

Stufe 4

2 Test / Mix (2. + 3. Stufe): A

- 1) 1. Db4 droht Matt und Figurengewinn (Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (ablenken+Matt); 1. ... Tg6+? 2. Dxc6 hxg6 3. Kxg6+ und gewinnt.
- 3) 1. Sg6 (fangen durch Fesselung)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxd4+ (ablenken+Material); 2. Kf2 Te2+
- 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dh7# (schlagen+Matt)
- 6) 1. Th5+ gxh5 2. Df6# (ablenken+Matt)
- 7) 1. ... Lg6 (fesseln)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxc6 (Abzugsangriff)
- 9) 1. Sc6+ Ka8 2. Sxe7; 1. ... Txc6 2. dxc6 (Doppelangriff: Springer)
- 10) 1. b4 (fangen)
- 11) 1. ... Ta6+ 2. Kxa6 (Patt)
- 12) 1. 0-0-0+ und 2. Sxb5 (verteidigen gegen eine Fesselung)

3 Test / Mix (2^e + 3^e Stufe): B

- 1) 1. Dxh7+ Txh7 2. Sg6# (schlagen+Matt)
- 2) Zeichnung
- 3) 1. Sd6+ Dxd6 2. La6# (Abzugsangriff)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxh6+ Dh7 2. Lxg7+ (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 5) 1. ... Sf3+ 2. Dxf3 De1+ (Abzugsangriff)
- 6) 1. Ld6 Lxd6 2. Dh8# (Abzugsangriff)
- 7) 1. ... La4 (fangen durch Fesselung)
- 8) 1. ... Sxf3+ 2. Sxf3 T8g2# (schlagen+Matt)
- 9) 1. Tc6+ Kf7 (1. ... Kxd5 2. Lg2#) 2. Txe5 (wegjagen+Material)
- 10) 1. Se5+ Ke8 2. Txc8# (Doppelschach)
- 11) 1. ... Tb8 (fangen)
- 12) 1. ... Tc3+ 2. Kxc3 (Patt); 2. Kb2? Kxb4

5 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: A

- 1) 1. Sf5+ gefolgt von 2. Txh3. exf4 Dxd6
- 2) 1. Sc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Lb8 und der Turm auf a8 ist gefangen.
- 4) 1. ... Sf4 (droht 2. ... Se2+) 2.
- 5) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Dxd1+
- 6) 1. ... Le2 und Weiß muss eine Qualität hergeben.
- 7) 1. ... Lb5 2. axb5 Dxe2#

- 8) 1. Se4 mit den Drohungen 2. Dxe8 und 2. Txe1. Auf 1. ... Dxe4 folgt 2. Df8+ nebst matt. Weniger gut ist 1. Se2 denn nach 1. ... Dxf1+ 2. Dxf1 Sxe2 kann Schwarz noch weiter spielen.
- 9) 1. Tg6 fxc6 2. Dxc7#
- 10) 1. ... c4+ 2. Kh1 Dxb5
- 11) 1. Lc8 mit den Drohungen 2. Lxb7 und 2. Te8#. Nicht gut ist 1. Tc8+ Txc8 2. Lxc8 Tb1.
- 12) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 2. Db1#; 2. Txc1 Dxd5

6 Ausschalten der Verteidigung / Unterbrechen: B

- 1) 1. ... Lb3 2. axb3 Sc2# 2. Dxc4 (2. ... e5 3. Sf5 oder 3. Se6)
- 2) 1. ... Lc1+ 2. Kxc1 Dxc1
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Sxc1 Dd1# oder 2. Txc1 Dxb7
- 4) 1. d5 cxd5 2. Tg1+; auf sofort 1. Tg1+ folgt 1. ... Tg5.
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Tc6 dxc6 2. Sxf6+; schlecht ist 1. Sc6? Sxe4
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Lxe6 2. Sxe6)
- 9) 1. ... Sf3+ 2. Kf1 Txf6; 2. Txf3 Txb6
- 10) 1. Td8+ Lxd8 2. De8# oder 1. ... Txd8 2. Dxb7
- 11) 1. Ld6 Dxb3 2. Tf8#; 1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Sxd6 2. Dxe6+
- 12) 1. g4 Dxf3 2. Tc8+ und Matt.

8 Doppelangriff / Hinlenken: A

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Sf3+
- 2) 1. Dxf6+ Kxf6 2. Se4+
- 3) 1. Dxc6 Dxc6 2. Sxe7+
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Lh6+ Kxh6 2. Sf7+; 1. ... Kh8 2. Sf7#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Sxg6+ und 3. Sxe7
- 8) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Se5+ (besser 1. ... Kd8)
- 9) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Se4+ und 3. ... Sxd2
- 10) 1. ... Lg5 2. Dxc5 (die Dame ist gefangen) 2. ... Sh3+
- 11) 1. ... Tc1 2. Dxc1 Se2+ (der Turm auf d2 ist gefesselt)
- 12) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Se6+ und 3. Sxd8; 1. Se6? Dxe7 oder 1. Lxg7 Sxg7 2. Dxc7+ und 3. Se6+ ist nur ein Abtastuch.

9 Doppelangriff / Hinlenken: B

- 1) 1. ... Txg2+ 2. Kxc2 De4+ und 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Dd1+ 3. Kg2 Dxc4+
- 3) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Dd5+; 1. Dd5? De7
- 4) 1. ... Txg2+ 2. Kxc2 Dg5+
- 5) 1. Sd7 Txd7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Kg7 2. Sd7 Dd6 3. Sxb8 Th8
- 6) 1. d5 Lxd5 2. Dd4

- | | |
|---|------------------------------|
| 7) 1. Txd6 Txd6 2. De5 | 10) 1. ... Txa5 2. Txa5 De1+ |
| 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 De5 | 11) 1. Lxa6 Txa6 2. Dd3 |
| 9) 1. Txb7 Txb7 2. Da8+; 1. Txe7
Dxg2# | 12) 1. b4 Lxb4 2. Dd4 |

10 Doppelangriff / Hinlenken: C

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lxg7+ | 7) 1. Td7+ Kxd7 (1. ... Ke6 2.
Dd5#) 2. Sxf6+ |
| 2) 1. Lb7+ Kxb7 2. c6+ | 8) 1. Td4 Dxd4 2. e6+ |
| 3) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Sxd6+; 1.
Sxd6? De3+ | 9) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lxg2+ ! (2.
... Lb5+ 3. Txb5) |
| 4) 1. ... Dxg2+ 2. Kxg2 d4+; 1. ...
d4 2. Dd2 oder 2. Dc4+ | 10) 1. Txd7 Dxd7 2. Sh6+ |
| 5) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lh3+ (2. ...
Ld3+ 3. Sxd3) | 11) 1. ... Dd3+ 2. Kxd3 Lxc6+ |
| 6) 1. ... Sxd4 2. Dxd4? Sg4+ | 12) 1. Lxc5 Dxc5 2. axb4 |

11 Doppelangriff / Hinlenken: D

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Sxe5 Txe5 2. f4
(Doppelangriff: Bauer) | (Doppelangriff: Läufer) |
| 2) 1. Tb8 Txb8 2. Lxe5+
(Doppelangriff: Läufer) | 8) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Txf5+
(Doppelangriff: Turm) |
| 3) 1. Tg8+ Dxg8 2. Tg2+
(Röntgenschach) | 9) 1. Le7 Dxe7 2. f6
(Doppelangriff: Zusammen-
arbeit 2 Figuren) |
| 4) 1. Txd3 Txd3 2. Le4
(Doppelangriff: Zusammen-
arbeit 2 Figuren) | 10) 1. Dxd7 Dxd7 2. Lxe6+
(Doppelangriff: Läufer) |
| 5) Zeichnung | 11) 1. ... Txc4 2. Dxc4 Ld5
(Röntgenangriff) |
| 6) 1. Dc4+ Dxc4 2. g8D+
(Röntgenschach) | 12) 1. Lc4+ Kf8 2. Txe8+; 1. Txe8?
Txa6+ (Doppelangriff: Läufer) |
| 7) 1. ... Sxc2 2. Dxc2 Lxd3+ | |

13 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: A

- | | |
|---|---|
| 1) 1. e7+ Txe7 2. Dh8# | 7) 1. ... Tg2 2. Dxg2 Dh5#; 2. Dd1
Txb2 |
| 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8# | 8) 1. Dg7+ Sxg7 2. Sh6# |
| 3) 1. Db8+ Txb8 2. Sc7# | 9) 1. Th3+ Lxh3 2. g3# |
| 4) 1. ... Td1+ 2. Dxd1 Df2#; 2.
Kxd1 Dxf1# | 10) 1. ... Tf1+ 2. Dxf1 De3#; 2.
Kxf1 De1# |
| 5) 1. d6+ Txd6 2. Lh4# | 11) 1. ... e5+ 2. dxe5 Dd2#; 2.
Kxe5 Dxg3+ |
| 6) 1. Dg8+ Txg8 2. Sf7#; 1. Sf7+
Txf7 gewinnt nicht. | |

12) 1. Te7 Txe7 2. Dh7+; 1. ... g6 2. Txd7

14 Ausschalten der Verteidigung / Blockieren: B

1) Zeichnung

g4#

2) Zeichnung

9) 1. Dh7+ Sxh7 2. Sg6+ Kg8 3.

3) 1. Th8+ Sxh8 2. Lh7#

Ld5#

4) 1. Se7+ Sxe7 2. Txf8+ Kxf8 3. Td8#

10) 1. ... g3 2. fxg3 Dxb2+ 3. Kxb2 Th5#; 2. Txb3 Te1+ 3. Tg1

5) 1. Tf8+ Txf8 2. Sg7#

Dg2#

6) 1. Lg8 Txb8 2. Sf7#

11) 1. ... Lxf3+ 2. Lxf3 Le5; 1. ... Le5? 2. f4

7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 3. Dxb6#

12) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dh1#

8) 1. Tf4+ Kh5 2. Th4+ gxb4 3.

15 Test / Mix: C

1) 1. Td7+ Sxd7 2. Dg7#; 1. ...

(Doppelangriff: hinlenken)

Dxd7 2. Sf6+ (Unterbrechen und Doppelangriff: hinlenken)

8) 1. T1e6 Lxe6 2. Dxb6; 1. ...

2) 1. Sf6 Lxf6 2. De4; 1. ... gxf4

Dxe6 2. Txe6 Lxe6 3. Dxb6 f6

2. Txb7# (blockieren)

4. Dg6+ (unterbrechen)

3) 1. ... b4 2. Lxb4 Db7+; 1. ...

9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Sc2# (blockieren)

Db7+? 2. Df3 (Doppelangriff: hinlenken)

10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+

(Abzugsangriff: hinlenken)

4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Sxe4+

11) 1. Sd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7

(Doppelangriff: hinlenken)

2. Sxe7+ oder 1. ... Dxd7 2.

5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Sg4+

Sxf6+ (Unterbrechen)

(Abzugsangriff: hinlenken)

12) 1. Lc7 Txc7 2. De5

6) 1. ... Th4+ 2. Sxb4 g4#

(Doppelangriff: hinlenken)

7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3

16 Test / Mix: D

1) 1. ... Td2 und 2. ... Sxf3+

5) 1. Txf6+ Kxf6 2. Df2+

(Doppelangriff: hinlenken)

(Doppelangriff: hinlenken)

2) 1. Th8+ Lxb8 2. Dxf7#; 1. ... Kxb8 2. Sxf7+ (ablenken+Matt oder Doppelangriff: hinlenken)

6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+ (Abzugsangriff: hinlenken)

3) 1. Txd4 Txd4 2. De3

7) 1. Dh7+ Sxh7 2. Sg6#

(Doppelangriff: hinlenken)

(blockieren)

4) 1. Dg7+ Kxb7 2. Txb6#

8) 1. e7 Sxe7 2. Dc7

(Abzugsangriff: hinlenken)

(Doppelangriff: hinlenken)

9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3.

- Dc8# (blockieren)
- 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Sxe7+
(Doppelangriff: hinlenken)
- 11) Zeichnung
12) Zeichnung

18 Fesselung / Hintermann platzieren: A

- 1) 1. h6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Df6)
2. Dh1 (2. Txd4 Kg7)
- 2) 1. e8D+ Kxe8 2. La4; 1. La4?
Tb1+
- 3) 1. Th8+ Kxh8 2. Lc3; 1. ...
Dxh8 2. Dg6#; 1. Lc3? Dgx3+
2. fxg3 Lxh5
- 4) 1. g4+ Kxg4 2. Le6
- 5) 1. ... Sxd3 2. Dxd3 e5; 1. ...
e5? 2. Lxc5
- 6) 1. Dxc6+ Txc6 2. Sf4
- 7) 1. Sxc6 Dxc6 2. c4; 1. c4? Sde7
- 8) 1. ... Df5 2. Ld3 d5
- 9) 1. Lh7+ Kxh7 2. Dxe6
- 10) 1. Lxc5 Dxc5 2. Dxd3; 1. Dxd3
cxd3 2. Lxc5 und 3. Lxc8
bringt wenig.
- 11) 1. Sxc6 Dxc6 2. Dxc4
- 12) 1. Lxf7+ ! Kxf7 2. Dxe4; 1.
Dxe4? Sxe4 2. Lxf7+ Kh8 (2.
Txf7 Sd6)

19 Fesselung / Vordermann platzieren: A

- 1) 1. Lxe5+ Sxe5 2. Dg3
- 2) 1. Txf4+ Dxf4 2. Tf1
- 3) 1. Txd6 Dxd6 2. Lg3
- 4) Zeichnung
- 5) 1. Df6+ Dg7 2. Te7! Dxf6 3.
Txh7#
- 6) 1. Txe5 Txe5 2. Te1
- 7) 1. Sxc5 Sxc5 2. Sa4
- 8) 1. Txc7+ Txc7 2. Dc8
- 9) 1. ... Txxg2+ 2. Txxg2 Dxd2
- 10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Sg4 2. hxg4)
2. Dxf3 Txe2+
- 11) 1. Dxh7+ Dxh7 2. Sf7#; 1.
Sg6+? Txxg6 2. Dxxg6 Te1#
- 12) 1. e6 Lxe6 2. Dxxg4

20 Fesselung / Vorder- und Hintermann platzieren: A

- 1) 1. Lxd7+ Kxd7 2. Th7
- 2) 1. ... Ta1+ Kxa1 2. Dxd2
- 3) 1. ... Txf2+ 2. Kxf2 Lb6
- 4) 1. Dxc7 Txc7 2. Lf4
- 5) 1. ... Dxxg2+ 2. Dxxg2 Txf1+
- 6) 1. ... Txc4+ 2. Lxc4 Dxe2
- 7) 1. ... Txc3 2. Dxc3 Lf6
- 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 c5
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Dxd5+ Dxd5 2. Lg2; 1. Lg2
Lb7
- 11) 1. Txb8 Kxb8 2. d4
- 12) 1. Da3+ Te7 2. Sg8!

21 Endspiel / Freibauer: A

- 1) 1. ... Lc1 2. Kh5 Lxf4; 2. ...
g1D? 3. Sh3+
- 2) 1. ... Lb2
- 3) 1. ... e4+ 2. Lxe4 Sxe4
- 4) 1. Txd8+ Sxd8 2. e7; 1. Td6 g5
2. Txc6 Kg7 reicht nicht aus.

- 5) 1. Td7 Txd7 2. exd7 Kxh7
 6) 1. ... Le1+ 2. Ke2 b1D 3. Tb5+ 9) 1. Se4; 1. Sf5? Te8
 Lb4; 2. Kxe1 b1D+ 10) 1. Lc4+ Kh8 2. Lf7 oder 2. Lb5
 7) 1. ... Dxf3 2. gxf3 e2 11) 1. Txf8+ Kxf8 2. d7+
 8) 1. Lh6+ Kxh7 2. Lxf8; 1. Lf6+? 12) 1. ... Ta3 2. Txa3 Lxd6+

22 Endspiel / Freibauer: B

- 1) 1. Dc8+ Sxc8 2. d7 Kf7 2. Tc8 Ta5+
 2) 1. Th5 Txh5 2. fxe7 8) Zeichnung
 3) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6 9) 1. ... Dxc5 2. Sxc5 a7
 4) 1. Tc7 d4 2. Tc8 10) 1. Td8 Txd8 2. Lf6+
 5) 1. Sb7+ Sxb7 2. a6 Kc7 3. a7 11) Zeichnung
 6) 1. Le5+ Lxe5 (1. ... Kxe5 2. g7) 12) 1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3.
 2. a7 Th8+ Kxh8 4. g7+
 7) 1. Tc8+ Txc8 2. d7+; 1. d7+

23 Endspiel / Verteidigen gegen Freibauer: A

- 1) 1. Lb3 (1. Lb5? Kc2) 1. ... Kc1 Kb2 3. La2 1/2-1/2
 (1. ... Ka1 2. Lc2) 2. La2 1/2-1/2 7) 1. ... Sh1+ Kg2 2. Ke3 Kxh1 3.
 2) 1. ... b3+ 2. Kxb3 La5 1/2-1/2 Kf2 Patt
 3) 1. Ld5+ Kg7 2. La2 1/2-1/2 8) 1. ... Ke5 2. a7 Le6 3. a8D
 4) 1. Lc4+ Kxc4 2. Kxe2 Kc3 3. Ld5+ 1/2-1/2
 Kd1 Kd3 Patt 9) 1. Ld7 Kxc7 2. Lxh3 1/2-1/2
 5) 1. Sd4 c1D 2. Sf3#; 1. ... Kg5 10) 1. Kf2 d1D 2. Txe1 1-0
 2. Sxc2 1-0 11) 1. Kd7 a2 2. Ke7 a1D 3. Lf6+
 6) 1. Lb1 (1. Ld3+? Kc3!) 1. ... 1/2-1/2
 Kb3 (1. ... Kc3 2. La2) 2. Kd3 12) 1. Se4 g2 2. Sd2+ 1/2-1/2

25 Doppelangriff / Ausschalten der Verteidigung: A

- 1) 1. Lxc6+ Lxc6 2. Se5+ 7) 1. Lxc7 mit Bauerngewinn
 (schlagen) (ablenken)
 2) 1. Dxe5 Txe5 2. Sf6+ 8) 1. ... Lxb2 (schlagen)
 (schlagen) 9) 1. Txf7+ Txf7 2. Se6+
 3) 1. a5 Sc8 2. Sd5 (wegjagen) (schlagen)
 4) 1. Dxe8+ Txe8 2. Sc6+ 10) 1. Lxb7 Lxb7? 2. Se6+
 (schlagen) (ablenken)
 5) 1. ... d4 2. Se4 Sb3+ 11) 1. ... Shxf3+ 2. Lxf3 Sxh3+
 (wegjagen) (ablenken)
 6) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Se2+ 12) 1. ... g4 2. Sf4 Sf3+
 (schlagen) (unterbrechen)

26 Doppelangriff / Ausschalten der Verteidigung: B

- 1) 1. d5 Se5 2. Da4+ (wegjagen) (ablenken)
- 2) 1. Lxc6 dxc6 2. Da3+ (schlagen) 8) 1. ... Se3 2. fxe3 Dxe3+ (hinlenken)
- 3) 1. Sxf5 exf5 2. Dxd5+ (ablenken) 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (ablenken)
- 4) 1. f4 Te7 2. Db2+; 1. Db2? Db6+ (wegjagen) 10) 1. ... Lxg2 2. Dxc2 Da5 (ablenken)
- 5) 1. Sg5 fxg5 2. Dh5+; 1. ... g6 2. Dh4+ (unterbrechen) 11) 1. Sd4 exd4 2. Db3+ (unterbrechen)
- 6) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (schlagen) 12) 1. ... a6 (oder zuerst 1. ... Dg6+ und 2. ... a6) 2. Db3 Dg6+ (wegjagen)
- 7) 1. Sxg6+ hxg6 2. Dh4+

27 Matt / Magnet: A

- 1) 1. Te8+ Kxe8 2. De7# Tf8+ Kd7 4. T2f7#
- 2) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh7# 9) 1. Th8+ Kxh8 2. De8+ Kh7 3. Dg8#
- 3) 1. Dh6+ Kxh6 2. Th1#; 1. ... Kg8 2. Tc8+ und Matt 10) 1. Th8+ Dxc8 2. Df7#
- 4) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da6 und Matt 11) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Df4+ 3. Kh1 Df3+ 4. Kh2 Dg2#
- 5) Zeichnung 12) 1. Df6+ Kxf6 2. Le5#; 1. ... Kg8 2. Le5 mit undeckbarem Matt.
- 6) Zeichnung
- 7) 1. a4+ Kxa4 2. Db3+
- 8) 1. Df8+ Kxf8 2. Txf7+ Ke8 3.

28 Matt / Magnet: B

- 1) 1. Tc4+ Kxc4 2. Dc3# 7) 1. Tb8+ Kxb8 2. Th8#
- 2) 1. Txc7+ Kxc7 2. Df7+ Kh6 3. Dxc6#; 2. ... Kh8 3. Sxc6# 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Sf3#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1# 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxc2+ 3. Kf1 Dh1#
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8# 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
- 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1# 11) 1. ... Lxh3 2. Kxh3 Df4 und matt auf g3.
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxg1 Tgxc2+ 3. Kh1 Txc2+ 4. Kg1 Tb2#; 2. Txg1 Sf2# 12) 1. Th7+ Kxh7 2. Dh2+

29 Strategie / Bauernstruktur: A

- 1) 1. ... c5 2. bxc5 Lxc5
Der schwarze Läufer steht jetzt aktiver; außerdem sind die weißen Bauern vereinzelt.
- 2) 1. Sd5+ und 2. Sxf6
Die schwarze Bauernstruktur ist verschlechtert worden; besonders der Bauer auf f7 ist ein Sorgenkind. Schwarz kann versuchen f5 und f6 zu ziehen, aber dann wird f5 ein Angriffsziel für den weißen Läufer.
- 3) Zeichnung
- 4) 1. ... g5 2. fxg6? Lxg4
Schwarz löst durch die Fesselung des weißen f-Bauern seinen rückständigen Bauern auf. Sonst würde der Turm die Deckung des g-Bauern auf sich nehmen müssen. Außerdem ist der Turm nun auch nicht mehr länger für die Deckung des h-Bauern zuständig.
- 5) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxf3
Bevor Weiß auf f3 zurücknimmt, schwächt er die Bauernstruktur des Gegners.
- 6) Zeichnung
- 7) 1. f5 Lxc4 2. bxc4; 1. Lxe6 fxe6 und es ist wenig los.
Weiß nimmt einen Doppelbauern in Kauf. Schwarz kann jetzt seinen schwachen d-Bauern nicht mehr decken.
- 8) 1. e5 Lc7 2. Lxg6
Weiß schlägt nicht auf d5, weil er nach 1. exd5 exd5 Weiß mit einem Bauern auf e3 sitzen bleibt, der einfach anzugreifen ist. Er zieht es vor, seinen e-Bauern mit Tempo vorzuziehen, um Schwarz damit einen schwachen Doppelbauern auf der g-Linie zu verpassen.
- 9) 1. Tc1 c5 2. Tc4
Natürlich tauscht Weiß nicht auf d5 ab. Der schwache Bauer auf c6 muss auf dem Brett bleiben. Der Turm ist die geeignete Figur, die schwachen Bauern auf der a- und c-Linie anzugreifen.
- 10) 1. ... h4 2. Lxe5 dxe5
Schwarz bekommt ein starkes Bauernduo im Zentrum.
- 11) 1. h5 Lf5 2. h6
Der Vormarsch des h-Bauern verschlechtert nach 2. ... gxh6 3. Lxf6 oder nach 2. ... Lf8 die schwarze Bauernstruktur, wenn Weiß wählen kann wann er auf g7 schlägt.
- 12) 1. Te2
Es wäre unklug, den schwachen Bauern auf e5 gegen den f2-Bauern abzutauschen. Im nächsten Zug kann Weiß ihn schlagen.

- 1) 1. Lc3 Lxc3 2. c7; 1. c7? Lxc7
2. Lxc7 Kg5 (Freibauer
einlösen)
- 2) 1. ... Txd4 2. Txd4 Dg5 oder
auch 1. ... Dg5 (Doppelangriff:
Ausschalten der Verteidigung)
- 3) 1. Sxd5 mit Bauerngewinn
(Vordermann aufstellen)
- 4) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Sf3+ 3. Kh1
Dh2# (Magnet)
- 5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6
(Vordermann aufstellen)
- 6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxh6+ Kg8 3.

- Dxg7# (Hintermann aufstellen)
- 7) 1. Sd8 oder 1. Ld8
(unterbrechen)
- 8) 1. Ke3 Sg5 2. Lf6+; 1. ... Sd6 2.
Lc5 (Freibauer einlösen)
- 9) 1. ... Dxf3+ 2. Kxf3 Sh4+ 3.
Kf4 g5# (Matt)
- 10) 1. ... Txc1 2. Txc1 Dh6
(Doppelangriff: hinlenken)
- 11) 1. Sc6! Txe3 2. Dxc2; 1. ...
Txc6 2. Txe7 (unterbrechen)
- 12) 1. ... Dxe2 2. Txe2 f6
(Hintermann aufstellen)

31 Test / Mix: F

- 1) 1. ... Lxe3 2. fxe3 Sc2
(Doppelangriff: hinlenken)
- 2) 1. f4 Ld6 2. Dxe6+ (Angriff auf
eine gefesselte Figur)
- 3) 1. Da8 Txa8 2. Sxe7+
(Doppelangriff: Ausschalten
der Verteidigung)
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Th8#; 1. ...
Txf8 2. Se7# (ablenken+Matt /
blockieren)
- 5) 1. ... Le7 2. Dxg5 Lxg5+; 2.
Tdh1 Dxf4 3. Txf4 Lg5
(Doppelangriff)

- 6) 1. ... Le2 2. f3 Sxg3; 2. Dxe2
hxg6 (verteidigen gegen eine
Fesselung)
- 7) 1. Lc4 Tg7 2. Th8+ (Doppelan-
griff: Ausschalten der Verteidi-
gung)
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Th7+ Txh7 2. Dxg5+ Kxg5
3. d8D+ (Freibauer einlösen)
- 11) 1. ... Lf6+ 2. Lc3 Dd2
(Vordermann aufstellen)
- 12) 1. Dg8+ Kxg8 2. Sg6 (Matt)

32 Turmeindspel / Freibauer: A

- 1) 1. Ta6 Txa6 2. bxa6 und 3.
a8D+
- 2) 1. Td6+ Txd6 2. b8D
- 3) 1. Th3+ Kg8 2. Tg3 Txg3 3.
d7; 1. Tf8+? Kh7 2. Td8 Tg5 3.
Kd2 Kg7
- 4) 1. ... Tg4+ 2. Kc5 Th4 nebst
Umwandlung.
- 5) 1. Te3 Kxe3 2. e7 Td1+ 3. Kc2
Td2+ 4. Kc1 nebst

- Umwandlung.
- 6) 1. Td4 Kxd4 2. d7 nebst
Umwandlung.
- 7) 1. ... Td1+ 2. Kxd1 exf2 nebst
Umwandlung.
- 8) 1. h6+ Kg8 2. h7+ Kg7 3. Txf8
- 9) 1. ... Tb2+ 2. Ke3 Tb3+ 3.
Txb3 a1D oder 2. Kd1 Tb1+
- 10) 1. Kb4 Ta1 2. Tc5+ und 3. Ta5;
1. Tc5+?? Txc5 mit Schach!

- 11) 1. exd6 Txe1+ 2. Kf2 Te8 3. dxc7 und 4. d7 denn 2. Ke3 geht nicht wegen 2. ... Te1+.
- 12) 1. ... Tc1! gefolgt von 2. ... d2

34 Doppelangriff/ Jagen oder richten: A

- | | |
|---|---|
| 1) Zeichnung | Da8+? Td8 |
| 2) 1. ... Dc5+ 2. Kf1 Se3+; 2. Kh1 Sf2+ | 8) 1. ... De1+ 2. Kg2 De4+; 1. ... De4+? 2. Dg2 |
| 3) 1. Sb6+ Kb8 2. Sd7+ | 9) 1. Dc2+ Kg8 2. Dc8+ |
| 4) 1. Sc7 und 2. Se6+ oder 2. Sxa8 | 10) 1. Dh5 g6 2. Dd5 |
| 5) 1. ... Sf3+ 2. Kxg2 Sd2 | 11) 1. Da4 b6 2. De4 |
| 6) 1. ... Sc5 und 2. ... Sd3 | 12) 1. Da7 und 2. Da2+ |
| 7) 1. De8+ Kh7 2. De4+; 1. | |

35 Doppelangriff/ Jagen oder richten: B

- | | |
|--|--|
| 1) 1. De5+ Kg8 2. Dd5+ mit Turmgewinn. | 7) 1. f4 Te6 2. Sg7+ |
| 2) 1. Sf5 Df6 2. Sh6+ | 8) 1. ... Dd4+ 2. Le3 Dxb2 |
| 3) 1. ... Lb7+ 2. Kg1 Se2+ | 9) 1. Le3 Da8 2. Sc7+ |
| 4) 1. Db2 Td1 2. Db4+ | 10) 1. ... Sd4 2. De3 Se2+ |
| 5) 1. ... Dd4+ 2. Df2 Db4 | 11) 1. b4 Ld4 2. De4+ |
| 6) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 Dc2+ | 12) 1. Sc5! Te8 2. Sa6; 1. ... dxc5 2. Td7 |

37 Königsangriff/ Mattbild (♔♚): A

- | | |
|--|---|
| 1) 4 Mattbilder | 8) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+ |
| 2) 4 Mattbilder | 9) 1. Da8+ Kh7 2. Dh8+ |
| 3) 4 Mattbilder | 10) 1. Ta8+ Kxa8 2. Lxc7 gxh3 3. Ta1# |
| 4) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Ld3+ | 11) 1. Dxd4 Lxd4 2. Lxd4 b5 3. Th8# |
| 5) 1. Tf3+ Kh8 2. Sg6+ hxg6 3. Th3# | 12) 1. Le6+ Kb7 2. Ld5+ Ka7 3. Ta8#; 1. Ld5+ Dxh8 |
| 6) 1. Dxc8+ Kxc8 2. Th8+ | |
| 7) 1. ... Txh2+ 2. Dxh2 Dxh2+ 3. Kxh2 Th8# | |

38 Königsangriff/ Mattbild (♔♚): B

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1) 4 Mattbilder | 5) Zeichnung |
| 2) 4 Mattbilder | 6) Zeichnung |
| 3) 4 Mattbilder | 7) 1. Se7+ Kh8 2. Dxh7+ |
| 4) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th3+ | 8) 1. Sdf7+ Kh7 2. Sg5+ |

- 9) 1. Dxb6+ Lxb6 2. Sg5+ Kh8 3. Th7# 11) 1. ... Dh3 2. Tbg1 Dxb2+
 10) 1. Dg6 fxb6 2. Txb7+ 12) 1. Dxb7+ Sxb7 2. Txb6+

39 Königsangriff / Mattbild (♔♚): C

- 1) 4 Mattbilder 7) 1. Sg6+ Kh7 2. Se5+
 2) 4 Mattbilder 8) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Sd5+
 3) 4 Mattbilder 9) 1. ... Dxb2 2. Kxb2 Sf4+
 4) 1. ... Db4+ 2. Ka1 Dc3+ 10) 1. Sef6+ gxf6 2. Lh6+
 5) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Lf3+ 11) 1. Df6 gxf6 2. Sh6+
 6) 1. Dxb7+ Sxb7 2. Sg6+ 12) 1. Dg8+ Kxb8 2. Se7+

40 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: A

- 1) 1. Lxb7+ Kh8 2. Lg6+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7# 8) 1. Lf6
 2) 1. Dg7+ Lxb7 2. Lxb7+ Kg8 3. Lf6# 9) 1. Sg4 fxb4 2. Lxb7+ und weiter wie Aufgabe 1.
 3) 1. Dg7+ Lxb7 2. Td8+ Lf8 3. Txf8# 10) 1. Dh6 De7 (deckt f7 – siehe Aufgabe 1) 2. Dxb7+ Kf8 3. Dh8#
 4) 1. Lh6+ Kxb6 2. Df6+ Kh5 3. g4# 11) 1. Dxf7 Sxf7 2. Tg8+ Txb8 3. Sxf7#
 5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+ 12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4
 6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 und 3. Tg1
 7) 1. ... Sg3 2. Kg1 Dg2+ 3. Txb2

41 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: B

- 1) 1. Sf6+ gxf6 2. Dg3+ Kh8 3. Lxf6# 7) Zeichnung
 2) 1. Dxb7+ Txb7 2. Tg8+ und matt; 1. ... Kxb7 2. Th5# 8) Zeichnung
 3) 1. Sg6+ hxb6 2. Dh6+ Lh7 3. Dxb7# 9) 1. Dh5 Lh4 2. Dxb7+ Kxb7 3. Txb4+ Kg8 4. Th8#; 1. ... gxb5 2. Tg3+ nebst matt.
 4) 1. Se7+ Kh8 2. Txb7+ Kxb7 3. Dh1#; 2. ... Sxb7 3. Sg6# 10) 1. Dg6 hxb6 (1. ... fxb6 2. Se7+ Kh8 3. Sxb6+) 2. hxb6 fxb6 3. Se7#
 5) 1. Sg6+ fxb6 2. Dxb7+ Kxb7 3. Th4# 11) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8#
 6) 1. Sh6+ gxb6 2. Dxf6; 1. ... Kh8 2. Dxf6!; 2. Lxf6? exf6 12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxb7+ Kxb7 3. Tb3+ Ka7 4. Tc7#

42 Königsangriff / Angriff auf die Rochadestellung: C

- | | |
|---|--|
| 1) 1. ... Se2+ 2. Txe2 Sf4 | Lxe7 2. Dxb7# |
| 2) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th8! und 3. T1h7# | 8) 1. Lxb7+ Sxb7 2. Dxb7+ Kh8 3. Sg6# |
| 3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxb6+; 1. ... Lc4 2. Dg7# | 9) 1. Tg3+ Kh8 2. Te4; 1. Te4? Dg7 |
| 4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3. Df6+ | 10) 1. Tf5 und 2. Dh6 |
| 5) 1. Sf6+ Lxf6 2. Ld3 | 11) 1. Txd7 Lxd7 2. Sf6+ Kf8 3. Sd5 |
| 6) 1. Sf5 fxb5 2. Se7# | 12) 1. Df6 Lxf6 (sonst 2. Th8+) 2. gxf6 und 3. Th8# |
| 7) 1. Te7 Txe7 2. Dxb8#; 1. ... | |

44 Taktik / Siebte Reihe: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Df1+ Ke8 2. Db5+ Kf8 3. Dxc5+ | gxf6 2. De6+ Kh8 3. Dxb6+; 1. Dxb6? b1D! |
| 2) 1. Tb7+ Ka8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Kb8 4. Thg7# | 8) 1. ... Tg2 2. a8D Tbf2 3. Ke1 Tg1# |
| 3) 1. Ta7+ Kb8 2. Tcb7+ Kc8 3. a6 und matt auf a8. | 9) 1. ... Sf3 2. gxf3 Td2 |
| 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Ke7 | 10) 1. Dxb6 fxb6 2. Txb7+ Kh8 3. Th7+ Kg8 4. Tag7# |
| 5) 1. ... De3 2. Txf2 Dxb3+ 3. Kg1 Dg3+ | 11) 1. Dxb4+ Sxb4 2. Tcf7+ Ke8 3. Tg8# |
| 6) 1. ... Dxe4+ ! 2. Sxe4 Sf3; 1. ... Sf3? 2. Dxb7# | 12) 1. Sxb6+ exf6 2. Te7; 1. d6! ? Se8! |
| 7) 1. Sf6+ Kh8 2. Dxb6+; 1. ... | |

45 Taktik / Siebte Reihe: B

- | | |
|--|---|
| 1) 1. ... Dxd4+ 2. Dxd4 Tg2+ 3. Kh1 Txb2+ 4. Kg1 Tbg2# | Tc8 |
| 2) 1. Tg7+ Kh8 2. Sf8 (droht 3. Sg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Kg8 4. Tcg7# | 7) 1. ... De1 (droht 2. ... Df2+) 2. Dxe1 Sf3+ 3. Kh1 Txb2# |
| 3) 1. Sf6 Lg7 2. Dh6 und 3. Dxb7# oder 3. Txb7# | 8) Zeichnung |
| 4) 1. Txb7+ Kxb7 2. Tc7+ | 9) Zeichnung |
| 5) 1. Dd7 Dh8 (sonst 2. Tf8+) 2. Th7 Df6 3. Th8+ | 10) 1. Sf5! (1. Se6 Te7); 1. ... gxf5 2. Td7 |
| 6) 1. c8D Txc8 2. Db7; 1. ... Dxb2 2. Dc7; 1. Db7? Te2 oder 1. ... | 11) 1. Lh6 gxb6 2. T1e7; 1. ... Tg8 2. T1e7 |
| | 12) 1. ... Le3! 2. fxe3 Dh3+; 2. Dxe3 Dxd1; 2. Sc2 Df3 |

47 Endspielstrategie / Bauernendspiel: A

- 1) 1. h4 Kd4 2. f6 (Hindernis aufstellen, damit der schwarze König außerhalb des Quadrats des h-Bauern bleibt)
- 2) 1. a4 Kc5 2. a5 (die Bauern halten den König unter Kontrolle; Weiß schlägt auf h3 und nähert sich mit seinem König)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Kc6 3. Kxc4; 1. g4? g5 (mit Zugzwang arbeiten)
- 4) 1. a5 bxa5 2. Kd2 Kb3 3. Kc1 (Schlüsselfelder verschieben damit Schwarz einen Randbauern bekommt)
- 5) 1. ... Kb8; 1. ... b5 2. axb6 mit Remis (zuerst König aktivieren)
- 6) 1. ... b6 2. Kf3 a6 (Kandidat Freibauer vor)
- 7) 1. ... Kc3 2. a4 Kxd4 3. Ke6 Kc5 4. Ke5 mit Remis (zuerst feindliche König fernhalten)
- 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Kg6 (zuerst weiße Bauernstruktur schwächen)
- 9) 1. ... a6 2. Kd2 Kb3 (König aktivieren, aber zuerst b5 verhindern)
- 10) 1. ... f5 (Schwarz muss den König aktivieren, aber zuerst muss er verhindern dass Weiß mit e4 die Aktivität des Königs unterbindet)
- 11) 1. ... f4 2. Kc4 Kg6 (König aktivieren; zuerst 1. ... Kg6 gewinnt nach 2. g3 nicht)
- 12) 1. ... h4 (1. ... Kg4 2. Kh6 Kxg3 3. Kxh5) 2. gxh4 h5 (weißen König fernhalten)

48 Test / Mix: G

- 1) 1. Db8+ Kh7 2. Db1+ (Doppelangriff: jagen)
- 2) 1. Se6 Lxe3 2. Sxd8+ (Abzugsangriff)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('siebte' Reihe)
- 4) 1. Dg1+ Kf8 2. Dc1 (Doppelangriff: richten)
- 5) 1. Tg1+ Kh8 2. Dxh7+ Kxh7 3. Th4# (Matt durch Zutritt)
- 6) 1. Tc7+ Kg6 2. Dd1 (Doppelangriff: jagen)
- 7) 1. ... Te2 2. Dxc5 Tgxc2+; 2. Txg5 Txf2 3. Txf2 hxg5 ('siebte' Reihe)
- 8) 1. Dg6 Lxg3 2. f6 (Königsangriff)
- 9) 1. Tg4+ fxg4 2. Dg6+ Kh8 3. Dh7# (Königsangriff - Zutritt)
- 10) 1. h3 Sh6 2. De4 (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 11) 1. ... Dxc2+ 2. Txg2 Tdxg2+ 3. Kh1 Tg1+ ('siebte' Reihe)
- 12) 1. Dh5 Sc6 2. Dh2+ (Doppelangriff: richten)

49 Test / Mix: H

- 1) 1. Ta8+ Ld8 2. Txd8+ Kxd8 3. Sxf7+ (Doppelangriff: hinlenken)
- 2) Zeichnung

- 3) 1. Lf8 Txf8 2. Se7# (Matt)
- 4) 1. e4 Lxe4 2. Db1
(Vordermann hinstellen)
- 5) 1. Txf6 Dxf6 2. Dc2; 1. Dc2?
Tc4 (Doppelangriff:
Ausschalten der Verteidigung)
- 6) 1. Dxc6+ hxc6 2. Sf6+ Kg7 3.
Th7# (Königsangriff - Zutritt)
- 7) 1. d6 Lxd6 2. Dd2
(Doppelangriff: hinlenken)
- 8) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxc6+; 2.
Th6+? Kg8 (Königsangriff)
- 9) 1. ... Dxc6+ 2. Kxc6 Sf3+ und
3. ... Sf2# (Doppelschach:
hinlenken)
- 10) 1. ... Dg3 2. fxc3 Txc2+ 3. Kh1
Tdd2 ('siebte' Reihe)
- 11) 1. Lg6+ Kxc6 2. Dh5#; 1. ...
Ke6 2. Dc8+ Dd7 3. Lf5+
(Doppelangriff: jagen)
- 12) 1. ... Lxf2+ 2. Kxf2 Sxe4+; 2.
Dxf2 Sd3+ (Doppelangriff:
hinlenken)

51 Doppelangriff / Räumen: A

- 1) 1. Sxc6 Txc6 2. Dd4+
- 2) 1. Da8+ Kh7 2. Sf3
- 3) 1. ... Sxf3+ 2. gxf3 Dd4+
- 4) 1. g5 Lg7 2. Dh3+; 1. Dh3+?
Kg8 2. g5 Lf5
- 5) 1. Lxd5 Sxd5 2. Sc6
- 6) 1. Dxf5 Txf5 2. Se6+
- 7) 1. ... Dxf3+ 2. Lxf3 Se3+
- 8) 1. ... Sf5 2. Tf3 Db8+; 1. ...
Db8? 2. Le5
- 9) 1. Txc3 bxc3 2. g4
- 10) 1. e6 fxe6 2. Dc3; 1. Dc3? Lb4
- 11) 1. ... Lb3 2. Te1 Sc4
- 12) 1. ... b3 2. axb3 Sb4

52 Doppelangriff / Röntgen: A

- 1) 1. Dxd6 Txd6 2. Lb4
- 2) 1. e4 dxe4 2. Lg4; 1. Lg4?
Db1+
- 3) 1. ... d4 2. Lxd4 Ld5+
- 4) 1. ... f5 2. Sd2 Lb4
- 5) 1. ... Te5+ 2. Kc4 Le2+; 2. Kc6
Ld7#
- 6) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+
- 7) 1. ... Sc6+ 2. Lxc6 Tb1+
- 8) 1. ... Sf5 2. exf5 Th2+
- 9) 1. ... g5 2. Dxc5 Le7 und 3. ...
Lxh4
- 10) 1. Db8+ Kf5 2. Df8+ Kg4 3.
Dg8+
- 11) 1. De3 Db8 2. Te1; 2. ... Lxd5
3. Lxd5+ Sf7 4. Tf1
- 12) 1. ... Lc5 2. Lxc5 Dxc4+

53 Doppelangriff / Mix: A

- 1) Zeichnung
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... Td4
- 4) 1. f4+ exf3+ 2. Sxf3+
- 5) 1. Td8 Dxd8 2. Dh8+
- 6) 1. Dxc8 Txc8 2. Sd7+
- 7) 1. ... Td2 2. Dxd2 Sh3+
- 8) 1. Dg8+ Kxc8 2. Le6+
- 9) 1. ... Lg4 2. Txa8 Lf3 #
- 10) 1. ... Dxd2 2. Dxd2 e3+
- 11) 1. Le7 Lxe7 2. Txe5
- 12) 1. ... Sxe4 2. Dxe4 Lf5

54 Doppelangriff / Mix: B

- 1) 1. ... Td1+ 2. Ke2 Te1+
- 2) 1. c4 Sc7 2. Td7+
- 3) 1. cxd6 Dxd6 2. Le5
- 4) 1. Lxf5 Lxf5 2. Txd5
- 5) 1. Dg4+ Kxf6 2. Dh4+
- 6) 1. ... Txb3 2. axb3 Ld4+
- 7) 1. ... Dc6 2.f3 Db5
- 8) 1. Txe7+ Kxe7 2. d6+
- 9) 1. Sg8 Dxh7 2. Txx7+
- 10) 1. ... c5 2. Sf5 c4
- 11) 1. ... Lg5+ 2. Kb1 Td8
- 12) 1. Lb3 De4 2. Dxe4 Sxe4 3. Ld5

56 Endspiel / Dame gegen Bauer: A

- 1) 1. De1 (die Dame kommt auf das Umwandlungsfeld)
- 2) 1. ... Kc2 (½-½ wegen des Randbauern; der weiße König steht zu weit weg)
- 3) 1. Kg3 (1. Dxd2 Patt)
- 4) 1. Da6 (die Dame kommt auf das Umwandlungsfeld)
- 5) 1. De5 Kb3 2. Kf5 c2 3. Da1 (die Dame kommt auf das Umwandlungsfeld oder der Bauer kommt nicht auf die zweite Reihe)
- 6) 1. Kb3 c1D 2. Dh7+ Ka1 3. Da7+ (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 7) Zeichnung
- 8) Zeichnung
- 9) 1. Kd3 (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 10) 1. Kb4 Kb2 2. Ka4+ (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 11) 1. Kf4 f1D+ 2. Kg3 (der weiße König steht nahe genug bei dem Bauern)
- 12) 1. Db3 oder 1. Da1+ (schwarzen König aus der Ecke fernhalten)

57 Test / Mix: I

- 1) 1. Sc7 Dxd6 2. Sxe8+ (Doppelangriff: jagen)
- 2) 1. Se8 Tdx8 2. Df6+ (Unterbrechen und Feldräumung)
- 3) 1. Lc5 Dxe2 2. Txe7+
- 4) 1. Th8+ Kxh8 2. Lf7# (Abzugschach: hinlenken)
- 5) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Sf3+ (Magnet)
- 6) 1. ... Ta2+ 2. Td2 Dd7 (Vordermann hinstellen)
- 7) 1. d7 Td8 2. Da5 (Doppelangriff: jagen)
- 8) 1. ... Dxb3 2. axb3 Sf3+ (Doppelangriff: Ausschalten der Verteidigung)
- 9) 1. Dh6 gxh6 2. Sxh6# (Matt durch Zutritt)
- 10) 1. Dd5 Sc6 2. Dxc6 (Doppelangriff: hinlenken)
- 11) 1. Lh6 mit Qualitätsgewinn; 1. ... Te8 2. Lxa6 (Königsangriff)
- 12) 1. Tg7!; 1. Tg8+? Dxx8 2.

Lxg8 Txg8 und Schwarz

gewinnt (siebte Reihe)

58 Test / Mix: J

- 1) 1. ... Sxd5 2. exd5 Dh4+
(Doppelangriff: räumen)
- 2) 1. ... Le5! 2. Dxe5 Sf3+; 2. Dg5
Sf3+ (Doppelangriff: hinlenken
/ jagen)
- 3) 1. ... Tf1+ 2. Kxf1 Df5+; 2.
Txf1 Dxe3+ (Magnet /
ablenken+Matt)
- 4) 1. Th6 gxh6 2. Df6# (Matt
durch Zutritt)
- 5) 1. ... Df1+ 2. Txf1 Txf1# (Matt
durch Röntgendeckung)
- 6) 1. Sxc5 Dxc5 2. De4
(Doppelangriff: räumen)

- 7) 1. ... Sf3+ 2. Lxf3 Le5#
(blockieren)
- 8) 1. Tc8 Dxc8 2. Se7+
(Doppelangriff: hinlenken)
- 9) 1. Se7+ Dxe7 2. Dg4+; 1. Dg4+
Kf8 (Doppelangriff: räumen /
Ausschalten der Verteidigung)
- 10) 1. ... Te1 2. Dxe1 Dg4#; 2.
Te8+ Dxe8+ (ablenken+ Matt)
- 11) 1. ... Txe3 2. Dxe3 Ld4
- 12) 1. Sf6+ Kh8 2. Dg5 mit der
unparierbaren Drohung Dxh6+,
denn auf 2. ... hxg5 folgt 3.
Th3# (Königsangriff: Zutritt)

59 Test / Mix: K

- 1) 1. Kb3 Sb6 2. Sd4#
(blockieren)
- 2) Zeichnung
- 3) Zeichnung
- 4) 1. ... Sf6 (Fesselung)
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. ... Dxf1+ 2. Lxf1 Sf3#
(schlagen / ablenken+Matt)
- 8) 1. Txf8+ Txf8 2. Se6
(Doppelangriff: Ausschalten
der Verteidigung)

- 9) 1. ... Sf2+ 2. Lxf2 Df1+ 3. Lg1
Df3# (matt)
- 10) 1. Tf4 Lxf4 2. Sdf6+
(ablenken+ matt)
- 11) 1. Kd1 mit den Drohungen 2.
Dxh8+ und 2. Sxe4
(verteidigen gegen eine
Fesselung)
- 12) 1. ... Se3 2. fxe3 Lxe3+, sonst
Qualitätsverlust (Doppelan-
griff: hinlenken)

60 Test / Mix: L

- 1) 1. ... Sh4+ 2. gxh4 Dg4+
(Zutritt)
- 2) 1. ... Lf5 2. Tf1 De2
(unterbrechen)
- 3) 1. Sg5+ Kh8 2. Txh6#
- 4) 1. Sxe6 fxe6 2. Lxe6+
(Doppelangriff: Ausschalten
der Verteidigung)

- 5) 1. Ld6 a1D 2. Le5+ Dxc3 (Patt)
- 6) 1. Txf7 Sxf7 2. e6 (Freibauer
einlösen)
- 7) 1. ... Dc2 (ablenken+Matt)
- 8) 1. Sg6+ Sxg6 2. Txc4
(ablenken+Material)
- 9) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd3
(Doppelangriff: Ausschalten)

der Verteidigung)

10) 1. ... Dxc5 2. Dxc5 Se2#
(ablenken+Matt)

11) 1. g4 Lc2 2. Dd2

(Doppelangriff: jagen)

12) 1. d7+ Sxd7 2. Sd6+ Kd8 3. Se6