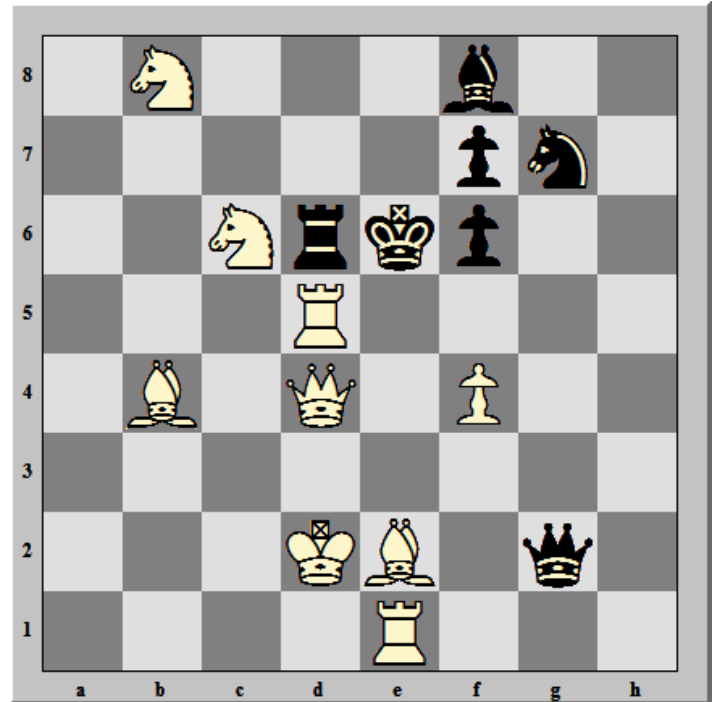


# Problemlösungsmeisterschaft 2010

des Hamelner SV – 01. Juni 2010

## Allgemeine Hinweise:

1. Es beginnt immer der Weiße (Ausnahme Nr.5: Hilfsmatt)
2. Lösungszeit 2 Stunden
3. Lösungen auf den beiliegenden Zettel schreiben
4. Bitte sauber schreiben und auf die richtige Notation achten
5. Namen auf dem Lösungsblatt nicht vergessen
6. Siehe Hinweise unter der jeweiligen Aufgabe
7. Bei Punktgleichheit entscheidet der Abgabezeitpunkt



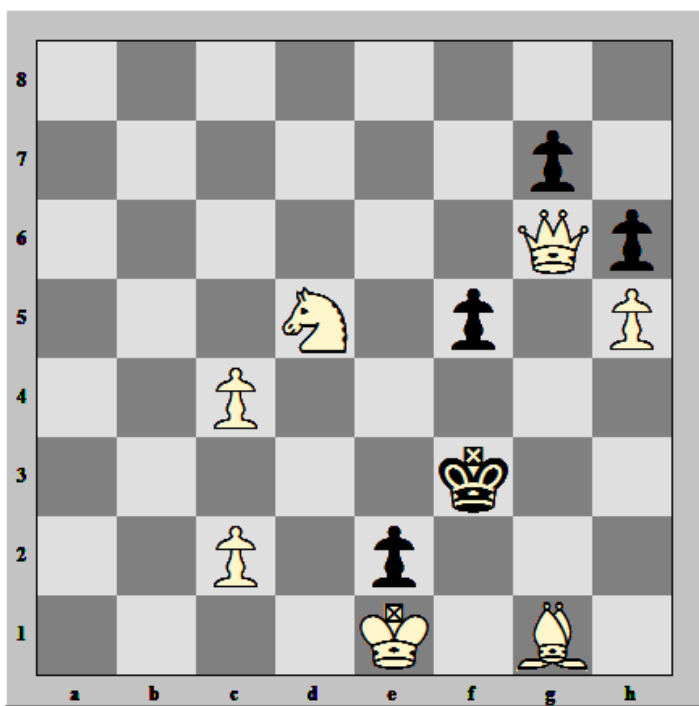
1 Punkt erreichbar!

Nr. 01: Matt in 2 Zügen (9/7)

Weiße: Kd2, Dd4, Td5, Te1, Lb4, Le2, Sb8, Sc6, f4

Schwarz: Ke6, Dg2, Td6, Lf8, Sg7, f6, f7

Nur den Schlüsselzug (1. Zug von Weiß) angeben!



3 Punkte erreichbar!

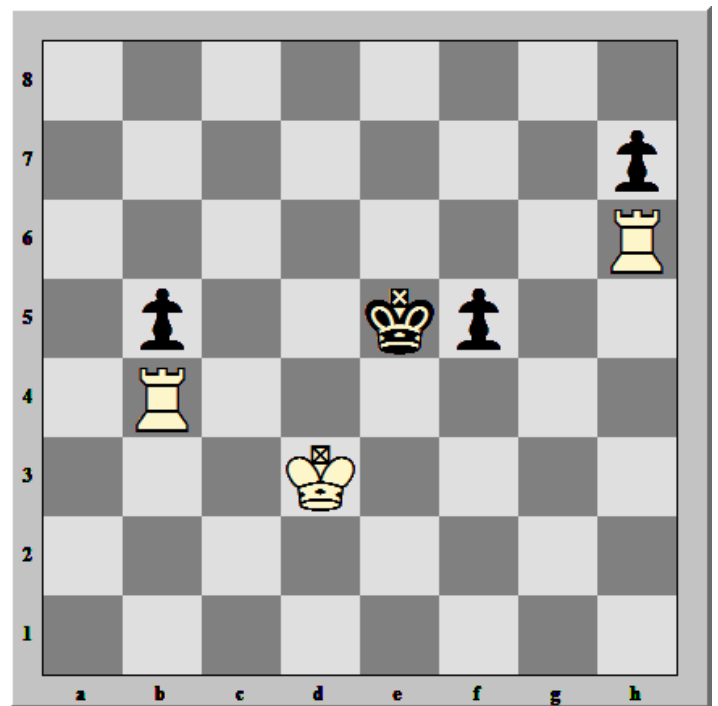
Nr. 02: Matt in 3 Zügen

(7/5)

Weiße: Ke1, Dg6, Lg1, Sd5, c2, c4, h5

Schwarz: Kf3, e2, f5, g7, h6

Alle Züge bis zum Matt (1 Variante) angeben!



4 Punkte erreichbar!

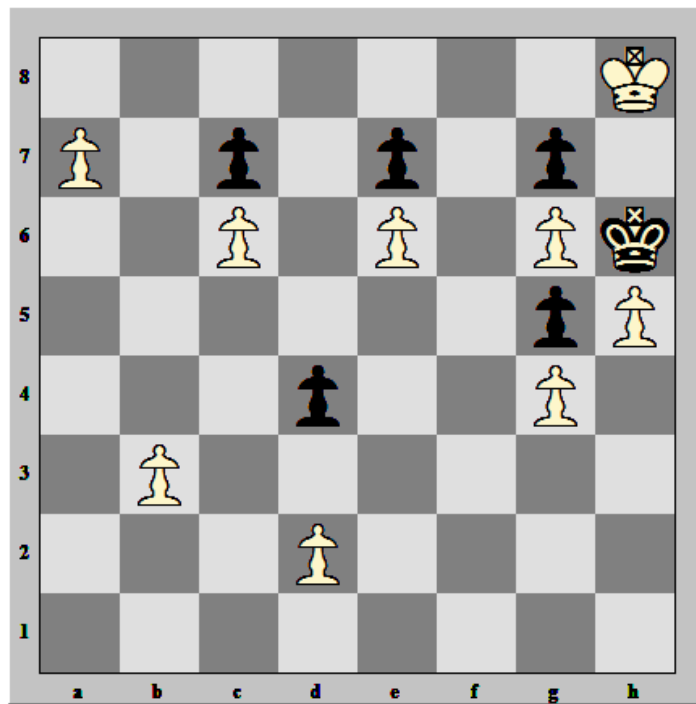
Nr. 03: Matt in 4 Zügen

(3/4)

Weiße: Kd3, Tb4, Th6

Schwarz: Ke5, b5, f5, h7

Alle Züge bis zum Matt (1 Variante) angeben!



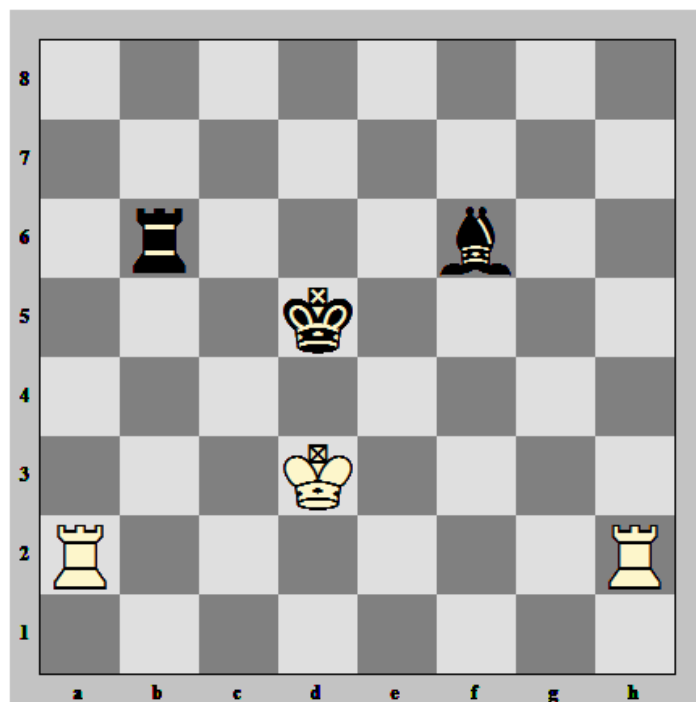
10 Punkte erreichbar!

Nr. 04: Matt in 10 Zügen (9/6)

Weiß: Kh8, a7, b3, c6, d2, e6, g4, g6, h5

Schwarz: Kh6, c7, d4, e7, g5, g7

Alle Züge bis zum Matt angeben!



6 Punkte erreichbar!

Nr. 05: Hilfsmatt in 2 Zügen (3/3)

Weiß: Kd3, Ta2, Th2

Schwarz: Kd5, Tb6, Lf6

Alle Züge bis zum Matt (2 Abspiele) angeben!

Schwarz macht den ersten Zug und hilft mit, dass Weiß mit seinem zweiten Zug matt setzt!

# Problemlösungsmeisterschaft 2010

Name: \_\_\_\_\_

Nr. 01: \_\_\_\_\_

Nr. 02: \_\_\_\_\_

Nr. 03: \_\_\_\_\_

Nr. 04: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nr. 05: (1) \_\_\_\_\_

(2) \_\_\_\_\_

# Problemlösungsmeisterschaft 2010

## (1) Matt in 2 Zügen

1.Dc4 Dxd5+ [1...Dg5 2.Lg4#; 1...Txd5+ 2.Sd4#; 1...Dxe2+ 2.Txe2#; 1...Txc6 2.Te5#; 1...Sf5 2.Txd6#]  
2.Ld3#

## (2) Matt in 3 Zügen

1.La7 f4 [1...Ke4 2.Dg3 A) 2...g5 3.Sf6# (3.De3#) ; B) 2...f4 3.Dxf4#] 2.Sb6 Ke3 3.Dd3#

## (3) Matt in 4 Zügen

1.Tbh4 Kd5 2.Td4+ Ke5 [2...Kc5 3.Tf4 b4 (3...Kd5 4.Txf5#) 4.Txf5#] 3.Tb4 Kd5 [3...f4 4.Txb5#] 4.Txb5#

## (4) Matt in 10 Zügen

1.a8S d3 2.Sb6 cxb6 3.c7 b5 4.c8S b4 5.Sd6 exd6 6.e7 d5 7.e8S d4 8.Sf6 gxf6 9.g7 f5 10.g8S#

## (5) Hilfsmatt in 2 Zügen - 2 Varianten

1...Tb1 2.Th6 Lb2 3.Ta5#

1...La1 2.Ta6 Tb2 3.Th5#