

Aufgaben für Mensch und Computer

Karsten Bauermeister hat wieder vier schöne Stellungen mit sehr geistreichen Ideen zusammengestellt. Finden Sie die Lösung selbst oder sind Sie auf Ihren Computer angewiesen?

Aufgabe 1



Weiß am Zug

Der frisch gebackene FIDE-Weltmeister Veselin Topalov aus Bulgarien ist für seine riskante Spielweise und seine schönen Kombinationen bekannt. Hier eine Partie gegen Jan Timman, in der Schwarz scheinbar noch so gerade alles im Griff hat. Doch der spätere Weltmeister findet eine pragmatische Lösung. Computer sollten mit dieser Stellung allerdings nicht all zu viel Schwierigkeiten haben.

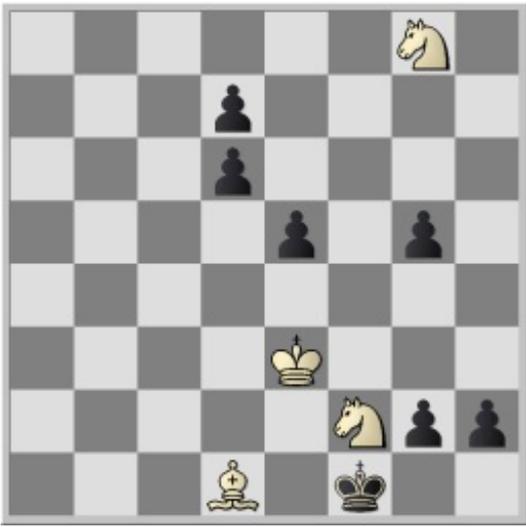
Aufgabe 2



Weiß am Zug

Auch Weltmeister sind jedoch nicht vor unliebsamen Überraschungen gefeit. Topalov wurde beispielsweise 1999 von Karpov einmal böse erwischt. Welche überraschende Wendung folgte?

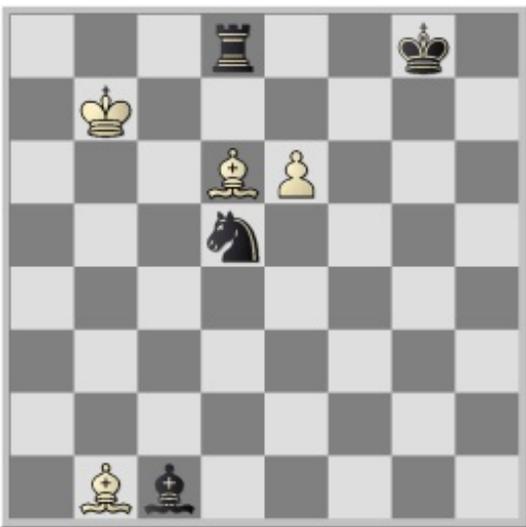
Aufgabe 3



Weiß am Zug

Weiß kämpft mit drei Figuren gegen sechs schwarze Bauern. Zu allem Überfluss drohen zwei von diesen sich im nächsten Zug zu Damen umzuwandeln. Weiß muss also schnell handeln.

Aufgabe 4



Weiß am Zug

Weiß kämpft mit einem Bauern gegen einen Turm. Nur zu gerne würde Weiß mit 1.e7 Sxe7 2. Lxe7 noch das Remis retten. Aber Schwarz hat kalkuliert, dass 2...Td7+ nebst Txe7 den Sieg noch sichert, oder doch nicht?



**Aufgabe 1: Prandstetter - Uhlmann
Trencianske Teplice, 1979**

Weiß hatte seinen letzten Zug 22.Df5 in Griff zu haben. Doch der Schwarze zog wohl weiter, wobei Weiß nicht optimal s

**1...Tf4! 2.Dxg5? Txf3!! 3.gxf3 Td6 4
9.Df5 Dc8 10.Dg4 Th6+ 11.Kg3 Tg6+**

Start <<

[Prandstet](#)
[Sok](#)
[Karpov,,](#)
[Eu](#)

Informationen zum Autor:

Karsten Bauermeister
