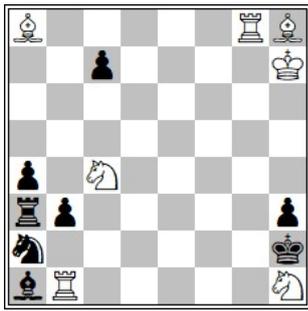
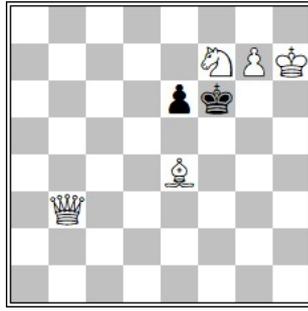


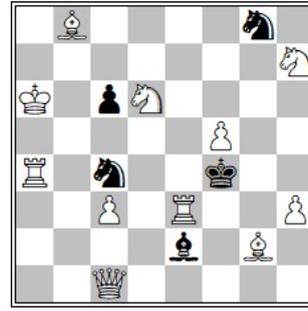
Runde 2 (1.5.2020 – 31.5.2020)



1) #2



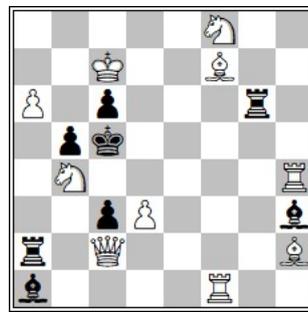
2) #2



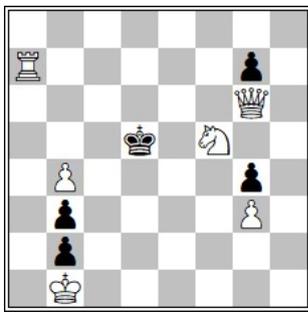
3) #2



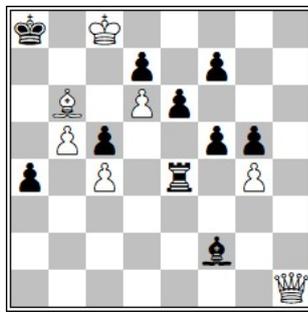
4) #2



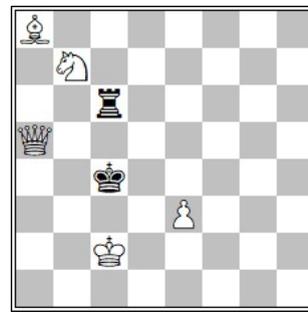
5) #2



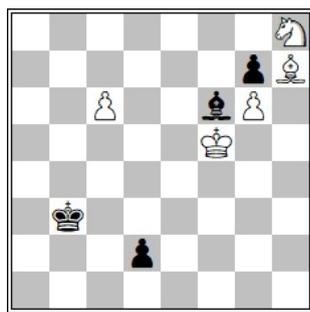
6) #3



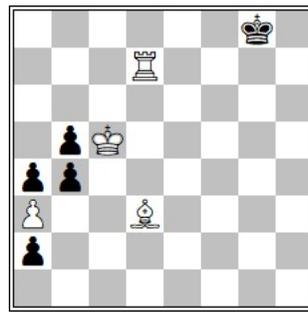
7) #3



8) #4



9) Weiß zieht und hält Remis



10) Weiß zieht und gewinnt



**Schachproblem-Lösewettbewerb der Deutschen Schachjugend  
in Zusammenarbeit mit der "Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach e.V."**



#2: Weiß zieht und setzt im 2. Zug matt; anzugeben ist nur der erste Zug von Weiß  
#3, #4: Weiß zieht und setzt im 3. bzw. 4. Zug matt; anzugeben sind alle Züge bis zum Matt  
Studie: anzugeben sind alle Züge bis zum klaren Remis/Gewinn.

Für jede richtige Lösung gibt es 5 Punkte (maximal also 50 Punkte).

**Bitte schickt die Lösungen mit Angabe: Adresse und Geburtsdatum, ggf. Schachverein an den  
Turnierleiter der „Schwalbe“: Axel Steinbrink (turnierwart@dieschwalbe.de).**