

Lernziel: DWZ 1300 Trainingsplan

CHESS TIGERS



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1300	Seite
1	Typische Mattkombinationen	1
2	Übungen	5
3	Der Isolani	11
4	Übungen	16
5	Einfache Bauernendspiele	24
6	Übungen	28
7	Eröffnung: Offene Spiele	36
8	Übungen	41
9	Mittelspielkombinationen 1	47
10	Übungen	51
11	Der Doppelbauer	57
12	Übungen	61
13	Einfache Läuferendspiele	67
14	Übungen	72
15	Eröffnung: Halboffene Spiele 1	80
16	Übungen	86
17	Guter Läufer / Schlechter Läufer	96
18	Übungen	100
19	Minoritätsangriff	107
20	Zwischentest	113
21	Einfache Springerendspiele	121
22	Übungen	124
23	Eröffnung: Halboffene Spiele 2	131
24	Übungen	137
25	Mittelspielkombinationen 2	145
26	Übungen	148
27	Bauernketten	154
28	Übungen	157
29	Einfache Turmendspiele	163
30	Übungen	166
31	Eröffnung: Geschlossene Spiele	172
32	Übungen	177
33	Der Freibauer	185
34	Übungen	188
35	Mittelspielkombinationen 3	196
36	Übungen	200
37	Einfache Damenendspiele	207
38	Übungen	212
39	Eröffnung: Gambit	218
40	Abschlusstest	222

CHESS TIGERS 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.



CHESS TIGERS



Lernziel: DWZ 1300 Trainingsplan

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	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	∇

