

# INHALT

11	<b>EINFÜHRUNG</b>	46	d4-Eröffnungen
12	Die Grundlagen des Schachspiels	49	Schäfermatt
20	Schachnotation	52	Zusammenfassung
23	Punkten	54	<b>KAPITEL DREI DAS SPIEL MIT DEN SCHWARZEN SCHACHFIGUREN BEGINNEN</b>
24	Schach üben	55	Traditionelle Eröffnungen
25	Weiteres Lernmaterial	58	Auf dem Aufbau basierende Eröffnungen
<b>26</b>	<b>TEIL EINS</b>	60	Eröffnungen mit Blöcken
28	KAPITEL EINS <b>WIE MAN (WIRKLICH) BEIM SCHACH GEWINNT</b>	63	Zusammenfassung
28	Schachmatt	65	<b>KAPITEL VIER ENDSPIELE I</b>
31	Aufgaben	65	Treppenmatt
32	Zeitüberschreitung	69	Matt mit König und Dame
34	Spielabbruch	72	Matt mit König und Turm
35	Zusammenfassung	76	Zusammenfassung
37	KAPITEL ZWEI <b>DAS SPIEL MIT DEN WEISSEN SCHACHFIGUREN BEGINNEN</b>	79	<b>KAPITEL FÜNF ENDSPIELE II</b>
37	Warum Eröffnungen lernen?	79	Schachmatt im Alleingang
39	Drei Prinzipien der Eröffnung: Zentrum, Entwickeln, Rochade		
43	e4-Eröffnungen		

84	Schachmatt mit zwei Schachfiguren	143	Geschlossene im Vergleich zu offenen Stellungen
90	Schachmatt auf das nächste Level heben	147	Zusammenfassung
94	Zusammenfassung	<b>148 TEIL ZWEI</b>	
96	<b>KAPITEL SECHS ENDSPIELE III</b>	150	<b>KAPITEL NEUN FORTGESCHRITTENE ERÖFFNUNGEN</b>
98	Remis durch Vereinbarung	150	Eröffnungen mit Weiß lernen
100	Remis durch Zugwiederholung	154	Eröffnungen mit Schwarz lernen
102	Remis durch Pattstellung	159	Zusammenfassung
104	50-Züge-Regel	160	<b>KAPITEL ZEHN FORTGESCHRITTENE ERÖFFNUNGEN FÜR WEISS</b>
105	Remis durch unzureichendes Material	160	Londoner System
108	Zusammenfassung	164	Wiener Partie
109	<b>KAPITEL SIEBEN ANGRIFF, VERTEIDIGUNG UND SCHLAGEN</b>	168	Alapin-Variante der Sizilianischen Verteidigung
109	Figurensicht	171	Zusammenfassung
113	Angriff und Verteidigung	172	<b>KAPITEL ELF FORTGESCHRITTENE ERÖFFNUNGEN FÜR SCHWARZ</b>
119	Taktiken	173	Skandinavische Verteidigung
131	Zusammenfassung	175	Caro-Kann-Verteidigung
133	<b>KAPITEL ACHT ANFÄNGER- STRATEGIE</b>	179	Abgelehntes Damengambit
133	Schwächen		
140	Raum		

181	Auf dem Aufbau basierende Eröffnungen	235	Zwischenzug
184	Zusammenfassung	236	Abzugsangriffe
185	KAPITEL ZWÖLF <b>GAMBITS</b>	238	Opfer, Ablenkung und Hinlenkung
186	Gambits mit Weiß	242	Zusammenfassung
193	Gambits mit Schwarz	244	KAPITEL FÜNFZEHN <b>FORTGESCHRITTENE STRATEGIE</b>
201	Zusammenfassung	244	Bauern
202	KAPITEL DREIZEHN <b>FORTGESCHRITTENE ENDSPIELE</b>	253	Läufer und Springer
204	Endspiele mit König und Bauer	258	Türme
209	Endspiele mit Springer	264	Die Dame
211	Endspiele mit Springer gegen Läufer	268	Abtausch von Figuren
212	Endspiele mit Läufer	280	Checkliste
216	Endspiele mit Turm	288	Zusammenfassung
219	Endspiele mit Dame	<b>290</b>	<b>SCHLÜSSEL-BEGRIFFE UND -KONZEPTE</b>
224	Zusammenfassung	<b>295</b>	<b>DANKSAGUNGEN</b>
226	KAPITEL VIERZEHN <b>FORTGESCHRITTENE TAKTIKEN</b>	<b>296</b>	<b>ÜBER DEN AUTOR</b>
227	Mit CCA beginnen	<b>297</b>	<b>STICHWORT-VERZEICHNIS</b>
229	CCA: Das nächste Level		
230	CCA: Schachmatt in drei Zügen		
232	CCA: Material gewinnen		
234	Beseitigung des Verteidigers		