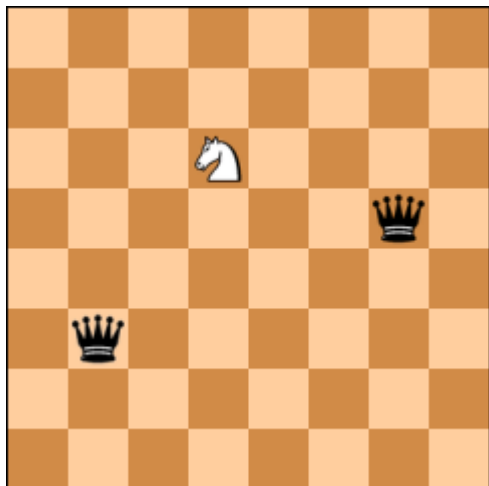


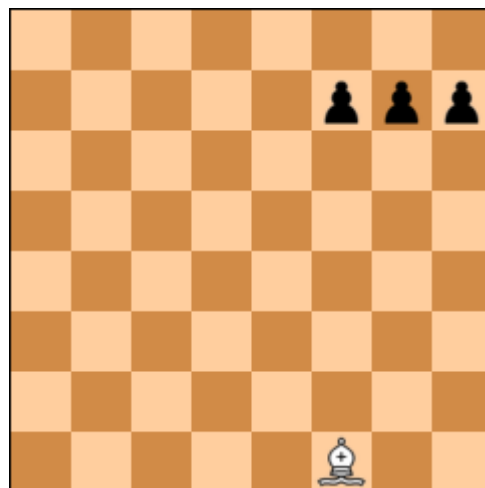
Chess Karate Kid

Übungen für Basistechnik

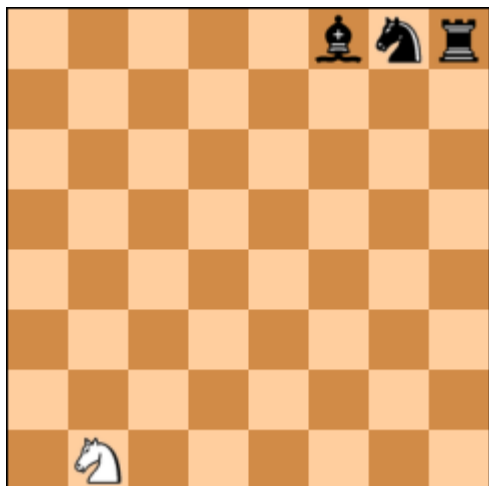
Jugendschachlinks hier: www.schaaktaalent.nl



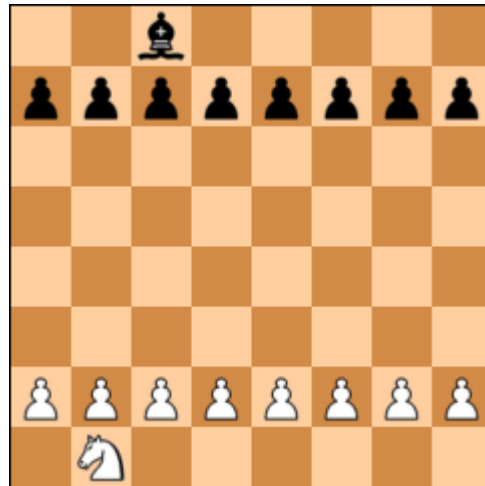
1. Schwarz am Zug fängt den Springer.
Immer der Reihe nach, zähle die Anzahl der Züge.



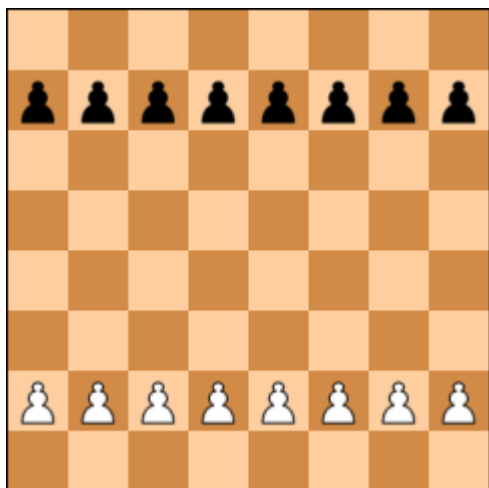
4. Schwarz gewinnt, wenn er mit einem Bauern auf der weißen Grundreihe ankommt.



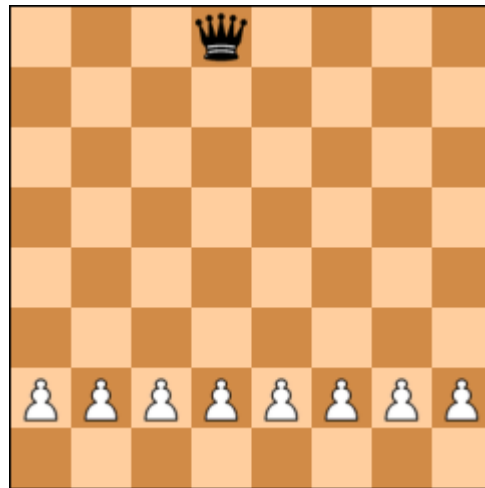
2. Schwarz am Zug fängt den Springer.
Immer der Reihe nach, zähle die Anzahl der Züge.



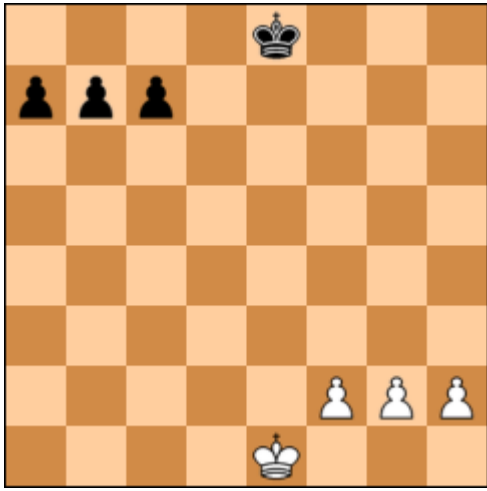
5. Wer bringt als Erster einen Bauern auf die gegnerischen Grundreihe?



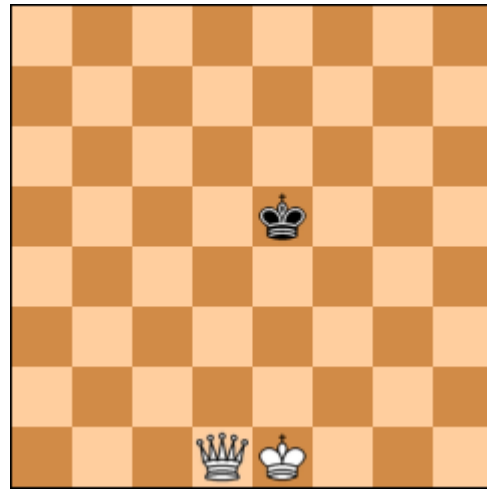
3. Wer bringt als Erster einen Bauern auf die gegnerischen Grundreihe?



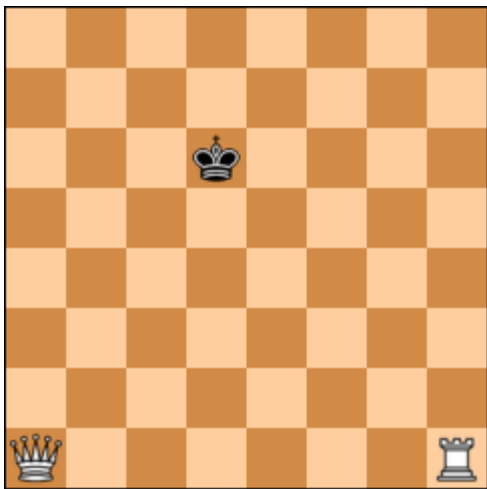
6. Weiß gewinnt, wenn er mit einem Bauern auf der schwarzen Grundreihe ankommt. Sonst gewinnt Schwarz.



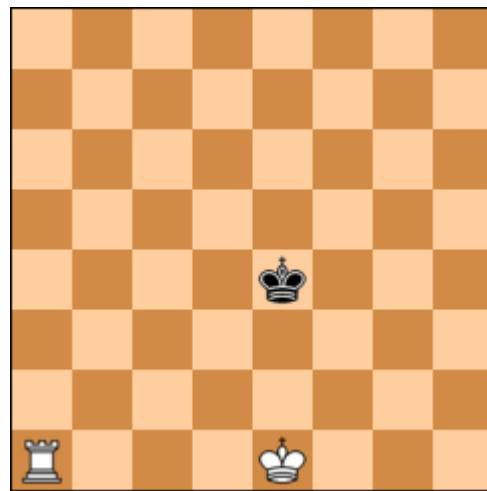
7. Wer bringt als Erster einen Bauern auf die gegnerischen Grundreihe?



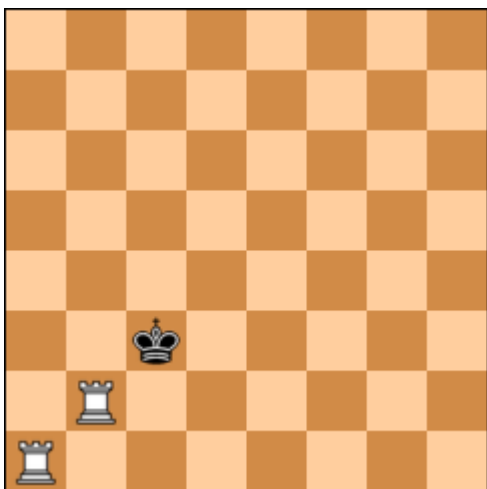
10. Setze den schwarzen König Matt.



8. Setze den König so schnell wie möglich Matt.



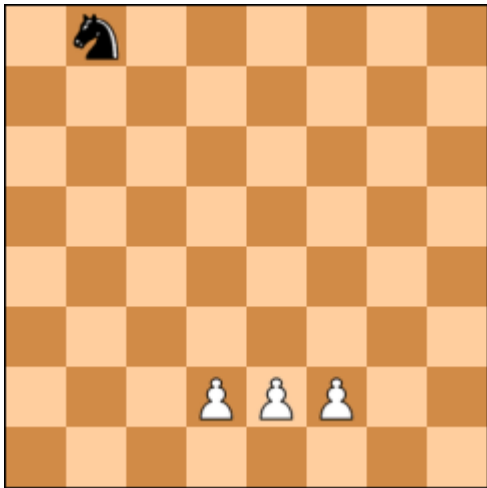
11. Setze den schwarzen König Matt.



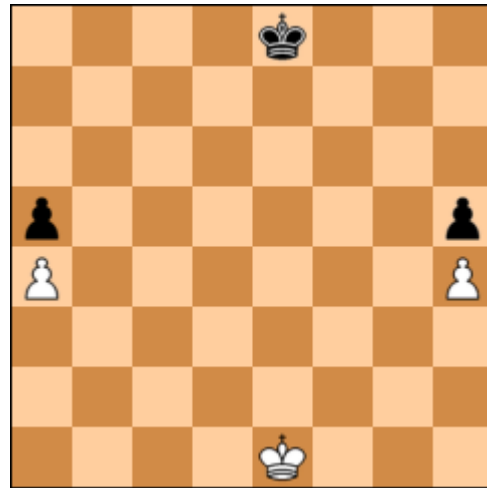
9. Setze den König so schnell wie möglich Matt.



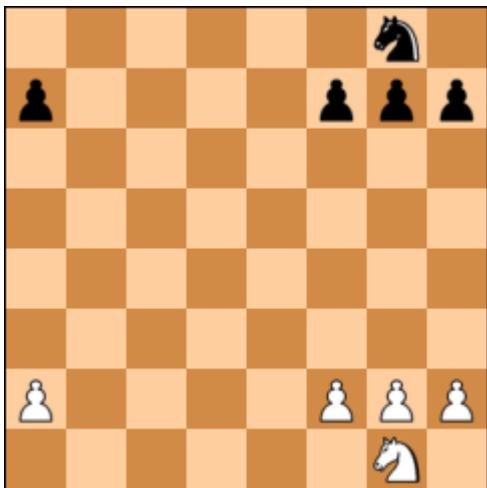
12. Wer hat als Erster alle Bauern der gegnerischen Farbe geschlagen?



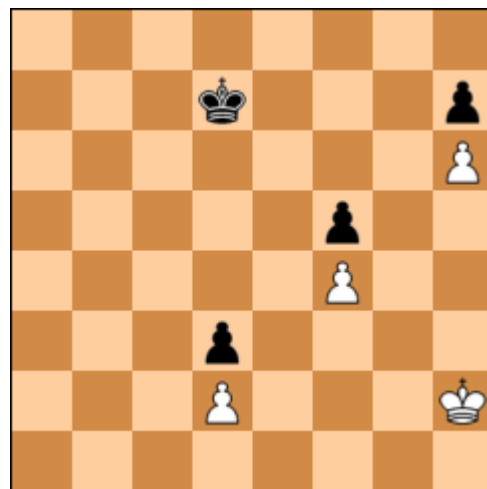
13. Bring einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe!



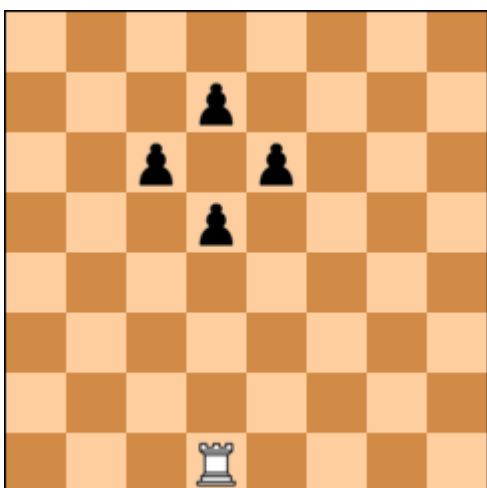
16. Wer bringt als Erster einen Bauern auf die gegnerischen Grundreihe?



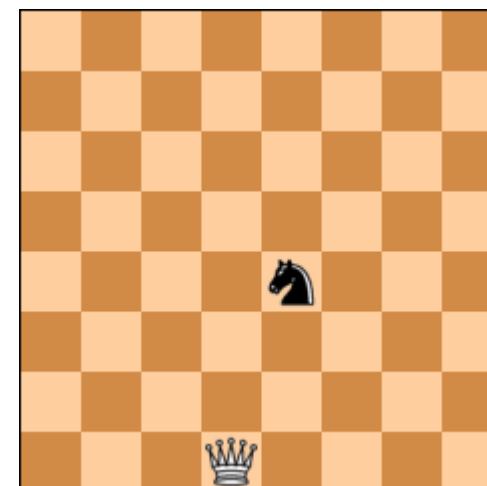
14. Wer bringt als Erster einen Bauern auf die gegnerischen Grundreihe?



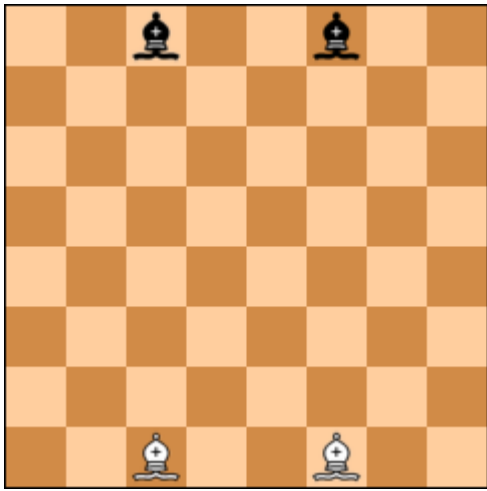
17. Wer bringt als Erster einen Bauern auf die gegnerischen Grundreihe?



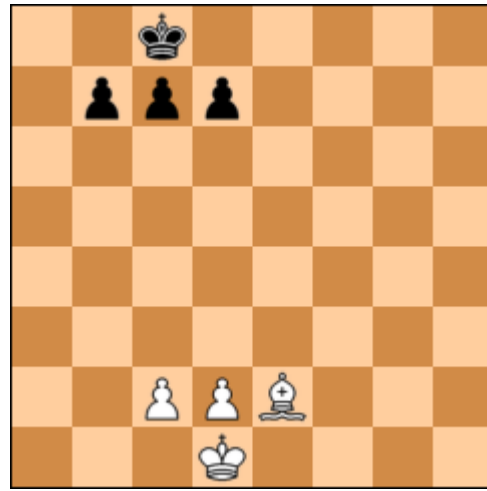
15. Schwarz will einen Bauern durchbringen – Weiß will es verhindern.



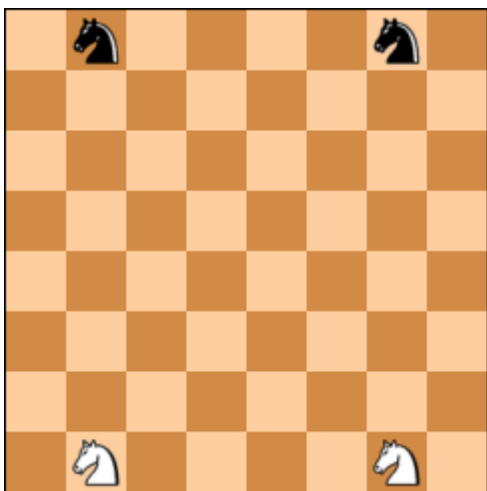
19. Fange mit der Dame den Springer!



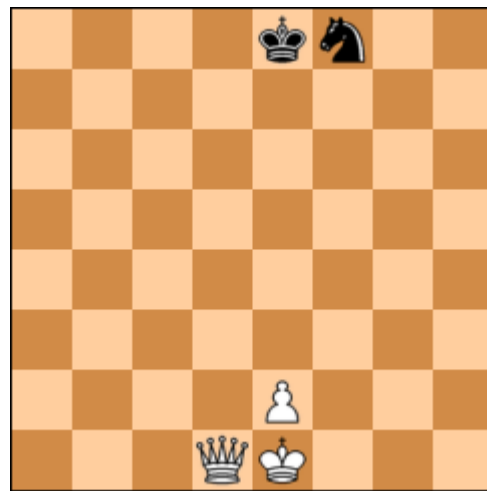
19. Tausche die Stellung der weißen und schwarzen Läufer, aber pass auf, dass du nicht geschlagen wirst!



22. Weiß und Schwarz wollen beide gewinnen!



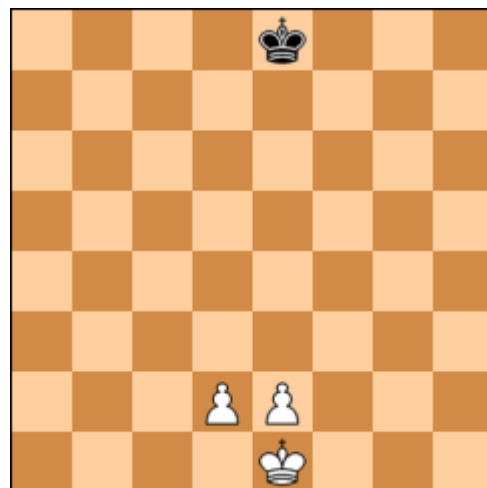
20. Tausche die Stellung der weißen und schwarzen Springer, aber pass auf, dass du nicht geschlagen wirst!



23. Spielt jeweils einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz. Wer gewinnt am Schnellsten?



21. Bringe die Figuren so schnell wie möglich in die korrekte Grundstellung. Du darfst nicht über die Mittellinie kommen.



24. Wandel um und setze Matt.