

# Inhaltsverzeichnis

## **Vorwort - 7**

### **Kapitel 1. „Schwimmen“ in der Theorie - 9**

Turm und Bauer (in der gegnerischen Bretthälfte) gegen Turm - 10

Turm und Bauer (in der eigenen Bretthälfte) gegen Turm - 24

Turm und Randbauer gegen Turm / a- und h-Bauern - 30

f- und h-Bauern - 37

Lasker-Idee - 54

Mehrbauer auf einem Flügel - 60

Turm gegen Bauern - 66

Turm gegen Leichtfigur - 73

Turm und Läufer gegen Turm - 78

Dame und Bauer gegen Dame - 83

Dame gegen Turm - 88

### **Kapitel 2. König im Endspiel - 95**

Aktivität des Königs - 96

Marschrouten des Königs - 101

Bodycheck - 107

Abschneiden des Königs - 112

### **Kapitel 3. Stärke der Bauern - 129**

Gefährlicher Freibauer - 130

Durchbruch - 136

Bauernrennen - 142

Entfernter Freibauer - 144

Vereinzelte Freibauern - 147

Verbundene Freibauern - 149

Bauernstruktur - 151

### **Kapitel 4. Zugzwang - 155**

Komm nicht in Zugzwang! - 156

Beiderseitiger Zugzwang - 157

Reservetempi - 161

### **Kapitel 5. Auf der Suche nach der Rettung - 165**

Festung - 166

Patt - 179

Dauerschach, Dauerverfolgung - 185

## **Kapitel 6. Taktik - 189**

Matt - 190

Doppelangriff - 197

Verschiedene taktische Motive - 201

Fallenspiel - 207

## **Kapitel 7. Figurenspiel: Manöver und Abtausch - 211**

Position der Figuren - 212

Abtausch - 219

Übergang in das Bauernendspiel - 225

## **Kapitel 8. Technik - 235**

Prophylaktisches Denken - 236

Tempogewinn oder -verlust - 249

Zugreihenfolge - 256

Nachlässigkeit - 258

## **Kapitel 9. Verfrühter Kampfabbruch - 269**

Unbegründete Kapitulation - 270

Remisvereinbarung in gewonnener Stellung - 286

## **Schlusswort - 292**

Zeichenerklärung - 301