

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
I. In der Optik des Bildes	7
Das Mattbild (Mit leichten Figuren. Mit leichten und schweren Figuren. Der Bauer gibt Matt. Das Matt aus der Ferne.)	7
Das Mattnetz (Das Umwandlungsnetz. Das weit gespannte Netz. Das Netz des Zugzwangs. Lösungen.)	11
II. In den ersten 12 Zügen	16
Das Seekadetten-Thema	16
Katastrophen auf schrägen Linien	20
Kunterbunt der Mattbilder (Variationen des ersticken Matts. Das Mattbild der drei leichten Figuren. Das Matt des verlassenen Königs. Zweimal Matt auf f7.)	24
Freie Bahn dem Mattangriff (Durchbruch in der f-Linie. Freilegung der e-Linie. Kleiner Lehrkurs über Doppelschach. Ein interessanter Bauernzug. Ablenkung der Schutzfigur.)	29
III. Im Wirbel des Mittelspiels	33
Mattgefährdete Gebiete (Auf offenen Linien. Die Bedeutung der achten Reihe. Läufer bedrohen die Rochadestellung. Die Springer im Rochadegebiet.)	33
Leitmotive der Mattkombinationen (Ins Mattnetz getrieben. Hindernisse beseitigt. Den Gegner beschäftigt. Den Weg gebahnt. Angriff durch Abzug. Das Spiel auf die zwei Schwächen.)	43
Das schöne und originelle Matt (Der Glanz des Damenopfers. Ersticktes Matt mit der Dame. Zwei Springer setzen Matt. Ein leichtsinniger König. Mattangriff am Rande. Mattangriff in der Mitte. Matt durch Sb8-c6. Von f2 bis h8! Sieben Bauern gegen keinen! Das magische Feld f6. Opferreigen.)	56
IV. Mit nur wenigen Steinen	63
Der eingeklemmte König	63
Vorbereitung des Mattnetzes	66
Die Springer beim Mattnetz	68
Die Mattdrohung als Trumpf	71
Bunte Reihe (Zugzwang regiert. Ohnmacht einer Dame. Das Wunder. Die Treppe. Der Durchbruch. Das Duell. Sich selbst betrogen. Ein Danaergeschenk.)	73
„Der Opferkönig von Bremen“	79

V. In Rätseln aus der Partie (30 Aufgaben aus der Praxis nebst Lösungen.)	80
VI. Auf dem kürzesten Weg Was ist ein Schachproblem? (Das Problem – ein Rätsel. Das Problem – ein Kunstwerk. Das Problem – eine Wissenschaft.)	88 88
Kleiner Streifzug durch ein großes Gebiet (Umwandlungspunkte. Der Kreuzschlag. Raumfragen im Schachproblem. Der Opferrekord. Drollige Stellungsbilder. Springer-Galoppaden. Schritt für Schritt.)	96
VII. Hundert Jahre Mattgedanken Die Mattkombination	103 103
VIII. Neues vom Matt-Schauplatz (Am Rande des Verderbens. Das tödliche Abzugsschach. Die stillen Züge. Mattsetzende Schachjugend. Sturm und Drang. Warum ein Fehler? Gligorićs „Vluggertje“. Noch ein Seekadett. Erinnern Sie sich? Matt im „Fernzug“. Wie sich die Bilder gleichen. Eine kühne Behauptung. Die dreifache Pointe. Der fixierte Turm. Die elegante Verkleidung. Die Nebenlösung. Auf Selbstmatt gespielt. Wer hat den stärkeren Trumpf? Ein Mattbilderstrauß. Der überrumpelte Großmeister. Tells Geschoß. „Kayser“ und König. Der Trugschluss. Fast eine Hexerei. Matt-Technik. Ein Kavaliersdelikt. Ohne „Basis“ geht es nicht. Im Bauerngatter. „Zwei“ stärker als „drei“. Die Mattfalle des Altmeisters. Mattbilder mit Knalleffekt.)	106
IX. Die Phase der Vorbereitung (Das Prunkstück von Monaco. Geplantes Damenopfer. Unübersehbare Verwicklungen. Die schiefe Ebene. Eine Hurrikan-Partie. Die Zitadelle elegant erstürmt. Opfer auf weite Sicht. Zum Mattziel in Etappen. Schönheitspreis für Mattwendung. An der Grenze zum Hasard. Problemartiger Schluss. Ein Angriffskünstler. Der überrumpelte Weltmeister. Wie Karpow auf Mattjagd geht. Die nützliche Verbindung. Schachmatt in acht Zügen. Kühne Springer-Eskapaden. Schöpferische Routine. Der Anti-Mattangriff. Bauernopfer auf weite Sicht. Die undurchsichtige Kombination. Feuriger Strateg. Positionelles Damenopfer. Kasparows verwirrender Stil. Schachmatt im Endspiel. Schönheitspreis für Mattangriff. Die spanische Zwangsjacke. Der König in der Mitte. Die Tiebreak-Partie. Das Gegenspiel.)	125
X. Schachmatt in den Neunzigern (Schwache Barriere. Abruptes Ende. Fünf Züge im Voraus. Ein Schach im fünften Zug. Der beste Zug. Das Matt auf der Diagonale. Der Springer im Mattangriff. Das Abenteuer des Turms.)	160
Personen-Register	165