

Stufe 1

3 Das Brett / Felder benennen: A

- 1) f3 a8 c6
- 2) g8 e7 c3
- 3) g4 d5 c2
- 4) c5 h5 b2
- 5) e3 d6 b7
- 6) d4 f5 c2
- 7) f6 b1 d5
- 8) d8 g4 e6
- 9) g5 b4 c6
- 10) f4 e6 b7
- 11) c3 h5 e2
- 12) f7 b6 d1

6 Spielregeln / Gangart der Figuren: A

- 1) Tb4: b1, b2, b3, b5, b6, b7, b8, a4, c4, d4, e4, f4, g4, h4
- 2) Ld7: a4, b5, c6, e8, c8, e6, f5, g4, h3
- 3) Se4: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2
- 4) Dg7: a7, b7, c7, d7, e7, f7, h7, g1, g2, g3, g4, g5, g6, g8, f6, e5, d4, c3, b2, a1, h8, f8, h6
- 5) Kb3: a2, a3, a4, b4, c4, c3, c2, b2
- 6) Sg5: e4, e6, f7, h7, h3, f3
- 7) Th8: a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7
- 8) De4: a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, e1, e2, e3, e5, e6, e7, e8, d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7
- 9) Ke8: d8, d7, e7, f7, f8
- 10) Sa7: b5, c6, c8
- 11) Zeichnung
- 12) Tg2: a2, b2, c2, d2, e2, f2, h2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8

8 Spielregeln / Gangart der Figuren: B

- 1) Beispiel Sf3: d2, e5, g1, h2, xh4, xg5
- 2) Lb3: c4, e6, f7, g8, e4, xb3, xf3
- 3) Td4: c4, b4, e4, xd5
- 4) De5: d5, e6, e7, e8, d4, f6, f4, xc3, xe4, xf5, xg3
- 5) Tc7: c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7, g7, h7
- 6) Le3: d2, f4, f2, g1, xg5
- 7) Tc5: c4, c3, c6, c7, d5, xb5, xc2
- 8) Dg4: g3, g5, g6, f3, f5, h3, h4, h5, xe6, xg7
- 9) Sd6: c8, e8, f5, f7, xc4, xe4
- 10) De2: e1, e3, e4, e5, e6, e7, e8, a2, b2, c2, d2, f2, g2, h2, d1, f1, xd3
- 11) Ld6: c5, e5, f4, xe7, xg3
- 12) Sd3: b2, c1, e1, f4, xc5, xe5

9 Angriff / Greife an: A

- | | |
|---|-------------------|
| 1) 1. Le2-g4 | 7) 1. Le2-h5 |
| 2) 1. Se4-f6 | 8) 1. Tg2-g6 |
| 3) 1. ... Td5-d1 oder 1. ... Td5-e5 | 9) 1. ... Sc5-d3 |
| 4) 1. ... Dd5-d2 oder 1. ... Dd5-f7 1. ... Dd5-a2 | 10) 1. La5-b4 |
| 5) 1. Tb8-d8 | 11) 1. ... Da8-h8 |
| 6) 1. Sb7-d6 | 12) 1. Lg2-d5 |

11 Spielregeln / Gangart der Bauern: A

- | | |
|-----------------|-------------------------------------|
| 1) f6, f5 | 7) c8D, c8T, c8L, c8S |
| 2) a3, a4 | 8) e1D, xd1D, xf1D (T,L,S) 12 Zügen |
| 3) d4 | 9) Zeichnung |
| 4) d5, xe5 | 10) kein Bauernzug möglich |
| 5) e3, e4, xd3 | 11) xb4 |
| 6) d6, xc6, xe6 | 12) b5, xc5 |

12 Angriff / Angriff ausdenken: A

- | | |
|--|----------------|
| 1) Turm auf der 2. Reihe oder auf der g-Linie. | 7) Ta3, c3, h3 |
| 2) Sc3, e3, f4, f6, e7, c7, b6, b4 | 8) Db2, c3 |
| 3) Läufer auf a2/g8, f1/a6 | 9) Ka7, a8, c8 |
| 4) Le6 oder Ld7 | 10) Dg8, Dh6 |
| 5) Sd5, e8, g8, h7, h5 | 11) Kg8 |
| 6) Sb6 | 12) Sc2 |

14 Verteidigen / Decken: A

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) 1. c2-c3 | 7) 1. ... Sg4-f6 |
| 2) 1. ... g7-g6 | 8) 1. Kg1-g2 |
| 3) 1. ... Ka8-b8 | 9) 1. Sc3-d5 |
| 4) 1. Tf1-c1 | 10) 1. ... f6-f5 |
| 5) 1. Lf2-d4 | 11) 1. Td4-d3 |
| 6) 1. Sb1-c3 | 12) 1. Sc3-e2 |

15 Verteidigen / Wegziehen: A

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1) 1. e4-e5 | 7) 1. ... Lg5-c1 |
| 2) 1. ... b6-b5 | 8) 1. ... Da5-c5 |
| 3) 1. ... Td6-d8 | 9) 1. Dd5-a2 |
| 4) 1. Sd5-e3 | 10) 1. Se3-d5 |
| 5) 1. Te5xh5 | 11) 1. ... Sb7-d6 |
| 6) 1. ... Lc5-e3 | 12) 1. Tf3-a3 |

16 Material / Schlage eine ungedeckte Figur: A

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1) 1. Lc4xe6 | 7) 1. Dd2xa5 |
| 2) 1. ... Le7xg5 | 8) 1. ... Df7xf1 |
| 3) 1. Sc3xd5 | 9) 1. Kf3xe4 |
| 4) 1. ... Se4xd2 | 10) 1. ... Kg8xf7 |
| 5) 1. Td1xd6 | 11) 1. ... d5xc4 |
| 6) 1. ... Ta7xa3 | 12) 1. ... Ld4xb6 |

17 Verteidigen / Schlage den Angreifer: A

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) 1. ... Se7xd5 | 7) 1. Te2xe7 |
| 2) 1. e4xd5 | 8) 1. Lg5xe7 |
| 3) 1. ... f5xe4 | 9) 1. ... Sg5xf3 |
| 4) 1. ... Lc5xd4 | 10) 1. Dd5xd8 |
| 5) 1. ... Tc3xc1 | 11) 1. Sd4xe6 |
| 6) 1. ... Le5xc3 | 12) 1. Te7xe8+ |

18 Material / Schlage eine ungedeckte Figur: B

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) Zeichnung | 5) 1. ... Df3xh1 |
| 2) 1. d4xc5 | 6) 1. Sd4xc6 |
| 3) 1. ... Te8xe2 | 7) 1. ... a6xb5 |
| 4) 1. ... Tf8xf3 | 8) 1. Dd2xh6 |

- 9) 1. Lg2xa8
10) 1. ... Sd5xf4

- 11) 1. Sd6xe4
12) 1. ... Dg4xd7

19 Test / Wiederholung: A

- 1) 1. Le6, Ld7
2) 1. c8D (T, L, S)
3) 1. Sb7-d6
4) 1. ... Sc5-d3
5) 1. ... f6-f5
6)

- 7) 1. ... Ta7xa3
8) 1. Kg1-g2
9) 1. ... Lc5-e3
10) 1. Sb6
11)
12) 1. ... Df7xf1

20 Test / Mix: A

- 1) 1. ... Sd7-b6
2) 1. ... Sf6-d7
3) 1. Te4xe6
4) 1. ... Lb6-d4
5) 1. ... Sd8xc6
6) b4, c4, e4, f4, g4, h4, d3, d2, d1, d5, d6, d7, d8
7) + a2, c4, e6, c6, a8, e4, f3, h1; – b3, b7, f7, g8, g2
8) + a4, b4, c4, a7, b6, c5, d5, d6, d7, d8, e5, f6, e4, g4, h4, d3, d1, c3, a1.
– b2, d2, e3, f4, f2, g1
9) 1. ... Lf8xb4
10) 1. Ld6-g3 oder 1. Ld6-f4; nicht 1. f2-f4 wegen 1. ... De4xe3.
11) 1. Sd5-c7
12) 1. Se6xd4

22 Angriff / Gib Schach: A

- 1) 1. Lf4-d6+
2) Zeichnung
3) 1. ... Sd7-c5+; 1. ... Tc8xc3+ gibt unnötig eine Figur auf.
4) 1. Lg2xc6+
5) 1. ... b7-b5+
6) 1. ... Td8-d2
7) 1. Td1-d5+
8) 1. Lf1-b5+
9) 1. ... Dd6-b4+
10) 1. Se5xc6+ oder 1. Se5-g6+ ohne Bauerngewinn.
11) 1. ... Sb4-d3+
12) 1. Da2-g2+

23 Verteidigen / Schach parieren: A

- 1) 1. Kg1-h1
2) 1. ... Tc8xd8
3) 1. Kh1-g1
4) 1. ... Lg5-h6
5) 1. ... Kg8-h8
6) 1. Kh1-g2
7) 1. ... Sb8xc6
8) 1. ... a6xb5
9) 1. Kg1-g2
10) 1. ... Dd7-g7
11) 1. f2-f4
12) 1. ... Kg8-h8

24 Verteidigen / Schach parieren: B

- 1) 1. ... Sd6xe4
2) 1. ... Kc8-b8
3) 1. ... Sd7-f6
4) 1. ... Ta7xa3
5) Zeichnung
6) 1. ... Le8xg6
7) 1. Lc4-f1
8) 1. Ke4xd4
9) 1. ... Te7-b7
10) 1. ... Kb7-a6
11) 1. Sc4-d2
12) 1. Sd1-c3

26 Matt / Matt in einem: A

- 1) 1. Df7-b7#
2) 1. ... Dc3-b4#

- 3) 1. ... Dc1-g5#
- 4) 1. ... Db8-b2#
- 5) 1. a7xb8D#
- 6) 1. Da4xd7#
- 7) Zeichnung

- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... Dd2xh2#
- 10) Zeichnung
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Db2-b7#

27 *Matt / Matt ausdenken: A*

- 1) Db5
- 2) Db2
- 3) Dg7
- 4) Dg2
- 5) Db8
- 6) Dg7

- 7) Tf8
- 8) Te7
- 9) Df4
- 10) Lg7
- 11) b7
- 12) Dh1

28 *Matt / Matt ausdenken: B*

- 1) Th1
- 2) Da8, Db7
- 3) La2, Lb3, Lc4
- 4) Sh6, Se7
- 5) Ta8...e8, Th8 (letzter Zug: 1. g7xh8T#)
- 6) Sf2

- 7) Lc3...h8
- 8) Te3
- 9) Dc8
- 10) Df8
- 11) Lh7
- 12) Lf2, Le1

29 *Matt / Matt in einem: B*

- 1) 1. Dc8-a8#
- 2) 1. ... Tc6-h6#
- 3) 1. Lb3-d5#
- 4) 1. Dc1-c8#
- 5) 1. ... e2-e1D(T)#
- 6) 1. ... Tb6-b1#

- 7) 1. Da6-h6#
- 8) 1. ... Lf5-e4#
- 9) 1. ... Sd4-c2#
- 10) 1. ... Le3-f2#
- 11) 1. Tc1-e1#
- 12) 1. Lh7-g6#

30 *Matt / Matt in einem: C*

- 1) 1. Da4-e8#
- 2) 1. ... Dh7-h2#
- 3) 1. Dc2-a4#
- 4) 1. ... Sg4-f2#
- 5) 1. ... b3-b2#
- 6) 1. ... Tb2-b1#

- 7) 1. ... Sc4-a3#
- 8) 1. ... g3-g2#
- 9) 1. Lg6-e4#
- 10) 1. Tb3-g3#
- 11) Zeichnung
- 12) 1. ... h3-h2#

31 *Matt / Matt ausdenken: C*

- 1) Dd7
- 2) Dh5
- 3) Lh6 (Lh8 ist zwar matt, aber kein legaler Zug führt zu dieser Stellung.)
- 4) Te8, Td8
- 5) De8
- 6) Sf7

- 7) Tc7
- 8) c5
- 9) Sg4
- 10) La6
- 11) Sb3
- 12) Th5

32 *Matt / Matt ausdenken: D*

- 1) Kc6, Kc4
- 2) g3
- 3) De6, Df7
- 4) Se2

- 5) f5
- 6) De3
- 7) Lc4
- 8) Tf8, Tg8, Th8

- 9) Lh4
- 10) Ld4

- 11) Sb3
- 12) g4

33 *Matt / Matt in einem: D*

- 1) 1. Sg5-f7#
- 2) 1. Sg4-h6#
- 3) 1. ... h3-h2#
- 4) 1. Se5-g6#
- 5) 1. ... d2-d1D/L#
- 6) 1. ... Df6-a1#
- 7) Zeichnung
- 8) 1. ... Tc2xh2#
- 9) 1. Lb2xf6#
- 10) 1. ... Sb4-c2#
- 11) 1. Ta5-h5#; 1. Tg3-h3+?
Sg6-h4
- 12) 1. ... Dd2-h6#

34 *Matt / Matt in einem: E*

- 1) 1. Te6-e8#
- 2) 1. ... Lb7-f3#
- 3) 1. ... Lh7-e4#
- 4) 1. ... Df1-h1#
- 5) 1. ... Dc8-c1#
- 6) 1. Tg6-a6#
- 7) 1. d7-d8D(T)#
- 8) 1. ... Dg3-a3#
- 9) 1. ... Lg7xc3#
- 10) 1. ... Ta8-e8#
- 11) 1. Se5-f7#
- 12) 1. Lb1-e4#

35 *Matt / Matt in einem: F*

- 1) 1. Dd5-g8#
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... b2-b1D#
- 4) 1. ... Dc5-g1#
- 5) 1. ... Dg7-g2#
- 6) 1. ... Da4xc2#
- 7) 1. ... Td2xh2#
- 8) 1. ... Tf8-f1#
- 9) 1. Dd8-b6#
- 10) 1. ... Tb2xh2#
- 11) 1. Df3xb7#
- 12) 1. g6-g7#

36 *Matt / Matt in einem: G*

- 1) 1. Te1-e8#
- 2) 1. g6-g7#
- 3) 1. ... Df2-h4#
- 4) 1. ... Lg6-e4#
- 5) 1. b6-b7#
- 6) 1. ... Ta5-g5#
- 7) 1. Se5-f7#
- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... Da5-e1#
- 10) 1. Sc5-a6#
- 11) 1. a6-a7#
- 12) 1. ... Se5-f7#

37 *Matt / Matt in einem: H*

- 1) 1. ... Db8-h2#
- 2) 1. Sb5-c7#
- 3) 1. Df3-f7#
- 4) 1. ... Sf5-g3#
- 5) 1. Dd1-h5#
- 6) 1. ... Ta2-e2#
- 7) 1. Lc4-f7#
- 8) 1. Td1-h1#
- 9) 1. b7-b8D/T#
- 10) 1. Lc1-h6#
- 11) 1. ... f2-f1S#
- 12) 1. Td1xd8#

39 *Spielregel / Die Rochade: A*

- 1) nein (der König hat schon gezogen)
- 2) nein (zwischen dem König und dem Turm steht ein Läufer)
- 3) nein (Weiß steht im Schach)
- 4) nein (Schwarz würde ins Schach ziehen)
- 5) ja
- 6) nein (der König müsste über das angegriffene Feld d1 ziehen)
- 7) ja
- 8) nein (Weiß würde ins Schach ziehen)

- 9) nein (der König müsste über das angegriffene Feld d8 ziehen)
 10) ja
 11) ja
 12) nein (Weiß steht im Schach)

41 Material / Vorteilhafter Abtausch: A

- 1) 1. e5xf6 g7xf6 (2 Punkte)
 2) 1. e5xd6 c7xd6 (4 Punkte)
 3) 1. ... Sc5xd3 c2xd3 (2 Punkte)
 4) 1. Lg2xa8 Tf8xa8 (2 Punkte)
 5) 1. Td1xd7 Sf6xd7 (4 Punkte)
 6) 1. Sc3xd5 e6xd5 (2 Punkte)
 7) 1. ... Lg5xc1 2. Tf1xc1 (2 Punkte)
 8) 1. ... Ta2xf2+ 2. Kg2xf2 (4 Punkte)
 9) 1. ... d4xc3 2. b2xc3 (2 Punkte)
 10) 1. Sd4xe6 f7xe6 (6 Punkte)
 11) 1. ... Ld6xf4 2. g3xf4 (6 Punkte)
 12) 1. ... d4xc3 2. b2xc3 (2 Punkte)

42 Material / Vorteilhafter Abtausch: B

- 1) 1. d5xc6 b7xc6 (2 Punkte)
 2) 1. f5xe6 f7xe6 (2 Punkte)
 3) 1. f4xe5 d6xe5 (4 Punkte)
 4) 1. Se7xc8 Dc4xc8 (2 Punkte)
 5) 1. ... Sc4xd2+ 2. Sf3xd2 (6 Punkte)
 6) 1. ... Lh6xc1 2. Tf1xc1 (2 Punkte)
 7) Zeichnung
 8) 1. ... Sc6xd4 2. e3xd4 (2 Punkte)
 9) 1. ... g4xf3 2. Le2xf3 (2 Punkte)
 10) 1. ... Lc3xg7 2. Lb2xg7 (2 Punkte)
 11) 1. ... Td3xb3 2. a2xb3 (4 Punkte)
 12) 1. Le3xa7 Sc6xa7 (2 Punkte)

43 Test / Wiederholung: B

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 1) 1. ... Sd4-c2# | 7) 1. ... a6xb5 |
| 2) 1. Da4xd7# | 8) 1. Ta5-h5# |
| 3) 1. Sd1-c3 | 9) 1. Tc7# |
| 4) nein (Schach nach der Rochade) | 10) 1. ... h3-h2# |
| 5) 1. Td1xd7 | 11) 1. ... Td8-d2+ |
| 6) 1. ... Sb4-d3+ | 12) 1. Sd4xe6 |

44 Test / Mix: B

- | | |
|--|---|
| 1) 1. Sg4-h6# (Matt) | 7) 1. De5-h5# (Matt) |
| 2) 1. ... Lc6xg2 2. Tg1xg2 (2 Punkte – Vorteilhafter Abtausch) | 8) 1. Lb2-d4 (Schach parieren) |
| 3) ja | 9) 1. Lh7-f5# (Matt) |
| 4) 1. ... Sd6-c4 (Schach parieren) | 10) 1. ... Tb2xb7 (4 Punkte – Vorteilhafter Abtausch) |
| 5) 1. Lc6xg2 (schlage eine ungedeckte Figur) | 11) 1. Sc5-b7# (Matt) |
| 6) 1. Dd4xb6 (Verteidigen) | 12) 1. Te1xe5 (schlage eine ungedeckte Figur) |

46 Material / Schlage eine zweifach angegriffene Figur: A

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1) 1. Tc7xe7 oder 1. Te1xe7 | 3) 1. ... Lf6xe5 |
| 2) 1. ... Te8xe5 oder 1. ... Sd7xe5 | 4) 1. Sf3xe5 oder 1. Lc3xe5 |

- 5) 1. ... Se4xg3 oder 1. ... Ld6xg3
- 6) 1. Se5xf7 oder 1. Lb3xf7
- 7) 1. ... Te8xe7
- 8) 1. Te1xe5

- 9) 1. Sd3xe5 oder 1. f4xe5
- 10) 1. ... c5xd4
- 11) 1. Lb5xc6+
- 12) 1. Lg2xd5

47 Material / Schlage eine zweifach angegriffene Figur: B

- 1) 1. Td8xf8+ oder 1. Tf1xf8+ (5 Punkte)
- 2) 1. Lb2xf6 Le7xf6 2. Tf1xf6 (3 Punkte)
- 3) 1. ... Td7xd3 2. Td1xd3 Td8xd3 (5 Punkte)
- 4) 1. Lg5xf6 Lg7xf6 2. Tf1xf6 (3 Punkte)
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Dd2xd7 Dd8xd7 2. Lb5xd7 oder 1. Lb5xd7

- (3 Punkte)
- 8) 1. Tc2xc6 Lb7xc6 2. Tc1xc6 (1 Punkt)
- 9) 1. Sg5xf7! (3 Punkte) oder 1. Lc4xf7+ (1 Punkt)
- 10) 1. Dd3xh7#
- 11) 1. Lc4xf7+ (1 Punkt)
- 12) 1. Ld3xa6 Lb7xa6 2. De2xa6 (1 Punkt)

49 Spielregel / Matt, Patt oder Spiel: A

- 1) Patt
- 2) 1. ... Le6xc8
- 3) Matt
- 4) Zeichnung
- 5) 1. Lb5-f1
- 6) Matt

- 7) 1. ... a7-a6
- 8) 1. ... Kc8-d7
- 9) Matt
- 10) Matt
- 11) Patt
- 12) 1. Sc3-d1

50 Matt / Matt in einem mit der Dame: A

- 1) 1. Dc2-c8#
- 2) 1. Dd4-h8#
- 3) 1. Dh4-e7#
- 4) 1. Db7-f7#
- 5) 1. Df7-b7#
- 6) 1. Df6-f1#
- 7) 1. Db3-g8#
- 8) 1. Dc2-b1#, 1. Dc2-c1#, 1. Dc2-d1#, 1. Dc2-g2#, 1. Dc2-h2#
- 9) 1. De2-g4#, 1. De2-h2#
- 10) 1. Dd5-a2#, 1. Dd5-a8#
- 11) 1. Dg3-h2#, 1. Dg3-h3#, 1. Dg3-h4#, 1. Dg3-g6#
- 12) 1. Db5-a4#, 1. Db5-a5#, 1. Db5-b7#

51 Test / Wiederholung: C

- 1) 1. Db3-g8
- 2) ja
- 3) 1. ... Le6xc8
- 4) 1. ... Se5-f7
- 5) 1. Dc2-b1, c1, d1, g2, h2
- 6) 1. Te1xe5

- 7) 1. ... a7-a6
- 8) 1. ... Df1-h1
- 9) 1. ... Tf8-f1
- 10) 1. Lb5xc6+
- 11) 1. Lb2xf6
- 12) 1. ... Lf6xe5

52 Test / Mix: C

- 1) 1. Tf1xf7 (Schlage eine zweifach angegriffene Figur)
- 2) 1. Lh3-g2# (Matt in einem)
- 3) 1. Td1xd4 e5xd4 2. Db2xd4+ (Schach parieren)
1. Kg1-h1? Ld4xb2
- 4) 1. ... c7-c6 (Verteidigen)
- 5) 1. ... Sc3xd5 2. Sf4xd5 (2 Punkte – vorteilhafter Abtausch)

- 6) Patt
- 7) 1. Ld7xh3 (Verteidigen)
- 8) 1. ... Sd5-f4# (Matt in einem)
- 9) 1. Le2-h5# (Matt in einem)
- 10) 1. c3-c4 (Verteidigen)
- 11) 1. ... Lf8xa3 (Schlage eine zweifach angegriffene Figur)
- 12) 1. Dd5-f5 (Verteidigen)

55 Notieren / Kurze Schreibweise: A

- | | |
|----------------|----------------------------|
| 1) 1. ... Kc6 | 7) 1. Txc7 (1. Txd3 Lxd3) |
| 2) 1. ... c5 | 8) 1. S7f6# |
| 3) 1. Tc8+ | 9) 1. ... Txb4 |
| 4) 1. ... Tcd5 | 10) 1. Dxg4 (1. Kxg4 Patt) |
| 5) 1. cxb3 | 11) 1. exd8S# |
| 6) 1. ... Ta1# | 12) Zeichnung |

56 Material / Material gewinnen: A

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1) 1. ... La6xf1 | 7) 1. Lb5xd7 |
| 2) 1. Tc5xh5 | 8) 1. Sd5xe3 |
| 3) 1. Le4xb7 | 9) 1. Tf7xa7 |
| 4) 1. ... Sg4xe3 | 10) 1. Lb2xg7 |
| 5) 1. Lc5xe7 | 11) 1. ... Dd4xf4 |
| 6) 1. ... Lc5xe3+ | 12) 1. g5xf6 |