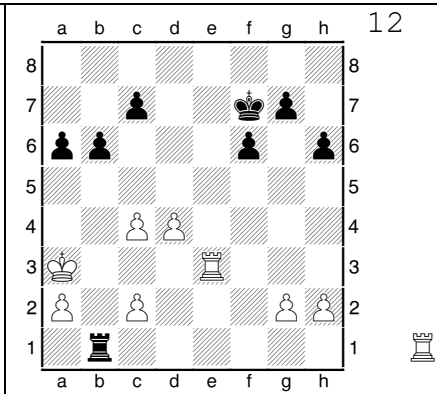
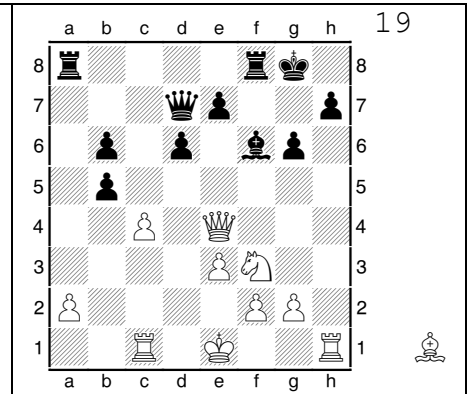


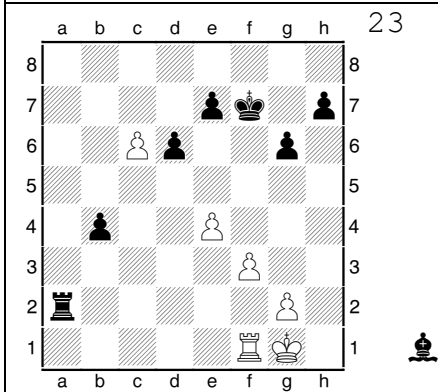
Der Klassiker: Es wird in jedem Lehrbuch behandelt. Schwarz zieht und gewinnt.
Meininger - Willemer



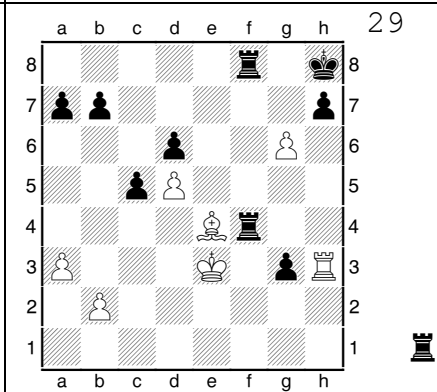
Turmendspiele I: Wie sollte Schwarz auf den starken Zug 34. d5 reagieren?
Woelk - Neutsch



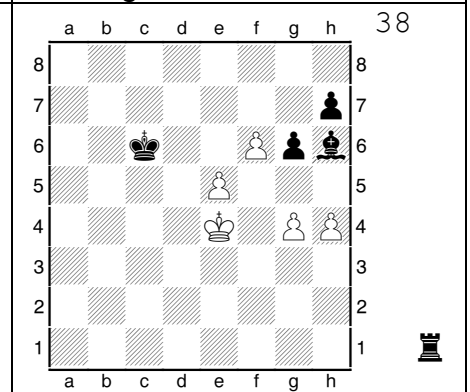
Viel zu rechnen: Weiß zog 22.Sd4 und musste fortan mit zwei Bauern weniger spielen. Was hätte ihm Ausgleich beschert?
Meininger - Kroenke



Turmendspiele II ... : ... sind so oft remis, weil es nur einen einzigen Zug für den Gewinn gibt. So auch hier. Welcher ist es?
Meininger - Kroenke



Gewinnen unter Druck: Hier stand ich als Kiebitz daneben. Uwe hat einen einfachen Weg zum Gewinn, aber mir war klar, dass er 33. ...Txe4 ziehen würde. Auch dann gewinnt Schwarz, aber wie?
Delhey-Mense



Ein Läufer gegen Bauern ... : ... ist noch schwieriger als ein Turmendspiel. Wie gewinnt Schwarz?
Dr. Behnke-Bönecke

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben wird durch Symbole angezeigt (♙ = einfach, ♜ = nicht mehr ganz so einfach u.s.w.). Die Farbe des Symbols zeigt an, wer in der Diagrammstellung am Zug ist. Beispiel: ♙ heißt, Weiß ist am Zug und es handelt sich um ein leicht zu lösendes Problem. Und wie schon gewohnt, kann man anhand der Diagrammnummern im Partienteil die richtige Stelle mit den Erläuterungen ganz leicht auffinden, denn im Aufgabenteil sind die Diagrammnummern scheinbar durcheinander gewürfelt, aber im Partienteil sind diese schön ordentlich von 1 bis 39 aneinandergereiht!