

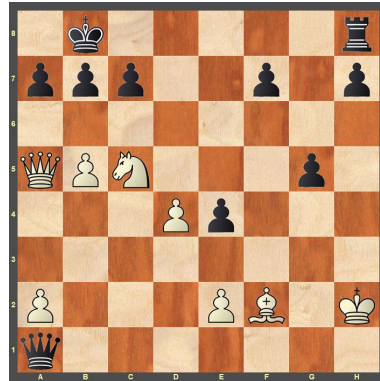


**Aufgabe 5 – 3 Punkte**  
**Matt in 3 Zügen**



**Nur den Schlüsselzug angeben!**

**Aufgabe 6 – 2 Punkte**  
**Matt in 8 Zügen**



**Nur den Schlüsselzug angeben!**

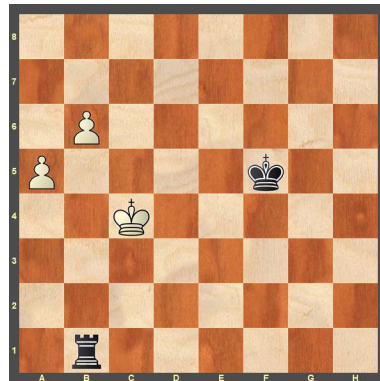
**Aufgabe 7 – 9 Punkte**  
**Matt in 2 Zügen**



**Schlüsselzug (1 P)**

Angabe von **acht** schwarzen Antworten, die zu jeweils einem anderen Mattzug führen und Angabe des jeweiligen Mattzuges (je 1P)

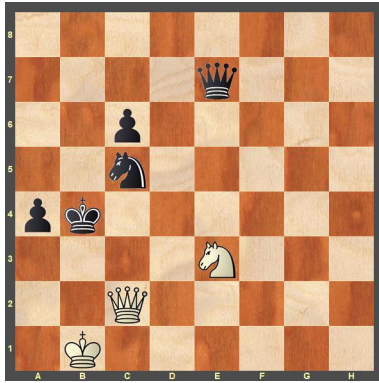
**Aufgabe 8 – 5 Punkte**  
**Weiß erzwingt eine Bauernumwandlung**



- Angabe des Schlüsselzuges (2 Punkte)
- Verdeutlichung der weißen Gewinnidee durch Varianten und/oder verbale Beschreibung (3 Punkte)

**Aufgabe 9 – 4 Punkte**

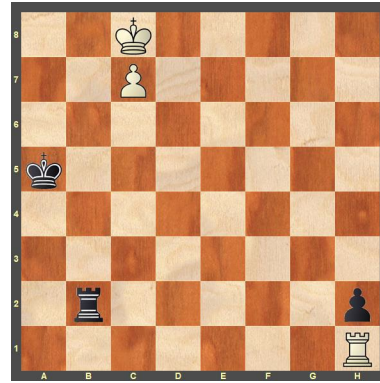
**Weiß bekommt eine Gewinnstellung in 3 Zügen!**



Angabe des Gewinnzuges (1P)  
und der kritischen Varianten.

**Aufgabe 10 – 4 Punkte**

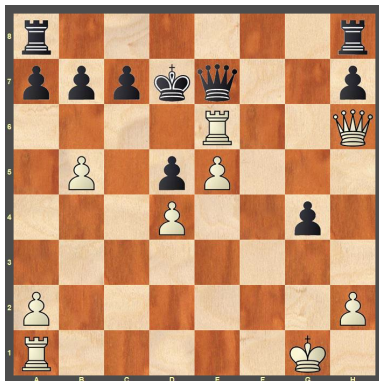
**Weiß bekommt eine Gewinnstellung!**



Man gebe Varianten an, so dass  
der weiße Gewinnweg deutlich wird.

**Aufgabe 11 – 4 Punkte**

Nach 25. ... Dxe6 hat Schwarz einfach  
einen Turm mehr und steht auf Gewinn, oder?



Man zeige durch Angabe der  
wesentlichen Varianten, dass  
die obige Einschätzung falsch ist.

Zu erreichende Punkte: 46

Erreichte Punkte: