

# 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
- Vereinzelter Freibauer - 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