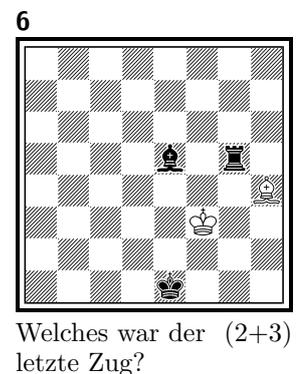
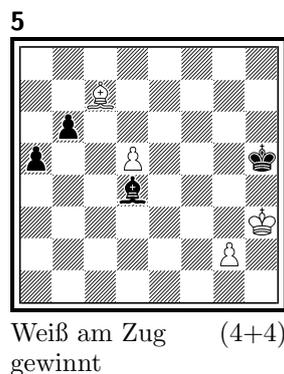
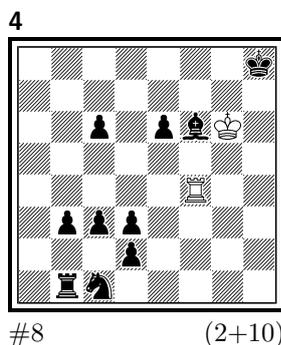
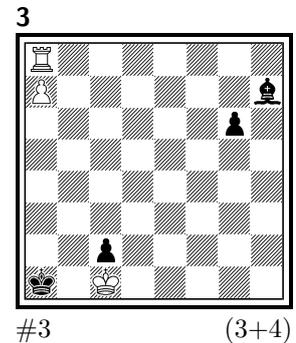
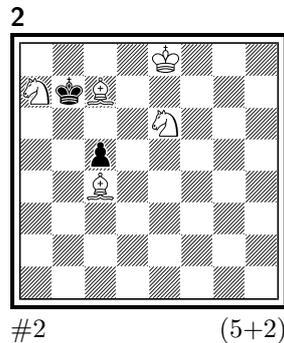
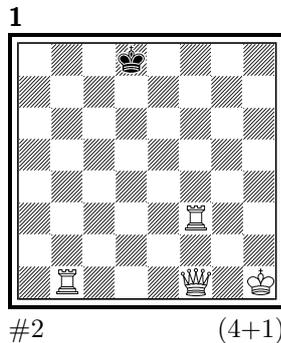


Problemlösungsturnier SGL 22.08.2025 - Aufgaben



Erklärung zur Notation

Bei direkten Mattaufgaben ist alles bis auf die letzten zwei Halbzüge aufzuschreiben; beim Zweizüger also nur der Schlüssel, z.B. in der Form 1.Sh8, beim Dreizüger der erste weiße, der erste schwarze und der zweite weiße Zug, z.B. in der Form 1.Sh8 Kh7 2.Tg6, 1... Kg7 2.Th6 usw., beim Vierzüger alles bis zum dritten weißen Zug, bzw. in kürzeren Varianten z.B. mit Matt im dritten Zug nur bis zum zweiten Zug. Bei Endspielstudien wie Nr. 5 schreibt man bis zu einer klar gewonnenen Stellung auf.

Die Zahlen unten rechts unter dem Diagramm, z.B. (4+1), sind eine Steinkontrolle, die Anzahl weißer und schwarzer Steine.

Aufgabe 6 ist ein sogenanntes Retro-Problem, beim dem man den letzten Zug finden muss, der zur Diagrammstellung führte. Dieser Zug ist in langer Notation aufzuschreiben (also mit Start- und Zielfeld) und, falls geschlagen wurde, auch unter Angabe des geschlagenen Steins.

Die Stellungen noch einmal als Text:

- 1) wKh1, wDf1, wTb1f3, sKd8
- 2) wKe8, wLc4c7, wSa7e6, sKb7, sBc5
- 3) wKc1, wTa8, wBa7, sKa1, sLh7, sBc2g6
- 4) wKg6, wTf4, sKh8, sTb1, sLf6, sSc1, sBb3c3c6d2d3e6
- 5) wKh3, wLc7, wBd5g2, sKh5, sLd4, sBa5b6
- 6) wKf3, wLh4, sKe1, sTg5, sLe5