

Inhalt

Schach in 64 Schritten!	8
I. Die Grundlagen	
1. Schritt	
Das Spielfeld und die Spieler	12
2. Schritt	
Das Aufschreiben der Züge	13
3. Schritt	
Darf ich vorstellen: Seine Majestät der König	15
4. Schritt	
Damenpower!	16
5. Schritt	
Die Türme	17
6. Schritt	
Die Läufer.	18
7. Schritt	
Die Springer.	19
8. Schritt	
Die Bauern	21
9. Schritt	
Umwandlung oder: Der Schwache wird der Starke!	22
10. Schritt	
»En passant« oder: Da will sich einer vorbeischleichen!.	24
11. Schritt	
Die Rochade oder: Zwei auf einen Streich!	25
12. Schritt	
Hamoun berichtet, wie das Schachspiel erfunden wurde	28
13. Schritt	
Der Wert der Figuren	30
14. Schritt	
»Kloppen«	31
15. Schritt	
Guter Tausch, schlechter Tausch?	32
16. Schritt	
Das neue Spiel ließ den Krieg vergessen!	34
17. Schritt	
Matt mit zwei Türmen (»Treppenmatt«)	39
18. Schritt	
Matt mit einem Turm.	40
Die Legende von den Weizenkörnern	42
19. Schritt	
Matt mit dem Springer (»Ersticktes Matt«)	44

19. Schritt		II. Wie fange ich eine Partie an?
Matt mit den Läufern	47	34. Schritt
<i>Das Spiel ist wie ein See, in dem eine Mücken baden und ein Elefant ertrinken kann</i>	48	Grundsätze der Eröffnung
20. Schritt		35. Schritt
Die schnellsten Matts der Welt	50	Merksätze für die Eröffnung
21. Schritt		36. Schritt
Die Fesselung	52	Kleiner Eröffnungstest
22. Schritt		<i>Das Schachspiel ist kunstvoller und vornehmer als alle anderen!</i>
Ohne Opfer geht's nicht immer	58	92
23. Schritt		37. Schritt
»Zertrümmerung« der Königsstellung	59	Das »Ruhige Spiel« oder die »Italienische Partie«
24. Schritt		94
Wann ist eine Partie verloren?	60	38. Schritt
25. Schritt		Die Spanische Partie
Gabelfrühstück	62	95
26. Schritt		39. Schritt
Aufgespießt!	66	Die Schottische Partie
Von Arabien nach Europa	68	96
27. Schritt		40. Schritt
Das Abzugsschach	70	Das Vierspringerspiel
28. Schritt		97
Schach doppelt!	72	41. Schritt
29. Schritt		Die Französische und die Caro-Kann-Verteidigung
Die Ablenkung	73	97
30. Schritt		42. Schritt
Die Hinlenkung	75	Die Sizilianische Partie
31. Schritt		99
Tests und Tricks	76	43. Schritt
32. Schritt		Das Damengambit
Das Remis	78	100
33. Schritt		44. Schritt
Vorsicht, Patt!	80	Die Königsindische Verteidigung

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>	112
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>	128
54. Schritt	
Gemeinsam zum Sieg!	130
55. Schritt	
Verteidigen und Gedankenlesen ...	132
<i>Die Bauern sind die Seele des Schachspiels</i>	136

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 »verminten« Felder ...	146
59. Schritt	
Freibauer	148
60. Schritt	
Auf der Wacht!.....	150
<i>Schach dem Teufel.....</i>	152
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>	162
64. Schritt	
Jan gewinnt gegen seinen Vater! ...	164
<i>Hamoun verabschiedet sich</i>	166
<i>Lösungen der Aufgaben.....</i>	168
<i>Glossar der Schachausdrücke</i>	171
<i>Schach im Internet</i>	173