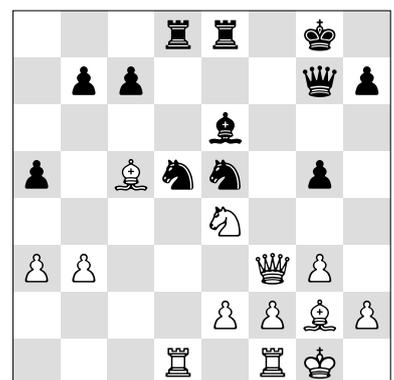
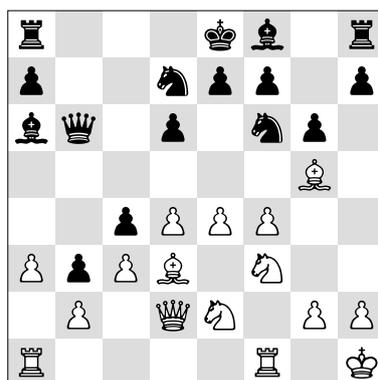
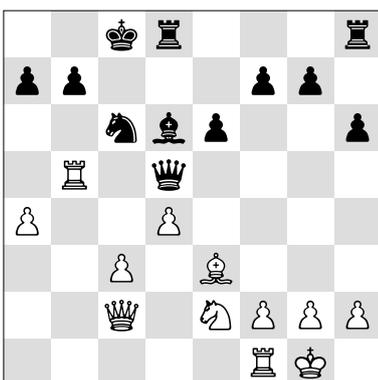
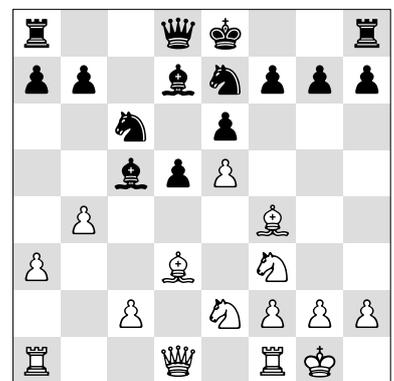
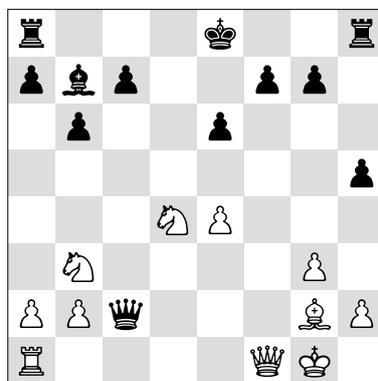
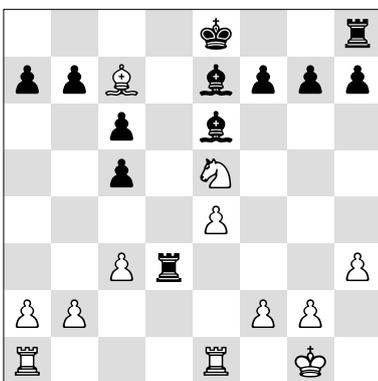
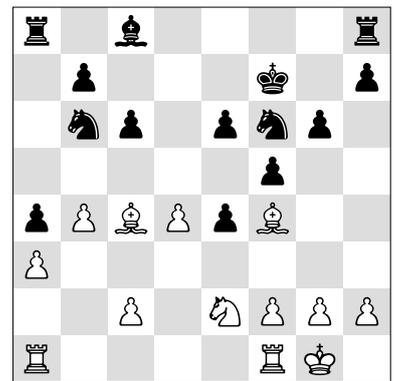
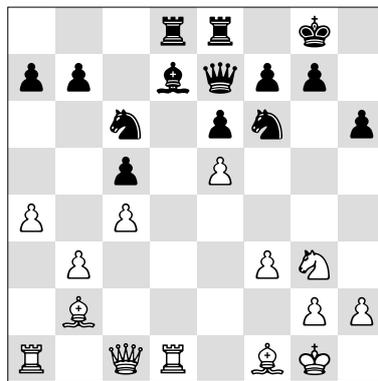
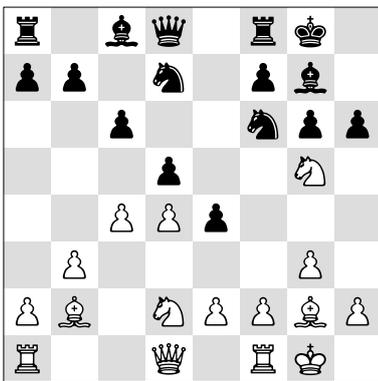
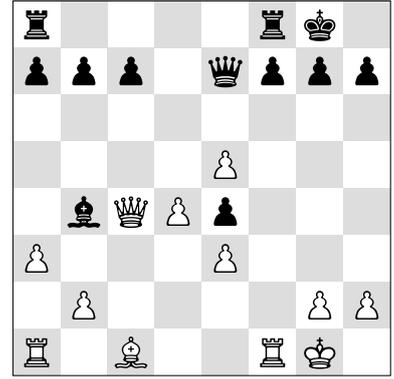
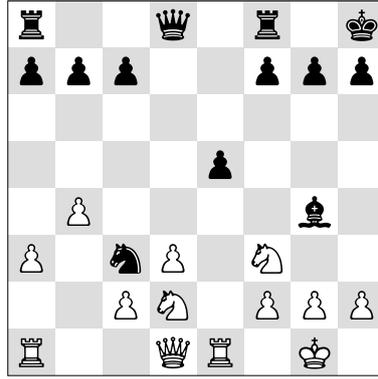
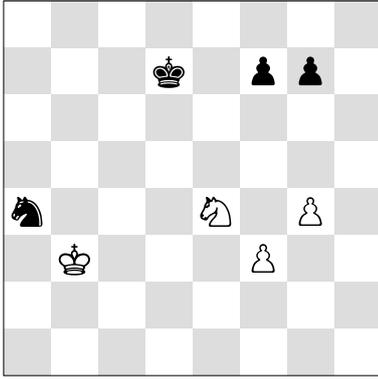


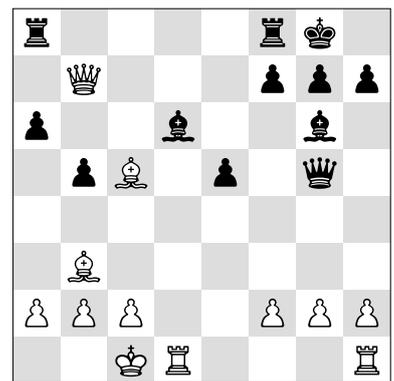
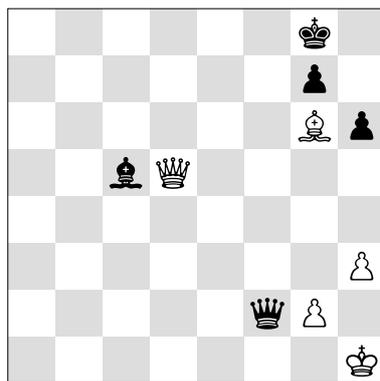
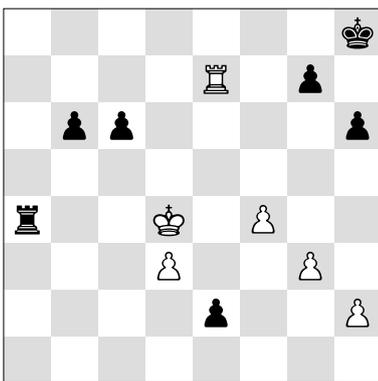
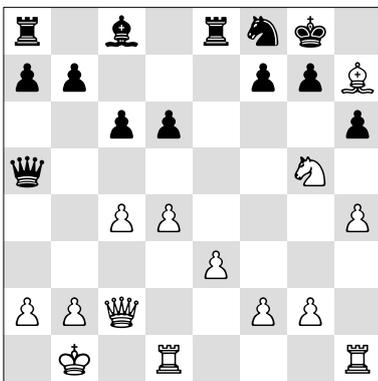
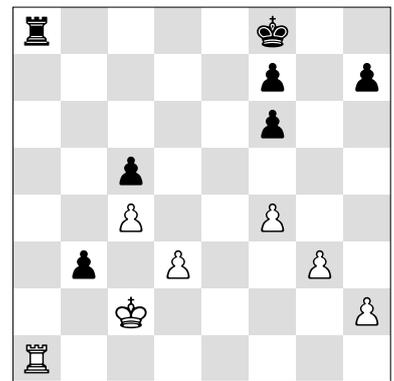
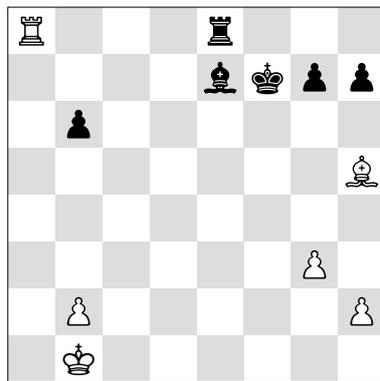
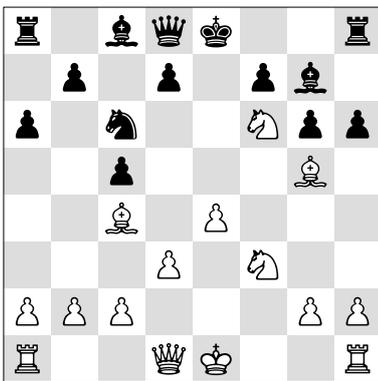
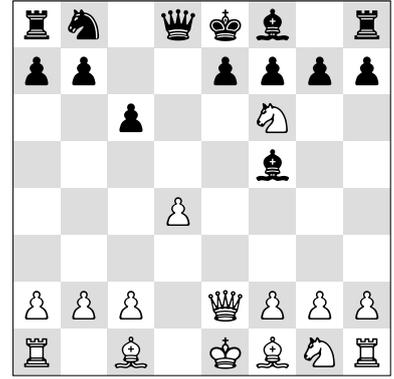
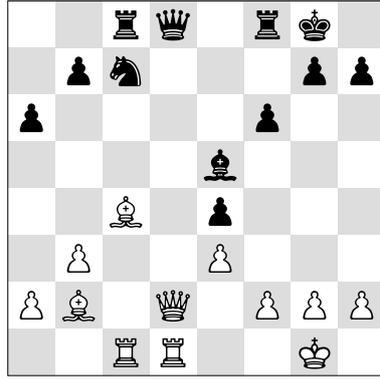
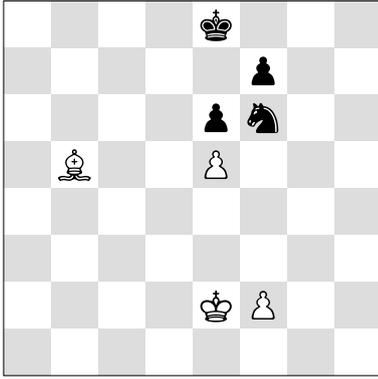
# Verteidigen

# Wegziehen: A



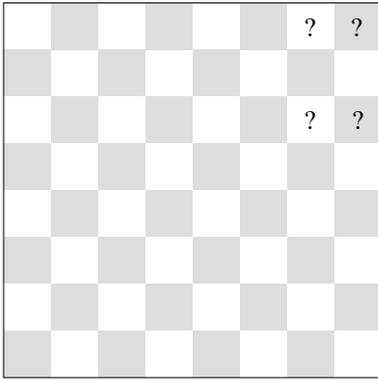
# Verteidigen

# Schach parieren: A

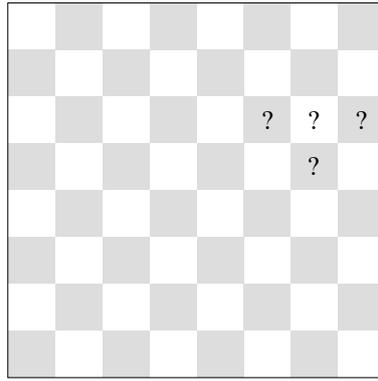


# Matt ausdenken

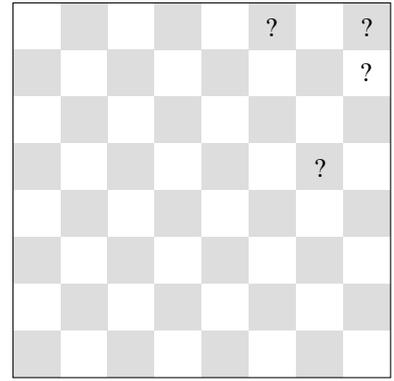
# Wo steht jede Figur?: A



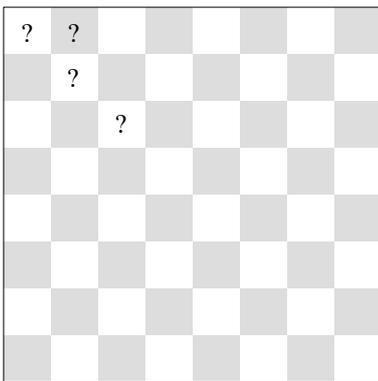
♔ =      ♘ =  
♚ =      ♖ =



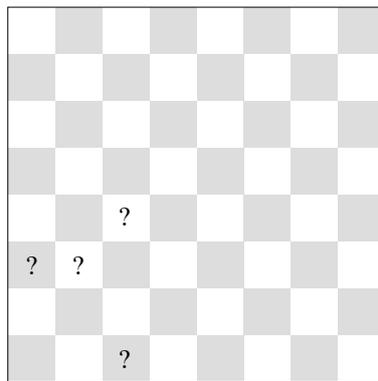
♔ =      ♙ =  
♚ =      ♗ =



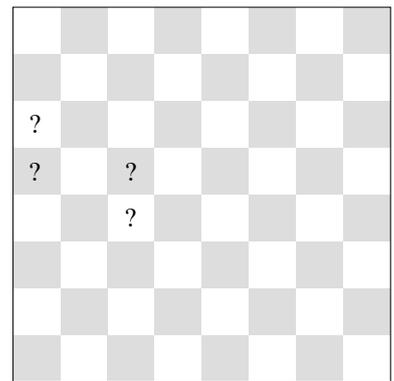
♔ =      ♖ =  
♘ =      ♚ =



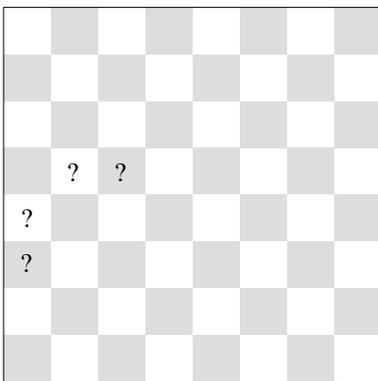
♔ =      ♖ =  
♙ =      ♚ =



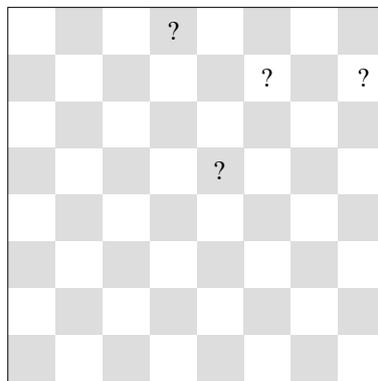
♔ =      ♙ =  
♚ =      ♗ =



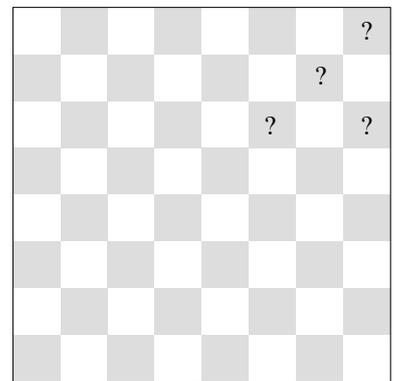
♔ =      ♖ =  
♘ =      ♚ =



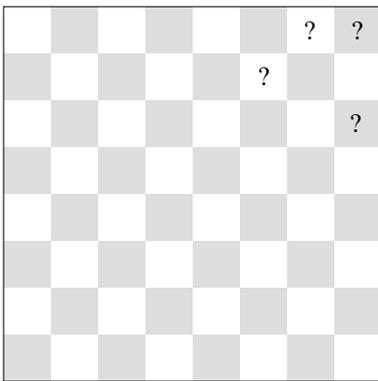
♔ =      ♙ =  
♚ =      ♗ =



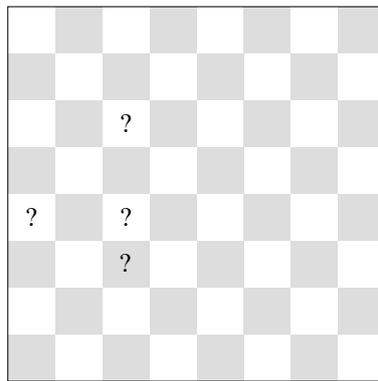
♔ =      ♙ =  
♖ =      ♚ =



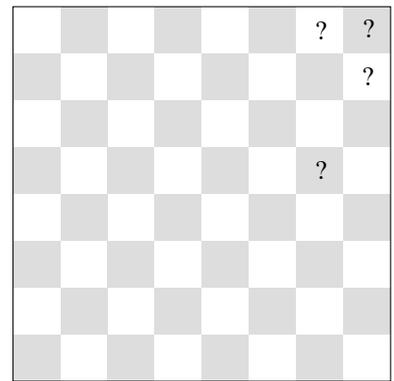
♔ =      ♙ =  
♘ =      ♚ =



♔ =      ♘ =  
♚ =      ♖ =



♔ =      ♙ =  
♘ =      ♚ =



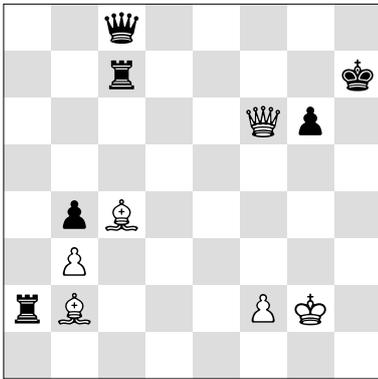
♖ =      ♘ =  
♚ =      ♗ =

# Aufgabentests lösen

In der Stufe 1 hast du alle Spielregeln gelernt. Du weißt, wie man Material gewinnt, wie man Matt setzt und wie du dich gegen einen Angriff verteidigen kannst.

Auf den nächsten 26 Seiten sind die Aufgaben gemischt. Stell dir selbst immer folgende Fragen:

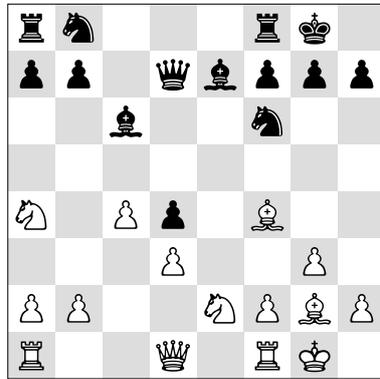
- Kann ich Matt setzen?
- Kann ich Material gewinnen?
- Ist eine meiner Figuren in Gefahr?



## Kann ich Matt setzen?

Stehen viele Figuren rund um den König oder steht er offen und bloß? Dann ist es clever, zu schauen, ob es ein Matt in der Stellung gibt. Die Felder g7 und h8 sind gedeckt. Glücklicherweise gibt es noch einen Zug:

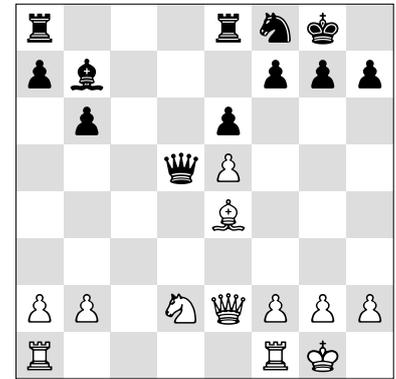
**1. Df6-h4#.**



## Kann ich Material gewinnen?

- eine ungedeckte Figur schlagen
- einen vorteilhaften Tausch
- einen zweifachen Angriff

In dieser Stellung ist der Springer auf a4 ungenügend verteidigt. Schwarz gewinnt eine Figur: **1. ... Lc6xa4.**

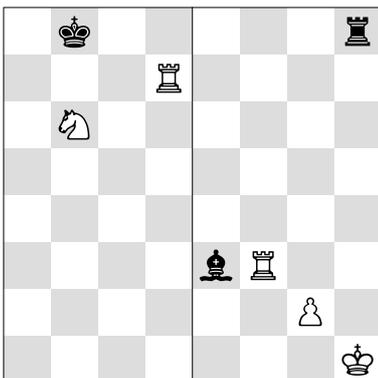


## Ist eine Figur in Gefahr?

Verteidige dich durch:

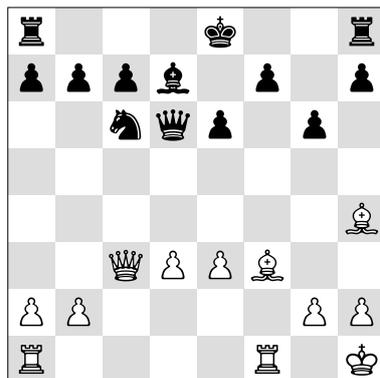
- Schlagen
- Wegziehen
- Decken
- Dazwischenziehen

Die Dame ist bedroht. Schwarz zieht nicht nur einfach die Dame weg. Er deckt mit **1. ... Dd5-d7** den Läufer.



## Matt ausdenken

Bei den Aufgaben mit *Matt ausdenken* steht eine Figur unter dem Diagramm. Diese Figur muss auf das richtige Feld gesetzt werden. ♞ = In beiden Hälften ist Weiß am Zug. Links muss der Bauer Matt setzen: ♞ = a7 Rechts musst du verhindern, dass Weiß sich verteidigen kann: ♞ = g3



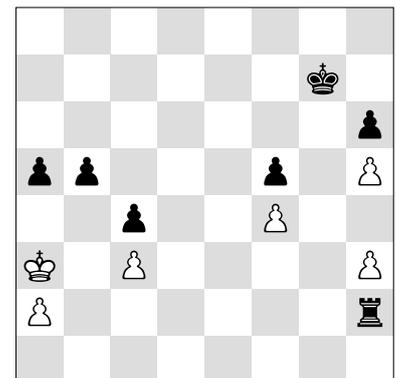
## Die Rochade

Darf Schwarz lang rochieren?

- ja       nein

So sieht eine Rochieren-Aufgabe aus. Der schwarze König stünde auf dem Feld d8 im Schach. Schwarz darf also nicht rochieren und der Punkt bei nein soll schwarz werden. Die Antwort:

- ja       nein



## Matt, Patt oder spiele

- Matt       Patt  
 Weiß spielt 1.

Du hast drei Möglichkeiten. Ist es Matt oder Patt dann machst du nur den richtigen Punkt schwarz. Kann Weiß noch einen Zug spielen, dann machst du den Punkt schwarz und notierst du auch noch den Zug:

- Weiß spielt **1. h3-h4**