

Stufe 4 plus

3 Königsangriff / Zusammenarbeit (♚♜): A

- 1) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh5+ Kg8 3. Dh7#
- 2) 1. ... Th1+ 2. Lxh1 Dh2+ 3. Kf1 Dxf2#
- 3) 1. Txh5 (1. Sf5 f6) 1. ... gxh5 2. Sf5
- 4) 1. Lxh6+ Kxh6 (1. ... Kh8 2. Dh3) 2. Dh3+ Kg7 3. Dh7#
- 5) 1. ... Sxe3+ 2. fxe3 (2. Kh1 Sxf2#) 2. ... Dg3+ 3. Kh1 (3. Kf1 Df2#) 3. ... Sf2#
- 6) 1. Th8+ Lxh8 2. Sh6+ Kf8 3. Df7#
- 7) 1. ... Df3+ 2. Kxh2 Dh3+ 3. Kg1 Sf3#
- 8) 1. Sxh6+ gxh6 (1. ... Kh8 2. Sexf7#) 2. Dxf7+ Kh8 3. Sg6#
- 9) 1. Td7+ Txd7 (1. ... Kh8 2. Dxf6+ Kg8 3. Sh6#) 2. Dxf6+ Kg8 3. Sh6#
- 10) 1. ... Tf1+ 2. Kxf1 Dh1+ 3. Kf2 Sg4#
- 11) 1. ... Tc2 2. Kxc2 Dxa2#
- 12) 1. Df6 Da5 (1. ... Dxe7 2. Dh8#; 1. ... Txe7 2. Dh8#) 2. Sg6+ Kg8 3. Dh8#

4 Königsangriff / Zusammenarbeit (♚♞): A

- 1) 1. ... Lh2+ 2. Kh1 Lg3+ 3. Kg1 Dh2#
- 2) 1. ... Lxg2+ 2. Lxg2 Dh4+ 3. Lh3 Dxh3#
- 3) 1. Tb8+ Lf8 2. Txf8+ Kxf8 3. Dc8#
- 4) 1. Txe7+ Kxe7 2. De6+ Kf8 3. Df7#
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sg5 h6 2. Dg6 hxg5 3. Dh5#
- 7) 1. Th8+ Lxh8 2. Dg8+ Kh6 3. Dxh8#
- 8) 1. ... Tg3+ 2. fxg3 Lh3 3. Te2 Df1#
- 9) 1. ... Sxc3+ 2. Lxc3 Dxc3 3. a3 Da1#
- 10) 1. ... Dh4+ 2. Kf1 Lh3+ 3. Kg1 Dd4#
- 11) 1. ... Txc2 2. Kxc2 Dh3+ 3. Kh1 Df3#
- 12) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxh6+ Kg8 3. Dxc7#

5 Königsangriff / Zusammenarbeit (♚♝): B

- 1) 1. Sf6 Dxf6 2. Dxf8#
- 2) 1. Seg5 fxg5 2. Sxg5
- 3) 1. Txh5 gxh5 2. Sf5
- 4) 1. Sh5 gxh5 2. Sf6+
- 5) 1. Sgf5 exf5 2. Sxf5
- 6) 1. Sh5 Lf8 2. Sf6+ Kh8 3. Dxh7#
- 7) 1. Sg5 Lxg5 (1. ... Tg8 2. Dxh7#) 2. Dg7#
- 8) 1. Txh5 gxh5 2. Sxh5
- 9) 1. La3 Lxa3 2. Sg5 (of 2. Sf6+)
- 10) 1. Sg5 De8 2. Sxe6+ Kg8
- 11) 1. Txh7+ Lxh7 2. Dh5
- 12) 1. Se4 Lxg5 2. Sxg5

6 Königsangriff / Zusammenarbeit (♚♔): B

- 1) 1. Te8+ Lf8 (1. ... Dxe8 2. Dg5+ Sg7 3. Dxd7#) 2. Txd8
- 2) 1. Dg5+ Sg6 2. Dh6
- 3) 1. Lf4 Sd7 2. Txd7 Dxd7 3. Lh6
- 4) 1. ... Le5 2. Td1 Df3
- 5) 1. Dc6 (1. La6 De4) 1. ... f4 2. Le4; 1. ... Le7 2. f3!, nebst 3. La6
- 6) 1. Tf1 (1. Lxe7 f6 ; 1. Dh6 Sf5)
- 7) 1. ... Dd7 2. Dh6
- 8) 1. Sh5+ gxh5 2. Dg5+
- 9) 1. g4 Sc6 2. Df6
- 9) 1. f5 (1. Dh6 Sf5) 1. ... De8 2. Dh6
- 10) 1. Lf6 Tc7 2. Dh6
- 11) 1. Lf4 (1. Lh6 Dc3) 1. ... Dc3 2. Le5
- 12) 1. ... Sxe4 2. Sxe4 (2. Lxe4 Lxc3) 2. ... Da3+ 3. Kb1 Db2#

7 Königsangriff / Zusammenarbeit (♚♔): C

- 1) 1. Th5 gxh5 2. Dxd7#
- 2) 1. Dg4+ Kh8 2. Df5 (2. Dh5 f5 3. Lxf5 f6)
- 3) 1. Th8+ (1. Dh5 f5) 1. ... Kxh8 2. Dh5+ Kg8 3. Dh7#
- 4) 1. Lxf6+ Lxf6 2. De4
- 5) 1. Sf6 Lxf6 2. Ld3
- 6) 1. Lxf6 (1. Txe7 Dxe7 2. Se4 Se5) 1. ... Lxf6 2. Df5
- 7) 1. Dg4+ Kh8 2. Df5
- 8) 1. ... Txg2+ 2. Lxg2 Lh2+ 3. Kh1 Lg3+
- 9) 1. ... Txh3+ 2. gxh3 (2. Dxd1#) 2. ... Dh2#
- 10) 1. Sg6+ fxg6 2. Dxd7
- 11) 1. ... Sxe4 2. Sxe4 Dxa2+ 3. Kc1 Da1#
- 12) 1. Lg7 (1. Lg5 Te8 ; 1. Lf4 Te8) 1. ... h6 2. Dxd6 Lxg7 3. Dh7#

8 Königsangriff / Offene Linie: A

- 1) 1. Df6+ Lxf6 2. Tg3+
- 2) 1. Dh6 (1. Dh5 Tff8) 1. ... Tff8 2. Dxd7#
- 3) 1. Th7+ Kxh7 2. Dxf7+ Kh8 3. Th1+
- 4) 1. ... Dxc3 2. bxc3 Se4
- 5) 1. Df6+ Lxf6 2. gxf6+ Kg8 3. Txd8#
- 6) 1. ... Lxa2+ 2. Sxa2 Da5
- 7) Zeichnung
- 8) 1. Lf7 Dxd4 (1. ... c2 2. Tg8+ Txg8 3. Txg8# ; 1. ... Dxf7 2. Dxd8+) 2. Tg8+ Txg8 3. Txg8#
- 9) 1. Th5 Tg6 (1. ... Tg8 2. Dxd8+ Dxd8 3. Txg8+ Kxd8 4. Txd8 ; 1. ... Tf7 2. Dg8#) 2. Dxd6
- 10) Zeichnung
- 11) 1. ... Tg3 2. Kh1 Txd3+ 3. Th2 Dg6
- 12) 1. f6 Lxg2 (1. ... Dxf6 2. Dxb4+) 2. Tg8+ Kxd8 3. Dxd2+

9 Königsangriff / Linien öffnen: A

- 1) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 (2. Kh1 Sxd2) 2. ... gxf3+ 3. Kh1 Dg2#
- 2) 1. Sg5 Lxg5 2. hxg5+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. Dh8#

- | | |
|--|---|
| 3) 1. Sg5 fxc5 2. hxc5 | 8) 1. Sf5 exf5 2. gxf5+ Kh8 3.
Dg2 |
| 4) 1. g5 gxh5 2. gxh6 | 9) 1. Sxg5+ hxc5 2. h6 Tg8 3.
hxc7+ |
| 5) 1. Db6+ cxb6 (1. ... Ka8 2.
Dxc5) 2. axb6# | 10) 1. ... Dg3 2. hxc4 hxc4 |
| 6) 1. ... Lg4 2. Sxg4 hxc4 und
gewinnt, z.B. 3. Dc3 Lh2+ 4.
Kh1 Lg3+ 5. Kg1 Th1+ 6.
Kxh1 Dh5+ 7. Kg1 Dh2# | 11) 1. Dh6+- Lxf6 (1. ... gxh6 2.
gxh6#) 2. gxf6 |
| 7) 1. Txc5 gxh5 2. g6 | 12) 1. Tg4 g5 2. Txc5 |

11 Verwundbarkeit in der Eröffnung / Die Diagonale h5/e8: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. e6 fxe6 2. Dh5+ | 8) 1. Se6 hxc5 (1. ... fxe6 2.
Dh5+) 2. Sxd8 |
| 2) 1. Le2 | 9) 1. Lh5+ g6 (1. ... Ke7 2. La3#)
2. Sxg6 hxc6 3. Lxc6+ Ke7 4.
La3# |
| 3) 1. Se5 fxe5 2. Dh5+ g6 3.
Dxc6# | 10) 1. Sxe6 fxe6 2. Lh5+ Ke7 3.
Dxd6# |
| 4) 1. Sd6+ exd6 2. Dh5# | 11) 1. Se5 fxe5 2. Dh5+ Kf8 3.
Df7# |
| 5) 1. ... Se3 2. fxe3 Lh4+ 3. Sxh4
Dxh4+ 4. g3 Dxc3# | 12) 1. ... Sg3 2. Th2 Sxe2 |
| 6) 1. Sf6+ gxf6 2. Dh5+ Ke7 3.
Df7# | |
| 7) 1. Txe6+ fxe6 2. Dh5# | |

12 Verwundbarkeit in der Eröffnung / Abzugsangriff: A

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Sxe5 Lxd1 2. Lb5+ Dd7 3.
Lxd7+ | 8) 1. Sxe5 Lxe2 (1. ... Sxe5 2.
Dxh5+) 2. Lf7+ Kf8 3. Lh6# |
| 2) 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxf7# | 9) 1. Sxe5 Sxe5 (1. ... Lxd1 2.
Sxc6+) 2. Dxc4 0-0 3. Dd1 |
| 3) Zeichnung | 10) 1. Sxe5 Lxd1 2. Lb5+ Kd8 3.
Sxf7+ |
| 4) 1. Sxe5 Lxd1 (1. ... dxe5 2.
Dxc4) 2. Lxf7+ Ke7 3. Lg5# | 11) 1. ... Sxe4 2. Lxe7 Lxf2+ 3.
Kf1 Sg3# |
| 5) 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxd7+ Dxd7 3.
Sxd7 Lxc2 4. Sxf8 mit
Figurengewinn. | 12) 1. Sxe5 Lxd1 2. Seg6+ (2. Se6+
Ke7 3. Sxd8) 2. ... fxc6 3.
Sxg6# |
| 6) 1. Sxe5 Dxe5 (1. ... fxe5 2.
Dxc4; 1. ... Lxd1 2. Sxc6+ Se7
3. Sxa5) 2. Txe5+ Sxe5 3. Le2 | |
| 7) 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. | |

13 Verwundbarkeit in der Eröffnung / Abzugsangriff ja / nein: A

- | | |
|--|------------------------------|
| 1) Nein: 1. Sxe5? Lxd1 2. Lxf7+
Ke7 3. Lg5+ Sf6. Weiß hat | noch keinen Springer auf c3. |
| 2) Nein: 1. Sxe5? Lxd1 2. Lxf7+ | |

- Kf8. Das Feld f8 ist frei für den König.
- 3) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. Lg5#
- 4) Nein: 1. Sxe5? Sxe5, und der Läufer auf g4 ist gedeckt; (1. ... Lxd1? 2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#)
- 5) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#
- 6) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 (1. ... dxe5 2. Dxc4 Sxc2) 2. Lf7+ Ke7 3. Sd5#
- 7) Nein: 1. Sxe5? Sxb3! 2. Sxc4 Sxa1; 1. ... Lxd1? 2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#
- 8) Nein: 1. Sxe5? Lxd1 2. Lxf7+ Ke7. Der Zug 3. Sd5+ ist nicht möglich.
- 9) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 2. Sf6+ gxf6 3. Lxf7#
- 10) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#
- 11) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 2. Sf6+ gxf6 3. Lxf7#
- 12) Ja: 1. Sxe5 Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#; 1. ... dxe5 (am besten) 2. Db3 mit Vorteil.

14 Verwundbarkeit in der Eröffnung / Die e-Linie: A

- 1) 1. e5 Dxe5 2. Te1
- 2) 1. Sxe5 fxe5 (1. ... Lxd1 2. Sxc6+) 2. Dxc4
- 3) 1. Dxf5 exf5 2. Sxc6+
- 4) 1. Sd6+ Lxd6 2. Dxf5
- 5) 1. Sc4 Dc7 2. Sd6+
- 6) 1. Sf6+ gxf6 2. Dxd5
- 7) 1. Sf6+ gxf6 2. Dxd5
- 8) 1. Sxe4 Dxd4 2. Sf6+
- 9) 1. Dxd5 exd5 2. exd6+
- 10) 1. Sd6+ Kd7 (1. ... exd6 2. exd6+) 2. Sxf7
- 11) 1. Sxf7 Sc6 2. Dh4 Lxf7 3. Txe7+
- 12) 1. Sd5 Db7 2. Sc7+ Kd8 3. Txd7+

16 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: A

- 1) 1. La4+ Sd7 2. Sd6#
- 2) 1. ... Dh1+ 2. Ke2 Dxc2+
- 3) 1. ... Dg2+ 2. Ke1 Dxc1+
- 4) 1. Dg5+ Kf8 2. Dxd8+
- 5) 1. e5 Se8 (1. ... Tae8 2. exf6) 2. Dxa8
- 6) 1. Df3+ Kg8 2. Dxa8+
- 7) 1. ... La6+ 2. Sge2 Df2#
- 8) 1. c5 Le7 2. Lxe6+
- 9) 1. ... Dg6+ 2. Kf1 Dxc1+
- 10) 1. h3 Se5 2. Lxf4
- 11) 1. a5 Sd7 2. Lxf5
- 12) 1. ... g5 2. Se2 Sxe4

17 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: A

- 1) 1. Tg6 Sf5 2. Te6#
- 2) 1. Sf7 Txd7 2. Te5#
- 3) 1. Ta8 Sc7 2. Td8#+
- 4) 1. Kf8 Tb7 2. Td8#
- 5) 1. Sd6 Sb6 (1. ... c4+ 2. Sxc4+ Kb5 3. Sb2+) 2. Sb7#
- 6) 1. Ka3 Sd1 2. Sb3#
- 7) 1. Lf6 Txf7 (1. ... Th2 2. Lg6) 2. Ta8#
- 8) 1. e5+ Lxe5 (1. ... Kc5 2. Se6+)

- 2. Lf8#
- 9) 1. Df7 Tg8 2. Dh5#
- 10) 1. g7 Le6 2. c4#

- 11) 1. Kb3 Sb6 2. Lb4#
- 12) Zeichnung

18 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: B

- 1) 1. Le4 Txe4 (1. ... Lxe4 2. c8D#) 2. cxb8D+ Se6#) 2. Sg6#
- 2) 1. Se6 Txe6 (1. ... Lxe6 2. e8D+) 2. c8D Txe7 3. Dc5+
- 3) 1. e7 Lxe7 (1. ... Td6 2. exd8D+ Txd8 3. Sf6#) 2. Sg7#
- 4) 1. ... Sf3 2. Lxf3 (2. T4xf3 Dg2#) 2. ... Dxf1#
- 5) 1. Lc6 Lxc6 (1. ... Txc6 2. Sf3#) 2. Sg6#
- 6) 1. Sb2 Txb2 (1. ... Lxb2 2. b8D) 2. g7
- 7) 1. Sb7 Lxb7 (1. ... Txb7 2. c8D#) 2. cxb8D+
- 8) 1. Le4 Lxe4 (1. ... Txe4 2. Sd5#; 1. ... Dd4 2. De1#) 2. Sg4#
- 9) 1. Ld3 Txd3 (1. ... Tcxd3 2. d8D+ Txd8 3. Th1+ Th2 4. Txb2#) 2. Th1+ Th3 3. d8D+
- 10) 1. Sfe4 Lxe4 (1. ... Txe4 2. Sf5#; 1. ... b2 2. Lc3#) 2. Se2#
- 11) 1. e4 Tf4 (1. ... Txe4 2. Sf3#; 1. ... Lxe4 2. Sc4#) 2. Te6#
- 12) 1. ... Lc3 2. Lxc3 Txc6

20 Remis / Patt: A

- 1) 1. Te1 Dxe1 patt (1. ... Sb3 2. Txb1+ Kxb1 3. Kxa4)
- 2) 1. Tc7 Lxc7 patt (1. ... Sb7 2. Txb7 Txb7 patt)
- 3) 1. ... De1+ (1. ... Df2+ 2. Dxf2; 1. ... Df3+ 2. Lxf3; 1. ... Df4+ 2. Lf3) 2. Kxe1 patt
- 4) 1. De1 Dxe1 patt (1. ... Lg2 2. Dxf1+ Kxf1 3. Kxg4)
- 5) 1. b4+ Kxb4 2. Sc6+ Sxc6 patt
- 6) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Sxf5+ gxf5 patt (2. ... Kf6? 3. Sxg3)
- 7) 1. Td8 Txd8 (1. ... Kxb7? 2. Txc8) 2. b8D Txb8 patt (2. ... Kd7? 3. Dxe5)
- 8) 1. Lh5+ Kxh5 2. g4+ Kg6 patt
- 9) 1. d8D Lxd8 2. Lf4+ Kxf4 patt
- 10) 1. Le3 (1. Lxg5+? Kxg5) 1. ... Dxe3 2. Sf5+ Lxf5 patt
- 11) 1. Sb6 Tb8! 2. Ka1 Txb6 patt (2. ... Tc8 3. Sxc8 patt)
- 12) 1. Kh4 (1. Lxc6+ Kxc6 2. Kf4 Kd6) 1. ... g5+ (1. ... Dxc7+ Kxc7) 2. Kh5 Dxc7 patt

21 Remis / Unzureichendes Material: A

- 1) 1. ... Kf4 (1. ... Kg2? 2. h4) 2. Kd4 Kg5 3. Se3 Kh4
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Lg2 Txb5 2. Kg4+ Td5
- 4) 1. Sf6 Sh6 2. Sd7
- 5) 1. f4+ Kxf4 (1. ... Txf4 2. Se6+) 2. Sxa4
- 6) 1. Tb2+ Kg1 2. Ta2! Sxa2+ (2. ... Txa2 patt) 3. Kb2
- 7) 1. Sxf4 Lxf4 2. e4
- 8) 1. Ld7+ Kb4 2. g4
- 9) 1. Th6 Sxh6 2. g6 Shf5

- 10) 1. La3 bxa3 patt
 11) 1. Se5 Lc8 2. Sf3+

- 12) 1. Txc2 Lxc2+ 2. Ka3 Sc3 3.
 Kb2

22 Endspiel / Patt vermeiden: A

- 1) 1. Ta5+ (1. Txd5 patt?) 1. ...
 Dxa5 2. b7+ Ka7 3. b8D+ Ka6
 4. Db7#
- 2) 1. Lg7+ (1. Txg1? b1D+ 2.
 Txb1 patt) 1. ... Dxc7 2. Th1+
- 3) 1. De1 Txe1+ 2. Kh2
- 4) 1. Lg4+ (1. Lxf5? patt) 1. ...
 Dxc4 (1. ... Kxc4 2. Sh6+
 Kxc3 3. Sxf5+ Kg4 4. Ke4) 2.
 Sf6+ Kg6 3. Sxc4
- 5) 1. Tf2 (1. Txa2 patt ; 1. Sf2+
 Ke1 2. Txa2 patt) 1. ... a1D 2.
 Tf1+
- 6) 1. Lg1 g2 2. Sf2
- 7) 1. Dd6 Dxd6+ 2. e5+
- 8) 1. g4 Dxd1+ 2. Kxd1 Kxf3 3.
 g5
- 9) 1. c3+ Dxc3 2. Td8+ Kc5 3.
 Tc8+ Kd4 4. Txc3 Kxc3 5. Kg5
- 10) 1. f7+ (1. Lxe6? patt) 1. ...
 Kxf7 (1. ... Kxe7 2. Lxe6) 2.
 Lh4
- 11) 1. Sb4 (1. Lxb6? patt) 1. ...
 Dxb4 (1. ... Da5 2. Ld2+ Kd4
 3. Sc6+ ; 1. ... Kxb4 2. Lxb6) 2.
 Ld2+ Kd4 3. Lxb4
- 12) 1. Tb4+ (1. Txb2 Ta5+ 2. Kb7
 Tb5+) 1. ... Kg5 2. Txb2

23 Remis / Dauerschach: A

- 1) 1. ... Sf4+ (1. ... Sxc3+ 2. Ke1)
 2. Kg1 Se2+ 3. Kf1 Sf4+
- 2) 1. Dh8+ Kd7 (1. ... Df8 2.
 Dxf6) 2. Dh3+ Ke8 3. Dh8+
- 3) 1. Sf5+ (1. Txc2+ Kg5 2. Txc8
 a2 3. Th1 a1D 4. Txa1 Txa1) 1.
 ... Kh5 2. Sg7+ Kh6 3. Sf5+
- 4) 1. ... Sf5+ 2. Kf1 (2. Kh1 Sg3#)
 2. ... Se3+ 3. Kg1 (3. Ke1
 Lc3#)
- 5) 1. ... Td1+ (1. ... De1+ 2. Lf1)
 2. Lxd1 De1+ 3. Kh2 Dh4+ 4.
 Kg1 De1+
- 6) 1. Lb2+ Kh6 (1. ... Kg8 2.
 Sf6+; 1. ... Kh7 2. Sf6+; 1. ...
 Kg6 2. Se5+; 1. ... Kf7 2. Se5+)
2. Lc1+ Kg7 (2. ... Kh5 3.
 Sf6+=) 3. Lb2+=
- 7) 1. Sd7+ Kf7 2. Se5+ Kf6 3.
 Sd7+
- 8) 1. ... Th1+ 2. Kf2 Th2+
- 9) 1. Kf8 b1D 2. Sf7+ Kh7 3.
 Sxc3+ Kh8 4. Sf7+
- 10) 1. Dh4+ Kg7 2. Te7+ Txe7 3.
 Dxe7+ Kg8 4. De8+ Kg7 5.
 De7+ Kh6 6. Dh4+
- 11) 1. Ld7+ Kd8 2. Lb6+ Ke7 3.
 Lc5+
- 12) 1. Td8+ Lf8 (1. ... Kh7 2. Sf6+
 Kg7 3. Sh5+) 2. Sf6+ Kg7 3.
 Sh5+ Kh7 4. Sf6+

24 Remis / Mix: A

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Lb3+ Kf5 2. Lc2+ Ke6 3.
 Lb3+

- 4) 1. ... Tg8 2. Se6 Txg7+ Td8) 3. Sg5+
- 5) 1. Dd5+ Kxd5 patt (1. ... Dxd5 9) 1. Sf7+ Txf7 2. Tg8+ Kxg8 patt
patt)
- 6) 1. ... Sc1+ (1. ... Sxb2 2. Lc2 10) 1. Sd2 b2 2. Sc4 b1D 3. Sa3+
- Sd6 3. Tb1 Sbxc4 4. bxc4 11) 1. Tc4 Tc2 (1. ... Da8? 2. Tc1#)
- Sxc4) 2. Ke1 Sd3+ 3. Ke2 Sc1+ 2. Tb4+ (2. Txc2 Dd4+ 3. Td2
4. Ke1 Sd3+ Dg1+) 2. ... Tb2 (2. ... Db2 3.
Txb2+ Kxb2=) 3. Tc4
- 7) 1. Kf1 Lh4 2. Sg3+ Lxg3 patt 12) 1. g3+ Kg4 2. Lc3 Lxc3 patt (2.
8) 1. Sg5+ Kf8 (1. ... Kf6? 2. Se4+ ... Se7+ 3. Kh6 Lxc3 patt; 3. ...
Ke7 3. Sxd6+) 2. Sxh7+ Kf7 Sf7+ 4. Kh7 Lxc3 patt)
- (2. ... Kg8? 3. Txe8+ Kxh7 4.

26 Mobilität / Fangen (jagen): A

- 1) 1. Ld2 Dc5 (1. ... Da4 2. b3) 2. 8) 1. ... d4 2. Df4 g5
Lb4 (2. b4? Dxf2) 9) 1. Lf4 Dd5 2. c4
- 2) 1. Tb3 Da4 2. Lb5 10) 1. g4 Da5 (1. ... Df6 2. Lg5) 2.
3) 1. ... Lf4 2. Dd3 Lf5 Ld2
- 4) 1. Sg3 Dg4 2. h3 11) 1. e4 Le6 (1. ... Lxe4 2. Sxe4)
5) 1. Tb3 Da5 2. Lb6 2. d5
- 6) 1. Tb5 Dxc3 2. Lb2 12) 1. Sd2 Db2 2. Ta2
- 7) 1. ... Lg5 2. Dd3 Se5

27 Mobilität / Fangen (Ausschalten der Verteidigung): B

- 1) 1. Lxf7+ Sxf7 2. Se6 7) 1. Lxf6 Lxf6 2. f4
- 2) 1. Txf5 gxf5 2. Kd2 Txc4 3. 8) 1. a5 Sxc4 2. Lxc4 Dxc4 3. Ta4
bxc4 9) 1. ... b5 2. Sc5 Ta3
- 3) 1. Txc8 Txc8 2. b3 10) 1. Lxd4 exd4 2. Sa4
- 4) 1. Sxf6+ Dxf6 2. f5 11) 1. Sc4 Df5 2. f3
- 5) 1. ... Ld4+ 2. Kh1 h4 12) 1. Te1 Kf7 2. f5
- 6) 1. ... Th5 2. Lxh5 g5

28 Mobilität / Fangen (richten): C

- 1) 1. f4 Sd7 2. f5 7) 1. Sf5 Ld8 2. Sh4
- 2) 1. ... Lh6+ 2. Kb1 Lf4 8) 1. Le7 Td7 2. Lg5
- 3) 1. g4 9) 1. ... Se5 2. Lb3 Lg4
- 4) Zeichnung 10) 1. Td8+ Kh7 2. Ld6
- 5) 1. ... Tf4+ 2. Kg1 Tf8 11) 1. Ld6 Td8 2. b3
- 6) 1. ... Sf4 2. Lf1 Lf8 12) 1. e5 Se4 2. Sa4

29 Mobilität / Fangen (hinlenken): D

- 1) 1. ... axb4 2. Dxa8 Sb6
- 2) 1. f6 Dxf6 2. Lg5
- 3) 1. e5 Dxe5 2. Lf4
- 4) 1. ... g5 2. Dxb5 Lg4
- 5) 1. ... c6 2. Dxc6+ Ld7
- 6) 1. ... axb5 2. Dxa8 Sb6
- 7) 1. Txe4 Dxe4 2. Lc6
- 8) 1. ... Sxe5 2. Dxe5 Td5
- 9) 1. b6 Lxb6 2. Sd5
- 10) 1. ... axb4 2. Lxb4 c5
- 11) 1. c3 Dxc3+ 2. Ld2
- 12) 1. b4 Dxb4 2. Sc6

30 Mobilität / Fangen (räumen): E

- 1) 1. ... Sxf3+ 2. Lxf3 Lf6
- 2) 1. Sxd5 exd5 2. Lc7
- 3) 1. e5 Lxe5 2. Lf3
- 4) 1. Txd8 Sxd8 2. Sd1
- 5) 1. Sg5+ Tgx5 2. Ld1
- 6) 1. Kh1 fxg4 2. Sg1
- 7) 1. g4 fxg4 2. Sg3
- 8) 1. e5 dxe5 2. Se4
- 9) 1. Dd1 Se4 2. Le1
- 10) 1. ... Dd8 (1. ... Dc8 2. Sc4 Le8
3. Sxb6) 2. Sc4 Le8
- 11) 1. ... Lh4 2. Df1 f6
- 12) 1. d6 Lxd6 2. Sd5

31 Mobilität / Fangen (Mix): F

- 1) 1. ... c5 2. Dd1 c4
- 2) 1. a3
- 3) 1. Sxe4 Dxe4 2. Lf3
- 4) 1. ... f5 2. Ld3 f4
- 5) 1. ... Tf7
- 6) 1. Lg5 hxg5 2. hxg5
- 7) 1. ... Sxe4 2. fxe4 Le5
- 8) 1. d5 cxd5 2. f5
- 9) 1. ... Sg4 2. Te2 f6
- 10) 1. b4 Lxe2 2. Dxe2
- 11) 1. Txe5 Dxe5 2. Lf4
- 12) 1. Lg5 Df5 2. g4

33 Kleiner Plan / Aktivität erhöhen: A

- 1) 1. Tc1 Sbd7 (1. ... Ld8 2. Sd5
Dxa2 3. Sc7+) 2. Sd5
- 2) 1. ... Sb4 2. Db3 Sd3+
- 3) 1. Sg3 (gefolgt von 2. Se4)
- 4) 1. Le7 (1. Dxb4? Dd7) 1. ...
Tc7 2. Lf6 Kf8 3. Dxb4 Ke8 4.
Dh7
- 5) 1. Sb5 Db6 2. Sd6+
- 6) 1. Sb5 Dd8 2. Sd6
- 7) 1. Lg5 Dd7 2. Lf6+ Kg8 3. Dd2
- 8) 1. Se4 Lb8 2. Sd6
- 9) 1. ... Sd5 2. Df2 f5 3. Df3 Se3
- 10) 1. Dd6! (1. Dd2 d5)
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

34 Kleiner Plan / Verwundbarkeit ausnutzen: A

- 1) 1. ... Lf8 en 2. ... Lc5
c5)
- 2) 1. Te1 Txe1 2. Lxe1
- 3) 1. Ld1 en 2. Lb3
- 4) 1. La5 (droht 2. Lxb6 und 2.
c5)
- 5) 1. Df4 Lg7 2. Txe7+ Kxe7 3.
Df7+
- 6) 1. Sb5 Sf8 2. Sc7

- 7) 1. ... La3 2. Lxa3 Dxc3+ rial, z.B. 3. Sac3 Lxc3 4. Sxc3
 8) 1. ... Lb7 und 2. ... La6+ Dxf1+ 5. Dxf1 Lxf1 6. Txf1
 9) 1. ... La6 (droht 2. .. Lxc3 oder 10) 1. ... Lg5 2. h4 Lh6
 2. ... Lxe2) 2. Sa4 Db5, und 11) 1. ... Tag8 2. g3 Lxf3
 Schwarz gewinnt immer Mate- 12) 1. Dc1 Sh5 2. g3

35 Kleiner Plan / Verwundbarkeit ausnutzen: B

- 1) 1. Dg3 Lg6 2. De5 6) 1. Sg3 Dd7 2. Sxf5
 2) 1. Da3 (der Bauer a7 ist nicht 7) 1. ... Lh5
 zu decken: 1. ... a6 2. Txb6 8) 1. Lxh6 Lxh6 2. Db3
 oder 1. ... Ta8 2. Txb6) 9) 1. ... a4 2. Lc2 Dd5; 1. ... c4?
 3) 1. ... Lxd4 2. Dxd4 Dc6 2. Dxd4
 4) 1. ... Da8 2. Ke2 (2. Ld1 Lc6) 10) 1. Sh4 f5 2. Txxg6+
 2. ... Lg4 11) 1. Sh4
 5) 1. Sa4 Dc7 (1. ... Tae8 2. Sxb6) 12) 1. Dd6 Lg7 2. Sxc7+ Kf8 3.
 2. Se6 Sxa8

36 Kleiner Plan / Stellung öffnen: A

- 1) 1. ... e4 2. dxe4 (2. Sd2 exd3 3. Dh4+ ; 2. Sxd5 Dxb2 3. 0-0
 exd3 Te8+ 4. Kd1 De7) 2. ... Tab8) 2. ... Tfe8+
 fxe4 3. Sd2 Dxf2+ 7) 1. ... f6 2. exf6 Dxf6
 2) 1. e5 Sg8 2. exd6 8) 1. d5 Sxd5 2. Sxd5 cxd5 3.
 3) 1. e6 fxe6 2. Dh5+ g6 3. Dh3 Txd5 De8 4. Td7
 4) 1. ... f6. Weiß kann den Mate- 9) 1. ... f6 2. exf6 Txf6
 rialverlust nicht verhindern. 10) 1. f4 gxf4 2. Lxf4
 5) 1. ... h5 2. h3 hxg4 3. hxg4 Th4 11) 1. ... f5
 4. f3 Tah8 12) 1. d4 exd3 2. Dxd3+

38 Bauernendspiel / Technik: A

- 1) 1. ... h5 (1. ... Ke5 2. Kg4 a5 3) 1. a4 Kg8 2. b4 Kf7 3. a5 1-0
 3. bxa5 bxa5 4. a4 Kf6 5. 4) 1. ... cxb3 (1. ... c3+ 2. Kc2,
 Kh5 Kxf5 6. Kxh6 g4 7. und der schwarze König
 hxg4+ Kxg4 8. Kg6 Kf4) 2. kann nie mehr eindringen.)
 f6 Ke6 3. Ke4 Kxf6 4. b5 2. Kxb3 Kc5 3. Kc2 Kc4 0-1
 Ke6 5. a4 Kd6 6. Kd4 g4 0-1 5) 1. Kd3 Kc5 2. g3 1-0
 2) 1. Kd5 (1. Kc5 Ke6 2. Kc4 6) 1. e4+ dxe4+ 2. Ke3 Ke6 3.
 Kd6 3. Kxc3 Kc5) 1. ... Kf6 Kxe4 Kd6 4. Kf5 (of 4. f5)
 2. Kd4 Ke6 3. Kxc3 Kd5 4. 1-0
 Kb4 1-0 7) 1. e4 (1. e3 Kd5) 1. ... dxe3

2. Kxe3 1-0
 8) Zeichnung
 9) 1. Kh2 (1. Kf2 Kh3 2. c7
 Kh2 3. c8D g1D+ 4. Kxf3=)
 1. ... Kf4 2. c7 Ke3 3. c8D
 1-0
 10) 1. f4 (1. Ke3 e5 2. f4 e4) 1-0
 11) 1. g5 (1. Ka8 Kc8 2. g5 hxg5
 3. g4) 1. ... hxg5 (1. ... h5 2.

- g3 Kc8 3. Kb6 Kb8 4. Kc6)
 2. g4 Kc8 3. Kb6 1-0
 12) 1. g4+ (1. a4 Ke4 2. Kg2 – 2.
 g4 h5 – 2. ... h5 3. Kh3 g5)
 1. ... Ke5 2. g5 Kd5 3. Kg2
 Kc4 4. Kf3 Kb4 5. Ke4 Ka3
 6. Ke5 Kxa2 7. Kf6 Kb3 8.
 Kg7 Kc4 9. Kxh7 1-0

39 Bauernendspiel / Verteidigen: A

- 1) 1. b5 b6 (1. ... Kb4 2. b6
 Kb5 3. Kc3 Kxb6 4. Kb4=)
 2. Kd2 Kc4 3. Kc2 Kxb5 4.
 Kb3
 2) 1. Kf2 (1. b4 e4 2. Kf2 Kd2
 3. b5 e3+ 4. Kf3 e2 5. b6
 e1D) 1. ... Kd2 2. Kf3 Kd3 3.
 Kf2 e4 4. Ke1 Kc3
 3) 1. g6 (1. Kh5? d3 2. g6 d2 3.
 g7 d1D+) 1. ... Kxg6 2. Kg4
 4) 1. Kf2 (1. Kg3 f4+ 2. Kf2
 g3+ 3. Kf1 Kf5 4. Ke2 Ke5
 5. Kf1 Kd4 6. Ke2 Kc3 7.
 Kf1 Kd2) 1. ... Kf4 2. fxg4
 fxg4 3. Kg2 g3 4. Kg1 Kg4
 5. Kg2 Kh4 6. Kg1 Kh3 7.
 Kh1 g2+ 8. Kg1 Kg3 patt
- 5) 1. ... Kg2 (1. ... e4 2. Kd6
 Kg2 3. Kd5 Kf3 4. Kd4 und
 Weiß gewinnt) 2. Kd6 Kf3 3.
 Kxe5
 6) 1. Kh8! (1. Kf8? Kf6 2. Kg8
 Ke5)
 7) 1. ... Kh5 2. Kxf4 Kxh4
 8) 1. ... Ka4! (1. ... Kb4? 2. b3)
 2. b3+ Kb4
 9) 1. b5! axb5 2. b4 Kb1 patt
 10) 1. Ka8!
 11) 1. e5! (1. Kf5 Kd3) 1. ...
 fxe5+ 2. Kxe5
 12) 1. Kb3! (1. c4? bxc3e.p.) 1.
 ... Ke2 2. c4! (2. c3? a2! 3.
 Kxa2 bxc3) 2. ... bxc3ep 3.
 Kxc3

40 Bauernendspiel / Verteidigen (Randbauer): B

- 1) 1. f4 (1. Ke4 Kg4!; 1. ... Kg5?
 2. Kxe5 h4 3. f4+ Kh6 4. Ke4!)
 1. ... exf4+ 2. Kxf4
 2) 1. g5 Kg4 2. Kxc4 Kxg5 3. Kd3
 Kg4 4. Ke2 Kg3 5. Kf1
 3) 1. Ka1! Kc1 2. Ka2 Kc2 3. Ka1
 Kb3 4. a4!
 4) 1. a4 Kb4 2. a5 Kxa5 3. Ka3
 5) 1. Kb6 (1. a6? bxa6 2. Kxc6
 Kb4) 1. ... c5 2. a6! bxa6 3.
 Kxc6
 6) 1. ... Kd4 (1. ... h4 2. Kf5 h3 3.
 gxh3 Kd6 4. Kf6 Kd7 5. h4
 Ke8 6. Kg7; 1. ... Kc6 2. Kf5)
 2. Kf5 Ke3 3. Kg5 Kf2
 7) 1. ... Kd2 (1. ... Kc2 2. Ke6
 Kd3 3. Kd5) 2. Ke6 Ke3 3.
 Kd5 Kf4
 8) 1. ... Kh1
 9) 1. ... Kf1 (1. ... Kh1 2. Kf2 Kh2

3. Ke3 Kg3 4. Kd4 Kf4 5. Kc5
Ke5 6. Kb6 Kd6 7. Kxa6) 2.
Kf3 Ke1 3. Ke3 Kd1 4. Kd3
Kc1 5. Kc4 Kb2 6. Kc5 Kb3 7.
Kb6

10) 1. Kd7 (1. Kd6 h5) 1. ... h5 2.
Ke8 Kg5 3. Kf7
11) 1. a3 Kb3 2. a4 Kxa4 3. Kxc2
Ka3 4. Kb1
12) 1. ... Kh3

42 Abzugsangriff / Batterie aufstellen: A

1) 1. De2 De7 2. Dxa6 Kd8 3. 0-0
2) 1. Dg4 g6 2. Sh6+
3) 1. Df3 0-0 2. Sf6+
4) 1. Da4+ Ld7 (1. ... Dd7 2. Lb5 ;
1. ... Kd8 2. Td1) 2. Lf7+
5) 1. Dd5 Dc1+ 2. Tf1+
6) 1. Td1+ Kg7 2. Lh6+
7) 1. ... Tg8 2. Dxe1 Lxd4+ 3.
Kh1 Tg1#
8) 1. ... Db6 2. Df2 (2. Tac7
Txg4+ 3. Kf2 (3. Kh1 Dxe3 4.

fxg4 Le4#) 3. ... Tg2+ 4. Kxg2
Dxe3) 2. ... Dxa7
9) 1. Db4 Sa6 2. Sxc8++ Ke8 3.
De7#
10) 1. ... Df7 2. Te7 Tg1+ 3. Txg1
Dxh5
11) 1. ... Dg5+ 2. Kh2 Dh6+
12) 1. Dc5 (1. De7+ Kg8 2. Td8+
Kh7 3. Txc8 Txc8) 1. ... Dxc5
(1. ... Db8 2. Td8#) 2. Td8#

43 Abzugsangriff / Batterie aufstellen: B

1) 1. Lb3 Ke5 (1. ... Dg7+ 2.
Tg4+) 2. Tc5+
2) 1. Dd8 (1. Dc8 Ke7) 1. ... Db1+
2. Lg6#
3) 1. Ld3 Dg1 2. Kc3#
4) 1. Th4! (1. Tg6+? Kf7 2. Lh5
Td5 3. Tg5+ (3. Kh4 Le4! 4.
Tg4+ Txb5+ 5. Kxh5 Lf3) 3. ...
Kf6) 1. ... Ld5 (1. ... Le4 2.
Lf3) 2. Le6+
5) 1. Lh3 Txc7 (1. ... Kxc7 2.
Tc4+ Kd8 3. Tc8#) 2. Tg8#
6) Zeichnung (mehrfache hollän-
dische Damenmeisterin Peng)
7) 1. Db1+ Kg2 2. Txf2+
8) 1. Tf8 Txb7 2. Kg6+

9) 1. Db3 Kf5 (1. ... Lc5 2. Sg5+ ;
1. ... Dh7 2. Sg5+; 1. ... g5 2.
De6+ Kf3 3. Se5+) 2. Sh6+
gxh6 3. Dxc8
10) 1. Lf1 g1D 2. Ld3+
11) 1. Dc8 Kf7 (1. ... Lf5 2. Dxf5)
2. Lc5
12) 1. Db5 Ke4 (1. ... Da1 2. Ld4+
Kxd4 3. De5+; 1. ... Dc1 2.
Lxa3+; 1. ... Dd1 2. Dd7+; 1. ...
De4 2. Db7+; 1. ... De6 2.
Db3+; 1. ... Dh4+ 2. Le7+; 1. ...
Dg3 2. Lf2+; 1. ... Dh1 2.
Db7+; 1. ... Ke6 2. De8+; 1. ...
Lxf4 2. Lf2+) 2. De8+

45 Endspiel / Strategie: A

1) 1. c5 bxc5 2. Sc4
2) 1. Tc1 (1. Kf2 Lc2 2. Tc1 Ld3

3. Tc5 Lc4 4. a3 Kd8; 1. Te2
b4; in beiden Fällen kommt

- Weiß nicht einfach weiter) 1. ...
Kd8 2. Kf2 Kd7 3. Ke3
- 3) 1. ... e4 2. Td1 Tf8
 - 4) 1. b5 (sonst spielt Schwarz b5);
1. a4 ist auch möglich.
 - 5) 1. ... a4 2. Kc2 axb3+ 3. Kxb3
Sg6 und Sh4
 - 6) 1. b4. Der Läufer auf a3 ist ver-
loren! Der weiße König zieht
nach b3.
 - 7) 1. g5 (tauscht den schwarzen
Freibauern gegen einen weni-
ger wichtigen Bauern ab.) 1. ...

- Lxg5 (1. ... Le5 2. f4) 2. Txc3
- 8) 1. d5 (sonst blockiert Schwarz
mit Sd5 den d-Bauern, und
behält Weiß einen schlechten
Läufer) 1. ... Se8 1. ... Sxd5 2.
Lxg7, und Weiß steht etwas
besser.
 - 9) 1. b4 axb4+ 2. cxb4
 - 10) 1. a5 (sonst erhält Schwarz sich
mit Kc6 seine Bauernstruktur)
 - 11) 1. ... d4+ 2. Kxd4 Sd5 3. g3
Sxb4
 - 12) 1. ... Le5 2. Txc6 bxc6

46 Endspiel / Strategie: B

- 1) 1. Ta2 (1. Tf2 Ta7) 1. ... Tb7 2.
Ta6
- 2) 1. ... a5 (verhindert, dass Weiß
mit b4 einen Freibauern auf der
c-Linie bilden kann)
- 3) 1. ... c6 2. Se6 cxb5 3. axb5 a4
- 4) Zeichnung (Robert Hübner)
- 5) 1. Ke2 (der König muss im
Endspiel mitspielen)
- 6) 1. Sg1 (Springer auf ein besse-
res Feld: f3)
- 7) 1. ... f6 (1. ... c5 2. Lxe5+ Lxe5

3. Td1)
- 8) 1. Dd6+ Dxd6 (1. ... Kg8 2.
Dxb6 axb6 3. Sd6) 2. Sxd6
- 9) 1. Lf7 Kb4 2. Lg6 Ka3 3. Kf1
Sg3+ 4. Kf2
- 10) 1. ... Se5 2. Db8+ Kh7 3. Dxb5
Sg4+ 4. Kg1 Db3
- 11) 1. Td7 Te8 2. Tc4
- 12) 1. Lg5 (1. Sg5 Lxg5 2. Lxg5,
und der Gewinn ist wegen der
ungleichfarbigen Läufer nicht
einfach)

47 Endspiel / Taktik: A

- 1) 1. Sd4 Kg3 (1. ... Dd8 2. Se6+)
2. Sc6
- 2) 1. d4+ Kxd4 2. Tc8
- 3) 1. ... b5 (1. ... Ta1+ 2. Kh2 b5
Sd2) 2. Sd6 (2. Td7 Ta1+ 3.
Kh2 Lg1+) 2. ... Le5 3. Sxb5
Ta1+
- 4) 1. Sc7 Ld4 2. Se6+
- 5) 1. ... Ta5
- 6) 1. Se3! Td4 (1. ... Ta4 2. Sd5
Kd7 3. Txe7+ Kd6 4. Td7+) 2.

- Txe7+
- 7) 1. Th6 g4 2. hxg4+
 - 8) 1. ... Taf8 (2. Thf1 Lxe4)
 - 9) 1. Tdc3 Tc8 2. Txb6
 - 10) 1. Ka1 (1. Sd2 Se3 2. Ka1 Sc2+
3. Kb1) 1. ... Se3 (1. ... Le3 2.
Se1 Lc1 3. Sc2# ; 1. ... Le1 2.
Sxe1 Se3 3. Kb1 Sd5 4. Sc2#)
2. Sd4 Le1 3. Sb5#
 - 11) 1. Tcb1 Td7 2. c6
 - 12) 1. ... Ta8 2. Lc1 Ta1

48 Endspiel / Taktik: B

- 1) 1. ... b5 2. Lxb5 Scd4+ 3. Tb7#
- 2) 1. Sb7+ Ka6 2. Sc5+ 8) 1. ... h5 2. axb6 Ld3#
- 3) 1. Tf1 Dxf1 2. Sg3+ 9) 1. Dg7+ Kc4 (1. ... Kd3 2. Le4+; 1. ... Ke3 2. Dg1+; 1. ... Kc5 2. Dg1+) 2. Ld5+
- 4) 1. Dc1+ Kb3 2. Db2+ Kc4 3. Db4# 10) 1. Lh3 Lh4 2. Te1+
- 5) 1. h6 Lf8 2. Ld5 11) 1. h8D+ Kxh8 2. Kg6
- 6) 1. Lh5 Lxh5 2. Txx6 12) 1. Td1+ Kc8 2. Ta1
- 7) 1. Tc8+ Dxc8 2. bxc8D+ Txc8

49 Turmendspiel / Strategie: A

- 1) 1. Kf3 Td7 2. Ke3 Tc7 3. Tc2 Ke7=) 1. ... Kf8 2. Tb7
Kg7 4. d4 mit Vorteil (König aktivieren). 7) 1. Ta8 Kc2 2. Tc8+
- 2) 1. Td1 (1. h3 Tc1+ 2. Kh2 Ta1 3. Td5 ist nicht so gut; ein Turm gehört **hinter** den Freibauern!) 8) 1. Kg4! (1. Txx7? Kf3) 1. ... a6 2. Txx7
- 3) 1. ... Td8 (1. ... Tc8 2. a4) 2. Te3 Td4 9) 1. e4 dxe4 2. Ke8 Th8+ 3. f8D Txf8+ 4. Kxf8 Kb6 5. Txx2 Kc5 6. Th4
- 4) 1. h6 Kxh6 (1. ... a4 2. hxx7 a3 3. g8D+ Kxx8 4. Tc8+) 2. Tc8 10) 1. Te2 (1. Txe3 Txx2) 1. ... Td3 2. Txe3
- 5) 1. ... Kd6 2. Txx5 Ta8 11) 1. ... b4 2. Kf2 a4
- 6) 1. Te7 (1. Kg6 Kf8 2. Th1 12) 1. b4

50 Turmendspiel / Verwundbarkeit: A

- 1) 1. c3 Tg4 2. Ta8# 2. Th4#
- 2) 1. Kg7 Tf8 2. Te5+ Kd7 3. Kxf8+ 7) 1. ... e1D 2. Txe1 Kf2
- 3) 1. Tg7 Txx6 (1. ... Txx7 2. hxx7 Kxb3 3. g8D+ Kxb2 4. Dc4) 2. Txx7+ 8) 1. Ta5 (1. Ta1 d4 2. Te1+ Kd5) 1. ... Td8! 2. Kxd8 Kxf5 3. Txd5+ Ke4 4. Td1 f5 5. Te1+
- 4) 1. Kb7 Ta5 (1. ... Tc8 2. Td1+) 2. b4 axb3 3. Txa5 9) 1. Kf7 Te1 2. Th8#
- 5) 1. Kf6 Kxf3 (1. ... c1D 2. Tf5#; 1. ... Txf3 2. Th4#) 2. Th3+ 10) 1. Td3+ (1. c8S Txx3=) 1. ... Kxd3 2. c8D
- 6) 1. Th1 Td8 (1. ... Kf4 2. Th4+ Kg3 3. Txd4 Kf2 4. Ke5 Kxe2 5. Ke4 Kf2 6. Kd3 e2 7. Tf4+) 11) 1. Te7 (1. Tf7+ Ke6 2. Tf6+ Ke7 3. Txx6 ist besser für Weiß) 1. ... Ta3+ 2. Te3 Txa7 3. Te5#
- 12) 1. Ke1 Th2 2. Ta2+ Kb4 3. c3+

51 Endspiel / Verwundbarkeit: A

- 1) 1. Tg1+ Kd2 2. Kb3
- 2) 1. Tb7 Ld4 2. Te7+
- 3) 1. Tf5+ Kg1 2. Te5 Lb5 3. Te1+ Lf1 4. Ta1
- 4) 1. Kc7 La6 (1. ... Ld7 2. Th6+) 2. Th6+
- 5) 1. Tf3 Lg4 (1. ... Lg2 2. Tg3+ ; 1. ... Lc8 2. Tf8+) 2. Tg3
- 6) 1. Ke4 Lh2 2. Tg2 Le5 3. Tg6+
- 7) 1. Tf5 Lg4 2. Tf4+
- 8) 1. Kf3 Lc7 2. Te8+ Kg7 3. Te7+
- 9) Zeichnung (Kasparow!)
- 10) 1. Ke3 Lh1 2. Tg1 Le4 3. Tg5+
- 11) 1. Tb8 Ke7 2. Ta8! Ke8 3. Kd6
- 12) 1. Kf6 Lb3 (1. ... La2 2. Ta5+ ; 1. ... Le8 2. Tc8+) 2. Ta5+ Kb7 3. Tb5+

53 Matt in zwei / Zusammenarbeit (♔ ♕): A

- 1) 1. Dg7 d4 2. Dg2#
- 2) 1. De3 b1D (1. ... b1S 2. Db6#) 2. Da3#
- 3) 1. Kd1 Kf1 2. De1#
- 4) 1. Dc8 Kh6 (1. ... h3 2. Dxb3#) 2. Dh8#
- 5) 1. d4 e4 (1. ... exd4 2. e4#) 2. Dc5#
- 6) 1. Df6 Kg4 2. Dg5#
- 7) 1. De4 Kh5 2. Dh7#
- 8) 1. Dd4 Kxg5 (1. ... hxg5 2. Dh8# ; 1. ... c5 2. Dh4#) 2. De5#
- 9) 1. Dg7 Ka5 (1. ... Ka3 2. Da1#) 2. Da7#
- 10) 1. Kb7 Ka5 2. Da6#
- 11) 1. Kf5 g5 (1. ... Kh6 2. Dh8#) 2. hxg6#
- 12) 1. Da3 Kc4 (1. ... e3 2. Db4#) 2. Dc5#

54 Matt in zwei / Zusammenarbeit (♔ ♖): B

- 1) 1. Tb2 Ka6 (1. ... Ka4 2. Da7#) 2. Db6#
- 2) 1. Db8 Kc4 2. Tc6#
- 3) 1. Kd3 Ke5 2. Dg5#
- 4) 1. Db7 Kxh5 (1. ... Kf6 2. Th6#) 2. Dh7#
- 5) 1. Td2+ Kf3 2. Dd3#
- 6) 1. Ke4 Kd2 (1. ... Kf2 2. Dh2#) 2. Db2#
- 7) 1. Df7 Kc6 2. Ta6#
- 8) 1. Kd5 Kf4 (1. ... Kd3 2. Tg3#) 2. Dg3#
- 9) 1. Dh3 Kd2 (1. ... Kb2 2. Db3#) 2. Dd3#
- 10) 1. Td1 Ke2 (1. ... Kg2 2. Dd2#) 2. Dd2#
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Dc2 Kh3 (1. ... Kf3 2. Tc3#) 2. Tc3#

55 Matt in zwei / Zusammenarbeit (♔ ♗): C

- 1) 1. Dg2 Kh5 2. Dg5#
- 2) 1. Lf1 Kxf1 2. Dd1#
- 3) 1. Df5 Kg3 2. Lf2#
- 4) 1. Df4+ Kh5 2. Le8#
- 5) 1. Dc7 Kb4 (1. ... Ka6 2. Le2#) 2. Dc5#
- 6) 1. De7 Kb2 2. Da3#
- 7) 1. La5 Kd7 2. De6#

- 8) 1. De8 Kf4 (1. ... Kh6 2. Dg6# ; Dxe7#) 2. Lf5#
 1. ... Kh4 2. Dh5#) 2. De3#
- 9) 1. Df2 h5 (1. ... Kh5 2. Lf3# ; 1. ... c4 2. De8#) 2. Dxc5#
 ... Kh3 2. Le6#) 2. Le6#
- 10) 1. Lc2 exf6 (1. ... d6 2. Df5# ; 1. ... Kxf6 2. Df5# ; 1. ... d5 2. Ke6#)
- 11) 1. De3 a4 (1. ... Ka4 2. Db3# ; 1. ... c4 2. De8#) 2. Dxc5#
- 12) 1. Lf8 d4 (1. ... b5 2. Kd7#) 2. Ke6#

56 Matt in zwei / Zusammenarbeit (♔♚): D

- 1) 1. Df6 Kh5 (1. ... Kh3 2. Dh4#) 2. Dg5#
- 2) 1. Dh3+ Kg1 2. Sf3#
- 3) 1. Kb3 Kd1 (1. ... Kxb1 2. Df1#) 2. Df1#
- 4) 1. Sg2 Kf5 (1. ... Kh6 2. Dh4#) 2. Df4#
- 5) 1. Df1 Kg3 (1. ... Kh1 2. Sf3#) 2. Dh3#
- 6) 1. Dg8 Ke5 2. Dd5#
- 7) 1. Da4 Kd3 2. Dc2#
- 8) 1. Sb7 Kd5 2. De4#
- 9) 1. Se5+ Ke3 2. Df2#
- 10) 1. Sd5 Ka6 (1. ... b6 2. Dxb6#) 2. Db6#
- 11) 1. Se6+ Kh5 (1. ... Kf5 2. Df4#) 2. Dh2#
- 12) 1. Sd2 c4 2. Dd6#