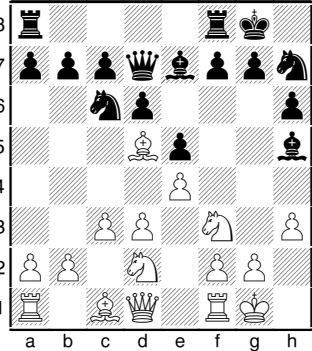
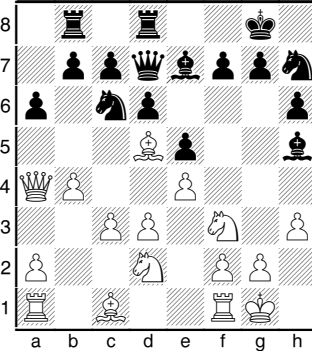
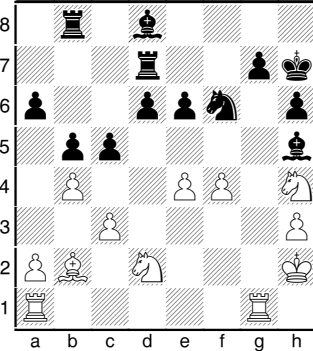
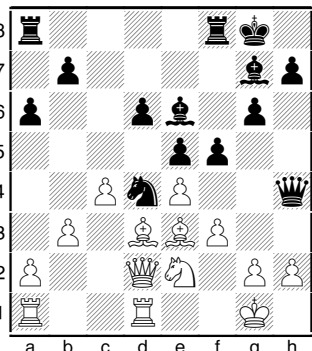
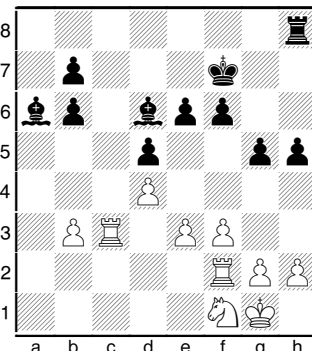
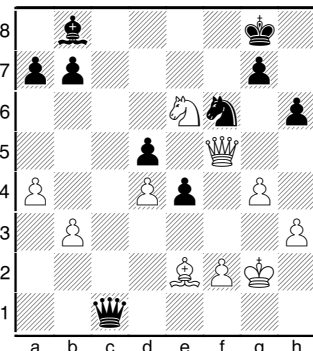
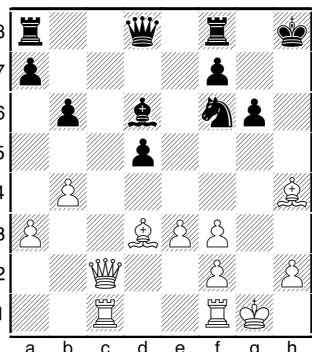
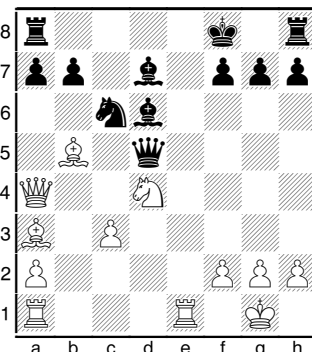
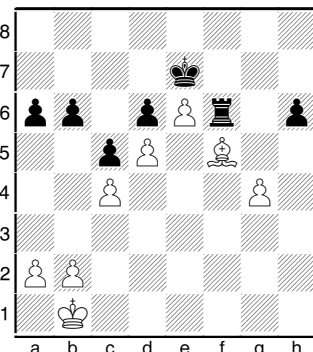


<p>14</p>  <p>Im Einzugsbereich des Springers: Nach zuletzt 13. ... Dd7 hätte Weiß wie eine ansprechende Abwicklung vollziehen können. Bölckow - Molsner</p>	<p>15</p>  <p>Ungedeckte Figur I: Wie gewann Schwarz nach 17. d4 einen Bauern? Bölckow - Molsner</p>	<p>16</p>  <p>Ungedeckte Figur II: Wie gewann Schwarz nach 31. Tg3 einen Bauern? Bölckow - Molsner</p>
<p>3</p>  <p>Bau eines Käfigs: Was geschah nach 16. ... Sc6? Sudmann - Neusch</p>	<p>20</p>  <p>Einsatz der Türme: Anstelle von 24. e4, was die Läufer stark macht, hätte Weiß seine Türme einsetzen sollen. Wie? Koepeke - Materne</p>	<p>26</p>  <p>Mattangriff: Kurz vor dem Ziel verließ Gerhard der Mut und er versuchte nach 35. ... Dc2 mit 36. Sf4 seinen Läufer zu decken. Doch der Gewinn wäre so nah gewesen... Locknitz - Seydel</p>
<p>7</p>  <p>Diagonalen: Wie sollte Weiß fortsetzen? Abicht - Kienitz</p>	<p>12</p>  <p>Überragende Kraft der Läufer: Wie gewann Weiß nach 14. ... g6? Dimke - Westphal</p>	<p>31</p>  <p>Das altbekannte Quadrat: Der einfachste Weg zum Gewinn war ..? Bönecke - Sommer</p>

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 31 aneinandergereiht!