Stufe 1 plus

3 Material / Schlage eine zweifach angegriffene Figur: A

1) 1. Sxd5
2) 1. Sxf6 (1. Lxf6 cxd5) 1. ... gxf6 2. Lxf6
3) 1. Dxb7
4) 1. Sxd6 (1. Txd6 fxe4)
5) 1. Sxf6 (1. Lxf6 dxe4+) 1. ... Lxf6 2. Lxf6
6) 1. Dxd5 (1. Sxd5 Dxe4)
7) 1. Sxh6+ (1. Lxh6 gxf5)
8) 1. Txg6 (1. Sxg6 Dxg3)
9) 1. ... Tcxe5 (1. ... Texe5 2. Tf8#)
10) 1. Dxe6+
11) 1. Sxe5 (1. Dxe5 Dxd3+)
12) 1. Dxg5+ (1. Sxg5 Lxh5)

4 Material / Schlage eine zweifach angegriffene Figur: B

1) 1. ... Dxd4
2) 1. Sxe7+ (1. Dxe7 Dd1#)
3) 1. ... Lxc4 (1. ... Dxg4 2. Lxg4+)
4) 1. Lxe4 (1. Dxe4 Dc1+)
5) 1. ... Lxc4 (1. ... Dxc4 2. Dxg6)
6) 1. ... Dxc4 (1. ... Txc4 2. Txd5)
7) 1. Dxf6 (1. Txf6 Dxd4)
8) 1. Dxg3 (1. hxg3 Dxh1+)
9) 1. Dxe4 (1. Sxe4 Dxd5)
10) 1. Dxc5 (1. Sxc5 Dxd4)
11) 1. Dxc8+ (1. Sxg6+ Kh7; 1. Sxc8 Dxa6)
    1. ... Dxc8 2. Sxc8
12) 1. Sxc5 (1. Dxc5 Dxa4)

5 Material / Wähle den richtigen Schlagzug: A

1) 1. Txb2 (1. Txg7+ Lxg7)
2) Zeichnung
3) 1. ... Sxc6 (1. … bxc6 2. Dxe7)
4) 1. Dxa5 (1. Dxe7 Ta1+)
5) 1. Lxd5 (1. Txc7 Sxc7)
6) 1. Lxh6 (1. Lxh4 Lxd2)
7) 1. exd4 (1. Txc8 Sxb3; 1. Sxd4 Txc1+)
8) 1. ... Lxg4 (1. ... Lxb3 2. Sh6#)
9) 1. Sxd2 (1. Txd2 Lxh5)
10) 1. ... Sxe2+ 2. Dxe2 Kxg7
11) 1. hxg6 (1. Sxb5 Da1#)
12) 1. ... Sxe3 2. Dxf5 Sxf5

6 Material / Wähle den richtigen Schlagzug: B

1) 1. Txb7
2) 1. ... Lxf3
3) 1. Txb7
4) 1. Lxc6+ Kd8 2. Lxg2
5) 1. Sxc6 bxc6 2. gxh5
6) 1. ... Sxf5
7) 1. Txf7+ Kg8 2. Txf2
8) 1. Lxg4+
9) 1. dxc6 Lxc6 2. hxg3
10) 1. Dxa8+ Kd7 2. dxe5
11) 1. Dxc7 (1. Dxa4 Dxh2#)
12) 1. ... Dxd6 (1. ... Dxh4 2. De8#)

7 Material / Mix: A

1) 1. Txf1 (sonst 1. ... Txd1)
2) 1. ... Txh4 (1. ... gxh4 2. Dxg7)
3) 1. bxc3 (1. exf5 Td1#)
4) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)
5) 1. Lxc5 (1. Dxc5 Tf1+)
6) 1. gxf3 (1. Dxf3 Dxe1#)
7) 1. dxc5 (1. Txc5 Dxf1+)
8) 1. ... Dxc3 (1. ... Lxc3 2. bxc4)
9) 1. Sxd5 (1. Sxb5 Txe3)
10) 1. Dxe3 (1. Lxe3 Lxe3)
11) 1. ... Dxd6 (1. ... Lxd6 2. Lxd6)
12) 1. h8D+ (1. hxg8D cxd1D+; 1. Th1 Sf6+)

9 Verteidigen / Decken: A

1) 1. c3
2) 1. b4
3) 1. ... Se7
4) 1. g4 / 1. g3
5) 1. ... c6
6) 1. cxd4
7) 1. Ld2
8) 1. g4
9) 1. ... Le3
10) 1. Sc1
11) 1. bxc4
12) 1. Kd2

10 Verteidigen / Decken: B

1) 1. Tf4
2) 1. Le3
3) 1. Ld4+
4) 1. ... Lb7
5) 1. Ta4
6) Zeichnung
7) 1. Tc3
8) 1. Dd4
9) 1. Ta1
10) 1. De5
11) 1. ... Dd3
12) 1. Ld6

11 Verteidigen / Wegziehen: A

1) 1. Tf1 (1. Td7 b1D; 1. Txb2 Txd1#)
2) 1. Dc8+
3) 1. Td8
4) 1. Lb7
5) 1. ... Dg7
6) 1. Tc4
7) 1. Te1
8) 1. Tg3
9) 1. Lb6
10) 1. Ta4
11) 1. ... Lb3
12) 1. Td6

12 Verteidigen / Wegziehen: B

1) 1. Lh3
2) 1. ... Dd7
3) 1. ... Lc7
4) 1. ... Dc7
5) 1. ... De7
6) 1. ... Dd6
7) Zeichnung
8) 1. ... Dg5
9) 1. ... Dh6
10) 1. ... Dg5
11) 1. Da6
12) 1. ... Dd2

13 Verteidigen / Mix: A

1) 1. ... e4
2) 1. Sxe6+
3) 1. ... Dg8
4) 1. Db4
5) 1. Txe8+ (1. Ta7 Txe5+)
6) 1. ... b4
7) 1. Dxe4
8) 1. d5
9) 1. Lc5
10) 1. ... Sc6 (1. ... Se6 2. Dxg4)
11) 1. ... Dh8
12) 1. Tdd1 (1. Ted1 Ld4)

14 Verteidigen / Schach parieren: A

1) 1. Kh1
2) 1. ... Sf8 (1. ... Sxd8 2. Txd8#)
3) 1. Kf1 (1. Kh2 Th7#)
4) 1. ... Df8 (1. .... Kh7 Th1#)
5) 1. Dxe8 (1. ... Lxe8 2. Df8#)
6) 1. Lf1 (1. Lxb1 Te1#)
7) 1. ... Kf8 sonst Matt auf g7 oder h4.
8) 1. Kf2 (1. Kh2 Th1#)
9) 1. ... Lf8
10) 1. ... Kc7 (1. ... Ka6 2. Tb6#)
11) 1. … Ke6 (1. … Ke8 2. De7#)
12) 1. ... Lb8 2. Dxb8+ Td8

15 Verteidigen / Schach parieren: B

1) 1. … Dxf8 (1. … Kxf8 2. Dh8#)
2) 1. … Sxh7 (1. ... Kh8 2. Sxf7#)
3) 1. ... Sb6 (1. ... Kc8 2. Dh8+)
4) 1. Db4 (1. b4 Dc2#)
5) 1. ... Ke8 (1. ... Kg8 2. Lc4#)
6) 1. ... Kg8 (1. ... Ke8 2. Lh5#)
7) 1. Kc1 (1. Ke2 De3#)
8) 1. ... Sg8 (1. ... Sxe8 2. Df8#)
9) 1. Ke1(1. Kg1 Dd1#)
10) 1. … Dg7 (1. … Dxf6 2. Lxf6#)
11) 1. Kf2 (1. Txe1 Dxe1#)
12) 1. ... Kc8 (1. ... Kc6 2. Dd5#)

17 Matt / Matt in einem Zug (finde so viele wie möglich): A

1) 3x: 1. Dd2# ; 1. Dc5# ; 1. Db6#
2) 2x: 1. De4# ; 1. Df7#
3) 4x: 1. Dg7# ; 1. Dh8# ; 1. Df7# ; 1. Dg6#
4) 3x: 1. Dxh5# ; 1. Lxg5# ; 1. Txh5#
5) 3x: 1. ... Sf3# ; 1. ... Dg2# ; 1. ... Sxf1#
6) 3x: 1. Tg7# ; 1. Dh8# ; 1. Dg7#
7) 4x: 1. f8T# ; 1. Dg8# ; 1. Dh6# ; 1. f8D#
8) 3x: 1. ... g4# ; 1. ... Sf2#; 1. ... Dxh4#

9) 3x: 1. Dg7# ; 1. Df8# ; 1. De8#
10) 3x: 1. d4# ; 1. g3# ; 1. De4# ; 1. d3+? Le3
11) Zeichnung
12) Zeichnung

18 Matt / Matt in einem Zug (finde so viele wie möglich): B

1) 3x: 1. Tf3# ; 1. Se2# ; 1. Dg5# Dd8#
2) 3x: 1. Sa4# ; 1. Sd5# ; 1. Db5#
3) 3x: 1. ... Dg2# ; 1. ... Df1# ; 1. ... Tf1#
4) 3x: 1. Dc5# ; 1. Se5# ; 1. Dc3#
5) 4x: 1. Sb6# ; 1. Db8# ; 1. Dd7# ; 1. De6#
6) 3x: 1. Ld5# ; 1. Sd2# ; 1. f3#
7) 4x: 1. ... Dh6# ; 1. ... g5# ; 1. … Df4# ; 1. ...
8) 3x: 1. g6# ; 1. Sf5# ; 1. Df4#
9) 4x: 1. Sf6# ; 1. Lf5# ; 1. De8# ; 1. Th7#
10) 3x: 1. Df2# ; 1. De1# ; 1. g3#
11) 3x: 1. ... Lf8# ; 1. ... Tc8# ; 1. ... Dc7#
12) 3x: 1. Lb5# ; 1. Dc7# ; 1. De8#

19 Matt / Matt in einem: A

1) 1. ... Lf1#
2) 1. Sh7#
3) 1. ... Sd2#
4) 1. Sf1#
5) 1. Lg5#
6) 1. Lb6#
7) 1. Se6#
8) 1. Sh6#
9) 1. Sg6#
10) 1. ... Se3#
11) 1. c4#
12) 1. Se6#

20 Matt / Matt in einem: B

1) 1. Sf7#
2) 1. Lh6#
3) 1. Sb5#
4) 1. ... Sxf2#
5) 1. Sg6#
6) 1. ... Sd3#
7) 1. ... Sf3#
8) 1. Sxd5#
9) 1. Sxa7#
10) 1. ... f2#
11) 1. ... Lg3#
12) 1. Lf4#

21 Matt / Matt in einem: C

1) 1. Df5#
2) 1. Tf7#
3) Zeichnung
4) 1. Dc8#
5) 1. De6#
6) 1. Td5#
7) 1. e5#
8) 1. ... Da5#
9) 1. ... De5#
10) 1. ... Dh6#
11) 1. d6#
12) 1. De8#

22 Matt / Matt in einem mit Abzugsschach: A

1) 1. Kf8# (1. Kf6+ Kxg8)
2) 1. ... Sxc1#
3) 1. ... Tg4#
4) 1. ... Lxf2#
5) 1. ... gxf1D# (T)
6) 1. ... Sf3#
7) 1. Lf8#
8) 1. Lf4#
9) 1. Sxf5# (1. Sc8+ Sd4)
10) 1. Lxe6#
11) 1. Le2#
12) 1. ... Txa3#

24 Routenplaner / Wähle den sicheren Weg: A

1) Zeichnung
2) Tc1-c7-e7-e5
3) Th8-h3-a3-a6
4) Td8-d1-c1-c4
5) Ta7-a3-h3-h7
6) Dd1-a1-a2-g8
7) Dc2-c5-f8-b8
8) Td7-d1-g1-g8
9) Tb4-b6-h6-h7
10) Da1-g1-g7-e5
11) Le8-f7-c4-d3-b1
12) Le1-g3-e5-b2

25 Routenplaner / Gib Schach: A

1) Zeichnung
2) Lb6-g1-h2-e5+
3) Lh5-g6-h7-g8+
4) Ld8-g5-c1-b2+
5) Ld7-a4-d1-f3+
6) La3-d6-b8-a7+
7) Lf1-g2-b7-c8+
8) Lg4-e6-a2-b1+
9) Lg2-d5-b3-a4+
10) La5-d2-h6-f8+
11) Lf6-e7-a3-c1+
12) Lc8-d7-a4-d1+

26 Routenplaner / Gib Schach: B

1) Te7-b7-b3-c3+
2) Te8-c8-c7-g7+
3) Ta1-a3-g3-g5+
4) Tc6-h6-h8-e8+; Tc6-h6-h2-e2+
5) Ta1-f1-f7-b7+
6) Ta4-b4-b3-h3+
7) Ta5-g5-g8-e8+
8) Th7-g7-g8-c8+
9) Th2-c2-c8-b8+; Th2-h7-d7-d6+
10) Th7-h5-f5-f8+
11) Tc1-h1-h8-e8+
12) Td8-d7-g7-g4+

27 Routenplaner / Gib Schach: C

1) Dh7-b1-d1+
2) Dg8-g6-e8+
3) Dh5-h2-b2+
4) Zeichnung
5) Zeichnung
6) Dh6-h3-a3+
7) Zeichnung
8) Zeichnung
9) Dc7-e7-e2+
10) De8-f8-a3+; De8-a4-a3+
11) Da1-h1-a8+
12) Db8-d6-d1+

28 Routenplaner / Gib Schach: D

1) Sh6-g4-f6-e8+
2) Sg2-f4-e6-c7+
3) Se6-g5-h3-g1+
4) Sc3-b1-a3-c2+; Sc3-b1-d2-f3+
5) Se2-f4-h5-f6+
6) Sc3-a2-c1-b3+
7) Sb3-d2-e4-f6+
8) Sa3-b1-c3-a4+
9) Sf4-g6-e7-c6+
10) Sh3-g1-f3-d4+
11) Sa5-b7-c5-e4+
12) Sa8-c7-b5-d6+

29 Einschließen / Fange die Figur: A

1) Zeichnung
2) 1. Td4
3) 1. De5
4) 1. ... Lb7
5) 1. c3
6) 1. ... Ld4
7) 1. ... Le1
8) 1. ... Sg4
9) 1. ... Sf6
10) 1. ... a4
11) 1. Sdc6
12) 1. Lh4

30 Einschließen / Fange die Figur: B

1) 1. Sc4
2) 1. ... c5
3) 1. ... f5
4) 1. Sc3
5) 1. ... Dc3
6) 1. ... Lh3
7) 1. ... Sh3
8) 1. ... e5
9) 1. ... d1S
10) 1. Dc8 (a8 + c8 in Auflage 1-3)
11) 1. ... Sf6
12) 1. ... f1D

31 Routenplaner / Schlage alle schwarzen Figuren: A

1) Zeichnung
2) Da6xa2xb1xg6
3) Dh2xc7xh7xg6xf5
4) Tb6xg6xg3xh3xb3 oder b3xh3
5) Db7xf3xa3xc5xf5xh7
6) Sb3xc5xe4xd2
7) Ld5-f7xg6xf5xe4xb7
8) Te7xe4xh4xh7xb7xb6

9) Te7xb7xh7xh4xe4xe3
10) Tb8-e8xe3xa3xa4xa7
11) Dh6xe3xf2xb6xb7
12) d6-d7-d8Sxb7

33 Verteidigen gegen Matt / Schlagen: A

1) 1. ... Txf6
2) 1. ... Dxg5
3) 1. ... Txf6
4) 1. ... Txc3
5) 1. ... Lxh6
6) 1. ... Lxg5
7) 1. ... Txh6
8) 1. ... Sxg6
9) 1. ... Sxf6
10) 1. ... Dxg3+ (sonst matt auf f5) 2. Txg3 b1D
11) 1. Txa5
12) 1. ... Lxf5

34 Verteidigen gegen Matt / Decken: A

1) 1. Ta1
2) 1. ... Tg8
3) 1. Df2
4) 1. ... Dh2
5) 1. ... Lf5
6) 1. ... Lf8
7) 1. c7
8) 1. ... Ta1
9) 1. b4
10) 1. Dg1 (1. Dc2 Df1#)
11) 1. ... Ld6
12) 1. ... c5

35 Verteidigen gegen Matt / Wegziehen: A

1) 1. ... Kg8
2) 1. ... h5
3) 1. Kg1
4) Zeichnung
5) 1. ... Kg8
6) 1. ... Kg7 (oder 1. ... Kg8 ; 1. ... Tg8 2. Dh7#)
7) Zeichnung
8) 1. Lb3
9) 1. ... Lf6
10) 1. ... f6
11) 1. ... Tfe8
12) 1. ... Tg7

36 Verteidigen gegen Matt / Dazwischenziehen: A

1) 1. Se4
2) 1. ... Lb6
3) 1. ... f5
4) 1. ... Lf5
5) 1. Tf7
6) 1. ... e4
7) 1. ... f6
8) 1. Ld4
9) 1. ... g6 (1. ... h6 2. Dh7#)
10) 1. ... Dg6
11) 1. ... Dxb3
12) 1. Dc3 (1. g3 Dh3+)

37 Verteidigen gegen Matt / Mix: A

1) 1. ... Lxe1
2) 1. Lf1
3) 1. Kc1
4) 1. a3
5) 1. g5
6) 1. ... Lxh6
7) 1. ... hxg6
8) 1. ... c2
9) 1. Txf4 (1. g3 Te2#)
10) 1. b4
11) 1. ... Dxh7
12) 1. Sd3 (1. Sd1 Dc1#)

38 Verteidigen gegen Matt / Ja oder nein: A

1) Nein
2) Nein
3) Ja: 1. Df2 (oder 1. Kh1 Tf1+ 2. Dg1)
4) Ja: 1. ... Lf8
5) Zeichnung
6) Zeichnung
7) Nein
8) Zeichnung
9) Zeichnung
10) Ja: 1. ... Dg6
11) Nein
12) Ja: 1. d8D

40 Remis / Wo steht der König patt?: A

1) ♔a6
2) ♔a5

3) ♚d6
4) ♔c4
5) ♔a6
6) ♚c3
7) ♔a1, ♔c3
8) ♔e3
9) ♔f5, ♔h1
10) ♚h7, ♚f8
11) ♔a2
12) ♔a8

41 Remis / Wo steht der König patt?: B

1) ♔g6
2) ♔d8
3) ♔c4
4) ♔d3
5) ♔f4
6) ♔c6
7) ♔e4
8) ♔c4
9) ♔d5
10) ♔c8, ♔h3
11) ♔a1, ♔e3
12) ♔e5

42 Pattgefahr! / Patt aufheben: A

1) 1. h7
2) 1. Kg6
3) 1. Kg5
4) 1. Th7
5) 1. Lxd5
6) 1. Lg8
7) Zeichnung
8) Zeichnung
9) 1. Sf6
10) 1. Kg3
11) 1. Ka2 (1. Tb5+ axb5 2. c3 bxa4 3. c4 Ka6 4. Kxa4=)
12) 1. Ke6

43 Pattgefahr! / Patt vermeiden: A

1) 1. Df1+
2) 1. Lf4# (1. Lxg1 patt)
3) 1. ... Dxb6 (1. ... Kxb6 patt)
4) 1. Txf7
5) 1. ... Lxg3
6) 1. ... Kd7 (1. ... Kxb7 patt; 1. ... Kc7 2. b8D+ Kxb8 patt) 2. b8D Dg2#
7) 1. Kh3 (1. Kh1 g2+)
8) 1. Kc3 oder 1. Kd2 Kb2 2. b8D+ (1. Kb3 Kb1)
9) 1. Kh4 (1. Kg6 patt)
10) 1. Tb1 (1. Txe2 patt)
11) 1. bxc6 b5 2. c7
12) 1. Df3

45 Matt / Matt ausdenken: A

1) ♟f7
2) ♟d6
3) ♟e6
4) ♘f5
5) ♘b4
6) ♖d5
7) ♟e6
8) ♗g6
9) ♟e4
10) ♟b4
11) ♖e4 oder ♖f8
12) ♖d8 oder

46 Matt / Matt ausdenken mit 2 Figuren: A

1) ♔b6 ♕a7
2) ♔b6 ♖d8
3) ♖c8 ♙b6
4) ♖e8 ♗g6
5) ♖h5 ♘e7
6) ♕c7 ♖a5
7) ♜f1 ♟e2
8) ♕e6 ♗a5/b6
9) Zeichnung
10) ♗f6 ♘h6; (♗f6 ♘e7)
11) ♕e8 ♗f5 (♗g6)
12) ♖g5 ♗d8

47 Matt ausdenken / Wo steht jede Figur ?: A

1) ♖h6 ♙f6; ♚h8, ♜g8
2) ♔f7, ♗f6; ♚h8, ♟h7
3) ♕c6, ♙c7; ♚a8, ♗a7
4) ♔f5, ♖h8, ♗f6; ♚h7
5) ♔c5, ♖a8; ♚a6, ♟b7
6) ♕h5, ♙f7; ♚h7, ♟g7
7) ♖h5, ♗f7; ♚h7, ♟g7
8) ♕f8, ♘b6; ♚d8, ♜c7

9) ♔g6, ♖f7, ♘f6 ; ♚f8
10) ♔g4, ♕g8, ♙g5; ♚g6
11) ♔c7, ♖a8, ♙a4; ♚a6
♔c7, ♖a6, ♙a4; ♚a8 ist ebenfalls matt, aber der weiße Bauer hat keine Funktion.
12) ♔b6, ♖d4, ♖e8; ♚d6

48 Matt ausdenken / Wo steht jede Figur ?: B

1) ♔c4, ♖a6, ♙b5; ♚a5
2) ♔a6, ♙b7, ♙c7; ♚a8
3) ♖h5, ♘e7; ♚h7, ♟g7
4) ♕h7, ♙g6; ♚g8, ♜f8
5) ♕d6, ♗c6; ♚d8, ♜c8 oder ♕c6, ♗d6, ♚c8, ♜d8
6) ♔d2, ♕d5, ♙c4; ♚d4
7) ♔e4, ♕e8, ♗e5; ♚e6
8) ♖g5, ♗f5, ♘f7; ♚h8
9) ♔c3, ♕c4, ♗f4; ♚d5
10) ♘f6, ♘g6, ♙h6; ♚h8
11) ♔e7, ♘a6, ♘d6; ♚c8
12) ♔f2, ♕e3, ♘b6; ♚d4

49 Matt / Wo steht der König matt?: A

1) ♚e4
2) ♚f4
3) ♚g8
4) ♚c8
5) ♚b3
6) ♚a6
7) ♚b4
8) ♚a6
9) ♚b3
10) ♚d6
11) ♚b4 (♚a4 illegal)

50 Matt / Wo steht der König matt?: B

1) ♚g4
2) ♚e6
3) ♚c4
4) ♚a6 (♚e8 illegal)
5) ♚e3
6) ♚d3
7) ♚e6
8) ♚c5
9) ♚g5 (♚h5 Dxf4+)
10) ♚d4
11) ♚d4
12) ♚f4

52 Material / Freibauer: A

1) 1. h7 (1. hxg7 Ld5) 1. ... Le4 2. h8D
2) 1. ... a2 2. Ld2 a1D
3) 1. Kd7 Kg7 2. e7
4) 1. c8D+
5) 1. Td1 (1. Tc7 Kf6) 1. ... Txd7 2. Txd7+
6) 1. Ta8+ Kf7 2. d8D
7) 1. a7
8) 1. Lh6 Ke6 2. f8D
9) 1. Lg3 Lxg3 2. Kxg3
10) 1. ... Lh5
11) 1. ... Le4 2. Lxe4 fxe4 3. Kxe4 b1D+
12) 1. Kc7 (1. Ke8 Lb6) 1. ... Lc5 2. d8D

53 Material / Freibauer: B

1) 1. Tf8+ Kh7 2. e8D
2) 1. ... Lc1
3) 1. f7 (1. Txg8+ Kxg8)
4) 1. ... Se3 2. Lh3 f1D
5) 1. Tg7+ Txg7 2. hxg7
6) 1. bxa7 (1. h7 Th1)
7) 1. Td5
8) 1. Ld7 Kf4 2. Lxg4
9) 1. b6
10) 1. Kb7 Lf4 2. a7
11) 1. Tb8+ Kc6 2. h8D
12) 1. ... Dc1+

55 Verteidigen / Verteidigung gegen einen Freibauern: A

1) 1. ... Kd7
2) 1. Sc3
3) 1. cxd5
4) 1. Td1
5) 1. Lb4
6) 1. ... Kxa7
7) 1. ... Sb6
8) 1. c4
9) 1. Se1
10) 1. ... Se4
11) 1. f4
12) 1. ... Lf6

56 Verteidigen / Verteidigung gegen einen Freibauern: B

1) 1. Sc2
2) 1. Ld4
3) 1. ... Ld8
4) 1. e4
5) 1. ... Le3
6) 1. ... Tec1
7) 1. ... Te3
8) 1. Se1
9) 1. La4
10) 1. g5
11) Zeichnung
12) Zeichnung