

Lernziel: DWZ 2100 Trainingsplan



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 2100	Seite
1	Übergang in das Mittelspiel	1
2	Übungen	5
3	Das Läuferpaar	11
4	Übungen	16
5	Ausschalten von Figuren	22
6	Übungen	27
7	Spiel gegen Figuren	33
8	Übungen	36
9	Prinzipien des Turmendspiels	42
10	Übungen	47
11	Fallenspiel	53
12	Übungen	57
13	Könige auf entgegen gesetzten Flügeln	63
14	Übungen	67
15	Bauernkette	73
16	Übungen	78
17	Übergang ins Endspiel a. d. Eröffnung	84
18	Übungen	88
19	Übergang ins Endspiel	94
20	Übungen	98
21	Der Springer als Vorposten	104
22	Übungen	108
23	Plan in der Partie	114
24	Übungen	119
25	Pirc und Moderne Verteidigung	125
26	Übungen	130
27	Spezielle Stellungen	136
28	Übungen	139
29	Damenendspiel	145
30	Übungen	150
31	Praktische Übungen I	156
32	Praktische Übungen II	162
33	Praktische Übungen III	168
34	Praktische Übungen IV	174
35	Praktische Übungen V	180
36	Praktische Übungen VI	186
37	Praktische Übungen VII	192
38	Praktische Übungen VIII	198
39	Praktische Übungen IX	204
40	Abschlusstest	210

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 2100 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

