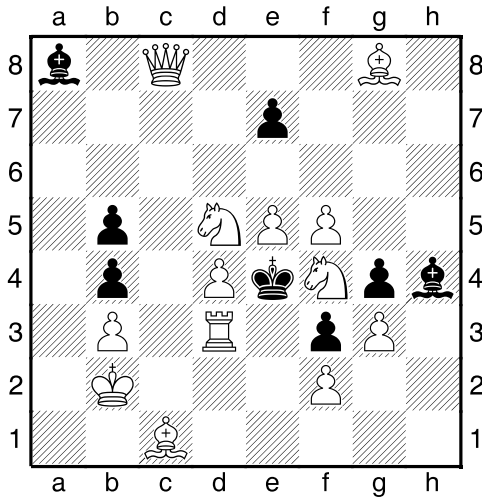


LSV Lösungsturnier XXVI 17.06.2016



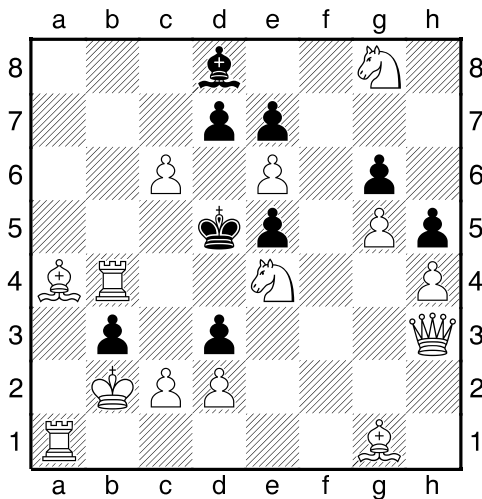
Aufgabe 1:

(5 Punkte)

Matt in 2 Zügen

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

(13+8)



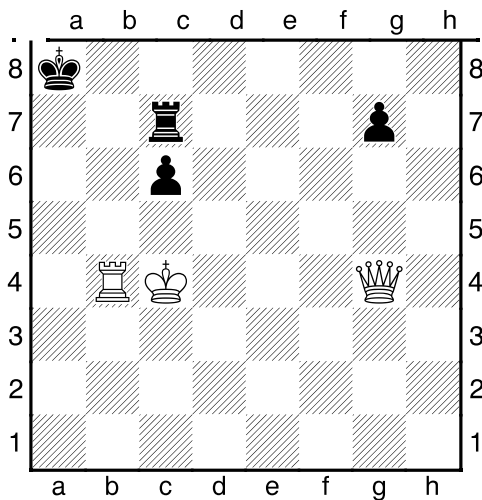
Aufgabe 2:

(5 Punkte)

Matt in 2 Zügen

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

(14+9)



Aufgabe 3:

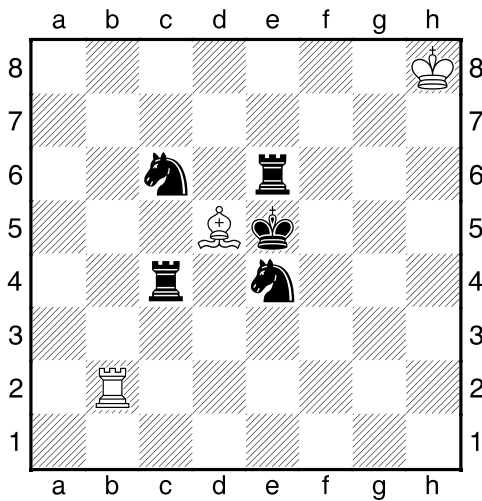
(5 Punkte)

Matt in 3 Zügen

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

(3+4)

LSV Lösungsturnier XXVI 17.06.2016



Aufgabe 4:

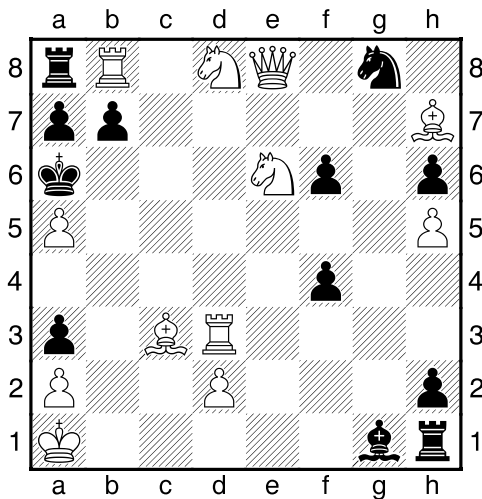
(5 Punkte)

Hilfsmatt in 3 Zügen
3 Lösungen

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

Anzugeben ist für jede Teilaufgabe jeweils die komplette Zugfolge.

(3+5)



Aufgabe 5:

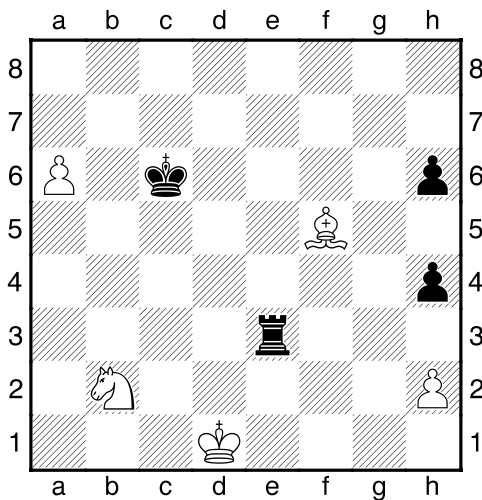
(5 Punkte)

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.

(12+12)



Aufgabe 6:

(5 Punkte)

Weiß am Zug gewinnt

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

(5+4)