

Stufe 3

2 Test / Mix (2. Stufe): A

- 1) 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+ 6) 1. ... Lxa3+
- 2) 1. ... Lb4 ; 1. ... Lxa3+ gewinnt Material, aber Schwarz hat eine Figur weniger. 7) 1. ... Td1#
- 3) 1. Se3+ (1. Sxd6+?) 8) 1. Lxd6#
- 4) 1. Lb5+ 9) 1. ... Lb4#
- 5) 1. Sxb6+ 10) 1. Td8#
- 11) 1. Sf6#
- 12) 1. Td7+ Ke8 2. Txc7

6 *Matt / Matt in zwei (Doppelschach): A*

- 1) 1. Lg5+ Ke8 2. Td8#
- 2) 1. Txh5+ und 2. Th8#
- 3) 1. ... Ld3+ 2. Ke1 Tf1#
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sf6+ Kh8 2. Dh7#
- 7) 1. ... Se3+ 2. Kg1 Tf1#
- 8) 1. ... Sh3+ und 2. ... Dg1#
- 9) 1. ... Sd4+ und 2. ... Sc2#
- 10) 1. ... Sf2+ und 2. ... Sxh3#
- 11) 1. Lxe5+ Kb6 2. Lc7#; 1. ... Kd7 2. Tc7#
- 12) 1. Te8+ Kd7 2. Lb5#

8 *Fesselung / Angriff auf eine gefesselte Figur: A*

- 1) 1. Lg4
- 2) 1. Te4
- 3) Zeichnung
- 4) 1. Sg5
- 5) 1. e5
- 6) Zeichnung
- 7) 1. ... Ld5 (1. ... Lh3? 2. Dxc6)
- 8) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4)
- 9) 1. Df5+ (1. Df4 Txg7+)
- 10) 1. g6
- 11) 1. c4
- 12) 1. ... Lh3

9 *Fesselung / Angriff auf eine gefesselte Figur: B*

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

11 *Matt / Matt in zwei (Zutritt): A*

- 1) vier Mattbilder ♖♗
- 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#
- 3) 1. ... Dxh2+ 2. Lxh2 Thxh2#
- 4) 1. Dxg7+ Kxg7 2. T1h7#
- 5) 1. Se6+ fxe6 2. Tf1#
- 6) 1. Dxh6+ (1. Txh6+ Kg8!) 1. ... Lxh6 2. Txh6#
- 7) vier Mattbilder ♔♕
- 8) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6#
- 9) 1. ... Txh2+ 2. Kxh2 Dh4#
- 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. Dc6#
- 11) 1. Sh5 gxh5 2. Dxh7#
- 12) 1. Sg5+ hxg5 2. Dh5#

12 *Matt / Matt in zwei (Zutritt): B*

- 1) vier Mattbilder ♖♗
- 2) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th3#
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxh7+ (1. Sg6+? hxg6) 1. ... Kxh7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Sxh7 Sf5; 1. Lxh7 Te7) 1. ... hxg6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Sc7+ Kb8) 1. ... Lxc8 2. Sc7#

- 7) vier Mattbilder ♖ ♘
 8) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#.
 9) 1. ... Txb2+ (1. ... Te1+
 2. Sf1) 2. Kxb2 Th8#
- 10) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Lxc5) 1. ...
 exf5 2. Tg8#
 11) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Lf1#
 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

13 Matt / Matt in zwei (Zutritt): C

- 1) vier Mattbilder ♘ ♘
 2) 1. Dxa6+ (1. Lg2 La7) 1. ...
 bxa6 2. Lg2#
 3) 1. Dxf7+ (1. Lb3 Tf8) 1. ...
 Kxf7 2. Lb3#
 4) 1. Dxe6+ (1. Sb5 Dxb2+ 2.
 Kxb2 hxg5+) 1. ... fxe6 2. Lg6#
 5) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Lb3;
 1. ... La3 2. Sb1) 2. bxc3 La3#
- 6) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Lh3#
 7) vier Mattbilder: Mix
 8) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Teg8#
 9) 1. ... Sg4+ 2. hxg4 Th6#
 10) 1. Dxb5 (1. Lxg6 fxg6) 1. ...
 gxb5 2. Lh7#
 11) 1. ... Dxb3 2. gxb3 Lf3#
 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Lc5#

15 Bauernendspiel / Das Quadrat: A

- 1) 1. ... Kf5; 1/2-1/2
 2) 1. ... Kf3 2. a4 Ke4; 1/2-1/2
 3) 1. Kf4; 1-0
 4) 1. Kc6 Ke7 2. Kc7; 1-0
 5) 1. Kd5; 1-0
 6) 1. ... Kc2; 0-1
- 7) Zeichnung
 8) Zeichnung
 9) 1. Ka6; 1-0
 10) 1. e6; 1-0
 11) 1. Kc6 oder 1. e6; 1-0
 12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

16 Test / Wiederholung: A

- 1) 1. Se3+
 2) 1. Ka6
 3) 1. Lxe5+
 4) 1. Sf6#
 5) 1. ... Dxc3+
 6) 1. ... Ld3+
 7) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1
 8) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#
 9) 1. ... Lxa3+
 10) 1. ... Tf2
 11) 1. Te8+ Kd7 2. Lb5#
 12) 1. Tf4

17 Test / Mix: C

- 1) 1. Ke6+ (Abzugsschach)
 2) 1. Kd4 (Quadrat, fernhalten)
 3) 1. ... Th5+; 2... Th4# (Matt
 durch Zutritt)
 4) 1. ... Td5 (Angriff auf eine
 gefesselte Figur)
 5) 1. ... Lb4+ und 2... Te1#
- (Doppelschach)
 6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2.
 Kh1 Dxb3# (Matt in zwei)
 7) 1. Ta3+ (Abzugsschach)
 8) 1. Kb7 Ke7 2. Kc7 (Quadrat,
 helfen)
 9) 1. Txa6+ Kxa6 2. Da1# (Matt

- durch Zutritt)
- 10) 1. Sf6+ Kh8 2. Th4#
(Doppelschach)
- 11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6? f6 und

- Schwarz gewinnt! (Quadrat,
Hindernis schaffen)
- 12) 1. Le5! (1. De5? Sxd3) (Angriff
auf eine gefesselte Figur)

19 *Ausschalten der Verteidigung / Schlagen + Matt: A*

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1) 1. Dxx8+ und 2. Td8# | 7) 1. Dxd4+ und 2. b6# |
| 2) 1. ... Dxx4 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. Dxxg7+ Sxxg7 2. Sh6# |
| 5) 1. Sxxh7+ Sxxh7 2. Sg6# | 11) 1. Dxb8+ und 2. Lxb5# |
| 6) 1. ... Txd1+ 2. Sxd1 Df1# | 12) 1. ... Dxb3 und 2. Lc5+ |

20 *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. Pxd4? Dxxh2# | 11) 1. ... Dxb2+ (1. ... Tc1 2.
Da8+) 2. Txb2 Tc1# |
| 5) 1. ... Sd4 2. Pxd4+? Tc1+ | 12) 1. ... Se3+ 2. fxe3 Df1# |
| 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1# | |
| 7) 1. Dh8+ Kxxh8 2. Txf8# | |

21 *Ausschalten der Verteidigung / Wegjagen + Matt: A*

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1) 1. a5 | 8) 1. ... Sd4 |
| 2) 1. Df7+ Kh8 2. Df8# | 9) 1. ... b5 2. Dxc6 Df1+ 3. Txf1
Txf1# |
| 3) 1. Tg1+ Kh8 2. Txf8# | 10) 1. ... Te3 (1. ... Tg8 2. Tb3) |
| 4) 1. f5 | 11) Zeichnung |
| 5) 1. e5 | 12) Zeichnung |
| 6) 1. Pe7+ Kh8 2. Txf8# | |
| 7) 1. ... Ld4+ 2. Kh1 Txf1# | |

23 *Verteidigen / Verteidigen gegen den Doppelangriff: A*

- | | |
|---------------|---|
| 1) 1. ... Lg7 | 8) 1. ... Tb6 |
| 2) 1. ... Td5 | 9) 1. ... Ld4!; 1. ... Lxb2 verliert
auch kein Material. |
| 3) 1. ... Lf6 | 10) 1. ... Lc5+ |
| 4) 1. ... De6 | 11) 1. La3+ |
| 5) 1. Sg3 | 12) 1. ... Tf6+ |
| 6) 1. Sf3 | |
| 7) 1. ... Lb7 | |

24 *Doppelangriff / Verführung (Dame): A*

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Dh4+; 1. Dc3+? Se5 | 7) 1. De5; 1. Dd5 / c5? Sg3+ |
| 2) 1. ... Db8+; 1. ... Dd2+? 2. Se2 | 8) 1. Dd2; 1. De5? Sb4+ |
| 3) 1. ... Dc3; 1. ... Db6 / d8? 2.
Tal | 9) 1. ... Dd1+; 1. ... Dd5+? 2. Dg2 |
| 4) 1. Db3+; 1. Dd5+ Le6 | 10) 1. ... Dh3+; 1. ... Dg4+ 2. Sg3;
1. ... Dd3 2. Te3 |
| 5) 1. ... Dc1+; 1. ... Dc5+? 2. Lf2 | 11) 1. ... Dd8+; 1. ... Dd6+ 2. Ld3 |
| 6) 1. ... Da3+; 1. ... Dg5+? 2.
Td2+ | 12) 1. ... Db6+; 1. ... Dg4+? 2. Sg2
oder 2. Sg3 |

26 *Remis / Dauerschach: A*

- | | |
|--|--|
| 1) 1. De8+ Kh7 2. Dh5+ Kg8 3.
De8+ | Dh6+ |
| 2) 1. Dg5+ Kh7 2. Dh5+ Kg7 3.
Dg5+ | 8) 1. Sf7+ Kg8 2. Sh6+ Kh8 3.
Sf7+ |
| 3) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Df1+ | 9) 1. ... Td2+ 2. Kb1 Td1+ |
| 4) Zeichnung | 10) 1. ... Se3+ 2. Kg1 Sf5+ 3. Kf1
Se3+ |
| 5) Zeichnung | 11) 1. Sh5+ gxh5 2. Dg5+ Kh8 3.
Df6+ |
| 6) 1. Sf6+ Kf8 2. Sxh7+ Kg8 3.
Sf6+ | 12) 1. ... Sg3+ 2. Kh2 Sf1+ 3. Kh1
Sg3+ |
| 7) 1. Txg6+ fxg6 2. Dxc6+ Kh8 3. | |

27 *Remis / Mix: A*

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1) 1. ... Se5+ 2. Kf5 Sxd7 | 9) 1. Lb6 De7 2. Lc5 Dd8 3. Lb6 |
| 2) 1. Lg3 Dxc3 patt | 10) 1. Tf6+ Lxf6 patt; 1. ... Kxf6 2.
Kxb2 |
| 3) 1. Th7+ Kg8 2. Tg7+ | 11) 1. Txg7+ Kxc7 2. Dg5+ Kh8 3.
Df6+ |
| 4) 1. Tb2+ Sc2 2. Txa2 | 12) 1. ... Lg5 2. Dg3 Lf4 3. Dh4 (3.
Df3 Lg5) 3. ... Lg5 |
| 5) 1. Tb2 und 2. Txc2 | |
| 6) 1. Tf4+ Dxf4 patt | |
| 7) 1. ... c1S+ (1. ... c1D? 2. Da2#) | |
| 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 patt | |

29 *Doppelangriff / Röntgenschach: A*

- | | |
|----------------|-------------------------------|
| 1) 1. ... Th5+ | 6) 1. ... Tc1+
Lh4+? Kd7) |
| 2) 1. ... Lh7+ | 7) 1. Tc7+
11) 1. ... Lh5+ |
| 3) 1. ... Th1+ | 8) 1. Dc6+
12) 1. Dd6+ |
| 4) 1. Lg5+ | 9) 1. Dh8+ |
| 5) 1. Tc8+ | 10) 1. Lc5+ (1. |

30 *Doppelangriff / Röntgenangriff: A*

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1) Zeichnung | 5) 1. Lc5 | 9) 1. ... Lb8 |
| 2) Zeichnung | 6) 1. ... La6 | 10) 1. Ld6 |
| 3) 1. ... Tc8 | 7) 1. Ld5 | 11) 1. Dh2 |
| 4) 1. ... Lg5 | 8) 1. ... Tc8 | 12) 1. Le7 |

31 *Test / Wiederholung: B*

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1) 1. Df7+ Kh8 2. Df8# | 7) 1. ... Lf6 |
| 2) 1. Ld6 | 8) 1. ... Txc4 und 2. ... La3# |
| 3) 1. Sxc7+ Lxc7 2. Lb5# | 9) 1. Tb2 |
| 4) 1. ... De6+ 2. Dxe6 Patt | 10) 1. ... Tf6+ |
| 5) 1. Txc6+ fxc6 2. Dxc6+ | 11) 1. f5 |
| 6) 1. Dh8+ | 12) 1. ... Sg3+ |

32 *Test / Mix: D*

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Sxf6+ Dxf6 2. Dxh7#
(schlagen + Matt) | 8) 1. Kh1 (1. Lxc5+ Kxc5 gewinnt
für Schwarz) 1. ... Dxf2 (Patt) |
| 2) 1. ... Df5 (Röntgenangriff) | 9) 1. ... Th7 und 2. ... Txb7
(Remis durch unzureichendes
Material) |
| 3) 1. ... Td8 2. Dxb6 Txd1+
(Angriff auf eine gefesselte
Figur) | 10) 1. ... Dd8+ (Doppelangriff:
Dame, die Verführung ist 1. ...
Df4+ 2. Le3) |
| 4) 1. Sxd7 Txd7 2. Txb6#
(schlagen + Matt) | 11) 1. Df3 (Doppelangriff: Dame,
die Verführung ist 1. Db7
Sxd4) |
| 5) 1. ... Td1+ 2. Lf1 Dh1#; 2. Tf1
Dxc2# (ablenken + Matt) | 12) 1. La4+ Kd5 2. Lb3+ (Remis
durch Dauerschach) |
| 6) 1. ... Ta1+ 2. Ke2
Txc1 (Röntgenschach) | |
| 7) 1. ... Tg6 (verteidigen gegen
Doppelangriff) | |

33 *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. Dxh5 gxh5 2. Lh7# (Matt
durch Zutritt) |
| 5) 1. ... Dg7 (verteidigen gegen
Doppelangriff) | 11) 1. Lxc6# (Doppelschach) |
| 6) 1. Tf4+ Kxf4 (Patt) | 12) 1. Dc5+ und 2. Dxb4!; 2. Dxa7
Te1# (Doppelangriff: Dame) |
| 7) 1. e4 (Angriff auf eine | |

35 *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. ... Dxcg2+ |

36 *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 |

37 *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 |

38 *Mobilität / Fangen: B*

- | | |
|-----------------------|----------------|
| 1) 1. ... Da5 | 7) 1. Sh4 |
| 2) 1. a4 | 8) 1. ... c4 |
| 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5 | 9) 1. Kg3 |
| 4) 1. g4 | 10) 1. Sf4 |
| 5) Zeichnung | 11) 1. Sc4 |
| 6) 1. Sc3 | 12) 1. ... Lg6 |

40 *Bauernendspiel / Schlüsselfelder: A*

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Kc6 Kd8 2. Kb7 | langsamer) |
| 2) 1. Kg6 Kg8 2. g5 Kh8 3. Kf7 | 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 |
| 3) 1. Kg5 Kh7 2. Kf6 | |
| 4) 1. Kd6 Ke8 2. Kc7 (auch 2. d5 gewinnt natürlich, ist aber | |

- | | |
|--|---|
| 6) 1. c5 Kc8 2. Kc6 Kb8 3. Kd7 | 9) 1. b3 (oder 1. Kb4 Kb6 2. b3) |
| 7) 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 (oder zuerst
2. d4) 2. ... Kd7 3. d4 | 1. ... Kb6 2. Kb4 |
| 8) 1. Ke6 (oder 1. e4 Kf8 2. e5
Ke8 3. Ke6) 1. ... Kf8 2. e4
Ke8 3. e5 | 10) Zeichnung
11) Zeichnung
12) Zeichnung |

42 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# |

43 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 | |

44 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 |

45 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 |

46 Orientieren / Benenne Gefahren: A

- | | |
|---|---|
| 1) 1. ... Db4+ (1. 0-0 oder 1.
Lxc6) | 2) 2. Th8+ und matt (1. ... a6 ist
die faule Lösung; 1. ... Df2+ |
|---|---|

- die gewinnende)
- 3) 2. Sd6 (1. ... Le7 ist die beste Lösung, dies verhindert auch 2. Sxf6+)
 - 4) 2. Td1 (1. ... De8 einziger Zug; 1. ... Dd8 2. Td1)
 - 5) 2. De3 und 2. Txa7+ (1. ... Tbe8! deckt den Läufer und schafft ein Luftloch für den König)
 - 6) 1. ... Sxe4 (1. Tfe1)
 - 7) 2. Lxc6 (1. ... Txd1 und viele andere)
 - 8) 1. ... Lxc3 (1. Lxg7 oder 1. Da3)
 - 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)

47 Orientieren / Benenne Gefahren: B

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

48 Bauernendspiele / Schlüsselfelder: B

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

49 Bauernendspiele / Schlüsselfelder: C

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

50 Test / Wiederholung: C

- 1) 1. Txe6#
- 2) 1. ... Df6
- 3) 1. ... c4
- 4) 1. Lxd5
- 5) 1. Kg5
- 6) 1. ... Td7
- 7) 1. Sf6+
- 8) 1. ... Da8
- 9) 1. Kb6
- 10) 1. ... Sb8
- 11) 1. Se2
- 12) 1. Ld2

51 Test / Mix: F

- 1) 1. ... Sb6 (verteidigen gegen die Fesselung)
- 2) 1. ... Kf3 2. Ke1 Kg2 (Schlüsselfelder)
- 3) 1. Lg5 (fangen)
- 4) 1. Dd4 (Doppelangriff: Dame)
- 5) 1. ... Sg4 und wenn 2. Lxd8 Sf2# (verteidigen gegen die Fesselung)
- 6) 1. Kh2 (Fesselung)
- 7) 1. ... Sxh4 2. Lxd7? Lxg2# (verteidigen gegen die Fesselung)
- 8) 1. b8D+ Kxb8 2. Kb6 aber nicht 2. b6 Kc8 3. b7+ Kb8 mit Remis (Schlüsselfelder)
- 9) 1. ... g5 gefolgt von 2. ... Kg6 und der Läufer geht verloren (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)
- 11) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+ (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. Ld5 (fangen)

52 Test / Mix: G

- 1) 1. Th2+ Lxh2 2. Dh4# (ablenken + Matt)
- 2) 1. ... Kd3 2. Kb2 c4 3. Kc1 Kc3 (das Quadrat, helfen und Schlüsselfelder)
- 3) 1. Sg5+; nicht 1. Sf6+ Sxf6 und Te8 ist gedeckt (Abzugsangriff)
- 4) 1. ... g4 (fangen)
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Txh6+ Lxh6 2. Th7# (Matt durch Zutritt)
- 7) 1. Txh7+ (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)