

# Stufe 3

## 2 Test / Mix: A

- 1) 1. ... Da5+ (Doppelangriff: Dame)
- 2) 1. Ld5 (Fesselung)
- 3) 1. ... Txx3+ (1. ... Dxf3? 2. Lxf3 Txx3+ 3. Kg2) (ablenken + Material)
- 4) 1. Se1 (Doppelangriff: Springer)
- 5) 1. Le5 (Doppelangriff: Läufer)
- 6) 1. ... Se2+ (1. ... Sf3+? 2. Dxf3) (Abzugsangriff)
- 7) 1. Kd6 (Doppelangriff: König)
- 8) 1. Da6+ Kc7 2. Db7# (Matt in zwei)
- 9) 1. Dc5 (Doppelangriff: Dame)
- 10) 1. Dd3+ Ke6 2. Dd7# (Matt in zwei)
- 11) 1. d6+ (ablenken + Material)
- 12) 1. Lxd6+ Sxd6 2. Dxx3 (ablenken + Material und Doppelangriff: Läufer)

## 3 Test / Mix: B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (Abzugsangriff)
- 2) 1. Tf7 (Doppelangriff: Turm)
- 3) 1. Se7+ Kh7 2. Txf8 (wegjagen + Material)
- 4) 1. Se7+ (Doppelangriff: Springer); 1. Dxb6? Lxx6
- 5) 1. Dg6 Kg8 2. Dxa6 (Doppelangriff: Dame)
- 6) 1. De7 (Doppelangriff: Dame)
- 7) 1. ... Tf4 2. Lxf4 Lxx3+; 2. Dxb7 Txb7 (Abzugsangriff)
- 8) 1. La4 Ta5 2. Lc6# (Fesselung)
- 9) 1. Da3 (Fesselung)
- 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (ablenken + Material)
- 11) 1. Se7+ und 2. Dxx7# (Abzugsangriff)
- 12) 1. ... Txc3 und 2. ... Txe2 (Schlagen + Material); 1. ... b4 2. Lf1! der b-Bauer ist gefesselt.

## 4 Doppelangriff / Abzugs- und Doppelschach: A

- 1) 1. Sc6+
- 2) 1. ... Lb4+; 1. ... Lxa3 2. Kf1; Schwarz hat eine Figur weniger.
- 3) 1. Txx8+ Kxx8 2. Lxa5
- 4) 1. Sd6+ (1. Sa5+ Sxb3) 1. ... Ke7 2. Sxb7
- 5) 1. Sxb6+
- 6) 1. ... Lxa3+
- 7) 1. ... Td1# (1. ... Tc3+ 2. Sxc4 Txc2 3. Txc2)
- 8) 1. Lxd6# (1. Lg5+? Df2 2. Lh4)
- 9) 1. ... Lb4#
- 10) 1. ... Te6+ (1. ... Tf4+? 2. De5; 1. ... Tf2+? 2. Kb1) 2. Kc2 Txe4
- 11) 1. Lg5+ Sxx4 2. Txx4#
- 12) 1. Td7+ Ke8 2. Txc7

## 5 Abzugs- und Doppelschach: B

- 1) 1. Lg5+ Kc7 (1. ... Ke8 2. Td8#) 2. Ld8#
- 2) 1. Se4+ Kh6 2. Dg5#
- 3) 1 1. ... Sc1+ 2. Kxc1 (2. Ka1 Tb1# ; 2. Ka3 Tb3#) 2. ... Tb1#
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sf6+ Kh8 2. Dh7#
- 7) 1. Ld4+ (1. Lg1+ Kb4 2. Lxx2 Td2+) 1. ... Kb4 2. Lc3#

- 8) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lh6#
- 9) 1. ... Sd4+ 2. Ke1 Sc2#
- 10) 1. ... Sf2+ (1. ... Sxg3+? 2. Kg1 Sxe2+ 3. Kf2) 2. Kg1 Sxh3#
- 11) 1. Dh7+ Kxh7 2. Lxe6#
- 12) 1. Dh8+ (1. Tg4+? Lg6) 1. ... Kxh8 2. Tg4#

*6 Abzugs- und Doppelschach: C*

- 1) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg6#
- 2) 1. ... Sg3+ 2. Kg1 Se2#
- 3) 1. Sf5+ Kg6 2. Se7#
- 4) 1. ... Sg3+ 2. Kxg3 (2. Kg1 Dh1#) 2. ... Dh4#
- 5) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg5#
- 6) 1. Te8+ (1. Lf5? b5) 1. ... Kd7 2. Lb5#
- 7) 1. Th5+ Kd4 2. Td6#
- 8) 1. ... Lf3+ 2. Kf2 Lxe4#
- 9) 1. Lb7+ Kxb7 2. c8D#
- 10) 1. ... Df2+ 2. Kxf2 Td1#
- 11) 1. ... Sc4+ 2. Kd3 Sxb2#
- 12) 1. Df5+ Kxf5 2. Te6#

*7 Angriff auf eine gefesselte Figur: A*

- 1) 1. Lg4
- 2) 1. Te4
- 3) 1. Sg5
- 4) 1. e5
- 5) 1. ... Ld5 (1. ... Lh3? 2. Dxc6)
- 6) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4)
- 7) 1. Df5 (1. Db3 c4; 1. Df2 Td7)
- 8) 1. g6
- 9) 1. c4
- 10) 1. ... Lh3
- 11) 1. ... f4
- 12) 1. ... Sc6

*8 Angriff auf eine gefesselte Figur: B*

- 1) 1. Tad1 (1. Ted1 Ke7)
- 2) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Kg2) 1. ... Sc6 (1. ... Sf5? 2. Dxf5)
- 3) Zeichnung
- 4) 1. ... Se4
- 5) 1. Lh6 (1. Ld4? Txd4)
- 6) Zeichnung
- 7) 1. ... Lf3
- 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8)
- 9) 1. ... Se7
- 10) 1. Tf4
- 11) 1. g3 Sh3 2. Lh6#
- 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Sg6)

*9 Matt in zwei: Zutritt: A*

- 1) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#
- 2) 1. ... Sg4+ 2. fxg4 Th3#
- 3) 1. Dxc7+ Kxc7 2. T1h7#
- 4) 1. Se6+ fxe6 2. Tf1#

- 5) 1. Dh6+ gxb6 (1. ... Kg8 2. Te8#) 2. Te8#
- 6) 1. Dxb6+ (1. Txb6+ Kg8!) 1. ... Lxb6 2. Txb6#
- 7) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6#
- 8) 1. ... Txb2+ 2. Kxb2 Dh4#
- 9) 1. Lxb7+ Kxb7 2. Dc6#
- 10) 1. Sh5 gxb5 2. Dxb7#
- 11) 1. Sg5+ hxb5 2. Dh5#
- 12) 1. Txe6+ (1. ... Kd8 2. Df8#) 1. ... fxe6 2. Df6#

*10 Matt in zwei: Zutritt: B*

- 1) 1. Txb6+ gxb7 2. Tg8#
- 2) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th3#
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxb7+ (1. Sg6+? hxb6) 1. ... Kxb7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Sxb7 Sf5; 1. Lxb7 Te7) 1. ... hxb6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Sc7+ Kb8) 1. ... Lxc8 2. Sc7#
- 7) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#.
- 8) 1. ... Txb2+ (1. ... Te1+ 2. Sf1) 2. Kxb2 Th8#
- 9) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Lxc5) 1. ... exf5 2. Tg8#
- 10) 1. Sd6+ Lxd6 2. Ld7#
- 11) 1. Dxa6+ (1. ... bxa6 2. Ta8#) 1. ... Kxa6 2. Ta8#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

*11 Matt in zwei: Zutritt: C*

- 1) 1. Dxa6+ (1. Lg2 La7) 1. ... bxa6 2. Lg2#
- 2) 1. Dxf7+ (1. Lb3 Tf8) 1. ... Kxf7 2. Lb3#
- 3) 1. Dxe6+ (1. Sb5 Dxb2+ 2. Kxb2 hxb5+) 1. ... fxe6 2. Lg6#
- 4) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Lb3; 1. ... La3 2. Sb1) 2. bxc3 La3#
- 5) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Lh3#
- 6) 1. ... Db1+ 2. Sxb1 Lc4#
- 7) 1. Txb7+ Kxb7 2. Dg2#
- 8) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Teg8#
- 9) 1. ... Sg4+ 2. hxb4 Th6#
- 10) 1. Dxb5 (1. Lxb6 fxb6) 1. ... gxb5 2. Lh7#
- 11) 1. ... Dxb3 2. gxb3 Lf3#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Lc5#

*12 Matt in zwei: Zutritt: D*

- 1) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Le3#
- 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Sc5#
- 3) 1. Txb7+ Kxb7 2. Df5#
- 4) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Le7#
- 5) 1. Sxc6+ bxc6 2. Sd7#
- 6) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Sf5#
- 7) 1. ... Dxa2+ 2. Dxa2 c2#
- 8) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 axb3#
- 9) 1. ... Sxf2++ 2. Kg1 Sh3#
- 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. c8D#
- 11) 1. Sf6+ gxf6 2. Sxf7#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Te4#

*13 Bauernendspiel / Das Quadrat: A*

- 1) 1. ... Kf5; ½-½

2) 1. ... Kf3 2. a4 Ke4; ½-½

3) 1. Kf4; 1-0

4) 1. Kc6 Ke7 2. Kc7; 1-0

Natürlich gewinnen auch andere Züge. Vor allem stärkere Spieler und Computernutzer weisen darauf hin, aber dies ist Stufe 3. Der Zug des Königs bedarf keiner weiteren Überlegungen. Zweimal fernhalten und kein Risiko, einen Fehler zu machen. Der Computer verkündet stolz, dass 1. b5 matt in 13 Zügen ist: 1. b5 Kd7 (der beste Zug für Stufe 3 und jetzt sogar matt in 11) 2. b6 (oder 2. Kb6 Kc8 3. Ka7) 2. ... Kd8 und nun gewinnt 3. Kd6 oder 3. Kd5. Beide Züge sind keine offensichtlichen Züge auf diesem Niveau. Das lernen wir erst in den Lektionen 14 und 17 (Schlüsselfelder).

5) 1. Kd5; 1-0

6) 1. ... Kc2; 0-1

7) Zeichnung

8) Zeichnung

9) 1. Ka6 (1. b7? Kc7 2. Ka6 Kb8 und patt oder Bauernverlust); 1-0

10) 1. e6 fxe6 2. c5 Kf5 3. c6; 1-0

11) 1. Kb5 Kg6 2. Kc6 Kf7 3. Kd7; 1-0

12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

#### 14 Test / Mix: C

1) 1. Ke6+ (Abzugsschach)

2) 1. Kd4 (Quadrat, fernhalten)

3) 1. ... Th5+; 2... Th4# (Matt durch Zutritt)

4) 1. ... Td5 (Angriff auf eine gefesselte Figur)

5) 1. ... Lb4+ und 2... Te1# (Doppelschach)

6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2. Kh1 Dxd3# (Matt in zwei)

7) 1. Ta3+ (Abzugsschach)

8) 1. Kb7 Ke7 2. Kc7 (Quadrat, helfen)

9) 1. Txa6+ Kxa6 2. Da1# (Matt durch Zutritt)

10) 1. Sf6+ Kh8 2. Th4# (Doppelschach)

11) 1. f6 exf6 2. e6; 1. e6? f6 und Schwarz gewinnt! (Quadrat, Hindernis schaffen)

12) 1. Le5! (1. De5? Sxd3) (Angriff auf eine gefesselte Figur)

#### 15 Tests / Mix: D

1) 1. Lxe5+ Kb6 2. Lc7# (Matt in zwei durch Doppelschach)

2) 1. Td4 (1. Te7 Dd1+) (Angriff auf eine gefesselte Figur)

3) 1. b4+ Kxb4 2. Kb2 (das Quadrat)

4) 1. ... Sg5+ 2. hxg5 Dh8# (Matt durch Zutritt)

5) 1. Le1+ (1. Lxe5+? Kb7 und Le5 darf nicht auf g3 schlagen) (Abzugsschach)

6) 1. d4 (das Quadrat, fernhalten)

7) 1. ... Sd3+ 2. Kb1 (2. Kd1 Tf1#) 2. ... Tf1# (Matt durch Zutritt)

8) 1. ... Dh7 (1. ... f5? 2. Dh3+; 1. .... Dg6 2. Kh3?) (Angriff auf eine gefesselte Figur)

9) 1. Dxd7+ Kxd7 2. Th3# (Matt durch Zutritt)

10) 1. Lg2 (Angriff auf eine gefesselte Figur)

11) 1. Sd6+ Kxd6 (1. ... Kf8 2. Te8#) 2. Lg3# (Abzugsschach und hinlenken)

12) 1. g3 und 2. Kxe6 (1. Kxe6? f4 und 2. ... e3) (König im Quadrat halten)

#### 16 Verteidigung ausschalten / Schlagen: A

1) 1. Dxd8+ und 2. Td8#

2) 1. ... Dxd4 und 2... Sf2#

3) 1. Sxc7+ Lxc7 2. Lb5#

4) 1. ... Txd1 und 2... Lf3#

5) 1. Sxh7+ Sxh7 2. Sg6#

6) 1. ... Txd1+ 2. Sxd1 Df1#

7) 1. Dxd4+ und 2. b6#

8) 1. Dxf6+ und 2. Te8#

- 9) 1. ... Txc4 und 2. ... La3#
- 10) 1. Dxc7+ Sxc7 2. Sh6#
- 11) 1. Dxb8+ und 2. Lxb5#
- 12) 1. ... Dxb3 und 2. Lc5+

*17 Verteidigung ausschalten / Ablenken: A*

- 1) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 Te1#
- 2) 1. Ta8+ Lxa8 2. Te8#
- 3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+
- 4) 1. ... Txd4 2. Sxd4? Dxb2#
- 5) 1. ... Sd4 2. Sxd4+? Tc1+
- 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Txf8#
- 8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3#
- 9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+
- 10) 1. ... Tb1+ 2. Lxb1 Df1#
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

*18 Verteidigung ausschalten / Wegjagen: A*

- 1) 1. a5
- 2) 1. Df7+ Kh8 2. Df8#
- 3) 1. Tg1+ Kh8 2. Txf8#
- 4) 1. f5
- 5) 1. e5
- 6) 1. Se7+ Kh8 2. Txf8#
- 7) 1. ... Ld4+ 2. Kh1 Txf1#
- 8) 1. ... Sd4
- 9) 1. ... b5 2. Dxc6 Df1+ 3. Txf1 Txf1#
- 10) 1. ... Te3 (1. ... Tg8 2. Tb3)
- 11) 1. La5
- 12) 1. Le5 Db4 2. Dxf5#

*19 Verteidigen gegen den Doppelangriff: A*

- 1) 1. ... Lg7
- 2) 1. ... Td5
- 3) 1. ... Lf6
- 4) 1. ... De6
- 5) 1. Sg3
- 6) 1. Sf3
- 7) 1. ... Lb7
- 8) 1. ... Tb6
- 9) 1. ... Ld4!; 1. ... Lxb2 2. Lxg6 und 1. ... Ld8 2. Kh1 sind gute Verteidigungen, gewinnen aber nichts.
- 10) 1. ... Db8
- 11) 1. ... Tf7 (1. ... Kg8 2. Dxe6+) (1. ... Kh8 2. Kg1) 2. Dxf7+ Kxf7
- 12) 1. Tc6+ (1. Tb5+ Kxd4 2. Txg5 Lh3+) 1. ... Kxd4 2. Txc8

*20 Verteidigen gegen den Doppelangriff: B*

- 1) 1. ... Tf6+
- 2) 1. Lg5 (droht 2. Lf6#)
- 3) 1. f4 Dxd4? 2. Da8+
- 4) 1. Dg3 Dxd4 2. Db8+
- 5) 1. Kh3+ Sxg1+ 2. Dxc1+

- 6) 1. ... Lf4
- 7) 1. ... Ke7 2. Txc5 Kd6 3. Lxd7 Kxc5
- 8) 1. e4 (1. e8D? Lc6+) 1. ... Lxe4 2. e8D
- 9) 1. ... Sd6 (1. ... Se5? 2. Lxe4+) 2. Lxc6 (2. Lc5 Sb5+ (2. ... Se5) ) 2. ... Sc4+
- 10) 1. Ld5 cxd5 2. Tf1
- 11) 1. ... Kc7 (1. ... Txb5 2. c7; 1. ... Tb1 2. Sd5#)
- 12) 1. ... Lxd5 (1. ... Db6? 2. De8+) 2. De8+ Lg8

#### 21 *Doppelangriff / Verführung: A*

- 1) 1. ... De3+ (1. ... Dg5+? 2. Df4) 2. Kc2 Dxh6)
- 2) 1. Dc3+ (1. Dd7+? Tf7) 1. ... Kh7 2. Dxc7)
- 3) 1. De4+ (1. Dh8+? Db8) 1. ... Db7 2. Dxe5)
- 4) 1. ... De5+ (1. ... Da5+? 2. b4)
- 5) 1. De1 (1. Dc6? Te7) 1. ... Thb4 2. Dxe6
- 6) 1. Df3 (1. De4? Df2+ 2. Kh1 Df1+ 3. Kh2 Dxh3+) 1. ... Se6 2. Da8+
- 7) 1. De4 (1. Dd3 Sf6) 1. ... g6 2. Dxa4
- 8) 1. Dd5+ (1. Db3+ Dc4+) 1. ... Kh8 2. Dxb7
- 9) 1. Dd7+ (1. Dg4+? Dg6+) 1. ... Df7 2. Dxc8
- 10) 1. Da3 (1. Df3? Td8) 1. ... h6 2. Dxa7
- 11) 1. ... Df8+ (1. ... Db6+? 2. c5) 2. Lf3 Dxb4
- 12) 1. ... Dg6 (1. ... Df5? 2. Txf4) 2. De2 Dxc5

#### 22 *Doppelangriff / Verführung: B*

- 1) 1. Dh4+ (1. Dc3+? Se5)
- 2) 1. ... Db8+ (1. ... Dd2+? 2. Se2)
- 3) 1. ... Dc3 (1. ... Db6/d8? 2. Ta1)
- 4) 1. Db3+ (1. Dd5+ Le6)
- 5) 1. ... Dc1+ (1. ... Dc5+? 2. Lf2)
- 6) 1. ... Da3+ (1. ... Dg5+? 2. Td2+)
- 7) 1. De5 (1. Dd5/c5? Sg3+)
- 8) 1. Dd2 (1. De5? Sb4+)
- 9) 1. ... Dd1+ (1. ... Dd5+? 2. Dg2)
- 10) 1. ... Dh3+ (1. ... Dg4+ 2. Sg3 (1. ... Dd3 2. Te3))
- 11) 1. ... Dd8+ (1. ... Dd6+ 2. Ld3)
- 12) 1. ... Db6+ (1. ... Dg4+? 2. Sg2 oder 2. Sg3)

#### 23 *Kleiner Plan / Bauernstruktur: A*

- 1) 1. c6 bxc6 2. Lxa6
- 2) 1. e6 fxe6 2. Sg5
- 3) 1. Lxf5 gxf5 2. Sh4
- 4) 1. a6 bxa6 2. Lxc6
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. Lxf6 gxf6 2. Sh4 (1. ... Lxf6 2. Sxc5)
- 8) Zeichnung
- 9) Zeichnung
- 10) 1. f6
- 11) 1. ... c6 2. Lxc6 Txb2
- 12) 1. ... c5 (damit d4 nicht geht)

#### 24 *Kleiner Plan / Bauernstruktur: B*

- 1) 1. f5 (Doppelbauer auflösen)
- 2) 1. e5 dxe5 2. Sxe5 (der schwarze c-Bauer hat seinen Verteidiger verloren)

- 3) 1. Lxf6 gxf6 2. e3 (besorgt Schwarz einen Doppelbauer; 1. ... Dxf6 2. Sxc7 geht nicht)
- 4) 1. ... Lxf3 2. gxf3 (besorgt Weiß einen Doppelbauer; Le2 muss weiterhin c4 decken)
- 5) 1. ... La5 (Weiß kann Lxc3 nicht verhindern; 2. Te3? d4)
- 6) 1. ... Sh3+ 2. Kh1 Dxf3 gxf3 (besorgt Weiß einen Doppelbauer)
- 7) 1. h6 (der Bauer war angegriffen und die schwarze Bauernstruktur wird schlechter oder nach 1. ... g6 die Position des Königs)
- 8) 1. Ld3 Dh5 2. Lxf6 gxf6 (besorgt Schwarz einen Doppelbauer)
- 9) 1. c5 (schwächt die schwarze Bauernstruktur)
- 10) 1. ... a5 (Schwarz muss b4 decken und Bauer c2 bleibt schwach; 1. ... Tb8 ist weniger stark, der Turm hat schon etwas Besseres zu tun; 1. ... Tc8 2. Txb4 und Weiß ist seinen schwachen Bauern los).
- 11) 1. ... gxf6 (1. ... Lxf6 2. Lxf5 und Weiß verhindert Lxd3) 2. Lxf5 fxg5
- 12) 1. ... e5 (schwächt die weiße Bauernstruktur oder Weiß muss einen Bauern hergeben; 2. d5? Dh4+)

#### 25 Remis / Dauerschach: A

- 1) 1. De8+ Kh7 2. Dh5+ Kg8 3. De8+
- 2) 1. Dg5+ Kh7 2. Dh5+ Kg7 3. Dg5+
- 3) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Df1+
- 4) Zeichnung
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Sf6+ Kf8 2. Sxh7+ Kg8 3. Sf6+
- 7) 1. Txg6+ fxg6 2. Dxc6+ Kh8 3. Dh6+
- 8) 1. Sf7+ Kg8 2. Sh6+ Kh8 3. Sf7+
- 9) 1. ... Td2+ 2. Kb1 Td1+
- 10) 1. ... Se3+ 2. Kg1 Sf5+ 3. Kf1 Se3+
- 11) 1. Sh5+ gxh5 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Sg3+ 2. Kh2 Sf1+ 3. Kh1 Sg3+

#### 26 Remis / Patt: A

- 1) 1. Dd4+ (1. Db4+? axb4) 1. ... Kxd4 Patt
- 2) 1. Kc4 Txb8 Patt
- 3) 1. Tc1 Dxc1 Patt (1. ... Kd3 2. Txc3+ Kxc3 =)
- 4) 1. ... Kh8 2. Dxf7 Patt
- 5) 1. De7+ Dxe7 Patt
- 6) 1. Dg6+ Lxg6 Patt
- 7) 1. Db7+ Dxb7 Patt
- 8) 1. Df5+ Dxf5 Patt (1. ... Kh6 2. Df6+ Dxf6 Patt)
- 9) 1. Kh4 Txf3 Patt
- 10) 1. Ka6! Dxc6 Patt
- 11) 1. Se2+ Dxc3 Patt
- 12) 1. Sd5+ Lxd5 Patt

#### 27 Remis / Mix: A

- 1) 1. ... Se5+ 2. Kf5 Sxd7
- 2) 1. Lg3 Dxc3 Patt
- 3) 1. Th7+ Kg8 2. Tg7+
- 4) 1. Tb2+ Sc2 2. Txa2
- 5) 1. Tb2 und 2. Txc2
- 6) 1. Tf4+ Dxf4 Patt
- 7) 1. ... c1s+ (1. ... c1D? 2. Da2#)
- 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 Patt
- 9) 1. Lb6 De7 2. Lc5 Dd8 3. Lb6
- 10) 1. Tf6+ Lxf6 Patt (1. ... Kxf6 2. Kxb2)

- 11) 1. Txg7+ Kxg7 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+  
 12) 1. ... Lg5 2. Dg3 Lf4 3. Dh4 (3. Df3 Lg5) 3. ... Lg5

28 Röntgenschach oder -angriff: A

- 1) 1. ... Th5+  
 2) 1. ... Tc8  
 3) 1. Tc8+ Ke7 2. Txg8  
 4) 1. ... Lg5  
 5) 1. ... Lf5  
 6) 1. Lg5+  
 7) 1. Ld5  
 8) 1. ... Tb4 2. De2 Txx4  
 9) 1. Dh8+  
 10) 1. Dh5+  
 11) 1. ... Lb8  
 12) 1. Lc5+

29 Röntgenschach oder -angriff: B

- 1) Zeichnung  
 2) Zeichnung  
 3) 1. Dd3+ (1. Dd1+? Ld2)  
 4) 1. ... Lc8 2. Dxd5 Lxg4  
 5) 1. ... Tc1+ 2. Ke2 Txx1  
 6) 1. Te3 Dxf4 2. Lxh3  
 7) 1. ... Lh5+  
 8) 1. Dh5 De7 2. Lxd5  
 9) 1. Dd6+ Kf7 2. Dxx6  
 10) 1. Le7  
 11) 1. ... Ta7 2. Df3 Dxd7 (2. ... Txd7? 3. Tad1)  
 12) 1. ... Da5+ (1. ... Dc3+? 2. Kd5 Dxc8 3. Se7+)

30 Test / Mix: E

- 1) 1. Sxf6+ Dxf6 2. Dxx7# (schlagen + Matt)  
 2) 1. ... Df5 (Röntgenangriff)  
 3) 1. Kh1 (1. Lxc5+ Kxc5 0-1) 1. ... Dxf2 Patt  
 4) 1. Tg4 Se5 (sonst Txg6) 2. Th4# (wegjagen+Matt)  
 5) 1. ... Td1+ 2. Lf1 Dh1# (2. Tfl Dxx2#) (ablenken + Matt)  
 6) 1. ... Ta1+ 2. Ke2 Txg1 (Röntgenschach)  
 7) 1. ... Tg6 (verteidigen gegen Doppelangriff)  
 8) 1. Th4 Txx4 2. Dg7#  
 9) 1. ... Th7 und 2. ... Txb7 (Remis durch unzureichendes Material)  
 10) 1. ... Dd8+ (Doppelangriff: Dame, die Verführung ist 1. ... Df4+ 2. Le3)  
 11) 1. Df3 (Doppelangriff: Dame, die Verführung ist 1. Db7 Sxd4)  
 12) 1. La4+ Kd5 2. Lb3+ (Remis durch Dauerschach)

31 Test / Mix: F

- 1) 1. ... Kf8 (1. ... Kf6? 2. Kd5) (das Quadrat, fernhalten verhindern)  
 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+ (ablenken + Matt)  
 3) 1. Dg6+ Kh8 2. Dxx6+ Kg8 (2. ... Th7 3. Dxf8#) 3. Dg6+ (Dauerschach)  
 4) 1. ... Sf1+ 2. Kg1 Dh2# (Matt in zwei durch Doppelschach)  
 5) 1. ... Dg7 (verteidigen gegen Doppelangriff)  
 6) 1. Tf3 (Röntgenangriff)  
 7) 1. e4 (Angriff auf eine gefesselte Figur)



- 8) 1. ... Tf8 (Fesselung)
- 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. La6# (schlagen + Matt)
- 10) 1. Dxb5 gxh5 2. Lh7# (Matt durch Zutritt)
- 11) 1. ... Kd2 2. c8D Te2+ 3. Kg3 Te3+ 4. Kg2 Te2+ (Dauerschach)
- 12) 1. Dc5+ und 2. Dxb4!; 2. Dxa7 Te1# (Doppelangriff: Dame)

### 32 Verteidigen gegen die Fesselung: A

- 1) 1. ... c6
- 2) 1. ... Se6 (1. ... Se4? 2. f3)
- 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7)
- 4) 1. Se2
- 5) Zeichnung
- 6) 1. ... Txe2
- 7) 1. Ld3 (1. Tfb2 ? Tcb7 und Weiß verliert Material)
- 8) 1. Le2
- 9) 1. ... Sxf3+
- 10) 1. ... Se6
- 11) 1. Se2
- 12) 1. ... Dxc2+

### 33 Verteidigen gegen die Fesselung: B

- 1) 1. Sg5+
- 2) 1. ... Sxf3! denn 2. Txc2 Se1+
- 3) 1. Th1
- 4) 1. ... Sd3+ (1. ... Sg4+ 2.Kg3)
- 5) 1. Lxf7+
- 6) 1. ... Txd1 (1. ... Td4? 2. De8+)
- 7) 1. ... Df6
- 8) 1. ... Td8
- 9) 1. Sd3
- 10) 1. Sb4
- 11) 1. Dh5+
- 12) 1. ... Da8

### 34 Angriff auf eine gefesselte Figur: C

- 1) 1. Tf6 (1. Te1? Kf7)
- 2) 1. Lc6 (1. Lg4? De4+)
- 3) 1. Sd5 (1. Sxa6? Td8; 1. ... Ta8 2. Txc7)
- 4) 1. ... Db7 (1. ... f5+ 2. Df4)
- 5) 1. Lf3 (1. Lf1? Db7)
- 6) 1. e5 (1. c5? Lb5)
- 7) 1. ... Tc8 (1. ... b5? 2. Ld3)
- 8) 1. ... Sb2 (1. ... b5? 2. Sa5)
- 9) 1. ... Lc4 (1. ... Lg4? 2. Lxb5+)
- 10) 1. Dd1 (1. e5? Le7)
- 11) 1. Lg7 (1. Ld2? d4) gewinnt den Läufer, denn 1. .... d4? 2. Lxd4
- 12) 1. ... Dd2 (1. Dd3? Sb4; 1. Dd1? Sxe3; 1. e4? Sf4)

### 35 Fangen: A

- 1) 1. a4
- 2) 1. Se3
- 3) 1. h4
- 4) 1. ... Th8

- 5) 1. ... Sh4
- 6) 1. Sa4
- 7) 1. ... c4
- 8) 1. Ld2
- 9) 1. e5
- 10) 1. ... Sf6
- 11) 1. Le2
- 12) 1. ... Sb8

*36 Fangen: B*

- 1) 1. ... Da5
- 2) 1. a4
- 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5
- 4) 1. g4
- 5) 1. Sd2 (1. Sa5 Lf1; 1. e5+ Kd7)
- 6) 1. Sc3
- 7) 1. Sh4
- 8) 1. ... c4
- 9) 1. Kg3 (1. Tag1 geht nicht, nach 1. ... d5 2. Tg3 dxe4 kommt das Feld f5 zur Verfügung)
- 10) 1. Sf4
- 11) 1. Sc4
- 12) 1. ... Lg6 2. Txd8+ Dxd8

*37 Fangen: C*

- 1) 1. ... c6 2. bxc6 bxc6
- 2) 1. ... g5 2. hxg5 hxg5 (2. ... Lxg5)
- 3) 1. f4 gxf4 2. Lxf4
- 4) 1. ... b5 2. cxb5 axb5
- 5) 1. ... Sac4 2. Sxc4 Sxc4
- 6) 1. Ld5 Sxd5 2. Dxd5
- 7) 1. b5 axb5 2. cxb5
- 8) 1. Seg5 (1. Sfg5? Sxe4) 1. ... hxg5 2. Sxg5
- 9) 1. ... g5 2. hxg5 fxg5
- 10) 1. Sfd4 (1. Sbd4? Sxf3+) 1. ... exd4 2. Sxd4
- 11) Zeichnung
- 12) 1. Te4 Sxe4 2. Txe4

*38 Bauernendspiel / Schlüsselfelder ankreuzen: A*

- 1) a4, b4, c4
- 2) e4, f4, g4
- 3) e7, f7, g7
- 4) b3, c3, d3
- 5) c6, d6, e6
- 6) b7, b8, c8, d8, d7
- 7) f3, g3, h3
- 8) e2, f2, g2
- 9) a5, b5, c5
- 10) Zeichnung
- 11) Zeichnung
- 12) Zeichnung

*39 Bauernendspiel / Schlüsselfelder: A*

- 1) 1. Kc6 Kd8 2. Kb7

- 2) 1. Kg6 Kg8 2. g5 Kh8 3. Kf7
- 3) 1. Kg5 Kh7 2. Kf6
- 4) 1. Kd6 Ke8 2. Kc7 (auch 2. d5 gewinnt natürlich, nur weniger schnell)
- 5) 1. Kb6! (1. b6? patt) 1. ... Kb8 2. Ka6 Ka8 3. b6 Kb8 4. b7
- 6) 1. c5 Kc8 2. Kc6 Kb8 3. Kd7
- 7) 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 (oder zuerst 2. d4) 2. ... Kd7 3. d4
- 8) 1. Ke6 (1. e4 Kf8 2. e5 Ke8 3. Ke6) 1. ... Kf8 2. e4 Ke8 3. e5
- 9) 1. b3 (1. Kb4 Kb6 2. b3) 1. ... Kb6 2. Kb4 Ka6 3. Kc5
- 10) 1. Ke6 Kg7 2. f5 Kf8 3. Kf6
- 11) 1. g8D+ Kxg8 2. Kg6
- 12) 1. Kd5 Ke7 2. Kc6

#### 40 Gefesselte Figuren ausnutzen: A

- 1) 1. Dxd7#
- 2) 1. Sb6#
- 3) 1. Dg8#
- 4) 1. ... Df1#
- 5) 1. Dxh7#
- 6) 1. Db6#
- 7) 1. Dxf5#
- 8) 1. Tf8#
- 9) 1. Txe6#
- 10) 1. Dxh7#
- 11) 1. ... Te1#
- 12) 1. Sf7#

#### 41 Gefesselte Figuren ausnutzen: B

- 1) 1. Sf6+ (Doppelangriff)
- 2) 1. c8D (1. Lxd6+? Kd7) (Freibauer einlösen)
- 3) 1. ... Sg3# (Matt in einem)
- 4) 1. ... Sxe2+ (Schlage eine ungedeckte Figur)
- 5) 1. Lxd5 (Schlage eine ungenügend gedeckte Figur)
- 6) 1. Txe6+ (Schlage eine ungedeckte Figur)
- 7) Zeichnung
- 8) 1. Df8# (Matt in einem)
- 9) 1. Txe7 (Schlage eine ungedeckte Figur)
- 10) 1. Txe4 (Schlage eine ungenügend gedeckte Figur)
- 11) 1. Dd8# Matt in einem)
- 12) 1. Txe7 (Schlage eine ungenügend gedeckte Figur)

#### 42 Gefesselte Figuren ausnutzen: C

- 1) 1. Sc6+ (Doppelangriff)
- 2) 1. ... Se2+ (1. ... Lxg2? 2. Txf4+; 1. ... Sxg2 2. b5) (Doppelangriff)
- 3) 1. Texb4 (Schlage eine ungenügend gedeckte Figur)
- 4) 1. ... Sg3 (Doppelangriff)
- 5) 1. ... Sxb7 (1. ... g4? 2. b8D)
- 6) 1. Lxd7 (1. Dxd7? Dxc2#) (Schlage eine ungenügend gedeckte Figur)
- 7) 1. ... Txd3 (Schlage eine ungenügend gedeckte Figur)
- 8) 1. ... Lf3 (Doppelangriff)
- 9) 1. Te6# Matt in einem)
- 10) 1. ... Dc3 (Doppelangriff)
- 11) 1. Dxd5+ (Doppelangriff)
- 12) 1. Se6 (Fangen)

#### 43 Gefesselte Figuren ausnutzen: D

- 1) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Lxf3+ (Verteidigung ausschalten: Wegjagen+Material)
- 2) 1. Sxf6+ Kh8 2. Dxc5 (Verteidigung ausschalten: Schlagen+Material)
- 3) 1. ... Txf3+ 2. gxf3 Dxd5+ (Verteidigung ausschalten: Schlagen+Material)
- 4) 1. e5+ Kxe5 2. Sxe7 (2. Dxe7+ Dxe7 3. Sxe7 g6) (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Material)
- 5) 1. Sb3+ (Verteidigung ausschalten: Wegjagen+Material)
- 6) 1. Sg6+ Txg6 2. Dxc7# (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 7) 1. T1xe6 Txe7 2. Txe7 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 8) 1. Da8+ Sb8 2. Lxb7# (2. Dxb7#) (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 9) 1. Sxg6+ Sxg6 2. Dxc6 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Material)
- 10) 1. Txc6+ (1. Dxc7+? Dxc7 2. Txc7+ Kh8) 1. ... Kxc6 2. Dxc8 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Material)
- 11) 1. ... Lc3 2. Td6 (2. Sxc3 Te1#) 2. ... Txe2 (Verteidigung ausschalten: Wegjagen+Material)
- 12) 1. Dxd8+ Lxd8 2. Tc8# (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)

#### 44 Gefesselte Figuren ausnutzen: E

- 1) 1. Sxh6+ Kh7 2. Dxc5 (Verteidigung ausschalten: Schlagen+Material)
- 2) 1. Txf5 Dxf5 (1. ... De7 2. Tf8+) 2. Dg7# (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 3) 1. Sd6 Lg8 (1. ... Te7 2. Txe5) 2. Sxe8 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 4) 1. Txe7+ Txe7 2. Dxd5+ (Verteidigung ausschalten: Schlagen+Material)
- 5) 1. ... Txf6 2. exf6 (2. Dxf6 Dxc2#) 2. ... Dxc5 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 6) 1. ... Lxa3 2. Ke2 Lxb2 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Material)
- 7) 1. ... Lxb3 2. Dxc6 axb6 (Verteidigung ausschalten: Schlagen+Material)
- 8) 1. Txe4 Dxe4 2. Dxd6# (Verteidigung ausschalten: Schlagen + Matt)
- 9) 1. Sxd5 Txc2 (1. ... Sxd5 2. Dxc6) 2. Dxc2 (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Material)
- 10) 1. Tb8+ Dxb8 2. Dxd7# (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Matt)
- 11) 1. Lxc6+ Kxc6 2. Dxe6+ (Verteidigung ausschalten: Ablenken + Material)
- 12) 1. ... Tf2+ 2. Kd1 (2. Ke1 Ta2) 2. ... Txe3 (2. ... Lxe3? 3. Te1) (Verteidigung ausschalten: Wegjagen+Material)

#### 45 Fesselung: Entfesseln: A

- 1) 1. ... Dxb5 2. Sd6+ Lxd6 Sxb5 (Fesselnde Figur ablenken)
- 2) 1. ... Lxe4 2. Dxf6+ Kxf6 3. Lxe4 (Fesselnde Figur schlagen)
- 3) 1. Dxf5 Dxc1+ 2. Kxc1 gxf5 (Fesselnde Figur schlagen)
- 4) 1. Sxc5 Sf6+ 2. Kf5 dxc5 (Hintermann mit Schach decken)
- 5) 1. Dxe5 Dxd1+ 2. Kxd1 Lxe5 (Fesselnde Figur schlagen)
- 6) 1. Sxf6 Te7+ 2. Kd2 gxf6 (Hintermann mit Schach decken)
- 7) 1. ... Dxe5 2. Dc4+ Kh8 3. Sxe5 (Hintermann mit Schach wegziehen)
- 8) 1. ... Sxb5 2. Ld2 Db6 3. axb5 (Hintermann mit einem Angriff decken)
- 9) 1. a7 Te1+ 2. Kh2 Sxa7 (Hintermann mit Schach wegziehen)
- 10) 1. ... Dxd3 2. De1+ Kf7 3. Sxd3 (Hintermann mit Schach wegziehen)
- 11) 1. Dxd5 Tf1+ 2. Txf1 exd5 (Fesselnde Figur ablenken)
- 12) 1. Sxe4 Se5 2. Dd4 dxe4 (Hintermann mit einem Angriff decken)

#### 46 Fesselung: Entfesseln: B

- 1) 1. Sxf6 Lg6 (Fesselnde Figur wegjagen)
- 2) 1. ... Sxg3 2. Le3 De7 3. fxg3 (Fesselnde Figur wegjagen)
- 3) 1. Txb4 Le6+ (1. ... cxb4 2. Txc8) 2. g4 cxb4 (Fesselnde Figur decken)
- 4) 1. ... Sc5 2. Db4 (Hintermann mit Schach wegziehen)
- 5) 1. ... Se4 2. 0-0-0+ Ke7 3. Sxe4 (Hintermann mit Schach wegziehen)
- 6) 1. ... La5 2. b4 cxb4 3. Sxd5 (Fesselnde Figur durch Dazwischenziehen ausschalten)
- 7) 1. Lxc6 Dc5 (Gegenfesselung)
- 8) 1. Dxc4 (1. Dxf5 Dxf5 (1. ... Lc5+? 2. Dxc5) 1. ... Lc5+ 2. Kh1 fxg4 (Hintermann mit Schach

wegziehen)

- 9) 1. Txc3 Lh3+ 2. Kg1 Sxc3 (Fluchtfeld für den König machen)
- 10) 1. Txd4 Tc2+ 2. Kf1 Sxd4 (Hintermann mit Schach decken)
- 11) 1. ... Dxe4 2. Dg5 g6 3. dxe4 (Hintermann wegziehen mit Drohung)
- 12) 1. ... Lxd4 2. Dd2 (2. Dd3 Lxb2 3. Dxd7 Dxd7 4. Txd7 Lxa1) (Gegenfesselung)

#### 47 Fesselung / Mix: A

- 1) 1. Dc2 (1. Dc1? Lxf2+)
- 2) 1. Lc5
- 3) 1. Td3
- 4) 1. ... Lxg5
- 5) 1. ... Sb3+
- 6) 1. Tf4
- 7) 1. Td4
- 8) 1. ... Sh4
- 9) Zeichnung
- 10) 1. Tg3
- 11) 1. Tb7
- 12) 1. Le6

#### 48 Verteidigen gegen eine Drohung: A

- 1) [Sd7] 1. ... Td4 2. Kf1 Sxc1 (2. ... Td1+? 3. Ke2 Txc1 4. Sd7)
- 2) [Kxe2] 1. ... Lb2 (1. ... Td2 2. Le1)
- 3) [Tb2 und g4#] 1. Kg2 (1. b7 Tb2)
- 4) [Td1] 1. ... De8
- 5) [Txc1+ und Te1#] 1. Td7 Txc1+ 2. Kxc1 Te1+ 3. Td1
- 6) [Df6] 1. ... Ld6
- 7) 1. Lf1 (1. Kh2 Sg4+ 2. hxg4 Dh4#)
- 8) [Lc3] 1. ... De5
- 9) [d1D+] 1. Ld7+ Kf8 2. La4 b5 3. Lb3 (3. Lc2? Ld3)
- 10) [Ld2; a3? Ld6] 1. ... Sd7
- 11) [Td8+] 1. ... Ld2 (1. ... b5 2. Tf1; 1. ... Tf8 2. Td8)
- 12) [Sf6] 1. ... Tb4 2. Sf6 Th4

#### 49 Verteidigen gegen eine Drohung: B

- 1) 1. Dd3 Txe1+ 2. Lxe1+ Dxe1 3. Df1
- 2) 1. ... Lg5 2. Txxg5 Df7
- 3) [Sg6+ und Th1#] 1. ... g6 (1. ... c5 2. Sg6+ hxg6 3. Th1#)
- 4) [Sh2#] 1. ... Dd2+ 2. Sxd2 h4
- 5) [Dg8+] 1. ... Td7 (1. ... fxg5 2. Dd4+; 1. ... Dxb2 2. Dg8+ Txxg8 3. Sf7#)
- 6) [Txb7] 1. ... Ta4 (1. ... Dxc7 2. Lxc7 Ta4 3. Df3 0-0) 2. Dxa4 Sxc7
- 7) [Sxe6+ und Lxg7#] 1. ... Sf6 (1. ... Ta7 2. Sxe6+ fxe6 3. Lxg7#)
- 8) 1. ... Lh5 (1. ... Lxh3 2. Txxh4+; 1. ... Ld7 2. Txxh4+)
- 9) [Dg7+ und Sg6#] 1. ... Lg5 (1. ... c3 2. Dg7+ Lxg7 3. Sg6#)
- 10) 1. ... Dc6 (1. ... Dxe4 2. Txd8+ Lxd8 3. De8#)
- 11) 1. ... Df4 2. Tc2 Db8
- 12) [Sh2#] 1. ... Ld5 2. cxd5 Dxd5

#### 50 Verteidigen gegen eine Drohung: C

- 1) [hxg5] 1. Dd2 (1. Lh4 g5 2. Sxxg5 hxg5 3. Lxg5; 1. g4 hxg5) 1. ... Dc7 2. Lf4
- 2) 1. Te1 (1. Dxd4? Txd4) 1. ... Dxe4 2. Txe4 Td1+ 3. Lf1
- 3) 1. Sxf3 (1. exf3? De3+)
- 4) 1. Sc6 Lxc6 2. Dc4+

- 5)[Sf6] 1. ... f5 (1. ... Sxc1? 2. Sf6) 2. Sf2 Sbd4
- 6) 1. ... La4 2. Txe8+ Dxe8
- 7) 1. Te4 (1. Te3? Dxd4 2. Tg3+ Kf8)
- 8)[Sxd7] 1. ... axb5 2. Da8+ Kc7
- 9) 1. ... Le7 (1. ... Lg7? 2. Txe6 fxe6 3. Sf7#)
- 10) 1. ... Dh3 (1. ... Dxd4 2. Dxf8+ Kxf8 3. Tc8#)
- 11) 1. ... Lg3 2. Txx5 (2. Kb1 Lf4) 2. ... Lf4
- 12) 1. ... Df4 (1. ... g6 2. Dh4 Sf5 3. Df6; 1. ... Dh6 2. Dxf7+)

#### 51 Verteidigen gegen eine Drohung: D

- 1)[Dxf4 und g5] 1. Se2 (1. Lg3 Dxd4; 1. Dd2 g5; 1. g3 Dxh2#) Der Springerzug ist der einzige Zug, mit dem man die doppelten Drohungen abwehren kann.
- 2)[Txd1+ und andere Schlagzüge mit dem Turm mit Abzugsschach] 1. Db3 Lc5 (1. ... Txc4+ 2. Dxb6) 2. Kg2
- 3)[Db4# und Dxa2+] 1. a3 (1. Dc4 Da3+ 2. Da4 Dc3+)
- 4)[Kg6] 1. Sf8 (1. b7? Kg6 2. Sf8+ Kf7; 1. Kg8 Dxb6 2. Kf8 Dh6)
- 5)[Kf2] 1. ... f5 (1. ... Kf7 2. Kf2) 2. Kf2 f4
- 6) 1. Dd2 (1. Dxe4 La2+; 1. Lc3 Sd5 2. Tc1)
- 7)[Tb1] 1. ... c5 2. Tb1 c4
- 8)[Le7] 1. Taa1 (1. Kf1 Le7) 1. ... Txb4 2. Txb4 Txb4 3. Ta8+
- 9) 1. ... a6 (1. ... b5? 2. a6 b4 3. b3 (3. Kc2); 1. ... b6 2. a6 b5 3. Kc2) 2. Kc2 b6 (2. ... b5)
- 10)[Tc8 oder ein normaler Zug, der die Dame deckt; nicht 1. ... Se4 2. Sxe4 Dxxg1 3. Sf6+] 1. Tf1 (1. Td2? Se4 2. Dxc5 Sxc5) 1. ... Sd3 (1. ... Se4 2. Sxe4 Dxxg1 3. Sd6+) 2. cxd3
- 11)[Dxf5+] 1. ... De5 (1. ... Dd7 2. La4; 1. ... De6 2. Lc2) 2. Lc2 Dd4+
- 12)[Lxc1 oder Lxh6] 1. Tf6 Txf6 2. Tc8+ Kg7 3. exf6+

#### 52 Bauernendspiele / Schlüsselfelder: B

- 1) 1. ... Kc7! 2. Kd5 Kd7 ½-½
- 2) 1. ... Kd8! 2. Kc6 Kc8 ½-½
- 3) 1. Kc3! Kb5 2. Kd4
- 4) 1. e4 Kf7 2. Kd6
- 5) 1. Ke4! Kf6 2. Kf4 Kg6 3. Kg4
- 6) 1. Ke4! Kd6 2. Kd4
- 7) 1. ... Kb7! 2. Ka4 Ka6 ½-½
- 8) 1. ... Kc7 im Quadrat! ½-½ (1. ... Kc8? 2. Kc6)
- 9) 1. ... Kd8 2. Kd5 Kd7 ½-½
- 10) 1. Kh4 Kf6 2. Kh5 Kg7 3. Kg5
- 11) 1. Kc3 (1. Ke3? Ke7 ½-½) 1. ... Ke6 2. Kc4 Kd6 3. Kd4
- 12) 1. ... Kf6 2. Ke4 Ke6 3. Kd4 Kd6 4. Kc4 Kc6 ½-½

#### 53 Bauernendspiele / Schlüsselfelder: C

- 1) 1. exd4 (1. Kxd4? Kd6 ½-½)
- 2) Zeichnung
- 3) 1. ... Kb8 ½-½
- 4) 1. ... d3 2. cxd3 Kb6 ½-½
- 5) 1. ... c5 ½-½
- 6) 1. Kf4
- 7) 1. ... d4 2. exd4 Kf8 ½-½
- 8) 1. Kd6!
- 9) 1. g5 Ke7 2. Ke5
- 10) 1. ... f5 2. Ke5 Kf8. Auch gut ist 1. ... Ke8 2. f5 Kd7! oder 2. Ke6 f5 ½-½
- 11) 1. ... h5 2. Kg5 h4 3. Kxh4 Kh6 ½-½
- 12) 1. ... Kc6 ½-½

#### 54 Test / Mix: G

- 1) 1. ... Sb6 (verteidigen gegen die Fesselung)
- 2) 1. ... Kf3 2. Ke1 Kg2 (Schlüsselfelder)
- 3) 1. Lg5 (fangen)
- 4) 1. Dd4 (Doppelangriff: Dame)
- 5) 1. ... Sg4 und wenn 2. Lxd8 Sf2# (verteidigen gegen die Fesselung)
- 6) 1. Kh2 (Fesselung)
- 7) 1. ... Sxh4 2. Lxd7? Lxg2# (verteidigen gegen die Fesselung)
- 8) 1. b8D+ Kxb8 2. Kb6 aber nicht 2. b6 Kc8 3. b7+ Kb8 mit Remis (Schlüsselfelder)
- 9) 1. ... g5 gefolgt von 2. ... Kg6 und der Läufer geht verloren (fangen)
- 10) 1. Ta1 (verteidigen gegen die Fesselung; es droht 2. Txa7+ Kxa7 3. Ta2# und deshalb hat Schwarz keine Zeit, auf e4 zu schlagen)
- 11) 1. Se7+ Kh8 2. Sg6+ (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
- 12) 1. Ld5 (fangen)

#### 55 Test / Mix: H

- 1) 1. Th2+ Lxh2 2. Dh4# (ablenken + Matt)
- 2) 1. ... Kd3 2. Kb2 c4 3. Kc1 Kc3 (das Quadrat, helfen und Schlüsselfelder)
- 3) 1. Sg5+; nicht 1. Sf6+ Sxf6 und Te8 ist gedeckt (Abzugsangriff)
- 4) 1. ... g4 (fangen)
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Txx6+ Lxx6 2. Th7# (Matt durch Zutritt)
- 7) 1. Txx7+ (Matt durch Zutritt)
- 8) 1. ... Th1+ (ablenken + Matt)
- 9) 1. De4+ oder 1. Dc6+ oder 1. Dg2+ (Remis durch Dauerschach)
- 10) 1. Lf4 (Röntgenangriff)
- 11) 1. Sc8+ Ka8 2. Sb6+ (Remis durch Dauerschach)
- 12) 1. ... Kc4 (das Quadrat, fernhalten)

#### 56 Test / Mix: I

- 1) 1. Txd6+ Ke8 (1. ... Kxd6 2. Lf4#) 2. Lg6# (Matt in zwei durch Doppelschach)
- 2) 1. Lg4+ Ke8 2. Lxc8 (Röntgenschach)
- 3) 1. Kd2 (verteidigen gegen den Doppelangriff)
- 4) 1. Ld5 (1. Ld3 Lc6) (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 5) Zeichnung
- 6) 1. Ld5+ Tf7 2. Dxe7 (Abzugsangriff)
- 7) 1. ... Kg8 2. Kxg5 (2. e6 Kf8) 2. ... Kf7 (2. ... Kg7? 3. e6 Kg8 4. Kg6 Kf8 5. Kf6 Ke8 6. e7) (das Quadrat)
- 8) 1. Le5 (1. g3? Sxh3+ 2. Kg2 Sg5) 1. ... Sg6 2. Dxx6# (Angriff auf eine gefesselte Figur)
- 9) 1. Dxx4+ Kxx4 (1. ... fxx4 2. Th1#) 2. Le2# (Matt durch Zutritt)
- 10) 1. ... Tf8 (fangen)
- 11) 1. ... Lg3+ 2. Kg1 Te8 (Abzugsschach und Matt)
- 12) 1. Sxe6 Txc3 (1. ... fxe6 2. Dxc8+) 2. Ta8+ (Abzugsangriff)