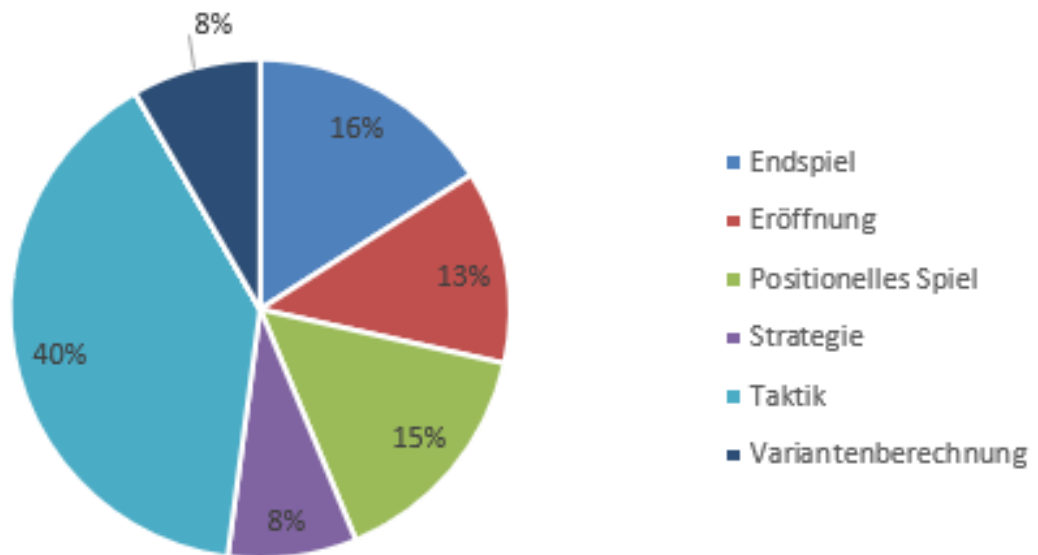


## Tigersprung nach Themengebieten



Band	Kapitel	Text	Art	DWZ
I	2	Allgemeine Prinzipien des Endspiels	Endspiel	1800
I	4	Turm gegen Läufer	Endspiel	2100
I	4	Einfache Bauernendspiele	Endspiel	1500
I	10	Läuferendspiele	Endspiel	2100
I	10	Opposition	Endspiel	1500
I	10	Zugzwang	Endspiel	1800
I	15	Ungleichfarbige Läufer	Endspiel	2100
I	16	Dame gegen Bauer	Endspiel	1500
I	20	Bauernendspiele	Endspiel	1800
I	22	Falscher Läufer	Endspiel	1500
I	24	Turm gegen Springer	Endspiel	2100
I	24	Bauernendspiele	Endspiel	1800
II	4	Springerendspiele	Endspiel	2100
II	5	Einfache Turmendspiele	Endspiel	1800
II	6	Festungen	Endspiel	1500
II	8	Turm gegen Bauer	Endspiel	2100
II	12	Matt mit Läufer und Springer	Endspiel	1500
II	12	Einfache Turmendspiele II	Endspiel	1800
II	13	Läufer gegen Springer	Endspiel	2100
II	16	Elementare Endspiele	Endspiel	1500
II	20	Endspieltechnik	Endspiel	1800
II	24	Springer gegen Läufer	Endspiel	2100
II	24	Zugzwang	Endspiel	1500
II	24	Typische Fehler im Endspiel	Endspiel	1800
III	4	Turm gegen zwei Leichtfiguren	Endspiel	2100
III	4	Realisierung des Materialvorteils im Bauernendspiel	Endspiel	1500
III	5	Kein Gegenspiel zulassen	Endspiel	1800
III	8	Festungen 2	Endspiel	2100
III	12	Läufer gegen Bauern	Endspiel	1500
III	12	Nichts übereilen	Endspiel	1800
III	14	Prinzipien der Turmendspiele	Endspiel	2100
III	16	Springer gegen Bauer	Endspiel	1500
III	20	Prinzip der zwei Schwächen	Endspiel	1800
III	24	Damenendspiele	Endspiel	2100
III	24	Dame gegen Turm	Endspiel	1500

Band	Kapitel	Text	Art	DWZ
I	3	Grundprinzipien der Eröffnung	Eröffnung	1500
I	4	Allgemeine Prinzipien der Eröffnung	Eröffnung	1800
I	5	Eröffnungsrepertoire für Weiß mit 1. d4	Eröffnung	2100
I	11	Französische Verteidigung	Eröffnung	2100
I	15	Eröffnungsrepertoire 1. e4 e5	Eröffnung	1800
I	16	Eröffnungsrepertoire für Weiß mit 1. d4 (Teil 2)	Eröffnung	2100
I	17	Eröffnungsrepertoire gegen 1. e4	Eröffnung	1800
I	22	Eröffnungsrepertoire für Schwarz gegen 1. d4	Eröffnung	2100
I	22	Zeit in der Eröffnung	Eröffnung	1800
I	24	Gambits	Eröffnung	1500
II	4	Eröffnungsrepertoire für Weiß - Französische Verteidigung	Eröffnung	1800
II	5	Englische Eröffnung (Bremer Partie)	Eröffnung	2100
II	8	Eröffnungsfallen	Eröffnung	1500
II	10	Reti Eröffnung	Eröffnung	2100
II	11	Eröffnungsrepertoire für Schwarz gegen 1. d4	Eröffnung	1800
II	17	Königsindische Verteidigung	Eröffnung	2100
II	18	Prinzipien der Mobilisierung	Eröffnung	1500
II	18	Geschlossene Eröffnungen	Eröffnung	1800
II	22	Grünfeld-Indische Verteidigung	Eröffnung	2100
II	23	Reti/Englische Eröffnung	Eröffnung	1800
III	4	Eröffnungsrepertoire gegen 1. c4	Eröffnung	1800
III	5	Offene Eröffnungen	Eröffnung	2100
III	7	Offene Eröffnungen	Eröffnung	1500
III	10	Übergang ins Mittelspiel	Eröffnung	2100
III	11	Eröffnungsrepertoire (Schwarz gegen Reti/Londoner System)	Eröffnung	1800
III	18	Übergang aus der Eröffnung ins Endspiel	Eröffnung	2100
III	18	Halboffene Eröffnungen	Eröffnung	1500
III	18	Bauernopfer in der Eröffnung	Eröffnung	1800
III	22	Pirc und moderne Verteidigung	Eröffnung	2100
III	23	Zentrum in der Eröffnung	Eröffnung	1800

Band	Kapitel	Text	Art	DWZ
I	2	Einschätzung der Stellung	Positionelles Spiel	2100
I	6	Wert der Figuren	Positionelles Spiel	1500
I	6	Guter und schlechter Läufer	Positionelles Spiel	1800
I	9	Rückständiger Bauer	Positionelles Spiel	2100
I	13	Blockade	Positionelles Spiel	2100
I	13	Realisierung des materiellen Vorteils	Positionelles Spiel	1500
I	13	Einschätzung der Stellung	Positionelles Spiel	1800
I	18	Abtausch	Positionelles Spiel	1800
I	20	Schwacher Punkt	Positionelles Spiel	1500
I	21	Doppelbauer	Positionelles Spiel	2100
I	23	Verbesserung der Figurenstellung	Positionelles Spiel	1800
II	2	Realisierung eines Vorteils	Positionelles Spiel	2100
II	2	Offene Linien	Positionelles Spiel	1800
II	4	Ausnutzung von Schwächen	Positionelles Spiel	1500
II	9	Schwacher Punkt	Positionelles Spiel	1800
II	12	Prophylaktisches Denken	Positionelles Spiel	2100
II	14	Verteidigung	Positionelles Spiel	2100
II	14	Stützpunkt	Positionelles Spiel	1500
II	17	Guter und schlechter Läufer 2	Positionelles Spiel	1800
II	21	Initiative	Positionelles Spiel	2100
II	21	Blockade	Positionelles Spiel	1800
II	22	Koordination der Figuren	Positionelles Spiel	1500
III	2	Statische Vorteile	Positionelles Spiel	2100
III	2	Abtausch	Positionelles Spiel	1800
III	5	Realisierung eines Materiellen Vorteils	Positionelles Spiel	1500
III	9	Bessere Bauernstrukturen	Positionelles Spiel	1800
III	11	Positioneller Vorteil	Positionelles Spiel	1500
III	12	Abschalten einer Figur	Positionelles Spiel	2100
III	13	Spiel gegen Figuren	Positionelles Spiel	2100
III	17	Verbesserung der Figurenstellung 2	Positionelles Spiel	1800
III	19	Damentausch / Übergang ins Endspiel	Positionelles Spiel	2100
III	21	Raumvorteil	Positionelles Spiel	1800
III	22	Freibauer	Positionelles Spiel	1500
III	24	Richtiger Abtausch	Positionelles Spiel	1800

<b>Band</b>	<b>Kapitel</b>	<b>Text</b>	<b>Art</b>	<b>DWZ</b>
I	6	Isolani	Strategie	2100
I	7	Spiel gegen den Isolani	Strategie	2100
I	8	Zentralisierung der Figuren	Strategie	1500
I	8	Zentrum	Strategie	1800
I	14	Offene Linien	Strategie	1500
I	14	Plan in der Schachpartie	Strategie	1800
I	18	hängende Bauern	Strategie	2100
I	19	Spiel gegen den hängende Bauern	Strategie	2100
II	2	Bauernschwächen	Strategie	1500
II	6	Hängende Bauern c3 - d4	Strategie	2100
II	6	Kampf gegen das Bauernzentrum	Strategie	1800
II	11	Freibauer im Mittelspiel	Strategie	2100
II	11	Halboffene Linien	Strategie	1500
II	14	Läuferpaar	Strategie	1800
II	18	Bauernmajorität am Damenflügel	Strategie	2100
II	19	Bauernmajorität im Zentrum	Strategie	2100
III	2	Diagonalen	Strategie	1500
III	6	Minoritätsangriff	Strategie	2100
III	6	Entwicklungsvorteil	Strategie	1800
III	11	Läuferpaar 2	Strategie	2100
III	14	Angriff	Strategie	1500
III	14	Bauernspiel	Strategie	1800
III	17	Bauernketten	Strategie	2100
III	21	Plan in der Partie 2	Strategie	2100

Band	Kapitel	Text	Art	DWZ
I	1	Umwandlungskombinationen	Taktik	2100
I	1	Mattmotive	Taktik	1500
I	1	Mattkombinationen	Taktik	1800
I	2	Mattmotive	Taktik	1500
I	3	Grundreihenkombinationen	Taktik	1800
I	5	Doppelschach	Taktik	1500
I	5	Doppelangriff	Taktik	1800
I	7	Abzug	Taktik	1500
I	8	Einfache Taktik	Taktik	2100
I	9	Fesselung und Abzug	Taktik	1800
I	11	Fesselung	Taktik	1500
I	11	Ablenkung	Taktik	1800
I	12	Doppelangriff	Taktik	1500
I	12	Läuferopfer auf h7	Taktik	1800
I	14	Remiskombinationen	Taktik	2100
I	15	Kombinationen	Taktik	1500
I	16	Zerschlagen der Rochadestellung	Taktik	1800
I	17	Pattmotive	Taktik	1500
I	19	Umwandlungskombinationen	Taktik	1500
I	20	Einfache Taktik 2	Taktik	2100
I	21	Bauernkombination	Taktik	1500
I	21	Hinlenkung	Taktik	1800
I	23	Ersticktes Matt	Taktik	1500
II	1	Angriff gegen den König im Zentrum	Taktik	2100
II	1	Zwickmühle	Taktik	1500
II	1	Angriff gegen den König	Taktik	1800
II	3	Grundreihenkombinationen	Taktik	1500
II	3	Kleine Taktik	Taktik	1800
II	5	Siebte Reihe	Taktik	1500
II	7	Gegenangriff	Taktik	2100
II	7	Keilbauer	Taktik	1500
II	7	Figurenfang	Taktik	1800
II	10	Pattkombinationen	Taktik	1500
II	10	Linienverstellung	Taktik	1800
II	13	Linienkombinationen	Taktik	1500
II	13	Blockadekombinationen	Taktik	1800
II	15	Diagonalkombinationen	Taktik	1500
II	16	Kombinatorisches Sehvermögen	Taktik	2100
II	16	Beseitigung der Verteidigung	Taktik	1800
II	17	Springerkombinationen	Taktik	1500
II	19	Dauerschach	Taktik	1500
II	19	Räumung	Taktik	1800
II	20	Bauernsturmangriffe	Taktik	2100
II	21	Schwerfigurenkombinationen	Taktik	1500
II	22	Herauszerren der Königs	Taktik	1800
II	23	Springerkombinationen	Taktik	1500
III	1	Desperado	Taktik	2100
III	1	Läuferkombinationen	Taktik	1500
III	1	Kombinierter Angriff auf der vorletzten und letzten Reihe	Taktik	1800
III	3	Damenopfer	Taktik	1500
III	3	Angriff gegen den König 2	Taktik	1800
III	6	Angriff mit Dame und Springer	Taktik	1500

III	7	komplizierte Kombinationen	Taktik	2100
III	7	Ausnutzung schwacher Punkte	Taktik	1800
III	8	Angriff mit Dame und Turm	Taktik	1500
III	10	Angriff mit Dame und Läufer	Taktik	1500
III	10	<b>Bauernphalanx</b>	Taktik	1800
III	13	Angriff mit Dame und Bauer	Taktik	1500
III	13	Doppelopfer	Taktik	1800
III	15	Angriff mit Turm und Läufer	Taktik	1500
III	16	Entgegengesetzte Rochaden	Taktik	2100
III	16	<b>Zwischenschach</b>	Taktik	1800
III	17	Angriff mit Turm und Springer	Taktik	1500
III	19	Umwandlungskombinationen	Taktik	1500
III	19	Zwischenzug	Taktik	1800
III	20	Vorpostenstellung des Springers	Taktik	2100
III	21	Mattsituationen im Endspiel	Taktik	1500
III	22	Gegenschlag	Taktik	1800
III	23	Linienkombinationen	Taktik	1500

<b>Band</b>	<b>Kapitel</b>	<b>Text</b>	<b>Art</b>	<b>DWZ</b>
I	3	Bauernendspiele	Variantenberechnung	2100
I	7	Kandidatenzüge	Variantenberechnung	1800
I	9	Matt in zwei Zügen	Variantenberechnung	1500
I	12	Studientraining	Variantenberechnung	2100
I	17	Ausschlussmethode	Variantenberechnung	2100
I	18	Forcierte Varianten	Variantenberechnung	1500
I	19	Prioritäten bei der Variantenberechnung	Variantenberechnung	1800
I	23	Vergleichsmethode	Variantenberechnung	2100
II	3	Gegenspiel	Variantenberechnung	2100
II	8	Kurze Variantenberechnung	Variantenberechnung	1800
II	9	Technik der Variantenberechnung	Variantenberechnung	2100
II	9	Fallenspiel	Variantenberechnung	1500
II	15	Kandidatenzüge	Variantenberechnung	2100
II	15	Typische Fehler in der Variantenberechnung	Variantenberechnung	1800
II	20	Matt in zwei Zügen	Variantenberechnung	1500
II	23	Ausschlussmethode 2	Variantenberechnung	2100
III	3	Vergleichsmethode	Variantenberechnung	2100
III	8	Training der kurzen Variantenberechnung	Variantenberechnung	1800
III	9	Spezielle Stellungen	Variantenberechnung	2100
III	9	Forcierte Varianten	Variantenberechnung	1500
III	15	Fallenspiel 2	Variantenberechnung	2100
III	15	Aktive Züge	Variantenberechnung	1800
III	20	Matt in drei Zügen	Variantenberechnung	1500
III	23	Spezielle Stellungen 2	Variantenberechnung	2100