

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

## 6 Doppelangriff / Dame: A

- |                            |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1) 1. ... De1+ 2. Kh2 Dxc3 | 7) 1. Dh6+ Kg8 2. Dxb4      |
| 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. Dxb4     |
| 5) 1. Dc7+ Ka8 2. Dxe7     | 11) 1. Dd6+ Kb7 2. Dxf6     |
| 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. Dxf6
- 4) 1. Dxb7 Td8 2. Dxa7 (Der Schlawere, 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 Txb2+ 2. Kxb2
- 7) 1. ... De7 2. Lf3 Dxb4
- 8) 1. Df2 Td7 2. Dxf6
- 9) 1. Dd1 Td5 2. Dxa4
- 10) 1. Dh8 Kb8 2. Dxb5
- 11) 1. ... Dh5 2. Le7 (sonst 2. ... Dxb5 oder 2. .... Dxb4) 2. ... De5+
- 12) 1. Dxb4 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.) | 8) 1. Dg5      |
| 4) 1. Df2  | 9) 1. ... Db7  |
| 5) 1. ... Dg5  | 10) 1. Dc3     |
| 6) 1. ... Dc3  | 11) 1. ... Dh4 |
| 7) 1. ... Db5  | 12) 1. Df2     |

10 Doppelangriff / Doppelangriff ausdenken: B

- |        |         |
|--------|---------|
| 1) ♖d5 | 7) ♖a4  |
| 2) ♖c1 | 8) ♖e4  |
| 3) ♖d5 | 9) ♖d8  |
| 4) ♖b5 | 10) ♖f5 |
| 5) ♖h7 | 11) ♖f6 |
| 6) ♖f2 | 12) ♖f4 |

11 Doppelangriff / Dame: D

- |  |                           |
|--|---------------------------|
| 1) 1. ... Dxc5+ (1. ... De2? 2. Dxc7#) 2. Df2 Dxh5 | 7) 1. ... Dc6 2. f3 Dxa6  |
| 2) 1. Df8+ Kd7 2. Dxa3                             | 8) 1. Da7 Lg4 2. Dxa5     |
| 3) 1. Dh5+ Dg6 2. Dxc5                             | 9) 1. De4 Te8 2. Dxa8     |
| 4) 1. Dh3+ Kg8 2. Dxc3                             | 10) 1. Da7 (1. Df3 Sxh1)  |
| 5) 1. Da4 Tc8 2. Dxa3                              | 11) 1. ... Dc6 2. d5 Dxa4 |
| 6) 1. ... De2 2. Txd6 Dxb5                         | 12) Zeichnung             |

12 Doppelangriff / Dame: E

- |                           |                                      |
|---------------------------|--------------------------------------|
| 1) 1. ... Db4+ 2. c3 Dxc4 | 7) 1. Dd1+ Ke7 2. Dxa4               |
| 2) 1. Dh6 f6 2. Dxh3      | 8) 1. ... Dd5 2. Kg1 Dxb5            |
| 3) 1. Dd4 Ta4 2. Dxf6     | 9) 1. ... De7 2. Lh5 Dxh4            |
| 4) 1. Da4+ Sc6 2. Dxc4    | 10) 1. ... Dg3 2. Te2 Dxb3           |
| 5) 1. Db3+ De6 2. Dxb7    | 11) 1. ... Dg4 2. g3 Dxd1+           |
| 6) 1. Da4 c6 2. Dxa5      | 12) 1. De5+ Ka8 2. Txc7 oder 2. Dxc7 |

14 Fesselung / Fesselung: A

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 1) 1. ... Lb5 | 7) 1. Lh4      |
| 2) 1. Ta5     | 8) 1. ... Tc4  |
| 3) 1. ... Dh6 | 9) 1. Le4      |
| 4) 1. Lc5     | 10) 1. Lb5     |
| 5) 1. Td4     | 11) 1. ... Le5 |
| 6) 1. ... Dc6 | 12) Zeichnung  |

15 Fesselung / Fesselung ausdenken: A

- |        |         |
|--------|---------|
| 1) ♜a8 | 8) ♜a3  |
| 2) ♞e5 | 9) ♜c4  |
| 3) ♜e6 | 10) ♜a4 |
| 4) ♜h2 | 11) ♞g5 |
| 5) ♞c5 | 12) ♜a4 |
| 6) ♜a8 |         |
| 7) ♞h1 |         |

16 Fesselung / Fesselung: B

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1) 1. De4     | 5) 1. Lb2    |
| 2) 1. ... Tc8 | 6) 1. Lb5    |
| 3) 1. ... Dc5 | 7) Zeichnung |
| 4) 1. Tc7     | 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. ... Txc2 2. Kxg2 Kxg7   | 10) 1. Sxf6 Txf6 2. Txc3                              |
| 5) 1. Txh7 Kxh7 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. Txg6 hxg6 2. Dxh8+                          | 8) 1. Txe6 Txe6 2. Dxc4                       |
| 3) 1. Txf7+ Kxf7 2. Dxe5                          | 9) 1. Sxh6+ Kh8 2. Dxc5                       |
| 4) 1. ... Lxd4 2. Dxb6 (2. exd4 Dxb3) 2. ... Lxb6 | 10) 1. ... Dxe3+ 2. Lxe3 Sxe4                 |
| 5) 1. ... Dxc2+ 2. Kxg2 Lxe4+                     | 11) 1. exf7+ Sxf7 2. Dxc6                     |
| 6) 1. Txc6+ Sxc6 2. Kxg2                          | 12) 1. Txf6 Txf6 2. Txf5                      |

*22 Ausschalten der Verteidigung / Ablenken + Material: A*

- |   |  |
|---|--|
| 1) 1. b6 Lxb6 2. Lxe5                                       | 8) 1. ... Txf2 2. Lxf2 Kxg5  |
| 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 Txh4                                 | 12) 1. Sg5+ (1. Txc7+? Lxc7+) 1. ... Lxg5 (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. Txb7    |
| 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+ Kxb6 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. Txb7+ Kxb7 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+ Kxb8 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 Txb2#

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+ Dxb7 2. fxb7#
- 5) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxe1#
- 6) 1. ... Th1+ 2. Sxh1 Txb1#
- 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+ Txb6 2. Txb6#
- 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 (1. Le5? Sf3+ – Röntgenangriff Stufe 3)
- 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. Txx6+ Lxx6 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. Lxx7+

*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. ... Lxx2+  
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+<br>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. Dxb4                                  | 8) 1. Tc8+ {1. Td1 Db4; 1. Tc2 Dd7 (1. ... Dd3?<br>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. ... Dxc3+ 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. Sg4 und 2. dxc5                        | 12) 1. Tc2 (1. Tb1 Th2)                         |

53 *Material gewinnen / Zwischenzug: C*

- |   |  |
|---|--|
| 1) 1. Sg5 La7 (1. ... Dxc5 2. Dxc5) 2. Dh7# | 8) 1. Th1 Kf8 (1. ... Txc3+ 2. Kxc3) 2. Dxc4                                     |
| 2) 1. ... Dh2 (1. ... Dxd4 2. Dg3)          | 9) 1. ... b5 2. Db4 Dxb4 (oder 2. ... Lxc7 als auch 2.<br>... Dxc7) 3. axb4 Lxc7 |
| 3) 1. Dd8+ Kh7 2. Dxb4+                     | 10) 1. ... b4 (1. ... Sxd7? 2. Dxc7#) 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<br>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. Txh7#) (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. ... Sd3 (Doppelangriff: Springer)
- 3) 1. Txh6+ gxh6 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. Dxh6+ (1. Txh6+? Kg8) 1. ... Lxh6 2. Txh6# (Matt in zwei)
- 10) 1. ... Sxg3+ 2. hxg3 2. Dxd2 (Abzugsangriff)
- 11) 1. ... Se4 2. Db4 2. Sg3# (Doppelangriff: Springer)
- 12) 1. Ld5+ cxd5 2. Dh7# (Abzugsangriff)