

Inhalt

<i>Schach in 64 Schritten!</i>	8
--	---

I. Die Grundlagen

<i>1. Schritt</i>	
Das Spielfeld und die Spieler	12
<i>2. Schritt</i>	
Das Aufschreiben der Züge	13
<i>3. Schritt</i>	
Darf ich vorstellen:	
Seine Majestät der König.	15
<i>4. Schritt</i>	
Damenpower!	16
<i>5. Schritt</i>	
Die Türme	17
<i>6. Schritt</i>	
Die Läufer.	18
<i>7. Schritt</i>	
Die Springer.	19
<i>8. Schritt</i>	
Die Bauern	21
<i>9. Schritt</i>	
Umwandlung oder:	
Der Schwache wird der Starke!	22
<i>10. Schritt</i>	
»En passant« oder:	
Da will sich einer vorbeischleichen!	24
<i>11. Schritt</i>	
Die Rochade oder:	
Zwei auf einen Streich!	25

<i>Hamoun berichtet, wie das Schachspiel erfunden wurde</i>	28
---	----

<i>12. Schritt</i>	
Der Wert der Figuren	30
<i>13. Schritt</i>	
»Kloppen«	31
<i>14. Schritt</i>	
Guter Tausch, schlechter Tausch?	32
<i>Das neue Spiel ließ den Krieg vergessen!</i>	34

<i>15. Schritt</i>	
Schachmatt mit Dame: Ach du Schreck, der König kann nicht mehr weg!	36
<i>16. Schritt</i>	
Matt mit zwei Türmen	
(»Treppenmatt«)	39
<i>17. Schritt</i>	
Matt mit einem Turm.	40
<i>Die Legende von den Weizenkörnern</i>	42
<i>18. Schritt</i>	
Matt mit dem Springer	
(»Ersticktes Matt«)	44

19. Schritt	
Matt mit den Läufern	47
<i>Das Spiel ist wie ein See, in dem eine Mücken baden und ein Elefant ertrinken kann</i>	48
20. Schritt	
Die schnellsten Matts der Welt	50
21. Schritt	
Die Fesselung	52
22. Schritt	
Ohne Opfer geht's nicht immer	58
23. Schritt	
»Zertrümmerung« der Königsstellung	59
24. Schritt	
Wann ist eine Partie verloren?	60
25. Schritt	
Gabelfrühstück	62
26. Schritt	
Aufgespießt!	66
<i>Von Arabien nach Europa</i>	68
27. Schritt	
Das Abzugsschach	70
28. Schritt	
Schach doppelt!	72
29. Schritt	
Die Ablenkung	73
30. Schritt	
Die Hinlenkung	75
31. Schritt	
Tests und Tricks	76
32. Schritt	
Das Remis	78
33. Schritt	
Vorsicht, Patt!	80

II. Wie fange ich eine Partie an?

34. Schritt	
Grundsätze der Eröffnung	84
35. Schritt	
Merksätze für die Eröffnung	89
36. Schritt	
Kleiner Eröffnungstest	90
<i>Das Schachspiel ist kunstvoller und vornehmer als alle anderen!</i>	92
37. Schritt	
Das »Ruhige Spiel« oder die »Italienische Partie«	94
38. Schritt	
Die Spanische Partie	95
39. Schritt	
Die Schottische Partie	96
40. Schritt	
Das Vierspringerspiel	97
41. Schritt	
Die Französische und die Caro-Kann-Verteidigung	97
42. Schritt	
Die Sizilianische Partie	99
43. Schritt	
Das Damengambit	100
44. Schritt	
Die Königsindische Verteidigung	101

III. Die Wünsche der Schachfiguren

45. Schritt	
Die Wünsche des Königs	104
46. Schritt	
Was die Queen sich wünscht	105
47. Schritt	
Was die Türme sich wünschen	106
48. Schritt	
Die Wünsche der Springer	107
49. Schritt	
Die Wünsche der Läufer	108
50. Schritt	
Die Wünsche der Bauern	110
<i>Der Kampf mit dem Piraten</i>	<i>112</i>

IV. Das Mittelspiel:

»Was soll ich jetzt bloß machen?«

51. Schritt	
Jan verliert durch planloses Spiel gegen seinen Vater	119
52. Schritt	
Der Köder ist vergiftet	125
53. Schritt	
Weg mit der Deckung!	126
<i>Schachfiguren aus Weidenholz</i>	<i>128</i>
54. Schritt	
Gemeinsam zum Sieg!	130
55. Schritt	
Verteidigen und Gedankenlesen . . .	132
<i>Die Bauern sind die Seele des Schachspiels</i>	<i>136</i>

V. Das Endspiel: letzte Entscheidung über Sieg oder Niederlage

56. Schritt	
König und Bauer im Quadrat	140
57. Schritt	
Von tanzenden Königen und Schlüsselfeldern	143
58. Schritt	
Blockade und »vermint« Felder . . .	146
59. Schritt	
Freibauer	148
60. Schritt	
Auf der Wacht!	150
<i>Schach dem Teufel</i>	<i>152</i>
61. Schritt	
Turm im Endspiel	155
62. Schritt	
Läufer und Springer im Endspiel . .	158
63. Schritt	
Habt ihr gut aufgepasst?	160
<i>Junge Meister</i>	<i>162</i>
64. Schritt	
Jan gewinnt gegen seinen Vater! . .	164
<i>Hamoun verabschiedet sich</i>	<i>166</i>
<i>Lösungen der Aufgaben</i>	<i>168</i>
<i>Glossar der Schachausdrücke</i>	<i>171</i>
<i>Schach im Internet</i>	<i>173</i>