

# Inhalt

Erklärung der Symbole .....	8
Einleitung .....	9
<b>Teil I Die Eröffnung.....</b>	<b>19</b>
<b>Kapitel 1 Entwicklungsvorsprung .....</b>	<b>20</b>
<b>Kapitel 2 Das Zentrum und seine Bedeutung .....</b>	<b>28</b>
<b>Kapitel 3 Vermeiden Sie unnötige Bauernzüge, solange Sie nicht vollständig entwickelt sind!.....</b>	<b>41</b>
<b>Kapitel 4 Entwickeln Sie die Dame nicht zu früh! .....</b>	<b>48</b>
<b>Kapitel 5 Nicht zweimal dieselbe Figur ziehen! .....</b>	<b>58</b>
<b>Kapitel 6 Den König nicht im Zentrum stehen lassen!.....</b>	<b>63</b>
<b>Kapitel 7 Unvorbereitete Angriffe .....</b>	<b>71</b>
<b>Teil II Das Mittelspiel.....</b>	<b>79</b>
<b>Kapitel 8 Berechnung der Varianten und Methoden der Entscheidungsfindung.....</b>	<b>80</b>
<b>Kapitel 9 Das Figuren- und Bauernzentrum und der Kampf dagegen.....</b>	<b>87</b>
<b>Kapitel 10 Koordination und Figurenaktivität .....</b>	<b>101</b>
<b>Kapitel 11 Entwicklung der Initiative.....</b>	<b>113</b>
<b>Kapitel 12 Prophylaktisches Denken: Bekämpfung der gegnerischen Ideen .....</b>	<b>128</b>
<b>Kapitel 13 Einschränkung des gegnerischen Gegenspiels und seiner Beweglichkeit .....</b>	<b>140</b>
<b>Kapitel 14 Prophylaxe, Stärkung der eigenen Stellung .....</b>	<b>153</b>
<b>Kapitel 15 Schematisches Denken, Umgruppierung: Figuren auf günstigere Felder bringen .....</b>	<b>165</b>
<b>Kapitel 16 Raumvorteil.....</b>	<b>187</b>
<b>Kapitel 17 Das Abtauschproblem: Stellungen vereinfachen .....</b>	<b>200</b>
<b>Kapitel 18 Schwache Felder. Kontrolle zentraler Schlüsselfelder bzw. eines Felderkomplexes .....</b>	<b>221</b>
<b>Kapitel 19 Offene und halboffene Linien.....</b>	<b>247</b>
<b>Kapitel 20 Der Vorteil des Läuferpaars .....</b>	<b>261</b>
<b>Kapitel 21 „Gute“ und „schlechte“ Läufer.....</b>	<b>275</b>
<b>Kapitel 22 Springer oder Läufer? .....</b>	<b>286</b>
<b>Kapitel 23 Ungleichfarbige Läufer .....</b>	<b>296</b>
<b>Kapitel 24 Gesicherte Punkte, Vorposten.....</b>	<b>300</b>

<b>Kapitel 25</b>	Ein Springer auf dem Rand des Brettes steht schlecht/gut .....	308
<b>Kapitel 26</b>	Flügelspiel: Nicht auf dem Flügel angreifen, solange das Zentrum nicht gesichert ist!.....	313
<b>Kapitel 27</b>	Königswanderung vom einen zum anderen Flügel... .	327
<b>Kapitel 28</b>	„Überflüssige“ Figuren .....	336
<b>Kapitel 29</b>	Die gegnerischen Möglichkeiten im Auge behalten – Nachlassen der Konzentration .....	341
<b>Kapitel 30</b>	Methoden der Verteidigung.....	348
<b>Teil III</b>	<b>„Der Bauer ist die Seele des Schachspiels“.....</b>	<b>363</b>
<b>Kapitel 31</b>	Der Freibauer .....	364
<b>Kapitel 32</b>	Der gedeckte Freibauer.....	370
<b>Kapitel 33</b>	Blockade des Freibauern.....	376
<b>Kapitel 34</b>	Bauernkeil im gegnerischen Lager.....	386
<b>Kapitel 35</b>	Bauern umwandeln .....	391
<b>Kapitel 36</b>	Blockade der Bauernkette.....	396
<b>Kapitel 37</b>	Eine Bauernkette aufbrechen .....	402
<b>Kapitel 38</b>	Rückständige Bauern.....	413
<b>Kapitel 39</b>	Doppelbauern .....	417
<b>Kapitel 40</b>	Isolierte Bauern .....	426
<b>Kapitel 41</b>	Verbundene Bauern .....	433
<b>Kapitel 42</b>	Hängende Bauern.....	442
<b>Kapitel 43</b>	Eine Bauernmajorität/-minorität auf einem Brettabschnitt. Der Minoritätsangriff.....	446
<b>Kapitel 44</b>	Die gegnerische Bauernstruktur schwächen .....	450
<b>Kapitel 45</b>	Bauerndurchbruch.....	458
<b>Kapitel 46</b>	Das gegnerische Bauernzentrum zerstören .....	466
<b>Kapitel 47</b>	Am meistüberdeckten Punkt zuschlagen.....	470
<b>Kapitel 48</b>	Zuverlässiger Schutz des Königs .....	480
<b>Kapitel 49</b>	Angriff mit dem Turmbauern .....	485
<b>Kapitel 50</b>	Zerstörung des Bauernschutz des Königs .....	497
<b>Teil IV</b>	<b>Dynamik .....</b>	<b>507</b>
<b>Kapitel 51</b>	Direkte Drohung .....	508
<b>Kapitel 52</b>	Abzugsschach und Abzugsdrohung .....	510
<b>Kapitel 53</b>	Verlegung der Truppen .....	514
<b>Kapitel 54</b>	Linienöffnung.....	519
<b>Kapitel 55</b>	Die Fesselung .....	524
<b>Kapitel 56</b>	Die Gabel .....	534

<b>Kapitel 57</b>	Der Doppelangriff .....	537
<b>Kapitel 58</b>	Verstellung.....	540
<b>Kapitel 59</b>	Ablenkung .....	544
<b>Kapitel 60</b>	Überlastete Figuren .....	550
<b>Kapitel 61</b>	Die Zwickmühle.....	554
<b>Kapitel 62</b>	„Laskers Kombination”.....	556
<b>Kapitel 63</b>	Ersticktes Matt .....	561
<b>Kapitel 64</b>	Figuren fangen .....	562
<b>Kapitel 65</b>	Schwäche der Grundreihe .....	571
<b>Kapitel 66</b>	Das Opfer auf h7 (h2) .....	576
<b>Kapitel 67</b>	Angriff gegen f7 (f2).....	579
<b>Kapitel 68</b>	Sperrung .....	584
<b>Kapitel 69</b>	Die Bedeutung der 7. Reihe .....	588
<b>Kapitel 70</b>	Angriff auf den unrochirten König .....	591
<b>Kapitel 71</b>	Angriff auf den König.....	606
<b>Kapitel 72</b>	König herauslocken .....	617
<b>Kapitel 73</b>	König im Mattnetz.....	623
<b>Kapitel 74</b>	Angriff auf gegenüberliegende Flanken / heterogene Rochadestellungen .....	630
<b>Kapitel 75</b>	Untätige Figuren in den Angriff führen .....	646
<b>Kapitel 76</b>	Verteidiger eliminieren.....	652
<b>Kapitel 77</b>	Diagonalen ausnutzen.....	655
<b>Kapitel 78</b>	Zwischenzüge .....	667
<b>Kapitel 79</b>	Figuren auf schlechte Felder locken .....	675
<b>Kapitel 80</b>	Felder- und Linienräumung für Angriff.....	678
<b>Kapitel 81</b>	Ungedeckte Figuren, Röntgenwirkung .....	681
<b>Kapitel 82</b>	Ruhige Züge / Prophylaxe mitten im Angriff .....	686
<b>Kapitel 83</b>	Gegenangriff.....	694
<b>Kapitel 84</b>	Der Gegenschlag.....	701
<b>Kapitel 85</b>	Unerwartete Möglichkeiten. „Lange“ Züge.....	708
<b>Kapitel 86</b>	Das intuitive Opfer .....	720
<b>Kapitel 87</b>	Das positionelle Opfer.....	729
<b>Kapitel 88</b>	Stellungen mit ungewöhnlicher Materialverteilung .....	742
<b>Namenverzeichnis</b>	.....	755