

Grundelemente Trainingsplan

CHESSTIGERS



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: Grundelemente	Seite
1	Das Schachbrett	1
2	Der König, Spiele	6
3	Der König, Übungen	10
4	Der Turm	15
5	Der Läufer	19
6	Die Dame	23
7	Der Springer	28
8	Der Bauer	31
9	Ziehen und Schlagen	36
10	Gute und schlechte Züge	40
11	Greife an!	44
12	Wegziehen	48
13	Decken	52
14	Schach bieten	56
15	Schach abwehren, Schlagen	61
16	Schach abwehren, Dazwischenziehen	65
17	Schach abwehren, Wegziehen	69
18	Schach abwehren, Mix	73
19	Wiederholung & Quiz	77
20	Zwischentest	80
21	Wert der Figuren	84
22	Die Notation	88
23	Matt in einem Zug 1	92
24	Matt in einem Zug 2	96
25	Matt in einem Zug 3	100
26	Doppelangriff mit der Dame	104
27	Doppelangriff mit anderen Figuren	108
28	Fesselung	112
29	Spieß	116
30	Abzugschach	120
31	Taktik Mix	124
32	Matt mit zwei Türmen	128
33	Matt mit der Dame	132
34	Matt oder Patt	136
35	Matt, Patt oder ziehe...	140
36	Die Rochaden	144
37	En Passant	148
38	Wiederholung Grundelemente	153
39	Wiederholung Kombinationen	158
40	Abschlusstest	162

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



Grundelemente Trainingsplan

CHess TIGERS



Universität

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	∇

