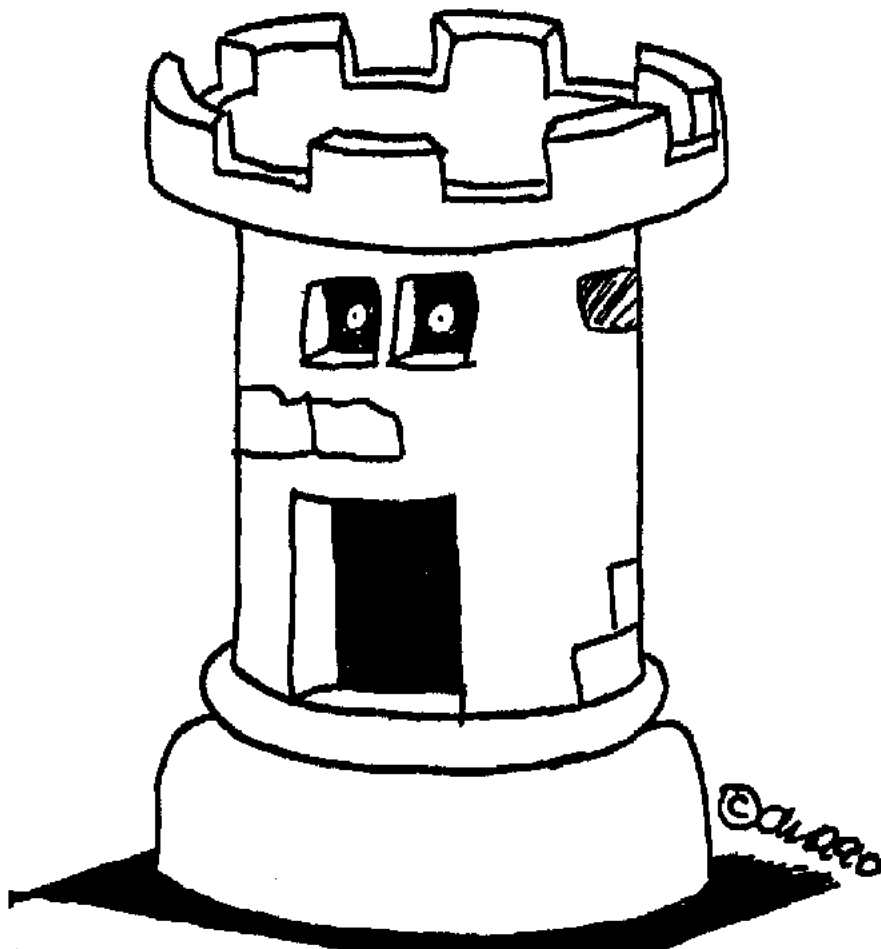


BRACKELER SCHACHLEHRGANG

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

Heft

Praxis

Ablenkung

Hineinziehung

K,S gegen K,B

Offene Spiele

Gambit und Tempo

Taktik 90 x Matt

Praxis

5 Turnierpartien/Schnellturniere

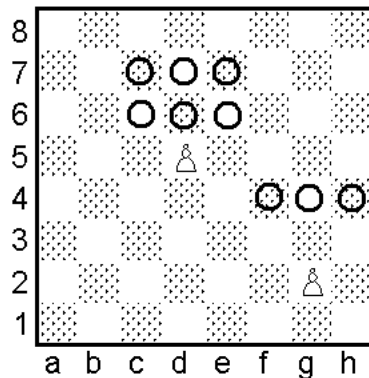
☐☐☐☐☐

Regelkunde

Turmdiplom am _____ mit ____ von 100 möglichen
Punkten bestanden.

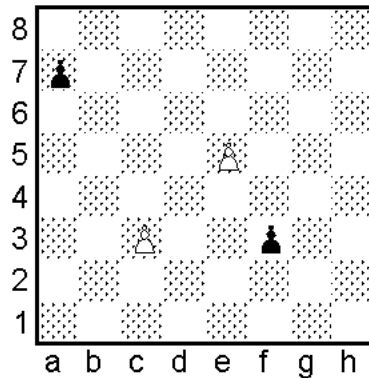
©christian.goldschmidt@gmx.de, www.schachfreunde-brackel.de

SCHLÜSSELFELDER

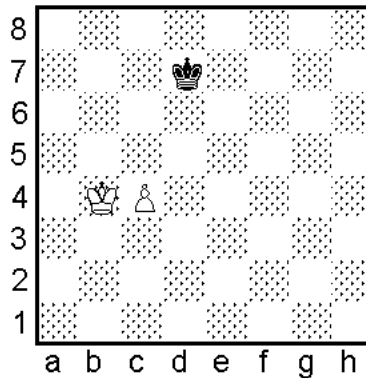


Als **Schlüsselfelder** eines Bauern bezeichnet man die drei Felder, die zwei Reihen vor dem Bauern liegen. Ein Bauer, der es über die Mittellinie geschafft hat, hat sogar sechs Schlüsselfelder (siehe Diagramm). Wenn der Bauer zieht, verschieben sich auch die Schlüsselfelder.

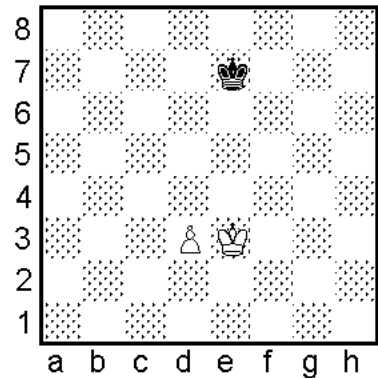
Regel: Wenn man seinen Bauern umwandeln will, muß der eigene König ein Schlüsselfeld besetzen. Wenn er das nicht schafft, kann der Bauer sich gegen den gegnerischen König nicht durchsetzen.



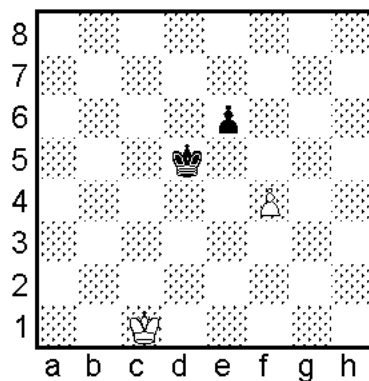
Markiere die Schlüsselfelder der Bauern.



Weiß am Zug gewinnt.



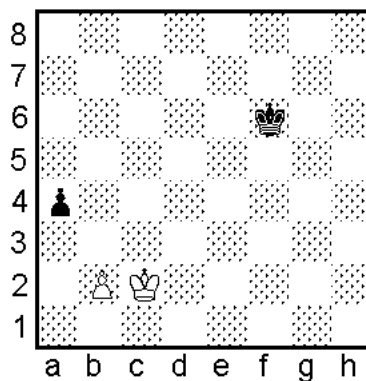
Schwarz am Zug hält Remis.



Weiß am Zug hält Remis.

1. _____

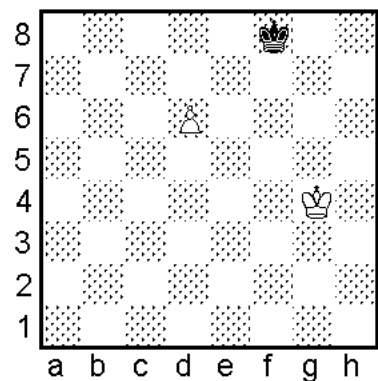
2. _____



Weiß am Zug gewinnt.

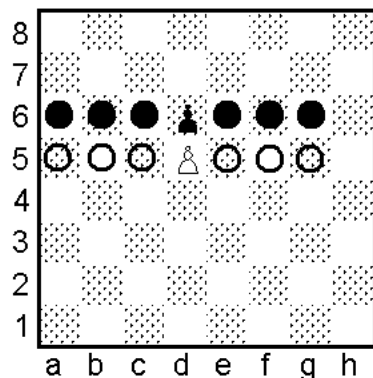
1. _____

2. _____



Kann Weiß am Zug gewinnen?

KRITISCHE FELDER

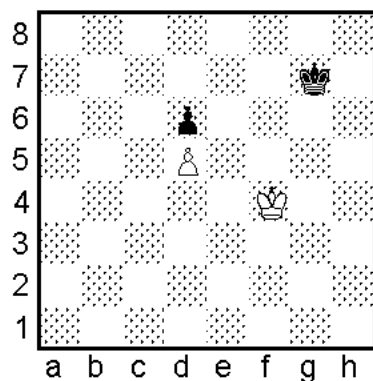


Blockierte Bauern sind unbeweglich und leichte Ziele für gegnerische Figuren.

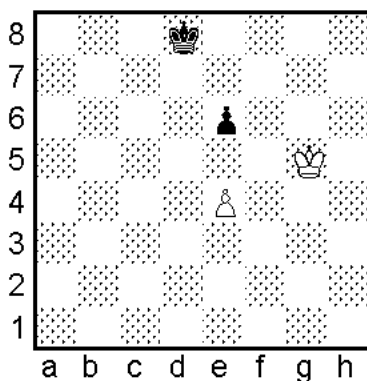
Als **kritische Felder** eines blockierten Bauern bezeichnet man die drei Felder rechts und links von ihm (siehe Diagramm).

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

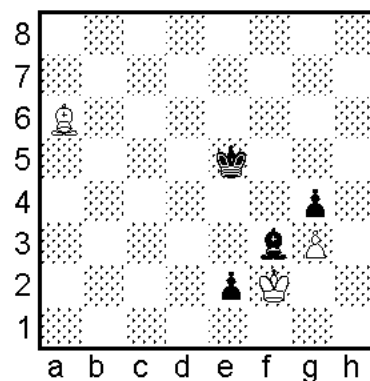
Ob er danach gewinnt, hängt davon ab, ob er auch ein Schlüsselfeld seines Bauern erobern kann.



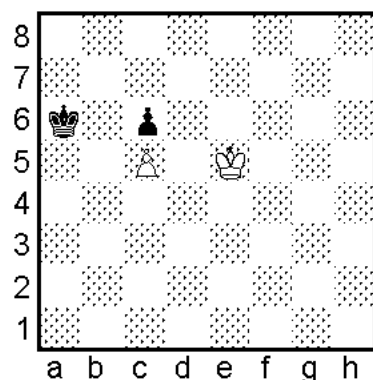
Kann Weiß am Zug gewinnen?



Kann Schwarz am Zug Remis halten?



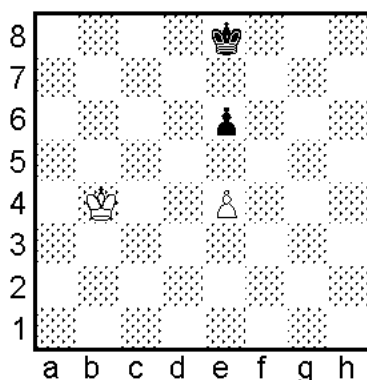
Soll Weiß am Zug auf e2 schlagen?



Weiß am Zug gewinnt.

1. _____

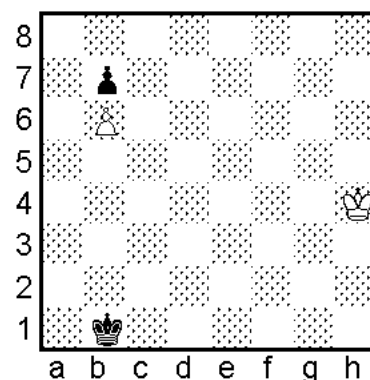
2. _____



Weiß am Zug gewinnt.

1. _____

2. _____



Weiß am Zug hält Remis.

1. _____

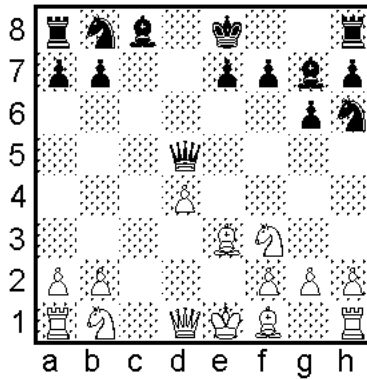
2. _____

3. _____

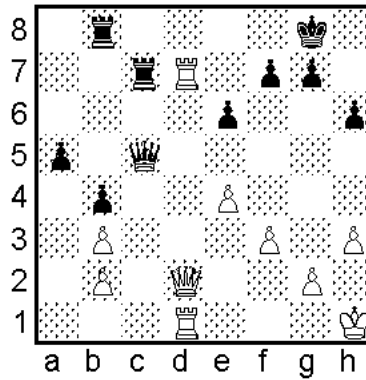
DOPPELANGRIFF



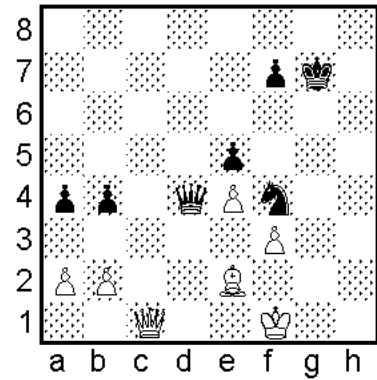
Weiß oder Schwarz erobert Material mit einem Doppelangriff.



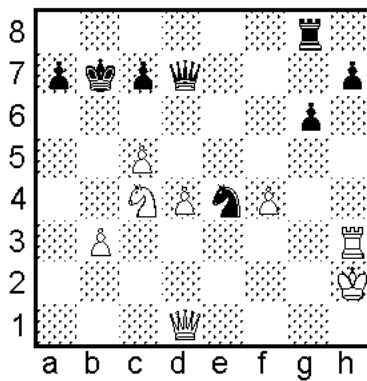
1. _____



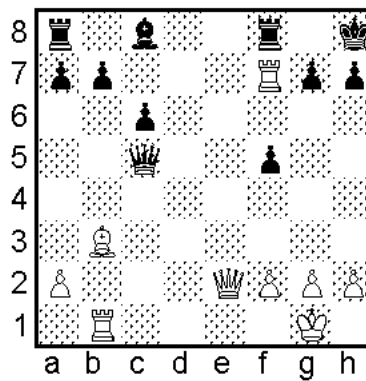
1. _____



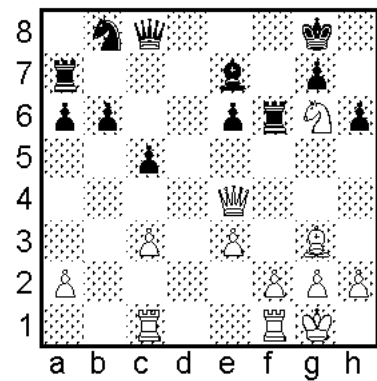
1. _____



1. _____



1. _____

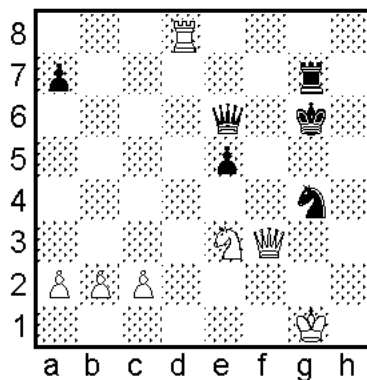


1. _____

2. _____

2. _____

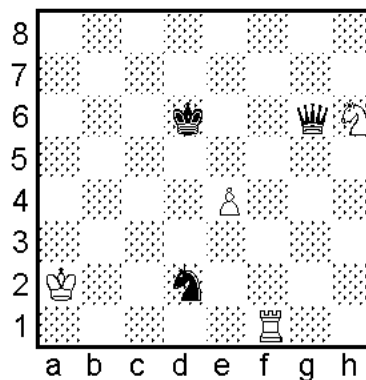
2. _____



1. _____

2. _____

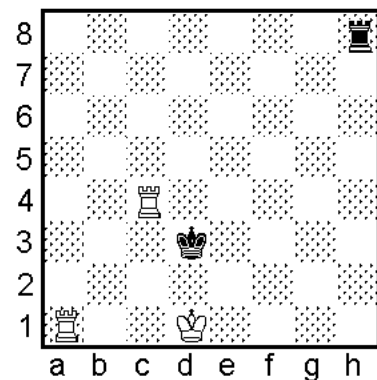
3. _____



1. _____

2. _____

3. _____



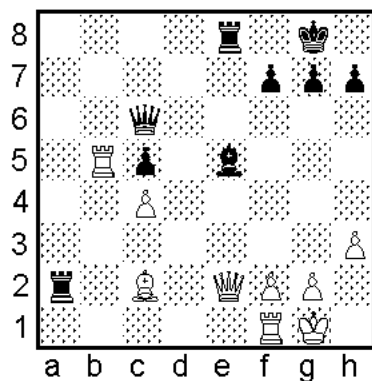
1. _____

2. _____

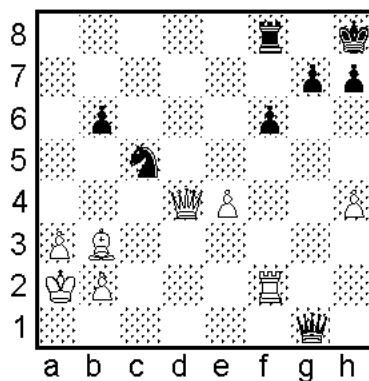
ABZUGSANGRIFF



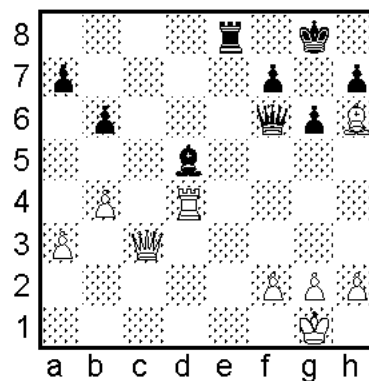
Weiß erobert Material mit einem Abzugsangriff.



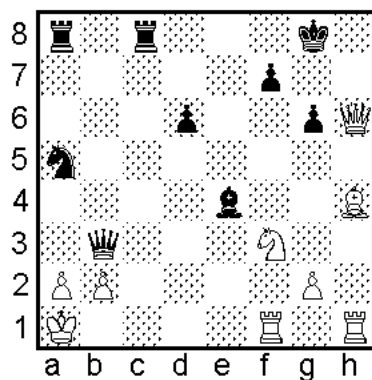
1. _____



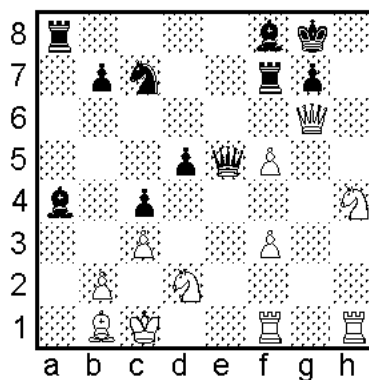
1. _____



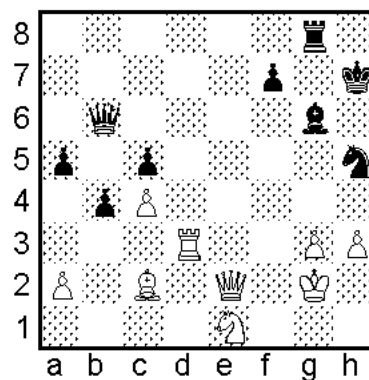
1. _____



1. _____



1. _____

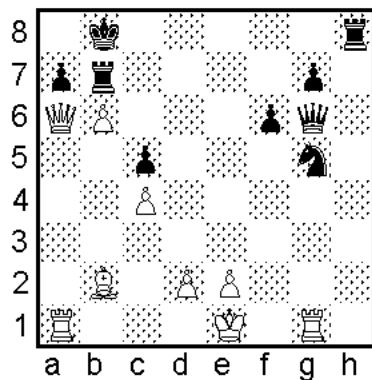


1. _____

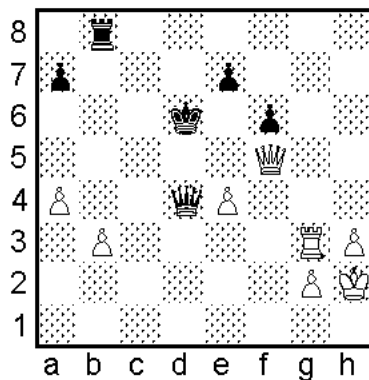
2. _____

2. _____

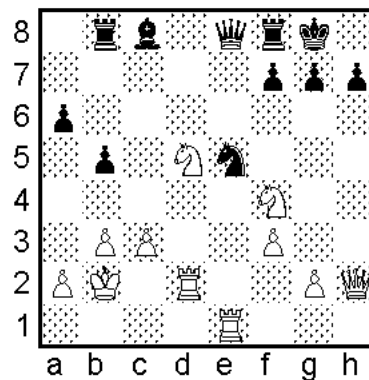
2. _____



1. _____



1. _____



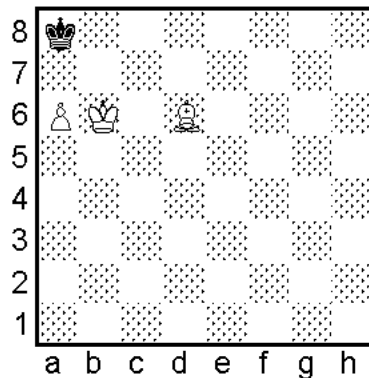
1. _____

2. _____

2. _____

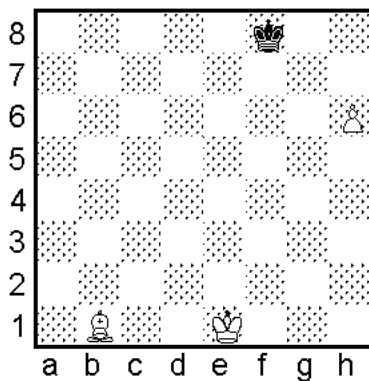
2. _____

FALSCHER LÄUFER

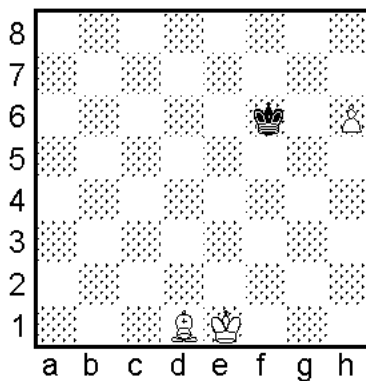


In der nebenstehenden Stellung nutzt Weiß seine materielle Überlegenheit nichts. Der Läufer kann das Umwandlungsfeld nicht kontrollieren und den schwarzen König vertreiben. Man spricht vom **"falschen Läufer"**. Dieses Endspiel ist remis. Mit dem anderen Läufer oder einem Springer hätte Weiß keine Probleme.

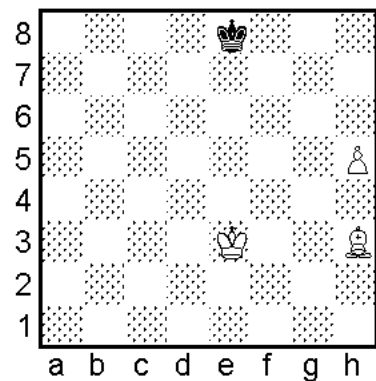
Randbauer und falscher Läufer gewinnen nicht, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld besetzt.



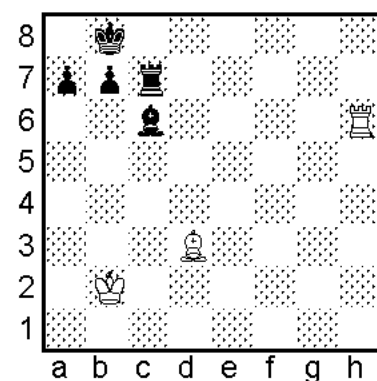
Weiß am Zug gewinnt.



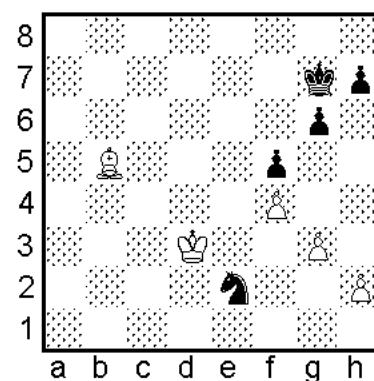
Weiß am Zug gewinnt.



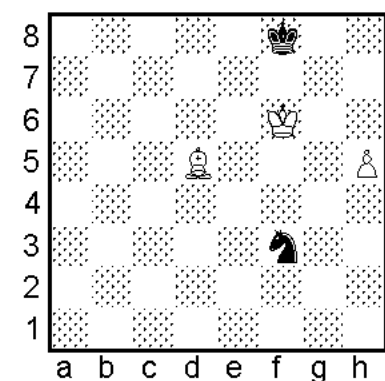
Kann Weiß gewinnen?



Weiß hält Remis.



Schwarz hält Remis.



Schwarz hält Remis.

1. _____

2. _____

3. _____

1. _____

2. _____

3. _____

1. _____

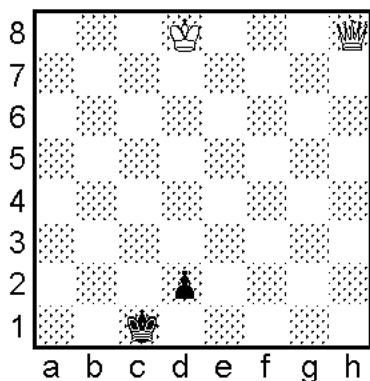
2. _____

3. _____

DAME GEGEN BAUER

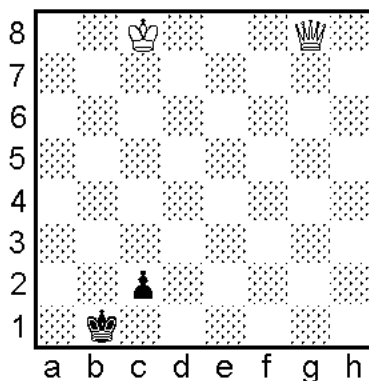


Weiß ist in den folgenden Stellungen am Zug. Kann er gewinnen?
Kreuze die richtige Lösung an.



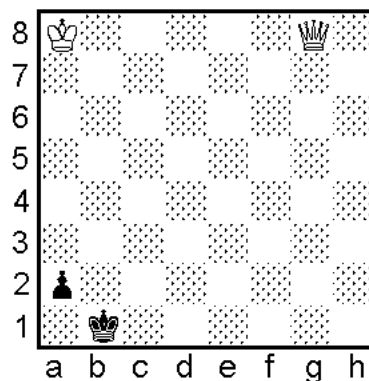
Weiß gewinnt

Remis



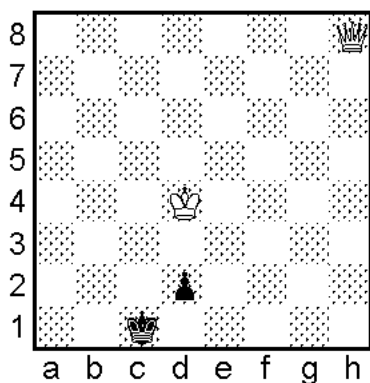
Weiß gewinnt

Remis



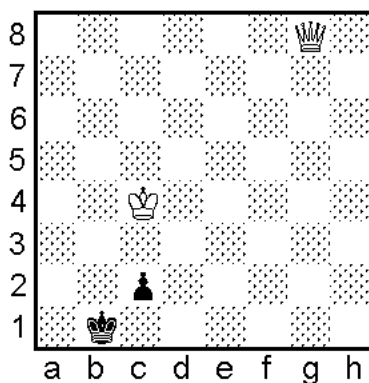
Weiß gewinnt

Remis



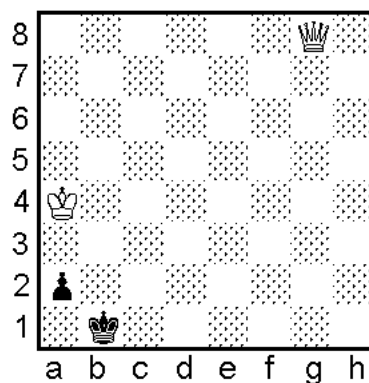
Weiß gewinnt

Remis



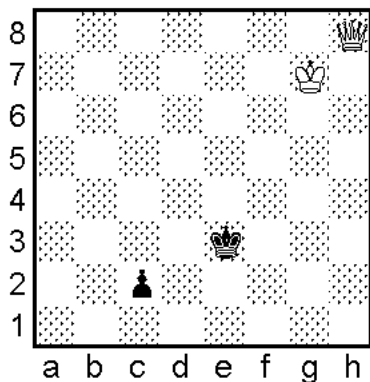
Weiß gewinnt

Remis



Weiß gewinnt

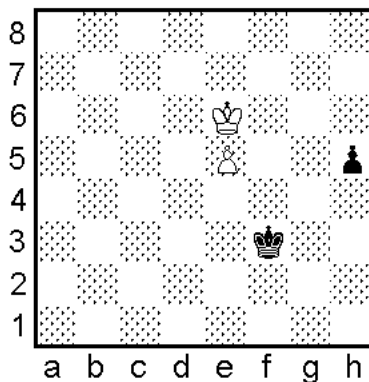
Remis



Weiß am Zug gewinnt.

1. _____

2. _____

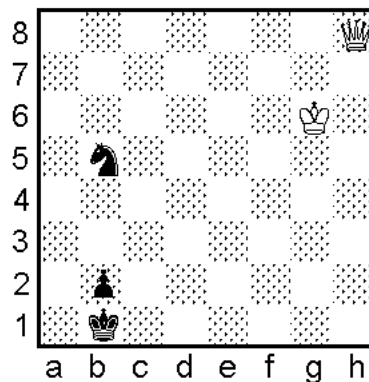


Weiß am Zug gewinnt.

1. _____

2. _____

3. _____



Weiß am Zug gewinnt.

1. _____

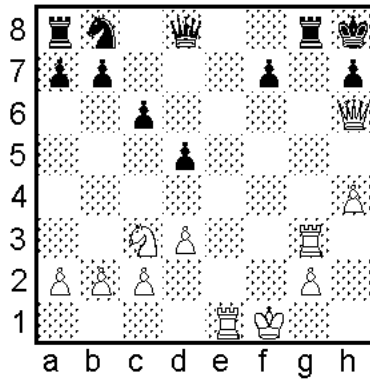
2. _____

3. _____

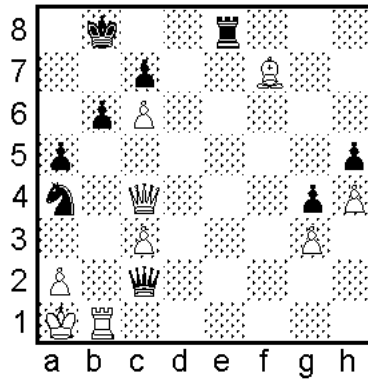
ÜBERLASTUNG



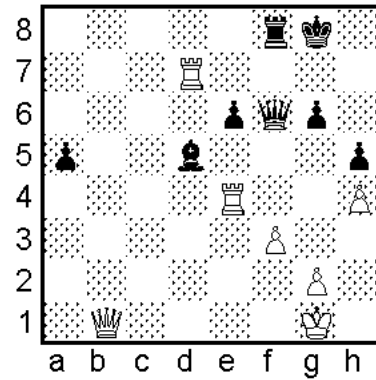
Weiß oder Schwarz erobert Material durch Überlastung gegnerischer Figuren.



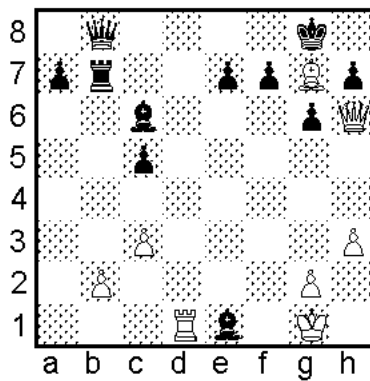
1. _____



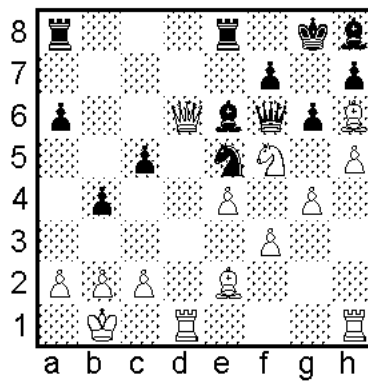
1. ... _____



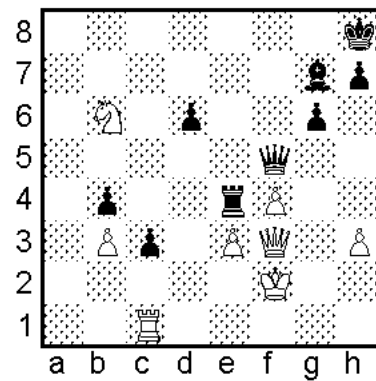
1. _____



1. _____



1. _____

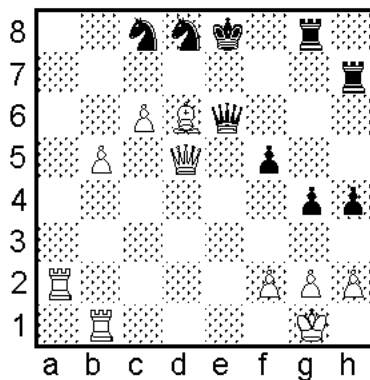


1. ... _____

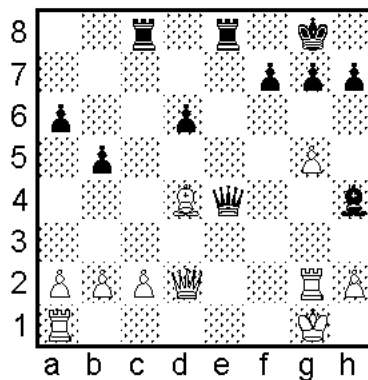
2. _____

2. _____

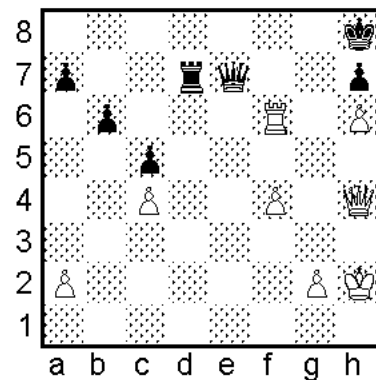
2. _____



1. _____



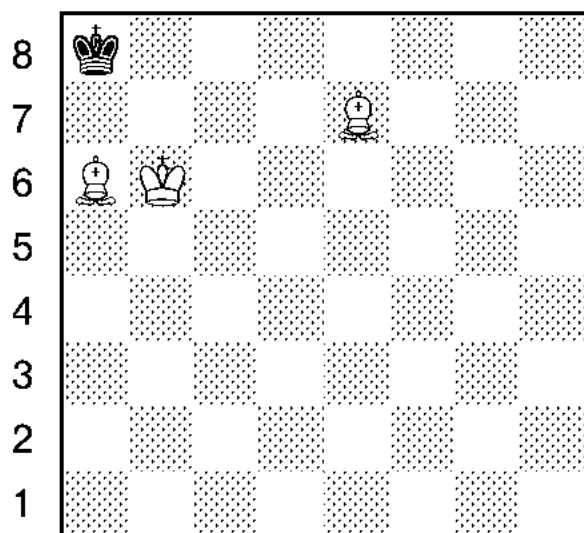
1. ... _____



1. _____

2. _____

MATT MIT 2 LÄUFERN

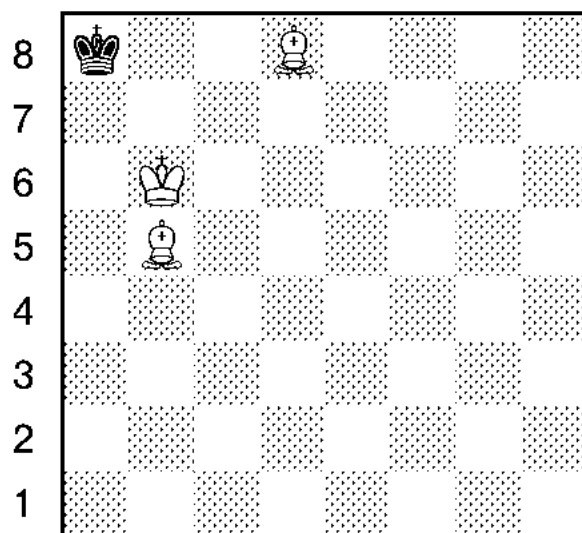


a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in zwei Zügen

1. _____

2. _____



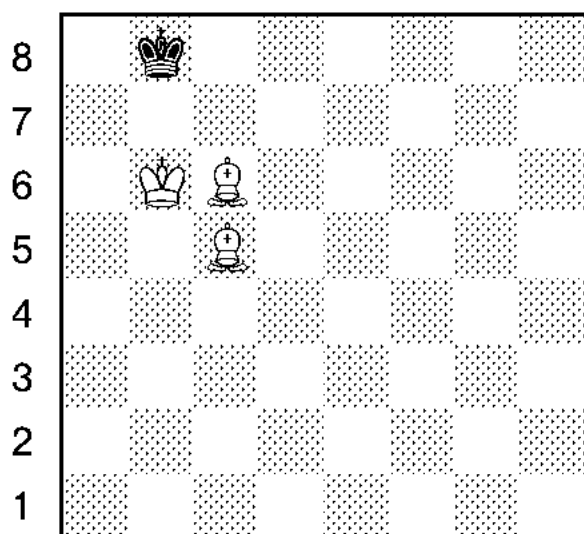
a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in drei Zügen

1. _____

2. _____

3. _____



a b c d e f g h

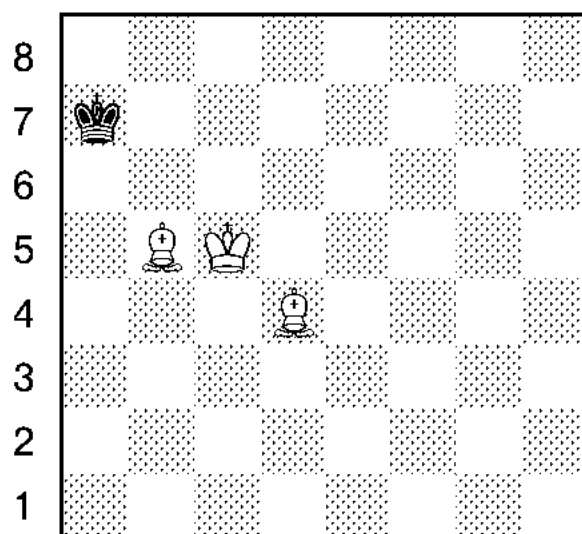
Weiß setzt Matt in vier Zügen

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____



a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in fünf Zügen

1. _____

2. _____

3. _____

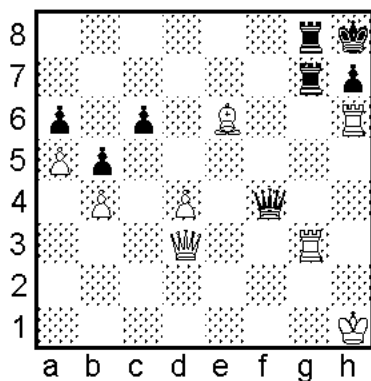
4. _____

5. _____

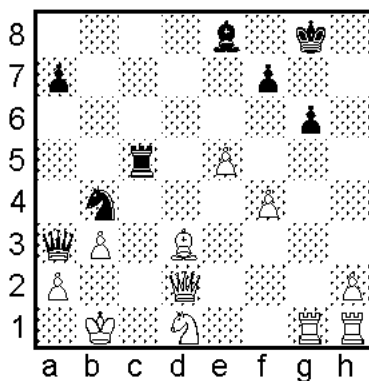
ABLENKUNG



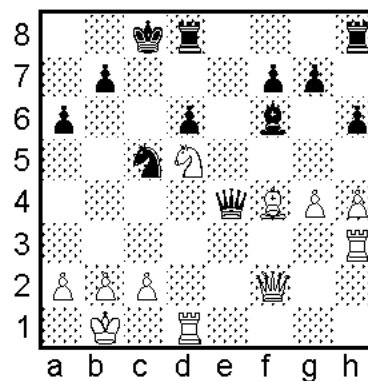
Weiß oder Schwarz erobert Material oder setzt Matt mit einer Ablenkung: Eine Figur wird von einem wichtigen Feld abgelenkt.



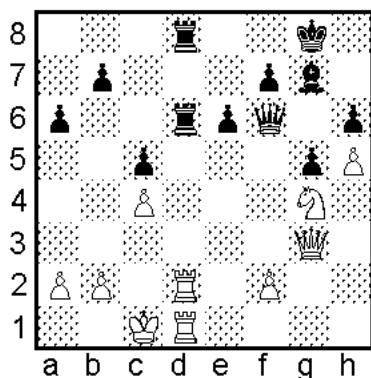
1. _____



1. ... _____

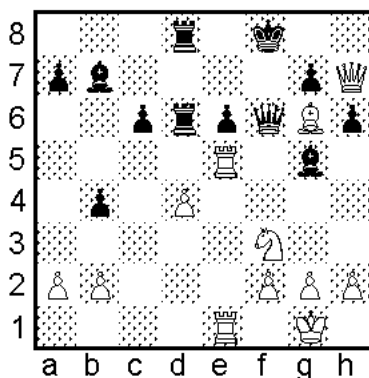


1. _____



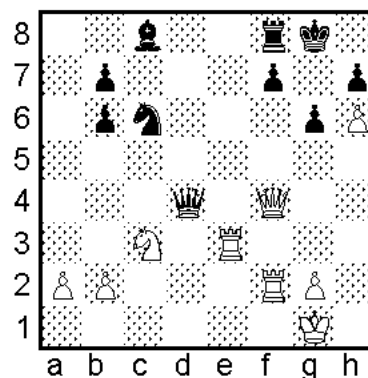
1. _____

2. _____



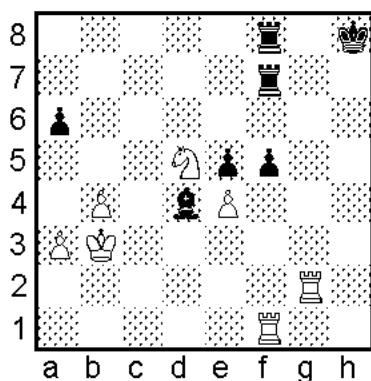
1. _____

2. _____



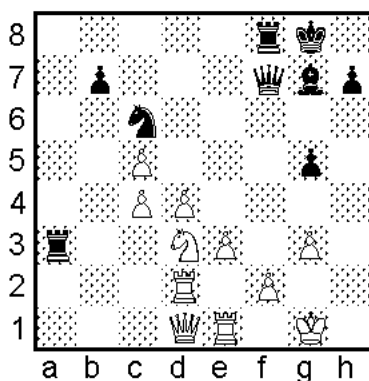
1. _____

2. _____



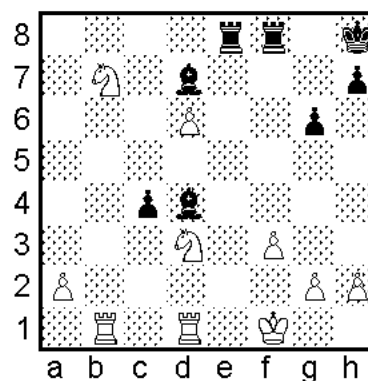
1. _____

2. _____



1. _____

2. _____



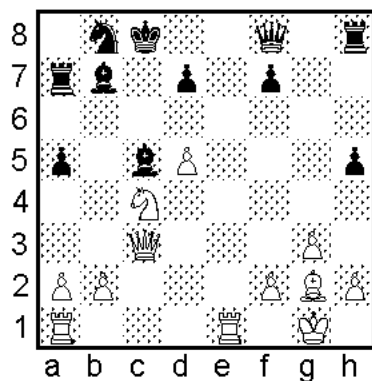
1. _____

2. _____

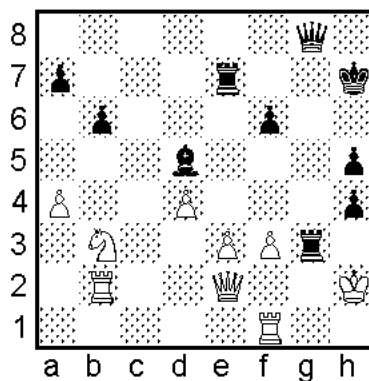
HINEINZIEHUNG



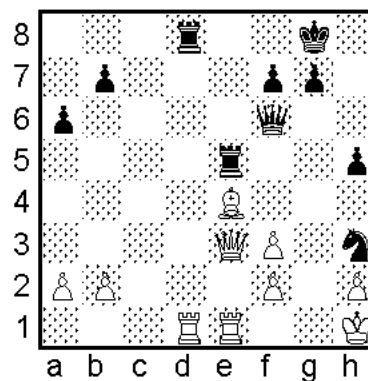
Weiß oder Schwarz erobert Material durch eine Hineinziehung: Eine Figur wird auf ein ungünstiges Feld gezogen.



1. _____

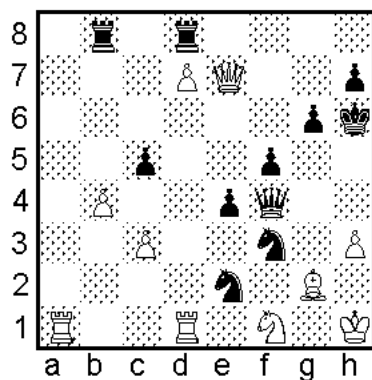


1. _____



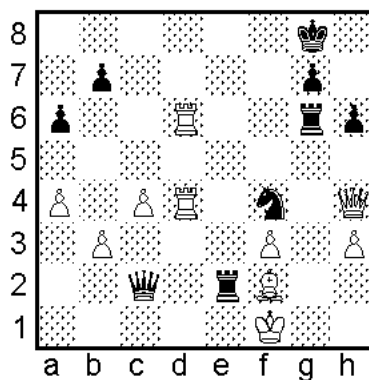
1. _____

2. _____



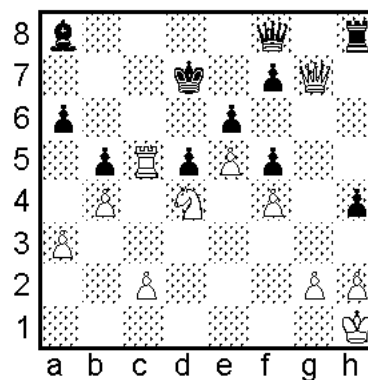
1. _____

2. _____



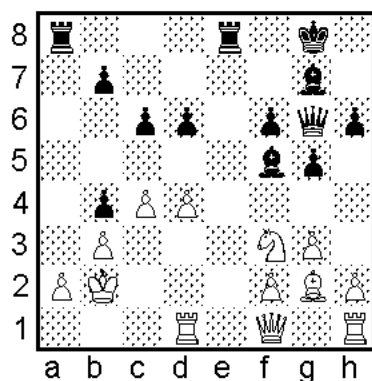
1. _____

2. _____



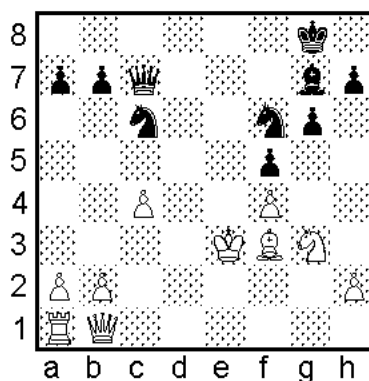
1. _____

2. _____



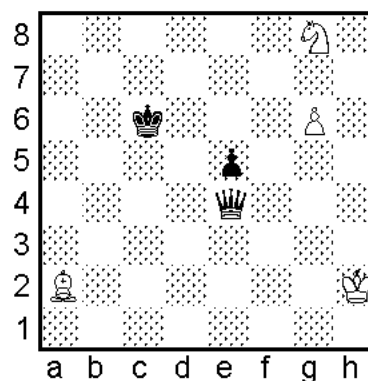
1. _____

2. _____



1. _____

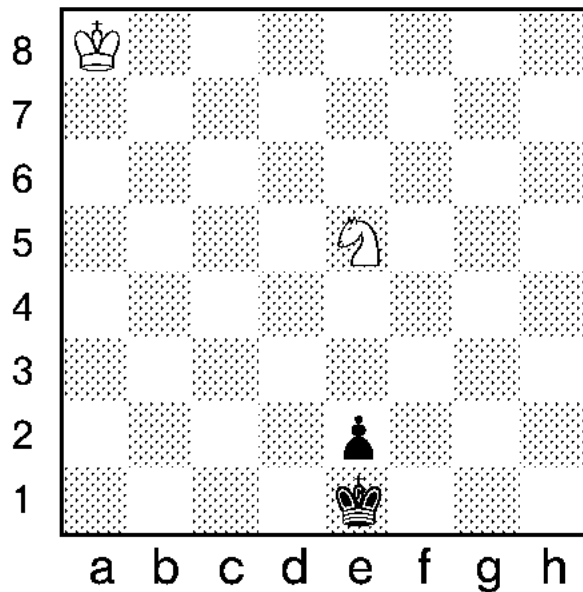
2. _____



1. _____

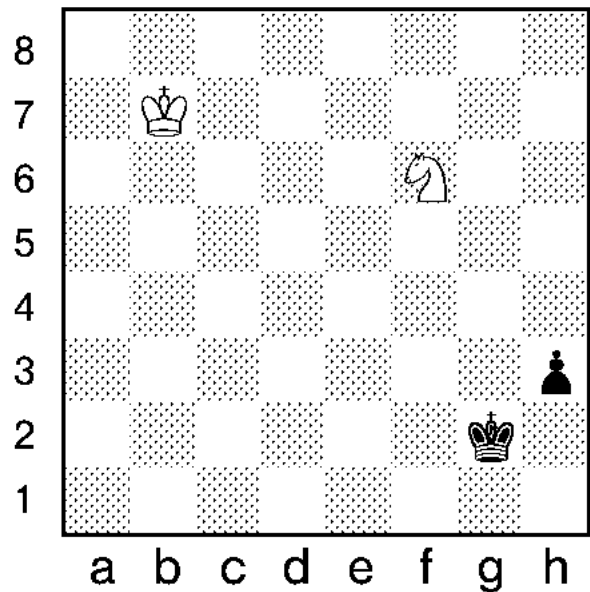
2. _____

SPRINGER GEGEN BAUER

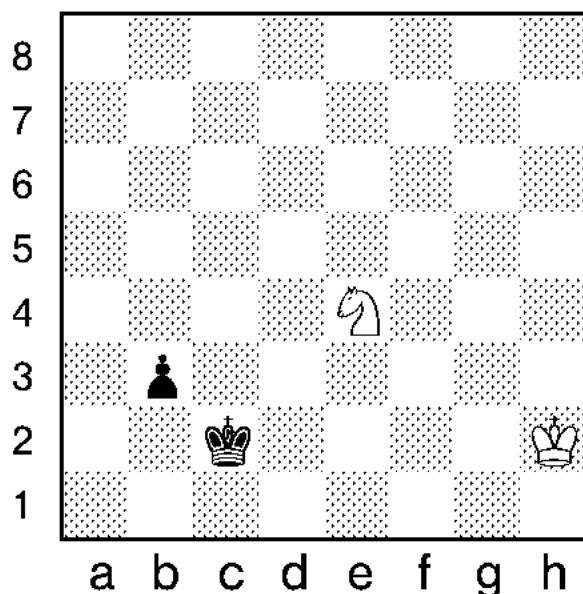


Weiß ist am Zug.
Was würdest du ziehen?

1. _____



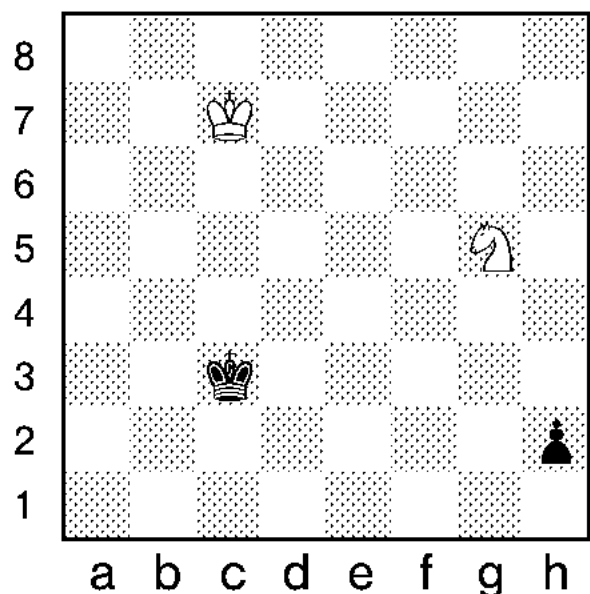
Weiß ist am Zug. Kann sein
Springer den Bauern aufhalten?
Begründe deine Antwort.



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

1. _____

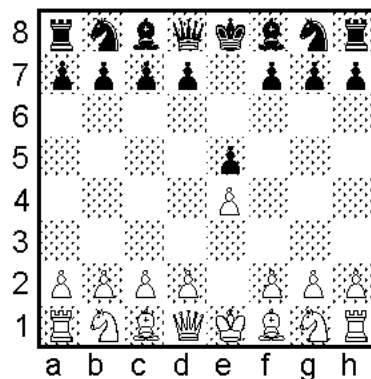
2. _____



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

1. _____

2. _____

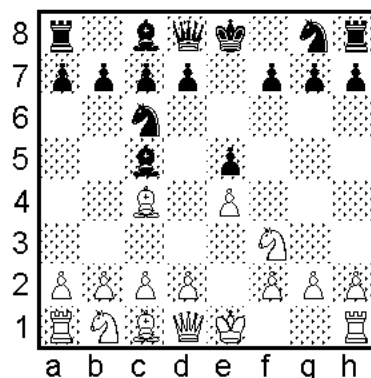


Zur Erinnerung: **"Zentrum"**, **"Entwicklung"** und **"Sicherheit"** lauten in Stichworten die drei Eröffnungsgrundregeln.

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.

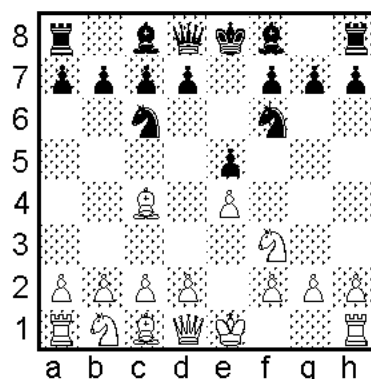


Italienisch

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.

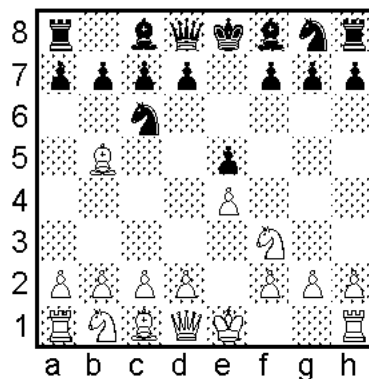
Weiß entwickelt den Läufer nach c4 von wo aus er den Bauern f7 aufs Korn nimmt. Dadurch entstehen oft Angriffsmöglichkeiten gegen den schwarzen König, vor allem, wenn dieser nicht schnell rochiert.



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.

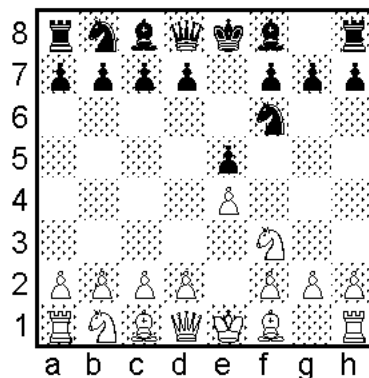


Spanisch

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.

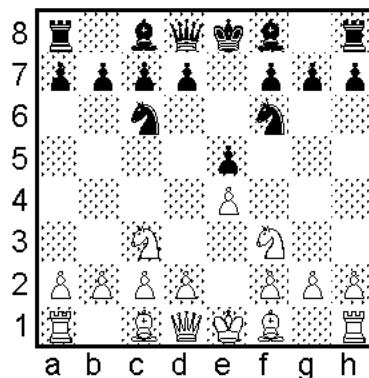


Russisch

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.

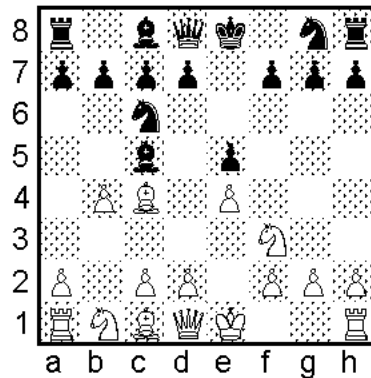
Deshalb spielt Weiß im 4. Zug lieber Lb5 oder d4.

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



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:

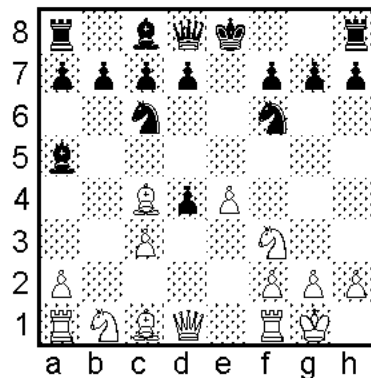


Steinitz, W - Pilhal, Wien 1862

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.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.

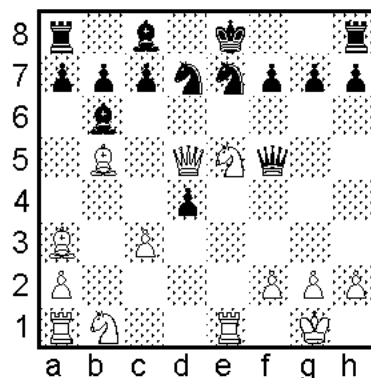
8.La3

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



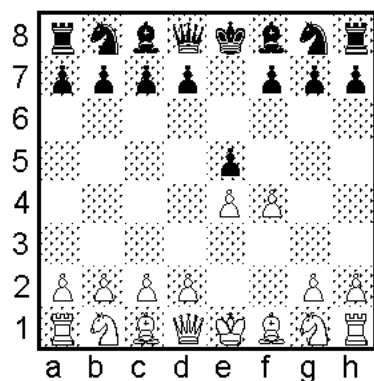
Hier beendet Weiß die Partie mit einer schönen Kombination:

15.	_____	_____
16.	_____	_____
17.	_____	



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.O-O

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

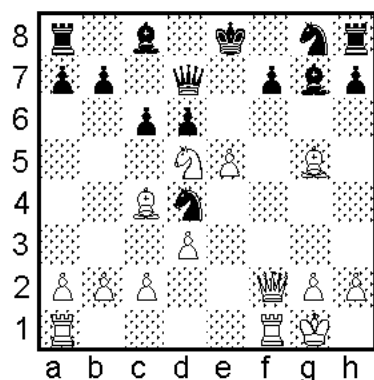
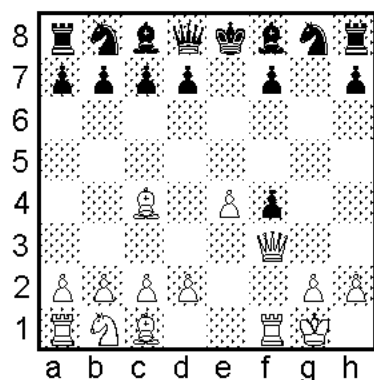
Finde die Kombination, mit der Weiß das Spiel beendet:

14. _____

15. _____

16. _____

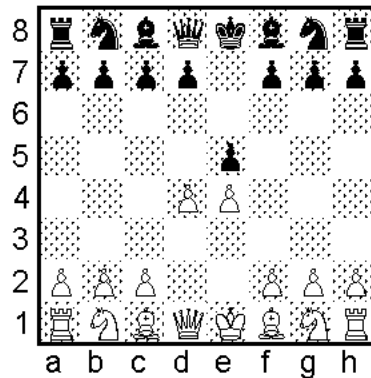
17. _____





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!!

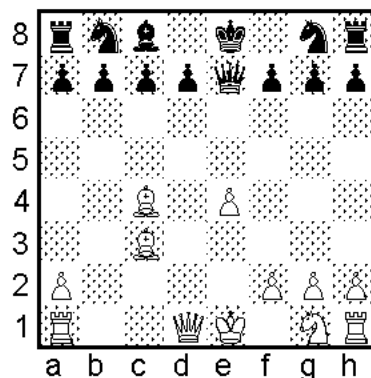
4. cxb2
5.Lxb2 Lb4+

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 Dxc3

10.Se2 Sf6

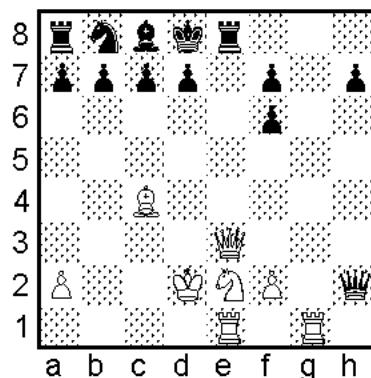
11.Lxf6 gxf6

12.De3+ Kd8

13.Thg1 Dxc2

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. _____

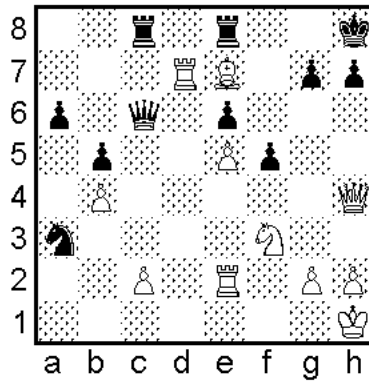
18. _____

19. _____

90 x MATT



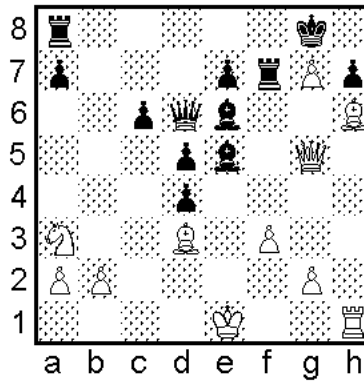
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 1

1. _____

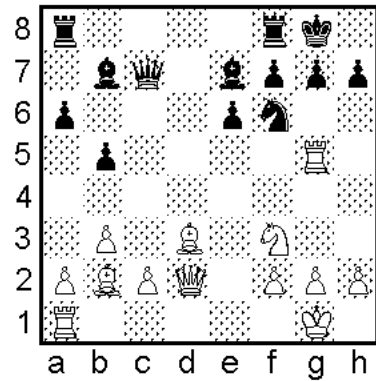
2. _____



Aufgabe 2

1. _____

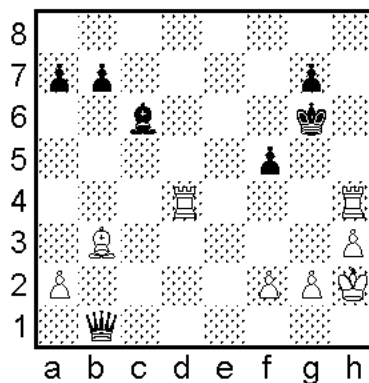
2. _____



Aufgabe 3

1. _____

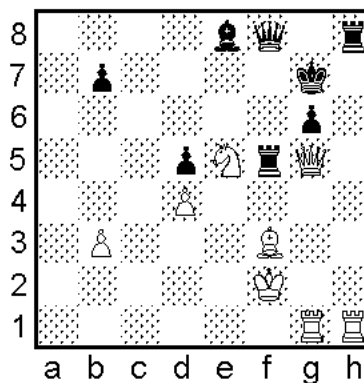
2. _____



Aufgabe 4

1. _____

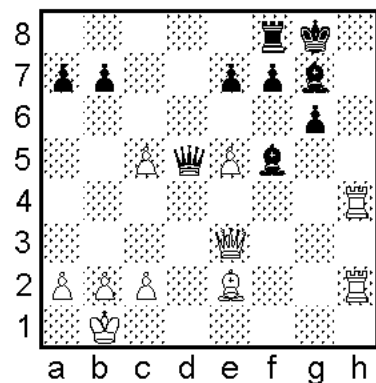
2. _____



Aufgabe 5

1. _____

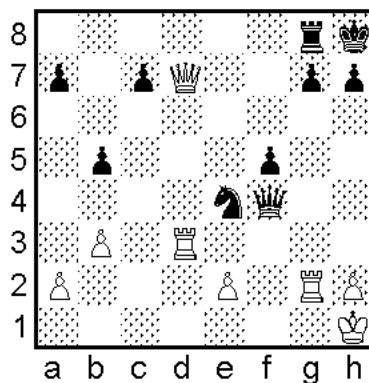
2. _____



Aufgabe 6

1. _____

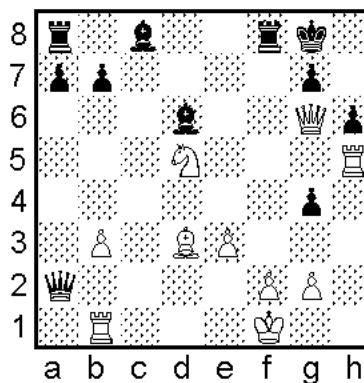
2. _____



Aufgabe 7

1. _____

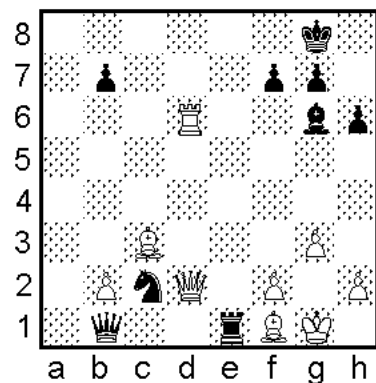
2. _____



Aufgabe 8

1. _____

2. _____



Aufgabe 9

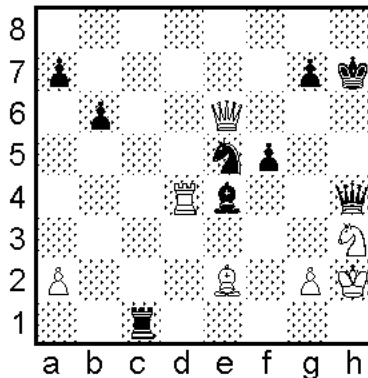
1. _____

2. _____

90 x MATT



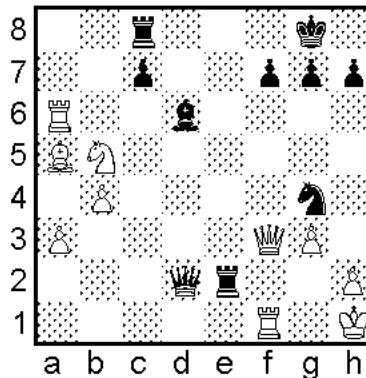
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 10

1.... _____

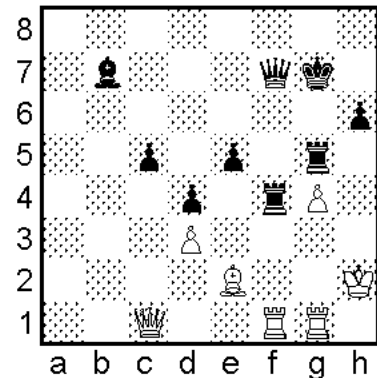
2. _____



Aufgabe 11

1.... _____

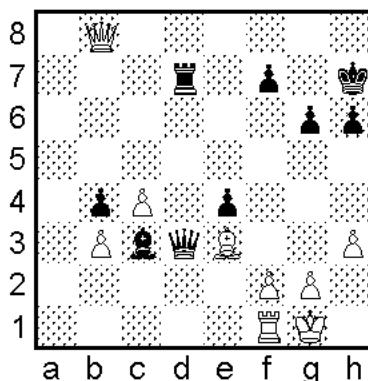
2. _____



Aufgabe 12

1.... _____

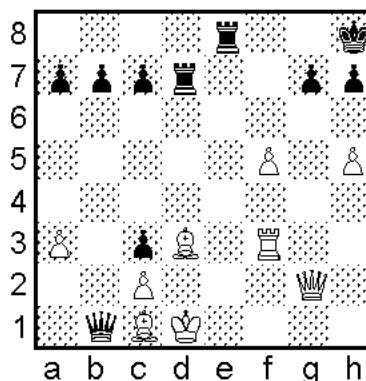
2. _____



Aufgabe 13

1.... _____

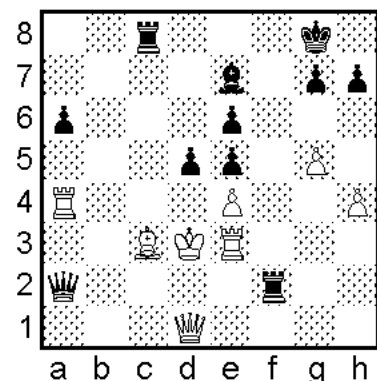
2. _____



Aufgabe 14

1.... _____

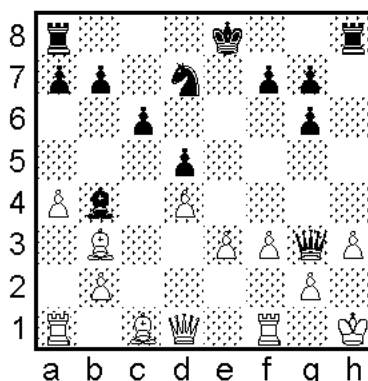
2. _____



Aufgabe 15

1.... _____

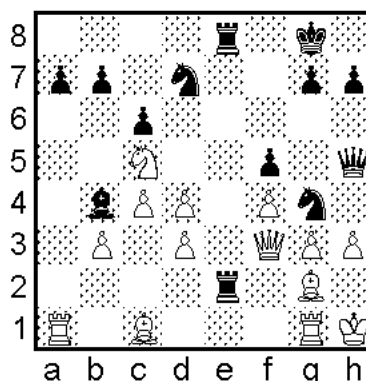
2. _____



Aufgabe 16

1.... _____

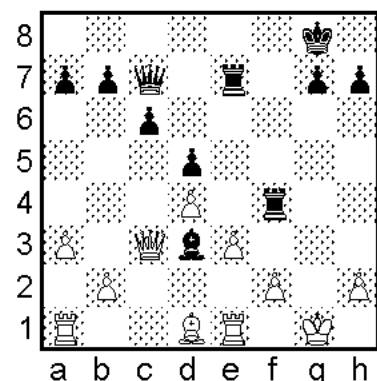
2. _____



Aufgabe 17

1.... _____

2. _____



Aufgabe 18

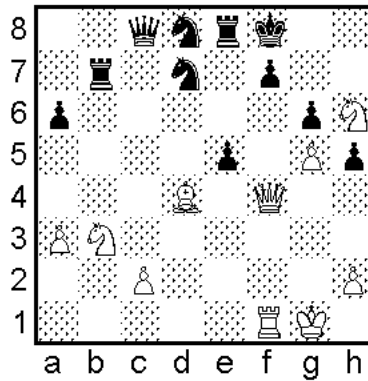
1.... _____

2. _____

90 x MATT



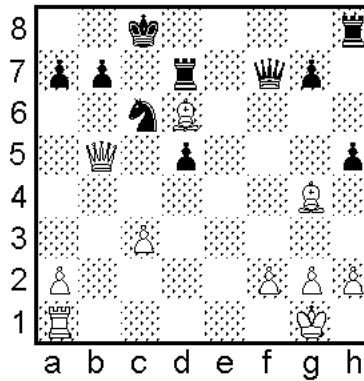
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 19

1. _____

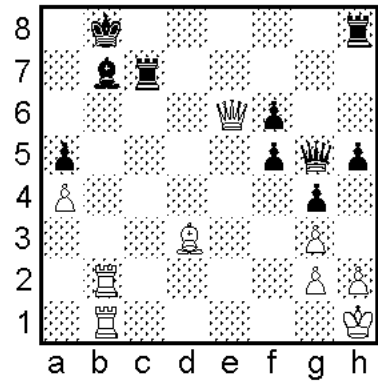
2. _____



Aufgabe 20

1. _____

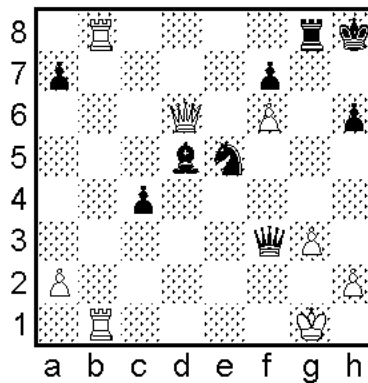
2. _____



Aufgabe 21

1. _____

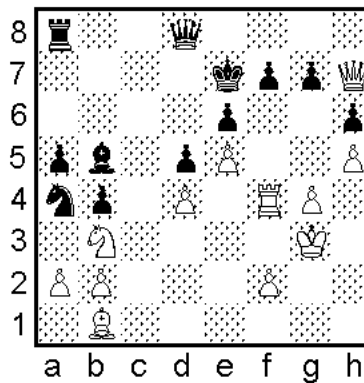
2. _____



Aufgabe 22

1. _____

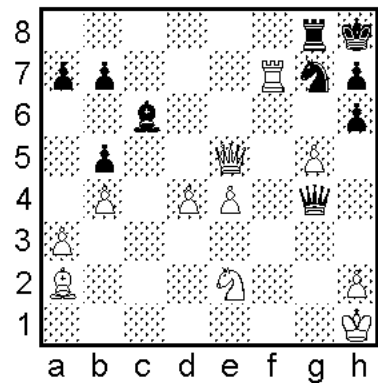
2. _____



Aufgabe 23

1. _____

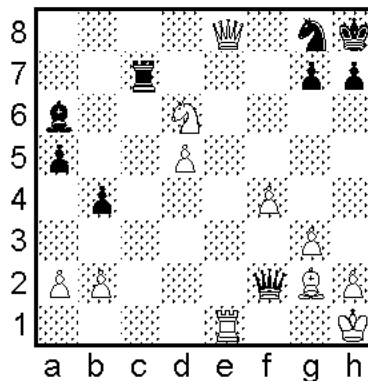
2. _____



Aufgabe 24

1. _____

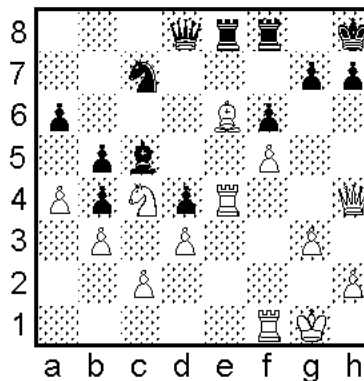
2. _____



Aufgabe 25

1. _____

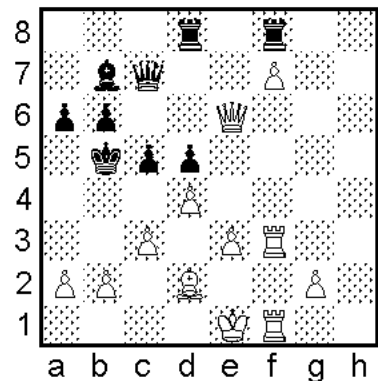
2. _____



Aufgabe 26

1. _____

2. _____



Aufgabe 27

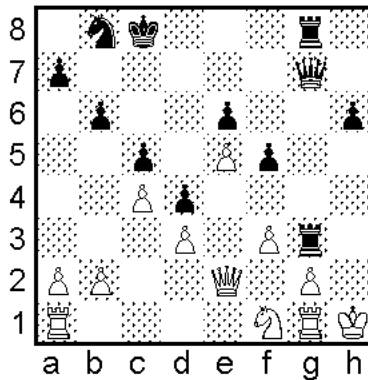
1. _____

2. _____

90 x MATT



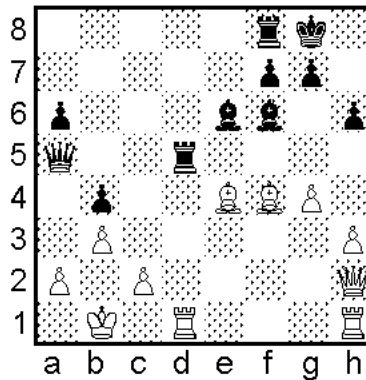
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 28

1.... _____

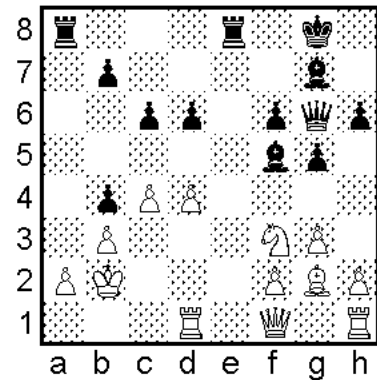
2. _____



Aufgabe 29

1.... _____

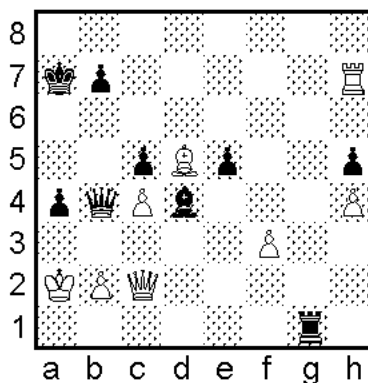
2. _____



Aufgabe 30

1.... _____

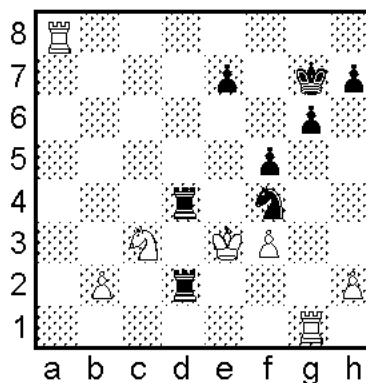
2. _____



Aufgabe 31

1.... _____

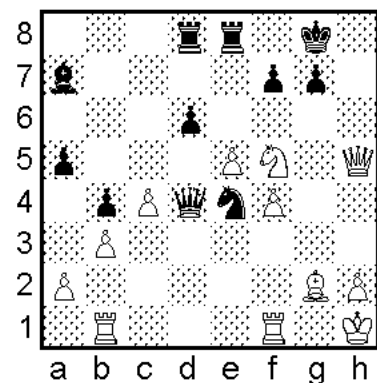
2. _____



Aufgabe 32

1.... _____

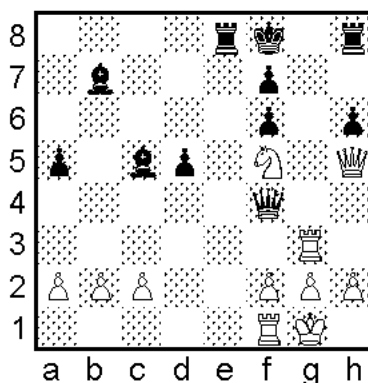
2. _____



Aufgabe 33

1.... _____

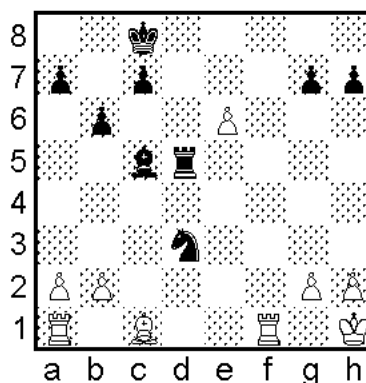
2. _____



Aufgabe 34

1.... _____

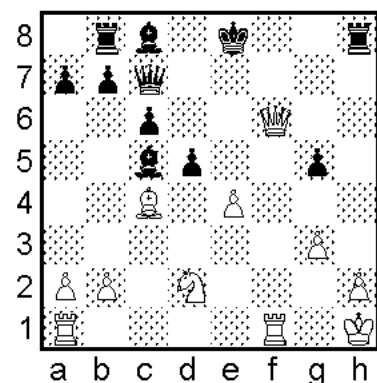
2. _____



Aufgabe 35

1.... _____

2. _____



Aufgabe 36

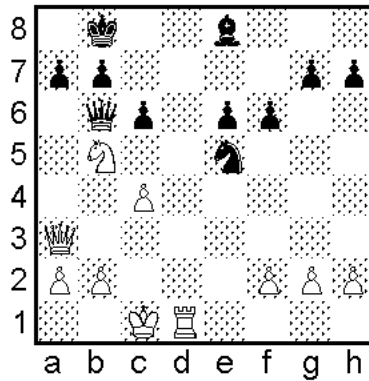
1.... _____

2. _____

90 x MATT



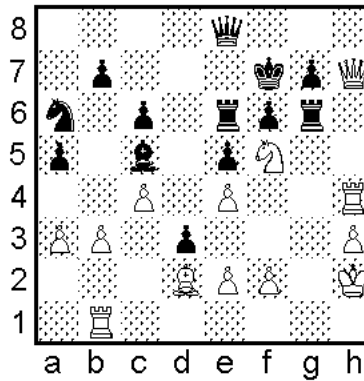
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 37

1. _____

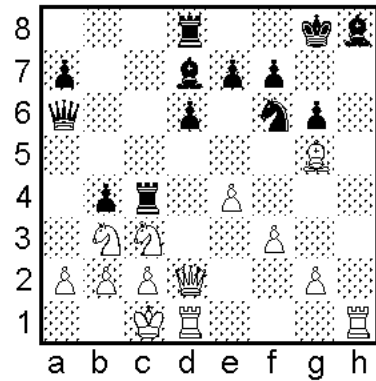
2. _____



Aufgabe 38

1. _____

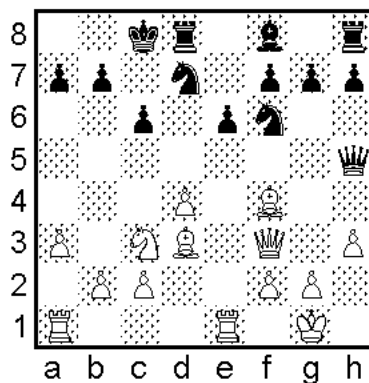
2. _____



Aufgabe 39

1. _____

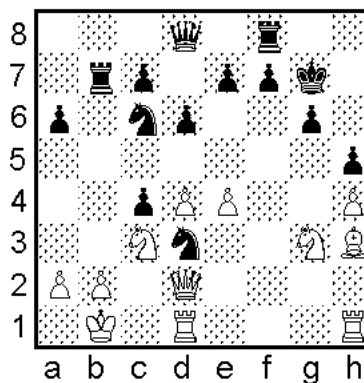
2. _____



Aufgabe 40

1. _____

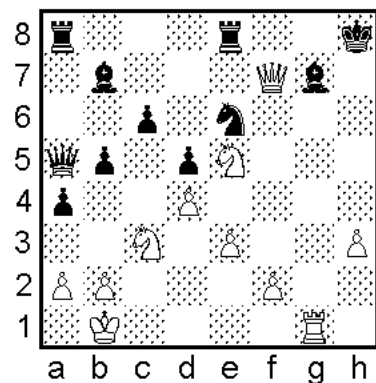
2. _____



Aufgabe 41

1. _____

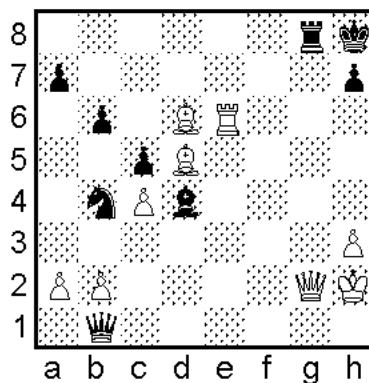
2. _____



Aufgabe 42

1. _____

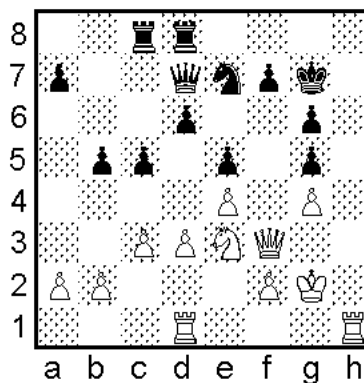
2. _____



Aufgabe 43

1. _____

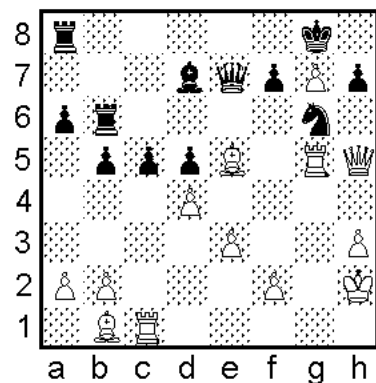
2. _____



Aufgabe 44

1. _____

2. _____



Aufgabe 45

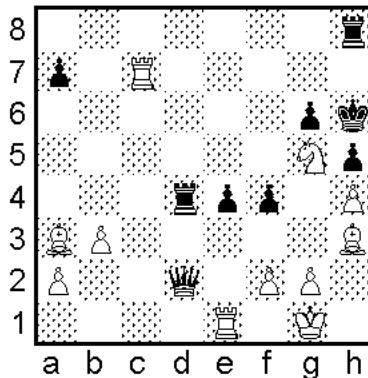
1. _____

2. _____

90 x MATT



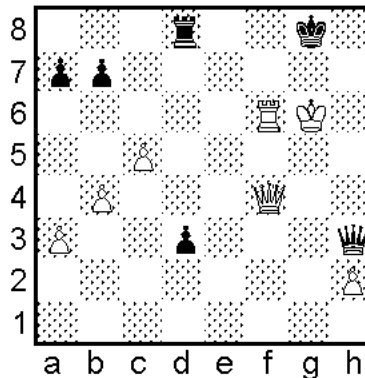
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 46

1. _____

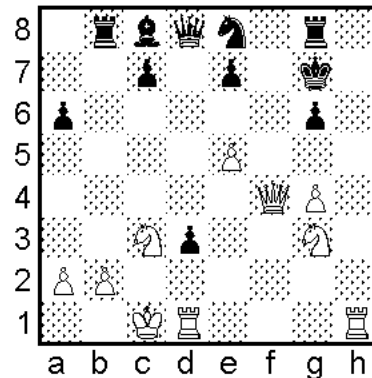
2. _____



Aufgabe 47

1. _____

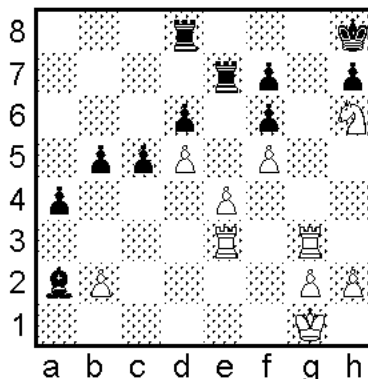
2. _____



Aufgabe 48

1. _____

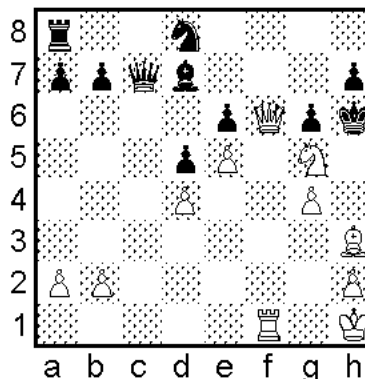
2. _____



Aufgabe 49

1. _____

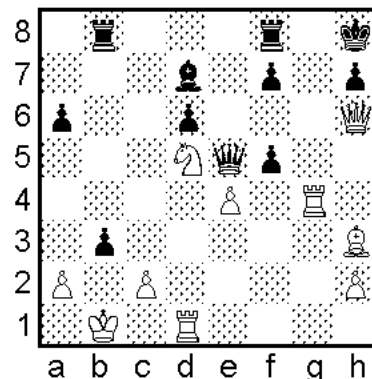
2. _____



Aufgabe 50

1. _____

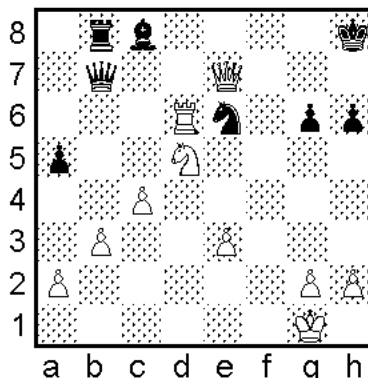
2. _____



Aufgabe 51

1. _____

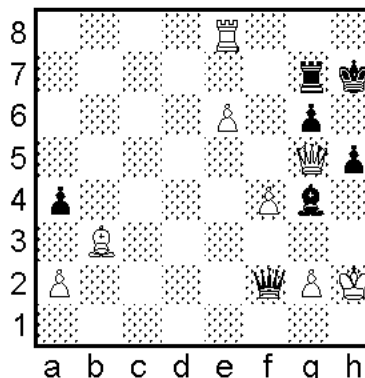
2. _____



Aufgabe 52

1. _____

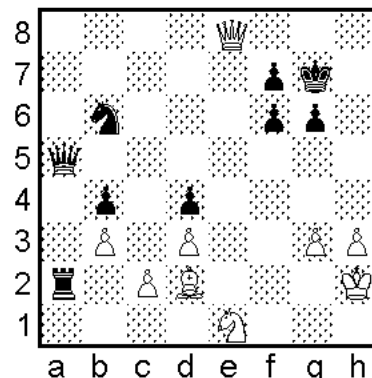
2. _____



Aufgabe 53

1. _____

2. _____



Aufgabe 54

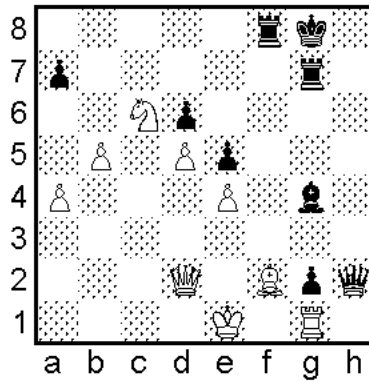
1. _____

2. _____

90 x MATT



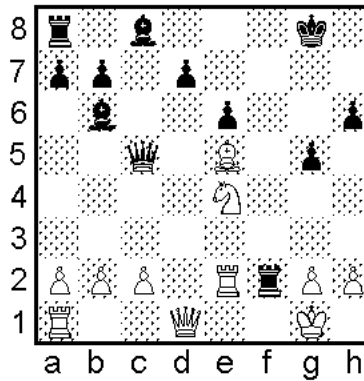
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 55

1.

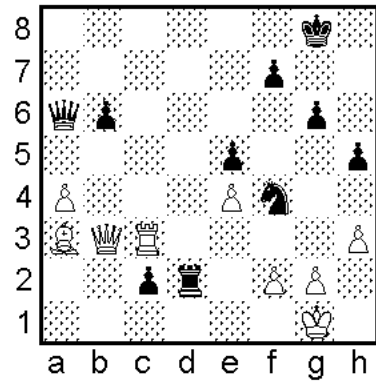
2.



Aufgabe 56

1.

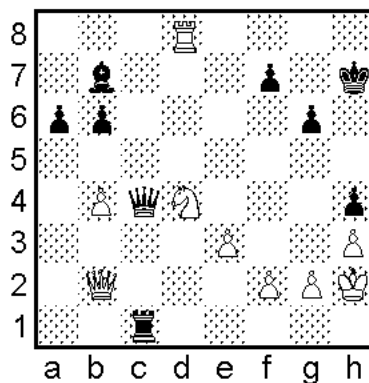
2.



Aufgabe 57

1.

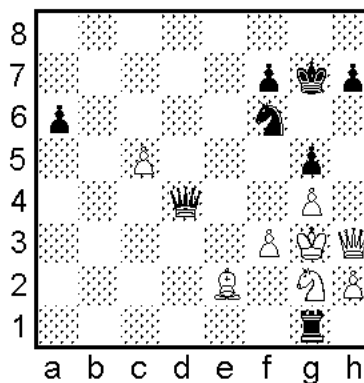
2.



Aufgabe 58

1.

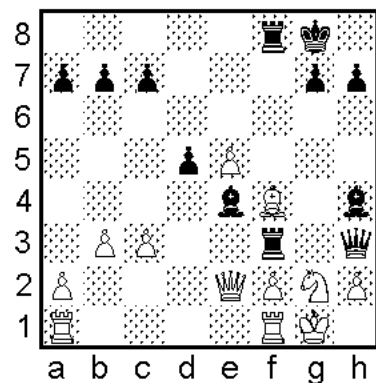
2.



Aufgabe 59

1.

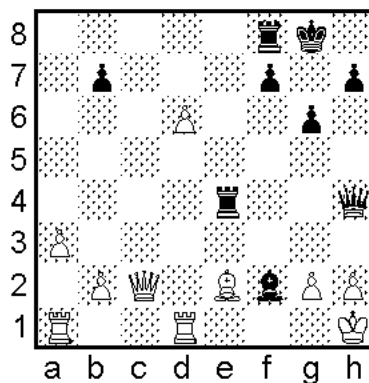
2.



Aufgabe 60

1.

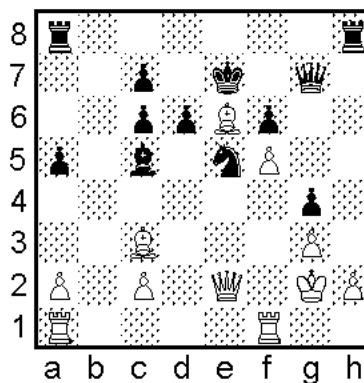
2.



Aufgabe 61

1.

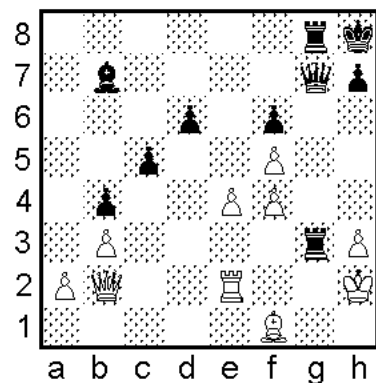
2.



Aufgabe 62

1.

2.



Aufgabe 63

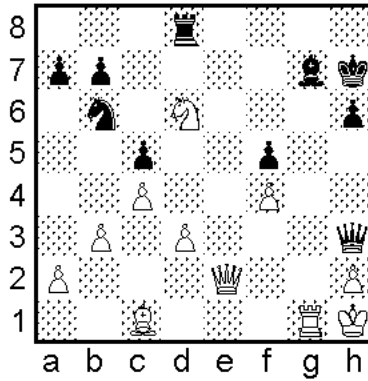
1.

2.

90 x MATT



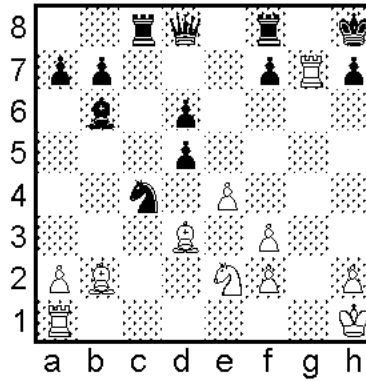
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 64

1. _____

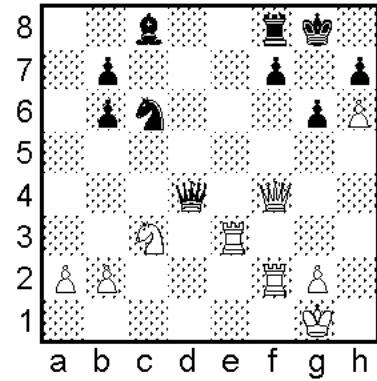
2. _____



Aufgabe 65

1. _____

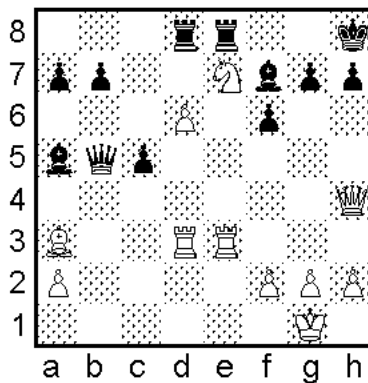
2. _____



Aufgabe 66

1. _____

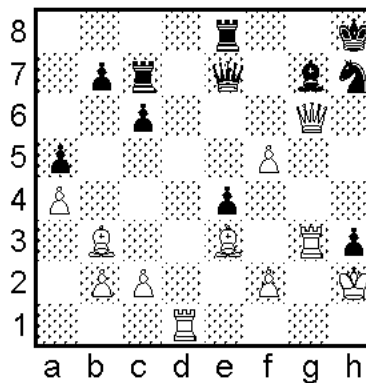
2. _____



Aufgabe 67

1. _____

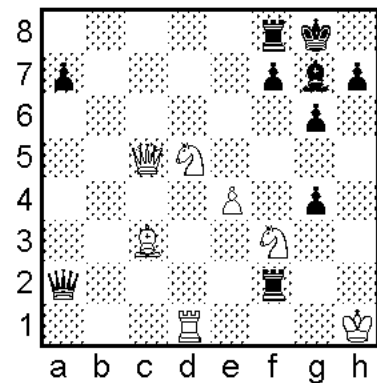
2. _____



Aufgabe 68

1. _____

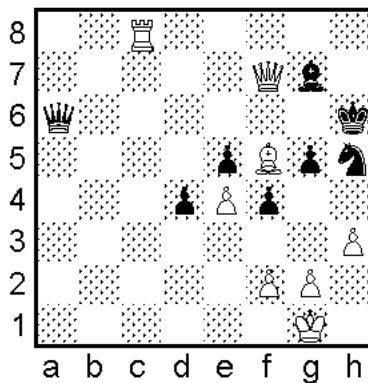
2. _____



Aufgabe 69

1. _____

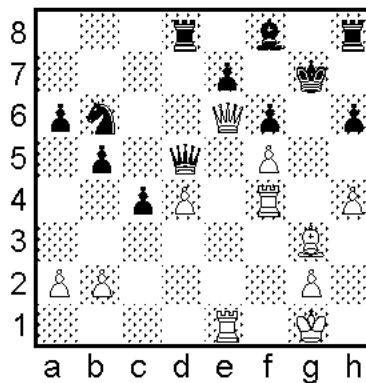
2. _____



Aufgabe 70

1. _____

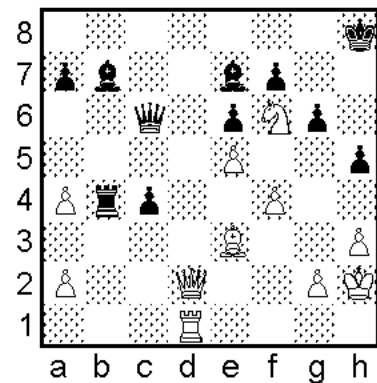
2. _____



Aufgabe 71

1. _____

2. _____



Aufgabe 72

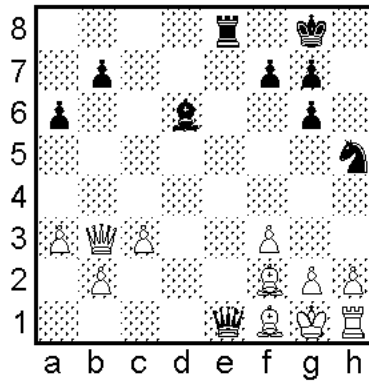
1. _____

2. _____

90 x MATT



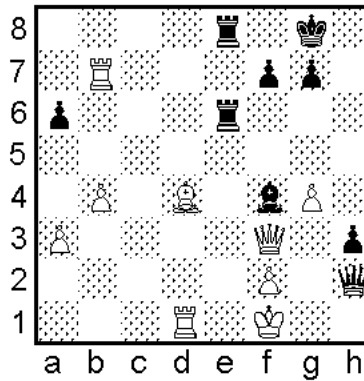
Schwarz startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 73

1.

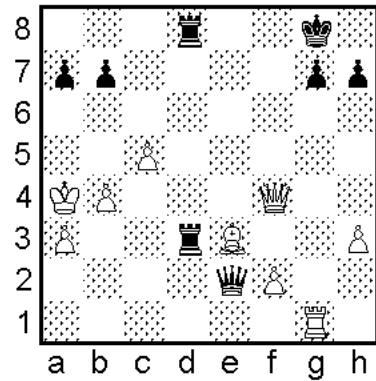
2.



Aufgabe 74

1.

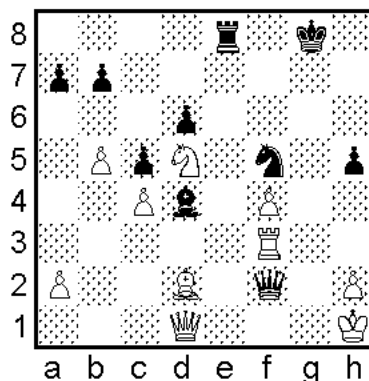
2.



Aufgabe 75

1.

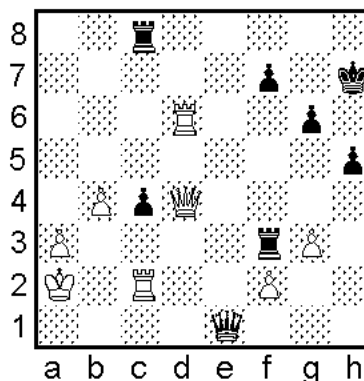
2.



Aufgabe 76

1.

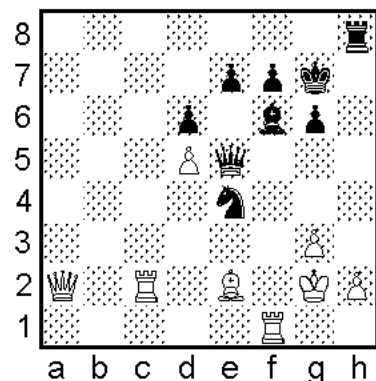
2.



Aufgabe 77

1.

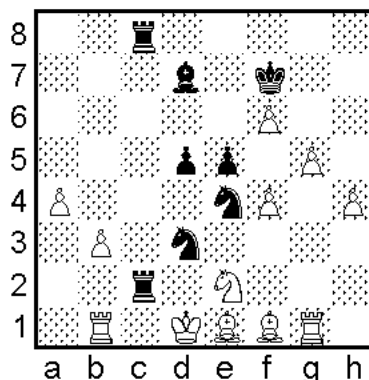
2.



Aufgabe 78

1.

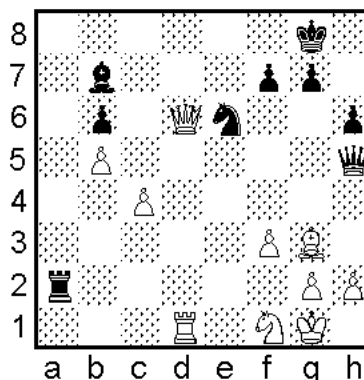
2.



Aufgabe 79

1.

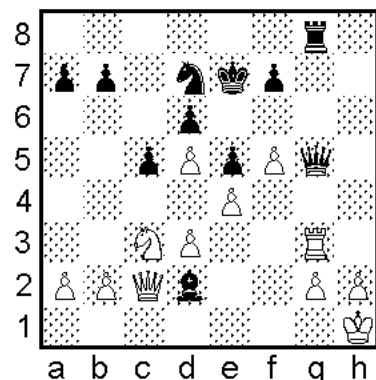
2.



Aufgabe 80

1.

2.



Aufgabe 81

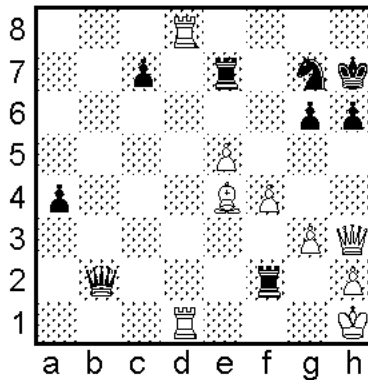
1.

2.

90 x MATT



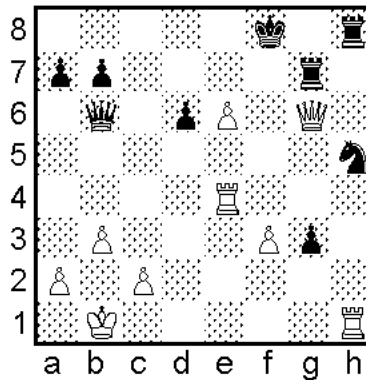
Weiß startet einen Angriff, der direkt zum Matt führt. Die Anzahl der Züge ist unterschiedlich, notiere nur die ersten beiden Züge.



Aufgabe 82

1. _____

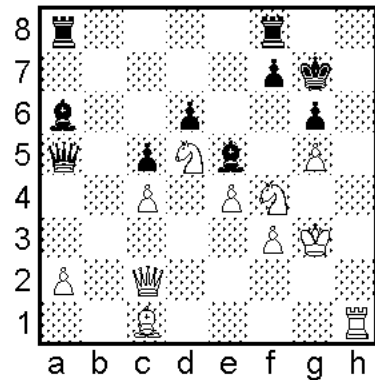
2. _____



Aufgabe 83

1. _____

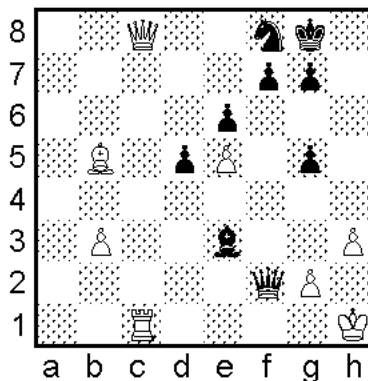
2. _____



Aufgabe 84

1. _____

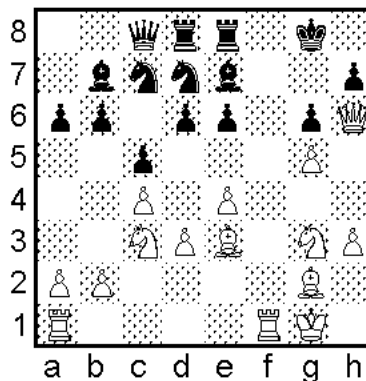
2. _____



Aufgabe 85

1. _____

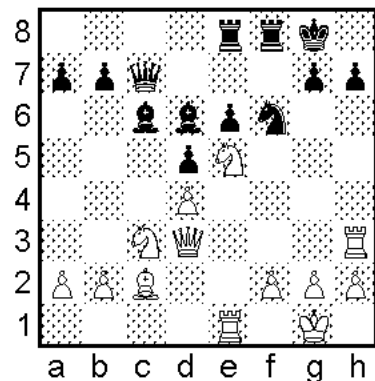
2. _____



Aufgabe 86

1. _____

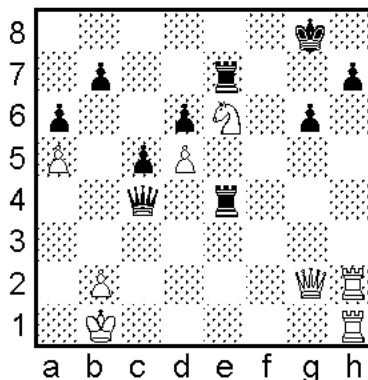
2. _____



Aufgabe 87

1. _____

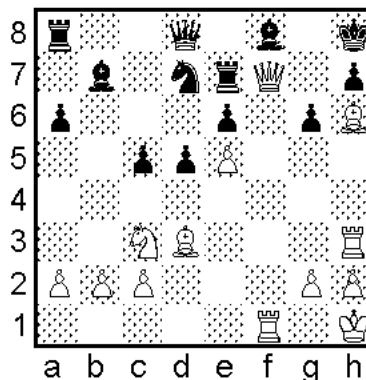
2. _____



Aufgabe 88

1. _____

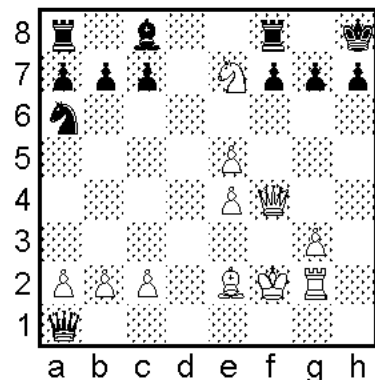
2. _____



Aufgabe 89

1. _____

2. _____



Aufgabe 90

1. _____

2. _____