

Lösungen für die schrecklich schweren Tests

Nimm Dir einen Punkt für jede richtige Antwort. Du kannst Dein Ergebnis ausrechnen, wenn Du für jede Antwort ein Kästchen auf der rechten Seite mit dem Bleistift ankreuzt. Am Ende von jedem Teil kannst Du Deine Punkte zusammenrechnen und sehen, wie gut Du abgeschnitten hast!

TEIL 1

Schrecklich falsch (keine Punkte) Schrecklich richtig (ein Punkt)

Schrecklich schwerer Test Nummer 1 (von Seite 8)

- 1) Ein **weißer Läufer** und ein **schwarzer König**.
- 2) Die vier **Türme** fehlen.
- 3) Es sind **16 Bauern** (acht weiße und acht schwarze).
- 4) Es sind **vier Springer** (zwei weiße und zwei schwarze).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schrecklich schwerer Test Nummer 2 (von Seite 12)

- 1) Der **schwarze Bauer**.
- 2) **Nein**. Der schwarze Bauer steht im Weg.
- 3) **Zwei Figuren** (die schwarze Dame und den schwarzen Läufer).
- 4) Den **weißen Bauern**.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schrecklich schwerer Test Nummer 3 (von Seite 16)

- 1) **Zwei Figuren** (den schwarzen Läufer und den schwarzen Turm).
- 2) **Nein**. Der weiße Bauer steht im Weg.
- 3) **Ja**, der weiße König kann den schwarzen Springer schlagen.
- 4) Der schwarze König hat hier **nur einen erlaubten Zug** (zur Seite).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schrecklich schwerer Test Nummer 4 (von Seite 20)

- 1) **Nein**. Ein Bauer kann nur von seiner *Ausgangsstellung* aus zwei Felder ziehen.
- 2) Den **weißen Turm**.
- 3) Den **schwarzen Turm**.
- 4) Der Springer greift **drei** Figuren an (den weißen Läufer, die Dame und den Turm).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nun rechne Deine Punkte für Teil 1 zusammen

Alle 16	Großkrokodilstärke	12-15	Hervorragend!	8-11	Sehr gut
4-7	Mittelmäßig	0-3	Du brauchst mehr Übung		

TEIL 2

Schrecklich falsch (keine Punkte) Schrecklich richtig (ein Punkt)

Schrecklich schwerer Test Nummer 5 (von Seite 30)

- 1) **1 d4**. Die „1“ zeigt, dass es der erste Zug ist. „d4“ ist das Zielfeld des Bauern.
- 2) **1... ♖c2**. Der Turm zieht auf das Feld c2.
- 3) **1 ♜xc6**. Der Springer schlägt auf dem Feld c6.
- 4) **1... ♙xb2**. Der Läufer schlägt auf dem Feld b2.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schrecklich schwerer Test Nummer 6 (von Seite 34)

- 1) Es ist ein **schlechter Tausch**. Weiß verliert einen Springer (Wert von drei Bauern) für nur einen Bauern.
- 2) Der Tausch ist **ausgeglichen**. Jeder Spieler hat einen Läufer geschlagen.
- 3) Schwarz sollte den **weißen Turm** schlagen (fünf Bauern wert).
- 4) Der Abtausch einer Dame (neun Bauern wert) gegen einen Turm (fünf Bauern wert) ist ein **sehr schlechter Tausch**.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schrecklich schwerer Test Nummer 7 (von Seite 42)

- 1) **1... ♖xd2**.
- 2) Ja, Schwarz kann mit **1...exd4** schlagen.
- 3) **1 ♙f5**.
- 4) Die Dame sollte den **schwarzen Turm** schlagen.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TEIL 2 (Fortsetzung)

Schrecklich falsch (keine Punkte) Schrecklich richtig (ein Punkt)

Schrecklich schwerer Test Nummer 8 (von Seite 48)

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1) 1...♞d4 + stellt den weißen König ins Schach durch den schwarzen Springer. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) 1 ♜b5+ stellt den schwarzen König ins Schach durch den weißen Läufer. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) Es gibt zwei Züge, um dem Schach zu entkommen: 1...♞f8 oder 1...♔g7. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Es gibt vier Züge, um das Schach zu blockieren: ♞d5, ♞e4, ♞e4 oder der Bauernzug e4. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Schrecklich schwerer Test Nummer 9 (von Seite 54)

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1) 1 ♔b7 ist Schachmatt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) 1 ♖e8 ist Schachmatt auf der Grundreihe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) Schwarz sollte lieber 1...♞c2 Schachmatt spielen! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Es ist nicht Schachmatt, weil die schwarze Dame mit 1 ♜xe1 geschlagen werden kann. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Nun rechne Deine Punkte für Teil 2 zusammen

Alle 20	Großkrokodilstärke	16-19	Hervorragend!	10-15	Sehr gut
5-9	Mittelmäßig	0-4	Du brauchst mehr Übung		

TEIL 3

Schrecklich falsch (keine Punkte) Schrecklich richtig (ein Punkt)

Schrecklich schwerer Test Nummer 10 (von Seite 60)

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1) Nein. Schwarz kann nicht rochieren, weil sein Springer im Weg steht. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) Nein. Das Feld g1 ist durch die schwarze Dame angegriffen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) Auf dem Feld d1. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Auf dem Feld g8. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Schrecklich schwerer Test Nummer 11 (von Seite 66)

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1) Schwarz gewinnt mit 1...bxc1=♔ Schachmatt – was gleichzeitig einen Turm schlägt und den Bauern in eine neue Dame verwandelt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) 1 g7 gewinnt einfach: Der schwarze König ist zu weit entfernt, um zu verhindern, dass sich der Bauer im nächsten Zug verwandelt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) Weiß gewinnt mit 1 a7 h2 2 a8=♔. Die neue weiße Dame kontrolliert jetzt das mögliche Umwandlungsfeld von Schwarz. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Die Unterverwandlung in einen Springer mit 1 c8=♞+ gewinnt. Sowohl der König als auch die Dame von Schwarz sind angegriffen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Schrecklich schwerer Test Nummer 12 (von Seite 70)

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1) Der weiße Bauer landet auf dem Feld c6. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) Nein. Da der weiße Bauer vom Feld e3 aus vorgerückt ist (statt vom Feld e2 aus), ist es nicht erlaubt, <i>en passant</i> zu schlagen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) Hier gibt es zwei Möglichkeiten, <i>en passant</i> zu schlagen: 1 exf6 oder 1 gxf6. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Nein. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Nun rechne Deine Punkte für Teil 3 zusammen

Alle 12	Großkrokodilstärke	9-11	Hervorragend!	6-8	Sehr gut
3-5	Mittelmäßig	0-2	Du brauchst mehr Übung		

TEIL 4

Schrecklich falsch (keine Punkte) Schrecklich richtig (ein Punkt)

Schrecklich schwerer Test Nummer 13 (von Seite 76)

- | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1) Ein großer Fehler. 1 ♖xf7 gibt dem Schwarzen ein Remis durch Patt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) Nein. Weiß ist nicht patt gesetzt – er hat immer noch den Bauernzug 1 f4. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) 1 ♖e8+ erzwingt ein Remis durch <i>Dauerschach</i> – 1...♔h7 2 ♖h5+ ♔g8 3 ♖e8+ usw. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) 1...♔c3 (der einzige Zug für Schwarz, um seinen Bauern gedeckt zu halten) setzt den weißen König patt , also ist die Partie remis. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Schrecklich schwerer Test Nummer 14 (von Seite 82)

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1) Es gibt drei Möglichkeiten, Schachmatt zu geben: 1...♖a1, 1...♖b1 und 1...♖d2. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) 1 ♖b2. Falsch wäre 1 ♔c5, was den Schwarzen <i>patt</i> setzt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) 1 ♖b8 ist Schachmatt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) 1...♖g2+ zwingt den weißen König zurück (2 ♔c1 oder 2 ♔b1 oder 2 ♔a1), und dann spielt Schwarz 2...♖h1 schachmatt . | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Nun rechne Deine Punkte für Teil 4 zusammen

Alle 8	Großkrokodilstärke	6-7	Hervorragend!	4-5	Sehr gut
2-3	Mittelmäßig	0-1	Du brauchst mehr Übung		

TEIL 5

Schrecklich falsch (keine Punkte) Schrecklich richtig (ein Punkt)

Schrecklich schwerer Test Nummer 15 (von Seite 88)

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1) 1 ♘c7. Der Springer <i>gabelt</i> die zwei schwarzen Türme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) 1...♖d4+ <i>gabelt</i> den weißen König auf g1 und den weißen Turm auf a1 . | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) 1 ♙b5 <i>fesselt</i> die schwarze Dame an den schwarzen König. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) 1...♖a1+ ist ein <i>Spiß</i> . Weiß muss seinen König ziehen, wonach Schwarz mit 2...♖xh1 einen Turm für nichts erobert. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Schrecklich schwerer Test Nummer 16 (von Seite 96)

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1) 1 e4 ist ein besserer Eröffnungszug als 1 h3. Er kämpft um zentralen Raum und ist eine Hilfe für die spätere Entwicklung der weißen Figuren. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) Die Französische Verteidigung . | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) Nein , 3...♗f6 ist kein guter Zug: Weiß hat 4 ♖xf7 schachmatt! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Weiß hat eine viel bessere Stellung: Er hat seine Figuren schon weiter entwickelt, seine Bauern kontrollieren das Zentrum, und er hat schon rochiert. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Schrecklich schwerer Test Nummer 17 (von Seite 100)

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1) 1 ♖xd7! gewinnt: 1...♖xd7 2 ♖b8+ erzwingt ein Grundreihenmatt im nächsten Zug. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2) 1 ♖h8+! (ein Turmopfer) 1...♔xh8 2 ♖h6+ ♔g8 3 ♖g7 schachmatt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3) 1 ♖xh7 ist vernichtend. Auf 1...♔xh7 folgt 2 ♖h1+ ♔g8 3 ♖h8 schachmatt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4) Das Damenopfer 1 ♖g8+ erzwingt entweder 1...♗xg8 oder 1...♖xg8, und dann folgt 2 ♗f7 schachmatt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Nun rechne Deine Punkte für Teil 5 zusammen

Alle 12	Großkrokodilstärke	8-11	Hervorragend!	6-7	Sehr gut
3-5	Mittelmäßig	0-2	Du brauchst mehr Übung		