

Stufe 2 plus

2 Matt in einem / Doppelschach: A

- 1) 1. Te8#
- 2) 1. ... Tb1#
- 3) 1. ... Sg3#
- 4) 1. ... Lxc3#
- 5) 1. Lxd5#
- 6) 1. d8D#
- 7) 1. Sf7#
- 8) 1. Sf8#
- 9) 1. Sxd6#
- 10) 1. ... exd4#
- 11) 1. Tc7#
- 12) 1. Tc4#

3 Matt in einem / Doppelschach: B

- 1) 1. Sb4#
- 2) 1. ... Tf3#
- 3) Zeichnung
- 4) 1. Sd7#
- 5) 1. Lg5#
- 6) 1. ... Sf3#
- 7) 1. Se4#
- 8) 1. ... Txg3#
- 9) 1. Sd6#
- 10) 1. Lxb5#
- 11) 1. ... Tc2#
- 12) 1. Te7#

4 Matt / Jäger heranholen: A

- 1) 1. Dd5 → 2. Df7#
- 2) 1. Df7 → 2. Dg8#
- 3) 1. Dh6 → 2. Dg7#
- 4) 1. Dg6 → 2. Dh7#
- 5) 1. Dd3 → 2. Dh7#
- 6) 1. ... Dg4 → 2. ... Dxg2#
- 7) 1. Dg2 → 2. Dxg7#
- 8) 1. Dh6 Dxf6 2. Df8#
- 9) 1. d5 → 2. Dg7# (1. ♜c5? ♖d7)
- 10) 1. Th1 → 2. Th8#
- 11) 1. Lh3 → 2. Lf1#
- 12) 1. Sd5 → 2. Tc7#; 1. ... exd5 2. exd5#

5 Matt / Helfer heranholen: A

- 1) 1. ... Sh4 → 2. ... Dg2#
- 2) 1. Sf6 Kg7 2. Dh7#
- 3) 1. Lb7 → 2. Ta8#
- 4) 1. Ta1 → 2. Da8#
- 5) 1. Lh6 → 2. Dg7#; 1. ... Sf5 2. Dxd8+
- 6) 1. Sg5 → 2. Dxh7#
- 7) 1. ... f3 → 2. ... Dg2#; 2. Tg1 Dh4#
- 8) 1. Lg6 → 2. Dh7#
- 9) 1. Lc5 → 2. De7#
- 10) 1. h3 → 2. Lg4#; 1. ... f5 2. Le8# (2. Lxf5? Dc7+)
- 11) 1. Df7 → 2. Dd7#
- 12) 1. Te7 → 2. Dxg7#; 1. ... Dxf7 2. Txf7#

6 Matt drohen / Bewacher heranholen: A

- 1) 1. ... Kg3 → 2. ... Td1#
- 2) 1. Dg7 → 2. Tf8#
- 3) 1. ... b3 → 2. ... Ta1#
- 4) 1. Lg3 → 2. Sg5#
- 5) 1. d6 → 2. Dh8#; 1. ... g6 2. Dxf7#
- 6) 1. Tf1 → 2. Dh8#
- 7) 1. Lf6 → 2. Th8#
- 8) 1. ... Sf4 → 2. ... Dh1#
- 9) 1. Kb4 → 2. Td6#
- 10) 1. f4 → 2. Tf7#; 1. ... Le6 2. Sh7#
- 11) 1. Sb6 → 2. b4#
- 12) 1. Td7 → 2. T2d6#

7 Zusammenarbeit (♜ ♜) #2: A

- 1) 1. T2g4 Kh2 2. Th4# (2. Th5#)
- 2) 1. Tb2 Kd1 2. Tf1#
- 3) 1. Th7 Ke8 2. Tg8#
- 4) 1. Te3 Kg1 2. Te1#
- 5) 1. Tc6 Kf5 2. Td5#
- 6) 1. Thf2 Ke5 2. Te3# (2. Te2#)
- 7) 1. Tb5 Kd6 2. Tf6#
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Th7 Kf5 2. Th5#
- 10) 1. Ka5 Kh3 2. Th1#
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Te7 Kd1 2. Td3#

8. Abzugsschach: #2

- 1) 1. Ke6 Kf8 2. Lf6#
- 2) 1. Tg3 Kxh2 2. Tg1#
- 3) 1. La4 Kxa2 2. Lxc2#
- 4) 1. h5 g6 (1. ... g5 2. hxg6#) 2. hxg6#
- 5) 1. Ta4 c1D+ (1. ... b5 2. Sxb5#) 2. Sc6#
- 6) 1. Ld4 Kxb4 2. Lxb6#

- 7) 1. Le1 Kg1 2. Lxg3#
- 8) 1. Kh2 Kh5 2. Kg3#
- 9) 1. Kf3 Kh5 (1. ... Kh3 2. Th6#) 2. Kg3#
- 10) 1. Lc3 b4 (1. ... Ka3 2. Kb6# (2. Kxb5#)) 2. Kb6#
- 11) 1. Kxe2 Kh2 (1. ... h2 2. Ta1#) 2. Kf1#
- 12) 1. c8L Kxg8 2. Lf5#

9 Bauernendspiel / Finde den besten Zug: A

- 1) 1. b4
- 2) 1. ... h3
- 3) 1. f7 Kxf7 2. Kd5
- 4) 1. g3 (1. gxh3 f4)
- 5) 1. Ka6
- 6) 1. ... Kc5 (1. ... Kxc4? 2. Kb6)
- 7) 1. Kf4 Kg2 (1. ... Ke2 2. Kxe4) 2. Kxg4

- 8) 1. ... c2 (1. ... b2? 2. h7 b1D 3. h8D+ Db8
4. Dh1+) 2. h7 c1D+
- 9) 1. f4+ Kxf4 2. Kxd6
- 10) 1. b8D+ (1. g8D? g1D+) 1. ... Kxb8 2. f8D+
- 11) 1. h3 Kg3 2. Kxh6 Kxh3 3. g5
- 12) 1. h5 (1. f5? h5)

10 Bauernendspiel / Finde den besten Zug: B

- 1) 1. ... Kb8
- 2) 1. b4 Kg3 patt
- 3) 1. ... g6
- 4) 1. ... a5
- 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5
- 6) 1. ... g4 2. hxg4 Kxg4
- 7) 1. Kf1

- 8) 1. Ke2 oder 1. Ke1
- 9) 1. ... h5 2. gxh5 Kxh5 3. Kc4 Kg4
- 10) 1. Kf8 h2 2. g7 h1D 3. g8D+
- 11) 1. ... Ke5 2. Kxb7 (2. c5 Kd4) 2. ... Kd4
- 12) 1. Kd3 (1. cxb5 Kxd5) 1. ... bxc4+(1. ... b4
2. Kc2) 2. Kxc4

11 Eröffnung / Wähle den besten Zug: A

- 1) **c2-c3** Dieser Bauernzug ist der beste der drei. Der Läufer kann nicht nach c5 (wo der Läufer aktiv stehen würde) denn d4 gewinnt dann noch ein Tempo. Die Züge 1. Sc3 und 1. Ld2 sind nicht schlecht.
- 2) **Df3-g3** Zwei mal mit der selben Figur ziehen ist richtig, wenn klarer Vorteil zu erreichen ist. Die Dame greift zwei Bauern an. Der Zug 1. Le3 ist besser als 1. Sd5.
- 3) **Sg8-f6** Entwickeln ist am besten. Das Damenschach kann Weiß gut mit 2. Le3 beantworten. Die Dame steht auf e7 ihrem eigenen Läufer im Wege. Schlagen auf f3 ist ein schlechter Zug. Die Fesselung ist nützlich für Schwarz.
- 4) **Lf8-g7** Schwarz muss sich entwickeln. Der Läuferzug bereitet 2. ... Sge7 vor. Sofort geht der Springerzug nicht: Sf6#. Auch 1. ... Lg4 taugt nach h3 nicht viel und ist Zeitverlust.
- 5) **Dd1-d2** Nach 1. g3 Sf3# ist Weiß matt. Schlagen auf d4 kommt nicht in Betracht, weil nach 1. ... cxd4 der Springer nach b1 zurück muss (2. Sb5 Da5+)
- 6) **Dd4-d3** Das logische Feld für die Dame. Auf Auf e3 steht sie dem Läufer auf c1 im Weg. Auf d1 muss die Dame noch einmal entwickelt werden.
- 7) **Sc6-d4** Ausgezeichneter Zug. Es droht Sxc2+ und dazu macht der Zug das Feld c6 frei, damit der störende Springer von d5 weggejagt werden kann. Nach 1. ... Sf6 ist 2. Lg5 lästig. Dieser Zug ist auch nach 1. ... Le6 lästig (2. ... f6 3. Sxf6+)
- 8) **Sf3-g5** Schwarz kann f7 nicht decken.
- 9) **Sg8-f6** Entwickeln ist richtig. Schlagen auf d4 fördert nur die weiße Entwicklung und 1. ... Df6 ist schlecht wegen 2. Sdb5.
- 10) **c2-c3** Der natürlichste Zug. Auch 1. Sxd4 ist ein guter Zug. Die Stellung taucht oft auf, weil Trainer (?) ihren Schülern diese Falle empfehlen. Nach 1. Sxe5 Dg5 2. Sxf7 Dxg2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Le2 Sf3# kann wieder ein Punkt dazu gezählt werden.
- 11) **Dd1-e2** Gewinnt einen Bauern nach 1. ... De7 2. Dxe4 d6. Nach der meist gespielten Antwort 1. ... Sf6 entscheidet 2. Sc6+. Nichts bringt 1. Df3 Sf6. Der Bauernzug ist zu zahm.

12) **c6-c5** Sehr stark, weil Weiß nicht schlagen darf (... Db4+). Der Läufer auf h6 schaut auf seinen eigenen gut gedeckten Bauern. Auf d6 steht der Läufer besser.

12 Eröffnung / Finde den besten Zug: A

- 1) 1. Txd1
- 2) 1. Sc3
- 3) 1. De2
- 4) 1. dxe5 Lxf3 2. Dxf3 dxe5 3. Lc4
- 5) 1. La3
- 6) 1. d6 Lf8 2. De2+
- 7) 1. ... d4 2. Se4? Sxe4 und 3. ... Lb4+
- 8) 1. Sg5
- 9) 1. exd4 (1. Sxd4 Da5+; 1. Dxd4 Sc6)
- 10) 1. e4
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... e6 (1. ... Tc8? 2. Sf6+)

13 Eröffnung / Taktik: A

- 1) 1. Db5+ (Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. ... Lb4 (Fesselung)
- 3) 1. Sxf6+ (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 4) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Dxd4 (Abzugsangriff)
- 5) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Dxd8 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 6) 1. Da4+ (Doppelangriff)
- 7) 1. Lh5 (Fesselung)
- 8) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxd4 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Sc6 (Doppelangriff: Springer)
- 11) 1. ... Dh4+ 2. Sf2 Dxd4 (Doppelangriff: Dame)
- 12) 1. Lb5 (Fesselung)

14 Eröffnung / Taktik: B

- 1) 1. ... Lxc3+ 2. bxc3 Dxd5 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 2) 1. Se6+ fxe6 2. Dxd8+ (Abzugsangriff)
- 3) 1. h6 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+Material)
- 4) 1. ... Db4+ (Doppelangriff: Dame)
- 5) 1. Lg5 (Fesselung)
- 6) 1. ... Dxd4 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 7) 1. e5 dxe5 2. Lxc6 (Abzugsangriff)
- 8) 1. ... Lxd4+ (Ausschalten der Verteidigung: ablenken+Material)
- 9) 1. Dh5+ (Doppelangriff: Dame)
- 10) 1. ... Lg5 (Fesselung)
- 11) 1. Lxf6 Lxf6 2. Sxd7 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 12) 1. c5 bxc5 2. Lxa6 (Abzugsangriff)

15 Eröffnung / Taktik: C

- 1) 1. f4 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+Material)
- 2) 1. De1+ Le7 2. Dxa5 (Doppelangriff: Dame)
- 3) 1. Te1 (Fesselung)
- 4) 1. ... Sxf3+ 2. Dxf3 Dxg5 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 5) 1. ... Lb4+ 2. Dd2 Lxd2+ (Abzugsangriff)
- 6) 1. Sh5 (1. Sd5 Lxg3+) 1. ... Dxd4 2. Lxf4
- 7) 1. Dc4 (Doppelangriff: Dame)
- 8) 1. ... Lf4 (Fesselung)
- 9) 1. Sh4 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+Material)
- 10) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxg4 (Abzugsangriff)
- 11) 1. Sxf6+ (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 12) 1. ... Df5 (Doppelangriff: Dame)

16 Eröffnung / Taktik: D

- 1) 1. Lh3 (Fesselung)
- 2) 1. ... Lxf3 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 3) 1. ... Sxd4 2. Sxd4 Dxc1+ (2. Dd1 Sxf3+ und Dxe5+) (Abzugsangriff)
- 4) 1. ... Lf4 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+Material)
- 5) 1. ... Dc5 (Fesselung)
- 6) 1. Db3 (Fesselung)
- 7) 1. ... Sxe3 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 8) 1. ... Sb6 2. Lb3 Dxd6 (Abzugsangriff)

9) 1. Sa5 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+Material)

10) 1. Dd5 (Doppelangriff: Dame)

17 Eröffnung / Taktik: E

- 1) 1. Lb5+ Sd7 2. Dxd5 (Abzugsangriff)
- 2) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxb4 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)
- 3) 1. ... Df6 2. f3 Dxa1 (Doppelangriff: Dame)
- 4) 1. Dc3 (Fesselung)
- 5) 1. b4 (Ausschalten der Verteidigung: ablenken+Material)
- 6) 1. Lb5+ c6 2. Dxd5 (Abzugsangriff)

18 Schach parieren: A

- 1) 1. Lf2+ (Materialgewinn)
- 2) 1. b4 e5 2. Dc3 (Materialgewinn)
- 3) 1. ... Kf8 (1. ... Kh6 Th1#)
- 4) 1. Ld2 (sonst 1. ... Dxg5)
- 5) 1. Tf1+ (Materialgewinn); Nach 1. Sf1 rettet Schwarz sich mit dem Decken des Sc6 (1. ... Tc1) oder den Sf1 weiterhin anzugreifen (1. ... Ta1/b1/c1).

19 Schach parieren: B

- 1) 1. ... Kf8 (sonst matt)
- 2) 1. ... Kf8 (1. ... Kxf6 2. Se4#)
- 3) 1. ... Tf8 (sonst matt)
- 4) 1. Lf3 (1. Lxf1 patt) 1. ... Da1 2. Th5#
- 5) 1. Kf6 (1. Te5 Txe5) 1. ... Tb4 2. Kf5
- 6) 1. ... Dxe5+ (sonst 2. Sxg4)

20 Schach parieren: C

- 1) 1. Sc4+ (1. Kb1 Db3+ 2. Lb2; 1. Kb2 Db3#) 1. ... Ka6 2. Da5#
- 2) 1. Dxe6+ (1. Kf1 Dh1#; 1. Kd3 Te3+ 2. Kd2 Dxc4) 1. ... Dxe6+ 2. Lxe6+
- 3) 1. Tc3 (deckt den Springer)
- 4) 1. Sg5 (1. Ke2? Lb5+ 2. Kd1? Dxa1#) 1. ... Lxg5+ 2. f4
- 5) 1. Se1 (1. Te1 Td1+ 2. Txd1 Txd1+ 3. Ka2 Lc4#) (1. Ka2 Lc4#)
- 6) 1. Ka1 Txb7 (1. ... Kd8 2. g8D+ Lxg8 3. b8D+

21 Wähle den richtigen Schlagzug: A

- 1) 1. ... fxe6 (1. ... Txe6 2. Dg7#)
- 2) 1. axb4 (1. ... cxb4 2. Lxa1)
- 3) 1. hxg4#
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ... Sxe6 (1. ... Txe6 2. Dg7#)
- 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)

11) Zeichnung

12) 1. Sc4 Dd5 2. Lxe7 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+Material)

7) 1. Lxc6 dxc6 2. Sxb4

8) 1. ... De5 (Doppelangriff: Dame)

9) 1. ... La4 (Fesselung)

10) 1. Lxd7+ (Ausschalten der Verteidigung: ablenken+Material)

11) 1. Le4 Sxe4 2. Dd8#

12) 1. ... Lxc4 2. Lxc4 Sxb6 (Ausschalten der Verteidigung: schlagen+Material)

6) 1. ... c6 2. Dxa5 Sxc2# (Matt)

7) 1. Kh1 (1. Kg2 Sxe1+) (Materialverlust verhindern)

8) 1. ... Sf7 (1. ... Kh8? 2. Sg6#) (Matt vermeiden)

9) 1. Kf2 (sonst 1. ... La6)

10) 1. ... Kh8 (1. ... Kf8 2. Lxa3#) (Matt vermeiden)

11) 1. Te1 (Materialgewinn, die Dame ist gefangen)

12) 1. Dxf2 (1. Kc1 Tg1#) (Matt vermeiden)

7) 1. ... Kxd7 (Materialgewinn)

8) 1. Sbc3 oder 1. Sec3 (1. Ld2 Sd3#)

9) 1. Le3 Lc5 2. Lxc5 Dxc5+ 3. Dd4

10) 1. De2 (sonst 1. ... Dxc5)

11) 1. ... Sxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+)

12) 1. ... Lg4 (1. ... Kh8 2. Dxf8#) 2. Txg4+ Kh8

Txb8) 2. g8D+ Lxg8

7) 1. Td1 (1. Lg1 Dxa1; 1. Dxc1 Txc1+ 2. Lg1 Lc5) 1. ... Dxa1 2. Txa1

8) 1. ... De7 (sonst schlägt Weiß auf b2) 2. fxe7 Lg7

9) 1. Kf1 (1. Ke2 Dxd5; 1. axb4 Dxd5; 1. Sd2 Dxd5)

10) 1. Kf4 (1. f3 Sxd5; 1. Kh4 g5#; 1. Lf3 Sxd5)

11) 1. ... Kh7 (1. ... Txd8? 2. Txd8+ Kh7 3. Th8#)

12) 1. ... Dxg8 (1. ... Kxg8 2. Tg1) 2. Ta8 Tc8

8) 1. Lxd1 (1. Taxd1 Lxf3)

9) 1. ... Sxf6 (1. ... Lxf6 2. Dh7+; 1. ... hxg5 2. Lxe7)

10) 1. cxb3 (1. axb3 Dc1+)

11) 1. Txb4 (sonst geht der Ta1 verloren)

12) 1. dxc4 (sonst läuft der a-Bauer durch)

22 Verteidigung gegen Schäfermatt: A

- 1) 1. ... dxe5
- 2) 1. ... Sf6 oder 1. ... Sg5 (1. ... d5 2. Dxf7#)
- 3) 1. ... d5 ist besser als 1. ... De7)
- 4) 1. ... g6
- 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Lxf2+ 2. Ke2 Dxd5 3. Lxd5)
- 6) 1. ... Le6 (1. ... Sf6 2. Lxf7#)
- 7) 1. ... e6
- 8) 1. ... Sf6
- 9) Zeichnung
- 10) 1. ... f5 (1. ... Se5 2. Df6)
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... d5 2. exd5 e4

23 Gib Schach: A

- 1) Zeichnung
- 2) Ta6-a1-f1-f7+
- 3) Th3-a3-a1-b1+
- 4) Ta6-a1-c1-c3+
- 5) Td2-d1-c1-c4+
- 6) Tg8-b8-b2-a2+
- 7) Td8-f8-f7-b7+
- 8) Tg3-h3-h7-f7+
- 9) Te1-e8-b8-b5+
- 10) Th3-h4-g4-g1+
- 11) Ta7-a5-c5-c8+
- 12) Tb5-b8-d8-d7+

24 Gib Schach: B

- 1) Lc1-b2-g7-f8+
- 2) Le4-g2-h3-c8+
- 3) Ld1-c2-b1-a2+
- 4) Lc6-d7-h3-f1+
- 5) Ld5-c6-a4-c2+
- 6) La5-b6-a7-b8+
- 7) Le7-b4-e1-f2+
- 8) La4-d1-h5-f7+
- 9) Lb6-e3-c1-b2+
- 10) Lb6-g1-h2-e5+
- 11) Ld8-b6-g1-h2+
- 12) Lf8-g7-e5-g3+

25 Gib Schach: C

- 1) Dg2-c2-c3+
- 2) Dh2-a2-a8+
- 3) Dc7-b7-a8+
- 4) Df1-f8-g8+
- 5) Dc7-g3-h4+
- 6) Df1-a6-a7+
- 7) Df4-f1-d1+
- 8) Dd2-a5-b5+
- 9) Db7-a7-a2+
- 10) Df6-a1-h1+
- 11) Da4-a2-h2+
- 12) Dh8-a8-a1+

26 Wähle den sicheren Weg: A

- 1) Beispiel: Tg6-b6-b1-g1
- 2) Tc1-c3-b3-b6
- 3) Tb2-b3-g3-g8-h8
- 4) Lg2-f1-a6-c8-d7
- 5) Lf2-b6-d8-f6-h8
- 6) Da1-a8-h1-h2
- 7) Sb3-c5-b7-d6-f7-h8
- 8) Sb3-d4-b5-d6-f7-h8
- 9) Sb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8
- 10) Lb5-d7-g4-d1-c2-b1
- 11) Sc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8
- 12) Kb2-c1-d1-e2-e3-f4-e5-e6-e7-f8

27 Wähle den sicheren Weg: B

- 1) Kb1-a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8
- 2) Kd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6
- 3) Kc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7
- 4) Kc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8
- 5) Ke8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1
- 6) Kb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) Kg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1
- 10) Zeichnung
- 11) Zeichnung
- 12) Kg1-f2-e2-d2-c3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3

28 Mattplaner #2: A

- 1) Beispiel
- 2) Dc6 Lg5#
- 3) Lg5 Sf6#
- 4) Te4 Lb7#
- 5) Kg2 De4#
- 6) b3 Dc4#
- 7) La8 Db7#
- 8) Tb5 Sb2#

- 9) Tg4 Da5#
10) La5 Db5#

- 11) Dd5 g3#
12) Db2 Db4#

29 Mattplaner #2: B

- 1) Df8 Db4#
2) Dc4 De4#
3) e3 Da5#
4) La6 Sd3#
5) De6 g4#
6) Db8 Se5#

- 7) Df8 Dh6#
8) De6 Sh3#
9) Ke4 Sf4#
10) Lh5 Dh2#
11) g8S Tg5#
12) Se6 Te1#

30 Schläge alle schwarzen Figuren: A

- 1) Zeichnung
2) Da2xb1xb2xg7
3) Dc4xf7xf5xg4xh3
4) Kf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4
5) Db4xf8xf5xd3
6) Te7xe4xd4xd2

- 7) h4 hxg5 f5 fxe6 e7 e8S Sxg7
8) Ke4xe3xe2 Txb5
9) Te5xe3xe2 Kxb5
10) Sxb2-d3xc5xe6
11) Ld7xg4-Le2xd3xg6
12) Sf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5

31 Matt ausdenken (王 ♜): A

- 1) ♜a3 / ♜d2
2) ♜b7 / ♜c4
3) ♜h5 / ♜e7
4) ♜e1 / ♜c2 (♜d3 ist eine illegale Stellung)
5) ♜c7 / ♜f4
6) ♜d6 / ♜h6

- 7) ♜a7 / ♜b6
8) ♜d1 / ♜e6
9) ♜e3 / ♜e7
10) ♜e6 / ♜g6
11) ♜c4 / ♜g4
12) ♜a5 / ♜d8

32 Matt ausdenken (王 ♔): B

- 1) ♜a8 / ♔c6
2) ♜h4 / ♔d5
3) ♜a7 / ♔c5
4) ♜d4 / ♔h3 Setzen Sie ♔c3 auf d3 und denken Sie sich zwei andere Mattbilder aus.
5) ♜e5 / ♔b5
6) ♜g1 / ♔d1

- 7) ♜e6 / ♔b6
8) ♜g6 / ♔h6
9) ♜g4 / ♔d4
10) ♜e7 / ♔e3
11) ♜d8 / ♔d5 (♔a8 ist eine illegale Stellung)
12) ♜d5 / ♔d8

33 Matt ausdenken (王 ♜): C

- 1) ♜b5 / ♜c3
2) ♜b5 / ♜a3; ♜b5 / ♜d6
3) ♜e7 / ♜e6
4) ♜c5 / ♜d3
5) ♜c6 / ♜e7
6) ♜a6 / ♜a3

- 7) ♜e5 / ♜f7
8) ♜d5 / ♜d2
9) ♜b5 / ♜c3
10) ♜f7 / ♜g6
11) ♜e7 / ♜a7
12) Zeichnung

34 Matt ausdenken (♔ ♔/♔ ♜/♔ ♜): D

- 1) ♔g2 / ♔e3
2) ♔b4 / ♔d1
3) ♔f3 / ♔e3
4) ♔f5 oder f7 / ♔h8 (letzter Zug h8♔ / gxh8♔)
5) ♔c6 / ♔d7
6) ♔c5 / ♔c7

- 7) ♔c5 / ♔c7
8) ♔e5 / ♔h6
9) ♜c3 / ♜f3
10) ♜f3 / ♜g3
11) ♔h6 / ♔e6
12) ♔f4 / ♔e4

35 Matt ausdenken (\blacksquare oder \blacksquare oder \blacksquare): E

- 1) \blacksquare c2 - \blacksquare a3 - \blacksquare d3
- 2) \blacksquare c6 - \blacksquare b7 - \blacksquare c7
- 3) \blacksquare b2 - \blacksquare a4 - \blacksquare a1
- 4) \blacksquare e6 - \blacksquare b8 - \blacksquare c4
- 5) \blacksquare a6 - \blacksquare c5 - \blacksquare c8
- 6) \blacksquare f5 - \blacksquare g7 - \blacksquare g4

36 Matt ausdenken: F

- 1) \blacksquare c5, \blacksquare d6, \blacksquare f4
 \blacksquare e5
- 2) \blacksquare c8, \blacksquare d8, \blacksquare g8
 \blacksquare e7
- 3) \blacksquare g8, \blacksquare f8, \blacksquare c5
 \blacksquare e8
- 4) \blacksquare c5, \blacksquare d3, \blacksquare f5 (\blacksquare im Heft sollte \blacksquare sein)
 \blacksquare d5, \blacksquare d4 (oder \blacksquare d4, \blacksquare d5)
- 5) \blacksquare b2, \blacksquare c3, \blacksquare g5, \blacksquare e7
 \blacksquare d4
- 6) \blacksquare c1, \blacksquare f1, \blacksquare c2, \blacksquare d2
 \blacksquare e2
- 7) \blacksquare e4, \blacksquare h6, \blacksquare f7
 \blacksquare g5, \blacksquare g4

37 Patt erzwingen: A

- 1) 1. Dg8+ Txg8 patt
- 2) 1. Ta5+ Lxa5 patt
- 3) 1. Dd8+ Dxd8 patt
- 4) 1. Dg3+ Kxg3 patt
- 5) 1. Dh3+ Kxg3 patt
- 6) 1. ... Lc7+ 2. Dxc7 patt

38 Patt erzwingen: B

- 1) 1. Kf2 (1. Dxb5 Sd4+) 1. ... Dxd3 patt
- 2) 1. Sa5 Txa5 2. a8D (2. a8T Tb5+ 3. Ka2 Kxc2) 2. ... Txa8 patt
- 3) 1. d6 Lxd6+ 2. Kh4 Lxh2 patt
- 4) 1. Txc6+ Kxc6 2. e8D+ Dxe8 patt
- 5) 1. d7 Tc7 2. Kh8 Txd7 patt
- 6) 1. Kd4 Lb2+ 2. Kc5 Lxe5 patt
- 7) 1. Df3+ Dxf3 2. gxh3+ Kxh3 patt
- 8) 1. d5+ Dxd5 (1. ... Kxd5 2. Lf3+) 2. Lc4 Dxc4

39 Patt aufheben: A

- 1) 1. Se6
- 2) 1. ... b5 2. axb5 c3
- 3) 1. Lg8
- 4) 1. Kh1 (1. Kg1) 1. ... Kxh3 2. f5
- 5) 1. ... Lb3 2. Kxb3 c1D
- 6) 1. Lc4 bxc4 2. b5
- 7) 1. Sb1 axb1D+ 2. Txb1+

- 7) \blacksquare f5 - \blacksquare d6 - \blacksquare g6
- 8) \blacksquare h3 - \blacksquare e1 - \blacksquare f5
- 9) \blacksquare f5 - \blacksquare e3 - \blacksquare e6
- 10) \blacksquare b3 - \blacksquare e1 - \blacksquare a2
- 11) \blacksquare d5 - \blacksquare b4 - \blacksquare b7
- 12) \blacksquare d4 - \blacksquare f5 - \blacksquare f2

8) \blacksquare \blacksquare \blacksquare \blacksquare \blacksquare sollte unter dem Diagramm stehen.

- \blacksquare g7, \blacksquare e5, \blacksquare g2
- \blacksquare g5, \blacksquare g4
- 9) \blacksquare e3, \blacksquare h6, \blacksquare e6
 \blacksquare g5, \blacksquare g4
- 10) \blacksquare e6, \blacksquare c3, \blacksquare h3
 \blacksquare f4, \blacksquare g4, \blacksquare e4
- 11) \blacksquare g3, \blacksquare c2, \blacksquare f2
 \blacksquare e3, \blacksquare d2, \blacksquare e2 (? auf d3 im Heft sollte auf e3 stehen)
- 12) \blacksquare e2, \blacksquare c3, \blacksquare d6
 \blacksquare e4, \blacksquare d5, \blacksquare f4

7) 1. a7 Txb7+ 2. Kh8 Txa7 patt

8) 1. Tg3 (1. Tf8 e1D+) 1. ... e1D patt

9) 1. Lb6 Dxb6 patt

10) 1. Dc7+ Dxc7 patt

11) 1. g4 Dxc2 patt

12) 1. d4+ Dxc2 patt

patt

9) 1. c7 (1. Kxd7 Lf4 2. Ke6 b5) 1. ... Lf4+ 2. Kd5 Lxc7 patt

10) 1. Sf6 Ke5 2. Kh6 Kxf6 patt (2. ... Tg8 3. Sxg8 Kf5 4. Se7+)

11) 1. c4 bxc3+ 2. Ka4 Lxa2 patt (2. ... Lc6+ 3. Kb3)

12) 1. fxe4+ (1. Lxe4+? Dxe4 2. fxe4+ Kxe4 3. Kg3 Kf5 4. Kf2 Kf4 5. Kg2 g3 6. Kg1 Kf3 7. Kf1 g2+ 8. Kg1 g4 0-1) 1. ... Dxe4 2. Kg3 Dxc2 patt

8) 1. ... Tf6

9) 1. Sf3 gxf3 2. Kg1

10) 1. Kd3 (1. Lxc5 dxc5 2. d6 Kb2 3. d7 a1D 4. d8D Dc1+ ist Remis 1. Lb4 cxb4 2. Kc2 b3+ 3. Kxb3 ist patt) 1. ... Kb1 2. Kc3+

11) 1. Lg8 Kb1 2. Sc3+

12) 1. Ta1 bxa1D 2. Tb8#

40 Patt aufheben #2: B

- 1) 1. Kf3 Kxh4 2. Th6#
- 2) 1. a3 bxa3 2. Txa3#
- 3) 1. Lb3 axb3 2. Ta7#
- 4) 1. Lf2 gxf2 2. g4#
- 5) 1. b4 Ka3 2. Ta1#
- 6) 1. Lh1 Kxh1 2. Txh3#
- 7) 1. Ld4 Kxb4 2. Lxb6#

41 Patt vermeiden: A

- 1) 1. c8T
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Lg4+
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Td3+
- 6) 1. Dd5
- 7) 1. Sb3 Kxb3 (1. ... Lxh3 2. Sc5#) 2. Sd4+
- 8) 1. ... Dg3

42 Undeckbar patt: Ja ☺ oder nein ☹?: A

- 1) Nein: 1. ... Lb1
- 2) Ja
- 3) Nein: 1. ... Ke4
- 4) Ja
- 5) Ja: 1. ... Tb3+ 2. axb3 axb3 patt
- 6) Ja
- 7) Ja

43 Patt / Wo steht der König patt?: A

- 1) ♔a2 ♔a4 ♔c4
- 2) ♔f1 ♔h1 ♔e3
- 3) ♔h3 ♔h5 ♔h1
- 4) ♔a1 ♔h2 ♔g7 ♔h4
- 5) ♔a7 ♔h7 ♔h5 ♔c7
- 6) ♔a3 ♔b6 ♔c3 ♔e7

44 Material gewinnen: A

- 1) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Txe6
- 2) 1. Dxf6+ Kxf6 2. cxb6
- 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Lxc8 2. Kf3 Ld6) 1. ... Txb8
2. Txb8+
- 4) 1. De5+ Kf8 2. Lxd8
- 5) 1. Lc6 Df8 2. Lxa8
- 6) 1. Ld5+ Kh8 2. Lxe4

45 Finde eine Fesselung: A

- 1) Zeichnung
- 2) 1. ... Da5
- 3) 1. Lf4
- 4) 1. Df3
- 5) 1. Lf4
- 6) 1. ... Lb4

- 8) 1. Ta3 bxa3 2. Lc3#
- 9) 1. Tf6 gxf6 (1. ... g6 2. Tf8#; 1. ... gxh6 2. Tf8#)
2. Lxf6#
- 10) 1. Kf6 Kh8 2. Kf7#
- 11) 1. Tc1 Kb5 2. Tc5#
- 12) 1. Le4 dxe4 2. Td8#

- 9) 1. Ka1
- 10) 1. Lb7 Db8 (1. ... Dxb7 2. axb7 a5 3. b8D a4
4. Dh8#) 2. Lg2#
- 11) 1. h8L+ (1. h8D+? Kb3 2. Dxal) 2. Lg2#
- 12) 1. Kg3 (1. Kh2 g3+ 2. Kxh3 g2 3. Kxg2 patt)
1. ... h2 2. Kxh2 g3+ 3. Kg1 g2 4. Sb4 Kxa7 5.
Kxg2

- 8) Nein: 1. ... Db3
- 9) Nein: 1. Tg6+
- 10) Nein: 1. ... f3
- 11) Ja: 1. Tg4 hxg4 2. hxg4 ist noch immer Patt.
1. Tg6+ ist auch Remis.
- 12) Nein: 1. Kb4 Kb2 2. Dh2+ Ka1 3. De5#

- 7) ♔f5 ♔f3 ♔h5 ♔h3
- 8) ♔h1 ♔f1 ♔a7 ♔h8
- 9) ♔a8 ♔c8 ♔h8 ♔a6 ♔e6
- 10) ♔d8 ♔f8 ♔h8 ♔h6 ♔h4
- 11) ♔a1 ♔a3 ♔c3 ♔e3 ♔g5 ♔h8
- 12) ♔f8 ♔g6 ♔g4 ♔e4 ♔c5 ♔c1 ♔a1

- 7) 1. ... Kd6 2. Tg5 gxh5
- 8) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Lxa5
- 9) 1. Dg2+ S7g6 2. fxe6
- 10) 1. Dc3 Dd7 2. Lxh6
- 11) 1. Th1 (1. dxe8D+ Kxe8; 1. d8D Dc5) 1. ... Kg8
2. dxe8D#
- 12) 1. ... Dxa4

- 7) 1. De2
- 8) 1. Lc3
- 9) 1. De4
- 10) 1. Th4
- 11) 1. Da4
- 12) 1. Dd4

46 Doppelangriff / Mattdrohung: A

- 1) 1. ... Kc5 2. c3 Ta8#
- 2) 1. Sd3 Te3 2. Td4#
- 3) 1. Lb3 a1D 2. Lf7#
- 4) 1. Kc4 Td1 2. Sc6#
- 5) 1. Kg3 Kg6 (1. ... Lb1 2. Sf4#) 2. Sf4+
- 6) 1. Kf5 Txe7 2. g4#
- 7) 1. Sf4 Th1 2. Tc6#
- 8) 1. Kb3 a1D? 2. Se6#
- 9) 1. Sf4 (1. Sf8 Ke5) 1. ... Tg1 2. Td5#
- 10) 1. c4 Sxc4 (1. ... Sd1 2. b3#; 1. ... Td3 2. Sc5#) 2. Sc3#
- 11) 1. Kg2 Te1 2. Lf6#
- 12) 1. Tb2 Dg1 2. Lb7#

47 Freibauer: A

- 1) 1. f7
- 2) 1. ... La4
- 3) 1. Sxe6 Df6+ 2. Sd4
- 4) 1. f8D+ Kxf8 2. Dxd7
- 5) 1. c7
- 6) 1. a7
- 7) 1. Sd5+
- 8) 1. Ke6
- 9) 1. Kf5
- 10) 1. Dg7+ Dxg7 2. hxg7 a3 3. g8D
- 11) 1. Sc4
- 12) 1. Lb3 Le6 2. Lxe6

48 Freibauer: B

- 1) 1. Lh7+ Kxh7 2. g8D#
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... Lh3+ 2. Kxh3 exf1D+
- 4) 1. Lb4 (1. Lg7 Lxa3) 1. ... Lxb4 2. axb4
- 5) 1. Tg5 Txg5 2. h8D
- 6) 1. ... Kb8
- 7) 1. Tb7+ Txb7 2. cxb7
- 8) 1. f3+ Kxf3 2. c7
- 9) 1. La5+
- 10) 1. ... Tg8
- 11) 1. ... Tb1
- 12) 1. b8D+
- 7) 1. ... Lxf3 (1. ... exf3 2. Dxg4+)
- 8) 1. ... Sxg6 (1. ... Lxg6 2. Sxg6+)
- 9) 1. ... dxc4 2. Txc4 Dd5
- 10) 1. ... Txc3 2. Lxc3 Dxc3
- 11) 1. Dxb4 (1. Dxh4? Th6)
- 12) 1. ... Lxb2 (1. ... Txb3 2. Lxf6 Sxf6 und Schwarz hat Material weniger) 2. Tb1 Txb3

50 Zwischenzug: A

- 1) 1. Dh8+ (1. Sxb1? h1D) 1. ... Kc4 2. Sxb1 (zuerst die Umwandlung verhindern)
- 2) 1. ... Dxd5 2. exd5 Sxe2 (die weiße Dame sofort zu schlagen bringt wegen der Springer-Gabel auf e7 nichts)
- 3) 1. Le5 (1. Txc8? Dxf4+) 1. ... De6 2. Txc8 (zuerst den Doppelangriff mit der Dame verhindern)
- 4) 1. Dd8+ (1. dxe5? Dxd3 2. Dxb4) 1. ... Kg7 2. dxe5 (mit einem Zwischenschach den Turm auf d3 decken)
- 5) 1. Dh8+ (1. Txe6? Ta1+) 1. ... Kd7 2. Txe6 (zuerst Schach auf der Grundreihe verhindern)
- 6) 1. ... Dxa3 2. Txa3 exd4 (schlagen, was man schlagen kann; die Dame geht sowieso verloren)
- 7) 1. ... Lh6+ (1. ... Kxe6? 2. g7) 2. Kf3 Kxe6 (den Läufer in Sicherheit bringen)
- 8) 1. Lg8+ (1. Dxc5? Te1#; 1. Lf7? Tb5) 1. ... Kxg8 2. Dxc5 (zuerst ein Fluchtfeld für den König schaffen)
- 9) 1. Sb8+ (1. dxe6? Kxc6 2. exf7 Kd7) 1. ... Ke7 2. dxe6 (den Springer mit Tempo in Sicherheit bringen)
- 10) 1. ... Td1+ (1. ... Dxb3? 2. Df5+) 2. Kh2 Dxb3 (zuerst den Doppelangriff mit der Dame verhindern)
- 11) 1. g4 (1. Dxc3? Dd1+) 1. ... Dh4 2. Dxc3 (zuerst matt verhindern)
- 12) 1. h5 (1. Dxd5? Sc5; 1. cxd5? Sc5) 1. ... Dxh5 2. exd5+ Kg7 3. dxe6 (ein Abzugsschach ermöglichen)

51 Zwischenzug: B

- 1) 1. Ld4+ (1. Dd7+? Df7 2. Dxc8 (2. Ld4+ Kg6 3. Dxc8 Df1+ 4. Lg1 Df3#) 2. ... Df3#)) 1. ... Kg8
2. Dxc8+ (Weiß kann den Turm mit Schach schlagen)

- 2) 1. Tc7 Sxc4 (1. ... Txc7? 2. bxc7) 2. Txc8+ (die doppelte Drohung gewinnt eine Figur)
- 3) 1. Dd4 Te8 (1. ... Sc6 2. dxc6) 2. exf5 (Doppelangriff mit zwei Figuren)
- 4) 1. Da3 (1. Dxe4? Dxa5; 1. Dd6? Td8) (Gegenangriff auf den Turm)
- 5) 1. ... Lf3 2. Sd5 Dh3 (mit Mattdrohung auf h3)
- 6) 1. ... Td1+ 2. Kb2 (2. Ka2 Da8+ 3. Kb2 Da1#) 2. ... Dxf6+ (mit Schach schlagen oder mattsetzen)
- 7) 1. Dxc8 Txc8 2. Sxe7 (Turm auf d8 fesseln)
- 8) 1. Tc1 (1. Kxe2? Dxb2+) (zuerst den Doppelangriff mit der Dame auf b2 verhindern)
- 9) 1. Ld5 Sxd5 2. exd5 (die doppelte Drohung gewinnt eine Figur)
- 10) 1. Tf1 Td7 (1. ... De7 2. Dxd5) 2. Dg4+ (matt drohen; f7 kann nicht sicher gedeckt werden)
- 11) 1. Dg8+ Txg8 (1. ... Kxg8 2. Sxe7+) 2. Sxe7 (Turm auf d8 ablenken oder mit Schach auf e7 schlagen)
- 12) 1. ... Tc6 (1. ... Txa8? 2. Dxc7; 1. ... Td7? 2. Dxd7) 2. Dxb4 Txa8 (zuerst den Turm von c7 sicher stellen)

52 Spielregeln / Legale Stellung (ja oder nein): A

- 1) Ja, letzter Zug 1. $\mathbb{Q}b5-d5+$
- 2) Ja
- 3) Nein, der Läufer kann nicht legal auf a6 gelangen.
- 4) Nein: \mathbb{Q} auf a2 und a3 geht nicht mit \mathbb{Q} b2.
- 5) Ja
- 6) Nein: vor dem letzten Zug stand Weiß schon Schach
- 7) Ja: b2-b1D+ war der letzte Zug. Der schwarze Punkt sollte entfernt werden.
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) Ja: Schwarz ist patt. Der schwarze Punkt fehlt.
- 11) Ja: b2-b1S war der letzte Zug
- 12) Ja: f4xe3+ war der letzte Zug

53 Spielregeln / Legale Stellung (ja oder nein): A

- 1) Nein: vor dem letzten Zug stand Schwarz schon Schach
- 2) Ja: b7xc8T+ war der letzte Zug
- 3) Nein: vor dem letzten Zug stand Weiß schon Schach
- 4) Ja: Tc6-c8+ war der letzte Zug
- 5) Nein: Schwarz hat keinen letzten Zug
- 6) Ja: Kg2-h2 war der letzte Zug
- 7) Ja: fxg4 war der letzte Zug
- 8) Ja: 4 (5) Umwandlungen in eine Dame
- 9) Nein: zwei weiße Läufer und 8 Bauern
- 10) Nein: schwarzer Doppelbauer und Weiß hat noch alle Figuren
- 11) Ja: a5 war der letzte Zug. Auch der schlechte Zug 1. ... Ka4 ist erlaubt.
- 12) Nein: Weiß ist am Zug. Der schwarze Läufer kann nicht auf a6 Schach geben.

54 Verteidigung gegen einen Freibauern: A

- 1) 1. Ld5+ (1. Le4? f5+) 1. ... Kg7 2. La2 (Tempo gewinnen und decken)
- 2) 1. c4+ Kxc4 2. Kc2 (Feldräumung und decken)
- 3) 1. ... e4+ 2. Kxe4 Le5 (Feldräumung und decken)
- 4) 1. Ta1 Tg1+ (sonst folgt 2. Tf1) 2. Kd2 (Feld f1 zweifach mit Röntgendeckung decken)
- 5) 1. Ta3+ Kb4 2. Ta1 (Tempo gewinnen und decken)
- 6) 1. b5+ (1. Lh6? g5) 1. ... Kxb5 2. La3 (Bahnräumung und decken)
- 7) 1. Tf1 (Die einzige Möglichkeit, den Freibauern zu gewinnen und den g-Bauern auf dem Brett zu behalten. Das gelingt nicht mit: 1. Te4+? Kxe4 2. Lb7+ Kf4 3. Lxg2 Kxg4 of 1. Tf3+ Kxf3 2. Lb7+ Kxg4 3. Lxg2) 1. ... gxf1D+ 2. Lxf1 a5 3. g5
- 8) 1. Lg3 (1. Lg5? Kf2; 1. Lf6? c5) 1. ... Kf1 (1. ... Kh1 2. Lf2) 2. Lh2 (Die richtige Diagonale zum Decken finden)
- 9) 1. Lg6 (1. Tg1 b1D 2. Txb1 Txb1) 1. ... b1D 2. Lxb1 Txb1 3. Txf7 (decken durch Fesselung)

10) 1. Td8+ (1. Tc5 Tc1+ 2. Kf2 b1D) 1. ... Kh7 2. Tdb8 (mit Tempo Feld b1 zweifach decken)

11) 1. Th5+ Kxh5 2. a8D (Bahnräumung und decken)

12) 1. h4! g2 (1. ... gxf2 2. Ke2) 2. Sh3 (Feldräumung und decken)

55 Verteidigung gegen einen Freibauern: B

1) 1. Sd4 c1D 2. Sf3# (Doppelangriff: Freibauer oder matt)

2) 1. ... Sd3+ 2. cxd3 a1D (Bahnräumung und decken)

3) 1. Sc5+ Kd6 (1. ... Lxc5 2. Kb2) 2. Sb3 (Verteidiger von b2 ablenken oder decken)

4) 1. Td8+ (1. Tc5? Tc1+ 2. Kf2 b1D) 1. ... Kh7 2. Tdb8 (siehe Blatt A #10)

5) 1. Sd3+ Kd4 (1. ... exd3+ 2. Kxd3 und deckt h1) 2. Sf2 (Ablenken und decken)

6) 1. Kc2 Ka3 (1. ... b5 2. Tb1 b4 3. Tf1 b3+ 4. Kc1 b2+ 5. Kc2) 2. Tb1 (Dank der Mattdrohung kann der König helfen, dass der Turm nach b1 ziehen kann.)

7) 1. h5 b1D 2. Lg6+ Dxg6 3. hxg6+ Kxg6 4. c6 (Doppelangriff nach Umwandlung)

8) 1. ... Ld4+ 2. Kc2 Lf6 3. Kd3 Kf7 (mit Tempo Feld d8 zweifach röntgendecken)

9) 1. Te8 e1D 2. Lc5+ (Neue Dame mit einem Abzugsangriff gewinnen)

10) 1. Lf6 gxf6 (1. ... Kf5 2. Kxg7) 2. Se7# (Durch die Mattdrohung ist der Läufer sicher auf f6.)

11) 1. Lb6 Kc8 (1. ... c1D 2. Th8#) 2. Le3 (mit Tempo – Mattdrohung – decken)

12) 1. d8S+ Ke7 2. Lc6 Kxd8 3. Kc2 Kc7 4. Lh1 Kb6 5. a3 (Bahnräumung; Springerumwandlung mit Schach gewinnt ein Tempo und deckt Feld c6)

56 Verteidigung gegen einen Freibauern: C

1) 1. Lc1 (1. Tc2 Ka1 2. Lc1 b1D) 1. ... b1D 2. Ta3# (Fesselung auf ein Feld)

2) 1. ... Lf1+ (1. ... Kc7? 2. d8D+ Kxd8 3. Lxb5) 2. Kg4 Kc7 (Zwischenschach, um einen Abzugsangriff zu verhindern)

3) 1. Kc3 Ka4 2. Kd2 (2. Ta8+ Kb5) (Tempogewinn durch Mattdrohung)

4) 1. Se1 a1D (1. ... Kd4 2. Sc2+ Kc3 3. d4) 2. Sf3# (Doppelangriff: Deckung auf c2 oder Matt auf f3)

5) 1. Lb4 axb4 2. Sxb4 Kxd4 3. Sc2+(Feld b4 für den Läufer erobern oder mit einer Springergabel eine neue Dame gewinnen)

6) 1. Th6 (1. Ta6 Lb5+) 1. ... a1D (1. ... Lf5+ 2. Ke3 (2. Kc3? a1D+)) 2. Th1+ Kf2 3. Txa1 (Röntgenschach vorbereiten)

7) 1. Lc1 (1. Lb2? Sxb2 2. Se2+ Kf2 3. Sc3 Ke1 4. Kg2 Sa4) 1. ... dxc1D (1. ... d1D 2. Le3#) 2. Se2 (Fesselung auf ein Feld: Matt auf e3 oder Springergabel nach Schlagen auf c1)

8) 1. Ld5 (1. Lg6+ Kxe6) 1. ... cxd5 (1. ... b1D 2. Te1+) 2. Te1 a5 3. Tb1 (Feldräumung: decken oder Damengewinn)

9) 1. Lc1 d1D (1. ... Kxd3 2. Lxd2 Kxd2 3. Kg4) 2. Sb2+(Feldräumung, um nach Umwandlung auf d1 eine Springergabel zu haben)

10) 1. Kc3 b1D (1. ... b5 2. Tb4 (2. Th8 b4+)) 2. Ta4+ Da2 3. Txa2+ Kxa2 4. Kb4 (Bahnräumung)

11) 1. ... Tg8 2. Te8 Lb6 (eigenen Turm decken und d8 zweifach decken)

12) 1. ... Te4 2. d8D (2. dxe8D Txe8) 2. ... Ta4# (Den Freibauer schlagen ist Patt. Weiß droht nur 2. dxe8D, die Umwandlung auf d8 ist wegen Matt auf a4 keine Drohung.).

