

Inhalt

Vorwort	8
---------------	---

Die Grundlagen

1. Stunde Weizenkornlegende • Das Ziel: Den König gefangen nehmen	9
Schachbrett und Notation der Züge	10
Zeichenerklärung (Übersicht)	10
Die Streitkräfte und ihre Gangart	10
Schachsymbole • Ziehen und Schlagen mit den Figuren	11
Sonderregeln für Bauern	12
Die Springergabel • Das Schlagen im Vorübergehen	13
Vor Beginn der Schachpartie • Das Patt	14
2. Stunde Die Rochade	14
Das Remis	15
Das Dauerschach	16
Der Wert der Steine • Berührt – geführt!	16
3. Stunde Das Mattsetzen (I)	17
Mattbilder ohne König	17
Mattbilder unter Mithilfe des Königs	19
König und Dame gegen König • Vorsicht vor dem Patt!	20
König und Turm gegen König	21
4. Stunde Das Mattsetzen (II)	21
König und 2 Läufer gegen König	22
König, Läufer und Springer gegen König	22
König und 2 Springer gegen König	23
König und Springer gegen König	23
Nutzloses Vermögen	24
5. Stunde Bauernendspiele (I)	25
König und Bauer gegen König	25
Einige Besonderheiten	26
6. Stunde Bauernendspiele (II)	28
Strategische Begriffe	28

Die Eröffnung

7. Stunde Eröffnungsstrategie	31
Das Damengambit	31
„Die zehn Gebote“ der Schacheröffnung	32
8. Stunde Eröffnungssünden (I): Tempoverluste	32
9. Stunde Eröffnungssünden (II): Gefährdung des Königs	34
Der Punkt f7 • Der „Seekadett“ • Die Gefahr auf der Schrägen	35

10. Stunde	Eröffnungssünden (III): Figurenverlust	36
11. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (I): Offene Spiele	38
	Italienische Partie	39
12. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (II): Zweispringerspiel im Nachzuge	40
13. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (III): Spanische Partie	42
14. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (IV): Sizilianische Verteidigung	45
15. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (V): Französische Verteidigung	48
16. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VI): Caro-Kann-Verteidigung	51
17. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VII): Halboffen anders	53
	Aljechin-Verteidigung	54
	Pirc-Ufimzew-Verteidigung	55
	Skandinavische Verteidigung	55
	Nimzowitsch-Verteidigung	56
18. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VIII): Damengambit	57
	Orthodoxes Damengambit	57
	Slawisches Damengambit	58
19. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (IX): Indische Systeme	59
	Nimzowitsch-Indische Verteidigung	60
	Damenindische Verteidigung	61
	Königsindische Verteidigung	62
20. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (X)	63
	Holländische Verteidigung	63
	Ben-Oni-Verteidigung	64
21. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (XI): Kein Mittelbauer	65
	Englische Eröffnung	65
	Réti-System	67
	Flankenspiel	68
	Bird-Eröffnung	68
	Eröffnungstabelle	69

Schachtaktik

22. Stunde	Kombinationsmotive (I): Fesselungen	72
23. Stunde	Kombinationsmotive (II): Doppelangriffe	76
24. Stunde	Kombinationsmotive (III): Überlastete Figuren	80
25. Stunde	Kombinationsmotive (IV): Eingesperzte Figuren	84
26. Stunde	Kombinationsmotive (V)	89
	Abzugsangriffe	89
	Doppelschach	91
27. Stunde	Mattkombinationen (I)	94
	Ersticktes Matt	94
	Matt auf der Grundlinie	96

28. Stunde	Mattkombinationen (II)	98
	König ohne Raum	98
	Angriff mit Übermacht	100
29. Stunde	Mattkombinationen (III): Opfer auf h7 oder h2	103
30. Stunde	Mattkombinationen (IV): Aljechins Mattangriffe	106

Schachstrategie

31. Stunde	Pläne und Ideen (I):	111
	Die Phalanx der Felder	111
	Zusammenspiel der Figuren und Bauern	111
32. Stunde	Pläne und Ideen (II): Planvoller Königsangriff	116
33. Stunde	Pläne und Ideen (III)	118
	Planvoller Angriff am Damenflügel	119
34. Stunde	Pläne und Ideen (IV): Der historische Grundplan	122
35. Stunde	Pläne und Ideen (V): Das Läuferpaar	124
36. Stunde	Pläne und Ideen (VI): Der Turm auf der offenen Linie	127
37. Stunde	Pläne und Ideen (VII): Rund um den Bauern	130
	Gedeckter Freibauer	130
	Glanz und Elend des „Isolani“	131
38. Stunde	Pläne und Ideen (VIII)	134
	Die zwei Schwächen	134
	Kampf auf zwei Flügeln	135
	Turnierpraxis	137

Das Finale

39. Stunde	Standardendspiele (I)	139
	Bauernendspiele für die Praxis • Der Zugzwang	139
	Opposition	140
	Dreiecksmarsch	141
	Fernopposition	142
40. Stunde	Standardendspiele (II)	143
	Dame gegen vorgerückten Bauern	144
	Dame gegen Turm	145
	Dame gegen Turm und Bauern	146
	Dame und Bauer gegen Dame	147
	Die Qualität	148
	Turmendspiele	150
	Die Schachfiguren	157
	Namenverzeichnis	158