

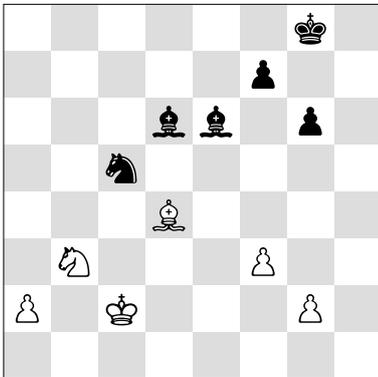
# Stufe 1 plus



<b>Name:</b>	<b>Geburtsdatum:</b>
<b>Straße:</b>	<b>Wohnort:</b>
<b>Verein:</b>	<b>Jugendleiter:</b>
<b>Schule:</b>	<b>Stufe 1 erreicht am:</b>

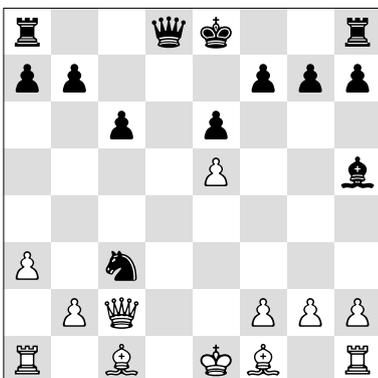
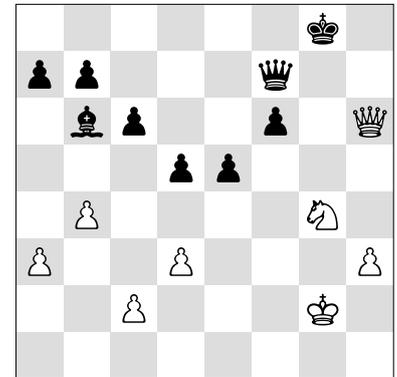
# Material gewinnen

Deine Waffen, um Material zu gewinnen, sind: vorteilhaft abtauschen, eine ungedeckte Figur schlagen und eine zweifach angegriffene Figur schlagen. Manchmal hast du die Wahl zwischen zwei Schlagzügen. Dann musst du zuerst danach schauen, worin der Unterschied zwischen den beiden Möglichkeiten zu schlagen besteht. Was macht der Gegner? Erst dann triff deine Wahl.



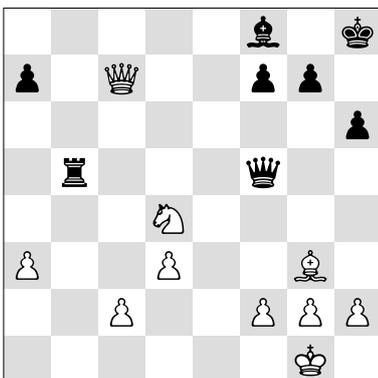
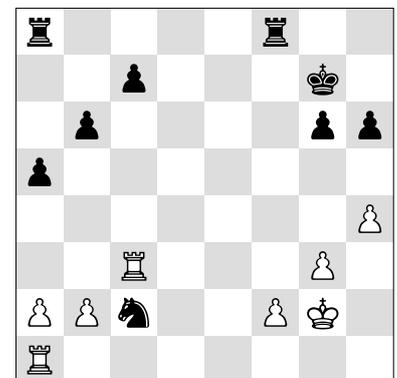
## Zweifacher Angriff

Weiß kann mit dem Läufer oder dem Springer auf c5 nehmen. Gibt es einen Unterschied? Sicherlich, denn nach 1. Ld4xc5 folgt eine kalte Dusche 1. ... Le6xb3+. Rechts gewinnt 1. Dh6xf6 einen Bauern. Besser ist aber **1. Sg4xf6+**. Schwarz muss seine Dame geben. Der König kann nirgendwohin.



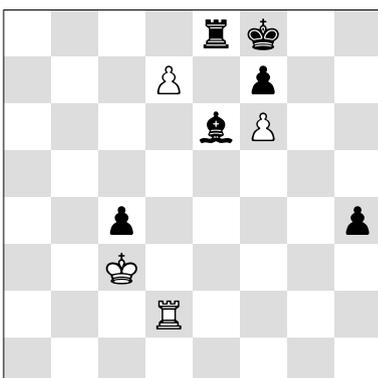
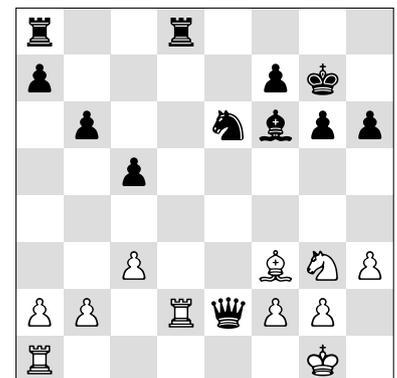
## Schlage eine ungedeckte Figur

Links würdest du am liebsten 1. Dc2xc3 spielen. Die Bauern bleiben dann schön neben einander stehen. Leider geht das nicht wegen 1. ... Dd8-d1#. Also doch **1. b2xc3**. Mit dem Turm auf c2 zu schlagen ist rechts ein guter Zug. Allerdings ist zuerst mit Schach auf c7 nehmen noch besser.



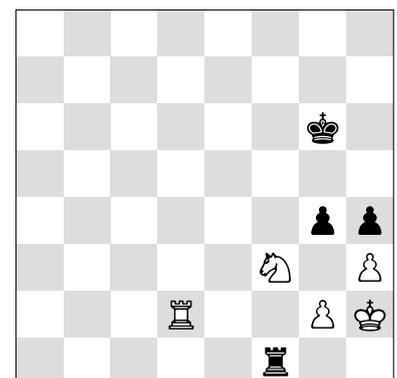
## Wähle den richtigen Schlagzug

Links kann Weiß wählen: die Dame oder den Turm. Er schaut natürlich erst, ob er die Dame problemlos schlagen kann. Leider nicht, denn dann folgt 1. ... Tb5-b1#. Also nimmt Weiß den Turm. Rechts muss Weiß mit dem Turm auf e2 schlagen, sonst nimmt Schwarz den Turm auf d2.



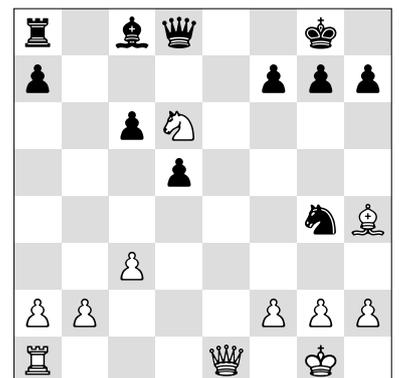
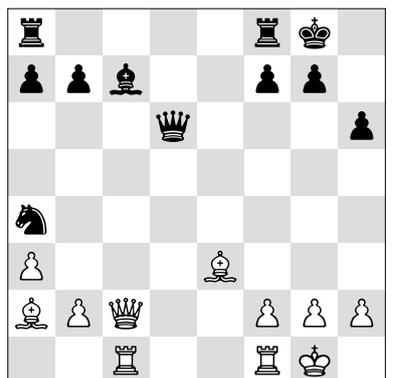
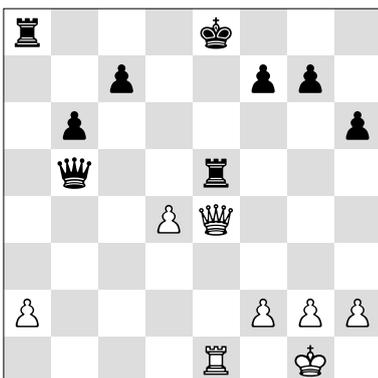
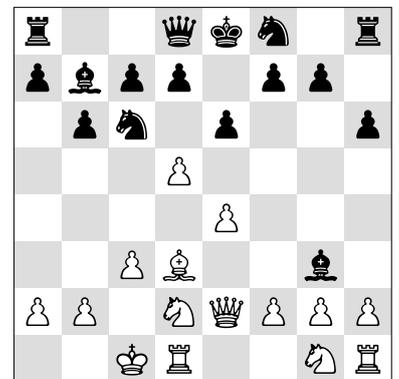
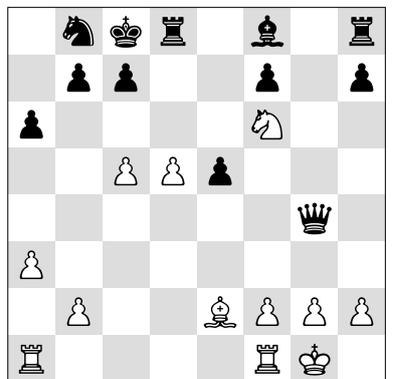
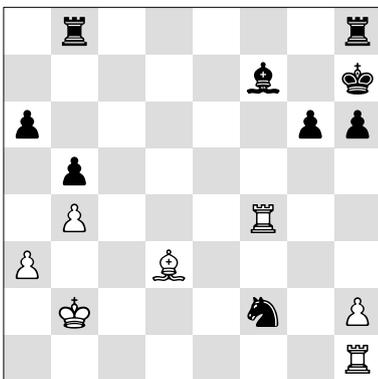
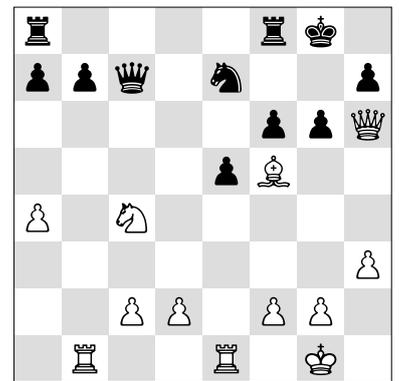
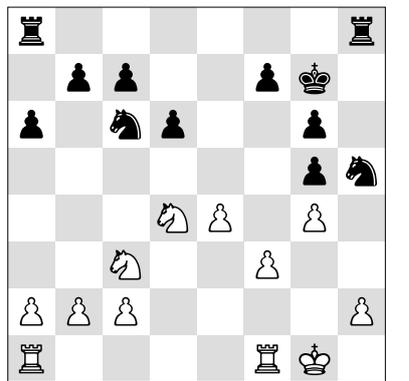
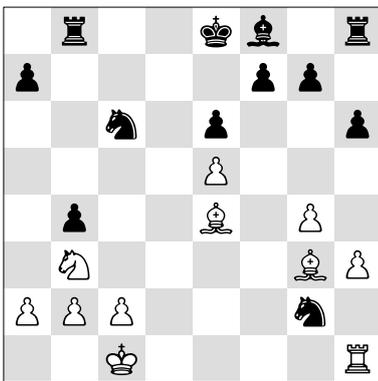
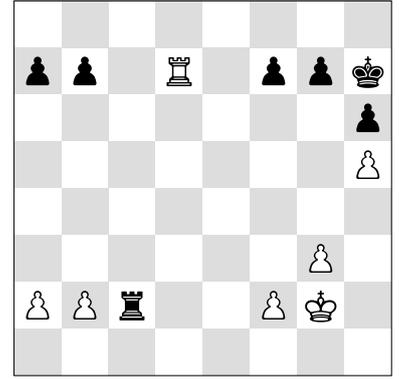
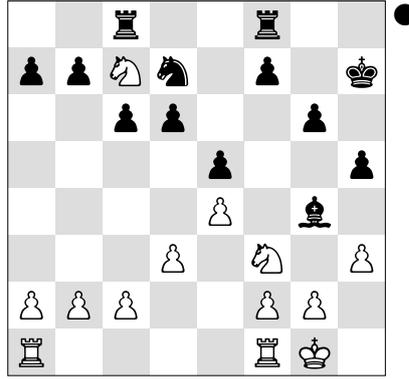
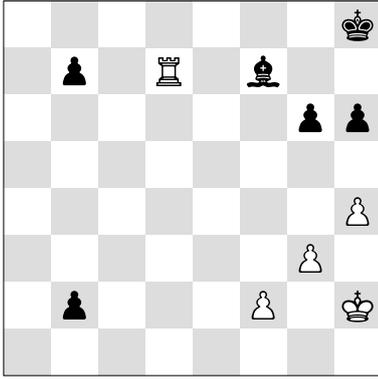
## Gewinnen, ohne zu schlagen!

Links kann Weiß mit Schach einen Turm schlagen. Nach 1. ... Kf8xe8 gewinnt er nicht mehr. Schwarz hat zu starke Bauern. Mit **1. d7-d8D** gewinnt Weiß jedoch schon Material. Wegen Matt darf Schwarz nicht auf d8 schlagen. Auf f3 schlagen reicht rechts zum Remis. Doch noch mal einen Blick draufwerfen: **1. ... g4-g3#** gewinnt!



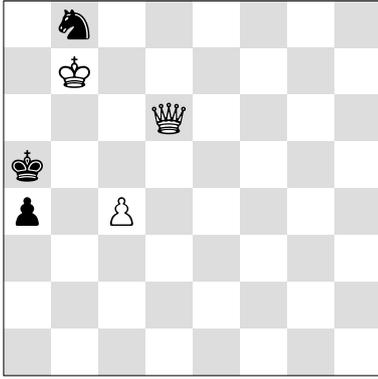
# Material

# Wähle den richtigen Schlagzug: B

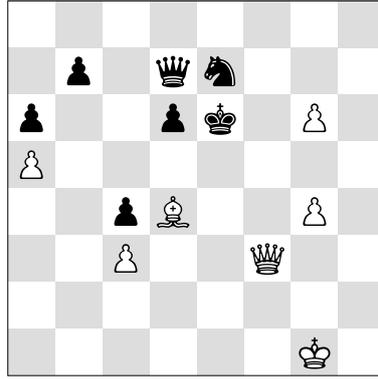


# Matt

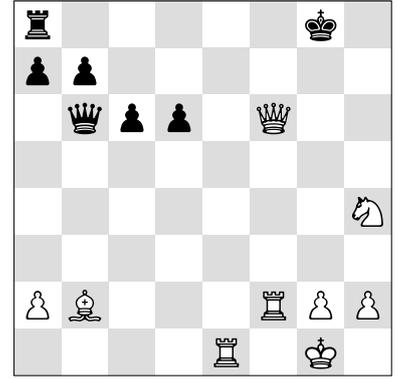
# Matt in einem Zug (finde so viele wie möglich): **A**



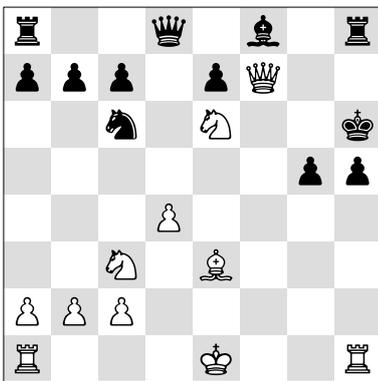
3x



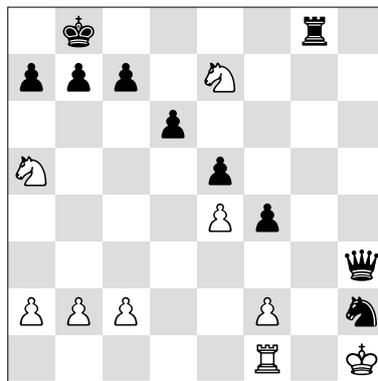
2x



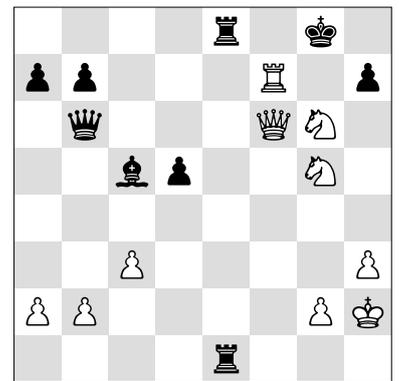
4x



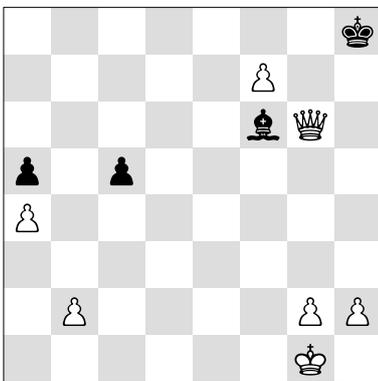
3x



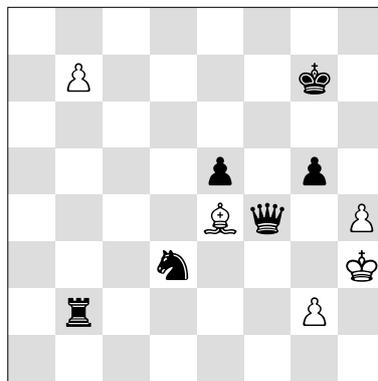
3x



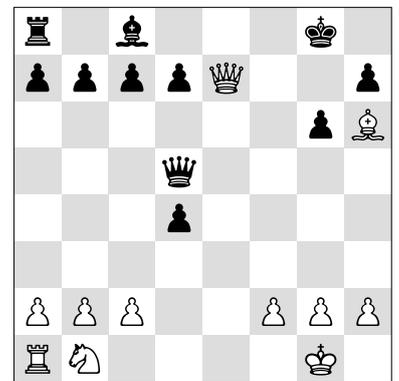
3x



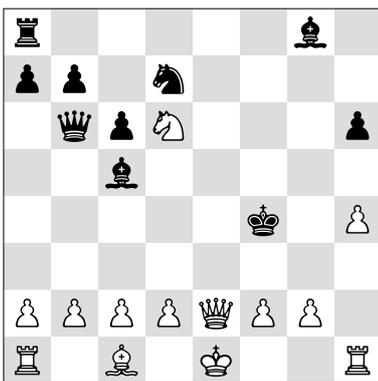
4x



3x



3x



3x



# Endspiel

# Freibauer: B

