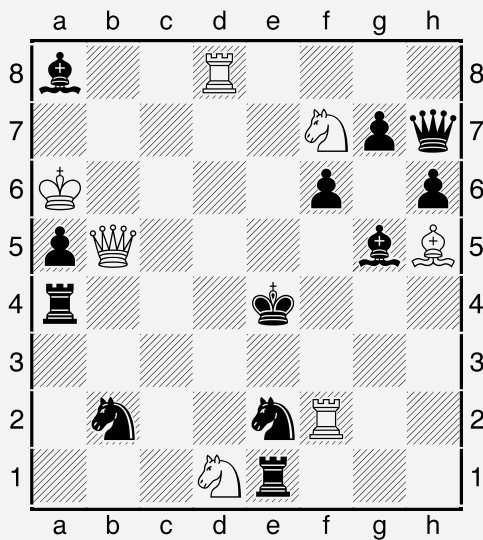


Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017


Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***



Problem-Nr. 01-IV

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

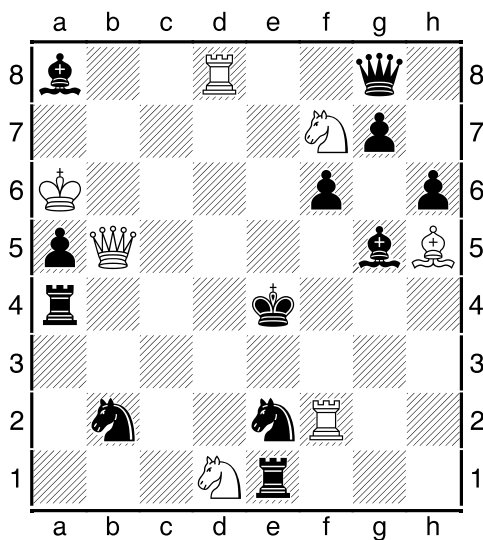
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! (droht 2. ?)

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-V

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

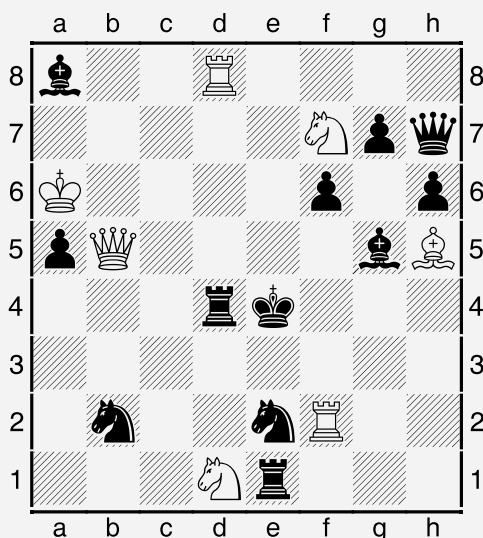
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜h7-g8 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-VI

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜a4-d4 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte

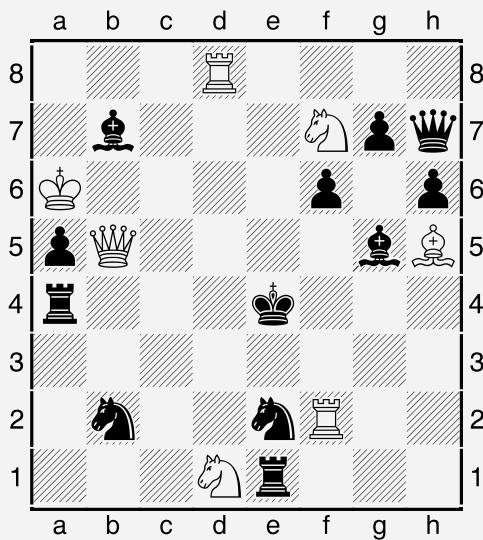
Lösung: _____ Punkte: ____/2

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017


Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***



Problem-Nr. 01-IV

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

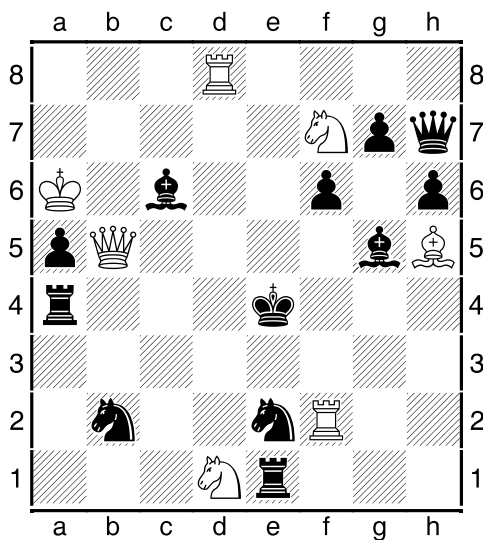
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜a8-b7+ 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-V

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

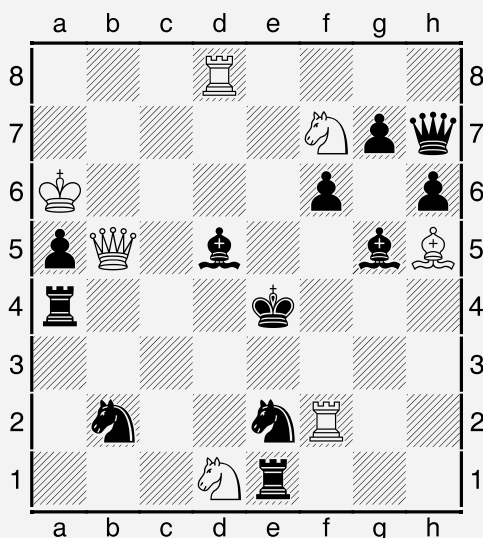
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜a8-c6 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-VI

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜a8-d5 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte

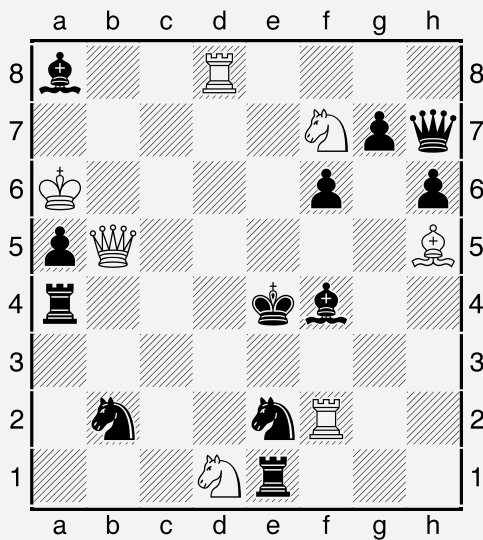
Lösung: _____ Punkte: ____/2

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017


Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***



Problem-Nr. 01-IIV

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

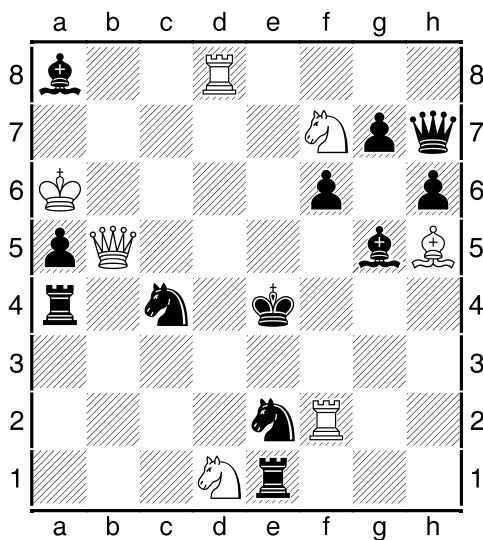
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜g5-f4 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-IIIV

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

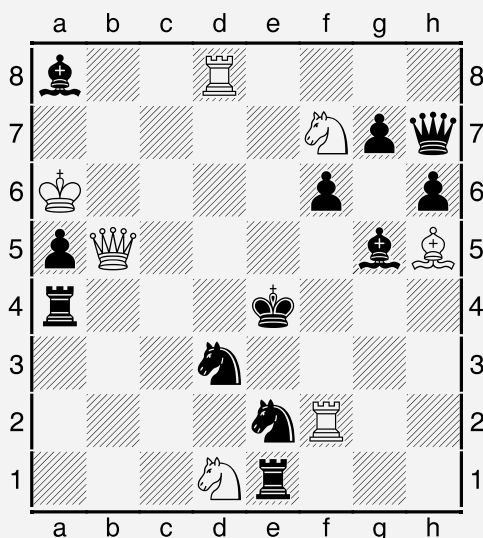
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♞b2-c4 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-IX

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♞b2-d3 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte

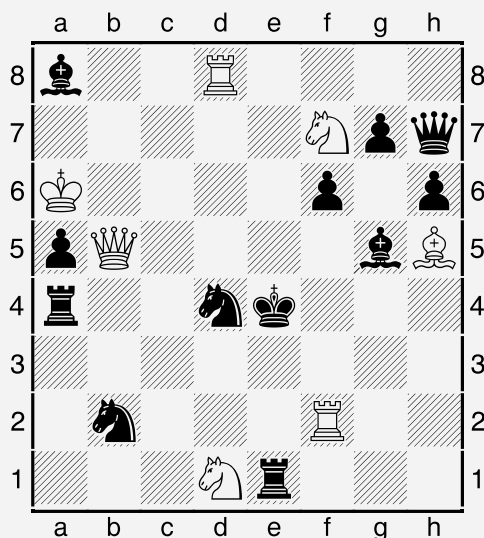
Lösung: _____ Punkte: ____/2

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017


Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***



Problem-Nr. 01-X

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

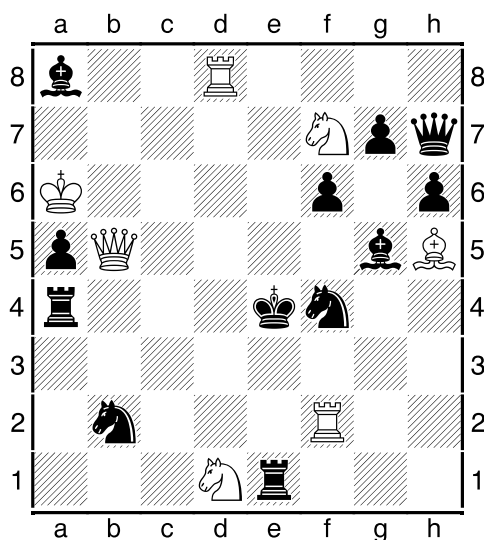
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜e2-d4 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-XI

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

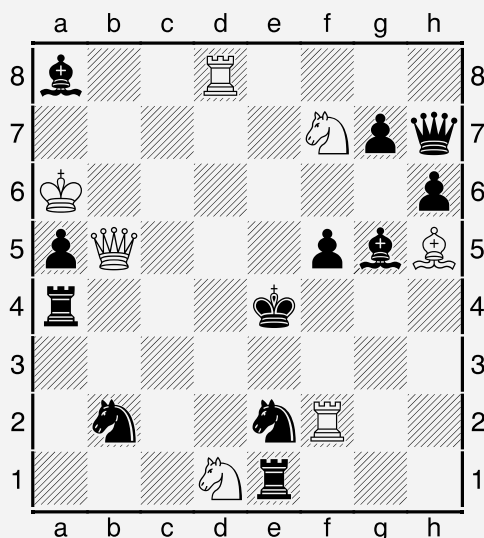
Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜e2-f4 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt


Schlüsselzug 2 Punkte

Lösung: _____ Punkte: ____/2



Problem-Nr. 01-XII

Tibor Vész

Ungarn  (*1893 - †1943)

Position aus einem Zweizüger nach

1. ♖e7-e8! ♜f6-f5 2. ?

Weiß zieht und setzt in 1 Zug schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte

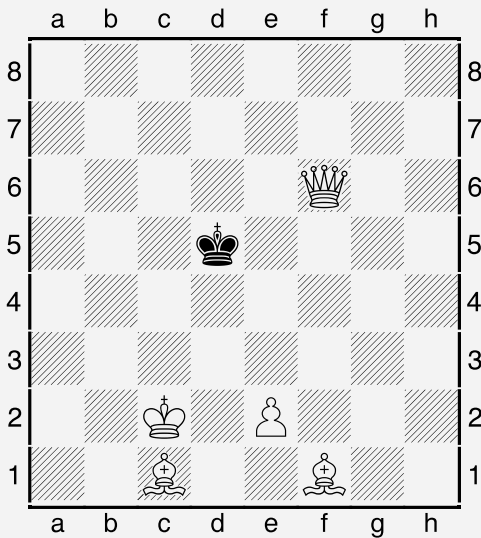
Lösung: _____ Punkte: ____/2

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017

Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***



Problem-Nr. 02

Robert Lincoln
USA 🇺🇸

Little Egg Harbor
New Jersey 🇺🇸

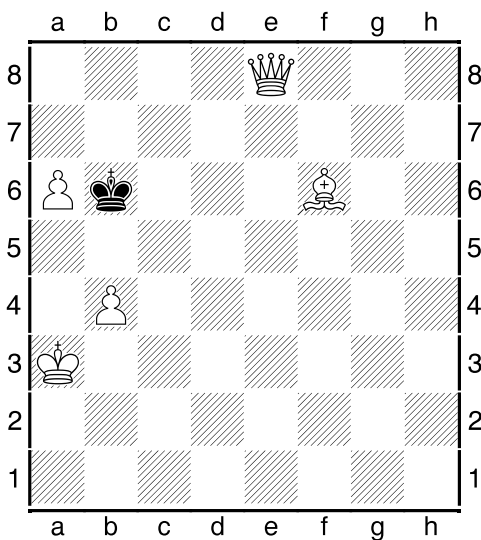
The Problemist 🇺🇸
Januar 2017

Weiß zieht und setzt in
2 Zügen schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte
+ jeder weitere
weiße Zug 1 Punkt

Lösung: _____

_____ Punkte: ____/4



Problem-Nr. 03

Pehr Henrik Törngren
Schweden 🇸🇪

(*Donnerstag, den
29. Oktober 1908

†Freitag, den
19. Januar 1965)

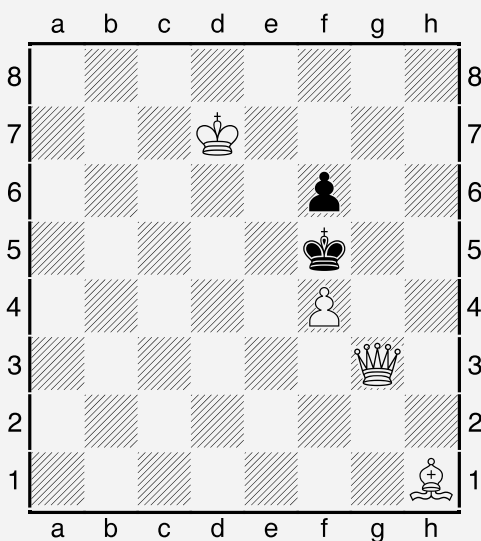
Svenska Dagbladet 🇸🇪
1928

Miniaturnturnier
Sonderpreis

Weiß zieht und setzt in
2 Zügen schachmatt
Schlüsselzug 2 Punkte
+ jeder weitere
weiße Zug 1 Punkt

Lösung: _____

_____ Punkte: ____/6



Problem-Nr. 04

Udo Marks
Gronau/Leine

(*Gronau/Leine
Dienstag, den
19. August 1969)

Original

Weiß zieht und setzt in
3 Zügen schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte
+ jeder weitere
weiße Zug 1 Punkt

Lösung: _____

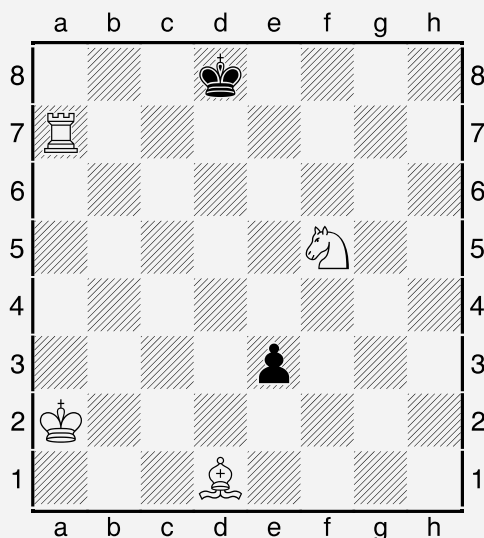
_____ Punkte: ____/4

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017

Zeit: ____ / 90 min. *** Punkte gesamt: ____ / 61

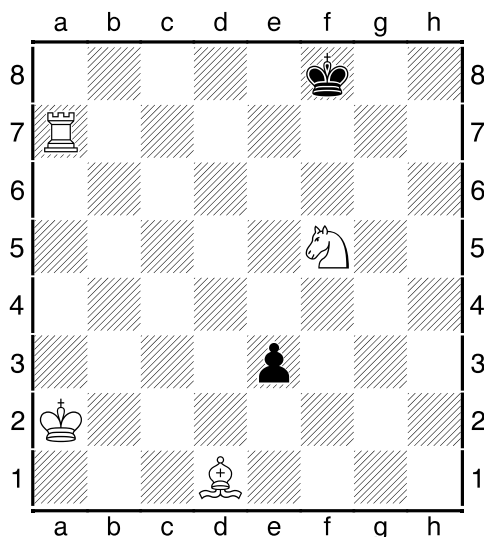
*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***



Problem-Nr. 05-I
Frank Fiedler
*Mügel*n (*Freitag, den
18. Oktober 1957)
Schach 🇩🇪
Februar 2017
Position aus einem
Vierzüger nach
1. ♖h6-f5! ♔e8-d8 2. ?
Weiß zieht und setzt in
3 Zügen schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte
+ jeder weitere
weiße Zug 1 Punkt
Lösung: _____

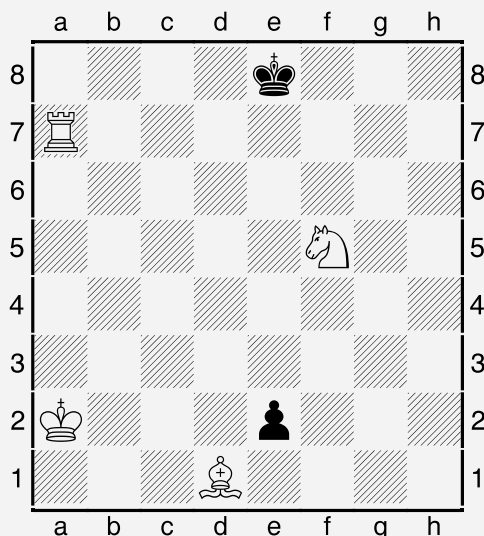
Punkte: ____ / 4



Problem-Nr. 05-II
Frank Fiedler
*Mügel*n (*Freitag, den
18. Oktober 1957)
Schach 🇩🇪
Februar 2017
Position aus einem
Vierzüger nach
1. ♖h6-f5! ♔e8-f8 2. ?
Weiß zieht und setzt in
3 Zügen schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte
+ Drohung 1 Punkt
+ jeder weitere
weiße Zug 1 Punkt
Lösung: _____

Punkte: ____ / 5



Problem-Nr. 05-III
Frank Fiedler
*Mügel*n (*Freitag, den
18. Oktober 1957)
Schach 🇩🇪
Februar 2017
Position aus einem
Vierzüger nach
1. ♖h6-f5! ♟e3-e2 2. ?
Weiß zieht und setzt in
3 Zügen schachmatt

Schlüsselzug 2 Punkte
+ jeder weitere
weiße Zug 1 Punkt
Lösung: _____

Punkte: ____ / 6

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017

Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***

Lösungs-Blatt I

- Problem-Nr. 01-I 1. ♖b5-e8#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-II 1. ♖b5-f5#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-III 1. ♖d8-e8#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-IV 1. ♖b5:♙b7#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-V 1. ♖b5:♙c6#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-VI 1. ♖b5:♙d5#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-VII 1. ♙h5-f3#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-VIII 1. ♖b5-b1#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-IX 1. ♖b5:♙d3#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-X 1. ♙f7-d6#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-XI 1. ♙h5-f3#! - 2 Punkte
Problem-Nr. 01-XII 1. ♖b5-e5#! - 2 Punkte

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 01

2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte
+ 2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte
+ 2 Punkte + 2 Punkte = 24 Punkte

Problem-Nr. 02

1. ♙e2-e4+! - 2 Punkte
1. ... ♙d5: ♙e4 2. ♙f1-g2# - 1 Punkt
1. ... ♙d5-c5 2. ♙c1-a3# - 1 Punkt

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 02

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt = 4 Punkte

8 1.Ba3? A 1...Kc4 a 2.e4 B but 1...Ke4! 1.Be3? Ke4 b

2.Qe6 C but 1...Kc4! 1.Kb3? Kc5! c Solution 1.e4+ B

1...Kc5 c 2.Ba3 A; 1...Kxe4 b 2.Bg2 D. A pattern?

Bob says: "All post-key white moves are from game array squares."

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017

Zeit: _____ / 90 min. *** Punkte gesamt: _____ / 61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***

Lösungs-Blatt II

Problem-Nr. 03

1. ♘ b4-b5! - 2 Punkte
1. ... ♖ b6-a5 2. ♕ f6-d8# - 1 Punkt - Modell-Matt!
1. ... ♖ b6-a7 2. ♕ f6-d4# - 1 Punkt - Modell-Matt!
1. ... ♖ b6-c5 2. ♛ e8-c6# - 1 Punkt - Modell-Matt!
1. ... ♖ b6-c7 2. ♛ e8-d8# - 1 Punkt - Modell-Matt!

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 03

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt
+ 1 Punkt + 1 Punkt = 6 Punkte

Problem-Nr. 04

1. ♖ d7-e8! - 2 Punkte ♜ f5-e6
2. ♛ g3-d3 - 1 Punkt ♜ f6-f5
3. ♛ d3-a6# - 1 Punkt - Modell-Matt!

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 04

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt = 4 Punkte

Problem-Nr. 05-I

1. ♗ f5-d6! - 2 Punkte ♜ e3-e2 2. ♕ d1-a4 - 1 Punkt
- ♜ e2-e1=♙,~ 3. ♖ a7-d7# - 1 Punkt - Modell-Matt!

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 05-I

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt = 4 Punkte

Problem-Nr. 05-II

1. ♕ d1-h5! - 2 Punkte (*droht* 2. ♗ a7-a8# - 1 Punkt)
- ♜ f8-g8 2. ♕ h5-g6 - 1 Punkt ~ 3. ♖ a7-a8# - 1 Punkt

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 05-II

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt + 1 Punkt = 5 Punkte

Problem-Nr. 05-III

1. ♕ d1-a4+! - 2 Punkte ♜ e8-f8 2. ♗ f5-h6 - 1 Punkt
- ♜ e2-e1=♙,~ 3. ♖ a7-f7# - 1 Punkt - Modell-Matt!
1. ... ♖ e8-d8 2. ♗ f5-d6 - 1 Punkt
- ♜ e2-e1=♙,~ 3. ♖ a7-d7# - 1 Punkt - Modell-Matt!

Name: _____

Löse-Turnier 2017 bis 2018; Runde 1 von 5; Dienstag, den 10. Oktober 2017

Zeit: ____/90 min. *** Punkte gesamt: ____/61

*** Probleme, ausgewählt von Udo Marks ***

Lösungs-Blatt III

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 05-III

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt

+ 1 Punkt + 1 Punkt = 6 Punkte

18.520 (Fiedler) 1. ♖f5! (2. ♖a4+ ♜d8 3. ♖d6 nebst 4. ♜d7 matt, 2... ♜f8 3. ♖h6 [Schlüsselzugzurücknahme] nebst 4. ♜f7 matt) 1... ♜d8 2. ♖d6 e2 3. ♖a4 nebst 4. ♜d7 matt, 1... ♜f8 2. ♖h5 (3. ♜a8 matt) 2... ♜g8 3. ♖g6 nebst 4. ♜a8 matt (4 P.). „Drei Mustermatts“ (Autor). „Die Böhmen lassen grüßen“ (VZ).

Problem-Nr. 06

1. ♖h5: ♜h4!! - 2 Punkte

(droht 2. ♖e4-g3# - 1 Punkt)

1. ... ♜b1: ♖e4+ 2. ♜f3: ♜e4# - 1 Punkt

1. ... ♜b1-e1+ 2. ♖e5-g3# - 1 Punkt

1. ... ♜b1-g1 2. ♖e5-d4#! - 1 Punkt

1. ... ♜b1-h1+ 2. ♖e5-h2# - 1 Punkt

1. ... ♜c3: ♜f3 2. ♖e5-b2#! - 1 Punkt

Gesamt-Punkte Problem-Nr. 06

2 Punkte + 1 Punkt + 1 Punkt + 1 Punkt

+ 1 Punkt + 1 Punkt + 1 Punkt = 8 Punkte

Gesamt:

24 Punkte + 4 Punkte + 6 Punkte

+ 4 Punkte + 4 Punkte + 5 Punkte

+ 6 Punkte + 8 Punkte = 61 Punkte