

Stufe 3

2 Test / Mix (2. Stufe): A

- 1) 1. ... Da5+ (Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. Ld5 (Fesselung)
- 3) 1. ... Txb3+ (1. ... Dxf3? 2. Lxf3 Txb3+ 3. Kg2) (ablenken + Material)
- 4) 1. Se1 (Doppelangriff: Springer)
- 5) 1. Le5 (Doppelangriff: Läufer)
- 6) 1. ... Se2+ (1. ... Sf3+? 2. Dxf3) (Abzugsangriff)
- 7) 1. Kd6 (Doppelangriff: König)
- 8) 1. Da6+ Kc7 2. Db7# (Matt in zwei)
- 9) 1. Dc5 (Doppelangriff: Dame)
- 10) 1. Dd3+ Ke6 2. Dd7# (Matt in zwei)
- 11) 1. d6+ (ablenken + Material)
- 12) 1. Lxd6+ (ablenken + Material und Doppelangriff: Läufer)

3 Test / Mix (2. Stufe): B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (Abzugsangriff)
- 2) 1. Tf7 (Doppelangriff: Turm)
- 3) 1. Se7+ Kh7 2. Txf8 (weg-jagen + Material)
- 4) 1. Se7+ (Doppelangriff: Springer); 1. Dxb6? Lxg6
- 5) 1. Dg6 Kg8 2. Dxa6 (Doppelangriff: Dame)
- 6) 1. De7 (Doppelangriff: Dame)
- 7) 1. ... Tf4 2. Lxf4 Lxf3+; 2. Dxb7 Txb7 (Abzugsangriff)
- 8) 1. La4 Ta5 2. Lc6# (Fesselung)
- 9) 1. Da3 (Fesselung)
- 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (ablenken + Material)
- 11) 1. Se7+ und 2. Dxb7# (Abzugsangriff)
- 12) 1. ... Txc3 und 2. ... Txe2 (Schlagen + Material); 1. ... b4 2. Lf1! der b-Bauer ist gefesselt.

5 Doppelangriff / Abzugs- und Doppelschach: A

- 1) 1. Sc6+
- 2) 1. ... Lb4+; 1. ... Lxa3 gewinnt Material, aber Schwarz hat eine Figur weniger.
- 3) 1. Txb8+ Kxb8 2. Lxa5
- 4) 1. Sd6+ (1. Sa5+ Sxb3) 1. ... Ke7 2. Sxb7
- 5) 1. Sxb6+
- 6) 1. ... Lxa3+
- 7) 1. ... Td1# (1. ... Tc3+ 2. Sxc4 Txc2 3. Txc2)
- 8) 1. Lxd6# (1. Lg5+? Df2 2. Lh4)
- 9) 1. ... Lb4#
- 10) 1. ... Te6+ (1. ... Tf4+? 2. De5; 1. ... Tf2+? 2. Kb1) 2. Kc2 Txe4
- 11) 1. Lg5+ Sxb4 2. Txb4#
- 12) 1. Td7+ Ke8 2. Txc7

6 Abzugs- und Doppelschach / Jagen oder hinlenken: A

- 1) 1. Lg5+ Kc7 (1. ... Ke8 2. Td8#) 2. Ld8#
- 2) 1. Se4+ Kh6 2. Dg5#
- 3) 1. ... Sc1+ 2. Kxc1 (2. Ka1 Tb1# ; 2. Ka3 Tb3#) 2. ... Tb1#
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sf6+ Kh8 2. Dh7#
- 7) 1. Ld4+ (1. Lg1+ Kb4 2. Lxh2 Td2+) 1. ... Kb4 2. Lc3#

- 8) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lh6#
- 9) 1. ... Sd4+ 2. Ke1 Sc2#
- 10) 1. ... Sf2+ (1. ... Sxg3+? 2. Kg1 Sxe2+ 3. Kf2) 2. Kg1 Sxh3#
- 11) 1. Dh7+ Kxh7 2. Lxe6#
- 12) 1. Dh8+ (1. Tg4+? Lg6) 1. ... Kxh8 2. Tg4#

7 Abzugs- und Doppelschach / Jagen oder hinlenken: B

- 1) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg6#
- 2) 1. ... Sg3+ 2. Kg1 Se2#
- 3) 1. Sf5+ Kg6 2. Se7#
- 4) 1. ... Sg3+ 2. Kxg3 (2. Kg1 Dh1#) 2. ... Dh4#
- 5) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg5#
- 6) 1. Te8+ (1. Lf5? b5) 1. ... Kd7 2. Lb5#
- 7) 1. Th5+ Kd4 2. Td6#
- 8) 1. ... Lf3+ 2. Kf2 Lxe4#
- 9) 1. Lb7+ Kxb7 2. c8D#
- 10) 1. ... Df2+ 2. Kxf2 Td1#
- 11) 1. ... Sc4+ 2. Kd3 Sxb2#
- 12) 1. Df5+ Kxf5 2. Te6#

9 Fesselung / Angriff auf eine gefesselte Figur: A

- 1) 1. Lg4
- 2) 1. Te4
- 3) Zeichnung
- 4) 1. Sg5
- 5) 1. e5
- 6) Zeichnung
- 7) 1. ... Ld5 (1. ... Lh3? 2. Dxc6)
- 8) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4)
- 9) 1. Df5 (1. Db3 c4; 1. Df2 Td7)
- 10) 1. g6
- 11) 1. c4
- 12) 1. ... Lh3

10 Fesselung / Angriff auf eine gefesselte Figur: B

- 1) 1. ... f4
- 2) 1. ... Sc6 (1. ... Sf5? 2. Dxf5)
- 3) 1. Tad1 (1. Ted1 Ke7)
- 4) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Kg2)
- 5) 1. ... Se4
- 6) 1. Lh6 (1. Ld4? Txd4)
- 7) 1. ... Lf3
- 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8)
- 9) 1. ... Se7
- 10) 1. Lf1
- 11) 1. g3 Sh3 2. Lh6#
- 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Sg6)

12 Matt / Matt in zwei (Zutritt): A

- 1) vier Mattbilder ♚ ♚
- 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#
- 3) 1. ... Sg4+ 2. fxg4 Th3#
- 4) 1. Dxg7+ Kxg7 2. T1h7#

- 5) 1. Se6+ fxe6 2. Tf1#
- 6) 1. Dxb6+ (1. Txb6+ Kg8!) 1. ... Lxb6 2. Txb6#
- 7) vier Mattbilder ♖♘
- 8) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6#
- 9) 1. ... Txb2+ 2. Kxb2 Dh4#
- 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. Dc6#
- 11) 1. Sh5 gxf5 2. Dxb7#
- 12) 1. Sg5+ hxg5 2. Dh5#

13 Matt / Matt in zwei (Zutritt): B

- 1) vier Mattbilder ♖♘
- 2) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th3#
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxb7+ (1. Sg6+? hxg6) 1. ... Kxb7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Sxb7 Sf5; 1. Lxb7 Te7) 1. ... hxg6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Sc7+ Kb8) 1. ... Lxc8 2. Sc7#
- 7) vier Mattbilder ♖♘
- 8) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#.
- 9) 1. ... Txb2+ (1. ... Te1+ 2. Sf1) 2. Kxb2 Th8#
- 10) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Lxc5) 1. ... exf5 2. Tg8#
- 11) 1. Sd6+ Lxd6 2. Ld7#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

14 Matt / Matt in zwei (Zutritt): C

- 1) vier Mattbilder ♘♙
- 2) 1. Dxa6+ (1. Lg2 La7) 1. ... bxa6 2. Lg2#
- 3) 1. Dxf7+ (1. Lb3 Tf8) 1. ... Kxf7 2. Lb3#; 1. ... La3 2. Sb1) 2. bxc3 La3#
- 6) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Lh3#
- 7) vier Mattbilder: Mix
- 8) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Teg8#
- 9) 1. ... Sg4+ 2. hxg4 Th6#
- 10) 1. Dxb5 (1. Lxg6 fxg6) 1. ... gxb5 2. Lh7#
- 11) 1. ... Dxb3 2. gxb3 Lf3#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Lc5#

15 Abzugs- und Doppelschach // Matt in zwei (Zutritt): A

- 1) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Le3#
- 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Sc5#
- 3) 1. Txb7+ Kxb7 2. Df5#
- 4) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Le7#
- 5) 1. Sxc6+ bxc6 2. Sd7#
- 6) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Sf5#
- 7) 1. ... Dxa2+ 2. Dxa2 c2#
- 8) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 axb3#
- 9) 1. ... Sxf2++ 2. Kg1 Sh3#
- 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. c8D#
- 11) 1. Sf6+ gxf6 2. Sxf7#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Te4#

17 Bauernendspiel / Das Quadrat: A

- 1) 1. ... Kf5; ½-½
- 2) 1. ... Kf3 2. a4 Ke4; ½-½
- 3) 1. Kf4; 1-0

- 4) 1. Kc6 Ke7 2. Kc7; 1-0
- 5) 1. Kd5; 1-0
- 6) 1. ... Kc2; 0-1
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Ka6; 1-0
- 10) 1. e6; 1-0
- 11) 1. Kc6 oder 1. e6; 1-0
- 12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

18 Test / Mix: C

- 1) 1. Ke6+ (Abzugsschach)
- 2) 1. Kd4 (Quadrat, fernhalten)
- 3) 1. ... Th5+; 2... Th4# (Matt durch Zutritt)
- 4) 1. ... Td5 (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 5) 1. ... Lb4+ und 2... Te1# (Doppelschach)
- 6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2. Kh1 Dxh3# (Matt in zwei)
- 7) 1. Ta3+ (Abzugsschach)
- 8) 1. Kb7 Ke7 2. Kc7 (Quadrat, helfen)
- 9) 1. Txa6+ Kxa6 2. Da1# (Matt durch Zutritt)
- 10) 1. Sf6+ Kh8 2. Th4# (Doppelschach)
- 11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6? f6 und Schwarz gewinnt! (Quadrat, Hindernis schaffen)
- 12) 1. Le5! (1. De5? Sxd3) (Angriff auf eine gefesselte Figur)

20 Ausschalten der Verteidigung / Schlagen + Matt: A

- 1) 1. Dxh8+ und 2. Td8#
- 2) 1. ... Dxh4 und 2... Sf2#
- 3) 1. Sxc7+ Lxc7 2. Lb5#
- 4) 1. ... Txd1 und 2... Lf3#
- 5) 1. Sxh7+ Sxh7 2. Sg6#
- 6) 1. ... Txd1+ 2. Sxd1 Df1#
- 7) 1. Dxd4+ und 2. b6#
- 8) 1. Dxf6+ und 2. Te8#
- 9) 1. ... Txc4 und 2. ... La3#
- 10) 1. Dxc7+ Sxc7 2. Sh6#
- 11) 1. Dxb8+ und 2. Lxb5#
- 12) 1. ... Dxb3 und 2. Lc5+

21 Ausschalten der Verteidigung / Ablenken + Matt: A

- 1) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 Te1#
- 2) 1. Ta8+ Lxa8 2. Te8#
- 3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+
- 4) 1. ... Txd4 2. Sxd4? Dxh2#
- 5) 1. ... Sd4 2. Sxd4+? Tc1+
- 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Txf8#
- 8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3#
- 9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+
- 10) 1. ... Tb1+ 2. Lxb1 Df1#
- 11) 1. ... Dxb2+ (1. ... Tc1 2. Da8+) 2. Txb2 Tc1#
- 12) 1. ... Se3+ 2. fxe3 Df1#

22 Ausschalten der Verteidigung / Wegjagen + Matt: A

- 1) 1. a5
- 2) 1. Df7+ Kh8 2. Df8#
- 3) 1. Tg1+ Kh8 2. Txf8#
- 4) 1. f5
- 5) 1. e5
- 6) 1. Se7+ Kh8 2. Txf8#
- 7) 1. ... Ld4+ 2. Kh1 Txf1#
- 8) 1. ... Sd4
- 9) 1. ... b5 2. Dxc6 Df1+ 3. Txf1 Txf1#
- 10) 1. ... Te3 (1. ... Tg8 2. Tb3)
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

24 Verteidigen / Verteidigen gegen den Doppelangriff: A

- 1) 1. ... Lg7
- 2) 1. ... Td5
- 3) 1. ... Lf6
- 4) 1. ... De6
- 5) 1. Sg3
- 6) 1. Sf3
- 7) 1. ... Lb7
- 8) 1. ... Tb6
- 9) 1. ... Ld4!; 1. ... Lxb2 verliert auch kein Material.
- 10) 1. ... Lc5+
- 11) 1. La3+
- 12) 1. ... Tf6+

25 Doppelangriff / Verführung (Dame): A

- 1) 1. Dh4+; 1. Dc3+? Se5
- 2) 1. ... Db8+; 1. ... Dd2+? 2. Se2
- 3) 1. ... Dc3; 1. ... Db6 / d8? 2. Ta1
- 4) 1. Db3+; 1. Dd5+ Le6
- 5) 1. ... Dc1+; 1. ... Dc5+? 2. Lf2
- 6) 1. ... Da3+; 1. ... Dg5+? 2. Td2+
- 7) 1. De5; 1. Dd5 / c5? Sg3+
- 8) 1. Dd2; 1. De5? Sb4+
- 9) 1. ... Dd1+; 1. ... Dd5+? 2. Dg2
- 10) 1. ... Dh3+; 1. ... Dg4+ 2. Sg3; 1. ... Dd3 2. Te3
- 11) 1. ... Dd8+; 1. ... Dd6+ 2. Ld3
- 12) 1. ... Db6+; 1. ... Dg4+? 2. Sg2 oder 2. Sg3

26 Kleiner Plan / Bauernstruktur: A

- 1) 1. c6 bxc6 2. Lxa6
- 2) 1. e6 fxe6 2. Sg5
- 3) 1. Lxf5 gxf5 2. Sh4
- 4) 1. a6 bxa6 2. Lxc6
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Lxf6 gxf6 2. Sh4; 1. ... Lxf6 2. Sxc5
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) 1. f6

- 11) 1. ... c6 2. Lxc6 Txb2
- 12) 1. ... c5 (damit d4 nicht geht)

27 Kleiner Plan / Bauernstruktur: B

- 1) 1. f5 (Doppelbauer auflösen)
- 2) 1. e5 dxe5 2. Sxe5 (der schwarze c-Bauer hat seinen Verteidiger verloren)
- 3) 1. Lxf6 gxf6 2. e3 (besorgt Schwarz einen Doppelbauer; 1. ... Dxf6 2. Sxc7 geht nicht)
- 4) 1. ... Lxf3 2. gxf3 (besorgt Weiß einen Doppelbauer; Le2 soll weiterhin c4 decken)
- 5) 1. ... La5 (Weiß kann Lxc3 nicht verhindern; 2. Te3? d4)
- 6) 1. ... Sh3+ 2. Kh1 Dxf3 gxf3 (besorgt Weiß einen Doppelbauer)
- 7) 1. h6 (der Bauer war angegriffen und der schwarzen Bauernstruktur wird schlechter oder nach 1. ... g6 die Position des Königs)
- 8) 1. Ld3 Dh5 2. Lxf6 gxf6 (besorgt Schwarz einen Doppelbauer)
- 9) 1. c5 (schwächt den schwarzen Bauernstruktur)
- 10) 1. ... a5 (Schwarz soll b4 decken und Bauer c2 bleibt schwach; 1. ... Tb8 ist weniger stark, der Turm hat schon etwas Besseres zu tun; 1. ... Tc8 2. Txb4 en Weiß ist seinen schwachen Bauern los).
- 11) 1. ... gxf6 (1. ... Lxf6 2. Lxf5 und Weiß verhindert Lxd3) 2. Lxf5 fxg5
- 12) 1. ... e5 (schwächt den weißen Bauernstruktur oder Weiß soll einen Bauern hergeben; 2. d5? Dh4+)

29 Remis / Dauerschach: A

- 1) 1. De8+ Kh7 2. Dh5+ Kg8 3. De8+
- 2) 1. Dg5+ Kh7 2. Dh5+ Kg7 3. Dg5+
- 3) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Df1+
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sf6+ Kf8 2. Sxh7+ Kg8 3. Sf6+
- 7) 1. Txxg6+ fxg6 2. Dxxg6+ Kh8 3. Dh6+
- 8) 1. Sf7+ Kg8 2. Sh6+ Kh8 3. Sf7+
- 9) 1. ... Td2+ 2. Kb1 Td1+
- 10) 1. ... Se3+ 2. Kg1 Sf5+ 3. Kf1 Se3+
- 11) 1. Sh5+ gxxh5 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Sg3+ 2. Kh2 Sf1+ 3. Kh1 Sg3+

30 Remis / Patt: A

- 1) 1. Dd4+ (1. Db4+? axb4) 1. ... Kxd4 Patt
- 2) 1. Kc4 Txb8 Patt
- 3) 1. Tc1 Dxc1 Patt (1. ... Kd3 2. Txc3+ Kxc3 =)
- 4) 1. ... Kh8 2. Dxf7 Patt
- 5) 1. De7+ Dxe7 Patt
- 6) 1. Dg6+ Lxg6 Patt
- 7) 1. Db7+ Dxb7 Patt
- 8) 1. Df5+ Dxf5 Patt (1. ... Kh6 2. Df6+ Dxf6 Patt)
- 9) 1. Kh4 Txf3 Patt
- 10) 1. Ka6! Dxc6 Patt
- 11) 1. Pe2+ Dxxg3 Patt
- 12) 1. Pd5+ Lxd5 Patt

31 Remis / Mix: A

- 1) 1. ... Se5+ 2. Kf5 Sxd7
- 2) 1. Lg3 Dxxg3 Patt
- 3) 1. Th7+ Kg8 2. Tg7+
- 4) 1. Tb2+ Sc2 2. Txa2
- 5) 1. Tb2 und 2. Txc2

- 6) 1. Tf4+ Dxf4 Patt
- 7) 1. ... c1S+ (1. ... c1D? 2. Da2#)
- 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 Patt
- 9) 1. Lb6 De7 2. Lc5 Dd8 3. Lb6
- 10) 1. Tf6+ Lxf6 Patt; 1. ... Kxf6 2. Kxb2
- 11) 1. Txx7+ Kxx7 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Lg5 2. Dg3 Lf4 3. Dh4 (3. Df3 Lg5) 3. ... Lg5

33 *Doppelangriff / Röntgenschach oder -angriff: A*

- 1) 1. ... Th5+
- 2) 1. ... Tc8
- 3) 1. Tc8+ Ke7 2. Txx8
- 4) 1. ... Lg5
- 5) 1. ... Lf5
- 6) 1. Lg5+
- 7) 1. Ld5
- 8) 1. ... Tb4 2. De2 Txx4
- 9) 1. Dh8+
- 10) 1. Dh5+
- 11) 1. ... Lb8
- 12) 1. Lc5+

34 *Doppelangriff / Röntgenschach oder -angriff: A*

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Dd3+ (1. Dd1+? Ld2)
- 4) 1. ... Lc8 2. Dxd5 Lxx4
- 5) 1. ... Tc1+ 2. Ke2 Txx1
- 6) 1. Te3 Dxf4 2. Lxx3
- 7) 1. ... Lh5+
- 8) 1. Dh5 De7 2. Lxd5
- 9) 1. Dd6+ Kf7 2. Dxx6
- 10) 1. Le7
- 11) 1. ... Ta7 2. Df3 Dxd7 (2. ... Txd7? 3. Tad1)
- 12) 1. ... Da5+ (1. ... Dc3+? 2. Kd5 Dxc8 3. Se7+)

35 *Test / Mix: D*

- 1) 1. Sxf6+ Dxf6 2. Dxx7# (schlagen + Matt)
- 2) 1. ... Df5 (Röntgenangriff)
- 3) 1. ... Td8 2. Dxb6 Txd1+ (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 4) 1. Sxd7 Txd7 2. Txx6# (schlagen + Matt)
- 5) 1. ... Td1+ 2. Lf1 Dh1#; 2. Tf1 Dxx2# (ablenken + Matt)
- 6) 1. ... Ta1+ 2. Ke2 Txx1 (Röntgenschach)
- 7) 1. ... Tg6 (verteidigen gegen Doppelangriff)
- 8) 1. Kh1 (1. Lxc5+ Kxc5 gewinnt für Schwarz) 1. ... Dxf2 (Patt)
- 9) 1. ... Th7 und 2. ... Txb7 (Remis durch unzureichendes Material)
- 10) 1. ... Dd8+ (Doppelangriff: Dame, die Verführung ist 1. ... Df4+ 2. Le3)
- 11) 1. Df3 (Doppelangriff: Dame, die Verführung ist 1. Db7 Sxd4)
- 12) 1. La4+ Kd5 2. Lb3+ (Remis durch Dauerschach)

36 *Test / Mix: E*

- 1) Zeichnung
- 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+ (ablenken + Matt)

- 3) 1. Dg6+ (Dauerschach)
- 4) 1. ... Ke4 (Quadrat, fernhalten)
- 5) 1. ... Dg7 (verteidigen gegen Doppelangriff)
- 6) 1. Tf4+ Kxf4 (Patt)
- 7) 1. e4 (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 8) 1. ... Tf8 (Fesselung)
- 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. La6# (schlagen + Matt)
- 10) 1. Dxb5 gxb5 2. Lh7# (Matt durch Zutritt)
- 11) 1. Lxg6# (Doppelschach)
- 12) 1. Dc5+ und 2. Dxb4!; 2. Dxa7 Te1# (Doppelangriff: Dame)

38 *Verteidigen / Verteidigen gegen Fesselung: A*

- 1) 1. ... c6
- 2) 1. ... Se6 (1. ... Se4? 2. f3)
- 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7)
- 4) 1. Se2
- 5) 1. ... Dxe2 (1. ... Dg5? 2. Tae1 ; 1. ... De6 2. Lc4 und 3. Tfe1)
- 6) 1. ... Txe2
- 7) 1. Ld3 (1. Tfb2 ? Tcb7 und Weiß verliert Material)
- 8) 1. Le2
- 9) 1. ... Sxf3+
- 10) 1. ... Se6
- 11) 1. Se2
- 12) 1. ... Dxg2+

39 *Verteidigen / Verteidigen gegen Fesselung: B*

- 1) 1. Sg5+
- 2) 1. ... Sxf3! denn 2. Txc2 Se1+
- 3) 1. Th1
- 4) 1. ... Sd3+; 1. ... Sg4+ 2.Kg3
- 5) 1. Lxf7+
- 6) 1. ... Txd1; 1. ... Td4? 2. De8+
- 7) 1. ... Df6
- 8) 1. ... Td8
- 9) 1. Sd3
- 10) 1. Sb4
- 11) 1. Dh5+
- 12) 1. ... Da8

41 *Mobilität / Fangen: A*

- 1) 1. a4
- 2) 1. Se3
- 3) 1. h4
- 4) 1. ... Th8
- 5) 1. ... Sh4
- 6) 1. Sa4
- 7) 1. ... c4
- 8) 1. Ld2
- 9) 1. e5
- 10) 1. ... Sf6
- 11) 1. Le2
- 12) 1. ... Sb8

42 *Mobilität / Fangen: B*

- 1) 1. ... Da5
- 2) 1. a4
- 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5
- 4) 1. g4
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sc3
- 7) 1. Sh4
- 8) 1. ... c4
- 9) 1. Kg3
- 10) 1. Sf4
- 11) 1. Sc4
- 12) 1. ... Lg6

44 *Bauernendspiel / Schlüsselfelder ankreuzen: A*

- 1) a4, b4, c4
- 2) e4, f4, g4
- 3) e7, f7, g7
- 4) b3, c3, d3
- 5) c6, d6, e6
- 6) b7, b8, c8, d8, d7
- 7) f3, g3, h3
- 8) e2, f2, g2
- 9) a5, b5, c5
- 10) Zeichnung
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

45 *Bauernendspiel / Schlüsselfelder: A*

- 1) 1. Kc6 Kd8 2. Kb7
- 2) 1. Kg6 Kg8 2. g5 Kh8 3. Kf7
- 3) 1. Kg5 Kh7 2. Kf6 Ka7! 2. Kc7 Ka8 ist die Ausgangsstellung) 1. ... Kb8 2. Ka6 Ka8 3. b6 Kb8 4. b7
- 6) 1. c5 Kc8 2. Kc6 Kb8 3. Kd7
- 7) 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 (oder zuerst 2. d4) 2. ... Kd7 3. d4
- 8) 1. Ke6 (oder 1. e4 Kf8 2. e5 Ke8 3. Ke6) 1. ... Kf8 2. e4 Ke8 3. e5
- 9) 1. b3 (oder 1. Kb4 Kb6 2. b3) 1. ... Kb6 2. Kb4
- 10) 1. Ke6 Kg7 2. f5 Kf8 3. Kf6
- 11) 1. g8D+ Kxg8 2. Kg6
- 12) 1. Kd5 Ke7 2. Kc6

47 *Fesselung / Matt durch Fesselung: A*

- 1) 1. Dxd7#
- 2) 1. Sb6#
- 3) 1. Dg8#
- 4) 1. ... Df1#
- 5) 1. Dxd7#
- 6) 1. Db6#
- 7) 1. Dxf5#
- 8) 1. Tf8#
- 9) 1. Txe6#
- 10) 1. Dxd7#

- 11) 1. ... Te1#
- 12) 1. Sf7#

48 Fesselung / Gefesselte Figuren: A

- 1) 1. Sf6+
- 2) 1. c8D (1. Lxd6+? Kd7)
- 3) 1. ... Sg3#
- 4) 1. ... Sxe2+
- 5) 1. Lxd5
- 6) 1. Txe6+
- 7) Zeichnung
- 8) 1. Df8#
- 9) 1. Txe7
- 10) 1. Txe4
- 11) 1. Dd8#
- 12) 1. Txe7

49 Fesselung / Gefesselte Figuren: B

- 1) 1. Sc6+
- 2) 1. ... Se2+ (1. ... Lxg2? 2. Txf4+; 1. ... Sxg2 2. b5)
- 3) 1. Texb4
- 4) 1. ... Sg3
- 5) 1. ... Sxb7 (1. ... g4? 2. b8D)
- 6) 1. Lxd7 (1. Dxd7? Dxc2#)
- 7) 1. ... Txd3
- 8) 1. ... Lf3
- 9) 1. Te6#
- 10) 1. ... Dc3
- 11) 1. Dxd5
- 12) 1. Se6

50 Fesselung / Mix: A

- 1) 1. Dc2 (1. Dc1? Lxf2+)
- 2) 1. Lc5
- 3) 1. Td3
- 4) 1. ... Lxg5
- 5) 1. ... Sb3+
- 6) 1. Tf4
- 7) 1. ... Sh4+
- 8) 1. ... De6
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Tg3
- 11) 1. Tb7
- 12) 1. Le6

51 Orientieren / Benenne Gefahren: A

- 1) 1. ... Db4+ (1. 0-0 oder 1. Lxc6)
- 2) 2. Th8+ und matt (1. ... a6 ist die faule Lösung; 1. ... Df2+ die gewinnende)
- 3) 2. Sd6 (1. ... Le7 ist die beste Lösung, dies verhindert auch 2. Sxf6+)
- 4) 2. Td1 (1. ... De8 einziger Zug; 1. ... Dd8 2. Td1)
- 5) 2. De3 und 2. Txa7+ (1. ... Tbe8! deckt den Läufer und schafft ein Luftloch für den König)
- 6) 1. ... Sxe4 (1. Tfe1)
- 7) 2. Lxc6 (1. ... Txd1 und viele andere)

- 8) 1. ... Lxc3 (1. Lxg7 oder 1. Da3)
- 9) 1. ... Se5→+ (1. Tf5 oder 1. Tf6+)
- 10) 2. Txe4 (1. ... Dc6 oder 1. ... Df5)
- 11) 2. Tg7+ (1. ... Se4+)
- 12) 2. Sc7+ (1. ... Ke7)

52 *Orientieren / Benenne Gefahren: B*

- 1) 1. ... Sxd5 (1. Tb1 oder 1. Td1)
- 2) 2. De4 (1. ... Kh7)
- 3) 2. f4 (1. ... g5 oder 1. ... Kg8)
- 4) 2. Ld2 (1. ... Sd7) Fehlerhaft ist 2. a3? Ld6
- 5) 2. Lxc6 (1. ... Sf6)
- 6) 2. Df6 (1. ... Ld6)
- 7) 2. c5 (1. ... Lb4)
- 8) 2. Lc3 (1. ... De5)
- 9) 2. Te8+ und 2. Tc3 (1. ... Lf7 oder 1. ... Tc8)
- 10) Zeichnung
- 11) Zeichnung
- 12) 2. Dd2/3 oder 2. Df5 (1. ... Dc7; 1. ... De7)

53 *Bauernendspiele / Schlüsselfelder: B*

- 1) 1. ... Kc7! 2. Kd5 Kd7 ½-½
- 2) 1. ... Kd8! 2. Kc6 Kc8 ½-½
- 3) 1. Kc3! Kb5 2. Kd4
- 4) 1. e4 Kf7 2. Kd6
- 5) 1. Ke4! Kf6 2. Kf4 Kg6 3. Kg4
- 6) 1. Ke4! Kd6 2. Kd4
- 7) 1. ... Kb7! 2. Ka4 Ka6 ½-½
- 8) 1. ... Kc7 im Quadrat! ½-½ (1. ... Kc8? 2. Kc6)
- 9) 1. ... Kd8 2. Kd5 Kd7 ½-½
- 10) 1. Kh4 Kf6 2. Kh5 Kg7 3. Kg5
- 11) 1. Kc3 (1. Ke3? Ke7 ½-½) 1. ... Ke6 2. Kc4 Kd6 3. Kd4
- 12) 1. ... Kf6 2. Ke4 Ke6 3. Kd4 Kd6 4. Kc4 Kc6 ½-½

54 *Bauernendspiele / Schlüsselfelder: C*

- 1) 1. exd4
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... Kb8 ½-½
- 4) 1. ... d3 2. cxd3 Kb6 ½-½
- 5) 1. ... c5 ½-½
- 6) 1. Kf4
- 7) 1. ... d4 2. exd4 Kf8 ½-½
- 8) 1. Kd6!
- 9) 1. g5 Ke7 2. Ke5
- 10) 1. ... f5 2. Ke5 Kf8. Auch gut ist 1. ... Ke8 2. f5 Kd7! oder 2. Ke6 f5 ½-½
- 11) 1. ... h5 2. Kg5 h4 3. Kxh4 Kh6 ½-½
- 12) 1. ... Kc6 ½-½

55 *Test / Mix: F*

- 1) 1. ... Sb6 (verteidigen gegen die Fesselung)
- 2) 1. ... Kf3 2. Ke1 Kg2 (Schlüsselfelder)
- 3) 1. Lg5 (fangen)
- 4) 1. Dd4 (Doppelangriff: Dame)

- 5) 1. ... Sg4 und wenn 2. Lxd8 Sf2# (verteidigen gegen die Fesselung)
- 6) 1. Kh2 (Fesselung)
- 7) 1. ... Sxh4 2. Lxd7? Lxg2# (verteidigen gegen die Fesselung)
- 8) 1. b8D+ Kxb8 2. Kb6 aber nicht 2. b6 Kc8 3. b7+ Kb8 mit Remis (Schlüselfelder)
- 9) 1. ... g5 gefolgt von 2. ... Kg6 und der Läufer geht verloren (fangen)
- 10) 1. Ta1 (verteidigen gegen die Fesselung; es droht 2. Txa7+ Kxa7 3. Ta2# und deshalb hat Schwarz keine Zeit, auf e4 zu schlagen)
- 11) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+ (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. Ld5 (fangen)

56 Test / Mix: G

- 1) 1. Th2+ Lxh2 2. Dh4# (ablenken + Matt)
- 2) 1. ... Kd3 2. Kb2 c4 3. Kc1 Kc3 (das Quadrat, helfen und Schlüselfelder)
- 3) 1. Sg5+; nicht 1. Sf6+ Sxf6 und Te8 ist gedeckt (Abzugsangriff)
- 4) 1. ... g4 (fangen)
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Txx6+ Lxx6 2. Th7# (Matt durch Zutritt)
- 7) 1. Txx7+ (Matt durch Zutritt)
- 8) 1. ... Th1+ (ablenken + Matt)
- 9) 1. De4+ oder 1. Dc6+ oder 1. Dg2+ (Remis durch Dauerschach)
- 10) 1. Lf4 (Röntgenangriff)
- 11) 1. Sc8+ Ka8 2. Sb6+ (Remis durch Dauerschach)
- 12) 1. ... Kc4 (das Quadrat, fernhalten)

