

Stufe 3

2 Test / Mix (2. Stufe): A

1. ... Da5+ (Doppelangriff: Dame) Dxf3) (Abzugsangriff)
2. 1. Ld5 (Fesselung) 7) 1. Kd6 (Doppelangriff: König)
3. 1. ... Txb3+ (1. ... Dxf3? 2. Lxf3 Txb3+ 3. Kg2) (ablenken + Material) 8) 1. Da6+ Kc7 2. Db7# (Matt in zwei)
4. 1. Se1 (Doppelangriff: Springer) 9) 1. Dc5 (Doppelangriff: Dame)
5. 1. Le5 (Doppelangriff: Läufer) 10) 1. Dd3+ Ke6 2. Dd7# (Matt in zwei)
6. 1. ... Se2+ (1. ... Sf3+? 2. 11) 1. d6+ (ablenken + Material)
- 12) 1. Lxd6+ (ablenken + Material und Doppelangriff: Läufer)

3 Test / Mix (2. Stufe): B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (Abzugsangriff) Dxb7 Txb7 (Abzugsangriff)
- 2) 1. Tf7 (Doppelangriff: Turm) 8) 1. La4 Ta5 2. Lc6# (Fesselung)
- 3) 1. Se7+ Kh7 2. Txf8 (wegjagen + Material) 9) 1. Da3 (Fesselung)
- 4) 1. Se7+ (Doppelangriff: Springer); 1. Dxb6? Lxg6 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (ablenken + Material)
- 5) 1. Dg6 Kg8 2. Dxa6 (Doppelangriff: Dame) 11) 1. Se7+ und 2. Dxh7# (Abzugsangriff)
- 6) 1. De7 (Doppelangriff: Dame) 12) 1. ... Txc3 und 2. ... Txe2 (Schlagen + Material); 1. ... b4
- 7) 1. ... Tf4 2. Lxf4 Lxf3+; 2. 2. Lf1! der b-Bauer ist gefesselt.

5 Doppelangriff / Abzugs- und Doppelschach: A

- 1) 1. Sc6+ 7) 1. ... Td1# (1. ... Tc3+ 2. Sxc4 Txc2 3. Txc2)
- 2) 1. ... Lb4+; 1. ... Lxa3 gewinnt Material, aber Schwarz hat eine Figur weniger. 8) 1. Lxd6# (1. Lg5+? Df2 2. Lh4)
- 3) 1. Txb8+ Kxb8 2. Lxa3 9) 1. ... Lb4#
- 4) 1. Sd6+ (1. Sa5+ Sxb3) 1. ... Ke7 2. Sxb7 10) 1. ... Te6+ (1. ... Tf4+? 2. De5; 1. ... Tf2+? 2. Kb1) 2. Kc2 Txe4
- 5) 1. Sxb6+ 11) 1. Lg5+ Sxb4 2. Txb4#
- 6) 1. ... Lxa3+

12) 1. Td7+ Ke8 2. Txc7

6 Abzugs- und Doppelschach / Jagen oder hinlenken: A

- | | |
|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 1) 1. Lg5+ Kc7 (1. ... Ke8 2. Td8#) 2. Ld8# | Td2+) 1. ... Kb4 2. Lc3# |
| 2) 1. Se4+ Kh6 2. Dg5# | 8) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lh6# |
| 3) 1 1. ... Sc1+ 2. Kxc1 (2. Ka1 Tb1# ; 2. Ka3 Tb3#) 2. ... Tb1# | 9) 1. ... Sd4+ 2. Ke1 Sc2# |
| 4) Zeichnung | 10) 1. ... Sf2+ (1. ... Sxg3+? 2. Kg1 Sxe2+ 3. Kf2) 2. Kg1 Sxh3# |
| 5) Zeichnung | 11) 1. Dh7+ Kxh7 2. Lxe6# |
| 6) 1. Sf6+ Kh8 2. Dh7# | 12) 1. Dh8+ (1. Tg4+? Lg6) 1. ... Kxh8 2. Tg4# |
| 7) 1. Ld4+ (1. Lg1+ Kb4 2. Lxh2 | |

7 Abzugs- und Doppelschach / Jagen oder hinlenken: B

- | | |
|--------------------------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg6# | 2. Lb5# |
| 2) 1. ... Sg3+ 2. Kg1 Se2# | 7) 1. Th5+ Kd4 2. Td6# |
| 3) 1. Sf5+ Kg6 2. Se7# | 8) 1. ... Lf3+ 2. Kf2 Lxe4# |
| 4) 1. ... Sg3+ 2. Kxg3 (2. Kg1 Dh1#) 2. ... Dh4# | 9) 1. Lb7+ Kxb7 2. c8D# |
| 5) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg5# | 10) 1. ... Df2+ 2. Kxf2 Td1# |
| 6) 1. Te8+ (1. Lf5? b5) 1. ... Kd7 | 11) 1. ... Sc4+ 2. Kd3 Sxb2# |
| | 12) 1. Df5+ Kxf5 2. Te6# |

9 Fesselung / Angriff auf eine gefesselte Figur: A

- | | |
|--------------|-------------------------------------|
| 1) 1. Lg4 | 7) 1. ... Ld5 (1. ... Lh3? 2. Dxc6) |
| 2) 1. Te4 | 8) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4) |
| 3) Zeichnung | 9) 1. Df5 (1. Db3 c4; 1. Df2 Td7) |
| 4) 1. Sg5 | 10) 1. g6 |
| 5) 1. e5 | 11) 1. c4 |
| 6) Zeichnung | 12) 1. ... Lh3 |

10 Fesselung / Angriff auf eine gefesselte Figur: B


- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) 1. ... f4 | 7) 1. ... Lf3 |
| 2) 1. ... Sc6 (1. ... Sf5? 2. Dxf5) | 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8) |
| 3) 1. Tad1 (1. Ted1 Ke7) | 9) 1. ... Se7 |
| 4) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Kg2) | 10) 1. Tf4 |
| 5) 1. ... Se4 | 11) 1. g3 Sh3 2. Lh6# |
| 6) 1. Lh6 (1. Ld4? Txd4) | 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Sg6) |

12 Matt / Matt in zwei (Zutritt): A

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1) vier Mattbilder | 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2# |
|--------------------|--------------------------|

- 3) 1. ... D_xh₂+ 2. L_xh₂ Th_xh₂#
- 4) 1. D_xg₇+ K_xg₇ 2. T₁h₇#
- 5) 1. S_e6+ f_xe₆ 2. T_f1#
- 6) 1. D_xh₆+ (1. T_xh₆+ K_g8!) 1. ... L_xh₆ 2. T_xh₆#
- 7) vier Mattbilder
- 8) 1. T_xc₆+ b_xc₆ 2. D_a6#
- 9) 1. ... T_xh₂+ 2. K_xh₂ D_h4#
- 10) 1. L_xb₇+ K_xb₇ 2. D_c6#
- 11) 1. S_h5 g_xh₅ 2. D_xh₇#
- 12) 1. S_g5+ h_xg₅ 2. D_h5#

13 Matt / Matt in zwei (Zutritt): B

- 1) vier Mattbilder 
- 2) 1. D_xh₇+ K_xh₇ 2. T_h3#
- 3) 1. ... D_xa₂+ 2. K_xa₂ T_a8#
- 4) 1. D_xh₇+ (1. S_g6+? h_xg₆) 1. ... K_xh₇ 2. T_h2#
- 5) 1. D_g6 (1. D_h4 h₆; 1. S_xh₇ S_f5; 1. L_xh₇ T_e7) 1. ... h_xg₆ 2. T_h3#
- 6) 1. D_c8+ (1. S_c7+ K_b8) 1. ... L_xc₈ 2. S_c7#
- 7) vier Mattbilder
- 8) 1. D_xd₈+ K_xd₈ 2. T_e8#.
- 9) 1. ... T_xh₂+ (1. ... T_e1+ 2. S_f1) 2. K_xh₂ T_h8#
- 10) 1. D_xf₅+ (1. D_g2 L_xc₅) 1. ... e_xf₅ 2. T_g8#
- 11) 1. ... D_xh₂+ 2. K_xh₂ L_f1#
- 12) 1. ... D_a3 2. b_xa₃ T_b1#

14 Matt / Matt in zwei (Zutritt): C

- 1) vier Mattbilder
- 2) 1. D_xa₆+ (1. L_g2 L_a7) 1. ... b_xa₆ 2. L_g2#
- 3) 1. D_xf₇+ (1. L_b3 T_f8) 1. ... K_xf₇ 2. L_b3#
- 4) 1. D_xe₆+ (1. S_b5 D_xh₂+ 2. K_xh₂ h_xg₅+) 1. ... f_xe₆ 2. L_g6#
- 5) 1. ... D_xc₃+ (1. ... D_f5 2. L_b3; 1. ... L_a3 2. S_b1) 2. b_xc₃ L_a3#
- 6) 1. ... D_f3+ 2. g_xf₃ L_h3#
- 7) vier Mattbilder: Mix
- 8) 1. ... S_f3+ 2. g_xf₃ T_eg₈#
- 9) 1. ... S_g4+ 2. h_xg₄ T_h6#
- 10) 1. D_xh₅ (1. L_xg₆ f_xg₆) 1. ... g_xh₅ 2. L_h7#
- 11) 1. ... D_xh₃ 2. g_xh₃ L_f3#
- 12) 1. ... D_xf₂+ 2. K_xf₂ L_c5#

15 Abzugs- und Doppelschach // Matt in zwei (Zutritt): A

- 1) 1. ... D_xh₂+ 2. K_xh₂ L_e3#
- 2) 1. D_xa₇+ K_xa₇ 2. S_c5#
- 3) 1. T_xh₇+ K_xh₇ 2. D_f5#
- 4) 1. D_xg₇+ K_xg₇ 2. L_e7#
- 5) 1. S_xc₆+ b_xc₆ 2. S_d7#
- 6) 1. ... D_xh₂+ 2. K_xh₂ S_f5#
- 7) 1. ... D_xa₂+ 2. D_xa₂ c₂#
- 8) 1. ... D_xa₂+ 2. K_xa₂ a_xb₃#
- 9) 1. ... S_xf₂++ 2. K_g1 S_h3#
- 10) 1. L_xb₇+ K_xb₇ 2. c₈D#
- 11) 1. S_f6+ g_xf₆ 2. S_xf₇#
- 12) 1. ... D_xf₂+ 2. K_xf₂ T_e4#

17 Bauernendspiel / Das Quadrat: A

- 1) 1. ... K_f5; ½-½
- 2) 1. ... K_f3 2. a₄ K_e4; ½-½
- 3) 1. K_f4; 1-0
- 4) 1. K_c6 K_e7 2. K_c7; 1-0

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| 5) 1. Kd5; 1-0 | 9) 1. Ka6; 1-0 |
| 6) 1. ... Kc2; 0-1 | 10) 1. e6; 1-0 |
| 7) Zeichnung | 11) 1. Kc6 oder 1. e6; 1-0 |
| 8) Zeichnung | 12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1 |

18 Test / Mix: C

- | | |
|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) 1. Ke6+ (Abzugsschach) | 8) 1. Kb7 Ke7 2. Kc7 (Quadrat, helfen) |
| 2) 1. Kd4 (Quadrat, fernhalten) | 9) 1. Txa6+ Kxa6 2. Da1# (Matt durch Zutritt) |
| 3) 1. ... Th5+; 2... Th4# (Matt durch Zutritt) | 10) 1. Sf6+ Kh8 2. Th4# (Doppelschach) |
| 4) 1. ... Td5 (Angriff auf eine gefesselte Figur) | 11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6? f6 und Schwarz gewinnt! (Quadrat, Hindernis schaffen) |
| 5) 1. ... Lb4+ und 2... Te1# (Doppelschach) | 12) 1. Le5! (1. De5? Sxd3) (Angriff auf eine gefesselte Figur) |
| 6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2. Kh1 Dxb3# (Matt in zwei) | |
| 7) 1. Ta3+ (Abzugsschach) | |

20 Ausschalten der Verteidigung / Schlagen + Matt: A

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1) 1. Dxb8+ und 2. Td8# | 7) 1. Dxd4+ und 2. b6# |
| 2) 1. ... Dxb4 und 2... Sf2# | 8) 1. Dxf6+ und 2. Te8# |
| 3) 1. Sxc7+ Lxc7 2. Lb5# | 9) 1. ... Txc4 und 2. ... La3# |
| 4) 1. ... Txd1 und 2... Lf3# | 10) 1. Dxb7+ Sxb7 2. Sh6# |
| 5) 1. Sxb7+ Sxb7 2. Sg6# | 11) 1. Dxb8+ und 2. Lxb5# |
| 6) 1. ... Txd1+ 2. Sxd1 Df1# | 12) 1. ... Dxb3 und 2. Lc5+ |

21 Ausschalten der Verteidigung / Ablenken + Matt: A

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 Te1# | 8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3# |
| 2) 1. Ta8+ Lxa8 2. Te8# | 9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+ |
| 3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+ | 10) 1. ... Tb1+ 2. Lxb1 Df1# |
| 4) 1. ... Txd4 2. Sxd4? Dxb2# | 11) 1. ... Dxb2+ (1. ... Tc1 2. Da8+) 2. Txb2 Tc1# |
| 5) 1. ... Sd4 2. Sxd4+? Tc1+ | 12) 1. ... Se3+ 2. fxe3 Df1# |
| 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1# | |
| 7) 1. Dh8+ Kxb8 2. Txf8# | |

22 Ausschalten der Verteidigung / Wegjagen + Matt: A

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1) 1. a5 | 5) 1. e5 |
| 2) 1. Df7+ Kh8 2. Df8# | 6) 1. Se7+ Kh8 2. Txf8# |
| 3) 1. Tg1+ Kh8 2. Txf8# | 7) 1. ... Ld4+ 2. Kh1 Txf1# |
| 4) 1. f5 | 8) 1. ... Sd4 |

- Doppelbauer)
- 7) 1. h6 (der Bauer war angegriffen und der schwarzen Bauernstruktur wird schlechter oder nach 1. ... g6 die Position des Königs)
 - 8) 1. Ld3 Dh5 2. Lxf6 gxf6 (besorgt Schwarz einen Doppelbauer)
 - 9) 1. c5 (schwächt den schwarzen Bauernstruktur)
 - 10) 1. ... a5 (Schwarz soll b4 decken und Bauer c2 bleibt

schwach; 1. ... Tb8 ist weniger stark, der Turm hat schon etwas Besseres zu tun; 1. ... Tc8 2. Txb4 en Weiß ist seinen schwachen Bauern los).

- 11) 1. ... gxf6 (1. ... Lxf6 2. Lxf5 und Weiß verhindert Lxd3) 2. Lxf5 fxe5
- 12) 1. ... e5 (schwächt den weißen Bauernstruktur oder Weiß soll einen Bauern hergeben; 2. d5? Dh4+)

29 Remis / Dauerschach: A

- 1) 1. De8+ Kh7 2. Dh5+ Kg8 3. De8+
- 2) 1. Dg5+ Kh7 2. Dh5+ Kg7 3. Dg5+
- 3) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Df1+
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sf6+ Kf8 2. Sxh7+ Kg8 3. Sf6+
- 7) 1. Txe6+ fxe6 2. Dxe6+ Kh8 3.

Dh6+

- 8) 1. Sf7+ Kg8 2. Sh6+ Kh8 3. Sf7+
- 9) 1. ... Td2+ 2. Kb1 Td1+
- 10) 1. ... Se3+ 2. Kg1 Sf5+ 3. Kf1 Se3+
- 11) 1. Sh5+ gxe5 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Sg3+ 2. Kh2 Sf1+ 3. Kh1 Sg3+

30 Remis / Patt: A

- 1) 1. Dd4+ (1. Db4+? axb4) 1. ... Kxd4 Patt
- 2) 1. Kc4 Txb8 Patt
- 3) 1. Tc1 Dxc1 Patt (1. ... Kd3 2. Txc3+ Kxc3 =)
- 4) 1. ... Kh8 2. Dxf7 Patt
- 5) 1. De7+ Dxe7 Patt
- 6) 1. Dg6+ Lxe6 Patt

- 7) 1. Db7+ Dxb7 Patt
- 8) 1. Df5+ Dxf5 Patt (1. ... Kh6 2. Df6+ Dxf6 Patt)
- 9) 1. Kh4 Txf3 Patt
- 10) 1. Ka6! Dxc6 Patt
- 11) 1. Pe2+ Dxe3 Patt
- 12) 1. Pd5+ Lxd5 Patt

31 Remis / Mix: A

- 1) 1. ... Se5+ 2. Kf5 Sxd7
- 2) 1. Lg3 Dxe3 Patt
- 3) 1. Th7+ Kg8 2. Tg7+

- 4) 1. Tb2+ Sc2 2. Txa2
- 5) 1. Tb2 und 2. Txc2
- 6) 1. Tf4+ Dxf4 Patt

- 7) 1. ... c1S+ (1. ... c1D? 2. Da2#) 11) 1. Txg7+ Kxg7 2. Dg5+ Kh8 3.
 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 Patt Df6+
 9) 1. Lb6 De7 2. Lc5 Dd8 3. Lb6 12) 1. ... Lg5 2. Dg3 Lf4 3. Dh4 (3.
 10) 1. Tf6+ Lxf6 Patt; 1. ... Kxf6 2. Df3 Lg5) 3. ... Lg5
 Kxb2

33 Doppelangriff / Röntgenschach oder -angriff: A

- 1) 1. ... Th5+ 5) 1. ... Lf5 9) 1. Dh8+
 2) 1. ... Tc8 6) 1. Lg5+ 10) 1. Dh5+
 3) 1. Tc8+ Ke7 2. 7) 1. Ld5 11) 1. ... Lb8
 Txg8 8) 1. ... Tb4 2. De2 12) 1. Lc5+
 4) 1. ... Lg5 Txh4

34 Doppelangriff / Röntgenschach oder -angriff: A

- 1) Zeichnung 6) 1. Te3 Dxf4 2. 11) 1. ... Ta7 2. Df3
 2) Zeichnung Lxh3 Dxd7 (2. ...
 3) 1. Dd3+ (1. 7) 1. ... Lh5+ Txd7? 3. Tad1)
 Dd1+? Ld2) 8) 1. Dh5 De7 2. 12) 1. ... Da5+ (1. ...
 4) 1. ... Lc8 2. Dxd5 Lxd5 Dc3+? 2. Kd5
 Lxg4 9) 1. Dd6+ Kf7 2. Dxc8 3. Se7+)
 5) 1. ... Tc1+ 2. Ke2 Dxb6
 Txh1 10) 1. Le7

35 Test / Mix: D

- 1) 1. Sxf6+ Dxf6 2. Dxb7# 8) 1. Kh1 (1. Lxc5+ Kxc5 gewinnt
 (schlagen + Matt) für Schwarz) 1. ... Dxf2 (Patt)
 2) 1. ... Df5 (Röntgenangriff) 9) 1. ... Th7 und 2. ... Txb7
 3) 1. ... Td8 2. Dxb6 Txd1+ (Remis durch unzureichendes
 (Angriff auf eine gefesselte Material)
 Figur) 10) 1. ... Dd8+ (Doppelangriff:
 4) 1. Sxd7 Txd7 2. Txh6# Dame, die Verführung ist 1. ...
 (schlagen + Matt) Df4+ 2. Le3)
 5) 1. ... Td1+ 2. Lf1 Dh1#; 2. Tf1 11) 1. Df3 (Doppelangriff: Dame,
 Dxg2# (ablenken + Matt) die Verführung ist 1. Db7
 6) 1. ... Ta1+ 2. Ke2 Sxd4)
 Txg1(Röntgenschach) 12) 1. La4+ Kd5 2. Lb3+ (Remis
 7) 1. ... Tg6 (verteidigen gegen durch Dauerschach)

36 Test / Mix: E

- | | |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 1) Zeichnung | gefesselte Figur) |
| 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+
(ablenken + Matt) | 8) 1. ... Tf8 (Fesselung) |
| 3) 1. Dg6+ (Dauerschach) | 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. La6#
(schlagen + Matt) |
| 4) 1. ... Ke4 (Quadrat, fernhalten) | 10) 1. Dxb5 gxb5 2. Lh7# (Matt
durch Zutritt) |
| 5) 1. ... Dg7 (verteidigen gegen
Doppelangriff) | 11) 1. Lxg6# (Doppelschach) |
| 6) 1. Tf4+ Kxf4 (Patt) | 12) 1. Dc5+ und 2. Dxb4!; 2. Dxa7
Te1# (Doppelangriff: Dame) |
| 7) 1. e4 (Angriff auf eine | |

38 Verteidigen / Verteidigen gegen Fesselung: A

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 1) 1. ... c6 | 7) 1. Ld3 (1. Tfb2 ? Tcb7 und
Weiß verliert Material) |
| 2) 1. ... Se6 (1. ... Se4? 2. f3) | 8) 1. Le2 |
| 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7) | 9) 1. ... Sxf3+ |
| 4) 1. Se2 | 10) 1. ... Se6 |
| 5) 1. ... Dxe2 (1. ... Dg5? 2.
Tae1 ; 1. ... De6 2. Lc4 und 3.
Tfe1) | 11) 1. Se2 |
| 6) 1. ... Txe2 | 12) 1. ... Dxc2+ |

39 Verteidigen / Verteidigen gegen Fesselung: B

- | | |
|-------------------------------------|----------------|
| 1) 1. Sg5+ | 7) 1. ... Df6 |
| 2) 1. ... Sxf3! denn 2. Txc2 Se1+ | 8) 1. ... Td8 |
| 3) 1. Th1 | 9) 1. Sd3 |
| 4) 1. ... Sd3+; 1. ... Sg4+ 2. Kg3 | 10) 1. Sb4 |
| 5) 1. Lxf7+ | 11) 1. Dh5+ |
| 6) 1. ... Txd1; 1. ... Td4? 2. De8+ | 12) 1. ... Da8 |

41 Mobilität / Fangen: A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. a4 | 7) 1. ... c4 |
| 2) 1. Se3 | 8) 1. Ld2 |
| 3) 1. h4 | 9) 1. e5 |
| 4) 1. ... Th8 | 10) 1. ... Sf6 |
| 5) 1. ... Sh4 | 11) 1. Le2 |
| 6) 1. Sa4 | 12) 1. ... Sb8 |

42 Mobilität / Fangen: B

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 1) 1. ... Da5 | 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5 |
| 2) 1. a4 | 4) 1. g4 |

- | | |
|--------------|----------------|
| 5) Zeichnung | 9) 1. Kg3 |
| 6) 1. Sc3 | 10) 1. Sf4 |
| 7) 1. Sh4 | 11) 1. Sc4 |
| 8) 1. ... c4 | 12) 1. ... Lg6 |

44 Bauernendspiel / Schlüsselfelder ankreuzen: A

- | | |
|-----------------------|---------------|
| 1) a4, b4, c4 | 7) f3, g3, h3 |
| 2) e4, f4, g4 | 8) e2, f2, g2 |
| 3) e7, f7, g7 | 9) a5, b5, c5 |
| 4) b3, c3, d3 | 10) Zeichnung |
| 5) c6, d6, e6 | 11) Zeichnung |
| 6) b7, b8, c8, d8, d7 | 12) Zeichnung |

45 Bauernendspiel / Schlüsselfelder: A

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1) 1. Kc6 Kd8 2. Kb7 | 7) 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 (oder zuerst 2. d4) 2. ... Kd7 3. d4 |
| 2) 1. Kg6 Kg8 2. g5 Kh8 3. Kf7 | 8) 1. Ke6 (oder 1. e4 Kf8 2. e5 Ke8 3. Ke6) 1. ... Kf8 2. e4 Ke8 3. e5 |
| 3) 1. Kg5 Kh7 2. Kf6 | 9) 1. b3 (oder 1. Kb4 Kb6 2. b3) 1. ... Kb6 2. Kb4 |
| 4) 1. Kd6 Ke8 2. Kc7 (auch 2. d5 gewinnt natürlich, ist aber langsamer) | 10) 1. Ke6 Kg7 2. f5 Kf8 3. Kf6 |
| 5) 1. Kb6! (1. b6? Patt; 1. Kc6 Ka7! 2. Kc7 Ka8 ist die Ausgangstellung) 1. ... Kb8 2. Ka6 Ka8 3. b6 Kb8 4. b7 | 11) 1. g8D+ Kxg8 2. Kg6 |
| 6) 1. c5 Kc8 2. Kc6 Kb8 3. Kd7 | 12) 1. Kd5 Ke7 2. Kc6 |

47 Fesselung / Matt durch Fesselung: A

- | | | |
|----------------|-------------|-----------------|
| 1) 1. Dxd7# | 5) 1. Dxd7# | 9) 1. Txe6# |
| 2) 1. Sb6# | 6) 1. Db6# | 10) 1. Dxd7# |
| 3) 1. Dg8# | 7) 1. Dxf5# | 11) 1. ... Te1# |
| 4) 1. ... Df1# | 8) 1. Tf8# | 12) 1. Sf7# |

48 Fesselung / Gefesselte Figuren: A

- | | | |
|---------------------------|--------------|-------------|
| 1) 1. Sf6+ | 5) 1. Lxd5 | 10) 1. Txe4 |
| 2) 1. c8D (1. Lxd6+? Kd7) | 6) 1. Txe6+ | 11) 1. Dd8# |
| 3) 1. ... Sg3# | 7) Zeichnung | 12) 1. Txe7 |
| 4) 1. ... Sxe2+ | 8) 1. Df8# | |
| | 9) 1. Txe7 | |

49 Fesselung / Gefesselte Figuren: B

- | | |
|-----------------------------------------------------------|----------------|
| 1) 1. Sc6+ | 7) 1. ... Txd3 |
| 2) 1. ... Se2+ (1. ... Lxg2? 2. Txf4+; 1. ... Sxg2 2. b5) | 8) 1. ... Lf3 |
| 3) 1. Texb4 | 9) 1. Te6# |
| 4) 1. ... Sg3 | 10) 1. ... Dc3 |
| 5) 1. ... Sxb7 (1. ... g4? 2. b8D) | 11) 1. Dxd5 |
| 6) 1. Lxd7 (1. Dxd7? Dxc2#) | 12) 1. Se6 |

50 Fesselung / Mix: A

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 1) 1. Dc2 (1. Dc1? Lxf2+) | 7) 1. Dg5 |
| 2) 1. Lc5 | 8) 1. ... De6 |
| 3) 1. Td3 | 9) Zeichnung |
| 4) 1. ... Lxg5 | 10) 1. Tg3 |
| 5) 1. ... Sb3+ | 11) 1. Tb7 |
| 6) 1. b4 | 12) 1. ... Tc5 |

51 Orientieren / Benenne Gefahren: A

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1) 1. ... Db4+ (1. 0-0 oder 1. Lxc6) | schafft ein Luftloch für den König) |
| 2) 2. Th8+ und matt (1. ... a6 ist die faule Lösung; 1. ... Df2+ die gewinnende) | 6) 1. ... Sxe4 (1. Tfe1) |
| 3) 2. Sd6 (1. ... Le7 ist die beste Lösung, dies verhindert auch 2. Sxf6+) | 7) 2. Lxc6 (1. ... Txd1 und viele andere) |
| 4) 2. Td1 (1. ... De8 einziger Zug; 1. ... Dd8 2. Td1) | 8) 1. ... Lxc3 (1. Lxg7 oder 1. Da3) |
| 5) 2. De3 und 2. Txa7+ (1. ... Tbe8! deckt den Läufer und | 9) 1. ... Se5+ (1. Tf5 oder 1. Tf6+) |
| | 10) 2. Txe4 (1. ... Dc6 oder 1. ... Df5) |
| | 11) 2. Tg7+ (1. ... Se4+) |
| | 12) 2. Sc7+ (1. ... Ke7) |

52 Orientieren / Benenne Gefahren: B

- | | |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1) 1. ... Sxd5 (1. Tb1 oder 1. Td1) | 8) 2. Lc3 (1. ... De5) |
| 2) 2. De4 (1. ... Kh7) | 9) 2. Te8+ und 2. Tc3 (1. ... Lf7 oder 1. ... Tc8) |
| 3) 2. f4 (1. ... g5 oder 1. ... Kg8) | 10) Zeichnung |
| 4) 2. Ld2 (1. ... Sd7) Fehlerhaft ist 2. a3? Ld6 | 11) Zeichnung |
| 5) 2. Lxc6 (1. ... Sf6) | 12) 2. Dd2/3 oder 2. Df5 (1. ... Dc7; 1. ... De7) |
| 6) 2. Df6 (1. ... Ld6) | |
| 7) 2. c5 (1. ... Lb4) | |

53 Bauernendspiele / Schlüsselfelder: B

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1) 1. ... Kc7! 2. Kd5 Kd7 ½-½ | ... Kc8? 2. Kc6) |
| 2) 1. ... Kd8! 2. Kc6 Kc8 ½-½ | 9) 1. ... Kd8 2. Kd5 Kd7 ½-½ |
| 3) 1. Kc3! Kb5 2. Kd4 | 10) 1. Kh4 Kf6 2. Kh5 Kg7 3. Kg5 |
| 4) 1. e4 Kf7 2. Kd6 | 11) 1. Kc3 (1. Ke3? Ke7 ½-½) |
| 5) 1. Ke4! Kf6 2. Kf4 Kg6 3. Kg4 | 1. ... Ke6 2. Kc4 Kd6 3. Kd4 |
| 6) 1. Ke4! Kd6 2. Kd4 | 12) 1. ... Kf6 2. Ke4 Ke6 3. Kd4 |
| 7) 1. ... Kb7! 2. Ka4 Ka6 ½-½ | Kd6 4. Kc4 Kc6 ½-½ |
| 8) 1. ... Kc7 im Quadrat! ½-½ (1. | |

54 Bauernendspiele / Schlüsselfelder: C

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 1) 1. exd4 | 9) 1. g5 Ke7 2. Ke5 |
| 2) Zeichnung | 10) 1. ... f5 2. Ke5 Kf8. Auch gut |
| 3) 1. ... Kb8 ½-½ | ist 1. ... Ke8 2. f5 Kd7! oder 2. |
| 4) 1. ... d3 2. cxd3 Kb6 ½-½ | Ke6 f5 ½-½ |
| 5) 1. ... c5 ½-½ | 11) 1. ... h5 2. Kg5 h4 3. Kxh4 Kh6 |
| 6) 1. Kf4 | ½-½ |
| 7) 1. ... d4 2. exd4 Kf8 ½-½ | 12) 1. ... Kc6 ½-½ |
| 8) 1. Kd6! | |

55 Test / Mix: F

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) 1. ... Sb6 (verteidigen gegen die Fesselung) | nicht 2. b6 Kc8 3. b7+ Kb8 mit Remis (Schlüsselfelder) |
| 2) 1. ... Kf3 2. Ke1 Kg2 (Schlüsselfelder) | 9) 1. ... g5 gefolgt von 2. ... Kg6 und der Läufer geht verloren (fangen) |
| 3) 1. Lg5 (fangen) | 10) 1. Ta1 (verteidigen gegen die Fesselung; es droht 2. Txa7+ Kxa7 3. Ta2# und deshalb hat Schwarz keine Zeit, auf e4 zu schlagen) |
| 4) 1. Dd4 (Doppelangriff: Dame) | 11) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+ (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger) |
| 5) 1. ... Sg4 und wenn 2. Lxd8 Sf2# (verteidigen gegen die Fesselung) | 12) 1. Ld5 (fangen) |
| 6) 1. Kh2 (Fesselung) | |
| 7) 1. ... Sxh4 2. Lxd7? Lxg2# (verteidigen gegen die Fesselung) | |
| 8) 1. b8D+ Kxb8 2. Kb6 aber | |

56 Test / Mix: G

- | | |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1) 1. Th2+ Lxh2 2. Dh4# (ablenken + Matt) | (das Quadrat, helfen und Schlüsselfelder) |
| 2) 1. ... Kd3 2. Kb2 c4 3. Kc1 Kc3 | 3) 1. Sg5+; nicht 1. Sf6+ Sxf6 und |

Te8 ist gedeckt (Abzugsangriff)

- 4) 1. ... g4 (fangen)
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Txx6+ Lxx6 2. Th7# (Matt durch Zutritt)
- 7) 1. Txx7+ (Matt durch Zutritt)
- 8) 1. ... Th1+ (ablenken + Matt)
- 9) 1. De4+ oder 1. Dc6+ oder 1.

Dg2+ (Remis durch Dauerschach)

- 10) 1. Lf4 (Röntgenangriff)
- 11) 1. Sc8+ Ka8 2. Sb6+ (Remis durch Dauerschach)
- 12) 1. ... Kc4 (das Quadrat, fernhalten)