

Lösungen:

Beppos

Trickserbuch 2

| Seite 2 | | Seite 3 | | Seite 4 | | Seite 5 | | Seite 6 | |
|---------|-------|---------|-----------|---------|----------------|---------|------|---------|--------------|
| 1 | Txh7# | 1 | Lf6# | 1 | Dxg7# | 1 | Dh5# | 1 | Tdg7# |
| 2 | Dg5# | 2 | Le5# | 2 | Dh4# | 2 | Dc7# | 2 | Dg5# |
| 3 | g6# | 3 | Dxh7# | 3 | De8# oder Dg8# | 3 | Lc6# | 3 | Dxg7# |
| 4 | Ta8# | 4 | Th1# | 4 | De8# | 4 | Tg8# | 4 | Dg7# |
| 5 | Ta8# | 5 | g8=Dame # | 5 | Ta1# | 5 | Tf8# | 5 | g8=D oder T# |
| 6 | Dd8# | 6 | Dxb7# | 6 | Dh8# | 6 | Lg2# | 6 | Th8# |

| Seite 7 | | Seite 8 | | Seite 9* | | Seite 10* | | Seite 11* | |
|---------|----------------------------------|---------|-----------------------------|----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-----------------|
| 1 | h6 nebst Th8# | 1 | Td7 nebst Ta8# | 1 | Se2 Sg3 Sh1 | 1 | Sf5 Se7 Sd5 | 1 | Sd6 Sb5 Sc7 Sa6 |
| 2 | Lh6 nebst Th8# | 2 | Tg3 nebst Th1# | 2 | Sb4 Sc2 Sa1 | 2 | Sc7 Sb5 Sa7 | 2 | Sd5 Se3 Sc4 Sb2 |
| 3 | Df8+ TxD TxT# oder Tf8+ TxT DxT# | 3 | Sf5 oder Sh5 nebst Dg7 matt | 3 | Sd6 Sf7 Sh8 | 3 | Sb6 Sc4 Sa5 | 3 | Sb5 Sc7 Sa6 Sb8 |
| 4 | Ld5 nebst Th1# | 4 | Df5+ Kh6 Dh5# | 4 | Sb4 Sd5 Sf6 | 4 | Sc3 Sb1 Sa3 | 4 | Sc4 Sd2 Sb3 Sa1 |
| 5 | Kg6 nebst f7# | 5 | a6 nebst a7# oder c7# | 5 | Se4 Sd6 Sc4 | 5 | Se4 Sc3 Sa2 | 5 | Sc7 Se6 Sd8 Sf7 |
| 6 | Tc8+ Ka7 Ta2# | 6 | g7 nebst Th8# | 6 | Se5 Sd3 Sc5 | 6 | Sd4 Sc6 Sa5 | 6 | Sd3 Se5 Sc4 Se3 |

* mehrere Möglichkeiten

| Seite 12 | | Seite 13 | | Seite 14 | | Seite 15 | | Seite 16 | |
|----------|------------------|----------|-------|----------|------|----------|------------------|----------|-------|
| 1 | Te1# | 1 | Dxg2# | 1 | Se2# | 1 | Tfg2# | 1 | Lg7# |
| 2 | Th7# | 2 | Dh1# | 2 | Lh3# | 2 | Sf3# | 2 | Th1# |
| 3 | Te1# | 3 | Da1# | 3 | Th7# | 3 | Lg5# | 3 | Sh3# |
| 4 | e1=D# oder e1=T# | 4 | g3# | 4 | g5# | 4 | h1=D# oder h1=L# | 4 | Dxg2# |
| 5 | Tf1# | 5 | Lc6# | 5 | Sf2# | 5 | Dxh2# | 5 | Dxh2# |
| 6 | De1# | 6 | Dh2# | 6 | Te1# | 6 | Dxg2# | 6 | Txh2# |

| Seite 17 | | Seite 18 | | Seite 19 | | Seite 20 | | Seite 21 | |
|----------|-------|----------|-----------------|----------|-----------------|----------|---------------|----------|---------------|
| 1 | Lc4# | 1 | Ld4+ Ka8 Lb7# | 1 | Sb5+ Ka8 Lb7 | 1 | g7+ Kg8 f7+ | 1 | Th4+ Kg8 Ld5+ |
| 2 | Th7# | 2 | Tg8+ nebst Th7# | 2 | Kf2 nebst Th7# | 2 | Le2+ nebst d4 | 2 | Lc3+ Kg8 Ld5+ |
| 3 | Se2# | 3 | Lxf3+ Kg1 Sh3# | 3 | Tg8 nebst Th6# | 3 | g4+ Ke6 d5+ | 3 | Tc8+ Kf7 Lc4+ |
| 4 | Dg2# | 4 | Dh3 nebst Dg2# | 4 | Df3+ Kg1 Dg2# | 4 | Ta8+ Kf7 e6+ | 4 | Th1+ Kg8 Ld5+ |
| 5 | Txh2# | 5 | Dh3 nebst Dxh2# | 5 | Te2 nebst Txh2# | 5 | Td8+ Ke5 f4 | 5 | Te8+ Kg7 Ld4+ |
| 6 | Th2# | 6 | Sg5+ Kh4 Th2# | 6 | Kg3 b4 h2# | 6 | f6+ Kxf6 e5+ | 6 | b6+ Kc8 Lf5+ |

| Seite 22 | | Seite 23 | | Seite 24 | | Seite 25 | | Seite 26 | |
|----------|---------------|----------|---------------|----------|-----------------|----------|-----------------|----------|---------------|
| 1 | f3+ Kd5 Lb3+ | 1 | Lc3+ Kg8 Sf6+ | 1 | Se7+ nebst Dd8+ | 1 | Lh6+ nebst Ta8# | 1 | Ta4+ Kd5 Lf7+ |
| 2 | Lc2+ Kd4 Lb2+ | 2 | Td8+ Kg7 Se6+ | 2 | Tc8+ KxT Ta8# | 2 | Lf4+ Ka8 Tc8+ | 2 | f3+ Kd4 Lg7+ |
| 3 | Th8+ Kc7 Le5+ | 3 | Th8+ Kf7 Sd6+ | 3 | Tg8+ LxT Te8# | 3 | Sa6+ nebst Te8# | 3 | f4+ Kf5 Lc8+ |
| 4 | g6+ Kxg6 Le4+ | 4 | f5+ Kf7 Sd6+ | 4 | Tg1+ Kh8 TxT# | 4 | Te8+ LxT TxL# | 4 | e6+ Kxe6 Lg8+ |
| 5 | Lc6 Tb8 Lc7+ | 5 | f4+ Kxf4 Se2+ | 5 | Lh6+ Kg8 Te8# | 5 | Lf6+ Kg8 Te8# | 5 | e5+ Kxe5 Lc7+ |
| 6 | cx6 cxb6 Lb4+ | 6 | Tc8+ Kf7 Se5+ | 6 | TxT+ LxT Tc8# | 6 | Sa6+ Ka8 Dc8# | 6 | c6 Tb8 Lb4+ |

| Seite 27 | | Seite 28 | | Seite 29 | | Seite 30 | | Seite 31 | |
|----------|-------------------------------|----------|----------------------------|----------|----------------|----------|----------------|----------|----------------|
| 1 | Th8+ Ke7 Kd3+ | 1 | g7+ Ke8 Lb5+ | 1 | Tb8+ Kg7 Kf5# | 1 | Dxh7+ KxD Lf5# | 1 | TxT+ KxT Le4+ |
| 2 | Tad1+ nebst Lc1+ oder Ld4+ | 2 | g4+ nebst Lb6+ | 2 | Td8+ Ka7 Lc7# | 2 | DxT+ KxT Lxc6 | 2 | LxS TxL Dd4+ |
| 3 | g4+ Ke6 Tc8+ | 3 | g4+ Ke6 Sc3+ | 3 | Sa6+ Ka8 c7# | 3 | cxT Ka8 c7# | 3 | LxS gxL Df2+ |
| 4 | DxD+ KxD Lb6+ oder Le5+ | 4 | Th4+ Kg8 Se3+ oder Sc3+ | 4 | g6+ Kg8 Le6# | 4 | Th5+ Kg8 Se7# | 4 | Ld5+ Kc2 Le4+ |
| 5 | Tf1+ Ke5 Lc8+ oder Ld5+ | 5 | TxT+ KxT Txc7+ | 5 | Sgh6+ Kh8 Lg7# | 5 | TxT+ KxT Se7# | 5 | TxT nebst Dg6+ |
| 6 | h5+ Kf6 Le7+ | 6 | TxT+ KxT Le5+ | 6 | Lxb7+ Kb8 Lc6# | 6 | TxS+ Kc8 Tb8# | 6 | TxS cxT Dc6+ |

| Seite 32 | | Seite 33 | | Seite 34 | | Seite 35 | | Seite 36 | |
|----------|---------------------------------|----------|---|----------|-------------------------------|----------|--|----------|----------------------------------|
| 1 | Sf3+ egal welcher Lxf3 Sxf3+ | 1 | Le4+ Ka1 Tc1# | 1 | Tc1+ LxT Te1# | 1 | Ta1+ Kf2 Lg1+ | 1 | Th8+ Kg2 Sd4+ oder Sb4+ |
| 2 | Sf3+ egal welcher LxS SxL+ | 2 | Dd3+ Ka1 Dd1# | 2 | Th7+ LxT Th5+ | 2 | Th2+ Kh1 Th1+ | 2 | Lh3+ nebst Lf5+ |
| 3 | Se3+ egal welcher LxS SxL+ | 3 | Th1+ KxT Tf1# | 3 | Ta1+ LxT Te1# | 3 | hxLg2+ wenn Kxg2 Lh3+ wenn Dxg2 Lf3 | 3 | f3+ Kxf3 nebst Le5+ oder Le7+ |
| 4 | Sg4+ egal welcher SxS SxS+ | 4 | Dg2+ SxD Tf1# | 4 | Tc1+ SxT e1=Dame oder Turm | 4 | Te1+ Kh2 Th1+ | 4 | Td1+ Kh2 Lf5+ |
| 5 | DxT fxD Se2+ | 5 | Tf1+ oder Df1+ Txf1 Dxf1# oder Txf1# | 5 | e1=Dame SxD Tf1# | 5 | Lh4+ Kf3 Lg2+ | 5 | Lf4+ Kh1 Sc3+ |
| 6 | TxT TxT Sf3+ | 6 | Sd2+ Kg1 Te1# | 6 | Ta1+ LxT De1# | 6 | Th2+ nebst Th1+ | 6 | g4+ Kxg4 TxS+ |

| | |
|---|---|
| 1 | Schwarz gewinnt der schwarze Bauer h5 ist ausserhalb des Quadrats des weißen König er kann diesen nicht aufhalten - der weiße Bauer f6 ist ungefährlich da der König diesen blockiert |
| 2 | Schwarz gewinnt - schwarz kann mit a3 einfach einen Freibauern bilden der sich ungehindert zur Dame verwandelt. Zwischenzeitlich kann weiß mit seinem Mehrbauern am Königsflügel nichts erreichen. |
| 3 | Auch hier gewinnt schwarz, da er seinen Mehrbauern in wenigen Zügen in eine Dame umwandeln kann. In dieser Stellung muss man trotzdem Vorsichtig sein. Da aufgrund der Randbauern von weiß noch ein theoretisches Remis im Raum steht. Nach Kh8 a3 bxa bxa h7 a2 h6 ist aber a1=Dame oder Läufer gleich Matt |
| 4 | Auch hier gewinnt schwarz - schwarz vollzieht mit seinen Bauern auf a4 und c4 einen Durchbruch egal was weiß im Anzug zieht. Zum Beispiel 1.Kb5 c3 bxc3 a3 Kb4 a2 Kb3 a1=D |
| 5 | Remis - Der weiße König ist rechtzeitig in der Ecke a1 und mit den Randbauern auch wenn es zwei sind ist hier für schwarz kein Durchkommen. |
| 6 | Remis - hier ist wieder der weiße König rechtzeitig zur Stelle. Hier kommt die Verteidigung durch Einsperren zur Anwendung. Weiß zieht Kd2 um nach Kxa2 Kc2 zu ziehen um den schwarzen König daran zu hindern aus seinem Gefängnis rauszukommen nach Ka1 würde Kc1 folgen nach a2 würde nach Kc2 eine Pattsituation entstehen. Falsch wäre von weiß als ersten Zug Kc4 zu spielen nach Kxa2 Kc3 Kb2 würde weiß verlieren, da sich schwarz eine Dame holen kann. |

| | |
|---|--|
| 1 | Remis bei besten Spiel. In dieser Stellung muss man wissen, dass weder weiß noch schwarz den hinteren Bauern des Gegners erobern kann, weil dann der vordere Bauer davonzieht und sich in eine Dame verwandelt. Beide Könige sind aber an das gegnerische Bauernpaar gefesselt, ansonsten würden diese vorziehen. Der weiße König manövriert auf den Feldern Kh3 und Kg4 hin und her und der schwarze macht dies auf den Feldern b5 und a4 |
| 2 | Weiß gewinnt durch den Abwartzug a3 der schwarze König muss die Blockade aufgeben durch Zugzwang Kf7 und Kh7 bereitet die Umwandlung in eine Dame vor. |
| 3 | Weiß gewinnt - am einfachsten wahrscheinlich durch g6+ nach Kf8 Kh8 gerät der schwarze Spieler in Zugzwang und die Bauern g7 und h6 gehen verloren. |
| 4 | Hier haben wir eine Remistellung - nach a7 g1=D kann Schwarz nicht gewinnen da sein König zu weit weg ist. Siehe dazu eventuell: https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_Dame_gegen_Bauer |
| 5 | Remis - sowohl nach b6 als auch nach Kb6 ist es patt - verliert man den Bauern b7 nach Ka5 entsteht eine Remistellung siehe dazu eventuell https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |
| 6 | Weiß gewinnt - das ist eine kleine Rechenaufgabe - Weiß steht bereits bereit nach Kxa2 den König mit Kc2 einzusperren. Daher kann er ruhig h6 spielen. Lösung: 1.h6 Kxa2 2. Kc2 Ka1 3. h7 a2 4. h8=Dame oder Läufer matt |

| | |
|---|--|
| 1 | Schwarz gewinnt - den schwarzen h-Bauer kann weiß nicht mehr aufhalten - und sein Bauer wird einfach blockiert durch den schwarzen König |
| 2 | Schwarz gewinnt- Thema entfernter Freibauer - Nachdem Weiß versucht den Bauer c3 durch Kb2 zu decken - bringt schwarz weiß durch a4 in Zugzwang. Nachdem weiß sich den Bauer auf der a-Linie schnappt und schwarz den Bauer auf der c-Linie ist schwarz einfach schneller bei dem g-Bauern sodass er diesen zuerst erobert und sich mit seinem g-Bauern eine Dame holt. |
| 3 | Weiß gewinnt - Nach h6 erhält weiß die Opposition - der schwarze König muss sich entscheiden. Nach Kf6 verwertet weiß nach Kg8 den a-Bauer direkt in eine Dame. Nach Kf8 kann weiß aus dem teilweisen Gefängnis ausbrechen mit Kg6 und erobert den e-Bauern. Währenddessen schwarz zwar den a-Bauern erobert sichert weiß seinem e-Bauern alle Gewinnbringenden Felder und holt sich eine Dame |
| 4 | Remis - weiß am Zug ist zwar im Zugzwang und verliert dadurch den Bauer e5 - der richtige Rückzug von weiß nach Kf3 und die Kenntnis dieses Endspiels sichert weiß trotzdem ein remis. Siehe dazu eventuell: https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |
| 5 | Weiß gewinnt - nach Kd5 erobert weiß den Bauern e5 - der schwarze König kann den e-Bauern nicht mehr aufhalten |
| 6 | Schwarz gewinnt - Sowohl nach Kd1 als auch Kd3 gerät weiß durch Kf2 in Zugzwang und verliert den Bauer e2 und schwarz kann seinen e-Bauern in eine Dame umwandeln. |

| | |
|---|---|
| 1 | Weiß sollte gewinnen - der schwarze König ist abgeschirmt und der schwarze Springer ist viel zu langsam um den Bauer a6 aufzuhalten. Mit der Dame sollte weiß die Partie zu seinen Gunsten entscheiden können. |
| 2 | Schwarz gewinnt - der schwarze Läufer darf auf den weißen Feldern fahren. Nach Ld5+ muss der König aus der Ecke und h2+ etc. bringt schwarz eine Dame |
| 3 | Schwarz gewinnt - Sowohl der weiße König als auch der weiße Springer sind zu langsam um den Bauer a4 aufzuhalten. Das Endspiel Dame gegen Springer sollte die Dame gewinnen. |
| 4 | Weiß gewinnt - es gibt viele Möglichkeiten 1) indem er sich die gewinnbringenden Felder für den Bauer e2 sichert - auch wenn er den Bauer e6 verliert. 2)Weiß deckt sich den Bauer e6 rechtzeitig und drängt den König zurück und benutzt den Bauer e2 als Abwartezug |
| 5 | Weiß gewinnt - nach Ke4 erreicht weiß die gewinnbringenden Felder - siehe eventuell https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |
| 6 | Weiß gewinnt - Nach 1.g4 Kxa2 Kf5 nebst Kxg5 verwandelt weiß seinen g-Bauer in eine Dame |

| | |
|---|--|
| 1 | Schwarz gewinnt - der weiße Läufer ist eingesperrt - und der weiße König ist zu weit entfernt um den Durchbruch a3 aufzuhalten. Der Durchbruch bringt schwarz eine gewinnbringende Dame |
| 2 | Remis - schwarz hat einen Läufer der falschen Felderfarbe für diese Randbauernstellung. Das Feld a1 ist schwarz. Schwarz schafft es dadurch nicht den König aus der Ecke zu treiben. |
| 3 | Schwarz gewinnt - nach Kxh7 Kc3 g4 b3 g5 b2 g6 b1=D g7 hat schwarz rechtzeitig eine Dame und kann gewinnen siehe eventuell https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_Dame_gegen_Bauer |
| 4 | Schwarz gewinnt - die Bauern a3 und c4 decken sich Gegenseitig der weiße König kann aktiv nichts machen - Der schwarze König erobert h-Bauer und die f-Bauern und gewinnt das Endspiel |
| 5 | Remis - nach Kb5 verliert schwarz den Bauern b6 und weiß landet in einen theoretischen Endspiel das remis ist siehe eventuell https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |
| 6 | Weiß gewinnt - aber aufgepasst der erste Zug lautet Kd4 - nach Kxc6 Kc4 kann weiß seinen Bauern in eine Dame umwandeln - siehe eventuell https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |

| | |
|---|---|
| 1 | Schwarz gewinnt - Nach Kc6 a4 Kxb6 a3 Kc6 a2 b6 a1=D b7 hat schwarz zuerst die Dame jetzt stehen mehrere Gewinnmöglichkeiten zur Verfügung - eine einfache wäre beispielsweise Db1 und nach b8=D tauscht schwarz die Damen und schwarz gewinnt leicht indem er jetzt viel schneller beim weißen f-Bauern ist und diesen erobert und sich dann mit seinem verbliebenen f-Bauern eine weitere Dame holt |
| 2 | Weiß gewinnt - wieder gibt es mehrere Möglichkeiten - der Durchbruch a4 gewinnt weil weiß mit Schach einzieht - in dieser Variante bekommt aber auch schwarz eine Dame - eventuell einfacher ist die Variante Kg5 nach Kg6 entsteht patt - die Idee ist weiß wandert mit seinen König auf den Damenflügel und erobert den Bauer b4 - die beiden Freibauer von weiß sollten leicht gewinnen |
| 3 | Weiß gewinnt - nach a4 b6 b3 kommt schwarz in Zugzwang und muss seinen König ziehen - dadurch kann der h-Bauer geopfert werden - für das Schlagen des h-Bauers braucht schwarz Zeit in dieser Zeit bewegt sich der weiße König auf den Damenflügel um die Bauern dort zu erobern die den entscheidenden Vorteil sichern |
| 4 | Remis - Taktik ist auch im Endspiel wichtig - der schwarze a-Bauer kann zwar vor der Umwandlung nicht aufgehalten werden aber nach Lf8 a1=Dame gewinnt ein Spieß durch Lg7 die Dame und sichert das remis |
| 5 | remis - sofort eine Dame zu holen scheitert an der Springergabel Sh6 - abzuwarten bringt nichts da der Springer sich gegen den Bauern opfert und die Partie mangels Mattmaterial remis endet |
| 6 | Schwarz gewinnt - weißer Läufer und König sind zu weit entfernt und können den a-Bauern nicht mehr aufhalten |

| | |
|---|---|
| 1 | Schwarz gewinnt - der h-Bauer zieht erster ein und indem er sich in eine Dame verwandelt deckt er das Feld a8 ab |
| 2 | Weiß gewinnt - den die Taktik Lxh6 ist sofort entscheidend - wenn schwarz den Läufer schlägt läuft der g-Bauer durch andernfalls entscheiden die beiden Freibauern von weiß |
| 3 | Schwarz gewinnt - siehe eventuell https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |
| 4 | Schwarz gewinnt - die schwarzen Bauern sind einfach schneller bei der Umwandlung der weiße König kann auch nicht auf beiden Seiten seine Kräfte entfalten |
| 5 | schwarz gewinnt - nach Kd6 Kf4 den weißen Bauer e4 und kann seinen e-Bauern in eine Dame umwandeln |
| 6 | Weiß gewinnt - Nach Kd5 Kg7 Kxd6 Kf6Kd5 gewinnt weiß auch den e-Bauern und gewinnt leicht da er ja noch 2 Zwischenzüge mit dem Bauer a2 hat |

| | |
|---|--|
| 1 | Schwarz gewinnt - Plan für schwarz: der Springer opfert sich gegen den b-Bauer und der König erobert anschließend den g-Bauer und verwandelt den g-Bauern in eine Dame |
| 2 | Schwarz gewinnt - Kg1 Kg3 Kh1 Sf2+ Kg1 h2+ Kf1 h1=Dame etc. |
| 3 | remis - weiß kann zwar nicht mehr gewinnen hält aber remis indem er den König in das Quadrat der h-Bauer bringt und der Läufer opfert sich letztendlich gegen den a Bauer. Lösung Kf5 |
| 4 | remis - weiß hält auch hier remis - fehlerhaft wäre 1. Kd3 nach Kxd5 erhält schwarz die gewinnbringenden Felder - richtig ist bspw. Kd2 und nach Kxd5 Kd3 siehe eventuell dazu https://de.wikipedia.org/wiki/Endspiel_K%C3%B6nig_und_Bauer_gegen_K%C3%B6nig |
| 5 | weiß gewinnt - aber Vorsichtig nicht g6 das führt zu patt - Erfolgreich ist Kg6 Kg8 Kh6 Kh8 g6 Kg8 g7 Kf7 Kh7 nebst g8=Dame |
| 6 | schwarz gewinnt - nach Ka1 analog wie das vorige Beispiel |

| | |
|---|--|
| 1 | schwarz gewinnt - der schwarze h-Bauer entscheidet das Spiel er kann nicht mehr aufgehalten werden - das Bauernpaar f6 e4 wird nach dem Zug e5 durch Kf7 erfolgreich aufgehalten |
| 2 | schwarz gewinnt - der Durchbruch a3 führt schnell zu einer Dame und entscheidet die Partie |
| 3 | weiß gewinnt - am einfachsten g6+ nach Kf8 gerät schwarz durch Kh8 in Zugzwang und verliert sowohl g- als auch h Bauer |
| 4 | Weiß gewinnt - der gedeckte Freibauer beschäftigt den schwarzen König - weiß schnappt sich zuerst den b-Bauern durch Kxb7 anschließend den a-Bauern |
| 5 | remis - aber dazu ist der erste Zug entscheidend e5 damit ist alles blockiert der schwarze König kann nicht mehr angreifen und umgekehrt nach der Eroberung des Bauern d4 gibt es für weiß auch kein Durchkommen mehr - Blockade |
| 6 | Remis - Kd2 Kxa2 Kc2 und weiß hält den schwarzen König im Gefängnis mittels der Opposition fest |

| | |
|---|---|
| 1 | schwarz gewinnt - der schwarze h-Bauer entscheidet das Spiel er kann nicht mehr aufgehalten werden - |
| 2 | Weiß gewinnt - nach Kd1 Ke3 bewegt weiß den a-Bauern vorwärts und schwarz muss ins Quadrat Kd4 Kd2 Kc4 a5 Kb5 Kc3 Kxa5 Kxb3 Kb5 nun entscheidet der sofortige Schwenk zum h-Bauern denn schwarz muss mal den Bauern auf b2 erobern |
| 3 | Schwarz gewinnt - schwarz lässt weiß nicht aus dem Gefängnis sodass der h-Bauer sich nicht verwandeln kann - der Durchbruch b3 sichert zum einen schwarz eine Dame und zum andern besteht dadurch keine Pattgefahr mit dem weißen König in der Ecke |
| 4 | Weiß gewinnt - Nach Kg5 Ke6 Kg6 geht der f5 Bauer verloren und weiß hat entscheidenden Vorteil |
| 5 | Weiß gewinnt - Der h-Bauer kann nicht mehr eingeholt werden 1. h6 - h7 - h8=Dame |
| 6 | Remis - Nach Kc2 wird der schwarze König in ein Gefängnis gesperrt |

| | |
|---|--|
| 1 | Schwarz gewinnt - Nach Kb7 entscheidet Kd6 da weiß den Bauern c6 verliert jedoch die Umwandlung des c-Bauer nicht mehr verhindern kann |
| 2 | Remis - Nach Kb1 Kd2 muss der weiße König zwar in die Ecke nach Ka1 Kc2 ist es jedoch patt |
| 3 | Remis - Kxc6 und es ist patt - andere weiße Züge bringen keinen Vorteil |
| 4 | Weiß gewinnt - Nach Ke6 muss der schwarze König sich für eine Seite entscheiden und weiß sichert sich die Schlüsselfelder zum Gewinn |
| 5 | Weiß gewinnt - exf6 Kf8 f7 etc |
| 6 | Remis - Nach Kc2 wird der schwarze König eingesperrt - Zugzwang - es muss h3 folgen - nach gxh3 ist es patt |

| | |
|---|---|
| 1 | Weiß gewinnt - der a-Bauer läuft unaufhaltsam durch |
| 2 | Remis - Thema Randbauer - der schwarze Spieler hat den Läufer mit der falschen Felderfarbe |
| 3 | Hier sollte schwarz gewinnen da seine Freibauern wesentlich schneller sind als der h-Bauer |
| 4 | Weiß gewinnt - e7 Kf7 Kd7 etc. |
| 5 | Weiß gewinnt - e3 der schwarze König muss auf eine Seite ziehen z.B. Kd8 nach Kf7 Ke7 e4! Kd8 e6! Gewinnt weiß den Bauern e7 und die Partie |
| 6 | Weiß gewinnt - der schwarze König ist zu weit entfernt. Nach Kf5 räumt der weiße König die schwarzen Bauern ab. |

1

Txh7+ Sxh7 Txh7#

2

Sf4+ Kh6 Lf8#

3

g6+ Ke6 f5#

4

Dh6+ KxD Lf8#

5

Td8+ Ke5 f4#

6

f6+ Kxf6 Lh4#

| | |
|---|-------------------------|
| 1 | Dh6+ LxD Th7# |
| 2 | Td8+ TxT DxT# |
| 3 | Tc8+ Kf7 Sg5# oder Se5# |
| 4 | Ld5 nebst Th1# |
| 5 | Sf2 nebst Te8# |
| 6 | b6+ Kc6 Le4# |

| | |
|---|----------------------------------|
| 1 | Sf6+ Kh8 T _x h7# |
| 2 | Te8+ Kg7 Tg8# oder Td8+ Kg7 Tg8# |
| 3 | Th8+ Kf7 Le8# |
| 4 | f5+ exf5 gx _f 5# |
| 5 | Se2 nebst f4# |
| 6 | Sg5 nebst Tc8# |

| | |
|---|----------------|
| 1 | h6+ nebst Dd8# |
| 2 | Da8+ KxD Tc8# |
| 3 | Te8+ Kc7 La4# |
| 4 | Txg7+ Kf8 Se6# |
| 5 | Lf6+ Kg8 Sh6# |
| 6 | b6+ nebst Tc8# |

| | |
|---|------------------------------------|
| 1 | Txh7+ KxT Th1# |
| 2 | Dxh6+ KxD Th1# |
| 3 | Le6+ Kh8 Th1# |
| 4 | Df7+ KxD Txh7# oder Df7+ Kh8 Dxh7# |
| 5 | Th8+ KxT Th1# |
| 6 | Dxh6+ KxD Th8# |

| | |
|---|--|
| 1 | Nach Le7+ gewinnt weiß den Läufer a3 und sollte auch die Partie gewinnen |
| 2 | Weiß steht im Schach und muss Kh1 ziehen nach g2+ Kh2 g1=Dame setzt schwarz matt - schwarz gewinnt |
| 3 | schwarz gewinnt - weiß steht im Schach und muss Kxh5 spielen nach Lf3+ g4 setzt schwarz mit g6# |
| 4 | Weiß gewinnt - nach e7+ Ke8 Sf6 Kf7 e8=Dame+ |
| 5 | Weiß kann noch ein remis erzielen - Nach Td3+ DxT ist es patt |
| 6 | Auch hier hat weiß einen Trick um die Stellung remis zu halten. Nach Tg6 opfert schwarz seinen Turm - nach DxT steht es Patt |

| | |
|---|---|
| 1 | Grundsätzlich hat schwarz einen Läufer mehr - nach g4 ist die Stellung aber komplett blockiert der schwarze kann ohne die Hilfe von weiß nirgends mehr durchbrechen - es endet remis bei bestem Spiel |
| 2 | Auch hier kann weiß noch einen halben Punkt erreichen - Nach g5 gibt es für schwarz kein Durchkommen mehr |
| 3 | remis nach 1.b3 wandert der König auf die weißen Felder nach b1 und c2 und schwarz schafft es nicht den König von dort zu vertreiben |
| 4 | Remis nach f6 bleibt das schwarze Pferd für immer in der Ecke und auch der schwarze König kommt nicht ohne die Hilfe des weißen Spielers aus dem Gefängnis |
| 5 | Remis - Am einfachsten durch La2 nach b×L K×a2 entsteht schnell eine typische Remisstellung |
| 6 | Weiß gewinnt - nach e5 decken sich die beiden weißen Bauern gegenseitig - weiß erobert den a-Bauern und anschließend verwandelt er einen Bauern mit Hilfe seines Königs in eine Dame |

| | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Spieß - Le5+ KxL Db2+ |
| 2 | Springergabel - Sf6+ Kf8 Sd7+ |
| 3 | Doppelangriff - hxg7+ Kxg7 Dg4+ |
| 4 | Abzug (matt) a6 bxa6 e5' |
| 5 | Grundlinienmatt - De8+ DxD dxD=Dame# |
| 6 | Bauerngabel - g4 Kxg4 f3+ |

| | |
|---|---|
| 1 | Springergabel - Sxg4+ nebst Sxg4+ |
| 2 | Doppelangriff - Dh6+ Kg8 Dg5+ |
| 3 | Tb8+ LxT De8# |
| 4 | Spieß - Txf5+ KxT Tf1+ |
| 5 | Bauerngabel g7+ Kxg7 f6+ |
| 6 | Grundlinienmatt - Td8+ nebst Te8# oder De8# |