

# Lernziel: DWZ 1300 Trainingsplan



## INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1300	Seite
1	Abzugsangriff (1)	1
2	Abzugsangriff (2)	6
3	Fesselung (1)	10
4	Matt dank Fesselung (2)	14
5	Doppelangriff (1)	18
6	Doppelangriff (2)	22
7	Röntgenschach (1)	26
8	Röntgenschach (2)	30
9	Weltmeister: Anand	35
10	Welt der Eröffnungen: Überblick 1.e4	39
11	Zweispringerspiel	46
12	Russisch	51
13	Philidor-Verteidigung	56
14	Sizilianisch: Grand Prix-Angriff	60
15	Französisch	67
16	Caro-Kann	72
17	Pirc	78
18	Aljechin-Verteidigung	83
19	Wiederholung & Quiz	88
20	<b>Zwischentest</b>	<b>92</b>
21	Welt der Endspiele: Überblick	97
22	Bauernendspiele	103
23	Randbauer	109
24	Springerendspiele	115
25	Läuferendspiele	119
26	Turmendspiele (1)	124
27	Turmendspiele (2)	128
28	Damenendspiele	134
29	Endspiel-Mix	139
30	Königsangriff (1)	145
31	Königsangriff (2)	149
32	Remiskombinationen	154
33	Pattkombinationen	158
34	Ausschalten der Verteidigung (1)	162
35	Ausschalten der Verteidigung (2)	166
36	Matt in 2 Zügen	170
37	Matt in 3 Zügen	174
38	Taktik-Mix	178
39	Wiederholung & Quiz	182
40	<b>Abschlusstest</b>	<b>187</b>

## CHESS TIGERS 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.



CHESS TIGERS



# Lernziel: DWZ 1300 Trainingsplan

## 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	Δ
Gerichtet gegen	

