

Chess960 Prinzipien & Geheimnisse Trainingsplan

CHESSTIGERS



Universität

INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: IPS 2100	Seite
1	Ungedechte Bauern / Schwache Punkte	1
2	Direkter Angriff auf Bauern	5
3	Frühe Attacken	9
4	Öffnung der Linien / Diagonalen	13
5	Übungen 1	17
6	Die Rochade, generelle Prinzipien	24
7	Rochademöglichkeit im 1. Zug	28
8	Turm-König-Turm am Rand	33
9	Turm-König-Turm im Zentrum	39
10	Übungen 2	45
11	Der einfache Eckläufer / Fianchetto	52
12	Doppelter Eckläufer / Doppelfianchetto	56
13	Das Läuferpaar im Eck	60
14	Das Läuferpaar im Zentrum	64
15	Übungen 3	68
16	Zentrale Damenstellung	74
17	Die Eckdame	78
18	Entfernung Dame / König	82
19	Frühe Damenentwicklung	86
20	Übungen 4	89
21	Der Eckspringer	96
22	Doppelter Eckspringer	101
23	Zentrale Doppelspringer	105
24	Frühe Springerattacken	109
25	Übungen 5	113
26	Kampf ums Zentrum	120
27	Bauernsturm am Flügel	125
28	Symmetrie und Asymmetrie	129
29	Gambits / Positionelle Bauernopfer	133
30	Übungen 6	137
31	Kombinationen I	144
32	Kombinationen II	147
33	Kombinationen III	151
34	Kombinationen IV	155
35	Übungen 7	159
36	Prinzipien des Eröffnungsspiels	167
37	Einschätzung der Stellung	172
38	Plan in der Partie	177
39	Koordination der Figuren	181
40	Abschlusstest	185

CHESSTIGERS UNIVERSITÄT

Herzlich Willkommen bei den Chess Tigers!

Unsere Homepage www.chesstigers.de bietet Ihnen Woche für Woche die nächsten Lektionen zum Download an.

Hier finden Sie ebenfalls die neusten Nachrichten aus der Schachwelt und aktuelle Termine!

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

Ihr Hans-Walter Schmitt

Vorstandsvorsitzender Frankfurt Chess Tigers
Schach-Förderverein 1999. e. V.



CHESSTIGERS



Chess960 Prinzipien & Geheimnisse Trainingsplan

CHESS TIGERS



ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	†
Zugzwang	‡
Einziger Zug	™
Weiß steht auf Gewinn	+ -
Weiß hat Vorteil	±
Weiß hat leichten Vorteil	2
Schwarz steht auf Gewinn	- +
Schwarz hat Vorteil	μ
Schwarz hat leichten Vorteil	3
Ausgeglichene Stellung	=
Unklare Stellung	÷
Mit Kompensation	©
Mit Gegenspiel	#
Mit Initiative	f
Mit Angriff	,
Mit Entwicklungsvorsprung	‰
In Zeitnot gespielt	"
Linie	'
Diagonale	'
Schwacher Punkt	×

Zeichen vor einem Zug	
Besser ist	1
Äquivalent ist	=
Schlechter ist	<
Mit der Idee	...
Gerichtet gegen	∇

