

Lernziel: DWZ 1800 Trainingsplan

CHESSTIGERS



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1800	Seite
1	Typische Fehler 1	1
2	Übungen	5
3	Beseitigen der Verteidigung	11
4	Übungen	15
5	Guter & Schlechter Läufer	21
6	Übungen	27
7	Eröffnung: Geschlossene Spiele	33
8	Übungen	37
9	Räumung	43
10	Übungen	47
11	Endspieltechnik	53
12	Übungen	58
13	Blockade	64
14	Übungen	69
15	Freilegen des Königs	75
16	Übungen	79
17	Eröffnung: Englisch & Reti	85
18	Übungen	89
19	Typische Fehler 2	95
20	Übungen	99
21	Zwischentest	105
22	Angriff auf der 7. und 8. Reihe	111
23	Übungen	115
24	Abtausch	121
25	Übungen	125
26	Angriff gegen den König	131
27	Übungen	135
28	Eröffnung: Mit Schwarz gegen 1.c4	141
29	Übungen	145
30	Gegenspiel unterbinden	151
31	Übungen	155
32	Entwicklungsvorsprung	161
33	Übungen	165
34	Schwacher Punkt	171
35	Übungen	175
36	Kurzes Variantenberechnen	181
37	Übungen	184
38	Bessere Bauernstruktur	190
39	Übungen	195
40	Abschlusstest	201

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	±
Schwarz steht auf Gewinn	−+
Schwarz hat Vorteil	∓
Schwarz hat leichten Vorteil	∓
Ausgeglichene Stellung	=
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	▽

