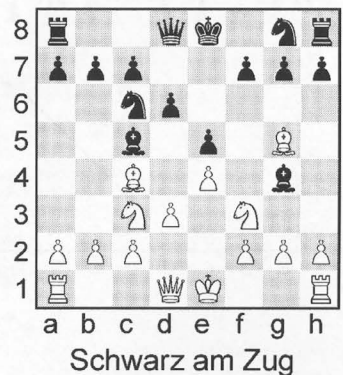
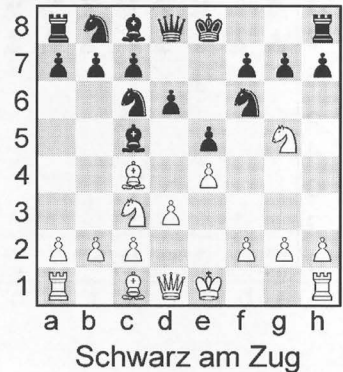
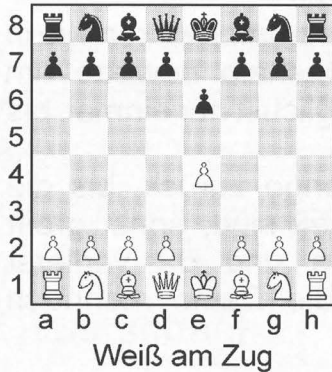
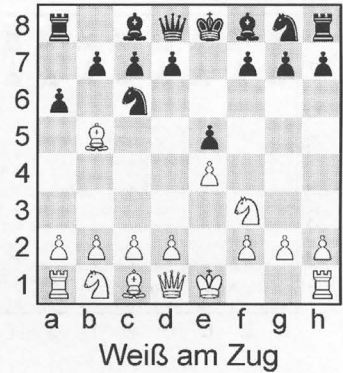


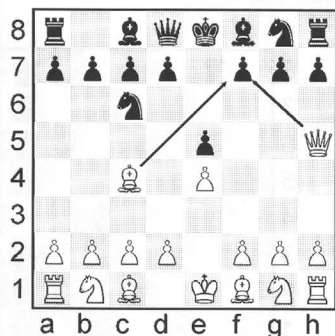
# ERÖFFNUNGSREGELN



Finde einen guten Eröffnungszug. Manchmal gibt es mehrere Möglichkeiten, aber manchmal gibt es auch versteckte Drohungen.

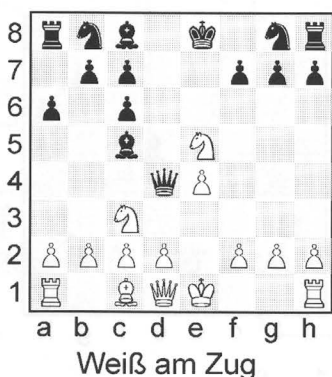
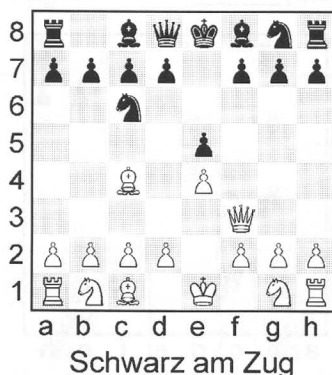
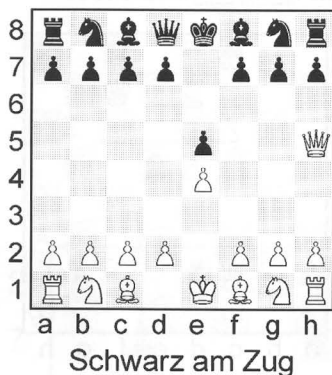


# SCHÄFERMATT



Das Schaferrmatt ist der beliebteste Eröffnungstrick. Dabei greifen Dame und Läufer den Bauern auf f7 an. Schwarz kann die Drohung leicht abwehren, aber wenn man nicht aufpasst, ist das Spiel schnell vorbei.

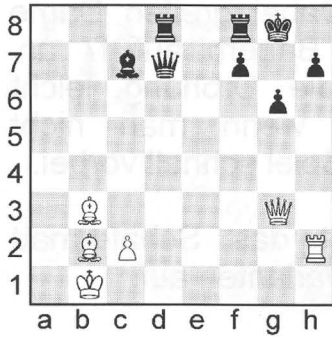
Manchmal taucht das Schaferrmatt auch in anderen Varianten auf.



# OPFER

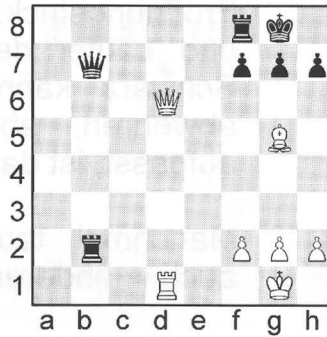


Weiß opfert Material, kann aber dafür mattsetzen.



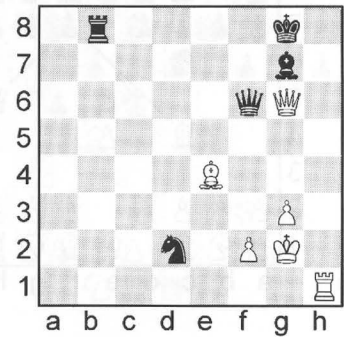
1. \_\_\_\_\_

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



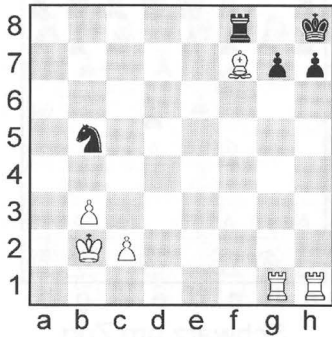
1. \_\_\_\_\_

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



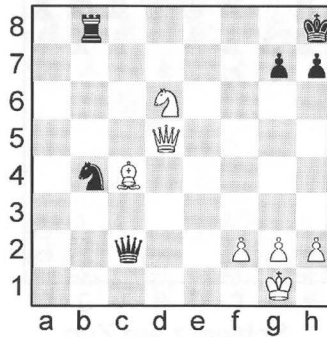
1. \_\_\_\_\_

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



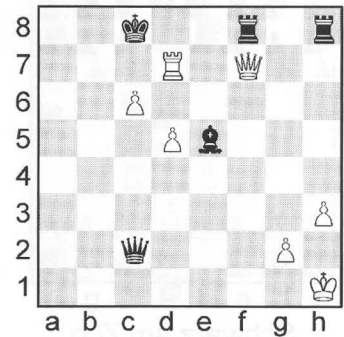
1. \_\_\_\_\_

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



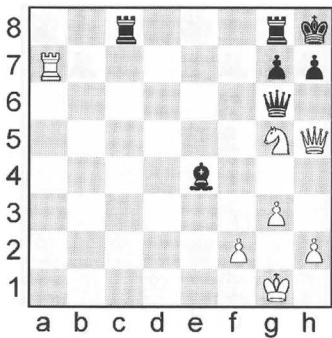
1. \_\_\_\_\_

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



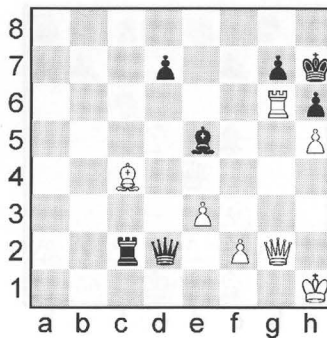
1. \_\_\_\_\_

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



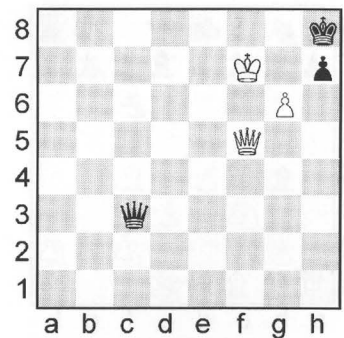
1. \_\_\_\_\_

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



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

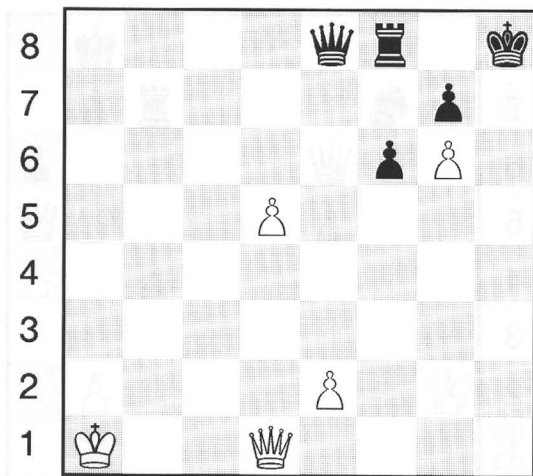
2. \_\_\_\_\_



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

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

# DAMIANOS MATT

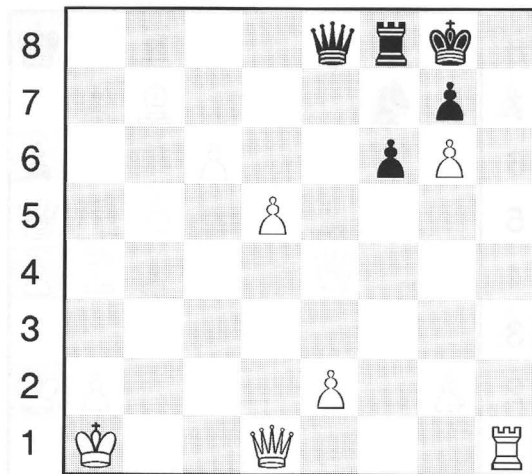


a b c d e f g h

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

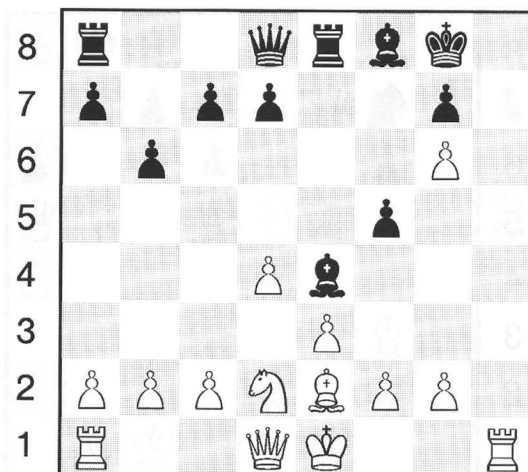
Weiß setzt matt in vier Zügen.

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

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

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

4. \_\_\_\_\_



a b c d e f g h

Weiß setzt matt in vier Zügen.

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

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

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

4. \_\_\_\_\_