

# Stufe 3 plus

## 3 - Röntgen / Röntgendeckung: A

- 1) 1. ... Dxd2 2. Dxd2 Txd2
- 2) 1. ... Dg1+ 2. Txl1 Txl1#
- 3) 1. Dxf7+ Lxf7 2. Lxf7#
- 4) 1. g7 Lxg7 2. Lxg7
- 5) 1. Dh7+ Lxh7 2. Txl7#
- 6) 1. Dxb7+ Txb7 2. Lxb7#
- 7) 1. Dd5+ Lxd5 2. Lxd5#
- 8) 1. ... Dg2+ 2. Dxl2 Dxl2#
- 9) 1. Da8+ Txa8 2. Txa8#
- 10) 1. Tf7
- 11) 1. ... Dxc3+ 2. Lxc3 Lxc3+
- 12) 1. Txb6+ Lxb6 2. Dxb6+

## 4 - Doppelangriff / Röntgendeckung: A

- 1) 1. Le6+
- 2) 1. ... Te2+
- 3) 1. ... d4
- 4) 1. Tc4+
- 5) 1. Le6+ Txe6 2. Txe6
- 6) 1. Sb6 Txb6 2. Txb6
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Lf7
- 10) 1. Le2+ Txe2+ 2. Txe2
- 11) 1. ... Sxf2
- 12) 1. Sh5+ (1. Dxc5 Th4+)

## 6 - Doppelangriff / Springer: A

- 1) 1. Sd6+ Kf8 2. Sxf5
- 2) 1. ... Sg3 2. De3 Dxe3
- 3) 1. Sc5+ Kc8 2. Dg4+
- 4) 1. Sf6+ Kf7 2. Sxe8
- 5) 1. ... Se5 2. Lxf7+ Txl7
- 6) 1. Sg6+ Txl6 2. Dd8+
- 7) 1. Sc5 Da7 2. Sxd3
- 8) 1. Sg6+ Txl6 2. Dxe7
- 9) 1. Sxb7+ Ke8 2. Sxd6+
- 10) 1. Sb6 Ta7 2. Sxd5
- 11) 1. Sf6+ Kh8 2. Sxd5
- 12) 1. Sg6+ (1. Sc6 Lxf4+ 2. Dxl4 Tc8) 1. ... fxg6 2. Lxg8

## 7 - Doppelangriff / Dame: A

- 1) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 Dxl2+ (2. ... Txl2+? 3. Kh3)
- 2) 1. Dg5+ Kh8 2. Dxl3
- 3) 1. Dxl6+ Kc8 2. Dxl3
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ... De3+ 2. Kb1 Txc3 3. bxc3 Dxl3
- 7) 1. Dd4 Tg8 2. Dxc5
- 8) 1. ... Dd2 2. Tcc1 Dg2#
- 9) 1. ... Dg5 2. De2 Lxe3+
- 10) 1. Df3 d5 2. Dxl6
- 11) 1. Dd4 Tg8 2. Dxd5
- 12) 1. Dg7 Tf8 2. Dxl6

## 8 - Doppelangriff / Turm, Läufer oder Bauer: A

- 1) 1. c5 Sd5 2. cxd6
- 2) 1. Lg4+ Dxl4 2. Dxl4+
- 3) 1. Tg6+ Kf8 2. Txl4
- 4) 1. Lxc6+ (1. f4 0-0-0+) 1. ... Ke7 2. Lxa8
- 5) 1. c4 dxc3ep 2. Txd5
- 6) 1. g4+ Kh4 2. Kg2
- 7) 1. d6 Td7 2. Txc7+
- 8) 1. ... Lf3 2. Dg5 Dxl5
- 9) 1. ... Td3 2. Kh2 Txc3
- 10) 1. c4+ bxc3ep 2. Txa4
- 11) 1. Td7 Dxd7 2. Lxd7
- 12) 1. ... Lc3 2. Sxc3 (2. bxc3 Tb1+) 2. ... Txd2

## 9 - Mobilität / Fangen: A

- 1) 1. ... Se3
- 2) 1. f4
- 3) 1. Ld4
- 4) 1. ... b5
- 5) 1. Lg4
- 6) 1. b4
- 7) 1. Lf5
- 8) 1. Le2
- 9) 1. ... Le4
- 10) 1. Le4
- 11) 1. La5
- 12) 1. ... Tf3

11 - Bauernendspiel / Randbauer: A

- 1) 1. ... Kd6 2. Kg5 Ke7 3. Kg6 Kf8 4. h4 (4. Kh7 Kf7) 4. ... Kg8
- 2) 1. ... Kc6 2. Kb8 Kb5
- 3) 1. ... Kc3 2. Kd5 Kb4
- 4) 1. ... a5 2. Kb6 Ke6 3. Kxa5 Kd7 4. Kb6 Kc8
- 5) 1. ... h3 2. gxh3 Kg7
- 6) 1. ... Kf3 (1. ... Kd3 2. Kd5 Kc3 3. Kc6 Kb4 4. Kb7) 2. Kd6 (2. Kd5 Kf4 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7) 2. ... Ke4 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6
5. Kxa7 Kc7
- 7) 1. Kb5 Kd6 2. Kb6 Kd7 3. Kb7
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Ke5 Kd3 2. Kd5 Kc3 3. Kc5
- 10) 1. Kc6 (1. Kc7 Kc5 2. Kb7 Kd6 3. Kxa7 Kc7) 1. ... Ka5 (1. ... Kc4 2. Kb7 Kc5 3. Kxa7 Kc6 4. Kb8) 2. Kb7
- 11) 1. a6 (1. Kb7 Kc5 2. Kxa7 Kc6)
- 12) 1. Kf3 Ke1 2. Kg4 Ke2 3. Kxh4 Kf3 4. Kg5

13 - Ausschalten der Verteidigung / Zwischenzug: A

- 1) 1. Lxf6 Dxd1 2. Lxg7+ Kxg7 3. Taxd1
- 2) 1. Te1 Txe1 2. Lxf5+ Kg7 3. Kxe1
- 3) 1. Sxc6 Dxd1 (1. ... Dxc6 2. Txe7) 2. Sxe7+ Kh8 3. Txd1
- 4) 1. Dd4 Dxd4 2. Txb8+ Kg7 3. exd4
- 5) 1. ... Sxe5 2. Txd8 Sxf3+ 3. gxf3 Txd8
- 6) 1. e5 Dxb3 (1. ... Tf1 2. Dxe6) 2. exf6+ Kxf6 3. Txb3
- 7) 1. Txc7 Txc7 (1. ... Txe3 2. Txc8+ Lxc8 3. fxe3) 2. Txe8+
- 8) 1. Txd5 Dxc3 2. Txd8+ Txd8 3. fxg3
- 9) 1. Db5 Dxb5 (1. ... Dc7 2. De8#) 2. Lxd6+ Kg8 3. axb5
- 10) 1. ... Txe3 2. Dxc6 Txe1+ 3. Txe1 hxg6
- 11) 1. ... Lf3 2. Txd8 (2. Tf2 Lxf2) 2. ... Lxe2+
- 12) 1. Sa4 Sxa4 (1. ... Txe3 2. gxe3+ Kxe3 3. Sxb6) 2. Txd7 Sc3+ 3. Kd3

14 - Material gewinnen / Zwischenzug: A

- 1) 1. Lxf6 Dxf3 2. Le5+ Kb7 3. gxf3
- 2) 1. Dxe7+ Kxe7 2. Sxa5
- 3) 1. hxg6 bxc5 (1. ... fxg6 2. Dxe5+) 2. gxf7#
- 4) 1. Dxb6 axb6 2. cxd5
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Tb4 Da6 2. Lxd2
- 8) 1. Lxh7 Dxh4 2. Lg6+ Kd7 3. Lxh4
- 9) 1. Dxc4 dxc4 2. Lxe7
- 10) 1. ... Sxc4 2. Dxc7 Sxd2+ 3. Txd2 Lxc7
- 11) 1. La6 Dxc2 2. exd4
- 12) 1. h4 Sxh4 2. Txb2

15 - Abzugsangriff / Zwischenzug: A

- 1) 1. Lc5 (1. Lxg7+? Kxg7 2. Txe7 Txd1 3. Kxd1 Tc8) 1. ... Txd1 2. Lxe7+ Kg8 3. Kxd1
- 2) 1. Sxd5 Dxd2 2. Sxe7+ Kh8 3. Lxd2
- 3) 1. Lf5 Dxd4 (1. ... Lxf5 2. Dxd2) 2. Lxe6+ Kg7 3. Lxd4
- 4) 1. d6 Dxf5 2. dxe7+ Kxe7 3. gxf5
- 5) 1. Sf6 Txe1 (1. ... Lxf6 2. Txe7) 2. Sxd7+ Lxd7 3. Txe1
- 6) 1. ... Sxe4 (1. ... Sb3 2. Sxb3) 2. Dxe5 Sxd2+ 3. Kc2 Lxe5
- 7) 1. Se5 Dxe2 2. Sxd7+ Kg7 3. T3xe2
- 8) 1. Txc5 (1. Txe5+ gxh5+ 2. Kf1 Dxb3) 1. ... Dxb3 2. Txc7+ Kh6 3. axb3
- 9) 1. ... Lg4 2. Dxd6 Lxf3+ 3. Tg2 Lxg2+ 4. Kg1 Txd6
- 10) 1. ... Sd4 (1. ... Sf4 2. De3) 2. Dxf6 Sxe2+ 3. Kh1 Lxf6
- 11) 1. ... Td1 2. Dxc6 Txe1+ 3. Kh2 bxc6
- 12) 1. Lf1 Lxf1 2. Txe7+ Kf6 3. Txf1

17 - Eröffnung / Fangen: A

- 1) 1. a3
- 2) 1. Lg5
- 3) 1. Se6
- 4) 1. Sc6
- 5) 1. ... Sa5
- 6) 1. Sed4
- 7) 1. ... Se7
- 8) 1. Lb6
- 9) 1. Sa4
- 10) 1. ... Se3
- 11) 1. ... Lf8
- 12) 1. ... Sd7

18 - Eröffnung / Fangen: B

- 1) 1. d5
- 2) 1. ... f5
- 3) 1. c4
- 4) 1. b4

- 5) 1. ... b5
- 6) 1. h3
- 7) 1. ... b5 2. Lb3 c4
- 8) 1. Ld5

- 9) 1. ... Le4
- 10) 1. Dd2
- 11) 1. Lb3
- 12) 1. Sb6

*19 - Eröffnung / Fesselung: A*

- 1) 1. ... Ld6
- 2) 1. ... f5
- 3) 1. Dxb4
- 4) 1. Dxg4
- 5) 1. Te1 Df6 2. Te8#
- 6) 1. e6

- 7) 1. Df4 Sh5 2. Dxf7#
- 8) 1. Se5
- 9) 1. ... Lxb5
- 10) 1. ... Lg4
- 11) 1. Dxd5
- 12) 1. e5

*20 - Eröffnung / Ausschalten der Verteidigung: A*

- 1) 1. ... Lxh3 2. Lxh3 Dxf2#
- 2) 1. Lf5
- 3) 1. Sxd6+ Dxd6 2. Dxe5 (oder 2. d4!)
- 4) 1. Lxc5+
- 5) 1. ... Sd4
- 6) 1. b4

- 7) 1. ... Lxf3
- 8) 1. Lxf6
- 9) 1. c3
- 10) 1. Sf4
- 11) 1. ... Sb4
- 12) 1. b4

*21 - Eröffnung / Doppelangriff: A*

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... La6
- 4) 1. Sb5 Sg6 2. Sc7+
- 5) 1. Se6+
- 6) 1. Ld5

- 7) 1. De1+
- 8) 1. Lh3 Df6 2. Lxc8
- 9) 1. Sc4 Da6 2. Sd6+
- 10) 1. ... Dc4
- 11) 1. De3
- 12) 1. De2 Lg6 2. Sd6#

*22 - Eröffnung / Abzugsangriff: A*

- 1) 1. ... Sxe4
- 2) 1. d6 (1. Sxe5 f5) 1. ... Lb7 2. Dxe5+
- 3) 1. Sb5 Dc5 2. Lxb7
- 4) 1. Le3
- 5) 1. d5
- 6) 1. Sg5

- 7) 1. c5
- 8) 1. ... d3
- 9) 1. Sb1
- 10) 1. Sd4 Tb8 2. Sc6
- 11) 1. Sh4
- 12) 1. ... Sxd5

*23 - Eröffnung / Verwundbarkeit ausnutzen: A*

- 1) 1. Lh6
- 2) 1. ... Dd4
- 3) 1. ... Sc5
- 4) 1. Lc4
- 5) 1. Db3
- 6) 1. ... Sf4 (1. ... Se3 2. g3)

- 7) 1. ... Dc6
- 8) 1. Dh5
- 9) 1. De6
- 10) 1. Df3 (1. d6 cxd6) 1. ... f6 2. Dh5+ g6 3. Sxg6
- 11) 1. Sa4
- 12) 1. ... Dg5

*25 - Kleiner Plan / Verwundbarkeit ausnutzen: A*

- 1) 1. ... Tf4 2. Kf1 Txc4
- 2) 1. Sb5
- 3) 1. Sg5
- 4) 1. Sg5 Lg4 2. Lxf7+
- 5) 1. Td4
- 6) 1. ... Sb6
- 7) 1. Sg5

- 8) 1. Th5
- 9) 1. ... Da4 2. e5 (2. c4 Dxc4) 2. ... Sfxd5
- 10) 1. Df3
- 11) 1. La5
- 12) 1. Lc4 Tf7 2. Sh6+; 1. ... g6 2. Sh6+ Kg7 3. Lxe6

26 - Kleiner Plan / Figur auf besseres Feld: A

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1) 1. Lg4 De7 2. Df5              | 8) 1. ... Dxd6   |
| 2) 1. ... Ld7                     | 9) 1. Sb6+   |
| 3) 1. ... Tae8                    | 10) 1. Sh4 Tad8 (1. ... g6 2. f4 ; 1. ... Dd8 2. f4 h6 3. fxe5) 2. Sf5 Dd7 3. Lxf6 |
| 4) 1. ... Lc6                     | 11) 1. Lc5   |
| 5) 1. ... Dd4                     | 12) 1. Lg4 Tfe8 2. Le6+  |
| 6) Zeichnung                      |  |
| 7) 1. ... Sc6 (1. ... Td5 2. Lf4) |  |

27 - Kleiner Plan / Aktivität erhöhen: A

- 1) 1. Lxe5. Die Diagonale des Läufers muss offen bleiben.
- 2) 1. Kg2. Nach Abtausch auf c1 muss Weiß mit einem Turm zurückschlagen können.
- 3) 1. ... Sd4. Erzwingt früher oder später eine Schwächung.
- 4) 1. f4. Der Turm auf f1 wird aktiv.
- 5) 1. ... e5. Sonst kommt Se5.
- 6) 1. d5 exd5 2. Dxd5. Aktiviert die Dame.
- 7) 1. ... Lh5. Spannung aufrecht erhalten.
- 8) 1. ... axb6 (1. ... Sxb6 2. Lb3) 2. Lb3 Sc5. Der Bauer a4 ist schwach und kann nun angegriffen werden.
- 9) 1. Dg3 gefolgt von f4. Schlecht ist 1. ... Sxe5 (oder 1. ... Txe5) 2. Sf6+
- 10) 1. ... Se5 (1. ... Sb4 2. cxb4 Lxf3 3. Dc3+). Schwarz tauscht die Läufer ab.
- 11) 1. Tc1. Schwarz kann Sc6 nicht gut decken: 1. ... Tc8 2. Lg4.
- 12) 1. ... e4. Der Läufer auf f3 muss auf seinem aktiven Posten bleiben.

28 - Kleiner Plan / Bauernstruktur verbessern: A

- |                                    |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| 1) 1. c4                           | 7) 1. Dd4 Dxd4           |
| 2) 1. ... c4 2. Lxc4 Lxa4          | 8) 1. d4                 |
| 3) 1. Sc5+ Sxc5 2. dxc5            | 9) 1. ... c3 2. bxc3 Le4 |
| 4) 1. hxg3                         | 10) 1. Tc3 Txc3 2. bxc3  |
| 5) 1. ... cxb6 (1. ... axb6 2. a4) | 11) Zeichnung            |
| 6) 1. c4                           | 12) Zeichnung            |

30 - Matt drohen / Bewacher heranholen: A

- |                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1) 1. g6                             | 7) 1. Sg5                           |
| 2) 1. ... Te2                        | 8) 1. ... Lf5                       |
| 3) 1. ... Sf4                        | 9) 1. ... Lb4                       |
| 4) 1. Sc5 (1. Da8+ Kd7 2. Dxb7 De2=) | 10) 1. ... Dc2                      |
| 5) 1. Lf6                            | 11) 1. Lc3 h6 2. Dxc6+ Lg7 3. Dxc7# |
| 6) 1. Tce1                           | 12) 1. ... Lg6                      |

31 - Matt drohen / Helfer heranholen: A

- |   |  |
|---|--|
| 1) 1. Sf5 Db6 2. Dg7#   | 7) 1. Sd5                                      |
| 2) 1. ... Sg4 2. Tfe1 Dxh2+ 3. Kf1 Dxf2#                        | 8) 1. ... Sg3 2. Lf3 Th1#                      |
| 3) 1. ... Ta8   | 9) 1. g4                                       |
| 4) 1. ... Sf4 2. Dxf4 Dxf4                                      | 10) 1. Se6                                     |
| 5) 1. ... Lf3 2. d7 Dh1#  | 11) 1. h4                                      |
| 6) 1. d6 (1. Sa5 Sc5) 1. ... Txd6 (1. ... De4 2. Dc7#) 2. Sxd6# | 12) 1. Sg5 fxg5 (1. ... hxg5 2. Dh5#) 2. Dxh6# |

32 - Matt drohen / Jäger heranholen: A

- |              |                           |
|--------------|---------------------------|
| 1) Zeichnung | 5) Zeichnung              |
| 2) Zeichnung | 6) 1. ... Dh8             |
| 3) 1. Dg6    | 7) 1. ... Th1 2. Se2 Tf1# |
| 4) Zeichnung | 8) 1. Dh6 Dxf6 2. Df8#    |

- 9) 1. De6
- 10) 1. Dd3

- 11) 1. ... Df1 2. a7 Dxcg1#
- 12) 1. De4 dxe4 2. d5#

33 - *Matt / Feldräumung: A*

- 1) 1. Tg7+ Kxg7 2. Dh7#
- 2) 1. ... g2+ 2. Sxg2 Sg3#
- 3) 1. Txa7+ Sxa7 2. Db7#
- 4) 1. Dg6+ hxg6 (1. ... Tf7 2. Dxf7#) 2. Sg7#
- 5) 1. Td8+ Sxd8 2. Ld4#
- 6) 1. ... Sf3+ 2. Lxf3 Le5#
- 7) 1. De6+ Sxe6 2. Sh6#

- 8) 1. ... Se3 (1. ... Sf4 2. Dxf4+ ; 1. ... Sh4 2. Df1) 2. Txe3 Dg2#
- 9) 1. Dxd7+ Sxd7 2. Sf7#
- 10) 1. Dxcg5+ fxg5 2. Sh5#
- 11) 1. ... Dxf3+ 2. Txf3 Sg4#
- 12) 1. ... Txcg3+ 2. hxg3 Sf3#

34 – *Matt ausdenken: A*

- 1) Lf6/e5 Sh6
- 2) Lg5 Sf6
- 3) Ld5 Sg8
- 4) Zeichnung
- 5) Ld8 Sb8 of Sa8 Lb5
- 6) Lf8 Sf4
- 7) Lb3 Sd3
- 8) Ld4 Sf6
- 9) Lf3 Sf5
- 10) Lf7 Sf5
- 11) Lg8 Sd5
- 12) Ld8 Sd6

35 - *Matt /Matt ausdenken: A*

Alle Figuren unter dem Diagramm müssen so auf die Punkte im Diagramm kommen, dass es Matt ist.

- 1) ♔d3, ♖h6, ♘c4, ♘d4; ♕d5
- 2) ♕e2, ♖f4, ♗d3; ♔e4, ♙d5
- 3) ♕c3, ♗d4; ♕d5, ♙c6, ♙e6
- 4) ♖g6, ♗f8; ♕h6, ♙h5, ♙g7
- 5) ♗e8, ♘g6; ♕h7, ♙g7, ♙h6
- 6) ♕f3, ♖c5, ♘e3; ♕d4, ♘d3
- 7) ♕c2, ♘c3, ♘c6; ♕a4, ♖a3
- 8) ♕f8, ♗c6, ♘e4; ♕e6, ♙e5
- 9) ♕f7, ♗b4, ♗e7; ♕d5, ♙e5
- 10) ♕g6, ♗d4, ♘c3; ♕e5, ♙e6
- 11) ♗d5, ♖d3; ♕e4, ♗f4, ♙c4 (♗f4, ♖c4; ♕e4, ♗d5, ♙d3 ist eine illegale Stellung: kein letzter legaler Zug)
- 12) ♕f7, ♗h3, ♘f4; ♕h5, ♙g4

37 - *Ausschalten der Verteidigung / Wegjagen mit einer Figur: A*

- 1) 1. Kd2 Te4 2. Kxd3
- 2) 1. Da3 Tf8 2. Dxa4
- 3) 1. ... Sg4 2. Dg3 Sxe3
- 4) 1. Dc7 0-0 2. Dxd6
- 5) 1. ... Le6 2. Txcg7 Lxf5
- 6) 1. ... Td4( 1. ... Ld6+? 2. Kh3 Td4 3. Sxd6) 2. Lc3 Txe4
- 7) 1. ... Lf5 2. Txe7 Txe7
- 8) 1. Sh5+ Kh8 2. Sxf6
- 9) 1. ... Tg4 2. Sef3 Txcg3
- 10) 1. ... Df2 2. h3 Dxf1+
- 11) 1. ... Se5 2. Dc2 Sxc4 (of 2. ... exd5)
- 12) 1. De3 Lg7 2. Dxd4

38 - *Ausschalten der Verteidigung / Schlagen und ablenken: A*

- 1) 1. Dxc6+
- 2) 1. Txd5
- 3) 1. ... Txcg2 2. Txcg2 Tf1#
- 4) 1. ... Txf4 2. Sxf4 Dxe5
- 5) 1. ... Dxc2+ 2. Sxc2 Sg3#
- 6) 1. ... Lxc3 2. Dxc3 Dxe2
- 7) 1. Dxd7+ ( 1. Txd7+? Sxd7 2. Dxd7+ Kxd7 3. Lf5+) 1. ... Sxd7 2. Se6#
- 8) 1. ... Dxd3 (1. ... Lb4+ 2. Dc3) 2. exd3 Lb4+
- 9) 1. Txc5+ Sgxc5 (1. ... Sfxh5 2. Sg4#) 2. Sf5#

- 10) 1. Dxc5 Sxc5 2. Se7#  
11) 1. ... Sxb3 2. Sxb3 Txc4

- 12) 1. Lxf6 Lxf6 2. Lxd7

39 - Ausschalten der Verteidigung / Ablenken: A

- 1) 1. ... Te1+ 2. Tg1 Txg1+ 3. Kxg1 Kxg7  
2) 1. De5+ Sg7 2. Dxd4  
3) 1. ... Lg7+ 2. Lc3 Dxd6  
4) 1. ... Ld6+ 2. g3 Lxf3  
5) 1. Lb2+ Lf6 2. Txd6  
6) 1. Da8+ Df8 2. Dxc6

- 7) 1. ... De4 2. f3 Dxe3+  
8) 1. De4+ Sg6 2. Dxd3  
9) 1. Th1 Th5 2. Txh5 gxh5 3. Lxb3  
10) 1. ... Lc5+ 2. Lxc5+ Kxa5  
11) 1. Dh6 Sg7 2. Txc7  
12) 1. ... Da6+ 2. De2 Tf8#

41 - Endspiel / Unterverwandlung: A

- 1) 1. f8S+ (1. f8D? a1D+ 2. Dg7+ Dxc7#) 1. ... Kf5  
2. Lxa2  
2) 1. h8L! (1. h8D? a1D 2. Dxa1 patt) 1. ... Ka3 2.  
Kc2 b3+ 3. Kc1  
3) 1. b8S (1. b8D? Sc6+ 2. Kb7 Sxb8 3. Kxb8 Kb4)  
1. ... Sc2 2. Sc6#  
4) 1. g8L! (1. g8D? Ka1 2. Dxb3 patt)  
5) 1. e8T! (1. e8D? Te6+ 2. Dxe6 patt)

- 6) 1. e8S+ (1. e8D? Sd5+ 2. Kg5 Txe8) 1. ... Txe8  
2. Td7#  
7) 1. g8L! (1. g8D? Lxd5+ 2. Dxd5 patt)  
8) 1. c8S (1. c8D? Dxa7+)  
9) 1. dxe8L (1. dxe8S Se6=; 1. dxe8D patt)  
10) 1. g8T (1. g8D? d1D+ 2. Lxd1 patt)  
11) 1. e8D+ (1. a8D+? Kc7) 1. ... Kc7 2. a8S#  
12) 1. ... d1L (1. ... d1D? patt)

42 - Endspiel / Unterverwandlung (ja/nein): B

- 1) Ja: 1. e8S (1. e8D Lf6+)  
2) Nein: 1. b8D (1. b8S+? Kb7 2. Sxd7 h3)  
3) Ja: 1. f8S+ (1. f8D? Dxc4) 1. ... Kh8 2. Sg6+ Kh7 3. Sf8+  
4) Nein: 1. d8D+ (1. d8T+ Kh4 2. Txd5 patt)  
5) Nein: 1. bxc8D (1. bxc8S+ Ka6 2. Sxd6 Sxd6)  
6) Ja: 1. cxb8T! (1. cxb8D? Kh7! 2. Dxf8 patt)  
7) Ja: 1. c8T+ (1. c8L Sb4=; 1. c8D+ Sb8+ 2. Ke6 patt)  
8) Nein: 1. f8D (1. f8S+? Kf6 2. Sxc6 g2)  
9) Nein: 1. c8D+ (1. c8T+? Lf8) 1. ... Kh7 2. Dg8+  
10) Ja: 1. d8S (1. d8D? Txb7+ 2. Kxb7 Txd8)  
11) Nein: 1. d8D (1. d8S? Lg7+) 1. ... Lg7+ 2. Sd4  
12) Ja: 1. exf8T (1. exf8D? d5+ 2. Kf5 patt)

43 - Eröffnung / Entwickeln: A

- 1) 1. d4  
2) 1. fxe5 Sxe5 2. d4  
3) 1. ... d5  
4) 1. ... Sc6  
5) 1. ... Lc5  
6) 1. d4

- 7) 1. Lg5 Lg7 2. Td1  
8) 1. ... Lg4  
9) 1. ... d5  
10) 1. e4 Lg4 2. Sd5  
11) 1. Lf4 Dd7 2. Sbd2  
12) 1. Lg5

44 - Eröffnung / Entwickeln: B

- 1) 1. Sc3  
2) Zeichnung  
3) 1. ... Le6  
4) 1. ... 0-0  
5) 1. 0-0  
6) 1. ... La6

- 7) 1. La3  
8) 1. La6  
9) 1. Lg5  
10) 1. d4 exd4 2. Dxd4  
11) 1. ... e6  
12) 1. Se5

46 - Matt / Matt durch Fesselung: A

- 1) 1. g4#

- 2) 1. ... Dh1#

- 3) 1. Dxa6#
- 4) 1. Dxf8#
- 5) 1. Se6#
- 6) 1. ... Sb3#
- 7) 1. ... Td5#

- 8) 1. Txc8#
- 9) 1. Lf5#
- 10) 1. Sxb6#
- 11) 1. ... Sf3#
- 12) 1. Sf4#

47 - Fesselung / Mix: A

- 1) 1. De7+
- 2) 1. ... Tb6
- 3) 1. Sxe5
- 4) 1. Dh8+
- 5) 1. Sc5
- 6) 1. ... Ld3

- 7) 1. Sb5
- 8) 1. Tg3
- 9) 1. Lg5
- 10) 1. Lb5
- 11) 1. Se5
- 12) 1. ... Lf5

48 - Fesselung / Kreuzfesselung: A

- 1) 1. Dc8
- 2) 1. Td1
- 3) 1. ... Lc5
- 4) 1. Te1
- 5) 1. ... Lb6
- 6) 1. Dd2

- 7) 1. Lh6
- 8) 1. Tb7 Dxa5 2. Txd7#
- 9) 1. ... Ld4
- 10) 1. Dd1
- 11) 1. Df3
- 12) 1. Tf4

50 - Verteidigen / Verteidigung gegen Matt: A

- 1) 1. Lb2
- 2) 1. Sf1 (1. g3 Lb6 ; 1. f4 Dxf4 ; 1. Kf1 Lxg2+)
- 3) 1. Le6+ (1. Dxd1 Dg2#) 1. ... Dxe6 2. Dxd1
- 4) 1. ... Tfc8+ 2. Kb1 Sf8
- 5) 1. ... Lxf4 2. Db8+ Te8
- 6) 1. ... Dc1+ 2. Kh2 Dh6+ (2. ... Df4+ 3. Kg1)
- 7) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Df8

- 8) 1. ... Dg5+ (1. ... Lf8 2. Txe8 ; 1. ... Lxf6 2. Txe8#) 2. Dxc5 (2. Df4 Td8) 2. ... Lxg5+
- 9) 1. ... Lxg4 (1. ... Th2+ 2. Kd3)
- 10) 1. ... Lb5+ 2. Ke3 Tf1
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

51 - Verteidigen / Verteidigung gegen Matt: B

- 1) Ja: 1. Lc4+ Kh8 2. Le6
- 2) Ja: 1. Dc5+ Dxc5 patt
- 3) Nein
- 4) Nein
- 5) Nein
- 6) Ja: 1. ... f5 2. Lxf5 Sf6

- 7) Ja: 1. ... Txh3+ 2. gxh3 Dd5+
- 8) Nein
- 9) Ja: 1. ... Kd8
- 10) Nein
- 11) Ja: 1. Tf6 Txf6 patt
- 12) Ja: 1. Kg2 Dxh2+ 2. Kf3 Dh5

53 – Bauernendspiel / Das Quadrat: A

- 1) 1. c4 Ka5 2. Kg3 Kb6 3. a4
- 2) 1. ... a4
- 3) 1. e5
- 4) 1. a5 Kc5 2. e5
- 5) 1. ... Kb8
- 6) 1. Kc3 Kg7 2. Kd4 Kf6 3. Kxe4
- 7) 1. ... g5+
- 8) 1. e5 (1. b4? Kxe4 2. b5 Kd5 ; 1. d5? e5 2. b4 Kxe4 3. b5 Kxd5) 1. ... dxe5 2. d5 exd5 3. b4
- 9) 1. f4 Kf6 2. f5 a5 3. Kd3
- 10) 1. Kg4
- 11) 1. b3 b5 2. b4
- 12) 1. e5! (1. g4? Kd4 2. g5 Ke5 3. b4 cxb4 4. g6 Kf6 5. e5+ Kxg6 6. exd6 Kf6 7. c5 Ke6) 1. ... dxe5 2. g4 Kd4 3. g5

55 - Abzugsangriff / Fangen: A

- 1) 1. ... e5
- 2) 1. ... Tc4
- 3) 1. Lg5
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ... Sd4
- 7) 1. Sh4
- 8) 1. Sc1
- 9) 1. Sd2
- 10) 1. ... Sf6
- 11) 1. f5 Lxg2+ 2. Kxg2 (2. Txg2? Dh3)
- 12) 1. Sa4

56 - Abzugsangriff / Ausschalten der Verteidigung: A

- 1) 1. d5
- 2) 1. Lxd5
- 3) 1. Lh7
- 4) 1. Se5
- 5) 1. Sd5 Dxd2 (1. ... Sxd5 2. Dxa5) 2. Sc7#
- 6) 1. Sd4
- 7) 1. ... Td1 2. Dxd1 Dxc3#
- 8) 1. Le6
- 9) 1. ... Sb6 (1. ... Sc5 2. Dc4)
- 10) 1. Sxf7+ Txf7 2. Dg8#
- 11) 1. ... Se4 2. dxe4 (2. Dxe7 Sd2#) 2. ... Dxb4
- 12) 1. ... Sd7