

Stufe 3 mix

3

1. ... ♖f4+ 2. ♗xd4 ♗xd4 (Abzugsschach wobei die Röntgendeckung des schachbietenden Läufers nötig ist. Nach 1. ♗d2+ zieht Weiß den König und und auf jedes andere Abzugsschach folgt 2. ... ♗xd4.
- 2) 1. ♖d2 (1. ♖d3? ♗f4+) (Doppelangriff: Röntgenangriff).
- 3) 1. ♖c3+ ♖xc3 Patt (Verteidigung durch Patt)
- 4) Weiß beutet das Übergewicht an Material auf dem Königsflügel aus. Schwächung provozieren und mattsetzen.
 1. ♖e4 g6 2. ♖e5+.
 1. ♗e6 ♗f6. Schwarz kann die Mattdrohung einfach decken.
 1. ♗f7+ ♗xf7 2. ♗xf7 ♖xc3 eine schlechte Idee, auch wenn das Springerschach Materialgewinn einbringt. Der Springer ist als Angreifer hier stärker als der Turm.
- 5) 1. ... ♗d5 2. ♗xd5 ♖xg4+ 3. ♗f1 cxd5. Schwarz greift den gefesselten Turm auf f5 an. Weiß kann den Turm nicht decken und durch den Zwischenzug mit Schach gewinnt Schwarz einen Turm.
- 6) 1. ♗g6+ hxg6 2. ♗h3# (Matt in zwei durch Zugang)
- 7) 1. ... b5 2. ♗xd4 bxa4 (Fangen)
- 8) 1. ... ♗f4 2. ♗g1 und Schwarz kann wählen: 2. ... ♗xe2 und 2. ... ♖g5+ sind am schnellsten (Abzugsangriff)
- 9) 1. ... ♖xc1+ 2. ♗xc1 ♗d1+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt). Der Turm auf c8 fesselt ♗d8 und deshalb ist gleich 1. ... ♗d1+ nicht geschickt. Ablenken also und nicht schlagen.
- 10) 1. ♗f8+ (nach 1. ♗xc7 ♗c5 2. ♗b7 ♗xe4 kann Schwarz weiterspielen) 1. ... ♗g7 2. ♗8f7+ ♗h6 3. ♗h1+ ♗g5 4. ♗g1+ (Dauerschach)
- 11) 1. ♗xg4 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. h4 (1. ♗f6? h4 2. ♗xh4 ♗g2) 1. ... ♗g4 2. ♗f6. Der einzige Weg, den letzten Bauern auf dem Brett zu behalten.

4

- 1) 1. ... ♗xh3+ (dank der Fesselung) 2. ♗g1 ♗xh4 (Doppelangriff: Turm)
- 2) 1. ... ♗g7 (1. ... ♗g7? 2. ♗h6+) (Verteidigung gegen Freibauer)
- 3) 1. ♖xh7+ ♗xh7 2. ♗h4# (Zugang und Doppelschach)
- 4) 1. c4 d3 2. a5 (das Quadrat)
- 5) 1. ♗b6+ cxb6 2. ♖a8# (Matt in zwei durch Zugang und Bahnräumung)
- 6) 1. ♖b7 ♖d8. Einziger Zug, der Turm muss ♗a7 weiter decken.
- 7) 1. ♗d8+ ♖xd8 2. ♖xe6# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 8) 1. ... ♖f8 (1. ... ♗h7 2. ♖e4+) (Schach aufheben – Doppelangriff vermeiden)
- 9) In dieser Jugendpartie zog Schwarz 1. ... ♗a8. Unlogisch, einen angegriffenen Bauern durch einen aktiven Turm zu decken. Der letzte weiße Zug ♗d4-a4 droht einen entscheidenden Abzugsangriff. Nur den Turm angreifen pariert die Drohung und gibt noch Gegenspiel:
 1. ... b5 2. ♗xa7 b4 und e4 fällt.
 1. ... a6 2. e5 verliert Material.
 1. ... ♗fe8 2. e5 verliert Material.
- 10) 1. ♗xb3 ♖xg4 (1. ... ♗c4 2. ♗d4; 1. ... ♗xb3 2. ♖xb4) 2. ♗xg4. Figurengewinn dank der Röntgendeckung.
- 11) 1. ... ♗f4! Gewinnt den Springer, sonst kommt der König nach dem Zug 2. ... d2 nicht mehr ins Quadrat (Van Zuylen van Nyevelt 1792)
- 12) 1. ♗h8+ (1. ♗b6? ♖a7+) 1. ... ♗a7 2. ♗h7+ ♗b8 3. ♗b6. Zwei schlaue Zwischenzüge verhindern das Schach auf a7.

5

- 1) 1. ♗xc7+ ♖xg2 2. ♖b8# (Abzugsschach) Der Vordermann wird Helfer.
- 2) 1. ♖h8+ ♗xh8 2. ♗xf8# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 3) 1. ... ♗xd4 2. c3 ♖f6 Der Gegenangriff auf die Dame rettet die gefesselte Figur.
- 4) 1. g8♖+ ♗xg8 Patt (Verteidigung durch Patt)
- 5) 1. ♗d5 ♗xd5 (1. ... ♗xd5 2. e8♖#; 1. ... ♗xb7 2. e8♖# (2. ♗xb7? ♗e8) 2. b8♖+ (Freibauer einlösen)
- 6) 1. ... g5 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt)
- 7) 1. ♗g5 ♖g6 2. ♗xe7 (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 8) Kann Weiß den h-Bauern aufhalten?
 1. ♗xg6+ gewinnt, denn nach 1. ... ♗f7 2. ♗f6+ kommt der Turm auf f1. Nach 1. ... ♗h8 2. ♗g5 h1♖ 3. ♗h6 gewinnt Weiß einfach das Bauernendspiel. Nach ♗xe6 ist Weiß schon auf einem Schlüsselfeld. Sieht man das, dann braucht man nicht weiter zu schauen.
 1. ♗g1 Ohne den e-Bauer würde dieser Zug für ein Remis ausreichen. Umwandlung in eine Dame oder Turm ist Patt, Umwandlung in einen Läufer verliert alle Bauern. Schwarz darf sich beim e-Bauer bedanken.
 1. ♗xg6 g1♖ ist unmittelbar zu verwerfen.
- 9) 1. ♗e1 ♗xh3+ 2. ♗e3 (Verteidigung gegen Doppelangriff – Röntgenangriff)
- 10) 1. ♗f7 nutzt die verwundbare Lage der schwarzen Figuren. Den Läufer decken geht nicht (1. ... ♗c8 2. ♗e6+) und Schlagen

auf f7 gibt Weiß einen nicht aufzuhaltenden Freibauer.

- 1) 1. ♖c5+! (1. ♖xa8? Patt) 2. ... bxc5 3. ♖xa8 (Patt vermeiden) (Tarasiuk 2013)
- 12) 1. ... ♖b1 2. ♗f3 (2. ♖f1 ♗a1) 2. ... ♗a1. Die Übermacht der schwarzen Figuren beutet die Verwundbarkeit der Grundreihe aus.

6

- 1) 1. ♗xa3+ (1. ♖b2 ♖c4+ 2. ♖a1 d2; 1. ♖a1 ♖c2+ 2. ♖b1 ♖a3+ 3. ♗xa3+) 1. ... ♖xa3 2. ♖c5# (Matt in zwei): Hinlenken)
- 2) 1. ♖a8+ ♖b7 (1. ... ♖d7 2. ♖xd2+) 2. ♖xd8 (Röntgenschach und Röntgendeckung)
- 3) Zeichnung
- 4) Weiß hat einen verwundbaren Bauer auf e4 (der kann nicht von einem anderen Bauer gedeckt werden). Der Bauer steht auch dem Läufer im Weg.
 1. ♖d5 ♗c5+ (1. ... ♖xd5 2. exd5) 2. ♖h1 ♖g4 3. h3
 1. ♖f5 ein aktiver Zug, aber alleine kann der Springer nichts ausrichten. Schwarz zieht 1. ... ♗c5+ und 2. ... ♖e5. Der weiße Läufer bleibt inaktiv.
 1. ♗f2 verhindert nur, dass Schwarz auf e4 nimmt (1. ... ♖xe4 2. ♖xe4 ♗xe4 3. ♗xf7+). Schwarz kann 1. ... ♗c5 oder 1. ... ♖ad8 ziehen. Der e-Bauer bleibt schwach.
- 5) 1. ... ♖d8 2. ♗d7 ♖b6+ Die Dame kann b6 nicht weiter decken. Eine versteckte Fesselung.
- 6) 1. ♖d6# (Matt in einem dank einer gefesselten Figur ist kein guter Verteidiger)
- 7) 1. ... ♖xd2 (1. ... ♖c4 2. ♗c7) 2. ♖xd2 ♗f1+ 3. ♖d1 ♗f4+ (Dauerschach)
- 8) 1. ♖d5 ♖f8 2. ♖xb6+ (oder 2. ♖d7+) (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 9) 1. ... f5 2. ♖g2 ♖f4+. Mit dem Bauern auf g3 scheint der Springerzug nach f4 unmöglich. Das macht Fehler wie 2. ♖g2 (richtig ist 2. exf5 um den schwarzen e-Bauer verwundbarer zu machen) schon verständlich.
- 10) 1. ... ♗b7+ (nach 1. ... ♗b1+ entwischt der König nach h3) 2. ♗c6 ♗xc6+ 3. ♖xc6 ♖xc6 Dazwischenstellen auf c6 ist erzwungen und scheint ein sicherer Zug, aber Schwarz gewinnt dank der Röntgendeckung einen ganzen Turm.
- 11) 1. ... ♖e4+ 2. ♖f1 ♖xd3+ (Abzugsschach). Der Hintermann jagt, der Vordermann sucht ein geeignetes Angriffsziel aus. Das ist nicht der Turm, weil Weiß weiterhin matt auf e8 droht.
- 12) 1. ... ♖f4+ (1. ... ♖e3+? 2. ♖g1) 2. ♖g1 ♖h3# (Doppelschach). Der Hintermann ist gefesselt, sodass Matt auf g2 nicht möglich ist.

7

- 1) 1. b3 ♖xh4 2. c7 (Freibauer einlösen)
- 2) 1. ... ♖h8 (1. ... ♖xe7 2. ♖f6+) (Schach aufheben und Doppelangriff vermeiden)
- 3) 1. ... ♗e1+ 2. ♖f1 ♗xf1+ 3. ♖h2 ♗e2+ 4. ♖h1 ♗e1+. Remis durch Dauerschach. Weiß darf die Dame nicht mit Schach auf e5 schlagen lassen.
- 4) 1. ... ♖d2+ 2. ♖g3 ♖xe3 (Wegjagen + Material)
- 5) 1. ♖b1 ♗d2 2. ♖xb7 (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 6) 1. ... ♖xe5 2. dxe5 ♗xf3 (Schlagen + Material) oder 2. ... ♖xe5 ♗xh1 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 7) 1. ♖e4 (1. ♖d8? f3 2. ♖h4 f2 3. ♖xf2 ♖g5) 1. ... ♖g5 2. ♖f3. Der einzige Weg, den letzten Bauern auf dem Brett zu behalten.
- 8) 1. ♖exg6+ hxg6 2. ♖xg6+ ♖e8 3. ♗h8# (Matt in drei dank einer gefesselten Figur ist kein guter Verteidiger)
- 9) 1. ♗h5. Die Dame aktivieren ist gut. Die Drohung 2. ♖g6 ist ohne Materialverlust nicht aufzuhalten, sonst matt: 1. ... h6 2. ♖g6+.
 1. 0-0 Kein schlechter Zug (entwickeln und König sicher), aber sich anzugewöhnen, zuerst zu schauen, ob es keinen besseren Zug gibt, kann nie schaden.
 1. ♖c1 Auch ein Entwicklungszug. Nun ist noch nicht klar, auf welcher Linie der Turm am besten steht. Den Turm noch weiter stehen lassen, ist dann eine Idee. Nach ♖xc3 schlägt Weiß sowieso mit dem Bauern (festigt das Zentrum).
- 10) 1. ... ♖c1 2. ♖d2 ♖xb2 (schwierig zu deckender Punkt)
- 11) 1. ... ♗g3. Die Dame aktiver hinstellen reicht. Nach 2. ♗f3 gewinnt 2. ... ♗h4+ 3. ♗h3 ♗e1+ schnell.
- 12) 1. ♖c5+! (1. ♖xa8?) 1. ... bxc5 2. ♖xa8 (Patt vermeiden) (Tarasiuk 2013)

8

- 1) 1. ♖b5 Nicht automatisch zurückschlagen. Der Springerzug droht eine Gabel auf c7. Das kann Schwarz nicht verhindern.
 1. fxe4 Der Bauer ist ein Zentrumsbauer und das ist prima. Er nimmt Felder weg, ist nicht angegriffen und macht Feld f3 frei. Der Zug würde der Beste sein, wenn es keinen Springerzug nach b5 (oder d5) geben würde.
 1. ♖xe4. Springer im Zentrum, aber er ist einfach mit f5 wegzujagen.
- 2) 1. ... ♖xe6 (Verteidigung gegen Matt dank einer gefesselten Figur ist kein guter Verteidiger). Drohung war ♖f7#.
- 3) 1. ♗h4+ ♖e5 2. ♗xd8 (Röntgenschach)
- 4) 1. ... ♖xd4 2. ♗b2 ♖xf5 (Doppelangriff: Springergabel dank einer gefesselten Figur ist kein guter Verteidiger)
- 5) 1. ... ♖d8 (1. ... ♖f8? 2. ♖d7+) (Schach aufheben und Springergabel vermeiden)
- 6) 1. ♗c4 a5 2. ♗xc6+ bxc6 3. ♖a6# (Matt durch Zugang). Bekanntes Mattbild mit zwei Läufern.
- 7) 1. ♖e7 (Dem Freibauer helfen und feindlicher König fernhalten) (Awerbach 1954)
- 8) 1. ... ♖g4+ 2. hxg4 ♗h6# (Matt in zwei durch Zugang)

- 9) 1. ♖c7 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt). Die Drohungen 2. ♖xe8 und 2. ♖xe7 sind nicht zu parieren.
- 10) 1. ♔e3 (1. ♗xb5? ♔d4 2. ♗c6 b5 3. ♗xb5 ♔c3). Zuerst den feindlichen König fernhalten, ist der einzige Weg, den letzten Bauern auf dem Brett zu behalten.
- 11) 1. ♗f3 (ein Irrtum ist 1. ♗g6 hxg6+ 2. ♔xg6 ♗e4+) 1. ... ♗xf3 Patt (Velijkhanov 1990)
- 12) 1. ♖h4+ (1. ♖xa2 ♗xf3) 1. ... ♖xh4 2. g4+. Weiß lenkt die schwarze Dame ab und setzt matt.

9

- 1) 1. ♖d1 (Fangen)
- 2) 1. ... ♔b7 (1. ... ♗xa5 2. ♗d6). Schwarz fängt den Springer. Den Läufer kann Weiß nicht schlagen, der König muss innerhalb des Quadrats des c-Bauern bleiben.
- 3) 1. ... ♗xc3 2. ♖g4+ ♔h8. Schwarz dachte mit dem Schlagen auf c3 eine Figur zu gewinnen. Schade um den schönen Läufer, besser wäre 1. ... ♖xa4. Rechtzeitig den Fehler erkennen und nicht versuchen, die Figur zu retten: 2. ... ♗g7 3. ♗h6 wird matt.
- 4) 1. ♖bb5! (1. ♖ba4 ♗g3). (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger) (Stavrietsky 2009)
- 5) 1. ... ♗f4+ (1. ... ♗e3+? 2. ♗g3 ♗xd1 3. ♖axd1) 2. ♔h1 ♖g2# (Abzugsschach). Nicht direkt den Vordermann auf die Dame abfeuern. Zuerst schauen, ob es etwas Besseres gibt.
- 6) 1. e6! (auf Gewinn spielen, verliert 1. ♔f5 ♔f3 2. ♔f6 ♔f4) 1. ... fxe6 Patt (Zinar 1984)
- 7) 1. ♖h5+ gxh5 2. ♖g7# (Matt in zwei: Zugang)
- 8) Wie deckt Schwarz den b-Bauern?
 1. ... b5. Meistens nicht geschickt, weil Schwarz zwei schwache Bauern bekommt (a6 und c6). Hier ist der Bauernzug fantastisch, weil der weiße Turm nicht mehr spielen kann.
 1. ... 0-0-0. Entwickeln und decken scheint logisch und rochieren ist nicht schlecht, aber bei weitem nicht das ♗este.
 1. ... ♖a7. Nicht nur ein hässlicher Zug, sondern kostet nach 2. ♗b8 und 3. ♖xb7 auch einen Bauern.
- 9) 1. ♖d4+ ♔g8 2. ♔f1 (Verteidigung gegen Matt durch Dazwischenstellen vorbereiten)
- 10) 1. ♗f5 ♖d8 (1. ... ♖e5 2. ♗f4) 2. ♗xd6. Die Dame kann d6 nicht decken bleiben. Wegjagen + Material, weil Schwarz den Springer nicht schlagen darf.
- 11) 1. ... ♗e5 (Doppelangriff: Springergabel dank einer gefesselten Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. ♖fe2 ♔g6 2. ♖2e6+ ♖f6 3. ♖xf6+ (Verwundbarkeit ausbeuten: König hat wenig Mobilität und die Dame ist in solchen Fällen ein wertloser Verteidiger).

10

- 1) 1. ♖f4+ ♔d5 2. ♖c4# (Matt in zwei: Jagen)
- 2) 1. ... ♖d8 2. ♖c4 ♖xd4 3. ♖xd4 ♖xd4 (Doppelangriff: Röntgenangriff). Zuerst mit der Dame schlagen, denn ♗c8 muss weiterhin gedeckt bleiben.
- 3) 1. a7! (1. ♔g6? ♔c6) 1. ... ♗xa7 2. f6! (2. ♔g6? ♗d4). Remis, indem man den letzten Bauern abtauscht.
- 4) 1. ♖g6+ ♖g7 2. ♖xf6 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)
- 5) 1. ... ♖xe2+! 2. ♗xe2 ♔xb7. Remis durch die Eliminierung des letzten Bauern.
- 6) 1. ... e5. Zuerst den d-Bauern decken und erst nach 2. ♗f3 den Zug 2. ... ♖e7 ziehen.
 1. ... ♖e7. Der Partiezug fesselt den c-Bauern, aber Weiß kann auf d4 schlagen.
 1. ... bxc5. Auch nicht logisch. Nach 2. ♖xc5 kann Schwarz den d-Bauern nicht gut decken.
- 7) 1. ♗xf6+ ♖xf6 2. ♖xf6 (Abzugsangriff). Auf einmal ist der g-Bauer gefesselt.
- 8) 1. ♔e6 (1. ♗a2? ♔d4 2. ♗b1 d5) 1. ... cxd5 2. exd5 ♔b6 3. ♔xd6. Abwickeln in ein gewonnenes Bauernendspiel.
- 9) 1. ... ♖f4+ 2. g3 ♖c2+. Verwundbarkeit ausbeuten: durch Übergewicht an Material und Mangel an Verteidigern.
- 10) 1. ♖h5+ ♔g8 2. ♖xd4. (Zwischenzug und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 11) 1. ... ♔h7 (1. ... ♖xf8 2. ♖h6+) 2. ♖h4+ ♗h6+ (Schach aufheben und die Drohung ♖h6+ verhindern)
- 12) 1. ♖f5 (1. ♔c4? ♖xc2#) 1. ... ♗xf5+ 2. ♔c4 (Verteidigung gegen Matt, indem man ein Fluchtfeld macht)

11

- 1) 1. ♗f4 ♔e1 2. ♗d3+ ♔e2 3. ♗xf2. Letzten Bauern eliminieren.
- 2) 1. ♗d6 ♖xb7 2. axb7 (Freibauer machen)
- 3) Der Läufer hängt. Wie verteidigt Schwarz sich? Berücksichtige immer die Möglichkeiten des Gegners: die schon in der Stellung sind und die nach dem gespieltem Zug kommen!
 1. ... ♖b7. Die Dame deckt beide Läufer von b7 und verhindert ♗xd5. Korrekter Zug.
 1. ... ♗f6. Der Zug berücksichtigt nicht die existierende Drohung ♗xd5.
 1. ... ♖c7 2. ♗xd5 ist nun möglich, weil der Läufer auf a6 nicht mehr gedeckt ist.
- 4) 1. ... ♔f4 (1. ... ♔f3 2. ♔g7 ♔g3 3. ♔xh6 ♔xh3) 2. ♔g7 ♔g5. Ein König kann immer zwischen unterschiedlichen Routen wählen. Manchmal macht es nichts aus, oft schon.
- 5) 1. ... ♖xg5 (1. ... ♖xe1+ 2. ♔h2) 2. ♖xg5 ♗c2 (Verteidigung gegen Matt). Schwarz hat genügend Material für die Dame. Material geben, ist immer besser, als mattgesetzt werden.
- 6) 1. ♗h6+ ♖g7 (1. ... ♗g7 2. ♖h8#) 2. ♖h8# (Matt in zwei durch einen Verteidiger in eine Fesselung zu locken)
- 7) 1. ♗xa7 c5. Der Bauer a7 war vergiftet. Der Läufer geht verloren.
- 8) 1. ♗xc6 ♖e8 (1. ... bxc6 2. ♗a6#) 2. ♗xa7#. Mattbild: ♗♗. Schwarz kann mit 1. ... ♖d8 die Dame geben. Für Liebhaber.
- 9) 1. ♖db1 (1. ♖ab1? ♗b6 oder 1. ... ♗e5) 1. ... ♖e5 2. ♖xb4 (Doppelangriff: Röntgenangriff)

- 10) 1. ♖d4+ (1. e5 ♗xg7) (Schach aufheben durch Dazwischenstellen mit Tempo)
- 11) 1. ♗b4 ♜e8 2. ♞h5+ (Jagen und Röntgenschach). Stufe 4, aber mit gesundem Verstand zu finden!
- 12) 1. ♞g6 ♞xd3 2. ♞xe6+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)

12

- 1) 1. ... ♞xd4 2. cxd4 ♗b3# (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
- 2) 1. ... ♗e4+ 2. ♗h1 ♗f2+ 3. ♞xf2 ♞xf2 (Abzugsschach)
- 3) 1. ♜a4 ♞c4+ 2. ♜xc4 (Fangen)
- 4) Zeichnung: GM Jeroen Piket
- 5) Zeichnung
- 6) 1. g4 ♜ac7 (1. ... ♗d7 2. ♗xd7+). Der Gegenangriff ist die einzige Verteidigung.
- 7) 1. h3. Ein Luftloch machen ist geschickt, wenn es keine andere dringende Sachen gibt. Nach 1. ... ♗e6 2. ♞xa7 steht Schwarz durch seine aktiven Figuren schon etwas besser.
 1. ♜e1. Verhindert auch ein eventuelles Matt auf der Grundreihe, aber Schwarz kann nun mit 1. ... ♞d2 auf Damenabtausch spielen (das kostet keine Zeit, a7 zu decken). Weiß gewinnt seinen Bauern nicht zurück.
 1. ♗c4. Zu aktiv. Nach 1. ... ♞d1+ 2. ♞e1 ♞xe1+ 3. ♜xe1 ♗e6 verbleibt Weiß einfach mit einem Bauern weniger. Der schwarze Turm kann schnell auf d2 eindringen.
- 8) 1. ♗h7 (Verteidigung gegen Matt)
- 9) 1. exd5 e4 2. ♗c4 exf3 3. ♗d3. Nicht jeder Durchbruch klappt. Der weiße König steht im Quadrat.
- 10) 1. ♜f7+ ♗xf7 2. ♞e7# (Matt in zwei durch Feldräumung)
- 11) 1. ♗f7+ ♗g8 2. ♗h6+ (Dauerschach). Matt auf h1 verhindert 2. ♗xd6.
- 12) 1. g4 ♞f3 2. ♗f8+ (matt drohen, Bewacher heranholen)

13

- 1) 1. ... ♗d3 2. ♗f7 ♗e4 3. ♗xg8 ♗f5 (König aktivieren und den letzten Bauern eliminieren)
- 2) 1. ♞c7+ (1. b5+? ♗xb5) 1. ... ♗d5 2. ♞xc3 (Röntgenschach)
- 3) 1. ... h4 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 4) Weiß kann auf dreierlei Art und Weise auf d4 zurückschlagen. Nachdenken erforderlich.
 1. cxd4. Weiß verbessert mit Recht seine Bauernstruktur. Dass Schwarz mit 1. ... ♗b4 den Läufer auf d3 abtauschen kann, ist schade. Die Vorteile eines starkes Zentrums sind schwerwiegender.
 1. ♗xd4. Die schlechteste Wahl. Schwarz gewinnt mit 1. ... ♗g4 mindestens einen Bauern.
 1. ♗xd4. Nichts falsch daran. Der Läufer steht aktiv und ♗xd4 verbessert die weiße Bauernstruktur. Schwarz hält mit 1. ... ♞e7 gefolgt von ♗e5 die Kontrolle über e5 fest in der Hand.
- 5) 1. ♗a4 b1♞ 2. ♜a3+ ♗b2 3. ♜b3+ ♗c2 4. ♜xb1 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 6) 1. cxd6 (1. f4 ♜a1) 1. ... ♜a1. Abtausch der Türme hilft in beiden Fällen.
- 7) 1. ♞h7+ ♗xh7 2. ♗f7# (Hinlenken, Doppelschach und Matt)
- 8) 1. ♗h3 g6 2. g4#. (Verwundbarkeit im Turmendspiel) (Tal-Sturua 1982)
- 9) 1. ... ♗f8 (1. ... ♗f7 2. ♞c4+ ♗f8 3. ♜xa5; 1. ... ♗d8 2. ♞d3+ ♗e8 3. ♜xa5) (Schach aufheben und einen Doppelangriff vermeiden)
- 10) 1. ... ♗d1 2. ♞f1 (2. h4 ♗xf2) 2. ... ♞xd2 (Wegjagen + Material). Die Dame kann den Springer und den Turm nicht weiter decken.
- 11) 1. ♞c3 Verwundbarkeit ausbeuten. Nach 1. ... ♗g7 entscheidet 2. ♞g7.
- 12) 1. ♜dd7 ♞xd7 2. ♜xg8#. Verwundbarkeit ausbeuten. Schwarz hat zu wenig Verteidiger.

14

- 1) 1. ... ♗e5 2. ♞h4 ♗xb2 (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 2) 1. ♗g5 (1. ♗h7 ♜h6#; 1. ♗xf5 ♜f6+) (Schach aufheben; matt und Röntgenschach vermeiden)
- 3) 1. ♗f3 (Ausschalten des Verteidigers gefolgt von einer Springergabel). Stufe 4 Thema, aber einfach.
- 4) 1. ♗g1. Zuerst verteidigen, erst dann mit dem c-Bauern vorwärts (1. ... ♗h2 ist eine Drohung). Der schwarze König kann wegen des g4-Bauern nicht ins Quadrat ziehen.
- 5) 1. ♜b1. Logisch, Weiß muss den Turm aktivieren. Nach 1. ... b6 2. ♗a6 ♜d8 kann er mit 3. a5 versuchen, mit dem Turm einzudringen.
 1. ♗e2. Der Läufer macht auf e2 nicht viel mehr als auf f1. Schwarz hat Zeit, den Bauern b7 mit dem Turm zu decken.
 1. h4. Droht nichts. Auch nun zieht Schwarz ♜a8-d8-d7.
- 6) 1. ♞xg7+ ♗xg7 2. ♗xf5# (Doppelschach durch Zugang)
- 7) 1. ... ♜c3! 2. ♜xc3 (2. ♜d1 ♗xf3). Direkt auf f3 schlagen ist falsch: 1. ... ♗xf3 2. ♗d2+ oder 1. ... ♜xf3 2. ♜c4#. Remis durch Patt oder ungenügendes Material (Aloni 1996)
- 8) 1. ♗xd5 ♞e8+ 2. ♗e3. Das Damenschach entfesselt ♗f6. Nach dem Dazwischenstellen ist ♗d5 wieder sicher.
- 9) 1. ... ♗e8 (1. ... ♜bb7 2. ♞g8#) (Verteidigung gegen Matt)
- 10) 1. ♞xh5+ gxh5 2. ♜h6# (Matt in zwei durch Zugang)
- 11) 1. ... ♗e8 mit einer siegreichen Fesselung. Die Drohung ♞xf6+ mit 1. ... ♗g7 parieren ist zu bequem. Schauen, ob es keinen besseren Zug gibt.
- 12) 1. ♞a4 (greift den Springer ein drittes Mal an) 1. ... ♗e7 2. ♜xc8+ und 3. ♗c6. Lästig, aber die Fesselung auf den König auf e8 ist ein bekanntes Muster (oder sollte es sein).

15

1. ♖f3 ♗xe2 2. ♜xe2 (Fangen)
1. ♖f2. Pariert die Drohung ♖e2. Der Turmzug ist der Beste. Manchmal ist stur stehen bleiben besser, als abtauschen.
1. ♖fe1. Kostet nach 1. ... ♖xe1 2. ♖xe1 ♗xa4 den a-Bauern.
1. ♞h1 ♖e2. Einen Turm auf die 2. Reihe hineinlassen, ist unvernünftig. Weiß verliert schnell Material.
1. ... ♗c6 2. ♖xg7 ♖h1# Verwundbarkeit ausbeuten. Matt drohen.
1. ♜f7+ ♞h7 2. ♜g5# (Abzugsschach, Jagen und Matt)
1. ... ♖b5 2. ♗f3 ♖xf5 (Doppelangriff: Röntgenangriff)
1. ... ♖b4 2. ♗xd2 ♖xb1+ (Abzugsangriff und Zwischenzug)
1. ♗xf7 ♗e3+ (1. ... ♗c6 ist nicht nötig). Nicht nur auf die Drohung des Gegners schauen.
1. ♖xf6+ (1. ♖a8? ♖e8+ 2. ♖xe8; 1. ♞h8 ♖h7+ 2. ♖xh7) 1. ... ♞xf6 2. ♖h6#. Auch im Endspiel ist matt möglich.
1. b4+! (1. ♞a2 ♞b6 2. ♞b2 ♞c6 3. ♞c3 ♞d5 4. ♞d3 b4) 1. ... cxb4+ 2. ♞b3.
1. ... ♜f6. Weiß ist durch die Mattdrohung auf g2 gebunden. Schwarz kann nicht direkt 1. ... ♖xe3 2. ♗xe3 spielen (und g2 ist gedeckt). Der Springerzug droht ♜g4, um h2 noch ein Mal anzugreifen. Spiele die Figur, die am wenigsten aktiv ist, auf ein besseres Feld (auch wenn diese Figur im Zentrum steht).
1. ♗d6+ (1. ♗xd7 Patt) (Patt vermeiden)
1. ... ♗g5 (Fesselung: Fesseln) (Halkias-Pandavos, Katerini 1992)

16

1. ♗a4 (1. ♗d3+? ♞xd3 2. ♞b2 a1♗+3. ♞xa1 ♞c2) (Verteidigung gegen Freibauer)
1. ♖xe6+ ♞xe6 2. ♗e5# (Matt in zwei durch Zugang)
1. ... ♗e3 (1. ... ♗a3? 2. ♖a4+) (Angriff auf eine gefesselte Figur). Figurengewinn ist ausreichend, 'undeckbar' matt drohen mit ♗a3 berücksichtigt nicht die Möglichkeiten des Gegners.
1. ♖g3! ♖xg3 (Verteidigung durch Patt) (Copie 2012)
1. ... ♖h5 (Fangen)
1. ... ♗xd3 2. ♗f1 (Fangen, Bauer d3 war vergiftet)
1. ... ♜c1 2. ♗a3 ♗xb1 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
1. ... ♗c7+ 2. ♞h3 f1♗+3. ♞h4 ♗f2+ (Verteidigung gegen Matt durch Gegenangriff)
1. ♜f2. Direkt den Springer auf ein besseres Feld bringen, ist richtig. Schwarz darf keine Zeit bekommen, ♗f8 und ♖f6 zu spielen: 1. ... ♗f7 2. ♜g4 ♖f6 3. ♜xf6
1. ♖hg1 und 1. ♗g2 siehe vorherige Bemerkung. Anständige Züge, aber nicht den Weg, schnell weiterzukommen.
1. ♗xh7+ ♞xh7 2. ♗f1 (den König nach 2. ♖h3+ ♞g7 nicht entweichen lassen). Nun ist Matt undeckbar.
1. ... ♗e4 (Doppelangriff: 2 Figuren). Das Angriffsziel ist ein zweifacher Angriff (♜f5) und ein vorteilhafter Abtausch (der nicht so oft vorkommt: es wird zwei Mal hin- und zurückgeschlagen).
1. ♖xa7+ ♞g6 2. ♖a1 (Verteidigung gegen Matt durch einen Zwischenzug und Röntgendeckung). Auf sofort 1. ♖a1 tauscht Weiß und gewinnt Schwarz mit 2. ... a5. Der schwarze Läufer kann die c- und d-Bauern schnell erobern.

17

1. ... f5 2. ♜f6+ (2. exf6 ♖xe4; 2. ♖e2 fxc4) 2. ... ♖xf6 (Doppelangriff: Bauer dank einer gefesselten Figur ist kein guter Verteidiger)
1. ... f5 2. ♜c5 ♜xc3 3. ♜e6# Ein aktiver König kann auch wegen zu wenig Mobilität verwundbar sein. (So-Kramnik, Paris 2016)
1. ♗f2 ♗e7 2. ♖g1 (Doppelangriff). Der Läufer hängt und es droht eine Fesselung).
1. ♖xh6+ gxh6 2. ♖d8# (Matt in zwei durch Zugang)
1. ♗e7+ (1. ♗h6+ ♜e8) (Abzugsschach und Dazwischenstellen verhindern)
1. ♖h1 ♗xh1 (1. ... ♖xd1+ 2. ♗xd1) 2. ♗xh1 (Verteidigung durch Röntgendeckung)
1. ♜b5. Prima Zug. Durch die Fesselung von ♜e7 kann Schwarz d6 nicht ausreichend decken.
1. ♗b5. Ein Entwicklungszug ohne Kraft. Die Fesselung des ♜d7 ist ungefährlich. Direkt 1. ... a6 (erzwingt sofort einen Läuferzug) oder 1. ... cxd4 sind gute Reaktionen.
1. dxc5. Schwarz schlägt den Zentrumsbauern auf e5.
1. ... ♖xf1+ (1. ... ♖c2+ 2. ♗e3+) 2. ♞xf1 ♗xc1+ (Doppelschach und Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material)
1. ♖g2+ (1. ♖xh6? ♖b7+ 2. ♞f8 ♞xh6) 1. ... ♞h5 2. ♖h2+ ♞g5 3. ♖g2+ (Dauerschach).
1. ♞b7! (der König muss den Bauer weiter angreifen) (1. c8♗? ♖c3+ 2. ♞b7 ♖xc8 3. ♞xc8 b5; 1. ♞d7 ♖c3 2. c8♗ ♖xc8 3. ♞xc8 b5) 1. ... ♖c3 2. ♞xb6 ♞b2 3. ♞b7 (Remis). Es bleiben zwei Könige übrig. (Iwanow 1962)
1. ... ♗d3 2. ♞f2 ♖xe2+ (2. ... ♗xe2? 3. ♖e1) (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger). Ein dreifacher Angriff.
1. ♖e5 ♗c6 2. ♖be1 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Fesselung)

18

1. d4 ♜f6 (1. ... ♞g3 2. ♗e3#) 2. ♗e5#. (Verwundbarkeit ausbeuten und matt drohen)
1. h5 (Fangen)
1. ♖d3+ (1. ♞d2? ♞b2) 1. ... ♞c4 (1. ... ♞b4 2. ♞b2) 2. ♖a3 (Freibauer bezwingen)
1. ... ♗a6 (Fangen)
1. dxc5. Nicht immer eine gute Idee, weil Schwarz mit einem Entwicklungszug zurückschlagen kann. Nun gut, weil das an

der Gabel 2. b4 scheitert.

1. ♖e2. Ein Entwicklungszug wonach 1. ... c4 folgen kann. Auf einmal steht der Springer auf a5 nicht schlecht mehr (er kann nach b3).

1. ♖b5+. Gibt Schwarz die Möglichkeit, den Springer von a5 zurück zu spielen.

6) 1. ♖xf7+ ♜xf7 2. ♖xf7+. Materialgewinn durch einen dreifachen Angriff auf f7 und einen zweifachen auf a7.

7) 1. ♖d8+ ♖xd8 2. ♖xf7# (Matt in zwei durch Zugang)

8) 1. ♖h6+ ♜g7 2. f8♖+ ♜xf8 3. ♖h8#. Das Aufgeben eines Freibauern ist nicht immer das Erste, wonach man schaut.

9) 1. ♖h5 h6 2. ♖xc5 (Doppelangriff mit zwei Figuren)

10) 1. ♜e3+ (1. ♜b4+? ♖d2) 1. ... ♜c7 2. ♜xc2 (Abzugsschach)

11) Zeichnung: Magnus Carlsen

12) 1. g8♜+ (1. g8♖? ♖xh7#) (Verteidigung durch Patt)

19

1) 1. ♖2xe6 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

2) 1. ♖xc6+ ♖xc6 (1. ... ♖xc6 2. ♖b4#) 2. ♖e7# (Matt in zwei durch Zugang)

3) 1. ... f5. Guter Weg, den doppelten f-Bauern zu erledigen. Nach 2. ♖xc6 bxc6 bekommt Schwarz einen doppelten c-Bauern, aber den ist harmlos. Es gibt ausreichend Verteidiger rund herum den schwarzen König und keine Angreifer.

1. ... ♖e8. Nicht schlecht, aber weshalb die Dame weniger aktiv hinstellen?

1. ... ♖xg4. Weiß kann kostenlos den Springer aktivieren und f6 ist nicht zu parieren (2. ... f5 3. exf5 ♖xf5? 4. ♜h6).

4) 1. ♖b5+. Schwarz verliert Material, denn seine Figuren stehen unbequem.

5) 1. ♖h5 (1. ♖xf6 gxf6) 1. ... h6 2. ♖xf6. Dame aktivieren und Schwarz hat zu wenig Verteidiger.

6) 1. ♖e2 ♖e6 (Fangen durch Aufhebung der Fesselung und dem Läufer das Feld c4 zu nehmen)

7) 1. ♖f1! gxf1♖+ 2. ♜xf1 ♖f2 (Remis durch 'undeckbar' Patt (Rutz 1981))

8) 1. ♖e8+ ♜h7 2. a8♖ (Verteidigung gegen Matt durch Röntgendeckung)

9) 1. ♖g8 (Verwundbarkeit ausbeuten durch schlechte Lage des Königs)

10) 1. ♖xc6 bxc6 2. ♖xc6 (abwickeln) Das Bauernendspiel gewinnt einfacher, als das Turmendspiel.

11) 1. ♖d5 ♜xd5 2. ♜b5 ♜d6 3. c4 ♜c7 4. ♜c5 und der weiße König erobert ein Schlüsselfeld.

12) 1. ♖fxf6 (1. ♖dxf6 ♖f5+) Berücksichtige immer die Möglichkeiten des Gegners.

20

1) 1. ... gxh6 (1. ... g6 2. ♖xg6+; 1. ... ♖d5 2. ♖c6+) 2. ♖d7+ ♜f7 (Verteidigung gegen Matt)

2) 1. ♖g8+ ♜xg8 2. ♜h7# (Matt in zwei durch Feldräumung und Blockieren)

3) 1. ... ♖xe7. Möglich, wenn Schwarz sieht, dass nach 2. ♖d8+ ♖e8 folgen kann.

1. ... ♜f8. Verliert nicht und ist besser als die nächste Möglichkeit.

1. ... ♜h8. Erlaubt Matt in zwei durch Zugang (2. ♖xh7+).

4) 1. ♜c5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)

5) 1. ... ♖b1 (1. ... ♖xh5? 2. ♖xa1#) 2. h3 ♖xd1+. Verwundbarkeit ausbeuten durch eine geschwächte Grundreihe.

6) 1. dxe5 ♜xe5 2. ♖xd6 (Abzugsangriff macht einen Röntgenangriff möglich)

7) 1. b3 ♜b1 Patt (1. ... e4 Patt) Verteidigung durch Patt (Nadareishvili 1964)

8) 1. c4+ dxc3 2. ♖xh4 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

9) 1. ♖h5 (Dame aktivieren gewinnt sofort – nicht zu parierende Drohung)

10) 1. ♖c6+ ♜b7 2. ♖xf6 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material)

11) 1. ♜e5+ ♜g8 2. ♖xe2 (Doppelschach schaltet den deckenden Turm aus)

12) 1. ... ♖e5+ (1. ... ♖a5+? 2. ♖c3+; 1. ... ♖e7+ 2. ♜e6+) (Doppelangriff: Dame). Zwei Verführungen, die es zu vermeiden gilt.

21

1) 1. ♜c6+ ♖xa6 2. ♖b8# (Matt in zwei durch Abzugsschach)

2) 1. c5 ♜f5 2. g4+ hxg4 (2. ... ♜e5 3. gxh5 ♜d5 4. ♜g2 ♜xc5 5. ♜g3 ♜d5 6. ♜g4) 3. ♜g2 ♜e6 4. ♜g3 ♜d5 5. ♜xg4 Mit einem Bauernopfer kann Weiß die schwarze Bauernstruktur zerstören, wodurch der weiße König den Bauern aufhalten kann.

3) 1. ♖d5 (1. ♖c3 ♖c8) 1. ... ♖a1+ 2. ♜b2 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)

4) 1. ... 0-0. Guter Zug, König in Sicherheit bringen.

1. ... ♖xe5 2. dxe5. Schwarz hat einen Bauern weniger und hat dafür Kompensation (das sagt die Eröffnungstheorie). Abtauschen der Damen ist dann nicht klug.

1. ... ♖e7 Der gespielte Zug kostet nach 2. ♖a4+ eine Figur. Weiß versäumte den Doppelangriff. Auch weiter in der Partie wurden beiderseits Stufe 2 Kombinationen verpasst und erlaubt. Nicht schlimm. Nur ist es unvernünftig, Kindern, die noch ständig Figuren einstellen, 12 Züge Theorie beizubringen. Diese Zeit kann man viel besser nutzen.

5) 1. ♖a5 (Fangen)

6) 1. ♖a5 ♖a6 2. ♖xd8 (Doppelangriff: Röntgenangriff)

7) 1. ... ♖xa5 2. ♖xe4 fxe4 (Materialgewinn durch einen Zwischenzug)

8) 1. ♖a1+ ♖f6 2. ♖f1 (Fesselung: Fesseln auf ein Feld)

9) 1. ♖xf4 ♖xa7 2. ♖xa7+ (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

10) 1. ... ♖e4 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur). Dreifacher Angriff.

- 11) 1. ♖c5+ (1. ♖c2+ ♗a7 2. ♖xb2 ♗a6) 1. ... ♗a7 2. ♖a5# (Matt in zwei durch Abzugsschach und Jagen)
 12) 1. ♗h4. Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.

22

- 1) 1. ♖g6+ ♗f8 2. ♖h8# (Matt in zwei dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
 2) 1. ... ♗c6. Entwicklungszug und deckt den Turm.
 1. ... ♗f5. 2. ♖e1. Nicht jeder Entwicklungszug ist gut. Nach 2. ♖e1 folgt ein Springerschach auf e7.
 1. ... ♗e6. Greift den gefesselten Springer noch ein Mal an, aber erlaubt einen siegreichen Abzugsangriff: 2. ♗e7+.
 3) 1. ... e5 2. dxe6 ♖xd4 oder 2. ... ♗xd4. (Doppelangriff: Bauer dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger).
 Überraschend.
 4) 1. ♖b1 ♖h5 2. ♖b2+ Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu deckender Punkt. Die schwarze Dame muss eigentlich auf der langen Diagonale bleiben.
 5) 1. ♗e7+ ♗xe7 2. ♖xd4 (Verteidigung gegen Doppelangriff)
 6) 1. g4 (Fangen)
 7) 1. ♖c6 ♖xc8 2. ♖xc8+ ♗f7 3. ♖f8# Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
 8) 1. ... ♗xd5 (1. ... ♖xg2+ 2. ♗xg2) (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
 9) 1. ♖f2 ♖f5 2. ♖d4 Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
 10) 1. ... ♖xf2+ (1. ... ♖xd8 2. ♗e7#; 1. ... ♖e6 2. ♖xg5) 2. ♖xf2 ♖xd8 (Zwischenzug um matt zu verhindern; der Bewacher ist abgelenkt)
 11) 1. ♗d5+ ♖xd5 2. ♖g7# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
 12) 1. ♗g5+ ♗e8 2. ♖d8# (Matt in zwei durch Doppelschach und Jagen)

23

- 1) 1. ... e4+ (1. ... g4+ 2. ♗xg4) (Abzugsangriff)
 2) 1. ... ♗h7 (1. ... ♖g8 2. ♗g6+ ♗h7 3. ♖b7+ ♖g7 4. ♖xg7#) (Schach aufheben und matt vermeiden)
 3) 1. ... ♖xb3 2. ♖xb3 ♖xb3 3. ♖c8+ (Abzugsangriff)
 4) 1. ... d4. Jagt den Springer aus dem Zentrum weg. Nach 2. ♗a4 ist 2. ... ♗g6 jedoch ein guter Zug. Weiß muss auf f6 schlagen, weil e4 hängt.
 1. ... ♗g6. Guter Zug, wenn Weiß auf f6 schlagen müsste (Fesselung weg und Dame ins Spiel bringen). Weiß zieht besser den Zwischenzug 2. exd5.
 1. ... dxe4. Nicht logisch, den ♗c3 zu aktivieren. Nun ist 2. ♖xd8 ♖fxd8 3. ♗xf6 gxf6 4. ♗xe4 verführerisch (Doppelbauern bei Schwarz). Schwarz hat schon aktive Figuren. Besser ist 2. ♗xe4 ♖xd1 3. ♗xf6+ (notwendiger Zwischenzug) 3. ... gxf6 4. ♖axd1.
 5) 1. ... ♗c3+ 2. ♗xc3 ♖e3# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
 6) 1. ... ♖xg2+ 2. ♗xg2 (2. ♗h1 ♖xf1#) 2. ... ♖xf1# (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
 7) 1. ♗d5 ♗e7 2. ♗e5 f4 3. gxf4 Der weiße König steht auf einem Schlüsselfeld, nach 3. ♗xf4 ♗f6 nicht.
 8) 1. ... ♖xh2+ 2. ♗xh2 ♖xd6 Verteidigung gegen das Ablenken eines Verteidigers (in die Fesselung hinlenken)
 9) 1. ♗f5 (1. ♗g4 ♗g7) 1. ... ♗g7 2. ♗xg7 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
 10) 1. e7+ ♗xe7 2. ♖d8# (Freibauer einlösen)
 11) 1. ♖h3 (Doppelangriff: Dame). Es droht auch Schlagen auf d7 und matt auf e6.
 12) 1. ♖ee2 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)

24

- 1) 1. ♖g4 ♗xf5 (1. ... ♖xf1+ 2. ♗xf1 g6 3. ♖d4) 2. ♖xd1 (Doppelangriff: Dame)
 2) 1. ♖xh5+ f6 2. ♖xh7# (Abzugsschach)
 3) 1. ... ♖a4 2. ♗xa4 (2. b3 ♖xa3#) 2. ... ♗a2# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
 4) 1. ♗d3 f6 2. ♗xf5 (Fangen)
 5) 1. ... ♗f3 2. ♖xg5 ♖h1# Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
 6) 1. f3. Keine Angst vor Gespenstern. Den Springer auf d4 in eine Fesselung zu bringen, schadet hier nicht. Weiß hat schnell ♗e3 zur Hand. Der Bauernzug verliert keine Zeit, deckt den Bauern e4 stärker und der schwarze Läufer muss weg.
 1. ♗f3. Unnötig, den Springer in eine Fesselung zu ziehen. Die Dame bleibt an die Deckung des Springers gebunden.
 1. ♗e2. Schade um den aktiven Läufer und nach 1. ... ♗xe2 muss Weiß mit dem d-Springer zurückschlagen. Weg sind die aktiven Figuren.
 7) 1. f4 ♗d6 2. e5 ♗c5+ (Verteidigung gegen Doppelangriff)
 8) 1. ... ♖b2 2. ♖xb2 (2. ♖f1 ♗xe3+) 2. ... ♗xe3+ 4. ♖xe3 ♖xb2 (Wegjagen + Material)
 9) 1. ... ♖a3 2. bxa3 bxa3 (Verteidigung gegen Fangen). Schlägt Weiß auf a3, dann ist der a-Bauer nicht aufzuhalten.
 10) Zeichnung
 11) Zeichnung
 12) 1. ... ♗f2 2. ♖e2 ♖h3+ (Doppelangriff mit zwei Figuren)

25

- 1) 1. a7+! (1. ♗xd4? Patt) 1. ... ♗xa7 2. ♗e5# (Patt vermeiden). Nach 1. ... ♗xa7 muss Weiß ausreichend Technik haben. Übel mal gegen den Computer.
 2) 1. ... ♖f4 2. ♗xg5 (2. ... ♗d1 ♖xe1) 2. ... ♖xg5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)

- 3) 1. b5 (1. bxa5 bxa5 2. ♖b6 ♖c8 3. ♗xa5 ♖b7=) Ein Randbauer darf nicht alleine übrigbleiben.
- 4) 1. ... ♗xe4 2. ♗d5 Das Abzugsschach ist ungefährlich, z.B. 2. ... ♗xf2+ 3. ♗xe7 ♗xd1 4. ♗xc8.
- 5) 1. ♖e5 (1. b4 ♖g5+) 1. ... ♖a7 2. ♖xa5 oder 2. ♖xa5) (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 6) 1. ... ♗xd5 (1. ... ♖xd5+? 2. ♖xd5 ♗xd5 3. ♖e8+)
- 7) 1. ♖c4 fxe4 (1. ... ♖xc4 2. ♖xc4) 2. ♗e6+ (Verteidigung gegen Fesselung)
- 8) 1. c4. In diese Weise wird Weiß den schwachen Bauern los. Nach dem en passant Schlagen muss Weiß jedoch mit dem Läufer nehmen: 2. bxc3 e5.
1. c3 e5 und der Läufer muss c3 im Stich lassen.
1. ♖c1. Keine Lösung wegen 1. ... ♗h6.
- 9) 1. ♖g7 (1. ♖h5+ ♗g6) 1. ... ♖xg7 (Remis durch Patt) (Kuzmichev 1995)
- 10) 1. f4 (1. ♖xe5+? ♗xe5+) 1. ... ♗d5 2. fxe5 (Wegjagen + Material)
- 11) 1. ... ♖e7 (Doppelangriff mit zwei Figuren)
- 12) 1. ... ♗b8 (1. ... ♖xd8 2. ♖xg6; 1. ... ♗xd8 2. ♖c8#) (Schach aufheben und nicht automatisch schlagen)

26

- 1) 1. ♗f3 ♖xe2 2. ♗xe2 (Fangen)
- 2) 1. ♖c8+ ♗g7 2. ♖g1. Rettet den Turm und deckt g2.
- 3) 1. ♗c2 (1. ♗h5? ♖b2+ 2. ♗g1 ♗xh5) Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
- 4) 1. ... ♗g5 (1. ... ♗e5 2. ♗b4 ♗f6 3. ♗xa4 ♗g5 4. ♗b5 ♗xg4 5. a4 ♗xf5) (Verteidigung gegen Freibauer)
- 5) 1. ... ♗e7. Dieser bescheidene Rückzug ist notwendig.
1. ... ♗d4?? 2. ♗xd4 verliert Material.
1. ... ♗xf3 2. ♗xf3. Nun ist der Springer gefesselt.
- 6) 1. ... ♗f3 2. ♖xf3 ♖xf3. Matt drohen.
- 7) 1. ... ♖f3 2. ♖xg5 (2. g3 ♖xd5) 2. ... ♖d1# (Doppelangriff dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 8) 1. ♖a4 ♖xf5 2. ♖xc6 (Doppelangriff: Dame)
- 9) 1. ♖d5+ ♗xd5 (1. ... ♗xf5 2. ♖xh1) 2. c4# (Matt in zwei durch Hinlenken) (Lazard 1946)
- 10) 1. ♗d6! ♖b8 (er drohte 2. ♗e7) 2. ♗c7 (Berger 1890)
- 11) 1. ... ♖e3 Bauer h3 ist nicht zu parieren.
- 12) 1. ♖xg6+ hxg6 2. h7# (Matt in zwei)

27

- 1) 1. ♖b4+ c5 2. ♖xb7 (Doppelangriff: Dame dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 2) 1. ♖d2. Natürlich vermeidet Weiß Damenabtausch mit dem schwarzen König in der Mitte. Nun gewinnt Schwarz etwas Zeit mit 1. ... c5 (1. ... ♖c6 2. ♖b4 ist sofort weit gefehlt) 2. ♗xc5 ♖c6, aber nach 3. ♖e3 hat Weiß alle Zeit, die Türme heranzuholen mit ♖d2 und ♖fd1.
1. ♖xe4. Weiß hat einen Bauern weniger und dann ist Abtauschen nicht der geeignete Weg.
1. ♖fe1 siehe vorherige Bemerkung.
- 3) 1. ♖xb5 ♖xb5 2. ♖xb5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 4) 1. ♗c4 ♖xc4+ 2. ♗d2 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 5) 1. ... ♖a8 2. ♖d5 (2. e4 ♗f4+) 2. ... ♖xd5 (Verteidigung gegen Matt durch Fesselung)
- 6) 1. ... ♖d3 2. ♖g1 b1♖ (2. ... h3) (Freibauer einlösen)
- 7) 1. ♗g2 ♗g7 2. ♖xd6 (Verteidigung gegen Fesselung, Vordermann kann nicht geschlagen werden)
- 8) 1. gxh5 ♗xh5 2. ♖xg6 (2. ♗xf7+) (Fesselung und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 9) 1. ... ♗c8 (Fangen)
- 10) 1. ♗d3 (1. g3? ♖c5) 1. ... ♗xd3 2. ♖xf5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 11) 1. ♖g7+ ♗f8 (1. ... ♗h8 2. ♗f7#) 2. ♖g8# (Doppelschach und Jagen)
- 12) 1. ♗e4 (1. ♗xg6+? ♗xg6) 1. ... ♖a5 (1. ... ♗e6 2. ♖g4; 1. ... g5 2. ♖f3) 2. ♗xc6 (Abzugsangriff)

28

- 1) 1. ♗f5 (Fangen)
- 2) 1. ♖xh5+ ♖xh5 2. g8♗# (Matt in zwei durch Ablenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 3) 1. ... b5 2. ♗xe6 bxa4 3. ♖xa4 ♖xe6 (Doppelangriff: Bauer dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 4) 1. ♖xd5 ♖xd5 2. ♖b3 (2. e4 ♖c5 (2. ... ♖b6+; 2. ... ♖e5) 3. ♖c1 ♖fc8) 2. ... ♖fd8 3. e4 Sollte in Stufe 4 sein, Irrtum.
- 5) 1. ... ♖d2 (Wegjagen + Material)
- 6) 1. ♖b8 (1. ♖b8 g6) (Verteidigung gegen Doppelangriff)
- 7) 1. ♖d4 ♗e6 und nun gewinnt 'alles' 2. ♖xe6, 2. ♗f5 und 2. ♖f6) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 8) 1. ... ♗xe3. Die Dame geben ist die beste Möglichkeit. Schwarz bekommt Turm, Läufer und Bauer. Andere Züge kosten mehr Material.
1. ... ♖a5 2. ♖b5 oder das etwas schwierigere 2. ♗b3 ♖xc3+ 3. ♗d2.
1. ... ♖c7 2. ♗xc5
- 9) 1. ♗g5 ♖xf3 2. ♗xe7+ (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur und Zwischenzug)
- 10) 1. c7+ (1. ♗b7? ♖c7+) 1. ... ♖xc7 (1. ... ♗xc7) 2. ♗b6 ♖xb6 Patt

- 11) 1. ♖d8 (Matt drohen durch Bahnräumung)
 12) 1. ... f2 2. ♜h8+ ♞g8+ (Abzugsschach vorbereiten)

29

- 1) 1. ♗g2 ♘g5 2. e4 dxe4 3. ♙xg5 (Abzugsangriff)
 2) 1. ♙xh7 ♞xh7 (1. ... ♜xf3 2. ♙g8+ ♞h7 3. ♜xh7#) 2. ♜xf6+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
 3) 1. ... ♜d1+ 2. ♗a2 b3+ 3. cxb3 axb3# (Verteidigung gegen Matt durch Gegenangriff)
 4) 1. ♞d1 ♞f7 2. ♘xf7 Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung)
 5) 1. ... ♞xd5 2. bxa6 ♙xa6 Zuerst auf c1 schlagen bringt nichts: 1. ... ♞xc1 2. ♘xf6+ gxf6 3. ♞xc1
 6) 1. ♗h2 ♜xg1+ 2. ♗g3 (Verteidigung gegen Matt durch Wegziehen)
 7) 1. ♙b6 (Fangen)
 8) 1. ♜h8+ ♙xh8 2. ♞xh8+ ♗g7 3. ♞xd8 (Doppelangriff: Röntgenschach)
 9) Ist eine Dame in der feindlichen Stellung in Gefahr oder verrichtet sie gute Arbeit?
 1. ♜e7. Die Dame kann ohne Gefahr noch aktiver werden. Schwarz kann f7 nicht ein drittes Mal decken.
 1. ♞ad1. Gesunder Entwicklungszug, ohne Frage. Es gab nur bessere Züge.
 1. ♜a3. Kein Grund, die Dame nun schon zurückzuziehen.
 10) 1. a8 ♙b2 2. ♙e4 (Patt vermeiden)
 11) 1. ... ♜xg1+ 2. ♞xg1 ♞e1+ (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
 12) 1. ... ♜e6 2. ♜c1 ♜xe2 (Materialgewinn durch einen Zwischenzug) Die Dame kann ♙e2 nicht decken bleiben.

30

- 1) 1. ♞e8 (1. ♘xg6+? hxg6 2. ♞e8+ ♜xe8 3. ♜xe8+ ♗h7) (Doppelangriff: Turm)
 2) 1. ♗b6 ♞a7 2. ♞c4+ (Patt vermeiden) (Vlasak 1971)
 3) Zeichnung
 4) 1. ... ♜xf1+ 2. ♗xf1 ♞xf5+ Verwundbarkeit ausbeuten, durch die schlechte Lage des Königs muss Weiß die Dame geben um Matt zu verhindern.
 5) 1. ♞c1 (1. ♞a6? ♞b7) 1. ... ♞c7 2. ♞a1 ♞c2 3. ♘c1 (3. ♗f1) (Verteidigung gegen Freibauer)
 6) 1. ... ♞e7 (Wegjagen + Material mit einer Figur)
 7) 1. ♜a6+ ♗xa6 2. ♞a8# (Matt in zwei durch Zugang oder Ablenken)
 8) 1. ♘a3 (Verteidigung gegen Matt)
 9) Weiß steht auf Gewinn und alle Züge sind gut genug, den Vorteil festzuhalten oder zu erweitern.
 1. g5 fxg5 2. ♜e5. Direkt die lange Diagonale aufbrechen ist am schnellsten. Es ist egal, dass Weiß nicht auf g5 zurückschlagen kann. Die Dame muss aktiver werden. (Chernin-Santacruz, Mendoza 1985)
 1. h4. Weiß braucht g5 nicht vorzubereiten und h5 ist nicht der beste Plan, weil Schwarz g5 antwortet und die Stellung geschlossen hält.
 1. ♙d5. Kein schlechter Zug, aber nach 1. ... g5 muss Weiß noch arbeiten. Dame weg und f4 vorbereiten.
 10) 1. ... ♞f7 2. ♞xd8 ♜xd8+ (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
 11) 1. ... ♘e3 2. ♜d3 ♞xd3 3. cxd3 ♜d6 (Doppelangriff mit zwei Figuren; Röntgendeckung)
 12) 1. ♗d6 (1. c5? ♗c4 2. ♗d6 ♗b5) 1. ... ♙e8 2. c5 ♗c4 3. c6 Weiß muss verhindern, dass der schwarze König verteidigen hilft.

31

- 1) 1. ♞f4 (Fangen)
 2) 1. ♞a4 ♙xc3 2. ♜d6+ (Zwischenzug)
 3) 1. ... d3+ (1. ... dxc3+ 2. ♙f2 cxb2 3. ♘c3 ♙a5 4. ♘b1) 2. ♗f1 d2 (Abzugsschach). Zwei Möglichkeiten, immer vorab schauen, welche die beste ist. Nicht immer sofort den Schlagzug wählen.
 4) 1. ♘f8 ♜e5 (1. ... ♜xf8 2. ♞a8+) 2. ♞a8+ Der Springerzug deckt g6 und droht matt. Prächtig.
 5) 1. ... b6. Guter Entwicklungszug. Es ist angebracht, dass wenn die c-Linie geöffnet wird, c5 gut gedeckt ist. Weiter macht der Bauernzug Platz für den Läufer. Der steht auf der langen Diagonale aktiv.
 1. ... a6. Nicht wirklich nötig. Besser ist immer, zuerst die Entwicklung zu beenden.
 1. ... dxc4. Unglückliche Wahl wegen 2. ♙xh7+.
 6) 1. ♗b5 (1. b7 c5 2. ♗b5 ♗xb7 3. ♗xc5 f4! und der König kann kein Schlüsselfeld erobern) 1. ... ♗b7 2. bxc7 ♗xc7 3. ♗c5 ♗d7 4. ♗d5 ♗e7 5. ♗e5 f4 6. gxf4 ♗f7 7. ♗f5 und der König erobert ein Schlüsselfeld.
 7) 1. ... ♞c6 2. ♜d2 ♞xc5 (Wegjagen + Material mit einer Figur)
 8) 1. ... ♘e4 2. ♘xe4 ♙xa1 (Abzugsangriff und Fesselung)
 9) 1. ... ♘f6 (1. ... ♞xd2 2. ♜e8+ ♗h7 3. ♜g6+). Zuerst Dauerschach verhindern, der Läufer läuft nicht weg.
 10) 1. ♜g6 ♞f8 2. ♜xh5 ♗h8 3. ♙xf7 ♗h7 4. ♙xh6 gxh6 5. ♜g6+ (Doppelangriff: Dame dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
 11) 1. ♞e2 ♜f6 2. ♞e8+ Verwundbarkeit ausbeuten, matt drohen.
 12) 1. ♘h4 ♙xg5 2. ♙xg4 (Abzugsangriff und Fangen)

32

- 1) 1. ♘g5 ♜xe2 2. ♘xf7# (Abzugsangriff und Zwischenzug)
 2) 1. c4 (1. h5? ♙e6 2. h6 ♙f5) 1. ... b5 2. h5 (2. ♗b2) (Freibauer einlösen)

- 3) 1. 0–0. Die Entwicklung beenden. Bester Zug.
 1. ♔d6. Die Rochade verhindern, ist eine prima Idee. Schade ist, dass Weiß nicht mehr aktive Figuren in der Nähe hat. Schwarz kann 1. ... ♕f8 ziehen und nach einem Abtausch geht der König nach g7. Weiter ist 1. ... dxc4 möglich. Weiß kann nicht direkt zurückschlagen (2. ♕xc4 ♖b6).
 1. ♖e5. Zu früh. Schwarz tauscht. Zuerst die Entwicklung beenden.
- 4) 1. ... ♗b4 (Fangen)
- 5) 1. ... ♗g8 2. ♜xg8+ ♘xg8 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 6) 1. ♗h5 ♗g8 2. ♗g4 ♗h7 3. ♗xg3 ♗xh6 4. ♗h4 (4. ♗g4 ♗g6 5. g3) 4. ... ♗g6 5. g4 Einfache Technik: Tempo gewinnen und erst dann den g-Bauern holen.
- 7) 1. ... ♖c3 (Zwischenzug)
- 8) 1. ... ♕xb3 2. ♗xb3 ♗xe5 (gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger) (Robatsch-Bely, Palanka 1956)
- 9) 1. ... ♜xd4 2. ♗xb8 ♜xd1+ 3. ♗c2 ♜xb8 4. ♗xd1 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material und Zwischenzug)
- 10) 1. ... b6 2. a4 ♜xd7# (Matt in zwei, zuerst Fluchtfeld abnehmen)
- 11) 1. ♗a2+ (1. ♗xc6? ♜e1+ 2. ♗h2 ♗h4#; 1. ♕c5+ ♗b8) 1. ... ♗b6 2. ♗a5# (2. ♕c7+ gewinnt die Dame, aber wird nicht direkt matt: 2. ... ♗b5)
- 12) 1. ... ♗f4 2. ♗a3 ♜e1# Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.

33

- 1) 1. b4+ cxb3 2. ♖d3# (Matt in zwei)
- 2) 1. ... g6 2. ♜xe5 gxf5 (Fangen)
- 3) 1. ♜f6+ ♗e5 2. ♜xf3 (2. ♜xa6 f2)
- 4) 1. ... ♕f2+ 2. ♗f1 ♜a7 (Verteidigung gegen Matt durch Röntgendeckung)
- 5) 1. ♜e3+ ♗f8 2. ♜f3+ (2. ♗g5 ♜e8) (Dauerschach)
- 6) 1. ♜gxc4 ♖xc4 (1. ... b2 2. ♜g1) 2. ♜f5# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 7) 1. axb4 möglich wegen eines Doppelangriffs auf den nächsten Zug.
 1. ♜d1 erzwingt 1. ... ♕xc3+, aber nach 2. bxc3 b5 ist c4 fest gedeckt.
 1. ♜a2 mit der Idee nach 1. ... ♕xc3+ 2. bxc3 b5 3. a4 zu ziehen. Klug, aber Schwarz zieht 3. ... ♗d5.
- 8) 1. ♖b6 ♜xc3 2. ♖xc8+ (Abzugsangriff und Zwischenzug)
- 9) 1. ♕c5 Figurengewinn mit 1. ♕c7 ist nur die Mühe wert, wenn man beim Material nicht zurück liegt. 1. ... ♗e6. (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 10) 1. ... ♜g1+ 2. ♗xg1 ♜xf1# (Hinlenken und Doppelschach)
- 11) 1. ... e5 2. ♕xb8 ♕xf4 (Abzugsangriff und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. ♖h4 ♕xe2 2. ♖xg6# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs, schwierig zu parierende Drohung (Novag-Vivek, Rao 1988)

34

- 1) 1. ... ♕a4 (Fangen dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 2) 1. ♗f1 (1. b6 f2+ 2. ♗f1 ♗f3) 1. ... f2 2. ♗e2 Zuerst Gegenspiel verhindern.
- 3) 1. ... ♗xf2+ 2. ♗xf2 ♜e4# (Abzugsschach)
- 4) 1. ... ♖c5. Wegziehen mit dem Springer ist gut. Auch nach f6 ist möglich. Andere Züge scheitern.
 1. ... ♖xf2 Nett, wenn Weiß den Springer sofort nehmen würde (♖b3 hängt), aber 2. ♕e3 verdirbt den Spaß.
 1. ... ♕g5 2. ♜xe4 Kostet einfach nur so eine Figur.
- 5) 1. ... ♕h2 2. ♗e1 ♗d1# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 6) 1. ♜xc6 ♜xc6 2. ♕d3# (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
- 7) 1. ... ♕a5+! 2. ♗xa5 ♗xa7 3. c8 ♜! (3. c8 ♗?) (Patt vermeiden)
- 8) 1. ♕g5 (Abzugsangriff und Fangen)
- 9) 1. ... ♗xd3+ 2. ♗xd3 ♕f5# (Matt in zwei durch Zugang)
- 10) 1. ♕xh4 ♗xh4 2. ♗f4 ♗h5 3. ♗f5 (3. g3 ♗g6 4. ♗g4) (abwickeln)
- 11) 1. ♖c8 (Verteidigung gegen Fangen)
- 12) 1. ♖f6+ ♕xf6 2. ♗xd5 (Doppelangriff: Springer dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

35

- 1) 1. ♗xf7+ ♕xf7 2. ♕xf7# (Matt in zwei durch Röntgendeckung)
- 2) 1. ♖d6+ ♗d8 2. ♕a5# ('Zwischenzug' und Matt in zwei). Zurückschlagen auf e3 ist nicht weiter nötig.
- 3) 1. ♖a8 (1. ♖e6 ♜xg2) 1. ... ♜xh5 2. ♜xb6+ (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 4) 1. ... ♜xe5 2. ♖e2 Ein Zwischenzug widerlegt das Schlagen auf e5.
- 5) 1. ... ♜xd4 2. ♗xb7 (2. ♜xd4 ♗xf3) 2. ... ♜xd1+ (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material und Zwischenzug)
- 6) Möglichkeiten des Gegners im Auge haben!
 1. ... g5 Macht Raum für den König und gewinnt den f-Bauern.
 1. ... ♜e6? 2. ♜f8#
 1. ... ♜xf4 2. ♜f8+ ♗e6 3. ♜xf4 kostet einen Turm.
- 7) 1. ♕e6+ ♗c7 2. ♕xf5 (Doppelangriff: Läufer durch Röntgendeckung)
- 8) 1. ♖g3 (1. ♖e3? ♗xe4+; 1. ♜e2 ♗xc2 2. ♜xc2 ♜e1; 1. ♜xe8 ♗xc2 2. ♜xf8) 1. ... ♜xe4 2. ♖xf5 (Verteidigung gegen Fesselung durch decken)

- 9) 1. ... ♖xh4+ 2. gxh4 ♜e2# (Abzugsschach durch Zugang)
- 10) 1. ... ♜f6 (sonst schlägt Weiß mit Schach auf e8) 2. ♜xe8 (2. g3 ♜f1+ und 3. ♜g1+) 2. ... ♜f1# (Schach aufheben und zugleich alle Drohungen in der Stellung behalten)
- 11) 1. ... ♜g6 (Fangen)
- 12) 1. ... c6 (1. ... ♙f4+? 2. ♜d5 c6+ 3. ♜xc5) 2. ♜d6 ♜d4 (Verteidigung gegen Freibauer)

36

- 1) 1. ♖g6 ♜d5 2. ♖xh6# Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
- 2) 1. ... ♙a5 2. ♖xc8 ♙xc3+ (Abzugsangriff und Zwischenzug)
- 3) 1. ... ♜d7 2. ♙c7 ♜xb4 (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 4) 1. ... ♜e2 (1. ... ♜d4 2. ♜g5 ♜e5 3. ♜xh5) 2. ♜g5 ♜f2 3. ♜xh5 ♜xg3 Richtige Route wählen
- 5) 1. ... ♜e7. Weiß droht den Verteidiger von b7 zu schlagen. Der Turmzug macht die Drohung unschädlich.
 1. ... ♜f7. Idee ist gut, nur schade, dass nun 2. ♙h5 gewinnt.
 1. ... ♜b8 nun geht nach 2. ♙xc8 b7 verloren.
- 6) 1. ♜e6 ♙g7 2. ♜xg7 ♙xe6 3. ♜g8# (Freibauer einlösen mit einem Abzugsangriff)
- 7) 1. ♜d8 ♙xd8 Patt (Verteidigung durch Patt)
- 8) 1. ♜f6+ ♜xg7 2. ♜h5# (Matt in zwei)
- 9) 1. g4+ fxg4+ 2. ♜g3+ (Verteidigung gegen Matt)
- 10) 1. f7+ ♜xd7 2. f8 ♖+ ♜c8 3. ♖f5+ ♜b8 4. ♖b5+ (Freibauer einlösen)
- 11) 1. ... dxc4 2. ♙xc4 (2. ♜xc4 ♖xd3 (2. ... ♜xd3? 3. ♜ed1)) 2. ... ♖xd2 (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 12) 1. ... ♖h3 (1. ... ♖xf4 2. ♖xh5+ ♜g8 3. ♖xg6) (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)

37

- 1) 1. e6 1. ... fxe6 (1. ... ♜f6 2. exf7#) 2. ♖h5+ g6 3. ♖xg6#
 1. b4 durchaus ein guter Zug, um nach 1. ... c6 2. ♖b3 und 3. a4 den Läufer auf a6 in die Enge zu treiben. Allerdings ist die vorherige Möglichkeit viel besser.
 1. ♜c3. Gute Wahl, wenn es keine bessere geben würde.
- 2) 1. ... g5 (Abzugsangriff und Fangen)
- 3) 1. ... ♖h4 (drohe matt)
- 4) 1. ... ♙e6 2. ♖h4 ♙xd7 (2. ... ♖xd7? 3. ♖h6) (Doppelangriff: Turm und danach mit einer Drohung rechnen)
- 5) 1. ... ♜f1+ 2. ♜xf1 ♖f3# (Doppelschach und Hinlenken)
- 6) 1. ♙f3 d5 2. ♖xe7 Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
- 7) 1. ♙e3 ♙xe3 2. hxg4 (Materialgewinn durch einen Zwischenzug)
- 8) Zeichnung: Anne Haast, Niederländische Frauenmeisterin 2014-2016.
- 9) 1. ♜h8 ♜e8 2. ♜xg8+ Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.
- 10) 1. ♜a1 ♖xa7 2. ♜xa7 (Röntgendeckung und fesseln)
- 11) 1. b6! axb6 (1. ... ♜f5+ 2. ♜xc4 axb6 3. ♜b5) Patt (Verteidigung durch Patt) (Grin, 2000)
- 12) 1. ♜e2 (1. ♜b3 h6; 1. ♜c3 ♜c1+) 1. ... ♜xe2+ 2. ♜c3 h5 3. ♜xf1 (Schach aufheben und eine zweite Drohung schaffen)

38

- 1) 1. ♖xe4 (Zwischenzug)
- 2) 1. ... ♜e2 (1. ... f6? 2. ♖h8+ ♖g8 3. ♜e8+) (Verteidigung gegen Matt, Fluchtfeld machen durch Dazwischenstellen)
- 3) 1. ... 0-0 2. exf7+ ♜xf7. Schlagen auf e6 verliert eine Figur (siehe Möglichkeit 3). Den König in Sicherheit bringen ist wichtiger, als den Läufer auf dem Brett zu behalten.
 1. ... ♙f6 2. exf7+ ♜xf7 3. ♖c4+ und der König steht unsicherer und dazu dem Turm im Weg.
 1. ... fxe6 2. ♖b5+ (Doppelangriff: Dame)
- 4) 1. ♙e3 (Fangen)
- 5) 1. ♜b2 ♜b3 2. a4 Der Springer muss den Bauern außerhalb des Quadrats decken.
- 6) 1. ... ♖g3 2. ♙c3 Der einzige Weg, um ♜e1+ zu verhindern.
- 7) 1. g5+ ♙xg5 2. ♖h8# (Matt in zwei)
- 8) 1. ♖f3 (1. ♜h2 ♖f2+ 2. ♜xh3 g4#) (Schach aufheben) Material geben ist besser als mattgesetzt werden.
- 9) 1. ♜g2 (Abzugsangriff und Fangen)
- 10) 1. ... ♜h8+ 2. ♜g4 ♙f6 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 11) 1. ♙f6 ♜xf6 (1. ... ♜xe3 2. ♖g7#) 2. ♜xe7 (Abzugsangriff und Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt)
- 12) 1. ♜f5 ♜f4+ (1. ... ♜g5 2. ♖xg7#) 2. ♜xf4 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

39

- 1) 1. ... ♜f1+ (Wegjagen + Material durch Röntgendeckung)
- 2) 1. ♖c1 (1. ♜f1? ♜f8) 1. ... ♖e6 2. ♜xe8 (Doppelangriff mit zwei Figuren)
- 3) 1. ... ♙f4 2. ♖xd5 ♙xe3+ 3. ♜f1 ♙xd5 (Abzugsangriff und Zwischenzug)
- 4) 1. ♙xg6 ♜xg6 (1. ... hxg6 2. ♖h8+) 2. ♖xe7 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 5) Diese Stellung ist in der falschen Stufe gelandet. Trotzdem die Antwort.
 1. ... ♜g6. Gespielt mit dem guten Gedanken, dass der schwarze Springer besser ist als der Weiße. Der kann aktiv werden via h4. Dann ist es Glück, dass nach 2. ♜e4 Schwarz mit 1. ... ♜a1+ 3. ♜d2 ♜d8+ 4. ♜e2 ♜f4+ einen forcierten Gewinn hat.

1. ... cxd6. Es scheint nicht geschickt, dem weißen Turm, die 7. Reihe zu erlauben, aber nach 2. ♖xe7 ♖xf3 geht 3. ♖xd6 ♖xf2 nicht. Weiß muss also zuerst 3. ♖b1 ziehen und nach 3. ♖xf2 hat Schwarz gute Chancen.
1. ... ♖a1+ 2. ♖d2 ♖xd1+ 3. ♖xd1 ♖d5 4. ♖e4. Diese Möglichkeit ist die schlechteste der drei.
- 6) 1. ♖c7+ ♖b8 2. ♖xb5+ ♖a8 3. ♖xa3 (Jagen und Abzugsschach)
- 7) 1. ... a6 2. ♗a4 b5 Schwarz hat eine Figur mehr (Verteidigung gegen Fesselung)
- 8) 1. ♖xf5 g6 2. ♖h4 gxf5, kurz gesagt, ♖xf5 war nicht schlau.
- 9) 1. ♗d6 ♖xb7 2. axb7 (Freibauer machen)
- 10) 1. ♖xf7 ♖xe6 2. ♖xg7+ ♖xg7 3. ♖xe6 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken+Material durch Zwischenzug)
- 11) 1. ♖f5 ♖e5 (1. ... gxf5 2. ♖g5+) 2. ♖xd6 Abzugsangriff, Springergabel, Zugang, von allem etwas (Carls-Denes, München 1936)
- 12) 1. ♗xe4 ♗xe4 2. ♖xe4 (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

40

- 1) 1. ♖a4 ♖c7 (1. ... ♗xf2+ 2. ♖xf2) 2. ♖xc5 (Abzugsangriff und Wegjagen + Material)
- 2) 1. ... b3 2. axb3 ♖xa4 (Abzugsangriff und Fangen)
- 3) 1. ♖b8 ♖h5 2. ♖h7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren und Zugzwang
- 4) 1. ♖g6 hxg6 2. ♖h3# (Matt in zwei durch Zugang)
- 5) 1. ... ♖a8 2. e5 ♖xf3+ 3. ♖xf3 ♖xe8 (Zwischenzug Desperado)
- 6) 1. ♖g3 (1. ♖h1 ♖f4) (Schach aufheben)
- 7) 1. ♖f7+ (1. ♖g8+? ♖xg8) 1. ... ♖g8 2. ♖h6# (Jagen und Doppelschach)
- 8) 1. f4 ♖f6 2. f5 Feindlichen König außerhalb das Quadrat halten.
- 9) 1. ♖f1 Weiß muss aus der Fesselung. Das kann auf mehrere Weisen geschehen, aber der Königszug ist am gescheitesten.
 1. d7 Der Bauer scheint nicht aufzuhalten, scheint, denn 1. ♖d6 dreht den Spieß um.
 1. axb5 ♖xd6 ist peinlich.
- 10) 1. ... ♖e6 (1. ... d6 2. ♖g8+ ♖f8) Verteidigen durch Material zurück zu geben.
- 11) 1. ♖d3 (1. g3? ♖d6) 1. ... ♖c5 2. g3 Tempospiel. Keine Bauernzüge, wenn es nicht nötig ist. (De La Bourdonnais, 1838)
- 12) 1. ♖xf5+ ♖xf5 Patt (Verteidigung durch Patt)

41

- 1) 1. ... ♗d5+ (1. ... ♖xe6+ 2. ♖xe6 ♗d5+ 3. ♗c4) 2. ♗c4 ♗xe6 (Doppelangriff: Läufer durch Röntgendeckung)
- 2) 1. ♖d4+ ♖g4 (1. ... ♖g5 2. ♖e4+) 2. ♖f3# (Gjarmati 1984)
- 3) 1. ♗c4 (Abzugsangriff und Fangen)
- 4) 1. ♗g5 (Zwischenzug) und dann 2. ♖xh2.
- 5) 1. ... ♖xe2 2. ♖dx2 (2. ♖xe2 ♖xd4; 2. ♖gxe2 ♗xe5+) Richtiger Schlagzug, Materialverlust verhindern.
- 6) 1. ♖xf7+ ♖xf7 (1. ... ♖h7 2. ♖g7#) 2. ♖g7# (Abzugsschach)
- 7) 1. ... ♖bd5. Verteidigen durch Dazwischenstellen. Der Springer droht den angreifenden Läufer zu schlagen und nach 2. ♗d2 kann Schwarz rochieren.
 1. ... ♗f8. Verteidigen durch Decken, aber der Läufer steht im Weg. Weiß entwickelt sich weiter mit 1. ♖ad1 und eine schwarze Rochade ist kurz nicht möglich.
 1. ... ♖c8 scheint ein Tempo zu gewinnen durch den Angriff auf b2. Nun steht der Springer passiv auf c8 und Weiß kann 2. ♖d2 ziehen (2. ♖xb2 3. ♖c4).
- 8) 1. ♖d8+ ♗b6 2. ♖d2# (Matt in zwei)
- 9) 1. ♗b5 (Doppelangriff mit zwei Figuren)
- 10) 1. ♗xe5 ♖xe5 2. ♖xe5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 11) 1. ♖xf8+ ♖xf8 2. d7+ (Freibauer einlösen)
- 12) 1. ♖xf1 (1. ♖xf1?? g3 und Weiß verliert) 1. ... ♖xg2 2. ♖f8 und mit dem König in der Nähe, ist der Gewinn einfach.

42

- 1) 1. ♖a4 (Fangen)
- 2) 1. ♖xf6 ♖xe2 (1. ... ♖xf6 2. ♖xe6; 1. ... ♖xf6 2. ♗xf6 ♖xf6 3. ♖e6) 2. ♖g8# (Abzugsangriff und Zwischenzug)
- 3) 1. ♖e4 (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 4) 1. ... ♖a5 2. ♖a2 Entfesselt den a-Bauern und schließt den Läufer ein.
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ♖xf8+ ♖xf8 2. ♖h6# (Matt in zwei durch Feldräumung)
- 7) 1. ... ♗b4+ (1. ... ♖xc6? 2. ♖xd6) 2. ♖f2 ♖xc6 (2. ... bxc6) (Materialgewinn durch einen Zwischenzug)
- 8) 1. ... ♖xb3+ (1. ... h3? 2. c7+ ♖d7 3. ♖b7; ♖c8? ♗e6+) 2. axb3 ♖c8 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 9) 1. ... ♗f7. Das Feld, wobei der Läufer am schnellsten (einigermaßen) aktiv werden kann.
 1. ... ♗e8. Weniger Zukunft als von f7 aus.
 1. ... ♗h7. Zu passiv.
- 10) 1. ♖e8+ ♖xc6 2. ♖f6# (Abzugsschach)
- 11) 1. ♖xc6 ♖xd1 2. ♖e7+ ♖h8 3. ♖xd1 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material durch einen Zwischenzug)
- 12) 1. ... f5 2. ♗xf5+ ♖e7 (Schach aufheben und Materialverlust verhindern)

43

- 1) 1. ♖g3 (1. ♜xe4 ♞h3+; 1. ♜c3+ ♞f6) (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. ... ♞g1+ 2. ♞f2 ♞xc1 (Röntgenschach und Röntgendeckung)
- 3) 1. ... ♜xc3+ 2. ♞xc3 ♞xc3+ 3. ♜d2 ♞xd2+ (Materialgewinn durch Röntgendeckung und schlechte Lage König)
- 4) 1. ♜d1 (Abzugsangriff und Fangen)
- 5) 1. ♞xe6 ♜xe6 2. ♜xd8+ (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
- 6) 1. ♞d4 ♞d8 2. ♞c4 (Verteidigung gegen Doppeldrohung)
- 7) 1. ... ♞g2+ 2. ♞xg2 ♞e4# (Hinlenken und Doppelschach)
- 8) Alle Aufmerksamkeit zieht nach dem Angriff auf den Läufer. Der ist drei Mal angegriffen und nur einmal gedeckt. Wegziehen scheint die einzige Möglichkeit zu sein. Beobachten wir die schwarze Verwundbarkeit, dann fällt die Schwäche der Grundreihe auf.
 1. ♞f1. Dieser Zug ist angezeigt, also ein guter Grund, ihn uns anzuschauen. Direkt fällt dann auf, dass Schwarz nur einen Zug hat: 1. ... ♞g8 und 2. ♜d5+ ist dann auch logisch und erzwingt 2. ... ♞h8. In einer Partie kannst du den Turmzug spielen. Die weißen Figuren stehen besser. So gut sogar, dass es vielen gute Züge gibt. Im Moment, indem diese Stellung auf dem Brett steht, sind sie gut zu finden: ♜e5, ♞f7, ♜g5 sind die stärksten.
 1. ♞h3. Weiß behält die aktivere Stellung, aber Schwarz kann mit 1. ... ♜e8 die Grundreihe etwas weniger verwundbar machen.
 1. ♞a4. Schwarz kann nun auf b4 schlagen. Eng, aber 2. ♞d8 ist ungefährlich wegen 2. ... ♜c5+ und 3. ... ♞c8.
 - 9) 1. ♞d7+ ♞e8 2. ♞d5+ ♞e7 3. ♞d7+ (Dauerschach durch Abzugsschach und Dazwischenstellen)
 - 10) 1. ♞xh7+ ♞h8 2. ♞e4+ ♜xh1+ 3. ♞xh1 (Jagen und Abzugsschach)
 - 11) 1. ♞b5 ♜a5 2. ♞xc6 (Doppelangriff: Läufer und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
 - 12) 1. ... ♜b5+ 2. ♞g1 ♜a6 (Verteidigung gegen Freibauer)

44

- 1) 1. ... ♜xh3 2. g3 g2# (matt durch Zugang)
- 2) 1. ... dxc4+ 2. ♞xc4 ♞xc4 (Ausschalten der Verteidigung durch schlagen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 3) 1. g3 (Abzugsangriff und Fangen)
- 4) 1. ... ♜xc5 2. ♜g5 (entfesseln durch Gegenangriff)
- 5) 1. ♞c1 (1. ♞f3? h1 ♜) 1. ... ♞xh1 2. ♞f2# (Matt in zwei)
- 6) 1. ... ♞b4. Der beste Zug. Schach auf c2 und d3 ist nicht ausreichend zu verteidigen)
 1. ... ♞a3. Eine Figur auf ein aktives Feld zu entwickeln ist ein guter Zug, nur nicht der beste. Weiß kämpft weiter mit 2. ♞d1.
 1. ... ♞b4. Aktiv, aber Weiß kann den Läufer mit 2. a3 wegjagen. Der Bauernzug ist in Anbetracht der Möglichkeit ♞b4 sinnvoll.
- 7) 1. ♜c5 ♞a8 2. ♜xd5 (Doppelangriff: Dame)
- 8) 1. ♜g1 (1. ♞h2 ♜e5+) 1. ... ♞f1? 2. ♞d8+ ♞h7 3. ♞xg7# (Schach aufheben und echte Drohung verhindern).
- 9) 1. ♞d3 (1. h4 c4 2. h5 c3+ 3. ♞e2 c2 4. h6 c1 ♜) 1. ... ♞b3 2. ♞d2 ♞b2 3. ♞d3 aktive Verteidigung durch Drohung (Bauer erobern und vor den Bauern kommen)
- 10) 1. ♜h1+ (1. ♜a8+? ♞b8) 1. ... ♞g7 2. ♜xb7 (Doppelangriff: Dame)
- 11) 1. ♞xf4 (1. ♞e2 ♞c2+) 1. ... ♞xd3 (1. ... ♞c5 2. ♞f8) 2. ♞xd4+ (Verteidigen mit Taktik)
- 12) 1. ... ♞e5 2. ♜xe5 ♞xe5 (Abzugsangriff und Fangen)

45

- 1) 1. ♞g4 ♜xb2 (1. ... ♞d7 2. ♜c5+ ♞g8 3. ♞xg7+) 2. ♜c5+ (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt)
- 2) 1. ♞b5 ♞xb5 (1. ... ♜d8 2. ♞xc6; 1. ... ♜c8 2. ♞d6+) 2. ♞xa8 (Wegjagen + Material und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 3) 1. ♞d8+ ♞xd8 (1. ... ♞h7 2. ♜xc3 ♞xc3 3. ♞xa8) 2. ♜xc3 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)
- 4) 1. ♞d4. Einziges aktives Feld für den Läufer. Schwarz muss etwas gegen die Drohung 2. f4 ausrichten (z.B. 1. ... ♞f6.
 1. ♞xb4. Öffnet die lange Diagonale, sodass ein Abzugsangriff möglich ist: 1. ... ♞f3+.
 1. ♞xe5. Erste Stufe, schlagen was du schlagen kannst, ohne Punkte zu verlieren. Diese Phase ist vorbei. Schade um den guten Läufer.
- 5) 1. ♜xe5+ ♞e5 2. ♜e7# (Doppelangriff: Turm und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 6) 1. ♞e5 f5 2. ♞xf5 ♞xf5 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen und –Hinlenken+ matt)
- 7) 1. ♞c2 ♞xc2 2. ♞xc2+ (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material und Zwischenzug)
- 8) 1. ... ♜xd4+ 2. ♞xd4 ♞xd4# (Matt in zwei durch Röntgendeckung)
- 9) 1. ♞f5 exf5 (1. ... ♜a3 2. ♞c1 ♜a7 3. ♞xe7+) 2. ♞xc5 (Abzugsangriff und Ausschalten der Verteidigung)
- 10) 1. ... ♜f8 (1. ... e4? 2. ♞xe4) (Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 11) 1. ♞f4 ♞xd3 2. ♞xh6+ (Wegjagen + Material und Zwischenzug)
- 12) 1. ... ♞c6 2. ♜a8 ♜e5# (Doppelangriff mit zwei Figuren)

46

- 1) 1. ♞xd5+ (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 2) Möglichkeiten des Gegners berücksichtigen.
 1. ... ♞xf3. Schade um den Läufer, aber eine gute Möglichkeit.

1. ... ♖d7 2. ♗xe5 ♗xe5 3. ♖xe5 ist auch möglich, wenn du dich traust einen Bauern zu opfern (3. ... ♗d6 4. ♖c3). Weiß hat genügend Spiel für den Bauern.

1. ... f5 (der Zug, den du gerne spielen möchtest) scheitert an 2. ♖c4+

3) 1. ♗xd4 cxd4 2. ♖e1 ♖xh3+. Schwarz profitiert vom gefesselten g-Bauern. Der Springerzug öffnet die Diagonale des ♗b7 und der Turmzug gibt die Deckung von h3 auf.

4) 1. ♗b2 ♗e5 2. c4# (Matt in zwei)

5) 1. ♗e5+ ♗e7 2. ♗d6# (Doppelschach und Hinlenken)

6) 1. ... ♖f5 (Verteidigung gegen Fesselung; Angreifer ausschalten)

7) 1. ... ♗c7 2. ♖d4 ♖xc1. Läufer aktivieren.

8) 1. ♖h4 ♖xd3 2. ♖g8# (Bewacher heranholen)

9) 1. ... ♖f3 2. ♖c2 ♗d5 (Dame aktivieren, danach den Läufer)

10) 1. ... ♗e7. Mit ein Turm mehr kann Schwarz auf Gewinn spielen. Der König muss nach 2. ♖e1 nach f6 und das sieht schlimm aus, ist es aber nicht. Weiß hat zwar zwei Angreifer Schwarz aber ausreichend Verteidiger.

1. ... ♗c8 (gut um Zeit auf der Uhr zu gewinnen, nach Schach auf a8 und d5 ist die Ausgangsstellung entstanden und der König muss doch noch nach e7)

1. ... ♗e8. Falsch, nach 2. ♖e1+ muss der König die Deckung von d8 aufgeben.

11) 1. ... e3+ (1. ... f1 ♖ 2. ♖f8+; 1. ... f1 ♗ + 2. ♗e1) 2. ♖xe3 f1 ♖ (Freibauer einlösen)

12) 1. ... ♖f4 (1. ... ♖c3? 2. ♖xf7+) 2. gxf4 ♖xf3 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

47

1) 1. ... ♖dg7. Verteidigen gegen Materialverlust und matt)

2) 1. dxc4

1. bxc4. Der Zug mit dem Gedanken, ich möchte die Rochade nicht verlieren (oder die Damen nicht tauschen). Ziehen und nicht weiter schauen. Leider folgt 1. ... ♖d4.

1. ♗f3. Ein Bauernopfer, ohne dass dort Aktivität gegenüber steht. Schwarz kann auf d3 schlagen oder e4 ziehen.

3) 1. ♖d4 ♖xf7 (1. ... ♗xd4 2. ♖xd4+) 2. ♖xd5 (Fesselung: Fesseln)

4) 1. ... ♗g8 (1. ... ♗xg6; 1. ... ♗h6 2. g7 ♗xg7) 2. g7 ♗b5 3. ♗xa2 ♗xg7 (Patt vermeiden)

5) 1. ... ♖b7+ (Doppelangriff: Röntgenschach)

6) 1. ♗h4 ♖xf1 2. ♖xh5 ♖8f2#. Der Springerzug war nicht glücklich. (Merciai-Starr, Haifa 1976)

7) 1. ♗d1 (Abzugsangriff und Fangen)

8) 1. f3 (1. ♗e2 g3 2. fxg3 fxg3) 1. ... gxf3 2. ♗f2 ♗b3 3. ♗xf3 ♗c4 4. ♗xf4 ♗d5 5. ♗g4 ♗e6 6. ♗xh3 (aktiv verteidigen)

9) 1. ... ♖e7 2. ♖xe7 ♗xe7 (2. ... ♗xe7) (Fangen)

10) 1. ♖d5+ ♖xd5 2. ♖xd5+ (Wegjagen + Material durch Röntgendeckung)

11) 1. ♗f4+ (1. ♗xe5+ ♗f8) 1. ... ♗f8 (1. ... ♗f6 2. ♗h4#) 2. ♗e6# (Jagen, Fluchtfeld abnehmen und Abzugsschach)

12) 1. ♗g5 ♖xe1 2. ♖xe1 ♗e4 3. ♗xf7 (Materialgewinn durch Zwischenzug)

48

1) 1. ♖f6 (1. ♖xd5? exd5 2. ♖f6 ♖e1+ 3. ♗c2 ♖e4+) 1. ... ♗xf6 2. ♖d8+ (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

2) 1. ♖f3. Prima, den Druck auf f6 erhöhen. (die beiden gefesselte Figuren sind keine guten Verteidiger)

1. ♖ce3. Nur etwas drohen (z.B. schlagen auf f7 und ♖e8+ oder sofort ♖e8) ist nicht genug, wenn es eine einfache Verteidigung gibt: 1. ... ♗d7 2. ♖e7 ♗d5 3. ♗d3 ♗f6. Für 2. ♖f3 ist es zu spät: 2. ... ♖e8.

1. ♗xf7+. Eine Fesselung aufheben, nimmt den ♖ruck weg, immer Spannung aufrechterhalten (mit der Ausnahme wenn es sofort gewinnt) 1. ... ♖xf7 und nichts ist los.

3) 1. ... ♖g4 2. ♗xd5? ♗b4+ (verteidigen durch Gegenangriff)

4) 1. ♖xc8 ♖xb4 2. ♖xc7+ ♖xc7 3. cxb4 (schlagen und Ablenken+Material und Zwischenzug)

5) 1. ♗d5 ♗e6 2. b7 (2. ♗xe6) (Patt vermeiden)

6) 1. ... ♗xf4+ 2. ♗g1 ♗h2+ 3. ♖xh2 ♖xh2# (Doppelschach)

7) 1. ... ♗b7. Der Läufer steht im Wege: 1. ♖a4 (Cazon de Hase-Ruck Petit Haifa 1976)

8) 1. ♖c1 ♖g5 (1. ... ♖e7 2. ♗xe7) 2. ♖c7+ ♗g8 3. ♖h8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs und eine schwierig zu parierende Drohung.

9) 1. ♗h1 g3 2. ♗f2+ gxf2 Patt (Verteidigung durch Patt) (Pogosjants 1978)

10) 1. ♖xb7 (1. ♖xc7? ♖xb1+) 1. ... ♖xb7 (1. ... ♖xa5 2. ♖b8+) 2. ♖d8# (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

11) 1. ♖xc7 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)

12) 1. ... ♗f5 2. ♗xf5 ♖xf5+ 3. ♗e2 ♖f8 (Verteidigung gegen Matt)

49

1) 1. b4 ♗b6 2. a5 (Jagen und Fangen)

2) 1. ... ♖xe3+ 2. ♗xe3 ♗xe3+ 3. ♗h1 ♗f2+ 4. ♗g1 ♗xd1+ (Röntgendeckung)

3) 1. ... ♗h5 (Abzugsangriff und Fangen)

4) 1. ... ♗xd4 (1. ... ♖xd4? 2. ♖g5+) 2. ♖xd4 ♖xd4 3. ♖xd4 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material)

5) 1. ... d5. Hervorragend. Weiß muss fast schon 2. exd5 exd4 3. d4 ziehen. Nach Abtausch auf d4 und c6 stehen die zwei weißen Leichtfiguren passiv.

1. ... ♖h5. Zwar logisch, aber 2. ♗e2 verhindert den Springerzug nach f4 und bereitet selbst mit d4 eine Aktion im Zentrum vor.

1. ... ♖ad8. Turm auf d8 ist in diesem Augenblick nicht nötig, vielleicht später.

6) 1. ... ♖c8. Indem wir alle Züge anschauen kommen wir durch das Ausschlussverfahren zu 1. ♗a3 (1. ♖ac1 ♗a2; 1. ♖fc1 ♗a2; 1. ♗xa5 ♖cc2; 1. ♗d6 ♖cc2 31. ♗h1 ♖xg2). Eliminieren ist der Name.

7) 1. e5+ ♗xe5 (1. ... ♗e7 2. ♗a3) 2. ♗b2#. Den letzten Bauer sinnvoll nutzen!

8) 1. ♗xb6 ♖xb3 2. ♗xd4+ (Materialgewinn durch einen Zwischenzug)

9) 1. ♗xd4+ (1. ♗xa7+? ♗a5 2. ♗xc8 ♖xa3) 1. ... ♗c5 2. ♗b3# (Doppelschach und Jagen)

10) Zeichnung: GM Hikaru Nakamura

11) Zeichnung

12) 1. ... ♗f2+ 2. ♗xf2 ♗g4# (Doppelschach und Hinlenken)

50

1) 1. ♗f6 ♖xe5 (1. ... ♖xf6 2. ♖xe8+ ♖xe8 3. ♖xe8+) 2. ♖xh6+ (Abzugsangriff und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

2) 1. ♗h1 g2+ (1. ... gxf2; 1. ... ♗h4 2. ♗g2 gxf2 3. ♗xh2 g3+ 4. ♗g2 ♗g4 5. ♗g1) 2. ♗g1 g3 3. hxf3 ♗xg3 (verteidigen, arbeiten mit Patt, Schlüsselfelder bewachen) (Kovalenko 1985)

3) 1. ... ♗c8 (1. ... ♗a8 2. ♖xb3 cxb3+ 3. ♗xb3) 2. d7+ ♗c7

4) 1. ... ♗a4 2. ♖c1 ♗c3+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Benutzen einer Fesselung.

5) 1. ♖h8+ (1. g5+ ♗h7) 1. ... ♗g5 2. ♗e3# (Matt in zwei durch Jagen)

6) 1. ... ♗c6 2. ♖xc6 ♗xc6 (Fangen erzwingt Materialgewinn)

7) 1. ♗e5 ♗g3 2. ♗f5 h2 3. ♗d5 (letzten Bauern auf dem Brett behalten)

8) 1. ♖e3 h6 2. gxf3 (Zwischenzug)

9) 1. ... ♗g4. Rettet den Läufer mit Tempo, oft das Beste. Nach 2. ♖e3 cxd5 hat Weiß Mühe, den Bauern zurückzugewinnen. Wenn das überhaupt gelingt.

1. ... cxd5 führt zu Abtausch: 2. ♖xd7 dxe4 3. ♖xb7.

1. ... ♖ad8 (gespielt in einer Jugendpartie U14). Nach 2. ♗c5 ♗g4? 3. ♖e3? ♖d6 endete die Partie letztendlich remis.

Richtig war 2. ... ♗h3 (ein echter Tempogewinn, den Gegenangriff nach 2. ... ♗g4 kann Weiß ignorieren mit 3. ♖xd8) 3. f3 h6 mit ungefähr gleichem Spiel. Auf d5 kann Schwarz nicht schlagen (♖xd8 oder ♖xf8+).

10) 1. ♗c4 (Abzugsangriff und Fangen)

11) 1. ... ♖c8 2. ♖xb7 ♖xc1+ 3. ♗h2 ♖xb7 (Doppelangriff: Röntgenangriff und Zwischenzug)

12) 1. ... ♖xd3 2. ♖xd3 exf3 (2. ... ♖a5 3. ♖xe4) (Abzugsangriff)

51

1) 1. ♖xe3 ♗d5 (1. ... ♗xe3 2. ♖c8+) 2. ♖xc5 (2. ♖e8+? ♗f8) (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

2) 1. ... ♖b3 2. ♖e1 ♖xb2# (Matt in zwei)

3) 1. ♗b5 (1. ♗d5? ♗f4+) 1. ... ♖xb7 2. axb7 (Freibauer machen)

4) 1. ♖xe7 (1. ♖xb3? ♗b4) 1. ... ♗xe7 2. ♖f8# (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)

5) 1. ♗f7+ (1. ♗c4+? ♗c8) 1. ... ♗c8 (1. ... ♗c6 2. ♗d8#) 2. ♖d8# (Abzugsschach und Jagen)

6) 1. ♖d1 ♖xd1 2. c8♖ (Verteidigung gegen Freibauer)

7) 1. ... ♖xf2+ 2. ♖xf2 ♖d1+ 3. ♖e1 (Schach aufheben durch Dazwischenstellen durch Röntgendeckung)

8) 1. ... d5. Alle schwarzen Figuren stehen gut und wenn d5 geht, muss es gespielt werden. In der Partie Twan Burg-Melissa Muhren NK -14, Rijswijk 2000 folgte 2. exd5 ♗xd5 3. ♗xd5 ♖xd5 (Türme gehören auf einem vollen Brett nicht ins Zentrum, zu verwundbar – besser ♗xd5). Schwarz gewann bereits.

1. ... h6. Kann sinnvoll sein, aber nach 2. ♖g3 ist d5 nicht mehr möglich.

1. ... ♗cd7. Die schwarze Stellung bleibt solide, aber mit bloßem Ziehen kommt man nicht weiter.

9) 1. ♗xd4 (Verteidigung gegen Fesselung). Macht 1. ... ♖a1 ungefährlich.

10) 1. ♗e6 ♖xd1+ 2. ♖xd1 (Doppelangriff mit zwei Figuren)

11) 1. ♗g3 ♗e4 2. ♗f2 ♗xe5 3. ♗e3 ♗d5 4. ♗d3 e5 5. ♗e3. Auf Zeit verteidigen; nach f6 lopen verliert.

12) 1. ♗d6 (1. ♗f5 ♖e5+ 2. ♗xe5; 1. ♗d5 ♖d1+) (Schach aufheben und Gegenchancen vermeiden)

52

1) 1. ... ♗b3 2. ♖b1 ♖xe3 (Wegjagen + Material dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

2) 1. ♗d3+ cxd3 2. b4# (Matt in zwei)

3) 1. f5. Doppelziel: Doppelbauern auflösen und die Läufer mehr Mobilität geben.

1. b3 ♗d6. Schwarz verhindert f5 nahezu für ewig.

1. c4. Schlechte Wahl. Nach 1. ... dxc4 2. ♖xc4 sind die Bauern schwach (müssen durch Figuren gedeckt werden) und der Läufer schaut weiter seine eigenen Bauern an.

4) 1. ♗c6 ♗c4 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)

5) 1. ♖g5+ ♗xg5 2. hxf5# (Doppelschach und Linienöffnung)

6) 1. ... ♖h3+ (1. ... ♖h1+ 2. ♖g1 ♖xf3+ 3. ♗f2) 2. ♗g1 ♖h2+ (Dauerschach)

7) 1. d7+ ♗d8 (1. ... ♗xd7 2. ♖xb2 ♖c8 3. ♖xc8+; 1. ... ♗xd7 2. ♖c8+ ♖xc8 3. ♖xc8#) 2. ♖c8+ ♖xc8 3. dxc8♖#

Unterschiedliche Themen: Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger, Röntgendeckung.

8) 1. ♖d7+ ♖e7 2. ♖xc7 (Abzugsangriff und Doppelangriff Turm)

- 9) 1. ♖c3 ♗c4 2. a7 (Freibauer einlösen)
- 10) 1. ... c4 (1. ... ♗g6? 2. ♜d8#) (Verteidigung gegen Matt, indem man den Bewacher durch Dazwischenstellen ausschaltet)
- 11) 1. ♗c5 (1. ♗e5 fxe5 2. dxe5+ ♗xe5+) 1. ... bxc5 2. bxc5# (Matt in zwei)
- 12) 1. ♗e5 h5 (1. ... fxe5 2. fxe5+) 2. ♗f7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

53

- 1) 1. ... ♜xb1 2. ♜xb1 ♗xd6 (Materialgewinn durch einen Zwischenzug – Desperado)
- 2) 1. ♗exd6+ (oder 1. ♗cxd6+ cxd6 2. ♗xd6+) 1. ... cxd6 2. ♗xd6+ (Doppelangriff: Springergabel dank: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 3) 1. ♗e6 (Helfer heranziehen)
- 4) 1. ♜a2 ♗e5 2. ♜xd1 (Abzugsangriff)
- 5) 1. ♗d4 ♗e8 2. ♗xf6+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 6) 1. ♗xe5. Der richtige Schlagzug. Nach 1. ... ♜xe2 2. ♜xe2 ♜e8 hat Weiß Wahl, z.B. 3. ♜e1.
 1. ♜xb5. Schwarz nutzt die schwache Grundreihe aus und schlägt 1. ... axb5 und es ist keine Zeit, auf e5 zu nehmen.
 1. ♜xe5 ♜f1# ist es sicherlich nicht.
- 7) 1. ... ♜e2 2. ♜f2 ♜xb5 (Zwischenzug)
- 8) 1. ♗g5 ♜xe2 und nicht 1. ... ♗xe2 2. ♗xe4 ♗xd1 3. ♗xd6 Achte auf Zwischenzüge.
- 9) 1. ... ♗xe5 2. ♜d6 ♜xd6 3. cxd6 ♗xd3 (Abzugsangriff und Fangen)
- 10) 1. ♗g2 (1. d7? ♗c7 2. ♗a2 ♗d8 3. ♗f5 ♗e7 4. ♗xa3 b1♜ 5. ♗xb1 ♗xd7) 1. ... ♗c5 2. d7 König aus dem Quadrat halten.
- 11) 1. ... ♗b6 (1. ... ♗b7? 2. ♗a5) 2. ♗a5 ♗xd5 3. ♗xc7 ♗xc7 (Fangen)
- 12) 1. ♗d3+ (1. b4+? ♗d4) 1. ... ♗xd3 2. b4# (Matt in zwei)

54

- 1) 1. ... ♜e3+ 2. ♗xe3 ♗d4# (Matt in zwei durch Feldräumung)
- 2) Zeichnung
- 3) Zeichnung
- 4) 1. ♜b8+ ♜e8 (1. ... ♜f8 2. ♜xf8+ ♗xf8 3. ♜xe6; 1. ... ♗g7 2. ♜h8+) 2. ♜xe8+ ♜xe8 3. ♜xe8+ (Röntgendeckung)
- 5) 1. ♗xc5 ♜xc5 2. ♜b7+ (2. ♜xb8? ♜c1#) 2. ... ♗g8 3. ♜xb8+ (Abzugsangriff und Zwischenzug)
- 6) 1. ♗a4 ♜c7 (1. ... ♜xb3 2. ♗xb3 a5 3. ♜d2) 2. ♜xd3 (Verteidigung gegen Freibauer durch Röntgendeckung)
- 7) 1. ... ♜a8 2. ♗f8 (2. ♗f6? ♗b4) 2. ... ♜xf8 3. gxf8 ♜! (3. gxf8 ♜?; 3. gxf8 ♗?; 3. gxf8 ♗? ♗b4) (Patt vermeiden durch Unterverwandlung)
- 8) 1. ♗e4 (1. ♗b3? axb3 2. ♜c3 b2) 1. ... ♜b1 2. ♜xb1 ♗xb1 3. ♗xb1 (Verteidigung gegen Fesselung)
- 9) 1. ... ♗h7. Entfesselt den f-Bauern, ♜xg6 ist keine Drohung mehr.
 1. ... b5. Der Angriff auf den Läufer schiebt das Schlagen auf g6 nur um einen Zug hinaus: 2. ♗d5 ♜b8 3. ♜xg6
 1. ... g5. Eine unnötige Schwächung. Weiß kann 2. ♗d5 ♗e6 4. ♗e3 spielen.
- 10) 1. ♜d4 ♜xd4 (1. ... ♜g3 2. exd6) 2. ♗bxd4 (Doppelangriff und Zwischenzug)
- 11) 1. ♜c6! ♗xf5 (1. ... ♜xc6 2. ♗e7+) 2. ♜e4# (Hinlenken und Doppelangriff: Springer).
- 12) 1. ... f5 2. ♜g7 (2. ♗g6+ hxg6 3. ♜xe4 fxe4) 2. ... ♜xf4 (Verteidigung gegen Matt und Wegjagen + Material)

55

- 1) 1. ... ♗xd4 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material und Zwischenzug)
- 2) 1. ... ♗f6 (Abzugsangriff und Fangen)
- 3) 1. ♜e7+ ♜xe7 2. ♗g6# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 4) 1. ... cxd4. Durch die Fesselung des c-Bauern muss Weiß mit einer Figur zurückschlagen. Es verbleibt mit einem schwachen Doppelbauern.
 1. ... ♜xc3+. Schlecht wegen 2. ♗d2 und die Dame ist gefangen.
 1. ... ♗c6. Weiß vermeidet cxd4 am besten mit 2. ♗d2.
- 5) 1. ♗xg6+ fxg6 2. ♜xf4+ (Zwischenzug)
- 6) 1. ♜e6! d4 (1. ... ♜xe6 2. ♗xg7#) 2. ♜g8# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt) (Belyavsky 2011)
- 7) 1. ♗d5 (ein Abzugsangriff ohne auf einen Zwischenzug zu achten) 1. ... ♗f5+ (1. ... ♜xe2? 2. ♜h4+) 2. ♗a2 ♜xe2 3. ♜h4+ ♗h7
- 8) 1. ... ♜xe3 2. ♜xe3 ♗f2# (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
- 9) 1. ♗xf6+ ♗f8 2. ♗h7# (Doppelschach durch Zugang)
- 10) 1. ♜f5 ♜h6 2. ♗xf6+ ♜xf6 3. ♜xf6 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 11) 1. ... ♜xf3 2. gxf3 (2. ♗d4 ♜xe8) 2. ... ♜xe8 (Abzugsangriff)
- 12) 1. ... g4 2. ♜d3 (2. ♜g3 ♗d2) 2. ... ♗a3 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)

56

- 1) Beispiel
- 2) 1. ♜b5 ♗xb5 2. b7 b1♜ 3. b8♜+ (Verteidigung gegen Freibauer)
- 3) 1. ... ♜xg3+ 2. ♗xg3 ♜h8+ (Matt durch Zugang)
- 4) 1. ♗d6+ ♗c8 2. ♗b7+ ♗xb7 3. ♗d7 (Patt vermeiden)
- 5) 1. ... ♗b5 2. ♜xb5 ♗xb5 (Abzugsangriff und Fangen)

- 6) 1. e4. Weiß steht fantastisch und Schwarz kann nur mit dem Springer ziehen. Dieser Zug verhindert dat.
 1. ♖c1. Gibt Schwarz den Zug 1. ... ♘d5, wonach der b-Bauer ziehen kann.
 1. 0–0–0
- 7) 1. ... ♗f6 2. cxd7+ ♙xd7 3. ♖d1 ♗xa1 (Fangen)
- 8) 1. ♖d4+ ♗xd4 (1. ... ♗b3 2. ♖xd5 ♘a4 3. ♗e3) 2. e3# (Wegjagen + Material)
- 9) 1. ♖b7 (1. ♖xe6? fxe6 2. ♖b7+ ♖f7) 1. ... ♙d4 2. ♖xe6 (Doppelangriff mit zwei Figuren)
- 10) 1. ♘d4! ♗d6 2. ♗c1 ♗c7 3. ♗b2 ♗b7 4. ♗xa1 ♗a6 5. ♘b3 Springer deckt den Bauern außerhalb des Quadrats (Rossi 2004)
- 11) 1. ♙g6+ ♗xg6 (1. ... ♖xg6 2. ♗e7#) 2. ♗h5# (Matt in zwei)
- 12) 1. ... ♗a3+ (1. ... ♖xc8? 2. ♖e8+) 2. ♗b1 ♖xc8 (Zwischenzug)

57

- 1) Erklärung
- 2) Erklärung
- 3) Beispiel
- 4) 1. ♙d7 2. ♙b5#
- 5) 1. ♖e4 2. ♙a5#
- 6) 1. h4 2. ♙h2#
- 7) 1. ♙g4 2. ♘ed8#
- 8) 1. ♙b4 2. ♖e3#
- 9) 1. e8♘ 2. ♗c5#
- 10) 1. c7 2. c8♘#
- 11) 1. f8♘ 2. ♖f6#
- 12) 1. d8♘ 2. ♘b7#

58

- 1) 1. e3 2. ♗a5+
- 2) 1. ♘e7 2. ♗d2#
- 3) 1. ♙b4 2. ♖f1#
- 4) 1. h8♖ 2. ♖a8#
- 5) 1. c8♘ 2. a8♗#
- 6) 1. ♗g2 2. ♙c3#
- 7) 1. ♗c7 2. b8♘+
- 8) 1. b8♙ 2. ♖h6# (1. b8♗ ist Patt; Schwarz darf nicht ziehen, er muss schon einen legalen Zug haben. Deshalb ist Schach am ersten Zug auch nicht erlaubt.)
- 9) 1. d8♘ 2. ♘c6#
- 10) 1. ♖d8 2. ♖h3#
- 11) 1. ♖f4 2. ♖h7#
- 12) 1. ♗c5 2. ♗f8#

59

- 1) Beispiel
- 2) 1. a4 ♗b4 (1. ... ♗a6 2. ♗a8#; 1. ... b5 2. ♗xb5#) 2. ♗b5# (Kuligin 1983)
- 3) 1. ♗d6 ♗a4 (1. ... b4 2. ♗a6#) (Speckmann 1969)
- 4) 1. ♗b6 ♗a3 (1. ... axb4 2. ♗a6#) 2. ♗xa5# (Kaschtschejev 1971)
- 5) 1. ♗d1 ♗f1 2. ♗e1# (Polgar, Zsu 1999)
- 6) 1. a4 ♗c4 (1. ... ♗a5 2. ♗b5#; 1. ... c4 2. ♗b5#) 2. ♗e4# (Saks 1993)
- 7) 1. ♗c3 ♗a4 2. ♗a6# (Nielsen 1939)
- 8) 1. ♗c5 b6+ (1. ... ♗a6 2. ♗a8#; 1. ... b5 2. axb6#) 2. axb6# (Ognjanovic 1912)
- 9) 1. ♗c1 ♗h3 (1. ... g6 2. ♗h6#; 1. ... g5 2. ♗h1#) 2. ♗h1# (Lazard 1925)
- 10) 1. ♗a3 ♗c4 (1. ... e3 2. ♗b4#) 2. ♗c5# (Lazard 1926)
- 11) 1. d4 a4 (1. ... ♗a4 2. ♗b3#; 1. ... ♗a3 2. ♗b3#) 2. ♗c5# (Kaschtschejev 1975)
- 12) 1. ♗c5 bxa2 (1. ... ♗a3 2. ♗xb3#; 1. ... b2 2. ♗a8#) 2. ♗xa2# (Schaposchnikow 1982)

60

- 1) 1. ♖g8 ♗h4 (1. ... h4 2. ♗g2#; 1. ... ♗h2 2. ♗g2#) (Radtschenko 1993)
- 2) 1. ♗g2 ♗h7 2. ♖xh4# (Speckmann 1969)
- 3) 1. ♗b3+ axb3 2. ♖a8# (Seljawkin, 1988)
- 4) 1. ♗f8 ♗h5 (1. ... ♗h7 2. ♗xg7#) 2. ♗h8# (Poisson, 2011)
- 5) 1. ♖d6 ♗a6 (1. ... b5 2. ♗a3#) (Slesrenko 1989)
- 6) 1. ♖b5 a4 (1. ... ♗a7 2. ♖xa5#) 2. ♗xa4# (Nikitin 1997)
- 7) 1. ♗e3 ♗xd1 (1. ... ♗c3 2. ♖c1#) 2. ♗b1# (Brüchner 1949)
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung

- 10) 1. ♯c3 ♭f2 (1. ... e3 2. ♯c2#) 2. ♯e1# (Kaschtschejev 1971)
- 11) 1. ♯b4 b6 (1. ... ♭a7 2. ♯xb7#; 1. ... ♭c8 2. ♯xb7#) 2. ♯f8# (Kirillov 1994)
- 12) 1. ♯c6 ♭xa3 (1. ... ♭a5 2. ♯xa4#) 2. ♯c3# (Wohlers, 1933)

61

- 1) 1. ♯c1 ♭xh1 2. ♭f2# (Scheltonoschko 1991)
- 2) 1. ♯a1 ♭g1 (1. ... d2 2. ♯xd2#; 1. ... ♭e1 2. ♯e3#) 2. ♯f4# (Lebedinez 1991)
- 3) 1. ♯f2 h2 2. ♯f1# (Mlynka, 2006)
- 4) 1. ♯b2 d2 2. ♯b1# (Koschelenko 1992)
- 5) 1. ♯g3 ♭b8 2. ♯g8# (Kardos 1971)
- 6) 1. ♯b4 h1♯ (1. ... ♭f8 2. ♯b8#; 1. ... ♭d8 2. ♯b8#) 2. ♯b8# (Garcer, 1994)
- 7) 1. ♯g6 ♭h8 2. ♯h6# (Pypa 1992)
- 8) 1. ♯c3 ♭a1 2. ♯a3# (Pypa 1974)
- 9) 1. ♯c5 ♭a7 (1. ... bxc5) 2. ♯a5# (Kopyl 2001)
- 10) 1. ♯b4 ♭e1 2. ♯c1# (Iwanow 1989)
- 11) 1. ♯g2 c2 (1. ... ♭e1 2. ♯g1#) 2. ♯g1# (Bata Lorinc 2010)
- 12) 1. ♯g4 ♭b1 2. ♯ (Schönberger 1925)

62

- 1) 1. ♯b5+ ♭c8 2. ♯a6# (Vogel 1998)
- 2) 1. ♯h2 ♭d1 (1. ... ♭f1 2. ♯f2#) 2. ♯d2# (De Savignac-Castelet 1925)
- 3) 1. ♯c6 e1♯ (1. ... e1 ♭) 2. ♯h1#; 1. ... ♭h3 2. ♯h5# (2. ♯h1#)) 2. ♯g2# (Hannemann, 1974)
- 4) 1. ♯b1 ♭xb1 2. ♯h1# (Kalugin 1997)
- 5) 1. ♯f2 c1♯ (1. ... c1 ♭) 2. ♯c2#; 1. ... ♭c1 2. ♯xc2#) 2. ♯e2#
- 6) 1. ♯c3 b4 2. ♯b2#
- 7) 1. ♯d6 ♭f7 (1. ... ♭d8 2. ♯b8#) 2. ♯g6# (Sevcenko 1995)
- 8) 1. ♯e7 g6 (1. ... g5+ 2. ♯xg5#; 1. ... ♭g6 2. ♯g5#) 2. ♯h7# (Lebedinez 1992)
- 9) 1. ♯a3 ♭b1 (1. ... ♭xa3 2. ♯a1#; 1. ... b2 2. ♯xb2#) 2. ♯b2# (Kapitonov 1992)
- 10) 1. ♯c3 ♭a3 (1. ... b1♯ 2. ♯a4#; 1. ... b1 ♭) 2. ♯b3#) 2. ♯b3# (Pethers 1930)
- 11) 1. ♭b2 ♭a4 2. ♯a3# (Kahl 1928)
- 12) 1. ♯a4 c1♯ (1. ... c1 ♭) 2. ♯d1#) 2. ♯f2# 1929

63

- 1) 1. ♯f6 ♯c6 2. ♯d8#
- 2) 1. ♯g7 ♭a6 (1. ... ♭a8 2. ♯xb7#) 2. ♯a1# (Shaposhnikov, 1982)
- 3) 1. ♯e3 ♭a5 (1. ... ♯c6 2. ♯b6#) 2. ♯a3# (Andreev, 1996)
- 4) 1. ♭b5 ♭f4 (1. ... ♭d4 2. ♯c4#) 2. ♯g4# (Riczu 1975)
- 5) 1. ♯a8 ♭b5 2. ♯xb3# (Cavrel, 1923)
- 6) 1. ♯f8 ♭g7 2. ♯f7#
- 7) 1. ♯c5 ♭d4 (1. ... ♭f4 2. ♯g4#) 2. ♯c4# (Riczu 1975)
- 8) 1. ♯c3 ♯f2 (1. ... ♯xc3 2. ♯h2#; 1. ... ♯d2 2. ♯h3#) 2. ♯h8# (Sachodjakin, 1966)
- 9) 1. ♭f2+ ♭h2 (1. ... ♯f1 2. ♯h7#) 2. ♯c7# (Pipa 1993)
- 10) 1. ♭c3 ♯xb1 (1. ... ♯f5 2. ♯a1#) 2. ♯a8# (Pronin 1987)
- 11) 1. ♯e4 ♯c6 (1. ... ♯xe4 2. ♯g8#; 1. ... ♭b8 2. ♯e8#) 2. ♯g8# (Lindgren 1945)
- 12) 1. ♭d2 ♯f3 (1. ... ♯g2 2. ♯g4#; 1. ... ♭d4 2. ♯a4#; 1. ... ♭f4 2. ♯g4#) 2. ♯a4# (Kotrc 1928)

64

- 1) 1. ♭g1 ♭b1 2. ♭h2#
- 2) 1. ♯f2 ♭g1 2. ♭e2#
- 3) 1. ♭b6 ♭xa3 2. ♯a5# (Ermolow 1876)
- 4) 1. a5 ♭a4 (1. ... b5+ 2. axb6#) 2. ♯a2# (Hjelle 1956)
- 5) 1. ♯g8 ♭xg8 (1. ... ♭e7 2. c8 ♭) 2. c8♯# (Kondratjev 1995)
- 6) 1. ♯hg3 f4 2. ♯h5# (Szentgyörgyi 1927)
- 7) 1. ♯h3 ♭d4 2. ♯c4# (Schönberger 1925)
- 8) 1. ♭e4 ♭d6 2. ♯xf6#
- 9) 1. ♭e8 ♭e6 2. ♯g6# (Olejnik 1988)
- 10) 1. ♭c8 ♭c6 2. ♯e6# (Kipping 1955)
- 11) 1. a6 b3 (1. ... ♭a3 2. ♯a5#) 2. ♯a1# (Koschakin 1994)
- 12) 1. ♯h3 c2 (1. ... ♭xb3 2. ♯hxc3#) 2. ♯a4# (Gartsler, Shaknaza 1989)