

# Stufe 2 Vorausdenken

Die Seitennummer und den Titel der Aufgabe schreiben wir 3: Greife sicher an. Die meisten Seiten im Arbeitsheft haben 4 Reihen und 3 Spalten. (1-3) bedeutet dabei: erste Reihe, dritte Spalte.

## 3: Greife sicher an!

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(1-3)
Lf6	Sc6	Sd1	Lf6
Lf5	Lh6	Se4	Lf5
Lh4	Lf2	Lf5	Lh4
Se6	La4	Le1	Se6
Sb1	Sd1	Tb2	Sb1
Se6	Sc3	Td2	Se6

## 3: Angriff ausdenken

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
Ta7 Tg1	Le3	Sb3	Te2
Te2 Tg5	Lf4	Se3/Sf2	Tc6
Ta7 Tf3	Lc6	Sf4	Ld5
Td5	Lb2	Sf5	Ld6
Tb2	Le4	Sc3	Ld4
Tf3	Lf3	Sd3	Se4
	Lh4	Sf6	Sd6

## 5: Material / Material gewinnen: A

- 1) 1. ... Lxc2 2. Dxf6
- 2) 1. ... dxe3 2. Dxc4
- 3) 1. ... Sb4 2. Dxd6
- 4) 1. Kc3 Txe1
- 5) 1. ... Dxe3 2. Dxd5
- 6) 1. ... e5 2. Sxc6 exf4 3. Sxa5
- 7) 1. ... Lxf3 2. Dxd8
- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... Lxd4 2. Dxd4 Lxf3 3. Dxd8
- 10) 1. Lxe4 Lxf1
- 11) 1. ... Sg4 2. Lxf6
- 12) 1. ... Dxd3 2. Lxc6

## 6: Material / Material gewinnen: B

- 1) 1. Td1 Txe5
- 2) 1. ... bxa5 2. Dxc5
- 3) 1. f4 Sxe3
- 4) 1. Tc3 Lxa4
- 5) 1. ... Dh4+ 2. Kxe3
- 6) 1. ... d5 2. Lxc5
- 7) 1. ... b5 2. Lxc6+
- 8) 1. dxe6 Sxc6
- 9) 1. Kd3 Txb2

## 6: Gib sicher Schach

- |       |       |
|-------|-------|
| (4-2) | (4-3) |
| Sb4+  | Lg3+  |
| Sg2+  | Tf1+  |
| Sd3+  | Ld2+  |
| Sc5+  | d4+   |
| Se7+  | Db1+  |
| Se3+  | Df6+  |

## 7: Material / Material gewinnen: C

- 1) 1. ... Dxc2 2. Dxc3
- 2) 1. Kf4 Sxd4 2. Kxg4 Sxb3
- 3) 1. ... 0-0 2. Sxh2
- 4) 1. e4 Lxd4 2. exf5 Lxg1
- 5) 1. Tb1 Lxc6 2. Txb2 Lxf3
  
- 6) 1. b4 Lxc3 2. bxc5 Lxd2
- 7) 1. Sxd5 Txg2 2. Sxb6 Txb2
- 8) 1. Db5 Dxg3 2. Dxb6 Dxc3
- 9) 1. Db5 Sxg3

## 7: Schlage eine ungedeckte Figur

- |       |       |
|-------|-------|
| (4-2) | (4-3) |
| Dxg6  | Txb4  |
| Dxh4  | Txf5  |
| Dxd5  | Dxg6  |
| Dxc4  | Dxc4  |
| Dxd4  | Dxf8  |
| Dxe4  | Dxe2  |

**8: Material / Wähle den richtigen Schlagzug: A**

- 1) 1. ... Lxc4 2. Sxc4
- 2) 1. ... Sxg4 2. Dxd2
- 3) 1. Sxe6 Txd1+
- 4) 1. Lxf6 Sxf6
- 5) 1. ... Lxf3 2. Txd6
- 6) 1. ... Lxc4 2. bxc4 (2. Txc4? Lh2+)
- 7) 1. ... Sxb3 2. Dxb3
- 8) 1. ... Lxc4 2. Txc4 Ta1+ 3. Lg1
- 9) 1. Dxe5 Sxd6
- 10) 1. Txc5 Dxe1
- 11) Zeichnung Jan Smeets
- 12) Zeichnung Jan Smeets

**10: Matt / Visualisieren: A**

- 1) 1. De8 b5 2. Dxb5#; 1. De8 Sc7 2. Da4#; 1. De8 Ka6 2. Dxa8#
- 2) 1. Da4 bxa2 2. Dd1#; 1. Da4 Kc2 2. De4#; 1. Da4 Ka1 2. Sc3#
- 3) 1. Kh3 e1D 2. Dg2#; 1. Kh3 e1S 2. Sd2#; 1. Kh3 Ke1 2. Dg1#
- 4) 1. Sa6 Kc8 2. Dd7#; 1. Sa6 Ka8 2. Dc6#; 1. Sa6 Kb6 2. Db5#
- 5) 1. Sxg7 Lf7 2. Sf5#; 1. Sxg7 Lg6 2. Df4#; 1. Sxg7 Ld7 2. Dh5#
- 6) 1. Sg8 Txg8 2. Dh5#; 1. Sg8 Kg6 2. Df5#; 1. Sg8 g6 2. Df7#

**10: Matt? Ja oder nein**

(4-1)	(4-2)	(4-3)
ja	nein	nein
nein	ja	ja
	nein	nein
	nein	nein
	nein	nein
	nein	ja
	ja	nein
	nein	nein

**11: Matt / Visualisieren: B**

- 1) 1. De3 d1D 2. Dc3#; 1. De3 d1S 2. Sa3#; 1. De3 Kc1 2. Dxd2#
- 2) 1. Dc6 Kd8 2. Dd7#; 1. Dc6 Kf7 2. De8#; 1. Dc6 g6 2. Df6#
- 3) 1. Dh3 f1D 2. De3#; 1. Dh3 f1S Dg2#; 1. Dh3 Sc4 2. Dd3#
- 4) 1. Ka5 Lxb3 2. Dc1#; 1. Ka5 cxb3 2. Da1#; 1. Ka5 Le8 2. bxc4#
- 5) 1. Df1 Sf4 2. Dc4#; 1. Df1 d5 2. Df8#; 1. Df1 Kd5 2. Df5#
- 6) 1. Df3 Kd4 2. Df4#; 1. Df3 Kd6 2. Df6#; 1. Df3 d6 2. Sc6#

## 11: Matt in einem Zug

(4-1)	(4-2)	(4-3)
1. Dg7#	Df8#	Da7#
Dg1#	Dg5#	Df8#
	Da7#	Df7#
	Dd7#	Dc8#
	f8D#, f8T#	Tf8#
	Da7#	Lf3#
	Dc8#	Sf2#
	Da6#	Df8#

## 12: Matt / Visualisieren: C

1. Sb7 e5 2. Dd8#; 1. Sb7 Sd7 2. Dh5#; 1. Sb7 Se6 2. Da4#
1. La2 Tc5 2. De3#; 1. La2 Txc3 2. Dd5#; 1. La2 Kxc3 2. Dd2#
1. Sg7 Lc8 2. Dh5#; 1. Sg7 Lg4 2. De1#; 1. Sg7 g4 2. Dd8#
1. Te6 Kxe6 2. Dxe5#; 1. Te6 Sc4 2. De4#; 1. Te6 Sd3 2. Da2#
1. Sc4 Sd5 2. Dc8#; 1. Sc4 Se8 2. d5#; 1. Sc4 Sd7 2. Dg8#
1. Dg8 Kxe3 2. Dg3#; 1. Dg8 Kc3 2. Dc4#; 1. Dg8 Sc2 2. Db3#

## 12: Matt ausdenken

(4-1)	(4-2)	(4-3)
Ka6	Dg5	Db7
Ke8	Dc8	Da8
	Sc6	Dg7
	g6	Df7
	Da7	h7
	Kh1	Sb3
	Ta8	Tg8
	Tb5	Ta2

## 13: Blindschach / Kurzpartien: A

Reihe 2:	3. ... Sxe5	4. Sxd5	3. Lxg7
Reihe 3:	4. ... Sxd4	4. Sxe5	4. ... Dxcg5
Reihe 4:	4. Lxb7	4. Dxcg4	4. Dxcg4
Reihe 5:	4. ... Sxcg5	4. dxe5	4. Lxg7
Reihe 6:	4. Dxcg7	4. ... Lxf4	4. Sxb4
Reihe 7:	5. dxc5		
Reihe 8:	5. exf6		
Reihe 9:	5. dxc6		

### 15: Doppelangriff / Mix: A

- 1) 1. Te1 Da5
- 2) 1. ... Lxc5 2. Da4+
- 3) 1. f4 Db6+
- 4) 1. ... Txd5 2. De6+
- 5) 1. ... Sc2 2. Da4+
- 6) 1. Sxe5 Dc5+
- 7) 1. Dxc3 Se2+
- 8) 1. fxe5 Dg5+
- 9) 1. ... Lb5 2. Dd5+
- 10) 1. ... Lf5 2. e4
- 11) 1. g3 Sh3+
- 12) 1. ... Sc4 2. Da4+

### 16: Doppelangriff / Mix: B

- 1) 1. ... Lc7 2. Dc4
- 2) 1. ... Dxa5 2. Dg3
- 3) 1. ... Tc1 2. Dd2+
- 4) 1. Sf4 Tc4
- 5) 1. Sb4 Lc3
- 6) Zeichnung
- 7) 1. c4 Sb4
- 8) 1. Lf3 Sd3+
- 9) 1. ... exd4 2. e5
- 10) 1. ... Te6 2. gxf5+
- 11) 1. ... Sxd5 2. Sd8
- 12) 1. Lc4 Dc7

### 17: Doppelangriff / Visualisieren: A

- 1) 1. Sc4 Tb3 2. Sa5+; 1. Sc4 Tf3 2. Ld5+; 1. Sc4 Te8 2. Sd6+
- 2) 1. f4+ Dxf4 2. Se6+; 1. f4+ Kxf4 2. Se2+; 1. f4+ Kh4 2. Sxf5+
- 3) 1. Sf8+ Ke5 2. Sg6+; 1. Sf8+ Kd6 2. Sf5+; 1. Sf8+ Ke7 2. Sf5+ / Sg6+
- 4) 1. Ta1+ Dxa1 2. Sb3+; 1. Ta1+ Kb4 2. Sd3+; 1. Ta1+ Kb6 2. Sd7+
- 5) 1. f4+ Kf6 2. Sd5; 1. f4 Kd4 2. Sc2+; 1. f4 exf3ep 2. Txb4
- 6) 1. Sd4 Dxe5 2. Sc6+; 1. Sd4 Df8 2. Sc4#; 1. Sd4 Kb6 2. Sd7+

## 17: Doppelangriff

(4-1)	(4-2)	(4-3)
Dc7+	Df6+	Dh7+
Dg5+	De4+	De1+
	Dc4+	Dg2+
	Dc2+	Dg4+
	De3+	Da3+
	Dh8+	Dg8+
	Db8+	Dg2
	Dc4+	De7+

## 18: Blindübungen

Schwarze Felder ankreuzen

(1-1)

*e1 g7*

*a1*

*h4 d8 b2*

*e5*

*e1*

Welche Felder sind weiß?

(1-2)

*d3 b5 h3 c2*

*c2 d5 h5*

*d1*

*e2 b3 e4 g4*

*f3 c6 e8*

Was gehört nicht dazu?

(1-3)

*f3 (weißes Feld)*

*a3 (schwarzes Feld)*

*e3 (schwarzes Feld)*

*d5 (weißes Feld)*

*c4 (weißes Feld)*

*c3 (schwarzes Feld)*

Ist der Läuferzug möglich?

(2-1)

*nein*

*ja*

*ja*

*nein*

*ja*

*nein*

Wo endet die Diagonale?

(2-2)

*a2 h7 c8 f1*

*a6 h3 a7 h2*

*a5 h4 a5 h4*

*a6 h3 c8 f1*

*d1 e8 a3 h6*

*d8 e1 c1 f8*

Kreuzpunkte der Diagonale?

(2-3)

*d4*

*c4*

*d7*

*c7*

*c3*

*e4*

Greif beide Felder an

(3-1)

*Se2 oder h5*

*Sb3 oder f3*

*Se3 oder e5*

*Sb4 oder c7*

*Se5 oder h6*

*Sc6 oder f7*

Wie viele Züge sind nötig?

(3-2)

*3 Züge*

*4 Züge*

*3 Züge*

*4 Züge*

*5 Züge*

*4 Züge*

Welche Felder fehlen?

(3-3)

*c3 d4 f8*

*c3 e3 f2*

*g6 c4 b3*

*f1 g4 d1*

*b8 c7 b6*

*a7 d4 g1*

Ist der Springer schnell genug?	Greife an!
(4-1)	(4-2)
<i>nein</i>	<i>Sb3</i>
ja	Sd6
ja	Lc5
nein	Lb5
ja	Td4
nein	Tf4

## 19: Blindübungen

Viereck vervollständigen	Rechteck vervollständigen	Wie viele Züge?
(1-1)	(1-2)	(1-3)
<i>h8 h1</i>	<i>a8 g1</i>	2 14 7
c5 g1	b7 g5	5 2 3
b7 f3	d6 f4	8 14 13
f1 h3	f8 h1	5 21 4
b8 f4	b4 e8	7 4 6
f3 f6	c5 g3	8 3 14
Reihe vervollständigen	Welche Form 'siehst' du?	
(2-1)	(2-2)	
<i>e4 f5</i>	<i>ein Plus</i>	
f3 g1 (Rösselsprung vor- und rückwärts)	Malzeichen / ein mal	
c2 b1 (zuerst ein und dann zwei schräg vor- und rückwärts)	Kreis	
d7 b7 (zwei Felder nach oben und seitlich)	Rechteck	
f5 g4 (schräg, zwei seitlich, schräg)	Dreieck	
f6 g5 (Treppe mit Stufe von 2 Feldern, h5 ist nächste)	eine Drei	
Zickzack	Welcher Buchstabe ist es?	Was gehört nicht dazu?
(3-1)	(3-2)	(3-3)
e3 f2 g3 h2	<i>i</i>	<i>c5 (andere Diagonale)</i>
b4 a3 b2 a1	X	d7 (andere Diagonale)
e3 f4 g5	L	a3 (schwarzes Feld)
e5 f6 e7 d8	T	e4 (kein Randfeld)
d5 c6 b5 a6	U	d3 (weißes Feld)
e3 d2 c3 b4	V	f4 (andere Diagonale)

Schnellste Figuren einkreisen (4-1)	Spiegeln (unten/oben) (4-2)	Welche Felder fehlen? (4-3)
<i>Läufer</i>	<i>b8 c7 d8</i>	<i>c3 d4 f6</i>
Turm Läufer Springer	a7 c7 d7	e3 d4 b6
Bauer	d7 a6 c5	g8 e6 b3
Springer	d5 c7 b5	g2 e4 c6
Läufer	a8 c6 d5	b3 e2 g4
König Turm	b5 a7 c6	f4 e3 a3

### 21: Materialverhältnis / Wer hat etwas mehr?: A

- 1) Weiß hat 1 Punkt mehr.
- 2) Weiß hat 0 Punkte mehr.
- 3) Schwarz hat 1 Punkt mehr.
- 4) Schwarz hat 1 Punkt mehr.
- 5) Schwarz hat 2 Punkte mehr.
- 6) Weiß hat 1 Punkt mehr.
- 7) Weiß hat 0 Punkte mehr.
- 8) Schwarz hat 3 Punkte mehr.
- 9) Weiß hat 3 Punkte mehr.

### 23: Clever Schach parieren / Matt verhindern: A

- 1) 1. Tc8+ Kh7! (1. ... Kg7? 2. Dg8#)
- 2) 1. Sc6+ Kc8! (1. ... Ke8? 2. Td8#)
- 3) 1. ... Txc4+ 2. Dg3! (2. Kh1? Df3#)
- 4) 1. Ld6+ Kg8! (1. ... Se7? 2. Th8# ; 1. ... Te7? 2. Th8#)
- 5) 1. Df6+ Kc8! (1. ... Ke8? 2. De7#)
- 6) 1. Txc6+ Kh8! (1. ... hxc6? 2. Dh6#)
- 7) 1. Dd8+ Tf8! (1. ... Txd8? 2. Txd8#)
- 8) 1. ... Lb6+ 2. Kg3! (2. Kf1? Dd1# ; 2. Dxb6? axb6)
- 9) 1. Lc4+ d5 (1. ... Kh8 2. Txf8#)
- 10) 1. Dc7+ Td7 (1. ... Kh6 2. Dh2+ Lh3 3. Dxc3#) 2. Dxd7+ Kh6
- 11) 1. Dc8+ Dd8! (1. ... Txc8? 2. Txc8+ Dd8 3. Txd8#)
- 12) 1. ... Lxc3+ 2. Kxf5! (2. Kd6? Dc6# ; 2. Kd5? Dc6#)

### 24: Clever Schach parieren / Materialverlust verhindern: A

- 1) 1. Lxe7+ Kxe7! (1. ... Dxe7? 2. Dxc4)
- 2) 1. Dxd8+ Sxd8! (1. ... Txd8? 2. Lxe6)
- 3) 1. ... Td1+ 2. Kg2! (2. Lf1? Lh3)
- 4) 1. ... Lf4+ 2. Kg2! (2. Sxf4? Dxc1)
- 5) 1. ... Sf4+ 2. Lxf4! (2. Kh1? gxc6)



- 6) 1. ... Lc5+ 2. Kf1 (2. Kh2 Ld6+; 2. Kh1 Te1+)
- 7) 1. Lg5+ Kd7! (1. ... hxg5? 2. Dxe6)
- 8) 1. De5+ Kf7 (1. ... Kf8 2. Dxh8+; 1. ... Kg8 2. Sf6+)
- 9) 1. ... Dxc7+ 2. Dg2! (2. Kh1? Dxd4)
- 10) 1. Se6+ Lxe6 (1. ... Kf7 2. Sxd8) 2. Dxd8 Ld5+ 3. Dxd5 cxd5
- 11) 1. Db3+ Le6 (1. ... Kh8 2. Txe4)
- 12) 1. Dg3+ Sg4+ (1. ... Kf7 2. Txc3)

### **25: Clever Schach parieren / Material gewinnen: A**

- 1) 1. ... De4+ 2. f3
- 2) 1. ... Lh4+ 2. g3
- 3) 1. ... Le5+ 2. Kd5
- 4) 1. ... Te6+ 2. Se5+ und Schwarz verliert einen Turm (sonst 3. Lxa6)
- 5) 1. ... Dd5+ 2. e4
- 6) 1. ... Txe4+ 2. Kf3
- 7) 1. ... Txe3+ (1. ... Sxe3 2. Te1) 2. Kd4
- 8) 1. ... Db6+ 2. Lf2
- 9) 1. ... Dd4+ 2. Le3
- 10) 1. ... Da5+ 2. b4
- 11) 1. Le5+ fxe5+
- 12) 1. Db5+ c6

### **26: Matt / Visualisieren: D**

- 1) 1. Sc4 exd3 2. De5#; 1. Sc4 e3 2. Dd6#; 1. Sc4 Kxd3 2. Dd2#;  
1. Sc4 Kd5 2. Dd6#
- 2) 1. Da6 e4 2. Dxd6#; 1. Da6 Le7 2. Dc4#; 1. Da6 Ke4 2. Dd3#;  
1. Da6 Kd5 2. Dc4#
- 3) 1. Dc3 b2 2. Sb6#; 1. Dc3 Lc5 2. Da5#; 1. Dc3 Lb4 2. Dxb4#;  
1. Dc3 b4 2. Da1#
- 4) 1. Df3 d2 2. Ta4#; 1. Df3 d4 2. Df7# ; 1. Df3 Kb3 2. Dxd5#;  
1. Df3 Kd4 2. Df4#
- 5) 1. Dh3 c3 2. Dxc3#; 1. Dh3 Kd4 2. De3# ; 1. Dh3 Kb4 2. Da3#;  
1. Dh3 Kc6 2. Dc8#
- 6) 1. De3 exd1D 2. Dc3#; 1. De3 Th3 2. Tc1#; 1. De3 exd1S 2.  
Sa3+#; 1. De3 Kxd1 2. Dd2#

## 26: Matt? Ja oder nein

(4-2)	(4-3)
ja	nein
nein	nein
nein	nein
nein	ja
ja	nein
ja	ja

## 27: Matt / Visualisieren: E

1. Dd4 e6 2. Sd6#; 1. Dd4 e5 2. Dg4#; 1. Dd4 Ta8 2. Sg7#;  
1. Dd4 Ke6 2. Dd5#
1. Lg3 a5 2. Db5#; 1. Lg3 Lb7 2. Dd6#; 1. Lg3 Kd7 2. De8#;  
1. Lg3 Kb7 2. Dc7#
1. Lh8 h6 2. Df5#; 1. Lh8 h5 2. Dg7#; 1. Lh8 Kh6 2. Dg5#;  
1. Lh8 Kf7 2. De8#
1. Sb7 Kb5 2. Dc4#; 1. Sb7 Kxb7 2. Dc8#; 1. Sb7 Lb7 2. Da4#;  
1. Sb7 b5 2. Dc6#
1. Sd2 e3 2. De5#; 1. Sd2 Kc3 2. Le5#; 1. Sd2 Ke3 2. Dc5#;  
1. Sd2 Kd5 2. Dd6#
1. Td4 f6 2. Txc4; 1. Td4 Ld5 2. Db4#; 1. Td4 Lb5 2. Da7#;  
1. Td4 Kxd4 2. De5#

## 27: Matt in einem Zug

(4-2)	(4-3)
Tb7#	f8D#
Dd6#	Sc6#
Df8#	Lc3#
Se6#	Le4#
g4#	Dc5#
g7#	Db4#

## 28: Matt / Visualisieren: F

1. Ta4 Kc4 2. Dd3#; 1. Ta4 d5 2. Df4#; 1. Ta4 e5 2. Dd3#;  
1. Ta4 Sc5 2. bxc5#
1. Kb2 Dxc6 2. Db3#; 1. Kb2 c4 2. Da3#; 1. Kb2 Ka5+ 2. Db5#  
1. Kb2 Sc7 2. Dc3#
1. De3 g5 2. Tf4#; 1. De3 h5 2. Df4#; 1. De3 Kh5 2. Th3#;  
1. De3 Kh4 2. Th3#
1. a5 Kc5 2. Sd3#; 1. a5 Ka3 2. Da4#; 1. a5 Kxa5 2. Db5#;

1. a5 Kc3 2. Dd2#
- 5) 1. Df5 Kh6 2. Dxh7#; 1. Df5 Kh4 2. Dh3#; 1. Df5 Sxg5 2. Dxc5;  
1. Df5 Sf6 2. Sf3#
- 6) 1. Sc4 d5 2. Df7#; 1. Sc4 Kd5 2. Dd6#; 1. Sc4 Kf5 2. Dxd7#;  
1. Sc4 d6 2. Df7#

## 28: Matt ausdenken

(4-2)	(4-3)
Da1	Sf3 Lh3
Ta7 Sc6	Kc2 Db1
Tb5 Sc7	Ke6 Tg8
Tb6 Sc4	Kb6 Ta8
La6 Lc7	Db7 Lc6
Sc3 Sc6	Da6 Ld6

## 29: Matt / Visualisieren: G

- 1) 1. Dg4 Ke5 2. Dxc5#; 1. Dg4 c4 2. Dd4 ; 1. Dg4 e5 2. c4#;  
1. Dg4 Sf3 2. De4#
- 2) 1. Dh8 Kxf5 2. Se5#; 1. Dh8 g4 2. De5#; 1. Dh8 Kg3 2. Dh2#;  
1. Dh8 Ke3 2. Dd4#
- 3) 1. c4 d3 2. Dd5#; 1. c4 Sf4 2. Dc7#; 1. c4 Kxc4 2. Db5#; 1. c4 dxc3 2.  
Txc3#
- 4) 1. f4 Sxe5 2. Dh2#; 1. f4 Lf1 2. Dxc4#; 1. f4 g3 2. Dh1#; 1. f4 gxf3 2.  
Dg4#
- 5) 1. Lf1 Sb7 2. Dc4#; 1. Lf1 Kc6 2. Db5#; 1. Lf1 Ke6 2. d5#; 1. Lf1 f4  
2. De4#
- 6) 1. Db7 e2 2. Dxb6#; 1. Db7 Sxf4 2. Dxc7#; 1. Db7 Sa4 2. Dd5#; 1.  
Db7 axb4 2. Dxb6#

## 29: Wie oft Matt?

(4-2)	(4-3)
1x	3x
1x	2x
2x	2x
0x	2x
3x	2x
2x	1x

**31: Schlage eine ungedeckte Figur / Materialgewinn ja / nein: A**

- 1) nein 1. Dxe4 Lb7
- 2) nein 1. Dxe2 Df4#
- 3) nein 1. ... Dxc6 (1. ... Dc5!) 2. Dh6
- 4) Zeichnung
- 5) ja 1. Txx7 Lh3+ 2. Kh1 Tf1+ 3. Tg1
- 6) ja 1. Txe7 Tc1+ 2. Te1
- 7) nein 1. Dxd5 Lb7
- 8) nein 1. Dxd3 Dxh2#
- 9) nein 1. Dxd4 Lc5
- 10) ja 1. Dxc5 Lb6 2. Dxb6
- 11) nein 1. Dxf7 De3+
- 12) ja 1. Dxf8 Dd4+ 2. Df2

**32: Schlage eine ungedeckte Figur / Materialgewinn ja / nein: B**

- 1) nein 1. Dxd7 Dxf2+ 2. Kh1 Dg1#
- 2) nein 1. Dxe2 Dd4+ 2. Lf2 Dxa1+
- 3) nein 1. Txc7 Ld3+ 2. Kg1 Te1#
- 4) ja 1. Txf4 Te1+ 2. Kf2 (2. Tf1? Ld4+ 3. Kh1 Txf1#)
- 5) ja 1. Lxc6 Dd4+ 2. Kg2 Dxa1 3. Lxa8
- 6) nein 1. Dxx4 Dxe5+
- 7) nein 1. Txe7 Df3#
- 8) nein 1. Dxa4 Dg4#
- 9) nein 1. Dxf5 Dd1#
- 10) nein 1. Txb6 Ld4+ 2. Kf1 Lxb6
- 11) ja 1. Dxf4 Lg5 2. Txx5
- 12) ja 1. Txx6 Lf5+ 2. Le4+

**33: Zweifacher Angriff / Materialgewinn ja / nein: A**

- 1) nein 1. Lxe4 dxe4 2. Sxe4? Dxh2#
- 2) ja 1. Lxe6 Sxe6 2. Sxe6+
- 3) ja 1. ... Lxf4 2. Lxf4 Dxf4
- 4) ja 1. Sxd6 Lxd6 2. Dxd6 (2. ... Dxx2+? 3. Lxx2)
- 5) nein 1. Lxx7 Dg5
- 6) nein 1. Txf7 Lxd5+
- 7) ja 1. Txc6 bxc6 2. Lxc6+
- 8) nein 1. Lxb5 Th4+
- 9) nein 1. Txf6 Lxf6 2. Dxf6 Dxc4+
- 10) nein 1. ... Sxe4 2. Sxe4 Dxe4 3. Lxb6

- 11) ja 1. Sxd6 Sxd6 2. Txd6 (2. ... Te1+ 3. Kh2)  
 12) ja 1. Lxe5 Lxe5 2. Dxe5 Dd3#

**34: Zweifacher Angriff / Materialgewinn ja / nein: B**

- 1) nein 1. ... Lxh5 2. Sxh5 Kxh5? 3. Th7#  
 2) nein 1. ... Sxe4 2. Le3+  
 3) ja 1. Sxh5 Sxh5 2. Lxh5 Db5+ 3. Le2 ; 1. Lxh5 Sxh5  
 2. Sxh5 Dd1#  
 4) ja 1. Txe2 (1. ... Sd4+? 2. Lxd4)  
 5) nein 1. Txb7 Txb7 2. Lxb7 Tc1+; 1. Lxb7 Txb7  
 6) ja 1. Txa6 Db1+ 2. Df1  
 7) nein 1. Dxe5 Lxc4  
 8) ja 1. ... Sxf4; 1. ... Sxd4? 2. Sd3+  
 9) ja 1. ... Sxd4; 1. ... Sxf4 2. Sf3+  
 10) ja 1. ... Lxe4 2. Sxe4 Txe4 3. Td8+ Te8  
 11) nein 1. ... Sxd4 2. Lg2+ Ke5 3. Lxd4+  
 12) ja 1. Dxc4+ Dxc4 2. bxc4 (2. ... Tb8+ 3. Tb3)

**35: Sichere Züge**

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(2-3)
Sb4	Se3	Kd4	Sb1
Sa6	Se8	Kg5	Se6
Sf6	Sb7	Kh7	Ld4
Se2	Sa4	Kf7	Sa7
Se7	Kb8	Sh4	Sg8
Sg4	Kh2	Sd7	Sb5

**35: Routenplaner**

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
Tg7	Sd2	Sb4	Sh3
Tc6	Th2	Th2	Se5
Tg5	Tg7	Tb5	Lh6
Ld7	Le2	Tc1	Ld8
Le8	Lf4	Le1	Tf3
Se5	Sc4	Lb3	Tg1
	Se3	Se4	Sf5

**37: Materialgewinn / Angriffsziel König: A**

- 1) 1. ... d5 2. Lb5+  
 2) 1. Lb5 Tf8+

- 3) 1. Ke4 Sd6+
- 4) 1. Kg5 Sh7+! (1. ... Se4+? 2. Kf4)
- 5) 1. ... a3 2. Tg2+ (2. Tb8+? Tf8)
- 6) 1. ... Kf6 2. Sxg4+ (2. Sd6+? Ke7!) 2. ... fxg4 3. Kxb4
- 7) 1. Dxe8 Dxf1+
- 8) 1. Lg5 Td1+
- 9) 1. ... b6 2. Dc4+
- 10) 1. c4 Sc3+
- 11) 1. Le3 Sxb3+ (1. ... Sd3+? 2. Kd2)
- 12) Zeichnung

### **38: Materialgewinn / Aanvalsdoel hout: A**

- 1) 1. ... Sb3 2. Tc3
- 2) 1. ... Lb6 2. c5
- 3) 1. ... Sxe4 2. Dd7
- 4) 1. ... Le5 2. d4
- 5) 1. ... Sxb3 2. Sxc6
- 6) 1. ... Sa5 2. Lxe6 fxe6 3. bxa5
- 7) 1. ... Lxe2 2. exf6 Lxd1 3. exd8D Taxd8 4. Taxd1
- 8) 1. ... Lf5 2. Tf1
- 9) 1. ... La3 2. Dc7
- 10) 1. ... Sc5 2. Dg4
- 11) 1. ... La4 2. b3
- 12) 1. ... fxe4 2. Lc2

### **39: Materialgewinn / Angriffsziel Material: B**

- 1) 1. ... Le3 2. Dc2
- 2) 1. ... Lg4 2. f3
- 3) 1. ... Lf6 2. Td1 (2. Te1 Sxa2 3. Te8+ Sf8)
- 4) 1. Lxc8 Ld3
- 5) 1. Lg5 f6
- 6) 1. ... Dc3 2. Dxc3 Txc3 3. Lxb6
- 7) 1. Lxd4 Sxd5
- 8) 1. ... Lxe2 2. fxe7
- 9) 1. ... Td8 2. g3
- 10) 1. ... Tg6 2. h3
- 11) 1. Se4 Dd5
- 12) 1. Sxf7 Sd5

#### **41: Vergleichen / Unterschied entscheidend?: A**

Reihe 1: Der weiße Turm steht auf einem anderen Feld. Rechts kann Schwarz den Freibauer stoppen mit 1. ... Th3+ und 2. ... Tb3.

Reihe 2: Der weiße König steht auf einem anderen Feld. Links rettet 1. Sc6 Txf5? 2. Se7+. Rechts geht das nicht, weil 2. ... Txf5+ mit Schach ist.

Reihe 3: Links steht der Läufer gedeckt. Das macht viel aus. Weiß hat Zeit, die Mattdrohung zu verhindern. Rechts verliert Weiß eine Figur.

Reihe 4: Der g-Bauer steht auf einem anderen Feld. Links gewinnt 1. Lxh7+ Material. Rechts nicht: 1. Lxh7+ Kxh7 2. Txd8 Lxh3+.

#### **42: Vergleichen / Unterschied entscheidend?: B**

Reihe 1: Der weiße König steht auf einem anderen Feld. Rechts gewinnt 1. ... Lb4+ Material.

Reihe 2: Schwarzer Läufer auf d5 und a8. In beiden Stellungen droht Weiß matt auf h7. Schwarz kann decken mit 1. ... Tb7 aber links hilft das nicht wegen 2. Sxd5 mit Figurenverlust.

Reihe 3: Der b7-Bauer ist rechts nach c6 umgezogen. Die Verteidigung 1. Dxd5 Dxd5 2. Lc4 geht daher nur links.

Reihe 4: Der schwarze König steht auf einem anderen Feld. Links gewinnt Weiß einen Turm mit 1. Dxb6.

#### **44: Verteidigen / Verteidige gegen Matt: A**

1) 1. ... Sh3 2. Le5+ Ka8 3. Txb3

2) 1. Tc6 Db5

3) 1. ... Tg3 2. e5

4) 1. ... Sg4 2. h4

5) 1. ... Dxb3 2. f3! (2. f4? Dg3+ 3. Dg2 Dxb2# ; 2. Lf4? Dg2#)

6) 1. ... Te2 2. Tg1

7) 1. Dc3 Kf8! (1. ... e5? 2. Txe5)

8) Zeichnung

9) 1. ... Df4 2. Kg1 Dh2+ 3. Kf1

10) 1. Dh5 f5! (1. ... Te8? 2. Dh7+ Kf8 3. Dh8#)

11) 1. ... Lf3 2. fxe3

12) 1. ... Ta2 2. Kg1

#### **45: Verteidigen / Verteidige gegen Matt: B**

1) 1. ... Th5 2. Kf1 Th1+ 3. Sg1

2) 1. ... Dh3 2. Se6+ Kh8 3. Sf4

- 3) 1. ... Dh3 2. Da6+ Kg7 3. Df1
- 4) 1. ... Tb1 2. Te6+ Kd7 3. Te1
- 5) 1. ... Tg8 2. Tc2+ Kb8 3. Tc1
- 6) 1. ... Tg3 2. Tg6+ Txg6 3. Sxg6
- 7) 1. ... Se2 2. Se7+! (2. h3? Tg1+ 3. Kh2 Lc7+)
- 8) 1. ... Thc2 2. Tb7+! (2. Tb4+? Kc8 3. Tb1 Kxd7) 2. ... Kc8 3. Tb1
- 9) 1. Ld5 Tc1+ 2. Kf2 Lc2
- 10) 1. Dh5 f5
- 11) 1. ... Td8 2. Tf8+ (2. Dd7 De8 gewinnt kein Material)
- 12) 1. ... Td6 2. Tf8+ Kxf8 3. Dxh5

#### 46: Angriff: B

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(2-3)
Te1	Dg2	Te6	Lf2
Se8	Dg6	Th2	Lb4
Sc6	Dh5	Tg5	Le8
Sg2	Tb5	Tb3	Tc7
Dd2	Tf1	Le7	Tb7
Db1	Sb3	Ld1	Te2

#### 46: Samenwerking

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
d5 h6	d7 f1 f5	c4 d5 f1 f5	f4 g3
e4 g4	b2 b6 e3	a4 d1 d5 e4	a1 f4 f6
e7 g3	b6 d2 d4 h6	d2 e3 g3	a8 b1 c2 d5 g2
a4 d5	c2 g2 h1 h7	c8 f5	b8 c7 d6 e3 h6
a5 d4 d8 e5	a6 c6 e4 e8	d1 g6	a1 b2 b8 h1 h7
c4 c6 h1	b4 b8 d6 f6 h6	a1 f6	a2 b8 c7 f2 g1 h7
	b3 b7 e4 f4 g4	b2 b7 c6 g6	a5 b5 c2 c4 c6

#### 48: Fesselung / Fessele: A

- 1) 1. 0-0 Lc5
- 2) 1. Lxb7 Tb8
- 3) 1. Sf3 Lf4
- 4) 1. f4 Lc5
- 5) 1. 0-0-0 Lh6
- 6) 1. ... Sg6 2. Lh5
- 7) 1. Sd2 Ld4
- 8) 1. Tc2 La4
- 9) 1. Tae1 Lb4



#### 48: Matt (#), Patt (=) oder spielen (→)

(4-2)	(4-3)
Patt	Patt
Kh7	Kxb3
Matt	Matt
Patt	Patt
Kd7	Ka8
Matt	Matt

#### 49: Fesselung / Fessele: B

- 1) 1. ... Dxe4 2. Lb1
- 2) 1. Sxd7 Lf4
- 3) 1. Tab1 Td8
- 4) 1. ... Td3 2. Tb8
- 5) 1. ... Lxb3 2. Tb8
- 6) 1. Sxe6 Dxe6 2. Ld5
- 7) 1. ... Sxd3 2. Sxd3 Ld4
- 8) 1. ... Sxe3 2. Dxe3 Lxd4
- 9) 1. ... Dg2+ 2. Ke2 Te4

#### 50: Brett

Rundreise über Diagonalen

(4-1)

*c1 a3 f8 h6 c1*

a4 e8 h5 d1 a4

g8 a2 b1 h7 g8

e1 a5 d8 h4 e1

a6 c8 h3 f1 a6

Greif alle Felder an!

(4-2)

*Sb4*

*Sd4*

*Se7*

*Sf2*

*Sc4*

#### 51: Abzugsangriff / Mix: A

- 1) 1. Dxf6 Lxa2+
- 2) 1. Lf4 Ld4+
- 3) 1. ... Dxd4 2. Lb5+
- 4) 1. ... Kc5 2. Sb3+
- 5) 1. dxc5 Lh2+
- 6) 1. ... Dxd4 2. Lh6+
- 7) 1. Se4 Sxf3+
- 8) 1. g3 Sxc3
- 9) 1. Sd2 Lh2+

### 50: Wo steht der König matt?

(4-2)            (4-3)  
Kd8            Kc8  
Ka3/a4        Kf8  
Kd1            Kh8  
Ke1            Ke8  
Ke8            Ka5  
Kh5            Kf5

### 51: Abzugsangriff / Mix: B

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| 1) 1. ... bxc3 2. e5+ | 6) 1. Td8 Lxh3+ |
| 2) 1. Lb3 c4+         | 7) 1. Te1 Sb4   |
| 3) 1. ... Ld4 2. Sxd4 | 8) 1. Tf2 Sg4+  |
| 4) 1. Sg5 dxc4        | 9) 1. Lf4 d5    |
| 5) 1. Dg3 Sc4         |                 |

### 51: Mache einen sicheren schwarzen Zug

(4-2)            (4-3)  
Sa7            Sd8  
Sd8            Sc5  
Se7            Sc5  
Sa7            Sb3  
Sf5            Sc3  
Sg8            Se1

### 52: Ausschalten der Verteidigung / Mix: A

- |                              |                            |
|------------------------------|----------------------------|
| 1) 1. ... De8 2. Lxf6        | 6) 1. Dxb6 Txd2 2. Dc6 De6 |
| 2) 1. Se4 Lxe4               | 7) 1. ... Sdc4 2. f4       |
| 3) 1. Lg5 Lxf3 2. Dxf3 Dxc5  | 8) 1. ... Lf5 2. Dd6+      |
| 4) 1. Se4 Dxc2+ 2. Kxc2 Txe4 | 9) 1. ... Sa4 2. Lb4       |
| 5) 1. ... Ld7 2. Txd7        |                            |

### 52: Routenplaner

(4-2)	(4-3)
La7-b6-a5-c3	Sb5-d4-c2-e1
La7-e3-d2-c3	Sf6-h7-g5-f3
La7-b8-d6-b4	Sc3-d5-f6-g8
Ld7-e8-g6-b1	Se1-g2-h4-f5 / Se1-c2-d4-f5
Ld7-e6-a2-b1	Se4-g5-f7-d8
Lf3-e2-c4-f7	Sb4-d3-f2-h3

### 53: Ausschalten der Verteidigung / Mix: B

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 1) 1. ... Td8 2. Txd8+                | 6) 1. e6 Txd3                          |
| 2) 1. ... Dc5 2. Le3 (2. b4?<br>Dxf2) | 7) 1. ... Txd1 2. Txd1 h4              |
| 3) 1. Dxa4 Te1+ 2. Kg2 Dxa1           | 8) 1. Df1 Lh2+ (1. ... Lb6? 2.<br>Sd4) |
| 4) 1. Td2 Tf1+ 2. Kg3 Dxe3            | 9) 1. Dc4 Lxd2 2. Sxd2 Txd4            |
| 5) 1. ... Dxa6 2. Se6+                |  |

### 53: Brett

Greif alle Felder an!	Feld ? ist 3x angegriffen
(4-2)	(4-3)
Dd2	g5
Dh2	c4
De8	h5
Dg6	e5
Dd1	b7

### 54: Routenplaner

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
Lh4-g5-c1-b2	Sg2-e1-d3-c5	Sb1-d2-f3-e5	Lh8-c3-e1-f2
Le8-h5-f3-h1	Sb2-d3-f4-e6	Sf3-d2-e4-f6	Lh7-f5-h3-g2
Ld1-a4-c6-g2	Se1-d3-c5-a4	Sd4-e6-g5-h7	Lb5-e8-f7-a2
Lc1-g5-h4-f2	Sd8-e6-c5-a4	Sa4-b6-d5-f4	Lg1-b6-d8-e7
Lf7-b3-a4-c6	Sg7-h5-f6-d5	Sb6-a4-c3-e2	Lb7-c8-f5-h7
Lf2-c5-f8-g7	Sc6-e5-g4-f2	Sc2-d4-e2-g3	Lh2-f4-c1-b2
	Sb5-d6-f5-h4	Sc5-d7-e5-f3	Lf7-c4-f1-g2

### 55: Test / Mix: A

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1) 1. Ld3 Sxd4         | 6) 1. ... Sxe5 2. dxc5 |
| 2) 1. Sxe4 Txe4        | 7) 1. Dd5 Lxh2+        |
| 3) 1. ... Sxd4 2. Lxd4 | 8) 1. ... Sf3+ 2. Txf3 |
| 4) 1. Dh5 Dxd3+        | 9) 1. Tb1 Sd6          |
| 5) 1. dxe6 bxc3        |                        |

### 55: Fangen

(4-2)	(4-3)
Se4	Te6
La4	Ta7
Ld2	Tb7
Dd5	Ta2
Tc6	Se4
Db4	Tg5

### 56: Test / Mix: B

- |                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) 1. Le7+ Ke8 (1. ... Dxe7 2. Dc8+) | 6) 1. ... Lxh3 2. Dxf6+ Kg8 3. Txh3 |
| 2) 1. ... Lh6 2. Sc4                 | 7) 1. d5 Se7 2. Dd4                 |
| 3) 1. Tbc1 Sxe2+                     | 8) 1. cxd5 Dxc1                     |
| 4) 1. ... Ld3 2. Dd4+                | 9) 1. ... Lf7 2. Sxh5 Lxh5 3. De6+  |
| 5) 1. Dxe7 La3                       |                                     |

### 56: Verteidige gegen Matt

(4-2)	(4-3)
g4 (g3)	a3 (a4)
bxc3	b3
Lb7	Kb1
Da7+	Dh1
Txf2	Dh3
Kb1	g8S+ (1. g8D? Df6+ 2. Dg7+ Dxc7#)