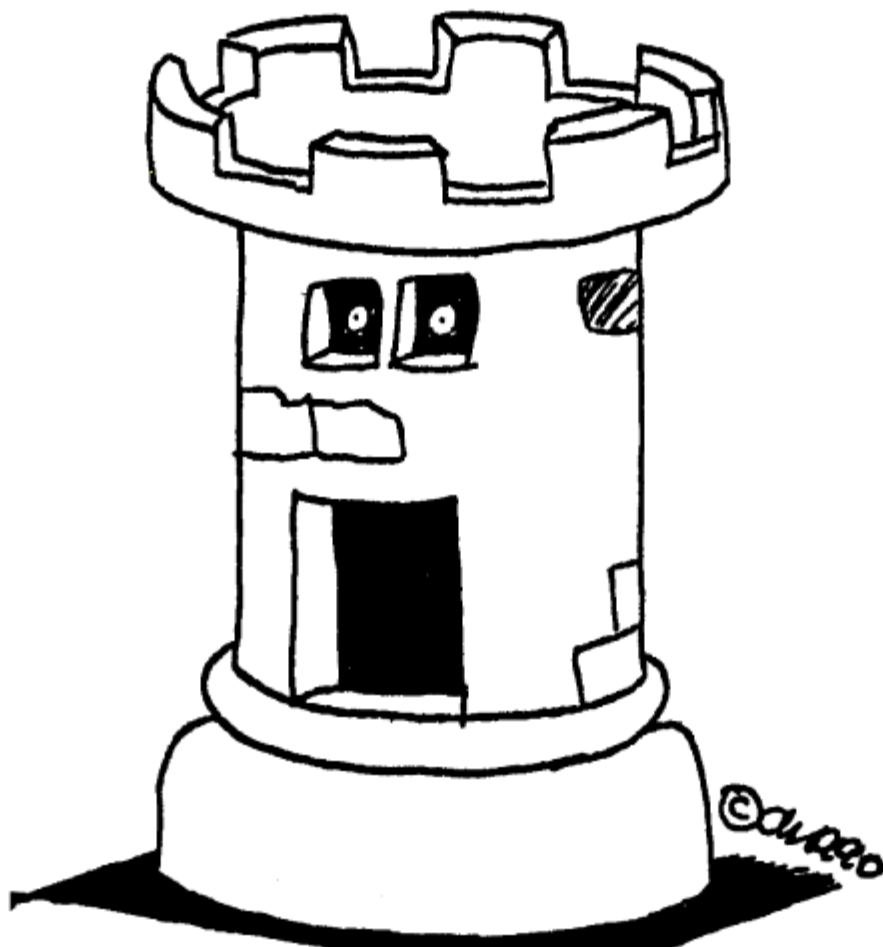


# BRACKELER SCHACHLEHRGANG

Christian Goldschmidt, Azizollah Sohrabi

## 4. Teil: Turmdiplom

Dieses Übungsheft gehört:



Empfohlen von der

STIFTUNG  
DEUTSCHES  
SCHULSCHACH

# ÜBUNGSPLAN



## Übungen

## Datum Prüfer

Schlüsselfelder

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

kritische Felder

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Doppelangriff

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Abzugsangriff

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

falscher Läufer

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

K,D gegen K,B

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Überlastung

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Matt mit 2 Läufern

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ablenkung

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Hineinziehung

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

K,S gegen K,B

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Offene Spiele

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Gambit und Tempo

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Taktik 90 x Matt**

\_\_\_\_\_

**Praxis**

5 Turnierpartien/Schnellturniere

Regelkunde

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Turmdiplom am \_\_\_\_\_ mit \_\_\_\_ von 100 möglichen  
Punkten bestanden.

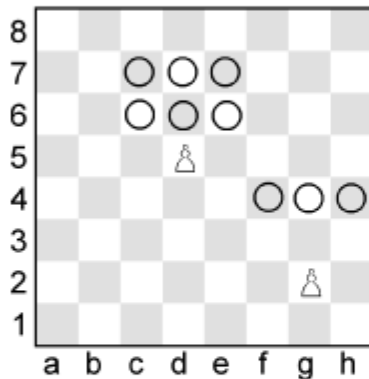
\_\_\_\_\_

© Goldschmidt/Sohrabi

Kontakt: Christian Goldschmidt, Balsterstr.77, 44309 Dortmund

Tel.: 0231- 2009265, christian.goldschmidt@t-online.de

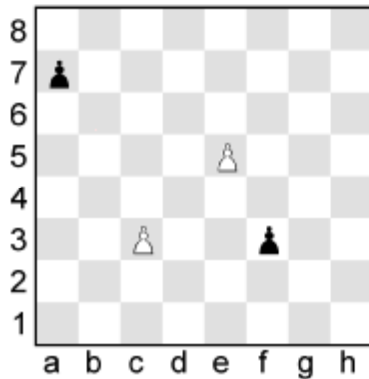
# SCHLÜSSELFELDER



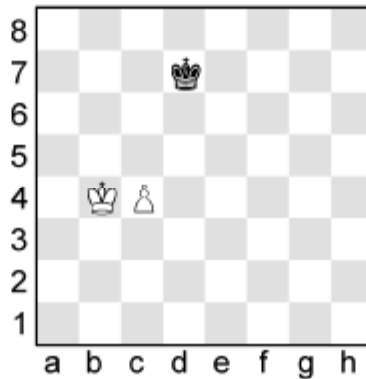
Als **Schlüsselfelder** eines Bauern bezeichnet man die drei Felder, die zwei Reihen vor dem Bauern liegen. Ein Bauer, der es über die Mittellinie geschafft hat, hat sogar sechs Schlüsselfelder (siehe Diagramm).

Wenn der Bauer zieht, verschieben sich auch die Schlüsselfelder.

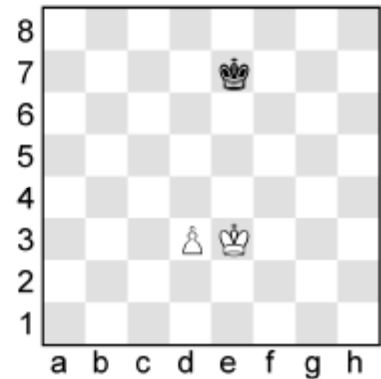
**Regel:** Wenn man seinen Bauern umwandeln will, muß der eigene König ein Schlüsselfeld besetzen. Wenn er das nicht schafft, kann der Bauer sich gegen den gegnerischen König nicht durchsetzen.



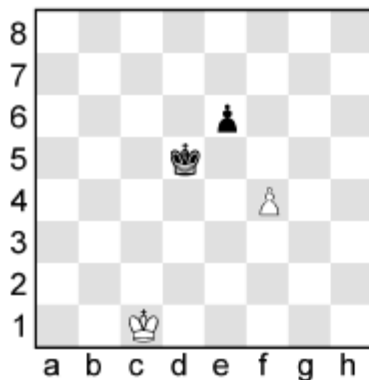
Markiere die Schlüsselfelder der Bauern.



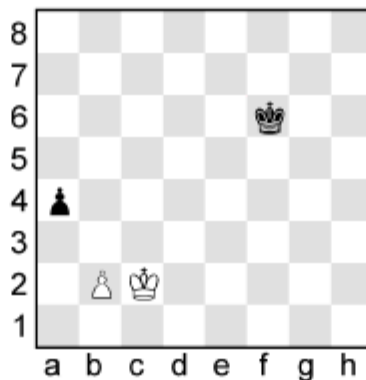
Weiß am Zug gewinnt.



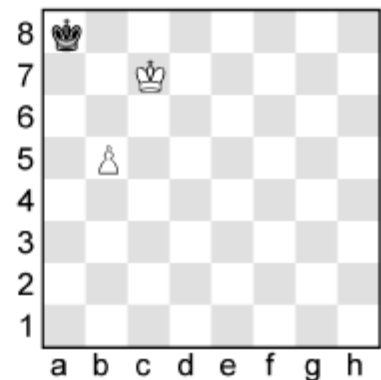
Schwarz am Zug hält Remis.



Weiß am Zug hält Remis.

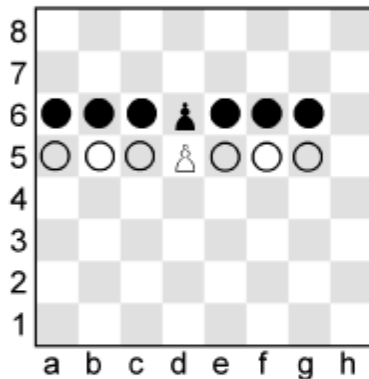


Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug gewinnt.

# KRITISCHE FELDER

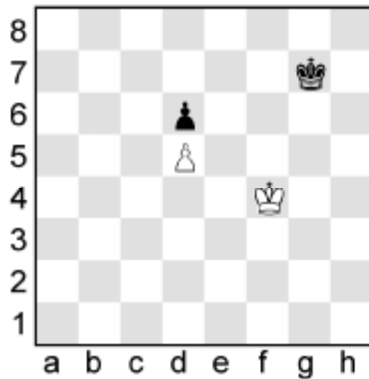


**Blockierte Bauern** sind unbeweglich und leichte Ziele für gegnerische Figuren.

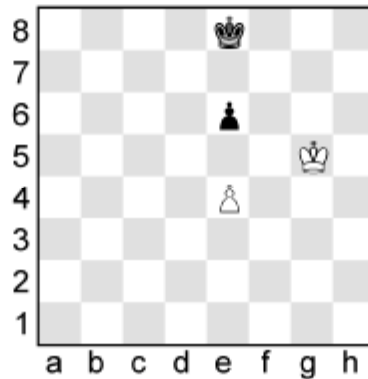
Als **kritische Felder** eines blockierten Bauern bezeichnet man die drei Felder rechts und links von ihm (siehe Diagramm).

**Regel:** Wenn der König ein kritisches Feld eines gegnerischen Bauern besetzen kann, dann wird er auch den Bauern erobern.

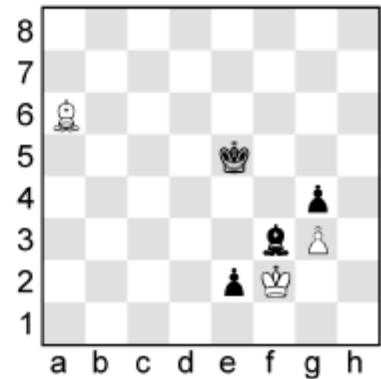
Ob er danach gewinnt, hängt davon ab, ob er auch ein Schlüsselfeld seines Bauern erobern kann.



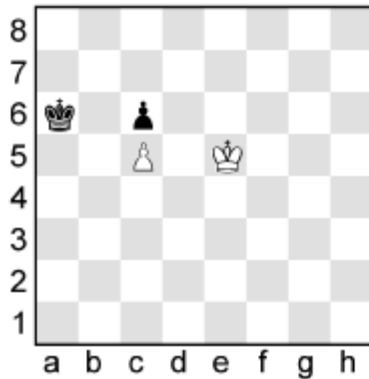
Weiß am Zug gewinnt.



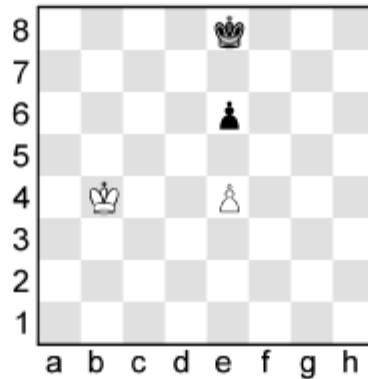
Schwarz ist am Zug.  
Was soll er machen?



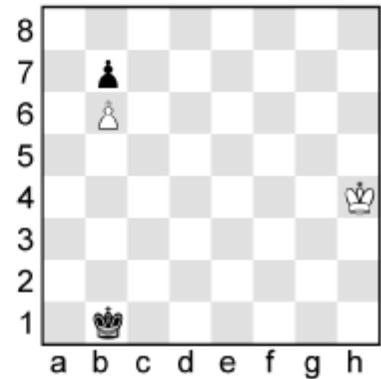
Weiß ist am Zug.  
Was soll er machen?



Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug hält Remis.

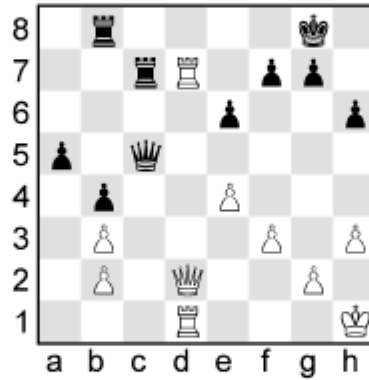
# DOPPELANGRIFF



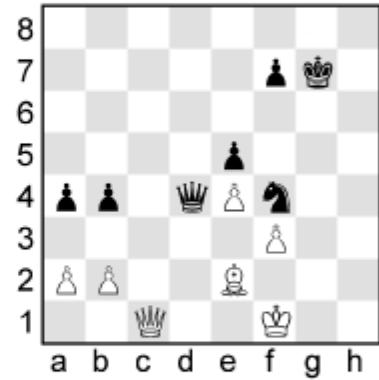
Weiß oder Schwarz erobert Material mit einem Doppelangriff.



1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

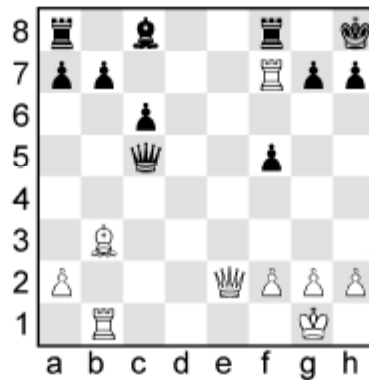


1. ... \_\_\_\_\_



1. ... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



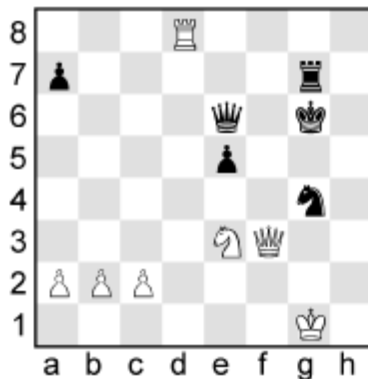
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

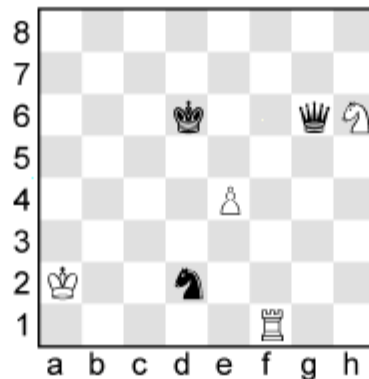
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

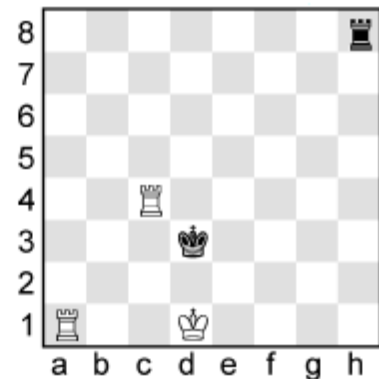
3. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



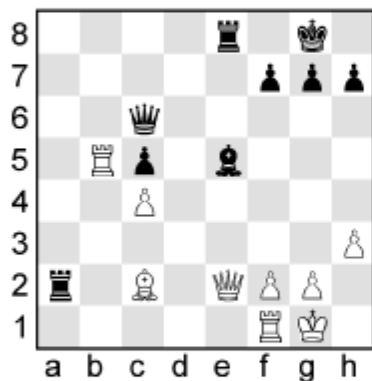
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

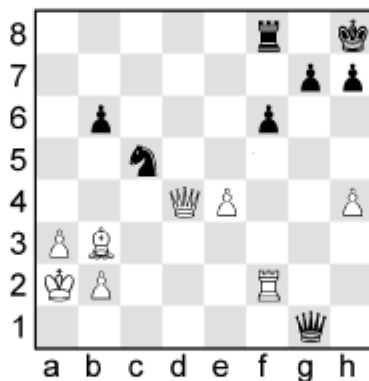
# ABZUGSANGRIFF



Weiß erobert Material mit einem Abzugsangriff.



1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

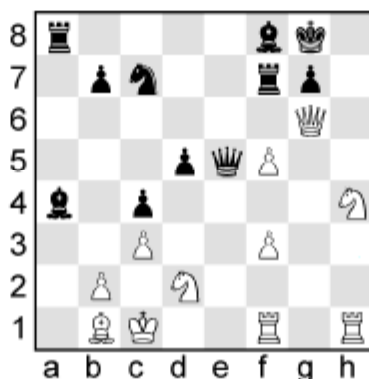


1. \_\_\_\_\_



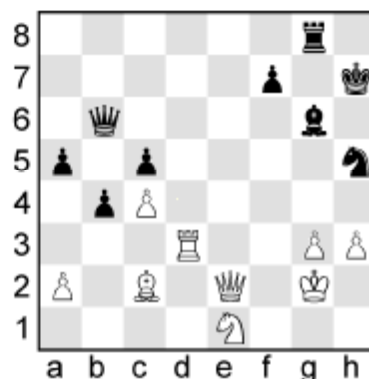
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



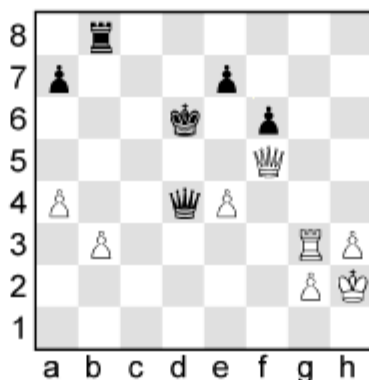
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

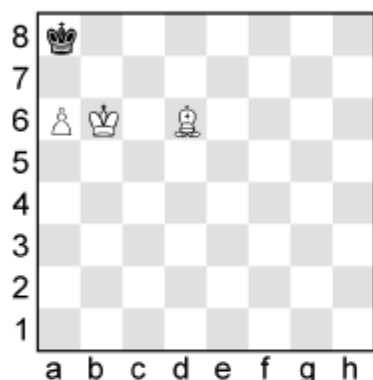
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

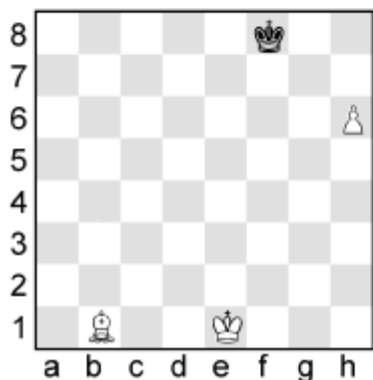
2. \_\_\_\_\_

# FALSCHER LÄUFER

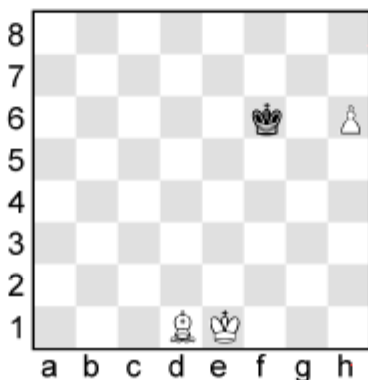


In der nebenstehenden Stellung nutzt Weiß seine materielle Überlegenheit nicht. Der Läufer kann das Umwandlungsfeld nicht kontrollieren und den schwarzen König vertreiben. Man spricht vom **"falschen Läufer"**. Dieses Endspiel ist remis. Mit dem anderen Läufer oder einem Springer hätte Weiß keine Probleme.

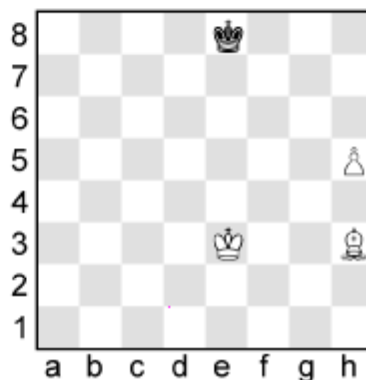
**Randbauer und falscher Läufer gewinnen nicht, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld besetzt.**



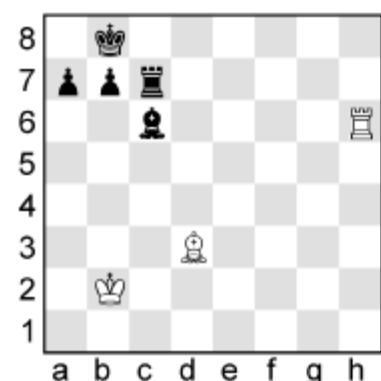
Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug gewinnt.

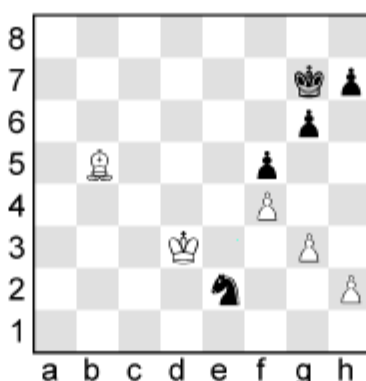


Kann Weiß gewinnen?



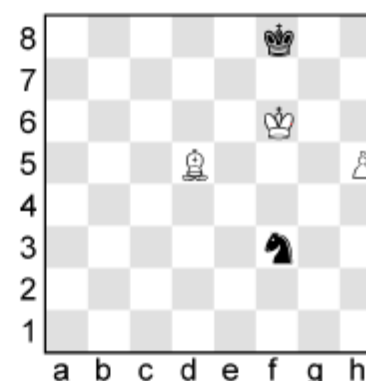
Weiß hält Remis.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



Schwarz hält Remis.

1. .... \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



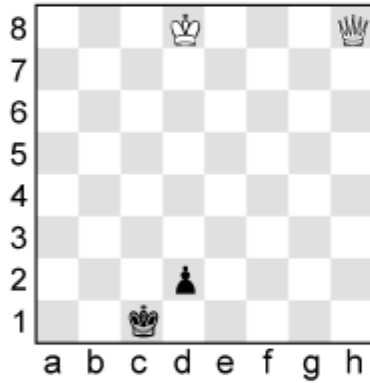
Schwarz hält Remis.

1. .... \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

# DAME GEGEN BAUER

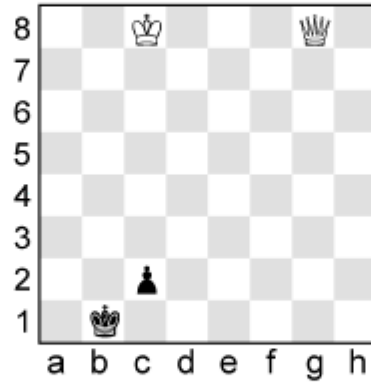


Weiß ist in den folgenden Stellungen am Zug. Kann er gewinnen?  
Kreuze die richtige Lösung an.



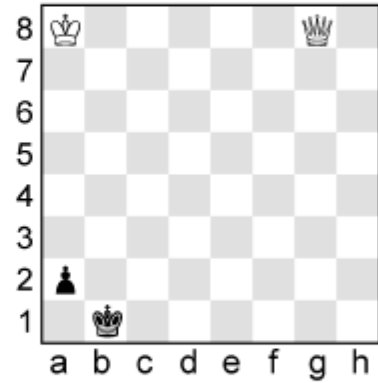
Weiß gewinnt

Remis



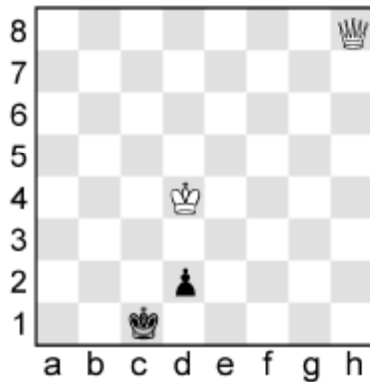
Weiß gewinnt

Remis



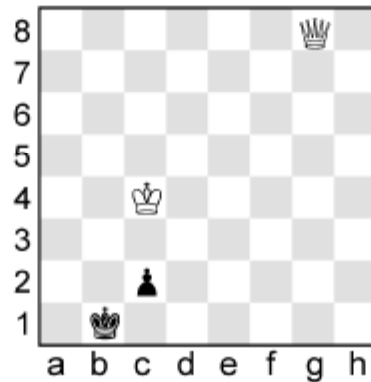
Weiß gewinnt

Remis



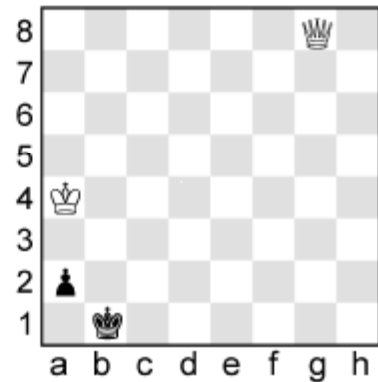
Weiß gewinnt

Remis



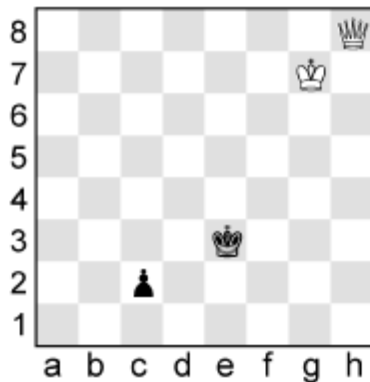
Weiß gewinnt

Remis



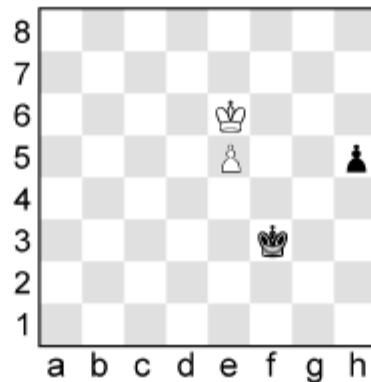
Weiß gewinnt

Remis



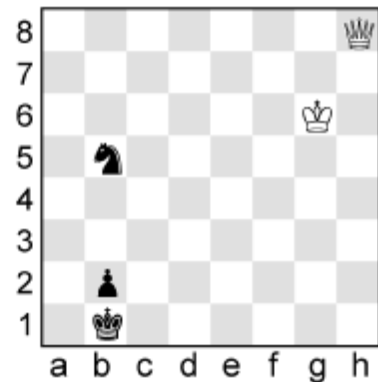
Weiß gewinnt

Remis



Weiß gewinnt

Remis



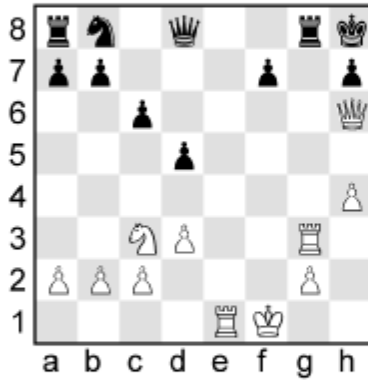
Weiß gewinnt

Remis

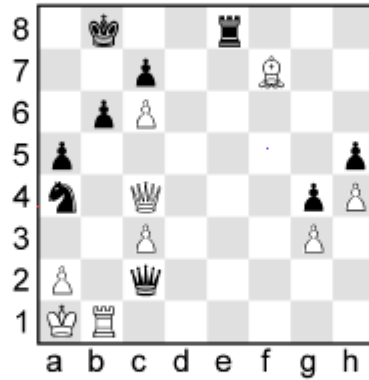
# ÜBERLASTUNG



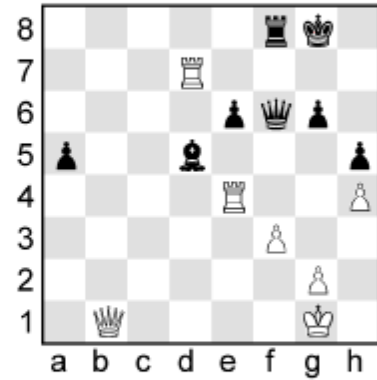
Weiß oder Schwarz erobert Material durch Überlastung gegnerischer Figuren.



1. \_\_\_\_\_



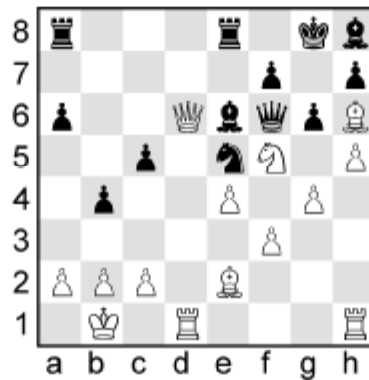
1. ... \_\_\_\_\_



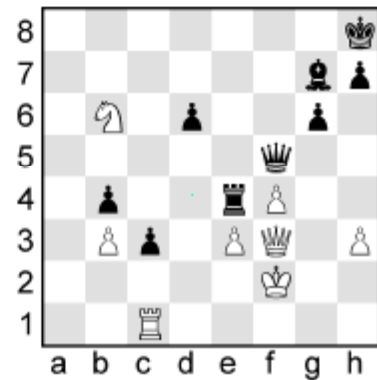
1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

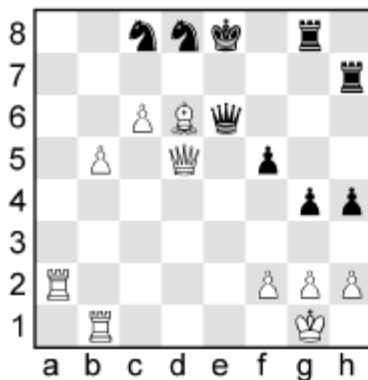


1. ... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

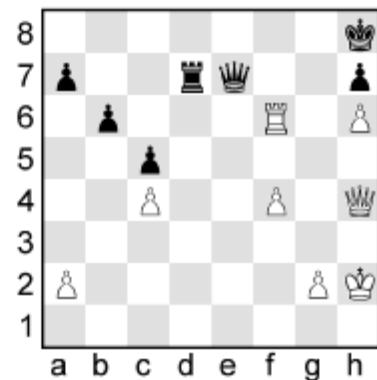
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_



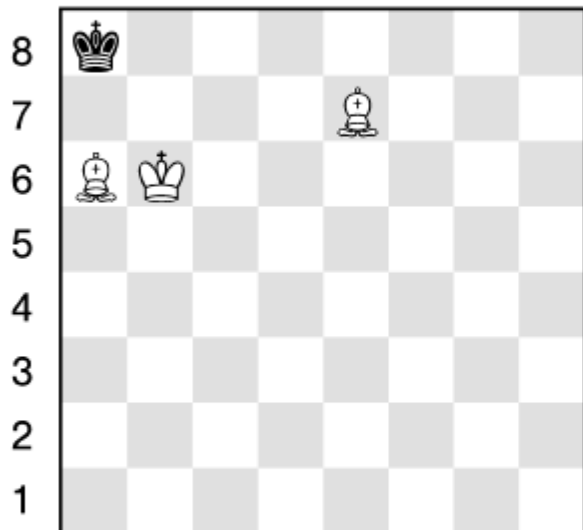
1. ... \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

# MATT MIT 2 LÄUFERN

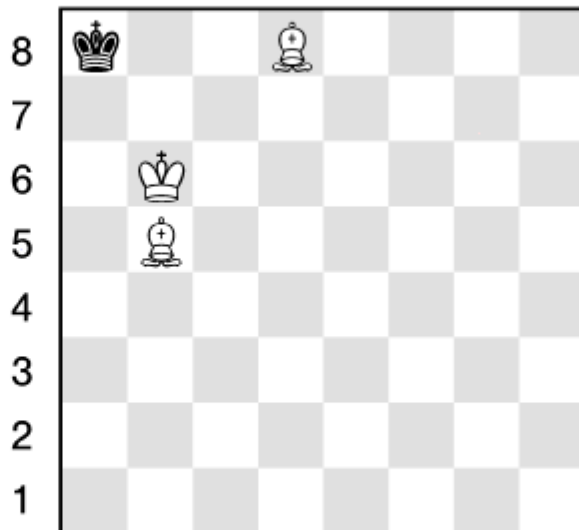


a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in zwei Zügen

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



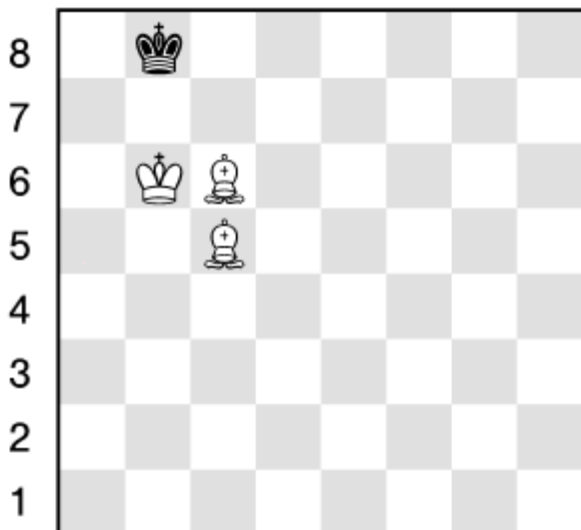
a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in drei Zügen

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



a b c d e f g h

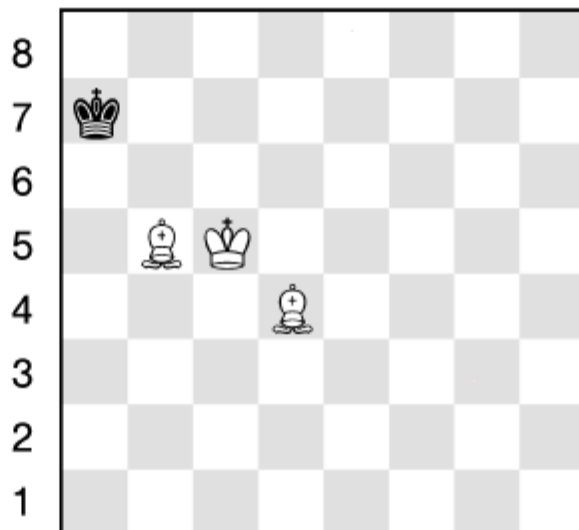
Weiß setzt Matt in vier Zügen

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_



a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in fünf Zügen

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

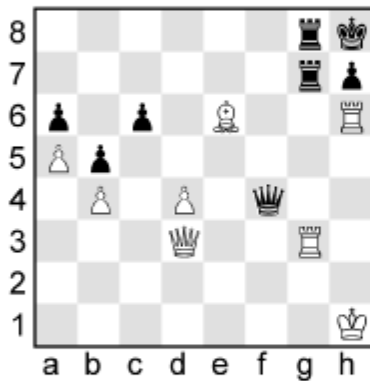
4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

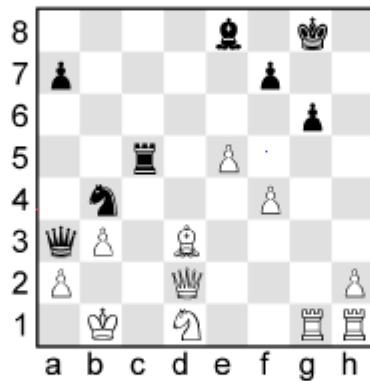
# ABLENKUNG



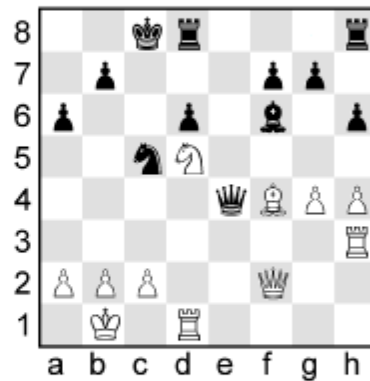
Weiß oder Schwarz erobert Material oder setzt Matt mit einer Ablenkung: Eine Figur wird von einem wichtigen Feld abgelenkt.



1. \_\_\_\_\_



1. ... \_\_\_\_\_



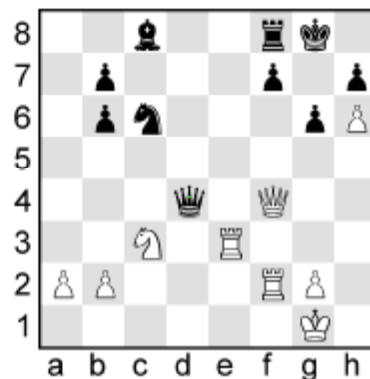
1. \_\_\_\_\_



1. ... \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

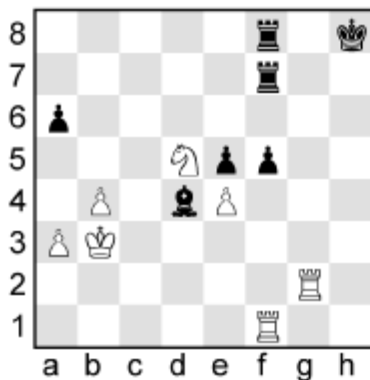


1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

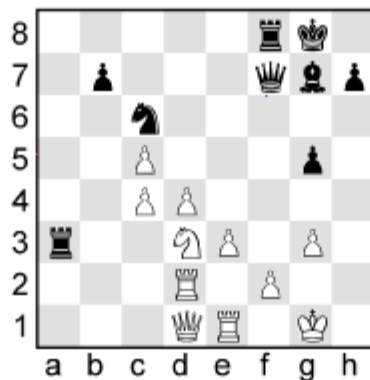
2. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. ... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



1. ... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

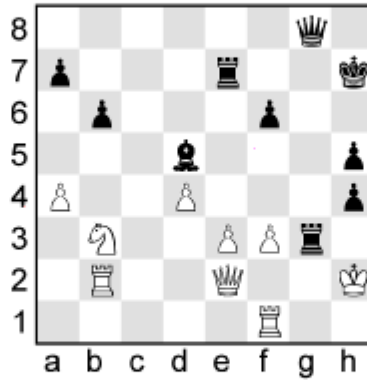
# HINEINZIEHUNG



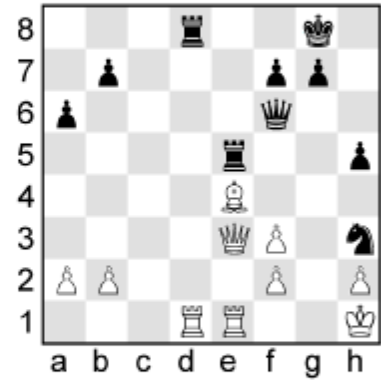
Weiß oder Schwarz erobert Material durch eine Hineinziehung: Eine Figur wird auf ein ungünstiges Feld gezogen.



1. \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



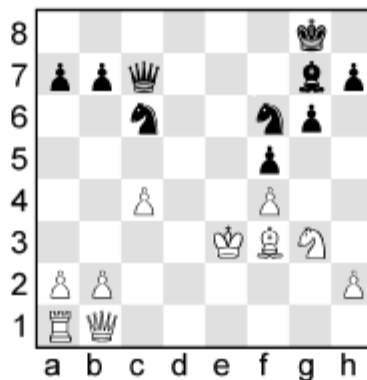
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



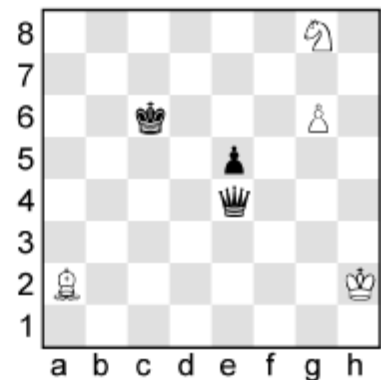
1. .... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. .... \_\_\_\_\_

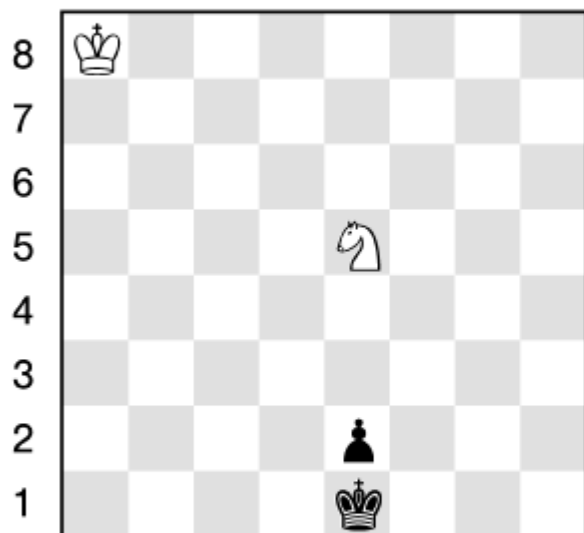
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

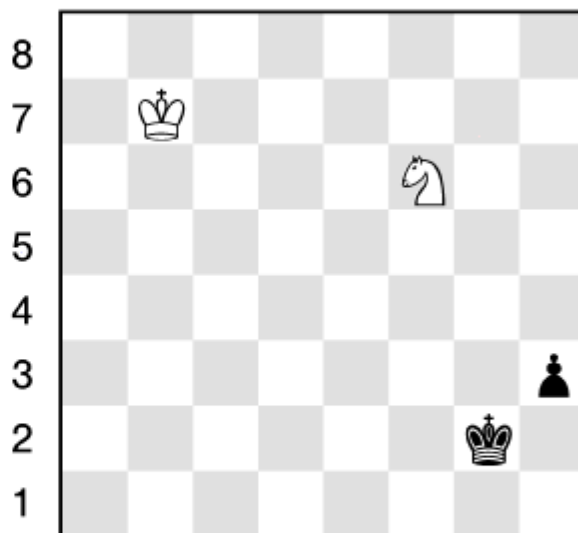
# SPRINGER GEGEN BAUER



a b c d e f g h

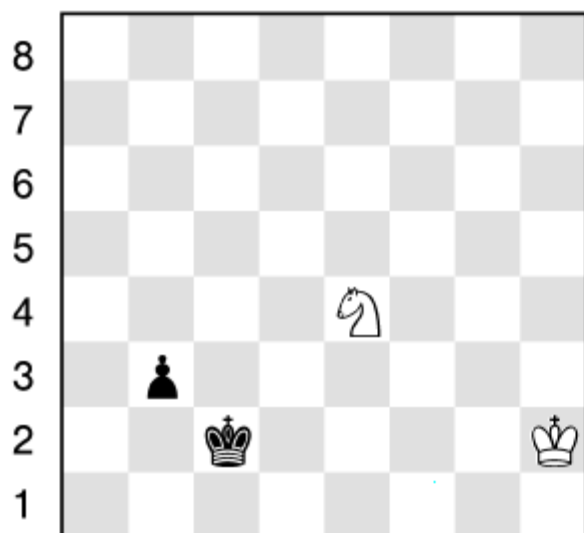
Weiß ist am Zug.  
Was würdest du ziehen?

1. \_\_\_\_\_



a b c d e f g h

Weiß ist am Zug. Kann sein  
Springer den Bauern aufhalten?  
Begründe deine Antwort.

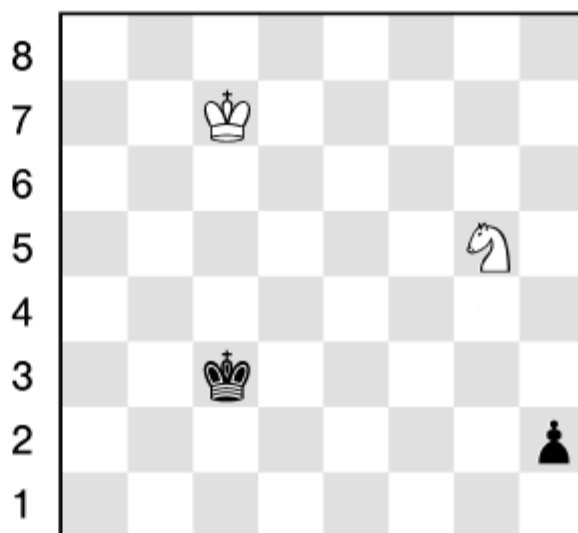


a b c d e f g h

Weiß am Zug hält Remis.  
Gib die ersten beiden Züge an.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



a b c d e f g h

Weiß am Zug hält Remis.  
Gib die ersten beiden Züge an.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

# OFFENE SPIELE



Zur Erinnerung: **"Zentrum"**, **"Entwicklung"** und **"Sicherheit"** lauten in Stichworten die drei Eröffnungsgrundregeln.

Einer der besten und beliebtesten Eröffnungszüge, um diesen Regeln von Anfang an zu folgen, ist den Königsbauern ins Zentrum zu stellen. Man besetzt damit das Zentrum und bereitet die Entwicklung des Königsläufers vor. Wenn Schwarz das ebenso macht, entsteht eine Gruppe von Eröffnungen, die man unter dem Begriff **"Offene Spiele"** zusammenfasst.

Typisch für die offenen Spiele ist die schnelle Entwicklung der Figuren und häufig ein offener Schlagabtausch.

Bestimmte Zugfolgen wurden immer wieder gespielt und haben im Laufe der Zeit Namen bekommen. Wenn ein Schachspieler von der italienischen oder spanischen Eröffnung spricht, wissen dann alle anderen welche Eröffnungszüge gemeint sind, ohne das man sie alle aufzählen muß.



## Italienisch

Nach den Zügen 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 entsteht die Italienische Eröffnung. Sie bekam diesen Namen, weil italienische Schachmeister sie im 15. und 16. Jahrhundert zuerst beschrieben haben.

Beide Spieler entwickeln schnell ihre Figuren und bereiten die kurze Rochade vor.

Weiß entwickelt den Läufer nach c4 von wo aus er den Bauern f7 aufs Korn nimmt. Dadurch entstehen oft Angriffsmöglichkeiten gegen den schwarzen König, vor allem, wenn dieser nicht schnell rochiert.



## Zweispringerspiel im Nachzug

Wenn Schwarz im 3. Zug den zweiten Springer entwickelt statt den Königsläufer, entsteht das Zweispringerspiel.

Schwarz möchte das Spiel verschärfen, weil er den Weißen provoziert sofort mit 4.Sg5 oder 4.d4 anzugreifen. Aber dann bekommt auch Schwarz Gegenchancen.



## Spanisch

Wenn Weiß den Königsläufer nicht nach c4 sondern nach b5 stellt, entsteht die spanische Eröffnung. Diese wurde zuerst von den spanischen (aha!) Meistern Juan Lucena und Ruy Lopez erwähnt und untersucht.

Der weiße Läufer bedroht den Springer auf c6 und hat damit indirekt Einfluß auf das Zentrum, nämlich auf die vom Springer bedrohten Felder e5 und d4. Dabei kann er allerdings nicht den Bauern auf e5 erobern. Z.B. 3. ... a6 4.Lxc6 dxc6 5.Sxe5? Dd4 und Schwarz bekommt den Bauern günstig zurück.

Heutzutage gehört Spanisch zu den beliebtesten Eröffnungen.



## Russisch

Schwarz kann im zweiten Zug statt Sc6 auch Sf6 ziehen. Damit beantwortet er den Angriff auf e5 mit einem Gegenangriff auf e4.

Man hüte sich allerdings davor nach 3.Sxe5 sofort Sxe4 zu antworten. Nach 4.De2 Sf6?? 5.Sc6+ hat dann schon mancher Schwarzspieler seine Dame verloren. Bevor Schwarz auf e4 zurückschlägt, muß er den weißen Springer mit d6 vertreiben.

Der Erfinder dieser Eröffnung hieß übrigens Petrow. Was war der wohl für ein Landsmann?



## Vierspringerspiel

Woher dieser Name kommt, erklärt sich wohl von selbst. Der Erfinder des Namens konnte sicher zählen.

Meistens verläuft das Spiel nach diesen Zügen in ruhigen Bahnen. Wenn Weiß allerdings 4.Lc4 spielt, kann Schwarz mit dem Scheinopfer Sxe4! (5.Sxe4 d5) aufwarten.

Deshalb spielt Weiß im 4. Zug lieber Lb5 oder d4. Übrigens kann das Vierspringerspiel auch aus der russischen Eröffnung entstehen. Manchmal gehen Eröffnungen durch Zugumstellung in andere über.

# GAMBIT UND TEMPO



## Evans Gambit

Dieses Gambit wurde nach seinem Erfinder, dem englischen Kapitän Evans benannt. Die folgende Partie des ersten Weltmeisters zeigt, wie das Evans Gambit erfolgreich sein kann, wenn der Gegner ungenau spielt:



Steinitz, W - Pilhal, Wien 1862

1.e4	e5
2.Sf3	Sc6
3.Lc4	Lc5

Bis hier folgen wir der italienischen Eröffnung, in der Weiß gern das Zentrum mit c3 und d4 erobern möchte. Das folgende, von dem englischen Kapitän Evans erfundene Gambit verfolgt das gleiche Ziel. Allerdings sollen die Züge c3 und d4 unter Tempogewinn erfolgen.

4.b4	Lxb4
5.c3	La5
6.O-O	Sf6

Dieser so normal aussehende Zug ist schon ungenau. Besser ist d6.

7.d4	exd4
------	------

Ein echter Fehler! Wieder hätte sich Schwarz mit d6 geschlossen halten sollen.

8.La3	
-------	--

Verhindert die Rochade.

8.	d6
9.e5	

Der nächste Bauer wird geopfert, um Schwarz an der Rochade zu hindern.

9.	dxe5
10.Db3	Dd7
11.Te1	Df5
12.Lb5	Sd7
13.Dd5	Lb6
14.Sxe5	Se7

Hier beendet Weiß die Partie mit einer schönen Kombination:

15. \_\_\_\_\_

16. \_\_\_\_\_

17. \_\_\_\_\_



# GAMBIT UND TEMPO



## Königsgambit

### Nimzowitsch - N.N



1.e4 e5  
2.f4

Weiß opfert einen Bauern, um das Zentrum zu erobern und um Linien zum Angriff zu öffnen.

2. exf4

Schwarz muß das Opfer nicht annehmen. Das Gegengambit d5 ist heutzutage sehr beliebt.

3.Sf3 g5  
4.Lc4 g4  
5.0-0

Nun opfert Weiß nicht nur einen Bauern, sondern einen ganzen Springer für schnelle Entwicklung.

5. gxf3  
6.Dxf3

Schwarz hat eine Figur mehr, aber zumindest im Moment nutzt ihm das nichts, weil er noch keine Figur entwickelt hat. Weiß stellt bereits gefährliche Drohungen auf und Schwarz muß sehr genau spielen.

6. Df6  
7.d3 Lg7

zu lahm. Schwarz muß sich schneller und aggressiver entwickeln, z.B. d5

8.Sc3 Sc6  
9.Lxf4 Sd4  
10.Df2 d6  
11.Sd5

Weiß hat alle Figuren am Start, Schwarz nutzt seine Mehrfigur nichts.

11. Dd8  
12.e5 c6  
13.Lg5 Dd7

Finde die Kombination, mit der Weiß das Spiel beendet:



14. \_\_\_\_\_

15. \_\_\_\_\_

16. \_\_\_\_\_

17. \_\_\_\_\_



# GAMBIT UND TEMPO



## Mittelgambit

### Perlasca - Grassi



1.e4 e5  
2.d4  
Diesen Bauern muß Schwarz nehmen.  
2. exd4  
3.c3

Auch diesen Bauern sollte Schwarz noch fressen, bevor Weiß selbst auf d4 zurückschlägt.

3. dxc3  
4.Lc4  
Tempo, Tempo!!  
4. cxb2  
5.Lxb2 Lb4+

Hier hätte Schwarz seine Entwicklung mit dem Rückopfer d5 nachholen sollen.

6.Sc3 Lxc3+  
7.Lxc3 De7  
8.Db3 Dxe4+

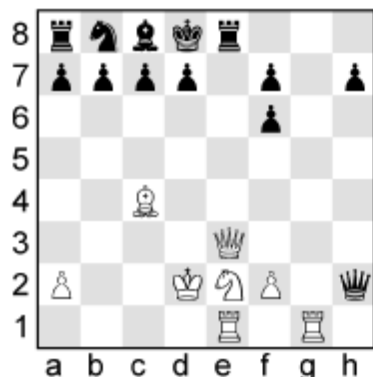
Zuviel des Guten. Die e-Linie darf Schwarz nicht auch noch öffnen.

9.Kd2 Dxd2  
10.Se2 Sf6  
11.Lxf6 gxf6  
12.De3+ Kd8  
13.Thg1 Dxh2

Tote dürfen alles essen.

14.Tae1 Te8

Schwarz hat eigentlich drei Figuren weniger, die Statisten am Damenflügel kommen nicht mehr zum Einsatz. Wie beendet Weiß die Partie?



15. \_\_\_\_\_

16. \_\_\_\_\_

17. \_\_\_\_\_

18. \_\_\_\_\_

19. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 1

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 2

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 3

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 4

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 5

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 6

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 7

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 8

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 9

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 10

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 11

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 12

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 13

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 14

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 15

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 16

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 17

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 18

1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 19

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 20

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 21

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 22

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 23

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 24

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 25

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 26

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

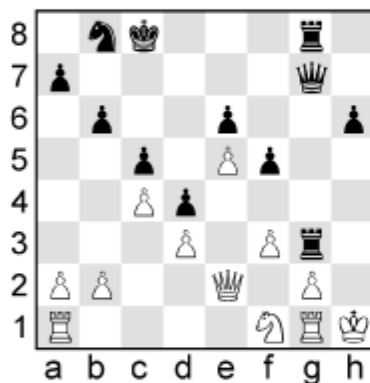
Aufgabe 27

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT

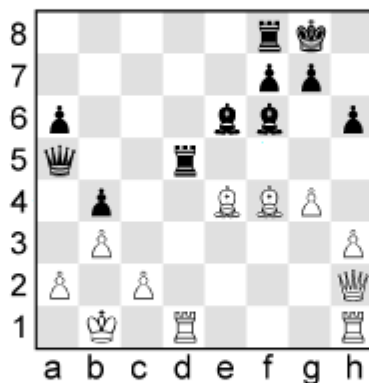


Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



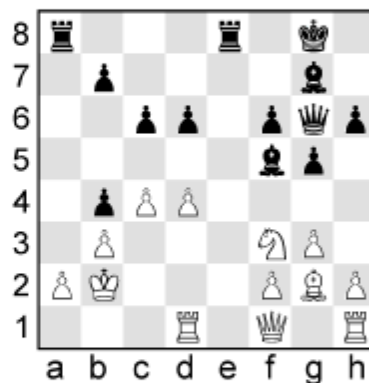
Aufgabe 28

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 29

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



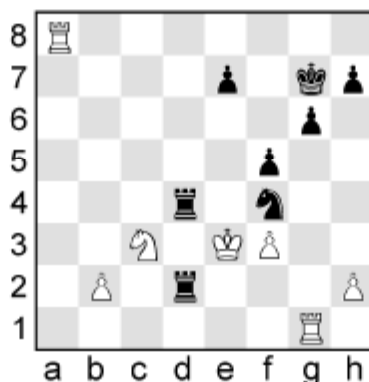
Aufgabe 30

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 31

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 32

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 33

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



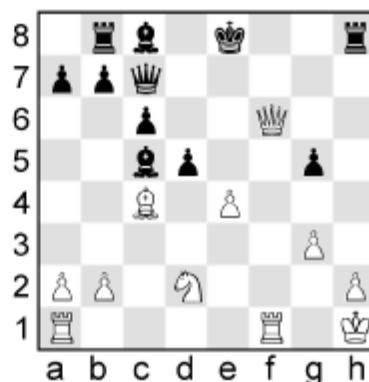
Aufgabe 34

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 35

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 36

- 1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 46

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 47

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 48

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 49

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 50

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 51

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 52

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 53

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 54

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 55

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 56

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 57

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 58

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 59

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 60

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 61

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 62

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 63

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



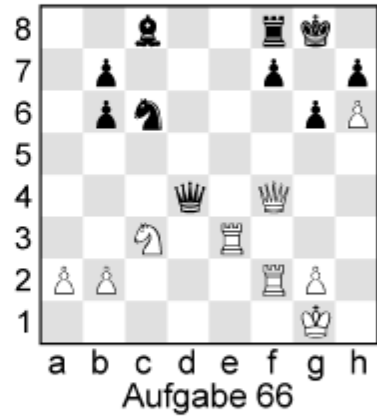
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



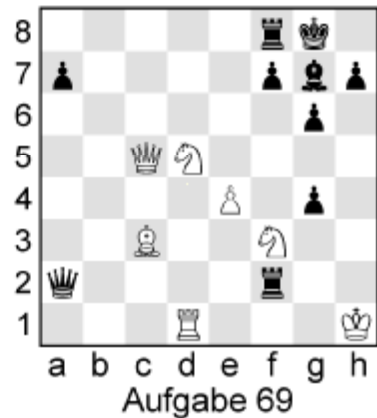
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 73

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 74

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 75

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 76

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 77

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 78

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 79

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 80

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 81

1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

# 90 X MATT



Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.

Aufgabe 82

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 83

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 84

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 85

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 86

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 87

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 88

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 89

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Aufgabe 90

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_