
INHALTSVERZEICHNIS

1 Die Anfangsgründe	1
Matt mit der Dame	7
Matt mit dem Turm	7
Dame gegen Turm	8
Dame gegen einen vorgerückten Freibauern	13
Kurze Zusammenfassung der Anfangsgründe	18
Die Rochade	19
Gebräuchliche Schachausdrücke	20
Der Tauschwert der Steine	20
Abkürzungen	21
Die wichtigsten Spielgesetze	21
2 Das Endspiel	22
Dame gegen Dame	22
Dame gegen Turm	23
Matt mit Läufer und Springer	23
Matt mit beiden Springern	25
Turm und Läufer gegen Turm	25
Turm und Springer gegen Turm	26
Turm gegen Läufer	26
Turm gegen Springer	27
Turmendspiele	28
Die Philidorsche Remisstellung	28
Die Lucenasche Gewinnstellung	29
Einige typische Gewinnstellungen	30

Zwei verbundene Freibauern im Turmendspiel	30
Ein Mehrbauer im Turmendspiel	31
Turm gegen Bauer	32
Turm gegen zwei verbundene Freibauern	33
Endspiele mit leichten Figuren	34
Läufer und Turmbauer	34
Springer und Bauer	34
Springer gegen König und Bauern	36
Läufer gegen Springer	37
Läufer und Bauern	37
Bauernendspiele	39
Das Bergersche Quadrat	41
Die Abzählmethode	41
Schachprobleme	43
Einige längere Endspiele	43
3 Das Mittelspiel	51
Fesselung	51
Doppelangriffe	63
Ungedeckte Figuren	74
Beseitigung der Deckung	77
Scheindeckung	80
Aufgedeckte (Abzugs-)Angriffe	82
Einsperrung eines Läufers	85
Damenfang nach Hineinschlagen auf b2 (b7)	87
Gewaltsame Entblößung des Königs	87
Der Angriff mit dem f-Bauern	89
Der Angriff auf der f-Linie	91
Der Angriff auf den Punkt f7 (f2)	93
Aufgerissene Rochadestellung	94
Der Angriff auf der g- (bzw. b-) Linie	96
Das Springeropfer auf g7 (g2)	99
Die Angriffsmarke h3 (h6)	100
Der Angriff auf der h- (bzw. a-) Linie	101
Der Angriff von Dame und Läufer gegen den Punkt h7 (bzw. h2)	103
Das Läuferopfer auf h7 (bzw. h2)	104
Damen- oder Turmopfer auf h7 (bzw. h2)	106
Das Springeropfer auf g6 (bzw. g3)	107
Rochadeangriffe bei Fehlen des Springers f6 (f3)	108
Beide Läufer gegen die Rochade	109
Gefahren der langen Rochade	110
Das Erstickungsmatt	110
Das Randmatt. Ungenügender Schutz der Basis	112

Ewiges Schach	115
Turm auf der offenen Linie und auf der vorletzten (bzw. zweiten) Reihe	116
Wirkung von Linienfiguren über einen feindlichen Stein hinweg	122
Der Freibauer	123
Vorgerückte Bauern	128
Die Angriffsmarke c6 (bzw. c3)	130
Die Angriffsmarke b6 (b3). Umgehung	131
Allgemeine Richtlinien für Behandlung des Mittelspiels	133

4 Die Eröffnung 136

I. Allgemeiner Teil. Theorie des Schachspiels. Prinzipien der Spielführung. Allgemeine Eröffnungslehre	136
Die Kräfte	136
Der Tauschwert der Steine	139
Der Raum	140
Die Zeit	141
Tempobilanz	142
Ziel der Eröffnung: Entwicklung	144
Sperrzüge	145
Ziel der Eröffnung: Eroberung des Zentrums	145
Angriff, Gambit	147
Zurückhaltung der Mittelbauern	148
Offene und geschlossene Spiele	148
II. Spezielle Eröffnungslehre	148
Philidors Springerspiel	149
Die russische Partie	150
Die italienische Partie	152
Das Evansgambit	153
Die preußische Partie	156
Die spanische Partie	163
Das Drei- und Vierspringerspiel	168
Das englische Springerspiel	170
Das Königsläuferspiel	171
Mittelspiel und Mittelgambit	172
Die Wiener Partie	173
Das Königsgambit	174
Die französische Partie	175
Die sizilianische Partie	178
Die skandinavische Partie	180
Die Eröffnung Caro-Kann	181
Alechins Eröffnung	182
Das Damengambit	183
Das Damenbauernspiel	185
Die holländische Partie	186

Holländisch im Anzuge	187
Die indische Partie	187
Das Zukertort-Réti-System und die englische Partie	188

5 Partien	191
Partie Nr. 1	191
Partie Nr. 2	193
Partie Nr. 3	194
Partie Nr. 4	195
Partie Nr. 5	197
Partie Nr. 6	199
Partie Nr. 7	201