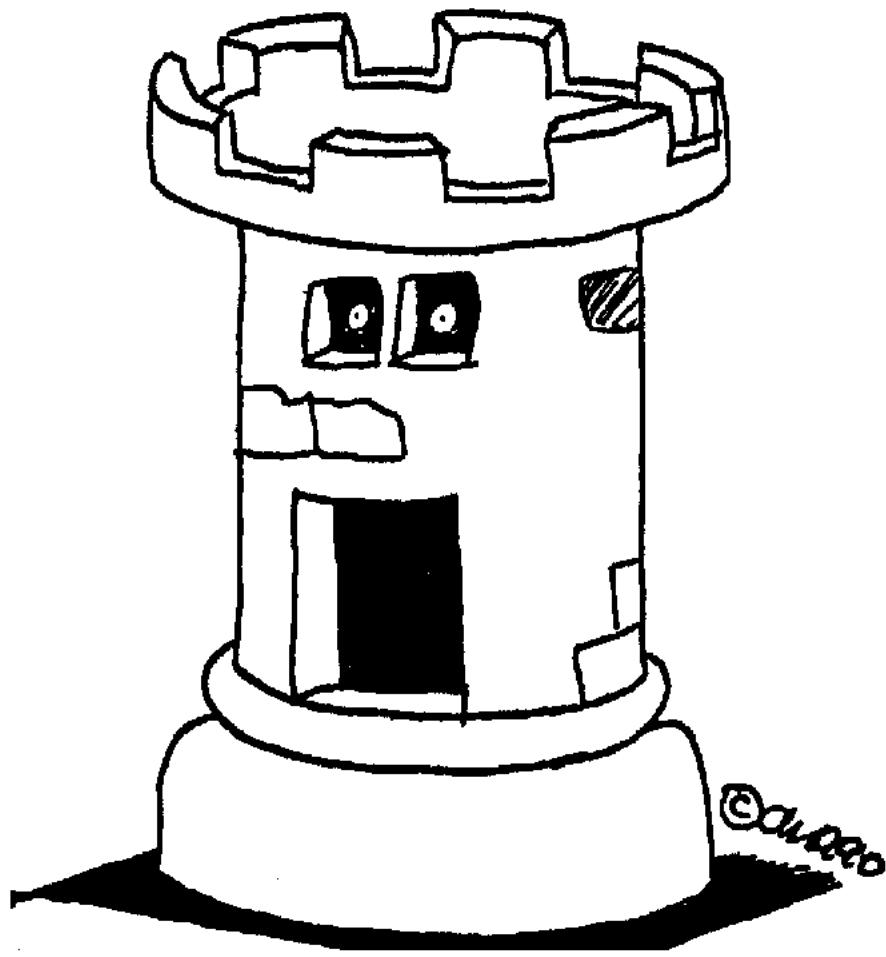


# BRACKELER SCHACHEHRGANG

## 4. Teil: Turmdiplom

Dieses Übungsheft gehört:



Empfohlen von der

# ÜBUNGSPLAN



## Übungen      Datum    Prüfer

Schlüsselfelder	_____	_____
kritische Felder	_____	_____
Doppelangriff	_____	_____
Abzugsangriff	_____	_____
falscher Läufer	_____	_____
K,D gegen K,B	_____	_____
Überlastung	_____	_____
Matt mit 2 Läufern	_____	_____
Heft	_____	_____
Praxis	_____	_____
Ablenkung	_____	_____
Hineinziehung	_____	_____
K,S gegen K,B	_____	_____
Offene Spiele	_____	_____
Gambit und Tempo	_____	_____

**Taktik 90 x Matt** \_\_\_\_\_

## Praxis

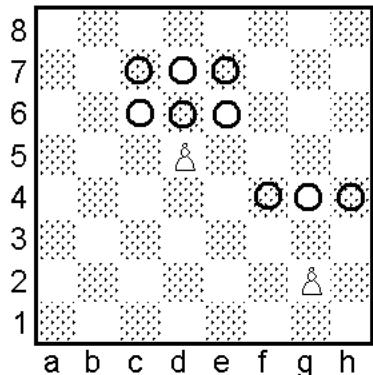
5 Turnierpartien/Schnellturniere

Regelkunde \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

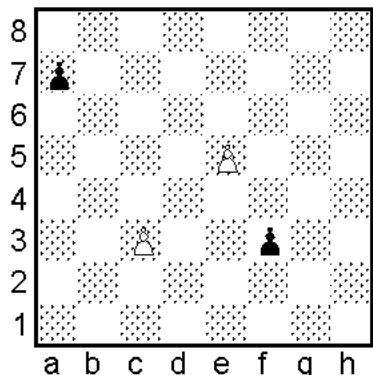
# SCHLÜSSELFELDER



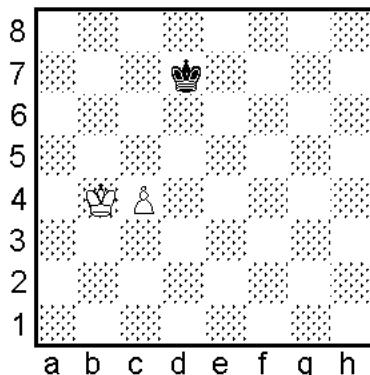
Als **Schlüsselfelder** eines Bauern bezeichnet man die drei Felder, die zwei Reihen vor dem Bauer liegen. Ein Bauer, der es über die Mittellinie geschafft hat, hat sogar sechs Schlüsselfelder (siehe Diagramm).

Wenn der Bauer zieht, verschieben sich auch die Schlüsselfelder.

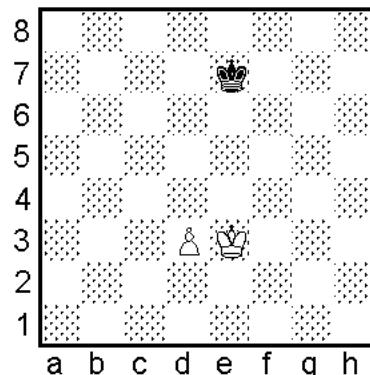
**Regel:** Wenn man seinen Bauern umwandeln will, muß der eigene König ein Schlüsselfeld besetzen. Wenn er das nicht schafft, kann der Bauer sich gegen den gegnerischen König nicht durchsetzen.



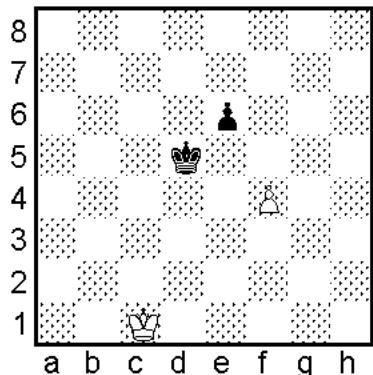
Markiere die  
Schlüsselfelder der  
Bauern.



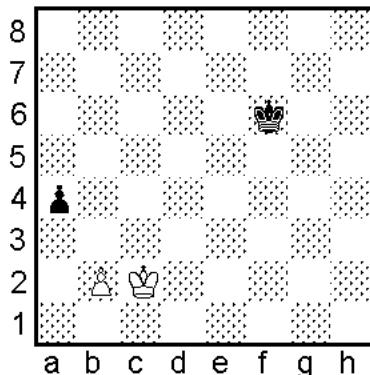
Weiß am Zug gewinnt.



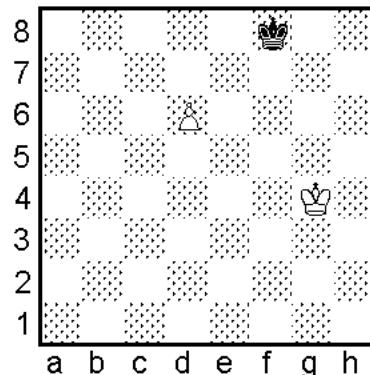
Schwarz am Zug hält  
Remis.



Weiß am Zug hält Remis.



Weiß am Zug gewinnt.



Kann Weiß am Zug  
gewinnen?

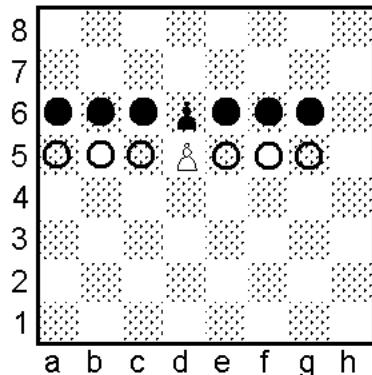
1. \_\_\_\_\_

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

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

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

# KRITISCHE FELDER

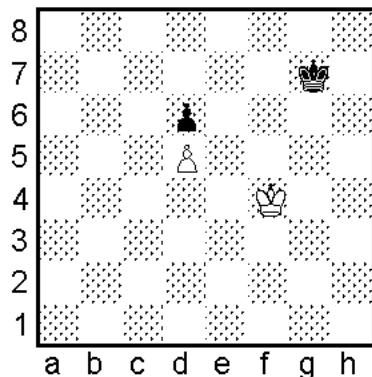


**Blockierte Bauern** sind unbeweglich und leichte Ziele für gegnerische Figuren.

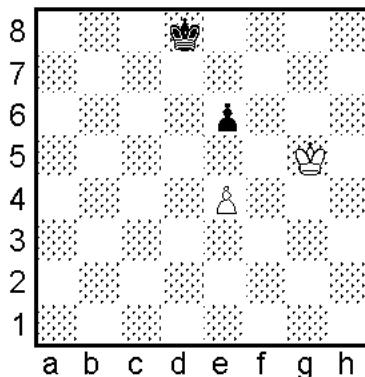
Als **kritische Felder** eines blockierten Bauern bezeichnet man die drei Felder rechts und links von ihm (siehe Diagramm).

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

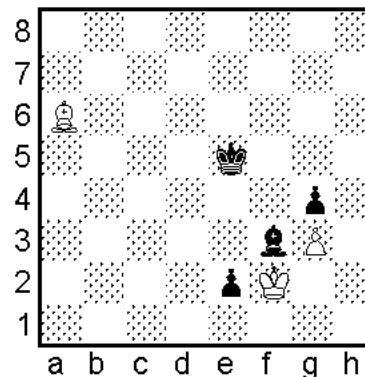
Ober danach gewinnt, hängt davon ab, ob er auch ein Schlüsselfeld seines Bauern erobern kann.



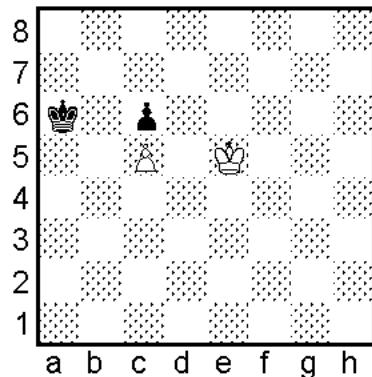
Kann Weiß am Zug gewinnen?



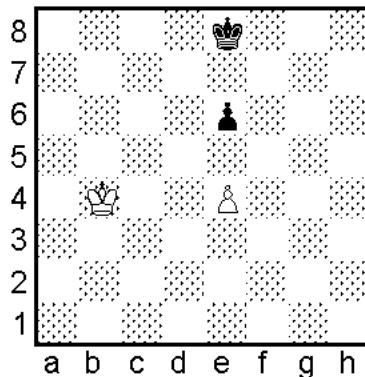
Kann Schwarz am Zug Remis halten?



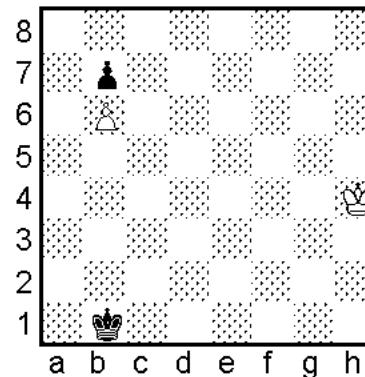
Soll Weiß am Zug auf e2 schlagen?



Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug gewinnt.



Weiß am Zug hält Remis.

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

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

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

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

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

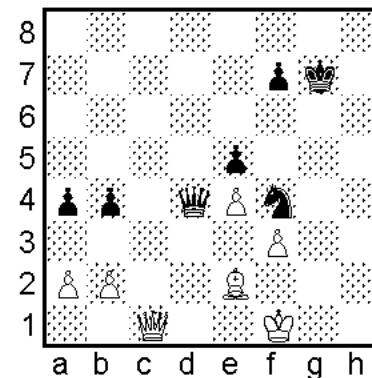
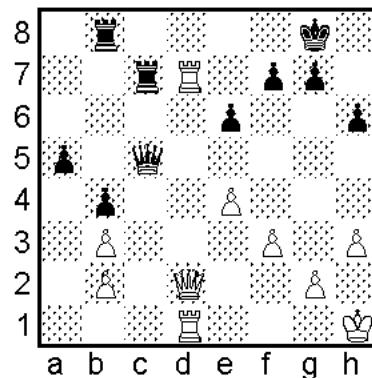
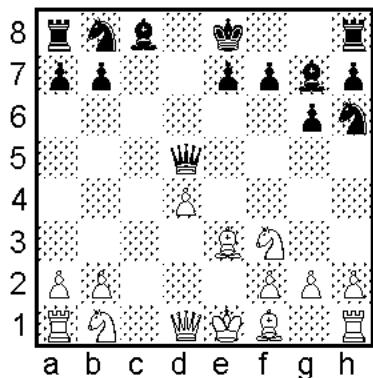
2. \_\_\_\_\_

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

# DOPPELANGRIFF



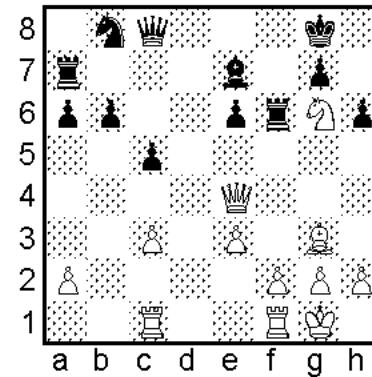
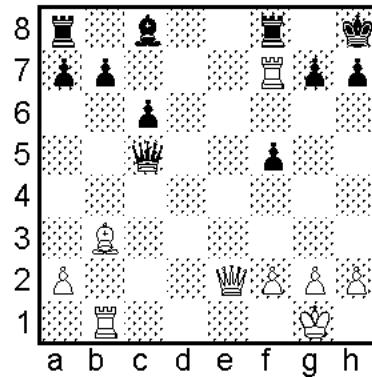
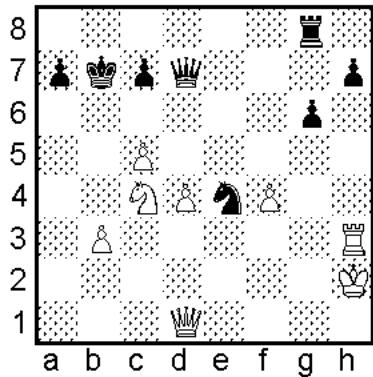
Weiß oder Schwarz erobert Material mit einem Doppelangriff.



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

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

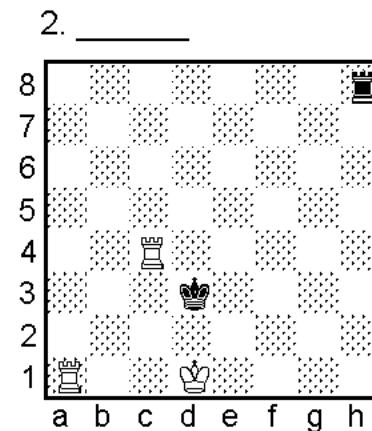
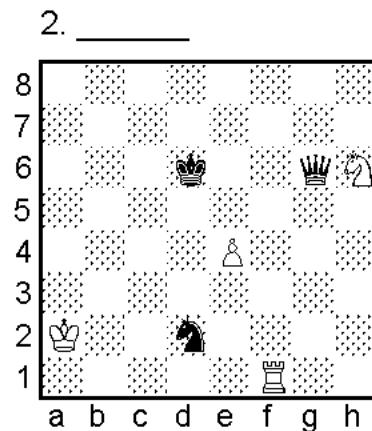
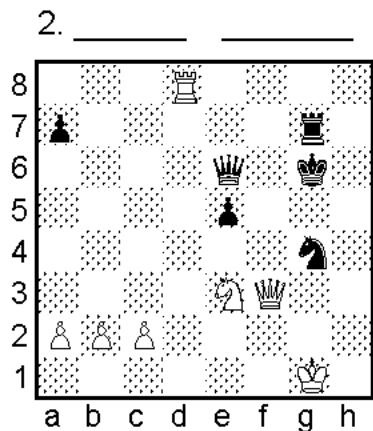
1. .... \_\_\_\_\_



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

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

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



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

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

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

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

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

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

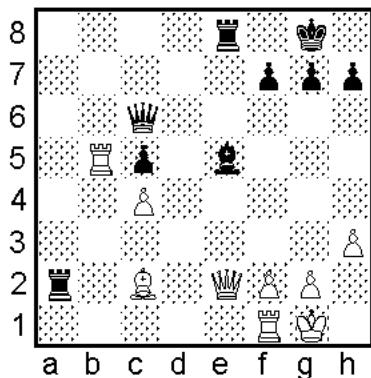
3. \_\_\_\_\_

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

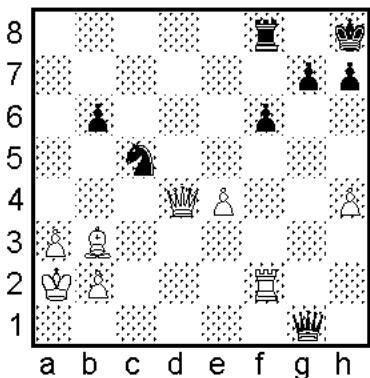
# ABZUGSSANGRIFF



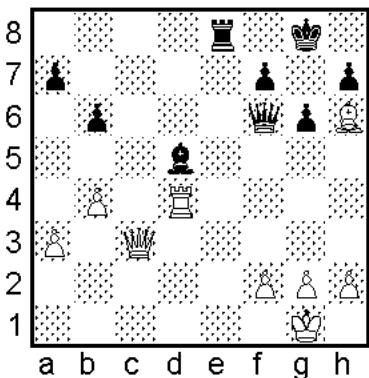
Weiß erobert Material mit einem Abzugsangriff.



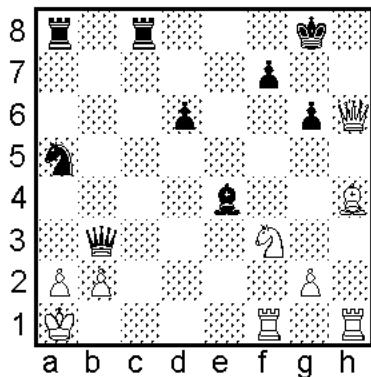
1. \_\_\_\_\_



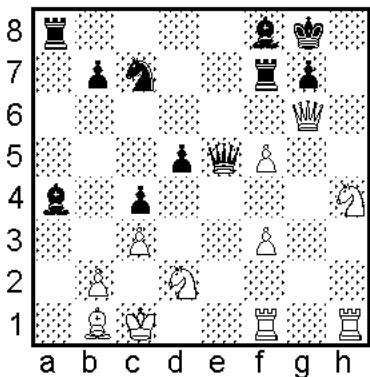
1. \_\_\_\_\_



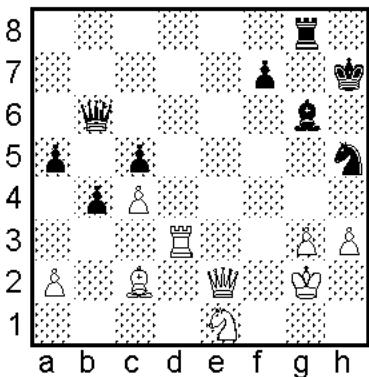
1. \_\_\_\_\_



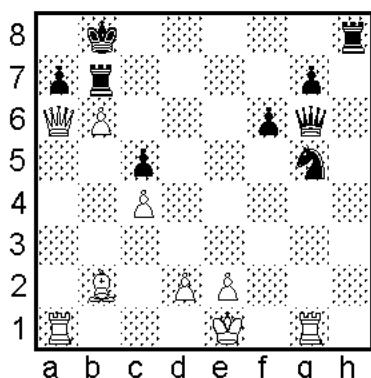
1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_



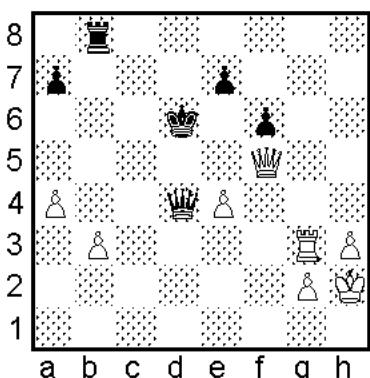
1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_



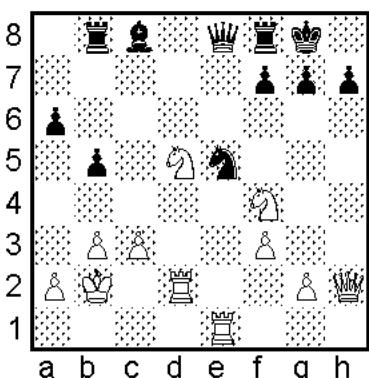
1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_



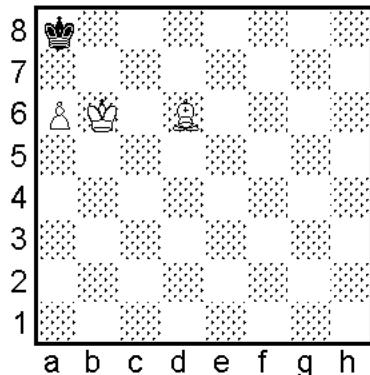
1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_

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

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

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

# FALSCHER LÄUFER



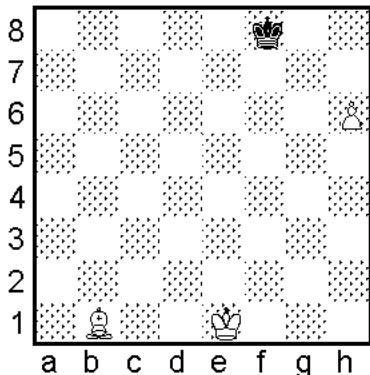
In der nebenstehenden Stellung nutzt Weiß seine materielle Überlegenheit nichts.

Der Läufer kann das Umwandlungsfeld nicht kontrollieren und den schwarzen König vertreiben. Man spricht vom "**falschen Läufer**".

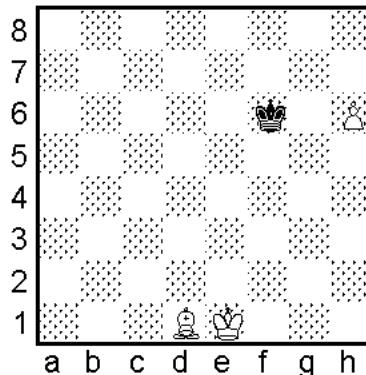
Dieses Endspiel ist remis.

Mit dem anderen Läufer oder einem Springer hätte Weiß keine Probleme.

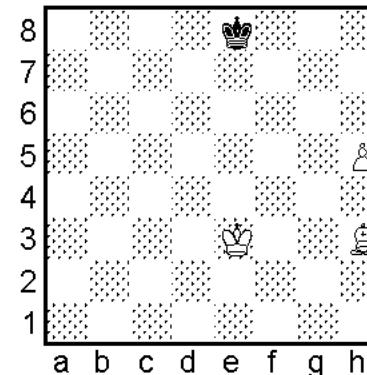
**Randbauer und falscher Läufer gewinnen nicht, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld besetzt.**



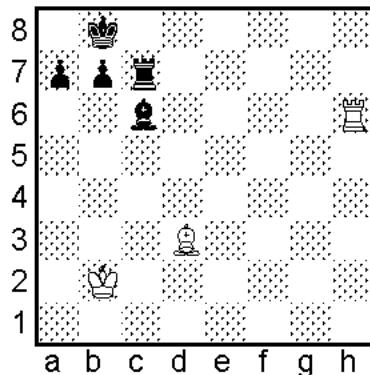
Weiß am Zug gewinnt.



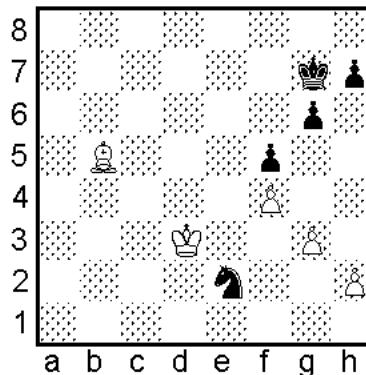
Weiß am Zug gewinnt.



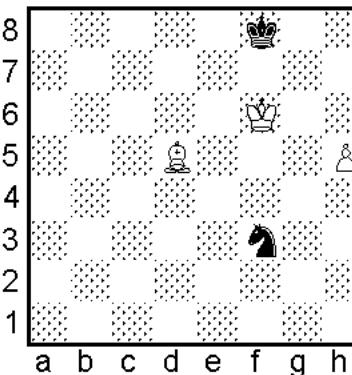
Kann Weiß gewinnen?



Weiß hält Remis.



Schwarz hält Remis.



Schwarz hält Remis.

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

1. ....

1. ....

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

2. ....

2. ....

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

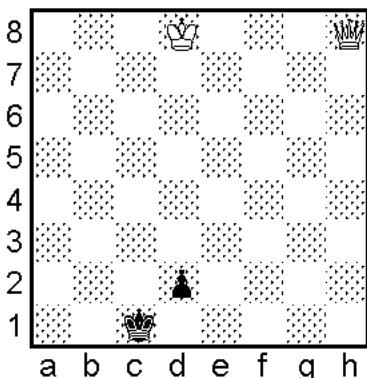
3. ....

3. ....

# DAME GEGEN BAUER

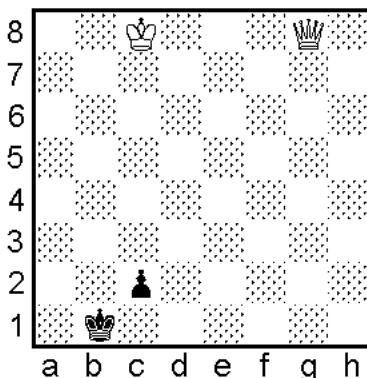


Weiß ist in den folgenden Stellungen am Zug. Kann er gewinnen?  
Kreuze die richtige Lösung an.



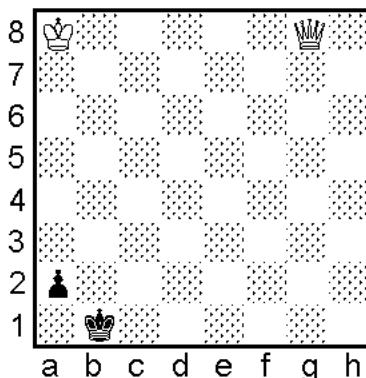
Weiß gewinnt

Remis



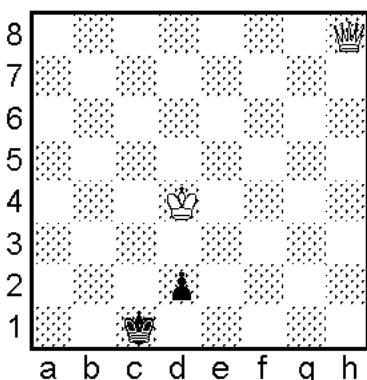
Weiß gewinnt

Remis



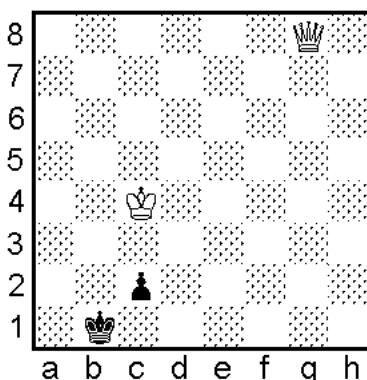
Weiß gewinnt

Remis



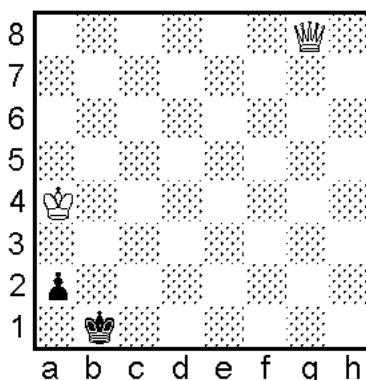
Weiß gewinnt

Remis



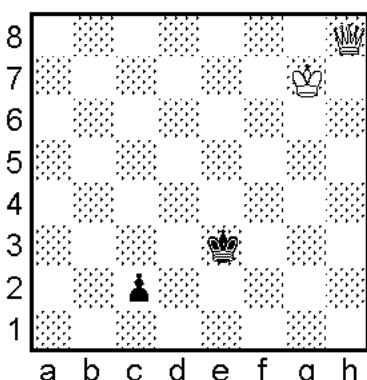
Weiß gewinnt

Remis



Weiß gewinnt

Remis

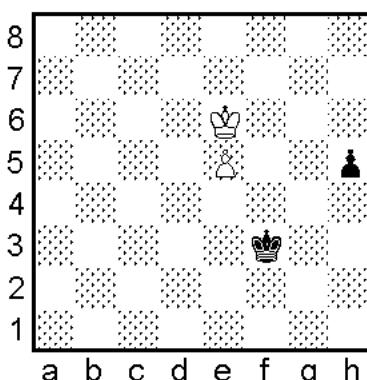


Weiß am Zug gewinnt.

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

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

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

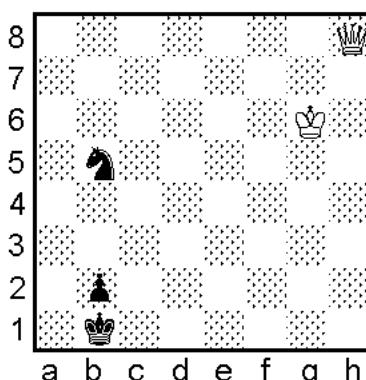


Weiß am Zug gewinnt.

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

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

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



Weiß am Zug gewinnt.

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

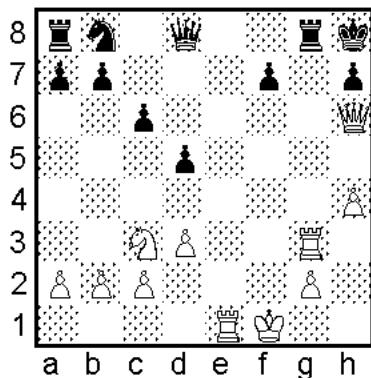
2. \_\_\_\_\_

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

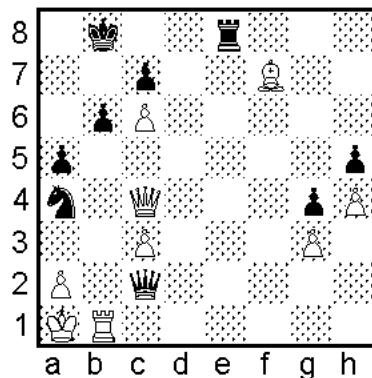
# ÜBERLASTUNG



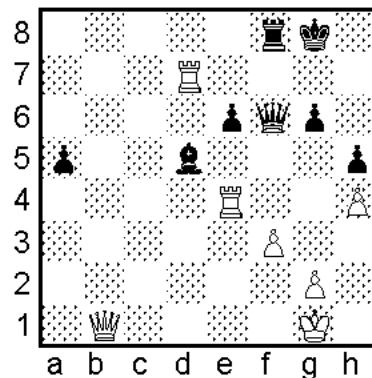
Weiß oder Schwarz erobert Material durch Überlastung gegnerischer Figuren.



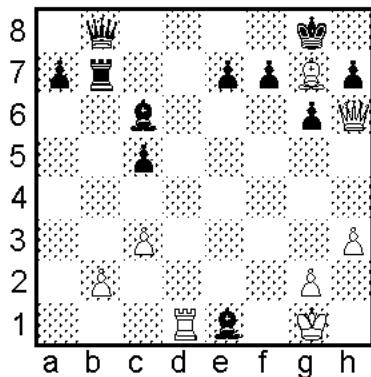
1. \_\_\_\_\_



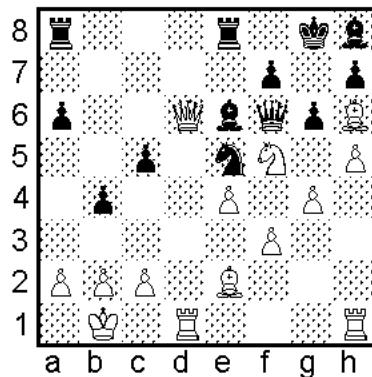
1. .... \_\_\_\_\_



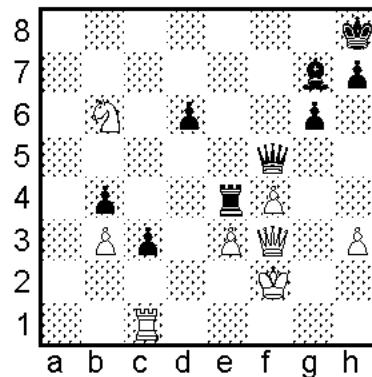
1. \_\_\_\_\_



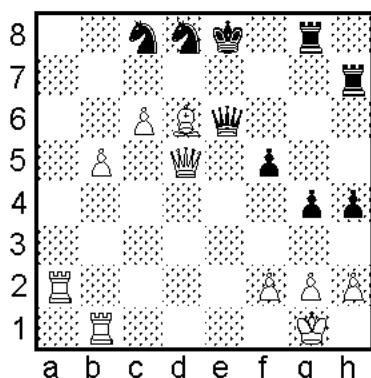
1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



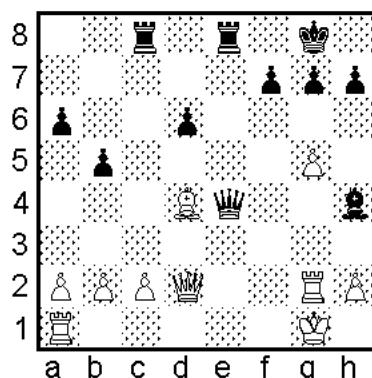
1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



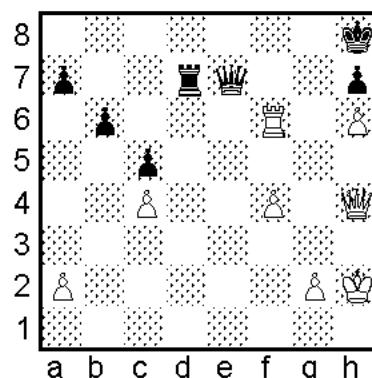
1. .... \_\_\_\_\_



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



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



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

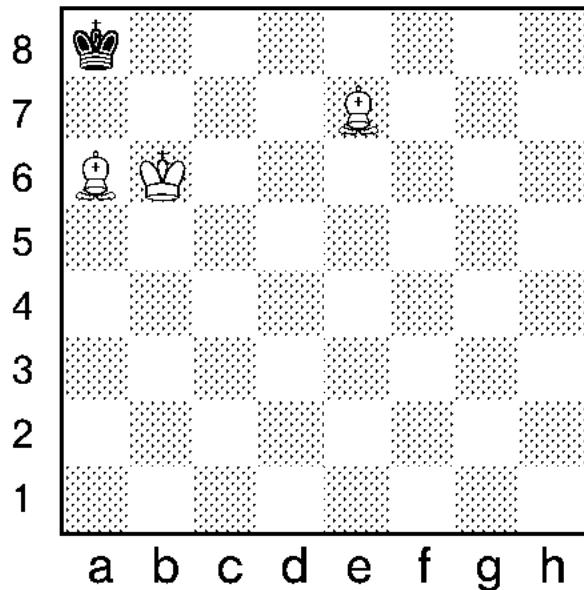
1. \_\_\_\_\_

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

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

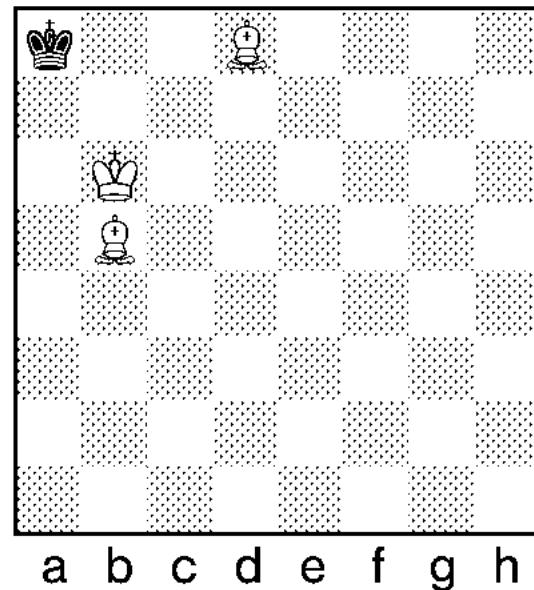
2. \_\_\_\_\_

# MATT MIT 2 LÄUFERN



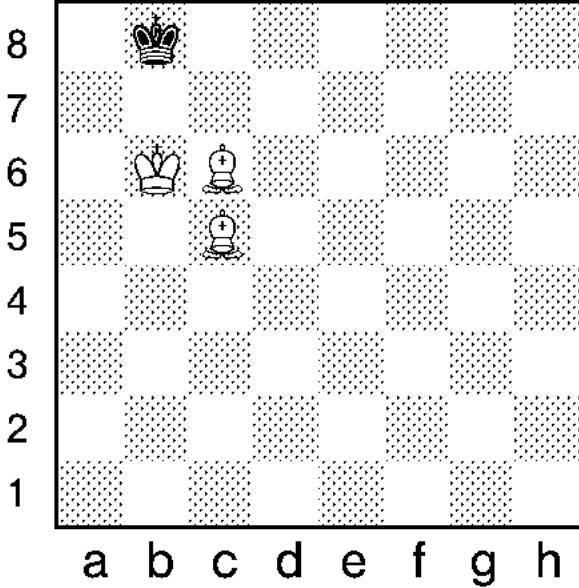
Weiß setzt Matt in zwei Zügen

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



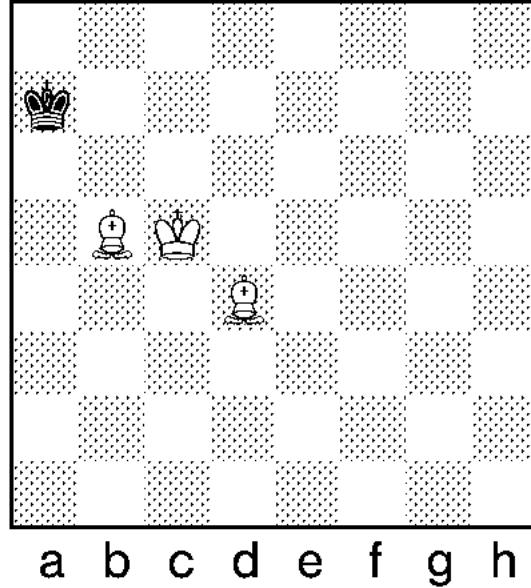
Weiß setzt Matt in drei Zügen

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



Weiß setzt Matt in vier Zügen

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



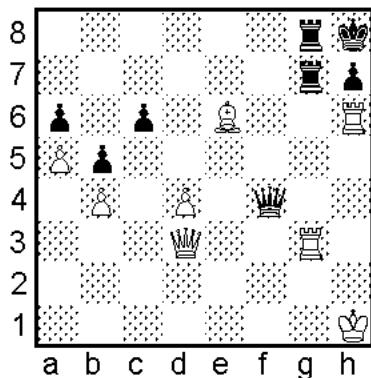
Weiß setzt Matt in fünf Zügen

1. \_\_\_\_\_      \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_      \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_      \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_      \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_

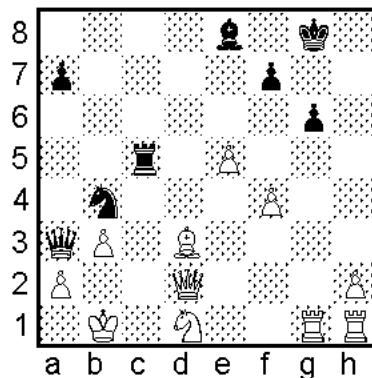
# ABLENKUNG



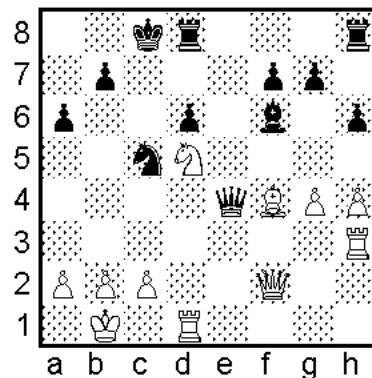
Weiß oder Schwarz erobert Material oder setzt Matt mit einer Ablenkung: Eine Figur wird von einem wichtigen Feld abgelenkt.



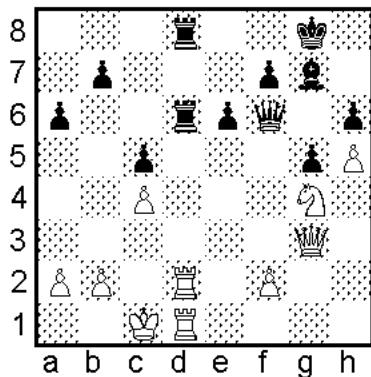
1. \_\_\_\_\_



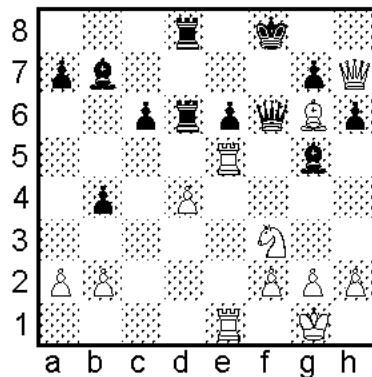
1. .... \_\_\_\_\_



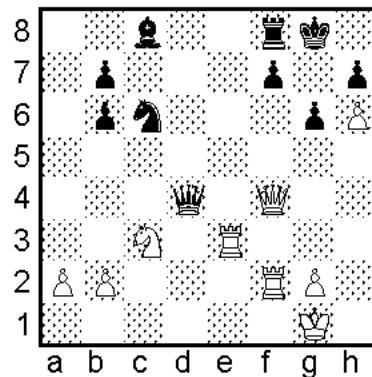
1. \_\_\_\_\_



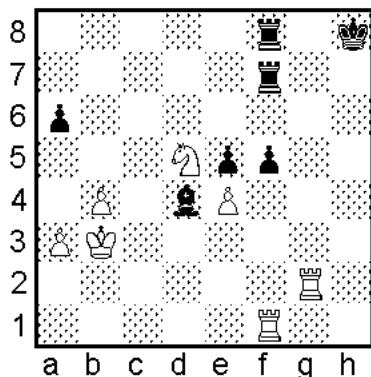
1. .... \_\_\_\_\_



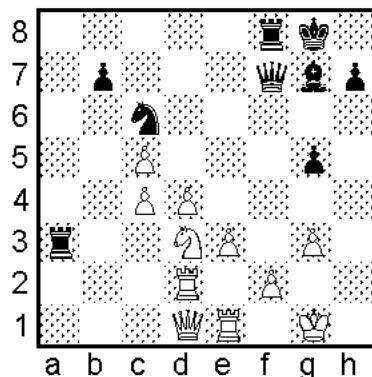
1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



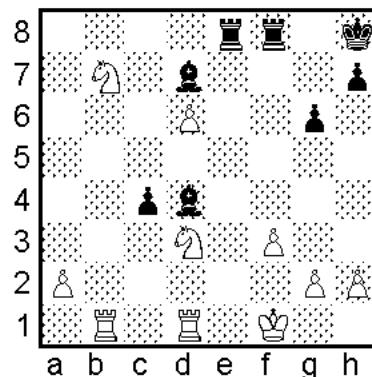
1. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



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



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

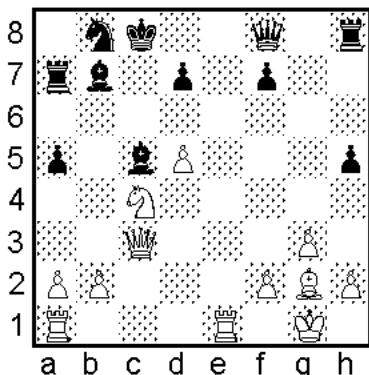


1. .... \_\_\_\_\_

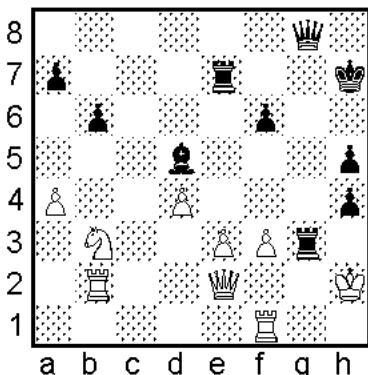
# HINEINZIEHUNG



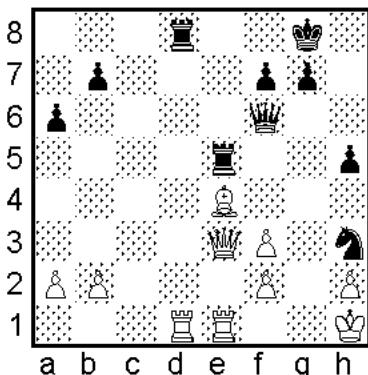
Weiß oder Schwarz erobert Material durch eine Hineinziehung: Eine Figur wird auf ein ungünstiges Feld gezogen.



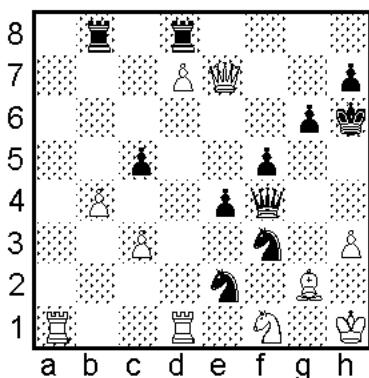
1. \_\_\_\_\_



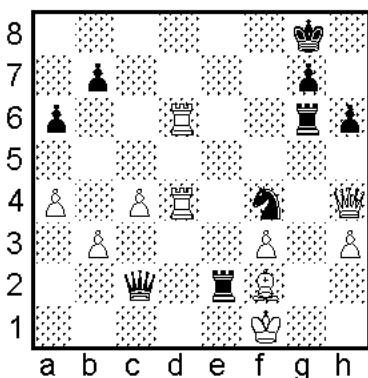
1. .... \_\_\_\_\_



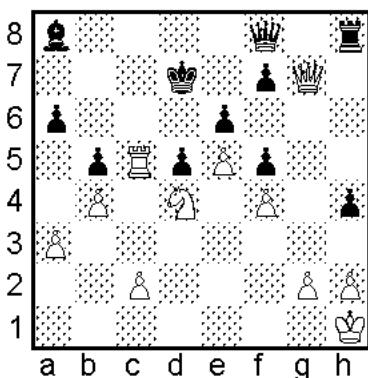
1. .... \_\_\_\_\_



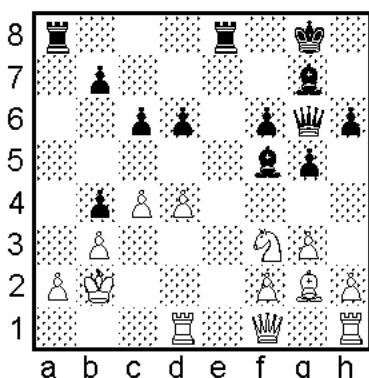
1. .... \_\_\_\_\_



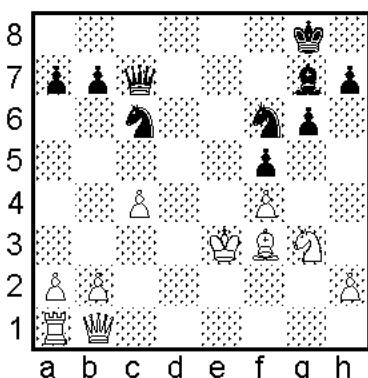
1. .... \_\_\_\_\_



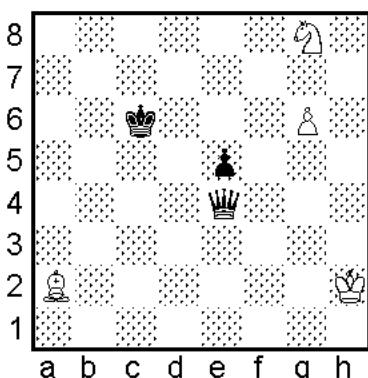
1. .... \_\_\_\_\_



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



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



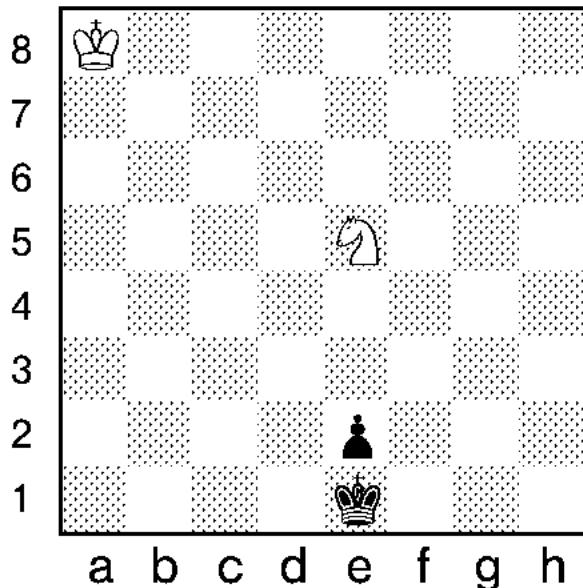
1. .... \_\_\_\_\_

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

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

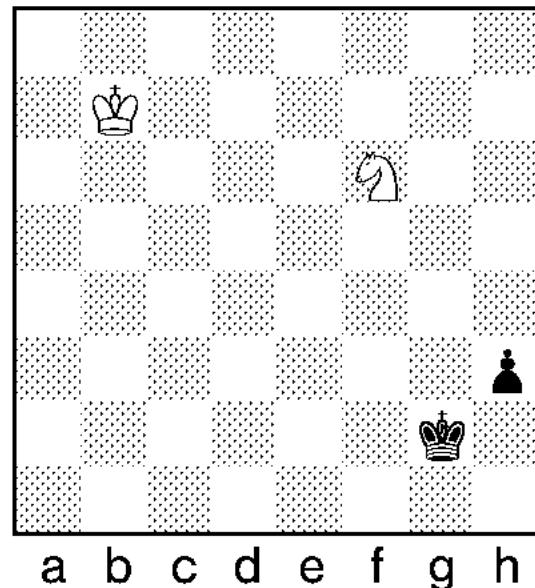
2. .... \_\_\_\_\_

# SPRINGER GEGEN BAUER

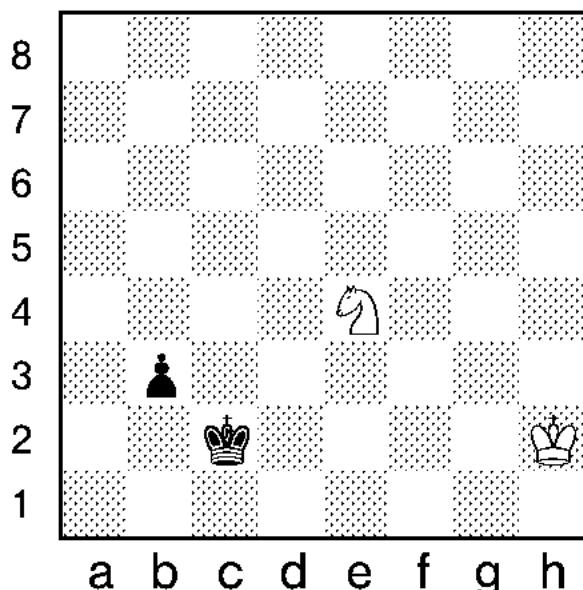


Weiß ist am Zug.  
Was würdest du ziehen?

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



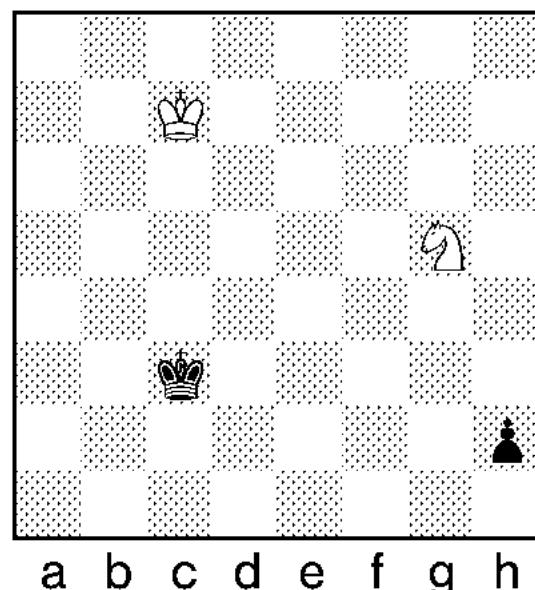
Weiß ist am Zug. Kann sein  
Springer den Bauern aufhalten?  
Begründe deine Antwort.



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

1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_

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

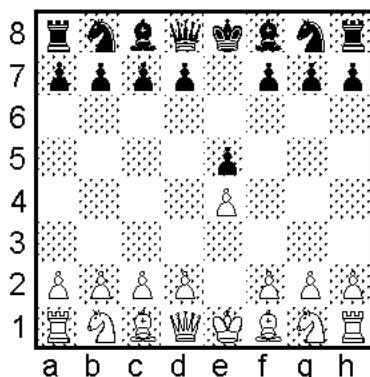


Weiß am Zug hält Remis.  
Gib die ersten beiden Züge an.

1. \_\_\_\_\_    \_\_\_\_\_

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

# OFFENE SPIELE

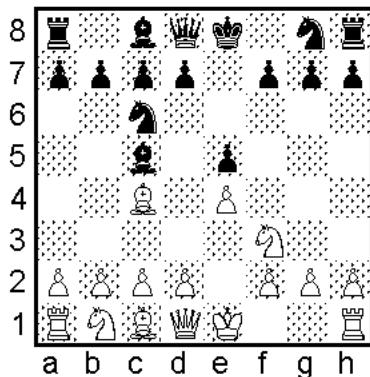


Zur Erinnerung: "**Zentrum**", "**Entwicklung**" und "**Sicherheit**" lauten in Stichworten die drei Eröffnungsgrundregeln.

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.

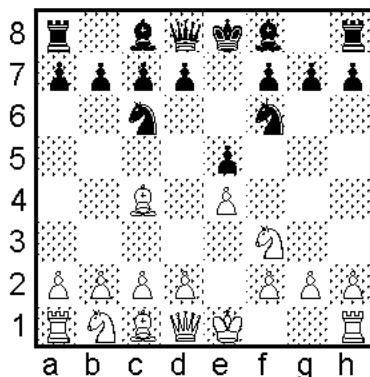


## Italienisch

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.

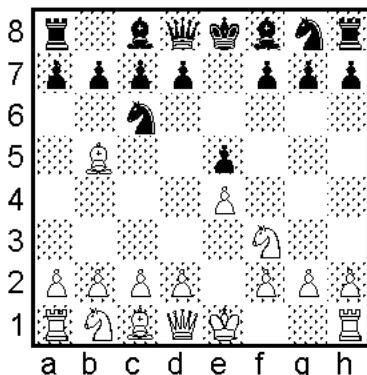
Weiß entwickelt den Läufer nach c4 von wo aus er den Bauern f7 aufs Kom nimmt. Dadurch entstehen oft Angriffsmöglichkeiten gegen den schwarzen König, vor allem, wenn dieser nicht schnell rochiert.



## 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.

# OFFENE SPIELE

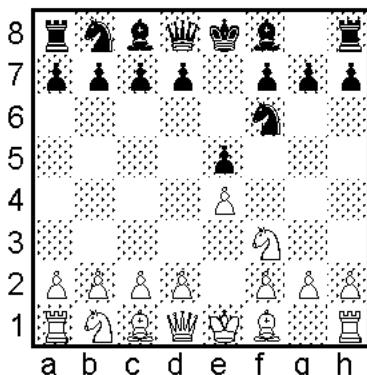


## Spanisch

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.

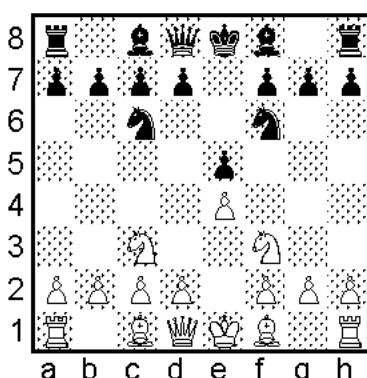


## Russisch

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.

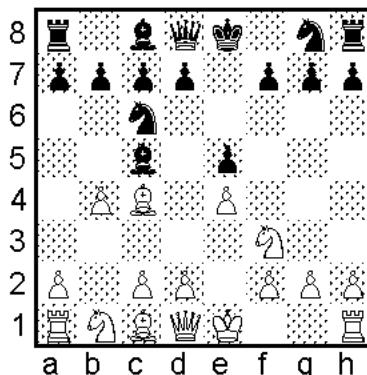
Übrigens kann das Vierspringerspiel auch aus der russischen Eröffnung entstehen. Manchmal gehen Eröffnungen durch Zugumstellung in andere über.

# GAMBIT UND TEMPO



## Evans Gambit

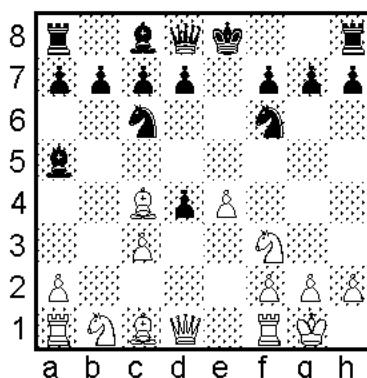
Dieses Gambit wurde nach seinem Erfinder, dem englischen Kapitän Evans benannt. Die folgende Partie des ersten Weltmeisters zeigt, wie das Evans Gambit erfolgreich sein kann, wenn der Gegner ungenau spielt:



**Steinitz,W - Pilhal, Wien 1862**

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

Bis hier folgen wir der italienischen Eröffnung, in der Weiß gem 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  |
| 6.0-0 | 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.

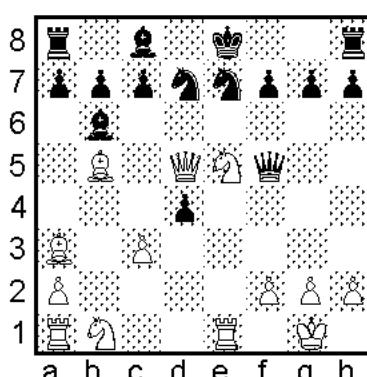
- |         |      |
|---------|------|
| 9.      | dxe5 |
| 10.Db3  | Dd7  |
| 11.Te1  | Df5  |
| 12.Lb5  | Sd7  |
| 13.Dd5  | Lb6  |
| 14.Sxe5 | Se7  |

Hier beendet Weiß die Partie mit einer schönen Kombination:

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

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

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

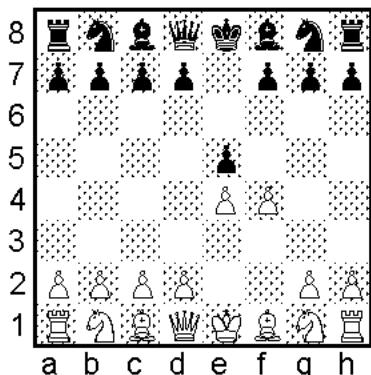


# GAMBIT UND TEMPO



## 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

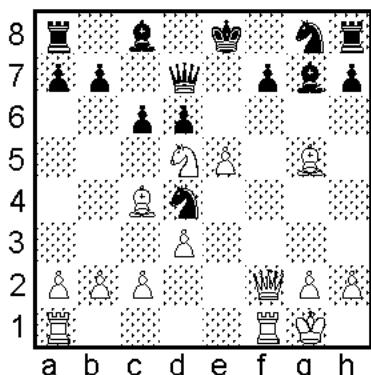
zu lahm. Schwarz muß sich schneller und aggressiver entwickeln, z.B. d5

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. \_\_\_\_\_

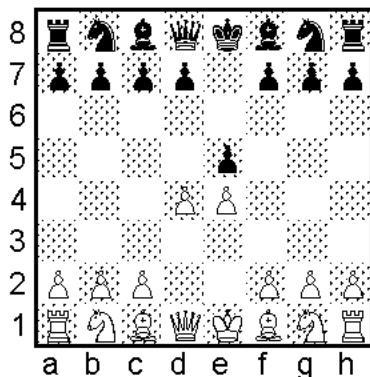
17. \_\_\_\_\_

# 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 Rückkopfer 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 Dxg2

10.Se2 Sf6

11.Lxf6 gxf6

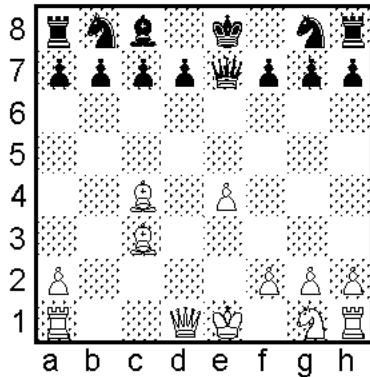
12.De3+ Kd8

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?



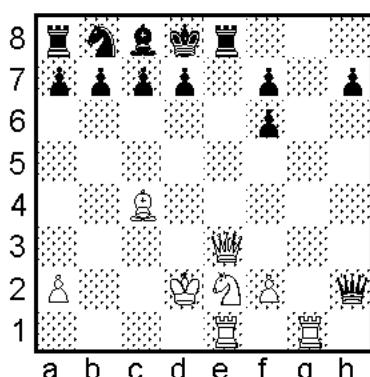
15. \_\_\_\_\_

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

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

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

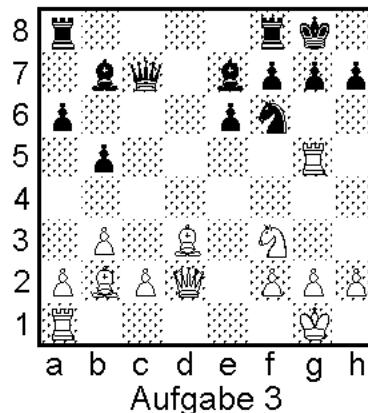
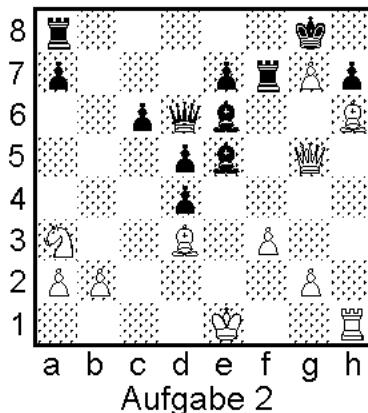
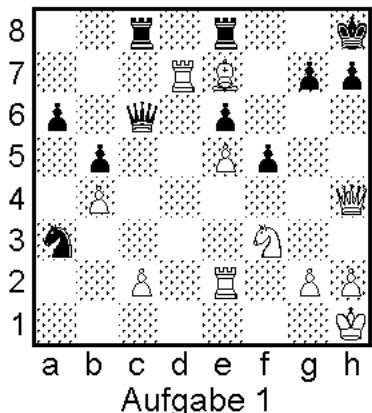
19. \_\_\_\_\_



# 90 x MATT



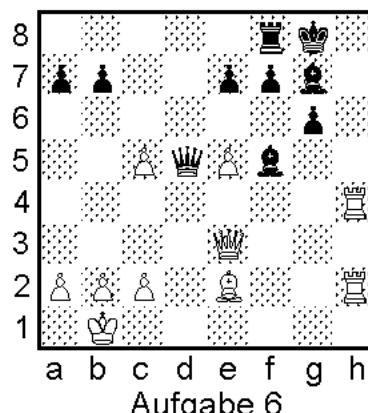
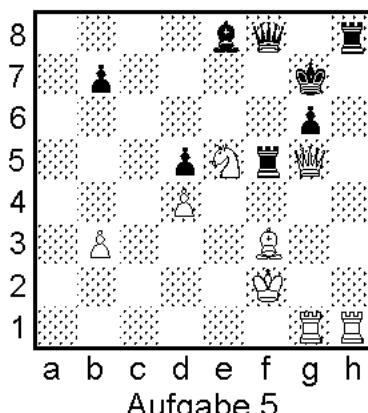
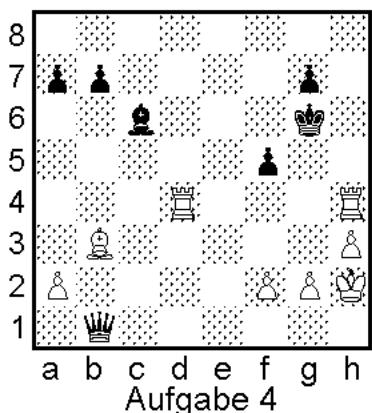
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



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

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

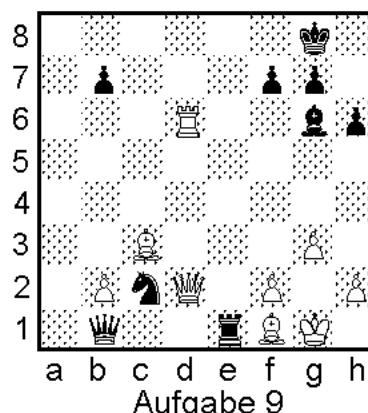
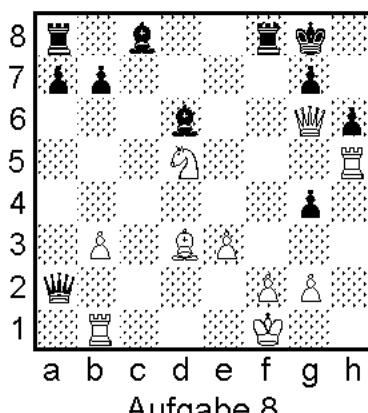
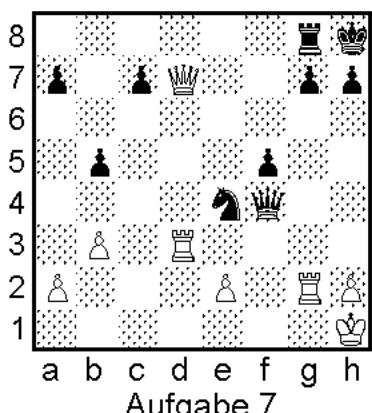
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



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

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

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



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

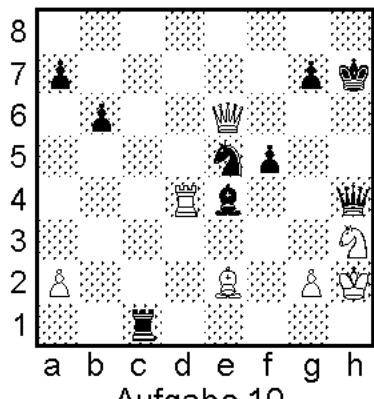
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

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

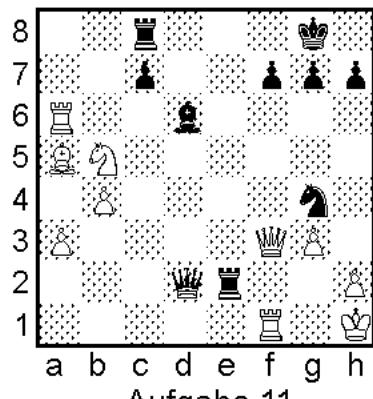
# 90 × MATT



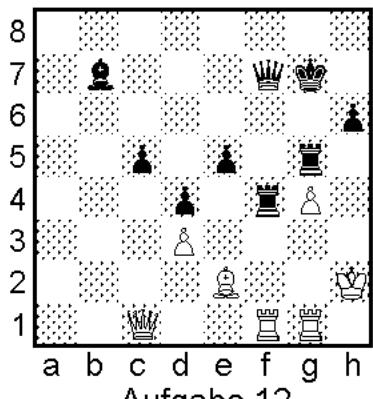
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 10



Aufgabe 11

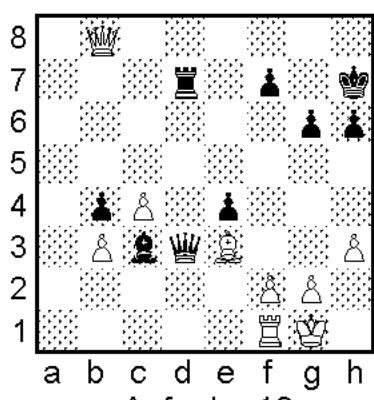


Aufgabe 12

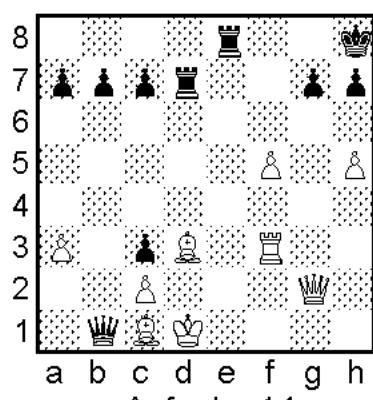
1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

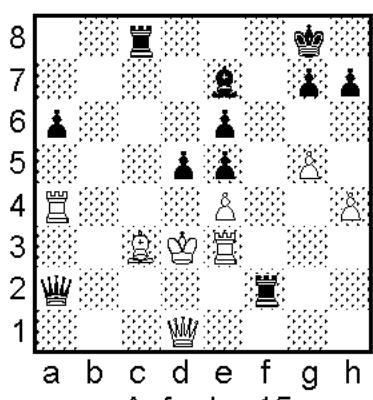
1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



Aufgabe 13



Aufgabe 14

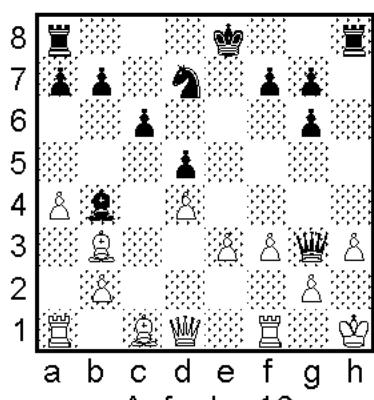


Aufgabe 15

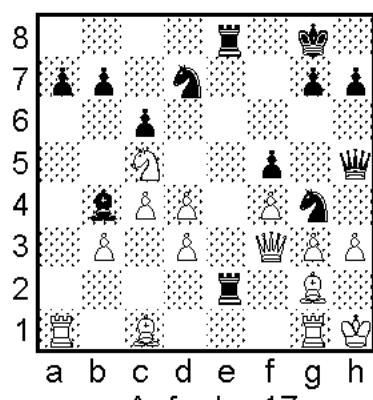
1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

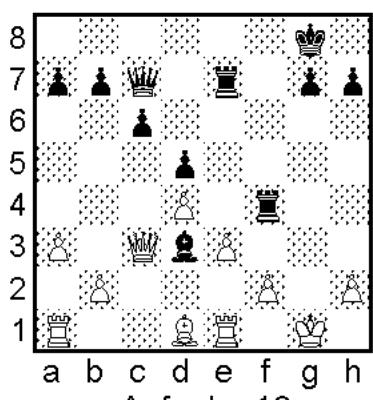
1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



Aufgabe 16



Aufgabe 17



Aufgabe 18

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

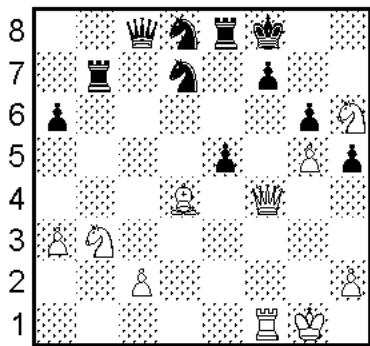
1.... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

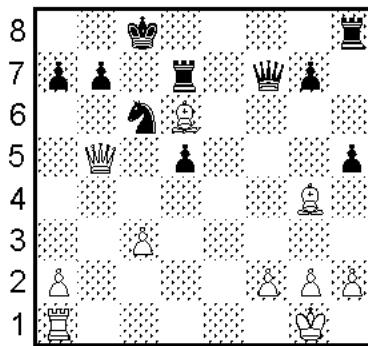
# 90 x MATT



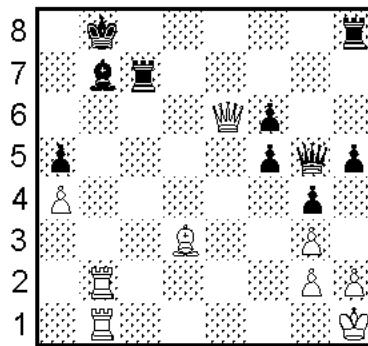
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 19



Aufgabe 20

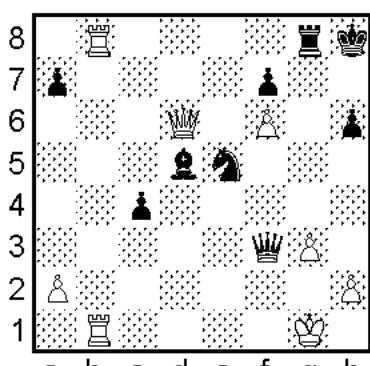


Aufgabe 21

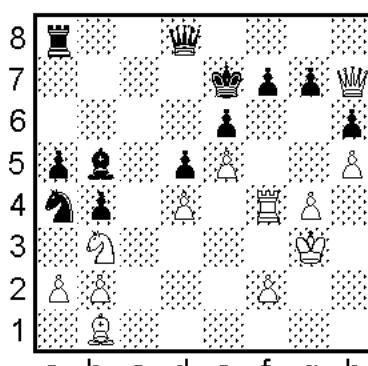
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

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

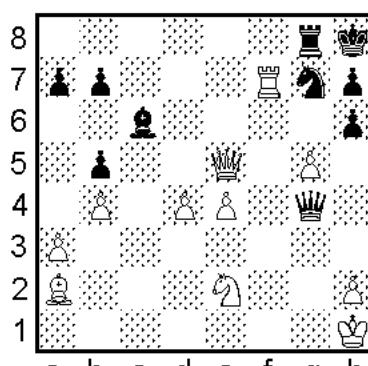
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 22



Aufgabe 23

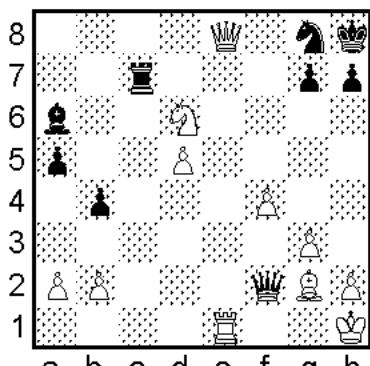


Aufgabe 24

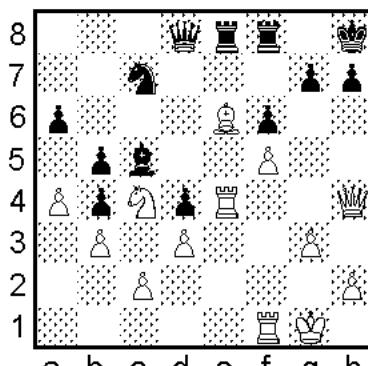
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

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

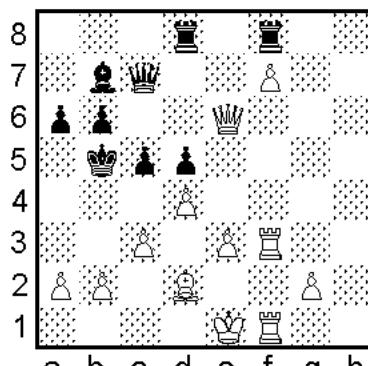
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 25



Aufgabe 26



Aufgabe 27

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

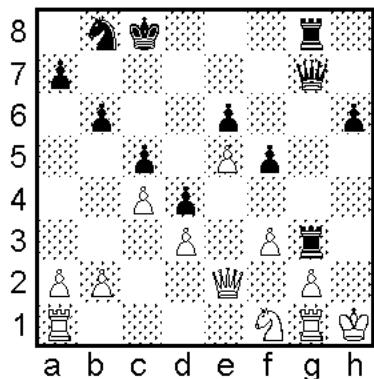
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

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

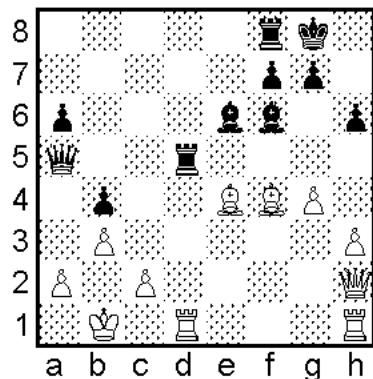
# 90 x MATT



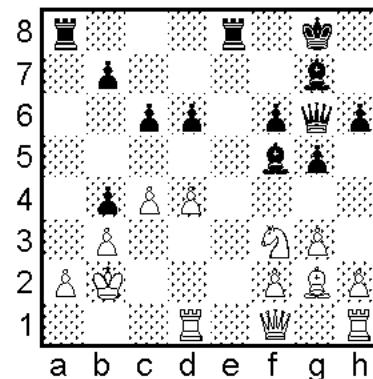
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



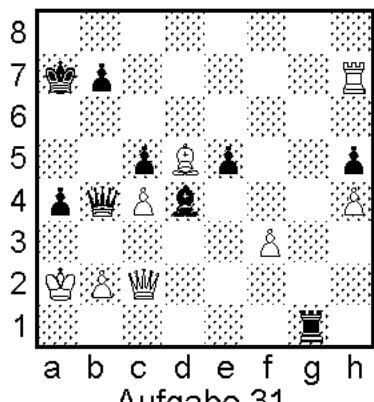
Aufgabe 28



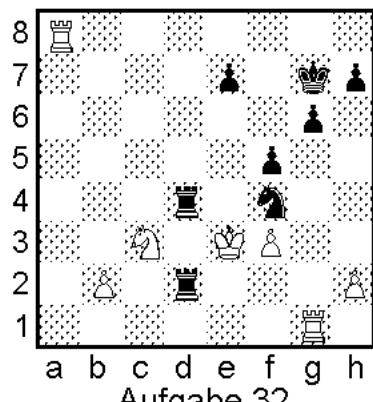
Aufgabe 29



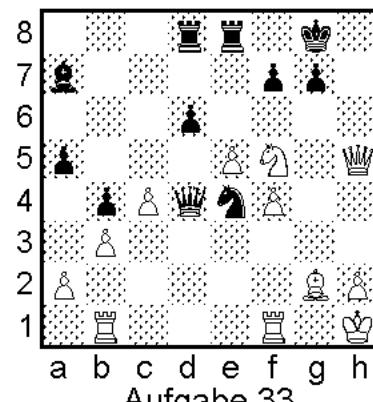
Aufgabe 30



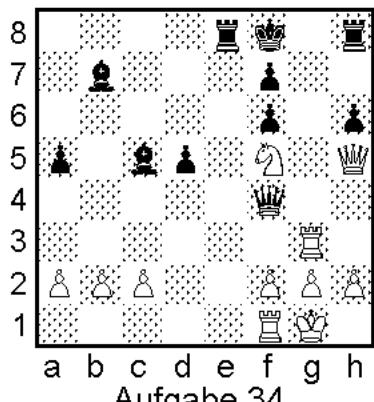
Aufgabe 31



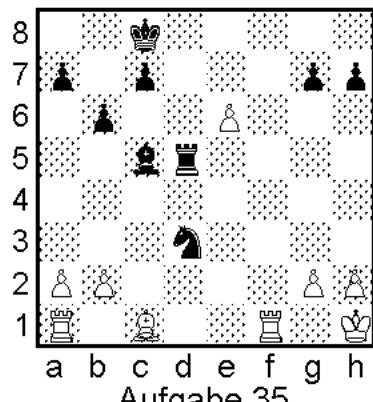
Aufgabe 32



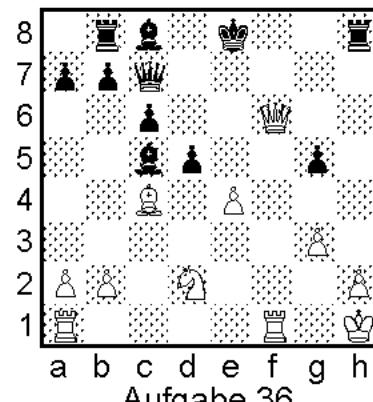
Aufgabe 33



Aufgabe 34



Aufgabe 35



Aufgabe 36

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

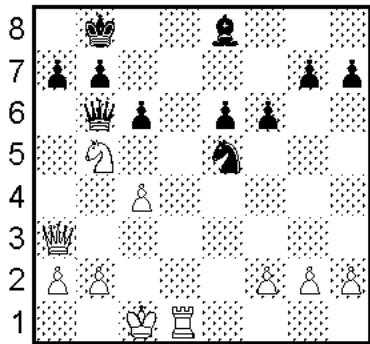
1. .... \_\_\_\_\_  
2. .... \_\_\_\_\_

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

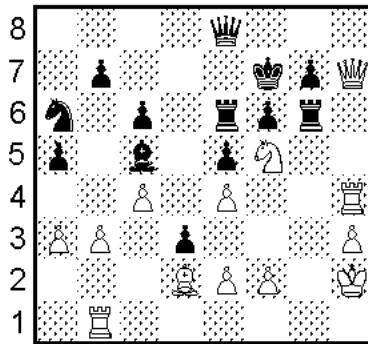
# 90 x MATT



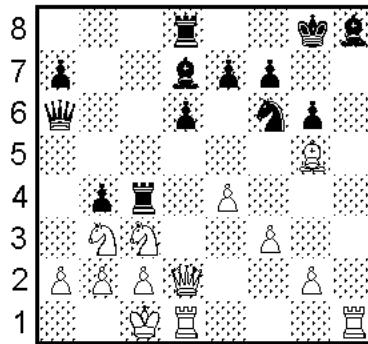
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 37



Aufgabe 38



Aufgabe 39

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

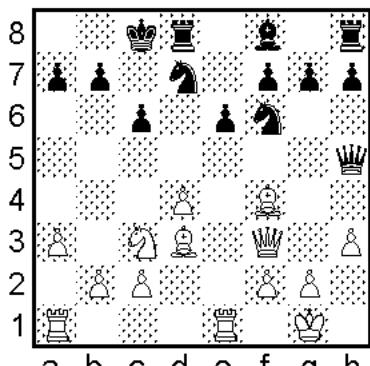
2. \_\_\_\_\_

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

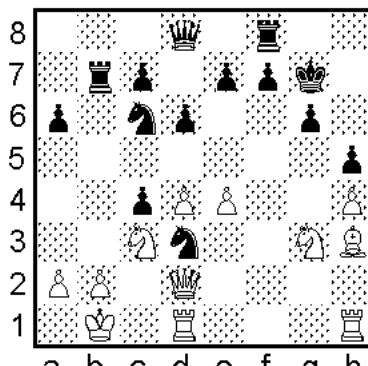
2. \_\_\_\_\_

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

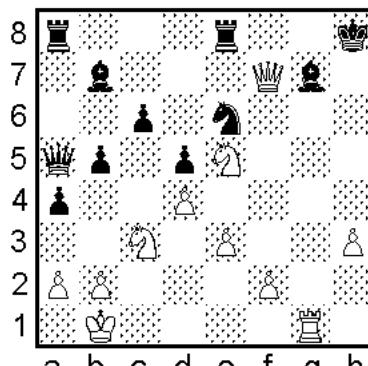
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 40



Aufgabe 41



Aufgabe 42

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

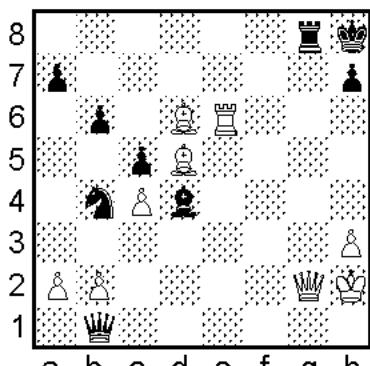
2. \_\_\_\_\_

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

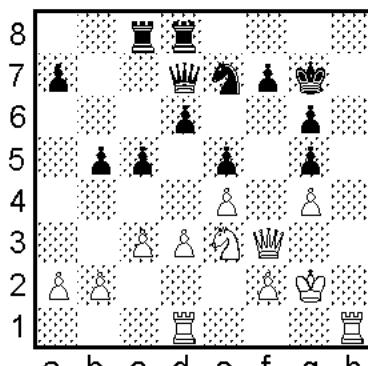
2. \_\_\_\_\_

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

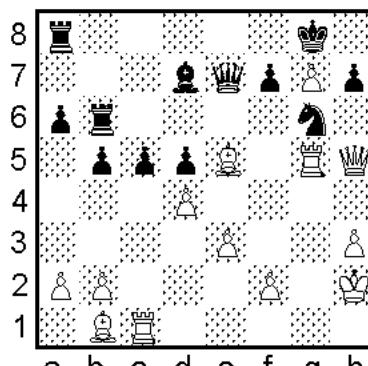
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 43



Aufgabe 44



Aufgabe 45

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

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

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

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

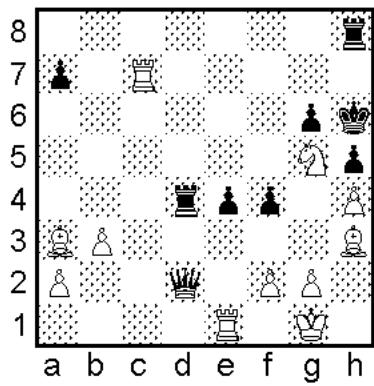
1. \_\_\_\_\_

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

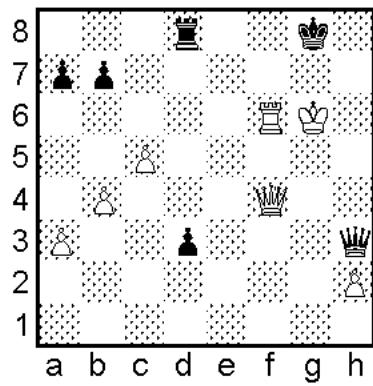
# 90 × MATT



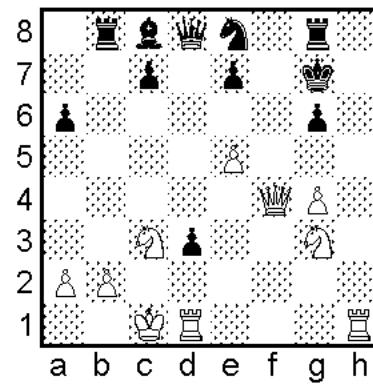
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 46



Aufgabe 47



Aufgabe 48

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

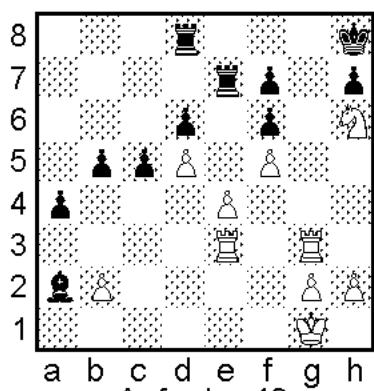
2. \_\_\_\_\_

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

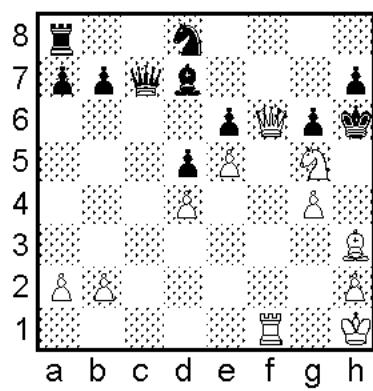
2. \_\_\_\_\_

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

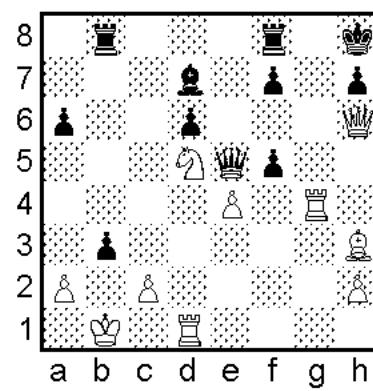
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 49



Aufgabe 50



Aufgabe 51

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

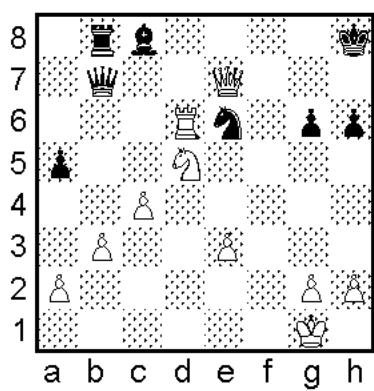
2. \_\_\_\_\_

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

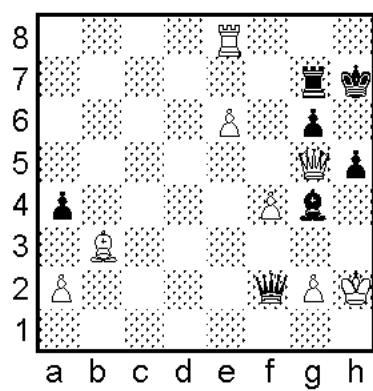
2. \_\_\_\_\_

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

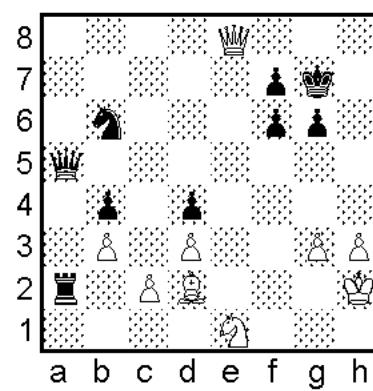
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 52



Aufgabe 53



Aufgabe 54

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

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

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

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

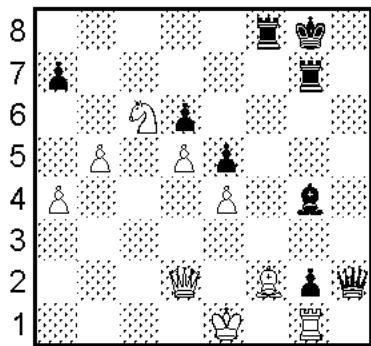
1. \_\_\_\_\_

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

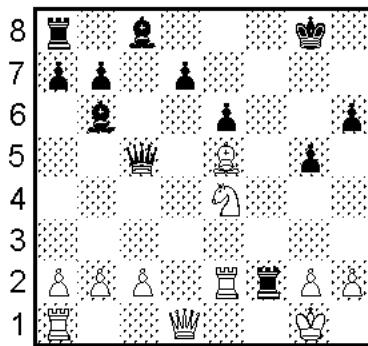
# 90 x MATT



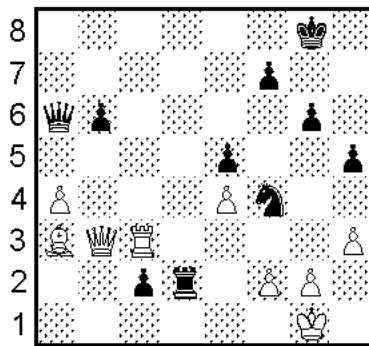
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 55



Aufgabe 56

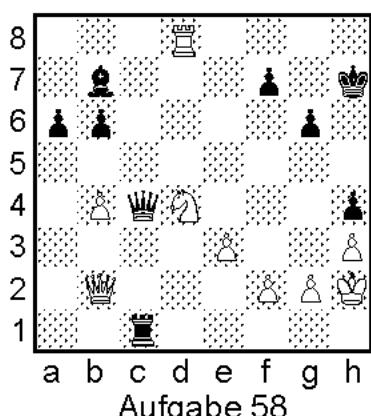


Aufgabe 57

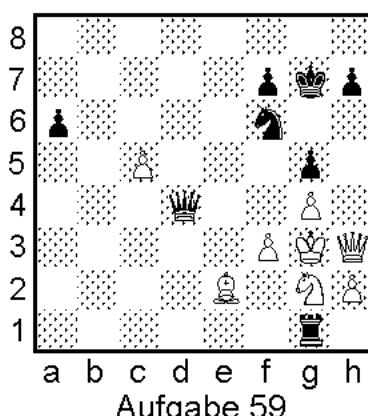
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

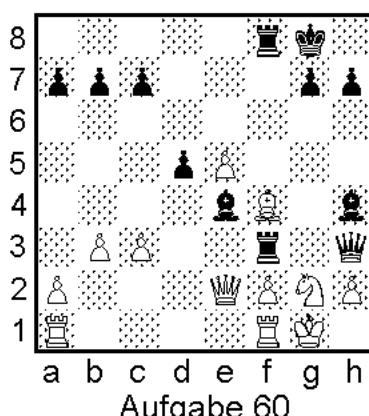
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



Aufgabe 58



Aufgabe 59

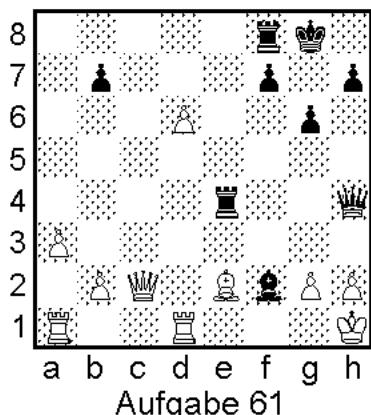


Aufgabe 60

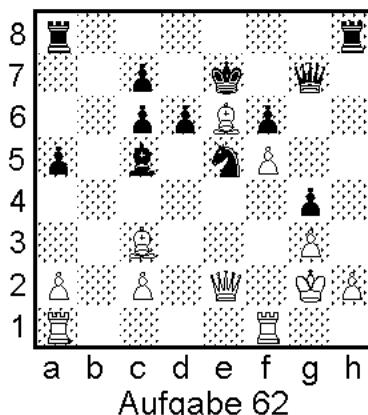
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

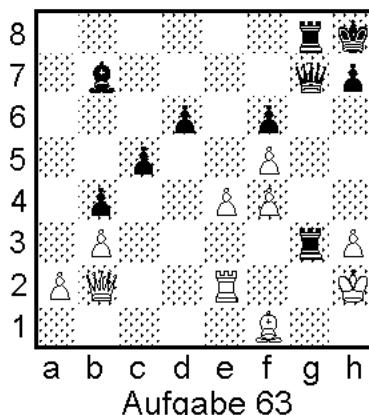
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



Aufgabe 61



Aufgabe 62



Aufgabe 63

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

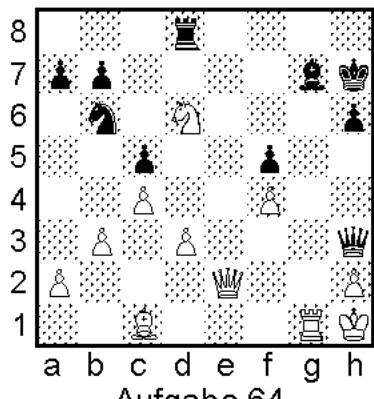
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

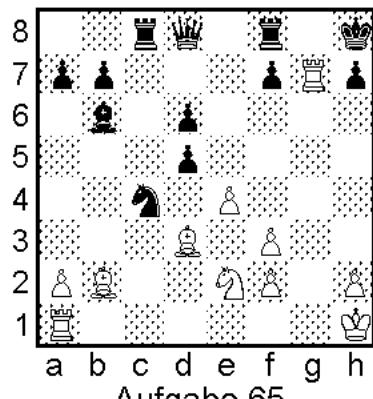
# 90 × MATT



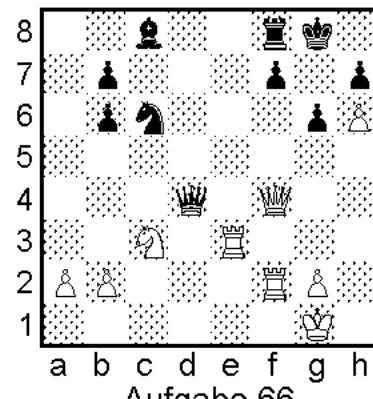
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 64



Aufgabe 65



Aufgabe 66

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

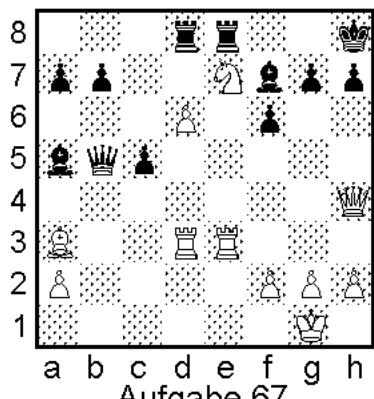
2. \_\_\_\_\_

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

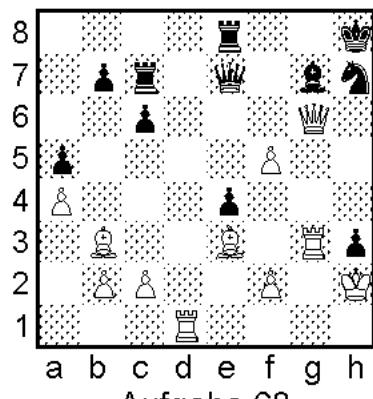
2. \_\_\_\_\_

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

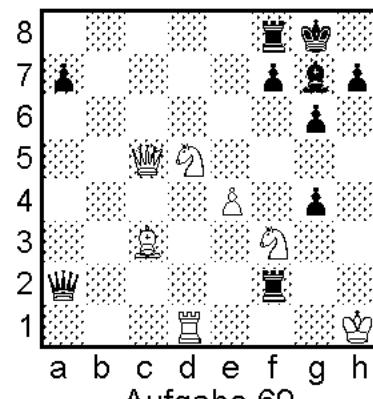
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 67



Aufgabe 68



Aufgabe 69

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

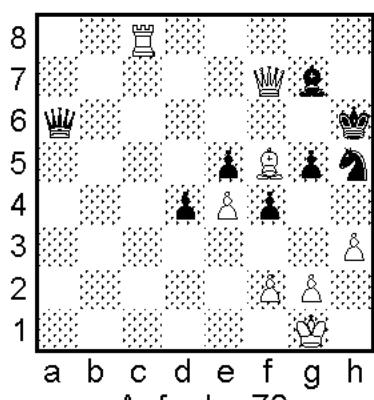
2. \_\_\_\_\_

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

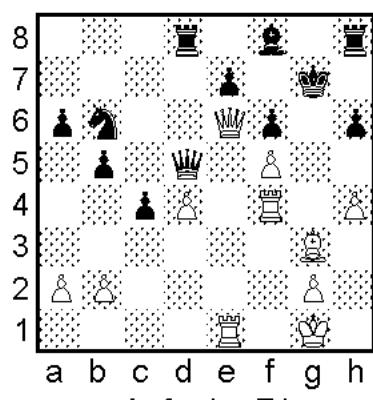
2. \_\_\_\_\_

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

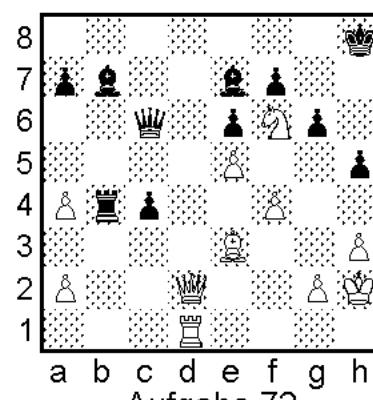
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 70



Aufgabe 71



Aufgabe 72

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

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

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

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

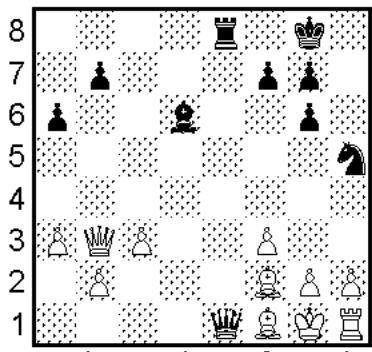
1. \_\_\_\_\_

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

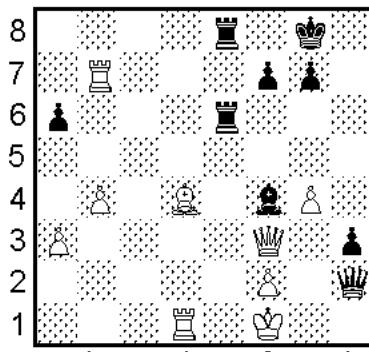
# 90 x MATT



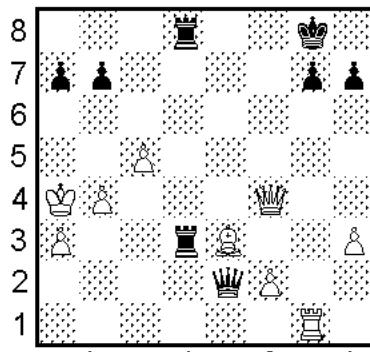
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 73



Aufgabe 74

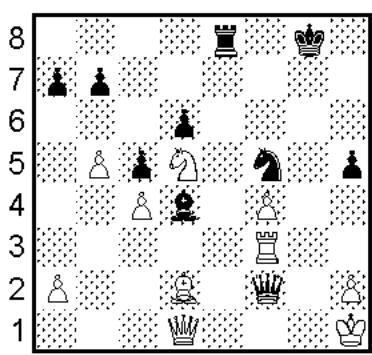


Aufgabe 75

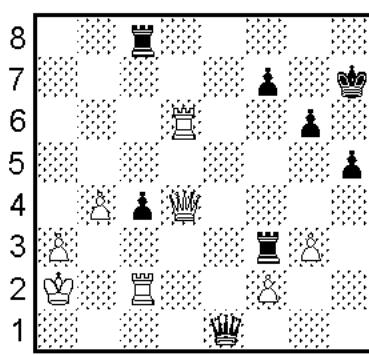
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

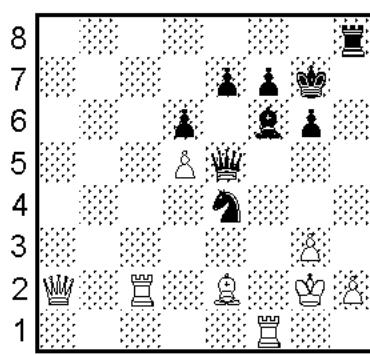
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



Aufgabe 76



Aufgabe 77

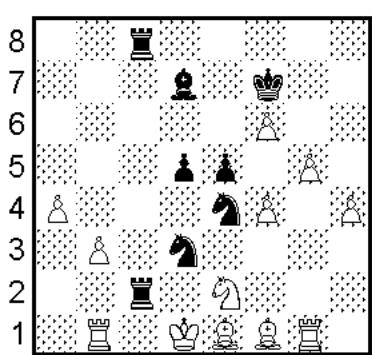


Aufgabe 78

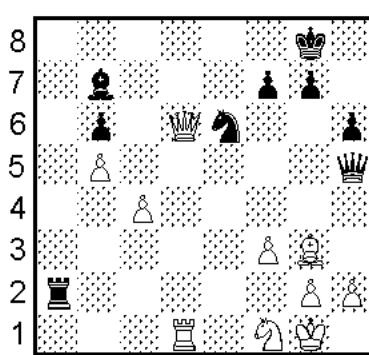
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

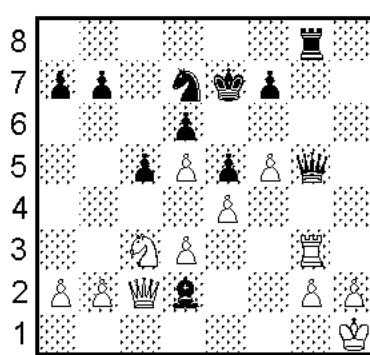
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_



Aufgabe 79



Aufgabe 80



Aufgabe 81

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

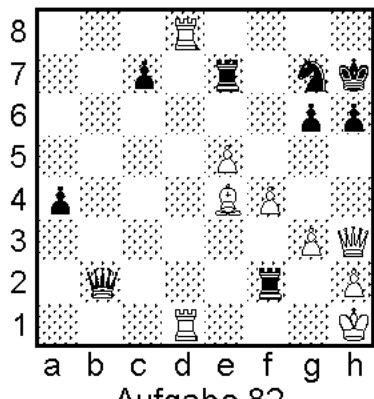
1. .... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

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

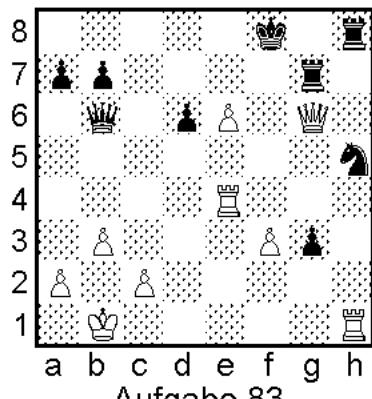
# 90 x MATT



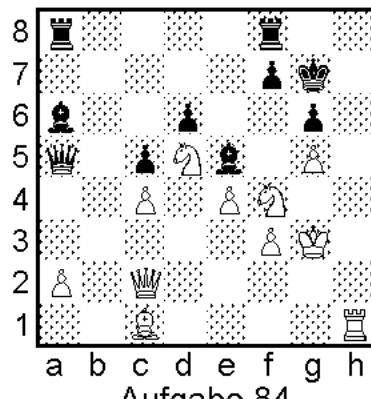
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 82



Aufgabe 83



Aufgabe 84

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

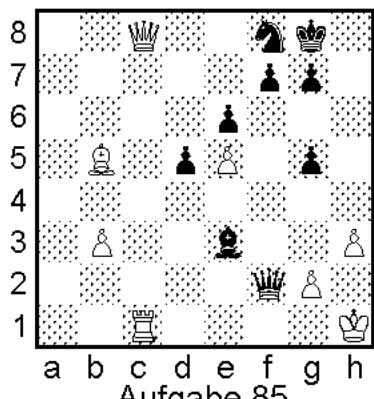
2. \_\_\_\_\_

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

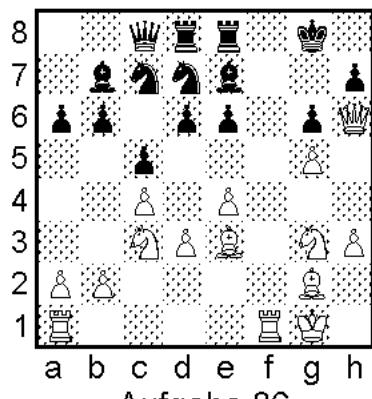
2. \_\_\_\_\_

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

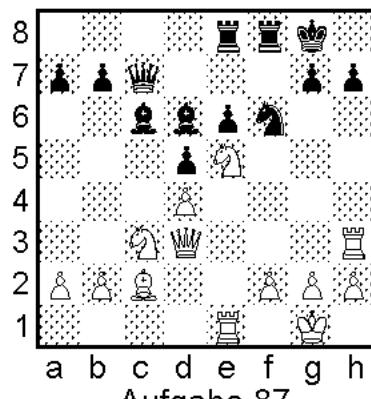
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 85



Aufgabe 86



Aufgabe 87

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

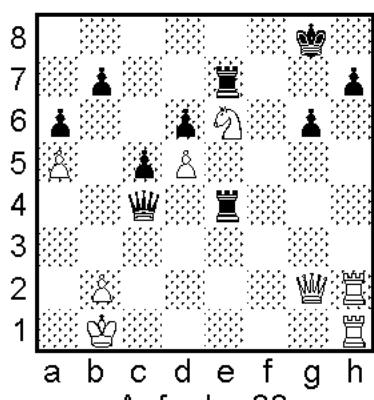
2. \_\_\_\_\_

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

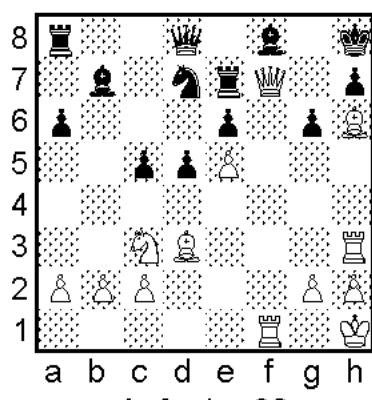
2. \_\_\_\_\_

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

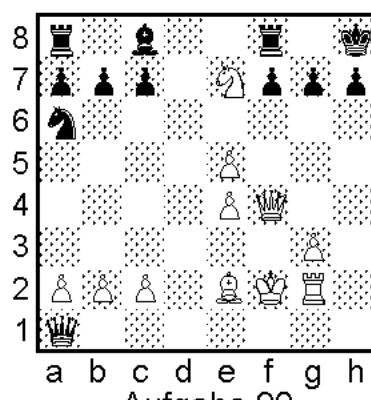
2. \_\_\_\_\_



Aufgabe 88



Aufgabe 89



Aufgabe 90

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

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

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

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

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

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