

Inhalt

Vorwort	12
Die Grundlagen	15
Winke für den Leser	15
Das Schachspiel	16
1. Schule der Lebensweisheit	16
2. Wesen und Zweck des Schachspiels	22
3. Die Schachpartie	25
4. Berührt – geführt	33
Das Schachbrett	35
1. Die Linien: Aufmarschstraßen	35
2. Die Bezeichnung der Felder	40
Aufzeichnung der Partie	44
1. Aufzeichnung einer Stellung	45
2. Notierung der Züge	46
3. Textzüge und Bemerkungen	48
4. Zusammenfassung der Abkürzungen	49
5. Aufgaben für Felderbenennung	50

Die Figuren	53
Der König	53
1. Standort und Bereich	53
2. In wie viel Zügen...?	54
3. Eigene Steine schlägt man nicht!	55
4. Das Schlagen der feindlichen Steine.	56
5. Das Remis (Unentschieden)	57
6. Der König ist unschlagbar	57
7. Die Könige hindern einander.	58
8. Die Entfernung des Rösselsprunges	59
9. Die gerade Opposition (Gegenüberstellung der Könige)	60
Der Turm	64
1. Wie der Turm zieht	64
2. Die lästigen eigenen Steine	65
3. Andere Steine sind dem Turm hinderlich . . .	65
4. Wie hindert der Turm den feindlichen König?	67
5. Die Achillesferse des Turmes	68
6. Der Angriff	68
7. Die Verteidigung (Wegzug und Deckung) . . .	69
8. Das Schach (Schachgebot)	71
9. Die Abwehr des Schachgebots	72
10. Das Matt (Schachmatt)	74
Das Turmpaar	75
1. Zwei Endspiele	76
2. Das Patt	80
3. Ungültige Züge	84
4. Der Gegenangriff	85
5. Der Tausch (Abtausch)	86

Turm gegen König	87
1. Rösselsprungverfahren	88
2. Der Zugzwang	89
3. Die Sperre (Blockade)	91
4. Die schräge Opposition	93
5. Stille Wartezüge.	95
6. Die Aufhebung des Patts	96
7. Eine systematische Zurückdrängung	98
8. Abdrängung mit Respekt (Pattbild-Verfahren)	102
9. Laute Schachgebote (Mattbild-Verfahren).	105
Der Läufer	108
1. Die Gangart des Läufers	108
2. Die Zugmöglichkeiten des Läufers	110
3. Die ungleichen Läufer	111
4. Wie andere Steine den Läufer behindern	112
5. Der Läufer ist schwächer als der Turm	112
6. Der Doppelangriff (die Gabel)	114
Das Läuferpaar	115
1. Die letzten Züge.	117
2. Das romantische Matt	118
3. Der richtige Platz für den König.	119
4. Der getarnte Läufer	121
5. Die Chinesische Mauer (ein Blockadespiel)	122
6. Capablanca's berühmte Mattführung	130
7. Cunningtons Lehrendspiel.	134

Die Dame	136
1. Wie die Dame zieht	137
2. Die Linienfiguren	139
3. Die Fernwirkung (Linienwirkung)	139
4. Die Kraft der Dame	145
5. Das Damenmatt	148
6. Dame und Turm gegen König	148
7. Dame und Läufer gegen König	151
8. Die königliche Hilfsfigur	153
Der Springer	162
1. Die Entstehung des Springers	162
2. Der Rösselsprung	164
3. Die Eigentümlichkeiten des Rösselsprunges	167
4. Springer am Rande bringt meistens Schande	169
5. Der gefährliche Springer	171
6. Der unbeholfene Springer	172
Der Springer im Kampf	173
1. Dame und Springer gegen König	173
2. Vier Leichtfiguren gegen den König	175
3. Drei Leichtfiguren gegen den König	178
4. Turm und Springerpaar gegen den König	179
5. Springerpaar kann Matt nicht erzwingen	182
6. Die unsterbliche Garde (drei Springer gegen den König)	184
7. Läufer und Springer gegen den König	187

Der Bauer	187
1. Der Bauer zieht nur vorwärts	187
2. Der Bauer schlägt schräg vorwärts	189
3. Das Schlagen im Vorübergehen (enpassant)	191
4. Die Umwandlung	193
5. Die Unterumwandlung	195
Der Umwandlungskampf	198
1. Wettlauf zwischen König und Bauer	199
2. Der unterstützte Freibauer	204
Der Bauer im Bunde	229
1. Die Läuferunterstützung	229
2. Die Springerhilfe	236
3. Zwei Bauern gegen den König	244
Kraft und Wert der Steine	257
1. Die Zahl der möglichen Züge	257
2. Der Einfluss der Richtungen	258
3. Die Kraft der Steine	259
4. Fernkampf und Nahkampf	260
5. Meide ungünstige Tauschgeschäfte!	260
Die Rochade	261
Die Bedingungen der Rochade	263
Unentschiedene Spiele	265
1. Patt	265
2. Dauerschach (Ewiges Schach)	265
3. Stellungswiederholung	268
4. Unzulängliche Streitkräfte	270
5. Die Regel der 50 Züge	270
6. Vereinbarung	270

Die Schachpartie	273
Die Schachpartie.....	273
1. Die drei Phasen des Spiels	273
2. Der richtige Partieaufbau.....	274
3. Der schwache Punkt f7 und f	276
Das Schäfermatt	277
1. Die Belagerung des schwachen Punktes.....	278
2. Ein verfehlter Gegenangriff.....	281
3. Die Beseitigung der Deckung.....	282
4. Eine verfehlte Linienöffnung.....	283
5. Der Damenausfall nach h.....	286
6. Die Komödie der Irrungen	287
7. Die dritte Möglichkeit	289
8. Er wirft die Flinte ins Korn	291
9. Das nachträgliche Schäfermatt.....	293
10. Mit Hilfe des Springer.....	294
11. Wie man das Schäfermatt abwendet.....	297

Das versteckte Matt	299
1. Der König braucht Luft!	299
2. Die Entfesselung	300
3. Die ungedeckte Figur	303
4. Bestrafte Habgier	305
5. Tempogewinn und Tempoverlust	307
6. Ein Gambit	309
7. Die optische Täuschung	312
8. Ein sonderbares Flankenspiel	314
9. Das missglückte Abenteuer	316
10. Ein Räumungsopfer	318
11. Verstecktes Matt mit Bauer	320
12. Die Kraft des Abzugsschachs	323
13. Ein tolles Abzugsmatt	325