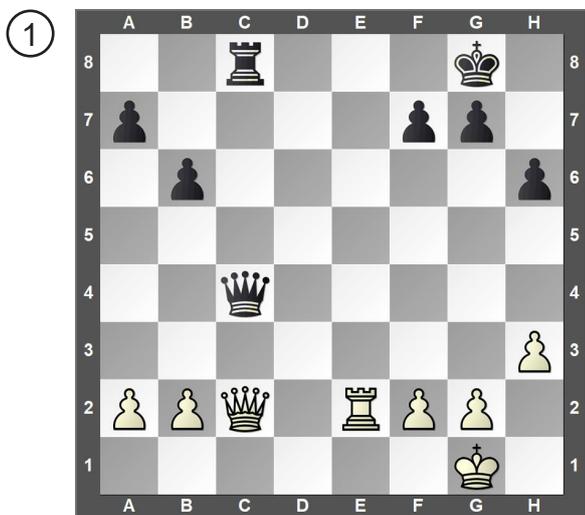
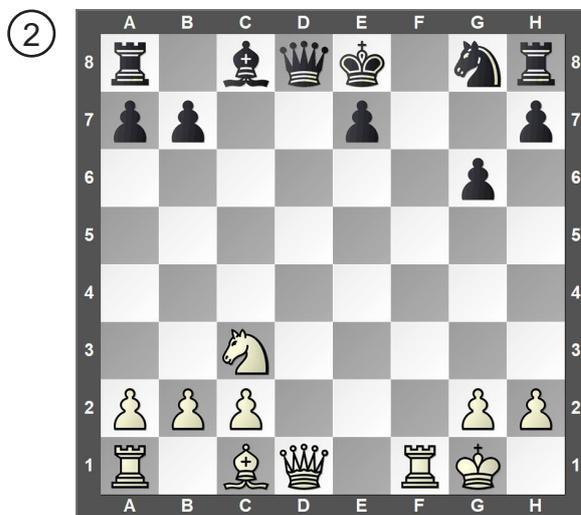


CHESSBASE TRAININGSAUFGABEN

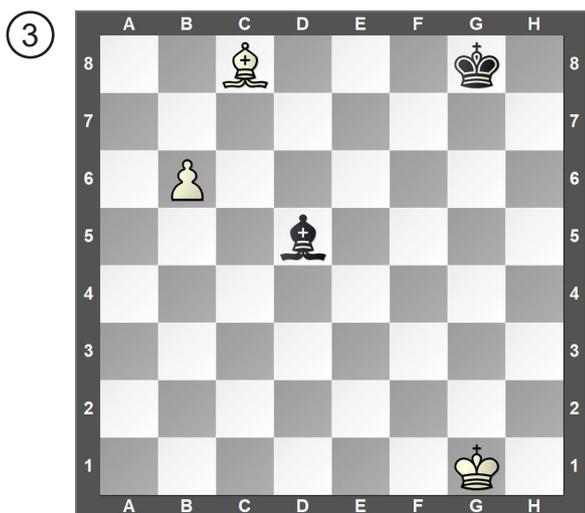
Thema: Ablenkung I



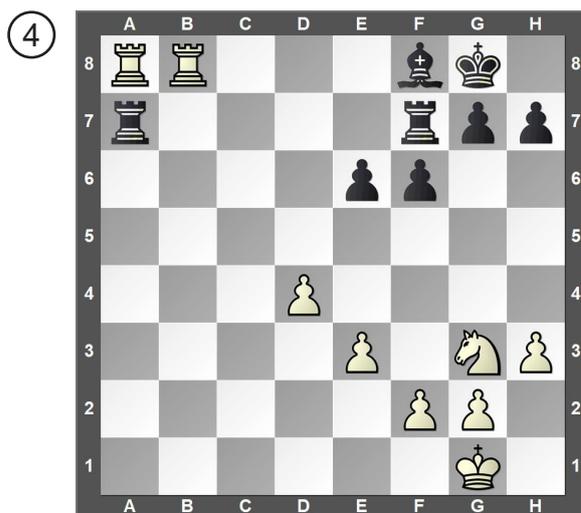
Weiß am Zug



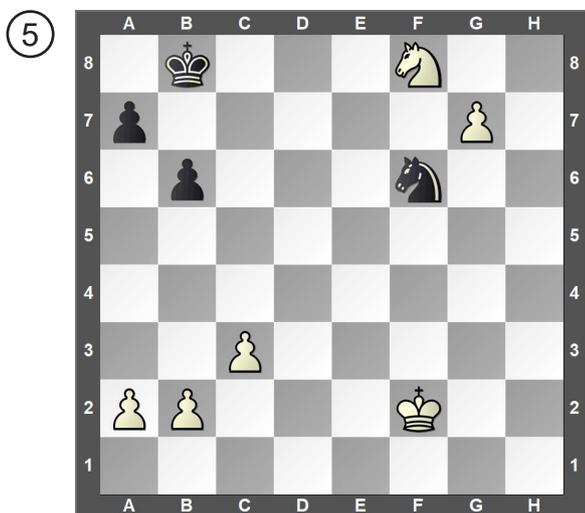
Weiß am Zug



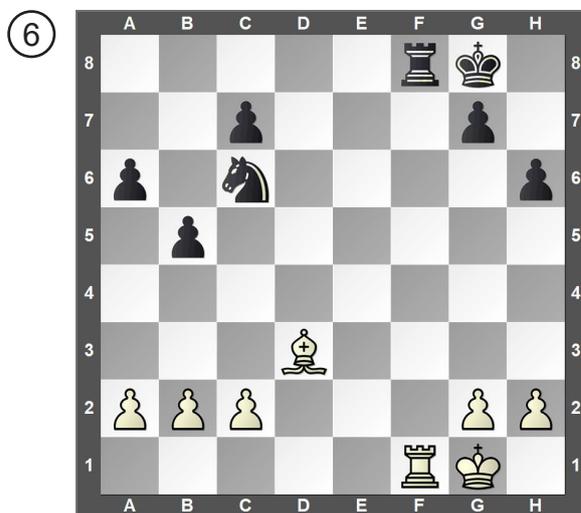
Weiß am Zug



Weiß am Zug



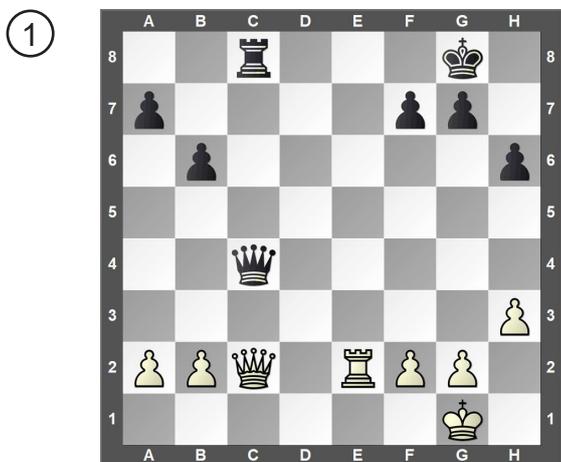
Weiß am Zug



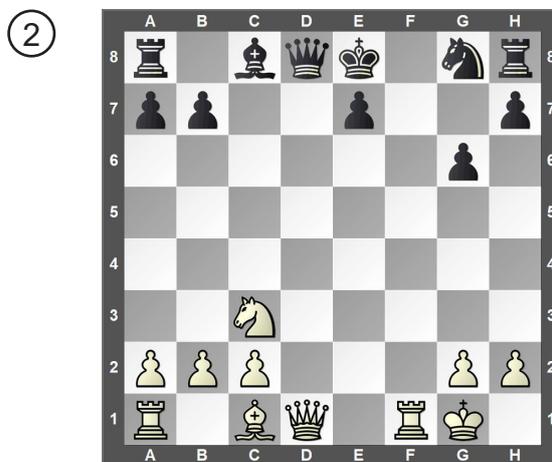
Weiß am Zug

CHESSEBASE TRAININGSAUFGABEN

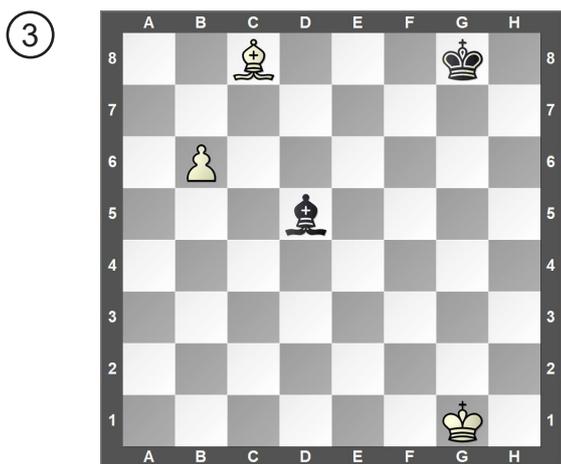
Ablenkung I – Hinweise & Lösungen



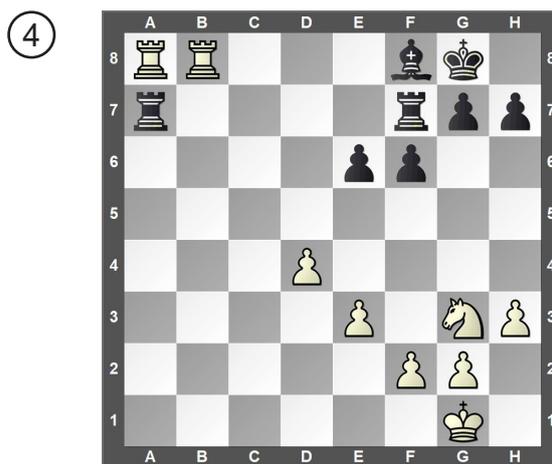
1. Te8+ Txe8 2. Dxc4. Der schwarze Turm muss den weißen Turm schlagen und dadurch ist die schwarze Dame ungedeckt



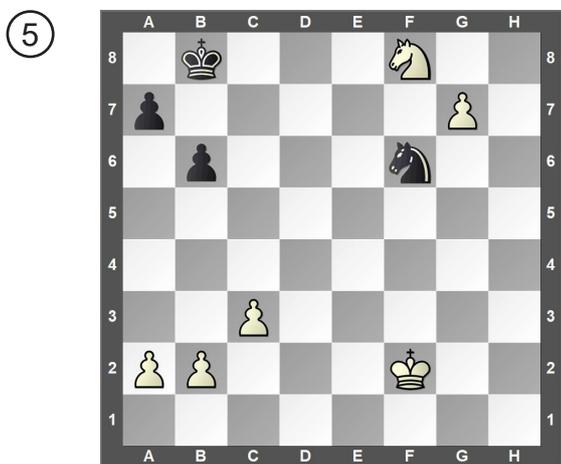
1. Tf8+ Kxf8 2. Dxd8+



1. Le6+ Lxe6 2. d7 ... 3.d8D. Weiß lenkt den schwarzen Läufer ab und wandelt den Bauern um. Falls 1. Le6+ Kf8, dann 2. Lxd5



1. Txf8+ Txf8 2. Txa7



1. Sd7+ Sxd7 2.g8D und Weiß wandelt den Bauern in eine Dame um



1. Lh7+ Kxh7 2. Txf8. Auch wenn Schwarz Kh8 spielt, verliert er den Turm