

# 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): Eingespernte 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