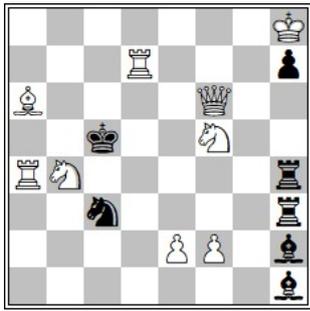
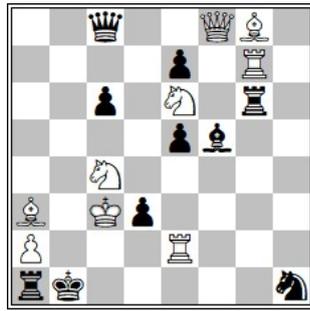


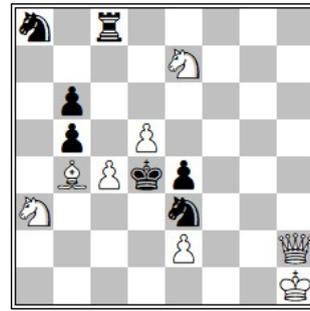
Runde 4 (1.7.2020 – 31.7.2020)



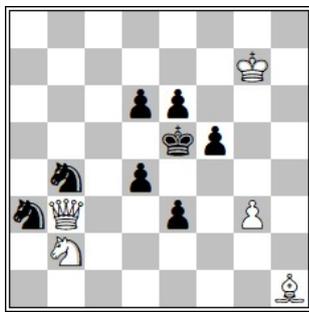
1) #2



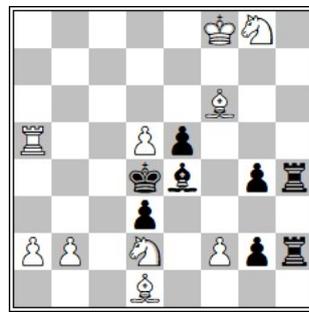
2) #2



3) #2



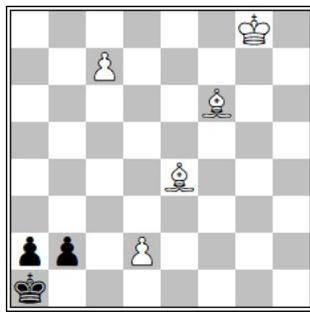
4) #2



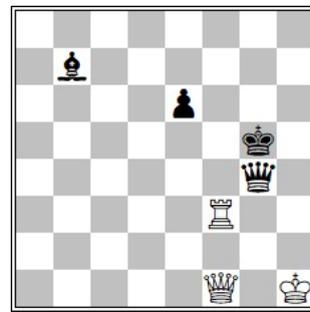
5) #3



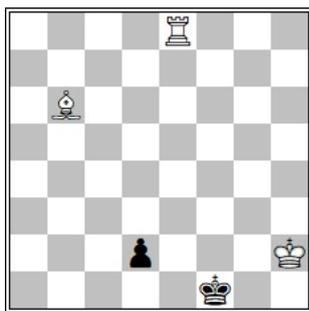
6) #3



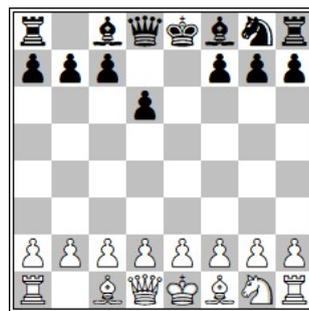
7) #4



8) Weiß zieht und hält Remis



9) H#2 3 Lösungen



10) Stellung nach dem 4. Zug von Schwarz



#2: Weiß zieht und setzt im 2. Zug matt; anzugeben ist nur der erste Zug von Weiß – **bitte beachten: diesmal nur 4 Zweizüger**

#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.

**Nr 9: H#2 heißt Hilfsmatt in zwei Zügen. Beim Hilfsmatt arbeiten Weiß und Schwarz zusammen (nicht gegeneinander), um ein Matt des schwarzen Königs zu erreichen. Es beginnt Schwarz.**

**Anzugeben sind also 4 Einzelzüge: Schwarz – Weiß – Schwarz – Weiß. Die Aufgabe hat drei verschiedene Lösungen: Für eine Lösung gibt es 2 Punkte, für zwei 3,5 Punkte und für alle 3 Lösungen 5 Punkte**

**Nr. 10: Von der Anfangsstellung ist diese Position nach dem 4. Zug von Schwarz zu erspielen. Die Züge müssen nur legal sein, nicht sinnvoll im Sinne des Parteschachs.**

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](mailto:turnierwart@dieschwalbe.de)).