

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	9
Zeichen und Symbole	13
Grundreihenmatt	15
Das Läuferpaar	20
Gefährlicher Freibauer	25
Falle	30
Ablenkung	31
Den Verteidiger ausschalten	40
Abzugsangriff	42
Doppelangriff	45
Das Remis finden	49
Danaergeschenk	52
Verstellung	55
Königsangriff	58
Linien und Felder räumen	83
Der mächtige Springer	85
Die Fesselung	90
Der Spieß	95
Gefangene Figuren	98
Röntgenangriff	101
Zugzwang	102
Der Zwischenzug	105
Einfache Aufgaben	108
Endspiele	133
Eröffnungsfallen	143
Finde die Verteidigung	147
Die zehn schönsten Kombinationen	153
Taktische Perlen aus aktuellen Turnieren	159
Tests	166
Lösungen zu den Aufgaben	207
Hinweise	245
Lösungen zu den Tests	250
Auswertung	268