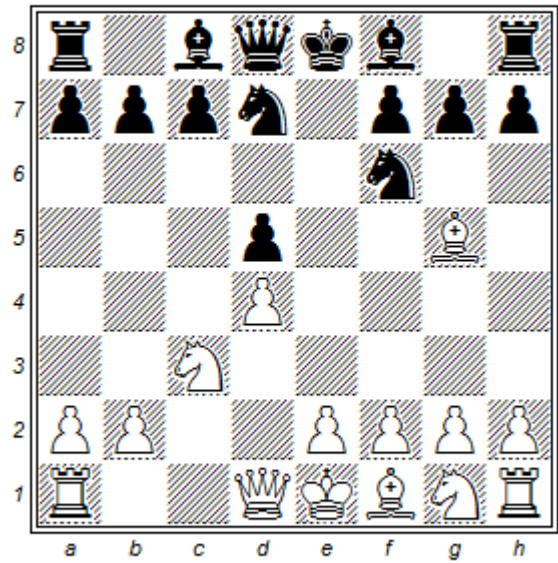
Aufgabe 20: Geschenk oder Falle?  
Darf Weiß den Bauern auf d5 nehmen?

Autor



Forderung

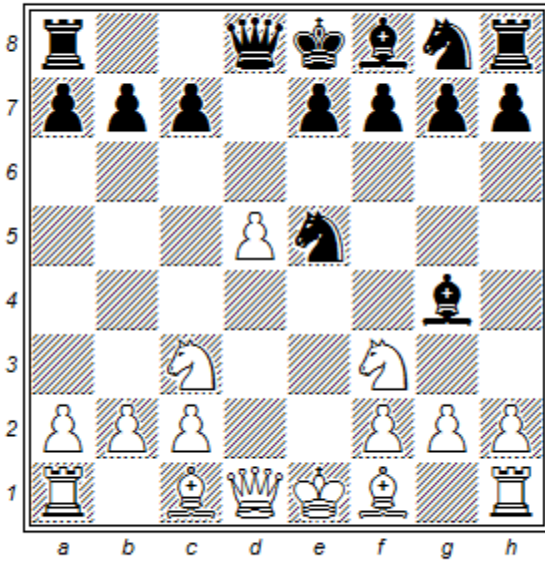
Aufgabe 19: Damenopfer!  
Das weiße Opfer ist ein Traum, Matt in 8!



Forderung

Aufgabe 21: Fesselungen sind relativ: Weiß  
am Zug

Autor

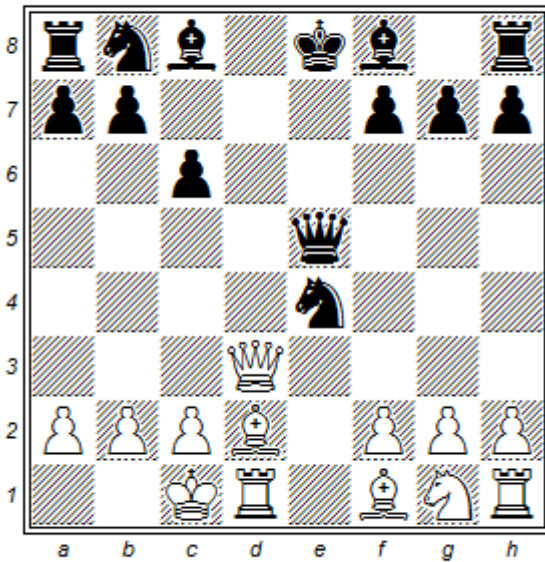


Forderung

Der Weiße ist dran. Der Springer f3 ist gefesselt, oder?

Aufgabe 22: Matt aus dem nichts!  
Weiß setzt aus dem nichts Matt!

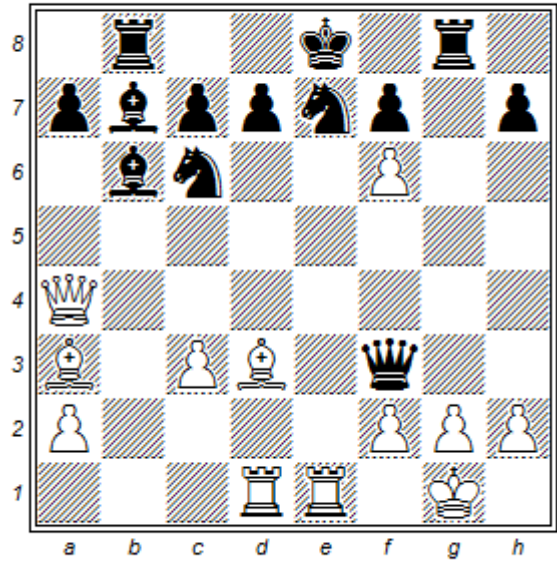
Autor



Forderung

Aufgabe 23: Die Immergrüne  
Weiß war Adolf Andersen, der dran war.  
Schwarz will auch mattieren.

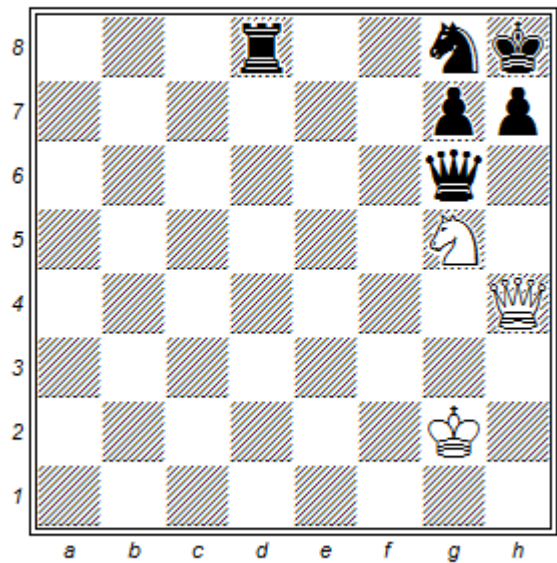
Autor



Forderung

Aufgabe 24: Die Kunst der Ablenkung  
Weiß ist dran und lenkt ab!

Autor

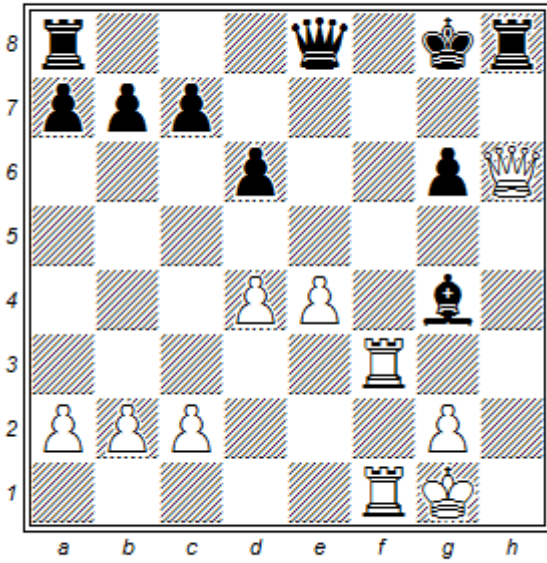


Forderung

Aufgabe 25:  
Paul Morphy war ein genialer Angriffsspieler  
aus Amerika. Hier zaubert er als Weißer



Autor

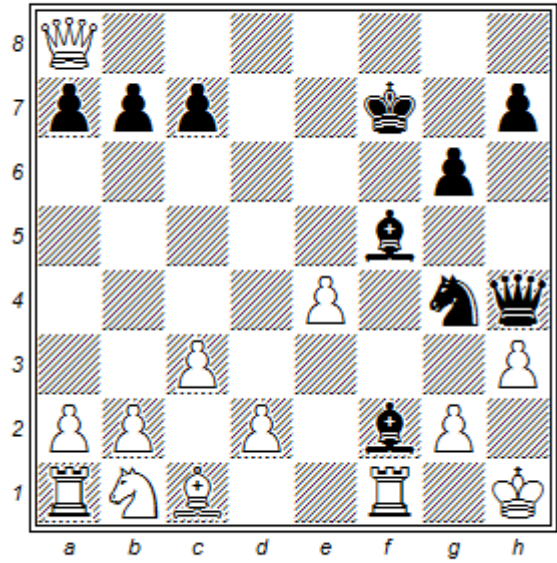


Forderung

Aufgabe 26: Goldene Schachzeiten  
 Hier stand Vidmar als Weißer richtig, richtig  
 schlecht. Er drehte das Spiel!

Autor

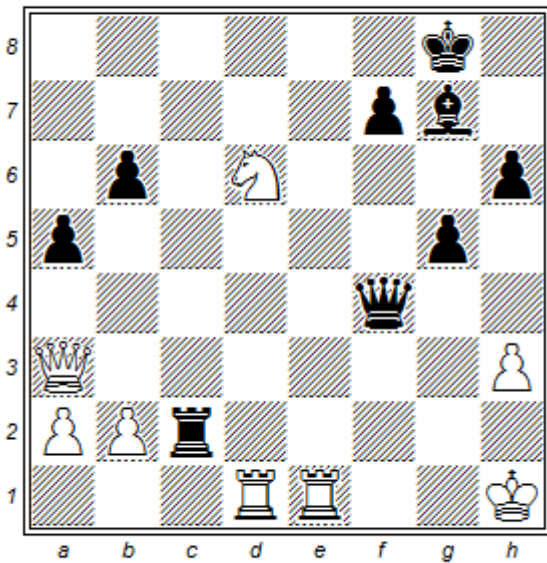
Autor



Forderung

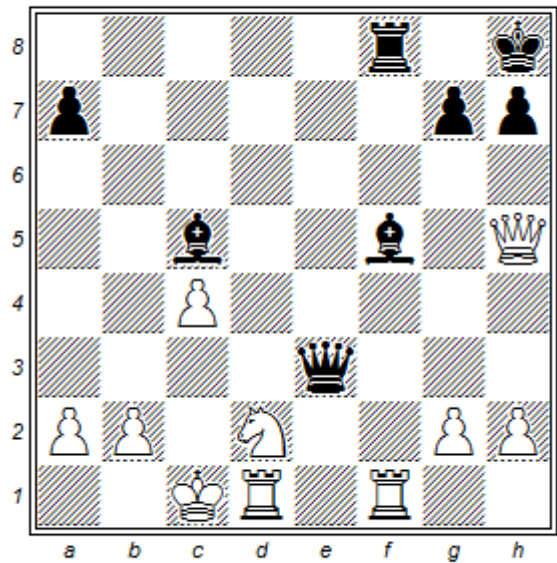
Aufgabe 28: Matt von Olaf Bodden  
 Mein Idol als Fußballer, alles Gute und gute  
 Besserung! Schwarz gewinnt hier elegant!

Autor



Forderung

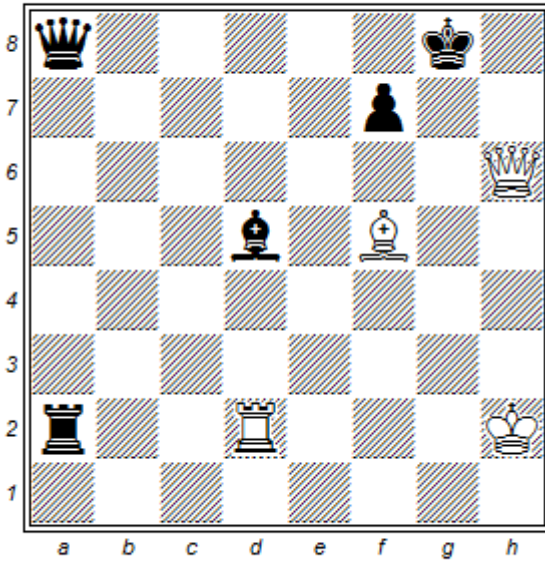
Aufgabe 27: Blackburne black death  
 Blackburnes Spitzname war black death,  
 natürlich war er immer schwarz gekleidet,  
 ein Schachgrufti sozusagen. Hier gewinnt er  
 als Schwarzer am Zug.



Forderung

Aufgabe 29: Nimzowitsch steht sich selbst  
 im Weg

Autor

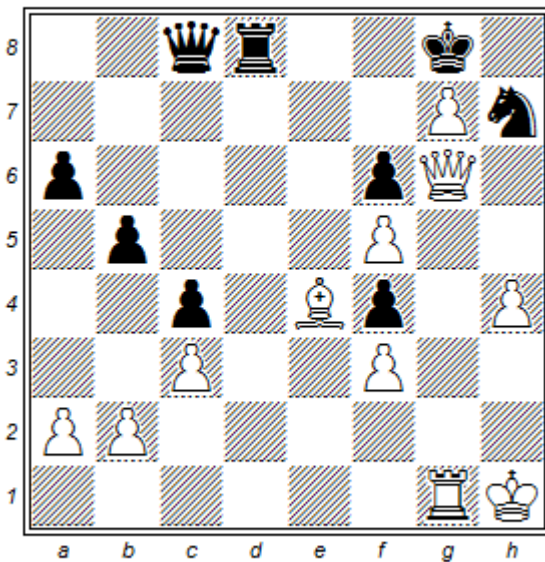


Forderung

1.Lh7+ Kh8 2. Lg6 Kg8 3. Dh7 Kf8 4.Dxf7+  
 + ist wegen dem Läufer d5 nicht möglich .  
 Was nun?

30. Bobby Fischers bester Zug  
 Weiß hat einen genialen Zug!

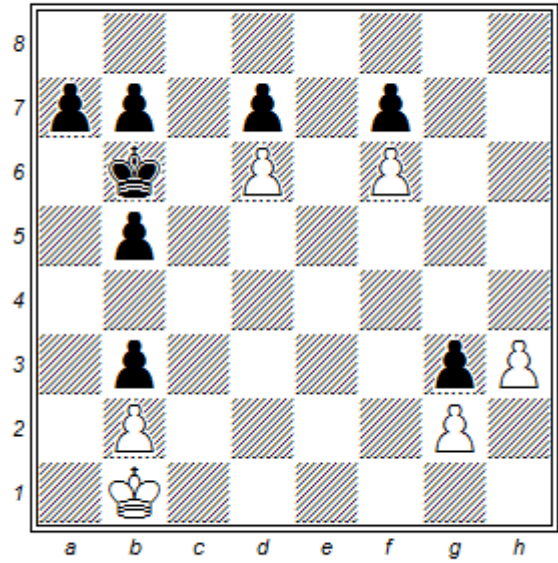
Autor



Forderung

Aufgabe 31: Das Springerwunder  
 Weiß ist dran

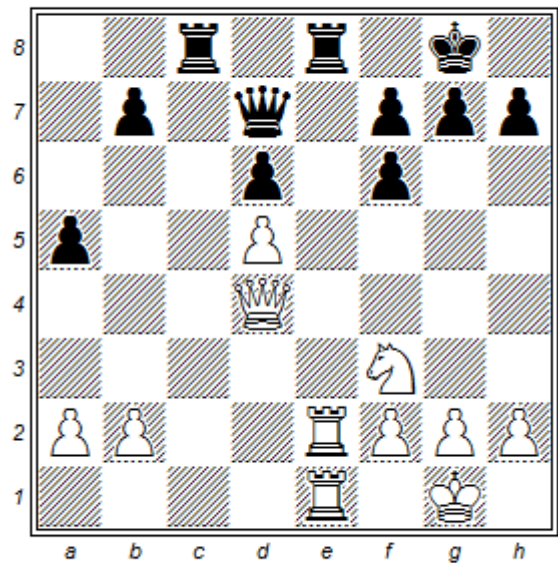
Autor



Forderung

Aufgabe 32: Das Grundlinienwunder  
 Eine der schönsten Parteeenden aller Zeiten  
 Weiß lässt es krachen!

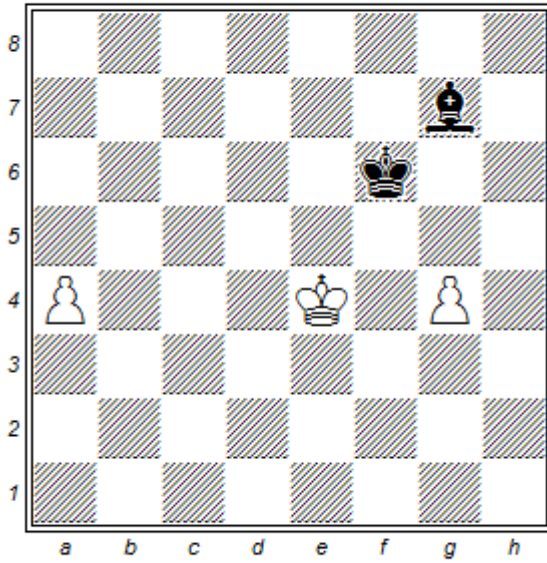
Autor



Forderung

Aufgabe 33: Endspielzauber 1

Autor

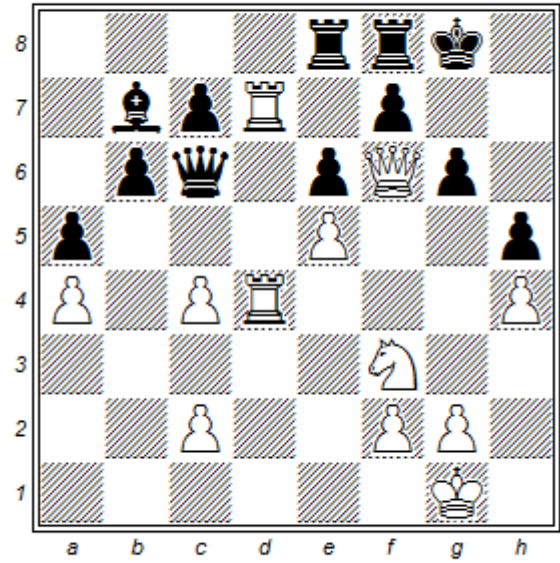


Forderung

Weiß am Zug gewinnt

Aufgabe 34: Die Bauernsensation

Autor

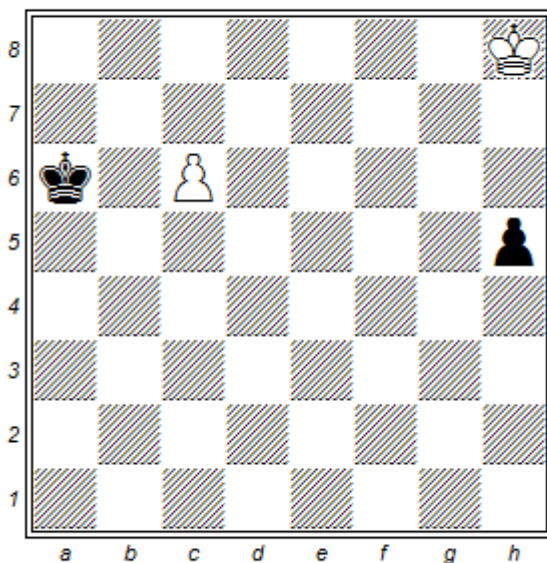


Forderung

Aufgabe 36: Aus Artur Jussupows Fundus Ein super Spieler, ein genialer Trainer und ein noch besserer Mensch. Weiß gewinnt.

Autor

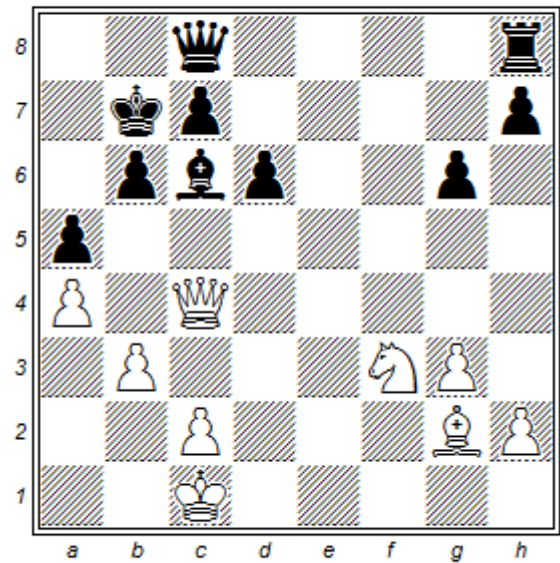
Autor



Forderung

Weiß soll den schwarzen Bauern einholen!!!

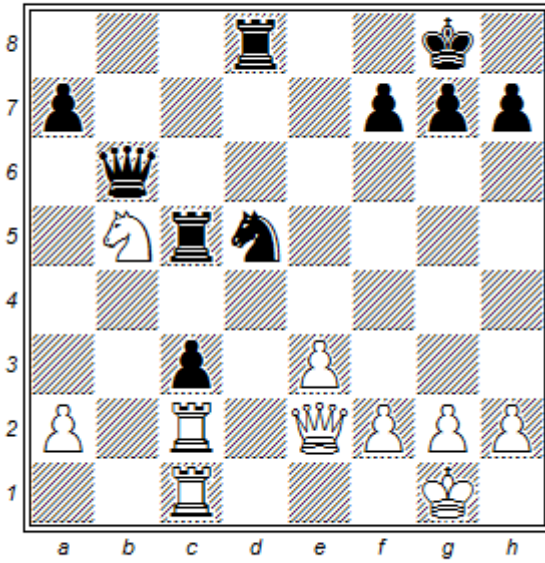
Aufgabe 35: Der König ist eine schwache Figur. Quatsch mit Sauce, wie Short hier als Weißer beweist.



Forderung

Aufgabe 37: Die Schachmaschine Capablanca  
Der Weltmeister hatte angeblich nur ein Schachbuch gelesen, er lernte das Spielen mit 4 Jahren durch Zuschauen und schlug sofort Papa und Onkel.

Autor

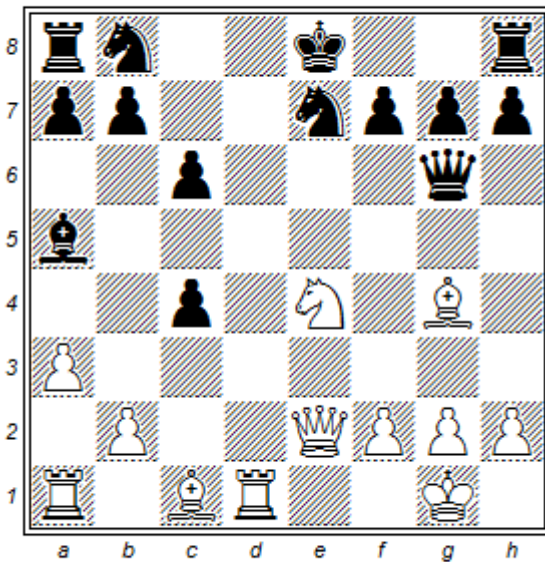


Forderung

Hier schlug Weiß mit Sxc3 den Bauern und verlor. Eine einfach Aufgabe für die Schachmaschine, die selten bis nie verlor.

Aufgabe 38: Un petit combination

Autor

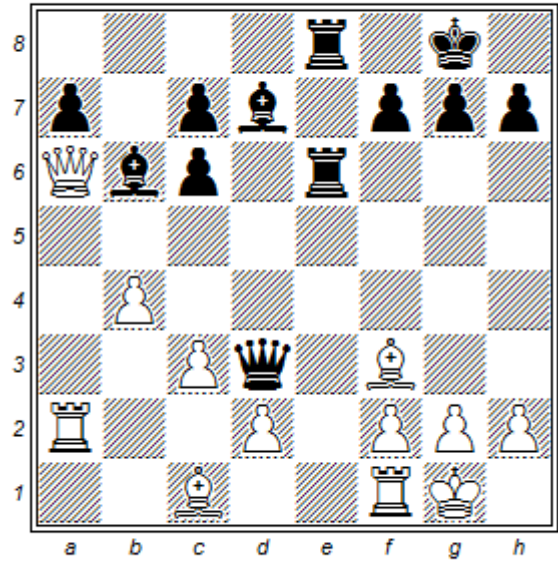


Forderung

Weiß gewinnt elegant!

Aufgabe 39: Immer dieser Morphy  
Schwarz siegt traumhaft.

Autor

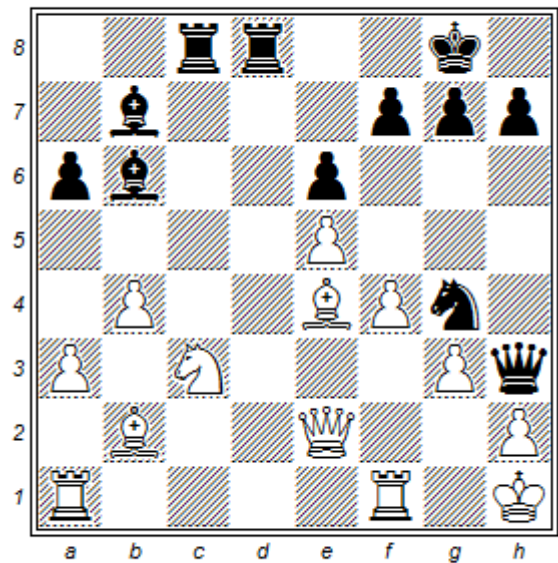


Forderung

Aufgabe 40: Rubinsteins Unsterbliche

Schwarz brennt ein Feuerwerk ab!

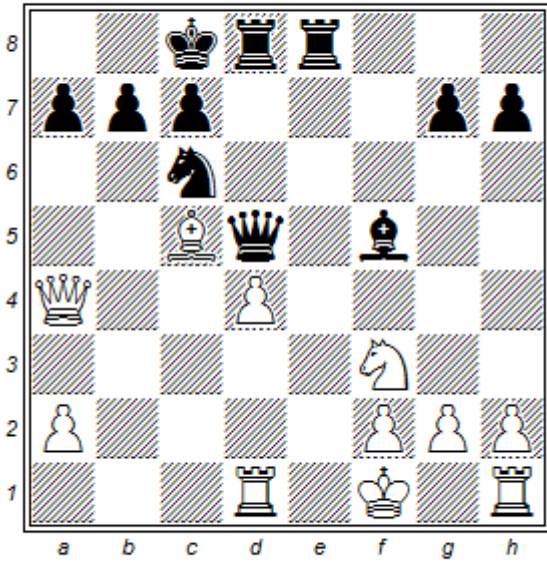
Autor



Forderung

Aufgabe 41: Old Mac Donnell spielt auch Schach  
Hier ist Schwarz am Drücker!

Autor

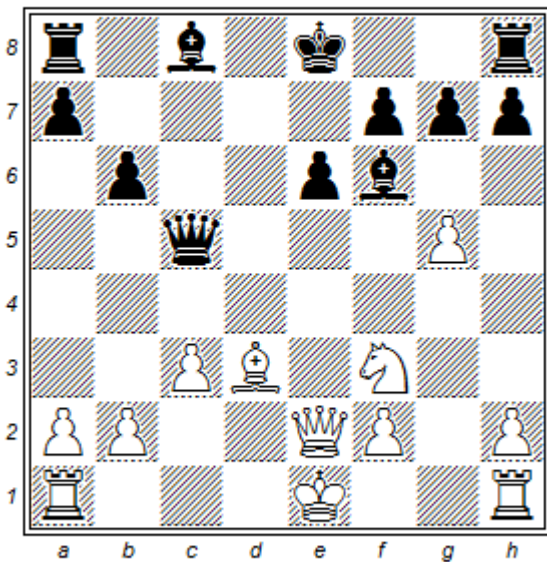


Forderung

Aufgabe 42: Soll Schwarz oder nicht

Adams hatte vor kurzem Torre schrecklich verhaut, deswegen dachte er Lxc3 ist super. Er schaufelt als Schwarzer sein eigenes Grab. Wie?

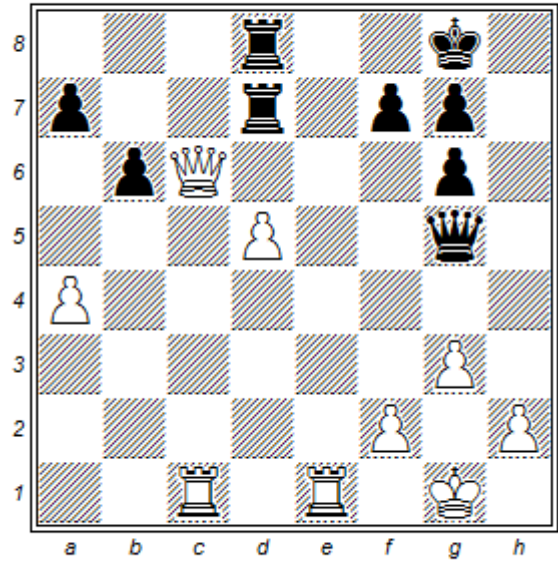
Autor



Forderung

Aufgabe 43: Einfache Kost  
Weiß am Zug gewinnt

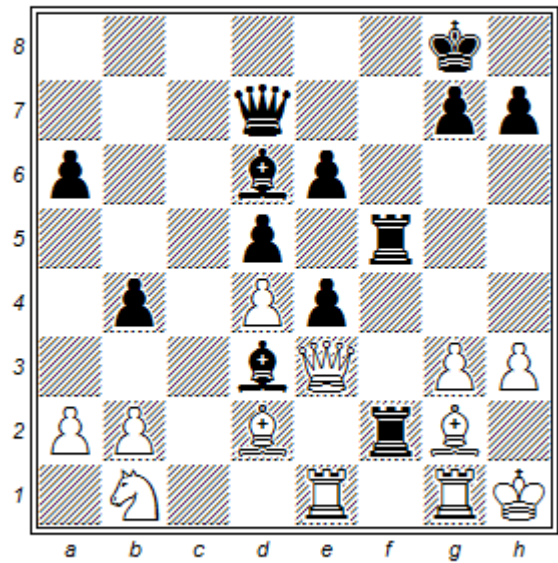
Autor



Forderung

Aufgabe 44: Nimzowitschs Zugzwang  
Schwarz am Zug war dran.

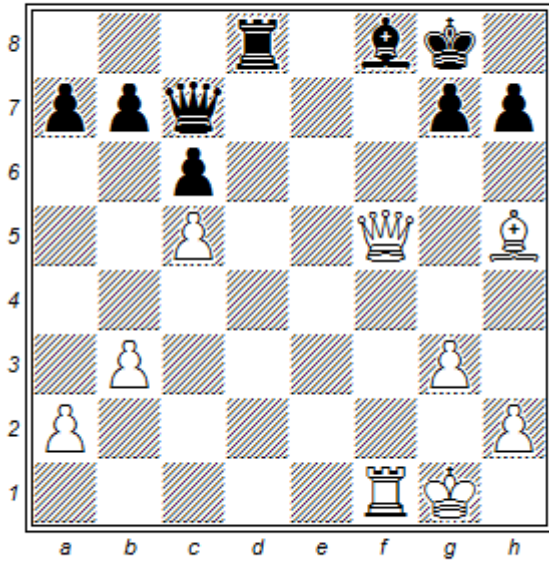
Autor



Forderung

Aufgabe 45: Tricky Rety  
Richard Rety war ein Großer. Hier hat er einen schönen Trick auf Lager.

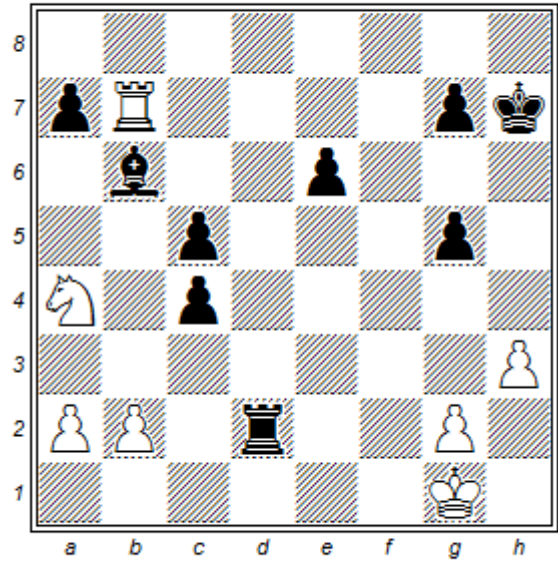
Autor



Forderung

Aufgabe 46: Spielmann spielt mit dem Gegner  
Hier hat er Weiß

Autor

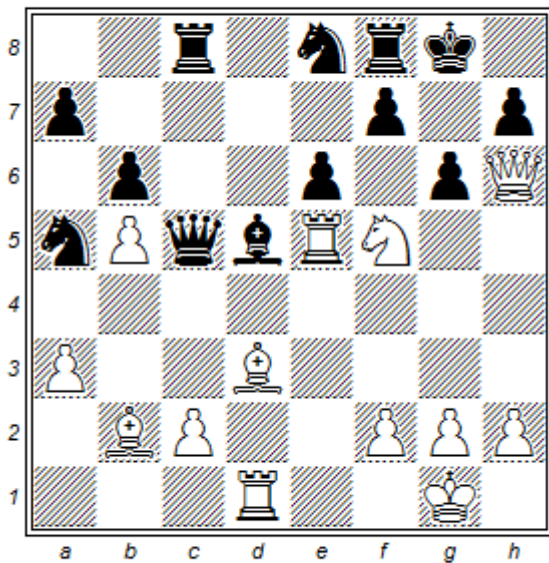


Forderung

Schwarz am Zug gewinnt, aber wie!!!

Aufgabe 48: Kurz und schmerzlos  
Schwarz am Zug.

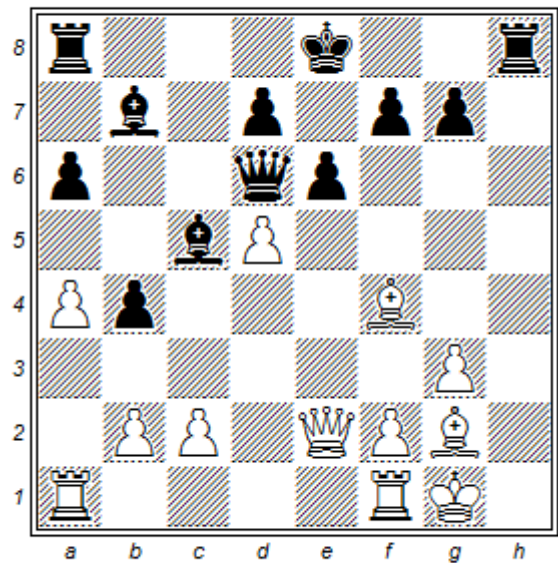
Autor



Forderung

Aufgabe 47: Karpows Lieblingsstudie

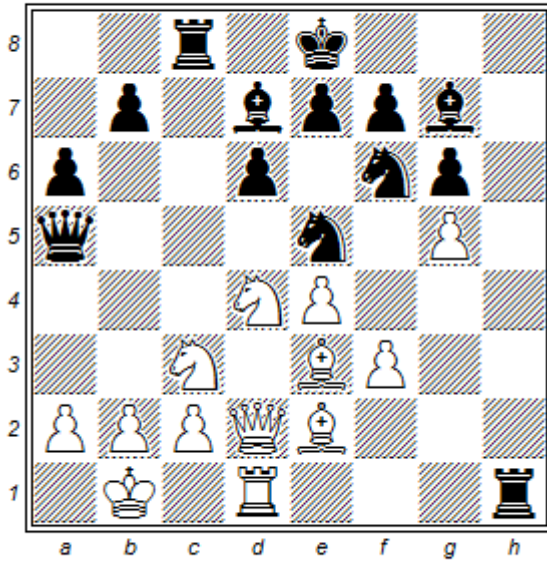
Autor



Forderung

Aufgabe 49  
Hexenmeister Tal spielte Simultan und zückte seinen Zauberstab.

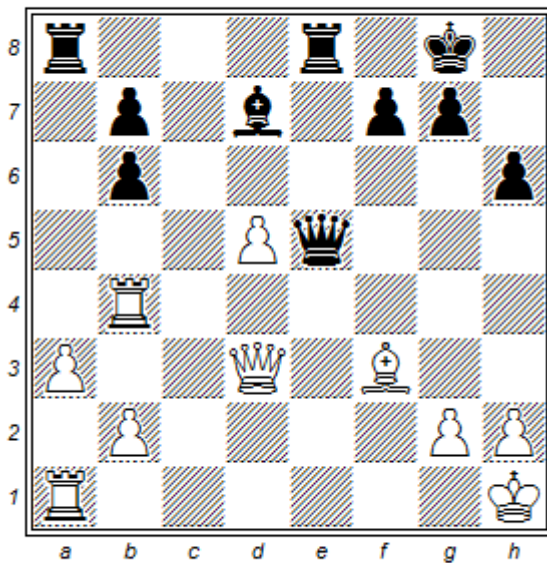
Autor



Forderung

Aufgabe 50: Bronstein brütet  
Hier war er als Schwarzer am Zuge.

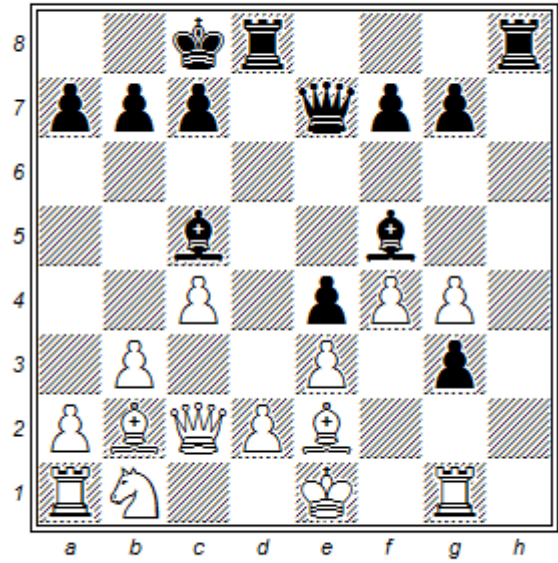
Autor



Forderung

Aufgabe 51: Ein Turm für ein Tempo  
Spassky zog hier Bent Larsen das Fell über  
die Ohren. Er war Schwarz.

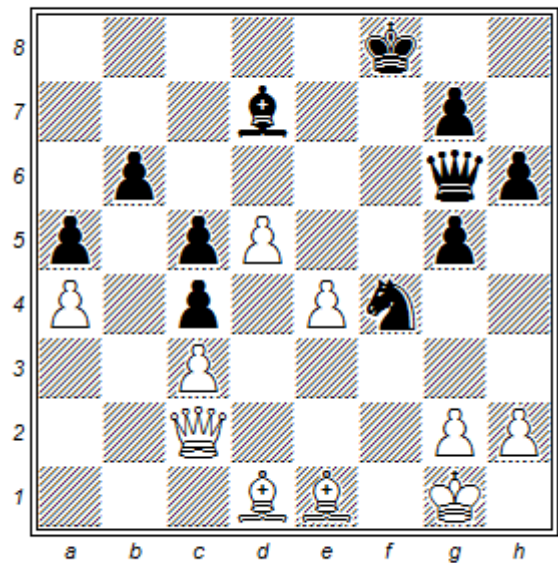
Autor



Forderung

Aufgabe 52: Bobby Fischers Spiel war  
scheinbar so einfach. Hier zeigt er seine  
Klasse bei der Weltmeisterschaft gegen  
Boris Spassky.

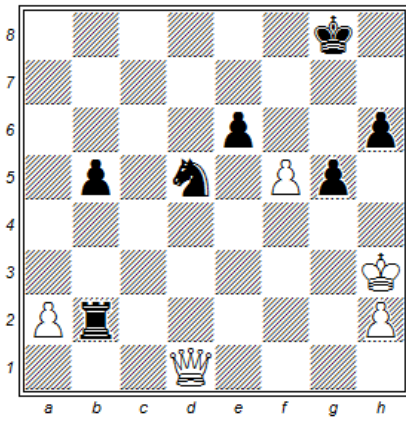
Autor



Forderung

Aufgabe 53: Aljechin gewinnt, es schaut  
aus wie eine Studie!

Autor

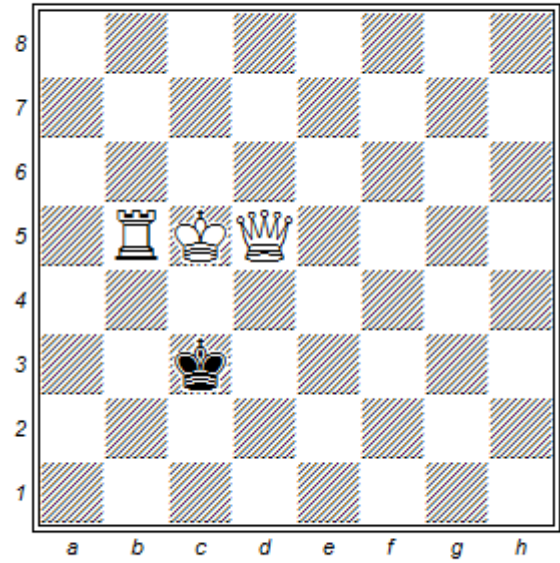


Forderung

Aufgabe 54: Mieses spielt nicht mies  
Er war Schwarz.

Aufgabe 55: Matt in 2 Zügen

Autor

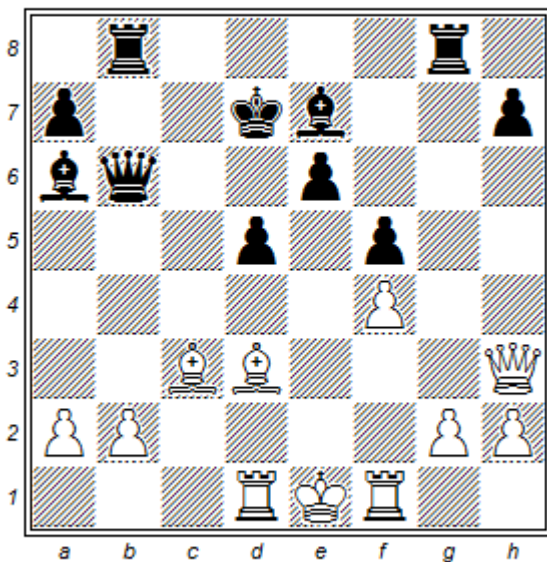


Forderung

Aufgabe 55 ist die Aufgabe oben: Matt in  
zwei Zügen!

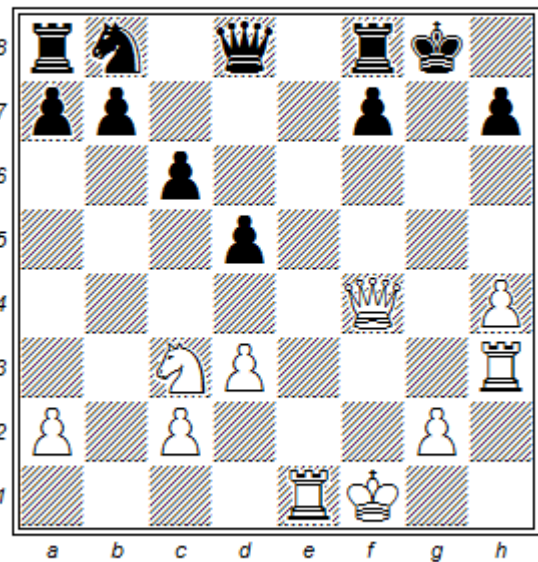
Aufgabe 56: Nette Kombi  
Weiß gewinnt

Autor



Forderung

Autor

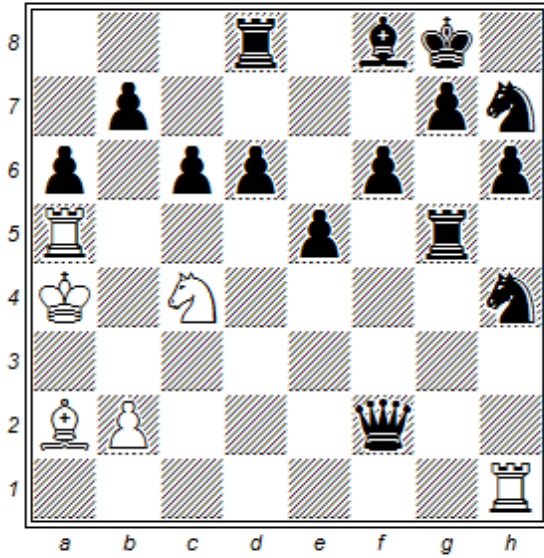


Forderung

Aufgabe 57: Matt in 12



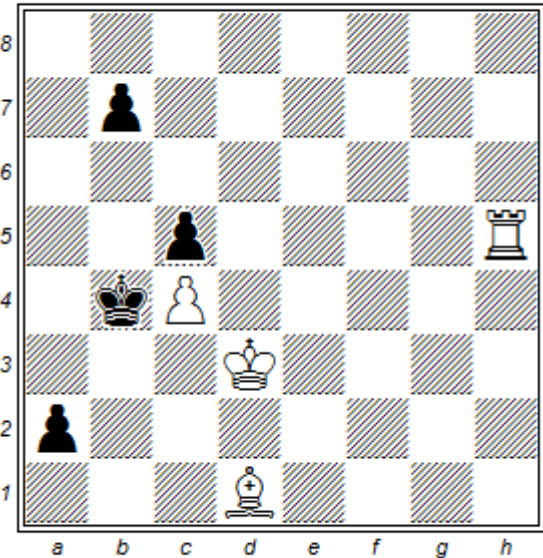
Autor



Forderung

Aufgabe 58: Weiß hat einen schönen Zug auf Lager

Autor

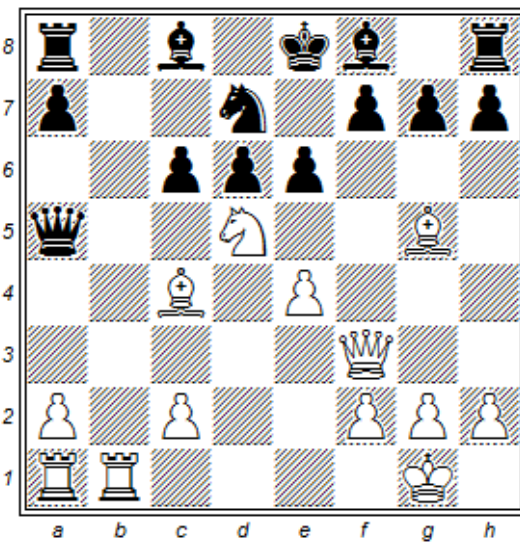


Forderung

Aufgabe 60: Weltmeister Lasker verliert Torre war Weiß

Autor

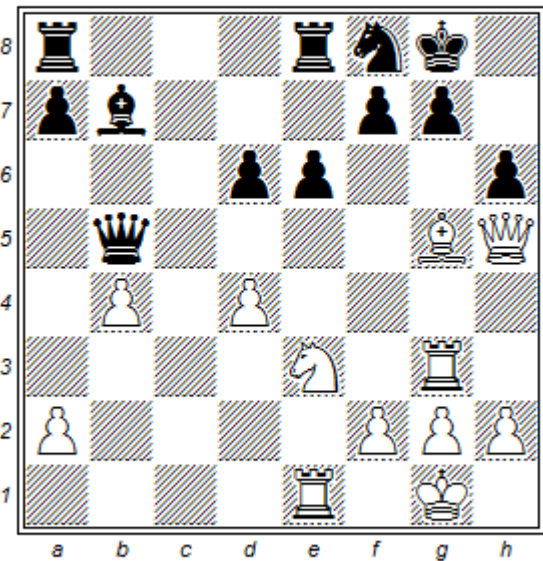
Autor



Forderung

Weiß gewinnt hier schnell.

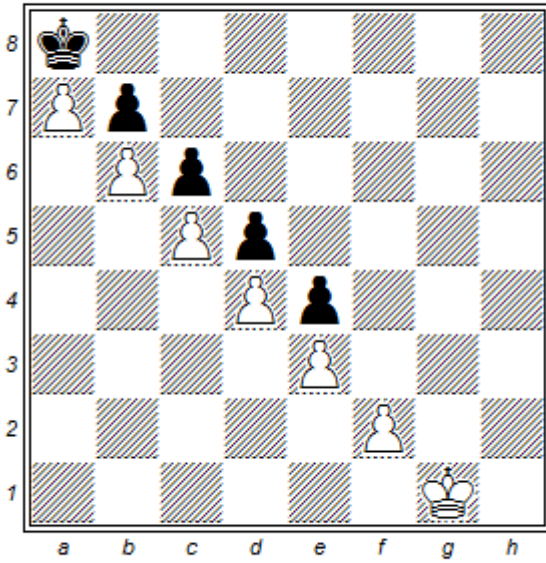
Aufgabe 59: Endspielwunder Gewinnt 1: Th7 ?



Forderung

Aufgabe 61: Eleganter Bauerntanz Weiß fängt hier an.

Autor

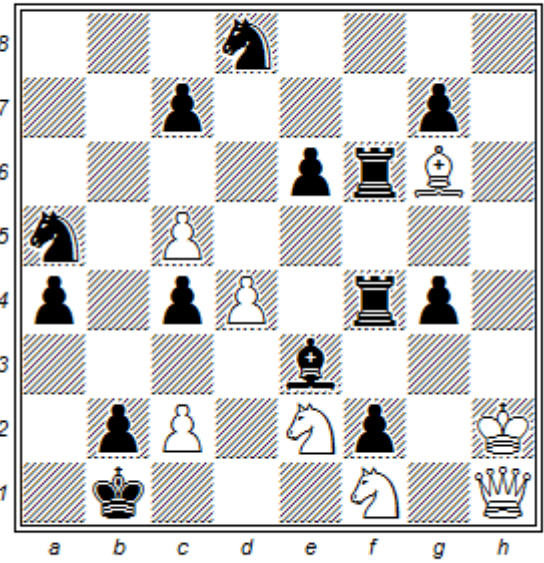


Forderung

Aufgabe 62: Das 7-Springermatt  
Weiß zieht.

Autor

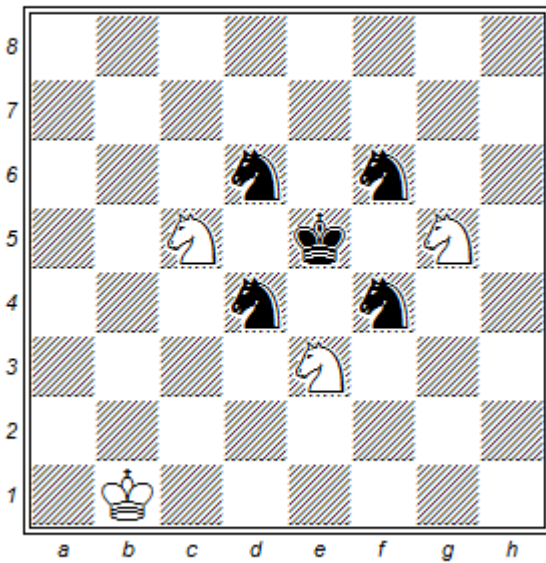
Autor



Forderung

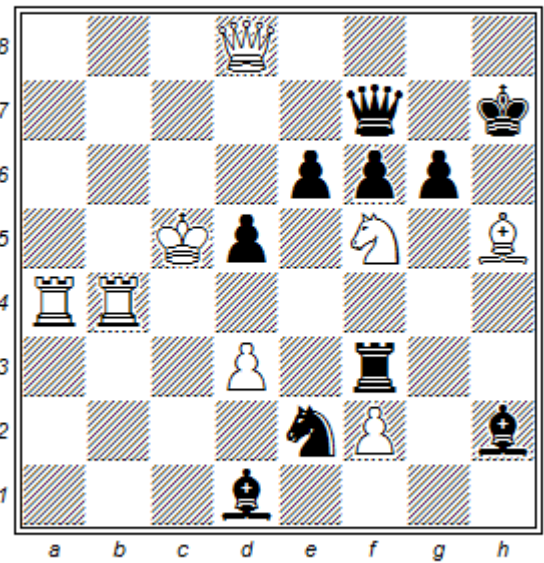
Aufgabe 64: Walters Lieblingskombi  
Weiß fängt an

Autor



Forderung

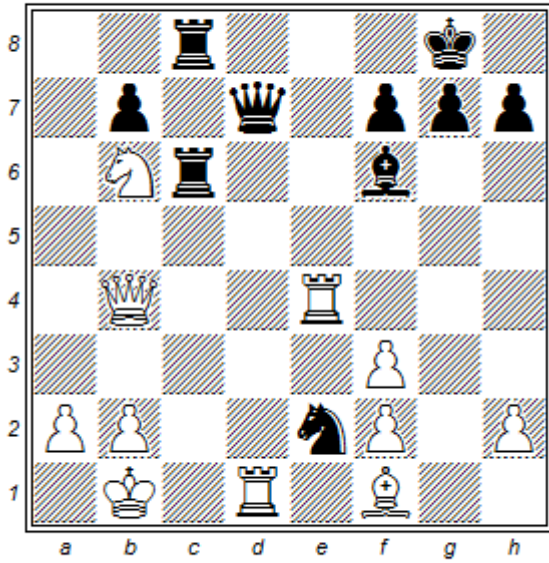
Aufgabe 63: Matt in 13, Weiß am Zuge



Forderung

Aufgabe 65: Wieder dieser Short, Weiß am Zug

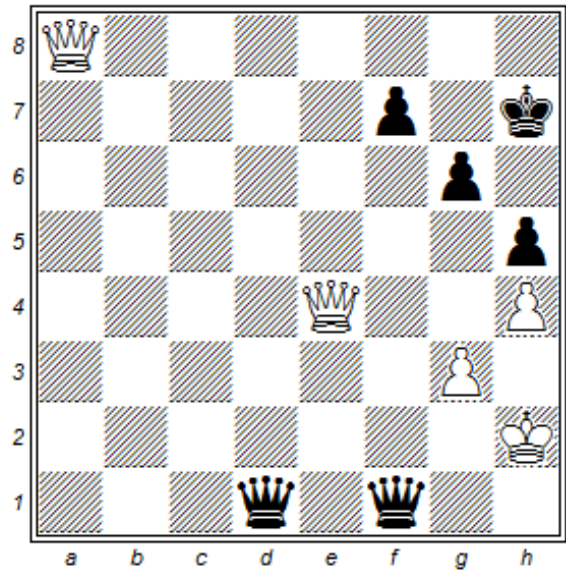
Autor



Forderung

Aufgabe 66: Duell der Weltmeister,  
Capablanca gegen Aljechin  
Schwarz beginnt und gewinnt!

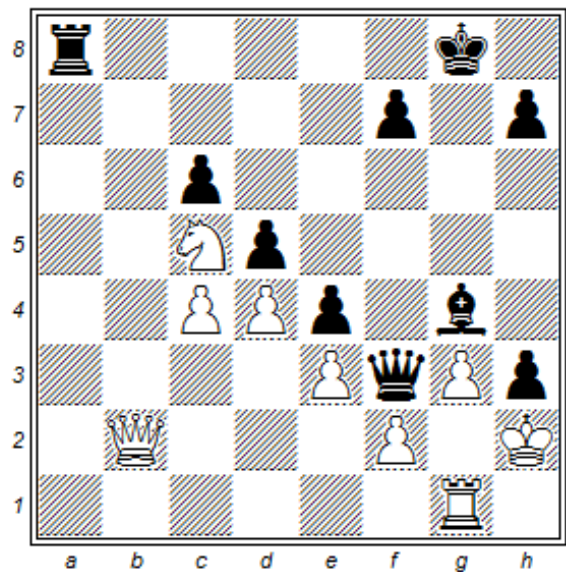
Autor



Forderung

Aufgabe 67: Jung und dynamisch: Magnus  
Carlsen  
Er ist hier Schwarz.

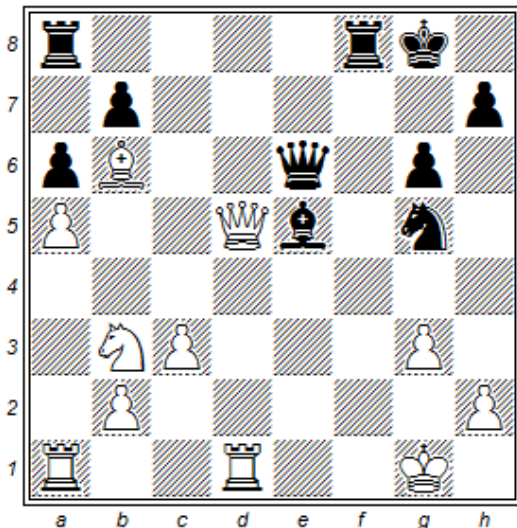
Autor



Forderung

Aufgabe 68: Der vergiftete Braten.  
Schwarz zieht und lädt ein zum vergiftete Braten

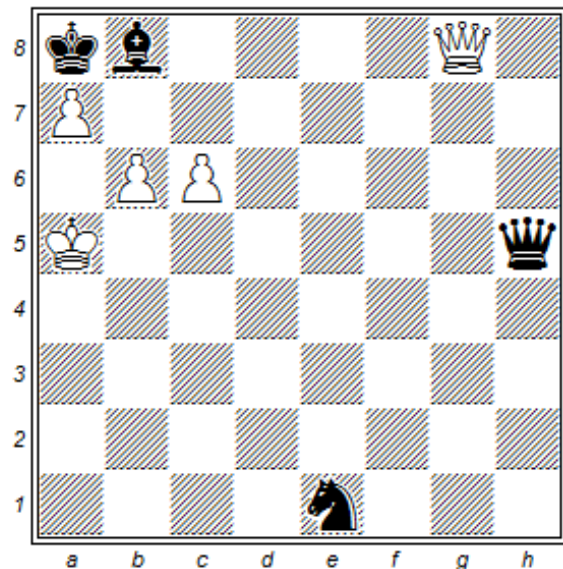
Aufgabe 69: Studienzeit  
Autor



Forderung

Studien sind sensationell, atemberaubend, ich habe viel Ehrfurcht vor ihnen. Weiß am Zug.

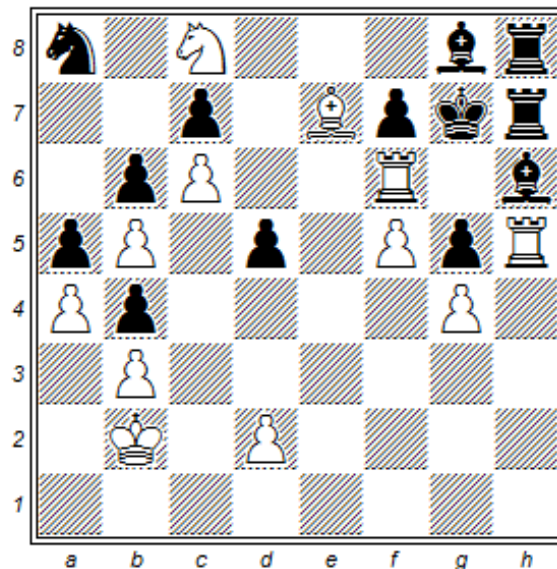
Autor



Forderung

Aufgabe 70: Ich ziehe meinen Hut vor dem Problemkomponisten

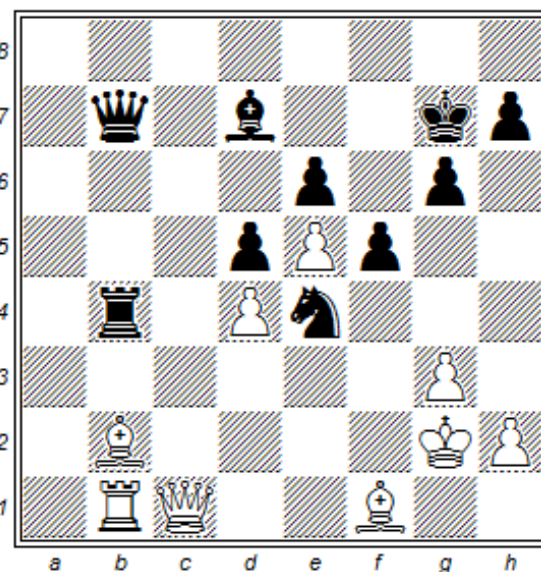
Autor



Forderung

Aufgabe 71: Ein reines Matt  
Was ist ein reines Matt? Alle Leicht- und Schwerfiguren sind beim Matt dabei. Weiß beginnt.

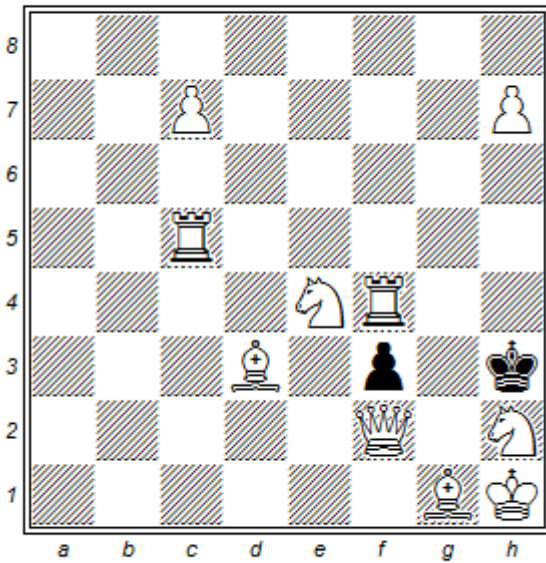
Autor



Forderung

Aufgabe 72: Die Bamberger Eselei  
Wie oft kann Weiß Matt setzen. Kann er in einem Zug verlieren?

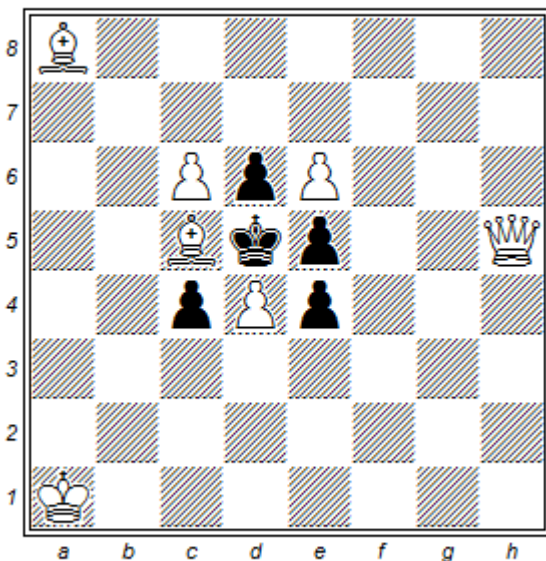
Autor



Forderung

### Aufgabe 73: Emanzipatorisches Schach

Autor



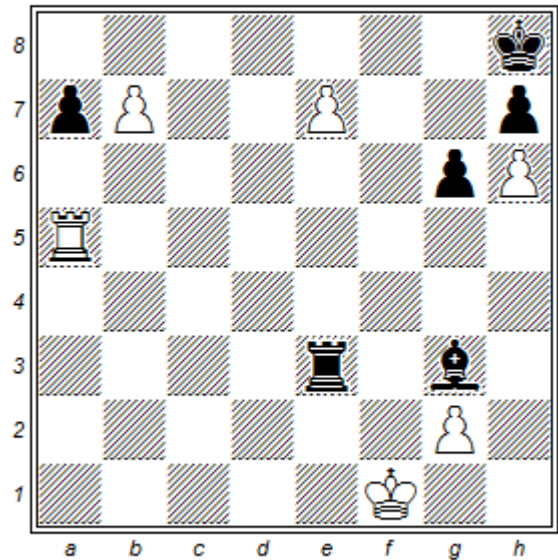
Forderung

Weiß setzt in zwei Zügen Matt. Dies hat eine der Gründerinnen der Gleichberechtigung entwickelt, sehr schön!

### Aufgabe 74: Aus Roman Vidonyaks Hexenlabor

IM Roman Vidonyak ist ein Genie, ein Humanist und tricky. Er hat wunderschöne Aufgaben, seine Schützlinge sind allesamt großartige Spieler. Hier eine schöne Aufgabe, Weiß gewinnt, obwohl er scheinbar verliert.

Autor

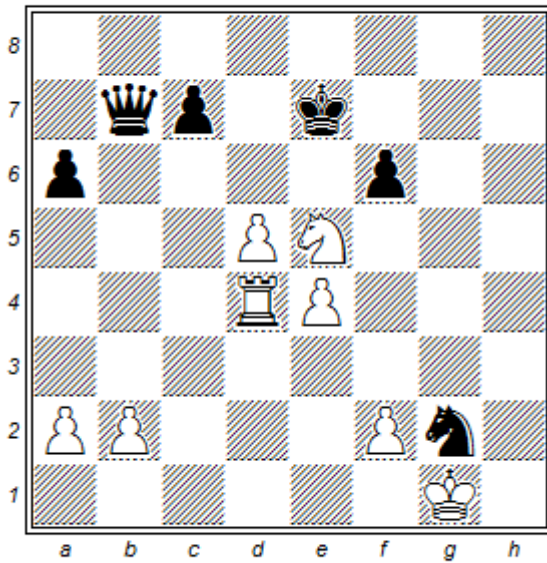


Forderung

### Aufgabe 75: Christian Zickelbeins Lieblingskomposition

Christian Zickelbein ist Mr. HSK (Hamburger Schachklub) und eines meiner Idole. Was er in Hamburg aufgebaut hat ist unglaublich. Hier ist seine Lieblingsstellung, Weiß gewinnt.

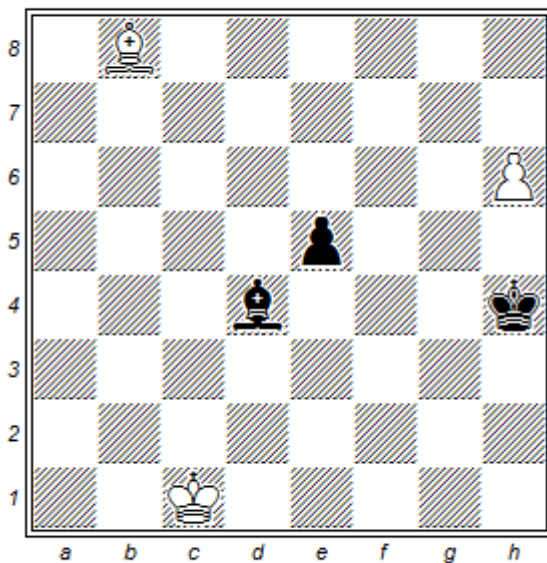
Autor



Forderung

Aufgabe 76: Endspielschmankerl  
Weiß am Zug gewinnt

Autor

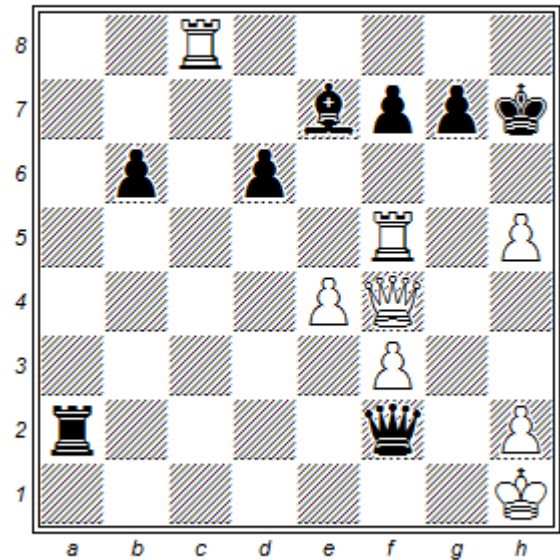


Forderung

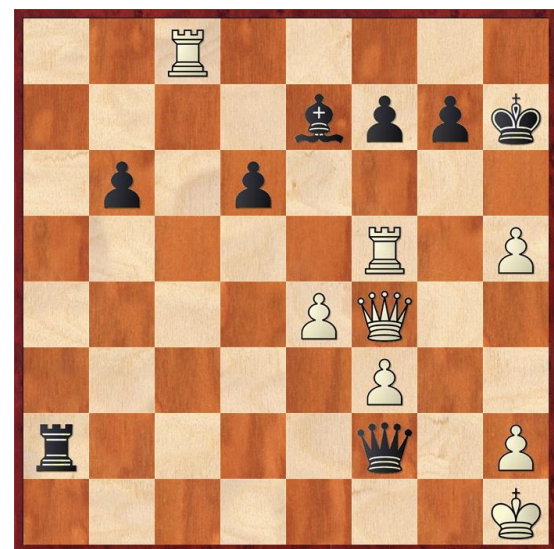
Magnus Carlsen Weltmeister  
Stell dir vor: Fußball-WM-Finale, letzte Minute, es steht 0:0. Flanke in den Strafraum, am Sechzehner steigt einer 2 Meter in die Luft, Fallrückzieher aus dem Lehrbuch, ein Strich, der Ball fliegt aufs Tor. Der Torhüter springt, Glanzparade, er kriegt die Finger noch ran, aber der Ball berührt Pfosten und Latte, das nennt man Kreuzeck und der Ball ist drin. Der Schiri pfeift sofort ab, die Welt steht still. Das hat Magnus

Carlsen in der letzten Partie der WM gegen Karjakin gemacht, TRAUM! Weiß am Zug gewinnt

Autor



Forderung



Lösungen

Aufgabe 1: 1. Tc6 und der schwarze Turm kann den weißen Läufer schlagen

Aufgabe 2: Keine Aufgabe, sondern geniale Partie

Aufgabe 3: Es gab damals andere Schachregeln. Ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht, muss in einen Läufer, einen Turm, einen Springer oder in eine Dame umgewandelt werden, hieß es damals. Heute heißt es in derselben Farbe => b8

und Bauer wandelt sich in einen  
SCHWARZEN Springer um

Aufgabe 4: 1. Sf3 d6 2. Se5 Sf6 3. Sc6 Sfd7  
4. SxSb8 SxSb8

Aufgabe 5: Marshall zog 1.. Dg3!!  
2. hxg3 Se2 ++  
2. fxg3 Se2+ 3. Kh1 Txf1++  
2. DxDg3 Se2+ 3. Kh1 SxDg3 mit  
Figurenvorteil

Aufgabe 6:  
Weiß am Zug gewinnt  
1. Ta8! (DxT Lf3+ mit Spieß)  
- Dh7 Lg6  
- De6 Ta6  
- Dd5 Lf3  
- Dc4 Tc8  
1..Dxa2 2.Txa4 (DxT Le8+) Dg8 3.Ta8

Aufgabe 7: keine Aufgabe

Aufgabe 8:  
Weiß gewinnt:  
1: De6+ Kh8 (Kf8 Df7++=) 2.Sf7+ Kg8  
3.Sh6+ Doppelschach Kh8 (Kf8 4.Df7++)  
4.Dg8+ TxD 5.Sf7++  
Im zweiten Zug Dg8 geht wegen König  
schlägt Dame nicht

Aufgabe 9  
1. TxTd8 KxTd8  
2. Dd1 + wenn die Dame die Damen  
nimmt, ist Weiß patt, ansonsten  
gewinnt er sogar noch

Aufgabe 10  
Weiß tauscht die Dame aus und rochiert  
dann mit Schach lang. Turmgewinn  
1. DxDd8 + KxDd8 2. 0-0-0+ mit Kxb2. Der  
König darf rochieren!

Aufgabe 11  
Weiß am Zug GEWINNT! Schaut ja richtig  
schlimm für ihn aus.  
1.b6+ Der König muss nehmen, sonst gibt  
es matt.  
1..Kb6  
2.Th6 und es ist eine Kreuzfesselung  
entstanden. Der Turm muss den Turm  
nehmen und weiße Damen nimmt schwarze  
Dame.

Aufgabe 12:  
Das ist das Seekadettenmatt!  
1.Sxe5 LxDd1 2. Lxf7+ Ke7 3.Sd5++

Aufgabe 13  
1.DxSe7+ DxDe7

2. Td8+ Le8  
3.TxL++

Aufgabe 14  
1. Td1! und DxD 2.TxT+ mit Schach  
und Weiß gewinnt viel Material,  
genauer gesagt einen ganzen Turm.

Aufgabe 15  
1..Dxg2+! 2.KxD Lxe5 mit Abzugsschach  
und Schwarz gewinnt viel Material

Aufgabe 16  
1. Td8+!! KxTd8 2. DxDe4, der Springer ist  
jetzt gefesselt

Aufgabe 17  
1.g6 auf hxg6 kommt f6 und der h-Bauer  
rennt durch, auf fxg6 kommt der Hebel h6

Aufgabe 18  
1. Th8+ KxT  
2. Th1+ Kg8  
3. Th8+ KxT  
4. Dh1+ Kg8  
5. Dh7++ Das war also die Absicht

Aufgabe 19  
Eduard Laser gewinnt in 8 Zügen  
1. Dxh7+ KxD  
2. SxLf6 Doppelschach Kh6 (Kh8 Sg6+  
+)  
3. Se5-g4+ Kg5  
4. H4+ Kf4  
5. G3+ Kf3  
6. Le2+ Kg2  
7. Th2+ Kg1  
8. 0-0-0 und Matt, ein  
Damenopferfeuerwerk

Aufgabe 20  
Er darf, es ist aber richtig schlecht!  
Antwort: NEIN  
1. Sxd5 Sxd5  
2. LxDd8 Lb4+  
3. Dd2 KxL und Schwarz hat eine Figur  
gewonnen

Aufgabe 21  
1.SxS LxDd1  
2. Lb5 c6  
3. dxc6 und Schwarz hat trotz Dame keine  
Chance mehr  
(Dc7 cxb7+ Kd8 Sxf7++)

Aufgabe 22  
Reti Tartakower Weiß am Zug  
1.Dd8 + Kxd8  
2. Lg5 + Doppelschach  
2.. Ke8 3.Td8++

2.. Kc7 3.Ld8++

#### Aufgabe 23

1. Txe7+ SxT
2. Dxd7+ Kd7
3. Lf5 Doppelschach Ke8
4. Ld7+ Kd8
5. Lxe7++

#### Aufgabe 24:

- 1.Dxh7+ DxD
2. Sf7++

#### Aufgabe 25

- 1.Tf8+ DxT
2. Txf8+ Txf8
3. Dxc6++

#### Aufgabe 26

Weiß ist scheinbar verloren, Euwe war ein starker Weltmeister.

- 1.Te8+ Lf8 (Kh7 und Doppelangriff Dd3)
- 2.TxLf8+ KxL
3. Sf5+ Kg8
- 4.Df8+!! mit Matt KxD Td8 Matt von Anastasia

#### Aufgabe 27

- 1.. Dxh3 gxh3
- 2.. Lxe4++ Sein Liebingsmatt

#### Aufgabe 28

- 1.. Dc3+ bxc3
2. La3++ Wunderschön, finde ich

#### Aufgabe 29

1. Lh7+ Kh8
2. Lc2!+ Kg8
3. Tg2+ LxT
4. Lh7+ Kh8
5. Lg6+ Kg8
6. Dh7 Kf8
7. Dxf7++

#### Aufgabe 30

1. De8+ TxD
2. Ld5+ und Schwarz muss Dame und Turm geben, das Endspiel gewinnt Weiß ganz einfach

Weiß opferte die Dame für ein Läuferschach!

#### Aufgabe 31

Weiß am Zug!

1. H4 Kh5
2. H5 Ka4
3. H6 b4
4. H7 b5
5. H8 Springer wegen dem Patt a5
6. Sg6 fxg6

7. F7 g5

8. F8 Springer g4

9. Se6 dxe6

10.D7 e5

11.D8 Springer e4

12.Sd7 e3

13.Sc5 matt

#### Aufgabe 32

Torre - Adams

1.Dg4 Ablenkung Db5

2. Dc4 Dd7

3. Dc7 Db5

(4. Db7 geht nicht wegen Dxe2 und Weiß ist der Depp)

4.a4! Dxa4

5.Te4 Db5

6.Dxb7 und Weiß gewinnt

#### Aufgabe 33

1. a5 Lf8 Er muss auf die Diagonale rauf um den Bauern zu stoppen
2. Kd5 Lh6 Er will nach e3
3. g5+! Lxg5 (Kxg5 a6 und der Bauer ist durch)
4. Ke4 Lh4
5. Kf3 und der weiße Bauer marschiert durch

#### Aufgabe 34

Weiß denkt man, hat keine Chance, aber

1. Kg7! Kb6

2. Kf6! H4

3. Ke5!! H3

4. Kd6 und es ist Remis

Wichtig ist, dass Weiß beide Ideen, Bauernverfolgung und Unterstützung des eigenen Bauerns gleichzeitig machst, dann schafft er das Remis.

#### Aufgabe 35

Short - Tlmann

1. Kh2 Tc8 32. Kg3 Tce8 33. Kf4 Lc8

34. Kg5

Der König läuft los und man kann ihn nicht stoppen. Kh7 Dxc6, der Bauer ist ja gefesselt

#### Aufgabe 36

1. DxLc6 KxD

2. Se5 Doppelschach Kc5

3. Sd3+ Kd4

4. Kd2 mit c3++

#### Aufgabe 37

1.Sxc3 Sxc3

2. Txc3 Txc3

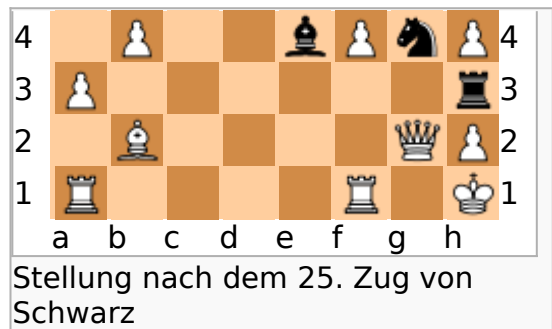
3.Txc3 Db2



Weiß darf nicht nehmen wegen Grundlinienmatt, De1 Dxc3 und wieder geht es den Bach herunter

### Aufgabe 38

- 1) Lf5!! Sxf5 (DxSf5 Sd6+ mit Damengebwin
  - 2) Sf6+ Kf8
  - 3) De8++
- Einfach und schön



### Aufgabe 39

1. ..Dxf3!
2. gxf3 Tg6
3. Kh1 Lh3
4. Td1 Lg2 (besser war Tg2 Dd3 Txf2 Kg1 Tg2 Kh1 Tg1 mit Matt)
5. Kg1 Lh3+
6. Kh1 Lxf2
7. Df1 LxDf1
8. TxL Te2
9. Ta1 Th6
10. D4 Le3 Aufgabe

### Aufgabe 40

22...Tc8xc3!!  
Rubinstein opfert gleichzeitig Dame und Turm.  
23.g3xh4  
Weiß kann das Turmpfer nicht annehmen:  
23.Lb2xc3 Lb7xe4+ 24.De2xe4 Dh4xh2 matt; auch 23.Le4xb7 Tc3xg3 24.Tf1-f3 (24.Lb7-f3 Sg4xh2 mit schwarzer Gewinnstellung) 24...Tg3xf3 25.Lb7xf3 Sg4-f2+ 26.Kh1-g1 (26.Kh1-g2 Dh4-h3+ 27.Kg2-g1 Sf2-e4+ 28.Kg1-h1 Se4-g3 matt) 26...Sf2-e4+ 27.Kg1-f1 Se4-d2+ 28.Kf1-g2 Sd2xf3 29.De2xf3 (29.Kg2xf3 Dh4-h5+) 29...Td8-d2+ mit Gewinnstellung für Schwarz. Varianten nach Kmoch und Kasparow.  
23...Td8-d2!! 24.De2xd2  
Weiß muss das zweite Turmpfer annehmen. Nach anderen Zügen ist er ebenfalls unrettbar: 24.De2xg4 Lb7xe4+ 25.Tf1-f3 Tc3xf3 mit Gewinnstellung für Schwarz; 24.Lb2xc3 Td2xe2 25.Tf1-f2 Lb7xe4+ 26.Kh1-g1 Lb6xf2+ 27.Kg1-f1 Le4-f3 28.Ta1-d1 Sg4xh2 matt; 24.Le4xb7 Td2xe2 25.Lb7-g2 Tc3-h3!! mit Gewinn. (Kmoch/Rasuwanjew/Kasparow)  
24...Lb7xe4+ 25.Dd2-g2 Tc3-h3!!



### Aufgabe 41:

1. DxSf3!!
2. gxS Lh3+
3. Kg1 Te6
4. Dc2 Txd4
5. Lxd4 Sxd4 und es droht alles, Schwarz hat gewonnen

### Aufgabe 42

Schwarz wollte kombinieren

- 1.. Lxc3
  - Bxd3 Dxc3+
  - Dd2 Dxa1
  - Ke2 Dxh1
  - Lb5 Lde7
  - Dd7 Kf8
- Jetzt geht se5 nicht wegen De4, aber nach g6!! Hxg6 Sg5 gewinnt Weiß.  
Wer kombiniert, verliert!

### Aufgabe 43:

1. DxT Txt
2. Tc8+ Kh7
3. Te8 mit Matt auf h8

### Aufgabe 44:

Sämisch - Nimzowitschs Zugzwangpartie  
1... h6  
Die Dame hat kein Feld, Lg2 hat kein Feld, Tg1 hat kein Feld, Te1 darf nicht ziehen wegen Te2 mit Demenverlust, Kh2 zieht er in die Fessel (Tf3), auf weiße Bauernzüge verhält sich Schwarz abwartend. Lc1 LxSb1 und Sieg

### Aufgabe 45

1. Lf7+ Kh8
2. Le8!! Der Läufer f8 ist nicht mehr verteidigt und es droht Grundlinienmatt

### Aufgabe 46

Spielmann - Honlinger

1. Se7+ DxSe7
  2. Dxh7+ KxD
  3. Th5+ Kg8
  4. Txx8++
- Ein typisches Läufer und Turmmatt

#### Aufgabe 47

- 1.. Txb2!!
  - 2.SxTb2 c3
  3. Txb6 (geht nicht anders weil sonst das Abzugsschach kommt) c4!!
  4. Tb4 a5!!
  5. Sxc4 c2 0:1
- Passierte in der Partie Ortueta Esteban – Sanz Aguado, ich glaube das ehrlich gesagt nicht so recht

#### Aufgabe 48:

- Gutop Roschall – Schwarz am Zug
- 1.. Dxd5 und aus die Maus. LxDd5 LxL und das Matt mit Th1 kann nicht verhindert werden, Bauer f2 ist gefesselt.

#### Aufgabe 49

- Tal – NN Stuttgart Simultan
1. gxSf6 Txd1
  2. Sxd1 DxDd2
  3. Fxg7 1:0 Weiß gewinnt Material wegen der Umwandlung

#### Aufgabe 50

- Mikenas – David Bronstein
- 1.. Txa3 !!
- Turm darf nicht schlagen wegen Matt  
Dame darf nicht schlagen wegen Matt
- 2.bxa3 DXTa1
  3. Tb1 Te1
  4. Df1 TxD
  - 5.TxT Dxf1\*\*

#### Aufgabe 51

- Schwarz am Zug: Larsen – Spasski
- 1..Th1!!
  - 2.TxT g2
  3. Tf1 (Tg1 Dh4 Kd1 Dh1 Dc1 Dxc1 Ke2 Dxc1 Lxc1 Lh7 großer Vorteil für Schwarz) Dh4+
  - 4.Kd1 gxf1 Dame
  5. Lxf1 Lxg4+
  - 6.Kc1 De1
  - 7.Dd1 DxDd1 \*\*

#### Aufgabe 52

- Bobby Fischer gewinnt mit Schwarz
- 1.. Lxa4 Schach kann so einfach sein, wenn man es kann.
  2. Dxa4 Dxe4 Kf2Sd3 Kg3 Dh4 Kf3 Df4 Ke2 Sc1\*\*

#### Aufgabe 53

- 1.. Tg2!!
- Schwarz baut ein Mattnetz von Springer und Turm auf.  
Wenn der König nimmt Sf3 mit gewonnenem Endspiel.

2. Dd4 Sf4+

3.DxSf4 gxf4

4.Kxg2 e5 und Schwarz gewinnt

#### Aufgabe 54

- 1.. Tg3
2. Dxc3 Lh4
3. La6 (DxLh4 De3+ Le2 und Dxe2++) LxDg3
- 4.hxc3 Dxa6 mit großem schwarzem Vorteil

#### Aufgabe 55

- Weiß setzt Matt in 2
1. Dg2 Kd3
  2. Tb3 ++
- Sehr, sehr schwer und trickreich!

#### Aufgabe 56

1. Tg3 Kh8
  2. Dh6 Tg8
  3. Te8!!
- Turm nimmt, matt auf g7, Dame nimmt, Df6++

#### Aufgabe 57

1. Sd6+ Kh8
- 2.Sf7 +Kg8
- 3.SxTd8+ Kh8
- 4.Sf7+ Kg8
5. Sxg5+ Kh8
6. Sf7+ Kg8
- 7.Sxh6+ Kh8
- 8.Sf7+ Kg8
9. Sxe5+ Kh8
10. Sg6+ SxS
- 11.Txh7+ KxTh7
12. Th5++

#### Aufgabe 58

1. Da3 und wen die Dame nimmt, kommt Sc7++

#### Aufgabe 59

Wer geht es aus?  
Weiß überlegt Th7 und denkt, er gewinnt dann.

Schwarz meint Ka5 könnte helfen, Txb7 Ka6 und der Bauer läuft??

Antwort

Remis

- 1.Txh7 a1 Dame
2. Txb7 Ka3
3. Ta7+ Kb4
- 4.Txa1 patt!!!!

Auf 1. Ka5 kommt Th8 und weiß wird gewinnen

#### Aufgabe 60:

1. Lf6!! DxDh5

2. T<sub>x</sub>g<sub>7</sub>+ K<sub>h</sub>8
3. 3.T<sub>x</sub>f<sub>7</sub>+ K<sub>g</sub>8
4. T<sub>g</sub>7+ K<sub>h</sub>8
5. T<sub>x</sub>b<sub>7</sub>+ J<sub>g</sub>8
6. T<sub>g</sub>7+ K<sub>h</sub>8
7. T<sub>g</sub>5+ J<sub>h</sub>7
8. t<sub>x</sub>D<sub>h</sub>5 mit Gewinn

2. L<sub>x</sub>g<sub>6</sub> K<sub>x</sub>g<sub>6</sub>
3. D<sub>g</sub>8+ K<sub>x</sub>S<sub>f</sub>5
4. D<sub>g</sub>4´K<sub>e</sub>5
5. D<sub>h</sub>5+ T<sub>f</sub>5
6. F<sub>4</sub>+ L<sub>x</sub>f<sub>4</sub>
7. D<sub>x</sub>S<sub>e</sub>2+ L<sub>x</sub>D<sub>e</sub>2
8. T<sub>e</sub>4+ d<sub>x</sub>T<sub>e</sub>4
9. Bauer d<sub>4</sub>++

#### Aufgabe 61

1. F<sub>3</sub> e<sub>x</sub>f<sub>3</sub>
2. K<sub>f</sub>2 f<sub>2</sub>
3. E<sub>4</sub> d<sub>x</sub>e<sub>4</sub>
4. K<sub>x</sub>f<sub>2</sub> e<sub>3</sub>´
5. K<sub>e</sub>1 e<sub>2</sub>
6. D<sub>5</sub> e<sub>x</sub>d<sub>5</sub>
7. K<sub>x</sub>e<sub>2</sub> d<sub>4</sub>
8. K<sub>d</sub>2 d<sub>3</sub>
9. C<sub>6</sub> b<sub>x</sub>c<sub>6</sub>
- 10.K<sub>d</sub>3 K<sub>b</sub>7
- 11.K<sub>c</sub>4 K<sub>y</sub>8
- 12.K<sub>c</sub>5 K<sub>b</sub>x
- 13.K<sub>d</sub>6 c<sub>5</sub>
- 14.A<sub>8</sub> Dame K<sub>x</sub>D
- 15.K<sub>c</sub>7 e<sub>4</sub>
- 16.B<sub>7</sub> K<sub>a</sub>7
- 17.B<sub>8</sub> Dame K<sub>a</sub>6

Dame b<sub>6</sub> Matt

Aufgabe 62: Das 7-Springermatt  
K<sub>a</sub>2 dann setzt immer ein Springer  
Schachmatt

Aufgabe 63:

1. S<sub>d</sub>2+ K<sub>a</sub>7
2. S<sub>f</sub>8 K<sub>a</sub>6
3. S<sub>h</sub>7 K<sub>b</sub>4
4. S<sub>f</sub>6+ K<sub>b</sub>5
5. S<sub>h</sub>6 K<sub>a</sub>6
6. S<sub>g</sub>4 K<sub>a</sub>7
7. S<sub>g</sub>5 K<sub>b</sub>8
8. S<sub>a</sub>7 K<sub>d</sub>7
9. S<sub>b</sub>8+ K<sub>e</sub>7
- 10.S<sub>c</sub>8 K<sub>f</sub>8
- 11.S<sub>d</sub>7 K<sub>g</sub>8
- 12.S<sub>e</sub>7 K<sub>h</sub>8
- 13.K<sub>b</sub>2 ++

Aufgabe 64

Weiß am Zug gewinnt!  
1. T<sub>b</sub>7 D<sub>x</sub>T<sub>b</sub>7

Aufgabe 65:

Short \_ Miles

Hier sieht es nicht so erfreulich aus für den Anziehenden:

Es droht sowohl 23...D<sub>x</sub>d<sub>1</sub># als auch 23...T<sub>c</sub>1# Matt, daher sind sowohl Dame als auch Turm tabu. 23.L<sub>x</sub>e<sub>2</sub>? D<sub>x</sub>d<sub>1</sub>+!  
24.L<sub>x</sub>d<sub>1</sub> T<sub>c</sub>1# ist selbstverständlich auch nicht möglich.

Was sonst? Der taktische Schlag, mit dem Weiß hier brillieren konnte, ist wirklich ungewöhnlich und von höchst seltener Schönheit:

**23.D<sub>f</sub>8+!!** Unglaublich, einen solchen Zug sieht man nicht alle Tage!

Aber es ist ganz logisch: Auf 23...K<sub>x</sub>f<sub>8</sub>? kommt 24.S<sub>x</sub>d<sub>7</sub>+ mit Schachgebot und danach fliegt der dreiste Springer auf e<sub>2</sub> raus - Weiß verbleibt mit Mehrfigur.

Bleibt nur **23...T<sub>x</sub>f<sub>8</sub>**, doch nun ist die Mattdrohung auf der c-Linie aufgehoben und nach **24.S<sub>x</sub>d<sub>7</sub>+/-** hat Weiß die Materialbalance wiederhergestellt, während bei Schwarz nach wie vor zwei Figuren hängen - der S<sub>e</sub>2 und die Qualität auf f<sub>8</sub>. Da er nicht umhinkommt, sich von einer davon zu trennen (und keine Schachgebote hat bzw. irgendetwas von Weiß angreifen kann), verliert er Material

Aufgabe 66

Schwarz am Zug

1.. D<sub>g</sub>1 2.K<sub>h</sub>3 D<sub>d</sub>f<sub>1</sub> D<sub>g</sub>2 3.D<sub>h</sub>1++  
Kreuzfesselungsmatt

Aufgabe 67

1.. T<sub>a</sub>1 und die Figuren sind Überfordert  
2. D<sub>x</sub>T D<sub>x</sub>f<sub>2</sub> mit Matt  
2. T<sub>x</sub>T D<sub>g</sub>2++

Aufgabe 68

Schwarz am Zug

L<sub>d</sub>4+ !!!

Weiß kann fünffach schlagen  
L<sub>x</sub>d<sub>4</sub>, S<sub>x</sub>d<sub>4</sub> c<sub>x</sub>d<sub>4</sub> scheitern an 2.D<sub>x</sub>D<sub>d</sub>5 und D<sub>x</sub>L<sub>d</sub>4 an S<sub>f</sub>3

Deswegen

2.T<sub>x</sub>d<sub>4</sub> S<sub>f</sub>3+ 3. K<sub>g</sub>2 S<sub>x</sub>d<sub>4</sub> 4.D<sub>x</sub>e<sub>6</sub> S<sub>x</sub>e<sub>6</sub> mit Gewinn für Weiß

#### Aufgabe 69

Weiß ist am Zuge

Dg5 !!!! alle Königszüge sind Remis

1.. Dxc5 2.Ka6 Da5 ! (2.Lxa7 c7 Dg8 b7++)

3. KxDa5 Lxa7 4.c7! Kb7 ((Lxb6+ Kxb6)

5.bxLa7 Sd3 6. A8 Dame Kxa8 7.c8 Dame +

+

#### Aufgabe 70

Th1! D4

Ta1! D3

Ta3! Bxa3+

Ka1! A2

La3 Kxf6

Lb2++

Da hat einer richtig lange überlegt !!!

#### Aufgabe 71

Ein reines Matt: Weiß beginnt

1.La3!! TxTb1

2. Dh6+!! KxDh6 (Kg8 oder h8 3.Df8\*\*)

3.Le2 !!

Reines Matt bedeutet, alle Leicht und Schwerfiguren sind im Matt involvier

#### Aufgabe 72:

13 Matts

Dg2\*?? Fxg2 \*\* Eigentor

#### **Aufgabe 73**

Df7 mit folgenden Möglichkeiten

1.. exd4 2.Df5

1... dxc5 Dd7

1.. c3 2.e7 ++

1.e3 c7 ++

Dieses Problem kommt von einer der Vorkämpferin der Emanzipation

#### **Aufgabe 74**

**1.Te5!!! und ein Bauer kommt durch**

#### **Aufgabe 75**

**1. Tb4 Dc8 (Dxbc Sc6+)**

**2. Tb8 Dh3**

**3. Th8 Sh4 (DxT Sg6)**

**4. TxSh4 Dc8**

**5. Th8 Tb7**

**6. Tb8 DxT**

**7. Sc6+ mit SxDb8**

#### **Aufgabe 76**

**Wie bringe ich den Bauern h6 durch.  
Auf h7 folgt e4 und der Bauer wird gestoppt.**

**1. La7! La1**

**2. Kb1 Lc3**

**3. Kc2 La1**

**4. Ld4!!**

**4.. exd4 dann Kd3**

**4.. Lxd4 dann Kd3 und der Bauer rennt durch**

#### **Aufgabe SCHLUSS MAGNUS CARLSEN**

1.Dxh6+

1.. KxD Th8 ##

1.. gxh6 Tf7##