

Lernziel: DWZ 1800 Trainingsplan



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1800	Seite
1	Die Bauernphalanx	1
2	Übungen	5
3	Eröffnungsrepertoire Schwarz	11
4	Übungen	16
5	„Nichts übereilen!“	22
6	Übungen	26
7	Läuferkombinationen	32
8	Übungen	35
9	Bauernspiel	41
10	Übungen	46
11	Aktive Züge	52
12	Übungen	56
13	Das Zwischenschach	62
14	Übungen	66
15	Verbessern der Figurenstellung	72
16	Übungen	76
17	Bauernopfer in der Eröffnung	82
18	Übungen	87
19	Zwischenzug	93
20	Übungen	96
21	Prinzip der zwei Schwächen	102
22	Übungen	106
23	Raumvorteil	112
24	Übungen	117
25	Gegenschlag	123
26	Übungen	127
27	Zentrum in der Eröffnung	133
28	Übungen	137
29	Der richtige Abtausch	143
30	Übungen	146
31	Praktische Übungen I	152
32	Praktische Übungen II	158
33	Praktische Übungen III	164
34	Praktische Übungen IV	170
35	Praktische Übungen V	176
36	Praktische Übungen VI	182
37	Praktische Übungen VII	188
38	Praktische Übungen VIII	194
39	Praktische Übungen IX	200
40	Abschlusstest	206

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 1800 Trainingsplan

ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einziges 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	Δ

