

Partien Trainingsplan

Nachspielen, Verstehen, Anwenden - Folge 8

INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Nachspielen, Verstehen, Anwenden 7	ECO	Seite
1	Lindgren, P. – Feygin, M., 2016	A61	1
2	Efimenko, Z. – Korobov, A., 2016	B38	9
3			17
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			

CHess TIGERS UNIVERSITÄT

In den kommenden 40 Lektionen wird Ihnen FM Christian Schramm mit der achten Folge **Nachspielen, Verstehen, Anwenden** wieder hochklassige Partien aus der aktuellen Turnierpraxis zeigen und Sie dabei immer wieder auffordern, selbst zu entscheiden, wie Sie spielen würden. Zunächst erhalten Sie die Partie mit Aufgaben an den entsprechenden Stellen und im Anschluss die vollständig analysierte Partie mit den Lösungen.

Bequem können Sie sich Ihre Lektionen auf unserer Webseite

www.chess-tigers.de

herunterladen und auch im Unterricht einsetzen. Die Administrationsfunktion lässt es sogar zu, dass Sie Ihren Schülern die Kurse ebenso zugänglich machen. So sparen Sie sich das lästige, teils illegale Kopieren von Lehrmaterial. Wir geben Ihnen den Schlüssel in die Hand, den Meistern von morgen einen leichten Zugang zum Spiel der Könige mit hoher Trainingseffizienz zu gestatten.

Die Chess Tigers Universität wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Training!

Fachliche Leitung
Großmeister Klaus Bischoff



Partien

Trainingsplan

Nachspielen, Verstehen, Anwenden - Folge 8

ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einziger 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	△

