

# Stufe 4

## 2 Test / Mix (2.+ 3. Stufe): A

- 1) 1. Db4 droht Matt und Figurengewinn (Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (ablenken+Matt); 1. ... Tg6+? 2. Dxc6 hxc6 3. Kxc6+ und gewinnt.
- 3) 1. Sg6 (fangen durch Fesselung)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxd4+ (ablenken+Material); 2. Kf2 Te2+
- 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dh7# (schlagen+Matt)
- 6) 1. Th5+ gxh5 2. Df6# (ablenken+Matt)
- 7) 1. ... Lg6 (fesseln)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxc5 (Abzugsangriff)
- 9) 1. Sc6+ Ka8 2. Sxe7; 1. ... Txc6 2. dxc6 (Doppelangriff: Springer)
- 10) 1. b4 (fangen)
- 11) 1. ... Ta6+ 2. Kxa6 (Patt)
- 12) 1. 0 0 0+ und 2. Sxb5 (verteidigen gegen eine Fesselung)

## 3 Test / Mix (2.+ 3. Stufe): B

- 1) 1. Dxc7+ Txc7 2. Sg6# (schlagen+Matt)
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Sd6+ Dxd6 2. La6# (Abzugsangriff)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxc6+ Dh7 2. Lxc7+ (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 5) 1. ... Sf3+ 2. Dxf3 De1+ (Abzugsangriff)
- 6) 1. Ld6 Lxd6 2. Dh8# (Abzugsangriff)
- 7) 1. ... La4 (fangen durch Fesselung)
- 8) 1. ... Sxf3+ 2. Sxf3 T8g2# (schlagen+Matt)
- 9) 1. Tc6+ Kf7 (1. ... Kxd5 2. Lg2#) 2. Txe5 (wegjagen+Material)
- 10) 1. Se5+ Ke8 2. Txc8# (Doppelschach)
- 11) 1. ... Tb8 (fangen)
- 12) 1. ... Tc3+ 2. Kxc3 (Patt); 2. Kb2? Kxb4

## 5 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: A

- 1) 1. Sf5+ gefolgt von 2. Txc3.
- 2) 1. Sc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Lb8 und der Turm auf a8 ist gefangen.
- 4) 1. ... Sf4 (droht 2. ... Se2+ ) 2. exf4 Dxd6
- 5) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Dxd1+
- 6) 1. ... Le2 und Weiß muss eine Qualität hergeben.
- 7) 1. ... Lb5 2. axb5 Dxe2#
- 8) 1. Se4 mit den Drohungen 2. Dxe8 und 2. Txe1. Auf 1. ... Dxe4 folgt 2. Df8+ nebst matt. Weniger gut ist 1. Se2 denn nach 1. ... Dxf1+ 2. Dxf1 Sxe2 kann Schwarz noch weiter spielen.
- 9) 1. Tg6 fxg6 2. Dxc7#
- 10) 1. ... c4+ 2. Kh1 Dxb5
- 11) 1. Lc8 mit den Drohungen 2. Lxb7 und 2. Te8#. Nicht gut ist 1. Tc8+ Txc8 2. Lxc8 Tb1.
- 12) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 2. Db1#; 2. Txc1 Dxd5

## 6 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: B

- 1) 1. ... Lb3 2. axb3 Sc2#
- 2) 1. ... Lc1+ 2. Kxc1 Dxc1
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Sxc1 Dd1# oder 2. Txc1 Dxb7
- 4) 1. d5 cxd5 2. Tg1+; auf sofort 1. Tg1+ folgt 1. ... Tg5.
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung

- 7) 1. Tc6 dxc6 2. Sxf6+; schlecht ist 1. Sc6? Sxe4
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Lxe6 2. Sxe6) 2. Dxc4 (2. ... e5 3. Sf5 oder 3. Se6)
- 9) 1. ... Sf3+ 2. Kf1 Txf6; 2. Txf3 Txf6
- 10) 1. Td8+ Lxd8 2. De8# oder 1. ... Txd8 2. Dxb7
- 11) 1. Ld6 Dxb3 2. Tf8#; 1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Sxd6 2. Dxe6+
- 12) 1. g4 Dxf3 2. Tc8+ und Matt.

#### 8 Doppelangriff / Hinlenken: A

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Sf3+
- 2) 1. Dxf6+ Kxf6 2. Se4+
- 3) 1. Dxc6 Dxc6 2. Sxe7+
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Lh6+ Kxh6 2. Sf7+; 1. ... Kh8 2. Sf7#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Sxg6+ und 3. Sxe7
- 8) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Se5+ (besser 1. ... Kd8)
- 9) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Se4+ und 3. ... Sxd2
- 10) 1. ... Lg5 2. Dxc5 (die Dame ist gefangen) 2. ... Sh3+
- 11) 1. ... Tc1 2. Dxc1 Se2+ (der Turm auf d2 ist gefesselt)
- 12) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Se6+ und 3. Sxd8; 1. Se6? Dxe7 oder 1. Lxg7 Sxg7 2. Dxc7+ und 3. Se6+ ist nur ein Abtausch.

#### 9 Doppelangriff / Hinlenken: B

- 1) 1. ... Txc2+ 2. Kxc2 De4+ und 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Dd1+ 3. Kg2 Dxc4+
- 3) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Dd5+; 1. Dd5? De7
- 4) 1. ... Txc2+ 2. Kxc2 Dg5+
- 5) 1. Sd7 Txd7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Kg7 2. Sd7 Dd6 3. Sxb8 Th8
- 6) 1. d5 Lxd5 2. Dd4
- 7) 1. Txd6 Txd6 2. De5
- 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 De5
- 9) 1. Txb7 Txb7 2. Da8+; 1. Txe7 Dxc2#
- 10) 1. ... Txa5 2. Txa5 De1+
- 11) 1. Lxa6 Txa6 2. Dd3
- 12) 1. b4 Lxb4 2. Dd4

#### 10 Doppelangriff / Hinlenken: C

- 1) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lxg7+
- 2) 1. Lb7+ Kxb7 2. c6+
- 3) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Sxd6+; 1. Sxd6? De3+
- 4) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 d4+; 1. ... d4 2. Dd2 oder 2. Dc4+
- 5) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lh3+ (2. ... Ld3+ 3. Sxd3)
- 6) 1. ... Sxd4 2. Dxd4? Sg4+
- 7) 1. Td7+ Kxd7 (1. ... Ke6 2. Dd5#) 2. Sxf6+
- 8) 1. Td4 Dxd4 2. e6+
- 9) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lxg2+ ! (2. ... Lb5+ 3. Txb5)
- 10) 1. Txd7 Dxd7 2. Sh6+
- 11) 1. ... Dd3+ 2. Kxd3 Lxc6+
- 12) 1. Lxc5 Dxc5 2. axb4

#### 11 Doppelangriff / Hinlenken: D

- 1) 1. Sxe5 Txe5 2. f4 (Doppelangriff: Bauer)
- 2) 1. Tb8 Txb8 2. Lxe5+ (Doppelangriff: Läufer)

- 3) 1. Tg8+ Dxc8 2. Tg2+ (Röntgenschach)
- 4) 1. Txd3 Txd3 2. Le4 (Doppelangriff: Zusammenarbeit 2 Figuren)
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Dc4+ Dxc4 2. g8D+ (Röntgenschach)
- 7) 1. ... Sxc2 2. Dxc2 Lxd3+ (Doppelangriff: Läufer)
- 8) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Txf5+ (Doppelangriff: Turm)
- 9) 1. Le7 Dxe7 2. f6 (Doppelangriff: Zusammenarbeit 2 Figuren)
- 10) 1. Dxd7 Dxd7 2. Lxe6+ (Doppelangriff: Läufer)
- 11) 1. ... Txc4 2. Dxc4 Ld5 (Röntgenangriff)
- 12) 1. Lc4+ Kf8 2. Txe8+; 1. Txe8? Txa6+ (Doppelangriff: Läufer)

*13 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: A*

- 1) 1. e7+ Txe7 2. Dh8#
- 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8#
- 3) 1. Db8+ Txb8 2. Sc7#
- 4) 1. ... Td1+ 2. Dxd1 Df2#; 2. Kxd1 Dxf1#
- 5) 1. d6+ Txd6 2. Lh4#
- 6) 1. Dg8+ Txg8 2. Sf7#; 1. Sf7+ Txf7 gewinnt nicht.
- 7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 3. Dxc6#
- 8) 1. Dg7+ Sxg7 2. Sh6#
- 9) 1. Th3+ Lxh3 2. g3#
- 10) 1. ... Tf1+ 2. Dxf1 De3#; 2. Kxf1 De1#
- 11) 1. ... e5+ 2. dxe5 Dd2#; 2. Kxe5 Dxc3+
- 12) 1. Tf4+ Kh5 2. Th4+ gxh4 3. g4#

*14 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: B*

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Th8+ Sxh8 2. Lh7#
- 4) 1. Se7+ Sxe7 2. Txf8+ Kxf8 3. Td8#
- 5) 1. Tf8+ Txf8 2. Sg7#
- 6) 1. c7+ Dxc7 2. Df8#
- 7) 1. ... Tg2 2. Dxc2 Dh5#; 2. Dd1 Txb2
- 8) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dh1#
- 9) 1. Dh7+ Sxh7 2. Sg6+ Kg8 3. Ld5#
- 10) 1. ... Dg5+ 2. f4 Dc5#
- 11) 1. De6+ Tf6 2. Lh5#
- 12) 1. Te7 Dxe7 2. Dh7+ und matt; 1. ... g6 2. Txd7.

*15 Test / Mix: C*

- 1) 1. Td7+ Sxd7 2. Dg7#; 1. ... Dxd7 2. Sf6+ (Unterbrechen und Doppelangriff: hinlenken)
- 2) 1. Sf6 Lxf6 2. De4; 1. ... gxf4 2. Txh7# (blockieren)
- 3) 1. ... b4 2. Lxb4 Db7+; 1. ... Db7+? 2. Df3 (Doppelangriff: hinlenken)
- 4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Sxe4+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Sg4+ (Abzugsangriff: hinlenken)
- 6) 1. ... Th4+ 2. Sxh4 g4#
- 7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 (Doppelangriff: hinlenken)
- 8) 1. T1e6 Lxe6 2. Dxc6; 1. ... Dxe6 2. Txe6 Lxe6 3. Dxc6 f6 4. Dg6+ (unterbrechen)
- 9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Sc2# (blockieren)
- 10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+ (Abzugsangriff: hinlenken)
- 11) 1. Sd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7 2. Sxe7+ oder 1. ... Dxd7 2. Sxf6+ (Unterbrechen)
- 12) 1. Lc7 Txc7 2. De5 (Doppelangriff: hinlenken)

*16 Test / Mix: D*

- 1) 1. ... Td2 und 2. ... Sxf3+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 2) 1. Th8+ Lxh8 2. Dxf7#; 1. ... Kxh8 2. Sxf7+ (ablenken+Matt oder Doppelangriff: hinlenken)
- 3) 1. Txd4 Txd4 2. De3 (Doppelangriff: hinlenken)
- 4) 1. Dg7+ Kxg7 2. Txg6# (Abzugschach: hinlenken)
- 5) 1. Txf6+ Kxf6 2. Df2+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+ (Abzugsangriff: hinlenken)
- 7) 1. Dh7+ Sxh7 2. Sg6# (blockieren)
- 8) 1. e7 Sxe7 2. Dc7 (Doppelangriff: hinlenken)
- 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3. Dc8# (blockieren)
- 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Sxe7+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

*18 Fesselung / Hintermann hinlenken: A*

- 1) 1. h6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Df6) 2. Dh1 (2. Txd4 Kg7)
- 2) 1. e8D+ Kxe8 2. La4; 1. La4? Tb1+
- 3) 1. Th8+ Kxh8 2. Lc3; 1. ... Dxh8 2. Dg6#; 1. Lc3? Dxg3+ 2. fxg3 Lxh5
- 4) 1. g4+ Kxg4 2. Le6
- 5) 1. ... Sxd3 2. Dxd3 e5; 1. ... e5? 2. Lxc5
- 6) 1. Dxc6+ Txc6 2. Sf4
- 7) 1. Sxc6 Dxc6 2. c4; 1. c4? Sde7
- 8) 1. ... Df5 2. Ld3 d5
- 9) 1. Lh7+ Kxh7 2. Dxe6
- 10) 1. Lxc5 Dxc5 2. Dxd3; 1. Dxd3 cxd3 2. Lxc5 und 3. Lxc8 bringt wenig.
- 11) 1. Sxc6 Dxc6 2. Dxc4
- 12) 1. Lxf7+ ! Kxf7 2. Dxe4; 1. Dxe4? Sxe4 2. Lxf7+ Kh8 (2. Txf7 Sd6)

*19 Fesselung / Vordermann hinlenken: A*

- 1) 1. Lxe5+ Sxe5 2. Dg3
- 2) 1. Txf4+ Dxf4 2. Tf1
- 3) 1. Txd6 Dxd6 2. Lg3
- 4) Zeichnung
- 5) 1. Df6+ Dg7 2. Te7! Dxf6 3. Txh7#
- 6) 1. Txe5 Txe5 2. Te1
- 7) 1. Sxc5 Sxc5 2. Sa4
- 8) 1. Txc7+ Txc7 2. Dc8
- 9) 1. ... Txg2+ 2. Txg2 Dxd2
- 10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Sg4 2. hxg4) 2. Dxf3 Txe2+
- 11) 1. Dxh7+ Dxh7 2. Sf7#; 1. Sg6+? Txg6 2. Dxg6 Te1#
- 12) 1. e6 Lxe6 2. Dxg4

*20 Fesselung / Vorder- und Hintermann hinlenken: A*

- 1) 1. Lxd7+ Kxd7 2. Th7
- 2) 1. ... Ta1+ Kxa1 2. Dxd2
- 3) 1. ... Txf2+ 2. Kxf2 Lb6
- 4) 1. Dxc7 Txc7 2. Lf4
- 5) 1. ... Dxg2+ 2. Dxg2 Txf1+
- 6) 1. ... Txc4+ 2. Lxc4 Dxe2
- 7) 1. ... Txc3 2. Dxc3 Lf6
- 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 c5
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Dxd5+ Dxd5 2. Lg2; 1. Lg2 Lb7

- 11) 1. Txb8 Kxb8 2. d4
- 12) 1. Da3+ Te7 2. Sg8!

### 21 Endspiel / Freibauer: A

- 1) 1. g7 Lxg7 (1. ... Ld6 2. g8D) 2. Lf4#
- 2) 1. Se4 Txe4 2. g8D
- 3) 1. Lc4+ Kh8 2. Lf7
- 4) 1. Txf8+ Kxf8 2. d7+
- 5) 1. ... Ta3 2. Txa3 Lxd6+
- 6) 1. ... Le1+ (1. ... b1D 2. Tb5+ Ka2 3. Txb1 Kxb1=)
- 7) 1. Tc8 Kxa7 2. Txc5
- 8) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6
- 9) 1. Le5+ Kxe5 (1. ... Lxe5 2. a6) 2. g7
- 10) 1. Lf4 (1. Lc1+ Kb4 2. Lb2 d4 ; 1. Lxh6 Kb4) 1. ... Lxf4 (1. ... Lg7 2. Ld6#) 2. g7
- 11) 1. Tc7 Th8 2. Tc8
- 12) 1. Lc4+ Sxc4 2. d7

### 22 Endspiel / Freibauer: B

- 1) 1. Dc8+ Sxc8 2. d7
- 2) 1. Th5 Txb5 2. fxe7
- 3) 1. e4 (1. Txe6+ Kxe6 2. e4 Tf4) 1. ... Kxe7 2. b7
- 4) 1. Dc3+ Txc3+ 2. Kxb2
- 5) 1. Dh2+ Kxh2 2. b8D+ Dxb8+ 3. Kxb8
- 6) 1. Td7+ Kb8 2. Txd6 Tf1 3. Td8+
- 7) 1. Tc8+ (1. d7+ Kf7 2. Tc8 Ta5+ 3. Kc6 c2) 1. ... Txc8 2. d7+
- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... Dxc5 2. Sxc5 a7
- 10) 1. Td8 Txd8 2. Lf6+
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3. Th8+ Kxh8 4. g7+

### 23 Endspiel / Verteidigen gegen Freibauer: A

- 1) 1. Lc4+ Kxc4 2. Kxe2 Kc3 3. Kd1 Kd3 Patt ½-½
- 2) 1. ... Ke5 2. a7 Le6 3. a8D Ld5+
- 3) 1. Kd7 a2 2. Ke7 a1D 3. Lf6+
- 4) 1. Te1 dxe1D (1. ... Kxe1 2. La5) 2. Lh4+
- 5) 1. Ke4 g1D 2. f4+
- 6) 1. Ld7 Kxc7 2. Lxh3
- 7) 1. Sf3 Kxf3 2. Lh5+ Ke3 3. Lxe2
- 8) 1. Lf1 (1. Sxh5+? Ke3) 1. ... Kxg3 (1. ... g1D 2. Se2+) 2. Lxg2
- 9) 1. Ld3 Lxd3 (1. ... g1D 2. Txf1+) 2. Tg1 Lf1 3. Txg2 (3. Kxc5)
- 10) 1. Tc8+ Kxc8 2. cxb7+ Kxb7 3. Kb2
- 11) 1. Ke1 h2 2. Sd1+ Kc2 3. Sf2
- 12) 1. Se4 g2 2. Sd2+ ½-½

### 25 Doppelangriff / Ausschalten der Verteidigung: A

- 1) 1. Lxc6+ Lxc6 2. Se5+ (schlagen)
- 2) 1. Dxe5 Txe5 2. Sf6+ (schlagen)
- 3) 1. a5 Sc8 2. Sd5 (wegjagen)
- 4) 1. Dxe8+ Txe8 2. Sc6+ (schlagen)
- 5) 1. ... d4 2. Se4 Sb3+ (wegjagen)
- 6) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Se2+ (schlagen)
- 7) 1. Ta6+ Txa6 2. Sxd7+Kb7 3. Sxf8 (ablenken)

- 8) 1. Txd7 Lxd7 2. Sxa6+Kb6 3. Sxb4 (ablenken)
- 9) 1. Txf7+ Txf7 2. Se6+ (schlagen)
- 10) 1. Lxb7 Lxb7? 2. Se6+ (ablenken)
- 11) 1. ... Shxf3+ 2. Lxf3 Sxh3+ (ablenken)
- 12) 1. ... g4 2. Sf4 Sf3+ (unterbrechen)

#### 26 Doppelangriff / Ausschalten der Verteidigung: B

- 1) 1. Lxd5 Txd5 2. Dc3+ (schlagen)
- 2) 1. Lxc6 dxc6 2. Da3+ (schlagen)
- 3) 1. Sxf5 exf5 2. Dxd5+ (ablenken)
- 4) 1. ♘g5 fxg5 (1. ... g6 2. ♖h4+) 2. ♖h5+ (unterbrechen)
- 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (schlagen)
- 6) 1. Sxg6+ hxg6 2. Dh4+ (ablenken)
- 7) 1. Sf5+ Lxf5 (1. ... Kf6 2. Dd6+ Txd6 3. Txd6# ; 1. ... gxf5 2. Dxe5+) 2. Dxe5+ (unterbrechen)
- 8) 1. ... Se3 2. fxe3 Dxe3+ (hinlenken)
- 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (ablenken)
- 10) 1. ... Lxg2 2. Dxg2 Da5 (ablenken)
- 11) 1. Sd4 exd4 2. Db3+ (unterbrechen)
- 12) 1. e5 Se8 2. Dd3 (wegjagen)

#### 27 Matt / Magnet: A

- 1) 1. Te8+ Kxe8 2. De7#
- 2) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh7#
- 3) 1. Dh6+ Kxh6 2. Th1#; 1. ... Kg8 2. Tc8+ und Matt
- 4) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da6 und Matt
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. a4+ Kxa4 2. Db3+
- 8) 1. Df8+ Kxf8 2. Txf7+ Ke8 3. Tf8+ Kd7 4. T2f7#
- 9) 1. Th8+ Kxh8 2. De8+ Kh7 3. Dg8#
- 10) 1. Th8+ Dxh8 2. Df7#
- 11) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Df4+ 3. Kh1 Df3+ 4. Kh2 Dg2#
- 12) 1. Df6+ Kxf6 2. Le5#; 1. ... Kg8 2. Le5 mit undeckbarem Matt.

#### 28 Matt / Magnet: B

- 1) 1. Tc4+ Kxc4 2. Dc3#
- 2) 1. Txx7+ Kxx7 2. Df7+ Kh6 3. Dxx6#; 2. ... Kh8 3. Sxx6#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxx1 Lf3+ 3. Kg1 Td1#
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8#
- 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1#
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxg1 Tbxg2+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kxg1 Sf2#; 2. Txx1 Sf2#
- 7) 1. Tb8+ Kxb8 2. Th8#
- 8) 1. ... Th1+ 2. Kxx1 Dh3+ 3. Kg1 Sf3#
- 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxh2+ 3. Kf1 Dh1#
- 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
- 11) 1. ... Lxx3 2. Kxx3 Df4 und matt auf g3.
- 12) 1. Th7+ Kxx7 2. Dh2+

#### 29 Strategie / Bauernstruktur: A

- 1) 1. ... c5 2. bxc5 Lxc5  
Der schwarze Läufer steht jetzt aktiver; außerdem sind die weißen Bauern vereinzelt.
- 2) 1. Sd5+ und 2. Sxf6  
Die schwarze Bauernstruktur ist verschlechtert worden; besonders der Bauer auf f7 ist ein Sorgenkind.

Schwarz kann versuchen f5 und f6 zu ziehen, aber dann wird f5 ein Angriffsziel für den weißen Läufer.

3) Zeichnung

4) 1. ... g5 2. fxg6? Lxg4

Schwarz löst durch die Fesselung des weißen f-Bauern seinen rückständigen Bauern auf. Sonst würde der Turm die Deckung des g-Bauern auf sich nehmen müssen. Außerdem ist der Turm nun auch nicht mehr länger für die Deckung des h-Bauern zuständig.

5) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxf3

Bevor Weiß auf f3 zurücknimmt, schwächt er die Bauernstruktur des Gegners.

6) Zeichnung

7) 1. f5 Lxc4 2. bxc4; 1. Lxe6 fxe6 und es ist wenig los.

Weiß nimmt einen Doppelbauern in Kauf. Schwarz kann jetzt seinen schwachen d-Bauern nicht mehr decken.

8) 1. e5 Lc7 2. Lxg6

Weiß schlägt nicht auf d5, weil er nach 1. exd5 exd5 Weiß mit einem Bauern auf e3 sitzen bleibt, der einfach anzugreifen ist. Er zieht es vor, seinen e-Bauern mit Tempo vorzuziehen, um Schwarz damit einen schwachen Doppelbauern auf der g-Linie zu verpassen.

9) 1. Tc1 c5 2. Tc4

Natürlich tauscht Weiß nicht auf d5 ab. Der schwache Bauer auf c6 muss auf dem Brett bleiben. Der Turm ist die geeignete Figur, die schwachen Bauern auf der a- und c-Linie anzugreifen.

10) 1. ... h4 2. Lxe5 dxe5

Schwarz bekommt ein starkes Bauernduo im Zentrum.

11) 1. h5 Lf5 2. h6

Der Vormarsch des h-Bauern verschlechtert nach 2. ... gxh6 3. Lxf6 oder nach 2. ... Lf8 die schwarze Bauernstruktur, wenn Weiß wählen kann wann er auf g7 schlägt.

12) 1. Te2

Es wäre unklug, den schwachen Bauern auf e5 gegen den f2-Bauern abzutauschen. Im nächsten Zug kann Weiß ihn schlagen.

30 Test / Mix: E

1) 1. Ld7 Kxd7 (1. ... Tb2+ 2. Kc1! Kxd7 3. e8D+ Kxe8 4. Txxh8+) 2. e8D+ Kxe8 3. Txxh8+ (Freibauer einlösen)

2) 1. ... Txc3 2. bxc3 Dxa2+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)

3) 1. Sxd5 mit Bauerngewinn (Vordermann hinlenken)

4) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Sf3+ 3. Kh1 Dh2# (Magnet)

5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6 (Vordermann hinlenken)

6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxxh6+ Kg8 3. Dxxg7# (Hintermann hinlenken)

7) 1. Sd8 oder 1. Ld8 (unterbrechen)

8) 1. Kd3 Sg5 (1. ... Sd6 2. Lc5 ; 1. ... Sg3 2. hxxg3 fxxg3 3. Ke2 h5 4. Kf3 h4 5. Kg4 ; 1. ... e5 2. Kxe4 exd4 3. Kxd4 Kxf7 4. Ke4) 2. Lf6+ (Freibauer einlösen)

9) 1. ... Dxf3+ 2. Kxf3 Sh4+ 3. Kf4 g5# (Matt)

10) 1. ... Txc1 2. Txc1 Dh6 (Doppelangriff: hinlenken)

11) 1. Sc6! Txe3 2. Dxc2; 1. ... Txc6 2. Txe7 (unterbrechen)

12) 1. ... Dxe2 2. Txe2 f6 (Hintermann hinlenken)

31 Test / Mix: F

1) 1. ... Lxe3 2. fxe3 Sc2 (Doppelangriff: hinlenken)

2) 1. f4 Ld6 2. Dxe6+ (Angriff auf eine gefesselte Figur)

3) 1. Da8 Txa8 2. Sxe7+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)

4) 1. Df8+ Kxf8 2. Th8#; 1. ... Txf8 2. Se7# (ablenken+Matt / blockieren)

5) 1. ... Le7 2. Dxxg5 Lxxg5+; 2. Tdh1 Dxf4 3. Txf4 Lg5 (Doppelangriff)

6) 1. ... Le2 2. f3 Sxxg3; 2. Dxe2 hxxg6 (verteidigen gegen eine Fesselung)

7) 1. Lc4 Tg7 2. Th8+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)

8) Zeichnung

9) Zeichnung

10) 1. Th7+ Txb7 2. Dxb5+ Kxb5 3. d8D+ (Freibauer einlösen)

11) 1. ... Lf6+ 2. Lc3 Dd2 (Vordermann hinlenken)

12) 1. Dg8+ Kxb8 2. Sg6 (Matt)

32 Turmendspiel / Freibauer: A

1) 1. Ta6 Txa6 2. bxa6 und 3. a8D+

2) 1. Td6+ Txd6 2. b8D

3) 1. Th3+ Kg8 2. Tg3 Txb3 3. d7; 1. Tf8+? Kh7 2. Td8 Tg5 3. Kd2 Kg7

4) 1. ... Tg4+ 2. Kc5 Th4 nebst Umwandlung.

5) 1. Te3 Kxe3 2. e7 Td1+ 3. Kc2 Td2+ 4. Kc1 nebst Umwandlung.

6) 1. Td4 Kxd4 2. d7 nebst Umwandlung.

7) 1. ... Td1+ 2. Kxd1 exf2 nebst Umwandlung.

8) 1. h6+ Kg8 2. h7+ Kg7 3. Txf8

9) 1. ... Tb2+ 2. Ke3 Tb3+ 3. Txb3 a1D oder 2. Kd1 Tb1+

10) 1. Kb4 Ta1 2. Tc5+ und 3. Ta5; 1. Tc5+?? Txc5 mit Schach!

11) 1. exd6 Txe1+ 2. Kf2 Te8 3. dxc7 und 4. d6

12) 1. ... Tc1! gefolgt von 2. ... d2 denn 2. Ke3 geht nicht wegen 2. ... Te1+.

34 Doppelangriff / Jagen oder richten: A

1) Zeichnung

2) 1. ... Dc5+ 2. Kf1 Se3+; 2. Kh1 Sf2+

3) 1. Sb6+ Kb8 2. Sd7+

4) 1. Sc7 und 2. Se6+ oder 2. Sxa8

5) 1. ... Sf3+ 2. Kxb2 Sd2

6) 1. ... Sc5 und 2. ... Sd3

7) 1. De8+ Kh7 2. De4+; 1. Da8+? Td8

8) 1. ... De1+ 2. Kg2 De4+; 1. ... De4+? 2. Dg2

9) 1. Dc2+ Kg8 2. Dc8+

10) 1. Dh5 g6 2. Dd5

11) 1. Da4 b6 2. De4

12) 1. Da7 und 2. Da2+

35 Doppelangriff / Jagen oder richten: B

1) 1. De5+ Kg8 2. Dd5+ mit Turmgewinn.

2) 1. Sf5 Df6 2. Sh6+

3) 1. ... Lb7+ 2. Kg1 Se2+

4) 1. Db2 Td1 2. Db4+

5) 1. ... Dd4+ 2. Df2 Db4

6) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 Dc2+

7) 1. f4 Te6 2. Sg7+


8) 1. ... Dd4+ 2. Le3 Dxb2

9) 1. Le3 Da8 2. Sc7+

10) 1. ... Sd4 2. De3 Se2+

11) 1. b4 Ld4 2. De4+

12) 1. Sc5! Te8 2. Sa6; 1. ... dxc5 2. Td7

37 Königsangriff / Mattbild (

1) 4 Mattbilder

2) 4 Mattbilder

3) 4 Mattbilder

4) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Ld3+

5) 1. Tf3+ Kh8 2. Sg6+ hxg6 3. Th3#



- 6) 1. Dxc8+ Kxc8 2. Th8+
- 7) 1. ... Txb2+ 2. Dxb2 Dxb2+ 3. Kxb2 Th8#
- 8) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+
- 9) 1. Da8+ Kh7 2. Dh8+
- 10) 1. Ta8+ Kxa8 2. Lxc7 gxh3 3. Ta1#
- 11) 1. Dxd4 Lxd4 2. Lxd4 b5 3. Th8#
- 12) 1. Le6+ Kb7 2. Ld5+ Ka7 3. Ta8#; 1. Ld5+ Dxb8

38 Königsangriff / Mattbild (♔♚): B

- 1) 4 Mattbilder
- 2) 4 Mattbilder
- 3) 4 Mattbilder
- 4) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th3+
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Se7+ Kh8 2. Dxb7+
- 8) 1. Sdf7+ Kh7 2. Sg5+
- 9) 1. Dxb6+ Lxb6 2. Sg5+ Kh8 3. Th7#
- 10) 1. Dg6 fxg6 2. Txb7+
- 11) 1. ... Dh3 2. Tbg1 Dxb2+
- 12) 1. Dxb7+ Sxb7 2. Txb6+

39 Königsangriff / Mattbild (♔♚): C

- 1) 4 Mattbilder
- 2) 4 Mattbilder
- 3) 4 Mattbilder
- 4) 1. ... Db4+ 2. Ka1 Dc3+
- 5) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 Lf3+
- 6) 1. Dxb7+ Sxb7 2. Sg6+
- 7) 1. Sg6+ Kh7 2. Se5+
- 8) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Sd5+
- 9) 1. ... Dxc2 2. Kxc2 Sf4+
- 10) 1. Sef6+ gxf6 2. Lh6+
- 11) 1. Df6 gxf6 2. Sh6+
- 12) 1. Dg8+ Kxc8 2. Se7+

40 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: A

- 1) 1. Lxb7+ Kh8 2. Lg6+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7#
- 2) 1. Dg7+ Lxg7 2. Lxg7+ Kg8 3. Lf6#
- 3) 1. Dg7+ Lxg7 2. Td8+ Lf8 3. Txf8#
- 4) 1. Lh6+ Kxb6 2. Df6+ Kh5 3. g4#
- 5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+
- 6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 und 3. Tg1
- 7) 1. ... Sg3 2. Kg1 Dg2+ 3. Txb2 Sh3#
- 8) 1. Lf6
- 9) 1. Sg4 fxg4 2. Lxb7+ und weiter wie Aufgabe 1.
- 10) 1. Dh6 De7 (deckt f7 – siehe Aufgabe 1) 2. Dxb7+ Kf8 3. Dh8#
- 11) 1. Dxf7 Sxf7 2. Tg8+ Txb8 3. Sxf7#
- 12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4

41 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: B

- 1) 1. Sf6+ gxf6 2. Dg3+ Kh8 3. Lxf6#
- 2) 1. Dxb7+ Txb7 2. Tg8+ und matt; 1. ... Kxb7 2. Th5#

- 3) 1. Sg6+ hxg6 2. Dh6+ Lh7 3. Dxc7#
- 4) 1. Se7+ Kh8 2. Txh7+ Kxh7 3. Dh1#; 2. ... Sxh7 3. Sg6#
- 5) 1. Sg6+ fxg6 2. Dxh7+ Kxh7 3. Th4#
- 6) 1. Sh6+ gxh6 2. Dxf6; 1. ... Kh8 2. Dxf6!; 2. Lxf6? exf3
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Dh5 Lh4 2. Dxh7+ Kxh7 3. Txh4+ Kg8 4. Th8#; 1. ... gxh5 2. Tg3+ nebst matt.
- 10) 1. Dg6 hxg5 (1. ... fxg6 2. Se7+ Kh8 3. Sxg6+ ) 2. hxg5 fxg6 3. Se7#
- 11) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8#
- 12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxb7+ Kxb7 3. Tb3+ Ka7 4. Tc7#

#### 42 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: C

- 1) 1. ... Se2+ 2. Txe2 Sf4
- 2) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th8! und 3. T1h7#
- 3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxf6+; 1. ... Lc4 2. Dg7#
- 4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3. Df6+
- 5) 1. Sf6+ Lxf6 2. Ld3
- 6) 1. Sf5 fxg5 2. Se7#
- 7) 1. Te7 Txe7 2. Dxf8#; 1. ... Lxe7 2. Dxh7#
- 8) 1. Lxh7+ Sxh7 2. Dxf7+ Kh8 3. Sg6#
- 9) 1. Tg3+ Kh8 2. Te4; 1. Te4? Dg7
- 10) 1. Tf5 und 2. Dh6
- 11) 1. Txd7 Lxd7 2. Sf6+ Kf8 3. Sd5
- 12) 1. Df6 Lxf6 (sonst 2. Th8+ ) 2. gxf6 und 3. Th8#

#### 44 Taktik / Siebte Reihe: A

- 1) 1. Df1+ Ke8 2. Db5+ Kf8 3. Dxc5+
- 2) 1. Tb7+ Ka8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Kb8 4. Thg7#
- 3) 1. Ta7+ Kb8 2. Tcb7+ Kc8 3. a6 und matt auf a8.
- 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Ke7
- 5) 1. Df7 Tg6 2. Dh7#
- 6) 1. ... Dxe4+ ! 2. Sxe4 Sf3; 1. ... Sf3? 2. Dxh7#
- 7) 1. Sf6+ Kh8 2. Dxh6+; 1. ... gxf6 2. De6+ Kh8 3. Dxf6+; 1. Dxh6? b1D!
- 8) 1. ... Tg2 2. a8D Tbf2 3. Ke1 Tg1#
- 9) 1. ... Sxf3 2. gxf3 Td2
- 10) 1. Dxc6 fxg6 2. Txg7+ Kh8 3. Th7+ Kg8 4. Tag7#
- 11) 1. Dxf4+ Sxf4 2. Tcf7+ Ke8 3. Tg8#
- 12) 1. Txb7+ Ka8 2. Ta7+ (2. Dxb6? Td1# ) 2. ... Kb8 3. Dxb6+

#### 45 Taktik / Siebte Reihe: B

- 1) 1. Tf7 Dxh3 2. Tcxc7+ Kb8 3. Tb7+ Kc8 4. Tfc7#
- 2) 1. Tg7+ Kh8 2. Sf8 (droht 3. Sg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Kg8 4. Tcg7#
- 3) 1. Sf6 Lg7 2. Dh6 und 3. Dxh7# oder 3. Txh7#
- 4) 1. Tc8 Td8 2. T1c7
- 5) 1. De8 Dxe8 ( 1. ... Dxd7 2. Sxf6+ ) 2. Sxf6+ Kh8 3. Txh7#
- 6) 1. Tc7+ Kd8 2. Th7 Dxh7 ( 2. ... Dc6 3. Ta8+ Dxa8 4. Th8+ ; 2. ... Dd6+ 3. Td2) 3. Ta8+ Kc7 4. Ta7+
- 7) 1. c8D Txc8 2. Db7
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Dd7 (droht 2. Tf8+) 1. ... Tf8 2. Txf8+ Txf8 3. Dh7#
- 11) 1. ... Sg3 2. Tf2 Txf2 3. Txg3 Txf4
- 12) 1. Tc7 Le4 2. Lg3

#### 47 Endspielstrategie / Bauernendspiel: A

- 1) 1. h4 Kd4 2. f6 (Hindernis aufstellen, damit der schwarze König außerhalb des Quadrats des h-Bauern bleibt)
- 2) 1. a4 Kc5 2. a5 (die Bauern halten den König unter Kontrolle; Weiß schlägt auf h3 und nähert sich mit seinem König)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Kc6 3. Kxc4; 1. g4? g5 (mit Zugzwang arbeiten)
- 4) 1. a5 bxa5 2. Kd2 Kb3 3. Kc1 (Schlüsselfelder verschieben damit Schwarz einen Randbauern bekommt)
- 5) 1. ... Kb8; 1. ... b5 2. axb6 mit Remis (zuerst König aktivieren)
- 6) 1. ... b6 2. Kf3 a6 (Kandidat Freibauer vor)
- 7) 1. ... Kc3 2. a4 Kxd4 3. Ke6 Kc5 4. Ke5 mit Remis (zuerst feindliche König fernhalten)
- 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Kg6 (zuerst weiße Bauernstruktur schwächen)
- 9) 1. ... a6 2. Kd2 Kb3 (König aktivieren, aber zuerst b5 verhindern)
- 10) 1. ... f5 (Schwarz muss den König aktivieren, aber zuerst muss er verhindern dass Weiß mit e4 die Aktivität des Königs unterbindet)
- 11) 1. ... f4 2. Kc4 Kg6 (König aktivieren; zuerst 1. ... Kg6 gewinnt nach 2. g3 nicht)
- 12) 1. ... h4 (1. ... Kg4 2. Kh6 Kxg3 3. Kxh5) 2. gxh4 h5 (weißen König fernhalten)

#### 48 Test / Mix: G

- 1) 1. Db8+ Kh7 2. Db1+ (Doppelangriff: jagen)
- 2) 1. Se6 Lxe3 2. Sxd8+ (Abzugsangriff)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('siebte' Reihe)
- 4) 1. Dg1+ Kf8 2. Dc1 (Doppelangriff: richten)
- 5) 1. Tg1+ Kh8 2. Dxb7+ Kxh7 3. Th4# (Matt durch Zutritt)
- 6) 1. Tc7+ Kg6 2. Dd1 (Doppelangriff: jagen)
- 7) 1. ... Te2 2. Dxc5 Tgxc2+; 2. Txc5 Txf2 3. Txf2 hxg5 ('siebte' Reihe)
- 8) 1. Dg6 Lxg3 2. f6 (Königsangriff)
- 9) 1. Tg4+ fxg4 2. Dg6+ Kh8 3. Dh7# (Königsangriff - Zutritt)
- 10) 1. h3 Sh6 2. De4 (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 11) 1. ... Dxc2+ 2. Txc2 Tdxc2+ 3. Kh1 Tg1+ ('siebte' Reihe)
- 12) 1. Dh5 Sc6 2. Dh2+ (Doppelangriff: richten)

#### 49 Test / Mix: H

- 1) 1. Ta8+ Ld8 2. Txd8+ Kxd8 3. Sxf7+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Lf8 Txf8 2. Se7# (Matt)
- 4) 1. e4 Lxe4 2. Db1 (Vordermann hinstellen)
- 5) 1. Txf6 Dxf6 2. Dc2; 1. Dc2? Tc4 (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 6) 1. Dxc6+ hxg6 2. Sf6+ Kg7 3. Th7# (Königsangriff - Zutritt)
- 7) 1. d6 Lxd6 2. Dd2 (Doppelangriff: hinlenken)
- 8) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxb6+; 2. Th6+? Kg8 (Königsangriff)
- 9) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Sf3+ und 3. ... Sf2# (Doppelschach: hinlenken)
- 10) 1. ... Dg3 2. fxg3 Txc2+ 3. Kh1 Tdd2 ('siebte' Reihe)
- 11) 1. Lg6+ Kxc6 2. Dh5#; 1. ... Ke6 2. Dc8+ Dd7 3. Lf5+ (Doppelangriff: jagen)
- 12) 1. ... Lxf2+ 2. Kxf2 Sxe4+; 2. Dxf2 Sd3+ (Doppelangriff: hinlenken)

#### 51 Doppelangriff / Räumen: A

- 1) 1. Sxc6 Txc6 2. Dd4+
- 2) 1. Da8+ Kh7 2. Sf3
- 3) 1. ... Sxf3+ 2. gxf3 Dd4+
- 4) 1. g5 Lg7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Kg8 2. g5 Lf5
- 5) 1. Lxd5 Sxd5 2. Sc6
- 6) 1. Dxf5 Txf5 2. Se6+
- 7) 1. ... Dxf3+ 2. Lxf3 Se3+

- 8) 1. ... Sf5 2. Tf3 Db8+; 1. ... Db8? 2. Le5
- 9) 1. Txc3 bxc3 2. g4
- 10) 1. e6 fxe6 2. Dc3; 1. Dc3? Lb4
- 11) 1. ... Lb3 2. Te1 Sc4
- 12) 1. ... b3 2. axb3 Sb4

52 *Doppelangriff / Röntgen: A*

- 1) 1. Dxc3 Txc3 2. Txg8+
- 2) 1. Dg3+ Kc8 2. Lg5 Dg6 3. Lxd8
- 3) 1. ... d4 2. Lxd4 Ld5+ 3. Kg3 Lxh1
- 4) 1. ... f5 2. Sd2 Lb4
- 5) 1. ... Le7 2. Dg3 Lh4
- 6) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+
- 7) 1. ... Sc6+ 2. Lxc6 Tb1+
- 8) 1. ... Sxd5 2. exd5 Tc3
- 9) 1. ... g5 2. Dxc5 Le7 und 3. ... Lxh4
- 10) 1. Sf5 De5 2. Ta5+
- 11) 1. Tf6+ exf6 2. Dh7+
- 12) 1... c6 2. Dc4 Dc1+ 3. Kf2 Dxc1

53 *Doppelangriff / Mix: A*

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... Dd6+ 2. Kb2 Dh2+
- 4) 1. f4+ exf3ep+ 2. Sxf3+
- 5) 1. Td8
- 6) 1. Dxc8 Txc8 2. Sd7+
- 7) 1. ... Td2 2. Dxd2 Sh3+
- 8) 1. Dg8+ Kxg8 2. Le6+
- 9) 1. ... Lg4
- 10) 1. ... Se7 2. Tf4 Sd5+
- 11) 1. ... c5 2. Sf3 Lf5
- 12) 1. ... a5 2. Lxe7 (2. Lc5 b6 3. Lxe7 Te8) 2. ... Te8 3. Sf4 Txe7

54 *Doppelangriff / Mix: B*

- 1) 1. ... Td1+ 2. Ke2 Te1+
- 2) 1. Sf6+ Kg7 2. Sd7
- 3) 1. Ld5 exd5 2. Dxc6+ Kd8 3. Dxa8+
- 4) 1. ... e5 2. Sxc6 Lxc6 3. Lxe5 Lxe4+
- 5) 1. Dg3+ Kxf6 2. Dh4+
- 6) 1. ... Lxc3 2. bxc3 Td5 3. Lxe7 Txb5
- 7) 1. ... Dc6 2. f3 Db5
- 8) 1. Txe7+ Kxe7 2. d6+
- 9) 1. Sg8
- 10) 1. ... c5 2. Sf3 (2. Lf4 cxd4) 2. ... c4
- 11) 1. ... Lg5+ 2. Kb1 Td8
- 12) 1. Le7 Txd1 2. Lxd1

56 *Endspiel / Dame gegen Bauer: A*

- 1) 1. De1 (die Dame kommt auf das Umwandlungsfeld)
- 2) 1. ... Kc2 (1/2-1/2 wegen des Randbauern; der weiße König steht zu weit weg)
- 3) 1. Kg3 (1. Dxd2 Patt)
- 4) 1. Da6 (die Dame kommt auf das Umwandlungsfeld)

- 5) 1. De5 Kb3 2. Kf5 c2 3. Da1 (die Dame kommt auf das Umwandlungsfeld oder der Bauer kommt nicht auf die zweite Reihe)
- 6) 1. Kb3 c1D 2. Dh7+ Ka1 3. Da7+ (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Kd3 (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 10) 1. Kb4 Kb2 2. Ka4+ (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 11) 1. Kf4 f1D+ 2. Kg3 (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 12) 1. Db3 oder 1. Da1+ (schwarzen König aus der Ecke fernhalten)