

# Lernziel: DWZ 1300 Trainingsplan

CHESSTIGERS



## INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1300	Seite
1	Eröffnung: Offene Spiele 1	1
2	Übungen	6
3	Mittelspielkombinationen 1	12
4	Übungen	15
5	Einfache Endspiele 1	21
6	Übungen	25
7	Eröffnung: Offene Spiele 2	33
8	Übungen	38
9	Mittelspielkombinationen 2	44
10	Übungen	48
11	Historische Partien 1	54
12	Übungen	58
13	Angriff & Verteidigung	65
14	Übungen	69
15	Eröffnung: Halboffene Spiele 1	75
16	Übungen	81
17	Schwacher Punkt	91
18	Übungen	95
19	Historische Partien 2	102
20	Übungen	108
21	<b>Zwischentest</b>	<b>114</b>
22	Einfache Endspiele 2	120
23	Übungen	123
24	Eröffnung: Halboffene Spiele 2	128
25	Übungen	134
26	Mittelspielkombinationen 3	140
27	Übungen	144
28	Raumvorteil	150
29	Übungen	155
30	Einfache Endspiele 3	161
31	Übungen	165
32	Historische Partien 3	171
33	Übungen	175
34	Umwandlungs- & Remiskombinationen	181
35	Übungen	184
36	Eröffnung: Geschlossene Spiele	190
37	Übungen	195
38	Einfache Endspiele 4	203
39	Übungen	206
40	<b>Abschlusstest</b>	<b>212</b>

## CHESSTIGERS UNIVERSITÄT

### Herzlich Willkommen bei den Chess Tigers!

Unsere Homepage [www.chesstigers.de](http://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.



CHESSTIGERS



# Lernziel: DWZ 1300 Trainingsplan

CHess TIGERS



Universität

## 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	△
Gerichtet gegen	▽

