

Inhalt

Vorwort von Ian Rogers	7	
Einleitung.....	8	
Zeichenerklärung.....	12	
Teil I: Figuren auf typischen Posten.....	13	
Kapitel 1	Die Riesenkrake – Eine äußerst mächtige Figur.....	15
Kapitel 2	Der Killerspringer.....	21
Kapitel 3	(Wie umdribbelt man) Nimzowitschs Vorstopper	27
Kapitel 4	Vom Rande aus herrschen: Ein mächtiger Springer auf a5.....	33
Kapitel 5	In der Luft hängend in Aktion	39
Kapitel 6	Ein gar nicht so harmloser Zaungast.....	45
Kapitel 7	Der verlorene Läufer.....	51
Kapitel 8	Anands mörderische Zwillingskanone	58
Kapitel 9	Der trügerische Läufer auf c8	64
Kapitel 10	Der bestialische Läufer	70
Kapitel 11	Verbotene Frucht oder nicht?	77
	Aufgaben.....	84
Teil II: Den Autopilot abschalten.....	87	
Kapitel 12	Über den Tellerrand in die Zukunft schauen.....	89
Kapitel 13	Löcher sind halb so wild	95
Kapitel 14	Die Drohung einfach ignorieren.....	101
Kapitel 15	Stille Opfer.....	107
Kapitel 16	Zurück in den Käfig	114
Kapitel 17	Aktiv spielen und den f-Bauern verdoppeln!	120
Kapitel 18	In Richtung Rand.....	126
Kapitel 19	Verdoppelte Randbauern – gar nicht so ohne?	132
Kapitel 20	Lang lebe die Königin!	138
	Aufgaben.....	145
Teil III: Strategische Verfahren: Typische Opfer.....	147	
Kapitel 21	Lieber Vorbeiziehen als Zurückschlagen	149
Kapitel 22	Das scheinbar Unmögliche spielen	155
Kapitel 23	Ein dynamisches Bauernopfer.....	162
Kapitel 24	Die Mitte entzweischneiden: e5-e6!	168
Kapitel 25	Den Läufer wegschnippen	174
Kapitel 26	Der Königsturm greift sich den Springer	180
Kapitel 27	Lawinen im Zentrum	186

Kapitel 28	Nach dem Haken angeln	192
Kapitel 29	Der gigantische Springer	198
Kapitel 30	Ein praxisnahe Figurenopfer	204
	Aufgaben	210
Teil IV: Strategische Verfahren: Typische Mini-Pläne		213
Kapitel 31	Das Nievergelt-Manöver	215
Kapitel 32	Majestätische Manöver	222
Kapitel 33	Schleichende Damen	227
Kapitel 34	Die Reserveoption	233
Kapitel 35	Springertänzchen	238
Kapitel 36	Ein ganz seriöser Läuferzug	243
Kapitel 37	Figuren im Abseits	250
Kapitel 38	Ein zweischneidiger Abtausch: ♜x¤c6	256
Kapitel 39	Eine schwere Entscheidung	263
Kapitel 40	Der Sprinter und die Dampfwalze	268
	Aufgaben	274
Lösungen		276
Epilog		294
Spielerverzeichnis		297
Bibliographie		301
Über den Autor		302