

Stufe 4

2 Test / Mix (2. + 3. Stufe): A

- 1) 1. Db4 droht Matt und Figurengewinn (Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (ablenken+Matt); 1. ... Tg6+? 2. Dxd6 hxg6 3. Kxg6+ und gewinnt.
- 3) 1. Sg6 (fangen durch Fesselung)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxd4+ (ablenken+Material); 2. Kf2 Te2+
- 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dh7# (schlagen+Matt)
- 6) 1. Th5+ gxh5 2. Df6# (ablenken+Matt)
- 7) 1. ... Lg6 (fesseln)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxd5 (Abzugsangriff)
- 9) 1. Sc6+ Ka8 2. Sxe7; 1. ... Txc6 2. dxc6 (Doppelangriff: Springer)
- 10) 1. b4 (fangen)
- 11) 1. ... Ta6+ 2. Kxa6 (Patt)
- 12) 1. 0-0-0+ und 2. Sxb5 (verteidigen gegen eine Fesselung)

3 Test / Mix (2^e + 3^e Stufe): B

- 1) 1. Dxh7+ Txh7 2. Sg6# (schlagen+Matt)
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Sd6+ Dxd6 2. La6# (Abzugsangriff)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxh6+ Dh7 2. Lxg7+ (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 5) 1. ... Sf3+ 2. Dxf3 De1+ (Abzugsangriff)
- 6) 1. Ld6 Lxd6 2. Dh8# (Abzugsangriff)
- 7) 1. ... La4 (fangen durch Fesselung)
- 8) 1. ... Sxf3+ 2. Sxf3 T8g2# (schlagen+Matt)
- 9) 1. Tc6+ Kf7 (1. ... Kxd5 2. Lg2#) 2. Txe5 (wegjagen+Material)
- 10) 1. Se5+ Ke8 2. Txc8# (Doppelschach)
- 11) 1. ... Tb8 (fangen)
- 12) 1. ... Tc3+ 2. Kxc3 (Patt); 2. Kb2? Kxb4

5 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: A

- 1) 1. Sf5+ gefolgt von 2. Txh3. exf4 Dxd6
- 2) 1. Sc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Lb8 und der Turm auf a8 ist gefangen.
- 4) 1. ... Sf4 (droht 2. ... Se2+) 2. 5) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Dxd1+
- 6) 1. ... Le2 und Weiß muss eine Qualität hergeben.
- 7) 1. ... Lb5 2. axb5 Dxe2#

- 8) 1. Se4 mit den Drohungen 2. Dxe8 und 2. Txe1. Auf 1. ... Dxe4 folgt 2. Df8+ nebst matt. Weniger gut ist 1. Se2 denn nach 1. ... Dxf1+ 2. Dxf1 Sxe2 kann Schwarz noch weiter spielen.
- 9) 1. Tg6 fxc6 2. Dxc7#
- 10) 1. ... c4+ 2. Kh1 Dxb5
- 11) 1. Lc8 mit den Drohungen 2. Lxb7 und 2. Te8#. Nicht gut ist 1. Tc8+ Txc8 2. Lxc8 Tb1.
- 12) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 2. Db1#; 2. Txc1 Dxd5

6 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: B

- 1) 1. ... Lb3 2. axb3 Sc2# 2. Dxc4 (2. ... e5 3. Sf5 oder 3. Se6)
- 2) 1. ... Lc1+ 2. Kxc1 Dxc1
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Sxc1 Dd1# oder 2. Txc1 Dxb7
- 4) 1. d5 cxd5 2. Tg1+; auf sofort 1. Tg1+ folgt 1. ... Tg5.
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Tc6 dxc6 2. Sxf6+; schlecht ist 1. Sc6? Sxe4
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Lxe6 2. Sxe6)
- 9) 1. ... Sf3+ 2. Kf1 Txf6; 2. Txf3 Txb6
- 10) 1. Td8+ Lxd8 2. De8# oder 1. ... Txd8 2. Dxb7
- 11) 1. Ld6 Dxb3 2. Tf8#; 1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Sxd6 2. Dxe6+
- 12) 1. g4 Dxf3 2. Tc8+ und Matt.

8 Doppelangriff / Hinlenken: A

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Sf3+
- 2) 1. Dxf6+ Kxf6 2. Se4+
- 3) 1. Dxc6 Dxc6 2. Sxe7+
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Lh6+ Kxh6 2. Sf7+; 1. ... Kh8 2. Sf7#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Sxg6+ und 3. Sxe7
- 8) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Se5+ (besser 1. ... Kd8)
- 9) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Se4+ und 3. ... Sxd2
- 10) 1. ... Lg5 2. Dxc5 (die Dame ist gefangen) 2. ... Sh3+
- 11) 1. ... Tc1 2. Dxc1 Se2+ (der Turm auf d2 ist gefesselt)
- 12) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Se6+ und 3. Sxd8; 1. Se6? Dxe7 oder 1. Lxg7 Sxg7 2. Dxc7+ und 3. Se6+ ist nur ein Abtastuch.

9 Doppelangriff / Hinlenken: B

- 1) 1. ... Txg2+ 2. Kxc2 De4+ und 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Dd1+ 3. Kg2 Dxc4+
- 3) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Dd5+; 1. Dd5? De7
- 4) 1. ... Txg2+ 2. Kxc2 Dg5+
- 5) 1. Sd7 Txd7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Kg7 2. Sd7 Dd6 3. Sxb8 Th8
- 6) 1. d5 Lxd5 2. Dd4

- | | |
|---|------------------------------|
| 7) 1. Txd6 Txd6 2. De5 | 10) 1. ... Txa5 2. Txa5 De1+ |
| 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 De5 | 11) 1. Lxa6 Txa6 2. Dd3 |
| 9) 1. Txb7 Txb7 2. Da8+; 1. Txe7
Dxg2# | 12) 1. b4 Lxb4 2. Dd4 |

10 Doppelangriff / Hinlenken: C

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lxg7+ | 7) 1. Td7+ Kxd7 (1. ... Ke6 2.
Dd5#) 2. Sxf6+ |
| 2) 1. Lb7+ Kxb7 2. c6+ | 8) 1. Td4 Dxd4 2. e6+ |
| 3) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Sxd6+; 1.
Sxd6? De3+ | 9) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lxg2+ ! (2.
... Lb5+ 3. Txb5) |
| 4) 1. ... Dxg2+ 2. Kxg2 d4+; 1. ...
d4 2. Dd2 oder 2. Dc4+ | 10) 1. Txd7 Dxd7 2. Sh6+ |
| 5) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lh3+ (2. ...
Ld3+ 3. Sxd3) | 11) 1. ... Dd3+ 2. Kxd3 Lxc6+ |
| 6) 1. ... Sxd4 2. Dxd4? Sg4+ | 12) 1. Lxc5 Dxc5 2. axb4 |

11 Doppelangriff / Hinlenken: D

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Sxe5 Txe5 2. f4
(Doppelangriff: Bauer) | (Doppelangriff: Läufer) |
| 2) 1. Tb8 Txb8 2. Lxe5+
(Doppelangriff: Läufer) | 8) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Txf5+
(Doppelangriff: Turm) |
| 3) 1. Tg8+ Dxg8 2. Tg2+
(Röntgenschach) | 9) 1. Le7 Dxe7 2. f6
(Doppelangriff: Zusammen-
arbeit 2 Figuren) |
| 4) 1. Txd3 Txd3 2. Le4
(Doppelangriff: Zusammen-
arbeit 2 Figuren) | 10) 1. Dxd7 Dxd7 2. Lxe6+
(Doppelangriff: Läufer) |
| 5) Zeichnung | 11) 1. ... Txc4 2. Dxc4 Ld5
(Röntgenangriff) |
| 6) 1. Dc4+ Dxc4 2. g8D+
(Röntgenschach) | 12) 1. Lc4+ Kf8 2. Txe8+; 1. Txe8?
Txa6+ (Doppelangriff: Läufer) |
| 7) 1. ... Sxc2 2. Dxc2 Lxd3+ | |

13 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: A

- | | |
|---|---|
| 1) 1. e7+ Txe7 2. Dh8# | 7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 3.
Dxg6# |
| 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8# | 8) 1. Dg7+ Sxg7 2. Sh6# |
| 3) 1. Db8+ Txb8 2. Sc7# | 9) 1. Th3+ Lxh3 2. g3# |
| 4) 1. ... Td1+ 2. Dxd1 Df2#; 2.
Kxd1 Dxf1# | 10) 1. ... Tf1+ 2. Dxf1 De3#; 2.
Kxf1 De1# |
| 5) 1. d6+ Txd6 2. Lh4# | 11) 1. ... e5+ 2. dxe5 Dd2#; 2.
Kxe5 Dxg3+ |
| 6) 1. Dg8+ Txg8 2. Sf7#; 1. Sf7+
Txf7 gewinnt nicht. | |

12) 1. Tf4+ Kh5 2. Th4+ gxh4 3. g4#

14 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: B

- | | |
|---|--|
| 1) Zeichnung | 8) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dh1# |
| 2) Zeichnung | |
| 3) 1. Th8+ Sxh8 2. Lh7# | 9) 1. Dh7+ Pxh7 2. Sg6+ Kg8 3. Ld5# |
| 4) 1. Se7+ Pxe7 2. Txf8+ Kxf8 3. Td8# | 10) 1. ... Dg5+ 2. f4 Dc5# |
| 5) 1. Tf8+ Txf8 2. Sg7# | 11) 1. De6+ Tf6 2. Lh5# |
| 6) 1. c7+ Dxc7 2. Df8# | 12) 1. Te7 Dxe7 2. Dh7+ und matt; 1. ... g6 2. Txd7. |
| 7) 1. ... Tg2 2. Dxc2 Dh5#; 2. Dd1 Txb2 | |

15 Test / Mix: C

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Td7+ Sxd7 2. Dg7#; 1. ... Dxd7 2. Sf6+ (Unterbrechen und Doppelangriff: hinlenken) | (Doppelangriff: hinlenken) |
| 2) 1. Sf6 Lxf6 2. De4; 1. ... gxf4 2. Txx7# (blockieren) | 8) 1. T1e6 Lxe6 2. Dxx6; 1. ... Dxe6 2. Txe6 Lxe6 3. Dxx6 f6 4. Dg6+ (unterbrechen) |
| 3) 1. ... b4 2. Lxb4 Db7+; 1. ... Db7+? 2. Df3 (Doppelangriff: hinlenken) | 9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Sc2# (blockieren) |
| 4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Sxe4+ (Doppelangriff: hinlenken) | 10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+ (Abzugsangriff: hinlenken) |
| 5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Sg4+ (Abzugsangriff: hinlenken) | 11) 1. Sd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7 2. Sxe7+ oder 1. ... Dxd7 2. Sxf6+ (Unterbrechen) |
| 6) 1. ... Th4+ 2. Sxh4 g4# | 12) 1. Lc7 Txc7 2. De5 (Doppelangriff: hinlenken) |
| 7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 | |

16 Test / Mix: D

- | | |
|--|--|
| 1) 1. ... Td2 und 2. ... Sxf3+ (Doppelangriff: hinlenken) | (Doppelangriff: hinlenken) |
| 2) 1. Th8+ Lxh8 2. Dxf7#; 1. ... Kxh8 2. Sxf7+ (ablenken+Matt oder Doppelangriff: hinlenken) | 6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+ (Abzugsangriff: hinlenken) |
| 3) 1. Txd4 Txd4 2. De3 (Doppelangriff: hinlenken) | 7) 1. Dh7+ Sxh7 2. Sg6# (blockieren) |
| 4) 1. Dg7+ Kxc7 2. Txc7# (Abzugschach: hinlenken) | 8) 1. e7 Sxe7 2. Dc7 (Doppelangriff: hinlenken) |
| 5) 1. Txf6+ Kxf6 2. Df2+ | 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3. Dc8# (blockieren) |
| | 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Sxe7+ |

- (Doppelangriff: hinlenken) 12) Zeichnung
 11) Zeichnung

18 Fesselung / Hintermann platzieren: A

- | | |
|---|---|
| 1) 1. h6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Df6)
2. Dh1 (2. Txd4 Kg7) | 7) 1. Sxc6 Dxc6 2. c4; 1. c4? Sde7
8) 1. ... Df5 2. Ld3 d5 |
| 2) 1. e8D+ Kxe8 2. La4; 1. La4?
Tb1+ | 9) 1. Lh7+ Kxh7 2. Dxe6
10) 1. Lxc5 Dxc5 2. Dxd3; 1. Dxd3
cxd3 2. Lxc5 und 3. Lxc8
bringt wenig. |
| 3) 1. Th8+ Kxh8 2. Lc3; 1. ...
Dxh8 2. Dg6#; 1. Lc3? Dxc3+
2. fxg3 Lxh5 | 11) 1. Sxc6 Dxc6 2. Dxc4
12) 1. Lxf7+ ! Kxf7 2. Dxe4; 1.
Dxe4? Sxe4 2. Lxf7+ Kh8 (2.
Txf7 Sd6) |
| 4) 1. g4+ Kxg4 2. Le6 | |
| 5) 1. ... Sxd3 2. Dxd3 e5; 1. ...
e5? 2. Lxc5 | |
| 6) 1. Dxc6+ Txc6 2. Sf4 | |

19 Fesselung / Vordermann platzieren: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Lxe5+ Sxe5 2. Dg3 | 8) 1. Txc7+ Txc7 2. Dc8 |
| 2) 1. Txf4+ Dxf4 2. Tf1 | 9) 1. ... Txg2+ 2. Txg2 Dxd2 |
| 3) 1. Txd6 Dxd6 2. Lg3 | 10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Sg4 2. hxg4)
2. Dxf3 Txe2+ |
| 4) Zeichnung | 11) 1. Dxh7+ Dxh7 2. Sf7#; 1.
Sg6+? Txg6 2. Dxc6 Te1# |
| 5) 1. Df6+ Dg7 2. Te7! Dxf6 3.
Txb7# | 12) 1. e6 Lxe6 2. Dxc4 |
| 6) 1. Txe5 Txe5 2. Te1 | |
| 7) 1. Sxc5 Sxc5 2. Sa4 | |

20 Fesselung / Vorder- und Hintermann platzieren: A

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1) 1. Lxd7+ Kxd7 2. Th7 | 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 c5 |
| 2) 1. ... Ta1+ Kxa1 2. Dxd2 | 9) Zeichnung |
| 3) 1. ... Txf2+ 2. Kxf2 Lb6 | 10) 1. Dxd5+ Dxd5 2. Lg2; 1. Lg2
Lb7 |
| 4) 1. Dxc7 Txc7 2. Lf4 | 11) 1. Txb8 Kxb8 2. d4 |
| 5) 1. ... Dxc2+ 2. Dxc2 Txf1+ | 12) 1. Da3+ Te7 2. Sg8! |
| 6) 1. ... Txc4+ 2. Lxc4 Dxe2 | |
| 7) 1. ... Txc3 2. Dxc3 Lf6 | |

21 Endspiel / Freibauer: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. ... Lc1 2. Kh5 Lxf4; 2. ...
g1D? 3. Sh3+ | 4) 1. Txd8+ Sxd8 2. e7; 1. Td6 g5
2. Txc6 Kg7 reicht nicht aus. |
| 2) 1. ... Lb2 | 5) 1. Td7 Txd7 2. exd7 |
| 3) 1. ... e4+ 2. Lxe4 Sxe4 | 6) 1. ... Le1+ 2. Ke2 b1D 3. Tb5+ |

- Lb4; 2. Kxe1 b1D+
- 7) 1. ... Dxf3 2. gxf3 e2
- 8) 1. Lh6+ Kxh7 2. Lxf8; 1. Lf6+?
Kxh7
- 9) 1. Se4; 1. Sf5? Te8
- 10) 1. Lc4+ Kh8 2. Lf7 oder 2. Lb5
- 11) 1. Txf8+ Kxf8 2. d7+
- 12) 1. ... Ta3 2. Txa3 Lxd6+

22 Endspiel / Freibauer: B

- 1) 1. Dc8+ Sxc8 2. d7
- 2) 1. Th5 Txh5 2. fxe7
- 3) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6
- 4) 1. Tc7 d4 2. Tc8
- 5) 1. Sb7+ Sxb7 2. a6 Kc7 3. a7
- 6) 1. Le5+ Lxe5 (1. ... Kxe5 2. g7)
2. a7
- 7) 1. Tc8+ Txc8 2. d7+; 1. d7+
- Kf7 2. Tc8 Ta5+
- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... Dxc5 2. Sxc5 a7
- 10) 1. Td8 Txd8 2. Lf6+
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3.
Th8+ Kxh8 4. g7+

23 Endspiel / Verteidigen gegen Freibauer: A

- 1) 1. Lb3 (1. Lb5? Kc2) 1. ... Kc1
(1. ... Ka1 2. Lc2) 2. La2 1/2-1/2
- 2) 1. ... b3+ 2. Kxb3 La5 1/2-1/2
- 3) 1. Ld5+ Kg7 2. La2 1/2-1/2
- 4) 1. Lc4+ Kxc4 2. Kxe2 Kc3 3.
Kd1 Kd3 Patt
- 5) 1. Sd4 c1D 2. Sf3#; 1. ... Kg5
2. Sxc2 1-0
- 6) 1. Lb1 (1. Ld3+? Kc3!) 1. ...
Kb3 (1. ... Kc3 2. La2) 2. Kd3
- Kb2 3. La2 1/2-1/2
- 7) 1. ... Sh1+ Kg2 2. Ke3 Kxh1 3.
Kf2 Patt
- 8) 1. ... Ke5 2. a7 Le6 3. a8D
Ld5+ 1/2-1/2
- 9) 1. Ld7 Kxc7 2. Lxh3 1/2-1/2
- 10) 1. Kf2 d1D 2. Txe1 1-0
- 11) 1. Kd7 a2 2. Ke7 a1D 3. Lf6+
1/2-1/2
- 12) 1. Se4 g2 2. Sd2+ 1/2-1/2

25 Doppelangriff / Ausschalten der Verteidigung: A

- 1) 1. Lxc6+ Lxc6 2. Se5+
(schlagen)
- 2) 1. Dxe5 Txe5 2. Sf6+
(schlagen)
- 3) 1. a5 Sc8 2. Sd5 (wegjagen)
- 4) 1. Dxe8+ Txe8 2. Sc6+
(schlagen)
- 5) 1. ... d4 2. Se4 Sb3+
(wegjagen)
- 6) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Se2+
(schlagen)
- 7) 1. Lxc7 mit Bauerngewinn
(ablenken)
- 8) 1. ... Lxb2 (schlagen)
- 9) 1. Txf7+ Txf7 2. Se6+
(schlagen)
- 10) 1. Lxb7 Lxb7? 2. Se6+
(ablenken)
- 11) 1. ... Shxf3+ 2. Lxf3 Sxh3+
(ablenken)
- 12) 1. ... g4 2. Sf4 Sf3+
(unterbrechen)

26 Doppelangriff / Ausschalten der Verteidigung: B

- 1) 1. d5 Se5 2. Da4+ (wegjagen) (ablenken)
- 2) 1. Lxc6 dxc6 2. Da3+ (schlagen) 8) 1. ... Se3 2. fxe3 Dxe3+ (hinlenken)
- 3) 1. Sxf5 exf5 2. Dxd5+ (ablenken) 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (ablenken)
- 4) 1. f4 Te7 2. Db2+; 1. Db2? Db6+ (wegjagen) 10) 1. ... Lxg2 2. Dxc2 Da5 (ablenken)
- 5) 1. Sg5 fxc5 2. Dh5+; 1. ... g6 2. Dh4+ (unterbrechen) 11) 1. Sd4 exd4 2. Db3+ (unterbrechen)
- 6) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (schlagen) 12) 1. ... a6 (oder zuerst 1. ... Dg6+ und 2. ... a6) 2. Db3 Dg6+ (wegjagen)
- 7) 1. Sxg6+ hxg6 2. Dh4+

27 Matt / Magnet: A

- 1) 1. Te8+ Kxe8 2. De7# Tf8+ Kd7 4. T2f7#
- 2) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh7# 9) 1. Th8+ Kxh8 2. De8+ Kh7 3. Dg8#
- 3) 1. Dh6+ Kxh6 2. Th1#; 1. ... Kg8 2. Tc8+ und Matt 10) 1. Th8+ Dxh8 2. Df7#
- 4) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da6 und Matt 11) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Df4+ 3. Kh1 Df3+ 4. Kh2 Dg2#
- 5) Zeichnung 12) 1. Df6+ Kxf6 2. Le5#; 1. ... Kg8 2. Le5 mit undeckbarem Matt.
- 6) Zeichnung
- 7) 1. a4+ Kxa4 2. Db3+
- 8) 1. Df8+ Kxf8 2. Txf7+ Ke8 3.

28 Matt / Magnet: B

- 1) 1. Tc4+ Kxc4 2. Dc3# 7) 1. Tb8+ Kxb8 2. Th8#
- 2) 1. Txb7+ Kxb7 2. Df7+ Kh6 3. Dxc6#; 2. ... Kh8 3. Sxc6# 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Sf3#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1# 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxc2+ 3. Kf1 Dh1#
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8# 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
- 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1# 11) 1. ... Lxh3 2. Kxh3 Df4 und matt auf g3.
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxg1 Tbxg2+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kxg1 Sf2#; 2. Txg1 Sf2# 12) 1. Th7+ Kxh7 2. Dh2+

29 Strategie / Bauernstruktur: A

- 1) 1. ... c5 2. bxc5 Lxc5

Der schwarze Läufer steht jetzt aktiver; außerdem sind die weißen Bauern vereinzelt.

2) 1. Sd5+ und 2. Sxf6

Die schwarze Bauernstruktur ist verschlechtert worden; besonders der Bauer auf f7 ist ein Sorgenkind. Schwarz kann versuchen f5 und f6 zu ziehen, aber dann wird f5 ein Angriffsziel für den weißen Läufer.

3) Zeichnung

4) 1. ... g5 2. fxg6? Lxg4

Schwarz löst durch die Fesselung des weißen f-Bauern seinen rückständigen Bauern auf. Sonst würde der Turm die Deckung des g-Bauern auf sich nehmen müssen. Außerdem ist der Turm nun auch nicht mehr länger für die Deckung des h-Bauern zuständig.

5) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxf3

Bevor Weiß auf f3 zurücknimmt, schwächt er die Bauernstruktur des Gegners.

6) Zeichnung

7) 1. f5 Lxc4 2. bxc4; 1. Lxe6 fxe6 und es ist wenig los.

Weiß nimmt einen Doppelbauern in Kauf. Schwarz kann jetzt seinen schwachen d-Bauern nicht mehr decken.

8) 1. e5 Lc7 2. Lxg6

Weiß schlägt nicht auf d5, weil er nach 1. exd5 exd5 Weiß mit einem Bauern auf e3 sitzen bleibt, der einfach anzugreifen ist. Er zieht es vor, seinen e-Bauern mit Tempo vorzuziehen, um Schwarz damit einen schwachen Doppelbauern auf der g-Linie zu verpassen.

9) 1. Tc1 c5 2. Tc4

Natürlich tauscht Weiß nicht auf d5 ab. Der schwache Bauer auf c6 muss auf dem Brett bleiben. Der Turm ist die geeignete Figur, die schwachen Bauern auf der a- und c-Linie anzugreifen.

10) 1. ... h4 2. Lxe5 dxe5

Schwarz bekommt ein starkes Bauernduo im Zentrum.

11) 1. h5 Lf5 2. h6

Der Vormarsch des h-Bauern verschlechtert nach 2. ... gxh6 3. Lxf6 oder nach 2. ... Lf8 die schwarze Bauernstruktur, wenn Weiß wählen kann wann er auf g7 schlägt.

12) 1. Te2

Es wäre unklug, den schwachen Bauern auf e5 gegen den f2-Bauern abzutauschen. Im nächsten Zug kann Weiß ihn schlagen.

30 Test / Mix: E

1) 1. Lc3 Lxc3 2. c7; 1. c7? Lxc7

2. Lxc7 Kg5 (Freibauer

- einlösen)
- 2) 1. ... Txd4 2. Txd4 Dg5 oder auch 1. ... Dg5 (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
 - 3) 1. Sxd5 mit Bauerngewinn (Vordermann aufstellen)
 - 4) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Sf3+ 3. Kh1 Dh2# (Magnet)
 - 5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6 (Vordermann aufstellen)
 - 6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxh6+ Kg8 3. Dxg7# (Hintermann aufstellen)
 - 7) 1. Sd8 oder 1. Ld8 (unterbrechen)
 - 8) 1. Ke3 Sg5 2. Lf6+; 1. ... Sd6 2. Lc5 (Freibauer einlösen)
 - 9) 1. ... Dxf3+ 2. Kxf3 Sh4+ 3. Kf4 g5# (Matt)
 - 10) 1. ... Txc1 2. Txc1 Dh6 (Doppelangriff: hinlenken)
 - 11) 1. Sc6! Txe3 2. Dxc2; 1. ... Txc6 2. Txe7 (unterbrechen)
 - 12) 1. ... Dxe2 2. Txe2 f6 (Hintermann aufstellen)

31 Test / Mix: F

- 1) 1. ... Lxe3 2. fxe3 Sc2 (Doppelangriff: hinlenken)
- 2) 1. f4 Ld6 2. Dxe6+ (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 3) 1. Da8 Txa8 2. Sxe7+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Th8#; 1. ... Txf8 2. Se7# (ablenken+Matt / blockieren)
- 5) 1. ... Le7 2. Dxg5 Lxg5+; 2. Tdh1 Dxf4 3. Txf4 Lg5 (Doppelangriff)
- 6) 1. ... Le2 2. f3 Sxg3; 2. Dxe2 hxg6 (verteidigen gegen eine Fesselung)
- 7) 1. Lc4 Tg7 2. Th8+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Th7+ Txh7 2. Dxg5+ Kxg5 3. d8D+ (Freibauer einlösen)
- 11) 1. ... Lf6+ 2. Lc3 Dd2 (Vordermann aufstellen)
- 12) 1. Dg8+ Kxg8 2. Sg6 (Matt)

32 Turmeindspel / Freibauer: A

- 1) 1. Ta6 Txa6 2. bxa6 und 3. a8D+
- 2) 1. Td6+ Txd6 2. b8D
- 3) 1. Th3+ Kg8 2. Tg3 Txg3 3. d7; 1. Tf8+? Kh7 2. Td8 Tg5 3. Kd2 Kg7
- 4) 1. ... Tg4+ 2. Kc5 Th4 nebst Umwandlung.
- 5) 1. Te3 Kxe3 2. e7 Td1+ 3. Kc2 Td2+ 4. Kc1 nebst Umwandlung.
- 6) 1. Td4 Kxd4 2. d7 nebst Umwandlung.
- 7) 1. ... Td1+ 2. Kxd1 exf2 nebst Umwandlung.
- 8) 1. h6+ Kg8 2. h7+ Kg7 3. Txf8
- 9) 1. ... Tb2+ 2. Ke3 Tb3+ 3. Txb3 a1D oder 2. Kd1 Tb1+
- 10) 1. Kb4 Ta1 2. Tc5+ und 3. Ta5; 1. Tc5+?? Txc5 mit Schach!
- 11) 1. exd6 Txe1+ 2. Kf2 Te8 3. dxc7 und 4. d7

- 12) 1. ... Tc1! gefolgt von 2. ... d2
denn 2. Ke3 geht nicht wegen 2. ... Te1+.

34 Doppelangriff / Jagen oder richten: A

- | | |
|---|---|
| 1) Zeichnung | Da8+? Td8 |
| 2) 1. ... Dc5+ 2. Kf1 Se3+; 2. Kh1 Sf2+ | 8) 1. ... De1+ 2. Kg2 De4+; 1. ... De4+? 2. Dg2 |
| 3) 1. Sb6+ Kb8 2. Sd7+ | 9) 1. Dc2+ Kg8 2. Dc8+ |
| 4) 1. Sc7 und 2. Se6+ oder 2. Sxa8 | 10) 1. Dh5 g6 2. Dd5 |
| 5) 1. ... Sf3+ 2. Kxg2 Sd2 | 11) 1. Da4 b6 2. De4 |
| 6) 1. ... Sc5 und 2. ... Sd3 | 12) 1. Da7 und 2. Da2+ |
| 7) 1. De8+ Kh7 2. De4+; 1. | |

35 Doppelangriff / Jagen oder richten: B

- | | |
|--|--|
| 1) 1. De5+ Kg8 2. Dd5+ mit Turmgewinn. | 7) 1. f4 Te6 2. Sg7+ |
| 2) 1. Sf5 Df6 2. Sh6+ | 8) 1. ... Dd4+ 2. Le3 Dxb2 |
| 3) 1. ... Lb7+ 2. Kg1 Se2+ | 9) 1. Le3 Da8 2. Sc7+ |
| 4) 1. Db2 Td1 2. Db4+ | 10) 1. ... Sd4 2. De3 Se2+ |
| 5) 1. ... Dd4+ 2. Df2 Db4 | 11) 1. b4 Ld4 2. De4+ |
| 6) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 Dc2+ | 12) 1. Sc5! Te8 2. Sa6; 1. ... dxc5 2. Td7 |

37 Königsangriff / Mattbild (♔♚): A

- | | |
|--|---|
| 1) 4 Mattbilder | 8) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+ |
| 2) 4 Mattbilder | 9) 1. Da8+ Kh7 2. Dh8+ |
| 3) 4 Mattbilder | 10) 1. Ta8+ Kxa8 2. Lxc7 gxf3 3. Ta1# |
| 4) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Ld3+ | 11) 1. Dxd4 Lxd4 2. Lxd4 b5 3. Th8# |
| 5) 1. Tf3+ Kh8 2. Sg6+ hxg6 3. Th3# | 12) 1. Le6+ Kb7 2. Ld5+ Ka7 3. Ta8#; 1. Ld5+ Dxh8 |
| 6) 1. Dxc8+ Kxc8 2. Th8+ | |
| 7) 1. ... Txh2+ 2. Dxh2 Dxh2+ 3. Kxh2 Th8# | |

38 Königsangriff / Mattbild (♔♜): B

- | | |
|--------------------------|--------------------------------------|
| 1) 4 Mattbilder | 6) Zeichnung |
| 2) 4 Mattbilder | 7) 1. Se7+ Kh8 2. Dxh7+ |
| 3) 4 Mattbilder | 8) 1. Sdf7+ Kh7 2. Sg5+ |
| 4) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th3+ | 9) 1. Dxh6+ Lxh6 2. Sg5+ Kh8 3. Th7# |
| 5) Zeichnung | |

- 10) 1. Dg6 fxc6 2. Txc7+ 12) 1. Dxc7+ Sxc7 2. Txc6+
 11) 1. ... Dh3 2. Tbc1 Dxc2+

39 Königsangriff / Mattbild (♔♚): C

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1) 4 Mattbilder | 7) 1. Sg6+ Kh7 2. Se5+ |
| 2) 4 Mattbilder | 8) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Sd5+ |
| 3) 4 Mattbilder | 9) 1. ... Dxc2 2. Kxc2 Sf4+ |
| 4) 1. ... Db4+ 2. Ka1 Dc3+ | 10) 1. Sef6+ gxf6 2. Lh6+ |
| 5) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 Lf3+ | 11) 1. Df6 gxf6 2. Sh6+ |
| 6) 1. Dxc7+ Sxc7 2. Sg6+ | 12) 1. Dg8+ Kxc8 2. Se7+ |

40 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: A

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Lxc7+ Kh8 2. Lg6+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7# | 8) 1. Lf6 |
| 2) 1. Dg7+ Lxc7 2. Lxc7+ Kg8 3. Lf6# | 9) 1. Sg4 fxc4 2. Lxc7+ und weiter wie Aufgabe 1. |
| 3) 1. Dg7+ Lxc7 2. Td8+ Lf8 3. Txf8# | 10) 1. Dh6 De7 (deckt f7 – siehe Aufgabe 1) 2. Dxc7+ Kf8 3. Dh8# |
| 4) 1. Lh6+ Kxc6 2. Df6+ Kh5 3. g4# | 11) 1. Dxf7 Sxf7 2. Tg8+ Txc8 3. Sxf7# |
| 5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+ | 12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4 |
| 6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 und 3. Tg1 | |
| 7) 1. ... Sg3 2. Kg1 Dg2+ 3. Txc2 | |

41 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: B

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Sf6+ gxf6 2. Dg3+ Kh8 3. Lxf6# | 7) Zeichnung |
| 2) 1. Dxc7+ Txc7 2. Tg8+ und matt; 1. ... Kxc7 2. Th5# | 8) Zeichnung |
| 3) 1. Sg6+ hxc6 2. Dh6+ Lh7 3. Dxc7# | 9) 1. Dh5 Lh4 2. Dxc7+ Kxc7 3. Txc4+ Kg8 4. Th8#; 1. ... gxc5 2. Tg3+ nebst matt. |
| 4) 1. Se7+ Kh8 2. Txc7+ Kxc7 3. Dh1#; 2. ... Sxc7 3. Sg6# | 10) 1. Dg6 hxc5 (1. ... fxc6 2. Se7+ Kh8 3. Sxc6+) 2. hxc5 fxc6 3. Se7# |
| 5) 1. Sg6+ fxc6 2. Dxc7+ Kxc7 3. Th4# | 11) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8# |
| 6) 1. Sh6+ gxc6 2. Dxf6; 1. ... Kh8 2. Dxf6!; 2. Lxf6? exf3 | 12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxc7+ Kxc7 3. Tb3+ Ka7 4. Tc7# |

42 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: C

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| 1) 1. ... Se2+ 2. Txe2 Sf4 | 2) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th8! und 3. |
|----------------------------|---------------------------------|

- T1h7#
- 3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxf6+; 1. ... Lc4 2. Dg7#
 - 4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3. Df6+
 - 5) 1. Sf6+ Lxf6 2. Ld3
 - 6) 1. Sf5 fxg5 2. Se7#
 - 7) 1. Te7 Txe7 2. Dxf8#; 1. ... Lxe7 2. Dxb7#

- 8) 1. Lxh7+ Sxh7 2. Dxf7+ Kh8 3. Sg6#
- 9) 1. Tg3+ Kh8 2. Te4; 1. Te4? Dg7
- 10) 1. Tf5 und 2. Dh6
- 11) 1. Txd7 Lxd7 2. Sf6+ Kf8 3. Sd5
- 12) 1. Df6 Lxf6 (sonst 2. Th8+) 2. gxf6 und 3. Th8#

44 Taktik / Siebte Reihe: A

- 1) 1. Df1+ Ke8 2. Db5+ Kf8 3. Dxc5+
- 2) 1. Tb7+ Ka8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Kb8 4. Thg7#
- 3) 1. Ta7+ Kb8 2. Tcb7+ Kc8 3. a6 und matt auf a8.
- 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Ke7
- 5) 1. ... De3 2. Txf2 Dxb3+ 3. Kg1 Dg3+
- 6) 1. ... Dxe4+ ! 2. Sxe4 Sf3; 1. ... Sf3? 2. Dxb7#
- 7) 1. Sf6+ Kh8 2. Dxb6+; 1. ...

- 8) 1. ... Tg2 2. a8D Tbf2 3. Ke1 Tg1#
- 9) 1. ... Sf3 2. gxf3 Td2
- 10) 1. Dxb6 fxg6 2. Txb7+ Kh8 3. Th7+ Kg8 4. Tag7#
- 11) 1. Dxf4+ Sxf4 2. Tcf7+ Ke8 3. Tg8#
- 12) 1. Sxf6+ exf6 2. Te7; 1. d6!? Se8!

45 Taktik / Siebte Reihe: B

- 1) 1. ... Dxd4+ 2. Dxd4 Tg2+ 3. Kh1 Txb2+ 4. Kg1 Tbg2#
- 2) 1. Tg7+ Kh8 2. Sf8 (droht 3. Sg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Kg8 4. Tcg7#
- 3) 1. Sf6 Lg7 2. Dh6 und 3. Dxb7# oder 3. Txb7#
- 4) 1. Txb7+ Kxb7 2. Tc7+
- 5) 1. Dd7 Dh8 (sonst 2. Tf8+) 2. Th7 Df6 3. Th8+
- 6) 1. c8D Txc8 2. Db7; 1. ... Dxb2 2. Dc7; 1. Db7? Te2 oder 1. ...

- Tc8
- 7) 1. ... De1 (droht 2. ... Df2+) 2. Dxe1 Sf3+ 3. Kh1 Txb2#
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Sf5! (1. Se6 Te7); 1. ... gxf5 2. Td7
- 11) 1. Lh6 gxb6 2. T1e7; 1. ... Tg8 2. T1e7
- 12) 1. ... Le3! 2. fxe3 Dh3+; 2. Dxe3 Dxd1; 2. Sc2 Df3

47 Endspielstrategie / Bauernendspiel: A

- 1) 1. h4 Kd4 2. f6 (Hindernis

aufstellen, damit der schwarze

König außerhalb des Quadrats
des h-Bauern bleibt)

- 2) 1. a4 Kc5 2. a5 (die Bauern halten den König unter Kontrolle; Weiß schlägt auf h3 und nähert sich mit seinem König)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Kc6 3. Kxc4; 1. g4? g5 (mit Zugzwang arbeiten)
- 4) 1. a5 bxa5 2. Kd2 Kb3 3. Kc1 (Schlüsselfelder verschieben damit Schwarz einen Randbauern bekommt)
- 5) 1. ... Kb8; 1. ... b5 2. axb6 mit Remis (zuerst König aktivieren)
- 6) 1. ... b6 2. Kf3 a6 (Kandidat Freibauer vor)
- 7) 1. ... Kc3 2. a4 Kxd4 3. Ke6

Kc5 4. Ke5 mit Remis (zuerst feindliche König fernhalten)

- 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Kg6 (zuerst weiße Bauernstruktur schwächen)
- 9) 1. ... a6 2. Kd2 Kb3 (König aktivieren, aber zuerst b5 verhindern)
- 10) 1. ... f5 (Schwarz muss den König aktivieren, aber zuerst muss er verhindern dass Weiß mit e4 die Aktivität des Königs unterbindet)
- 11) 1. ... f4 2. Kc4 Kg6 (König aktivieren; zuerst 1. ... Kg6 gewinnt nach 2. g3 nicht)
- 12) 1. ... h4 (1. ... Kg4 2. Kh6 Kxg3 3. Kxh5) 2. gxh4 h5 (weißen König fernhalten)

48 Test / Mix: G

- 1) 1. Db8+ Kh7 2. Db1+ (Doppelangriff: jagen)
- 2) 1. Se6 Lxe3 2. Sxd8+ (Abzugsangriff)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('siebte' Reihe)
- 4) 1. Dg1+ Kf8 2. Dc1 (Doppelangriff: richten)
- 5) 1. Tg1+ Kh8 2. Dxh7+ Kxh7 3. Th4# (Matt durch Zutritt)
- 6) 1. Tc7+ Kg6 2. Dd1 (Doppelangriff: jagen)
- 7) 1. ... Te2 2. Dxc5 Tgxc2+; 2.

Txg5 Txf2 3. Txf2 hxg5 ('siebte' Reihe)

- 8) 1. Dg6 Lxg3 2. f6 (Königsangriff)
- 9) 1. Tg4+ fxg4 2. Dg6+ Kh8 3. Dh7# (Königsangriff - Zutritt)
- 10) 1. h3 Sh6 2. De4 (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 11) 1. ... Dxc2+ 2. Txg2 Tdxg2+ 3. Kh1 Tg1+ ('siebte' Reihe)
- 12) 1. Dh5 Sc6 2. Dh2+ (Doppelangriff: richten)

49 Test / Mix: H

- 1) 1. Ta8+ Ld8 2. Txd8+ Kxd8 3. Sxf7+ (Doppelangriff: hinlenken)

- 2) Zeichnung
- 3) 1. Lf8 Txf8 2. Se7# (Matt)
- 4) 1. e4 Lxe4 2. Db1

- (Vordermann hinstellen)
- 5) 1. Txf6 Dxf6 2. Dc2; 1. Dc2?
Tc4 (Doppelangriff:
Ausschalten der Verteidigung)
 - 6) 1. Dxc6+ hxc6 2. Sf6+ Kg7 3.
Th7# (Königsangriff - Zutritt)
 - 7) 1. d6 Lxd6 2. Dd2
(Doppelangriff: hinlenken)
 - 8) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxc6+; 2.
Th6+? Kg8 (Königsangriff)
 - 9) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 Sf3+ und

3. ... Sf2# (Doppelschach:
hinlenken)
- 10) 1. ... Dg3 2. fxc3 Txc2+ 3. Kh1
Tdd2 ('siebte' Reihe)
- 11) 1. Lg6+ Kxc6 2. Dh5#; 1. ...
Ke6 2. Dc8+ Dd7 3. Lf5+
(Doppelangriff: jagen)
- 12) 1. ... Lxf2+ 2. Kxf2 Sxe4+; 2.
Dxf2 Sd3+ (Doppelangriff:
hinlenken)

51 Doppelangriff / Räumen: A

- 1) 1. Sxc6 Txc6 2. Dd4+
- 2) 1. Da8+ Kh7 2. Sf3
- 3) 1. ... Sxf3+ 2. gxf3 Dd4+
- 4) 1. g5 Lg7 2. Dh3+; 1. Dh3+?
Kg8 2. g5 Lf5
- 5) 1. Lxd5 Sxd5 2. Sc6
- 6) 1. Dxf5 Txf5 2. Se6+

- 7) 1. ... Dxf3+ 2. Lxf3 Se3+
- 8) 1. ... Sf5 2. Tf3 Db8+; 1. ...
Db8? 2. Le5
- 9) 1. Txc3 bxc3 2. g4
- 10) 1. e6 fxe6 2. Dc3; 1. Dc3? Lb4
- 11) 1. ... Lb3 2. Te1 Sc4
- 12) 1. ... b3 2. axb3 Sb4

52 Doppelangriff / Röntgen: A

- 1) 1. Dxd6 Txd6 2. Lb4
- 2) 1. e4 dxe4 2. Lg4; 1. Lg4?
Db1+
- 3) 1. ... d4 2. Lxd4 Ld5+
- 4) 1. ... f5 2. Sd2 Lb4
- 5) 1. ... Te5+ 2. Kc4 Le2+; 2. Kc6
Ld7#
- 6) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+
- 7) 1. ... Sc6+ 2. Lxc6 Tb1+

- 8) 1. ... Sf5 2. exf5 Th2+
- 9) 1. ... g5 2. Dxc5 Le7 und 3. ...
Lxh4
- 10) 1. Db8+ Kf5 2. Df8+ Kg4 3.
Dg8+
- 11) 1. De3 Db8 2. Te1; 2. ... Lxd5
3. Lxd5+ Sf7 4. Tf1
- 12) 1. ... Lc5 2. Lxc5 Dxc4+

54 Endspiel / Dame gegen Bauer: A

- 1) 1. De1 (die Dame kommt auf
das Umwandlungsfeld)
- 2) 1. ... Kc2 (1/2-1/2 wegen des
Randbauern; der weiße König
steht zu weit weg)
- 3) 1. Kg3 (1. Dxd2 Patt)
- 4) 1. Da6 (die Dame kommt auf

- das Umwandlungsfeld)
- 5) 1. De5 Kb3 2. Kf5 c2 3. Da1
(die Dame kommt auf das
Umwandlungsfeld oder der
Bauer kommt nicht auf die
zweite Reihe)
- 6) 1. Kb3 c1D 2. Dh7+ Ka1 3.

- Da7+ (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 7) Zeichnung
 - 8) Zeichnung
 - 9) 1. Kd3 (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
 - 10) 1. Kb4 Kb2 2. Ka4+ (der weiße König steht nahe genug bei

dem Bauern)

- 11) 1. Kf4 f1D+ 2. Kg3 (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 12) 1. Db3 oder 1. Da1+ (schwarzen König aus der Ecke fernhalten)

55 Test / Mix: I

- 1) 1. Sc7 Dxd6 2. Sxe8+ (Doppelangriff: jagen)
- 2) 1. Se8 Tdx8 2. Df6+ (Unterbrechen und Feldräumung)
- 3) 1. Lc5 Dxe2 2. Txe7+
- 4) 1. Th8+ Kxh8 2. Lf7# (Abzugschach: hinlenken)
- 5) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Sf3+ (Magnet)
- 6) 1. ... Ta2+ 2. Td2 Dd7 (Vordermann hinstellen)
- 7) 1. d7 Td8 2. Da5

(Doppelangriff: jagen)

- 8) 1. ... Dxb3 2. axb3 Sf3+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 9) 1. Dh6 gxh6 2. Sxh6# (Matt durch Zutritt)
- 10) 1. Dd5 Sc6 2. Dxc6 (Doppelangriff: hinlenken)
- 11) 1. Lh6 mit Qualitätsgewinn; 1. ... Te8 2. Lxa6 (Königsangriff)
- 12) 1. Tg7!; 1. Tg8+? Dxc8 2. Lxg8 Txc8 und Schwarz gewinnt (siebte Reihe)

56 Test / Mix: J

- 1) 1. ... Sxd5 2. exd5 Dh4+ (Doppelangriff: räumen)
- 2) 1. ... Le5! 2. Dxe5 Sf3+; 2. Dg5 Sf3+ (Doppelangriff: hinlenken / jagen)
- 3) 1. ... Tf1+ 2. Kxf1 Df5+; 2. Txf1 Dxe3+ (Magnet / ablenken+Matt)
- 4) 1. Th6 gxh6 2. Df6# (Matt durch Zutritt)
- 5) 1. ... Df1+ 2. Txf1 Txf1# (Matt durch Röntgendeckung)
- 6) 1. Sxc5 Dxc5 2. De4 (Doppelangriff: räumen)

- 7) 1. ... Sf3+ 2. Lxf3 Le5# (blockieren)

- 8) 1. Tc8 Dxc8 2. Se7+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 9) 1. Se7+ Dxe7 2. Dg4+; 1. Dg4+ Kf8 (Doppelangriff: räumen / Ausschalten der Verteidigung)
- 10) 1. ... Te1 2. Dxe1 Dg4#; 2. Te8+ Dxe8+ (ablenken+ Matt)
- 11) 1. ... Txe3 2. Dxe3 Ld4
- 12) 1. Sf6+ Kh8 2. Dg5 mit der unparierbaren Drohung Dxh6+, denn auf 2. ... hxg5 folgt 3. Th3# (Königsangriff: Zutritt)