

Chess960: IPS 1800 Trainingsplan

CHESS TIGERS



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Chess960 Leistungsstufe IPS 1800	Seite
1	Historie, Regeln, Stellungen, Fischer	1
2	Katalog der Stellungen und Strukturen	5
3	Ungedeckte Bauern in der Startstellung	15
4	Übungen	19
5	Mattkombinationen	23
6	Übungen	27
7	Guter und schlechter Läufer	32
8	Übungen	36
9	Bauernopfer / Gambit	41
10	Zwischentest I	44
11	Entwicklung I	50
12	Übungen	55
13	Entwicklung II	59
14	Übungen	63
15	Bauernzentrum	67
16	Übungen	72
17	Positionelle Grundsätze	76
18	Übungen	80
19	Taktische Grundsätze	84
20	Zwischentest II	88
21	Entwicklung III	92
22	Übungen	98
23	Entwicklung IV	103
24	Übungen	107
25	Kandidatenzüge	115
26	Übungen	119
27	Fesselung und Abzug	122
28	Übungen	125
29	Plan in der Partie	130
30	Zwischentest III	135
31	Einschätzung der Stellung	138
32	Übungen	141
33	Prioritäten beim Variantenberechnen	145
34	Übungen	150
35	Kleiner positioneller Vorteil	154
36	Übungen	158
37	Abtausch	163
38	Übungen	167
39	Vollständige Analyse	170
40	Abschlusstest	174

CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

Herzlich Willkommen
bei den Chess Tigers!

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Vergrößerung Ihres Schachwissens und einen hohen Wirkungsgrad beim Studium unserer 40 Lektionen!

Natürlich wünschen wir Ihnen auch viel Spaß und Vergnügen bei der Begleitung von **Tschatu & Ranga** und Ihren Freunden durch das große geheimnisvolle Schachuniversum.

Ihr Timo Schönhof

HOMEPAGE

Auf unserer Homepage
www.chesstigers.de
können Sie Woche für Woche die nächsten Lektionen downloaden.

Hier finden Sie ebenfalls die neusten Nachrichten und aktuelle Termine!



CHESS TIGERS





ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einzigiger Zug	□
Weiß steht auf Gewinn	+−
Weiß hat Vorteil	±
Weiß hat leichten Vorteil	±
Schwarz steht auf Gewinn	−+
Schwarz hat Vorteil	∓
Schwarz hat leichten Vorteil	∓
Ausgeglichene Stellung	0
Unklare Stellung	∞
Mit Kompensation	∞
Mit Gegenspiel	↔
Mit Initiative	↑
Mit Angriff	→
Mit Entwicklungsvorsprung	⊙
In Zeitnot gespielt	⊕
Linie	↔
Diagonale	↗
Schwacher Punkt	×

Zeichen vor einem Zug	
Besser ist	▷
Äquivalent ist	=
Schlechter ist	≤
Mit der Idee	△
Gerichtet gegen	▽

