

Stufe 2

3 Test / Mix (1. Stufe): A

- 1) 1. Da8# (Matt in einem)
- 2) 1. Sc7# (Matt in einem)
- 3) 1. ... Lf3# (Matt in einem)
- 4) 1. ... b6 (verteidigen durch Decken)
- 5) 1. ... Tf7 (verteidigen durch Decken)
- 6) 1. Lf1 (Schach parieren durch Dazwischenziehen)
- 7) 1. Lg1 (1. Lxc1 Txc1#) (Schach parieren durch Dazwischenziehen)
- 8) 1. ... Kh8 (1. ... Kf8 2. Df7#; 1. ... Kg7 2. Df6#) (Schach parieren durch Wegziehen)
- 9) 1. Kg1 (1. Ke1? Lc3#) (Schach parieren durch Wegziehen)
- 10) 1. Lxc7 oder 1. Sxc7 (zweifacher Angriff)
- 11) 1. ... Sxe4 oder 1. ... Lxe4 (zweifacher Angriff)
- 12) 1. Lxf7+ (1. Txf7? axb3) (zweifacher Angriff)

5 Doppelangriff / Doppelangriff ausdenken: A

- | | |
|--|--|
| 1) ♖d7, ♗f7
Falsch: ♖b3 Tb6, ♖d5 Tc6 | 7) ♖a2, ♖a8, ♖d5, ♖d8, ♖g5 |
| 2) ♖b8, ♖f6, ♖h2 | 8) ♖c1, ♖c5 |
| 3) ♖a8, ♖b7, ♖f5, ♖g8
Falsch: ♖d8/♖d7 Sd6 | 9) ♖b1, ♖c2, ♖f2
Falsch: ♖b5 Le5 |
| 4) ♖a1, ♖a7, ♖c4
Falsch: ♖d1 Sb3, ♖d7 Sb5 | 10) ♖d6, ♖e6, ♖f6, ♖g1 |
| 5) ♖e4, ♖f4, ♖g8 | 11) ♖a2
Falsch: ♖f5 Sf4 ist gedeckt. |
| 6) ♖a5, ♖d5, ♖g2 | 12) ♖b6, ♖f4
Falsch: ♖d8/♖d6 Sd5, ♖h4 Se4 |

6 Doppelangriff / Dame: A

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1) 1. ... De1+ 2. Kh2 Dxc3 | 7) 1. Dh6+ Kg8 2. Dxxh4 |
| 2) 1. Dc6+ Kf8 4. Dxb5 | 8) 1. Dd5+ Ke7 2. Dxb3 |
| 3) 1. Db2+ 2. Tf2 Dxb3 | 9) 1. Dxb4+ Kf6 2. Dxa3 |
| 4) 1. Dd4+ Kg8 3. Dxa7 | 10) 1. Dc4+ Kb8 2. Dxxh4 |
| 5) 1. Dc7+ Ka8 2. Dxe7 | 11) 1. Dd6+ Kb7 2. Dxxf6 |
| 6) 1. Db5+ Kf7 2. Dxa4 | 12) 1. ... Dc6+ 2. Kg1 Dxc2 |

7 Doppelangriff / Dame: B

- 1) 1. Dc7 Ld5 2. Dxe7
- 2) 1. Db5 Kf8 2. Dxa4
- 3) 1. Dd6 Tb4 2. Dxxf6
- 4) 1. Dxb7 Td8 2. Dxa7 (Der Schlauere, der 1..... Txc3 vorschlägt mit nur Qualitätsgewinn, loben wir und lassen ihn/sie nach dem besten weißen Zug suchen: 2. Da8+) 2. bxc3
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Dd3 Txxh2+ 2. Kxxh2
- 7) 1. ... De7 2. Lf3 Dxb4
- 8) 1. Df2 Td7 2. Dxxf6
- 9) 1. Dd1 Td5 2. Dxa4
- 10) 1. Dh8 Kb8 2. Dxxh5
- 11) 1. ... Dh5 2. Le7 (sonst 2. ... Dxb5 oder 2. Dxxh4) 2. ... De5+
- 12) 1. Dxxh4 Db7 2. Dxb4

9 Doppelangriff / Dame: C

- | | |
|-----------|-----------|
| 1) 1. Dc4 | 2) 1. De5 |
|-----------|-----------|

- 3) 1. Dd6 (1. Dh5 und 1. Dd5 gewinnen nur einen Bauern.)
- 4) 1. Df2
- 5) 1. ... Dg5
- 6) 1. ... Dc3
- 7) 1. ... Db5

- 8) 1. Dg5
- 9) 1. ... Db7
- 10) 1. Dc3
- 11) 1. ... Dh4
- 12) 1. Df2

10 Doppelangriff / Doppelangriff ausdenken: B

- 1) ♖d5
- 2) ♖c1
- 3) ♖d5
- 4) ♖b5
- 5) ♖h7
- 6) ♖f2

- 7) ♗a4
- 8) ♗e4
- 9) ♗d8
- 10) ♗f5
- 11) ♗f6
- 12) ♗f4

11 Doppelangriff / Dame: D

- 1) 1. ... Dxc5+ (1. ... De2? 2. Dxc7#) 2. Df2 Dxh5
- 2) 1. Df8+ Kd7 2. Dxa3
- 3) 1. Dh5+ Dg6 2. Dxc5
- 4) 1. Dh3+ Kg8 2. Dxc3
- 5) 1. Da4 Tc8 2. Dxa3
- 6) 1. ... De2 2. Txd6 Dxb5

- 7) 1. ... Dc6 2. f3 Dxa6
- 8) 1. Da7 Lg4 2. Dxa5
- 9) 1. De4 Te8 2. Dxa8
- 10) 1. Da7 (1. Df3 Sxh1)
- 11) 1. ... Dc6 2. d5 Dxa4
- 12) Zeichnung

12 Doppelangriff / Dame: E

- 1) 1. ... Db4+ 2. c3 Dxc4
- 2) 1. Dh6 f6 2. Dxh3
- 3) 1. Dd4 Ta4 2. Dxf6
- 4) 1. Da4+ Sc6 2. Dxc4
- 5) 1. Db3+ De6 2. Dxb7
- 6) 1. Da4 c6 2. Dxa5

- 7) 1. Dd1+ Ke7 2. Dxa4
- 8) 1. ... Dd5 2. Kg1 Dxb5
- 9) 1. ... De7 2. Lh5 Dxh4
- 10) 1. ... Dg3 2. Te2 Dxb3
- 11) 1. ... Dg4 2. g3 Dxd1+
- 12) 1. De5+ Ka8 2. Txc7 oder 2. Dxc7

14 Fesselung / Fesselung: A

- 1) 1. ... Lb5
- 2) 1. Ta5
- 3) 1. ... Dh6
- 4) 1. Lc5
- 5) 1. Td4
- 6) 1. ... Dc6

- 7) 1. Lh4
- 8) 1. ... Tc4
- 9) 1. Le4
- 10) 1. Lb5
- 11) 1. ... Le5
- 12) Zeichnung

15 Fesselung / Fesselung ausdenken: A

- 1) ♜a8
- 2) ♞e5
- 3) ♜e6
- 4) ♜h2
- 5) ♞c5
- 6) ♜a8
- 7) ♞h1

- 8) ♜a3
- 9) ♜c4
- 10) ♜a4
- 11) ♞g5
- 12) ♜a4

16 Fesselung / Fesselung: B

- 1) 1. De4
- 2) 1. ... Tc8
- 3) 1. ... Dc5
- 4) 1. Tc7

- 5) 1. Lb2
- 6) 1. Lb5
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung

- 9) 1. Lf3
10) Zeichnung

- 11) Zeichnung
12) 1. ... Te8

17 Fesselung / Fesselung: C

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1) 1. Td1 | 7) 1. Db4 |
| 2) 1. ... Lb4 | 8) 1. Lf1 |
| 3) 1. Te1 | 9) 1. ... Da8 |
| 4) 1. ... Lc6 | 10) 1. Db1 |
| 5) 1. ... Dd6 (1. ... Dxf2+ gewinnt Material, aber nicht genug.) | 11) 1. Dd1! (1. Dd2? Lxf2+) |
| 6) 1. ... Lc5 | 12) 1. Lf1 |

19 Ausschalten der Verteidigung / Schlagen + Material: A

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1) 1. Lxf6+ Kxf6 2. Txd5 | 7) 1. Txd8 Lxd8 2. Lxd5 |
| 2) 1. ... Sxc4+ 2. bxc4 Txe2+ | 8) 1. Sxc5 (1. ... Lxa4? 2. Sxa4) 1. ... bxc5 2. Lxd7 |
| 3) 1. Lxg6+ Kxg6 2. Sxe5+ | 9) 1. ... Dxc2 2. Txc2 Lxa4 |
| 4) 1. ... Txx2 2. Kxx2 Kxx2 | 10) 1. Sxf6 Txf6 2. Txc3 |
| 5) 1. Txx7 Kxx7 2. Kxe4 | 11) 1. ... Txe2 2. Txe2 Lxc4 |
| 6) 1. Lxb6 axb6 2. Txd7 | 12) 1. Txc7 Sxc7 2. Txe7 |

20 Ausschalten der Verteidigung / Wegjagen + Material: A

- | | |
|----------------|-------------------------------------|
| 1) 1. ... b4 | 7) Zeichnung |
| 2) 1. ... g4 | 8) Zeichnung |
| 3) 1. c4 | 9) 1. ... Lh6 (1. ... La3? 2. Ta1) |
| 4) 1. Lc5 | 10) 1. Ld3 (1. Lh5? Te5) |
| 5) 1. Tf2+ | 11) 1. ... Sa5 (1. ... Se5? 2. Tc3) |
| 6) 1. ... Th4+ | 12) 1. ... Tad8 |

21 Ausschalten der Verteidigung / Schlagen + Material: B

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Lxd5+ exd5 2. Dxf4 | 7) 1. Sxe8 Txe8 (1. ... De7 2. Sf6+) 2. Dxf7+ |
| 2) 1. Txx6 hxx6 2. Dxx6+ | 8) 1. Txe6 Txe6 2. Dxx4 |
| 3) 1. Txf7+ Kxf7 2. Dxe5 | 9) 1. Sxx6+ Kh8 2. Dxx5 |
| 4) 1. ... Lxd4 2. Dxb6 (2. exd4 Dxb3) 2. ... Lxb6 | 10) 1. ... Dxe3+ 2. Lxe3 Sxe4 |
| 5) 1. ... Dxx2+ 2. Kxx2 Lxe4+ | 11) 1. exf7+ Sxf7 2. Dxx6 |
| 6) 1. Txc6+ Sxc6 2. Kxx2 | 12) 1. Txf6 Txf6 2. Txf5 |

22 Ausschalten der Verteidigung / Ablenken + Material: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. b6 Lxb6 2. Lxe5 | 8) 1. ... Txf2 2. Lxf2 Kxx5 |
| 2) 1. Te5+ Kxe5 2. Dxc5 | 9) 1. ... Txd1 2. Dxd1 Dxf2 |
| 3) 1. Sxd5+ (1. Txa6? Sxc3+ oder Lxa6+) 1. ... Lxd5 2. Txa6 | 10) 1. ... b5 2. Dxb5 Txe4 |
| 4) 1. f6+ Kxf6 2. Txd7 | 11) 1. ... Ta1+ 2. Lxa1 Dxc5 (2. Lg1 Dxc5; 1. ... Dxc5? 2. Lxc5 Ta1+ 3. Lg1) |
| 5) 1. ... Ld2+ 2. Lxd2 Txx4 | 12) 1. Sg5+ (1. Txc7+? Lxc7+) 1. ... Lxx5 (sonst 2. Sxe6) 2. Txc7+ |
| 6) 1. ... d4 2. Lxd4 Lxb4+ | |
| 7) 1. Lxc5 dxc5 2. Txe5 | |

24 Eröffnung / Goldene Regeln: A

- 1) **Lf1-c4:** Der Läufer wirkt auf das Zentrum und die gegnerische Bretthälfte ein.
Lf1-d3: Der Läufer steht dem Bauern d2 im Wege.
Sb1-a3: Auf a3 hat der Springer weniger Mobilität und wirkt nicht auf das Zentrum ein.
- 2) **Lf1-c4** Der Läufer wirkt auf das Zentrum und auf die Felder auf der Hälfte des Gegners.
Lf1-b5+ Schach geben ist in dieser Stellung nicht gut. Schwarz kann c7-c6 spielen und der Läufer muss wieder weg.

- Lf1-e2 Ein zu bescheidener Zug. Der Läufer macht Platz für die Rochade, aber der Läufer wirkt nicht auf das Zentrum ein.
- Dd1-h5 Les Noirs jouent 1. ... Dd8-e7 et au prochain coup, ils chassent la
- 3) **Sb8-c6** Die beste Weise den Bauern e5 zu decken.
- f7-f6 Der Bauer f6 steht dem Springer auf g8 im Wege. Es ist noch zu früh, die Konsequenzen von Sf3xe5 zu erklären.
- Dd8-e7 Die Dame deckt den Bauern auf e5 aber der Läufer auf f8 kann vorläufig nicht mehr ziehen.
- 4) **Sb8-c6** Ein Entwicklungszug mit Angriff auf die Dame. Weiß muss jetzt Zeit verlieren.
- c7-c5 Der Bauernzug greift die Dame an, aber auf c5 steht der Bauer dem Läufer auf f8 ein bisschen im Wege.
- d7-d6 Kein schlechter Zug, aber nicht der beste. Weiß spielt 2. Sg1-f3 und kann auf 2. ... Sb8-c6 3. Lf1-b5 spielen. Er hält dann seine Dame auf d4.
- 5) **Sg1-f3** Das beste Feld für den Springer. Im folgenden Zug kann Weiß rochieren.
- Dd1-f3 Nur ein guter Zug, wenn Schwarz nicht aufpasst, aber nach 1. ... Sg8-f6 hat Schwarz die Mattdrohung pariert. Die Dame auf f3 steht dem Springer von g1 im Wege.
- Dd1-h5 Schwarz spielt 1. ... Dd8-e7 und jagt im folgenden Zug mit 2. ... Sg8-f6 die Dame wieder weg.
- 6) **0-0** Schwarz deckt f7 mit einem guten Entwicklungszug.
- Dd8-e7 Die Dame deckt f7 zwar, ist aber als Deckungsfigur zu wertvoll.
- Th8-f8 Kein guter Deckungszug. Schwarz kann nicht mehr kurz rochieren.
- 7) **0-0** Sicherer König. Prima Zug.
- Lg5-e3 Der Läufer steht gut auf g5. Es gibt keinen Grund, in der Eröffnung zweimal mit derselben Figur zu ziehen.
- Lg5xf6 Ein unnötiger Tausch. Tausche nicht wenn es nicht notwendig ist.
- 8) **Sg8-f6** Der richtige Zug.
- Sg8-e7 Der Springer hat auf e7 weniger Mobilität als auf f6. Er wirkt nur auf ein Zentrumsfeld.
- Lc8-d7 Ein Entwicklungszug, aber der Läufer steht nicht aktiv auf d7.
- 9) **0-0** Weiß wendet die dritte goldene Regel korrekt an.
- Sf3xe5 Der Bauer auf e5 kann nicht einfach so geschlagen werden. Schwarz gewinnt den Springer it 1. ... Dd8-a5+.
- Sf3-g5 Ein voreiliger Angriff auf f7. Schwarz spielt 1. ... d7-d5.
- 10) **Sg1-f3** Der Springerzug ermöglicht die Rochade. Auf f3 greift der Springer e5 an und wirkt auf zwei Zentrumsfelder ein.
- Lf1-b5 Dieser ist nur ein guter Zug, wenn ein Springer auf c6 steht. Der Läufer kann mit einem Bauernzug verjagt werden.
- d2-d3 Kein schlechter Zug, aber der Läufer auf f1 kann jetzt nicht mehr auf ein aktives Feld entwickelt werden.
- 11) **e2-e3** Weiß muss die Drohung Dh4xf2# parieren. Dies ist die einzige Weise.
- d2-d4 Pariert das Matt auf f2, aber nach 1. ... Lc5xd4 verliert Weiß einen Bauern zurück und es droht wieder Matt.
- Sg1-f3 Manchmal ist entwickeln nicht gut. Schwarz setzt matt auf f2.
- 12) **Dd1-d5** Ab und zu ist ein schneller Angriff auf f7 sehr gefährlich. Schwarz kann f7 nur mit 1. ... Sg8-h6 decken, aber mit 'schlagen + Material' (2. Lc1xh6) gewinnt Weiß Material.
- Sb1-c3 Guter Zug, aber nicht der beste. Bei Regels gibt es immer Ausnahmen.
- 0-0 Guter Zug, aber nicht der beste.

25 Test / Wiederholung: A

- | | |
|----------------|---------------|
| 1) 1. ... Tad8 | 7) Zeichnung |
| 2) ♖a8 | 8) 1. Txh7 |
| 3) 1. De4 | 9) 1. ... Te8 |
| 4) 1. ... Dxc2 | 10) ♖b6, ♖f4 |
| 5) 1. ... Tc8 | 11) 1. De5 |
| 6) ♖a2 | 12) 1. Lb5 |

26 Test / Mix: B

- 1) 1. Lb5 (Fesselung)
- 2) 1. ... Lh6 (Fesselung)
- 3) 1. Te1 (Fesselung)
- 4) 1. Txe5 dxe5 2. Dxc6 (Schlagen + Material)
- 5) 1. Sxe4 Sxe4 (sonst 2. Sxf6+) 2. Dxd3 (Schlagen + Material)
- 6) 1. ... Txf3 2. Dxf3 Dxd4 (Schlagen + Material)
- 7) 1. De3+ Kb8 2. Dxb6 (Doppelangriff: Dame)
- 8) 1. ... Dc2+ 2. Ka1 Dxd1+ (Doppelangriff: Dame)
- 9) 1. ... Db7 2. Kg1 Dxb3 (Doppelangriff: Dame)
- 10) 1. ... Txe1 2. Txe1 Txd2 (Ablenken + Material)
- 11) 1. Lh6+ Kxh6 2. Txf8 (Ablenken + Material)
- 12) 1. Se5 Db5 2. Txc8 (Wegjagen + Material)

27 Test / Mix: C

- 1) 1. ... Lf6 (Fesselung)
- 2) 1. Lb5 (Fesselung)
- 3) 1. ... Td8 (Fesselung)
- 4) 1. Txxg7+ Kxxg7 2. Dxb2+ (Schlagen + Material)
- 5) 1. Dxf6+ Kxf6 2. Txd5 (Schlagen + Material)
- 6) 1. Txe5 Txe5 2. Txf6 (Schlagen + Material)
- 7) 1. ... Df6 2. d4 Dxf3 (Doppelangriff: Dame)
- 8) 1. Dh5 Tdf8 2. Dxc5 (Doppelangriff: Dame)
- 9) 1. Dd8 Ta8 2. Dxd2 (Doppelangriff: Dame)
- 10) 1. ... b5 2. Lxb5 Lxd5 oder Dxd5 (Ablenken + Material)
- 11) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxf8+ (Ablenken + Material)
- 12) 1. Sc4 La7 2. Txc7 (Wegjagen + Material)

28 Matt / Matt bedenken: A

- 1) ♖b7, ♘c6
- 2) ♖a7, ♘a3
- 3) ♖a4, ♘b3
- 4) ♙g1, ♜f3
- 5) ♙a5, ♞d7
- 6) ♙b5, ♞c3
- 7) ♚a8, ♛c6
- 8) ♚f8, ♛h6
- 9) ♚a5, ♛d8
- 10) ♖e7, ♞f5
- 11) ♞g6, ♖d7
- 12) ♞e7, ♖f6

29 Matt / Matt in zwei: A

- 1) 1. Tf7+ Kb8 2. Tg8#; slim ist 1. Tb5 Ka8 2. Ta6#
- 2) 1. Tb7+ Kg8 2. Ta8#
- 3) 1. Tg2+ Kh6 2. Th1#
- 4) 1. Dg6+ Kg8 2. Tb8#
- 5) 1. Db8+ Ka6 2. Ta1#
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Lf7+ Kh6 2. Th2#
- 8) 1. ... Lf3+ 2. Kf1 Th1#
- 9) Zeichnung
- 10) 1. ... Tg8+ 2. Kh1 Sf2#
- 11) 1. Se7+ Kh7 2. Th2#
- 12) 1. ... Sf3+ 2. Kh1 Txxh2#

30 Matt / Matt in zwei: B

- 1) 1. ... De1+ 2. Txe1 Txe1#
- 2) 1. Txa7+ Lxa7 2. Txa7#
- 3) 1. Dd8+ Sxd8 2. Txd8#
- 4) 1. Dg7+ Dxxg7 2. fxxg7#
- 5) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxe1#
- 6) 1. ... Th1+ 2. Sxxh1 Txxh1#
- 7) 1. Dxf6+ Sxf6 2. Lxf6#
- 8) 1. ... Sf2+ 2. Sxf2 Sxf2#
- 9) 1. Dxe6+ Lxe6 2. Txe6+
- 10) 1. Df8+ Txf8 2. Txf8#
- 11) 1. Dh6+ Txxh6 2. Txxh6#
- 12) 1. Df6+ Lxf6 2. Lxf6#

31 Matt / Matt in zwei: C

- 1) 1. De8+ Kh7 2. Dg8#
- 2) 1. Dg2+ Kb8 2. Db7#
- 3) 1. Dc5+ Ka6 2. Da5#
- 4) 1. Da5+ Kc6 2. Dc5#
- 5) 1. Te8+ Ka7 2. Ta8#
- 6) 1. ... Td1+ 2. Ke2 Te1#
- 7) 1. Dh7+ Kf8 2. Dg8#
- 8) 1. Da3+ Kb7 2. Da6#
- 9) 1. ... Df3+ 2. Kh2 Dh3#
- 10) 1. Db7+ Kh6 (1. ... Kg8 2. Dg7#) 2. Dh1#
- 11) 1. ... Dc6+ 2. Kg1 Dg2#
- 12) 1. ... Dd5+ 2. Kf1 Df3#

32 Matt / Matt in zwei: D

- 1) 1. ... Lf3+ 2. Kh2 Ld6#
- 2) 1. Sf6+ Kg7 2. Dh7#
- 3) 1. Sb6+ Kd8 2. Ta8#
- 4) 1. ... Te1+ 2. Kc2 Dc1#

- 5) 1. ... Df3+ 2. Kg1 Se2#
- 6) 1. Dh8+ Ke7 2. Tc7#
- 7) 1. La5+ Kc8 2. Td8#
- 8) Zeichnung

- 9) Zeichnung
- 10) 1. Se6+ Kg8 2. Tg7#
- 11) 1. ... Lf4+ 2. Kc3 Da1#
- 12) 1. Dc8+ Ke7 2. Te6#

34 Doppelangriff / ♖ ♘ ♙ ♚ ♛: A

- 1) 1. ... Se2+ 2. Kh1 Sxg3+
- 2) 1. Kc3
- 3) 1. Td8+
- 4) 1. Sd6+
- 5) 1. Ld5+
- 6) 1. f4 Sxc4 2. Lxc4 (2. Txc4)

- 7) 1. Tc7
- 8) 1. Sc7 (1. Sd6 Te7)
- 9) 1. Se6
- 10) 1. Lc7
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

35 Doppelangriff / ♖ ♘ ♙ ♚ ♛: B

- 1) 1. Se3
- 2) 1. Tf5+
- 3) 1. ... Le5+ 2. Dxe5+ Sxe5 oder 2. ... Txe5
- 4) 1. Sfd5 (1. Scd5? Dxc2#)
- 5) 1. Lxc6
- 6) 1. ... Sd6 2. Ld3 Sxe4

- 7) 1. ... Kd7 2. Ta8 Kxd6
- 8) 1. Te4 Kb8 2. Txe2
- 9) 1. ... Sg5
- 10) 1. ... fxg2
- 11) 1. Sg6+
- 12) 1. Tb7 Ka5 (1. ... Le6 2. Ta7#) 2. Txd7

36 Doppelangriff / Mix: A

- 1) 1. ... Dxc2
- 2) 1. Tc4
- 3) 1. Sd6+ (1. Dxb7+ Tc7)
- 4) 1. Kd4
- 5) 1. e8S+
- 6) 1. ... Dd8

- 7) 1. Ld7
- 8) 1. ... Da7+
- 9) 1. Td8+ Kg7 2. Txc8
- 10) 1. ... Sg8
- 11) 1. c5
- 12) 1. Db2

37 Doppelangriff / Mix: B

- 1) 1. ... Tc2+
- 2) 1. ... Db6
- 3) 1. Sf7+ (1. Sg6+? Kh7 2. Sxe7 Td1+) 1. ... Kh7
2. Sxd8
- 4) 1. Td7+
- 5) 1. ... Lxg3+
- 6) 1. ... Da2

- 7) 1. c4
- 8) 1. Lc7
- 9) 1. Dh1
- 10) 1. Lc4 (1. Lb5 Se5)
- 11) 1. ... Scd3 (1. ... Sxb3 2. Lxb3 Sd3 3. Lxg8)
- 12) 1. ... f6 (1. ... Lxe5? 2. Td8+ Txd8 3. Txd8#)

38 Doppelangriff / Zusammenarbeiten von 2 Figuren: A

- 1) 1. Dd4 f6 2. Sxe4
- 2) 1. De3+ De6 2. Lxh6
- 3) 1. ... Ld3 (droht matt auf f1)
- 4) 1. Dc5 Tb7 2. Sxc7
- 5) 1. Se7 (droht matt auf g8)
- 6) 1. Dc2 g6 2. Txc8
- 7) 1. ... Da5 2. Le3 Lxg5

- 8) 1. Dc1 0-0 2. Lxh6
- 9) 1. Dg3 Sd7 (1. ... g6 2. Lxb8) 2. Dxc7
- 10) 1. ... Kc6 (droht matt auf c1)
- 11) 1. Lg7 (droht matt auf g7)
- 12) 1. Da2 (droht matt auf g6); 1. Sg6+? Kg8
2. Da2+ Df7+

39 Matt / Matt in zwei (♔):E

- 1) 1. Tf1
- 2) 1. Ta6 oder 1. Kf7
- 3) 1. ... Td1
- 4) 1. ... Kb3

- 5) 1. ... Kc7
- 6) 1. Kb6
- 7) 1. Td7
- 8) 1. Ta2

- 9) Zeichnung
10) 1. Ke6

- 11) 1. Kd3
12) 1. Th8 oder 1. Kb3

40 Test / Mix: D

- 1) 1. Lxd7 Txd7 2. Sxe5 (Schlagen + Material)
2) 1. ... Da2+ 2. Kc1 Dxc2 # (Matt in zwei)
3) 1. Dd7 (Doppelangriff: Dame)
4) 1. Dc6+ Kf8 2. Dxa8# (Matt in zwei)
5) 1. ... Te8 (Fesselung)
6) 1. Da4+ (Doppelangriff: Dame)
7) 1. Txxh6+ Lxxh6 2. Dxe5+; 1. Dxe5+ bringt nur

- einen Bauern ein (Ablenken + Material).
8) 1. Sd7+ (Doppelangriff: Springer)
9) 1. ... exd4+ 2. Sxd4 Txc5 (Schlagen + Material)
10) 1. Ta8 und wenn der Läufer zieht, folgt matt auf h8 (Fesselung)
11) 1. De5+ Ka8 2. De8# (Matt in zwei)
12) 1. ... Db2 (Doppelangriff: Dame)

41 Test / Mix: E

- 1) Zeichnung
2) Zeichnung
3) 1. ... Sd3 mit Mattdrohung auf b2 (Doppelangriff: Springer)
4) 1. ... Dxc4 2. Sxc4 Txd5 (Schlagen + Material)
5) 1. Dc2 (Doppelangriff: Dame)
6) 1. Ta6+ Kb8 2. Sd7# (Matt in zwei)

- 7) 1. ... Ta2 (Fesselung)
8) 1. Dg2 (Doppelangriff: Dame)
9) 1. b4 en 2. Txf5 (Wegjagen + Material)
10) 1. Ta7 (Fesselung)
11) 1. ... Dd6 (Fesselung)
12) 1. Sf6+ (Doppelangriff: Springer)

43 Doppelangriff / Abzugsangriff: A

- 1) 1. Sf5+
2) 1. Sd6+
3) 1. Tc8+
4) 1. Sc6+
5) 1. ... Sh4+
6) 1. Txa7+

- 7) 1. e5+
8) 1. ... d3+
9) 1. Kg3
10) 1. ... Kb5
11) 1. ... Lh2+
12) 1. Lxxh7+

44 Doppelangriff / Abzugsangriff: B

- 1) 1. ... Ld4+
2) 1. d4+
3) 1. ... Tg5+
4) 1. Lb5+
5) 1. ... Lxf3
6) Zeichnung

- 7) 1. Sc5
8) 1. ... Txd4
9) 1. Lc6
10) 1. ... dxc4
11) 1. ... Se4
12) 1. ... c5

45 Doppelangriff / Abzugsangriff: C

- 1) 1. ... d3+
2) 1. ... d5
3) 1. Te8+
4) 1. d5
5) 1. Sg5+; 1. Sf6+? Sxf6
6) 1. Tb5+

- 7) 1. ... Se4
8) 1. ... Lxxh2+
9) 1. Sxc6
10) 1. ... Th6
11) 1. Sf6+
12) 1. ... Te1+

46 Doppelangriff / Abzugsangriff: D

- 1) 1. Le7
2) 1. ... Lb4
3) 1. ... Se2+
4) 1. ... Lb4
5) 1. Sf5
6) 1. Sf5

- 7) 1. Te7
8) 1. Sd1
9) 1. ... Sc3
10) 1. Tf8
11) 1. Sd2! (1. Sxc5? bxc5 2. Da8 Db8)
12) 1. Lf5 (1. Lg2? Dd7)

48 Verteidigen / Verteidigung gegen Matt: A

- | | |
|--|---------------|
| 1) 1. Te1 | 7) 1. ... Sf6 |
| 2) 1. ... Tg6 (sonst 2. Sa4# oder 2. Se4#) | 8) 1. ... Dd8 |
| 3) 1. ... fxg4 | 9) 1. ... Dh6 |
| 4) 1. Dd5 | 10) 1. Kg1 |
| 5) 1. ... Kh7 | 11) 1. ... c4 |
| 6) 1. ... Td1+ 2. Txd1 Kxa8 | 12) Zeichnung |

49 Verteidigen / Verteidigung gegen Matt: B

- | | |
|---|------------|
| 1) nein | 7) 1. e8S+ |
| 2) 1. ... Dxb3 2. Tc8+ Dg8 | 8) nein |
| 3) 1. ... Td1+ | 9) 1. Sh3 |
| 4) nein, denn 1. ... Db8 2. Da5+; 1. ... Kb8 2. Dd8+
oder 1. ... Da4 2. Dd8# | 10) 1. Kb1 |
| 5) nein | 11) nein |
| 6) 1. Dxb7 | 12) nein |

51 Material gewinnen / Zwischenzug: A

- | | |
|---|---|
| 1) 1. Td8+ Kh7 2. Dxh4 | 8) 1. Tc8+ {1. Td1 Db4; 1. Tc2 Dd7 (1. ... Dd3?
2. Tc8+)} 1. ... Kg7 2. Dxe4 |
| 2) 1. Lxg5 Sxg5 2. Txd7 | 9) 1. ... Sf4 (1. ... dxe3+ 2. Kxd3) 2. Sc2 Sxh5 |
| 3) 1. ... Ld4 2. De1 fxg3 | 10) 1. Ld3+ (1. Txd8? Txb5) 1. ... Kh6 2. Txd8 |
| 4) 1. ... La6+ (1. ... Kxd7 2. Kxf1; 1. ... Th1 2. Tg7) | 11) 1. Dg1+ (1. axb5 Sxa7) 1. ... Kf8 2. axb5 |
| 5) 1. Lxc6+ Sxc6 2. hxg4 | 12) 1. ... Dxd1+ 2. Txd1 Txh8 |
| 6) 1. Dh3 (1. Sxa4 Sxd3; 1. Dd5 Dc2) | |
| 7) 1. Lxd6 (1. gxf5? Sxb5) 1. ... Lxd6 2. gxf5 | |

52 Material gewinnen / Zwischenzug: B

- | | |
|--|---|
| 1) 1. b4 | 7) 1. Dxc6 (1. Df8+? De8) 1. ... Dxg3+ 2. fxg3 |
| 2) Zeichnung | 8) 1. Lb3+ Kh7 2. Dxc3 |
| 3) 1. Tc8+ (1. Txc3 Txa7) 1. ... Tf8 2. Txc3 | 9) 1. ... Tg8+ (1. ... Td2+ 2. Te2) 2. Kf1 Kxe6 |
| 4) 1. ... Sf4+ 2. Kf3 Txc6 | 10) 1. Se4 (1. Sb5? Lc5+) |
| 5) 1. Sd6 De7 2. exf6 | 11) 1. ... Dg7+ (1. ... Dd5+ 2. Tf3) |
| 6) 1. Sd6 De7 2. exf6 | 12) 1. Tc2 (1. Tb1 Th2) |

53 Material gewinnen / Zwischenzug: C

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Sg5 La7 (1. ... Dxg5 2. Dxg5) 2. Dh7# | 8) 1. Th1 Kf8 (1. ... Txg3+ 2. Kxg3) 2. Dxg4 |
| 2) 1. ... Dh2 (1. ... Dxd4 2. Dg3) | 9) 1. ... b5 2. Db4 Dxb4 (oder 2. ... Lxc7 als auch 2.
... Dxc7) 3. axb4 Lxc7 |
| 3) 1. Dd8+ Kh7 2. Dxh4+ | 10) 1. ... b4 (1. ... Sxd7? 2. Dxg7#) 2. Dc2 Sxd7 |
| 4) 1. Dc4+ Kh8 2. Txa5 Db1+ 3. Df1 | 11) 1. Lxf6 |
| 5) 1. De6+ Kh7 2. Txd4 | 12) 1. Td1 (1. Tc8+ Kg7 2. Dxe4? De1+) 1. ... Dxf2
2. Dxe4 |
| 6) 1. ... dxe4 (1. ... Sxd1? 2. e5+) | |
| 7) 1. Dh5+ Kg7 2. Txf7+ Kg8 3. Dh7# | |

54 Test / Wiederholung: B

- | | |
|--|---|
| 1) 1. ... Lh2+ (Abzugsangriff) | 7) 1. ... La6+ (Zwischenzug) |
| 2) 1. Sc7 (1. Sd6 Te7) (Doppelangriff: Springer) | 8) 1. d5 (Abzugsangriff) |
| 3) 1. Lc7 (Doppelangriff: Läufer) | 9) 1. ... Lf3+ (Matt in zwei) |
| 4) 1. ... Lf4+ 2. Kc3 Da1# (Matt in zwei) | 10) 1. ... Lxf3 (Abzugsangriff) |
| 5) 1. ... Tg6 (Verteidigung gegen Matt) | 11) 1. ... Sf3+ 2. Kh1 Txh2# (Matt in zwei) |
| 6) 1. ... Scd3 (Doppelangriff: Springer) | 12) 1. ... Sc3 (Abzugsangriff) |

55 Test / Mix: F

- 1) 1. Se6+ Kg8 2. Sxd8 (Doppelangriff: Springer)

2) Zeichnung

- 3) 1. f8S+ (1. Sg5+ Lxg5) 1. ... Kg8 2. Sxe6 (Doppelangriff: Springer)
- 4) 1. ... Kg3 2. Ta4 Tf1# (Doppelangriff mit 2 Figuren)
- 5) 1. b4 Tb5 2. cxb5 (Doppelangriff: Bauer)
- 6) 1. ... Td1+ (1. ... Dxf6+? 2. Te8#) 2. Kf2 Dxf6+ (Verteidigung gegen Matt)
- 7) 1. ... Dc2+ 2. Ke3 De2# (Matt in zwei)
- 8) 1. Te7+ Kf8 2. Txd8# (Matt in zwei)
- 9) 1. ... Dh4+ 2. Kg2 Dh2# (Matt in zwei)
- 10) 1. Lxf7+ Sxf7 2. Dxa3 (Abzugsangriff)
- 11) 1. ... Sxf3+ 2. gxf3 Dxe1+ (Abzugsangriff)
- 12) 1. ... Sd4 2. Dd5 Tf1# (Abzugsangriff)

56 Test / Mix: G

- 1) 1. ... Lg6 (1. ... g6 2. Txx7#) (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. ... Sd3 (Doppelangriff: Springer)
- 3) 1. Txx6+ gxx6 2. Dxf7 (Abzugsangriff)
- 4) 1. Df6+ Kh5 2. g4# (Matt in zwei)
- 5) 1. d5 (Abzugsangriff)
- 6) 1. Lxd5+ Kh7 2. Lxa8 (Doppelangriff: Läufer)
- 7) 1. Sf6+ gxf6 2. Td8# (Matt in zwei)
- 8) 1. ... Lc8 2. b5 Lb7+ (Doppelangriff: Läufer)
- 9) 1. Dxx6+ (1. Txx6+? Kg8) 1. ... Lxx6 2. Txx6# (Matt in zwei)
- 10) 1. ... Sxx3+ 2. hxx3 2. Dxd2 (Abzugsangriff)
- 11) 1. ... Se4 2. Db4 2. Sg3# (Doppelangriff: Springer)
- 12) 1. Ld5+ cxd5 2. Dh7# (Abzugsangriff)