

# Inhalt

<b>Vorwort</b> . . . . .	12
<b>Die Grundlagen</b> . . . . .	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

<b>Die Figuren</b> .....	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. Capablancas 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

<b>Die Schachpartie</b> .....	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 Springers .....	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