

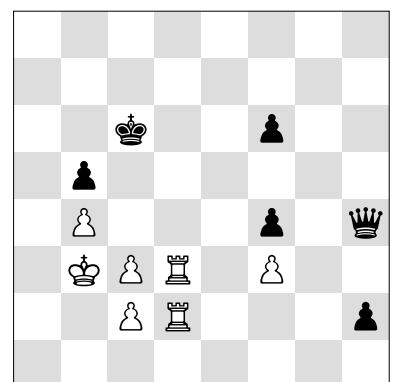
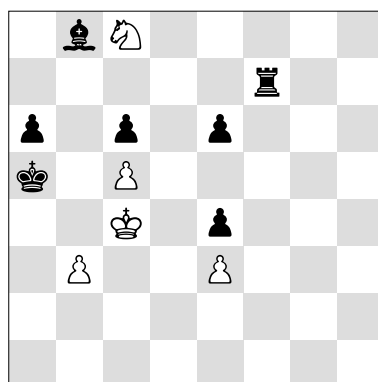
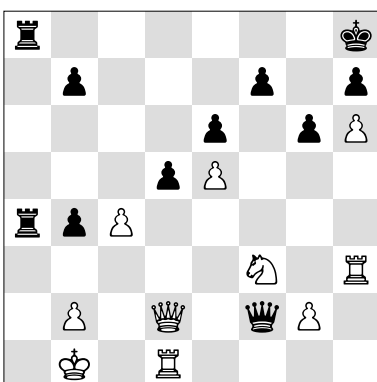
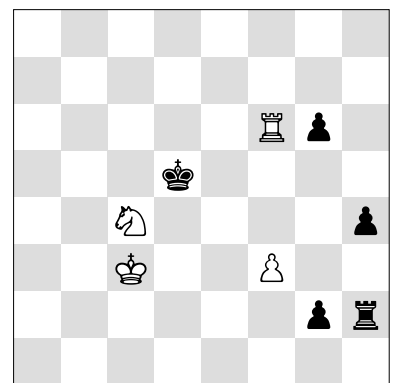
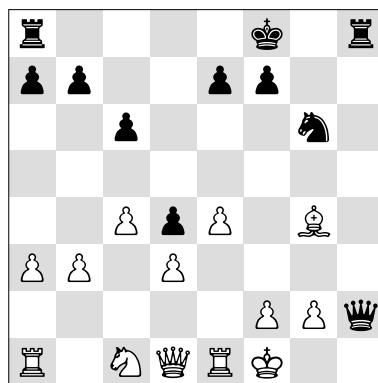
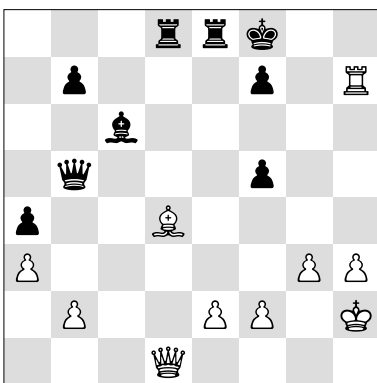
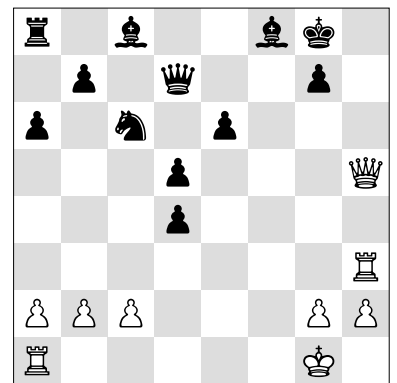
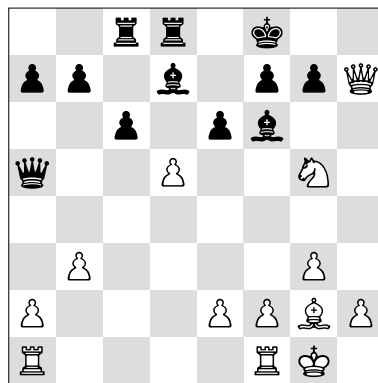
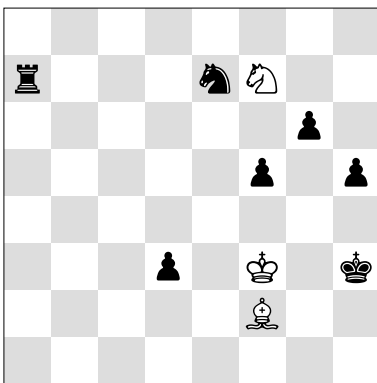
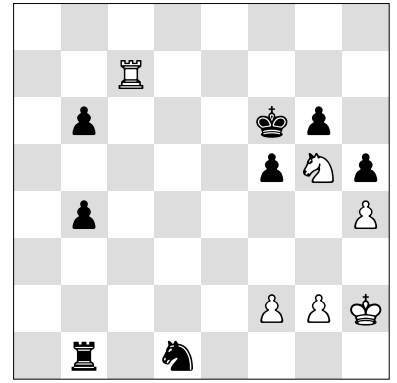
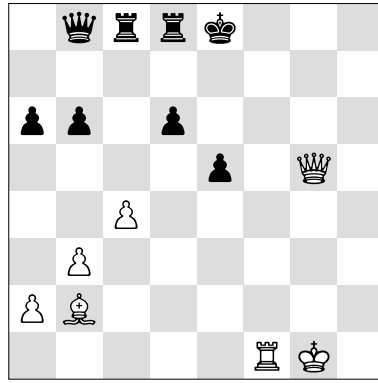
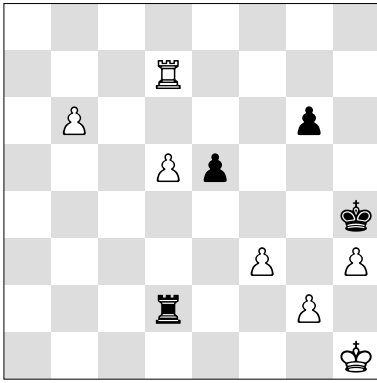
Stufe 2 plus



Name:	Geburtsdatum:
Straße:	Wohnort:
Verein:	Trainer:
Schule:	Stufe 2 erreicht am:

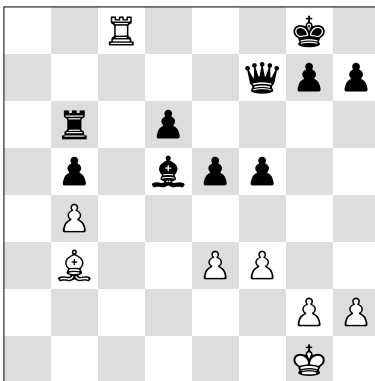
Matt drohen

Bewacher heranholen: A



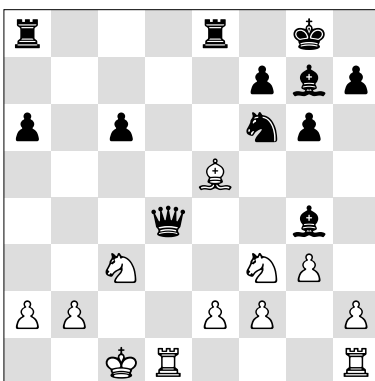
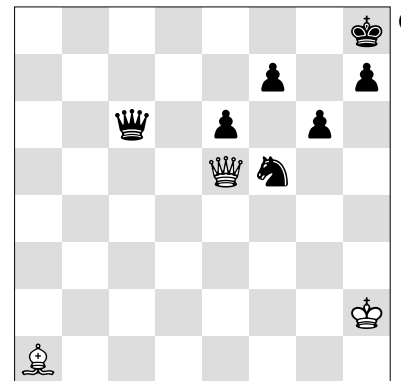
Verteidigen

Wir sagen es nur noch ein mal! Bevor du einen Zug ausführst: aufpassen, schauen, ob es weitere gute Züge gibt, eine Wahl treffen, noch einmal kontrollieren und dann den Zug machen. Besonders beim Verteidigen gegen eine Drohung kann eine falsche Entscheidung direkt in eine verlorene Stellung münden.



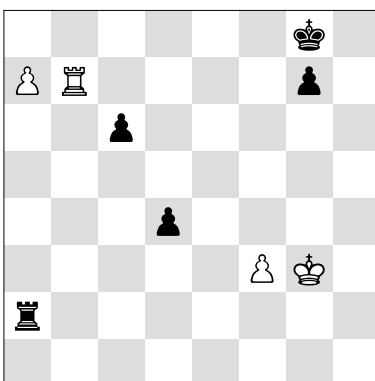
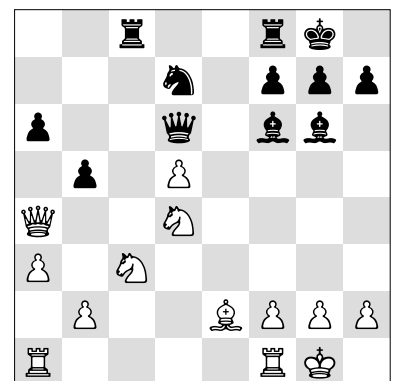
Schach aufheben

Viele Zweitstufler werden hier ohne Nachdenken 1. ... Df8 spielen. Es gibt doch nichts Anderes? Nach 2. Lxd5+ Kh8 3. Txf8# weiß Schwarz es besser. Nach **1. ... De8 2. Txe8+ Kf7** bleibt er im Vorteil. Rechts lebt Schwarz nach **1. ... f6 2. Dxf6+ Kg8** noch.



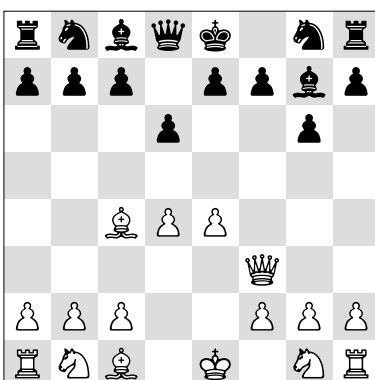
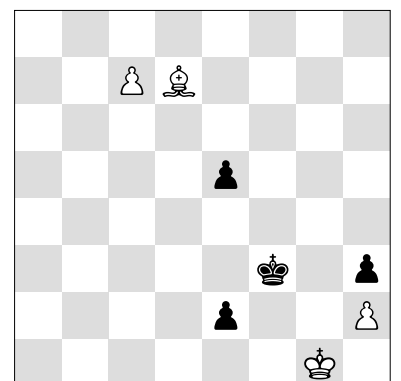
Achte auf Materialverlust

Links muss Weiß die Dame zurückschlagen. Normal ist 1. Txd4 (der andere Turm kann dann nach d1), aber hier kostet das eine Figur: 1. ... Lxf3 und 2. ... Txe5. Also **1. Lxd4**. Rechts muss die Dame zurück nach d1. Sie muss weiter den Springer d4 decken.



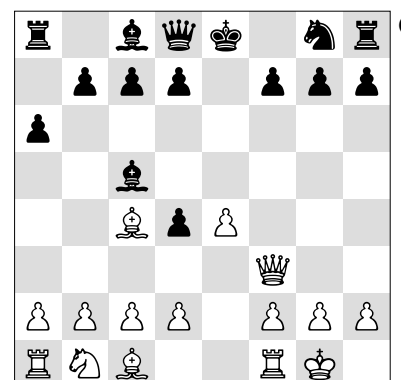
Verteidige gegen Freibauer

Links möchte man mit den eigenen Bauern laufen. Aber nach 1. ... d3 kommt 2. Tb8+ und 3. a8D. Das sichere **1. ... Kh7** ist nötig. Rechts ist 1. c8D dagegen sehr dumm. Schwarz wandelt auch um und setzt Matt. Erst **1. Lg4+** und der Punkt gehört Weiß.



Schäfermatt

Mache immer einen gesunden Zug, wenn Gefahr auf f7 droht. Links ist **1. ... Sf6** ein prima Entwicklungszug, weil **2. e5 dxe5 3. dxe5 Lg4** gut für Schwarz ist. Rechts muss Schwarz mit **1. ... De7** den Punkt f7 decken, weil 1. ... Sf6 2. e5 d5 3. exf6 dxc4 4. fxg7 schlecht ist.



Matt

Matt ausdenken (♔♞): A

