

Stufe 1

Alle Antworten sind in die Kurzschreibweise umgesetzt worden. Diejenigen, die ihre Schüler (weiterhin) in der langen Schreibweise unterrichten, werden auf die Antworten aus der 12. Auflage verwiesen. Alle Übungen sind genau gleich, mit Ausnahme der Notation auf Seite 55.

3 Das Brett / Felder benennen: A

- 1) f3 a8 c6
- 2) g8 e7 c3
- 3) g4 d5 c2
- 4) c5 h5 b2
- 5) e3 d6 b7
- 6) d4 f5 c2
- 7) f6 b1 d5
- 8) d8 g4 e6
- 9) g5 b4 c6
- 10) f4 e6 b7
- 11) c3 h5 e2
- 12) f7 b6 d1

6 Spielregeln / Gangart der Figuren: A

- 1) Tb4: b1, b2, b3, b5, b6, b7, b8, a4, c4, d4, e4, f4, g4, h4
- 2) Ld7: a4, b5, c6, e8, c8, e6, f5, g4, h3
- 3) Se4: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2
- 4) Dg7: a7, b7, c7, d7, e7, f7, h7, g1, g2, g3, g4, g5, g6, g8, f6, e5, d4, c3, b2, a1, h8, f8, h6
- 5) Kb3: a2, a3, a4, b4, c4, c3, c2, b2
- 6) Sg5: e4, e6, f7, h7, h3, f3
- 7) Th8: a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7
- 8) De4: a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, e1, e2, e3, e5, e6, e7, e8, d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7
- 9) Ke8: d8, d7, e7, f7, f8
- 10) Sa7: b5, c6, c8
- 11) Zeichnung
- 12) Tg2: a2, b2, c2, d2, e2, f2, h2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8

8 Spielregeln / Gangart der Figuren: B

- 1) Beispiel Sf3: d2, e5, g1, h2, xh4, xg5
- 2) Lb3: c4, e6, f7, g8, e4, xb3, xf3
- 3) Td4: c4, b4, e4, xd5
- 4) De5: d5, e6, e7, e8, d4, f6, f4, xc3, xe4, xf5, xg3
- 5) Tc7: c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7, g7, h7
- 6) Le3: d2, f4, f2, g1, xg5
- 7) Tc5: c4, c3, c6, c7, d5, xb5, xc2
- 8) Dg4: g3, g5, g6, f3, f5, h3, h4, h5, xe6, xg7
- 9) Sd6: c8, e8, f5, f7, xc4, xe4
- 10) De2: e1, e3, e4, e5, e6, e7, e8, a2, b2, c2, d2, f2, g2, h2, d1, f1, xd3
- 11) Ld6: c5, e5, f4, xe7, xg3
- 12) Sd3: b2, c1, e1, f4, xc5, xe5

9 Angriff / Greife an: A

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1) 1. Lg4 | 4) 1. ... Dd2 oder 1. ... Df7 1. ... Da2 |
| 2) 1. Sf6 | 5) 1. Td8 |
| 3) 1. ... Td1 oder 1. ... Te5 | 6) 1. Sd6 |

- 7) 1. Lh5
- 8) 1. Tg6
- 9) 1. ... Sd3

- 10) 1. Lb4
- 11) 1. ... Dh8
- 12) 1. Ld5

11 Spielregeln / Gangart der Bauern: A

- 1) f6, f5
- 2) a3, a4
- 3) d4
- 4) d5, xe5
- 5) e3, e4, xd3
- 6) d6, xc6, xe6

- 7) c8D, c8T, c8L, c8S
- 8) e1D, xd1D, xf1D (T,L,S) 12 Zügen
- 9) Zeichnung
- 10) kein Bauernzug möglich
- 11) xb4
- 12) b5, xc5

12 Angriff / Angriff ausdenken: A

- 1) Turm auf der 2. Reihe oder auf der g-Linie.
- 2) Sc3, e3, f4, f6, e7, c7, b6, b4
- 3) Läufer auf a2/g8, f1/a6
- 4) Le6 oder Ld7
- 5) Sd5, e8, g8, h7, h5
- 6) Sb6

- 7) Ta3, c3, h3
- 8) Db2, c3
- 9) Ka7, a8, c8
- 10) Dg8, Dh6
- 11) Kg8
- 12) Sc2

14 Verteidigen / Decken: A

- 1) 1. c3
- 2) 1. ... g6
- 3) 1. ... Kb8
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Ld4
- 6) 1. Sc3

- 7) 1. ... Sf6
- 8) 1. Kg2
- 9) 1. Sd5
- 10) 1. ... f5
- 11) 1. Td3
- 12) 1. Se2

15 Verteidigen / Wegziehen: A

- 1) 1. e5
- 2) 1. ... b5
- 3) 1. ... Td8
- 4) 1. Se3
- 5) 1. Txe5
- 6) 1. ... Le3

- 7) 1. ... Lc1
- 8) 1. ... Dc5
- 9) 1. Da2
- 10) 1. Sd5
- 11) 1. ... Sd6
- 12) 1. Ta3

16 Material / Schlage eine ungedeckte Figur: A

- 1) 1. Lxe6
- 2) 1. ... Lxg5
- 3) 1. Sxd5
- 4) 1. ... Sxd2
- 5) 1. Txd6
- 6) 1. ... Txa3

- 7) 1. Dxa5
- 8) 1. ... Dxf1
- 9) 1. Kxe4
- 10) 1. ... Kxf7
- 11) 1. ... dxc4
- 12) 1. ... Lxb6

17 Verteidigen / Schlage den Angreifer: A

- 1) 1. ... Sxd5
- 2) 1. exd5
- 3) 1. ... fxe4
- 4) 1. ... Lxd4
- 5) 1. ... Txc1
- 6) 1. ... Lxc3

- 7) 1. Txe7
- 8) 1. Lxe7
- 9) 1. ... Sxf3
- 10) 1. Dxd8
- 11) 1. Sxe6
- 12) 1. Txe8+

18 Material / Schlage eine ungedeckte Figur: B

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) Zeichnung | 7) 1. ... axb5 |
| 2) 1. dxc5 | 8) 1. Dxb6 |
| 3) 1. ... Txe2 | 9) 1. Lxa8 |
| 4) 1. ... Txf3 | 10) 1. ... Sxf4 |
| 5) 1. ... Dxb1 | 11) 1. Sxe4 |
| 6) 1. Sxc6 | 12) 1. ... Dxd7 |

19 Test / Wiederholung: A

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1) 1. Le6, Ld7 | 7) 1. ... Txa3 |
| 2) 1. c8D (T, L, S) | 8) 1. Kg2 |
| 3) 1. Sd6 | 9) 1. ... Le3 |
| 4) 1. ... Sd3 | 10) 1. Sb6 |
| 5) 1. ... f5 | 11) |
| 6) | 12) 1. ... Dxf1 |

20 Test / Mix: A

- 1) 1. ... Sb6
- 2) 1. ... Sd7
- 3) 1. Txe6
- 4) 1. ... Ld4
- 5) 1. ... Sxc6
- 6) b4, c4, e4, f4, g4, h4, d3, d2, d1, d5, d6, d7, d8
- 7) + a2, c4, e6, c6, a8, e4, f3, h1; – b3, b7, f7, g8, g2
- 8) + a4, b4, c4, a7, b6, c5, d5, d6, d7, d8, e5, f6, e4, g4, h4, d3, d1, c3, a1.
– b2, d2, e3, f4, f2, g1
- 9) 1. ... Lxb4
- 10) 1. Lg3 oder 1. Lf4; nicht 1. f4 wegen 1. ... Dxe3.
- 11) 1. Sc7
- 12) 1. Sxd4

22 Angriff / Gib Schach: A

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Ld6+ | 7) 1. Td5+ |
| 2) Zeichnung | 8) 1. Lb5+ |
| 3) 1. ... Sc5+; 1. ... Txc3+ gibt unnötig eine Figur auf. | 9) 1. ... Db4+ |
| 4) 1. Lxc6+ | 10) 1. Sxc6+ oder 1. Sg6+ ohne Bauerngewinn. |
| 5) 1. ... b5+ | 11) 1. ... Sd3+ |
| 6) 1. ... Td2 | 12) 1. Dg2+ |

23 Verteidigen / Schach parieren: A

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 1. Kh1 | 7) 1. ... Sxc6 |
| 2) 1. ... Txd8 | 8) 1. ... axb5 |
| 3) 1. Kg1 | 9) 1. Kg2 |
| 4) 1. ... Lh6 | 10) 1. ... Dg7 |
| 5) 1. ... Kh8 | 11) 1. f4 |
| 6) 1. Kg2 | 12) 1. ... Kh8 |

24 Verteidigen / Schach parieren: B

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 1. ... Sxe4 | 5) Zeichnung |
| 2) 1. ... Kb8 | 6) 1. ... Lxg6 |
| 3) 1. ... Sf6 | 7) 1. Lf1 |
| 4) 1. ... Txa3 | 8) 1. Kxd4 |

- 9) 1. ... Tb7
10) 1. ... Ka6

- 11) 1. Sd2
12) 1. Sc3

26 *Matt / Matt in einem: A*

- 1) 1. Db7#
2) 1. ... Db4#
3) 1. ... Dg5#
4) 1. ... Db2#
5) 1. axb8D#
6) 1. Dxd7#

- 7) Zeichnung
8) Zeichnung
9) 1. ... Dxb2#
10) Zeichnung
11) Zeichnung
12) 1. Db7#

27 *Matt / Matt ausdenken: A*

- 1) Db5
2) Db2
3) Dg7
4) Dg2
5) Db8
6) Dg7

- 7) Tf8
8) Te7
9) Df4
10) Lg7
11) b7
12) Dh1

28 *Matt / Matt ausdenken: B*

- 1) Th1
2) Da8, Db7
3) La2, Lb3, Lc4
4) Sh6, Se7
5) Ta8...e8, Th8 (letzter Zug: 1. gxh8T#)
6) Sf2

- 7) Lc3...h8
8) Te3
9) Dc8
10) Df8
11) Lh7
12) Lf2, Le1

29 *Matt / Matt in einem: B*

- 1) 1. Da8#
2) 1. ... Th6#
3) 1. Ld5#
4) 1. Dc8#
5) 1. ... e1D(T)#
6) 1. ... Tb1#

- 7) 1. Dh6#
8) 1. ... Le4#
9) 1. ... Sc2#
10) 1. ... Lf2#
11) 1. Te1#
12) 1. Lg6#

30 *Matt / Matt in einem: C*

- 1) 1. De8#
2) 1. ... Dh2#
3) 1. Da4#
4) 1. ... Sf2#
5) 1. ... b2#
6) 1. ... Tb1#

- 7) 1. ... Sa3#
8) 1. ... g2#
9) 1. Le4#
10) 1. Tg3#
11) Zeichnung
12) 1. ... h2#

31 *Matt / Matt ausdenken: C*

- 1) Dd7
2) Dh5
3) Lh6 (Lh8 ist zwar matt, aber kein legaler Zug führt zu dieser Stellung.)
4) Te8, Td8
5) De8
6) Sf7

- 7) Tc7
8) c5
9) Sg4
10) La6
11) Sb3
12) Th5

32 Matt / Matt ausdenken: D

- | | |
|-------------|------------------|
| 1) Kc6, Kc4 | 7) Lc4 |
| 2) g3 | 8) Tf8, Tg8, Th8 |
| 3) De6, Df7 | 9) Lh4 |
| 4) Se2 | 10) Ld4 |
| 5) f5 | 11) Sb3 |
| 6) De3 | 12) g4 |

33 Matt / Matt in einem: D

- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1) 1. Sf7# | 8) 1. ... Txb2# |
| 2) 1. Sh6# | 9) 1. Lxf6# |
| 3) 1. ... h2# | 10) 1. ... Sc2# |
| 4) 1. Sg6# | 11) 1. Th5#; 1. Th3+? |
| 5) 1. ... d1D/L# | Sh4 |
| 6) 1. ... Da1# | 12) 1. ... Dh6# |
| 7) Zeichnung | |

34 Matt / Matt in einem: E

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. Te8# | 7) 1. d8D(T)# |
| 2) 1. ... Lf3# | 8) 1. ... Da3# |
| 3) 1. ... Le4# | 9) 1. ... Lxc3# |
| 4) 1. ... Dh1# | 10) 1. ... Te8# |
| 5) 1. ... Dc1# | 11) 1. Sf7# |
| 6) 1. Ta6# | 12) 1. Le4# |

35 Matt / Matt in einem: F

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1) 1. Dg8# | 7) 1. ... Txb2# |
| 2) Zeichnung | 8) 1. ... Tf1# |
| 3) 1. ... b1D# | 9) 1. Db6# |
| 4) 1. ... Dg1# | 10) 1. ... Txb2# |
| 5) 1. ... Dg2# | 11) 1. Dxb7# |
| 6) 1. ... Dxc2# | 12) 1. g7# |

36 Matt / Matt in einem: G

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. Te8# | 7) 1. Sf7# |
| 2) 1. g7# | 8) Zeichnung |
| 3) 1. ... Dh4# | 9) 1. ... De1# |
| 4) 1. ... Le4# | 10) 1. Sa6# |
| 5) 1. b7# | 11) 1. a7# |
| 6) 1. ... Tg5# | 12) 1. ... Sf7# |

37 Matt / Matt in einem: H

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Dh2# | 7) 1. Lf7# |
| 2) 1. Sc7# | 8) 1. Th1# |
| 3) 1. Df7# | 9) 1. b8D/T# |
| 4) 1. ... Sg3# | 10) 1. Lh6# |
| 5) 1. Dh5# | 11) 1. ... f1S# |
| 6) 1. ... Te2# | 12) 1. Txd8# |

39 Spielregel / Die Rochade: A

- 1) nein (der König hat schon gezogen)
- 2) nein (zwischen dem König und dem Turm steht ein Läufer)
- 3) nein (Weiß steht im Schach)

- 4) nein (Schwarz würde ins Schach ziehen)
- 5) ja
- 6) nein (der König müsste über das angegriffene Feld d1 ziehen)
- 7) ja
- 8) nein (Weiß würde ins Schach ziehen)
- 9) nein (der König müsste über das angegriffene Feld d8 ziehen)
- 10) ja
- 11) ja
- 12) nein (Weiß steht im Schach)

41 Material / Vorteilhafter Abtausch: A

- 1) 1. exf6 gxf6 (2 Punkte)
- 2) 1. exd6 cxd6 (4 Punkte)
- 3) 1. ... Sxd3 cxd3 (2 Punkte)
- 4) 1. Lxa8 Txa8 (2 Punkte)
- 5) 1. Txd7 Sxd7 (4 Punkte)
- 6) 1. Sxd5 exd5 (2 Punkte)
- 7) 1. ... Lxc1 2. Txc1 (2 Punkte)
- 8) 1. ... Txf2+ 2. Kxf2 (4 Punkte)
- 9) 1. ... dxc3 2. bxc3 (2 Punkte)
- 10) 1. Sxe6 fxe6 (6 Punkte)
- 11) 1. ... Lxf4 2. gxf4 (6 Punkte)
- 12) 1. ... dxc3 2. bxc3 (2 Punkte)

42 Material / Vorteilhafter Abtausch: B

- 1) 1. dxc6 bxc6 (2 Punkte)
- 2) 1. fxe6 fxe6 (2 Punkte)
- 3) 1. fxe5 dxe5 (4 Punkte)
- 4) 1. Sxc8 Dxc8 (2 Punkte)
- 5) 1. ... Sxd2+ 2. Sxd2 (6 Punkte)
- 6) 1. ... Lxc1 2. Txc1 (2 Punkte)
- 7) Zeichnung
- 8) 1. ... Sxd4 2. exd4 (2 Punkte)
- 9) 1. ... gxf3 2. Lxf3 (2 Punkte)
- 10) 1. ... Lxg7 2. Lxg7 (2 Punkte)
- 11) 1. ... Txb3 2. axb3 (4 Punkte)
- 12) 1. Lxa7 Sxa7 (2 Punkte)

43 Test / Wiederholung: B

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| 1) 1. ... Sc2# | 7) 1. ... axb5 |
| 2) 1. Dxd7# | 8) 1. Th5# |
| 3) 1. Sc3 | 9) 1. Tc7# |
| 4) nein (Schach nach der Rochade) | 10) 1. ... h2# |
| 5) 1. Txd7 | 11) 1. ... Td2+ |
| 6) 1. ... Sd3+ | 12) 1. Sxe6 |

44 Test / Mix: B

- 1) 1. Sh6# (Matt)
- 2) 1. ... Lxg2 2. Txg2 (2 Punkte – Vorteilhafter Abtausch)
- 3) ja
- 4) 1. ... Sc4 (Schach parieren)
- 5) 1. Lxg2 (schlage eine ungedeckte Figur)
- 6) 1. Dxb6 (Verteidigen)

- 7) 1. Dh5# (Matt)
- 8) 1. Ld4 (Schach parieren)
- 9) 1. Lf5# (Matt)
- 10) 1. ... Txb7 (4 Punkte – Vorteilhafter Abtausch)
- 11) 1. Sb7# (Matt)
- 12) 1. Txe5 (schlage eine ungedeckte Figur)

46 Material / Schlage eine zweifach angegriffene Figur: A

- | | |
|---------------------------------|-------------------------|
| 1) 1. Tcxe7 oder 1. Texe7 | 7) 1. ... Txe7 |
| 2) 1. ... Txe5 oder 1. ... Sxe5 | 8) 1. Txe5 |
| 3) 1. ... Lxe5 | 9) 1. Sxe5 oder 1. fxe5 |
| 4) 1. Sxe5 oder 1. Lxe5 | 10) 1. ... cxd4 |
| 5) 1. ... Sxg3 oder 1. ... Lxg3 | 11) 1. Lxc6+ |
| 6) 1. Sxf7 oder 1. Lxf7 | 12) 1. Lxd5 |

47 Material / Schlage eine zweifach angegriffene Figur: B

- 1) 1. Tdx8+ oder 1. Tfx8+ (5 Punkte)
- 2) 1. Lxf6 Lxf6 2. Txf6 (3 Punkte)
- 3) 1. ... Txd3 2. Txd3 Txd3 (5 Punkte)
- 4) 1. Lxf6 Lxf6 2. Txf6 (3 Punkte)
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Dxd7 Dxd7 2. Lxd7 oder 1. Lxd7 (3 Punkte)
- 8) 1. Txc6 Lxc6 2. Txc6 (1 Punkt)
- 9) 1. Sxf7! (3 Punkte) oder 1. Lxf7+ (1 Punkt)
- 10) 1. Dxh7#
- 11) 1. Lxf7+ (1 Punkt)
- 12) 1. Lxa6 Lxa6 2. Dxa6 (1 Punkt)

49 Spielregel / Matt, Patt oder Spiel: A

- | | |
|----------------|---------------|
| 1) Patt | 7) 1. ... a6 |
| 2) 1. ... Lxc8 | 8) 1. ... Kd7 |
| 3) Matt | 9) Matt |
| 4) Zeichnung | 10) Matt |
| 5) 1. Lf1 | 11) Patt |
| 6) Matt | 12) 1. Sd1 |

50 Matt / Matt in einem mit der Dame: A

- 1) 1. Dc8#
- 2) 1. Dh8#
- 3) 1. De7#
- 4) 1. Df7#
- 5) 1. Db7#
- 6) 1. Df1#
- 7) 1. Dg8#
- 8) 1. Db1#, 1. Dc1#, 1. Dd1#, 1. Dg2#, 1. Dh2#
- 9) 1. Dg4#, 1. Dh2#
- 10) 1. Da2#, 1. Da8#
- 11) 1. Dh2#, 1. Dh3#, 1. Dh4#, 1. Dg6#
- 12) 1. Da4#, 1. Da5#, 1. Db7#

51 Test / Wiederholung: C

- 1) 1. Dg8
- 2) ja

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| 3) 1. ... Lxc8 | 8) 1. ... Dh1 |
| 4) 1. ... Sf7 | 9) 1. ... Tf1 |
| 5) 1. Db1, c1, d1, g2, h2 | 10) 1. Lxc6+ |
| 6) 1. Txe5 | 11) 1. Lxf6 |
| 7) 1. ... a6 | 12) 1. ... Lxe5 |

52 *Test / Mix: C*

- 1) 1. Txf7 (Schlage eine zweifach angegriffene Figur)
- 2) 1. Lg2# (Matt in einem)
- 3) 1. Txd4 xd4 2. Dxd4+ (Schach parieren) 1. Kh1? Lxb2
- 4) 1. ... c6 (Verteidigen)
- 5) 1. ... Sxd5 2. Sxd5 (2 Punkte – vorteilhafter Abtausch)
- 6) Patt
- 7) 1. Lxh3 (Verteidigen)
- 8) 1. ... Sf4# (Matt in einem)
- 9) 1. Lh5# (Matt in einem)
- 10) 1. c4 (Verteidigen)
- 11) 1. ... Lxa3 (Schlage eine zweifach angegriffene Figur)
- 12) 1. Df5 (Verteidigen)

55 *Notieren / Kurze Schreibweise: A*

- 1) 1. ... Kc6
- 2) 1. ... c5
- 3) 1. Te8+
- 4) 1. ... Tcd5 (kein Feld auf der 5. Reihe ist sicher und ein Zug auf der der c-Linie kostet den anderen Turm)
- 5) 1. cxb3 (1. axb3 a2 ist nicht gut)
- 6) 1. ... Ta1#; 1. 0-0 (der einzige Zug, der Matt verhindert)
- 7) 1. Txc7 (1. Txd3? Lxd3)
- 8) 1. S7f6# (1. S5f6+ Kxe7)
- 9) 1. ... Txb4 (1. ... Te7 verliert mehr Material)
- 10) 1. Dxc4 (1. Kxc4+ Patt; 1. K beliebig Txc8)
- 11) 1. exd8S# (1. exd8D Patt)
- 12) Zeichnung

56 *Material / Material gewinnen: A*

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1) 1. ... Lxf1 | 7) 1. Lxd7 |
| 2) 1. Txh5 | 8) 1. Sxe3 |
| 3) 1. Lxb7 | 9) 1. Txa7 |
| 4) 1. ... Sxe3 | 10) 1. Lxg7 |
| 5) 1. Lxe7 | 11) 1. ... Dxf4 |
| 6) 1. ... Lxe3+ | 12) 1. gxf6 |