

1.1	Grundlegende Taktiken	9
1.1.1	Der Doppelangriff	9
1.1.2	Der Abzugsangriff	12
1.1.3	Die Fesselung	15
1.1.4	Die Ablenkung	20
1.1.5	Beseitigung der Verteidigung	22
1.1.6	Der Zwischenzug	25
1.1.7	Der Spieß	29
1.1.8	Die Hinlenkung	31
1.1.9	Der Zugzwang	34
1.1.10	Die Räumung	39
1.1.11	Die Unterbrechung	41
1.2	Mattbilder	44
1.2.1	Das Grundreihenmatt	44
1.2.2	Das Arabische Matt	48
1.2.3	Matt auf der siebten Reihe	51
1.2.4	Lollis Matt	54
1.2.5	Morphys Matt	57
1.2.6	Das Treppenmatt	60
1.2.7	Ersticktes Matt	65
1.2.8	Anastasias Matt	68
1.2.9	Bodens Matt	71
1.2.10	Damianos Matt	73
1.2.11	Matt nach Läuferopfer auf h7	75

2 Die Eröffnung

78

2.1	Die Goldenen Eröffnungsregeln	79
2.1.1	Verteidigung gegen das Schäfermatt	86
2.2	Eröffnungsideen mit Weiß	89
2.2.1	Sizilianisch	89
2.2.2	Französische Verteidigung	92
2.2.3	Caro-Kann-Verteidigung	95
2.2.4	Pirc-Verteidigung	98
2.3	Eröffnungsideen mit Schwarz	100
2.3.1	Spanisch	100
2.3.2	Italienisch	102
2.3.3	Damengambit	104
2.3.4	Englisch	106

3 Die Goldenen Regeln im Mittelspiel

108

3.1	Figurenaktivität im Mittelspiel	109
3.1.1	Figurenaufstellung verbessern	114
3.1.2	Stellt die Türme auf offene oder halboffene Linien	119
3.2	Die Bauernstruktur und daraus resultierende Pläne	126
3.2.1	Rückständige Bauern	126
3.2.2	Isolani	131
3.2.3	Doppelbauern	135
3.2.4	Hängende Bauern	139
3.3	Vermeidet Schwächen in eurer Stellung	145
3.3.1	Schwache Felder	145
3.3.2	Schwächen im gegnerischen Lager schaffen	147
3.3.3	Gegnerische Schwächen ausnutzen	153
3.4	Die Pläne des Gegners durchkreuzen	160

4	Die Goldenen Regeln im Endspiel	165
4.1	Figurenaktivität im Endspiel	166
4.1.1	Aktiver König	167
4.1.2	Stellt die Türme hinter die Freibauern	175
4.2	Nutzt das Potenzial der Freibauern!	184
4.2.1	Die Bildung von Freibauern	184
4.2.2	Pattideen und Zugzwang in Bauernendspielen	193
4.2.3	Taktik und Bauernumwandlung	201
5	Partien	212
	Erklärungen und Abkürzungen	241
	Quellenverzeichnis	244