

Lernziel: DWZ 1500 Trainingsplan



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1500	Seite
1	Angriff mit Dame und Läufer	1
2	Übungen	5
3	Positioneller Vorteil	11
4	Übungen	16
5	Läufer gegen Bauer	22
6	Übungen	25
7	Angriff mit Dame und Bauer	31
8	Übungen	34
9	Prinzipien des Angriffs	40
10	Übungen	44
11	Turm und Läufer	50
12	Übungen	54
13	Springer gegen Bauer	60
14	Übungen	65
15	Turm und Springer	71
16	Übungen	75
17	Halboffene Eröffnungen	81
18	Übungen	86
19	Umwandlungskombinationen	92
20	Übungen	96
21	Matt in drei Zügen	102
22	Übungen	105
23	Mattsituationen im Endspiel	111
24	Übungen	115
25	Der Freibauer	121
26	Übungen	125
27	Linienkombinationen	131
28	Übungen	134
29	Dame gegen Turm	140
30	Übungen	143
31	Praktische Übungen I	149
32	Praktische Übungen II	155
33	Praktische Übungen III	161
34	Praktische Übungen IV	167
35	Praktische Übungen V	173
36	Praktische Übungen VI	179
37	Praktische Übungen VII	185
38	Praktische Übungen VIII	191
39	Praktische Übungen IX	197
40	Abschlusstest	203

CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

Herzlich Willkommen bei den Chess Tigers!

Unsere Homepage www.chesstigers.de bietet Ihnen Woche für Woche die nächsten Lektionen zum Download an.

Hier finden Sie ebenfalls die neusten Nachrichten aus der Schachwelt und aktuelle Termine!

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Erweiterung Ihres Schachwissens und einen hohen Wirkungsgrad beim Studium unserer 40 Lektionen!

Ihr Hans-Walter Schmitt

Vorstandsvorsitzender Frankfurt Chess Tigers
Schach-Förderverein 1999. e. V.



CHESS TIGERS



Lernziel: DWZ 1500 Trainingsplan

ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einziges Zug	□
Weiß steht auf Gewinn	+−
Weiß hat Vorteil	±
Weiß hat leichten Vorteil	±
Schwarz steht auf Gewinn	−+
Schwarz hat Vorteil	∓
Schwarz hat leichten Vorteil	∓
Ausgeglichene Stellung	=
Unklare Stellung	∞
Mit Kompensation	∞
Mit Gegenspiel	↔
Mit Initiative	↑
Mit Angriff	→
Mit Entwicklungsvorsprung	⊕
In Zeitnot gespielt	⊕
Linie	↔
Diagonale	↗
Schwacher Punkt	×

Zeichen vor einem Zug	
Besser ist	▷
Äquivalent ist	=
Schlechter ist	◁
Mit der Idee	Δ

