

# Stufe 2<sup>+</sup>

---

## 3 Matt in einem / Doppelschach: A

- |                 |             |                  |
|-----------------|-------------|------------------|
| 1) 1. Te8#      | 5) 1. Lxd5# | 9) 1. Sxd6#      |
| 2) 1. ... Tb1#  | 6) 1. d8D#  | 10) 1. ... exd4# |
| 3) 1. ... Sg3#  | 7) 1. Sf7#  | 11) 1. Tc7#      |
| 4) 1. ... Lxc3# | 8) 1. Sf8#  | 12) 1. Tc4#      |

## 4 Matt in einem / Doppelschach: B

- |                |                 |                 |
|----------------|-----------------|-----------------|
| 1) 1. Sb4#     | 5) 1. Lg5#      | 9) 1. Sd6#      |
| 2) 1. ... Tf3# | 6) 1. ... Sf3#  | 10) 1. Lxb5#    |
| 3) Zeichnung   | 7) 1. Se4#      | 11) 1. ... Tc2# |
| 4) 1. Sd7#     | 8) 1. ... Txc3# | 12) 1. Te7#     |

## 5 Matt drohen / Jäger heranholen: A

- |           |                   |                   |
|-----------|-------------------|-------------------|
| 1) 1. Dd5 | 6) 1. ... Dg4     | 10) 1. Th1        |
| 2) 1. Df7 | 7) 1. Dg2         | 11) 1. Lh3        |
| 3) 1. Dh6 | 8) 1. Dh6 Dxf6 2. | 12) 1. Sd5 Se2 2. |
| 4) 1. Dg6 | Df8#              | Tc7#; 1. ... exd5 |
| 5) 1. Dd3 | 9) 1. d5          | 2. exd5#          |

## 6 Matt drohen / Helfer heranholen: A

- |                  |                     |            |
|------------------|---------------------|------------|
| 1) 1. ... Sh4    | 5) 1. Lh6           | 9) 1. Lc5  |
| 2) 1. Sf6 Kg7 2. | 6) 1. Sg5           | 10) 1. h3  |
| Dh7#             | 7) 1. ... f3 2. Tg1 | 11) 1. Df7 |
| 3) 1. Lb7        | Dh4#                | 12) 1. Te7 |
| 4) 1. Ta1        | 8) 1. Lg6           |            |

## 7 Matt drohen / Bewacher heranholen: A

- |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| 1) 1. ... Kg3 | 5) 1. d6      | 9) 1. Kb4     |
| 2) 1. Dg7     | 6) 1. Tf1     | 10) 1. ... b3 |
| 3) 1. f4      | 7) 1. Lf6     | 11) 1. Sb6    |
| 4) 1. Lg3     | 8) 1. ... Sf4 | 12) 1. Td7    |

## 8 Matt in zwei / Zusammenarbeit (♖ ♜): A

- |                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| 1) 1. T2g4       | 3) 1. Th7 Ke8 2. | Te1#             |
| 2) 1. Tb2 Kd1 2. | Tg8#             | 5) 1. Tc6 Kf5 2. |
| Tf1#             | 4) 1. Te3 Kg1 2. | Td5#             |

- |                                     |                           |                           |
|-------------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 6) 1. Thf2 Ke5 2.<br>Te3# (2. Te2#) | Ta8#                      | 11) Zeichnung             |
| 7) 1. Tb5 Kd6 2.<br>Tf6#            | 9) 1. Th7 Kf5 2.<br>Th5#  | 12) 1. Te7 Kd1 2.<br>Td3# |
| 8) 1. Kc7 Ka5 2.                    | 10) 1. Ka5 Kh3 2.<br>Th1# |                           |

**10 Bauernendspiel / Finde den besten Zug: A**

- |                       |                         |                     |
|-----------------------|-------------------------|---------------------|
| 1) 1. b4              | Ke2 2. Kxe4) 2.         | 9) 1. f4+ Kxf4 2.   |
| 2) 1. ... h3          | Kxg4                    | Kxd6                |
| 3) 1. f7 Kxf7 2. Kd5  | 8) 1. ... c2 (1. ... b2 | 10) 1. b8D+ Kxb8 2. |
| 4) 1. g3              | 2. h7 b1D 3.            | f8D+                |
| 5) 1. Ka6             | h8D+ Db8 4.             | 11) 1. h3 Kg3 2.    |
| 6) 1. ... Kc5         | Dh1+) 2. h7             | Kxh6 Kxh3 3. g5     |
| 7) 1. Kf4 Kg2 (1. ... | c1D+                    | 12) 1. h5           |

**11 Bauernendspiel / Finde den besten Zug: B**

- |                       |                     |                     |
|-----------------------|---------------------|---------------------|
| 1) 1. ... Kb8         | Kxg4                | h1D 3. g8D+         |
| 2) 1. b4 Kg3 patt     | 7) 1. Kf1           | 11) 1. ... Ke5      |
| 3) 1. ... g6          | 8) 1. Ke2 oder 1.   | 12) 1. Kd3 (1. cxb5 |
| 4) 1. ... a5          | Ke1                 | Kxd5) 1. ... bxc4+  |
| 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5 | 9) 1. ... h5        | 2. Kxc4             |
| 6) 1. ... g4 2. hxg4  | 10) 1. Kf8 h2 2. g7 |                     |

**13 Eröffnung / Mix: A**

- 1) **c2-c3** Dieser Bauernzug ist der beste der drei. Der Läufer kann nicht nach c5 (wo der Läufer aktiv stehen würde) denn d4 gewinnt dann noch ein Tempo. Die Züge 1. Sc3 und 1. Ld2 sind nicht schlecht.
- 2) **Df3-g3** Zwei mal mit der selben Figur ziehen ist richtig, wenn klarer Vorteil zu erreichen ist. Die Dame greift zwei Bauern an. Der Zug 1. Le3 ist besser als 1. Sd5.
- 3) **Sg8-f6** Entwickeln ist am besten. Das Damenschach kann Weiß gut mit 2. Le3 beantworten. Die Dame steht auf e7 ihrem eigenen Läufer im Wege. Schlagen auf f3 ist ein schlechter Zug. Die Fesselung ist nützlich für Schwarz.
- 4) **Lf8-g7** Schwarz muss sich entwickeln. Der Läuferzug bereitet 2. ... Sge7 vor. Sofort geht der Springerzug nicht: Sf6#. Auch 1. ... Lg4 taugt nach h3 nicht viel und ist Zeitverlust.
- 5) **Dd1-d2** Nach 1. g3 Sf3# ist Weiß matt. Schlagen auf d4 kommt nicht in Betracht, weil nach 1. ... cxd4 der Springer nach b1

- zurück muss (2. Sb5 Da5+)
- 6) **Dd4-d3** Das logische Feld für die Dame. Auf Auf e3 steht sie dem Läufer auf c1 im Weg. Auf d1 muss die Dame noch einmal entwickelt werden.
  - 7) **Sc6-d4** Ausgezeichneter Zug. Es droht Sxc2+ und dazu macht der Zug das Feld c6 frei, damit der störende Springer von d5 weggejagt werden kann. Nach 1. ... Sf6 ist 2. Lg5 lästig. Dieser Zug ist auch nach 1. ... Le6 lästig (2. ... f6 3. Sxf6+)
  - 8) **Sf3-g5** Schwarz kann f7 nicht decken.
  - 9) **Sg8-f6** Entwickeln ist richtig. Schlagen auf d4 fördert nur die weiße Entwicklung und 1. ... Df6 ist schlecht wegen 2. Sdb5.
  - 10) **c2-c3** Der natürlichste Zug. Auch 1. Sxd4 ist ein guter Zug. Die Stellung taucht oft auf, weil Trainer (?) ihren Schülern diese Falle empfehlen. Nach 1. Sxe5 Dg5 2. Sxf7 Dxc2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Le2 Sf3# kann wieder ein Punkt dazu gezählt werden.
  - 11) **Dd1-e2** Gewinnt einen Bauern nach 1. ... De7 2. Dxe4 d6. Nach der meist gespielten Antwort 1. ... Sf6 entscheidet 2. Sc6+. Nichts bringt 1. Df3 Sf6. Der Bauernzug ist zu zahm.
  - 12) **c6-c5** Sehr stark, weil Weiß nicht schlagen darf (... Db4+). Der Läufer auf h6 schaut auf seinen eigenen gut gedeckten Bauern. Auf d6 steht der Läufer besser.

#### 14 Eröffnung / Finde den besten Zug: A

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1) 1. Txd1                             | Lb4+                                 |
| 2) 1. Sc3                              | 8) 1. Sg5                            |
| 3) 1. De2                              | 9) 1. exd4 (1. Sxd4 Da5+; 1.         |
| 4) 1. dxe5 Lxf3 2. Dxf3 dxe5 3.<br>Lc4 | Dxd4 Sc6)                            |
| 5) 1. La3                              | 10) 1. e4                            |
| 6) 1. d6 Lf8 2. De2+                   | 11) 1. ... d5                        |
| 7) 1. ... d4 2. Se4? Sxe4 en 3. ...    | 12) 1. ... e6! (1. ... Tc8? 2. Sf6+) |

#### 15 Doppelangriff / Dame: A

- |                |               |                |
|----------------|---------------|----------------|
| 1) 1. Db5+     | 5) 1. Dh5+    | 9) Zeichnung   |
| 2) 1. Da4+     | 6) 1. De1+    | 10) 1. Dd5     |
| 3) 1. ... Dh4+ | 7) 1. Dc4     | 11) 1. ... Df6 |
| 4) 1. ... Db4+ | 8) 1. ... Df5 | 12) 1. ... De5 |

**16 Fesselung / Mix: A**

- |               |               |                |
|---------------|---------------|----------------|
| 1) 1. ... Lb4 | 5) 1. ... Lg5 | 9) 1. Db3      |
| 2) 1. Lh5     | 6) 1. Te1     | 10) 1. ... Dc5 |
| 3) 1. Lb5     | 7) 1. ... Lf4 | 11) 1. Dc3     |
| 4) 1. Lg5     | 8) 1. Lh3     | 12) 1. ... La4 |

**17 Ausschalten der Verteidigung / Schlagen+Material: A**

- |                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. Sxf6+ exf6 2. Dxc4     | 7) 1. Sxf6+ Dxf6 2. Dxf6     |
| 2) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxd4     | 8) 1. ... Lxf3 2. Dxf3 Dxc5  |
| 3) 1. ... Lxc3+ 2. bxc3 Dxd5 | 9) 1. ... Sxe3 2. fxe3 Dxc5  |
| 4) 1. ... Dxd4 2. Sxd4 Lxa4  | 10) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxb4    |
| 5) 1. Lxf6 Lxf6 2. Sxd7      | 11) 1. Lxc6 dxc6 2. Sxb4     |
| 6) 1. ... Sxf3+ 2. Dxf3 Dxc5 | 12) 1. ... Lxc4 2. Lxc4 Sxb6 |

**18 Abzugsangriff / Mix: A**

- |                                |                                |                              |
|--------------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. ... Sf3+ 2. gxf3<br>Dxd4 | 5) 1. c5 bxc5 2.<br>Lxa6       | 9) 1. ... Sb6 2. Lb3<br>Dxd6 |
| 2) 1. Lb5+ c6 2.<br>Dxd5       | 6) 1. ... Lb4+ 2. Dd2<br>Lxd2+ | 10) 1. Lb5+ Sd7 2.<br>Dxd5   |
| 3) 1. Se6+ fxe6 2.<br>Dxd8+    | 7) 1. dxc5 Dxc5 2.<br>Dxc4     | 11) Zeichnung                |
| 4) 1. e5 dxe5 2.<br>Lxc6       | 8) 1. ... Sxd4 2. Dd1<br>Sxf3+ | 12) 1. Le4 Sxe4 2.<br>Dd8#   |

**19 Ausschalten der Verteidigung / Mix: A**

- |                 |                   |                  |
|-----------------|-------------------|------------------|
| 1) 1. Lxf7+     | 7) 1. Sh4         | exd5 3. Lxe7 Te8 |
| 2) 1. f7+       | 8) 1. ... Lf4     | gewinnt einen    |
| 3) 1. h6        | 9) 1. Sa5         | Bauern           |
| 4) 1. ... Lxd4+ | 10) 1. b4         | 12) 1. Lxd7+     |
| 5) 1. f4        | 11) 1. Sc4 Dd5 2. |                  |
| 6) 1. Lxf7+     | Lxe7 (2. Dxd5)    |                  |

**21 Verteidigen / Clever Schach parieren: A**

- |                    |                      |                        |
|--------------------|----------------------|------------------------|
| 1) 1. Lf2+         | 6) 1. ... c6 2. Dxa5 | 10) 1. ... De7 2. fxe7 |
| 2) 1. b4 e5 2. Dc3 | Sxc2                 | Lg7                    |
| 3) 1. Tc3          | 7) 1. Kf8 Lxa2 pat   | 11) 1. Te1             |
| 4) 1. Ld2          | 8) 1. Kf1            | 12) 1. Kf1             |
| 5) 1. Tf1+         | 9) 1. Kf2            |                        |

**22 Verteidigen / Clever Schach parieren: B**

- |  |                                    |  |
|--|------------------------------------|--|
| 1) 1. ... Kf8                              | 6) 1. ... Dxe5+                    | 10) 1. De2                                   |
| 2) 1. ... Kf8                              | 7) 1. ... Kxd7                     | 11) 1. ... Sxf6 (1. ... Dxf6 2. Txb5+)       |
| 3) 1. ... Tf8                              | 8) 1. Sbc3 (1. Ld2 Sd3#)           | 12) 1. ... Lg4 (1. ... Kh8 2. Dxf8#) 2. Txb4 |
| 4) 1. Lf3 (1. Lxf1 pat) 1. ... Da1 2. Th5# | 9) 1. Le3 Lc5 2. Lxc5 Dxc5+ 3. Dd4 |  |
| 5) 1. Kf6 Tb4 2. Kf5                       |                                    |  |

**23 Verteidigen / Wähle den richtigen Schlagzug: A**

- |                |                           |                            |
|----------------|---------------------------|----------------------------|
| 1) 1. ... fxe6 | 6) 1. ... Sxe6            | 10) 1. cxb3 (1. axb3 Dc1+) |
| 2) 1. axb4     | 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2) | 11) 1. Txb4                |
| 3) 1. hxg4#    | 8) 1. Lxd1                | 12) 1. dxc4                |
| 4) Zeichnung   | 9) 1. ... Sxf6            |                            |
| 5) Zeichnung   |                           |                            |

**24 Verteidigen / Verteidigung gegen Schäfermatt: A**

- |  |   |                                   |
|--|---|-----------------------------------|
| 1) 1. ... dxe5                                   | 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Lxf2+ 2. Ke2 Dxd5 3. Lxd5) | 9) Zeichnung                      |
| 2) 1. ... Sf6 of 1. ... Sg5 (1. ... d5 2. Dxf7#) | 6) 1. ... Le6 (1. ... Sf6 2. Lxf7#)               | 10) 1. ... f5 (1. ... Se5 2. Df6) |
| 3) 1. ... d5 is beter dan 1. ... De7)            | 7) 1. ... e6                                      | 11) 1. ... d5                     |
| 4) 1. ... g6                                     | 8) 1. ... Sf6                                     | 12) 1. ... d5 2. exd5 e4          |

**25 Verteidigen / Verteidigung gegen einen Freibauern: A**

- |                             |                       |   |
|-----------------------------|-----------------------|---|
| 1) 1. Ld4 b1D 2. Lf6#       | 5) 1. La5             | 10) 1. Lg6                                |
| 2) 1. c4+ Kxc4 2. Kc2       | 6) 1. Tg3             | 11) 1. Tg3 h2 2. Txb2                     |
| 3) 1. Le1! (1. Lxf4+? Kf3!) | 7) 1. Ta3+ Kb4 2. Ta1 | 12) 1. h4! g2 (1. ... gxf2 2. Ke2) 2. Sh3 |
| 4) 1. ... e4+ 2. Kxe4       | 8) 1. Kf6             |   |
|                             | 9) 1. Tf1             |   |

**27 Routenplaner / Gib Schach: A**

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1) Zeichnung     | 5) Td2-d1-c1-c4+ |
| 2) Ta1-f1-f7+    | 6) Tb1-b2-a2+    |
| 3) Th3-a3-a1-b1+ | 7) Td8-f8-f7-b7+ |
| 4) Ta6-a1-c1-c3+ | 8) Tg3-h3-h7-f7+ |

- 9) Te1-e8-b8-b5+
- 10) Th3-h4-g4-g1+

- 11) Ta7-a5-c5-c8+
- 12) Ta5-b5-b8-c8-c7+

**28 Routenplaner / Gib Schach: B**

- |                  |                  |                   |
|------------------|------------------|-------------------|
| 1) Lc1-b2-g7-f8+ | 5) Ld5-c6-a4-c2+ | 9) Lb6-e3-c1-b2+  |
| 2) Le4-g2-h3-c8+ | 6) La5-b6-a7-b8+ | 10) Lb6-g1-h2-e5+ |
| 3) Ld3-b1-a2+    | 7) Le7-b4-e1-f2+ | 11) Ld8-b6-g1-h2+ |
| 4) Lc6-d7-h3-f1+ | 8) La4-d1-h5-f7+ | 12) Lf8-g7-e5-g3+ |

**29 Routenplaner / Gib Schach: C**

- |               |               |                |
|---------------|---------------|----------------|
| 1) Dg2-c2-c3+ | 5) Dc7-g3-h4+ | 9) Db7-a7-a2+  |
| 2) Dh2-a2-a8+ | 6) Df1-a6-a7+ | 10) Df6-a1-h1+ |
| 3) Dc7-b7-a8+ | 7) Df4-f1-d1+ | 11) Da4-a2-h2+ |
| 4) Df1-f8-g8+ | 8) Dd2-a5-b5+ | 12) Dh8-a8-a1+ |

**30 Routenplaner / Wähle den sicheren Weg: A**

- |                           |                                    |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1) Beispiel: Tg6-b6-b1-g1 | 7) Sb3-c5-b7-d6-f7-h8              |
| 2) Tc1-c3-b3-b6           | 8) Sb3-d4-b5-d6-f7-h8              |
| 3) Tb1-b3-g3-g8-h8        | 9) Sb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8        |
| 4) Lg2-f1-a6-c8-d7        | 10) Lb5-d7-g4-d1-c2-b1             |
| 5) Lf2-b6-d8-f6-h8        | 11) Sc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8    |
| 6) Da1-a8-h1-h2           | 12) Kb2-c1-d1-e2-e3-f4-e5-e6-e7-f8 |

**31 Routenplaner / Wähle den sicheren Weg: B**

- |  |  |
|--|--|
| 1) Kb1-a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8                      | 7) Zeichnung                                     |
| 2) Kd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6                      | 8) Zeichnung                                     |
| 3) Kc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7       | 9) Kg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1 |
| 4) Kc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8                   | 10) Zeichnung                                    |
| 5) Ke8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1 | 11) Zeichnung                                    |
| 6) Kb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6          | 12) Kg1-f2-e2-d2-c3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3   |

**32 Mattplaner / Setze so schnell wie möglich matt: A**

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 1) Beispiel   | 5) Kf2 – De4# |
| 2) La2 – Db3# | 6) b3 – Dc4   |
| 3) Lg5 – Sf6# | 7) Lb7 – Dc6  |
| 4) Te4 – Lb7  | 8) Tb5 – Sb2  |

- 9) Tg4 – Da5
- 10) La5 – Dd5

- 11) Sd2 – Dd6
- 12) Db2 – Db4

**33 Mattplaner / Setze so schnell wie möglich matt: B**

- 1) Dc6 – Lg5#
- 2) Dc4 – De4#
- 3) Dh7 – Lf5 – Dd7#
- 4) Lh5-e8-c6#
- 5) De6 – g4#
- 6) Th7 – Sb6 – a7#
- 7) Dc1 – Lh1 – Dc6 – Db7#
- 8) Ld2 – Lh6 – Tc8#
- 9) Lb5 – Lf1 – Lh3 – Tf1#
- 10) Lh5 – Dh2#
- 11) Sf3-d2-b3-c1-a2-b4-a6#
- 12) Sg3-e2-c1-d3-e5-d7#

**34 Routenplaner / Schlage alle schwarzen Figuren: A**

- 1) Zeichnung
- 2) Da2xb1xb2xg7
- 3) Dc4xf7xf5xg4xh3
- 4) Kf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4
- 5) Db4xf8xf5xd3
- 6) Te7xe4xd4xd2
- 7) h4 hxg5 f5 fxe6 e7 e8S Sxg7
- 8) Ke4xe3xe2 Txb5
- 9) Te5xe3xe2 Kxb5
- 10) Sxb2-d3xc5xe6
- 11) Ld7xg4-Le2xd3xg6
- 12) Sf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5

**36 Matt / Matt ausdenken (♖♗): A**

- 1) Da3 / Sd2
- 2) Sc4 / Db7
- 3) Dh5 / Se7
- 4) Sc2 / De1
- 5) Sf4 / Dc7
- 6) Df6 / Ph6; Dg7 / S deckt Dame
- 7) Da7 / Sd4
- 8) Sg6 / Dh8
- 9) Sf4 / Dc5; De3 /
- 10) Sg6 / De6
- 11) Sg4 / Dc4
- 12) Sa6 / De6; Sc4 / Db7

**37 Matt / Matt ausdenken (♖♘): B**

- 1) Lc6 / Da8
- 2) Ld5 / Dh4
- 3) Lc5 / Da7
- 4) Lh3 / Dd4
- 5) Lb5 / De5
- 6) Dg1 / Ld1
- 7) De6 / Lb6
- 8) Dg6 / Lh6
- 9) Ld4 / Dg4
- 10) Le3 / De7
- 11) Dd8 / Ld5
- 12) Ld8 / Dd5

**39 Matt / Matt ausdenken (♖♗): C**

- 1) Sc3 / Tb5
- 2) Sa3 / Tb5
- 3) Se6 / Te7
- 4) Tc5 / Sd3
- 5) Tc6 / Se7
- 6) Ta6 / Sa3
- 7) Sf7 / Te5
- 8) Td5 / Sd2 oder Te3 / Sc6
- 9) Sc3 / Tb5
- 10) Sg6 / Tf7

11) Sa7 / Te7

12) Zeichnung

**40 Matt / Matt ausdenken** (♙♘/♙♗/♗♘): D

1) Lg2 / Le3

7) Lc5 / Sc7

2) Lb4 / Ld1

8) Le5 / Sh6

3) Lf3 / Le3

9) Sc3 / Sf3

4) Lf5 / Lh8

10) Sf3 / Sg3

5) Sd7 / Lc6

11) Sh6 / Se6

6) Sc7 / Lc5

12) Sf4 / Se4

**40 Matt / Matt ausdenken** (♖ oder ♗ oder ♘): E

1) Tc2 - La3 - Sd3

5) Ta6 - Lc5 - Sc8

9) Tf5 - Le3 - Se6

2) Tc6 - Lb7 - Sc7

6) Tf5 - Lg7 - Sg4

10) Tb3 - Le1 - Sa2

3) Tb2 - La4 - Sa1

7) Tf5 - Ld6 - Sg6

11) Td5 - Lb4 - Sb7

4) Te6 - Lb8 - Sc4

8) Th3 - Le1 - Sf5

12) Td4 - Lf5 - Sf2

**41 Matt ausdenken / Setze die Figuren auf die richtigen Felder: A**

1) Weiß: Kc5, Dd6, Tf4

7) Weiß: Ke4, Th6, Sf7

Schwarz: Ke5

Schwarz: Kg5

2) Weiß: Kc8, Dd8, Lg8.

8) Weiß: Kg7, Te5, Sg2

Schwarz: Ke7

Schwarz: Kg5, g4

3) Weiß: Kg8, Df8, Sc5

9) Weiß: Le3, Th6, Ke6

Schwarz: Ke8

Schwarz: Kg5, g4

4) Weiß: Dc5, Sd3, Lf5

10) Weiß: Ke6, Tc3, Sh3

Schwarz: Kd4

Schwarz: Kf4, Sg4, Le4

5) Weiß: Kb2, Dc3, Sg5, Se7

11) Weiß: Kg3, Lc2, Lf2.

Schwarz: Kd4

Schwarz: Ke3, d2, e2

6) Weiß: Kc1, Df1, Sc2, Sd2

12) Weiß: Ke2, Lc3, Sd6

Schwarz: Ke2

Schwarz: Ke4, d5, f4

**43 Remis / Patt erzwingen: A**

1) 1. ... Db7+ 2. Kxb7 patt

7) 1. Dg8+ Txxg8 patt

2) 1. ... g6+ 2. Kxg6 patt

8) 1. Dg3+ Kxg3 patt

3) 1. Ta5+ Lxa5 patt

9) 1. Dh3+ Dxxh3 patt

4) 1. Lxg5+ Lxg5 patt

10) 1. ... Sc4+ 2. Lxc4 patt

5) 1. ... Tf4+ 2. Dxf4 patt

11) 1. ... Lc7+ 2. Dxc7 patt

6) 1. Dd8+ Dxd8 patt

12) 1. Tf7 Kxf7 patt

**44 Pattgefahr! / Patt aufheben: A**

1) 1. Se6 c3

4) 1. Kh1 (1. Kg1)

2) 1. ... b5 2. axb5

3) 1. Lg8

1. ... Kxh3 2. f5



- |                              |                              |                   |
|------------------------------|------------------------------|-------------------|
| 5) 1. ... Lb3 2. Kxb3<br>c1D | 8) 1. Sb1 axb1D+ 2.<br>Txb1+ | Kg1<br>11) 1. Kd3 |
| 6) 1. Ta6 bxa6 2. b7         | 9) 1. ... Tf6                | 12) 1. Lg8        |
| 7) 1. Lc4 bxc4 2. b5         | 10) 1. Sf3 gxf3 2.           |                   |

**45 Pattgefahr! / Patt vermeiden: A**

- |              |                                      |                           |
|--------------|--------------------------------------|---------------------------|
| 1) 1. c8T    | 6) 1. Dd5                            | b1L                       |
| 2) Zeichnung | 7) 1. ... Df3+ (1. ...<br>Dxf2 Patt) | 10) 1. Ka1                |
| 3) 1. Lg4+   | 8) 1. ... Td6                        | 11) 1. Lb7 Db8 2.<br>Lg2# |
| 4) 1. Tc1    | 9) 1. ... b1T of 1. ...              | 12) 1. ... Dg3            |

**46 'Undeckbar' patt / Ja oder nein: A**

- |   |                        |   |
|---|------------------------|---|
| 1) Nein: 1. ... Lb1                     | 6) Ja                  | hxg4 ist noch immer<br>Patt. 1. Tg6+<br>ist auch Remis. |
| 2) Ja                                   | 7) Ja                  |   |
| 3) Nein: 1. ... Ke4                     | 8) Nein: 1. ... Db3    |   |
| 4) Ja                                   | 9) Nein: 1. Tg6+       | 12) Nein: 1. Kb4 Kb2<br>2. Dh2+ Ka1 3.<br>De5#          |
| 5) Ja: 1. ... Tb3+ 2.<br>axb3 axb3 Patt | 10) Nein: 1. ... f3    |   |
|   | 11) Ja: 1. Tg4 hxg4 2. |   |

**47 Patt / Wo steht der König patt?: A**

- |                |                    |                             |
|----------------|--------------------|-----------------------------|
| 1) a2 a4 c4    | 6) a8 a6 c8 h8 e6  | 11) a1 a3 c3 e3 g5 h8       |
| 2) f1 h1 e3    | 7) f5 f3 h5 h3     | 12) f8 g6 g4 e4 c5 c1<br>a1 |
| 3) h3 h5 h1    | 8) h1 f1 a7 h8     |                             |
| 4) a1 h2 g7 h4 | 9) a3 b6 e7 c3     |                             |
| 5) a7 h7 h5 c7 | 10) d8 f8 h8 h6 h4 |                             |

**49 Material / Material gewinnen: A**

- |   |  |
|---|--|
| 1) 1. Dxf8+   | 7) 1. ... Kd6 2. Tg5 gxh5                  |
| 2) 1. Dxf6+   | 8) 1. Dxf8+                                |
| 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Lxc8 2.<br>Kf3 Ld6) 1. ... Txb8 2. Txb8+ | 9) 1. Dg2+ S7g6 2. fxe6                    |
| 4) 1. De5+  | 10) 1. Dc3                                 |
| 5) 1. Lc6 Df8 2. Lxa8   | 11) 1. Th1 (1. dxe8D+ Kxe8; 1.<br>d8D Dc5) |
| 6) 1. Ld5+ Kh8 2. Lxe4  | 12) 1. ... Dxa4                            |

**50 Fesselung / Finde eine Fesselung: A**

- |               |               |           |
|---------------|---------------|-----------|
| 1) 1. Te2     | 4) 1. Df3     | 7) 1. De2 |
| 2) 1. ... Da5 | 5) 1. Lf4     | 8) 1. Lc3 |
| 3) 1. Lf4     | 6) 1. ... Lb4 | 9) 1. De4 |

10) 1. Th4

11) 1. Da4

12) 1. Dd4

**51 Doppelangriff / Mattdrohung: A**

1) 1. ... Kc5 2. c3 Ta8#

2) 1. Sd3 Te3 2. Td4#

3) 1. Lb3 a1D 2. Lf7#

4) 1. Kc4

5) 1. Kg3 Kg6 (1. ... Lb1 2. Sf4#) 2. Sf4+

6) 1. Kf5 Txe7 2. g4#

7) 1. Sf4 Th1 2. Tc6#

8) 1. Kb3

9) 1. Sf4 (1. Sf8 Ke5) 1. ... Tg1 2. Td5#

10) 1. c4 Sxc4 (1. ... Sd1 2. b3#) 2. Sc3#

11) 1. Kg2 Te1 2. Lf6#

12) 1. Tb2! Dg1 2. Lb7#

**52 Endspiel / Freibauer: A**

1) 1. f7

2) 1. ... La4

3) 1. Sxe6 Df6+ 2. Sd4

4) 1. f8D+ Kxf8 2. Dxd7

5) 1. c7

6) 1. a7

7) 1. Sd5+

8) 1. Ke6

9) 1. Kf5

10) 1. Dg7+ Dxc7 2. hxg7 a3 3. g8D

11) 1. Sc4

12) 1. Lb3 Le6 2. Lxe6

**53 Endspiel / Freibauer: B**

1) 1. Lh7+ Kxh7 2. g8D#

2) 1. b6 (1. Le7 Kc3 2. d8D Lxd8 3. Lxd8 b6)

3) 1. ... Lh3+ 2. Kxh3 exf1D+

4) 1. Lb4 (1. Lg7 Lxa3) 1. ... Lxb4 2. axb4

5) 1. Tg5 Txg5 2. h8D

6) 1. ... Kb8

7) 1. Tb7+ Txb7 2. cxb7

8) 1. f3+ Kxf3 2. c7

9) 1. La5+

10) 1. ... Tg8

11) 1. ... Tb1

12) 1. b8D+

**54 Material / Material gewinnen: B**

1) 1. ... Dxf5

2) 1. Txe7 Txe7 2. Dxe7 Dxe7 3. Txe7

3) 1. ... Txc4

4) 1. Dxe8+

5) 1. Sxd4

6) 1. fxg7 Da5

7) 1. ... Lxf3

8) 1. ... Sxg6

9) 1. ... dxc4 2. Txc4 Dd5

10) 1. ... Txc3 2. Lxc3 Dxc3

11) 1. Dxb4

12) 1. Lxd6

**55 Spielregeln / Legale Stellung (ja oder nein): A**

1) Beispiel

2) Text

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| 3) Beispiel  | 7) Ja: b2-b1D+ ist der letzte Zug |
| 4) Nein: Bauer auf a2 und a3 geht nicht.             | 8) Zeichnung                      |
| 5) Ja  | 9) Zeichnung                      |
| 6) Nein: vor dem letzten Zug stand Weiß schon Schach | 10) Ja: Schwarz ist patt          |
|  | 11) Ja: b2-b1S ist der letzte Zug |
|  | 12) Ja: f4xe3+ ist der letzte Zug |

**56 Spielregeln / Legale Stellung (ja oder nein): A**

- |   |  |
|---|--|
| 1) Nein: vor dem letzten Zug stand Schwarz schon Schach | eine Dame  |
| 2) Ja: b7xc8T+ ist der letzte Zug                       | 9) Nein: zwei weiße Läufer und 8 Bauern  |
| 3) Nein: vor dem letzten Zug stand Weiß schon Schach    | 10) Nein: schwarzer Doppelbauer und Weiß hat noch alle Figuren                 |
| 4) Ja: Tc6-c8+ ist der letzte Zug                       | 11) Ja: a5 ist der letzte Zug  |
| 5) Nein: Nein: Schwarz hat keinen letzten Zug           | 12) Nein: Weiß ist am Zug. Der schwarze Läufer kann nicht auf a6 Schach geben. |
| 6) Ja: Kg2-h2 ist der letzte Zug                        |  |
| 7) Ja: fxg4 ist der letzte Zug                          |  |
| 8) Ja: 4 (5) Umwandlungen in                            |  |