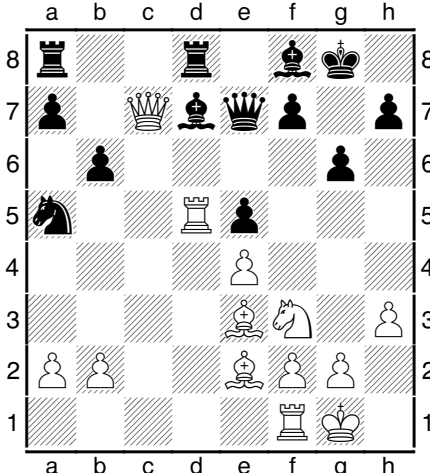
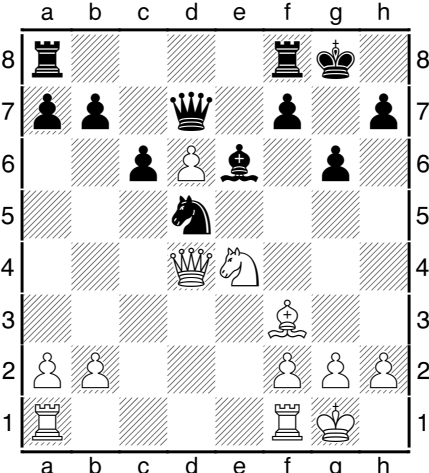
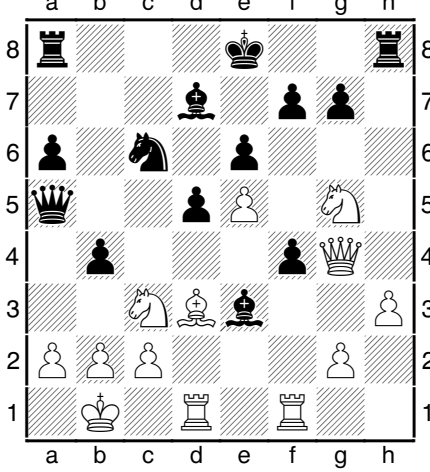
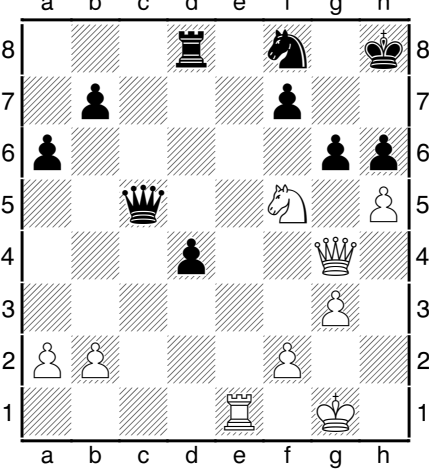
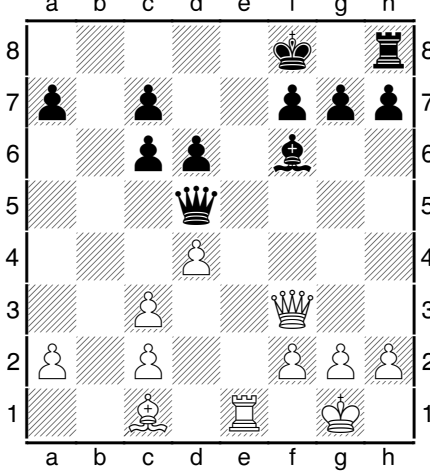
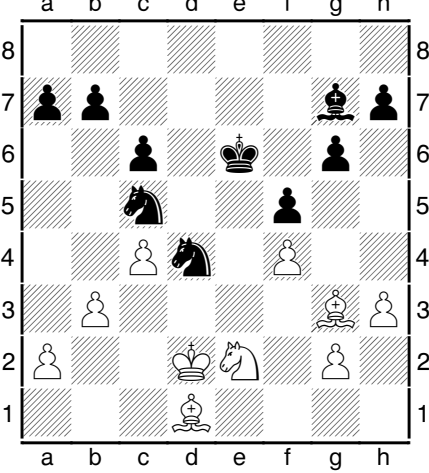


Blitzquiz Nr. 2

<p style="text-align: center;">01</p>  <p style="text-align: center;">Weiß am Zug</p>	<p style="text-align: center;">02</p>  <p style="text-align: center;">Weiß am Zug</p>
<p style="text-align: center;">03</p>  <p style="text-align: center;">Weiß am Zug</p>	<p style="text-align: center;">04</p>  <p style="text-align: center;">Weiß am Zug</p>
<p style="text-align: center;">05</p>  <p style="text-align: center;">Weiß am Zug</p>	<p style="text-align: center;">06</p>  <p style="text-align: center;">Schwarz am Zug</p>

Lösungen zu Blitzquiz Nr. 2

Stellung 1

Weiß kann durch nehmen des Bauern e5 klaren Vorteil erringen, aber er gibt etwas Besseres: **1.Lg5 f6 2-Lxf6 Dxf6 3.Txd7 Kh8 4.Tc1** und 1-0

Stellung 2

Weiß kann hier ein Bäuerchen verhaften mit dem spektakulärem **1.Dxd5 cxd5 2.Sf6+ Kg7 3.Sxd7 Lxd7 4.Lxd5** und später 1-0.

Stellung 3

Die weiße Stellung ist eigentlich ein Trümmerhaufen, aber Schwarz hatte mit seinem letzten Zug (b5-b4) ein Schlupfloch offen gelassen: **1.Sxf7!!:** nun ist 1. – bxc3 2.Sd6+ Kf8 (2. – Kd8 3.Sb7+) 3.Txf4+ Lxf4 4.Dxf4+ Kg8 5.Df7# keine Option für Schwarz, während **1. – Kxf7 2.Lg6+ Kg8 3.Sxd5 b3** (3. – Sxe5 4.Se7+ Kf8 5.Txf4+ Lxf4 6.Dxf4 Kxe7 7.Dg5+ Kf8 8.Txd7 +-) **4.axb3 Sxe5 5.Se7+ Kf8 6.Txf4+ Lxf4 7.Dxf4+ Kxe7 8.Dg5+ Kf8 9.Tf1+** (9.Txd7 De1+ =) **9. – Kg8 10.Lf7+ Sxf7 11.Dxa5** Weiß eindeutig mehr Spaß macht. Schwarz blieb nur ein Trost: Der Andere hat's auch nicht gesehen.

Stellung 4

Scharfrichter gesucht! Es sieht so aus, als ob Schwarz hier platt steht, aber der Sack muss zugemacht

werden. Richtig ist **1.hxg6** (Ziel ist es den h-Bauern anzugreifen: **1.-fxg6 2.Dh4** und der Doppelangriff auf d8 und h6 ist zu viel – 1. – Sxg6 2.Dh5 verkürzt das leiden.

Stellung 5

Weiß konnte hier einen Klassiker auspacken: **1.Dxf6** – Schmerz! - und 1-0 wegen **1. – gxf6 2.Lh6+ Kg8 3.Te8#**

Stellung 6

Verständlicherweise wollte Weiß den starken Springer auf d4 loswerden, aber mittels Se2 hatte er sich selbst in die Kiste gespielt: **1. – Se4+** und nach Abtausch auf e2 hängt g3, daher 0-1