

Stufe 2 plus

3 Matt in einem / Doppelschach: A

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

4 Matt in einem / Doppelschach: B

- 1) 1. Sb4#
- 2) 1. ... Tf3#
- 3) Zeichnung
- 4) 1. Sd7#
- 5) 1. Lg5#
- 6) 1. ... Sf3#
- 7) 1. Se4#
- 8) 1. ... Txg3#
- 9) 1. Sd6#
- 10) 1. Lxb5#
- 11) 1. ... Tc2#
- 12) 1. Te7#

5 Matt drohen / Jäger heranholen: A

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

6 Matt drohen / Helfer heranholen: A

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

7 Matt drohen / Bewacher heranholen: A

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

8 Matt in zwei / Zusammenarbeit (♖♗): A

- 1) 1. T2g4
- 2) 1. Tb2 Kd1 2. Tf1#
- 3) 1. Th7 Ke8 2. Tg8#
- 4) 1. Te3 Kg1 2. Te1#
- 5) 1. Tc6 Kf5 2. Td5#
- 6) 1. Thf2 Ke5 2. Te3# (2. Te2#)
- 7) 1. Tb5 Kd6 2. Tf6#
- 8) 1. Kc7 Ka5 2. Ta8#
- 9) 1. Th7 Kf5 2. Th5#
- 10) 1. Ka5 Kh3 2. Th1#
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Te7 Kd1 2. Td3#

10 Bauernendspiel / Finde den besten Zug: A

- 1) 1. b4
- 2) 1. ... h3

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

11 Bauernendspiel / Finde den besten Zug: B

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

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 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 Dxg2 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 | 7) 1. ... d4 2. Se4? Sxe4 en 3. ... Lb4+ |
| 2) 1. Sc3 | 8) 1. Sg5 |
| 3) 1. De2 | 9) 1. exd4 (1. Sxd4 Da5+; 1. Dxd4 Sc6) |
| 4) 1. dxe5 Lxf3 2. Dxf3 dxe5 3. Lc4 | 10) 1. e4 |
| 5) 1. La3 | 11) 1. ... d5 |
| 6) 1. d6 Lf8 2. De2+ | 12) 1. ... e6! (1. ... Te8? 2. Sf6+) |

15 Doppelangriff / Dame: A

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

16 Fesselung / Mix: A

- | | |
|---------------|----------------|
| 1) 1. ... Lb4 | 7) 1. ... Lf4 |
| 2) 1. Lh5 | 8) 1. Lh3 |
| 3) 1. Lb5 | 9) 1. Db3 |
| 4) 1. Lg5 | 10) 1. ... Dc5 |
| 5) 1. ... Lg5 | 11) 1. Dc3 |
| 6) 1. Te1 | 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 Dxd4 | 7) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxc4 |
| 2) 1. Lb5+ c6 2. Dxd5 | 8) 1. ... Sxd4 2. Dd1 Sxf3+ |
| 3) 1. Se6+ fxe6 2. Dxd8+ | 9) 1. ... Sb6 2. Lb3 Dxd6 |
| 4) 1. e5 dxe5 2. Lxc6 | 10) 1. Lb5+ Sd7 2. Dxd5 |
| 5) 1. c5 bxc5 2. Lxa6 | 11) Zeichnung |
| 6) 1. ... Lb4+ 2. Dd2 Lxd2+ | 12) 1. Le4 Sxe4 2. Dd8# |

19 Ausschalten der Verteidigung / Mix: A

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

21 Verteidigen / Clever Schach parieren: A

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1) 1. Lf2+ (Materialgewinn) | 7) 1. Kf8 Lxa2 patt |
| 2) 1. b4 e5 2. Dc3 (Materialgewinn) | 8) 1. Kf1 (Fesselung aufheben) |
| 3) 1. Tc3 (1. Kc2 Txc3) | 9) 1. Kf2 (sonst 1. ... La6) |
| 4) 1. Ld2 (sonst 1. ... Dxc5) | 10) 1. ... De7 2. fxe7 Lg7 (Materialgewinn) |
| 5) 1. Tf1+ (Materialgewinn) | 11) 1. Te1 (Materialgewinn, die Dame hat kein Feld) |
| 6) 1. ... c6 2. Dxa5 Sxc2 matt | 12) 1. Kf1 (sonst 1. ... Dxd5) |

22 Verteidigen / Clever Schach parieren: B

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1) 1. ... Kf8 (sonst matt) | 4) 1. Lf3 (1. Lxf1 patt) 1. ... Da1 2. Th5# |
| 2) 1. ... Kf8 (1. ... Kxf6 2. Se4#) | 5) 1. Kf6 (1. Te5 Txe5) 1. ... Tb4 2. Kf5 |
| 3) 1. ... Tf8 (sonst matt) | 6) 1. ... Dxe5+ (sonst 2. Sxc4) |

- 7) 1. ... Kxd7 (Materialgewinn)
- 8) 1. Sbc3 oder 1. Sec3 (1. Ld2 Sd3#)
- 9) 1. Le3 Lc5 2. Lxc5 Dxc5+ 3. Dd4

- 10) 1. De2 (sonst 1. ... Dxc5)
- 11) 1. ... Sxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+)
- 12) 1. ... Lg4 (1. ... Kh8 2. Dxf8#) 2. Txg4+ Kh8

23 *Verteidigen / Wähle den richtigen Schlagzug: A*

- 1) 1. ... fxe6 (1. ... Txe6 2. Dg7#)
- 2) 1. axb4 (1. ... cxb4 2. Lxa1)
- 3) 1. hxg4#
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ... Sxe6 (1. ... Txe6 2. Dg7#)

- 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)
- 8) 1. Lxd1 (1. Taxd1 Lxf3)
- 9) 1. ... Sxf6 (1. ... Lxf6 2. Dh7+)
- 10) 1. cxb3 (1. axb3 Dc1+)
- 11) 1. Txb4 (sonst geht der Ta1 verloren)
- 12) 1. dxc4 (sonst läuft der a-Bauer durch)

24 *Verteidigen / Verteidigung gegen Schäfermatt: A*

- 1) 1. ... dxe5
- 2) 1. ... Sf6 oder 1. ... Sg5 (1. ... d5 2. Dxf7#)
- 3) 1. ... d5 ist besser als 1. ... De7)
- 4) 1. ... g6
- 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Lxf2+ 2. Ke2 Dxd5 3. Lxd5)
- 6) 1. ... Le6 (1. ... Sf6 2. Lxf7#)

- 7) 1. ... e6
- 8) 1. ... Sf6
- 9) Zeichnung
- 10) 1. ... f5 (1. ... Se5 2. Df6)
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... d5 2. exd5 e4

25 *Verteidigen / Verteidigung gegen einen Freibauern: A*

- 1) 1. Ld4 b1D 2. Lf6#
- 2) 1. c4+ Kxc4 2. Kc2
- 3) 1. Le1! (1. Lxf4+? Kf3!)
- 4) 1. ... e4+ 2. Kxe4 Le5
- 5) 1. La5
- 6) 1. Tg3

- 7) 1. Ta3+ Kb4 2. Ta1
- 8) 1. Kf6
- 9) 1. Tf1
- 10) 1. Lg6
- 11) 1. Tg3 h2 2. Txg2+
- 12) 1. h4! g2 (1. ... gxf2 2. Ke2) 2. Sh3

27 *Routenplaner / Gib Schach: A*

- 1) Zeichnung
- 2) Ta6-a1-f1-f7+
- 3) Th3-a3-a1-b1+
- 4) Ta6-a1-c1-c3+
- 5) Td2-d1-c1-c4+
- 6) Tg8-b8-b2-a2+

- 7) Td8-f8-f7-b7+
- 8) Tg3-h3-h7-f7+
- 9) Te1-e8-b8-b5+
- 10) Th3-h4-g4-g1+
- 11) Ta7-a5-c5-c8+
- 12) Tb5-b8-d8-d7+

28 *Routenplaner / Gib Schach: B*

- 1) Lc1-b2-g7-f8+
- 2) Le4-g2-h3-c8+
- 3) Ld1-c2-b1-a2+
- 4) Lc6-d7-h3-f1+
- 5) Ld5-c6-a4-c2+
- 6) La5-b6-a7-b8+

- 7) Le7-b4-e1-f2+
- 8) La4-d1-h5-f7+
- 9) Lb6-e3-c1-b2+
- 10) Lb6-g1-h2-e5+
- 11) Ld8-b6-g1-h2+
- 12) Lf8-g7-e5-g3+

29 *Routenplaner / Gib Schach: C*

- 1) Dg2-c2-c3+
- 2) Dh2-a2-a8+
- 3) Dc7-b7-a8+
- 4) Df1-f8-g8+
- 5) Dc7-g3-h4+
- 6) Df1-a6-a7+

- 7) Df4-f1-d1+
- 8) Dd2-a5-b5+
- 9) Db7-a7-a2+
- 10) Df6-a1-h1+
- 11) Da4-a2-h2+
- 12) Dh8-a8-a1+

30 Routenplaner / Wähle den sicheren Weg: A

- 1) Beispiel: Tg6-b6-b1-g1
- 2) Tc1-c3-b3-b6
- 3) Tb1-b3-g3-g8-h8
- 4) Lg2-f1-a6-c8-d7
- 5) Lf2-b6-d8-f6-h8
- 6) Da1-a8-h1-h2
- 7) Sb3-c5-b7-d6-f7-h8
- 8) Sb3-d4-b5-d6-f7-h8
- 9) Sb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8
- 10) Lb5-d7-g4-d1-c2-b1
- 11) Sc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8
- 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
- 2) Kd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6
- 3) Kc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7
- 4) Kc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8
- 5) Ke8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1
- 6) Kb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) Kg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1
- 10) Zeichnung
- 11) Zeichnung
- 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
- 2) La2 – Db3#
- 3) Lg5 – Sf6#
- 4) Te4 – Lb7
- 5) Kg2 – De4#
- 6) b3 – Dc4
- 7) Lb7 – Dc6
- 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) ♙a3 / ♘d2
- 2) ♙b7 / ♘c4
- 3) ♙h5 / ♘e7
- 4) ♙e1 / ♘c2
- 5) ♙c7 / ♘f4
- 6) ♙f6 / ♘h6 / ♘e7
- 7) ♙a7 / ♘d4
- 8) ♙h8 / ♘g6
- 9) ♙e3 / ♘e7
- 10) ♙e6 / ♘g6
- 11) ♙c4 / ♘g4
- 12) ♙e6 / ♘a6

37 Matt / Matt ausdenken (♙♚): B

- 1) ♙a8 / ♚c6
- 2) ♙h4 / ♚d5
- 3) ♙a7 / ♚c5
- 4) ♙d4 / ♚h3
- 5) ♙e5 / ♚b5
- 6) ♙g1 / ♚d1
- 7) ♙e6 / ♚b6
- 8) ♙g6 / ♚h6

- 9) ♖g4 / ♘d4
- 10) ♖e7 / ♘e3

- 11) ♖d8 / ♘d5
- 12) ♖d5 / ♘d8

38 Matt / Matt ausdenken (♖♗): C

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♖b5 / ♗c3 | 7) ♖e5 / ♗f7 |
| 2) ♖b5 / ♗a3 | 8) ♖d5 / ♗d2 |
| 3) ♖e7 / ♗e6 | 9) ♖b5 / ♗c3 |
| 4) ♖c5 / ♗d3 | 10) ♖f7 / ♗g6 |
| 5) ♖c6 / ♗e7 | 11) ♖e7 / ♗a7 |
| 6) ♖a6 / ♗a3 | 12) Zeichnung |

39 Matt / Matt ausdenken (♙♚/♛♜/♝♞): D

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♙g2 / ♚e3 | 7) ♙c5 / ♜c7 |
| 2) ♙b4 / ♚d1 | 8) ♙e5 / ♜h6 |
| 3) ♙f3 / ♙e3 | 9) ♞c3 / ♞f3 |
| 4) ♙f5 / ♙h8 | 10) ♞f3 / ♞g3 |
| 5) ♙c6 / ♞d7 | 11) ♞h6 / ♞e6 |
| 6) ♙c5 / ♞c7 | 12) ♞f4 / ♞e4 |

40 Matt / Matt ausdenken (♖ oder ♙ oder ♞): E

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1) ♖c2 - ♙a3 - ♞d3 | 7) ♖f5 - ♙d6 - ♞g6 |
| 2) ♖c6 - ♙b7 - ♞c7 | 8) ♖h3 - ♙e1 - ♞f5 |
| 3) ♖b2 - ♙a4 - ♞a1 | 9) ♖f5 - ♙e3 - ♞e6 |
| 4) ♖e6 - ♙b8 - ♞c4 | 10) ♖b3 - ♙e1 - ♞a2 |
| 5) ♖a6 - ♙c5 - ♞c8 | 11) ♖d5 - ♙b4 - ♞b7 |
| 6) ♖f5 - ♙g7 - ♞g4 | 12) ♖d4 - ♙f5 - ♞f2 |

41 Matt ausdenken / Wo steht jede Figur? : A

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1) ♔c5, ♖d6, ♖f4
♙e5 | 7) ♔e4, ♖h6, ♞f7
♙g5, ♚g4 |
| 2) ♔c8, ♖d8, ♙g8
♙e7 | 8) ♔g7, ♖e5, ♞g2
♙g5, ♚g4 |
| 3) ♔g8, ♖f8, ♞c5
♙e8 | 9) ♙e3, ♖h6, ♔e6
♙g5, ♚g4 |
| 4) ♖c5, ♞d3, ♙f5
♙d4, ♚d5 | 10) ♔e6, ♖c3, ♞h3
♙f4, ♚g4, ♙e4 |
| 5) ♔b2, ♖c3, ♞g5, ♞e7
♙d4 | 11) ♔g3, ♙c2, ♙f2
♙e3, ♚d2, ♚e2 |
| 6) ♔c1, ♖f1, ♞c2, ♞d2
♙e2 | 12) ♔e2, ♙c3, ♞d6
♙e4, ♚d5, ♚f4 |

43 Remis / Patt erzwingen: A

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1) 1. ... Db7+ 2. Kxb7 patt | 7) 1. Dg8+ Txd8 patt |
| 2) 1. ... g6+ 2. Kxg6 patt | 8) 1. Dg3+ Kxg3 patt |
| 3) 1. Ta5+ Lxa5 patt | 9) 1. Dh3+ Dxd3 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 | 4) 1. Kh1 (1. Kg1) 1. ... Kxh3 2. f5 |
| 2) 1. ... b5 2. axb5 c3 | 5) 1. ... Lb3 2. Kxb3 c1D |
| 3) 1. Lg8 | 6) 1. Ta6 bxa6 2. b7 |

- 7) 1. Lc4 bxc4 2. b5
- 8) 1. Sb1 axb1D+ 2. Txb1+
- 9) 1. ... Tf6

- 10) 1. Sf3 gxf3 2. Kg1
- 11) 1. Kd3
- 12) 1. Lg8

45 *Pattgefahr! / Patt vermeiden: A*

- 1) 1. c8T
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Lg4+
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Td3+
- 6) 1. Dd5

- 7) 1. ... Df3+ (1. ... Dxf2 Patt)
- 8) 1. ... Td6
- 9) 1. ... b1T oder 1. ... b1L
- 10) 1. Ka1
- 11) 1. Lb7 Db8 2. Lg2#
- 12) 1. ... Dg3

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

- 1) Nein: 1. ... Lb1
- 2) Ja
- 3) Nein: 1. ... Ke4
- 4) Ja
- 5) Ja: 1. ... Tb3+ 2. axb3 axb3 Patt
- 6) Ja
- 7) Ja

- 8) Nein: 1. ... Db3
- 9) Nein: 1. Tg6+
- 10) Nein: 1. ... f3
- 11) Ja: 1. Tg4 hxg4 2. hxg4 ist noch immer Patt.
1. Tg6+ ist auch Remis.
- 12) Nein: 1. Kb4 Kb2 2. Dh2+ Ka1 3. De5#

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

- 1) a2 a4 c4
- 2) f1 h1 e3
- 3) h3 h5 h1
- 4) a1 h2 g7 h4
- 5) a7 h7 h5 c7
- 6) a8 a6 c8 h8 e6

- 7) f5 f3 h5 h3
- 8) h1 f1 a7 h8
- 9) a3 b6 e7 c3
- 10) d8 f8 h8 h6 h4
- 11) a1 a3 c3 e3 g5 h8
- 12) f8 g6 g4 e4 c5 c1 a1

49 *Material / Material gewinnen: A*

- 1) 1. Dxf8+
- 2) 1. Dxf6+
- 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Lxc8 2. Kf3 Ld6) 1. ... Txb8
2. Txb8+
- 4) 1. De5+
- 5) 1. Lc6 Df8 2. Lxa8
- 6) 1. Ld5+ Kh8 2. Lxe4

- 7) 1. ... Kd6 2. Tg5 gxh5
- 8) 1. Dxf8+
- 9) 1. Dg2+ S7g6 2. fxe6
- 10) 1. Dc3
- 11) 1. Th1 (1. dxe8D+ Kxe8; 1. d8D Dc5)
- 12) 1. ... Dxa4

50 *Fesselung / Finde eine Fesselung: A*

- 1) 1. Te2
- 2) 1. ... Da5
- 3) 1. Lf4
- 4) 1. Df3
- 5) 1. Lf4
- 6) 1. ... Lb4

- 7) 1. De2
- 8) 1. Lc3
- 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. hxc7 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 Txc5 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
- 4) Nein: Bauer auf a2 und a3 geht nicht.
- 5) Ja
- 6) Nein: vor dem letzten Zug stand Weiß schon Schach
- 7) Ja: b2-b1D+ ist der letzte Zug
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 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
- 2) Ja: b7xc8T+ ist der letzte Zug
- 3) Nein: vor dem letzten Zug stand Weiß schon Schach
- 4) Ja: Tc6-c8+ ist der letzte Zug
- 5) Nein: Nein: Schwarz hat keinen letzten Zug
- 6) Ja: Kg2-h2 ist der letzte Zug
- 7) Ja: fxg4 ist der letzte Zug
- 8) Ja: 4 (5) Umwandlungen in eine Dame
- 9) Nein: zwei weiße Läufer und 8 Bauern
- 10) Nein: schwarzer Doppelbauer und Weiß hat noch alle Figuren
- 11) Ja: a5 ist der letzte Zug
- 12) Nein: Weiß ist am Zug. Der schwarze Läufer kann nicht auf a6 Schach geben.