

Stufe 4 mix

3

- 1) 1. ♖xg7+ ♜xg7 2. ♜f7+ ♜xf7 3. ♜g8#. Weiß öffnet die g-Linie durch die Hinlenkung des Turms nach g7. Auf g7 hat der Turm eine Doppelfunktion: Feld f7 decken und die g-Linie geschlossen halten. Ablenken des Turms führt zu matt.
- 2) 1. ... d1=♖+ (1. ... ♙g4+ 2. ♜xd2) 2. ♜xd1 ♙g4+. Der d-Bauer hängt und der schwarze Läufer kann wegen des Turms auf g1 (noch) nicht eingreifen. Zuerst den Freibauer opfern, ist die Lösung.
- 3) 1. f7 ♖xf7 (1. ... ♙xf7 2. ♖h6+ ♜g8 3. ♖h8#) 2. ♖h6+ ♜g8 3. ♖h8#. Gibt die Dame im ersten Zug Schach, dann entwischt der schwarze König via g8 nach f7. Blockieren ist dann eine geeignete Art, Fluchtfelder wegzunehmen.
- 4) 1. ... ♜xd4 2. ♜xd4 ♖xd1+. Das Schlagen auf d4 macht einen Röntgenangriff über die d-Linie möglich. Achte darauf: Schwarz gewinnt aber nur wegen Matt auf der Grundreihe. Mit dem weißen Bauern auf h3 kostet diese Aktion Material.
- 5) 1. ♙g5 ♖f8 2. ♙xd8. Die schwarze Dame muss f7 decken, eine Qualität zu geben, ist also das kleinere Übel.
- 6) 1. ♙f3. Der Läufer deckt den Bauern e4 und die Drohung 1. ... ♖xc3 ist verhindert.
1. ♜fb1. Die Dame ist nicht gefangen: 1. ... ♖c2 oder 1. ... ♜xe2+ ist ausreichend. Am besten ist 1. ... ♖xc3 2. ♖xc3 ♜xe2+.
1. ♜a2 ♜xe2+. Die Widerlegung: die Dame muss ♜c3 decken und der Springer muss ♜a2 decken.
- 7) 1. ♜f1 (Weiß muss verhindern, dass Schwarz mit Schach auf e5 nehmen kann: 1. ♜h1? ♖e1+ 2. ♜h2 ♖xe5+) 1. ... ♖f4+ 2. ♙f3. Einziger Zug, aber ausreichend: 2. ♜g1 ♖d4+. Verteidigen ist manchmal nötig.
- 8) 1. ... ♜e2 2. ♖xf4 ♙xb2# (2. ... ♜c2+? 3. ♜b1 ♜xb2+ 4. ♜c1). Eine Kreuzfesselung.
- 9) 1. ... g5. Macht ein Fluchtfeld (h5) für den König. Es drohte ♜h2#. Nun ist h2 nach 2. hxg6 hxg6 durch den Turm gedeckt. Schwarz hat genügend Material mehr.
- 10) 1. f5! gxf5 (1. ... g5 2. f6 ♙a7 3. f7 ♙c5 4. ♜e6 ♜xf2 5. ♜f5) 2. f4! ♙xf4 3. ♜e6 ♙e3 4. ♜xf5. Technik: den letzten Bauer eliminieren.
- 11) 1. ♖e2 ♜d4 mit der Idee, Linien zu öffnen (die Figur bekommt Schwarz immer zurück: 2. cxd4 exd4). Alle Figuren gewinnen an Aktivität. Leider verdirbt aber 2. ♙xd4 den Spaß (aber nur weil ♜e8 ungenügend gedeckt ist). Mit dem König auf f8 ist ♜d4 ein prima Zug.
- 12) Die Drohung ist ♜xg6+ mit Gewinn. Der Läufer ist nur auf eine Weise zu decken. 1. ... ♖g7 (entfesselt auch mehr oder weniger sofort den Läufer) 2. ♖h4 (oder 2. ♖g5 ♖f8) 2. ... ♖f8. Aufgabe richtig gelöst. Der Damenzug ist relativ einfach zu finden, alle andere Züge verlieren sofort. Wir schauen, ob Weiß noch etwas erreichen kann: 3. f4 (3. ♖h5 ♖g7 ist eine Wiederholung) 3. ... d5 (einen Angreifer durch Dazwischenstellen ausschalten) 4. f5 (oder 4. ♙xd5 ♜d8) 4. ... ♜d8. Der Bauernzug nach d5 ist der beste Zug (oder zuerst 3. ... ♜d8), aber die schwarze Stellung ist gut genug, sodass auch andere Züge ausreichend sind.
3. ... exf4 zwingt Weiß mit 4. ♖h5 Remis zu machen.
3. ... ♜b8 zeigt eine andere Art und Weise des Verteidigens: schalte einen Angreifer aus (4. f5 ♜xb3).

4

- 1) 1. ... ♜f4+ 2. ♜xf4 ♖g4#. Mit (zu) wenig Angreifern sind Blockieren und der Magnet ausgezeichnete Waffen. Der zweite macht Matt in zwei möglich. 1. ... d5+ 2. cxd5 ♜f4+ 3. ♜e5 ist nur Remis durch Dauerschach.
- 2) 1. ♙xf7+ ♜xf7 2. ♜g5+ ♖xg5. Möglich, weil auch die weiße Dame hängt. So ein Fehler darf auf Stufe 4 eigentlich nicht mehr vorkommen.
- 3) 1. ... ♙f3 2. ♖e1 ♖h3. Gute Technik. Schwarz macht den Verteidigungszug f3 unmöglich.
- 4) Weiß möchte d7 ziehen, ohne ♜e7 zu erlauben. Ein Springer ist mit Hilfe eines Schachs schnell in der Verteidigung. 1. ♜f6 (nun ist ein schnelles Schach nicht möglich. Schlecht ist 1. ♜e6? ♜e2 2. d7 ♜d4+ 3. ♜d6 ♜b5+) 1. ... ♜e2 2. d7 ♜d4 3. d8♖#.
- 5) Die Drohung ist Schlagen auf h2 und matt. ♜g1 muss g2 weiterhin decken. Decken von h2 bleibt übrig: 1. ♜f1 (1. ♖f1 ♖xh2+ 2. ♜xh2 ♜h4+).
- 6) 1. ... ♜b7 2. ♖xb7 ♜c3+ (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 7) 1. ... ♖c6+ 2. ♜h3 ♖xd7+ 3. ♖xd7 b2. Freibauer einlösen, indem man die möglichen Verteidigungen (matt auf g7 und ♜b7 nach einem Zug wie 1. ... ♖g5) ausschaltet.
- 8) Nur die weißen Türme stehen noch nicht auf den besten Feldern. Alle anderen weißen Figuren sind aktiv. Weiß muss sich jedoch beeilen, denn Schwarz hat zwei Zentrumsbauern und mit d5 kann er Feld e4 kontrollieren und den Läufer auf f3 weniger aktiv machen.
1. ♜de4 ist die richtige Wahl. Es droht ein schnelles Matt mit 2. ♜xf6+ und 1. ... ♜xe4 2. ♖xe4 ist ein siegreicher Doppelangriff für Weiß.
1. ♜ad1. Nicht jeder Entwicklungszug ist gut. Nach 1. ... d5 ist es vernünftig, 2. ♜de4 zu ziehen und etwas zu tauschen, sonst steht der Springer auf d2 mäßig.
1. ♜ge4. Nicht schlecht, aber weniger gut als der andere Springerzug. Schwarz zieht 1. ... ♜d5 und gewinnt etwas Zeit:
2. ♙g3 ♙a6.
- 9) 1. ... ♜xf6 2. ♜xf6 ♖xf6. Fesselung: eine gefesselte Figur (♙g7) ist kein guter Verteidiger.
- 10) 1. ... ♜h5+ 2. ♜g1 ♙c5+ 3. ♜f1 ♜h1# Doppelschach und Jagen. Figurengewinn mit 1. ... ♜xe2 würde auch gewinnen, auch wenn Weiß nicht 2. ♜h3 ziehen könnte.
- 11) 1. b8♜+ ♜d6 (1. ... ♜c5 2. ♜a6+) 2. ♖g3+ Jagen und Röntgenschach.

- 12) 1. ♖d4 ♗e1 (1. ... ♙xd4 2. ♗xe2) 2. ♗d8#. Ein Doppelangriff mit zwei Figuren. Der Springer greift die Dame an und die Dame droht matt auf d8. Die Fesselung über die e-Linie ist schon wesentlich; stelle ♖c4 nach f4 und Weiß hat nichts.

5

- 1) 1. ... ♙xg2+ 2. ♖xg2 (2. ♖g1 ♙c5+ 3. ♙d4 ♙xh3) 2. ... gxf6+. Gegenangriff ist die einzige Verteidigung gegen die weiße Mattdrohung.
- 2) Der weiße Übermacht ist klar. Schwarz hat schon Verteidiger. Weiß kann auf mehrere Art und Weise gewinnen (es ist gut, dass zu spüren). Für die Erste ist Hilfe des Doppelangriffs nötig und ist für Stufe 4 der geeignete Weg: 1. ♙g6 ♗xf5 (nach 1. ... ♙xg6 entscheidet die Bauerngabel 2. fxg6+) 2. ♙g7+ ♖h8 3. ♙g8+ ♖h7 4. ♙h8+ oder 4. ♗g7+). Der zweite Weg ist 1. ♙b8 (1. ♙c8 ist in den meisten Fällen ungefähr gleich; dumm ist 1. ♙e8, weil e7 zwei Mal gedeckt ist). Wie Weiß nach 1. ... ♙g7, 1. ... ♗g7 und 1. ... ♙f8 gewinnen muss, ist lästig. Der Zug 2. ♙xb7 lenkt den verteidigenden Turm weg und gewinnt (hartnäckig ist zwar 1. ... ♙f8 2. ♙xb7+ ♖h8 3. ♙g7 ♗d8 4. ♗d2!)
- 3) 1. ♖xf6+ ♙xf6 2. ♙xe5. Ein siegreicher Abzugsangriff, weil den Läufer gefesselt wird.
- 4) Es ist unwahrscheinlich, dass der g-Bauer ein Gefahr sein kann. Das stimmt, nach 1. g6 ♖h6 2. g7 ♗c3 ist das weiße Ende nahe. Remis machen ist also das höchst Erreichbare. Zum Glück kann Weiß auf geschickte Weise seine Figuren verschenken:
1. ♙g6+ ♖xg6 2. ♖e5+ dxe5 Patt (*Blumenbach 1909*)
- 5) 1. ♙xd3 ♗xd3 2. ♗xd3 ♙c1+ 3. ♗f1 gewinnt für Weiß.
- 6) Berücksichtige beim Schach aufheben immer die Möglichkeiten des Gegners.
1. g3. Dieser Bauernzug ist der beste. Die Drohung 2. ♙c8+ erzwingt 1. ... ♙e8 und nach 2. ♙c7 gewinnt Weiß in jedem Fall einen Bauern und die Schwerfiguren bleiben weiterhin aktiv.
1. ♙c7. Sich freiwillig in einer Fesselung stellen, ist nahezu nie vernünftig und hier durchaus nicht: 1. ... ♙c6.
1. ♗c7. Sieht ganz stark aus, aber ist nicht mehr als ein anständiger Zug. Nach 1. ... ♗xc7 2. ♙xc7 h6 3. ♙xb7 würde das stimmen. Schwarz zieht aber 1. ... ♙e8 (schlagen ist nicht Pflicht und es geht kein Bauern verloren (auch wenn das Endspiel schwierig für Schwarz bleibt).
- 7) Was ist der Unterschied zwischen den zwei Königszügen? Schwarz muss sich auf das Eingreifen des Turms via a4 vorbereiten. Dazu muss Feld h7 leer bleiben: 1. ... ♖h8 (1. ... ♖h7 2. ♙a4 ♙e1+ 3. ♗xe1 ♗xc2 4. ♙g4) 2. ♙a4 ♗xc2 3. ♙h4+ ♗h7. Die zwei übrigbleibenden Türme sind stark genug für Remis.
- 8) 1. ... f3+ 2. ♗xf3 (Vordermann hinlenken und fesseln) oder 2. ♖xf3 ♙d5+ (wegjagen + Material) oder 2. ... ♙xg4+ (Ablenken + Material).
- 9) Zwei Läufer reichen, um mattzusetzen, einer nicht: 1. ♖f2 ♙h3 2. ♖g3 ♙g4 3. e4+ ♖xe4 4. ♖xg4.
- 10) 1. ... ♖xf4 2. ♗xf4 ♙g5 3. ♗g3 ♙xc1. Hinlenken und Röntgenangriff. (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren) (*Kaljagin 1989*)
- 11) 1. ♙e5+! ♗xe5 2. ♗g6#. Matt in zwei durch Blockieren.
- 12) Aufgabe ist zu schwierig für Stufe 4. Zieht um in die nächste Stufe. 1. ... ♖xd4 2. ♖xd4 ♗c5 (weshalb nach c5 und nicht nach b6?) Das war die geplante Aufgabe, und das Diagramm sollte in diesem Moment genommen werden, ist es aber nicht. Nach 2. ... ♗b6 3. ♗b4 deckt Weiß den Läufer mit Tempo. Durch die Drohung 4. ♗xf8+ und matt hat Schwarz keine Zeit, auf d4 zu schlagen) 3. ♙d1 ♙xd4 4. ♗xd4 ♗xb5. Doppelangriff und Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen.

6

- 1) 1. ♖f5+ exf5 2. ♖d5+ (Ablenken und Doppelangriff: Springer)
- 2) 1. ♖f2 (1. ♖e2? ♙b5+ 2. ♖e3 ♙e1+ 3. ♖f3 ♙f1+) (Schach aufheben und Zufuhr neuen Angreifer vermeiden)
- 3) 1. ♖f6+ gxf6 2. ♗xf6 (Königsangriff: Zugang)
- 4) 1. ... ♗f1+ 2. ♙xf1 ♖e2# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren) (*Najer-Nepomniachtchi, Moskau 2006*)
- 5) 1. ... ♖xf3+ (1. ... ♗xd4+? 2. ♗xd4) 2. ♖f2 ♗xd4+ (2. ... ♖xd4? 3. ♖xc5) (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 6) 1. ... ♗b8+ 2. ♖g2 (2. ♗g3 ♙h1+ 3. ♖g2 (3. ♖xh1 ♗xg3) 3. ... ♙g1+ 4. ♖xg1 ♗xg3+) 2. ... ♗g8+ 3. ♗g4 ♗xa2+ (Jagen und Doppelangriff: Dame)
- 7) f6 ♙g8 2. ♗g7+ ♙xg7 3. hxg7+ ♖g8 4. ♖e7# (Königsangriff)
- 8) 1. ... ♙c1+ 2. ♖h2 ♗xd6 (Verteidigung gegen Fesselung)
- 9) 1. f5. Logisch, zerstört die Bauernstruktur. Der Springer kann wegen 2. ♖f4 nicht weg.
1. ♙ae1. Gesunder Entwicklungszug, aber Schwarz zieht 1. ... ♖cd4. Auch nun muss Weiß schnell f5 ziehen. Dann doch besser direkt.
1. ♙ad1. Auch nun muss später f5 gespielt werden.
- 10) 1. ... ♙g6 (1. ... ♙xf3 2. ♙a8+ ♖h7 3. ♙d3+) (Verteidigen durch Wegziehen)
- 11) 1. ... e5 2. ♗c4 (2. e4? ♗xd7) 2. ... ♙xd7 (2. ... ♙ac8 3. ♗b3) 3. ♙xg6
- 12) 1. ♖g6+ ♖xg6 2. ♙xc4 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)

7

- 1) 1. ♙xb6 cxb6 2. ♙g1+ ♖f6 3. ♙xg8 (Schlagen und Röntgenschach)
- 2) 1. ♙g5 ♖g7 2. b4 axb4 3. axb4 (Freibauer einlösen)
- 3) 1. ♙f6 (Königsangriff: Abtauschen Verteidiger)
- 4) 1. ... ♙d8 2. ♙xd8+ ♗xd8 (Verteidigung gegen Ausschalten der Verteidigung)
- 5) 1. ... ♗xf4+ 2. ♙xf4 ♙e3+ 3. ♖b1 ♙xd1# (Matt in drei)
- 6) 1. ♙f3 ♙d5 2. ♙c8 (Freibauer einlösen)

- 7) 1. ♖c7 (Richten und Doppelangriff: Springer)
- 8) 1. ♜a4. Der stärkste Zug. Der Bauer a7 ist nicht zu decken, denn 1. ... a6 2. ♖b6+ und 1. ... ♜b8 2. ♜xd7 sind nicht möglich.
 1. ♜c3. Figuren am Angriff zu beteiligen ist ein guter Plan. Großer Vorteil für Weiß, denn Schwarz hat zu wenig Verteidiger.
 1. ♜a3. Nur eine Drohung: 1. ... ♜b8 reicht aus.
- 9) 1. ♜f4 ♜g7 2. ♜xe5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 10) 1. ... ♜f4+ 2. g3 ♜f3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 11) 1. ♙b5 ♜e6 2. h3 (Unterbrechen und Fangen) (*Kuijf-Van Oosterom, Utrecht 1993*)
- 12) 1. ♙c7+ ♜xc7 2. ♜e8+ (Hinlenken und Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)

8

- 1) 1. ♙xg7 ♖xg7 2. ♖h5 ♜e5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 2) 1. ♙xd5+ (1. ♜e8+? ♜xe8+) 1. ... ♜xd5 2. ♜e8+ ♜f7 3. ♜f8# (Matt in drei)
- 3) 1. ... ♖f4+ 2. ♜g3 ♖d3 3. ♜d2 ♖xe1 (richten und Doppelangriff: Springer)
- 4) 1. ♙c2 f1 ♜ 2. ♙d3+ ♜xd3 (Verteidigung durch Patt)
- 5) 1. ♜a4. Verhindert, dass Schwarz einen Angreifer abtauscht. Doppeldrohung.
 1. ♙e3. Gespielter Zug, aber nach 1. ... ♙xd6 2. exd6 steht Weiß nur aktiver. Zwar später 1-0 (*Lisitsin-Kholmov, Kiev 1954*)
 1. ♜b5 droht viel (u.A. ♜e8+, ♜a6), aber den Springer schlagen, klärt das alles.
- 6) 1. ♙b1 ♜d3 2. ♜a2 (Fesselung: Fesseln)
- 7) 1. ... ♜xd5 2. exd5 (2. ♜xd5 fxe6) 2. ... ♙e5 (Kombination von Doppelangriff: Läufer, Hinlenken und Abzugsangriff)
- 8) 1. c3+ (1. cxd3? ♜f2+) 1. ... ♜xc3 (1. ... ♜xc3 2. ♙xd6+) 2. ♙a5# (Hinlenken und Abzugsangriff, Wegjagen + Material)
- 9) 1. b7 (1. b4 c3 2. b7 c2 3. b8 ♜) 1. ... cxb3 (1. ... c3 2. b8 ♜ c2 3. ♜e5#) 2. b8 ♜ b2+ 3. ♜xb2# (Wettrennen) (*Didukh, Tarasiuk, Tkachenko 2015*)
- 10) 1. ... h6 2. ♜g6 ♖e7 (Jagen und Doppelangriff: Springer)
- 11) 1. ♜xd7 ♜h6 (1. ... ♜xd7 2. ♜d1+) 2. ♜xa7 (Freibauer einlösen)
- 12) 1. d5 exd5 (1. ... ♜xd5 2. ♙d4+) 2. ♙d4+ (Feldräumung und matt / oder Materialgewinn)

9

- 1) 1. ♖xh6+ ♙xh6 2. ♙h7+ ♜h8 3. ♖g6# (Matt in drei)
- 2) 1. ♜d6. Verhindert, dass Schwarz auch den Turm heran holt. Bei den zwei anderen Züge gelingt das schon. Nun kostet 1. ... f6 (1. ... ♜e7 2. ♜hd1 verliert noch mehr Material) 2. ♖xd7 ♜xd7 3. ♜xe6+ und 4. ♜xc6 Material, auch wenn Weiß für den Punkt noch tüchtig arbeiten soll.
 1. ♜he1 ♜e7 gefolgt von f6 und Schwarz kann sich auflockern.
 1. ♖d3 ♜e7 2. ♖c5 ♙c8. Der Springer ist ziemlich aktiv auf c5 (kontrolliert vorläufig den Läufer), aber die Stellung verstärken, ist schwierig.
- 3) 1. ... ♜h6 2. ♜xh6 ♜b6+ 3. ♜xb6 cxb6 (Verteidigung gegen Matt durch Abtauschen des Hauptangreifers)
- 4) 1. ... ♖e3+ 2. ♜g1 e5 (Abzugsangriff und Unterbrechen)
- 5) 1. ♖f6+ gxf6 2. ♜d5+ (Feldräumung und Doppelangriff)
- 6) 1. ... ♜f3+ 2. ♜g1 ♜e1+ (2. ... ♜g4+? 3. ♜f1) 3. ♜xe1 ♜xd5 (Batterie hinstellen und Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)
- 7) 1. ♙e4+ ♜c7 2. ♙g2 ♜xg2 (Remis durch Patt)
- 8) 1. ... c4 (1. ... ♜d6 2. ♜xa5 ♜c6 3. ♜a6) 2. bxc4+ ♜xc4 3. ♜xa5 ♜c5 (Randbauer)
- 9) 1. ... ♜f6 (Königsangriff: Figur heranführen) Nach einem Damenzug folgt 2. ... ♜g6.
- 10) 1. ♜c8 ♜b6 2. ♜e8+ Verwundbarkeit der Grundreihe ausbeuten.
- 11) 1. ... ♜xd4 2. ♜xd4 (2. ♜e2 f5) 2. ... ♖f3+ 3. ♜g2 ♖xd4 (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
- 12) 1. ♜xe8+ ♜xe8 2. exd5+ (Hinlenken und Abzugsangriff)

10

- 1) 1. ♜c6+ ♜d8 2. ♙f6 (Fesselung: Hintermann jagen und fesseln)
- 2) 1. ... ♜h4+ 2. ♜xh4 ♜h2+ 3. ♜g4 ♜h5# (Verteidigung gegen Matt)
- 3) 1. ... ♜f7 2. g6+ ♙xg6 3. e8 ♜+ ♜xe8 4. g8 ♜+ (*Salai 1978*)
- 4) 1. ♜xf6 gxf6 2. ♜g4+ ♜h8 3. ♙xf6# (Königsangriff - Zugang - Mattbild: ♜ ♙)
- 5) 1. ♜g6+ (1. ♖xg5 ♜xe7) 1. ... ♜xg6 2. ♖f5# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 6) 1. ♜g2 (1. b7 ♜b2) (Verteidigung gegen Drohung)
- 7) 1. ... ♜h7 (1. ... ♜f8 2. ♜h6+; 1. ... ♜h8 2. ♜h6+) 2. ♜f5+ ♜g7 3. ♜g5+ ♜h7= (Verteidigung gegen Königsangriff)
- 8) 1. e5 ♜d3 (1. ... ♜g6 2. ♖f8+) 2. ♖f4+ (Doppelangriff: Springer und Zugzwang) (*Fedortshak 1951*)
- 9) 1. ... ♜xe6 2. ♜xe6 ♜f7 3. ♙xd6 ♜xe6 (3. ... ♜g5+ 4. ♙g3 ♜xe6) (Hinlenken und Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
- 10) 1. ♙xd5 ♜xd5 2. ♜c3+ ♜g8 3. ♜xa5 (Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen und Doppelangriff: Dame)
- 11) 1. ... ♖h5. Mit Doppeldrohung: Schlagen auf g3 und c3. 2. ♙f4 e5 hilft nur kurz.
 1. ... a5 Auf dem Damenflügel etwas Raum gewinnen und ein eventuelles b4 weniger attraktive machen. Kurzum, spielbar, aber nicht der beste Zug.
 1. ... d4. Unlogisch, die Diagonale des ♙g7 abzuschließen. Der Springer muss nur zeitweise auf ein schlechteres Feld. Die

Sperre hingegen kann Schwarz schwierig ohne Hilfe rückgängig machen..

- 12) 1. ... ♖h3+ 2. ♜g5 f6+ 3. exf6 ♙h6# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)

11

- 1) 1. ... ♖xe1+ 2. ♜h2 ♖e5+ 3. g3 ♖h8 (Verteidigung gegen Matt)
2) 1. g5+ ♜xg5 (1. ... ♖xg5 2. ♖h8#; 1. ... ♗xg5 2. ♖xf6+) 2. ♜e4+ (Hinlenken, Doppelangriff: Springer, Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Blockieren)
3) 1. ♜xd4 exd4 2. ♗xc5 ♖b6 3. ♗b5 (Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
4) 1. f6 ♗g8 2. ♙c7. Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
5) 1. ♖xb6+ axb6 2. ♜d8+ (Räumen und Doppelangriff: Springer)
6) 1. ♙g4 (1. ♙f3? ♜g3+ 2. hxg3 hxg3+) (Verteidigung gegen Drohung)
7) 1. ... ♙xd4 2. ♜xd4 g5. Die weißen Bauern sind ungefährlich, weil der schwarze König nahe ist. Der g- und h-Bauer nach vorne ziehen, ist alles. Weiß muss zuerst den b-Bauer beseitigen.
1. ... g5 2. e6. Früher verpassten Schachspieler das eine und das andere (*Cochrane-Mahescandra, Kolkata 1855*).
1. ... ♜g8. Zu langsam, nun ist der weiße König rechtzeitig auf die andere Seite zurück: 2. ♙xc3 bxc3 3. ♜d3 g5 4. ♜xc3
8) 1. ... ♜g6 (1. ... exd5 2. ♜xf5) 2. dxe6 ♜f6 3. e7 ♜xe7 4. ♜xf5 ♜d6 (das Quadrat)
9) 1. ♙xd4 ♜h7 2. ♖xg6 exd4 (Entfesselung)
10) 1. ... ♗xb6 2. ♗xb6 ♗c1+ 3. ♜e2 ♜xb6 (Zwischenzug)
11) 1. ♙g7+ ♗xg7 (1. ... ♜xg7 2. ♖xh7+ ♙xh7 3. ♗xh7#) 2. ♖xh7+ ♗xh7 3. ♗xh7# (Matt in drei)
12) 1. ♙xb7 ♗xd2 2. ♙f3 ♖h2 3. ♖c7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

12

- 1) 1. ♜e7 ♗g8 2. ♜g6+ hxg6 3. ♖h4# (Königsangriff, Unterbrechen und Zugang)
2) 1. ♖f4! Der Punkt h7 ist nicht zu decken, also Dame aktivieren. 1. ... a5 (1. ... ♜e6 2. ♖h4 h6 3. ♜d5+) 2. ♖h6
1. ♙xa7 ♜e6 und Schwarz kann wieder Figuren bewegen.
1. h3. Ein Wartezug, der Schwarz die Gelegenheit gibt 1. ... h6 zu ziehen (und g5 nach ♖f4).
3) 1. ... ♜h4 2. f5 ♙xf5+ 3. ♜f4 ♙xd3 (3. ... ♜g6+ 4. ♜g5 ♙xd3) (Doppelangriff: Röntgenschach)
4) 1. ... ♗d5 2. ♗xd5 ♖xg4 3. ♗f5 Die einzige Verteidigung gegen den schwarzen Zwischenzug.
5) 1. ♙c7+ ♗xc7 (1. ... ♜xc7 2. ♖d6#) 2. ♖f8# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
6) 1. ... ♜d6 2. ♙xc6 ♜xc6 3. ♜e5+ ist relativ am Besten (Verteidigung gegen Fesselung)
1. ... a6? 2. ♜e5+
1. ... f6? verliert nach 2. c4 und 3. d5.
7) 1. ... ♗xc1 2. ♗xc1 ♖a3 3. ♙xb7 ♖xc1+ (Hinlenken und Doppelangriff: Dame)
8) 1. ♗d8+ ♗xd8 2. ♗f8+ (Freibauer einlösen)
9) 1. ... ♜f7! Königszüge sind nicht immer unheimlich. Eine einfache Wahl, weil die andere Züge Material verlieren.
1. ... ♙d7 2. ♜xc7+ ♜d8 3. b5 Der Springer auf c7 ist indirekt gedeckt.
1. ... c6. Der Normalzug, der nach 2. ♜d5 Material kostet (auch wenn es nicht ganz viel ist).
10) 1. ... ♖c8+ 2. ♜h4 ♖g4# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)
11) 1. ... ♜f7 (1. ... ♜h8 2. ♜g6+ hxg6 3. ♗h4#) (Schach aufheben) Möglichkeiten des Gegners in Betracht ziehen.
12) 1. f3 (1. f4? h4 2. gxh4 gxf4 3. h5 f3 4. h6 f2 5. h7 f1 ♖) Ein aktiver König kann viel Schaden anrichten, also ist behutsames Spiel nötig: 2. ♜d3 3. ♜b3 ♜e3 4. h4. Es muss ein Randbauer übrig bleiben. Der weiße König ist rechtzeitig auf f1.

13

- 1) 1. ♜h7+ ♜e7 2. ♙f6+ ♜e8 3. ♗g8# (Matt in drei: Figuren heran)
2) 1. ♜xe6 fxe6 2. ♖xe4 Fesselung: (Ausschalten der Verteidigung und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
3) 1. ♖a1+ ♗g7 2. ♗xh7+ ♜xh7 3. ♖h1+ ♜g6 4. ♖h6# (Königsangriff: Figuren heranholen und Zugang)
4) 1. ... ♗ce8 (1. ... ♗cd8? 2. ♙xg4 exf4) 2. ♙g3 (2. ♙xg4 exf4) 2. ... ♜h6 3. ♗xe5 ♜xf5 (Verteidigung gegen Doppelangriff)
5) 1. ... ♙a4+ 2. ♜c4 ♙b5+ 3. ♜b3 ♙xe2 (Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
6) 1. ... gxf6 Notwendig, weil Damenverlust droht. Der f-Bauer hat Einfluss auf das Zentrum und die leichte Schwächung ist bei weitem nicht tödlich.
1. ... 0-0 lässt nach 2. ♙g5 die Dame fangen.
1. ... ♖xf6 erlaubt einen Doppelangriff: 2. ♖h5+ ♖g6 3. ♖xc5
7) 1. ... b5 2. ♙xb5 a6 (oder 2. ... ♗c5; 2. ... ♗b6 3. cxd5 ♗xb5 4. dxe6 verliert einen Bauern) (Verteidigung gegen Fesselung)
8) 1. ... fxg3 (1. ... hxg3 2. ♜g1) Remis, denn Pattgefahr verhindert den Gewinn. Gefahr ist, dass Schwarz seinen aktiven König überschätzt und mit dem h-Bauern schlägt. Er verliert dann sogar.
9) 1. ♙xd7 (1. c4 ♖xb5 (1. ... ♖d6 2. c5)) 1. ... ♖xd7 2. ♖xe4. Am Ende der Schlagzüge stellt sich heraus, dass ♙b7 gefesselt ist.
10) Zeichnung
11) 1. ♙d5 ♖xd5 (1. ... ♗xd5 2. ♖c8+ ♖xc8 3. ♗xc8+) 2. ♖xd5 ♗xd5 3. ♗c8+ (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen und Ablenken + Matt)
12) 1. ♗b8+ ♗c8 2. ♖b7 Verwundbarkeit der Grundreihe ausbeuten.

14

- 1) 1. ♖a5+ ♜b8 2. ♜a6+ (Jagen und Doppelangriff: Springer)
- 2) 1. ♙d4 ♙g5 2. ♗xf8+ ♜xf8 3. ♙xe5 ♙xf4 4. ♙xf4 (Fesselung: Fesseln und Zwischenzug)
- 3) 1. ♗e7 ♜g8 2. ♗xf8+ (oder 2. ♜h6+ ♜g7 3. ♗xf7+ ♜xh6 4. ♗h4#) 2. ... ♗xf8 3. ♜h6+ (Königsangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 4) 1. ♗a7 (1. ♗xd7+ ♜xd7 2. ♜d3 f4 3. ♜e2 (3. ♜e4?? f3 4. gxf3 g3 5. hxg3 h3)) 1. ... f4 2. b7 (Freibauer einlösen)
- 5) 1. ♗hf1 ♜b7 2. ♗f2 (Verteidigung gegen Fesselung)
- 6) 1. g4+ ♗xg4 2. ♗h7# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 7) 1. ♗xb6 (1. ♗bxc3? ♗xc3 2. ♗xc3 ♗b1+) 1. ... axb6 2. d6 ♗d8 3. ♗xc3 (Freibauer einlösen)
- 8) 1. ... ♗d8 2. ♙xd8 ♙xd1 3. ♙a5 ♙f6 (Verteidigung gegen Freibauer) (*Ris-Michielsen, Schagen 2003*)
- 9) 1. ♜e2. Der schwarze Läufer muss f6 weiter decken, aber nach diesem Zug geht das nicht mehr: 1. ... ♙xb2 2. ♗a2 ♙e5 3. d4
1. ♜d1. Gute Idee, nur schade, dass Schwarz 1. ... d5 ziehen kann. Schwarz hat Glück, dass er nach 2. c3 ♙e5 3. d4 ♜xe4 ziehen kann.
1. ♗g3. Nach 1. ... ♜e8 kann Schwarz, wenn nötig, seinen Läufer zurückziehen.
- 10) 1. ... ♙xd4 2. ♗xd4 e5 3. ♗xe5 ♗xe5 4. fxe5 ♙xh3
- 11) 1. ♗g5 ♜d7 2. ♗e7. Die Dame aktivieren gewinnt schnell. Das gewaltsame 2. ♗xd7 ♗xd7 3. ♗f6 ist verfrüht.
- 12) 1. ♜xf7 ♜xf7 2. ♙g6+ ♜g8 3. ♗xe6 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger).

15

- 1) 1. ... ♜e4! (1. ... g3? 2. h5 ♜g5 3. ♜xg3 ♜xh5 4. ♜f4 ♜g6 5. ♜e5 ♜f7 6. ♜d6 ♜e8 7. ♜c7 ♜e7 8. ♜xb6 ♜d6 9. ♜a7; 1. ... ♜e5!; 1. ... ♜f5? 2. ♜g3) (Zugzwang vorbeugen)
- 2) 1. ♗d5. Verhindert, dass Schwarz alle Türme tauschen kann und verhindert ♗xc4. Nach 1. ... ♗xd5 kann Weiß wählen mit welchem Bauern er zurückschlägt. Weiß muss zwar verhindern, dass Schwarz den Springer auf d6 bekommt.
1. ♗xd6 ♗xd6 gibt Schwarz die d-Linie und der Druck auf e4 bleibt.
1. ♗e2 ♗xd1 2. ♗xd1 ♗xd1 3. ♗xd1 ♗xc4 ist sicher falsch.
- 3) 1. ♗a8+ ♜g7 2. ♗a7+ ♜f8 (2. ... ♜xf6 3. ♗f7#) 3. ♗f7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 4) 1. ♜d5 ♙xd5 2. cxd5 (2. ♙xd5 ♗xd5) (Doppelangriff verhindern)
- 5) 1. ... ♜h7 (1. ... ♜f8? 2. ♗h6+; 1. ... ♜h8? 2. ♗h6+) (Schach aufheben)
- 6) 1. ♗h1+ (1. ♗f8+? ♗xf8 2. ♗h1+ ♙h3+) 1. ... ♜g8 2. ♗f8+ ♗xf8 (2. ... ♜xf8 3. ♗h8#) 3. ♜e7# (Königsangriff)
- 7) 1. ... ♗c3 2. ♗xc3 ♙xc3 (Doppelangriff: Läufer)
- 8) 1. ... ♗c1+ 2. ♙f1 ♜e3 3. ♜d1 ♗xd1 (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 9) 1. ♜xd5 (1. ♗d1? ♜xc3) 1. ... ♗xd5 2. ♗d1 (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 10) 1. ... ♗xc3 2. bxc3 ♜xc3+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
- 11) 1. ... ♜g4+ 2. hxg4 ♗h1+ 3. ♜g3 ♗xh6 (Verteidigung gegen Matt)
- 12) 1. ... ♜xc5+ 2. dxc5 ♗e4+ 3. fxe4 fxe4# (Matt in drei)

16

- 1) 1. f5 gxf5 2. ♜xf5+ ♜h7 3. ♗f7+ Kombination von Unterbrechen, Doppelangriff und matt
- 2) 1. ♗xd4 cxd4 2. ♜f6+ (Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen und Doppelangriff: Springer) Figur aktiv: Turm
- 3) 1. ... ♗he8+. Der einzige Zug, der verhindert, dass Weiß einen Springer auf e4 setzt oder bekommt. Nun muss Weiß mit dem König ziehen und der Läufer hat eine extra Wahl: 2. ♜f1 (2. ♜e4 ♗xe4+) 2. ... ♙d1.
1. ... ♙f5. Weiß zieht 2. f3 und setzt den Springer auf e4. Die Aktivität der schwarzen Figuren ist dann bedeutend geringer.
1. ... ♙h5. Weiß setzt den Springer auf e4 und rochiert. Weiß hat dann Zeit, seine Entwicklung zu beenden.
- 4) 1. ... ♗xa3+ 2. ♜b1 (sonst Matt in zwei) 2. ... dxc3 (keine Angst haben, nicht jedes Abzugsschach ist tödlich) 3. ♙xf5+ ♜f8 (Königsangriff)
- 5) 1. ... ♜xg3+ 2. ♗xg3 ♗xe4 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 6) 1. ... ♗a1+ (1. ... ♗h8 2. ♗a2 ♜xe3 3. ♗g5=) 2. ♜f2 ♗h1 3. ♜g2 ♜xe2 (3. ... ♗h2+ 4. ♜xh2 ♜xe2 5. h4; 3. ... ♗xh3 4. ♗a2 ♗xe3 5. ♗a5) 4. ♜xh1 ♜xe3 5. h4 ♜f2. Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte stand Figuren.
- 7) 1. ♗c7+ ♜b8 2. ♗xb7+ ♜c8 3. ♗b8# (3. ♗d7+ ♗xd7 4. ♗b8#) (Jagen und Doppelschach)
- 8) 1. ... ♜xe5 2. ♜xe5 ♙xb5 3. ♗b3
- 9) 1. f3 (1. ♗xd8 ♗xd8) 1. ... ♗xd1 2. fxe4 ♗xe1+ 3. ♜f2 (Verteidigung gegen Ausschalten der Verteidigung)
- 10) 1. d6 cxd6 2. ♙xf6 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 11) 1. ... ♜c5 2. ♗e3 ♜bd3+ (Zwischenzug)
- 12) 1. ♗c1 (1. ♜h2? ♜xf3+ 2. gxf3 ♙e5+; 1. ♙c1? ♜d3) (Schach aufheben)

17

- 1) 1. ... ♜d7 (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. ♜g5 h6 2. ♗g6 (Königsangriff)
- 3) 1. ... ♗xb4 2. ♗xb4 ♗xe3 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 4) 1. exd5+ ♜xd5 2. ♙e4+ ♜e6 3. ♙xc6 (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenschach)

- 5) 1. ♖g8+ ♗xg8 2. ♕f6+ ♖g7 3. ♚d8# (Matt in drei)
- 6) 1. d4+ ♜b7 2. ♞xf7+ (Jagen und Doppelangriff: Dame)
- 7) 1. ♕d5 ♞xd5 2. ♞f8+ ♞g8 3. ♞xf6+ (Verteidigung gegen Doppelangriff)
- 8) 1. ... ♞xf7 2. ♖g1 ♖c5 3. ♞g4 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)
- 9) 1. ... ♞h3+ 2. ♜g2 ♖g8+ 3. ♜f1 (3. ♜f2 ♞f3+) 3. ... ♞f3+ 4. ♚f2 ♕h3+ 5. ♜e2 ♞xg1 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
- 10) 1. ... f5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur) Nur so behält Schwarz Material mehr.
 1. ... c4 Falscher Zwischenzug. Die Bauernstruktur schwächen ist nicht zu empfehlen, wenn es eine gute Alternative gibt. Die d-Linie kommt frei. Nach 2. ♕c2 f5 3. ♜f2 fxe4 4. ♞he1 d5 5. ♞ad1 verliert Schwarz schnell zwei Bauern.
 1. ... d5? scheitert an der Schwäche der Grundreihe: 2. 0–0–0 dxe4 3. ♕xe4 ♜a6 (3. ... ♞xe4? 4. ♚d8+ ♞e8 5. ♞xe8#)
 4. ♕xa8 ♞xa8 5. ♞he1
- 11) 1. ♕xc6 ♞xc6 (1. ... ♕xc6 2. ♞e5+) 2. ♜d4 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 12) 1. ♜g1 (1. h3 h5 2. ♜g1 ♜f3 3. hxe4 hxe4 4. ♜h2 ♜f2) 1. ... ♜f3 2. ♜f1 (Verteidigen). Weiß darf g3 nicht schwächen.

18

- 1) 1. ... ♞xe4 2. ♞xe4 ♕f5 3. ♞h4 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)
- 2) 1. ... ♕b7 (1. ... ♞be6 2. ♞xa6; 1. ... ♞xa7 2. ♞xb6 ♞a8 3. ♞c5) (Verteidigung durch Gegenangriff)
- 3) 1. f7 ♜e7 2. ♜f3+ ♜xf7 3. ♜xg2 (Freibauer einlösen)
- 4) 1. ♜xd4! 1. ... exd4 2. ♞xh5 dxc3 3. ♕xc3 Gewinnt einen Bauern.
 1. ♜xe5 ♕xe5 2. ♞xh5 ♞f6 Gewinnt keinen Bauern wegen der Fesselung von ♜c3.
 1. ♜a4 Nicht geschickt. Nach Abtausch auf b2 steht der weiße Springer schlecht.
- 5) 1. ♞b5+ ♖c5 2. ♞e4# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 6) 1. ♕c6 ♜d8 (1. ... ♞xc6 2. ♞xb7+ ♜d8 3. ♜xc6+) 2. ♕xb7
- 7) 1. ♞xe4 fxe4 (1. ... ♞d1 2. ♞e5+) 2. ♞g4+ (Doppelangriff: Dame und Zugang)
- 8) 1. ♞xb5 axb5 2. ♞ea3 (Königsangriff und Zugang)
- 9) Zeichnung
- 10) 1. ... ♕xe4 2. ♞xe4 ♕xc3+ (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 11) 1. ♜xd6+ ♜e7 2. ♞xd7+ ♜xd7 3. ♜xb7 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. ♞f8+ ♞xf8 2. ♞xf8+ ♜h7 3. ♜f6+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

19

- 1) 1. ... ♞f2 Gesunder Zug.
 1. ... ♕d4 2. ♞d1 kostet Material.
 1. ... ♞e8 2. ♞e1 kostet Material wegen der Batterie über die e-Linie.
- 2) 1. ♞c8 ♞d6 (1. ... ♞a3 2. ♞d8) 2. ♞c7) (Fangen)
- 3) 1. ... ♞c3+ 2. ♞c2 ♞xc2+ 3. ♜xc2 ♞c3# (Matt in drei)
- 4) 1. d5 exd5 2. d4 (Zugzwang)
- 5) 1. ♕xc5+ ♞xc5 2. ♜b3 ♕xd5 3. ♜xc5 (3. cxd5? ♞e3) 3. ... bxc5 4. ♞xc5 (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 6) 1. h7+ ♜h8 2. ♞f3 Schlüsselfelder erobern.
- 7) 1. ♜b5+ ♕xb5 2. ♞a8+ ♜b6 3. a5# (Verteidiger Ablenken, blockieren) (*Golubev 1999*)
- 8) 1. ... ♞e4 2. fxe4 (2. ♞xe4 fxe4 3. f4 ♞xf4) 2. ... ♕xe5+ 3. ♜h1 ♕xa1 Kombination von Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen und Doppelangriff.
- 9) 1. ♞d7 ♞xd7 2. ♜f6+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
- 10) 1. ♜g1 (1. ♜e3? ♜d5+ 2. ♜d4 ♞c4+ 3. ♜d3 ♞f4+; 1. ♜e1? ♜g2+ 2. ♜d1 ♜e3+ 3. ♜e1 ♞e2#) 1. ... ♞c1+ 2. ♜f2 (Schach aufheben und Remis gestatten) Nicht wie ein Dummkopf auf Gewinn spielen, weil das verliert.
- 11) 1. ♞g5 ♞f3 (1. ... ♞xf6 2. ♞xg4) 2. ♞g1 ♞xf6 (2. ... ♞xf6 3. ♞xh5+) 3. ♞g7+ ♜h8 4. ♞g8+ ♜h7 5. ♞g7# (Königsangriff mit Schwerfiguren)
- 12) 1. ♞a8 ♞xa8 2. ♞xe5 ♞b7 3. ♞xe8# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)

20

- 1) 1. ♜e6+ ♜e7 2. ♜c5! (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren und Freibauer einlösen) (*Gorgiev 1929*)
- 2) 1. ♞f8+ ♜xf8 2. ♞e7+ ♜g8 3. ♞d8+ (Magnet)
- 3) 1. ♕d7+ ♕xd7 (1. ... ♜b8 2. ♕xf5; 1. ... ♜d7 2. ♞g8+ ♜f8 3. ♞xf8+ ♜d7 4. ♞xf5) 2. ♞g8+ ♕e8 3. ♞xe8+ ♜d7 4. ♞xe5 (Hinlenken und Doppelangriff)
- 4) 1. ♕f1 ♜e4 (auch 1. ... ♜f6+ 2. ♜f5 ♜e4 3. ♕xh3 ist harmlos) 2. ♜xh5 (2. ♕xh3? ♜xf4 3. ♕f1 ♜e6 4. ♕d3+ ♜e3 5. ♜f5 (5. ♜g3 ♜d4) 5. ... ♜c5) (Verteidigung gegen Freibauer)
- 5) 1. ♞xd7 ♕xd7 2. ♕b6 (2. ♞xd7? ♞c8 3. ♞d8+ ♞xd8 4. ♕xd8 ♞d7) Kombination von zweifachem Angriff, Fesselung vermeiden, Zwischenzug und Wegjagen + Material (*Campora-Izquierdo, Asuncion 2003*)
- 6) 1. e5 ♕xf3 2. exd6+ (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material und Zwischenzug)
- 7) 1. ♞c2 (1. ♕c2+? f5 2. ♜xg2 d3) 1. ... ♞xc2 2. ♕xc2+ f5 3. ♜xg2 Kleiner Plan
- 8) 1. d5 a6 6. ♞xc4 ♜e5 7. ♞d4 und Weiß ist nur wenig schlechter.
 1. ♞xb7 ♜xd4 und Weiß verliert Material; 3. ♜a3 ♞b8 4. ♞a6 e5

1. ♖xf5 ♜xd4 2. ♖e4 ♜f6 und die Dame muss die Deckung von c2 aufgeben.
- 9) 1. ... ♜xe2+ 2. ♖xe2 (2. ♜xe2 ♖e6+ Ausschalten der Verteidigung durch Wegjagen + Material) 2. ... ♜e4 (Fesselung: Vordermann hinlenken und fesseln)
- 10) 1. ♜g5 (1. ♜f6+? ♙xf6+) 1. ... ♜f6 2. ♙xh7+ ♜h8 3. ♖xf8+ (Königsangriff - Abzugsangriff)
- 11) 1. ... ♜d2+ 2. ♜g1 ♜f1# (Jagen und Doppelschach)
- 12) 1. ... ♜a3+ (1. ... ♜c3+? 2. bxc3) 2. bxa3 (2. ♜a1 ♜xb5) 2. ... ♜c3+ (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff: Springer)

21

- 1) 1. ♖e2+ ♜xe2 2. ♜e4+ ♜f2 3. ♜e2# (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 2) 1. ... ♜c1+ 2. ♜xc1 ♖xc1+ 3. ♜b1 ♖xe3 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 3) 1. ... ♖g1+ 2. ♜xg1 ♙xg1 (Verteidigung gegen Matt)
- 4) 1. ♜c3+ ♜a3 (1. ... ♖xh2 2. ♜a4#) 2. ♖a2+ ♜xa2 3. ♜a4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 5) 1. ♖a7+ ♜c8 2. axb7+ ♜xb7 3. ♖a8# (Matt in drei)
- 6) 1. ... ♜d4 2. ♜fe1 (2. e4 ♖e6) 2. ... e4 Den Springer aktivieren ist richtig. Schwarz gewinnt etwas Zeit.
1. ... ♜fe8 Guter Entwicklungszug, aber Weiß macht ♜d4 weniger attraktiv mit 2. Le3.
1. ... b6 Guter Entwicklungszug, aber Weiß macht ♜d4 weniger attraktiv mit 2. Le3.
- 7) 1. ... ♖g4+ (1. ... ♜e2+ 2. ♙xe2) 2. ♜h1 ♜e2 (Königsangriff, Schwächung ausbeuten)
- 8) 1. ... ♜xe2+ 2. ♖xe2 ♙xh6 3. ♖e5 (Ablenken und Doppelangriff: Dame) (*Afek-Katz 1977*)
- 9) 1. ... ♜g2 (1. ... ♜e4? 2. ♜f2) 2. ♜e1 ♜xf4 (Schach aufheben). Gefühlsmäßig gehst du lieber nicht weiter ins feindlichen Lager. Gut rechnen ist dann gefordert.
- 10) 1. ♜e6 ♜d8 2. ♜d5! ♜xd7 3. b6 ♜c8 4. ♜c6 (Patt vermeiden)
- 11) 1. ... ♜xf5 2. ♜xf5 ♖e4 (2. ... ♖d1 3. ♜b2 ♖c1 4. ♜a2 ♖b1) (Hinlenken und Doppelangriff: Dame)
- 12) 1. ♜xg6+ ♜xg6 (1. ... ♜f8 2. fxe5 ♜xf2+ 3. ♜g1) 2. fxe5 (Zwischenzug)

22

- 1) 1. ... ♜xb2+ (1. ... ♖e7 2. ♖xg7#) 2. ♜xb2 ♖e7 (Verteidigen)
- 2) 1. ♜g6 fxg6 2. ♜xh6+ gxh6 3. ♖xh6# (Königsangriff - Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 3) 1. ♖c3. Aktive Dame auf der langen Diagonale aufrechterhalten, durchaus mit der Schwächung g6.
1. b4. Gewinnt einen Bauern, aber den hat Weiß weniger, also Damen abtauschen erlauben, ist nicht zu empfehlen: 1. ... ♖xf6 2. ♜xf6+ ♜f8 3. ♜xh7+ ♜g7.
1. ♖xd8. Nicht eine aktive Dame abtauschen.
- 4) 1. ... ♙a4 2. ♖f4 (2. ♖c3: diese Deckung würde der einzige Zug sein, wenn der schwarze König auf g8 stünde, nun unnötig) (Batterie hinstellen)
- 5) 1. ♜d2 ♖xd7 (1. ... ♖e7 2. ♜f5+) 2. ♜d3+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 6) 1. ♜e4 ♖xd4+ (1. ... ♜g4 2. ♜f6+) 2. ♜f2+ (Doppelangriff: Springer)
- 7) 1. ♜xe4 (1. ♖xf6 gxf6) 1. ... ♖xd4 (1. ... dxe4 2. ♖xe4+) 2. ♜f6+ (Batterie hinstellen und Doppelschach)
- 8) 1. ... ♖a6+ 2. ♜c7 ♜f7+ (Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
- 9) 1. ♖g5 e6 2. ♖xg4 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 10) 1. ♜e3 ♙d6 2. ♜fe1 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 11) 1. ... b4 (1. ... ♙xf3? 2. ♙xc5) 2. ♖xb4 ♙xf3 (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 12) 1. ... f6 (1. ... ♜xf2+ 2. ♜e5 ♜e7 3. ♜g7 ♜f3 4. e4) 2. ♜xh5 ♜xf2# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage der Figuren.

23

- 1) 1. ... ♖c6+ 2. ♜xg5 ♖c1+ (Doppelangriff: Röntgenschach)
- 2) 1. ... ♖h4+ 2. ♖xh4 ♜f3+ (Verteidigung gegen Matt)
- 3) 1. ♜e2! (Zugzwang – ein siegreiches Abzugsschach folgt)
- 4) 1. ♜xd8+ ♜xd8 2. ♖g4 ♜e5 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt)
- 5) 1. ♖h3+ ♜xh3 2. ♙xb5 (Verteidigung gegen Fesselung)
- 6) 1. ♙c6+ ♜f8 2. ♜xb2 (Wegjagen Verteidiger und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 7) 1. c4 ♖xc4 2. ♙b2+ e5 3. ♙xe5+
- 8) 1. ♜b3 ♜f3+ (1. ... ♜d1 2. ♜c2+ ♜b1 3. ♜c3+; 1. ... ♜d1 2. ♜c3+ ♜e1 3. ♜e2#) 2. ♜c3 ♜f1 3. ♜c2#
- 9) 1. ♖h3 Bauer zurückgewinnen ist am besten. Nach 1. ... ♜h8 2. ♜xf5 ♜g8 steht Weiß etwas aktiver.
1. ♜f3 Figuren heranholen ist eine gute Idee, aber nach 1. ... f4 2. ♜h3 ♖f5 hat Schwarz ausreichend Verteidiger.
1. ♖h5 Weiß möchte den Läufer heranholen, aber nach 1. ... f4 gelingt das nicht mehr.
- 10) 1. ♜f6+ ♜g7 2. ♖g5+ ♜h8 3. ♖h6
- 11) 1. ♜e5 (1. ♜e4? g3 2. hxg3 ♜xg3; 1. ♜e6 ♜g2 2. ♜f6 ♜xh2) (*Dvoretzky-Klovans, Tbilisi*)
- 12) 1. ... ♖d2+ 2. ♜f1 ♖d1+ 3. ♜xd1 ♜xd1#

24

- 1) 1. ... ♜h8 (1. ... ♜f7? 2. ♖g6+ ♜e7 3. ♖xg7+ ♜d6 4. ♖xd4+) 2. ♜g6+ ♜xh7 3. ♜xf8+ ♜g8
- 2) 1. ♖xb8 ♜xb8 2. ♜c7+ ♜f8 3. ♜xe6+ (Feldräumung und Doppelangriff: Springer)
- 3) 1. e5+ fxe5 2. ♖f8# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren) (*Nikolova-Chardin, Cappelle 2011*)

- 4) 1. ♖h8+ ♜xh8 2. ♗d4+ (Magnet)
- 5) 1. ♗d4 (1. ♗d7? ♗xh5) 1. ... f6 2. ♗c4+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 6) 1. ♜g4 ♗d8 2. e5 ♜h8 3. ♜f6 (Königsangriff, Figuren heran)
- 7) 1. ... ♜f6 2. ♗xd5 ♗b7+ 3. ♜g8 ♗b8+ 4. ♜h7 ♗b7+ (Verteidigung durch Dauerschach)
- 8) 1. ... ♜xc3 2. ♗xc3 b5 3. axb5 axb5 (Fesselung: Hintermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 9) 1. ... ♜h5. Nach 2. ♜xe8 ♜xf4 ist der Springer gefangen. Besser ist 2. ♙e5 ♜xe5 3. ♜xe5 ♗xc7, wonach alle weißen aktiven Figuren Stück für Stück verschwinden. Der Springer muss auch schnell zurück.
1. ... e5. Kostet nach 2. ♜xe8 eine Qualität. Der Springer 'entwischt' durch einen Abtausch auf f6.
1. ... ♙d7. Keine Lösung. Weiß schlägt auf f8.
- 10) 1. ... ♜fxe4 2. b4 ♜d6. Deshalb ist das Schlagen auf e4 richtig. Noch eine mögliche Folge 3. ♜b2 (3. ♙f1 ♜e6 4. ♜xe5 ♜d4 5. ♗b1 ♜c2 6. ♗e2 ♙f5) 3. ... ♜xc4.
- 11) 1. ... ♗c2 (1. ... ♗a2? 2. ♗c4; 1. ... ♗d3 2. ♗d1) 2. ♜d2 (2. ♗d1 ♜xe3) 2. ... ♜xe3 3. ♗xe3 ♗xd2 (Jagen und Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material) (*Thorell-Svensson, Jonkoping 1988*)
- 12) 1. ♗b3 ♜f3+ 2. ♗xf3 Abzugsangriff, wobei der Vordermann eine Drohung verhindert.

25

- 1) 1. ♜b6+ axb6 2. ♗c1 ♗c8 3. ♗xc8+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 2) 1. ♗f3. Die Dame aktivieren, führt zu großem Vorteil: 1. ... f5 (1. ... ♙f5 2. g4; 1. ... e6 2. ♗f6) 2. ♗h3
1. ♙b3. Guter Zug, auch wenn Schwarz nun mit 1. ... ♜c7 und ♜d5 einige Figuren in die Richtung des Königs ziehen kann.
1. a3. Verdirbt nichts. Es möchte Schwarz verleiden, 1. ... ♗xb2 2. ♜a4 zu ziehen.
- 3) 1. ♜e7+ ♗xe7 2. ♗xf5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken, Unterbrechen und Zugang)
- 4) 1. ... c4 2. bxc4 (2. ♙e2 c3; Richten und Doppelangriff: Bauer) 1. ... dxc4 (Abzugsangriff) 2. ... dxc4 3. ♙e4 ♜xe4 4. ♜xe4 c3
- 5) 1. ... d5 (1. ... e1♗? 2. b8♜#) 2. b8♗ ♗b4+ 3. ♗xb4 axb4 4. ♙xe2+ ♜b7 (Verteidigung gegen Matt)
- 6) 1. ♜g3 ♗g5 (1. ... ♗h3 2. ♜f5+ (Richten und Doppelangriff: Springer) 2. f4 (Angriff auf eine gefesselte Figur und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... ♜h8 2. ♗e5 f6 andere Züge helfen nicht (2. ... ♙xe5 3. f6; 2. ... ♗g8 3. ♗xg8+)
- 10) 1. g4 ♗h6 2. ♙f5 (Fesselung: Ausschalten der Verteidigung und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 11) 1. ♜c5+ ♜a5 2. ♗b7 ♙e7 3. b4# (Matt in drei)
- 12) 1. ... b5 2. ♗xb5 ♗b8 (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenangriff)

26

- 1) 1. ... ♗b4 (1. ... ♗b5 2. g5+ ♗xg5 3. ♗c6+) (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. ♗xb7 ♗xb7 2. ♗a8+ ♜e7 3. ♗a7 (Freibauer einlösen)
- 3) 1. ♙e6 ♗xe6 (1. ... ♜xe1 2. ♙xg4 ♗xe2 3. ♙xe2) 2. ♗xd2 (2. ♗xe6?? ♗xh2#) (Verteidigung gegen Fesselung)
- 4) 1. ♗c4. Abtauschen ja oder nein, ist die Wahl. Nein! Der schwarze König steht noch in der Mitte und der Damenzug gewinnt ein Tempo und noch ein Tempo nach 1. ... ♗c7 (1. ... ♙d7 2. ♜g5) 2. ♜b5.
1. ♗e2. Ist durchaus noch etwas nach 1. ... ♗c7 2. ♜b5 und 3. ♜d6+. Weiß steht gut, hat aber zu wenig Figuren im Angriff, um direkt zu gewinnen.
1. ♗xd8+ ♙xd8 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 5) 1. ♗d7 ♗e4+ 2. ♜h2 ♗e7 3. ♗xe7 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 6) 1. ♗xd2 ♙xd2 2. ♜f6+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken und Doppelangriff: Springer. Eine gefesselte Figur)
- 7) 1. ♗g8+ (1. Ld5 Txd5! 2. Lf8 Td7!; 1. ♗xf2? ♗d1+ 2. ♗f1 ♗g2#) 1. ... ♗xg8 2. ♙xg8+ ♜xg8 3. ♗xf2 (Verteidigung gegen Matt – Angreifer tauschen)
- 8) 1. ♙e3+ g5 2. ♙c5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs und Schwächung provozieren
- 9) 1. ♙c4+ ♜h8 2. ♜xh7 ♗g6 3. ♜xf8 (Königsangriff: Zugang)
- 10) 1. ♗e7+ ♜d8 2. ♗e8+ (2. ♜xe6+ ♗xe6+) 2. ... ♗xe8 3. ♜xe6# (Doppelschach und Ablenken Verteidiger)
- 11) 1. ♗d7 (1. g4 ♗xh3 2. ♗xh3 ♗d1+ 3. ♜g2 ♙f1+) 1. ... ♗g5 2. h3 oder 2. ♗xd8+ (Verteidigung gegen Matt)
- 12) 1. ... ♙e6 2. ♗g3 (2. ♙xc7 ♙xh3) 2. ... ♗d8 deckt f6.

27

- 1) 1. ♗h4 ♜f6 2. ♗xd6 (2. ♗xf6 ♗xf6)
- 2) 1. ♙b2+ ♜g8 2. ♙f6 (2. ♙d4? ♗d8)
- 3) 1. ♗xh7+ ♗xh7 2. ♙f6+ ♗xf6 3. ♗xf6+ (Königsangriff: Zugang)
- 4) 1. b4 (1. ♗1e3? b4 2. ♜b3 b5) 1. ... g2 (1. ... ♗c8 2. ♗1e3 ♗c7 3. ♗c3+) 2. ♗1e3 g1♗ 3. ♗c3#
- 5) 1. ♗a1+ ♜a4 2. ♗xa4+ bxa4 3. ♙c4# (Matt in drei)
- 6) 1. ♜b5 cxb5 2. ♗c2+ (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff: Dame)
- 7) 1. dxc6 (der Pfeil im Diagramm zeigt den letzten schwarzen Zug) Weiß muss die Stellung mit 1. ... bxc6 2. ♗xd6 ♙e6 3. ♗xc6 öffnen (gewinnt auch einen Bauern). Auch ohne Bauerngewinn würde das Öffnen der Stellung richtig sein.
1. b5 ♜c7 2. 0-0 Durch Verriegeln behält Weiß eine gute Stellung, aber in einer geschlossenen Stellung ist es schwieriger Fortschritte zu machen.
1. ♗b1 Abwarten oder verriegeln aufschieben hat wenig Sinn: Weiß kann nicht auf c5 schlagen und so den ♜a6 aktivieren.

- 8) 1. ... ♖c4 2. ♗xc4 (2. ♜d5 ♖e2 3. ♜e7 ♖xb2; 2. ♗e3 ♜g4) 2. ... ♖xc3# (Bahnräumung, Ablenken und Doppelschach)
- 9) 1. ♜h3 (1. ♜g3? ♗xg4+ 2. ♜xg4 ♗g2+ 3. ♜h5 ♗g5#; 1. ♜g1? ♗xg4+ 2. ♜xg4 ♗g2#; 1. ♜h1 ♜f2+ 2. ♗xf2 ♗xh7+ 3. ♗xh7 ♗xg4) 2. ♜h2 ♜f3+ (Schach aufheben) Alle Möglichkeiten durchgehen, eine Wahl treffen durch Eliminieren von Zügen und den besten Zug ausführen.
- 10) 1. ♗xh4+ ♜g5 2. f4+ ♜xh4 3. ♗h7+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
- 11) 1. b3 (1. b4? a5; 1. ♜b6? ♜d5; 1. ♜c6? ♜e5) 1. ... ♜e5 (1. ... ♜d7 2. ♜b6) 2. b4. Weiß muss nach dem Schlagen des a-Bauern ein Schlüsselfeld besetzen (können). Zuerst fernhalten. (Faucher 2004)
- 12) 1. ♗xe5 fxe5 2. ♖xe5 e6 3. ♖xg7 (Doppelangriff mit zwei Figuren durch Zugang)

28

- 1) 1. ... ♖e4 2. ♖xe4 (2. ♜a1 ♗xg6) 2. ... ♗xg1+ und matt (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 2) 1. ... ♗g3+ 2. ♜xg3 ♗g7+ 3. ♜f3 ♗g4# (Magnet)
- 3) 1. ... ♜xd4 2. ♗xd4 ♗xg5 3. ♗c5+ Schwarz sollte rechtzeitig sehen: dass der Turm auf f8 nicht mehr gedeckt ist und der König auf der c-Linie einen Beschützer weniger hat.
- 4) 1. ... ♗b5! Die Dame aktiv hinstellen und dem Springer helfen.
1. ... ♜d3+ 2. ♜f1 ♗b5 3. ♗e2 Weiß ist viel besser davon gekommen, als bei dem vorigen Zug.
1. ... a5 Weiß kann 2. d3 ziehen und nach 2. ... ♗b5 einfach 3. ♜e3. Weg ist der schwarze Vorteil.
- 5) 1. ... ♗xa2+ 2. ♜xa2 ♜b4+ 3. ♜a1 ♗a6+ (Königsangriff: Zugang und offene Linie ausnutzen)
- 6) 1. ♜d7 ♗f7 (1. ... ♗f7 2. ♜xf8) 2. ♜c5 (richten und Doppelangriff: Springer)
- 7) 1. ♜b6+ ♜d8 2. ♗c1 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Eine schwierig zu parierende Drohung.
- 8) 1. ... ♗f3+ 2. ♖f4 ♗h3+ 3. ♗g4 ♗d3# (Ausschalten der Verteidigung: blockieren)
- 9) 1. ♜g3 (1. ♜g1? ♗d1+ (2. ... ♗e1 3. ♜e2+ aber nicht 2. ... ♗xe1+ 3. ♜h2 ♗e5+=) 2. ♜h2 ♜f3+) (Schach aufheben) Möglichkeiten berücksichtigen und daran denken, dass nach 1. ♜g1 Schwarz schon Dauerschach muss geben.
- 10) 1. ♗xd7 ♗xd7 2. ♜c5 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
- 11) 1. ♜a6 ♜c6 2. ♜b4+ (Freibauer einlösen)
- 12) 1. ♜d8 (1. ♜d4? ♗e5) 1. ... ♜g8 (1. ... ♗a5 2. ♗f8+) 2. ♜e6 h6 (2. ... ♗a5 3. ♗f8#) 3. ♜xc5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren. Führt zu einem siegreichen Doppelangriff.

29

- 1) 1. ♗f7 ♗xf7 2. ♜xd6+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
- 2) 1. ... ♜g8 Schwarz tauscht schwarzfeldrigen Läufer ab. Nach 2. gxf6 ♜xh6 3. f5 springt der Springer via g4 nach e5. Chancen für beiden Seiten.
1. ... ♖xc3 Nicht die erste Wahl, denn nach 2. ♗xc3 d5 3. ♖g7 ist der weiße Läufer ganz stark.
1. ... ♖d4+ Nach 2. ♜xd4 ♜xd4 (2. ... cxd4 3. ♜b5) 3. ♖g7 erwacht der Läufer zum Leben.
- 3) 1. ♜e5! (1. ♜d5? ♜b4 2. ♜d4 ♜a3 3. ♜d5 ♜xa2 4. ♜c6 ♜b3) 1. ... ♜b4 2. ♜d5. Prächtig. Weiß muss einen Umweg machen, um weiter zu kommen. (Conrady 2004)
- 4) 1. ♜h5 ♗c8 2. ♜xg7 (2. ♖xg7)
- 5) 1. ♗f8+ ♜xf8 2. ♗f2+ (Verteidigung gegen Matt)
- 6) 1. g4 g6 2. h4 (2. ♗e3? ♗xf5) (Verteidigung gegen Fesselung)
- 7) 1. ♗h8+ ♖xh8 2. ♗g8+ ♜e7 3. ♗e8# (Matt in drei)
- 8) 1. ♖xg4 ♖xg4 2. f4+ (Ausschalten der Verteidigung und Doppelangriff: Bauer)
- 9) 1. ♜g5+ ♜g8 2. ♜e6 ♜f7 3. ♜g5+ (Remis durch Dauerschach)
- 10) 1. ... ♗e1+ 2. ♜h2 ♗cc1 3. ♗g6 h4 Weiß läuft matt.
- 11) 1. ♗h2+ ♜g6 2. ♗g2+ ♗xg2 3. g8♗+ (Jagen und Hinlenken und Röntgenschach)
- 12) 1. d7+ ♜f7 2. d8♜+ Remis durch ungenügend Material. (Akobija 1987)

30

- 1) 1. ... ♜xe2 2. ♗xd8+ ♗xd8 (Abzugsangriff)
- 2) 1. ... ♜c3 2. ♗e1 (2. ♖xc3 ♜e3+) 2. ... ♜xb1 (Doppelangriff: Springer) (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken)
- 3) 1. ♖xd4+ ♖xd4 2. b4+ ♜d6 3. ♜xd4 ♜e6 4. b5 (Freibauer einlösen)
- 4) 1. ♖d3 ♜e8 2. ♖b5+ ♜f8 3. ♗h8# (Abzugsangriff und Vordermann richten)
- 5) 1. ... ♗h3 2. ♗f8 ♗h8 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 6) 1. g6 ♖xg6 2. ♖xg6 (Königsangriff: Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 7) 1. ... ♜xe5 2. d7 ♜f4+ 3. ♜c4 ♜e6 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 8) Zeichnung
- 9) 1. ... ♗d8 2. fxe6 Der neue Freibauer auf der d-Linie ist nicht aufzuhalten
- 10) 1. ♜f3 Den Springer aktivieren. Schwarz ist machtlos gegen ♜e5 oder ♜g5.
1. ♗fe1. Der Turm aktivieren, ist zu langsam. Schwarz hat ausreichend Verteidiger nach 1. ... c4 2. b4 ♗e8. Das Punkt f7 ist der verwundbare Punkt und darauf muss Weiß spielen.
1. c4. Schwarz bringt mit 1. ... ♗b4 2. ♜f3 (2. ♗fe1 ♗e8) 2. ... ♗b6 schnell wie ein Hase die Dame zur Verteidigung. Der d-Bauer ist bei einer Mehrfigur nicht so wichtig.
- 11) Zeichnung
- 12) 1. ♗f7+ ♖xf7 2. ♜e8+ ♜f5 3. ♜xg7# (Matt in drei durch Zugang, Doppelschach und Jagen)

31

- 1) 1. ... ♖xg5 (1. ... dxc4? 2. ♖a4) 2. ♖xg5 dxc4 (Hinlenken und Abzugsangriff) (Ausschalten der Verteidigung)
- 2) 1. ♙f6 g6 2. ♖e3 (2. ♖g5? ♖c5) (Königsangriff)
- 3) 1. ♖e6+ ♗c7 2. ♖d6+ ♗c8 3. ♖d8# (Matt in drei)
- 4) 1. ♙f3. Schwarz möchte c5 durchsetzen (sofort geht das noch nicht), aber nach einem Zug wie ♖c7 schon. Das weiße Zentrum angreifen und ♙b7 aktivieren. Nach dem Läuferzug gelingt das nicht nur so: 1. ... ♖c7 2. ♙f4 ♙d6 3. ♖c3 und 3. ... c5 scheitert an 4. dxc5. Braucht man alles nicht im Voraus sehen. Es ist schön, wenn man spürt, dass der Läufer auf f3 stehen soll.
 1. ♙f4. Geht auch, ist ein bisschen schade um den Läufer. Nach 1. ... ♖xe4 2. ♖xe4 ist weiße Stellung ein wenig aktiver.
 1. ♙d3. Schwarz kann wählen: 1. ... ♖c7 2. ♙f4 ♙d6 ist normal. Sofort 1. ... c5 geht auch, denn 2. dxc5 ♖c7 rettet. Keiner der Züge ist wirklich schlecht.
- 5) 1. ... ♖b1+ 2. ♖xb1 c1♖+ (Feldräumung und Doppelangriff: Springer)
- 6) 1. ... ♙xc4 2. ♖a4 ♖a6 Schwarz profitiert von der Fesselung, Weiß entfesselt mit Angriff auf die Dame und deckt ♙b2. Schwarz rettet sich mit dem Gegenangriff auf ♖a4.
- 7) 1. c4 ♙xc4 (1. ... ♖c3 2. cxd5+ kostet eine Figur, aber 2. ♙e4+ ist noch schlimmer) Weiß lenkt den Läufer ab.
- 8) 1. ♖f4 (1. ♗h1 ♖d2) Gemeine Stellung, weil ein Königsangriff auf der Hand liegt. Es ist aber eine einfache Stufe 2 Aufgabe (Fesselung: Fesseln)
- 9) 1. ♖c3+ ♗b7 2. ♙f3+ ♗a7 3. ♖c4 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Angriff im Endspiel kann auch.
- 10) 1. ♗h8 (1. ♗f8 ♗f6 2. ♗g8 ♗e5 3. ♗g7 ♗f4) Fernhalten verhindern. (Selman 1939)
- 11) 1. ... ♖xe4 2. ♙xd8 ♖c5 Entfesselung und Zwischenzug.
- 12) 1. ♖f8+ ♖e8 2. ♖e7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs und Grundreihe ausbeuten. (Ausschalten der Verteidigung)

32

- 1) 1. ... ♖xd1 2. ♖xd1 (2. ♖xd1 ♙xc3 ist Abzugsangriff) 2. ... ♙e7 (Abzugsangriff führt zu einem Röntgenangriff) Vordermann deckt Hintermann.
- 2) Schwarz steht aktiv, Fesselung des ♖c3 ist schön. Zwei Züge sind deutlich besser. Die Stellung muss geöffnet werden.
 1. ... d5. In einer besseren Stellung ist es gut, den Gegner an mehr Punkten anzugreifen. Schwarz erhöht den Druck auf e4, kann die d-Linie auch eventuell öffnen. Schlagen geht nicht: 2. exd5 ♙h3 3. g3 ♖f6 und 2. ♗h1 dxe4 und a5.
 1. ... d6 2. ♗h1 f5 setzt Weiß unter Druck.
 1. ... ♖h6. Die gute Idee im falschen Augenblick, weil die Drohung ♙h3 nicht mehr da ist. Nach 2. ♖e1 ist 2. ... f5 wieder der richtige Plan.
- 3) 1. ♖f7 (1. ♖h4+ ♖xh4 2. gxf4 ♖g8) Möglichkeiten des Gegners berücksichtigen. Nun kostet 1. ... ♖g8 2. ♖xd7 eine Figur.
- 4) 1. ♖g4+ ♗f2 2. ♖h4+ (Abwickeln nach ein Bauernendspiel)
- 5) 1. ♙g7+ (1-0) 1. ... ♗xg7 2. ♖xg5+ ♗h8 3. ♖xf6# (Magnet) (Spasov-Erturan, Izmir 2002)
- 6) 1. ... ♖c1+ 2. ♗g2 ♖d1 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 7) 1. ... ♙b4 2. ♖xd5 ♖d4 (Abzugsangriff)
- 8) 1. ♙b5 (Abzugsangriff und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger). 2. ♖c8# ist eine Drohung.
- 9) 1. ♙a4+ ♗d8 2. ♖g5+ ♗c8 3. ♖e3 (Verteidigung gegen Matt durch Gegenangriff)
- 10) 1. ... ♙e6 2. ♙xe4 (2. ♖g5 ♖h4) 2. ... ♖xd4+ (verteidigen durch Gegenangriff - Fesselung)
- 11) 1. ... f1♖+ 2. ♗h3 (2. ♗h1 ♖g1#) 2. ... ♖h8+ 3. ♗g4 ♖e3+ (Jagen und Doppelangriff: Springer)
- 12) 1. ... ♖c1+ 2. ♙b1 ♙d4+ 3. ♖xd4 ♖c3# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)

33

- 1) 1. ♖e2 ♙c3 2. ♖c2 (2. ♖e3 2. ... ♙b2 3. ♖b3) (Fangen)
- 2) 1. ... ♖g3 2. hxf3 ♖e2+ 3. ♗h2 ♖h5# (Königsangriff und Zugang)
- 3) 1. e4+ ♗xe4 2. ♖e6+ ♗d5 3. ♖e5# (Hinlenken und Jagen und Matt in drei)
- 4) 1. ... ♖h5 Die Dame aktiv halten. Es ist einfach zu sehen, dass 2. ♖f4 ♙e5 nicht geht. Schwarz geht mit Zügen wie ♙e5 und f5 weiter. Die weißen Leichtfiguren auf dem Damenflügel tun nichts.
 1. ... ♖f6. Damentausch vermeiden ist gut, aber die Dame steht dem Läufer und dem f-Bauern im Weg.
 1. ... ♖xg3+. In Ordnung, wenn 2. hxf3 ♙xc3 3. bxc3 ♖e2+ im Voraus gesehen wurde.
- 5) 1. ♖xb6 ♖xb6 2. ♖xc8 (2. ♙xb6 ♖xb6+ mit Schach) (Ris-Swinkels, Nimwegen 2001)
- 6) 1. ♖xf7 (1. ♖b5 ♖d5) 1. ... ♖xd4 2. ♖xh6+ ♗f8 3. ♖c8+ (Verteidigung gegen Fesselung durch Gegenangriff)
- 7) 1. ♖h5+ ♗g3 2. ♖h2+ ♗g4 3. ♖xd6 (Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
- 8) 1. ... b5+ 2. ♗a3 (2. axb6 ♖a2+ 3. ♗b5 ♖xa8) 2. ... ♖b3+ 3. ♗a2 ♖b2+ (Verteidigung durch Dauerschach)
- 9) 1. ♖f6 ♖f1+ 2. ♖xf1 ♖xe8 3. ♖xe8 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 10) 1. ... ♖cd8 2. ♖c4 ♖d7 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 11) 1. ... ♖f1+ 2. ♗e3 ♖c1+ 3. ♗f2 ♖xf4 (Dauerschach vermeiden) (Delleman-Miedema, Schagen 2003)
- 12) 1. ... ♗f8 (1. ... ♗h7? 2. ♖f5; 1. ... ♗h8? 2. ♖f5) (Schach aufheben und verhindern, dass Angreifer hinzukommen)

34

- 1) 1. f8♖+ (1. f8♖ ♙e2+) 1. ... ♗g7 2. ♖e6+ (Verteidigung durch Unterverwandlung und Patt) (Kivi 1935)
- 2) 1. ♖d4 ♖xa2 2. ♖c1 (Fangen)

- 3) 1. d7+ ♖xd7 2. ♗g7+ ♗xg7 3. hxg7 f2 4. ♕g2 a3 5. g8♗
- 4) 1. ♖a5+ ♕e6 2. ♖xg5 mit Remis. Verführerisch ist 1. ♕e2 mit Hoffnung auf Gewinn, aber 1. ... ♕c4 2. ♖a4+ ♕b3! 3. ♖a5 ♖g3 ist (noch) kein Remis.
- 5) 1. ... d5. Halt eine weiße Figur von d5 weg. Die zwei Bauern beherrschen das Zentrum und sind dabei nicht schwach. (Bernauer-Schlenker 1975)
 1. ... ♗d7 2. ♜d5 ist weniger gut.
 1. ... h6 Unnötig, der Springer tut nichts Böses. Nach 2. ♜ge4 tauscht Weiß einen Springer und hat Kontrolle über d5.
- 6) 1. ♙a7 (Jagen und Doppelangriff: Springer)
- 7) 1. ♗g4 Verwundbarkeit ausbeuten, kein Verteidiger.
- 8) 1. ... ♙f2 2. ♙xf2 ♖xh2+ 3. ♜xh2 ♗g2# (Königsangriff - Unterbrechen)
- 9) 1. ♜c2! (1. ♖xf2? Patt) 1. ... f1♗ 2. ♜b4# (Patt vermeiden)
- 10) 1. ... ♖d3 2. ♙xd3 ♗c3# (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 11) 1. b5! a5 2. ♗c2+! ♕xc2 Verteidigung durch Patt (Kovalenko 2000)
- 12) 1. ♖xd8 (1. ♜f5? ♖xd3 2. ♖xd3 ♙f8) 1. ... ♙xd8 2. ♜f5 c5 3. ♜g7 (Ausschalten der Verteidigung und Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur - Kreuzfesselung)

35

- 1) 1. ♖a6+ ♕b2 2. ♖a7 (Fesselung: Hintermann jagen und Angriff auf eine gefesselte Figur – Kreuzfesselung)
- 2) 1. ... ♖f8 2. ♜xd6 ♗h3 (Königsangriff)
- 3) 1. ... a5 2. ♗a3 b4 3. ♗a4 bxc3 (Jagen und Doppelangriff: Bauer)
- 4) 1. ♜xe5? (1. c3) 1. ... ♜xe5 2. ♗xh5 ♙g4 (Fangen)
- 5) 1. c5 ♗xc5 2. ♖c1 (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 6) 1. e8♖ (1. ♜d7 ♖a8+) (Patt vermeiden)
- 7) 1. ... ♜f5 2. g4 ♙e7 3. gxf5 ♙xg5 (Fangen) (Ausschalten der Verteidigung) (Sverre 2000)
- 8) 1. ♕e3 ♖d5 2. ♙f2 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 9) 1. ... ♕f8. Im Endspiel muss der König mitspielen und hier hält der König auch noch den Turm von der siebten Reihe fern.
 1. ... f6. Unnötig Gegenspiel zuzulassen. Weiß kann den Turm aktivieren und hat mehr Spiel als in der vorigen Variante:
 2. ♖e7 a5.
 1. ... h6 erlaubt dem weißen Turm, dass er eindringt: 2. ♖e8+.
- 10) 1. ♙xf6 ♙xf6 2. a7 (Freibauer einlösen)
- 11) 1. ♖a5+ ♕e6 2. ♖xg5 mit Remis. Verführerisch ist 1. ♕e2 mit Hoffnung auf Gewinn, aber 1. ... ♕c4 2. ♖a4+ ♕b3! 3. ♖a5 ♖g3 ist (noch) kein Remis.
- 12) 1. ♖a4+ ♕xa4 (1. ... ♙xa4 2. b4+ ♕b5 3. ♜d6# Hinlenken und Blockieren) 2. ♜c5+ ♕a5 3. b4# (Magnet) (Bondar 1988)

36

- 1) 1. ♖xa4 ♙xa4 2. ♗f5 (Ablenken und Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. ♜xg6 fxg6 2. ♖g7+ ♕h8 3. ♖xf8+ (Königsangriff und Zugang; Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen)
- 3) 1. ♗xe5 ♖xe5 (1. ... dxe5 2. ♜f6+) 2. ♜f6+ ♕f7 3. ♜xh5 (schlagen und Doppelangriff: Springer) (Gereben-Doncevic, Zürich 1985)
- 4) 1. ... dxe4. Stark, aber nicht so einfach zu finden. Nach 2. ♖b7 ♙xd4 3. exd4 (3. ♖xd4 ♖c2) 3. ... ♖ec8 aktiviert Schwarz seine Türme (tauscht auf c2 oder ♖e1 und den anderen Turm nach c1, je nachdem, was Weiß zieht)
 1. ... ♙xd4 2. ♖xd4 dxe4 3. ♖d7 gibt Weiß die aktiven Türme.
 1. ... ♖xe4. Nun bleibt d5 schwach und Weiß kann die Türme aktivieren: 2. ♖b8+ ♙f8 3. ♖d8 ♖c5 4. ♖b2.
- 5) 1. ... ♜c3 2. ♗e1 ♜d3 (Jagen und Fangen)
- 6) 1. d6 cxd6 (1. ... ♖e6 2. ♕xc7) 2. ♕xd6+ (Bahnöffnung und Abzugsschach)
- 7) 1. ♖d7 ♗xd7 2. ♙xd7 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 8) 1. g4 ♜g3 2. ♙c3+ Leicht zu finden, weil jeder andere Zug direkt verliert (es droht matt auf e2).
- 9) 1. ♗g8+ ♕f5 2. ♗d5+ ♗xd5+ 3. ♕xd5 ♕g4 4. a4 f5 5. ♕e5 (Abwickeln in ein Bauernendspiel)
- 10) 1. ♗e4+ ♖xe4 2. ♖xd7 (Ausschalten der Verteidigung, Zwischenzug, Verteidigung gegen Fesselung und Fangen und auch noch schön dazu)
- 11) 1. ♗f7 ♙e7 2. ♗g8+ ♖xg8 3. ♜f7# (Blockieren) (Janosevic-Forintos, Titovo 1966)
- 12) 1. ♕h3 h6 2. ♙g1 (Verteidigung durch Patt)

37

- 1) 1. ... ♗h4 2. ♖e4+ ♕f5 (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. ... ♕e8 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 3) 1. b6. Notwendig. Alles ist bei Weiß besser, aber die Stellung ist ziemlich geschlossen. Wenn Schwarz b6 und ♙d6 ziehen kann, ist es schwierig, weiterzukommen. Nach 1. ... cxb6 2. ♖ab1 ♖a6 3. d6 ist der Gewinn schon fast da.
 1. ♜e4 Springer aktivieren ist nicht schlecht, aber nach 1. ... b6 muss Weiß die Stellung mit 2. d6 öffnen und dann kann Schwarz den Läufer gegen den starken Springer tauschen. Weiß steht noch immer besser (Turm wird aktiv), aber Schwarz hat Gegenchancen (nach ♖xb6 kommt ♖d8)
 1. ♖ab1 Die Vorbereitung auf einen starken Plan (b6), aber Schwarz verhindert das mit 1. ... b6)
- 4) 1. ♜g5+ ♕h8 2. ♗h3+ ♕g7 3. ♗h7+ ♕f6 4. ♗f7# (Königsangriff)
- 5) Zeichnung (Karjakin)

- 6) 1. ♖e3 (1. ♜c3 is verführerisch und Schwarz hat nur eine Antwort: 1. ... ♜f4! 2. ♖a1 ♜xc4 1. ... ♜f4! 2. ♖a1 ♜xc4 3. ♖e3 (3. ♖xa2? ♖xc3 4. bxc3 ♙xa2 or 3. ♘xc4? ♖xc4) 3. ... ♖xb2 bringt nichts) 1. ... ♙xc4 2. ♖a3 (Fangen)
- 7) 1. ... ♖xd5 2. ♖xd5 ♖d8 (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 8) 1. ♘e1 ♖xc4 2. g4 (Entfesseln durch Wegjagen der fesselnden Figur)
- 9) 1. ... ♙e2 2. ♖xe2 ♖xe2 3. ♘xe2 (3. ♖xb1 ♖xe4+) 3. ... ♖xd1 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 10) 1. ... d4 2. ♖xa2 dxe3+ 3. ♘xe3 ♙xa2 (Abzugsangriff und Zwischenzug)
- 11) 1. c5 ♙xc5 2. ♖a8+ ♘b6 3. ♖a6# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 12) 1. ♘f1 (1. ♘g2? ♘e1+ 2. ♙xe1 ♖xc2+; 1. ♘h1? ♖xc2 2. b8♖ ♖xf2) 1. ... ♖xb7 (1. ... ♘h2+ 2. ♘g2 ♖xc2 3. b8♖ ♘g4) 2. ♘g2 ♖b3 (Schach aufheben und Gegenspiel vermeiden)

38

- 1) 1. ... ♖h4. Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Es droht ♖xg4+ und nach 2. ♖g2 kommt 2. ... f5+ 1. ... ♖a8. Turm hinter dem Freibauer ist ein Regel, aber ohne Hilfe kriegt Schwarz den a-Bauern nicht weiter. Weiß zieht den Springer um nach 2. ♘b4. Nichts!
1. ... ♙g1. Im Prinzip ein Abtausch von a-Bauer gegen h-Bauer. Kein guter Plan, denn der verwundbare König auf e4 wird nach Abtausch der Figuren auf einmal eine ganz aktive Figur. Weiß hat schon Glück, dass nach 2. ♖xa4 ♖h4 3. ♘d8+ folgen kann (♙b6 ist sowieso weg).
- 2) 1. ♖d8 ♖c6 2. ♖f6 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Dank der schwachen Grundreihe kann Weiß die Dame heranholen.
- 3) 1. ♖b3+ ♘h8 2. ♘f7+ ♖xf7 3. ♖xf7 (richten und Doppelangriff: Springer)
- 4) 1. ... f5 2. ♙c6 ♖f7 3. ♙d5 ♖xd5 (Fangen)
- 5) 1. ♖h6 ♖f5 2. ♖xf5 ♖xf5 3. e7 (3. ♖xh7+ ♘xh7 4. e7) (Freibauer einlösen)
- 6) 1. ... ♖c2+ 2. ♖g2 (2. ♘h1 ♖d1+) 2. ... ♖xh4+ (2. ... ♖f2? 3. ♖f6+) 3. ♘g1 ♖g4 (Fesselung: Vordermann hinlenken und fesseln)
- 7) 1. ... ♖d5 2. e8♖ ♘f3+ 3. ♙xf3 ♖e5+ 4. ♖xe5 (Verteidigung gegen Freibauer durch Patt) (*Pogosiants 1977*)
- 8) 1. ... ♘f6 (1. ... ♖xe5+ 2. ♙xe5 ♙b4+ 3. ♘d1) (Verteidigung gegen Doppelangriff)
- 9) 1. ♖d6 ♘h5 2. ♖xa6+ ♘b8 3. ♖b6+ (3. ♖b5+) (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
- 10) 1. ... ♖xe5 2. dxe5 d4 (Ablenken und Doppelangriff: Bauer)
- 11) 1. ... ♘xa2 2. ♘xa2 b3 3. ♘c3 bxa2 (Freibauer machen)
- 12) 1. e6 fxe6 2. ♙xf5 (Fesselung: Vordermann hinlenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)

39

- 1) 1. ♖xb8 ♖xb8 2. ♘a6 (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
- 2) 1. ... ♙d8. Notwendig. Der Springer auf g4 kann zurück nach f6. Der folgende Zug kann 2. ... ♙e6 sein.
1. ... ♖e8. Unvernünftig, der Abzugsangriff 2. ♘b4 gewinnt. Achte auf Züge, die einen verwundbaren Punkt ungedeckt lassen.
1. ... ♙f6. Der Läufer steht nach 2. h3 den Springer im Weg.
- 3) 1. ... ♖e1+ (1. ... ♖e2+? 2. ♘f3) 2. ♘f3 ♙e2+ 3. ♖xe2 ♖xe2# (Matt in drei)
- 4) 1. g4 (1. g3? ♘h5). Weiß muss dieses Mal bestimmt kein Tempo sparen.
- 5) 1. ♘f8 (droht matt) 1. ... ♖xf8 (1. ... ♖xc3 2. ♖a8+ und matt; 1. ... ♘d8 2. ♘xe6+ Springergabel) 2. ♖a8+ ♘d7 3. ♖xf8 (Hinlenken und Röntgensach).
- 6) 1. ♙g2+ ♘e5 2. ♖e3+ fxe3 3. f4# (Matt in drei)
- 7) 1. ♖xh6 ♙h7 2. ♙c2 (Königsangriff)
- 8) 1. ... e3 2. ♖xe3 ♖c5 (Fesselung: Hintermann hinlenken und fesseln – Kreuzfesselung)
- 9) 1. ♖b7+ ♘a5 2. ♖b4+ ♘a6 3. ♖xa4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 10) 1. ... exd4 2. ♙xb4 ♘xb4 3. ♖xd4 (Doppelangriff: Dame)
- 11) 1. ♖xa5 ♖xa5 2. ♖f6 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 12) 1. ... c5 2. ♘g5 ♘b6 3. ♘xe6 ♘xa8 4. ♘xc7+ ♘xc7 (Ausschalten der Verteidigung und Fangen)

40

- 1) 1. ♖g7+ ♘h3 2. ♖g6 ♖xg6 3. hxxg6 ♖a8 (3. ... ♖xg3 4. ♖d3) 4. ♘xe5 ♘xg3 5. g7 h5 6. ♘f6 (Freibauer machen und einlösen)
- 2) ♖h7 ♘xh7 2. ♖f7 (Königsangriff)
- 3) 1. ... ♖xb6 2. ♖xb6 ♘d4 3. ♖xf6 ♘xe2+ 4. ♘h1 ♙xf6 (Zwischenzug) (*De Wind-Michielsen, Den Haag 2001*)
- 4) 1. ♙c3 ♖a3 2. ♘c2 ♖xc1 3. ♖xc1 (Fangen)
- 5) Die Chancen sind gleich. Stelle zuerst fest, was droht.
1. ... ♙f3 Pariert die Drohung und verhindert die Rochade. Der Läufer ist eine aktive Figur.
1. ... ♘d7 Schwarz möchte mit einem Läuferzug kein Tempo verlieren. Nach 2. 0-0-0 ♙d6 gibt es den Gegenangriff auf ♙a8. Klüger ist deshalb 2. ♘e2 ♙d6 3. ♙d5 (nun kann ♙f3 nicht).
1. ... ♙b4 Der gespielte Zug aus einer U12 Partie. Entwickeln und dennoch keine Figur verlieren. Gut gesehen, aber nach 2. 0-0-0+ ♘e7 stellte sich der Zwischenzug 3. ♘d5+ ♘xd5 4. ♙xd5 als stark heraus. Die weißen Figuren arbeiten besser zusammen.
- 6) 1. ♙a4+ ♘xa4 2. ♖a1+ ♘b5 3. ♖a5# (Magnet)
- 7) 1. g4+ ♘xg4 2. ♖f4+ ♙xf4 3. e4# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren) (*Runquist 1962*)

- 8) 1. ♖d7 (1. ♜d3? ♙c4 2. ♖d7 ♙xd3 3. ♖xd6 ♙xf1; 1. ♖a5 ♖d1 2. ♜d3) 1. ... ♙xe5 2. ♖xd5 (Verteidigung durch Gegenangriff)
- 9) 1. ♖xg7+ ♜xg7 2. ♖xh2 (Fesselung: Vordermann hinlenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 10) 1. e4 ♖xd6 (1. ... dxe4 2. ♜xe4) 2. e5 (Verteidigung gegen Fangen durch Gegenangriff)
- 11) 1. ... g3 2. ♙e1 ♖d1 (2. ... ♖b1) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 12) 1. ... ♖exd8 (1. ... ♖axd8 2. ♙xc4 ♖xd4 3. ♙b5) 2. ♙xc4 ♖xd4 Man muss gewiss mit dem e-Turm schlagen, sonst würde diese Aufgabe keine Aufgabe sein. Schlaue Argumentation, nur hat man in der Partie nichts davon. Dort muss man sehen, dass Weiß durch einen Gegenangriff die Platzierung des Turms auf e8 ausnutzen kann.

41

- 1) 1. ♙c6 g6 (1. ... ♜e8 2. ♖d8 ♜f8 3. ♖xc8) 2. ♖d8+ ♜g7 3. ♖xc8. Schwierig? Im Gegenteil, mit der richtigen Lösestrategie eine leichte Arbeit. Was ist verwundbar? Matt auf der Grundreihe und ein Doppelangriff auf d8, wenn Schwarz ein Luftloch machen würde. Warum wirkt 1. ♖d8+ nicht? Wegen 1. ... ♖e8. Welche Wege gibt es, die Verteidigung auszuschalten? Der Zug 1. ♙c6 ist dann logisch, Schlagen des Verteidigers (2. ♙xe8). Wegen Matt steht der Läufer sicher.
- 2) 1. ♖e5 (Fesselung: Fesseln)
- 3) 1. ... ♖e6 (1. ... ♙c8 2. ♖g5+ ♜h7 3. ♜e4) (Verteidigung gegen Königsangriff)
- 4) 1. ♙a6 (1. ♙f1 ♜b1) 1. ... bxa6 2. ♜xa3 (Abwickeln in ein Bauernendspiel) (*nach Bondarenko 1946*)
- 5) 1. ... ♖c4+ 2. ♜g2 ♖c1 3. ♖e2 d1 ♖ 4. ♖e5+ ♜h6 (Freibauer einlösen)
- 6) 1. ♖h7+ (1. ♙h7+ ♜h8) 1. ... ♖xh7 2. ♙xh7+ ♜xh7 3. ♖xa8 (Materialgewinn durch einen Zwischenzug)
- 7) 1. ♖d6+ ♜ge7 2. ♖d8+ ♜xd8 3. ♖xd8# (Matt in drei - Blockieren)
- 8) 1. ... ♜xg3 2. ♜xg3 ♙xe1+ 3. ♖xe1 ♖xb1 (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 9) 1. ♖e5. Nur dieser Zug gewinnt. Weiß beutet die Fesselung aus. Schwarz kann noch ziehen, aber nicht lange: 1. ... ♖xc4 2. ♖xe8+ ♖g8 3. ♖xd7 und nach dem Schlagen auf g7, rückt der d-Bauer vor.
1. ♙c3? Schwarz hat nur eine Antwort: leider ausreichend: 1. ... ♖xd6). Die weißen Figuren bleiben weiterhin aktiv, aber das ist bei einem Rückstand von fünf Bauern ungenügend.
1. ♙e6? ♖xd4 2. ♙xd4 ♜xd6 Das Erlauben von Damenabtausch ist natürlich chancenlos. Es ist keine Zauberei.
- 10) 1. ♖h6 gxf6 (1. ... f6 2. ♖xg6) 2. ♖h8# (Königsangriff) Nicht zu sehen, dass eine gefesselte Figur kein guter Verteidiger ist, ist der meist gemachte Fehler, auch auf Großmeisterniveau. Zuerst ist der g-Bauer gefesselt, aber nur, weil nach dem Schlagen auf h6 auch der Springer gefesselt ist.
- 11) 1. ♖b6+ ♙d6+ 2. e5 ♜xe5 3. ♖xa6 (Doppelangriff: Turm, durch einen Zwischenzug)
- 12) 1. ♜xc5 ♙xc5 2. ♖xc5 ♖e7 (dieser Zug ist entfallen) 3. d6 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)

42

- 1) 1. ♖f2 ♜h3+ 2. ♜h1 ♖xg7 3. ♖h2+ ♜g4 4. ♖g2+ (Freibauer einlösen)
- 2) 1. ... ♜f8 (1. ... g6 2. fxf6 ♙xf6 3. gxf7+; 1. ... ♙b7 2. ♖xg7+ ♜h8 3. ♖xf7) 2. ♖h4 ♖d6 3. ♖xh7 ♖h6 (Verteidigung gegen Matt)
- 3) 1. ♜b6 ♜fd7 (1. ... axb6 2. ♙xb6#) 2. ♜xa8 (Fangen)
- 4) 1. ♖c2 ♖ad8 2. ♜e1 (2. f4 ♖d2) (Fangen)
- 5) 1. ... ♙g2+ 2. ♜xg2 (2. ♖xg2 ♖f1+) 2. ... ♜e1+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
- 6) 1. ... b5 2. ♖e4 ♜f6 (Verteidigung gegen Drohung)
- 7) 1. ... ♜xc3 2. ♖xc3 ♙b4 (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 8) 1. ♜f5 (Königsangriff: Zugang und Linie öffnen)
- 9) 1. ♖b7 a6 2. a4 (Fesselung: Fesseln und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 10) 1. ♜c2 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 11) 1. ... ♖f2 Wegziehen ist die beste Möglichkeit.
1. ... ♙d4 2. ♖d1 die Fesselung widerlegt den Läuferzug.
1. ... ♖e8 Richtig, wenn Weiß gezwungen sein würde, auf b2 zu schlagen. Das ist er nicht: 2. ♖e1 gewinnt.
- 12) 1. ♖f7+ (1. gxf7? g6+) 1. ... ♖xf7 2. gxf7 g5 (Verteidigung durch Patt)

43

- 1) 1. ♖ae1 ♜f8 2. ♖7e3 (Verteidigung gegen eine Drohung) Es drohte 2. ... ♙e6.
- 2) 1. ... ♖e1+ 2. ♜h2 ♖e3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 3) 1. ... ♖h8+ 2. ♜g5 ♖f6+ 3. ♜h6 ♖h4# (Matt in drei)
- 4) 1. ♜e4 (1. ♜e3 h3 2. gxf3 ♜c5=) 1. ... ♜c5 2. ♜f5! (2. ♜f4? h3 3. gxf3 ♜d6=) 2. ... h3 (2. ... ♜d6 3. ♜g4) 3. gxf3 ♜d6 4. ♜f6 Fernhalten und Bahnänderung des g-Bauern ungefährlich machen (*Moravec 1952*)
- 5) 1. ♖c8+ ♖f8 (1. ... ♜g7 2. ♖d7+) 2. ♖c3+ ♜g8 3. ♖xd2 (Jagen und Doppelangriff: Dame)
- 6) 1. ♖g6+ ♙xg6 2. ♜g5+ hxg5 3. hxg6# (Königsangriff - Linie öffnen)
- 7) 1. h5 hxg5 2. ♖d8. Verwundbarkeit ausbeuten, schlechter Stand König.
- 8) 1. ♖d5 ♙c4 (1. ... ♜f7 2. f5) 2. ♖xc4 (Fesselung: Fesseln und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 9) 1. f4 ♙f6 2. ♙d8+ (Jagen und Doppelangriff: Röntgensach)
- 10) 1. ♜xe5. Viele schwarze Figuren sind auf den Königsflügel gerichtet. Angreifer tauschen ist dann ein guter Plan: 1. ... ♙xe5 2. c4. Gleiches Spiel.
1. ♜d4. Der Partiezug erlaubt, dass der gute Läufer abgetauscht wird und erzwingt die Dame in eine passive Position: 1. ... ♜xd3 2. ♖xd3 ♙g6 3. ♖f1. Nach einem Zug wie 3. ... a6 kontrolliert ♜d4 zwar Felder, kann aber nicht aktiver werden.

1. ♖e2. So ein Zug ist erst nötig, wenn wirklich alles schief gegangen ist. Der Läufer verteidigt, aber Abtausch auf e5 ist dann logischer. Nun jagt Schwarz die Dame auf ein schlechteres Feld: 1. ... ♙g6 2. ♚c1.
- 11) 1. ♖h4+ (1. ♚f1? ♚e1 2. ♚xe1 ♚xe1) 1. ... gxh4 2. ♖h6+ ♙g8 3. ♖g6+ (oder 3. ♖g5+) (Verteidigung gegen Matt durch Gegenangriff und Dauerschach)
- 12) 1. ... ♚exe6 Mit Eliminieren kommst du auf die richtige: Schlagen mit dem Bauern geht nicht: 1. ... fxe6 2. ♜g5 (oder 2. ♙g6 oder 2. ♚c4) und schlagen mit dem d-Turm, erlaubt das Aktivieren der Dame: 1. ... ♚dx6 2. ♖d3 g6 3. ♚xe6 ♚xe6 4. ♚xe6 fxe6 5. ♖xg6+

44

- 1) 1. ... ♚g1+ 2. ♜xg1 ♚e3+ 3. ♜h1 ♚e4+ (Magnet)
- 2) 1. ♚c3 ♚c8 2. ♚a3 (Fangen)
- 3) 1. ♖h3 h6 2. exd6 (Königsangriff)
- 4) 1. ... ♚f4 2. ♚xf4 ♚e3+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 5) 1. ... ♖f1+ 2. ♖d1 ♖f6 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff: Dame)
- 6) 1. ... ♙xc5 2. ♙g5 f6 3. ♜xc5 fxg5 4. ♜xe4 (Entfesselung)
- 7) 1. ... ♜f2+ 2. ♜g1 ♜xd1 (unterbricht die Deckung) 3. ♙xf4 (3. ♚exd1 ♖h6) 3. ... ♚xe1# (Gegenangriff durch Doppelangriff: Springer)
- 8) 1. ♚d8+ ♚e8 2. ♖e7 ♖xe7 3. fxe7 ♜g7 4. ♚xe8 (Freibauer machen)
- 9) 1. ♚b7 a4 2. ♙c6 ♚xb7 3. ♙xb7 a3 4. ♙d5 (Verteidigung gegen Fesselung)
- 10) 1. b5+ cxb5 (1. ... ♙xb5 2. ♚a2+ ♖xa2 3. ♚xa2#) 2. ♚d6+ (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 11) 1. c3. Weiß gewinnt immer auf dem Königsflügel. Der Damenflügel soll geschlossen bleiben und dieser Bauernzug ist der letzte, den Weiß auf dieser Seite zieht. Warum? Siehe die nächste Variante.
1. g5 Der gespielte Zug in einer Partie (U14). Nicht achten auf die Möglichkeiten des Gegners. 1. ... hxg5+ 2. hxg5 ♜e6 (nun gewinnt 2. ... c3 3. bxc3 b4 4. cxb4 cxb4 oder zuerst 2. ... fxg5) 3. gxf6 (3. c3!) 3. ... ♜xf6 4. e5+ ♜e6 5. ♜e4 (5.c3!) 5. ... b4 (5. ... c3) 6. f4 (6. c3 nun einfach zu sehen) 6. ... c3 7. bxc3 bxa3 8. ♜d3 a2 9. ♜c4 0-1
- Durchbruch ist ein Thema aus Stufe 5. Ein guter Augenblick für den/die Trainer beider Spieler, diese Lektion nach vorne zu holen. Es gibt auch Schachspieler, die das ein und andere selbst finden.
1. h5 Erlaubt auch den Durchbruch mit c3, sofort oder nach einem Zug mit dem g-Bauern.
- 12) 1. ... ♖b1 (1. ... ♚b1? 2. ♖e4+) 2. ♚f1 ♙c4 Verwundbarkeit der Grundreihe ausbeuten.

45

- 1) 1. ... ♙f8 2. ♜c7 ♙d6 (Jagen und Doppelangriff: Läufer)
- 2) 1. ♖c3+ (1. ♖e5+ ♖g7) 1. ... ♖g7 2. ♖c8+ (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff: Dame)
- 3) 1. ♜a8! (1. ♜c8? ♜c6 2. ♜b8 ♜d5 3. ♜c7 ♜e4 4. ♜d6 ♜f3 5. ♜e5 ♜g2 (König ist zu spät, f2 zu erreichen) 1. ... ♜c6 2. ♜a7 (2. ♜b8? ♜d5) 2. ... ♜d5 3. ♜b6 ♜e4 4. ♜c5 ♜f3 5. ♜d4 ♜g2 6. ♜e3 ♜xh2 7. ♜f2 Abhalten verhindern (Guy 1944)
- 4) 1. ... ♜xe4! Ein Thema aus Stufe 4 plus. Es funktioniert hier 2. ♙xe7 (2. ♜xe4 ♙xh4+) 2. ... ♖d2+ 3. ♜f1 ♖f2#
1. ... 0-0 Gesunder Zug, nur nicht der Beste. 2. 0-0 verhindert das Schlagen auf e4.
1. ... a6 Auch sinnvoll, aber nicht der Beste.
- 5) 1. ... ♖h5+ 2. ♖xh5 g5+ 3. ♖xg5 hxg5# (Matt in drei)
- 6) 1. ♜d5 ♜xd5 2. exd5 (Hinlenken und Fesselung: Fesseln, Überlastung)
- 7) 1. ♖h5+ ♜g8 2. ♖e8+ ♜h7 3. a8♖ (Freibauer einlösen)
- 8) 1. ♙xf6 ♙xf6 2. ♖xg7 Ablenken um das tödliche 2. ♜d6+ möglich zu machen. 1. ... gxf6 ist besser.
- 9) 1. ♖b7 ♚xb7+ (1. ... ♜e7 2. ♖xb8 ♚xb8 3. ♜xb8 ♜d6 4. ♜b7) 2. ♜xb7 (2. cxb7 c5) (abwickeln nach ein Bauernendspiel) (nach Pogosjants 1962)
- 10) 1. ... ♜d8 (1. ... ♚he8? 2. ♜xg7) 2. ♜xg7 ♚xg7 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur – Verführung vermeiden!)
- 11) 1. ... ♖xa1 2. ♖xf4 ♖a8+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 12) 1. ... ♚b1 2. ♖xb1 ♖h1+ 3. ♜e2 ♖xb1 (Hinlenken und Röntgenschach) (Danner-Desancic, Allschwil 1984)

46

- 1) 1. a7 ♚b2 2. ♜a4! (2. a8♖? ♚a2+ 3. ♙xa2 Patt) (Freibauer einlösen und Patt vermeiden)
- 2) 1. ... ♚xg2+ 2. ♜xg2 ♚g8+ 3. ♜h3 ♖xf3+ 4. ♜h4 ♚g5 (Königsangriff: Zugang)
- 3) 1. ... ♖xe4 2. ♚xe4 ♚h1+ 3. ♙xh1 ♚xh1+ 4. ♜g2 ♚xb1 (Ausschalten der Verteidigung durch schlagen und Röntgenschach)
- 4) 1. ♙g7+ ♜xg7 2. ♜f5+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer) (Yermishin-Lao, Sunny Beach 2006)
- 5) 1. ... b5 2. ♙a3 ♖e6 3. ♚e1 bxa4 (Fangen)
- 6) 1. ... ♚h7+ 2. ♜g4 f5+ 3. ♜xf5 ♚xa7 (Jagen und Abzugsangriff)
- 7) Aktivität ist wichtig in Turmendspielen. Ziehe den Turm nicht ohne nachzudenken auf die zweite/siebte Reihe.
1. ... ♚d3. Warum? Nun macht 2. ♚a4 keinen Sinn nach 2. ... ♚xb3. Der Bauer b2 läuft nicht weg oder wenn Weiß ihn deckt (muss passiv mit ♚a2 oder ♚b1), dann aktiviert Schwarz den König (c4 schlagen ist eine Empfehlung).
1. ... ♚d2 Der Partiezug, der aber 2. ♚a4 ♚xb2 3. ♚xb4 nicht berücksichtigt. Schwarz hat einen großen Teil seines Vorteil verloren.
1. ... f4. Freibauern vorrücken, muss oft warten. Zuerst den ♖urm besser stellen. Auch nun zieht Weiß 2. ♚a4.
- 8) 1. ♖xd7+ (Ausschalten der Verteidigung durch Schlagen und Doppelangriff: Springer)

- 9) 1. ♖a2+ ♗d5 (2. ... ♜h8 3. ♜f7+) 2. ♜d1 (Fesselung: Vordermann hinlenken und fesseln – Kreuzfesselung)
- 10) 1. ♙e7 (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 11) 1. ♜d7 ♜c8 (1. ... ♜h8 2. ♜f8) 2. ♜b6+ (Freibauer einlösen)
- 12) 1. ... d3 2. cxd3 c2 3. ♗d2 ♜xd3# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

47

- 1) 1. ♙g4 (1. ♖xa8+ ♙b8+ 2. ♜g1 ♖h2+ 3. ♜f1 ♖h1#) (Verteidigung gegen Matt)
- 2) 1. a8 ♜ b6 2. ♜a5 bxa5 3. b6 a4 4. b7 a3 5. b8 ♖ a2 6. ♖b7# (Patt vermeiden)
- 3) 1. ♙c4 ♖c6 2. ♙d5 (Jagen und Doppelangriff: Röntgenangriff)
- 4) 1. ♖h4 Die Dame auf dem Brett halten ist richtig. 1. ... ♖f5 (1. ... ♖c6 2. ♙f3 ♖b6 3. ♜fd1) 2. ♙f3 h6 3. ♜fe1. Alle weiße Figuren stehen gut.
1. ♜fd1. Trainer lehren auch mal die Regel, dass in einer offenen Stellung mit dem Läuferpaar abtauschen gut ist. Was für einen Großmeister richtig ist, ist nicht unbedingt auch für einen Viertstufler richtig. Der ist noch nicht spezialisiert im Ausmelken einer Stellung. Weiß steht weiterhin besser.
1. ♖xd5. Ein noch etwas weniger gute Version als die vorherige. Nach 2. ♜fd1 ♙e6 muss der ♙c3 wegziehen.
- 5) 1. ... ♙xa2 2. exf5 (dieser Zug sollte gefunden werden, wurde leider vorgesagt) 2. ... gxf5 3. ♙d7 oder 3. ♙d3 oder 3. ♜f4.
- 6) 1. ... ♜h1+ 2. ♙xh1 ♜h3+ 3. ♜f1 ♖f2# (ausschalten Verteidiger: Ablenken und blockieren)
- 7) 1. ... ♖xd4 2. cxd4 (2. ♜f5 ♖e5 3. fxe4 ♖xf5; 2. ♜xd4 ♜e3+ 3. ♜g1 ♜xc2; 2. ♖e2 ♖xd1) 2. ... ♜e3+ (Ausschalten der Verteidigung durch schlagen und Doppelangriff: Springer)
- 8) 1. ♜a4 ♖a5 2. ♙d6 (Ausschalten der Verteidigung durch wegzagen und Doppelangriff: Läufer)
- 9) 1. ♜a5 h4 2. cxb5 h3 3. ♜xa4 (3. b6 ♙c6) (Freibauer machen)
- 10) 1. f4! (1. f3? ♜e5= (1. ... g3 2. ♜d2) ; 1. ♜d2 ♜e4 2. ♜c3 g3 3. f3+ ♜e3) 1. ... gxf3+ (1. ... g3 2. ♜f3) 2. ♜xf3 Schlüsselfelder erobern (*Dedrlé 1925*)
- 11) 1. ♜d8+ (1. ... ♜g7 2. ♖b2+ f6 (2. ... ♖f6 3. ♜g8+) 3. ♖b4)) 1. ... ♙f8 2. ♖b4 (2. ♖b8 ♜a1+ 3. ♜h2 ♖a3) (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 12) 1. ♙c5 ♖xc5 2. b4+ ♖xb4 3. ♖a7# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)

48

- 1) 1. ♖a7+ ♜xa7 2. b6+ ♜a8 3. b7+ ♜a7 4. b8 ♖# (Magnet) (*Wotinsi ohne a7 1912*)
- 2) 1. ... ♜b6 2. d3 ♙c8 (2. ... ♖d6) (Fangen)
- 3) 1. ♖f6 ♖d8 2. ♜xe5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
- 4) 1. ♖b6 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs, schwierig zu parierende Drohung.
- 5) 1. ... ♖d3. Mit dem König in der Mitte, aber mit einem Mehrbauer, ist Damenabtausch der geeignete Weg. Weiß kann dem Abtausch nicht aus dem Weg gehen. Nach 2. ♖xd3 cxd3 4. ♜d2 kann 3. ... ♜d8 gerade: 4. e5 h6.
1. ... ♙d6 Guter Entwicklungszug. Die Fesselung des ♜f6 ist nicht lästig.
1. ... ♙e7 Der gespielte Zug in einer Partie (U10). Weiß reagierte mit 2. e5 und Schwarz rechnete falsch und verlor eine Figur:
2. ... h6 3. exf6 hxg5 4. fxe7. Nach dem richtigen 2. ... ♜d5 geht der Kampf weiter (Schwarz darf einen Bauern verlieren, er hat einen Mehrbauer). Nach dem besseren Zug 2. ♙xf6 gxf6 3. ♜d1 hat Weiß Kompensation für den Bauern.
- 6) 1. ... ♜b5 (1. ... ♖xd7 2. ♜c3#; 1. ... ♖d4+ 2. ♜c3+) 2. ♜c3+ ♜c6 3. ♜xd1 ♜xd7. Fantastisch: der König bleibt weiter in einer Springergabel stehen und holt selbst den Freibauern ab (Verteidigung gegen Matt und Freibauer)
- 7) 1. ♜d1 ♖f4 2. g3 ist die Absicht, aber 2. ... ♜h5 ist noch eine Verteidigung. Nach 3. f6+ ♖xf6 ist der weiße Vorteil begrenzt.
- 8) 1. ♜d5+ ♜f7 2. ♜f3+ ♜e6 3. ♜c7+ (Jagen und Doppelangriff: Springer)
- 9) 1. ♜h8+ ♜g7 2. ♖c3+ f6 3. ♜h7# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 10) 1. ... ♙e8 2. ♖xc7 ♙xb5+ (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur - Kreuzfesselung)
- 11) 1. ... a5+ 2. ♜xa5 ♜f4 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 12) 1. ... f6 (1. ... ♜f8 2. ♜xe8+ ♜xe8 3. ♜xe8+ ♜xe8 4. ♖b8+; 1. ... f5 2. ♜e6)

49

- 1) 1. g3+ ♖xg3 2. ♖xg3+ ♜xg3 3. exf5 (Abwickeln in ein Bauernendspiel)
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... ♖c1+ (1. ... ♜c1+ 2. ♙f1) 2. ♜xc1 ♜xc1+ 3. ♙f1 ♜xf1# (Matt in drei)
- 4) 1. ... ♖g4 (1. ... ♜h1+ 2. ♜xh1 ♖h3+ 3. ♜g1) 2. ♜g2 (2. fxe4 ♜h1#) 2. ... ♖xh4# (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 5) 1. ♜c5 Weiß muss nicht nur den Bauern angreifen, sondern auch mit 1. ... b3 2. axb3 ♜xb3 rechnen und dann ist der Weg nach g2 abgeschnitten. Nun ist es Remis: 1. ... ♜d2 2. ♜xb4 ♜e2 3. a4 ♜f2 4. a5 ♜xg2 5. a6 ♜h2 6. a7 g2.
- 6) 1. ♜xc6 ♜xc6 2. ♜e7+ ♜f8 3. ♜xc6
- 7) 1. ... ♜ce7. Bereitet die Rochade vor. Sicherheit für alles.
1. ... ♜xd4. Geht durchaus, denn nach 2. ♜xd4 ♖c7 kommt Damenabtausch oder Schwarz kann rochieren.
1. ... ♜f4. Möglich, aber den König in der Mitte lassen, ist ein wenig riskant. Um zu rochieren, muss Schwarz sein Bestes geben.
- 8) 1. ♜e4 ♖g3 2. ♜f3 (Fangen)
- 9) 1. ... ♙a5 2. ♜c2 ♖e1+ 3. ♖xe1 ♙xe1# (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 10) 1. ♜e7! (1. ♜f4? e1 ♜!) 1. ... e1 ♖ (1. ... e1 ♜ 2. ♜xc7) 2. ♜xe4+ ♖xe4 (Verteidigung gegen Freibauer)

11) 1. ♖e5 (1. ♕h6? ♜g8) 1. ... ♜d6 2. ♖e7+ ♜g8 3. ♖e8+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

Grundreihe.

12) 1. ♜xd8 ♕xd8 2. ♖xe3 ♕b6 (Fesselung: Fesseln)

50

- 1) 1. e7 b2 2. e8 ♕! (2. e8 ♖b1 ♖ 3. ♖e4+ ♜xc3 4. ♖xb1) 2. ... b1 ♖ 3. ♕g6+ ♜c1 4. ♕xb1 ♜xb1 5. g4 (Patt vermeiden) (Van den Ende 1923)
- 2) 1. ♕g6 (1. ♕h7? ♖xg2+ 2. ♖xg2 ♜xg2+ 3. ♜xg2 ♜xh7) 1. ... ♖e6 (1. ... ♖xd1 2. ♖xf6+ ♜d7 3. ♖xf7+ ♜c6 4. ♕e4+ ♜b6 5. ♜xd1) 2. ♕f5 (Abzugsangriff und Fangen)
- 3) 1. ♕xf6 (1. g3 g5) 1. ... gxf6 2. g3 ♕g5 3. h4 (Fangen)
- 4) 1. ♜g1 und Dauerschach. Es verliert 1. ♜h3 (1. ♜h1 ♜xh4+) 1. ... ♖g4+ 2. ♜h2 ♜xh4+ (*Jonkoping 1988*)
- 5) 1. g3+ (1. ♜g8 ♜h3+; 1. ♜g1 ♜c1+ 2. ♜f2) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 6) 1. ... g5 (1. ... ♕b4? 2. ♕xf6 ♖xf6 3. ♜e4) 2. ♕g3 ♕b4 (Ausschalten der Verteidigung und Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 7) 1. ♕h6 (Ablenken und Doppelangriff: Springer)
- 8) 1. ♜e7 ♜e6 2. ♜f7+ (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 9) 1. ♜e1! fxe1 ♕ (1. ... fxe1 ♖ Patt) 2. ♜e8 ♜e3+ 3. ♜d7 ♜d3+ 4. ♜e8 (Verteidigung gegen Freibauer)
- 10) 1. ... ♕f4+ 2. ♕e3 d2+ 3. ♜xd2 ♖a1# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
- 11) 1. exd5 ♕d7 2. ♕xd4 (Räumen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. ♜xe5 ♖xe5 2. ♖f3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

51

- 1) 1. ... ♖h2 2. ♖e3 (2. ♜b2 ♜f6#) 2. ... ♖xg2+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 2) 1. ... ♖g1+ 2. ♜xg1 ♜f2+ 3. ♜g2 ♕h3# (Matt in drei: Feldräumung und blockieren)
- 3) 1. ♖e3 ♜xc2 (1. ... ♖e5 2. ♖xd2) 2. ♜e6+ (richten, Feldräumung und Doppelangriff: Springer)
- 4) 1. ♖a4+ ♖d7 2. ♕b5 axb5 3. ♖xa8+ (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 5) 1. ... f5 2. ♖g6 ♜h6 (Fangen)
- 6) 1. ♜g2 ♜g6 2. ♕d4 ♜d8 3. h8 ♖ ♜xh8 4. ♕xh8 (Freibauer einlösen)
- 7) 1. ... ♕e6 2. ♜a4 ♖a5 3. ♕c3 (Fangen)
- 8) 1. ... ♜f1+ 2. ♜xf1 ♜c2+ 3. ♜f2 gxf1 ♖+ 4. ♜xf1 ♜xd4 (Freibauer einlösen)
- 9) 1. ♜b7 ♜f6 2. ♜xe7 ♜xe7 3. ♕g5+ (Hinlenken und Röntgenschach)
- 10) Eine schwierige Stellung. Schwarz hat schwache Bauern, jedoch einen Mehrbauern. Es ist eine offene Stellung und wenn Schwarz mit c5 den Läufer auf b7 aktivieren könnte, kann sich die weiße Stellung schnell verschlechtern.
 1. ♜d1. Für Stufe 4 ist dies der Zug, eine Stellung zu erreichen, in der gute Züge zu finden sind. Nach 1... ♖xe4 2. ♜xe4 ♕f8 3. ♜xe5 hat Weiß den Bauern zurück. Der Springer auf e4 muss nach c5 weg, aber nach ♜e4-d2-c4 bleiben die Springer aktiv und halten den Läufer im Zaum.
 1. ♜f1. Auch ein guter Zug. Vielleicht kann der Turm aktiv werden und der Zug verhindert jedenfalls, dass Schwarz die f-Linie besetzt. Nicht gefährlich ist 1. ... ♕xa3 2. bxa3 ♖xc3 3. ♖xe5 und nach 1. ... ♜e8 2. ♖f5 hat Weiß genügend Aktivität.
 1. ♜e1. Die schlechteste Wahl. Nach 1. ... ♖xe4 2. ♜xe4 c5 erwacht ♕b7 zum Leben. Schwarz hat Spiel.
- 11) 1. ... ♜xf4 2. ♖xf4 ♜f3+ 3. ♖xf3 ♕xf3 (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 12) 1. ♖xe7 (1. ♜xe7+ ♖xe7) 1. ... ♖xe7 2. ♜xe7+ ♜f8 3. ♜xd8+ ♜xe7 4. ♜d1. Materialgewinn.

52

- 1) Ausschlaggebend ist die verwundbare Lage des schwarzen Königs. Das kommt, weil die schwarzen Schwerfiguren nicht direkt mit verteidigen können. Schwarz am Zug, würde mit ♜d4 vollkommen sicher sein. Weiß muss sich deshalb beeilen.
 1. ♖a2 (die Drohung ♖f7+ ist zu schwierig zu parieren) 1. ... ♜c4 (1. ... ♖c4 2. ♖a7 und der Springer ist nicht sicher zu decken) 2. ♖a7 e4 3. ♜e6+. Auch ohne diese Springergabel ist die schwarze Stellung hoffnungslos. Das muss man spüren (viel eigene Aktivität und Verwundbarkeit bei dem Gegner). Auch 3. ♜d1 (Figur heranholen) oder 3. g3 ♖e5 4. ♜c6 (ausschalten Verteidiger) gewinnen einfach.
 1. ♜c6 ist besser für Weiß, gewinnt aber nicht sofort.
 1. g3 ♖c4 und Schwarz hält die weiße Dame von seiner Stellung fern. Sowohl nach 2. ♖d1 ♖d5, als auch nach 2. ♖d2 ♖d4.
- 2) 1. ... ♖f8+ (1. ... ♕xg4? 2. ♕xd6) 2. ♖f4 ♕xe5 (Materialgewinn: Zwischenzug)
- 3) 1. ♜g4 h6 2. ♜xh6+ ♜h7 3. ♜xf7 (Königsangriff)
- 4) 1. ♜d3 e6 2. ♜a3 exd5 3. exd5 ♜e8 4. ♜xa1 (Fangen)
- 5) 1. ♜f6+ gxf6 2. ♜g5+ fxg5 3. ♖h8# (Königsangriff)
- 6) 1. ... ♜e8 2. ♖f1 (2. ♜a1 ♕xa1 3. ♖xa1+ ♖e5) 2. ... ♕e5 (2. ... ♜e1 3. ♜a8+; 2. ... ♜g8 3. ♜a4 ♕e5 4. ♖g1) 3. ♖g1 (3. ♜g1 ♖h2+) Weiß hält mit Mühe die Stellung, weil der schwarze König auch schlecht steht. Ohne schwarzen Turm schlägt der Angriff nicht durch.
- 7) 1. ♜b4 ♜a2 2. ♜h2+ (Jagen und Röntgenschach) (*Kovalenko 1970*)
- 8) 1. ... g6 2. ♜e3 ♕h6 3. ♜a2 ♕xe3 (Jagen und Röntgenschach)
- 9) 1. ... ♕xf3+ 2. ♕xf3 ♖e5 (Königsangriff - Ausschalten der Verteidigung)

- 10) 1. ... g5+ (1. ... ♖f5 2. ♜g4) 2. ♜xg5 ♖f5+ 3. ♜h4 ♖h5# (Magnet)
- 11) 1. ... g6 (1. ... h6 2. ♜g6+; 1. ... ♖f8 2. ♜g6+ hxg6 3. ♖h1#) (Verteidigen)
- 12) 1. ♙xd5 (1. ♖d1 ♜xe3; 1. ♜xd5 ♙xd5 2. ♖d1 ♙xb3 3. ♜xd8 ♙xd1) 1. ... ♙xd5 2. ♖d1 (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)

53

- 1) 1. ♖g2+ (1. ♜c7 ♖g6) 1. ... ♜h7 (1. ... ♖g6 2. ♜f6+) 2. ♜c7 (Zwischenzug und Doppelangriff: Springer)
- 2) 1. ... ♙b3 (Verteidigen)
- 3) 1. f8♜ (Unterverwandlung, um ein Tempo zu gewinnen) (*Pogosians 1964*)
- 4) 1. ... ♖xc1 2. ♙xb2 ♖xf1+ 3. ♜xf1 ♖d1# (Gegenangriff)
- 5) Schwarz braucht noch einen einzigen Zug, die Entwicklung zu beenden. Ein prima Zug ist f6 um den Läufer wegzujagen und ♖d8 bereit zu haben. Der König kann vielleicht rochieren oder nach f7. Das erklärt, weshalb der erste Zug etwas mehr Chancen bietet.
 1. ♜f5. Nun ist Schlagen 1. ... ♙xf5 2. exf5+ ♜f8 3. ♙e7+ ♜g8 4. ♖ad1 gut für Weiß (Aktivität). Das gilt auch für 1. ... ♜f8 2. ♙e7+ ♜g8 3. ♖ad1. Einen Bauer geben (absichtlich), wird ein vierter Stufler nicht schnell tun, aber Schwarz hat nach 1. ... f6 2. ♜xg7+ ♜f7 3. ♙h6 ♜e5 etwas Spiel für den Bauern.
 1. ♖ad1. Guter Entwicklungszug und nach 1. ... f6 2. ♙e3 ♖d8 steht Weiß durch die bessere Bauernstruktur etwas besser.
 1. h4. Auch nun ist f6 ein gute Antwort, aber h5 ist nicht wirklich eine Drohung: Nach 1. ... 0-0 2. h5 ist 2. ... f6 ausreichend (die f-Linie darf Weiß nicht öffnen).
- 6) 1. ... ♙xf3 2. ♜xf3 ♖xd4 3. ♜xg4 ♖xg4 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
- 7) 1. ♖xa5 ♙xa5 (1. ... ♖b6 2. ♜xb4 ♖eb8 3. ♖a4) 2. ♖xb7 ♜f6 3. ♜xa5 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 8) 1. ♜e8+ ♜h7 2. ♖xh6+ gxh6 (2. ... ♜xh6 3. ♜h8#) 3. ♜g8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 9) 1. ... ♙c3+ 2. ♜c1 ♖b1+ 3. ♜xb1 ♜b5+ 4. ♜c1 ♜b2# (Königsangriff)
- 10) 1. ♜c4 ♜xc4 2. ♙xc4+ ♜h8 3. ♙xd6 (Zwischenzug)
- 11) 1. ♙b7+ ♖xb7 2. ♖c8+ ♖b8 3. ♜c7# (Matt in drei)
- 12) 1. ♖d7 ♜b8 2. f4 (Zwischenzug und Fangen)

54

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ♖d7 ♜xd7 (1. ... ♙xd7 2. ♜f6) 2. ♜f6 (Königsangriff - Ausschalten der Verteidigung)
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ♜g4. Dieser Damenzug kommt häufiger vor, wenn der Läufer von f8 verschwunden ist. Schwarz muss 1. ... g6 ziehen und das ist eine Schwächung, die die ganze Partie bleibt. Weiß entwickelt 2. 0-0-0. Warum zögert man doch bei ♜g4? Da Schwarz, um nach f5 und d4 zu gehen, ein Tempo mit ♜h6 gewinnt. Nur eine gute Figur reicht nicht: nach 2. ... ♜h6 3. ♜h3 ♜f5 4. ♙d3 ♙b7 5. ♜e4 kommt der Springer zu Besuch.
 1. ♜d2. Es spricht nichts gegen lang rochieren. Entwickeln und die Eröffnung beenden (Figuren auf Felder setzen, wo diese etwas ausrichten können).
 1. ♙e2. Die Idee ist gut. Dafür sorgen, dass Schwarz mit Dame und Läufer nicht auf der langen Diagonale aktiv werden kann. Schwarz glaubte Weiß und stand nach 1. ... ♖b8 2. ♙f3 schnell schlechter (*Shouldice-Patino, Haifa 1976*). Nach 1. ... ♜xg2 2. ♙f3 ♜xb2 3. 0-0 ♙b7 ist wenig los.
- 7) 1. e6+ ♜f6 2. ♜xa7+ (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff)
- 8) 1. ... b5 2. ♜d5 ♖d8 (Fangen)
- 9) 1. ... ♜xd4 2. ♙xd7+ ♜xd7 (Doppelangriff!)
- 10) 1. ... ♖xc4 (1. ... dxc4 2. ♜c3) 2. ♖xc4 ♜xb5 3. ♜f2 ♜xc4 (Fesselung: Vordermann hinlenken und fesseln)
- 11) 1. ... ♖d1+ (1. ... ♜xf6 2. ♜g5 ♜g8 3. ♖a8+) 2. ♜e1 ♖xe1+ 3. ♖xe1 ♜xf6 (Verteidigung gegen Matt)
- 12) 1. ♙d6 ♜d7 2. ♙xb7 ♜xb7 3. ♙xb4 (Doppelangriff und Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken)

55

- 1) 1. ... ♜c1+ 2. ♜h2 ♜f4+ (2. ... ♜c7+? 3. ♜e5) 3. ♜g1 ♜xb8 (Jagen und Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. ... ♖a5 2. e5 ♖a4+ 3. e4 ♖a3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 3) 1. g4 fxg4+ 2. ♜xg4 e4 3. ♜f4 (oder 3. b5) 3. ... ♜d3 4. b5 e3 5. b6 e2 6. b7. Auch wenn du nicht alle Möglichkeiten berechnen kannst, spielst du 1. g4.
- 4) 1. bxc5 ♜xc5 2. ♖axb6 cxb6 3. ♖c8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
- 5) 1. ♖xe5 dxe5 (1. ... ♖xe5 2. ♖xe5 dxe5 3. ♜xd7) 2. ♜f8+ (Doppelangriff: Springer)
- 6) 1. ♜g1. Weiß muss Dauerschach gestatten. Auf andere Zügen musst du bestimmt auch schauen, aber wenn Schwarz den Läufer mitspielen lassen kann, spürt man die Gefahr. Die Varianten: 1. ♜g3 ♖g2#; 1. ♜e3 ♜d5+ 2. ♜d4 ♖c4+ 3. ♜d3 ♖f4+ und 1. ♜e1 ♜g2+ 2. ♜d1 ♜e3+ 3. ♜e1 ♖e2#.
- 7) 1. ♜c6 ♖b8 2. ♖a1+ ♜b3 3. ♖b1+ (Jagen und Röntgenschach) (*Fritz 1952*)
- 8) 1. ♜b5. Weiß tauscht die Läufer der schwarzen Felder und besorgt Schwarz einen Doppelbauern. Der schwarze Läufer, der übrig bleibt, ist passiv und schaut vorläufig auf seinen eigenen Bauern. In einer Variante 1. ... cxb5 2. ♜xc7 ♙xc7 3. ♙xc7 (3. ♙xb5+? ♜d8)
 1. ♙xd6. Auch ein guter Zug, wenn nach 1. ... ♜xd6 2. e4 folgt. Nach 1. ... ♜f4 3. ♜xf4 ♜xf4 4. ♜e2 hat Weiß ein starkes

Zentrum.

1. ♖ac1. Ein fauler Entwicklungszug, der nach mehrfachem Schlagen auf f4, einen Bauern kostet.
- 9) 1. ♖b8+ ♙xb8 2. b6 axb6 (2. ... ♙xd7 3. b7#) 3. ♜xb6# (Ausschalten der Verteidigung: blockieren) (*Richter 1968*)
- 10) 1. ... b5 2. ♖d3 ♙e3+ (Fesselung: Hintermann hinlenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 11) 1. ♖e3+ (1. ♜xb7? ♖xa2) 1. ... ♜d8 2. ♜xb7+ (Jagen und Doppelangriff: Springer)
- 12) 1. ♜g5 ♖d7 (1. ... ♖xb2 2. ♜f7#; 1. ... ♖xf8 2. ♖xd4+) 2. ♖xd4+ ♖xd4 3. ♜f7# (Matt in drei) (*Perez-Claude de Silans 1958*)

56

- 1) 1. ... ♖xc4? 2. ♜xb6 ♖xb3 3. axb3 (*Mitchett-Wells Bognor Regis 1959*)
- 2) 1. a3! (1. ♜d1 ♜f8 2. a3) 1. ... ♜f8 2. b3 ♜g7 3. a4 (Kandidat voran)
- 3) 1. ♖h8+ ♜xh8 2. ♖xh7+ ♜g8 3. ♖h8+ ♜g7 4. ♖lh7# (Magnet)
- 4) 1. ♜d2 ♜c7 2. ♖hb1 Der schnellste Weg, den h-Turm heranzuholen.
- 5) 1. ♖f8+ ♜xf8 2. ♖f5+ ♜e7 3. ♖e6+ ♜d8 4. ♙b6# (Doppelschach)
- 6) 1. ♖d8+ ♖f8 2. ♖d5+ ♜h8 3. ♖xf5 (Doppelangriff: Dame) (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken)
- 7) 1. ♖xg6 (1. ♖xh4+? ♜g3 2. ♖xb4 ♖c1#) 1. ... ♖b1+ 2. ♖g1 (Verteidigung gegen Matt)
- 8) 1. ... ♖h1+ 2. ♜xh1 ♜xf2+ 3. ♖xf2 ♖xc3 (Hinlenken und Abzugsangriff)
- 9) 1. ♜c4 Der Springer steht gut auf c4. Nach 1. ... ♖c5 2. ♜e4 (nun kann Schwarz den Läufer doch tauschen, aber Weiß hat keine Zeit verloren: 2. ... ♙xe4 3. ♖xe4 ♜f6 4. ♖e2 und Weiß steht etwas aktiver. Es wird lang rochieren.
1. ♜xg6 hxg6 2. ♜e4 ♜f6 und nun ist das Manövrieren des Springers via d2 nach c4 noch am besten. Das ging also vernünftiger.
1. ♜e4 ♖a5+ ist Stufe 2.
- 10) 1. ♖g6+ ♖xf4 2. ♜d5+ ♜b7 3. ♜xf4 (Abzugsschach: Springer und Hinlenken)
- 11) 1. ♜xe5 ♖xe5 2. ♙xf6 gxf6 3. ♖xd7+ (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material)
- 12) 1. f5 exf5 2. ♖h6 (Königsangriff)

57

- 1) 1. ♖g3 ♜xh2 2. ♖g1# (*Galma 1998*)
- 2) 1. e4 f2 2. ♖f5# (*Dawson 1914*)
- 3) 1. ♜g5 h5 2. ♖xh5# (*Hadai-Vaskov 2004*)
- 4) 1. ♖f6 gxf6 2. g7# (*Legentil 1931*)
- 5) 1. h5 g6 2. hxg6 (*Markov 1970*)
- 6) 1. ♙g5 ♜xg3 2. ♖e3# (*Sinowjew 1989*)
- 7) 1. ♙g6 hxg6 2. ♖h8# (*Sinowjew 1991*)
- 8) 1. ♖f5 ♜xg6 2. ♖f6# (*Sinowjew 1993*)
- 9) 1. ♖b3 ♜a4 2. ♖a3# (*Speckmann 1980*)
- 10) 1. ♜f5 ♜h6 2. ♖h7# (*Szentgyorgyi 1936*)
- 11) 1. b3 b4 2. ♙xb4# (*Bakke 1987*)
- 12) 1. ♙c3 b4 (1. ... ♜a3) 2. ♜b6# (*Salokozki 1978*)

58

- 1) 1. ♜e3 ♜g3 (1. ... ♜xf1 2. ♖h1#) 2. ♖g1# (*Iwanowski 1936*)
- 2) 1. ♖h3 ♜e4 2. ♖c4# (*Speckmann 1976*)
- 3) 1. ♜f5 ♜f3 2. ♖d3# (*Kardos 1973*)
- 4) 1. ♖c4 ♜f5 2. ♖d5# (*Speckmann 1986*)
- 5) 1. ♜f2 ♜e4 (1. ... ♜g4 2. ♖f3#) 2. ♖e3# (*Kardos 1970*)
- 6) 1. ♖f5 (1. 0-0 ♜g4) 1. ... ♜g2 2. ♖h3# (*Ebert 1990*)
- 7) 1. ♖a6 ♜e5 2. ♖c5# (*Dugas 1987*)
- 8) 1. ♖a5 ♜b4 2. ♖c3# (*Katscheew 1971*)
- 9) 1. ♖g3+ ♜f1 (1. ... ♜h1 2. ♖h5#) 2. ♜e3# (*Orlik*)
- 10) 1. ♖d5 ♜c4 (1. ... ♜a4 2. ♖e4#) 2. ♖e4# (*Sallay Kardos 1986*)
- 11) 1. ♖b5+ ♜c3 (1. ... ♜a4 2. ♖b4#; 1. ... ♜a2 2. ♖a8#) 2. ♖c5# (*Speckmann 1966*)
- 12) 1. ♖c7+ ♜f6 (1. ... ♜f8 2. ♖b8#) 2. ♖b6# (*Meyer 1896*)

59

- 1) 1. ♖a2+ ♜d4 (1. ... b3 2. ♖a4#) 2. ♖d5#) (*Ballo 1926*)
- 2) 1. d3 ♜b4 2. ♖b2# (*Schiffert 1931*)
- 3) 1. ♖h1 ♜g4 (1. ... ♜h6 2. ♖xh4#; 1. ... h3 2. ♖xh3#) 2. ♖f3# (*Simplex 1925*)
- 4) 1. ♖e5 ♜b4 (1. ... b2 2. ♖b5#; 1. ... a2 2. ♖a5#) 2. ♖d4# (*Laaksone 1944*)
- 5) 1. ♖e5 ♜h4 (1. ... f4 2. ♖g5#) 2. ♖f4# (*Suschkov 1999*)
- 6) 1. ♜g5 ♜e4 (1. ... ♜e5 2. ♖e3#) 2. ♖f4# (*Chernich 2007*)
- 7) 1. ♖e7 g4 (1. ... ♜g4 2. ♖e4#) 2. f7# (*Cistjakov 1991*)
- 8) 1. d3 f5 (1. ... ♜f5 2. ♖e4#; 1. ... ♜d5 2. ♖d6#) 2. ♖d6# (*Kohtraus 2000*)
- 9) 1. ♜a2 a5 (1. ... b5 2. ♖b3#) 2. b5# (*Seljavkin 1997*)

- 10) 1. ♖c4 g2 (1. ... f3 2. ♗d4#; 1. ... ♜f3 2. ♗e2#) 2. ♗e2# (Wetzel 1970)
- 11) 1. ♖c3 ♜d5 (1. ... c4 2. ♗e5#; 1. ... ♜f4 2. ♗f3#) 2. ♗d3# (Dulbergs 2001)
- 12) 1. ♖b5 b3 (1. ... ♜b3 2. ♗d3#) 2. ♗c5# (Shuk 1994)

60

- 1) 1. ♜f2 exf2 (1. ... e2+ 2. ♜xe2#; 1. ... f3 2. ♗xf3#) 2. ♗h5# (Zyrulik 1979)
- 2) 1. ♗h2 f5 (1... d5 2. ♗b8#) (1... h5 2. ♗xh5#) 2. ♗b2# (Amirov 1975)
- 3) 1. ♗g2 a1♗ (1. ... h2 2. ♗g8#; 1. ... hxg2 2. ♜h8#) 2. ♗g8# (Blom 1959)
- 4) 1. ♜b3 ♜f4 (1. ... d4 2. ♗e5#; 1. ... g4 2. ♗e3#) 2. ♗d4# (Adolphi 1896)
- 5) 1. ♗a7 ♜e3 (1... e3 2. ♗h7#) (1... f3 2. ♗a3#) 2. ♜c3# (Andrejev 1983)
- 6) 1. ♜g3 c5 (1. ... f5 2. ♗a1#; 1. ... h6 2. ♗xh6; 1. ... h5 2. ♗xh5) 2. ♗a8# (Markowzi 1992)
- 7) 1. ♗c5 ♜a5 (1. ... b3 2. ♗a3#; 1. ... dxc5 2. ♜a6#; 1. ... d5 2. ♗a7#) 2. ♗a7# (Kaseko 1993)
- 8) 1. ♗a8 a2 (1. ... c3 2. ♗xa3#) 2. ♜b1# (Reddmann 1999)
- 9) 1. ♜h6 e6 (1... ♜e6 2. ♗c6#) (1... e5 2. ♗xe5#) 2. ♗d8# (Hoffmann 1976)
- 10) 1. ♗a8 a4 (1. ... c4 2. ♜h5#) 2. ♗xa4# (Andrejev 2001)
- 11) 1. ♜b3 ♜c4 (1... c4 2. ♗f5#) (1... d3 2. ♜xd3#) 2. ♗f7# (Di Vincenzi)
- 12) 1. ♜f7 (1. ♜a7? f4) 1. ... c4 (1. ... f4 2. ♜xf4#; 1. ... ♜c4 2. ♗a4#) 2. ♗e3# (Kudesnik 2007)

61

- 1) 1. ♗d2 a1♜ (1. ... a1♗ 2. ♗c2#; 1. ... ♜a1 2. ♗c1#) 2. ♜c3# (Libis 1970)
- 2) Zeichnung
- 3) Zeichnung
- 4) 1. ♜d5 b5 (1. ... ♜a6 2. ♗xb6#; 1. ... ♜a4 2. ♗b4#) 2. ♗a2# (Lebedew 1930)
- 5) 1. ♜a5 b2 (1. ... ♜a3 2. ♗xb3#; 1. ... ♜xa5 2. ♗a7#) 2. ♗a2# (Gasic 1997)
- 6) 1. ♜f7+ ♜f5 2. ♗e4# (Szentgyör 1975)
- 7) 1. ♜g2 ♜h4 (1. ... g5 2. ♗e4#) 2. ♗f4# (Katcheev 1978)
- 8) 1. ♗h1 ♜c3 (1. ... ♜a3 2. ♗a1#) 2. ♗c1# (Nedashkowsky 2002)
- 9) 1. ♜h5 e5 (1. ... ♜e5 2. ♗c5#) 2. ♜f6# (Bogdanov 1971)
- 10) 1. ♗e3 d1♜ (1. ... ♜c1 2. ♗xd2#; 1. ... d1♗ 2. ♗c3#) 2. ♜a3# (Di Vincenzi 1989)
- 11) 1. ♗a6 ♜a1 (1. ... ♜c2 2. ♗d3#) 2. ♜c3# (Sachodjakin 1980)
- 12) 1. ♗c7 b5 (1. ... ♜b5 2. ♗c4#) 2. ♜c5# (Fontaine 1996)

62

- 1) 1. ♜f4 ♜b5 (1. ... ♜f1 2. ♗c1#; 1. ... ♜e2 2. ♗xe2#) 2. ♜g2#
1. ♜f2 ♜e2 (1. ... ♜f1 2. ♗d1#; 1. ... ♜b3 2. ♜d3#) 2. ♗c3# (Antipov 1986)
- 2) 1. ♗d7 ♜e4 (1. ... ♜c4 2. ♗a4#) 2. ♗g4# (Wiehe 1884)
- 3) 1. ♜g1 ♜h4 (1. ... ♜f4 2. ♗h3#; 1. ... ♜d6 2. ♗g5#) 2. ♗f3# (Godbout 1994)
- 4) 1. ♗h1 ♜g4 (1. ... ♜h6 2. ♗xh4#) 2. ♗f3# (Szentgyörgyi 1932)
- 5) 1. ♗f8 ♜b7 (1. ... ♜d5 2. ♜c6#; 1. ... ♜f5 2. ♜e6#) 2. ♜xb7# (Lebedinez 1992)
- 6) 1. ♗e8 ♜f6 (1. ... ♜h7 2. ♗g6#) 2. ♗e7# (Kohser 1923)
- 7) 1. ♜c5 ♜b5 (1. ... ♜d1 2. ♜b7#; 1. ... ♜e8 2. ♜b3#) 2. ♗c3# (Kuzmitsev 1988)
- 8) 1. ♜h2 ♜e1 (1. ... ♜g3+ 2. ♜xg3#) 2. ♗d3# (Kitsigin 1995)
- 9) 1. ♜d4 ♜a4 (1. ... ♜d1 2. ♜b5#) 2. ♗c5# (Radchenko 1990)
- 10) 1. ♜a4 ♜d6 (1. ... ♜xa4 2. ♗a2#; 1. ... ♜a6 2. ♗b6#) 2. ♗a7# (Welichanov 1991)
- 11) 1. ♜a6 ♜c4 (1. ... ♜b2 2. ♗d3#) 2. ♗d3# (Grebeschkov 1992)
- 12) 1. ♜g7 ♜d6 (1. ... ♜f8 2. ♗c7#; 1. ... ♜d8 2. ♗c7#; 1. ... ♜d8 2. ♗e6#) 2. ♗e8# (Andreev 1996)

63

- 1) 1. c8♜ ♜g4 2. ♜c4# (Speckmann 1964)
- 2) 1. h8♜ ♜f6 2. ♗e5# (Kolodnas 1927)
- 3) 1. f8♗ ♜g5 2. ♗fc5# (Simowjew 1993)
- 4) 1. a8♜ ♜a6 2. ♗b7# (Bergstroem 1926)
- 5) 1. h8♜ ♜f6 2. ♜h6# (Sinowjev 1990)
- 6) 1. ♗h7 ♜b7 (1. ... ♜b8 2. e8♗# / 2. e8♜#) 2. e8♗# (Dehler 1928)
- 7) 1. g8♜ ♜g5 2. ♗g4# (Speckmann 1964)
- 8) 1. g8♜ ♜f7 2. ♗e6# (Speckmann 1964)
- 9) 1. h8♜ ♜b8 2. ♜e5# (Hoeg 1926)
- 10) 1. e8♜ ♜e6 2. ♗e5# (Mortensen 1956)
- 11) 1. c8♜ ♜a5 2. ♗a4# (Kniest 1965)
- 12) 1. f8♗ ♜b2 2. ♗fa3# (Kardos 1971)

64

- 1) 1. ♗a6 f6 (1. ... ♜g6 2. ♗f1#) 2. ♗d3# (Hermanson Halvar 1959)
- 2) 1. ♗e7 ♜c3 (1. ... h4 2. ♗xh4#; 1. ... ♜g5 2. ♗f8#; 1. ... ♜c1 2. ♗f6#) 2. ♗e3# (Aliowsadsade 2009)

- 3) 1. ♖ga6 ♗e5 (1. ... ♜xa5 2. ♖xa5#) 2. ♖xe5# (*Matrojonin 2009*)
- 4) 1. ♖f5 ♟g6 (1. ... ♜g6 2. ♙g5#; 1. ... ♜f7 2. ♖f6#) 2. ♖f6#
- 5) 1. ♗a8 ♟c1 (1. ... ♟c3 2. ♗h8#) 2. ♗a1# (*Osipov 1985*)
- 6) 1. ♟f1 ♖xa2 (1. ... ♟xa2 2. ♗c2#) 2. ♙a3# (*Antipov 2003*)
- 7) 1. ♖g6 ♖xg6 (1. ... ♟h4 2. ♗g4#) 2. ♗h3# (*Sazonov 2003*)
- 8) 1. ♖b6 cxd6 (1. ... cxb6+ 2. ♟xb6#; 1. ... ♖xd6 2. ♟b5#) 2. ♟b5# (*Markus 1932*)
- 9) 1. ♖b4 ♙f3 (1. ... a4 2. ♖xa4#; 1. ... ♟a7 2. ♗xb7#; 1. ... axb4 2. ♗a1#) 2. ♖b6# (*Lincoln 2003*)
- 10) 1. ♗f1 ♜d4 (1. ... d5 2. ♗f8#; 1. ... ♟d5 2. ♗f5#) 2. ♗c4# (*Albrecht 1936*)
- 11) 1. ♗h7 g5 (1. ... ♟f1 2. ♖h1#; 1. ... ♙d2 2. ♖h1#) 2. ♗b1# (*Jada 1978*)
- 12) 1. ♗a3 b4 (1. ... ♟xb6 2. a5#; 1. ... bxa4 2. ♗c5#) 2. ♜c4# (*Janocko 1991*)