

Inhalt

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

Die Grundlagen

1. Stunde	Das Ziel: Den König gefangen nehmen	9
	Zeichenerklärung (Übersicht)	10
	Die Streitkräfte und ihre Gangart	10
	Das Patt	14
2. Stunde	Die Rochade	14
	Das Remis	15
	Das Dauerschach	16
	Der Wert der Steine	16
3. Stunde	Das Mattsetzen (I)	17
	Mattbilder ohne König	17
	Mattbilder unter Mithilfe des Königs	19
	König und Dame gegen König	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
6. Stunde	Bauernendspiele (II)	28
	Strategische Begriffe	28

Die Eröffnung

7. Stunde	Eröffnungs-Strategie	31
	Das Damengambit	31
	„Die zehn Gebote“ der Schacheröffnung	32
8. Stunde	Eröffnungssünden: Tempoverluste	32
9. Stunde	Eröffnungssünden: Gefährdung des Königs	34
	Die Gefahr auf der Schrägen	35
10. Stunde	Eröffnungssünden: Figurenverlust	36
11. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (I): Offene Spiele	38
	Italienisch	39
12. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (II): Zweispringerspiel im Nachzuge	40
13. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (III): Spanisch	42

14. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (IV): Sizilianisch	45
15. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (V): Französisch	48
16. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VI): Caro-Kann-Verteidigung	51
17. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VII): Halboffen anders	53
	Aljechin-Verteidigung	54
	Pirc-Verteidigung	55
	Skandinavisch	55
	Nimzowitsch-Verteidigung	56
18. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (VIII): Damengambit	57
	Orthodoxes Damengambit	57
	Slawisches Damengambit	58
19. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (IX): Indisch	59
	Nimzowitsch-Indisch	60
	Damen-Indisch	61
	Königs-Indisch	62
20. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (X)	63
	Holländisch	63
	Ben-Oni-Verteidigung	64
21. Stunde	Spezielle Eröffnungstheorie (XI): Kein Mittelbauer	65
	Englisch:	65
	Réti-System	67
	Flankenspiel	68
	Bird-Eröffnung	68
	Eröffnungstabelle	69

Schachtaktik

22. Stunde	Kombinations-Motive (I): Fesselungen	72
23. Stunde	Kombinations-Motive (II): Doppelangriffe	76
24. Stunde	Kombinations-Motive (III): Überlastete Figuren	80
25. Stunde	Kombinations-Motive (IV): Eingespernte Figuren	84
26. Stunde	Kombinations-Motive (V)	89
	Abzugsangriffe	89
	Doppelschach	91
27. Stunde	Matt-Kombinationen (I)	94
	Ersticktes Matt	94
	Matt auf der Grundlinie	96
28. Stunde	Matt-Kombinationen (II)	98
	König ohne Raum	98
	Angriff mit Übermacht	100
29. Stunde	Matt-Kombinationen (III): Opfer auf h7 bzw. h2	103
30. Stunde	Matt-Kombinationen (IV): Aljechins Mattangriffe	106

Schachstrategie

31. Stunde	Pläne und Ideen (I):	110
	Die Phalanx der Felder	110
	Zusammenspiel der Figuren und Bauern	110
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	126
37. Stunde	Pläne und Ideen (VII)	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	Standard-Endspiele (I)	139
	Bauernendspiele für die Praxis • Der Zugzwang	139
	Opposition	140
	Dreiecksmarsch	141
	Fernopposition	142
40. Stunde	Standard-Endspiele (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
-------------------------	-----

Personenregister	158
------------------------	-----