

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	8
Einleitung	10
I. Geschichte und Theorie der Eröffnungen	11
1. Tschaturanga und Schatransch	12
2. Schach in Europa	17
3. Aufgepasst – Eröffnung!	18
4. Eröffnung und allgemeiner Spielplan	22
5. Systematisierung und Analyse	24
6. Von Morphy bis Botwinnik	27
7. Moderne Eröffnungsprinzipien	32
8. Der wunde Punkt f7	36
9. Die Italienische Partie	37
10. Der Kampf ums Zentrum	42
11. Die Spanische Zwangsjacke	43
12. Der Kampf ums Zentrum in der Spanischen Partie	46
13. Einige Bemerkungen zum Gambit (Das Königsgambit)	53
14. Weitere offene Spiele:	57
(Zweispingerspiel; Evans-Gambit; Ungarisch; Philidor-Verteidigung; Vierspingerspiel; Dreispingerspiel; Ponziani-Eröffnung; Schottisch; Schottisches Gambit; Russische Partie; Lettisches Gambit; Wiener Partie; Mittelgambit; Nordisches Gambit)	
15. Halboffene Spiele (Französische Verteidigung)	68
16. Sizilianische Verteidigung (Hart auf hart)	72
17. Weitere halboffene Spiele:	75
(Caro-Kann; Skandinavische Verteidigung; Aljechin-Verteidigung; Nimzowitsch-Eröffnung; Pirc-Verteidigung)	
18. Geschlossene Spiele:	78
(Angenommenes Damengambit; Orthodoxe Verteidigung; Cam- bridge-Springs-Variante; Slawische Verteidigung; Tarrasch- Verteidigung; Albins Gegengambit)	
19. Weitere geschlossene Spiele:	83
(Königsindisch; Grünfeld-Verteidigung; Damenindische Verteidigung; Nimzowitsch-Verteidigung; Ragozin-Verteidigung; Holländische Ver- teidigung; Staunton-Gambit; Réti-Eröffnung; Bird-Eröffnung; Froms Gambit; Budapester Gambit; Königsindische Eröffnung; Englische Eröffnung)	

20. Wie lernt man Eröffnungen?	86
II. Kombinations- und Positionsspiel	89
1. Das Mittelspiel	90
2. Kombinationen	91
3. Mattkombinationen	94
Matt auf der Grundreihe	94
Matt auf der 7. (bzw. 2.) Reihe	97
Matt unter kombinierter Nutzung von Linien und Diagonalen	101
Angriff auf Schwachpunkte	106
Zerstörung der Königsstellung	108
Herauslocken des Königs	111
Bauernkombinationen	113
Ausnutzung von ungünstigen Figurenkonstellationen	117
4. Urteil – Analyse – Plan	122
Schwache und starke Felder	123
Offene Linien	127
Die Diagonalen	129
Raum und Zentrum	132
Ungünstige Figurenpositionen	135
Planfassung	137
5. Berechnung von Varianten	140
Stellungstypen	143
Alternativzüge (Kandidaten)	147
III. Theorie und Praxis der Endspiele	149
1. Grundcharakteristik der Endspiele	150
2. Bauernendspiele	153
König plus Bauer gegen König	153
Felder und Entfernungen	157
Realisierung des Vorteils	161
3. Springerendspiele	166
Springer gegen Bauer	166
Springer und Bauern gegen Springer mit oder ohne Bauern	171
4. Läuferendspiel	176
Läufer gegen Bauern	176
Gleichfarbige Läufer – Läufer und Bauer gegen Läufer	180
Realisierung des Materialvorteils	184

Verschiedenfarbige Läufer – Läufer und Bauern gegen	
Läufer mit oder ohne Bauern	188
Läufer gegen Springer – Läufer und Bauer gegen Springer	
bzw. Springer und Bauer gegen Läufer	192
Realisierung des Vorteils	198
5. Turmendspiele	201
Turm gegen Bauer	201
Turm plus Bauer gegen Turm	206
Realisierung des Materialvorteils	211
Realisierung von positioneilen Vorteilen	215
6. Damenendspiele	219
Dame gegen Bauer	219
Dame gegen Dame	224
IV. Lösungsteil	230