

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	5
I. Geschichte und Theorie der Eröffnungen	10
1. Tschaturanga und Schatrandsch	11
2. Schach in Europa	15
3. Aufgepaßt – Eröffnung!	17
4. Eröffnung und allgemeiner Plan des Spieles	20
5. Systematisierung und Analyse	22
6. Von Morphy bis Botwinnik	25
7. Moderne Eröffnungsprinzipien	30
8. Der wunde Punkt f7	33
9. Die Italienische Partie	34
10. Der Kampf ums Zentrum	38
11. Spanische Qualen	39
12. Der Kampf ums Zentrum in der Spanischen Partie	42
13. Einige Bemerkungen zum Gambit (Das Königsgambit)	48
14. Weitere offene Spiele	51
(Zweispringerspiel; Evans-Gambit; Ungarisch; Philidor-Verteidigung; Vierspringerspiel; Dreispringerspiel; Ponziani-Eröffnung Schottisch; Schottisches Gambit; Russische Partie; Lettisches Gambit; Wiener Partie; Mittलगambit; Nordisches Gambit)	
15. Halboffene Spiele (Französische Verteidigung)	60
16. Sizilianische Verteidigung (Hart auf hart)	64
17. Weitere halboffene Spiele	66
(Caro-Kann; Skandinavische Verteidigung; Aljechin-Verteidigung; Nim- zowitsch-Eröffnung; Pirč-Verteidigung)	
18. Geschlossene Spiele	70
(Angenommenes Damengambit; Orthodoxe Verteidigung; Cambridge- Springs-Variante; Slawische Verteidigung; Tarrasch-Verteidigung; Albins Gegengambit)	
19. Weitere geschlossene Spiele	73
(Königsindisch; Grünfeld-Verteidigung; Damenindische Verteidigung; Nimzowitsch-Verteidigung; Ragosin-Verteidigung; Holländische Vertei- digung; Staunton-Gambit; Reti-Eröffnung; Bird-Eröffnung; Froms Gam- bit; Budapester Gambit; Königsindische Eröffn.; Englische Eröffnung)	
20. Wie lernt man die Eröffnungen?	76
II. Kombinations- und Positionsspiel	79
1. Das Mittelspiel	80
2. Kombinationen	81
3. Mattkombinationen	84
Matt auf der 8. Reihe	84
Matt auf der 7. Reihe	87
Matt unter Ausnutzung von Linien und Diagonalen	92

Angriff auf Schwachpunkte	97
Zerstörung der Königsstellung	100
Herauslocken des Königs	103
Bauernkombinationen	105
Ausnutzung von ungünstigen Figurenkonstellationen	109
4. Urteil – Analyse – Plan	115
Schwache und starke Felder	116
Offene Linien	119
Diagonalen	122
Raum und Zentrum	124
Ungünstige Figurenpositionen	127
Planfassung	129
5. Berechnung von Varianten	132
Stellungstypen	135
Alternativzüge (Kandidaten)	138
III. Theorie und Praxis der Endspiele	143
1. Grundcharakteristik des Endspiels	144
2. Bauernendspiele	147
König plus Bauer gegen König	147
Felder und Entfernungen	151
Realisierung des Vorteils	155
3. Springerendspiele	159
Springer gegen Bauer	159
Springer und Bauern gegen Springer mit und ohne Bauern	164
4. Läuferendspiele	168
Läufer gegen Bauer	168
Gleichfarbige Läufer – Läufer und Bauer gegen Läufer	172
Realisierung des Vorteils	177
Verschiedenfarbige Läufer –	
Läufer und Bauern gegen Läufer mit und ohne Bauern	180
Läufer gegen Springer	185
Läufer und Bauer gegen Springer	
oder Springer und Bauer gegen Läufer	185
Realisierung des Vorteils	189
5. Turmendspiele	193
Turm gegen Bauer	193
Turm plus Bauer gegen Turm	197
Realisierung von Materialvorteilen	201
Realisierung des Stellungsvorteils	205
6. Damenendspiele	209
Dame gegen Bauer	209
Dame gegen Dame	213
IV. Lösungsteil	218