

Lernziel: DWZ 1800 Trainingsplan

CHESSTIGERS



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1800	Seite
1	Bauernendspiele 1	1
2	Übungen	5
3	Hinlenkung	11
4	Übungen	15
5	Zeit in der Eröffnung	21
6	Übungen	25
7	Verbesserung der Figurenstellung	31
8	Übungen	35
9	Bauernendspiele 2	41
10	Übungen	46
11	Königsangriff	52
12	Übungen	57
13	Offene Linien	63
14	Übungen	68
15	Halboffene Eröffnungen	74
16	Übungen	79
17	Kleine Taktik	85
18	Übungen	89
19	Einfache Turmendspiele 1	95
20	Übungen	100
21	Zwischentest	106
22	Kampf gegen das Zentrum	112
23	Übungen	116
24	Figurenfang	122
25	Übungen	126
26	Kurzes Variantenberechnen	132
27	Übungen	135
28	Schwacher Punkt	141
29	Übungen	145
30	Verstellung	151
31	Übungen	155
32	Spiel gegen 1.d4	161
33	Übungen	165
34	Einfache Turmendspiele 2	171
35	Übungen	176
36	Blockade	182
37	Übungen	186
38	Das Läuferpaar	192
39	Übungen	197
40	Abschlusstest	203

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



Lernziel: DWZ 1800 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	∇

