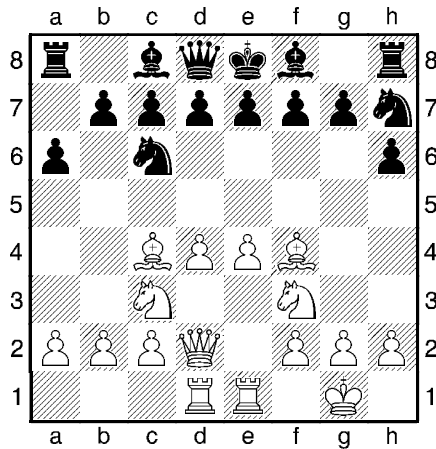


GT1 - Test - Eröffnung 1



Die nebenstehende Stellung entstand nach den folgenden Zügen: 1.e4 Sc6 2.d4 Sb8 3.Sf3 h6 4.Lc4 Th7 5.Sc3 Th8 6.0-0 Sf6 7.Lf4 a6 8.Dd2 Sh7 9.Tfe1 Sc6 10.Tad1 Sb8

Nenne fünf Regeln, auf die Weiß in der Eröffnung geachtet hat oder Schwarz nicht.

Beliebige fünf von den folgenden:

Figuren rasch entwickeln;

Zentrumskontrolle;

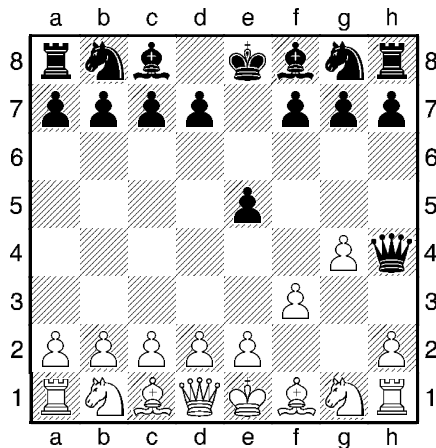
Figuren nicht zweimal ziehen;

keine unnötigen Bauernzüge machen;

früh rochieren;

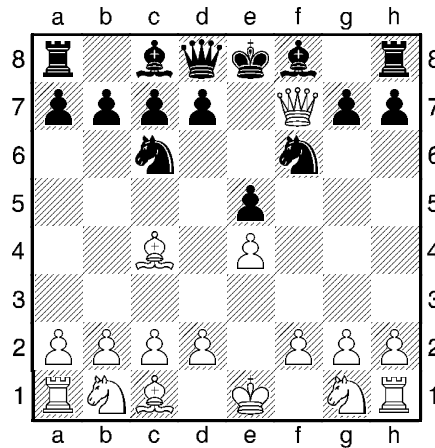
Türme zentralisieren;

Dame zuletzt entwickeln



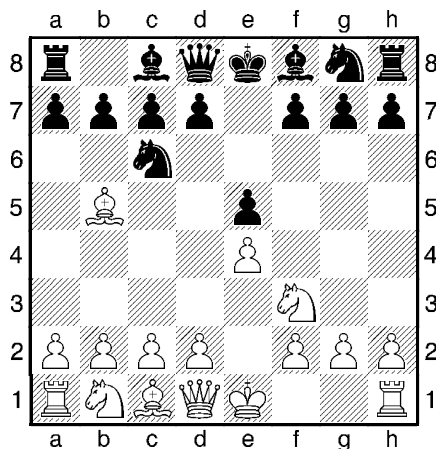
1.2 Wie ist der Name für dieses Matt?

Narrenmatt



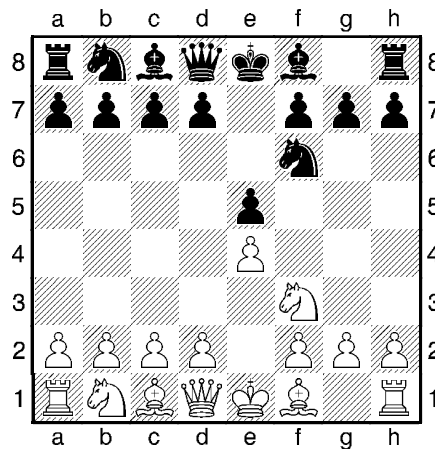
1.3 Wie ist der Name für dieses Matt?

Schäfermatt



1.4 Wie heißt diese Eröffnung?

Spanisch

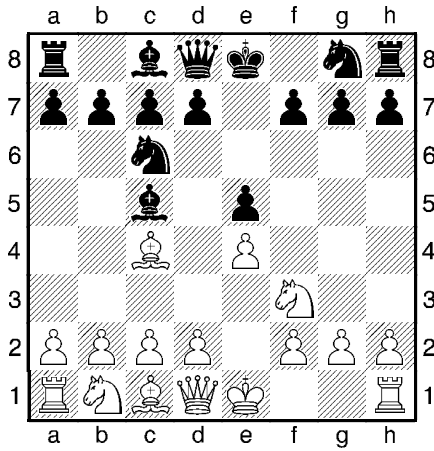


1.5 Wie heißt diese Eröffnung?

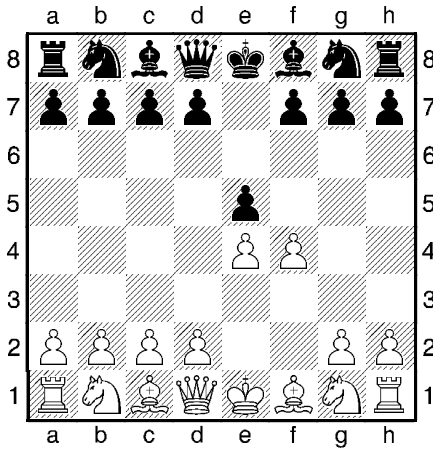
Russisch

GT1 - Test - Eröffnung 2

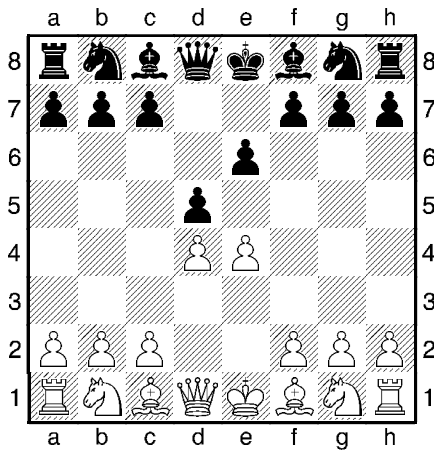
Wie heißen die folgenden Eröffnungen?



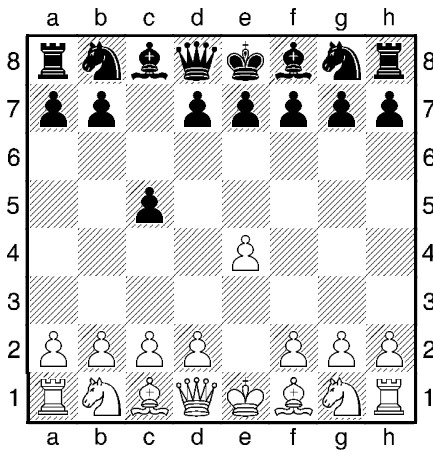
2.1 Italienisch



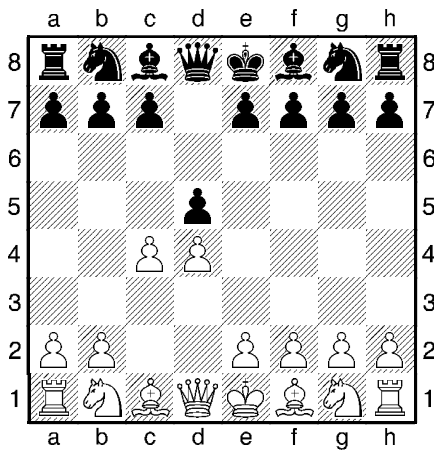
2.2 Königsgambit



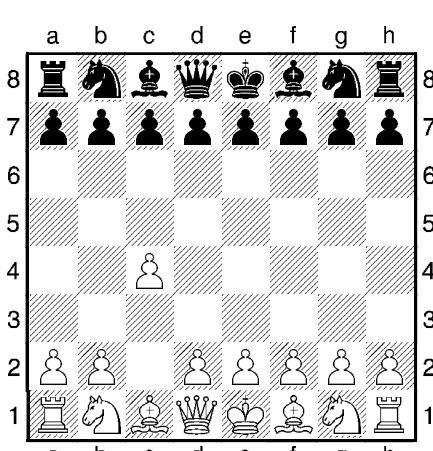
2.3 Französisch



2.4 Sizilianisch



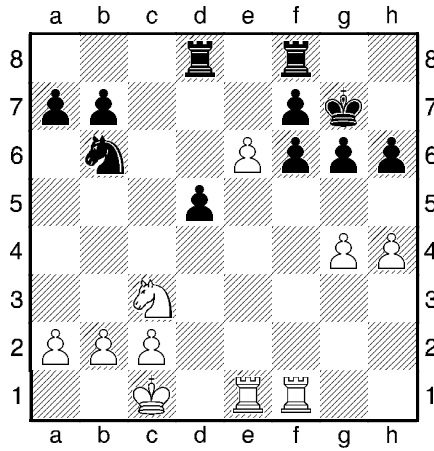
2.5 Damengambit



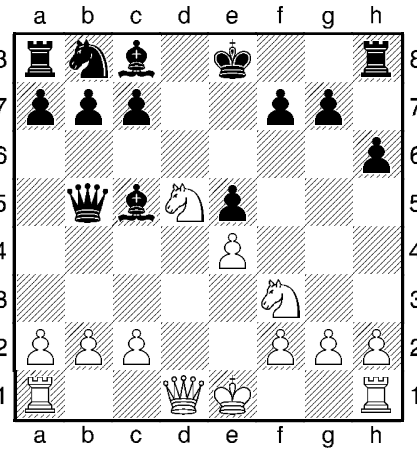
2.6 Englisch

GT1 - Test - Mittelspiel 1

Notiere den besten Zug für Weiß. Welches Motiv setzt Weiß dabei in zwei benachbarten Aufgaben um?

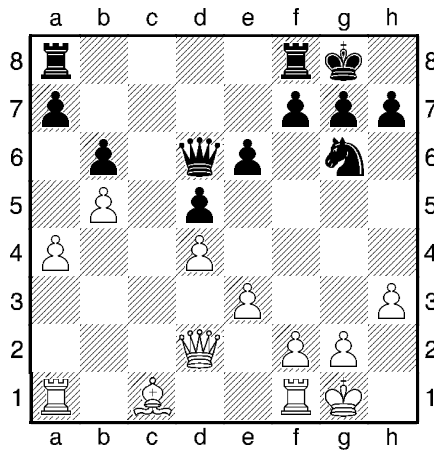


3.1 e7

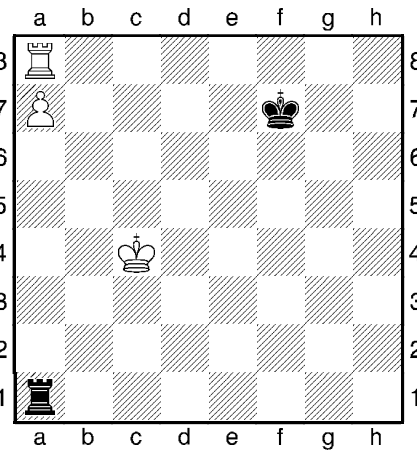


3.2 Sxc7+;

Motiv: Gabel

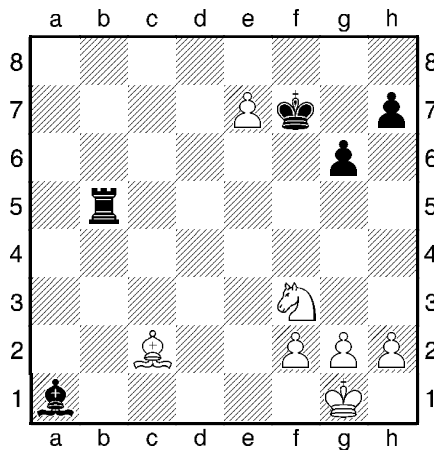


3.3 La3

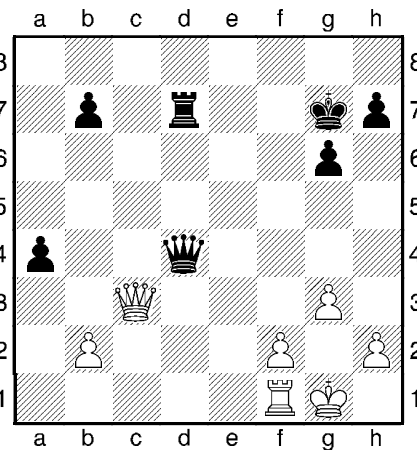


3.4 Th8

Motiv: Spieß



3.5 e8D+ (L+)

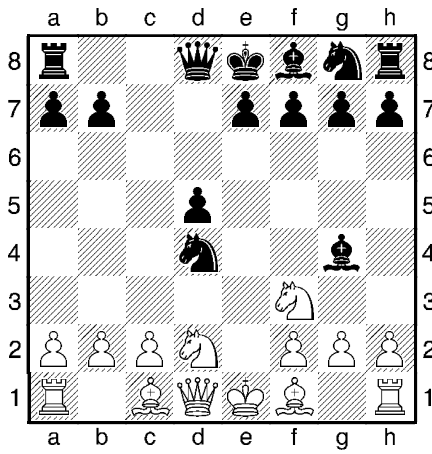


3.6 Td1;

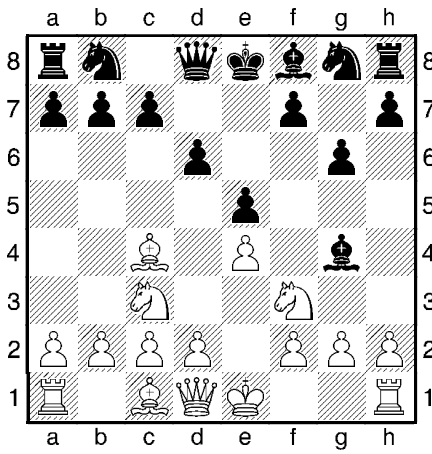
Motiv: Fesselung

GT1 - Test - Mittelspiel 2

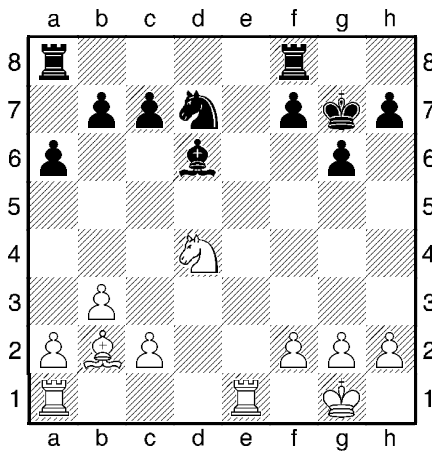
Notiere den besten Zug für Weiß. Welches Motiv setzt Weiß dabei in zwei benachbarten Aufgaben um?



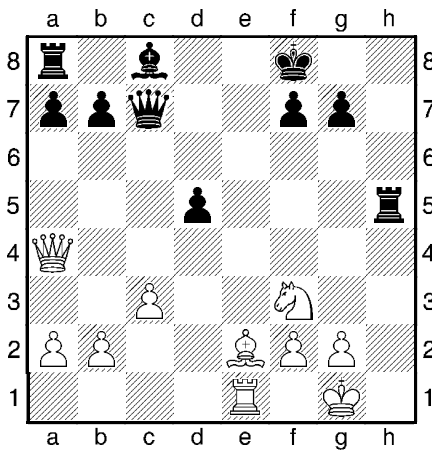
4.1 Sxd4



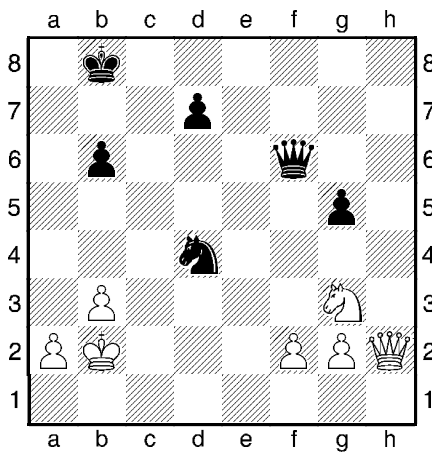
4.2 Se5+; Motiv: Entfesselung



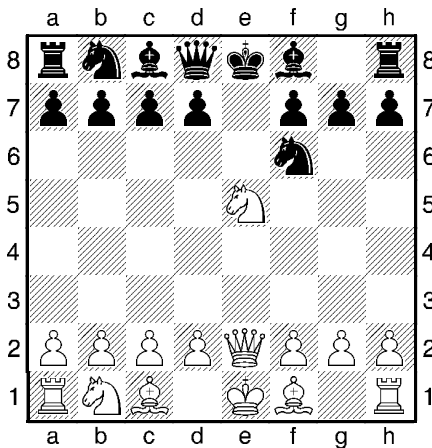
4.3 Sf5+



4.4 De8+; Motiv: Doppelschach



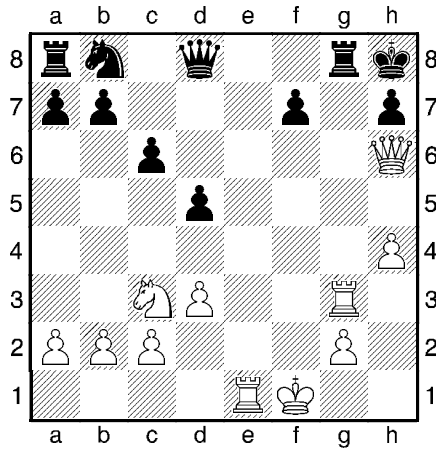
4.5 Sh5+



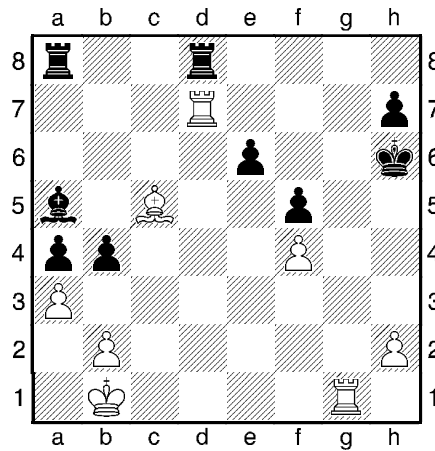
4.6 Sc6+; Motiv: Abzugsschach

GT1 - Test - Mittelspiel 3

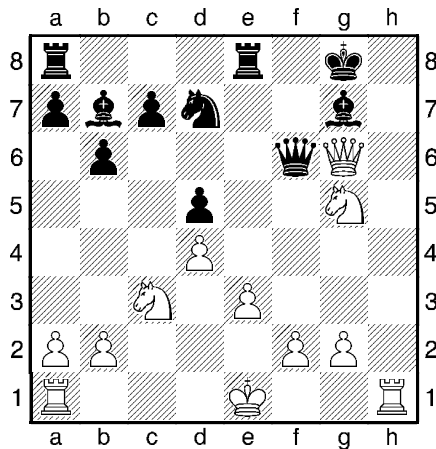
Notiere den besten Zug für Weiß. Welches Motiv setzt Weiß dabei in zwei benachbarten Aufgaben um?



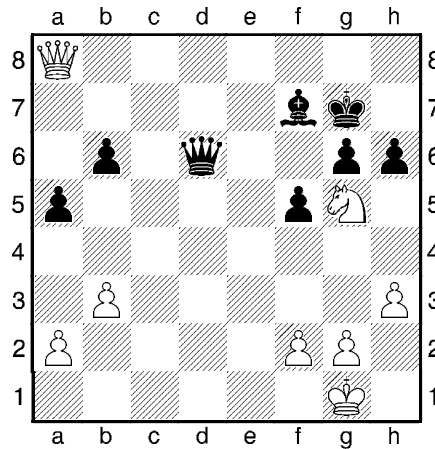
5.1 Te8



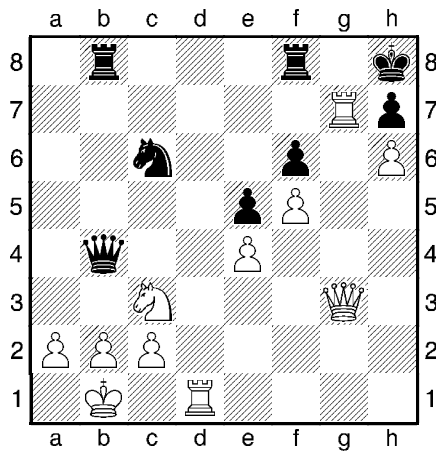
5.2 Lf8+; Motiv: Ablenkung



5.3 Th8+



5.4 Dh8+; Motiv: Hinlenkung



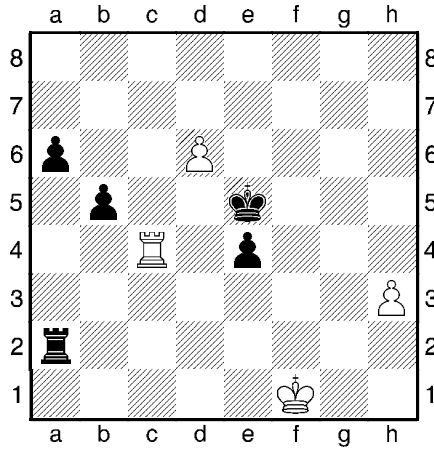
5.5 Txh7+

a b c d e f g h

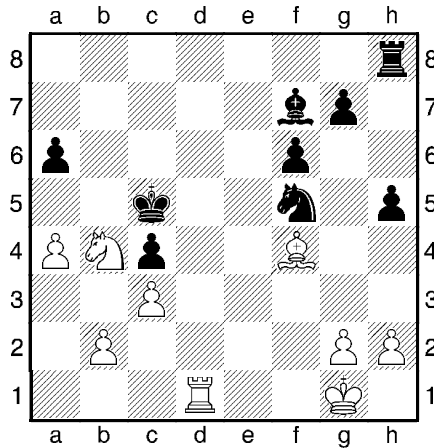
5.6 Lb6; Motiv: Räumung

GT1 - Test - Mittelspiel 4

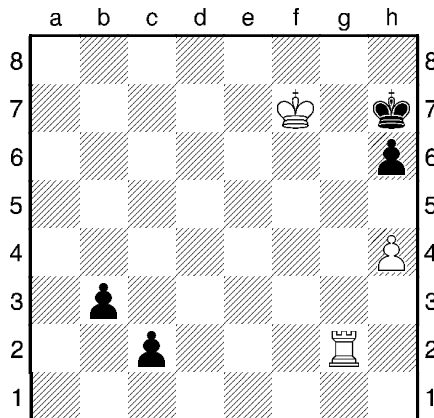
Notiere den besten Zug für Weiß. Welches gleiche Motiv setzt Weiß dabei in 6.1 und 6.2 sowie 6.3 und 6.4 um?



6.1 Td4

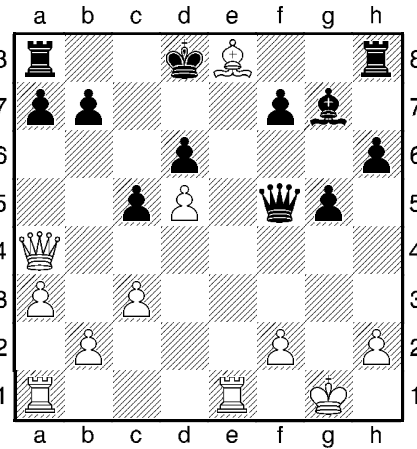


6.3 Td6

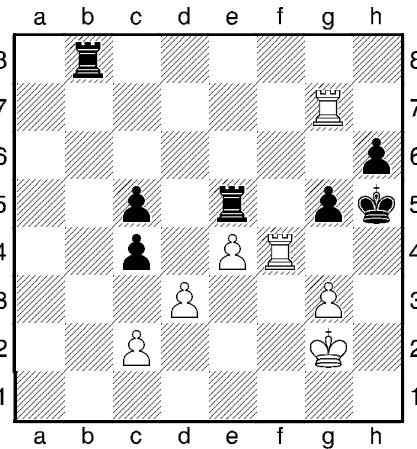


a b c d e f g h

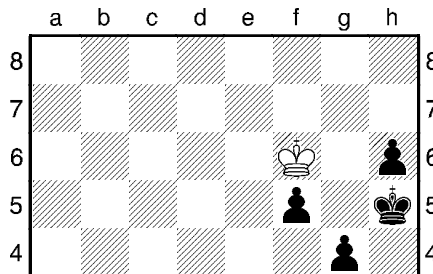
6.5 Tg7+; Motiv: Dauerschach

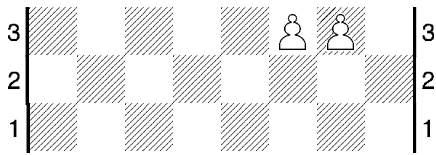


6.2 Te6; Motiv: Unterbrechung



6.4 Th4+; Motiv: Blockade

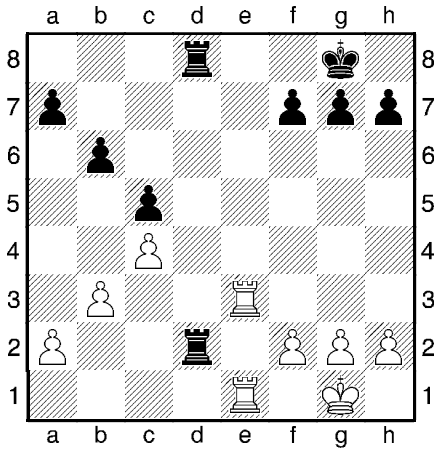




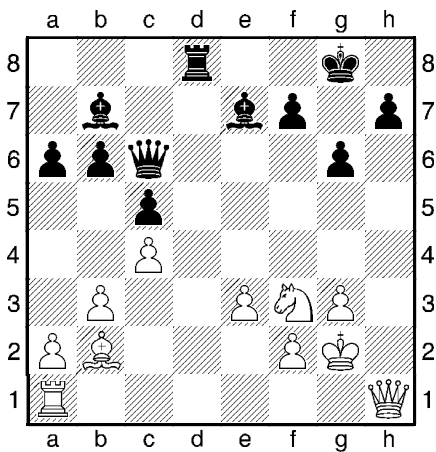
a b c d e f g h
 6.6 f4; Motiv: Patt

GT1 - Test - Mittelspiel 5

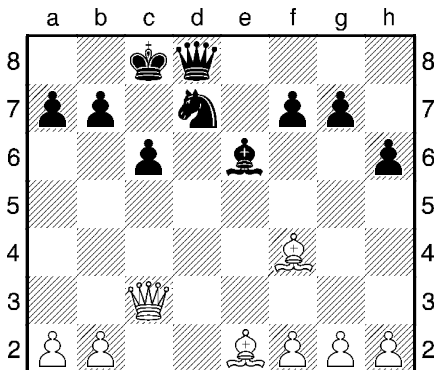
Weiß am Zuge kann jeweils ein Matt erzwingen. Notiere den ersten Zug der Lösung.



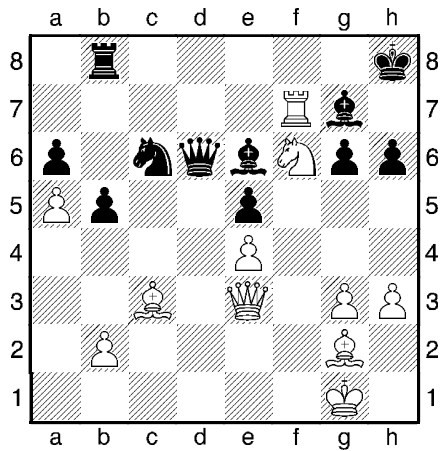
7.1 Te8+



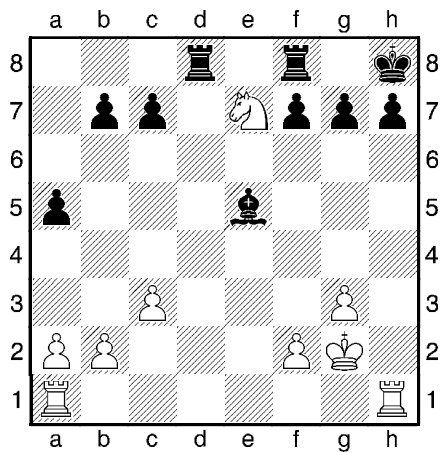
7.3 Dxh7+



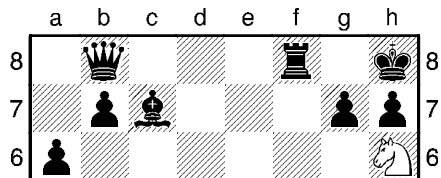
7.5 Dxc6+

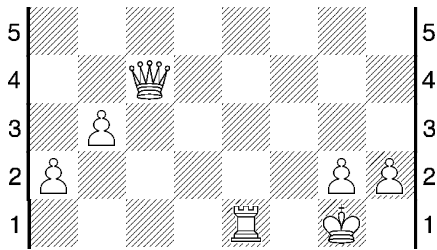


7.2 Dxh6+



7.4 Txh7+

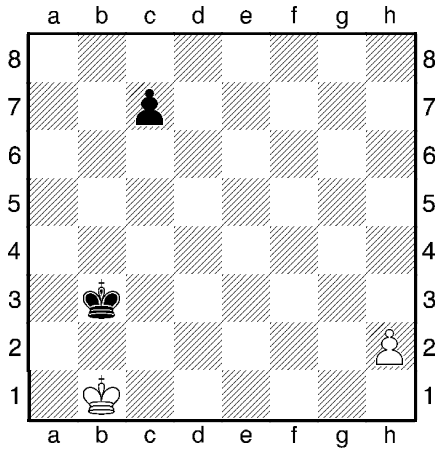




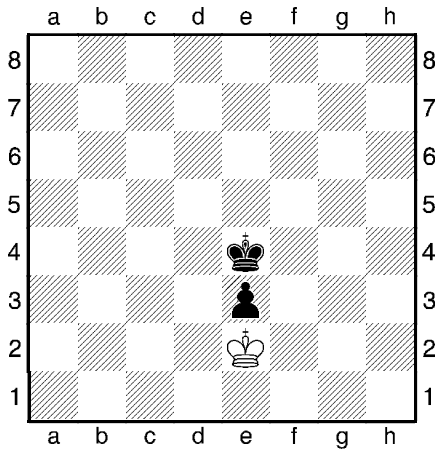
GT1 - Test - Endspiel

Weiß am Zuge. Finde die beste Fortsetzung.

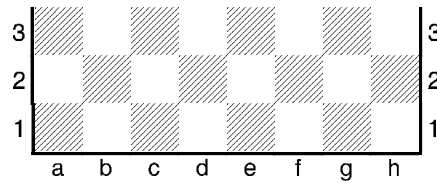
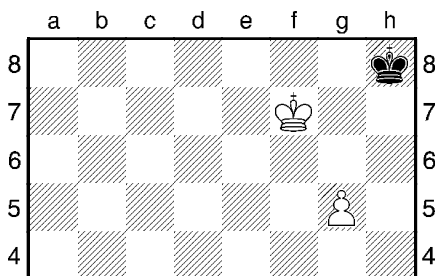
a b c d e f g h
7.6 Dg8+



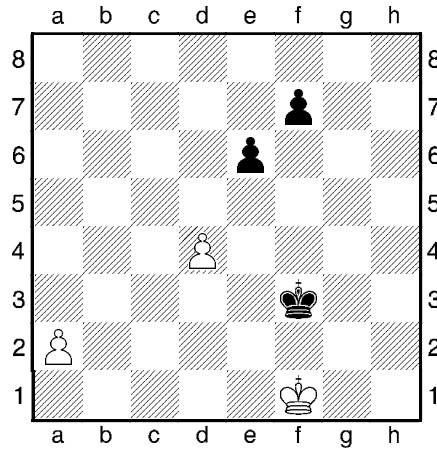
8.1 h4



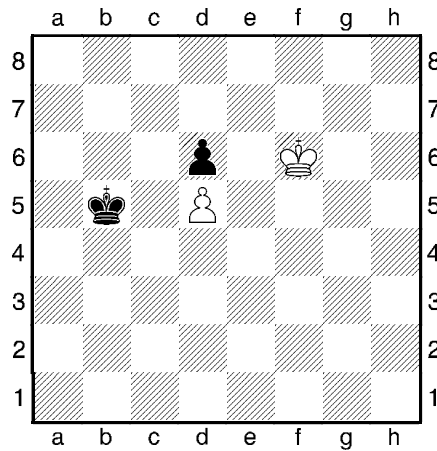
8.3 Ke1



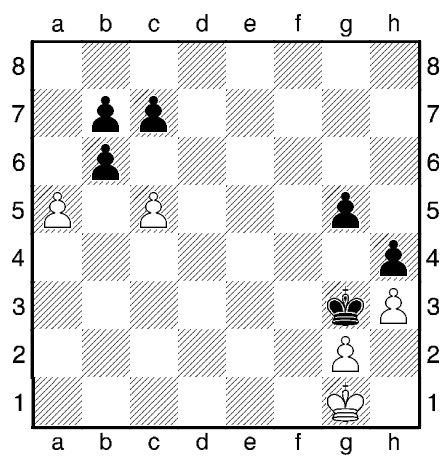
8.5 Kg6



8.2 d5



8.4 Ke7



8.6 c6