Stufe 5 mix

3

1) Matt auf der Grundreihe ist möglich. Weiter sehen wir, dass ♖d7 gefesselt ist. Also Ausschalten der deckenden Figur mit 1. ♖e7 ♕d8 2. ♖xd7 (besser als 2. ♗xd8).
2) Eine lästige Aufgabe am Anfang, aber sie dient als Beispiel dafür, dass mit der richtige Vorgehensweise nahezu alles zu lösen ist. Das Erste, was auffällt, ist die Möglichkeit eines Abzugs- oder Doppelschachs. Was wissen wir von diesem Thema? Üblich ist: der Vordermann greift ein zweites Angriffsziel an oder der Vordermann jagt den König in ein Mattnetz. Das ist nicht alles. Hier sehen wir: der Vordermann verhindert die Flucht (Vordermann wird Bewacher) und Vordermann schaltet einen Verteidiger aus.
   Das primitive 1. ♘c5+ ♕e7 bringt nichts. Richtig ist 1. ♘e5+ (jagt den König, bewacht Feld g6 und unterbricht die Deckung des Turms auf e1. Auf einmal kommt der Turm als ungedeckte Figur ins Bild, also gibt es ein zweites Angriffsziel. Nach 1. … ♔f8 ist zweimal jagen genug für einen gelungenen Doppelangriff der Dame: 2. ♕b8+ ♕e8 3. ♕b4+.
3) Viele weiße Angreifer und ausreichend schwarze Verteidiger, aber die stehen vor allem den eigenen König im Weg. Matt durch Zugang ist möglich: 1. ♘h5+ ♔h7 2. ♕xh6+ ♘xh6 3. ♘g5#
4) Verwundbarer König, genügend Angreifer. Das Läuferschach auf e7 führt schnell zu Matt und deshalb reicht das Ablenken des Springers: 1. ... ♖xd4+ 2. ♘xd4 ♗e7+ 3. ♔a4 ♖xa2+
5) Patt vermeiden (1. ♕xf5?) und Schach auf c5 nicht gestatten: 1. ♕c7 ♕g6 2. ♕g7+ ♕xg7+ 3. hxg7#
6) 1. ♕h5 ♕d3 (1. … h6 2. ♗xh6) 2. ♖e4 h6 3. ♗xh6. Angreifer heranführen und durch Unterbrechen die deckende Figur ausschalten.
7) Ausschlaggebend ist die verwundbare Lage des schwarzen Königs. Das kommt, weil die schwarzen Schwerfiguren nicht direkt mit verteidigen können. Schwarz am Zug würde nach ♖d4 vollkommen sicher sein. Weiß muss sich deshalb beeilen. 1. ♕a2 (die Drohung ♕f7+ ist zu lästig zu parieren) 1. ... ♖c4 (1. … ♕c4 2. ♕a7 und der Springer ist nicht sicher zu decken) 2. ♕a7 e4 3. ♘e6+. Auch ohne diese Springergabel ist die schwarze Stellung hoffnungslos. Das muss man spüren (viel eigene Aktivität und Verwundbarkeit bei dem Gegner). Auch 3. ♖d1 (Figur heranholen) oder 3. g3 ♕e5 4. ♘c6 (Ausschalten der Verteidiger) gewinnt einfach.
   1. c6 gibt Schwarz die Möglichkeit den Springer anzugreifen mit 1. … ♖d4.
   1. g3 ♕c4 und Schwarz hält sowohl nach 2. ♕d1 ♕d5, als auch 2. ♕d2 ♕d4 die weiße Dame fern.
8) 1. ♕f8+ (1. ♕b8+ ♔h7 2. ♕f8 ♕g5#) 1. ... ♔h7 2. ♕xh6+ ♔xh6 3. ♖h3#. Beide Könige sind verwundbar. Zeitgewinn ist wesentlich.
9) 1. ... ♘xd5 2. cxd5! ♘c5 3. a3 und 4. b4 kostet eine Figur, ebenso wie 2. ... ♘g5. Schlagen mit einer Figur auf d5 ist etwas besser für Weiß (Läuferpaar, bessere Bauernstruktur).
10) 1. ... ♕c1+ 2. ♕xc1 ♖c6+. Verteidige gegen die Fesselung durch das Ablenken der fesselnden Figur.
11) 1. ... ♕c4+ 2. ♔g1 ♕e2 3. ♕b8+ ♘c8. Eindringen auf die zweite Reihe ist logisch. Von Bedeutung ist, das Dazwischenstellen auf c8 im Voraus zu sehen.
12) 1. ♕a7+ ♗b7 (1. ... ♔c8 2. ♕xb6) 2. ♖a6 ♕b8 3. ♕xb6+ ♔c8 4. ♖a5. Verwundbarer schwarzer König (wenig Verteidiger). Dank der Fesselung nach dem ersten Zug kann Weiß den Turm heranholen.

4

1) 1. f7 ♕xf2 2. fxe8♕. Dank eines Zwischenzugs gewinnt Weiß den Turm zurück. Er hat zwei Bauern mehr.
2) Der Läufer ist angegriffen. Das Läuferpaar aufgeben ist nicht nötig. Welcher Läuferzug? Der aktivste berücksichtigt nicht die Möglichkeiten des Gegners.
   1. ... ♗e7! Der Läufer kann schnell wieder aktiver werden (f5 in den richtigen Augenblick).
   1. ... ♗b6? 2. ♗b5. Der Läufer auf b6 deckt Feld d6 nicht weiter.
   1. ... ♖c8 2. ♘xc5 ♖xc5.
3) 1. ♕g7+ ♖xg7 2. ♖e8+ ♖g8 3. ♖xg8+ ♔xg8 4. ♖d8#. Übermacht an Angreifern. Die schwarze Mattdrohung zwingt Weiß schnell zu handeln..
4) 1. ... ♘d3 2. c7 ♘e5+ 3. ♔g3. Das einzige Feld, wobei der Springer nicht mit Tempo Feld c8 kontrollieren kann oder die neue Dame mit einer Springergabel gewinnt (z.B. 3. ♔e4 ♘c4 4. c8♕ ♘d6+)
5) 1. ... g5+ 2. ♔g3 ♕e1+ 3. ♔h3 ♕h4#. Matt in drei. Auch die Zusammenarbeit von Dame und Springer ist tödlich: 1. … ♕e5+ 2. ♔g4 h5+ 3. ♔h3 ♘f7 4. g3 ♕f5. Der menschliche Zug; der Computer gibt 4. … ♔h7 und 4. … ♔g8 als schneller. Auch 4. … ♕e2 5. ♔xh5 ♕e8+ 6. ♔h4 ♕c8 ist nicht sofort intuitiv.
6) 1. ♖a4 ♕c8 2. ♖a8 (Fesselung: Vordermann jagen und fesseln).
7) 1. ... ♘e4 2. ♕d4 ♕xd4 3. ♘xd4 ♘xc3 4. bxc3 ♖xb1+. Fesselung auf der b-Linie nutzen. Vorbereitender Zug: Richten.
8) 1. d4+ ♕xd4 2. ♖b5+ ♕d5 3. d4#. Zeitgewinn. Das Bauernopfer schaltet mit einer Fesselung die Dame als Verteidiger aus.
9) 1. ♕c8 (1. ♖bf1 g4+ 2. ♔h4 ♖h2+ 3. ♖xh2 ♖xh2#) 1. ... g4+ 2. ♕xg4+ ♘xg4 3. ♔xg4 (Verteidigung gegen Matt)
10) 1. b5 ♘c5 2. ♗xc5 bxc5 3. ♕b8+ (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen+schlagen und Doppelangriff: Dame)
11) 1. ♘d4+ ♔xe3 2. ♗b6! Batterie aufstellen und Zugzwang (jeder Zug kostet den Läufer)
12) 1. ♘f7+ ♖xf7 2. ♕xf7 ♕f8 3. ♖xa8 ♕xa8 4. ♕xg7#. Das Springerschach dient um die Dame zu aktivieren, Schwarz muss nehmen (1. … ♔g8 2. ♘e7#) . Schwarz kann Punkt g7 noch decken, aber die Dame ist einfach abzulenken.

5

1) 1. ♘b5 cxb5 (1. ... ♕c5 2. ♘c7+) 2. ♗xf7+ ♔xf7 3. ♕xa3 (Bahnräumung und Abzugsangriff)
2) 1. ♕f7 ♕e5 2. ♘f8+ (Hinlenken, Jagen und Doppelangriff: Springer)
3) 1. ♖xd6 (1. ♘xf8? ♗c5+ 2. ♔g3 ♖xd1 3. ♖xd1 ♗g1) 1. ... cxd6 2. ♘xf8 (Verteidigung gegen Freibauer)
4) 1. ... ♘xe5 2. fxe5 ♕xe5 3. ♗f4 (Fangen)
5) 1. ♔g5 (1. ♔h5? ♔g7 ; 2. e6? ♖e7) 1. ... ♖xe5+ (1. ... ♔g7 2. ♖a7+ ♔h8 3. ♔f6 ♖f8+ 4. ♖f7) 2. ♔g6 ♖e8 3. ♔f7 ♖e1 4. ♖h6# *(Ulrichsen 2001)* Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ... ♘f3+ 2. ♔h1 ♘xg3+ 3. ♘xg3 ♖h2# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
7) 1. ... ♗c6 2. ♕xd8 ♗xd8 (Fangen)
8) Schwierig? Nein, nicht bei richtiger Vorgangsweise. Matt auf der Grundreihe fällt auf. Die Dame auf d6 muss ‘weg’. Vergesse dabei nicht den ungedeckten Turm auf a6. Der erste Zug ist logisch: 1. c5 ♗xc5 (Für die Widerlegung von 1. ... ♕d8 rückt der ungedeckte Turm in den Blick: 2. ♕c4 ♖xa5 3. ♕xd4) 2. ♕xc5 ♕xc5 3. ♖b8+ ♖e8 (Einfach zu übersehen, aber hier nicht so schlimm, weil Weiß schon eine Figur für die Dame hat) 4. ♖xe8+ ♕f8 5. ♖xf8+.
9) Pattgefahr, weil der Läufer b8 kontrolliert.
   1. ♗d6. Den Läufer weggeben ist logisch. Warum auf d6 folgt aus dem folgenden Zug. Nach 1. ... ♖xd6+ 2. ♕b6 würde Schwarz aussetzen müssen. Nach 2. … ♖xb6 ist 3. axb6 der richtige Zug!
   1. ♗f6?. Die falsche Wahl, denn nach 1. … ♖xf6+ 2. ♕b6 ♖d6! (und nicht 2. ... ♖xb6+? 3. axb6) ist Schwarz Patt nach 3. ♕xd6 und 3. ♔b5 ♖xb6+ 4. axb6 ♔b7 wissen wir schon seit Stufe 3.
   1. ♕b6? ♖xb6+ 2. axb6 (2. ♔xb6) ist sofort Patt.
10) 1. g6 hxg6 2. h6 a2 3. ♗e5 ♔xe5 4. h7 (Verteidigung gegen Freibauer)
11) 1. ... ♕e4 2. ♕c1 (2. ♕b1 ♖ad8) 2. ... ♘e2+ (Jagen und Doppelangriff: Springer)
12) 1. ♘d8+ ♔b8 (1. ... ♕xd8 2. ♕c6+; 1. ... ♖xd8 2. ♕a6+ ♔b8 3. ♕a8#) 2. ♖xa8+ ♔xa8 3. ♕a6+ ♔b8 4. ♕b7#

6

1) 1. ♕d8+ ♔f7 2. ♕e7+ ♔g8 3. ♕f8# (Matt in drei)
2) 1. ♗f1 ♘e1 2. ♗xc4 ♘xc2 3. ♗d3 ♘a3 4. ♗b2 (Fesselung: Fesseln und Fangen)
3) 1. ... ♕xd1 2. ♖xd1 ♗xc3 3. bxc3 b2 (Fesselung: Vordermann hinlenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
4) 1. ♗g5 ♖e8 2. ♕xe8+ ♔xe8 3. ♗xf6 (Kombination Röntgenangriff, Hinlenken und Abzugsangriff)
5) 1. ♕h8+ ♗g8 2. ♕f6+ ♗f7 3. ♕e7+ ♔g8 4. Dxc5 (Richten und Doppelangriff: Dame)
6) 1. ♕h8+ ♔g5 2. ♗e4 ♗xd5 3. ♕h4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
7) 1. ♖b4 a1♕ 2. ♘b6+ ♗xb6 3. ♖a4+ ♕xa4 (Verteidigung gegen Freibauer)
8) Weiß steht dank einer besseren Bauernstruktur besser. Alle normalen Züge sind möglich, damit der leichte Vorteil behalten bleibt. Aber wie vergrößern wir ihn?
   1. ♘b5. Weiß tauscht den d6-Läufer. Nach 1. ... ♕b8 2. ♘xd6+ (mit dem Abtausch warten ist vielleicht noch besser, denn der Läufer kann nicht weg, z.B. 2. ♖fe1) 2. … ♕xd6 3. ♗f4 gewinnt der Läufer an Aktivität und der schwarze König steht trotzdem noch einigermaßen verwundbar.
   1. g3. Nachteil ist, dass Schwarz 1. … ♘e4 ziehen kann: 2. ♕c2 ♘xd4 ♘xd4 ♗d7.
   1. ♖fe1. Nichts falsch daran, obwohl , wenn auch Schwarz nun 1. … ♘e4 spielen kann und nach 2. ♕c2 auf d4 abtauscht. Auf einen anderen Zug folgt die Fesselung mit 2. ... ♗g4.
9) 1. ♕g2 fxg2+ 2. ♔xg2 ♗e3 3. ♔xh1 (theoretisches Remis)
10) 1. ♖xf6 ♕c6 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
11) 1. ♗b7 ♖6xb7 2. ♕xb7 (2. ♕c8+? ♗xc8 3. ♖xc8+ ♕e8) (Ausschalten der Verteidigung: Unterbrechen)
12) 1. ♕d6 ♕c6 2. ♖d8+ ♔h7 3. ♕g6+ ♕xg6 4. hxg6+ ♔xg6 5. ♖xc8 (siebte Reihe)

7

1) 1. ♕d4 ♕e7 (1. ... fxg3 2. ♕h8+ ♔e7 3. ♕d8+ ♔e6 4. ♕d6#) 2. ♕h8+ ♕f8 3. ♖d8+ Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
2) 1. c6 ♘xc6 2. ♖xc6+ (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
3) 1. ... c2 2. ♖c1 ♗b2 3. d7 ♗xc1 4. d8♕ ♗b2 (Freibauer einlösen)
4) 1. ♖f8+ ♗xf8 2. c5+ ♔h7 3. ♗b1+ ♔g8 4. ♗a2+ (Remis durch Dauerschach)
5) Anand- Short
6) Zeichnung
7) 1. ... ♕xh3 (1. ♗xa8 ♖xa8) 2. ♗d5+ ♔h8 3. ♗xa8 (Zwischenzug)
8) 1. f4+ (1. ♖xg5? ♖d7+) 1. ... gxf4 2. ♖e3+ fxe3 3. f4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ♖d5! (1. dxc4+ ♔c3 2. ♖c8 ♘d6) 1. ... ♘b6 (1. ... ♘f6 2. dxc4+ ♔c3 3. ♖f5 ♘e4 4. c5; 1. ... ♔c3 2. dxe4) 2. dxe4+ ♔e3 3. ♖b5 ♘c4 (den letzten Bauern auf dem Brett behalten) (Didukh)
10) 1. ... ♕h1+ 2. ♕g1 ♕xh3+ 3. ♕g2 ♕xb3 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff: Dame)
11) 1. ♕h3. Der einzige Zug, der kein Material verliert. Nach 1. … ♗xg5 gewinnt Weiß die Figur mit 2. e6 zurück. Nach 1. … ♕f5 2. ♘f3 dxe5 ist 3. ♘xe5 möglich.
   1. ♕f4. Kostet nach 1. … ♘xe5 einfach einen Bauern, denn f7 ist gedeckt.
   1. e6 ist hübsch, außer nach 1. … ♘xe3 2. exd7+ ♔xd7 und ♘g5 hängt noch.
12) 1. ♘f5+ gxf5 (1. ... ♔f6 2. ♘xd4; 1. … ♔g8 2. ♖b8#) 2. 2. ♕g5+. (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt) Weiß lenkt den g-Bauern ab, um die Dame Zugang zum König zu geben.

8

1) 1. ♘xc4? (1. ♖d2) 1. ... dxc4 2. ♖xd8 ♘xd8 (Die Dame ist ‘auf einmal’ gedeckt)
2) 1. ♔e6 ♔d8 2. ♔f7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs *(Manvelyan 2015)*
3) 1. ... bxa4 (1. ... ♖xa6? 2. axb5 ♖a8 3. b6 ♘d8 4. b7 ♖b8 5. ♖b6) 2. ♖b6 a3 3. ♗c4 a2 4. ♗xa2 ♖xa2 (Freibauer machen)
4) 1. ♖f5! ♖xf5+ (1. ... ♔xe7 2. ♖xf6 ♔xf6 3. ♔f4) 2. ♔g4 ♔xe7 3. ♔xf5 (Freibauer einlösen)
5) 1. ♕g3 g6 2. ♖xe6 (Königsangriff)
6) 1. ... ♕h6 2. ♕xh6 gxh6 (Fesselung: Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken)
7) 1. ♕d8+. Nicht einmal so schwierig, besonders weil die anderen Züge fatal enden. Nach 1. ... ♖xd8 2. ♖xe1 hat Weiß einen Mehrbauern.
   1. ♕h5? ♖e2 (Unterbrechen) 2. ♗xg7 ♕xd1+ 3. ♔b2 ♘c4+ 4. ♔c3 ♖xc2+ (Mitov-Popov 0–1)
   1. ♕xd2 verliert, ohne dass Schwarz einen intelligenten Zug spielen muss: 1. … ♕xd2 2. ♖xd2 ♖e1+
8) 1. ♘b3+ ♔c4 2. ♘xa5+ ♔c5 3. b4# (Matt in drei)
9) 1. ♖a3+ ♖a7 2. ♖f3 ♖f7 3. ♖a3+ (Remis durch Dauerangriff) *(Amirjan 1987)*
10) 1. ... ♗c6 (1. ... ♔xe7? 2. ♕xd7+ ♔xd7 3. ♘c5+) 2. f3 ♕e3+ 3. ♔h1 ♔xe7 (Zwischenzug)
11) 1. ... ♕g4+ 2. ♔e3 ♕e4+ 3. ♔d2 ♕xb7 (Jagen und Doppelangriff: Dame)
12) 1. ♘f5 gxf5 (1. ... ♘e5 2. dxe5 gxf5 3. exf6) 2. ♕h5+ ♔f8 3. ♗h6+ ♔g8 4. ♖e3 (König in der Mitte)

9

1) 1. ♖a7+ ♖b7 2. ♘xd6 ♖xa7 3. ♘c8+ ♔d7 4. ♘xa7 (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
2) 1. ... ♘xe2 2. ♕xe2 d6 (normaler als 2. ... 0–0 3. 0–0–0 d6 4. ♕d3 ♘e8 obwohl Weiß auch hier keinen Vorteil hat. Beide Leichtfiguren sind nicht ganz aktiv.) 3. 0–0–0 Le6 4. Dd2 d5.
   1. ... ♘c6 kostet Zeit und nach 2. ♕d2 hat Schwarz etwas Mühe, sich weiter zu entwickeln.
   1. ... ♘xb3 Einziger Vorteil dieses Schlagzugs ist, dass Weiß einen Doppelbauern bekommt. Dieser ist vorläufig noch nicht schwach. Der Läufer bekommt einen Stützpunkt auf c4 und die c-Linie wird geöffnet. Nach 2. cxb3 d6 gewinnt 3. ♖c1 ein Tempo.
3) 1. ... d5 2. ♗xc4 d4 (Zwischenzug)
4) 1. ♗e2+ b5 2. ♗g4 ♔b7 3. ♗f3+ ♔a6 4. a4 (Verteidigung gegen Freibauer)
5) 1. b7 (1. ♖c1 ♖g2+ 2. ♔f6 ♔d7) 1. ... ♖a7 2. ♖e1+ ♔d8 3. ♖e7 ♔xe7 4. b8♕ (Freibauer einlösen)
6) 1. ♘e8+ ♖xe8 2. ♕f6+ ♔h7 3. ♕xf7+ ♔h8 4. ♗xh6 (Königsangriff)
7) 1. ♖h5+ ♔xh5 2. ♔f4 b3 3. ♖h1# (Matt in drei)
8) 1. ♘d6 ♗xd6 (1. ... ♘xf4 2. ♕xf7+ ♔h8 3. ♘xe8 ♖xe8 4. ♕xf4) 2. ♕xd5 ♖ad8 3. ♖xe8+ (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
9) 1. ... ♘xd4 (nicht 1. ... ♖fh8 2. ♘xc6 ♖xh2 3. ♘xa7+ ♔b8 4. ♘b5) 2. ♖xd4 ♖fh8 Kombination von Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken, Fesseln und Röntgenschach.
10) 1. ♕b3+ ♔xa6 (1. ... ♔a5 2. a7 ♕h1 3. ♕d5+) 2. ♔c7 ♔a5 3. ♕b6+ ♔a4 4. ♕a6+ (4. ♕a7+) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. ... ♗b7 2. ♘d5 ♕c6 3. ♕a7 ♕xd5 (Fangen)
12) 1. ... ♗e3+ 2. ♔h1 (2. ♘f2 ♗xf2+) 2. ... ♕xf1+ 3. ♗xf1 ♗xe4+ 4. ♗g2 ♖f1# Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.

10

1) 1. h5 hxg5 2. hxg6 (Abzugsangriff)
2) 1. ... ♘xd4 2. ♘xd4 (2. ♕xd4 ♕xd4 3. ♘xd4 ♖xb1) 2. ... ♖xb1 3. ♘c6+ (3. ♘b5+ ♖xb5) 3. … ♔b6 (Materialgewinn durch Zwischenzug; Verteidigen gegen Abzugsangriff durch Decken)
3) 1. ... ♕d2+ 2. ♔g3 ♕d6+ 3. ♔f2 ♖xa1 (Materialgewinn durch Zwischenzug)
4) 1. c5 ♕a6 2. b5 (2. ♖xd4 ♖e1+ 3. ♔g2 ♕f1#) (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
5) 1. ♕xf7+ ♔xf7 2. ♘e5+ ♔e7 3. ♘c4 (Verteidigung gegen Matt)
6) 1. ♕e3 ♕xc7 2. ♗f6 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)
7) 1. ♗f5! exf5 (1. ... e5 2. ♗xh7 e4 3. ♗xe4+ ♔xe4 4. h7) 2. h4 c2 (Verteidigung durch Patt)
8) 1. ♘c4 Der Springer steht gut auf c4. Nach 1. ... ♕c5 2. ♘e4 (nun kann Schwarz trotzdem den Läufer abtauschen, aber Weiß hat keine Zeit verloren: 2. … ♗xe4 3. ♕xe4 ♘f6 4. ♕e2 und Weiß steht etwas aktiver. Er wird lang rochieren.
   1. ♘xg6 hxg6 2. ♘e4 ♘f6 und nun soll den Springer via d2 nach c4 gespielt werden. Das ging also besser.
   1. ♘e4 ♕a5+ ist Stufe 2.
9) 1. ... ♖a1 2. ♔g2 (2. ♖xa1 ♗xf3#) 2. ... ♖xf1 (Fesselung: Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
10) 1. ... ♖fe2 2. ♘g4 h5 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt)
11) 1. ... ♗d6 2. ♕a5 (2. ♕h5 ♕f6) 2. ... ♗xh2+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs durch ungenügend Verteidiger.
12) 1. ♘xe4 (1. ♕xf6? gxf6) 1. ... ♕xd4 2. ♘f6+ (Batterie aufstellen und Doppelschach)

11

1) 1. ... ♔b4 2. ♗e6 h3 3. ♗xh3 ♔xb3. Endspieltechnik: einen zweiten Freibauer machen.
2) 1. ♖d6+ (1. ♖c6+? ♔b7 2. ♖xe6 ♖d1+ 3. ♔e5 ♖xd8) 1. ... ♖b6 2. ♖cc6 ♖xc6 3. ♖xc6+ ♔b7 4. ♖xe6 Verwundbarkeit

ausbeuten, schlechte Lage Figuren. *(Polasek 2015)*

3) 1. ♗e6+ ♔h8 (1. ... ♔f8 2. ♕c5#) 2. ♗f7 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt)
4) 1. ♖c8+ ♔h7 (1. ... ♘f8 2. ♖xf8+ ♔xf8 3. ♕h6+ ♔e8 4. ♕h8#) 2. ♕h6+ ♔xh6 3. ♖h8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
5) 1. ... ♗b5 (1. ... d3 2. cxd3 ♗b5 3. ♔f4 exd3 4. ♗xd3 ♗xd3 5. ♔xe3 ♗c2 6. b4) 2. ♗xb5 d3 3. cxd3 e2 (Freibauer einlösen)
6) 1. h6 ♖xg3 (1. ... gxh6 2. ♘h5) 2. ♖e8+ ♔xe8 3. hxg7 (mit einem Durchbruch einen Freibauer machen)
7) 1. ♖a8+ (1. ♖xg7 ♕xg4) 1. ... ♖g8 2. ♘e7 ♖xa8 3. ♘g6+ ♔g8 4. ♗e6# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) 1. ... ♖b8+ 2. ♔a1 (2. ♔c3 ♕a5+ 3. ♔d3 ♖d8) 2. ... ♖d8 3. c3 ♖xd4 (Fesselung: Vordermann jagen und Angriff auf eine gefesselte Figur – Kreuzfesselung und Zwischenzug)
9) 1. ♗xh6 Dieser Abtausch ist nur gut, wenn es direkt gewinnt. Das tut er auch 1. ... ♗xh6 2. ♕e5. Der Springer kommt zu Besuch.
   1. ♘a3 Gute Entwicklung, auch wenn Schwarz den Schaden mit 1. … ♘f5 2. ♕xe7+ ♔xe7 in Grenzen halten kann. Es ist schwierig, die Entwicklung zu beenden und der König steht nicht ganz sicher auf e7.
   1. ♗e3 ♘f5 2. ♕xe7+ ♔xe7 unterscheidet sich nicht viel von der vorherigen Variante.
10) 1. ♕h6 ♘e6 2. ♖e1 ♖e7 3. fxe7 ♖e8 4. ♕d2 (Königsangriff und Ausschalten der Verteidigung)
11) 1. ... ♗xf3 2. gxf3 ♕xd2 3. ♕xd2 ♘xf3+ 4. ♔g2 ♘xd2 (schlagen, Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
12) Der schwarze König befindet sich auf dem Kampfschauplatz, kann aber (noch) nicht eingreifen. Schwarz muss also Zugang schaffen.
   1. ... a5 (logisch ist, zuerst 1. ... c4 anzuschauen, aber der weiße König ist erstaunlich schnell zurück: 2. bxc4 ♔c5 3. ♔g4 ♔xc4 4. ♔f4 ♔b5 5. ♔e4 ♔a4 6. ♔d4 ♔xa3 7. ♔xc3 a5 8. ♔d2 ♔b2 9. c4 Remis. Auch 1. ... ♔b5 wirkt nicht, weil nach 2. ♔g4 a5 3. ♔f3 a4 Weiß mit 4. ♔e2 ins Quadrat des c-Bauern tretet und der Durchbruch nicht gelingt) 2. ♔g4 (chancenlos ist 2. a4 c4 3. bxc4 ♔c5) 2. ... a4 (das ist der Unterschied: der weiße König steht noch nicht im Quadrat) 3. bxa4 ♔a5 4. ♔f4 ♔xa4 5. ♔e3 ♔xa3. Der extra c-Bauer erweist seinen Nutzen.

12

1) 1. ♔a6 (1. ♔a8? ♔b5 2. c8♕ ♖a1+ 3. ♔b7 ♖a7#) 1. ... ♘e7 2. c8♕ ♘xc8 (Patt)
2) 1. b3 ♕c5 2. ♖xf7 (Wegjagen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
3) 1. f8♕+ ♖xf8 2. ♗b4+ ♔e6 3. ♔xf8 (3. ♗xf8 ♔d5 4. ♗c5 a5 5. ♔g6 a4 6. ♔f5 a3) (letzten Bauern auf dem Brett behalten)
4) 1. ♗g5 (1. g3? ♖xg3+ 2. hxg3 ♕xg3+ 3. ♔h1 ♕h3+ 4. ♔g1 ♖g8+) 1. ... ♖xg5 2. ♕xg5 fxg5 3. gxh3 (Verteidigung gegen Matt)
5) 1. ... ♖g3 2. fxg3 ♕xh2+ 3. ♔xh2 ♖h6+ (Königsangriff)
6) 1. ♕g6+ ♔f8 2. ♕xe6 ♕d7 3. ♖f1+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
7) 1. ♕xd4 ♕g5+ 2. ♕g4 (Fesselung: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
8) 1. ♘f8+ ♔g8 2. ♘g6 ♖h7 3. ♘e7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ... ♘xd4 Das scheint schlimm, aber wenn 2. ♕h6+ ♔g8 kein Matt wird, ein guter Zug. Weiß hat nur noch Dame, Turm und g-Bauern im Angriff. Dazu steht der weiße König auch nicht gut.
   1. ... fxg6 2. ♘e6+ kostet Material.
   1. ... hxg6 2. ♕h6+ wird matt.
10) 1. ... ♖xg2+ 2. ♕xg2 ♖xg2+ 3. ♔xg2 ♕g7+ 4. ♔h1 ♕xe5 (Hinlenken und Doppelangriff: Dame)
11) 1. ... g5 (Fangen)
12) 1. ... ♖e1+ 2. ♔d2 ♖d4+ 3. ♔c2 ♗e4+ 4. ♔b2 ♖b1# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

13

1) 1. ♕xd6 ♕xd6 2. ♖xd6 ♘g4 (Abzugsangriff)
2) 1. ... ♗xd4+ 2. ♖xd4 ♖xd4 3. ♔xd4 ♘xf3+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
3) 1. ♗e2 ♕g5 2. ♘xe6 (Abzugsangriff)
4) 1. ♘f5+ gxf5 (1. ... ♔f6 2. ♖de1) 2. ♖g3+ ♔h7 3. ♖h3 (Königsangriff)
5) 1. a4! (1. ♔b2? ♔b6! 2. ♔b3 ♔b5 3. ♔c3 ♔c5) 1. ... ♔b6 2. a5+! (2. ♔b2? ♔c5) 2. ... ♔xa5 3. ♔b2 ♔b5 4. ♔a3 5. ♔a4 ♔xd5 6. ♔b5 ♔d6 7. ♔b6! (7. a4? ♔c7) 7. ... ♔d7 8. ♔b7 Abhalten und Fernhalten verhindern.
6) Schwarz hat ein Bauer geopfert. Er hat keinen Entwicklungsvorsprung und es ist die Frage, ob ♗g4 deshalb so sinnvoll ist, weil b7 schwach ist. Wie gewinnt Schwarz den Bauern zurück oder wie bekommt er Kompensation, wenn das nicht gelingt?
   1. ... f6. Der e-Bauer muss nach vorne, aber wie sich weiter zeigen wird, ist e6 zu langsam. Nun kommt auf den nächsten Zug e5. Weiß kann sich keine wilde Aktionen wie 2. b4 e5 3. ♗g3 ♘xb4 4. ♕b3 ♗xc5 5. a3 ♘c6 6. ♕xb7 ♘ge7 erlauben. Aktionen mit einer einzigen Figur bringen meistens Gefahr mit sich. Auch 2. a3 e5 3. ♗g3 ist nicht gut für Weiß, denn nach 3. … a5! 4. ♘e4 a4 kann Weiß c5 doch nicht halten (♗xc5 z.B.). Indem er zuerst den Läufer wegjagt, gelingt dieser Plan besser: 2. h3 ♗d7 3. a3 e5 4. ♗h2 e5 5. ♘e4 a4. Schwarz bekommt den Bauern schon zurück.
   1. ... ♘f6. Entwicklungszug, aber nicht um Spiel für den Bauern zu bekommen. Weiß kann 2. ♘e5 ziehen (ohne ♘c6 kommt b4 in der Stellung) oder 2. ♕b3. Schwarz gewinnt den Bauern nicht so leicht zurück und wenn doch, dann ist Weiß fertig mit der Entwicklung.
   1. ... e6. Zu langsam nach 2. ♕b3 ♕d7 (2. … ♗xc5 3. ♘e5) 3. ♘e5 ♘xe5 4. ♗xe5 f6 5. ♗d6.
7) 1. ♘e7+ ♔h8 2. ♖f8+ ♖xf8 3. ♕xe5+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

8) 1. f8♕ ♘xf8 2. ♔f6 ♔d4 3. ♔f5 ♔e3 4. ♔g4 ♘e6 5. ♔h5 Letzten Bauern erobern.
9) 1. ♖g5 (1. ♖b7+? ♔f8) 1. ... ♗f8 (1. ... ♗f4 2. ♖f5+ ♔g6 3. ♖xf4) 2. ♖g7+! (2. ♖xg8? ♗xh6) 2. ... ♗xg7+ (2. ... ♔f6 3. ♔xg8) 3. hxg7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
10) 1. ... bxc6 (1. ... ♖xc6? 2. ♖xf7 ♕xd5 3. ♖xg7+ ♔h8 4. ♖d7+ ♔g8 5. ♖xd5; 1. ... ♕xd5 2. ♘e7+ ♔h8 3. ♗xg7+ ♔xg7 4. ♘xd5) Wähle den richtigen Schlagzug: eliminieren.
11) Zeichnung
12) 1. ♔g5 ♗e8+ 2. ♔h6 ♗f7 3. e8♕ ♗xe8 4. ♕f6+ (Freibauer einlösen)

14

1) 1. ... ♕xd4+ 2. ♖xd4 b5 3. ♖c2 bxc4 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)
2) 1. ... a5 2. ♘d3 b5 3. ♗b3 (Jagen, Richten, Unterbrechen und Fangen)
3) 1. ♖b8+ ♗xb8 2. ♖e4+ ♘d4 (Verteidigung durch Patt)
4) 1. ♕xh6 ♗g5 2. b4 ♕e5 Die Dame gefangen halten.
5) 1. ♗e7 ♖xe7 2. ♖xf8 (Ausschalten der Verteidigung: Unterbrechen)
6) 1. ♔h4 ♔h6 (1. ... ♘f2 2. ♔g5 ♔g7 3. ♔f5) 2. ♘e6 ♗xe6 (Remis durch Patt oder ungenügend Material)
7) 1. ♕b7+ ♔d6 2. ♕d7+ ♔c5 3. ♕a7+ (Jagen und Röntgenschach)
8) 1. ♘d5. Dies scheint ganz leicht wegen des Doppelangriffs nach 1. ... exd5 (verliert, aber 1. ... ♕d8 2. ♘xe7+ ♕xe7 3. ♗f4 kostet in schlechter Stellung einen Bauern) 2. ♕xd5+ ♔h8 3. ♖xf8+ (Schlagen auf a8 gewinnt keine Qualität, weil e3 hängen bleibt und Schwarz einfach besser steht – der weiße König steht schwach) 3. … ♗xf8 4. ♕g8#
   1. ♖xf8+ ♗xf8 nun ist 2. ♘d5 trotzdem der beste Zug (sonst verlieren ♘c3 und ♗a2 an Aktivität, wenn Schwarz ♔h8 spielen kann) aber nach 2. …. ♕c5 haltet Schwarz sich.
   1. ♕b6. Schwarz tauscht und zieht 2. … ♖b8 und 3. … ♘e5. Nicht direkt 3. …. ♘e5 4. ♘d5.
9) 1. ♗d5+ ♔h8 2. ♖e3 (Räumen und Röntgenangriff)
10) 1. ♖a4+ ♔xa4 2. ♗c6+ ♔a5 3. b4+ ♔a6 4. ♗b5# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. ... ♗c2 2. ♖b6+ ♔f7 (2. ... ♔e7 3. ♘e3 ♖a1+ 4. ♘f1 ♗d3) 3. ♘e3 ♖a1+ 4. ♘f1 ♗d3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
12) 1. ... f4 2. ♕f3 ♘xf2+ 3. ♕xf2 ♗g4+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

15

1) 1. ... ♖c1 2. ♖xc1 ♕xe3+ 3. ♔h2 ♕xc1 (Verteidigung gegen Matt)
2) 1. ... ♘xc3 2. ♗xc3 ♖a4 3. ♕xb7 ♗xc3 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
3) 1. ... ♔b8 (1. ... ♗b7 2. ♔xa2 ♕a5+ 3. ♕a4) 2. ♕e8+ ♔a7 (2. ... ♔c7? 3. ♕xe7+ ♔b8 4. ♕f8+ ♔a7 5. ♖g7+) 3. ♕d7+ Dauerschach gestatten. Dazwischenstellen und wegziehen verlieren.
4) 1. ♖a2 ♕xa2 2. f8♕+ ♔a7 3. ♕f2+ ♕xf2 (Remis durch Patt)
5) 1. ... ♗xe4 2. ♕g3 ♕xg3 3. ♘xe4+ ♔xf5 4. ♘xg3+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
6) 1. ... ♕d1+ 2. ♕e1 (2. ♔h2 ♗d6) 2. ... ♕xe1+ 3. ♘xe1 ♖d8 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
7) 1. ♘d7+ ♘xd7 (1. ... ♔g8 2. ♕xe7; 1. ... ♔e8 2. ♘xf6+) 2. ♕xe7+ ♔xe7 3. ♖xd7+ ♔f6 4. ♖xb7 (Hinlenken und Doppelangriff: Turm)
8) 1. ... ♖d1+ (1. ... ♕xb1? 2. ♕xd8+ ♖xd8 3. ♖xb1) 2. ♖xd1 ♖xd1+ 3. ♖xd1 ♗xc7 (Abzugsangriff)
9) 1. ... ♕e1+ 2. ♔h2 ♘g4+ 3. hxg4 ♕h4+ 4. ♔g1 ♖d1+ (matt durch Zugang)
10) 1. ♘xe5. Wählst du diesen Zug, weil Weiß nach 1. ... ♗xe2 2. ♕xe2 ♗xe5 eine bessere Stellung hat wie nach den zwei anderen Zügen, dann ist das gut gesehen. Weiß hat mehr Raum und der zurückgebliebene Bauer auf e7 ist eine Schwäche. Spielst du den Zug, weil Weiß nicht auf e2 zurück zu schlagen braucht, umso besser: 2. ♕a4+ ist ganz stark: 2. … c6 3. dxc6 b5 4. cxb5 bringt zwei Bauern ein.
    1. 0–0. Gesunde Entwicklung, aber 1. … ♘f7 ist eine passive, doch zähe Verteidigung, z.B. 2. ♗e3 c5 (nimmt ein wichtiges Zentrumsfeld).
    1. ♘d4. Läufertausch ist eine gute Idee, aber Schwarz zieht 1. … ♗d7 um nach ♘e6 direkt zu schlagen.
11) 1. ♗b7 ♔e7 2. b6 axb6 3. a7 (Freibauer machen durch Durchbruch)
12) 1. ♖xh6+ gxh6 2. f6+ ♔g8 3. ♕e8+ ♔h7 4. ♕xf7# (matt durch Zugang)

16

1) 1. b4+ ♔xb4 2. ♔e6 (Freibauer einlösen)
2) 1. ♘c7 (durch Röntgenangriff) 1. … ♖a7 (1. ... ♘xc7 2. ♖c1 ♘b5 3. ♖xc8) 2. ♘xb5
3) 1. ... ♖a4 2. ♖bd1 ♖xa3+ 3. bxa3 ♕xa3+ 4. ♔b1 ♖b8+ (Königsangriff)
4) 1. ... ♘b4 2. ♕b1 (2. cxb4 Qxc2 3. Bxc2 Bxc2 gewinnt die Qualität) 2. ... ♘xd3 3. ♘xd3 gewinnt Material nach ein Turmzug nach d8 oder e4.
    1. ... ♗g4. Läufertausch vermeiden, wäre die beste Wahl, wenn der vorige Zug kein Material gewinnen würde.
    1. ... ♗e6. Siehe vorige Bemerkung.
5) 1. ♗xc7 ♖xc7 2. ♖xb4 ♖ac8 (Entfesselung)
6) 1. c8♕ ♖xc8 2. ♖f3+ ♖c3 (2. ... ♔a4 3. ♖h3; 2. ... ♔b4 3. ♖h3) 3. ♖h3 ♖xh3 (Verteidigung durch Patt)
7) 1. ♘h3+ ♔h5 (1. ... ♔g6 2. ♘e7+) 2. ♘f4+ ♔g5 3. h4# (Jagen und Doppelangriff oder matt)
8) 1. ♗e7+ ♔g7 2. ♘e3 ♕g1 3. ♘f5# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ♖d3+ ♔c8 2. ♖e8+ ♔b7 3. ♖d7+ ♔a6 4. ♖a8# (Jagen und matt)
10) 1. ♘xe7+ ♖xe7 2. e4 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken und Angriff auf eine gefesselte Figur)

11) 1. ♔d6! (1. ♖a7? ♖e6! (1. ... ♖xe5+? 2. ♔d6)) 1. ... ♖xe5 2. ♖a7 ♖b5 3. ♖a8+ ♖b8 4. ♖xb8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ... ♔d8 2. ♔c2 (2. f7 ♖d1+ 3. ♔c2 ♖f1=) 2. ... ♔e8 (2. ... c5 3. f7 ♔e7 4. f8♕+ ♔xf8 5. ♖xd7+–) (Verteidigung gegen Freibauer)

17

1) 1. ... ♖e7 (1. ... ♕d8 2. ♕f7+ ♔h8 3. ♖xh6+; 1. ... ♕b5 2. ♕f7+ ♔h8 3. ♖xh6+) (Verteidigung gegen Matt)
2) Schwarz muss mit gleichem Spiel zufrieden sein. Der Bauer d5 ist schwächer als d4 und der Springer ist in diesem Augenblick in jedem Fall aktiv. Die schwache Grundreihe von Weiß spielt eine Rolle.
   1. ... ♖c7. Deckt b7, sodass ♕a5 oder ♕e6 möglich wird. Nach 2. ♕xd5 geht 2. … ♕xa2.
   1. ... ♖c2. Aktiv, aber der Turm kann alleine noch wenig ausrichten, Bauer d5 ist nicht zu decken. Weiß macht mit 2. g3 ein Luftloch, damit Unannehmlichkeiten mit der Grundreihe vorbei sind.
   1. ... ♕xa2 ist zu optimistisch und kostet eine Dame: 2. ♕d1.
3) 1. ♘a5 ♖xb2 2. ♘c6 ♕xc3 3. ♘xe7+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
4) 1. ♕d6+ ♔g8 2. ♕e6+ (2. ♖e8+ ♖xe8 3. ♕xf4 ♖e1+) 2. ... ♔h7 3. ♕h3+ ♔g8 4. ♕xc8+ (Doppelangriff: Dame und Zwischenzug)
5) 1. ♖gf6+ ♔g4 2. ♔g2 (2. ♔h2? ♕f3) 2. ... ♕d5+ 3. f3+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ♘a4 bxa4 2. ♘xc8 (Räumen und Fangen)
7) 1. fxg8♘ ♖xf6+ 2. ♘xf6+ ♔g6 3. ♘xd5 (entfesseln, Unterverwandlung und Springergabel)
8) 1. ♔a1 (1. g8♕ ♖b2+ 2. ♔a1 ♖b1+) 1. ... ♖b3 2. ♖h5 (Patt vermeiden)
9) 1. ... b5 2. ♘xb5 (2. ♕xc5 ♖xc5) 2. ... ♗xb5 3. ♗xb5+ ♕xb5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
10) 1. ... ♕d4+ 2. ♖b2 ♕xb2+ 3. ♔xb2 ♗d4+ 4. ♔a3 b4# (Matt durch Zugang)
11) 1. ♕xd5 e4 2. ♗c4 (Zwischenzug und Verteidigung gegen Abzugsangriff)
12) 1. 0–0 (1. ♘g1 ♗a6 2. c4 c5 3. ♕xd5 ♗b7) 1. ... ♕xe2? 2. ♖fe1 (Verteidigung gegen Matt)

18

1) 1. ... ♕d6 2. g3 ♖fb8 (Richten und Fangen)
2) 1. ♕f6+ ♔e4 2. ♕e6+ ♔d3 3. ♕h3+ (Jagen und Röntgenschach)
3) 1. ♕xc6+ ♔e7 2. ♕d6+ ♗xd6 3. cxd6+ ♔xd6 4. ♗xd4 (Jagen und Abzugsangriff)
4) Ein zahmer Aufbau von Weiß und dadurch konnte Schwarz den Läufer nach f5 ziehen (meistens noch auf c8). Der Springerzug nach e4 ist etwas früh, obwohl nun etwas droht.
   1. ♗xe4. Nun gewinnt Weiß einen Bauer oder kann mit Tempo seine Entwicklung beenden, z.B. 1. ... dxe4 2. ♘g5 ♕d5 3. c4 oder 1. ... ♗xe4 2. ♘xe4 dxe4 3. ♘d2 f5 (3. ... ♕d5 4. ♗xc7) 4. ♕b3 ♕c8 und nun 5. d5 um den schwarzen König verwundbar zu machen, oder 5. f3.
   1. ♕c2 deckt den Läufer, aber nach 1. … ♘xd2 2. ♕xd2 ♗xd3 3. ♕xd3 ♗d6 ist die Spannung aufgehoben und sind die Chancen gleich.
   1. 0–0 ♘xc3 nun weiß Weiß, was drohte.
5) 1. ... ♗f2 2. ♖xf2 (2. g3 ♕e3) 2. ... ♕xh4+ 3. ♔g1 ♕h2+ 4. ♔f1 ♘e3# (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
6) 1. ... ♘xe5 2. ♘xe5 ♗xe5 3. ♘f6+ (Abzugsangriff und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
7) 1. ... ♗c5 2. ♘xc5 (2. ♕xc5 ♕xg2#) 2. ... ♖xe1+ 3. ♕xe1 ♕xg2# (Fesselung: Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken)
8) 1. ... ♕xg4+ 2. ♔xg4 ♗f5+ 3. ♔h5 g6+ 4. ♔h4 ♖h3# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
9) 1. ♗xd4 ♕xe2 2. ♘f6+ ♔f8 3. ♘xh7+ ♔g8 4. ♘f6+ ♔f8 (4. ... ♔g7 5. ♘xe8+) 5. ♘h7+ (5. ♘d7+) (Remis durch Dauerschach)
10) 1. ... ♕h5+ 2. ♔e1 ♖xg1+ 3. ♕xg1 ♕f3 4. ♗c3 ♖h1 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
11) 1. ♕b8 h6 2. ♖f8 ♕xc4 3. ♖xg8+ ♕xg8 4. ♖f8 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Grundreihe.
12) 1. f3! (1. ♔b7? ♔c5! 2. ♔xa8 ♔b6 3. a7 ♔c7 4. f3 ♔c8 5. f4 gxf4; 1. a7? ♔e5! 2. f3 ♔e6 3. ♔b7 ♔d6) 1. ... ♔e5 (1. ... ♔e3 2. a7 ♔xf3 3. ♔b7 g4 4. ♔xa8 g3 5. ♔b8 g2 6. a8♕+) 2. ♔b7 ♔d6 3. ♔xa8 ♔c7 4. ♔a7 ♔c8 5. ♔b6 Zugzwang.

19

1) Timman-Kasparov
2) Zeichnung
3) 1. ♗g8+ ♔g6 2. ♕f7+ ♔g5 3. h4+ ♔g4 4. ♕f3# (matt in vier)
4) 1. g7 ♗xg7 2. ♕h5+ ♔f8 (2. ... ♔d8 3. ♘e6#) 3. ♘h7# (König in der Mitte)
5) 1. ♖f8+ ♔xf8 2. ♘g6+ hxg6 3. ♕h8# (Matt in drei)
6) 1. ♘h4 ♕f6 2. ♘xf5 ♕xf5 3. ♗g4 (Fesselung: Vordermann hinlenken und fesseln)
7) Die weißen Bauern auf dem Königsflügel sind schon ziemlich weit vorgerückt. Gegenspiel auf die Damenflügel gibt es noch nicht.
   1. ... ♘xd4 2. ♕xd4 ♕xd4 Damentausch ist im Prinzip günstig, wenn der Gegner angreift, aber nach 3. ♖xd4 zerstört Weiß mit 3. … e5 4. ♘d5 (4. fxe5 ♗xg5+) auch die Bauernstruktur.
   1. ... ♖d8. Weiß zieht den Springer von d4 weg und greift weiter an: z.B. 2. ♘b3 b5 3. g6.
   1. ... ♗d7. Weiß unterbindet einen allgemeinen Abtausch auf d4. Nebst den Springer wegziehen ist 2. ♘ce2 eine Möglichkeit.
8) 1. ♖a8 ♔f7 2. ♖xe8 ♔xe8 3. ♗c6+ (Hinlenken und Doppelangriff: Läufer)
9) 1. ♗xe4 ♘xe4 2. ♕xe4 ♗d6 (Abzugsangriff)

10) 1. ♕c8+ ♔a7 2. ♕b8+ ♔a6 3. ♖a5+ ♔xa5 4. ♕b5# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. ... ♖xh3+ 2. gxh3 ♕g3+ 3. ♔h1 ♕xh3+ 4. ♔g1 ♖g6+ (Königsangriff: Zugang)
12) 1. ... ♘a8 2. e4 dxe4 3. ♔xe4 ♘b6 (Bauer b2 ist nicht zu decken)

20

1) 1. ♕h4 h5 2. ♘e4 (Schwächung provozieren)
2) 1. ♘h7+ ♔g8 2. ♘f6+ ♔f8 3. ♖h8+ ♗xh8 4. ♕g8# (Königsangriff)
3) 1. ... ♗a5 2. ♖d4 ♗c3 3. ♖d1 ♗b4 (Ausschalten der Verteidigung durch Wegjagen und Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
4) 1. e5 ♔c5 (1. ... c5 2. e6 ♔b3 3. ♔d2 ♔b2 4. e7 c4 5. e8♕ c3+ 6. ♔d3 c2 7. ♕b5+) 2. ♔e4 ♔b6 3. ♔f5 ♔c7 4. ♔f6 (Wettrennen, fernhalten und helfen)
5) 1. ... ♖g2+ 2. ♔xh3 ♖g3+ 3. ♔h2 ♖g4 (3. ... g4 4. ♕f1+ ♔xf1 5. ♔xg3) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ... b6 2. ♕xg4 ♗a6+ 3. ♔e1 ♕g1+ 4. ♔d2 ♕xf2+ (Königsangriff)
7) 1. ♗f7+ ♔h7 2. ♗xe8 ♕xe8 3. ♕xh6+ (Fesselung: Hintermann jagen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
8) 1. ♖xh7+ ♔g5 2. ♖cf7 ♔g4 (2. ... ♖d8 3. f3) 3. ♔g2 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ... ♗xc3. Schwarz muss ein Mal auf c3 schlagen. Weiß hat das Läuferpaar, aber Schwarz eine bessere Bauernstruktur.
   1. ... exd4. Nach 2. ♘d5 ♗c5 (2. … ♘xd5 3. cxd5 kostet Material) 3. ♗g5 und Weiß hat unterschiedliche Möglichkeiten nach 3. … ♘e5 4. b4. Bauer zurückgewinnen oder schlagen auf f6 und ♗h6 spielen.
   1. ... ♘xd4. Der dümmste Zug nach 2. ♕a4+ ♘c6 3. ♗xc6+.
10) 1. ♖c6+ ♔f7 2. ♖xc4 ♖xc4 3. ♘d6+ (Jagen, Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
11) 1. axb4 ♕xa1 2. ♗b2 ♕xd1+ 3. ♕xd1 (Fangen)
12) 1. ♘f6+ gxf6 2. ♕g6+ ♔f8 3. ♕xf6+ ♔e8 4. a3 ♕e7 5. ♕h8+ Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.

21

1) 1. ... ♗g2 2. ♗xg2 ♕h2+ 3. ♔f1 ♘e3+ (Königsangriff: Materialgewinn durch Jagen und Doppelangriff: Springer)
2) 1. ♗a7 b5 2. ♔e4 b4 3. ♔d3 b3 4. ♔c3 b2 (Verteidigung gegen Freibauer – Aufgaben verteilen)
3) 1. ♘b6+ axb6 2. ♕a3+ ♔b8 3. ♗f4+ (Abzugsangriff)
4) 1. ♗f6. Der Bauer läuft nicht weg. Dieser Läufer ist die relativ beste Figur auf dem Brett und der tauscht man nicht ab.
   1. f5. Voreilig, nun ist nach 1. … gxf5, 2. ♗f6 trotzdem der beste Zug. Flexibel spielen und die Möglichkeiten offen halten: f5 geht immer noch.
   1. ♗xd4. Gut, wenn Schwarz schlagen sollte, aber er kann 1. … a6 einfügen.
5) 1. ♕xa5 ♘xa5 2. ♗c7 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
6) 1. ♘xd5 ♕xd5 2. ♗c4 ♗b4+ (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
7) 1. ♘f6+ gxf6 2. ♕g8+ ♖f8 3. ♕xd5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken
8) 1. ♗c5+ ♔b5 2. ♖1a4 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ... ♖h4+ 2. ♗h3 ♖xh3+ 3. ♕xh3 ♕c6+ 4. ♕g2 ♕xe8 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Doppelangriff: Dame)
10) 1. ... ♕g5 (1. ... ♖e2 2. ♖d8) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
11) 1. ♖h5+ ♔xg4 2. f3+ ♕xf3+ 3. ♕xf3# (Matt in drei)
12) 1. ♖xe7+ ♔xe7 2. ♕d6+ ♔e8 3. ♘f6+ gxf6 4. exf6 (König in der Mitte)

22

1) 1. ♖h5 ♖h8 2. d6 ♗f6 3. ♕xc5 (Königsangriff und ausschalten Verteidiger)
2) 1. ... ♗c5+ 2. ♔h1 ♘g3+ 3. hxg3 ♕g5 4. f4 ♕h6+ (Königsangriff Zugang)
3) Weiß hat zwei Bauern weniger. Einen zurückgewinnen ist einfach. Auf welcher Weise hält er die meisten Chancen auf Remis?
   1. ♕xa4. Faustregel sind geschickt, aber wende sie nie blindlings an. Tausche keine Figuren ab, wenn du Material weniger hast. Sinnvoller Regel, aber wichtiger ist, was übrig bleibt. Mit Damenabtausch kann Weiß die vielen schwarzen Bauern schwächer machen: 1. ... bxa4 2. ♖fd1 (stark, die Drohung, d6 zu gewinnen, erzwingt zur Passivität und lenkt einen Turm der Grundreihe ab – ungeschickt ist 2. ♖c4, weil 2. … d5 folgen kann und dumm, weil 2. … ♘d2 gewinnt) 2. … ♖c6 3. ♖c4 f5 4. g4 mit viel Spiel. Weiß hat noch immer zwei Bauern weniger, aber das ist vorübergehend.
   1. ♗xe4 ♕xe4 2. ♕xd6 ♕c6. Bauerngewinn, aber Schwarz hat einen gesunden Bauer mehr, keine Schwächen und eine Mehrheit am Damenflügel und das bringt später einen Freibauer.
   1. ♕d5. Der gespielte Zug in einer Partie U10. Nach 1. … ♖e5 2. ♕b7 ♖ce8 stehen die Türme besser und Weiß hat noch immer zwei Bauern weniger.
4) 1. ♘f5+ gxf5 2. ♖g8+ ♔h6 3. ♖h8+ ♔g5 4. ♖bg8# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
5) 1. ♖xa7+ ♔xa7 2. ♗f2+ ♔a8 3. ♖g4 (Verteidigung gegen Matt mit Tempo decken)
6) 1. ... ♗c7 2. ♗g2 ♕xb7 (Abzugsangriff und Unterbrechen)
7) 1. ♕h8+ ♔g5 2. ♕g7+ ♔xh5 3. g4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) 1. ... ♗b2 (1. ... a1♕? 2. ♖c8+) 2. ♖a4 a1♕ 3. ♖xa1 (Freibauer einlösen)
9) 1. g4 (1. h4 ♖8f7 2. g4?) 1. ... c4 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
10) 1. ... b6 2. ♗d3 ♖a8 (Fangen)
11) 1. g6 h6 2. ♕h5 (Königsangriff)
12) 1. ♖b4 ♗e6 2. e5 ♖b6 3. ♖xb6 ♔xb6 4. ♘xe6 (Hinlenken und ausschalten Verteidiger durch schlagen)

23

1) 1. ♖g6 (1. ♖g8+? ♔b7 2. ♖g6 ♕h8 3. ♖g7+ ♗c7) 1. ... ♕h7 2. ♖g8+ ♔d7 3. ♖g7+ ♕xg7 (Remis durch Patt)
2) 1. ... ♖c8 2. ♕b3 ♖xc1+ 3. ♖xc1 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
3) 1. ♕h8+ ♔f7 2. ♖h7+ ♔e6 3. ♕e8+ ♔d5 4. ♖xd7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
4) 1. ♔f5 ♔h6 2. ♔f6 ♔h7 3. ♔f7 ♔h6 4. ♖h2+ ♔g5 5. f4+ ♔xf4 6. ♖xc2 (Jagen und Abzugsangriff).
5) 1. ♘xb4 ♕a5 2. ♕d2 ♘e4 (2. … e5 3. ♘xa6) (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
6) Weiß hat einen leichten Entwicklungsvorsprung. Weiter ist bei Schwarz die Bauernstruktur auf dem Damenflügel falsch. Das Feld b6 ist schwach und der Bauer c5 steht im Weg.
   1. ♘c4. Gewinnt noch ein Tempo, denn die Dame muss ziehen: 1. ... ♕xe4 (1. ... ♕e7 2. ♘d6+ ist) 2. ♘xe4 und Schwarz hat keine Gegenwehr gegen mindestens Bauernverlust: 2. … ♘f6 3. ♘ed6+ ♔e7 4. ♗xc5 oder 2. … b5 3. ♘cd6+ ♗xd6 3. ♘xd6 und 4. ♗xc5.
   1. 0–0–0. Prima Möglichkeit. Sowohl nach 1. … ♘f6 2. ♕xe5+ ♘xe5 3. ♘c4 als nach Damenabtausch.
   1. ♗c4. Entwicklungszug, aber der Läufer steht ♘a3 im Weg. Den Angriff auf f7 fängt Schwarz mit 1. … ♕xe4 2. ♘xe4 b5 3. ♗e2 c4 ab.
7) 1. ... ♕xg2+ 2. ♔xg2 ♖b2+ 3. ♕f2 ♖xf2+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) 1. ♕h7+ (1. ♕h8+ ♔f7 2. ♕h5+ (2. g8♕+ ♖xg8 3. ♕xf6+ ♔e8) 2. ... ♘7g6; 1. ♘xf6+ ♔f7) 1. ... ♔xh7 2. ♘xf6+ ♔h6 3. ♗c1# (Königsangriff, Magnet)
9) 1. ♕xf4 ♕xf4 2. ♖d8+ ♔f7 3. ♖f8+ ♔g6 4. ♖xf4 (Hinlenken und Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
10) 1. g6+ ♔g8 2. ♖d6 ♔f8 3. ♗g5 und Schwarz bleiben nur einige unschuldige Schachgebote. Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. c5+ ♔e6 2. ♖h7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ... ♘f4+ 2. ♖xf4 ♕g2+ 3. ♔h4 ♖xf4# (Matt in drei)

24

1) 1. ... ♖f1+ 2. ♖xf1 ♕e2 3. ♖f2 ♕d1+ Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
2) 1. ♖a7! h1♕+ 2. ♖h7 ♕g1 3. ♖g7+ (Verteidigung gegen Freibauer)
3) 1. ♗xh7+ ♔xh7 2. ♕h5+ ♔g8 3. ♖f8+ ♔xf8 4. ♕f7# (Königsangriff: Zugang)
4) 1. ... ♗d8! 2. ♕d4 b4 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen und Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
5) 1. ♖dxd5 ♖xd5 2. ♕c8+ ♖d8 3. ♖xe6+ fxe6 4. ♕xe6+ (König in der Mitte)
6) 1. ... ♘xe4 2. ♗xe4 (2. ♘xe4 ♗xh4) 2. … ♗xe4 3. ♗xe7 (Zwischenzug)
7) 1. ... ♖e6 2. ♕b3 (2. ♖fe1 ♖h6 3. ♘f1 ♖xf4) 2. ... ♖h6 3. h3 ♗xh3 (Königsangriff Figuren heranholen)
8) 1. ♖xe7+ ♔xe7 2. f4 ♗xc3 3. ♗d2+ (Hinlenken, wegjagen und Abzugsschach)
9) 1. ♘f5. Möglich wegen der indirekten Deckung der Dame (1. … ♕xh5 2. ♘xg7+ mit Figurengewinn). Schwarz steht bereits miserabel und eine weiße Extrafigur ist fatal: 1. ... ♗f6 2. ♘d6+ ♔e7 3. ♕xg6 fxg6 4. ♘xb7; 1. ... ♔f8 2. ♕xg6 fxg6 3. ♘xg7; 1. ... ♖g8 2. ♕xg6 fxg6 3. ♘d6+; 1. ... ♘d7 2. ♕xg6 und 1. ... ♗f8 (relativ am besten) 2. ♕xg6 fxg6
   1. ♕xg6 fxg6 2. ♔e2 Vorteil für Weiß (bessere Bauernstruktur, bessere Figuren), aber schon eine Arbeit, wenn Schwarz ‘auf einmal’ ganz gut verteidigen würde.
   1. ♕e2. Gibt nahezu den gesamten Vorteil weg nach 1. … ♕xe4 2. ♕b5+ ♘d7.
10) 1. ♕g6 ♘f8 (1. ... ♘f6 2. ♖xf6) 2. ♕f7+ ♔h8 3. ♕xf8+ (Königsangriff)
11) Zeichnung
12) 1. ♖xh6+ ♘xh6 2. ♕f6+ ♔h7 3. ♗d3+ Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.

25

1) 1. ... e5 (1. ... ♗e7 2. ♘xf6) 2. ♘xf6 ♗c5 (Verteidigung gegen Fesselung)
2) 1. ♖1b5+ ♔a6 2. ♖5b6+ ♔a5 3. ♖a6+ ♖xa6 4. ♖b5# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
3) 1. ... ♘xe3 2. ♘xe3 (2. ♕xe3 ♖xc4) 2. ... ♘c5) (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
4) 1. ♕h3 h5 2. ♕xc8 ♖xc8 3. ♘xf7+ (Doppelangriff: Material + Drohung)
5) Schwarz hat in dieser Jungendpartie U10 einen Mehrbauern.
   1. ... fxe4. geöffnet werden. Der ♖f8 macht mit und das erlaubt 2. ♖xe4 ♘f3+ 3. ♔h1 ♘xd2 4. ♕xd2 ♗xc3. Weiß hat Glück, dass der schwarze König auf g8 steht, denn nun verhindert 5. ♕d5+ großen Schaden. Das Turmendspiel nach 5. … ♕f7 6. ♕xf7 ♖xf7 steht etwas besser.
   1. ... f4. So zog Schwarz, aber nach 2. f3 oder 2. ♘d5 gibt es keine Kompensation für den Bauern. Die Aktivität von ♗e5 und ♖f8 ist halbiert und ♘d4 wird schnell zurück gejagt.
   1. ... ♖ce8. Kein guter Zug. Weiß zieht 2. f4 ♗f6 3. ♔h1 oder 3. ♘d5.
6) 1. ♕a8+ ♖e8 2. ♘de7+ ♔f8 3. ♕xe4 (Abzugsangriff Batterie hinstellen)
7) 1. ♘f6+ ♔h8 (1. ... ♗xf6 2. ♕xh6+ ♔xh6 3. ♖h3+) 2. ♘xe8 (Königsangriff: Zugang)
8) 1. ♗xe7! ♔e5 (1. ... ♔e4 2. ♗f6 ♔f4 3. ♗a1 ♔e4 4. ♔xh6) 2. ♗f8 ♔f6 3. ♗g7+ ♔xg7 (3. ... ♔f7 4. ♔xh6 ♔g8 5. ♗a1) (Verteidigung durch Patt)
9) 1. hxg4 ♘f3+ (1. ... ♕h4 2. f3) 2. gxf3 ♕h4 (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
10) 1. ... f5+ (1. ... gxh5+ 2. ♔xh5 ♔b6 3. ♔g6 ♔b5 4. ♔xf6 ♔xb4 5. ♔e7 ♔c5 6. ♔e6 und Weiß gewinnt.) 2. ♔g5 gxh5 3. ♔xh5 ♔b6 4. ♔g5 ♔b5 5. ♔xf5 ♔xb4 6. ♔e4 (6. ♔e6? ♔c5) und Remis.
11) 1. ♖g7+ ♔f8 (1. ... ♔e8 2. ♖g8+ ♔f7 3. ♖g6 ♗xg4+ 4. ♖xg4 f1♕ 5. ♖f4+ ♕xf4) 2. ♖g6 f1♕ (2. ... ♗xg4+ 3. ♔xg4)

3. ♖f6+ ♕xf6 (Verteidigung gegen Freibauer)

12) 1. g4 ♗g6 2. g5 ♘h5 3. f4 (Jagen und Fangen)

26

1) 1. ♖xh5 gxh5 2. ♕f5 ♔f8 3. ♕h7 (Königsangriff: Zugang)
2) 1. ♖a1 ♕b4 2. ♕xb4 axb4 3. ♗xa6 (3. ♖xa6) (Fesselung: Vordermann jagen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
3) Schwarz steht vorzüglich: bessere Bauernstruktur und Figuren, die etwas tun.
   1. ... ♘g4. Ganz stark. Schwarz muss vor einen Doppelbauern keine Angst haben. Nach 2. ♕xb6 axb6 hängt a2 und droht ♘f2.
   1. ... ♖fd8 Verhindert Damenabtausch. Schwarz hat durchaus Angriff gegen den weißen König, wenn auch Weiß ausreichend Verteidiger hat. Durchaus kein schlechter Plan, nur weniger gut als den Springerzug.
   1. ... ♕xe3 2. ♘xe3. Besser für Schwarz, aber unlogisch, den weißen Springer ins Spiel zu bringen.
4) 1. ♕d7 ♘xd7 2. ♖g8+ ♔e7 3. ♘f5# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
5) 1. ... ♖g2 2. f6 ♗b5+ 3. ♔e1 h2 (3. ... ♖g1+ 4. ♔f2 h2 5. ♘g3 ♖xg3 6. ♖d1) (Freibauer einlösen)
6) 1. ♘xd5 ♕xd5 2. ♗xf6 ♗b7 Zwischenzug und Mattdrohung verhindern einen siegreichen Abzugsangriff mit ♗h7+.
7) 1. a4! (1. ♔d4? ♗e8 2. ♔c4 (2. ♔d3 ♗b5+) 2. ... ♔xe3 3. ♔b4 ♔d4 4. a4 ♗xa4 (4. ... ♔d5 5. a5 b5) 1. ... ♗c2 (1. ... ♗e8 2. a5! bxa5 3. ♔d4) 2. a5 bxa5 3. ♔d4 (falscher Läufer, Bahnänderung)
8) 1. ... b4 (sonst 2. b4) 2. cxb4 ♔f6 3. ♔e3 ♔e6 4. ♔d2 (Zugang schaffen)
9) 1. ♖xd4 (1. ♗b5 c6; 1. ♖a8+ ♔d7) 1. ... ♕xd4 2. ♖a8+ ♔d7 3. ♕xd4+ (Hinlenken und Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
10) 1. h6 ♗f8 2. ♕h4 (Wegjagen und Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
11) 1. ... ♘e5+ 2. ♔f4 ♘ed3+ 3. ♔g5 ♘e4+ 4. ♔h4 ♖xh2# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ... ♘f4 (1. ... ♘h4 2. ♕d8+ ♔g6 3. ♖e6+) 2. ♕d8+ ♔g6 3. ♖g8+ ♔h7 Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.

27

1) 1. ♕h6+ ♔e5 2. d4+ ♕xd4 (2. ... ♔xd4 3. ♕xe3#) 3. ♕g7+ ♔f4 4. ♕xd4+ (Hinlenken und Doppelangriff: Röntgenschach)
2) 1. ♘a2. Entfesselt den a-Bauern. Nach anderen Zügen mit diesem Springer zieht Schwarz 1. … ♗a6. Zudem ist Schlagen auf a3 nicht möglich: 1. ... bxa3 2. b4. Nach 1. ... ♖b8 2. axb4 ♖xb4 3. ♘xb4 ♕xa1 4. ♖e1 (♗g2 muss ein Mal nach f1) hat Weiß einen klaren Plan. Seine Figuren gut aufstellen (♘c6 und ♘c4 wenn möglich).
   1. ♘c4. Wenn Weiß eine Qualität opfern möchte, dann muss er diesen Zug einfügen. Nach 1. … ♕a6 2. axb4 ♕xa1 3. bxc5 zeigt sich, dass Weiß nicht einmal einen Bauern bekommt. Schwarz hat 3. … ♗a6 als starken Zwischenzug, aber auch 3. … ♘xc5 widerlegt das Opfer.
   1. axb4 ♕xa1 2. bxc5 ♘xc5 Noch aussichtsloser als die vorige Variante. Keinerlei Kompensation.
3) 1. ♕g8+ ♔xg8 2. ♘f6+ (Verteidigung gegen Matt)
4) 1. ♕g6 (1. ♘g6+ ♔g8 2. ♕xc6 ♗xc6 3. ♘fe7+) 1. ... fxg6 2. ♘xg6+ hxg6 3. ♖h3+ (Königsangriff)
5) 1. ... a4 2. ♘d2 (2. d5 axb3 3. axb3 ♗xc3) 2. ... axb3 3. axb3 ♗xb3 (Königsangriff)
6) 1. ♕h7+ ♔f7 2. ♗g6+ ♔f6 3. ♖f4+ gxf4 4. ♗h4# (Königsangriff)
7) 1. ... ♘xd4 2. ♘xd4 (2. ♖xc1 ♘xf3+) 2. ... a5 (2. ... ♖xe1+ 3. ♕xe1 ♕xd4 4. ♕xe6+) (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
8) 1. ♕a8+ ♔b5 2. ♕b7+ ♔c4 3. ♕c6# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ♕d8 ♕xd8 2. ♘xe6+ ♔g8 3. ♘xd8 b5 4. ♘c6 (abwickeln durch Doppelangriff: Springer)
10) 1. ... ♘e8 2. ♕c6 ♖c8 (2. ... ♗xc3? 3. ♕xa8) (Jagen und Fangen)
11) 1. ♖e7+ ♔f3 2. ♖e3+ ♔xe3 3. ♗d4+ ♔xd4 4. ♔g2 ♔e3 5. ♔f1 (Verteidigung gegen Freibauer)
12) 1. ... ♕xa1 (1. ... ♖xb5? 2. ♖xb5 ♘e2+ 3. ♔f2 ♕xb5 4. ♕xa7) 2. ♖xa1 ♘xf1 3. ♔xf1 ♖xb5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken/Schlagen + Material)

28

1) 1. ♕g6+ ♖xg6 (1. ... ♔e7 2. ♕xg7+ ♔d6 3. ♕xf6; 1. ... ♔f8 2. ♘xd5) 2. ♘xg6+ ♔e8 3. ♖f8# (Ablenken und Abzugsschach)
2) 1. ... ♘d1 (1. ... ♘a4? 2. ♖e3) 2. ♗xd1 ♕xc3 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur und Ablenken + Matt)
3) 1. ... ♘g4. Gute Verteidigung gegen ein eventuelles ♘xg6. Weil h4 hängt, hat Weiß keine Zeit für f3. Die weiße Figuren stehen ungeschickt.
   1. ... ♔h7. Bauer g6 noch ein Mal decken ist sicher, aber nicht die beste Wahl.
   1. ... d5 Der gespielte Zug, der nach 2. f3 ♘xe4! sein Ziel erreicht. Du darfst eigentlich in so einer Stellung nicht zögern: 2. ♘xg6 fxg6 3. ♕xg6+ ♔h8 4. exd5 ♗xd5 5. ♕h6+ ♔g8 6. ♖e5.
4) 1. ... ♗g4 (1. ... ♖b1 2. ♖g7+ ♔xh6 3. ♘xf5+ ♔h5 4. ♖g5#) (Verteidigung gegen Matt)
5) 1. ♖xg7 ♕xg7 2. ♖xh6+ ♕h7 3. ♕f6+ (3. ♕h4) (Königsangriff: Zugang)
6) 1. ... ♗xh4 2. ♖xh4 ♖xh4 3. ♗g5 (Doppelangriff: Läufer)
7) 1. ♗c7+ ♔a6 2. ♘d7! ♘e6 (2. ... ♗c6 3. ♘c5#) 3. ♘b8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren. *(Fomichev 2015)*
8) 1. ... ♗e1 2. ♔xe1 g2 (Freibauer einlösen)
9) 1. h5 ♖xh5 2. ♖e5 (abwickeln in ein Bauernendspiel)

10) 1. ... e3 2. fxe3 ♖c2 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken und Fesselung: Fesseln)
11) 1. ♕xc5 (1. ♕xd5 ♘xd5 2. ♗xc5 ♘xc5 3. c4 ♘b4) 1. ... ♘xc5 (1. ... ♕xc5 2. ♗xc5 ♘xc5 3. ♘c7+) 2. ♘c7+ ♔d8 3. ♘xd5 exd5 4. ♗xc5 Kombination von Ablenken, Doppelangriff: Springer, Zwischenzug)
12) 1. ♕d4 ♕f8 2. ♕d8 ♗a6 3. ♗h7+ Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.

29

1) 1. ... f4 2. ♘h5 (2. ♘f1 fxe3 3. fxe3 ♖xe3) 2. ... fxe3 3. fxe3 ♖xe3 (3. ... ♘xe3+) (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
2) 1. ♘xb7 ♘xb7 2. ♖e7 (Ablenken und Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
3) 1. ... ♗xc3 2. ♕g4+ ♗g7 3. ♗h6 ♘g6 (Verteidigung gegen Fesselung)
4) 1. b4 ♗xb4 2. ♔e3 ♗xc3 (2. ... ♗f1 3. ♖c1 ♗c5+ 4. ♔e4 ♗d3+ 5. ♔d5) (Verteidigung durch Patt oder ungenügend Material)
5) Weiß hat zwei Bauern geopfert. Weil ♗c4 gefesselt ist, droht Damenabtausch. Ein richtiges Gefühl ist, dass Weiß froh sein darf, wenn seien Stellung nicht schlechter wird. Er hat einfach zu wenig Angreifer und es gibt ausreichend Verteidiger. Nach 1. ♕f5 ♕xc4 musst du spüren, dass eine Dame und ein Springer gegen eine Übermacht nicht wirken. Was ist richtig?
1. ♖xd5. Einen Bauern zurücknehmen und ♗b5 drohen. Schwarz hat 1. … ♗a6 und Weiß hält sich: 2. ♖d4 ♘e6 3. ♘xe6 fxe6 4. ♖xg4.
1. ♗xd5 wird durch 1. … ♗b4+ widerlegt (macht ein Fluchtfeld für den König)
1. ♘xf7 ♕xc4 2. ♕xc4 dxc4 3. ♘xh8 ist Qualitätsgewinn gegen zwei Bauern, aber nach 3. … ♗f3 ist die Zukunft des ♖h2 nicht rosig. Dazu wird der Springer auf h8 bestimmt verloren gehen.
6) 1. ♕xe6+ ♔h8 2. ♖xh6+ gxh6 3. g7+ ♔xg7 4. ♕g6+ ♔h8 5. ♕h7# (Königsangriff)
7) 1. ♘xe6 ♗xe6 (1. ... fxe6 2. ♕xg6+) 2. ♕e4 (Ablenken und Fangen)
8) 1. ♕c3 ♘e4 2. ♖xe4 fxe4 3. ♘e6+ (Batterie hinstellen und Abzugsangriff)
9) 1. ♕xc3 ♕xc3 2. ♘e7+ ♔h8 3. ♖xf8# (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
10) 1. ♔f4! (1. gxh6? ♔f6) 1. ... ♘f7 2. g6 ♘h6 3. ♔g5 (Zugzwang und Fangen)
11) 1. ♖h7+ ♔xg6 (1. ... ♔f8 2. ♖h8+ ♔g7 3. f8♕+ ♔xg6) 2. f8♘+ ♔f6 3. g5# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ♕a6+ ♕a5 (1. ... ♔b3 2. ♕a2+ ♔xc3 3. ♕b2+ Röntgenschach) 2. ♕c4+ ♔a3 3. ♕a2# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

30

1) 1. ... ♖g1+ 2. ♔h3 ♘f4+ 3. ♔h4 ♘g6+ 4. ♔h3 ♖h4# (Jagen und Doppelschach)
2) 1. ♖b8+ ♔a7 2. ♖a8+ ♔b7 3. ♖b8+ ♔a7 4. ♖a8+ ♔b7 5. ♖b8+ (Remis durch Dauerschach)
3) 1. ♕d7 ♖c8 2. ♕g4+ ♔f8 3. ♕g7+ ♔e8 4. ♕g8+ ♔d7 5. ♕xf7+ ♔c6 6. ♕d5+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
4) 1. ... ♖e8 2. ♘c5 ♘d8 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur - Kreuzfesselung)
5) 1. ♔f5 h5 2. ♔e6 ♔f8 3. ♔xd5 h4 4. ♔e4 (mit Tempo ins Quadrat)
6) 1. ♕xg4 fxg4 2. ♗e7 ♗xe7 3. ♖xc6 (Freibauer einlösen)
7) Zeichnung
8) Zeichnung
9) 1. d5 ♗c7 2. ♖xc7 (2. d6 ♗xd6 3. ♕xd6 ♕xa1 4. ♖xf7 ♔xf7 5. ♕d7+ ♔f6 6. ♕xc8 ♔f7) 2. ... ♕xc7 3. d6 (Abzugsangriff und Schlagen/Wegjagen+matt)
10) Diese unübersichtliche Stellung kommt aus einer Jugendpartie U10. Eine Sache zum Durchrechnen. Schwarz hat einen Springer und einen Bauern für die Dame. Weiß verliert immer seine Dame.
1. ♕xf3 ♗xf3 2. ♖xc3 ♖xc3 3. ♗a5 und durch diesen Zwischenzug bekommt Weiß zwei Figuren gegen Turm und Bauer.
1. ♘xf3 (die Partie) 1. ... ♘xd1 2. ♖xd1 ♖fxd8 und Weiß liegt in einer schlechteren Stellung (Schwarz hat die c-Linie und die bessere Leichtfigur) einfach einen Bauer zurück.
1. gxf3 ♘xd1 2. ♖xd1 ♖fd8. Bauer weniger, schlechte Bauernstruktur.
11) 1. ... ♖e3 2. fxe3 ♕xf3 3. ♕c2 fxg3 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
12) 1. ♕d6+ ♘d7 2. ♕xd7+ ♔xd7 3. ♘c5+ ♔d6 4. ♘xe4+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)

31

1) 1. ... ♖h2+ 2. ♔e1 ♘b2 3. ♖b1 (3. ♖c1 ♘d3+) 3. ... ♖h1+ (Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
2) 1. ♗g5+ ♔g8 2. ♕xh8+ ♔xh8 3. ♗f6+ (3. ♖h4+ ♔g8 4. ♗f6) 3. ... ♔g8 4. ♖h4 (Königsangriff)
3) Diese lehrreiche Stellung kommt aus einer Jugendpartie U10. Schwarz kann einen Bauern schlagen. Was ist das Problem?
1. ... f6 Dies ist der beste Zug und ausreichend für Remis. 2. ♖xc3 (2. bxc3 fxe5 3. dxe5 ♖c4 ist mit so einem aktiven Turm durchaus nicht besser für Weiß) 2. … fxe5 3. dxe5 ♖xc3 4. bxc3 ♖c8 und auch nun ist die Turmaktivität ausreichend.
1. ... ♗xd4 Der Partiezug, der überraschenderweise eine Qualität kostet: 2. ♘c6 (Material kostet 2. ♖xc8 ♖xc8 3. ♘d3 ♖c2) 2. ... ♗xb2 (gespielt) und nach 3. ♖a2 ♗f6 4. ♘xd8 ♖xd8 5. ♖c6 hat Weiß eine Mehrqualität (nur gewann Schwarz). Das Überraschende kommt nach 2. … ♗f6 3. ♖ac1 und ♘xd8 droht und nach 3. … ♖e8 kommt 4. ♘e7+.
1. ... ♗a5 2. ♘c6 und der Springer hat drei Angriffsziele, die wegen der Fesselung noch nicht drohen, aber Schwarz kann in einem Zug nicht alle verhindern. Z.B. 2. … ♖c7 3. ♖ac1 ♖dc8 4. ♘e7+.
4) 1. ... ♔g7 (1. ... h4 2. f5 h3 3. f6 h2 4. f7 h1♕ 5. f8=♕+) 2. ♔e7 ♔g6 3. ♔e6 ♔g7 4. ♔f5 ♔h6 = (Verteidigen)
5) 1. ♖xh6+ ♕h7 2. ♕h4 ♖g1+ 3. ♔c2 ♕xh6 4. ♕xh6+ ♔g8 (Verteidigung gegen Doppelangriff durch Gegenangriff)
6) 1. ♘f5 ♕g5 2. h4 ♕g6 3. ♘e7+ (Jagen und Abzugsangriff)

7) 1. ♖g3+ ♔f5 2. ♕g5+ ♔e4 3. ♖g4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) 1. f4+! ♗xf4 2. ♘e4+ ♕xe4 (Verteidigung durch Patt)
9) 1. ... ♕d1+ 2. ♔g2 ♕e2+ 3. ♔g1 ♔h3 4. ♕d4 ♕e1# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
10) 1. ♖d4 ♕b5 2. ♖fd1 (Richten und Fesselung: Fesseln)
11) 1. ... e4 2. ♖g8+ ♔h7 3. ♕f8 ♖h1+ (Ausschalten der Verteidigung: Unterbrechen)
12) 1. ♔g8! (1. ♔e8? ♕xe2+! 2. ♗xe2 ♔xb7) .1 ... g5 2. ♗h1! ♕h4 3. ♖h7+ (Zugzwang und Abzugsschach) (Timman)

32

1) 1. ♔f6 h2 2. ♕b4 ♕d7 3. cxd7 h1♕ 4. ♕e7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
2) 1. ... ♗a4 2. ♕d3 (2. ♕xa4 ♕xe3+ 3. ♔f1 ♖xc1) 2. ... ♗xd1 (Ablenken und Doppelangriff: Dame)
3) 1. ... ♖a2 2. ♕e8+ ♗d7 (siebte Reihe)
4) 1. ♗e2 ♖xg3+ 2. ♔f2 (Freibauer einlösen)
5) 1. ... gxf4 2. ♘xf4 ♖d4+ 3. ♔e3 ♗d2+ (Hinlenken, Jagen und Röntgenschach)
6) 1. ... ♕c8 Die Dame muss nach 2. ♖xg6 fxg6 weiterhin gedeckt bleiben. Schwarz muss unbedingt Damenabtausch in der Stellung behalten (direkt 1. … ♕xf5 2. exf5 ♖xg4 3. hxg4 ist spielbar, aber schon unangenehm). Möchte Weiß weiterkommen, dann muss er 2. h4 ziehen, aber dieser Zug droht nicht h5, weil Schwarz dann auf f5 abtauscht.
1. ... ♕e6 dieser Zug scheitert nach 2. ♖xg6 ♖xg6 3. ♖xg6 ♕xf5 auf den Zwischenzug 4. ♖g7+.
1. ... ♕a4 Der gespielte Zug in einer Jugendpartie U10. Verpasst wurde das starke 2. h4 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
7) 1. ... ♗f6 (1. ... ♗h4 2. ♔f4 ♗g5+ 3. ♔f3 ♗f6) 2. ♔f4 ♗xe5+ (Verteidigung gegen Matt)
8) 1. ♘f5 ♕g5 2. h4 ♕g6 3. ♘d6+ (Jagen und Abzugsangriff)
9) 1. ... ♘xe5 2. dxe5 ♗xb5 3. ♕b3 (Fesselung: Fesseln)
10) 1. ♖d7+ ♔e5 2. ♖d5+ ♖xd5 3. ♘c4# (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und blockieren)
11) 1. ... ♖a2 2. ♗c6 (2. c6? ♘h5#; 2. h4 ♘h5+ 3. ♔h3 ♘f4+; 2. ♗d1 ♖d2) 2. ... ♖a3+ 3. ♗f3 ♖a2 (Remis durch Dauerangriff)
12) 1. ♖c8 ♕d5 (1. ... ♖xc8 4. ♕d8+) 2. ♖xf8+ ♔xf8 3. ♕b4+ Verwundbarkeit ausbeuten, Grundreihe.

33

1) 1. ... ♘c3 2. bxc3 (2. ♕d3 ♘xd1) 2. ... ♗a3+ 3. ♔b1 ♕b6+ (Königsangriff)
2) Schwarz hat einen Mehrbauer, aber Bauer d4 droht verloren zu gehen. Nun sind die Bauern auf c5 und e5 auch keine Helden.
1. ... ♘d7. Profitiert völlig des schwachen Bauern. Nach 2. ♘xd4 ♗xg2 zieht der Läufer mit Tempo weg und droht auch 3. … bxc5 und nach 2. ♕xd4 ♘xc5 bleibt Weiß einfach einen Bauer zurück. Lehrreich ist 2. cxb6 ♗xf3! (nach dem faulen 2. … axb6 steht Schwarz besser) 3. gxf3 (3. bxc7 ♕xc7 und e5 hängt; 3. b7 ♗xb7 mit einem Mehrbauer) 3. … c5 und 4. … axb6.
1. ... ♗xf3 (gibt etwas Vorteil mit einfachen Zügen) 2. gxf3 ♘d7 3. ♕xd4 und nun 3. … bxc5 mit einem Bauern mehr, aber einem Doppelbauer oder 3. … ♘xc5 4. ♗b5+ mit kleinen Problemen bei der Entwicklung.
1. ... ♘g4 Der Partiezug. Nun löst 2. ♗b5 alle weißen Probleme.
3) 1. ♖d4 ♗h5 2. ♖h4 (2. g4) (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
4) 1. ... ♕b2 2. ♖c4 (2. ♖cd1 ♕c2) 2. ... ♕b1+ 3. ♔g2 ♕b7+ (Verteidigung gegen Freibauer)
5) 1. ... ♘xe4 2. ♕xf8+ ♔xf8 3. ♗xd8 ♖xd8 4. ♗xe4 (Zwischenzug, Desperado)
6) 1. ♖xf6 gxf6+ 2. ♔d6 ♔f7 3. ♔c7 (Abwickeln in ein Bauernendspiel)
7) 1. ♖d8+ ♕xd8 2. ♘e8+ ♕xe8 3. fxe8♘# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) 1. ♘e7+ ♔c5 2. ♖c6+ ♔d4 3. ♘f5+ ♔e5 4. ♘xg7 (Abzugsschach, Jagen, Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
9) 1. ... ♗f4 2. ♕d3 g5 (Richten und Fangen)
10) 1. ... h5 2. ♖b8 h4 3. ♖b3 hxg3 Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu deckender Punkt.
11) 1. ♔g3 g6 2. ♖f5+ gxf5 3. f4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ♗xd4 exd4 2. ♕xe7 ♖xe7 3. ♖xc5 (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material)

34

1) 1. ♗c5 (1. ♔h1 ♖c2 2. c8♕ ♖xc8 3. ♖xc8 ♖xd6) 1. ... ♖c2+ 2. ♗xd4 ♖xc7 (Freibauer einlösen)
2) 1. ♔h1 (1. ♗c5 ♖c2+) 1. ... ♖c2 2. ♖bb1 (Freibauer einlösen)
3) 1. ... ♘c3 (Richten und Doppelangriff: Springer)
4) 1. ... ♘c3+ 2. bxc3 ♖b7 (Ausschalten der Verteidigung und Fesselung: Fesseln)
5) 1. ... ♖b4+ 2. ♔xh5 ♖b8 (2. ... ♖b5+ 3. ♔h4 ♖b8) 3. ♖h6 ♖b5+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ♖c7 ♖xc7 2. ♕e8+ ♔g7 3. ♕e5+ ♔g8 4. ♕xc7 (Verteidigung gegen Freibauer)
7) 1. ... ♖h1+ 2. ♔xh1 ♔g3 3. ♗c4 ♖e1+ 4. ♗f1 ♖xf1# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. (Donner-Spanjaard, NED 1961)
8) 1. ♘ce7+ ♔h7 2. ♖h8+ ♘xh8 3. ♘f8# (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren) (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren)
9) 1. ♔c2 (1. ♔a1 ♗d2 2. ♕xf5+ ♔e7) 1. ... ♕h2+ 2. ♔b3 ♕xg1 3. ♕xh6+ Schach aufheben und neue Angreifer nicht zulassen.
10) 1. ♘xd5 ♕xd5 2. ♗xf6 ♕a5+ 3. ♕c3 (3. ♕d2 ♕xd2+; 3. b4 ♗xb4+) (Zwischenzug)
11) 1. f3. Möglichkeiten des Gegners verhindern. Der Zug …f3 von Schwarz aktiviert sonst den ♗e5 und der Bauer ist ein Angreifer und stört.

1. c3. Den Springer wegjagen kann warten, denn der Zwischenzug 1. … f3 droht matt auf h2 und nach 2. g3 ♘e6 hat Weiß Glück, dass Schwarz den Turm nicht einfach in den Angriff einbeziehen kann.
1. h3 Der gespielte Zug macht 1. ... f3 noch stärker. Schwarz gewann.

12) 1. ♕h6+ gxh6 2. ♘f6+ ♔g7 3. ♘xd7+ ♔f7 4. ♖xd6 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken, Jagen und Abzugsschach)

35

1) 1. ♕a8+ ♔xg7 2. ♖g6+ hxg6 3. ♕xd5 (Batterie hinstellen und Abzugsangriff)
2) 1. ... gxf4 (1. ... ♗d2 2. fxg5 ♖d4+ 3. ♔e5 ♖xd3) 2. ♘xf4 ♖d4+ 3. ♔e3 ♗d2+ (Hinlenken, Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
3) 1. e4. Schwarz hat Probleme: 1. … dxe4 2. ♘xe4 ♗e7 3. ♖e1 verliert Material und 1. ... h6 2. ♗h4 (2. ♗xh6 gxh6 3. e5 ist auch gut) hilft nicht wirklich. Die Drohung ist e5 und nach 3. ♘xh6+ gxh6 ist sogar 4. exd5 ganz stark.
1. ♖e1. Entwicklungszug, um e4 vorzubereiten. Beim vorigen Zug sahen wir, dass es auch ohne Turmzug geht.
1. ♘xd6. Liebhaber von Schlagen und dem Läuferpaar spielen solche Züge. Schade um den aktiven Springer. Dazu kommt noch, dass Weiß in jeden Augenblick den Läufer schlagen kann (Schwarz zieht bestimmt nicht den Läufer nach b4 oder c7).
4) 1. exf6 ♗xd6 2. ♖d1 (Freibauer einlösen)
5) 1. ... ♘xh5 2. ♘g5+ hxg5 3. ♕xh5+ ♔g8 4. ♖h1 (Königsangriff: Zugang)
6) 1. d8♘+ ♔f6 (1. ... ♔e7 2. g8♕ (2. ♘c6+? ♔f6 3. g8♘+ ♔f7!)) 2. g8♘+! ♔g6 (2. ... ♔e5 3. ♘f7+) 3. ♘e7+ (Remis durch ungenügend Material)
7) 1. ♕xf6 ♖xf6 2. ♗xf6 h5 3. ♖f7# (Batterie hinstellen und Abzugsschach)
8) 1. ♘h6 ♕xf3 (1. ... ♘xf3 2. ♖g8+ ♖xg8 3. ♘f7#) 2. ♖xf3 ♘xf3 (2. ... ♖g8 3. ♘xg8 ♘xf3 4. ♘h6) 3. ♖g8+ ♖xg8 4. ♘f7# (Königsangriff)
9) 1. ♕xb4+ ♔xb4 2. a3+ ♔a5 3. b4+ ♔b5 4. ♘c3# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
10) 1. ... a5 2. ♘d3 b5 3. ♗b3 a4 (Richten, Jagen und Fangen)
11) 1. ♘b5+ cxb5 2. ♖c1+ ♔d7 3. ♖d1+ ♗d6 4. ♖xd6+ ♔xd6 5. ♖xd8+ (Ausschalten der Verteidigung, Jagen, Röntgenschach und Ablenken+Material.
12) 1. ♘xc8 ♖xh7 2. ♘e7 ♖h8 (2. ... ♖g7+ 3. ♔f2 ♖f7+ 4. ♔g3) 3. ♘c6+ ♔a3 4. ♘d8 (Freibauer einlösen)

36

1) 1. ♗xe5 ♘xd3+ 2. ♕xd3 ♗b4+ 3. ♗c3 ♕xd3 (Hinlenken und Abzugsangriff)
2) 1. ♗b5 ♖e6 2. ♗c4 (2. ♗d7? ♖d6) 2. ... ♖e5 3. ♔d4 (Remis durch ungenügend Material) *(Guljajev 1938)*
3) 1. c3 (1. ♖xf4? ♘e2+ 2. ♕xe2 ♕xf4) 1. ... ♘c6 2. ♖xf4 (Ausschalten der Verteidigung und fesseln)
4) 1. ♔f1. Verhindert Schach auf e1 und zwingt die Dame zurück. Nach 1. ... ♕f6 schlägt Weiß einen Bauern: 2. ♖xh4
1. ♖d8 ist nach 1. … ♕f6 2. ♖xe8+ ♔xe8 kein Problem.
1. ♗xf3. Rechnet nur mit Zurückschlagen. Schwarz möchte den Läufer gar nicht haben: 1. … ♖e1+ (1. ... ♘xf3+? 2. ♔f1) 2. ♔g2 h3#
5) 1. f5 gxf5 (1. ... ♗xe4 2. f6 ; exf5 ♖h4+– ; 2. ... ♕e7 fxg6 fxg6 ♖xe6 ♕xe6 3. ♕xg6+) 2. ♕g5+ ♔h7 3. ♖h4# (Königsangriff)
6) 1. ... ♗h6 2. ♕d1 ♗e3 Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.
7) 1. ... ♗e4 (1. ... ♗h3?) 2. h4 ♔d4 3. h5 ♔e5 Normal erfüllt der Läufer eine Doppelfunktion: Bauer decken und feindlichen Bauer stoppen. Dies ist eine Ausnahme, weil die Stellung wegen Pattgefahr nicht gewonnen ist. Zum Glück steht der König im Quadrat des h-Bauern.
8) 1. ♕xe3 ♖xe3 2. ♘ge4 ♖d4 3. hxg4 (Doppelangriff: 2 Figuren)
9) 1. g4 fxg3 2. ♗g5 f6 3. exf6+ (Fangen)
10) 1. ♗f3 ♕xf3 2. ♕g8+ ♗e8 3. ♕xe8+ ♔b7 4. ♕b8+ (4. ♕d7+) (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)
11) 1. ♗b3! (1. ♗c4? a4! 2. ♗d5 ♕c2+ 3. ♗c6 ♕h2+) 1. ... a4 2. ♗c4! (Zugzwang)
12) 1. ... ♘e1+ (1. ... ♘h4+ 2. ♔h3 ♕g2+ 3. ♔g4 ♕f3+ 4. ♔h3) 2. ♔h3 ♕g2+ 3. ♔g4 ♕f3+ 4. ♔h3 ♕h5# (Doppelschach)

37

1) 1. h3 ♕h5 2. ♕e2 (2. g4? ♕d5) (Ausschalten der Verteidigung und fesseln)
2) 1. ♕f8+ (1–0; Babula-Kislov, Trinec 1999) 1. ... ♔h7 2. ♕g8+ ♔h6 3. ♖h5+ ♔xh5 4. ♕g5# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
3) Zeichnung
4) 1. ♖g3! ♗xg3+ 2. ♔h3 g1♕ (Verteidigung gegen Freibauer)
5) 1. ... ♖d5 2. ♖xd5 g3 3. fxg3 fxg3 (Verteidigung gegen Matt)
6) 1. 0–0–0. Nicht gespielt, weil a2 hängt. Nicht schlimm: 1. … ♘xa2+ 2. ♔b1 ♕xd2 3. ♖xd2 ♘b4 4. ♗b5+ bringt alle weißen Figuren in den Angriff. Nach 4. … ♔e7 ist 5. ♘d7 schon lehrreich. Nach 1. … 0–0 zieht Weiß 2. a3 oder etwas tapferer 2. ♘c4.
1. ♔d1. Der gespielte Zug verhindert die Drohung (siehe den nächsten Zug), aber nach 1. … ♗e6 2. ♘d3 ist der König in der Mitte nicht tödlich, daher unnötig.
1. ♗e2 ♘xc2+ Das war die Drohung.
7) 1. ♘xa7+ ♘xa7 2. ♕xa7 ♕d1+ 3. ♔xd1 ♗g4+ (Hinlenken und Doppelschach)
8) 1. ... ♕c2+ 2. ♔h3 (2. ♔h1 ♕xc1+) 2. ... ♖xg3+ 3. ♔xg3 ♖b3+ Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.
9) 1. ♔d7! ♘c4 (1. ... ♔b7 2. ♖b1+ ♘b3 3. ♖xb3#; 1. ... ♘b3 2. ♖b1 ♔b7 3. ♖xb3#; 1. ... ♘b7 2. ♖c8#) 2. ♖xc4 a5 3.

♔c6! a6 4. ♖e4 ♔a7 5. ♖e7+ ♔b8 6. ♔b6 (Ausschalten der Verteidigung durch Blockieren) *(Botokanov 1997)*

10) 1. ... ♖xg3 2. ♗xe4 (2. fxg3 ♕e2+ 3. ♔g1 ♘h3#; 2. f3 ♕g6; 2. ♔xg3 ♘e2+ 3. ♔h3 ♕xh4+ 4. ♔g2 ♕g4+ 5. ♔h2 ♗e5+ 6. f4 ♕g3#) 2. ... ♖h3+ 3. ♔g1 (Königsangriff)
11) 1. ♖xb2 ♗xb2 2. ♕b3 ♗d4 3. ♕b8+ ♕d8 4. (Doppelangriff: Dame Material+Drohung)
12) 1. ♘f6+ ♗xf6 2. ♖c7+ ♔g8 3. ♖xe3 (Zwischenzug)

38

1) 1. ♖xg7+ ♖xg7 2. ♘f8+ ♔h8 3. ♖xh6+ ♖h7 4. ♖xh7# (Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt)
2) 1. ... ♘f3 2. ♕xf3 ♕xb2 (Bahnräumung und Fangen)
3) Eine Stellung aus der Partie *De Wind-Michielsen, Den Haag 2001*. Damals zwei talentierte Jugendspieler, die dennoch das eine und das andere verfehlten.
   1. ♗xe5 ♕xe5 2. ♖fe1. Abtauschen ist gut hier. Alle weiße Figuren werden aktiv und der d-Bauer ist nicht schwach, stellt aber auch keine Gefahr da (2. … d4 3. ♘g3).
   1. ♗b6. Weiß möchte den schwarzen Turm schlechter stellen, aber so schlecht wird der Turm nicht stehen: 1. ... ♖d6 2. ♕b4 (konsequent, aber mit 2. ♗a5 oder 2. ♗e3 Fehler einsehen und einen Bauern opfern ist besser). Der gespielte Zug scheitert an 2. ... ♖xb6 (anstatt 2. … d4 3. f4, was gespielt wurde) 3. ♕xb6 ♘d4 4. ♕xf6 ♘xe2+ (Zwischenzug) 5. ♔h1 ♗xf6.
   1. ♗c3. Zeitverlust. Schwarz schlägt auf c3.
4) Das Partiefragment sollte um einen Zug länger sein. Der h-Bauer steht noch auf h5 und Schwarz ist am Zug: 1... h4 *(0-1; Dvoretsky-Klovans, Tbilisi 1973)*. Unzureichend ist 1. … hxg4 2. ♔e5! (aber nicht 2. ♔e4 g3! und gewinnt) 2. … ♔g2 3. ♔f4 ♔h3 4. ♔g5. Weiß gab auf wegen 2. ♔e5 ♔g2 3. ♔f6 ♔xh2 4. ♔xg6 h3 5. g5 ♔g3 6. ♔f7 h2 7. g6 h1Q und Schwarz gewinnt gegen einen g-Bauer auf der siebten Reihe.
5) 1. ... ♘b5 (1. ... ♖xb8 2. ♖xb8+ ♗f8 3. ♗f6#) (Ausschalten der Verteidigung: Unterbrechen)
6) 1. ♖b2! ♖xc7 2. ♖b8+ ♔f7 3. ♖b7 ♖e7+ 4. ♔d6 ♖xb7 5. axb7 (Freibauer machen)
7) 1. ... g5 2. ♗g3 g4 3. 0–0–0 ♘xg3 (Ausschalten der Verteidigung: wegjagen)
8) 1. ♕h7+ ♔g4 2. ♕g6+ ♔f3 (2. ... ♔h3 3. ♕h5# (3. ♕f5#) Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ... ♔h7 2. ♕f3 ♕xf3 3. gxf3 b2 4. ♘xb2 (Freibauer einlösen)
10) 1. ... e5 2. ♕c4 (2. ♕d5 ♕xd7) 2. ... ♖xd7 3. ♖xg6 (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
11) 1. ♖c8 ♕f7 2. ♘b6+ ♔e7 3. ♖c7+ (Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
12) 1. ... ♖c5 (1. ... ♕xe7? 2. ♘xf5 ♕e5 3. ♖xh7+ ♔xh7 4. ♕h5#) 2. ♘xf5 ♕xf5 (2. ... ♖a5+) (Verteidigung durch Gegenangriff)

39

1) 1. ... ♖f4+ 2. ♘xf4 ♘f6+ 3. ♔e5 ♘xg4+ 4. fxg4 g1♕ (Freibauer einlösen)
2) 1. ♘h2+ ♔h4 2. ♘f3+ ♔g4 3. ♘e5+ ♔h4 4. ♘xg6+ ♔g4 5. ♖g3# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
3) 1. ♕d4 ♕g5 2. ♗d2 ♗h3 3. g4 (Verteidigung gegen Matt)
4) 1. ... f5. Die schwarze Stellung ist gut genug, den Bauern auf c4 nicht verteidigen zu müssen. Die Drohung verhindert das Schlagen auf c4. Nach 2. gxf5 exf5 muss Weiß mit 3. ♘e5 ♗xe5 4. dxe5 ♕xe5 einen Bauern geben. Die Schwächung des Königsflügels ist schade, aber keine Katastrophe; Weiß hat keine Angreifer (wenn Schwarz richtig spielt).
   1. ... b5. Eine gute Deckung, die ♘b4-d3 in die Stellung bringt.
   1. ... ♖c8. Gibt Weiß die Zeit, etwas Raum zu machen für die Dame: 2. hxg5 hxg5 3. e4 ♘b4 4. ♕e3.
5) 1. ... ♘c2+ 2. ♔f3 ♘e1+ 3. ♔f4 ♘d3+ 4. ♔f3 ♖e3# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ... ♖e6 2. ♖f2 ♖e2 3. c7 ♖xa2 4. ♖xa2 ♕c1 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
7) 1. g4 ♗g6 2. ♗g5 (Fangen)
8) 1. ... ♔d3 2. ♗f7 ♘d5 (2. ... ♔d2 3. ♗c4) 3. bxc6 e2 4. ♔f2 ♔d2 5. ♗xd5 (Freibauer einlösen)
9) 1. ♖d2 b2 2. ♖xd3 ♔c2 3. ♖c3+ ♔d2 4. ♖b3 (Verteidigung gegen Freibauer)
10) 1. ♖g6 ♘g3 2. ♖g4+ ♖xg4 3. ♘h3# (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Unterbrechen)
11) 1. ♗e4+ ♔g5 2. ♖g7+ ♔h5 3. ♖h7+ ♔g5 4. ♖xh3 (Jagen und Doppelangriff: Röntgenschach)
12) 1. ... ♕f3+ 2. ♕xf3+ exf3+ 3. ♔h2 ♘g4+ 4. ♔h3 ♘xf2+ 5. ♔h2 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

40

1) 1. ♕h6 ♖xd8 2. ♕g7+ ♗xg7 3. ♖xd8+ (Königsangriff)
2) 1. ♖f7 (1. ♖f8+ ♕xf8 2. ♕e5+ ♖f6 (2. ... ♔g8 3. ♕d5+ ♔h8 4. ♕e5+ ♖f6)) 1. ... ♕xf7 2. ♕b8+ ♖xb8 (2. ... ♕g8? 3. ♕e5+) (Verteidigung durch Patt)
3) 1. ♗b4! (1. ♗b6? ♘d6 2. ♗d4 ♘b5+; 1. ♗c7? ♘d2 2. ♗e5 ♘c4+) 1. ... b1♕ (1. ... ♔b1 2. ♔b3 ♔c1 3. ♗a3) 2. ♗c3+ ♘xc3 (Verteidigung durch Patt)
4) 1. f4+ ♔f5 2. g4+ ♔xf4 3. ♘f6+ (Jagen, Hinlenken und Doppelangriff: Springer)
5) 1. ... ♗g5 2. ♕g3 (2. ♕xg5 ♖xh2+ 3. ♔g1 ♕h3) 2. ... ♖h3 (2. ... ♕h6 3. ♗e1 ♖h3) 3. ♕g2 ♗f4 (Ausschalten der Verteidigung durch Ablenken und Figur heran)
6) Weiß steht besser: Läuferpaar und bessere Bauernstruktur. Der Springer auf a3 steht außer Spiel und ist in Gefahr.
   1. c4. Untergräbt ♘e4 und nimmt ♘a3 ein Fluchtfeld. Nun gewinnt Weiß nach 1. ... ♘f6 2. ♗b2 dxc4 3. bxc4 ♖ad8 4. ♖xe8+ ♘xe8 5. ♖d1 (droht ♗h7+) Material. Nach 1. … ♘d6 schlägt Weiß auf d5.
   1. ♖ad1. Guter Zug, aber 1. … ♘b5.
   1. f3. Unnötig der Springer geht via g5 nach e6 und steht dort nicht schlechter.
7) 1. ... ♘e5 2. ♕f4 g5 3. ♕xg5 ♘xc4 (Doppelangriff und Ablenken+Material)

8) 1. ♖xd5 ♗e2 2. ♖d8+ ♔xd8 3. ♕xe2 (Zwischenzug und Röntgenangriff)
9) 1. ... ♔c4 (1. ... c4 2. a5 ♔c5 3. ♔f3 ♔b5 4. ♔e3 ♔xa5 5. ♔d2 ♔b4 6. ♔c2) 2. ♔f3 ♔b4
10) 1. ♘xe5 fxe5 2. ♗xe5 (eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
11) 1. ♗g5 ♗xg5 2. ♘h6+ (Feldräumung und Abzugsangriff)
12) 1. ♗c4+ ♘xc4 2. ♖f8+ ♖xf8 3. ♕d5+ ♔h8 4. ♖xf8# (Königsangriff)

41

1) 1. ... ♕d3+ 2. ♔a1 ♗xb2+ 3. ♔xb2 ♕d2+ 4. ♔b3 (Jagen, Hinlenken und Doppelangriff: Dame)
2) 1. ♖d1 ♔f8 2. ♗xc6 ♘xc6 3. ♖a1 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
3) 1. c7+ ♔a7 2. b8♕+ ♖hxb8 3. c8♘# (Matt in drei)
4) 1. ♗d2 ♕xa4 2. ♕xa4 ♗xa4 3. ♖xe7 (Jagen und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
5) 1. d7 ♖b8 2. ♘d6+ ♔e7 3. ♘e4 (3. ♘f5+ ♔xd7) Es ist überraschend, dass Weiß seinen d-Bauern für den c-Bauern eintauschen kann und sogar etwas Vorteil behalten kann. Schwarz hat ja den König bereit und der Weiße tut nichts: 3. ... ♗xd7 4. ♘xc5+ ♔d6 5. ♖d1+ ♔xc5 6. ♖xd7.
6) 1. ♕b3. Damentausch sehen viele in der 5. Stufe nicht als eine starke Waffe. Trotzdem erwägen. Nach 1. ... ♕xb3 (1. ... ♕a6 2. ♗xg7) 2. axb3 b6 (2. ... a6 3. ♗xg7) 3. ♖xa7 oder wenn du das nicht siehst 3. ♗xg7.
   1. a4. Schwarz kann 1. … ♕xb2 ziehen; ♗f5 kontrolliert b1.
   1. ♖e1. Der Läufer möchte sowieso nach f6. Kein geschickter Zug.
7) 1. ... ♕g4+ 2. ♔h2 ♕h4+ 3. ♔g1 fxe4 (Materialgewinn durch Zwischenzug nötig für die Verteidigung gegen Matt)
8) 1. ♗xb7 ♖xb7 2. ♘c6 ♕a8 3. ♖xe7 (Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Material)
9) 1. f4 ♗d6 2. g4 ♗g6 3. f5 (richten und Fangen)
10) 1. ♖e7+ ♔g8 2. ♔g6 ♖a8 (2. ... a1♕ 3. ♖e8#; 2. ... ♖f4 3. ♖a7) 3. ♖g7+ ♔f8 (3. ... ♔h8 4. ♘f7#) 4. ♔h7! a1♕ (Verteidigung gegen Freibauer)
11) 1. ♘f6 ♕xc7 (1. ... ♔xf6 2. ♕xc6+) (Abzugsangriff)
12) 1. ♔g7! f2 2. ♖a1 ♖f8 3. ♖a8+ ♔e7 4. ♖xf8 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.

42

1) 1. exd5. Durch diesen Abtausch verliert Weiß mit einem Springerzug keine Zeit und kann die Dame im Zentrum setzen (sie ist dort nicht in Gefahr). Nach 1. … ♖xd5 2. ♕e4 kann Weiß auf b4-b5 spielen, manchmal mit Bauernopfer, sonst ein Turm nach b1 als Vorbereitung.
   1. ♘cd2. Unglückliche Wahl. Nach 1. … g4 2. ♘h4 d4 zerschlägt Schwarz die weißen Bauern und e5 wird ein schönes Feld für den Springer.
   1. ♘ce5. Das Abtauschen eines Springerpaares hilft nur Schwarz. Nach 1. .. ♘xe5 2. ♘xe5 ♕g7 3. ♕e2 hat Weiß noch den Vorteil eines schwachen e-Bauern, aber der doppelte g-Bauer scheint nicht viel wert zu sein. Schwarz zieht das aktive 3. … ♖f8 und überlebt schon. Mal Aufmerksamkeit für 2. … ♕f6 anstatt ♕g7. Weiß schlägt mit 2. ♘c6! zu. Suche den Unterschied!
2) 1. ♖d5+ (1. ♔e5? ♖e6+) 1. ... ♔c6 2. ♔e5 ♖f1 3. ♖d1+ (Batterie hinstellen und Abzugsschach)
3) 1. ♖a8+ ♗f8 2. ♖b2 ♖xb2 3. ♖xf8+ ♔g7 4. ♖xf1 (Verteidigung gegen Matt)
4) 1. ♕a7+! (1. ♕h8+? ♗e5) 1. ... ♔e5 (1. ... ♔c3 5. ♕g7+; 1. ... ♔d5 5. ♗b3+; 1. ... ♔c4 5. ♗b5+; 4. ... ♔e4 5. ♗c6+; 1. ... ♔d3 5. ♗b5+) 2. ♕g7+ (Abzugsangriff und Röntgenschach)
5) 1. ♖d7 ♗f8 2. ♕e8 (Ausschalten der Verteidigung: Unterbrechen)
6) 1. ... ♖xg3+? 2. hxg3 (2. ♘xg3 ♖xg3+ 3. hxg3 ♕xe2) 2. ... ♕xe2 3. ♖h4+
7) Zeichnung GM Nakamura
8) 1. ... ♘xf3+ 2. gxf3 ♗c3 (Räumen und Abzugsangriff und fesseln)
9) 1. ... ♖c2+ 2. ♘xc2 ♕d2+ 3. ♔f1 ♕e2+ 4. ♔g1 ♘xf3# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
10) 1. ♘e3 g4 (1. ... b3 2. ♘g2) 2. ♘g2 ♗d2 3. h3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. ♔d3! ♔f3 2. ♔c3! ♔e4 3. a4 ♔e5 (3. ... ♘c2 4. ♔xc2 ♔d4 5. ♔b3 ♔c5 6. a5 ♔c6 7. ♔b4 ♔b7 8. ♔b5 ♔a7 9. ♔c6) 4. a5 ♔d6 5. a6 ♔c6 6. c5 (Fernhalten, Quadrat)
12) 1. ♕g2+ ♔f4 2. ♕g5+ ♔f3 3. ♕h5+ (Jagen und Röntgenschach)

43

1) 1. e5 ♗xe5 2. ♖xe5 ♕xe5 3. ♗f4 (Hinlenken und Fangen)
2) 1. ... ♗f2 2. ♕d6 ♗d4 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
3) 1. h7+ ♘xh7 2. ♕h2 und gewinnt, z.B. 2. … ♔g7 3. ♘d5 (Königsangriff)
4) 1. f8♕+ ♔xf8 2. ♔f6 (Freibauer einlösen)
5) 1. ♘xe5 ♗xf2+ 2. ♔xf2 ♕h4+ 3. ♔g1 ♗xd1 4. ♘f3+ ♕xe1+ (Gegenangriff)
6) 1. ♖xg4 ♖xe3 2. ♖xg5 (2. ♗d5 ♘f7) 2. ... hxg5 3. d7 ♖d3 4. ♗d5 (Freibauer einlösen)
7) 1. e5 dxe5 2. ♗xf6 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken/Schlagen + Material)
8) Königsangriff ist zuschlagen, wenn ungenügend Verteidiger da sind. Wie gewonnen die schwarze Stellung auch aussieht, nicht alles gewinnt.
   1. ... ♗xg3 2. fxg3 ♖xg3 3. ♕f2 ♖h3+ und gewinnt.
   1. ... ♖g4 gibt Weiß die Möglichkeit 2. ♕h3. Nach 2. … g5 ist Schlagen auf h4 noch lange keine tödliche Drohung.
   1. ... ♖xg3. Beim Opfern von 5 Punkten muss man immer in Betracht ziehen, dass auch Material zurückgegeben wird:
   2. fxg3 ♕g4 (2. … ♗xg3 3. ♕h3) 3. ♗f4 ♗xf4 4. gxf4 und die Dame alleine mit dem f-Bauern ist nicht mehr als Remis.

9) 1. c6 ♘d6 2. ♘c5 (2. ♗xd6? ♗xb3 3. ♗xc7 ♗a4) 2. ... ♗c4 3. ♗xd6 (3. b6? cxb6) (Freibauer machen)
10) 1. ♖f3+ ♔e7 (1. ... ♔g6 2. ♖g3 ♖xg3 3. b7+–; 1. ... ♔g8 2. ♖e3 ♖g5 (2. ... ♖g1+ 3. ♔d2 ♖b1 4. e5 ♖xb4 5. exd6 ♖xb6 6. d7+–) 3. e5 dxe5 4. b7+–) 2. b7 ♖xe4+ 3. ♖e3!! ♖xe3+ 4. ♔d2 ♖e6 5. b8♕+– (Zwischenzug)
11) 1. ♘f5+ ♔f7 2. ♖c7+ ♔e8 3. ♖e7+ ♔f8 4. ♖d8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ♖h5+ ♔d6 (1. … ♔d4 2. ♖h4+) 2. ♖d5+ ♔c6 3. ♖a5+ (Jagen und Doppelangriff: Abzugsschach und Röntgenschach)

44

1) 1. ... e5 2. ♗g3 ♗f5 (Bahnräumung und Doppelangriff)
2) 1. ♖xe3 ♕xe3 2. ♖d8+ ♔c7 3. ♕xe3 ♖xe3 4. ♖xh8 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)
3) 1. ♕c7 bxc5 (1. ... ♕d7 2. ♘d6+ ♔e7 3. ♘f5+) 2. ♘d6+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
4) 1. c3 und 2. d4 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
5) 1. ... ♖c1+ 2. ♗f1 ♖xf1+ 3. ♔g2 ♖d1 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ♘f7+ ♔g8 2. ♘h6+ ♗xh6 3. ♕xf5 (Ablenken, Springergabel und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger.
7) 1. ♘e6 fxe6 2. ♕xe6+ ♔h8 3. ♕xd6 ♖f6 (Fangen)
8) Schwarz hat einen Bauern weniger und das bedeutet: aktiv werden.
   1. ... d5. Der König in der Mitte bedeutet Stellung öffnen. Nach 2. exd5 ♘xd5 3. ♘xd5 ♗xd5 4. c3 ♖fe8 gewinnt Schwarz
   1. ... ♗xe2 Wahl zwischen schlagen und schlagen lassen. Nur schlagen, wenn es etwas bringt. Es hilft hier nur Weiß. Nach 2. ♕xe2. d5 (auch nun der beste Zug) kann Weiß rochieren.
   1. ... b5 2. ♗xc4 ♖xc4 3. a3 hat Schwarz genügend Spiel für den Bauern, aber nicht mehr als das.
9) 1. ... ♕xg2+ (1. ... ♖xg2+? 2. ♕xg2 ♕xg2+ 3. ♔xg2 d2 4. ♗c2) 2. ♕xg2 ♗d5 3. ♕xe2 (Freibauer einlösen)
10) 1. ♖xg4 ♔xg4 2. ♖xe5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. ♔h1 ♖c2 2. ♖bb1 (Freibauer einlösen)
12) 1. ♘d3+ ♔c6 2. ♘xe5+ ♔c5 3. ♘xd7+ ♔c6 4. ♘xb8+ ♔c5 5. a7 (Jagen und Doppelangriff: Springer)

45

1) 1. ♖xf6+ ♔g5 2. ♔h3 b1♕ 3. f4+ ♔h5 4. g4 (Verteidigung gegen Freibauer)
2) 1. ... ♘b4+ 2. axb4 ♕xd3+ 3. ♔c1 ♖xe1+ (Abzugsangriff)
3) 1. ♕xe7+ ♕xe7 2. f6 (abwickeln ins Bauernendspiel)
4) 1. ... ♘e4 Dieses Scheinopfer löst die Probleme. Nach 2. fxe4 dxe4 verschwinden einige Angreifer vom Brett.
   1. ... ♘e8 2. ♗xe7 ♕xe7 3. ♘e2 gibt Weiß gutes Spiel. Springer nach d4 und angreifen.
   1. ... ♕xe5 kostet eine Dame 2. ♗f4 ♕d4 3. ♗xh7+.
5) 1. ... ♗xd4 2. ♗f4 Diese Zwischenzug widerlegt das Schlagen auf d4. Nach 2. ♘xd4 ♖xd4 3. ♖h4 (3. ♗f4 ♖xf4 4. gxf4 ♕xf4+ 5. ♔b1 ♘e5) 3. ... f5 4. ♕xe6+ (4. f3 ♕xg3 5. fxg4 ♖e4 6. ♕h2 ♖xc4+ 7. ♗c3) 4. ... ♕d7 ist von weißem Vorteil nicht die Rede. Nun folgt auf 2. ... e5, das siegreiche 3. ♘xd4, wonach auch ♘g4 hängt.
6) 1. h4! (1. c8♕+ ♔xc8 2. h4 ♔d7; 1. h3 ♔xc7) 1. ... gxh3 2. c8♕+ ♔xc8 (Verteidigung durch Patt)
7) 1. ♖f5+ g5 2. ♔h3 ♖xf2 3. g4 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) 1. ♕c5+ ♔b8 (1. ... ♕c7 2. ♕xd5) 2. e6 fxe6 3. ♗f4+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. ... ♘f2+ 2. ♔h2 ♘g4+ 3. ♘xg4 hxg4 4. ♔g1 ♔e1 und Schwarz ist schneller. (abwickeln in ein Bauernendspiel)
10) 1. ♗h1 (1. ♗c6 e4 2.. ♔g5 ♔f3) 1. ... e4 2. ♔g5 e5 3. ♔f5 (den letzten Bauern auf dem Brett behalten)
11) 1. ♔a1 (1. g8♕ ♖b2+ 2. ♔a1 ♖b1+) 1. ... ♖b3 2. ♖h5 (Patt vermeiden)
12) 1. ♕xh6+ ♗xh6 2. ♖xh6+ ♔g7 3. f8♕+ ♔xf8 4. ♖h8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

46

1) 1. ... ♗xf3 (1. … dxe4 2. ♘xe4 bringt weniger) 2. ♖xf3 (Hinlenken und Abzugsangriff)
2) 1. ... ♘h5. Dieser Zug kommt in Betracht, wenn sich herausstellt, dass andere Springerzüge zum Nachteil führen. 2. e6 ein gefährlicher Versuch, nur zu erwidern mit 2. … ♗xg5 3. ♘xg5 ♘f4. Auf 2. ♕e3 (um auf e7 zu schlagen und g4 zu ziehen) zieht Schwarz 1. … ♖ae8 und auf 3. g4 liegt 3. … f6 bereit. Nach 2. g3 entwickelt Schwarz sich mit 2. … ♖ad8.
   1. ... ♘e8 2. e6 bringt Schwarz in die Probleme: 2. … ♘f6 (2. … f6 2. ♗f4 und ♖d7 folgt) 3. exf7+ ♖xf7 4. ♘e5 und wenn der Turm zieht, folgt 5. ♕c4+.
   1. ... ♘d5 kostet nach 2. ♕e4 eine Figur.
3) 1. ♖g4+ ♖xg4 (1. ... ♔h8 2. ♖xg3) 2. ♕xe3 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
4) 1. ♖b5 hxg3 (1. ... ♔a7 2. ♕d4+ ♔a8 3. ♕b6 ; 3. ... ♔b8 4. ♕xa6) 2. ♕xa6+ bxa6 3. ♖xa6# (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
5) 1. ... ♖xb5 (1. ... ♕e1+? 2. ♔g2 ♖xb5 3. ♕xg7#) 2. ♖4xb5 (2. ♕xe5 ♖xe5) 2. ... ♕e1+ 3. ♔g2 ♕f1+ 4. ♔h2 ♘f3# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ♔e3! (1. g4? c5 2. g5 (2. ♔e4 ♔d2! 3. ♔d5 ♔d3 4. ♔xc5 ♔e4) 2. ... c4; 1. ♔e4 ♔d2 2. g4 c5 3. ♔d5 ♔d3) 1. ... c5 2. ♔d3! ♔b2 3. ♔c4! (3. g4? ♔b3) (Wettrennen)
7) 1. ♘xa6 ♗h6 (1. ... ♕xa6 2. ♕xc5) 2. ♖xd6 (2. ♕d3 ♕xa6) 2. ... ♕xd6 3. ♕xc5 ♕d2+ (Zwischenzug – Feld g7 wird für den König frei)
8) 1. ... ♖e8 2. ♕d4+ ♕g7 (2. ... ♕e5 3. ♘f2 ♕xd4 4. ♖xe8+ ♗xe8 5. cxd4) 3. ♕c4 ♕e5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
9) 1. ♗xf7+ ♔xf7 2. ♘g5+ ♔g8 3. Hinlenken, Richten und Fangen)
10) 1. ♕d4 ♘e5 2. ♗b2 (2. f4? ♖c4 3. ♕e3 b4) 2. ... ♕e7 3. ♖xc8 ♖xc8 4. ♕xe5 (Ausschalten der Verteidigung:

Ablenken + Material)
11) 1. ♕a5+ (1. a8♕? ♕c1+) 1. ... ♔xa5 2. a8♖+ (2. a8♕+? ♔b4 3. ♕b8+ ♔c3 4. ♕xb1) 2. ... ♔b6 3. ♖b8+ (Röntgenschach – Patt vermeiden)
12) 1. ♖dxd7+ ♕xd7 2. ♕f8+ ♕e8 3. ♕d6+ ♔c8 4. ♕c7# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

47

1) 1. ♘e5 ♕xd6 2. ♘d7+ (Röntgendeckung) 2. … ♔g7 3. ♘xf6 (Richten und Doppelangriff: Springer)
2) 1. c5. Ein Zug, nach dem man normalerweise nicht schaut: der schwarze Springer kann nach dem Feld d5. Dem steht aber gegenüber, dass Schwarz schlagen muss (sonst 2. ♘xf7). Nach 1. ... ♗xe5 2. ♗xe5 muss Schwarz mit 2. ... ♕e7 3. ♗d6 ♖xd6 4. cxd6 ♕xd6 eine Qualität hergeben. Das ist für Stufe 4 ein angenehmer Vorteil. Schlecht ist 2. … ♕d7 3. ♗xf6 gxf6 4. ♖g3+.
   1. ♖d1. Ein gesunder Zug, aber mit 1. … ♘d7 tauscht Schwarz den aktiven Springer ab. Ein anderer Plan ist 1. … c5.
   1. h3. Sinnvoll für später, aber nach 1. … ♘d7 tauscht Schwarz den aktiven weißen Springer ab.
3) 1. ... ♖xf3 2. ♖xd5 ♖xf4
4) 1. ♕xe4 (1. ♖a7 ♘g5+ 2. ♔h4 ♘f3+) 1. ... ♕xe4 (1. ... ♕d7+ 2. ♔h4 dxe4 3. ♖a7) 2. ♖a7+ ♔h6 3. ♕f8+
5) 1. ... ♘xd4 2. ♕xd4 ♘xd5 3. ♕xd5
6) 1. ♗h4! h1♕ (1. ... ♗xd7 2. exd7 h1♕ 3. d8♕+ ♔f7 4. ♕e7#) 2. e7+ ♔f7 3. d8♘#
7) 1. ... ♔c7 (1. ... ♔b7 2. ♕d7+ ♔b8 3. ♕d6+) 2. ♕f7+ ♗e7 3. ♕xe7+ ♔c6 4. ♕e6+ ♔b5
8) 1. ♕e8 (1. ♕g8 ♘d2+ 2. ♔g1 ♕xe1#) 1. ... ♘d2+ 2. ♔g1
9) 1. ♗g4+ (1. ♖e2? ♕f6) 1. ... ♔h4 2. ♖e2 ♖xe2 3. ♕g3#
10) 1. ♕a5 Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
11) 1. ♗a3 und 2. ♗b2 (Fangen)
12) 1. ♗a5 f5 2. b6 (Freibauer einlösen)

48

1) 1. ♗f4 ♘xe6 2. ♗xg3 ♘f6 3. ♖xa5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren. Besonders Fesselung.
2) 1. ... ♕xa1 2. ♘xf6+ ♔f8 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material)
3) 1. ... ♕xc2+ 2. ♗xc2 ♖xc2+ 3. ♔b1 ♗xa2+ 4. ♔a1 ♘b3# (Königsangriff)
4) 1. ♘xd5 Abtauschen ist am besten und weiter entwickeln: 1. … ♕xd5 und 2. ♖ad1 (hat wohl den Nachteil, dass a5 nicht weiter gedeckt ist) oder 2. ♘d4. Schwarz wird ♗f8, ♖e8 und ♖ac8 spielen. Für beide Seiten ist es schwierig, weiter zu kommen.
   1. f6 wirkt nicht nach 1. … ♘xc3 2. bxc3 gxf6 3. gxf6 ♗xf6, weil f7 gedeckt ist.
   1. ♖a4 wirkt nicht wegen 1. ... ♘xf4 und Schach auf h3.
5) 1. b4 axb4 2. axb4 ♘b7 3. ♖xd7+ (Wegjagen und Doppelangriff: Turm)
6) 1. ... ♘xe4 2. fxe4 ♗xc3 3. ♕e2 Nach den Schlagzügen bleibt eine siegreiche Fesselung.
7) 1. ♖xd4 exd4 2. ♕f5+ ♕f7 3. ♕c8+
8) 1. ♖xb2 (1. ♗b4+? ♔g8) 1. ... ♗d4+ (1. ... ♗xb2 2. ♗c3) 2. ♔h1 ♗xb2 3. ♗c3 (3. ♗c1? ♗f6) 3. ... ♔e7 4. ♗xb2 (Abzugsangriff)
9) 1. ♕c2+! ♔e6 (1. ... ♔f4 2. ♕c7+ ♕xc7+ 3. ♔xc7; 1. ... ♔g5 2. ♕g2+; 1. ... ♔e5 2. ♕c3+) 2. ♕c6+! ♔f5 (2. ... ♔e5 3. ♕c3+) 3. ♕d7+ ♕xd7+ 4. ♔xd7 ♔e5 6. ♔c6 (6. b4? ♔d5) (abwickeln)
10) 1. ... ♖g8 2. ♖a4 ♖g3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
11) 1. ♘f6+ gxf6 2. ♖xd7 (2. ♗c6 ♘c3 3. ♗xd7+ (3. ♖xd7 ♘xd1 4. ♖xd1+ ♔e7) 3. ... ♔e7) 2. ... ♖xd7 3. ♗c6 (Räumen und Doppelangriff: Läufer)
12) 1. ♖xh6+ gxh6 (1. ... ♔g8 2. ♖h7 ♘f5 (2. ... ♖f7 3. ♕h5 g6 4. ♕xg6+ ♔f8 5. ♖h8#) 3. ♕h5 ♘h6 4. ♖xh6 gxh6 5. ♕g6+ ♔h8 6. ♕xh6+ ♔g8 7. ♕g6+ ♔h8 8. ♖f3 e5 9. ♕h5+ ♔g8 10. ♖g3+ ♕g4 11. ♖xg4#) 2. ♕xh6+ ♔g8 3. ♕g6+ ♔h8 4. ♖f3 e5 5. f5 (5. ♕h5+! ♔g8 6. ♖g3+ ♕g4 7. ♖xg4#) (Königsangriff: Zugang)

49

1) 1. ♗e4 ♕xe4 2. ♕xb5+ ♔c8 3. (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material oder matt)
2) 1. ♖b7! (1. ♖a5? ♘f6+! 2. ♔d4 ♔c7 3. ♖xa7+ ♔b6) 1. ... a5 2. bxa5! ♘c5+ 3. ♔f3! (3. ♔d4 ♘xb7 4. a6 ♘d6; 3. ♔f4 ♘xb7 4. a6 ♘c5 5. a7 ♘e6+ 6. ♔e5 ♘c7) 3. ... ♘xb7 4. a6 ♔c7 5. a7 (abwickeln und Freibauer einlösen)
3) 1. ... ♖xh4+ 2. ♔g2 ♕xg3+ 3. fxg3 ♖xg3+ 4. ♔f1 ♖xg1# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
4) Bekannte Musterstellung aus dem Sizilianisch. Weiß hat einen starken Springer auf d5, aber wenn er ungenügend Unterstützung hat, tut der Springer wenig mehr als zuschauen. Schwarz kann etwas versuchen. Die Fehler kommen oft schon.
   1. ... f5 2. ♗f3 (schlechter ist 2. f3 fxe4 3. fxe4 ♕a7) 2. ... ♗xd5 3. ♕xd5+ ♕xd5 4. exd5 a5
   1. ... ♖ac8 ist eine andere Spielweise. Der Turm soll in einem späteren Augenblick nach c5 und f5.
   1. ... ♗xd5. Das führt zu nichts: 2. ♕xd5 (ohne Damenabtausch hat Schwarz Spiel) 2. … ♕xd5 3. exd5.
5) 1. ♗c7+ ♔c8 2. ♕a6+ ♕b7 3. ♗d6+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
6) 1. ♕xb2 (1. ♖xd5? ♖xc2 2. ♗xc5 ♔f6) 1. ... ♕xd1 2. ♕xe5+ (Doppelangriff: Dame)
7) 1. ... ♖a4+ 2. ♘e4 ♗xe4 3. fxe4 ♖a3 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
8) Zeichnung Giri und Carlsen, Erwin L'Ami im Hintergrund.
9) Zeichnung
10) 1. ♕h4 ♕d6 (1. ... g5 2. ♕h6 ♖cc8 3. ♖f7) 2. ♕xd8+ ♕xd8 3. ♖f8+ (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt)

11) 1. ♘c2 ♖xc1 2. ♔b2 ♖g1 3. ♖g8+ (Hinlenken und Jagen: Röntgenschach)
12) 1. ♗d5 c6 2. ♖xb7 cxd5 3. ♘xd5 (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)

50

1) 1. ♗c5 ♖c2+ 2. ♗xd4 ♖xc7 3. ♖8b7 (Freibauer einlösen)
2) 1. e5 dxe5 2. ♘xf6+ (2. ♘e7+ ♗xe7+) 2. … ♕xf6 3. ♕xf6 (Feldräumung und Abzugsangriff: eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger)
3) 1. ... ♘c3 (1. ... ♘xd2 2. ♖c8+ ♖xc8 3. ♕xd5+) 2. ♖c8+ ♖xc8 3. ♕xd5+ (Abzugsangriff)
4) 1. ♗c5. Der Läufer hat die ganze Diagonale nach f8 unter Kontrolle. Nun hat Schwarz die Diagonale nicht nötig. Also ist Läufer nach e3 ein guter Plan. Schwarz kann ♘f6-h5-f4 ziehen und mit dem Läufer auf e3 ist das nicht chancenreich.
   1. ♖ad1 Diese Entwicklungszug geht noch nicht. Nach zwei Mal schlagen hängt e4.
   1. c4 Dieser Zug aus einer Jugendpartie ist nicht gut. Weiß darf Feld d4 nicht direkt besetzen (was geschah und nach 2. ♘xd4 ♖xd4 3. ♗b4 nichts brachte). Zuerst die Stellung mit 1. ... ♘h5 z.B. 2. ♗c1 ♘b4 oder 2. ♖ad1 ♘f4 3. ♖xd7 ♖xd7 4. ♖d1? ♕g6 verstärken.
5) 1. ♘c8+ (1. ♘c6+ ♔a6 2. ♘b8+ ♔a7 3. ♘c6+=) 1. ... ♕xc8 2. ♕xe4 ♕c5+ 3. ♔a4 (Verteidigung gegen Matt)
6) 1. ... ♕e3 2. ♔f6 ♔f8 3. ♕f5 ♖a6+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
7) 1. ♗c7 (1. ♗c5 ♘d7 2. ♗b6 ♕c8) 1. ... ♕a8 (1. … ♕c8 2. ♘d6) 2. ♖xe8+ ♕xe8 3. ♖xf6 (Abzugsangriff und Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Material)
8) 1. c4 ♔b3 2. ♔d5 (2. ♔d4 ♔xa4 3. c5 ♔b5) 2. … ♔xa4 3. c5 (alles abtauschen mit Ausnahme des Randbauers)
9) 1. ♖e1 (1. ♖f1? ♗f2 2. ♖xf2 exd3) 1. ... e3 2. ♖f1 e2 3. g4# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
10) 1. c6+! ♔xa7 2. ♔g1! (2. ♔g3? ♔a8 3. ♔xh3 ♗a7 4. ♔g4 ♗d4 5. h4 ♗c3 6. h5 ♗xa5 7. h6 ♗c3) 2. ... ♔a8 3. ♔h1 ♗a7 (Remis durch Patt)
11) 1. ... d5 2. ♖hb1 ♕d6+ 3. ♖b4 a5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
12) 1. ... ♖h1+ 2. ♔g3 ♖d1 3. ♕e3 ♖d3 (Fesselung: Vorder- und Hintermann jagen)

51

1) 1. ♗c8 (1. ♗e2? ♔e6 2. ♗g4+ ♔f6 3. ♔c2 ♖xe7) 1. ... ♖xc8 (1. ... a4 2. ♗g4 a3 3. ♔c2 a2 4. ♔b2) 2. e8♕+ (Freibauer einlösen) *(Boll 2011)*
2) 1. ... ♖xf3 2. gxf3 ♘d4 3. ♕b1 (3. axb4 ♘cb3+ (3. ... ♕a1+)) 3. ... ♘cb3# (Ausschalten der Verteidigung: schlagen)
3) 1. ♖e6 ♗xe6 2. ♗xf6 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
4) 1. ... ♖xd5 2. ♕xd5 ♗xh2+ 3. ♔xh2 ♕xd5 4. ♖xc5+ straft das Schlagen auf d5 ab.
5) 1. ... ♘c3+ 2. ♔a1 (2. ♔c1 ♕xb2+ 3. ♔xb2 ♖b5+ 4. ♔a3 ♘b1+) 2. ... ♕xb2+ 3. ♔xb2 ♖b5+ 4. ♔a3 ♘b1+ 5. ♔a4 ♘c3+ (Remis durch Dauerschach)
6) 1. ♘xg6+ hxg6 2. ♕h5+ (2. ♖h7+? ♔g8) 2. ... gxh5 3. ♖h7# (Königsangriff: Zugang)
7) Fantastische Stellung für Weiß und dennoch darf er nicht trödeln. Wenn Schwarz den Läufer auf d8 kriegt, ist der Turm von a7 wieder verfügbar.
   1. ♖h4. Der richtige Weg. Schnell g4 durchsetzen. Nach 1. … ♔f7 (1. ... ♖ag7 2. ♖1h3) 2. g4 c5 wartet Weiß mit dem Schlagen auf f5 und zieht 3. ♖1h2 um später auf g2 den Turm abzutauschen. Plan ist gxf5, ♖h5 und ♖g2. Nach Turmabtausch kann Weiß mit ♘d6 arbeiten (zwischendurch schlägt er mit Schach auf h6).
   1. ♖g1 ♗e7 2. g4 ♗d8 3. ♖gg3 und alles xg4 und ♖g7+. Weiß steht besser, aber es ist viel schwieriger, weiterzukommen. Die schwarzen Figuren tun etwas.
   1. ♖h5. Der gespielte Zug in einer Jungendpartie. Schwarz zieht 1. ... ♔h7 und bringt den Läufer nach d8. Die Partie endete unentschieden.
8) 1. ... ♕e2 2. f6+ ♔g6 3. ♖c8 ♖g1+ 4. ♔xg1 ♕g2# Verwundbarkeit ausbeuten, schwierig zu parierende Drohung.
9) 1. ♕h8+ ♔e7 2. ♕g7 (2. ♕g8 ♖d1+ 3. ♔h2 ♕xe5+) 2. ... ♕c1+ 3. ♔h2 ♔d8 4. ♕f8+ (4. ♕g8+ ♔c7 5. ♖c3+) 4. ... ♔c7 5. ♖c3+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
10) 1. ♕b3+ ♔h8 2. ♖e1 (Richten und Fangen)
11) 1. ... ♗f8 (1. ... ♗c5? 2. ♘d6 c3 (2. ... ♗xd6 Patt) 3. ♘e4) 2. ♘d6 c3 (Patt vermeiden)
12) 1. ... ♘c5+ 2. ♔d4 ♖f4+ 3. ♔e5 ♘d3+ 4. ♔d6 (Jagen und Doppelangriff: Springer)

52

1) 1. ♖h8+ ♔f7 2. ♖c1 ♔e7 3. ♖c7+ (3. ♖hxc8? ♖xc8 4. ♖xc8 ♖xa2) 3. ... ♗d7 4. ♖xa8 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
2) 1. ♖b8+ ♗f8 2. ♖xf8+ ♔xf8 3. ♗d6+ (3. ♕d6+ ♔g8 4. ♕xc5) 3. ... ♔g8 4. ♕xa6 ♖xa6 5. ♗xc5 (Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Material und Doppelangriff)
3) 1. ♘d5+ ♔e8 2. ♕xf7+ ♔xf7 3. ♘f4+ ♔e7 4. ♘xh3 (Verteidigung gegen Matt)
4) 1. ♕c4 ♕xc4 (1. ... ♕b6 2. ♗xd5) 2. dxc4 (Bahnöffnung und Fesselung: Fesseln)
5) 1. ♗h3! ♖a8 2. ♘e5 Weiß aktiviert seine Figuren, jagt Schwarz zurück und verhindert die Rochade (♘xf7).
   1. ♘e5 0–0 kein schlechter Plan, wenn Weiß 2. ♗h3 folgen lässt. Nach 2. … ♖c7 (c6 muss weiter gedeckt bleiben) 3. ♗h6 muss Schwarz eine Qualität abgeben.
   1. h3. Der gespielte Zug. Vorläufig hat der Zug keinen Nutzen und der Bauer nimmt dem Läufer ein Feld weg.
6) 1. ♕a2+ ♔h8 2. ♗g5 ♕d6 3. ♕f7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
7) 1. ♕g3+ ♔xh6 (1. ... ♔f6 2. ♕g7+ ♔e6 3. ♕e7#) 2. ♔f7 ♔h5 (2. ... ♕h5+ 3. ♔f6) 3. ♕g6+ ♔h4 4. ♕h6+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

8) 1. ... ♖7c3 (1. ... ♖xd2 2. ♖xd2 ♖c1+ 3. ♖d1) 2. ♕d4 ♖c1 3. ♘f1 ♖xd1 4. ♕xd1 ♖c1 (Wegjagen und Fesselung – Schwäche Grundreihe ausbeuten)
9) 1. ♘h6+ ♔h8 2. ♕f6 ♖g8 3. ♕xf7 Droht matt und nach 3. … ♖c8 kommt 4. ♕xg8+ und ersticktes Matt)
10) 1. ♗e7 ♖f7 2. ♗b4 (Batterie hinstellen und Abzugsangriff)
11) 1. ♔e8! (1. ♔c7? ♕c4+ 2. ♔b6 ♕a6+ 3. ♔xa6) (Zugzwang)
12) 1. ♖f8+ ♖xf8 2. d8♕ (Freibauer einlösen)

53

1) 1. ♕g7+ ♔h3 2. ♕g4+ ♔h2 3. ♔f2 (3. ♕xh5+? ♔g2) 3. ... ♖h3 4. ♕f4+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
2) 1. ♖d8 (1. ♔c4 ♖xb2 2. ♖d8 ♖e4+) 1. ... ♖xe7 2. ♔c4 ♖xb2 (2. ... ♔c7 3. ♖d2) 3. ♖d7+ ♖xd7 (Verteidigung durch Patt) *(Belenky 1954)*
3) 1. ♖b3 ♘d4+ 2. ♔d7 ♘xb3 3. ♔c8 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
4) 1. ... g5. Züge, die den Königsflügel schwächen, werden fast nie berücksichtigt. Eine Schwächung ist nur dann lästig, wenn der Gegner sie ausnutzen kann. Der Springer ist die einzige Figur in der Nähe. Nach 2. f3 (2. ♘f3 ♗xf3 3. gxf3 ♕f4) 2. ... ♗h5 (logisch aber auch 2. ... ♗f5 ist gut, weil die Türme nach 3. ♘xf5 exf5 4. ♖xe7 ♖xe7 5. ♕c2 ♕e8 aktiviert werden) 3. g4 gxh4 4. gxh5 ♕f4 gewinnt Schwarz Material.
   1. ... ♕f4. Die Dame in den Angriff bringen ist logisch, aber nach 2. g3 ♕h6 3. f3 oder 3. ♕c2 hat Schwarz zu wenig Angreifer. Natürlich bleibt die weiße Stellung gut.
   1. ... e5. Versucht die Türme zu aktivieren, aber nach 2. ♘d2 gelingt das nicht. Der e-Bauer steht der Dame und dem Springer im Weg. Darüber hinaus kann ♘h4 wieder sicher nach f3 zurück.
5) 1. ♕e8+ ♔h7 2. ♖xh6+ gxh6 3. ♕xf7+ ♔h8 4. ♗e5+ Verwundbarkeit ausbeuten, Übergewicht an Material.
6) 1. g4 (1. ♕a5 hxg3+ 2. fxg3 ♗xd3) 1. ... ♗g6 2. ♕a5 (Gegenangriff verhindern)
7) 1. ... ♗d4 2. g3 ♖d1+ 3. ♔g2 ♖g1+ 4. ♔h3 ♗xe5 (Batterie hinstellen, Zwischenzug und entfesseln)
8) 1. c8♖! (1. c8♕? Patt) 1. ... ♖xc4 2. ♖h8+! (2. ♖xc4?) 2. ... ♔g4 3. ♖h4+ ♔f3 4. ♖xc4 (Patt vermeiden)
9) 1. ♕f3! ♕xf3 2. ♘g5+ ♔d5 3. ♘xf3 (Verteidigung gegen Materialverlust)
10) 1. ... ♘f3+ 2. gxf3 (2. ♔h1 ♕h4) 2. ... ♕g5+ 3. ♔h1 ♖xa6 (Zwischenzug)
11) 1. ♖h7+ ♔xh7 2. ♕e7+ (2. ♕d7+) 2. ... ♔g6 3. ♕g7+ ♔xh5 4. ♕g4# (Magnet)
12) 1. ... ♖e2 (1. ... ♖e3 2. ♕e4) 2. ♕xf3 c6# (Matt in zwei – Bewacher heranholen)

54

1) 1. ♘c7+ ♖xc7 2. ♗xc7 (Abzugsangriff und Fesselung)
2) 1. ♗f8+ ♔g5 2. ♖xb5+ ♔f6 3. ♗h6 (Jagen und Fesselung: Fesseln)
3) Zeichnung
4) 1. ♗e3. Überraschend genug gewinnt nur ein Wartezug (f2, g1 und c5 genügen auch). Schwarz muss wegziehen und der König jagt den Läufer weg: 1. ... ♔c8 2. ♔c6 ♔d8 3. ♔b7.
   1. ♗b6+ ♔c8 (nach 1. ... ♔d7? kann Weiß seinen Fehler wettmachen 2. ♗f2 ♔c7 3. ♗e3 ♔d8 4. ♔c6 ♔c8 5. ♗d4)
   2. ♔c6 ♗c7 (eine bekannte Wendung in mehreren Endspielen) 3. a7 ♗b8 und Umwandlung ist Patt oder führt zu einer Stellung mit zu wenig Material, um zu gewinnen.
   1. ♗e5+ ♔c8 2. ♔b6 ♗xe5 3. a7 ♗d4+ kostet den a-Bauern.
5) 1. ♖h8+ ♔g7 2. ♗xe5+ dxe5 3. ♖h7+ ♔f6 4. ♖xf7+
6) 1. f4 ♘c4 2. ♗c3 f6 3. f5 ♗f7 4. ♗xf6 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren: Fangen durch Blockieren, Zwischenzug, wegjagen und Fesselung spielen ein Rolle.
7) 1. ♕c1+ (1. ♕b1+? ♔xb1 2. bxa3 ♔c2 3. ♔b4 ♔d3 4. ♔xa4 ♔c4 ; bxa3? Patt) 1. ... ♔a2 2. ♕a1+ (2. bxa3? Patt) 2. ... ♔xa1 3. bxa3 ♔b2 4. ♔b4 (Abwickeln)
8) 1. ... ♘g3+ 2. hxg3 ♗g2+ 3. ♔xg2 ♕xg3+ 4. ♔h1 ♕h3# (Königsangriff: Zugang)
9) 1. ♕b5 e2 2. ♖xf2 e1♕+ 3. ♖f1 ♕c3 4. fxe5 (Verteidigung gegen Freibauer)
10) 1. ♖xb8+ ♕xb8 2. ♕f5 ♔d7 3. ♕f7+ (Fesselung und Ausschalten der Verteidigung)
11) 1. ♔c2 (1. ♗c1 ♕d4+ 2. ♔c2 g1♕; 1. ♔e2 ♕f1+ 2. ♔e3 g1♕+) 1. ... g1♕ (1. ... ♕b2+ 2. ♔d1 ♕b1+ 3. ♗c1) 2. ♗c3+ (Verteidigung gegen Freibauer)
12) 1. ♗xg7+ ♔e7 2. ♗f8+ (2. … ♔xf8 3. ♕xe6) 2… ♖gxf8 3. ♖h7+ ♖f7 4. ♖xf7+ Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs: Ablenken oder der weiße Turm greift ein.

55

1) 1. ♖g5 (1. ♖b7+? ♔f8) 1. ... ♗f8 (1. ... ♗f4 2. ♖f5+ ♔g6 3. ♖xf4) 2. ♖g7+! (2. ♖xg8? ♗xh6) 2. ... ♗xg7+ (2. ... ♔f6 3. ♔xg8) 3. hxg7 (Freibauer einlösen)
2) 1. ♗a5+ (1. ♗c3? ♕xd5 2. ♗xg7 (2. ♗a5+ ♔e7 3. ♖d1) 2. ... ♖e8) 1. ... ♔e7 2. ♗c3 ♕xd5 3. ♗xg7 (Zwischenzug und Röntgenangriff)
3) 1. ♖xg7+ ♔xg7 2. ♕e7+ ♔g6 (2. ... ♔g8 3. ♖h7) 3. ♕h7+ ♔g5 4. ♕h6+ ♔g4 5. ♕h4# (Königsangriff: Zugang)
4) 1. f4 exf4 2. e5 Natürlich, Weiß nimmt dem schwarzen Springer Felder ab. 2. … a5 (sonst zieht Weiß a5) 3. ♖xf4 alle weiße Figuren sind aktiver als die van Schwarz. Lehrreich ist noch, dass nach 1. … f6 2. fxe5 fxe5 3. ♖h5 ♔f6 Weiß nicht direkt muss beißen mit 4. ♖h6+ und 5. ♖xb6. Nach 5. … ♘d6 kann Schwarz auf b8 Türme tauschen und Gegenspiel bekommen. Richtig ist 4. ♔e3 und 5. ♖f1+.
   1. ♖dh1. Der Partiezug. Turmverdopplung hat hier keinen Sinn. Eindringen gelingt nicht und h7 noch ein Mal angreifen,

kann gerade: 1. ... f6 2. ♖g1 a5 3. ♗d3 ♘d6 4. ♖gh1 ♗e8 5. b3 ♗g6 6. ♘e2 ♘b7 7. ♘g3 ♘d6 8. ♔e3 ♘f7
1. ♖h5 f6. In Stufe 5 macht heimlich angreifen keinen Sinn mehr. Züge, die der Gegner sowieso machen möchte, brauchst du nicht herauszulocken.

5) 1. ♕d8+ b6 2. ♕d1 bxc5 (2. ... ♖xc5 3. b4#; 2. ... ♘xa3 3. ♕d2#) 3. ♕d8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs. Irgendwie überraschend.
6) 1. ♔d3 (1. ♔d5 ♔g6 2. ♔e6 ♔h5 3. ♔f6 ♔h4 4. ♔f5 ♔xh3 5. ♔xg5 ♔g3 6. ♔h5 ♔xf3 7. ♔h4 ♔g2 8. ♔g4 f3) (Verteidigen)
7) 1. ... dxc4 2. ♖c3 (2. ♗a4 ♖xa2 3. ♗d7 ♖d8) 2. ... ♖d8 3. ♗e3 cxb3 (entfesseln)
8) 1. ... c4 2. ♘c7+ (2. ♘d4 ♘d3+) 2. ... ♔d8 3. ♕e3 (3. b3 cxb3 4. ♘xa8 b2 5. ♖d1 ♕xa2) 3. ... ♔xc7 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
9) 1. ♖de1 (1. ♖e5? f6) 1. ... ♕d7 2. f6 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
10) 1. ... ♔e8 (1. ... ♘f6 2. ♖xc7+ ♔xd8 3. ♖xg7) 2. ♖xc7 h6 (Verteidigen)
11) 1. ... ♗e2 2. ♗d4 ♗xd1 3. ♖xd1 e5 (Fangen und Fesselung)
12) 1. ♘d6 ♗xd6 (1. ... ♘xf4 2. ♕xf7+ ♔h8 3. ♘xe8) 2. ♕xd5 ♖xe1+ 3. ♖xe1 ♖d8 4. ♕xd6 (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen) (Movsesian-Van Foreest, Teplice 2016)

56

1) 1. ♕a8+ ♔h7 2. ♕e4+ ♖g6 3. ♖xd7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage Figuren.
2) 1. ♔xe5! (1. ♕xe5? ♘c6+) 1. ... ♘f7+ 2. ♔f6 ♘xh8 3. e5! (Remis durch ungenügend Material)
3) 1. ♘d6 (1. ♘g5? ♔g8 2. ♕b3+ ♕d5) 1. ... h6 (1. ... ♖xd6 2. ♕b8+; 1. ... ♕xd6 2. ♕e8+) 2. ♘f7+ (Ausschalten der Verteidigung durch Unterbrechen)
4) 1. b4 axb3 2. axb3 (Diese Züge stehen seit dem zweiten Auflage unter dem Diagramm): 1. … ♖hc8 3. ♔g2 ♖6c7 (Verteidigung gegen Fesselung). 1. ♖c3 ist der beste Zug, aber Schwarz hat einfach eine Figur mehr.
5) 1. ♖h8+ ♔xh8 2. b8♕+ ♔h7 3. ♕g8+ ♔xg8 (3. ... ♔h6 4. ♕h8+ ♔g5 5. ♕h4#) 4. ♕c8+ ♔h7 5. ♕xh3+ (Remis durch Dauerschach)
6) 1. ♕d5 ♕c8 (1. ... ♕d6 2. ♖e1 ♔f7 3. ♕c4) 2. ♖e1 ♔f7 3. ♕c4 (3. ♖e2 ♗d6 4. ♕f5) (Fesselung: Angriff auf eine gefesselte Figur)
7) 1. ♘h5. Weiß hat mehr Figuren auf dem Königsflügel und kann mit f4-f5 auch den f-Turm in den Angriff einbeziehen; auch ♖d1-d3 ist eine Option. Nach 1. … ♘d7 (1. … ♗xe5 2. ♕xe5 verliert sofort) 2. f4 baut Weiß einen Angriff auf.
1. ♘g4. Schwarz kann 1. … ♗xd4 ziehen (oder auch 1. ... ♕xc4 2. ♘xf6+ gxf6 3. ♕g4+ ♔f8) und nach 2. ♘xh6+ ♔f8 – ist nichts los)
1. c5. Gespielt in einer U14 Partie. Nach 1. ... ♗xe5 2. dxe5 ♘d7 3. ♕e3 b6 verpasste Weiß 4. ♖d4 (mit Tempo verdoppeln und fesseln). Schwarz muss im zweiten Zug den Springer nach d5 ziehen.
8) 1. ♖d8+ ♘c8 2. ♕xe5+ ♔a7 3. ♘xc8+ ♔a8 4. ♘b6+ ♔a7 5. ♕b8# Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
9) 1. f7+ ♖xf7 2. ♕d8+ ♔h7 3. ♗xd5 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.
10) 1. ♗xc5 ♗xc5 2. ♖xc5 bxc5 3. ♗b7 (Ablenken und Doppelangriff: Läufer)
11) 1. ♗g8 ♖xg8 2. fxg5+ fxg5 3. ♕xf1 (Ablenken und Abzugsangriff)
12) 1. ♗g7+ ♔g8 2. ♖f8+ ♖xf8 3. ♕h8+ ♔f7 Verwundbarkeit ausbeuten, schlechte Lage des Königs.

57

1) 1. ♔a6 e6 (1. ... e5 2. ♕d7#; 1. ... ♔xc6 2. ♕e6#) 2. ♕c5# *(Schneider 2016)*
2) 1. ♔e6 ♔d3 (1. ... ♔f3 2. ♕g3#) 2. ♕c3# *(Holm)*
3) 1. ♕f4 a4 (1. ... ♔b6 2. ♕b8#) 2. ♕b4# *(Kacheev 1976)*
4) 1. ♕e6 b5 (1. ... b6 2. ♕c8#; 1. ... ♔b6 2. ♔d7#) 2. ♔c7# *(Herbert 2016)*
5) 1. ♕e7 ♔a2 (1. ... a2 2. ♕e1#; 1. ... axb2 2. ♕a3#) 2. ♕xa3# (Sjelotnotsko)
6) 1. ♕d8 ♔g4 (1. ... g4 2. ♕h4#; 1. ... ♔h6 2. ♕h8#) 2. ♕d1# *(Redlin 2016)*
7) 1. a4 ♔c5 (1. ... c5 2. ♕a3+; 1. ... ♔xa4 2. ♕c4#) 2. ♕d4# *(Nikitin 1995)*
8) 1. ♕b5 ♔xe6 (1. ... c5 2. ♕d7#; 1. ... c6 2. ♕e5#) 2. ♕c6# (Tylor)
9) 1. ♕a3 d4 (1. ... ♔d4 2. ♕b4#; 1. ... f3 2. ♕e3#) 2. ♕a8# *(Marzwalaschwili)*
10) 1. ♕b5 ♔d6 (1. ... d5 2. ♕c6#; 1. ... d6 2. ♕f5#; 1. ... f6 2. ♕d5#; 1. ... f5 2. ♕e5#) 2. ♕b6# *(Commandeur 1947)*
11) 1. ♕d7 ♔a6 (1. ... a6 2. b4#; 1. ... b5 2. ♕xa7#) 2. ♕a4# *(Ernst 1996)*
12) 1. ♔e7 f2 (1. ... h5 2. ♕f6#; 1. ... ♔h5 2. ♕g4#; 1. ... ♔f4 2. ♕e5#) 2. ♕g4# *(Kuligin 1989)*

58

1) 1. ♕g2 ♔f4 (1. ... ♔d3 2. ♖xf3#) 2. ♖xf3# *(Szentgyorghi 1927)*
2) 1. ♔f4 h6 (1. ... hxg6 2. ♕h8#; 1. ... ♔h4 2. ♖h6#) 2. ♖g4# *(Kirichenko 2000)*
3) 1. ♔a5 ♔a2 (1. ... b6+ 2. ♔xb6#; 1. ... (c4 2. ♔b6#) 2. ♔b6#) (Loyd, 1890)
4) 1. ♔e5 c6 (1. ... ♔e7 2. ♕h7# ; c5 Qb7#; 1. ... c5 2. ♕b7#) 2. ♕h7# *(Galitzky 1903)*
5) 1. ♖b2 c3 (1. ... ♔c3 2. ♕xe5#; 1. ... ♔e4 2. ♕g4#) 2. ♖b4# *(Di Vinzenci 1996)*
6) 1. ♕f2 e5 (1. ... h3 2. ♖g1#; 1. ... ♔h3 2. ♕f3#) 2. h3# *(Bogdanov 1973)*
7) 1. ♔d3 ♔e5 (1. ... h5 2. ♕d4#) 2. ♕d4#
8) 1. ♖a3 d4 (1. ... c4 2. ♕d1#; 1. ... ♔c4 2. ♕f1#) 2. c4# *(Kirilov 1985)*
9) 1. ♔c5 e3 (1. ... c2 2. ♕a3#; 1. ... ♔e3 2. ♔c4#) 2. ♕h7# *(Gold 1902)*

10) 1. ♕a1 b4 (1. ... e5 2. ♕a2#; 1. ... ♔e5 2. ♖c5#) 2. ♕a5# *(Fadayev 1982)*
11) 1. d4 d6 (1. ... d5 2. ♕a6#; 1. ... ♔f6 2. d5#) 2. d5# *(Keidanski 1902)*
12) 1. ♕h5 d6 (1. ... d5 2. ♖c6#; 1. ... f6 2. ♕d5#; 1. ... f5 2. ♕g6#) 2. ♕f5# *(Groenroos 1980)*

59

1) 1. ♘b5 cxb5 2. ♖a6# *(Schachnasarjan 1992)*
2) 1. ♗e4 dxe4 2. ♖d8# *(Anónimo)*
3) 1. ♗d3 g5 (1. ... ♔h7 2. ♖h5#) 2. ♘g8# *(Olejnik 1989)*
4) 1. ♘xc2 dxc2 (1. ... d2 2. ♘e3#) 2. ♖d8# *(Reitman 1994)*
5) 1. ♖d4 f6 (1. ... f4 2. ♖d5#) 2. ♖d5+ *(Popow 2006)*
6) 1. ♖a5 g3 (1. ... g5 2. ♗e8#; 1. ... ♔g5 2. ♗c6#) 2. ♗e2# *(Kowbassa 1987)*
7) 1. ♗e6 h4 (1. ... ♔h4 2. ♘f3#) 2. ♖f5# *(Milošeski 2004)*
8) 1. ♖d4 ♔xe5 2. ♗g7# *(Onada 1995)*
9) 1. ♗e6 ♔a3 (1. ... b2 2. ♔b4#) 2. ♖a1# *(Peretjaka 1990)*
10) 1. ♗e2 f1♕ (1. ... g6 2. ♘f7#; 1. ... g5 2. ♖f6#) 2. ♖h5# *(Saks 1996)*
11) 1. ♗c8 h1♕ (1. ... g2 2. ♖g7#) 2. ♖d2# *(Kowbassa 1994)*
12) 1. ♖a7 ♔b5 (1. ... b6 2. ♗d7#) 2. ♗d7# *(Smoljanovic 2002)*

60

1) 1. ♗f5 ♔xf7 2. ♗d7# *(Davey 1947)*
2) 1. ♗g2 ♔d5 2. ♔f4#
3) 1. ♖e5 ♔f4 (1. ... ♔h4 2. ♗f2#) 2. ♗h2# *(Stolbow 1995)*
4) 1. ♔d3 ♔b5 2. ♔c3# *(Efimow 1983)*
5) 1. ♖d5 ♔a3 (1. ... ♔c3 2. ♗e1#) 2. ♗c5# *(Rodionow 1992)*
6) 1. e3 ♔f3 2. ♖d2# *(Galma 1999)*
7) 1. ♘d2 c1♕ (1. ... c1♘ 2. ♖b1#; 1. ... a4 2. ♖a2#) 2. ♘b3# *(Andrejew 1997)*
8) 1. ♔e2 ♔g2 2. ♘f2# *(Speckmann 1972)*
9) 1. ♔b2 ♔b4 2. ♖c4# *(Bantipow 1994)*
10) 1. ♔b6 b3 (1. ... c4 2. ♖xb4#) 2. ♖a1# *(Tschernjawski 1995)*
11) 1. ♖d2 ♔f1 (1. ... h2 2. ♖d1#) 2. ♖d1# *(Schönberger 1925)*
12) 1. ♖b4 g3 2. ♔f5# *(Dzekcer 1969)*

61

1) 1. g4 h3 (1. ... hxg4 2. ♖xg4#; 1. ... hxg3 2. ♖xg3#; 1. ... ♔g5 2. ♕f6#) 2. gxh5# *(Koschakin 1999)*
2) 1. ♖h6 ♔b5 (1. ... ♔d5 2. ♕e6#; 1. ... f4 2. ♕d3#) 2. ♕a6# *(Scheltonoschko 1985)*
3) 1. ♖c7 ♔e6 (1. ... e4 2. ♕c4#; 1. ... exd4 2. ♕f5#) 2. d5# *(Sorokin 1969)*
4) 1. ♕c5 ♔f6 (1. ... d6 2. ♕f5#; 1. ... d5 2. ♕e7#) 2. ♕e7# *(Dittkowski 1926)*
5) 1. ♕d3 ♔a6 (1. ... a3 2. ♕xa3#; 1. ... b4 2. ♖d5#) 2. ♖xa4# *(Bolotbekow 1990)*
6) 1. ♕b3 ♔g3 (1. ... g3 2. ♕e6#) 2. ♔e4# *(Djatschuk 1999)*
7) 1. ♖a8 b6 (1. ... ♔a4 2. ♕b4#; 1. ... a4 2. ♕b4+) 2. ♕d7# *(Andrejew 2004)*
8) 1. ♕a6 ♔xc2 (1. ... b3 2. ♕d3#) 2. ♕a2# *(Aliowsadsade 1993)*
9) 1. ♕d5 ♔a3 (1. ... ♔c3 2. ♖xb3#; 1. ... a4 2. ♕c5#) 2. ♕xb3# *(Andrejew 1997)*
10) 1. ♖e8 ♔d4 (1. ... ♔c2 2. ♖c8#; 1. ... d4 2. ♖c8#) 2. ♕b4# *(Szentgyörgyi 1933)*
11) 1. ♖h4 ♔d5 (1. ... d5 2. ♕c2#; 1. ... c5 2. d5#) 2. ♕a2# *(Birnow 1951)*
12) 1. ♕b8 e4 (1. ... ♔e4 2. ♕b1#; 1. ... ♔f6 2. ♕f8#) 2. ♕f4# *(Dorochow 1988)*

62

1) 1. ♘a4 a2 (1. ... ♔b4 2. ♖b6#) 2. ♖b6# *(Larsson 1927)*
2) 1. ♘xa2 bxa2 (1. ... b2 2. ♘c3#) 2. ♖b5# *(Reitman 2000)*
3) 1. ♘c1 bxc1♕ (1. ... b1♕ 2. ♖c2#) 2. ♖c2# *(Juschakow 1985)*
4) Zeichnung
5) Zeichnung
6) 1. ♖c1 ♔a3 (1. ... a3 2. ♘c5#) 2. ♖c3# *(Kaschtschejew 1979)*
7) 1. ♗b1 ♔f5 (1. ... e3 2. ♘e6#) 2. ♖f3# *(Lichtenfeld 1933)*
8) 1. ♗f7 a3 (1. ... ♔a3 2. ♘c2#) 2. ♖c4# *(Kaschtschejew 1971)*
9) 1. ♗xe6 ♔e2 (1. ... g3 2. ♗g4#; 1. ... ♔g3 2. ♖d3#) 2. ♗xg4# *(Kolpakow 1991)*
10) 1. ♘h5 ♔xh5 (1. ... h3 2. ♖f4#) 2. ♖f5# *(Hoffmann 1967)*
11) 1. ♖f5 ♔xh3 (1. ... e4 2. ♖f4#; 1. ... ♔g4 2. ♖f4#) 2. ♖xh5# *(Parshin 1993)*
12) 1. ♗b5 e4 (1. ... c5 2. ♘c7#; 1. ... c6 2. ♗c4#) 2. ♖g5# *(Lincoln 1996)*

63

1) 1. ♗h7 f5 (1. ... f6 2. ♕d5#) 2. ♗g8# *(Gies 1926)*
2) 1. ♕g2+ ♔f4 (1. ... ♔d3 2. ♕c2#) 2. ♕g4# *(Schönberger 1925)*

3) 1. ♗b3 e4 (1. ... ♔d4 2. ♕d5#; 1. ... ♔d2 2. ♕d1#) 2. ♕d1# *(Popov 2009)*
4) 1. ♕a8 ♔c3 (1. ... ♔c1 2. ♕a1#) 2. ♕h8# *(Osipov 1985)*
5) 1. ♔d5 ♔a4 (1. ... b5 2. ♕a3#; 1. ... a4 2. ♗d2#) 2. ♕c4# *(Andreev 1996)*
6) 1. ♗f2 ♔e5 (1. ... e3 2. ♗g3#) 2. ♕g5# *(Andreev 2002)*
7) 1. ♕g5 c5 (1. ... e3 2. ♕xe3#; 1. ... ♔c3 2. ♕d2#) 2. ♕f6# *(Zimmer 2007)*
8) 1. ♗e8 a3 (1. ... ♔a2 2. ♗f7#; 1. ... ♔b4 2. ♕c3#) 2. ♕b1# *(Bogdanov 1974)*
9) 1. ♔f5 ♔f3 (1. ... ♔f1 2. ♕f2#) 2. ♕f2# *(Kovacs 2010)*
10) 1. ♔a3 d1♕ (1. ... ♔d1 2. ♕xd2#; 1. ... d1♘ 2. ♗d2#) 2. ♗h4# *(Shinkman 1905)*
11) 1. ♗c2 b3 (1. ... e1♕ 2. ♕d3#; 1. ... e1♘ 2. ♕f2#) 2. ♕c3# *(Brixi 1930)*
12) 1. ♕h8 b3 (1. ... f3 2. ♕e5#; 1. ... ♔f3 2. ♕h3#) 2. ♕c3# *(Lund 1939)*

64

1) 1. ♕c6 ♔b4 (1. ... ♔a6 2. ♕a8#; 1. ... b4 2. ♕a4#) 2. ♕c3# *(Andrejew 1996)*
2) 1. ♕b8 ♔h4 (1. ... g3 2. ♕h8#) 2. ♕h2# *(Antipow 1995)*
3) 1. ♕c5 b6 (1. ... ♔a6 2. ♕a7#; 1. ... ♔a4 2. ♕b4#) 2. ♕a3# *(Kitschigin 1987)*
4) 1. ♕a2 ♔g3 (1. ... g3 2. ♕e6#; 1. ... f3 2. ♕h2#) 2. ♕g2# *(Andrejew 1997)*
5) 1. ♕d7 ♔b6 (1. ... a6 2. ♘c4#; 1. ... c6 2. ♕xa7#) 2. ♕b5# *(Junker 1925)*
6) 1. ♕c4 ♔a4 (1. ... d2 2. ♘c2#; 1. ... a4 2. ♕c3#) 2. ♘c2# *(Andrejew 1997)*
7) 1. ♕a4 ♔c2 (1. ... ♔a1 2. ♘c3#; 1. ... bxa2 2. ♕d1#) 2. ♕e4# *(Biedermann, 1876)*
8) 1. ♕d5 ♔a4 (1. ... c4 2. ♕b5#) 2. ♕c4# *(Antipow 1995)*
9) 1. ♕e6 f4 (1. ... ♔h5 2. ♕h6#; 1. ... h5 2. ♕f6#) 2. ♕g4# *(Bogdanow 1988)*
10) 1. ♔g8 f6 (1. ... f5 2. ♕e8#; 1. ... h5 2. ♕g5#) 2. ♘f8# *(Hobat 1935)*
11) 1. ♕g8 ♔e3 (1. ... e3 2. ♕d5#; 1. ... a3 2. ♕b3#) 2. ♕g3# *(Busch 1967)*
12) 1. ♕e2 c2 (1. ... ♔d5 2. ♕e5#; 1. ... d6 2. ♕c4#; 1. ... d5 2. ♕e3#) 2. ♕c4# *(Grebeshkow 1988)*