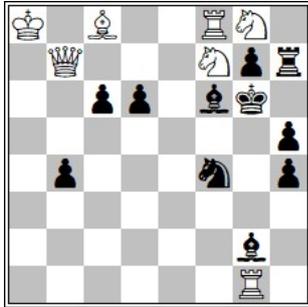


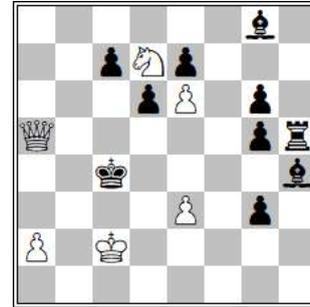
Runde 2 (1.5.2021 – 28.5.2021)



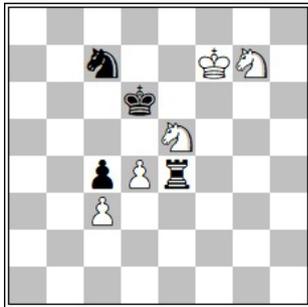
1) #2



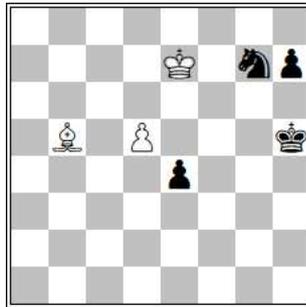
2) #2



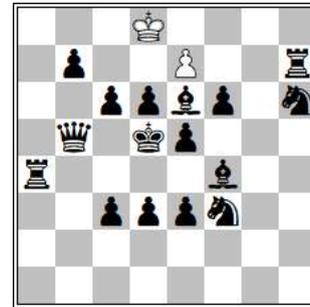
3) #3



4) #10



5) Weiß zieht und gewinnt



6) H#3 4 Lösungen

#2: Weiß zieht und setzt im 2. Zug matt; anzugeben ist nur der erste Zug von Weiß

#3: Weiß zieht und setzt im 3. Zug matt; anzugeben sind alle Züge bis zum 2. Zug von Weiß

#10: Weiß zieht und setzt im 10. Zug matt; anzugeben sind alle Züge bis zum 9. Zug von Weiß

Studie: anzugeben sind alle Züge bis zum klaren Gewinn von Weiß

H#3 heißt Hilfsmatt in drei Zügen. Beim Hilfsmatt arbeiten Weiß und Schwarz zusammen (nicht gegeneinander), um ein Matt des schwarzen Königs zu erreichen. Es beginnt Schwarz. Anzugeben sind also 6 Einzelzüge: Schwarz – Weiß– Weiß. Die Aufgabe hat 4 Lösungen (für jede Einzellösung gibt es 1,25 Punkte)

Für jede richtige komplette Lösung gibt es 5 Punkte (maximal also 30 Punkte)

Bitte schickt die Lösungen mit Angabe: Adresse, ggf. Schachverein und Geburtsdatum an den Turnierwart der Schwalbe Axel Steinbrink (turnierwart@dieschwalbe.de)