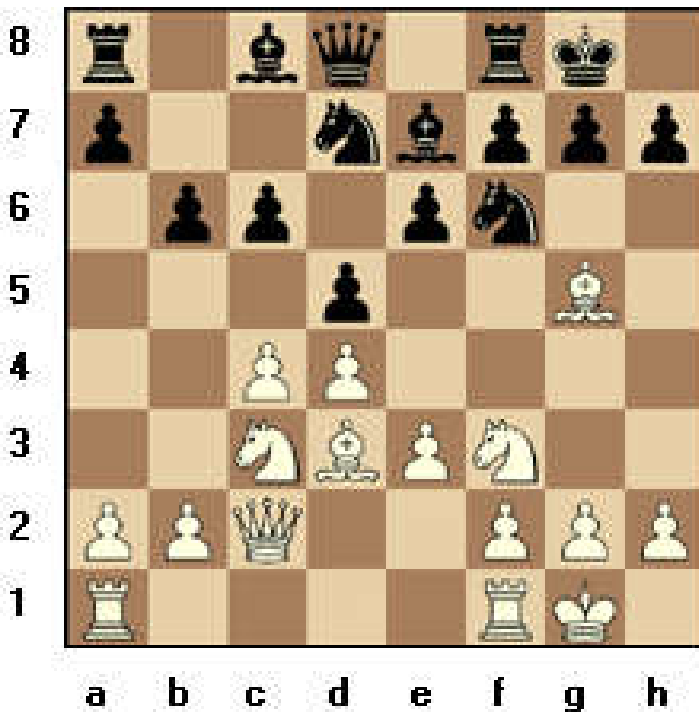


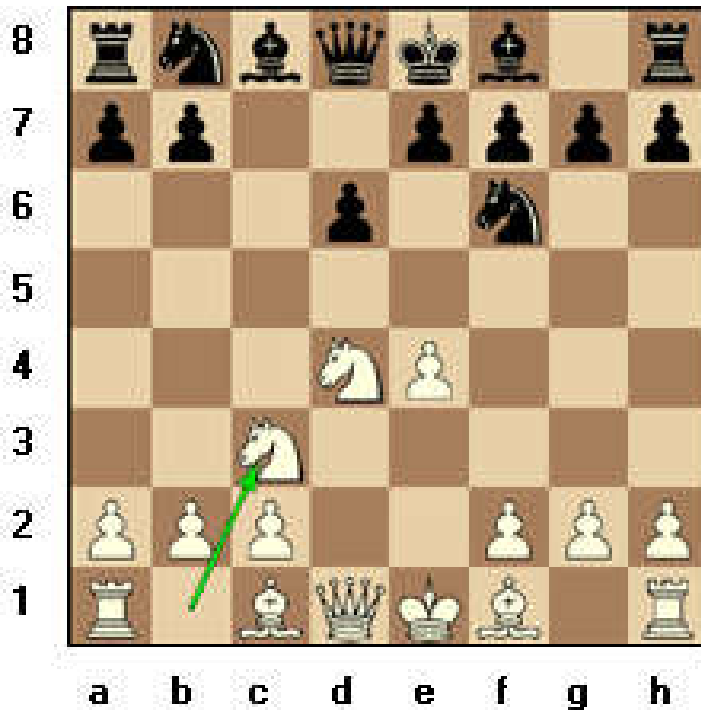
1. Entwickeln Sie schnell **alle Figuren**



Die Eröffnung ist die Phase der Partie, deren Hauptziel ist, **alle Figuren zu entwickeln** und so schnell wie möglich zu **rochieren**.

Die Eröffnung ist dann zu Ende, wenn die Türme des einen oder beider Spieler verbunden sind.
Der Spieler, der zuerst die Entwicklung vollendet, **erlangt die Initiative**.

2. Entwickeln Sie zuerst **die Springer**, erst dann **die Läufer**



Während **Läufer in der Lage sind, mehrere Felder** von ihren Ausgangsfeldern zu **kontrollieren**, solange sie nicht von den eigenen Bauern daran gehindert werden, beherrschen **Springer**, da sie weniger bewegliche Figuren sind, nur die benachbarten Felder und brauchen länger, um die gegnerische Bretthälfte zu erreichen.

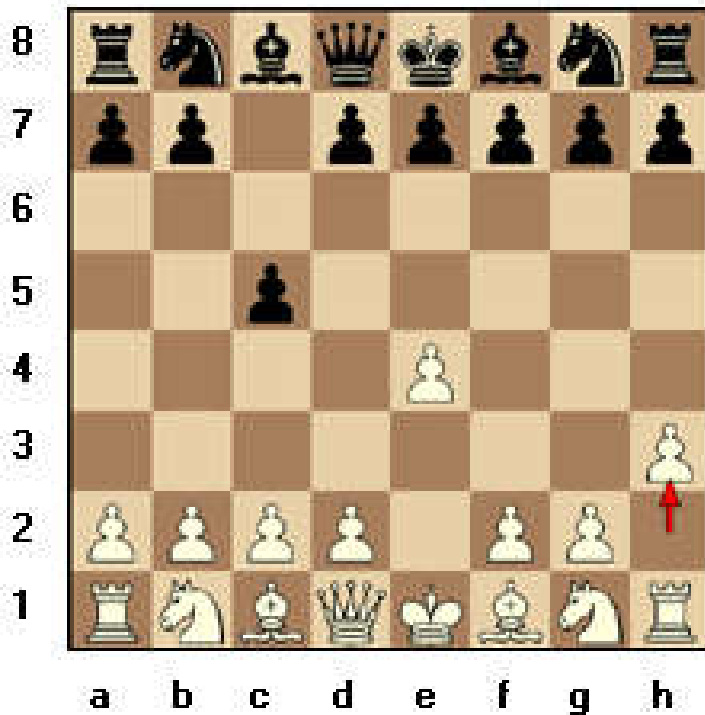
3. Ziehen Sie nicht zwei Mal **diesselbe Figur** während der Eröffnung

Versuchen Sie, in jedem Zug Ihre Figuren auf die **bestmöglichen Felder** zu setzen.

Diesselbe Figur öfter zu ziehen ist Zeitverlust und kann zum **Verlust der Initiative** führen.



4. Vermeiden Sie unnötige **Bauernzüge** während der Eröffnung

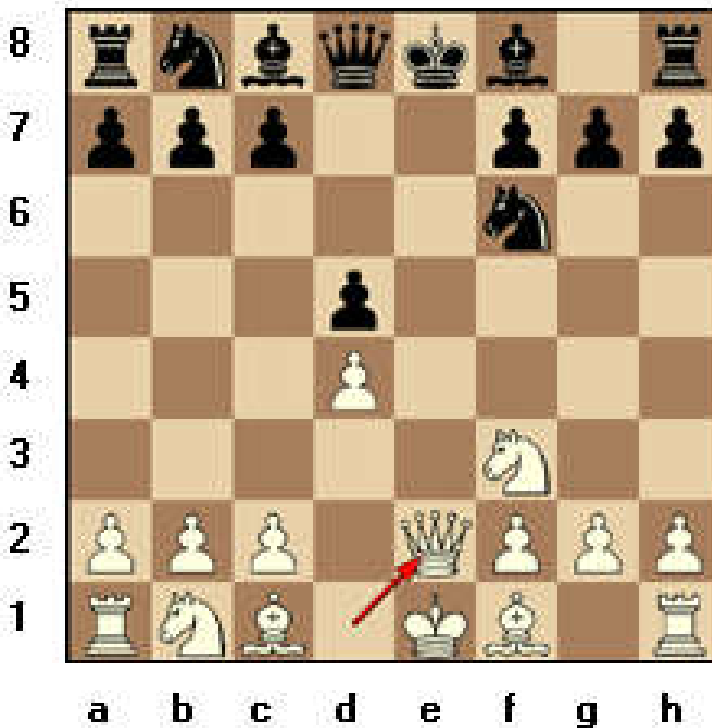


Während der Eröffnung sollten Bauernzüge auf ein **Minimum beschränkt** werden.

Solche Tempi sollten besser für die Entwicklung einer Figur ausgenutzt werden.

Bauernzüge sind normalerweise dann angebracht, wenn sie als Ziel haben, das **Zentrum zu besetzen** oder **Diagonale** für die Dame bzw. die Läufer zu **öffnen**.

5. Vermeiden Sie **unnötige** Schachgebote



Ein unnötiges Schachgebot kann vom Gegner **leicht abgewehrt** werden.

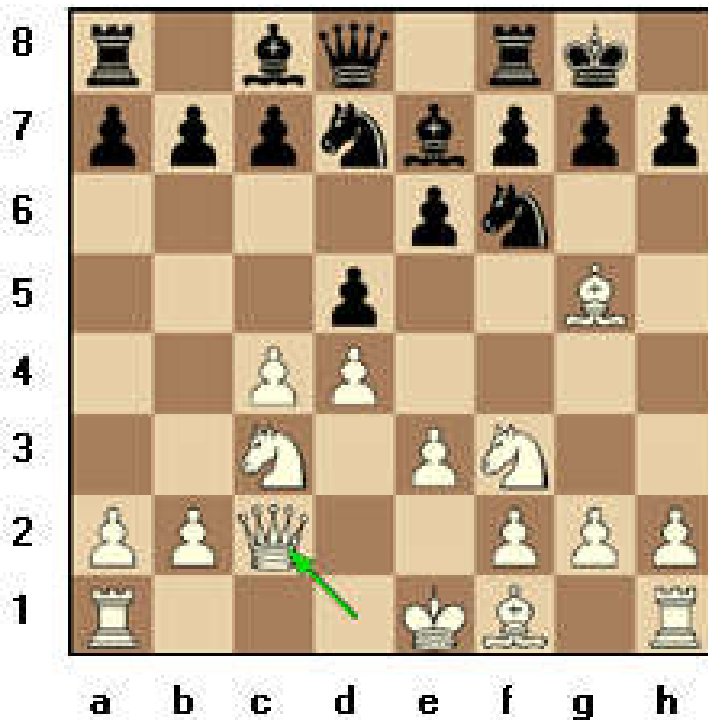
In der Eröffnungsphase können die meisten Schachgebote durch Züge abgewehrt werden, die **die Entwicklung fordern**.

6. Öffnen Sie die Stellung nicht, wenn Sie in der Entwicklung nachstehen



Eine offene Stellung ist für den **Spieler günstig, der die meisten Figuren** im Spiel hat, und sollte daher nur vom dem Spieler angestrebt werden, der **Entwicklungsvorsprung** hat.

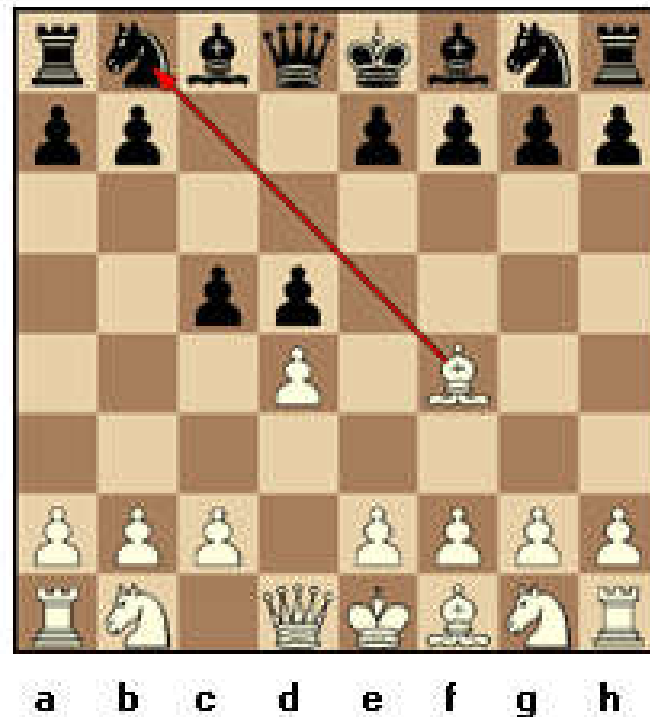
7. Stellen Sie in der Eröffnungsphase die Dame **hinter** die eigenen Bauern



Da sie eine **sehr mächtige** Figur ist, ist die Dame auch **sehr verwundbar** und stets Ziel des gegnerischen Angriffs.

Daher ist es vernünftig, sie während der Eröffnung auf der zweiten Reihe zu behalten, und zwar **hinter einem Bauern**, während die Grundreihe für die **Entwicklung der Türme** geräumt bleibt.

8. Tauschen Sie niemals eine **entwickelte Figur** gegen eine **unentwickelte ab**

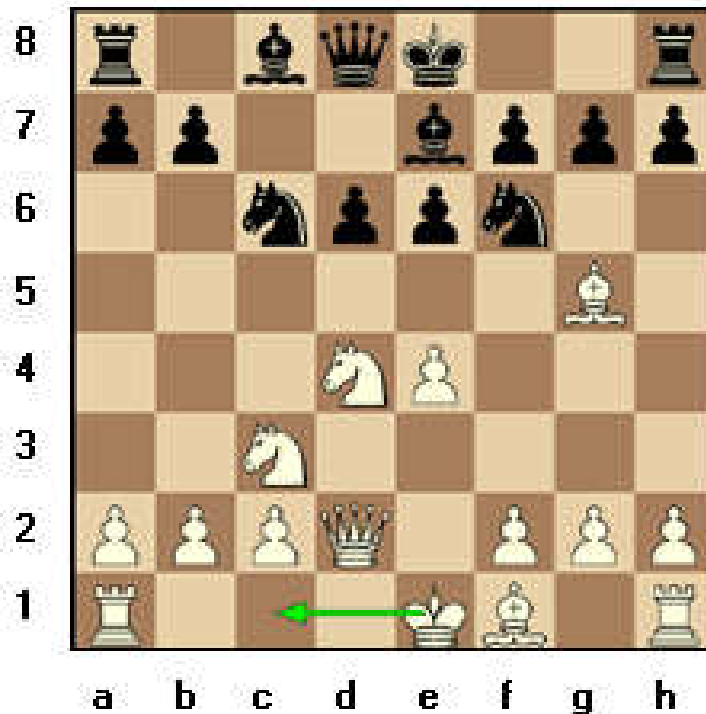


Normalerweise ist es ein sehr schlechtes Geschäft, eine **gut postierte** Figur gegen eine schlecht postierte abzutauschen.

Wenn man eine eigene, entwickelte Figur gegen eine gegnerische, unentwickelte abtauscht, **verliert** man die von jener verbrauchte **Zeit**.

Das gleiche geschieht, wenn man eine eigene Figur, die man öfter gezogen hat, gegen eine gegnerische abtauscht, die nur einmal gezogen hat.

9. Rochieren Sie **so schnell wie möglich**



Die **Sicherheit des Königs** ist einer der wichtigsten Aspekte in der Eröffnung und im Mittelspiel.

In der Mitte ist der König gegnerischen Angriffen ausgesetzt, vor allem in offenen Stellungen.

Die Rochade erfüllt zwei Funktionen zur gleichen Zeit: sie bringt den König in eine geschützte Lage **hinter den eigenen Bauern**, und ermöglicht die Entwicklung eines Turms, der schnell eine offene oder eine halboffene Linie besetzen kann.

10. Die kurze Rochade ist **sicherer** als die lange



Davon abgesehen, dass man weniger Tempi braucht, sie zu vollziehen (man muss nur zwei Figuren ziehen, die zwischen König und Turm stehen), hat die kurze Rochade den weiteren Vorteil, dass der König **weiter entfernt vom Zentrum** bleibt, und damit auch geschützter, hinter den eigenen Bauern.

Rochaden auf verschiedenen Flügeln können aber sehr interessant sein, da beide Spieler **Angriffsmöglichkeiten erhalten**.

11. Bemühen Sie sich, die **Rochade** Ihres **Gegners** zu verhindern

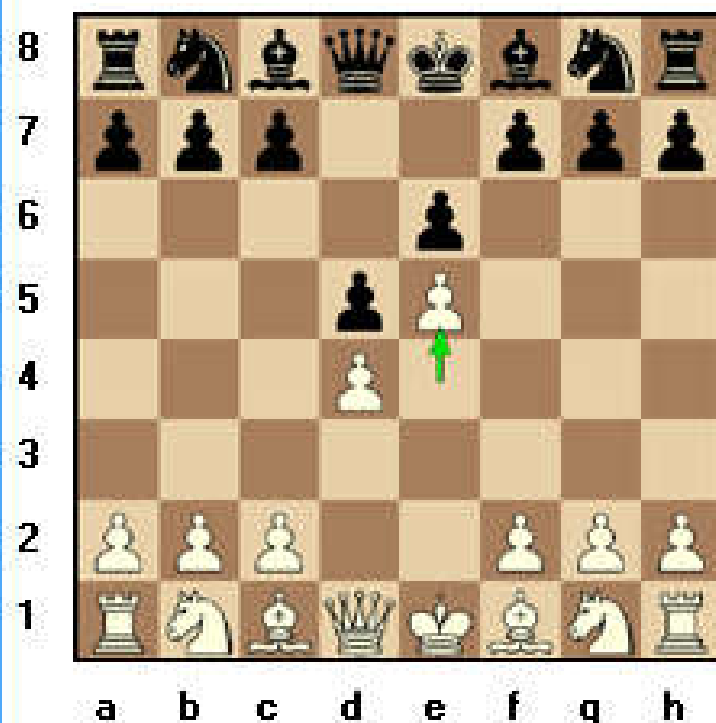


Strengen Sie sich an, wenn Ihr Gegner nicht schnell rochiert, den Aufenthalt des gegnerischen Königs in der Mitte zu verlängern.

Eins der Mittel, dieses Ziel zu erreichen, besteht darin, **eins der Felder zu kontrollieren, über das der König ziehen muss**, um zu rochieren (normalerweise f1 oder f8, im Falle der kurzen Rochade).

Den gegnerischen König im Zentrum zu behalten ist meistens ein Bauernopfer wert.

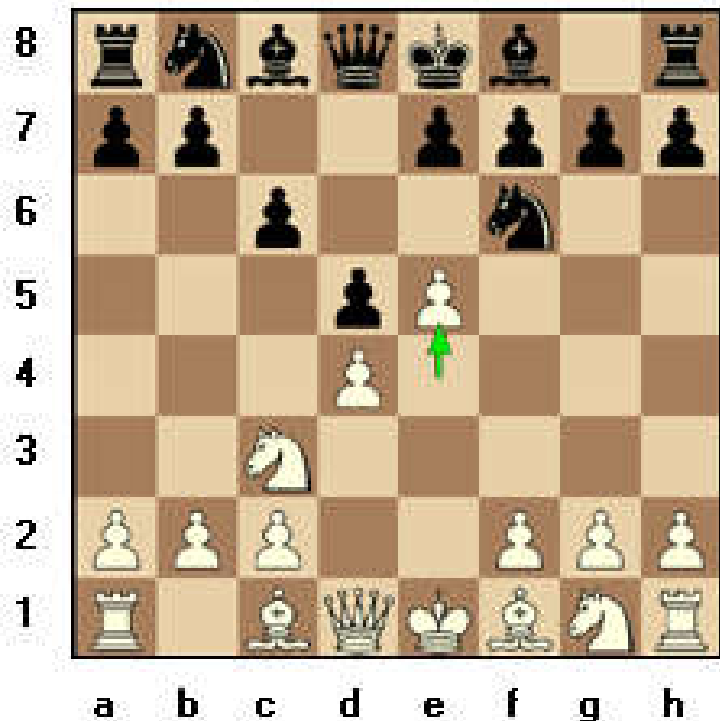
12. Beherrschen Sie den **grösstmöglichen** Raum



Wer Raumvorteil hat, verfügt über **mehr Mobilität** für seine Figuren und deshalb auch über größere **Flexibilität**, sie vom einem Flügel zum anderen zu versetzen.

Hingegen hat der Spieler in Raumnachteil Schwierigkeiten **mit den eigenen Figuren zu manövrieren**, was verhängnisvoll sein kann, wenn diese zur Verteidigung des Königs eilen müssen.

13. Rücken Sie Ihre Bauern vor, um **Raum** zu gewinnen

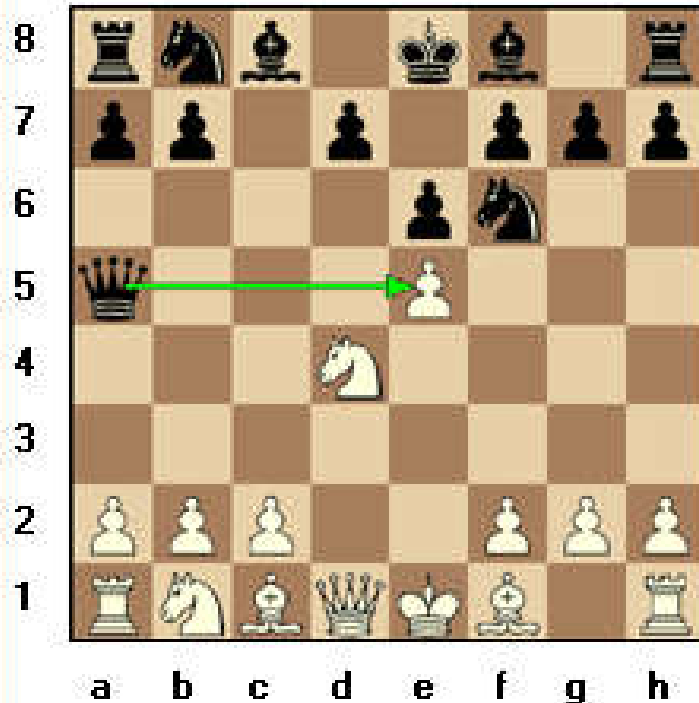


Das Vorrücken der Bauern ist das Hauptmittel, um die gegnerische Stellung zu erdrücken.

Man muss aber im Auge behalten, dass die Bauern schwächer werden und **schwerer zu verteidigen** sind, wenn sie von ihren Ausgangsfeldern weit entfernt sind.

Nach jedem Bauernzug werden außerdem die Felder **um die Bauern schwach**, und können gegebenenfalls von gegnerischen Figuren besetzt werden.

14. Je weiter sie vorgerückt werden, sind Bauern desto **schwer** zu verteidigen

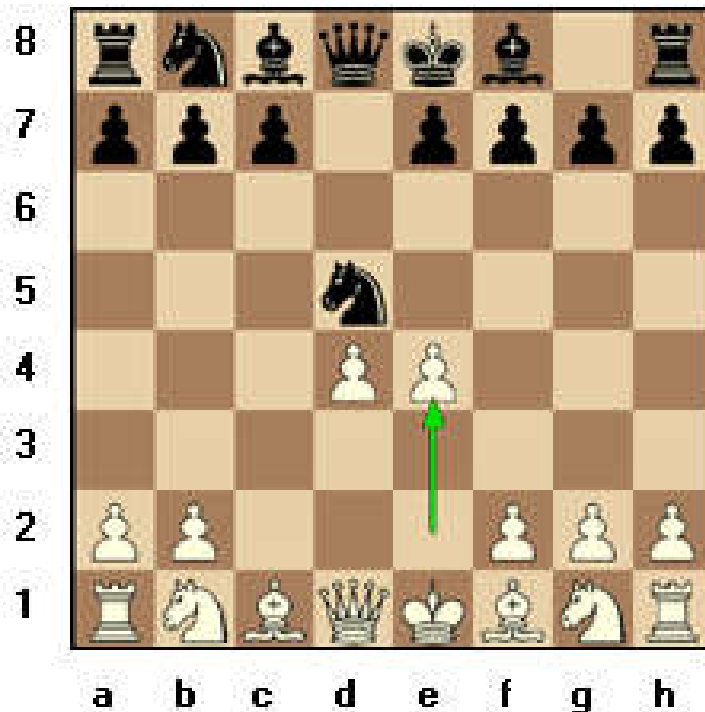


Ein schwacher Bauer ist ein Bauer, der nicht **von einem anderem Bauern verteidigt** werden kann.

Das bedeutet, dass er von Figuren verteidigt werden muss, wenn er angegriffen wird.

Diese Figuren büßen ein Teil ihrer Kraft ein, weil sie eine Verteidigungsfunktion erfüllen müssen, während die gegnerische Figuren eine aktive Rolle spielen.

15. Stellen Sie Ihre Bauern ins Zentrum

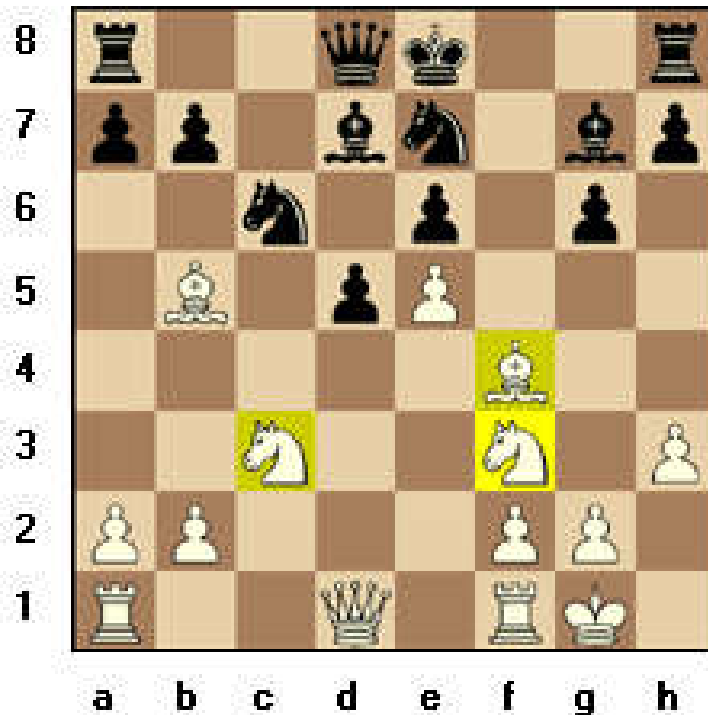


Das Zentrum des Schachbretts besteht aus den folgenden Feldern: **e4, e5, d4, d5**.

Das sogenannte große Zentrum ist das Viereck, dessen Winkel die folgenden Felder sind: **c3, c6, f3 und f6**.

Bauern sind die besten Kräfte für den Aufbau des Zentrums, weil sie - anders als die restlichen Figuren - dem Angriff von gegenerischen Bauern nicht ausgesetzt sind.

16. Behalten Sie Ihre Figuren möglichst in der Nähe des **Zentrums**



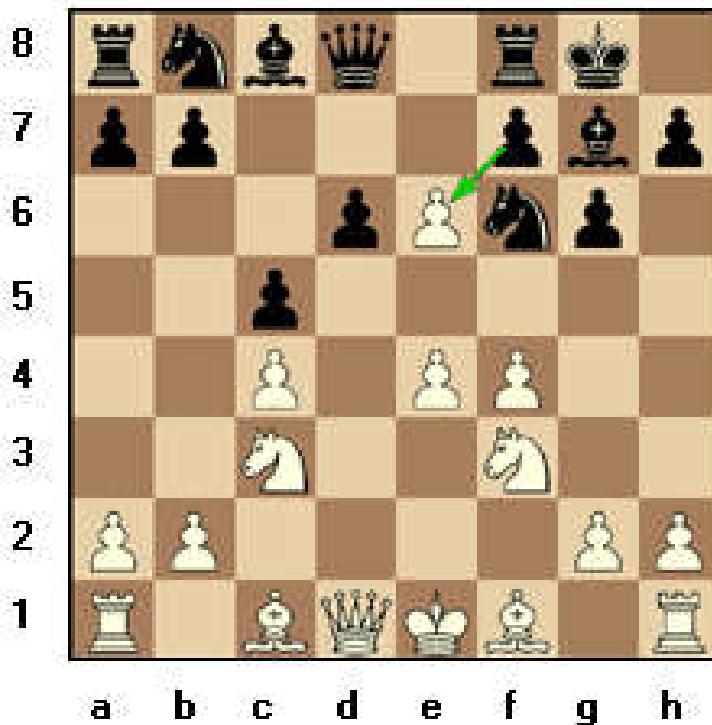
Eine Figur im Zentrum **beherrscht mehr Felder** als eine andere, die irgendwoanders postiert ist.

Während ein Springer im Zentrum acht Felder beherrscht, kann einer am Rande stehenden nur auf zwei Felder ziehen.

Die Herrschaft über das Zentrum ist aus einem weiteren Grund wichtig: Das Zentrum ist der Übergang von einem Flügel zum anderen.

Wenn Ihre Figuren schneller ziehen können als die Ihres Gegners, dann haben Sie größere Chancen einen erfolgreichen Angriff einzuleiten.

17. Schlagen Sie stets **zum Zentrum hin**



Da zentrale Bauern **wichtiger** sind als Flügelbauern, sollte man diese letzten beim Zurückschlagen bevorzugen, da man dadurch einen Bauern vom Flügel dem Zentrum näher bringt.

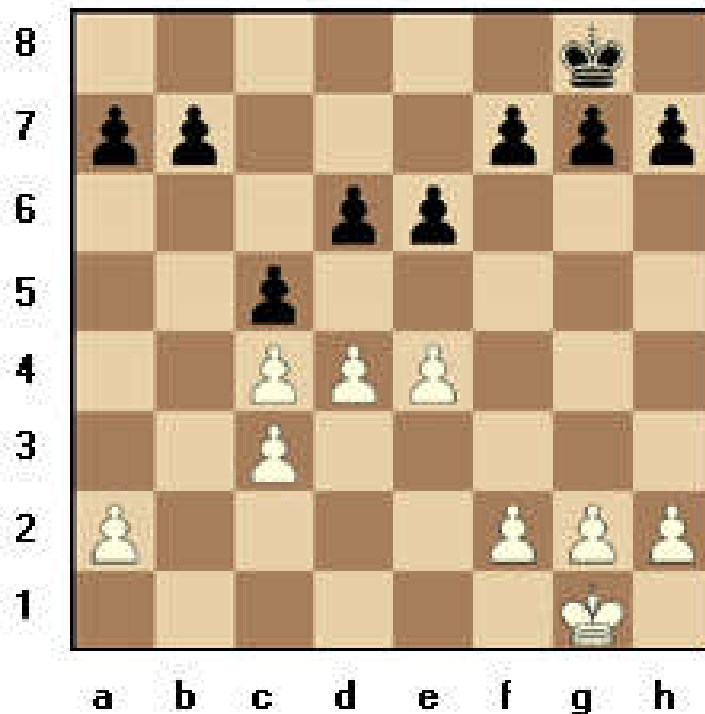
18. Kontrollieren Sie das Zentrum, **bevor** Sie einen Angriff starten



Erfolgreiche Angriffe auf die Flügel hängen zum großen Teil von der Kontrolle des Zentrums ab.

Deshalb ist es wichtig, sich zuerst darum zu bemühen, ein **starkes und stabiles** Zentrum zu haben, bevor man auf die Flügel angreift.

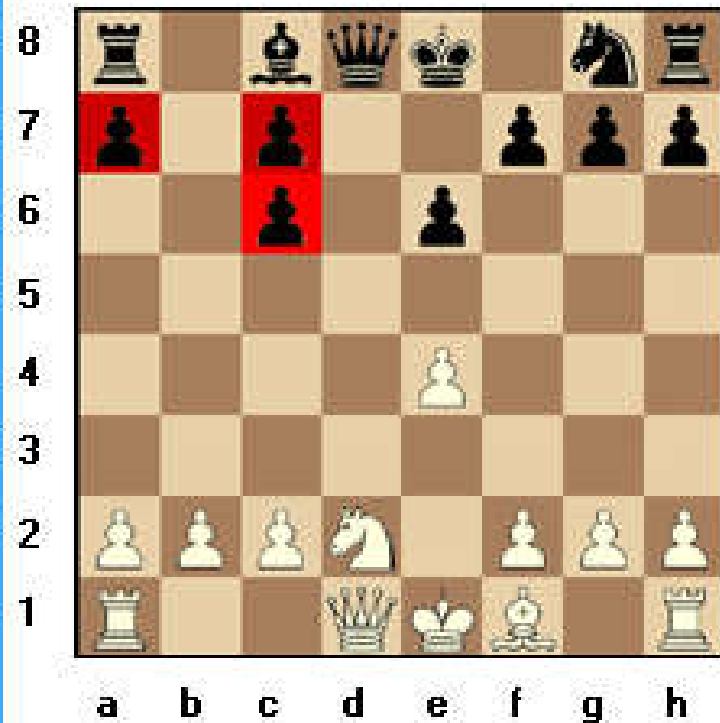
19. Bauern sind die **Grundlage** der Strategie



Die Bauernstruktur bildet die **Wirbelsäule** aller Stellungen, da sie die Effektivität der Figuren steigert bzw. senkt.

Um eine gute Bauernstruktur zu erreichen, muss man folgende Typen von schwachen Bauern vermeiden: Isolani, rückständige Bauern, Doppel- und Hängebauern.

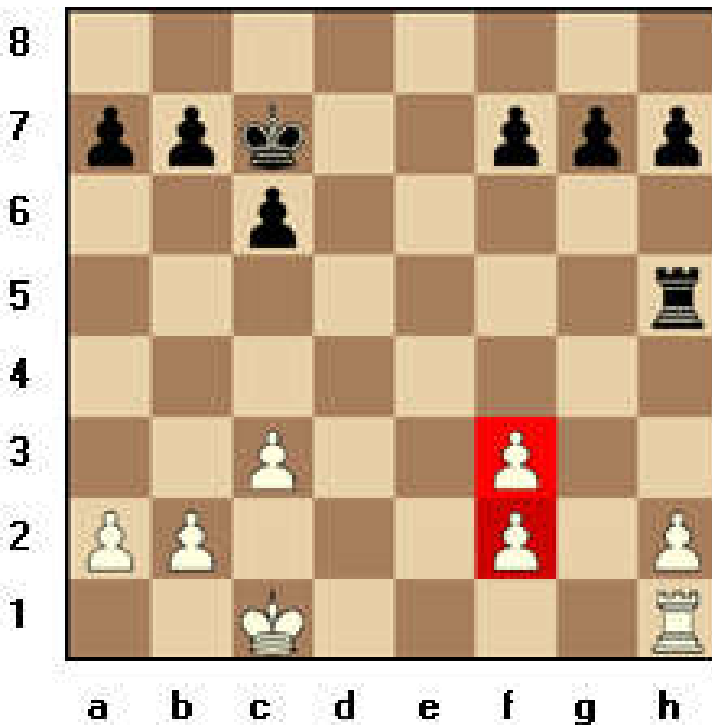
20. Bauernschwächen sind **ewig**



Während Figuren in der Lage sind, sich zu bewegen und damit aktiver zu werden, ist jede Schwäche in der Bauernstruktur eine **langfristige Schwäche**.

Aus diesem Grund **brauchen Sie sich nicht zu beeilen**, die Bauernschwächen Ihres Gegners auszunutzen.

21. Vermeiden Sie **Doppelbauern**

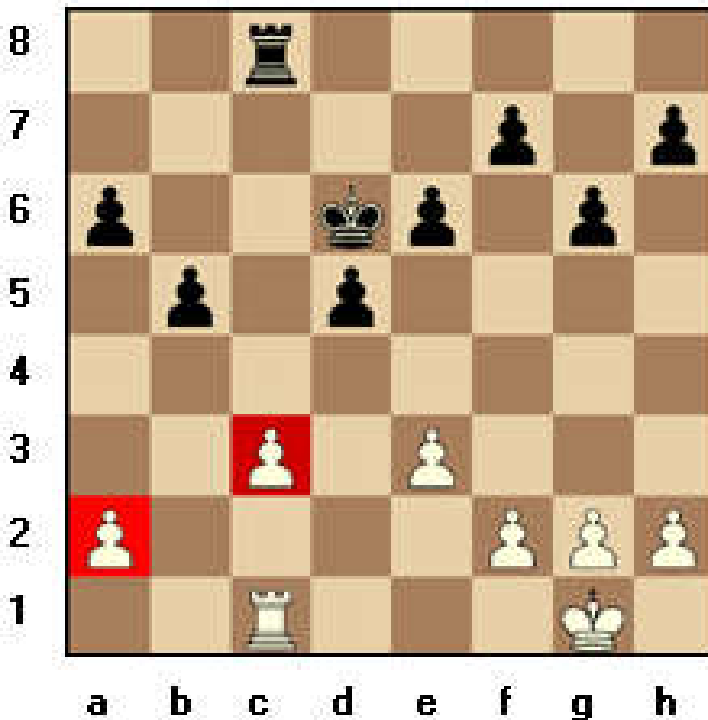


Doppelbauern sind Bauern derselben Farbe, die auf derselben Linie stehen.

Doppelbauern sind **weniger beweglich** als normale Bauern und **anfälliger** gegen gegnerische Angriffe, vor allem wenn sie außerdem Isolani sind. Trotzdem sind Doppelbauern nicht immer ein Nachteil.

Oft können die Kontrolle einer offenen oder halboffenen Linie oder die Kontrolle des Zentrums eine genügende Kompensation sein.

22. Vermeiden Sie **Isolani**



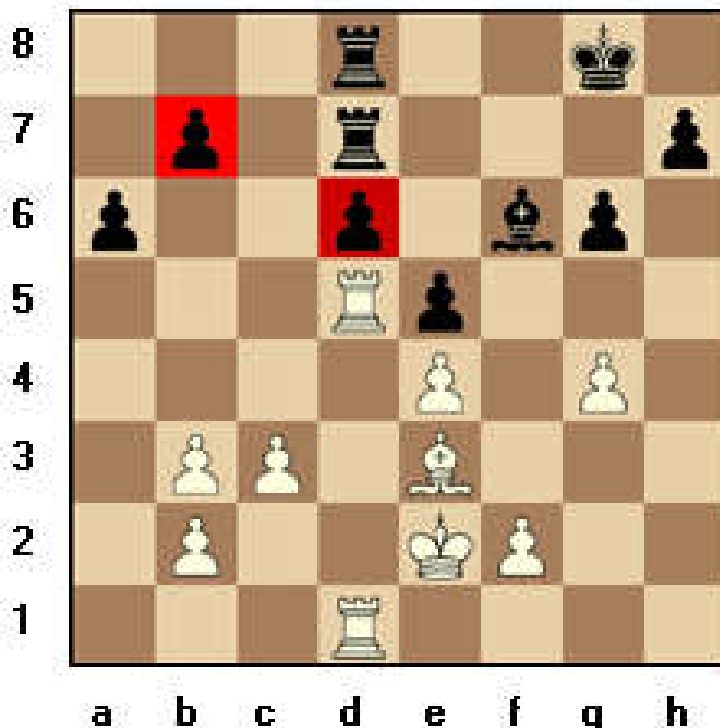
Isolani sind Bauern, die keinen anderen Bauern der eigenen Farbe auf einer benachbarten Linie mehr haben.

Deswegen können sie **nicht von anderen Bauern degeckt werden**, wenn sie angegriffen werden, sondern nur von Figuren.

Die Hauptschwäche eines Isolani besteht darin, dass **das Feld vor ihm schwach ist**, weil es von einem anderen Bauern nicht kontrolliert werden kann und daher von einer gegnerischen Figur besetzt werden kann.

Auf halboffenen Linien sind Isolani noch schwächer, weil sie **leicht von den gegnerischen Türmen angegriffen** werden können.

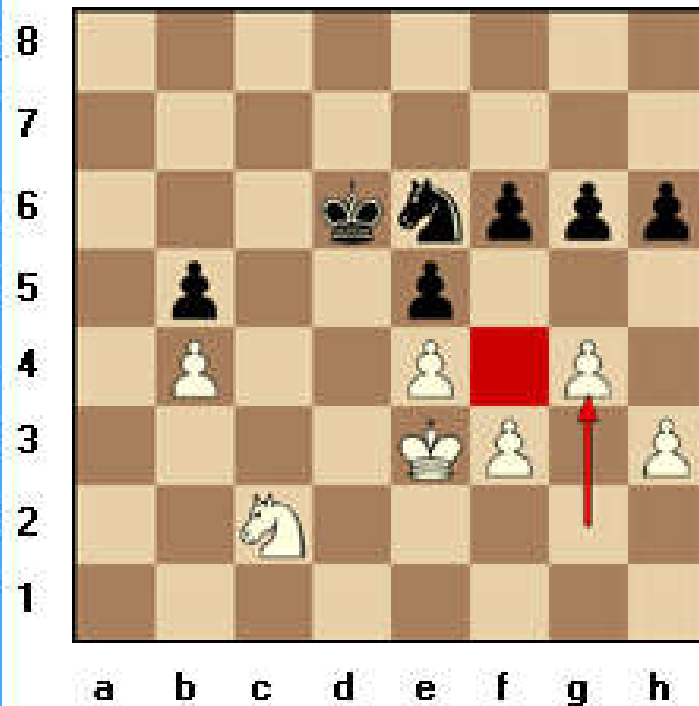
23. Vermeiden Sie **rückständige Bauern**



Rückständige Bauern sind Bauern, die hinter den Nachbarnbauern zurückgeblieben sind und nicht vorwärts können, weil das Feld vor ihnen von einem gegnerischen Bauern kontrolliert wird.

Normalerweise **stört** ein rückständiger Bauer **die Verbindung der verteidigenden Figuren**; hinzu kommt es, dass das Feld vor ihm von einer gegnerischen Figur besetzt werden kann.

24. Vermeiden Sie die Entstehung von **schwachen Feldern**



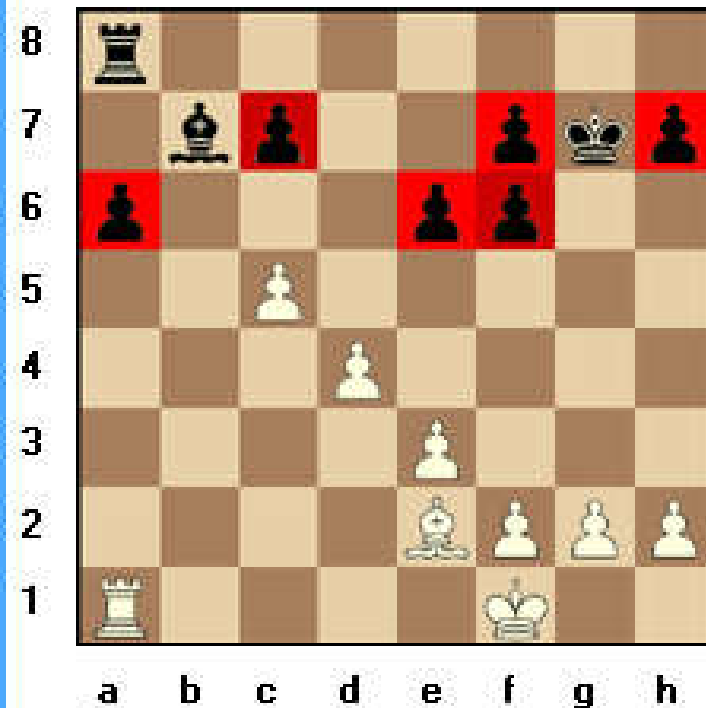
Jedes Mal, wenn ein Bauer vorgerrückt wird, entstehen neben ihm schwache Felder.

Ein schwaches Feld ist ein Feld, das **nicht von Bauern gedeckt werden kann**.

Der Hauptnachteil eines schwachen Feldes ist es, dass es von **gegnerischen Figuren** besetzt werden kann.

Diese Figuren steigern ihre Effizienz, da sie nicht leicht von ihren Stellungen versetzt werden können, weil sie nicht von Bauern angegriffen werden können.

25. Vermeiden Sie **Bauerninseln**



Jede Gruppe von Bauern, die von anderen Bauern durch eine oder mehrere Linien getrennt wird, wird eine Bauerninsel genannt.

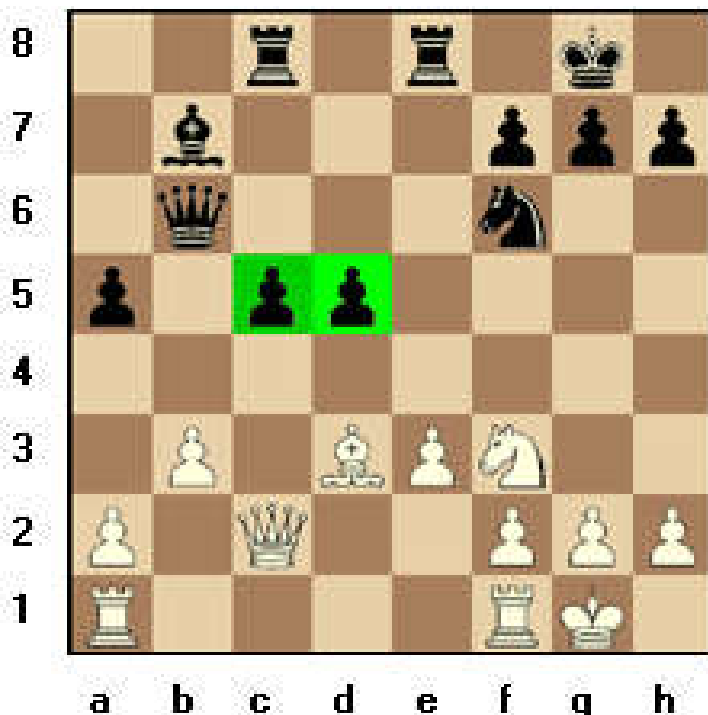
Die Insel hat eine Basis, die von Figuren gedeckt werden muss.

Je größer die Anzahl der Inseln also, **desto schwieriger ist die Verteidigung.**

Wenn man Figuren abtauscht ist es wichtig daran zu denken, welchen Einfluss dieser Abtausch auf die Bauernstruktur haben wird.

Bei Endspielen ist eine reduzierte Anzahl von Bauerninseln ein bedeutender Vorteil.

26. Meiden Sie das **Vorrücken** von **Hängebauern**

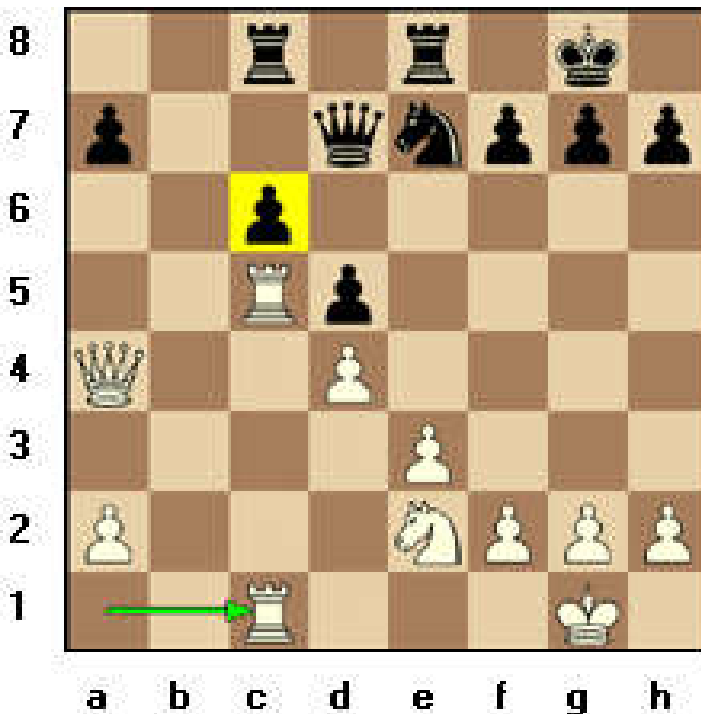


Hängebauern, sind Bauer, die auf Linien stehen, **neben denen keine weiteren Bauern der gleichen Farbe stehen.**

Wenn sie auf der gleichen Reihe stehen, können sie mehrere Felder vor sich kontrollieren, was ein Vorteil ist, dafür aber können sie nicht von anderen Bauern gedeckt werden.

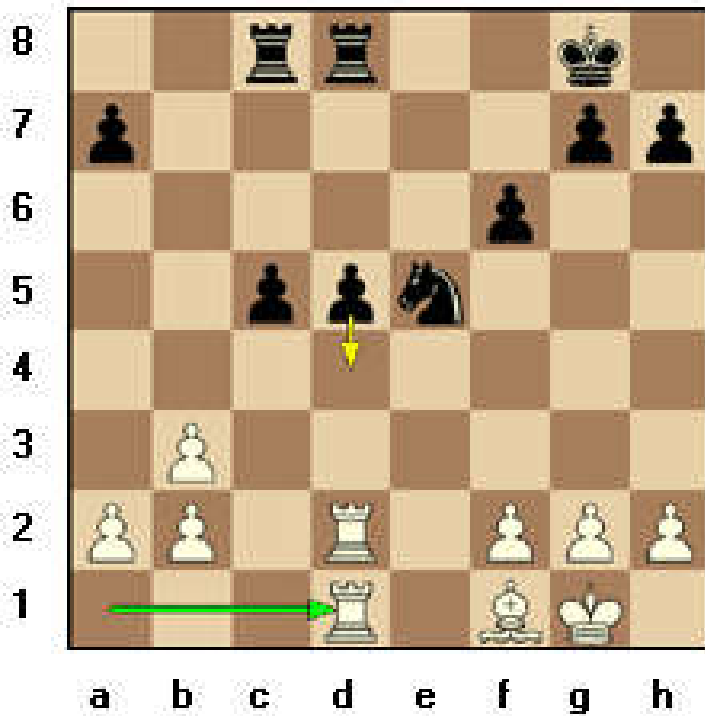
Wenn einer von ihnen vorrückt, entsteht ein rückständiger Bauer und ein **schwaches Feld**, die vom Gegner ausgenutzt werden kann.

27. Setzen Sie den gegnerischen rückständigen Bauern **unter Druck**



Normalerweise besteht die beste Form, einen rückständigen Bauern auszunutzen, darin, diesen unter Druck zu setzen, damit der Gegner sich mit der Verteidigung beschäftigen muss, während man **auf einem anderen Teil** des Brettes angreift.

28. Zwingen Sie Ihren Gegner zum **Vorrücken** der Hängebauern



Die beste Form, gegen Hängebauern zu kämpfen, besteht darin, einen der Hängebauern zum Vorrücken zu zwingen, denn dadurch entsteht ein **schwaches Feld**, das von einer Ihrer Figuren besetzt werden kann.

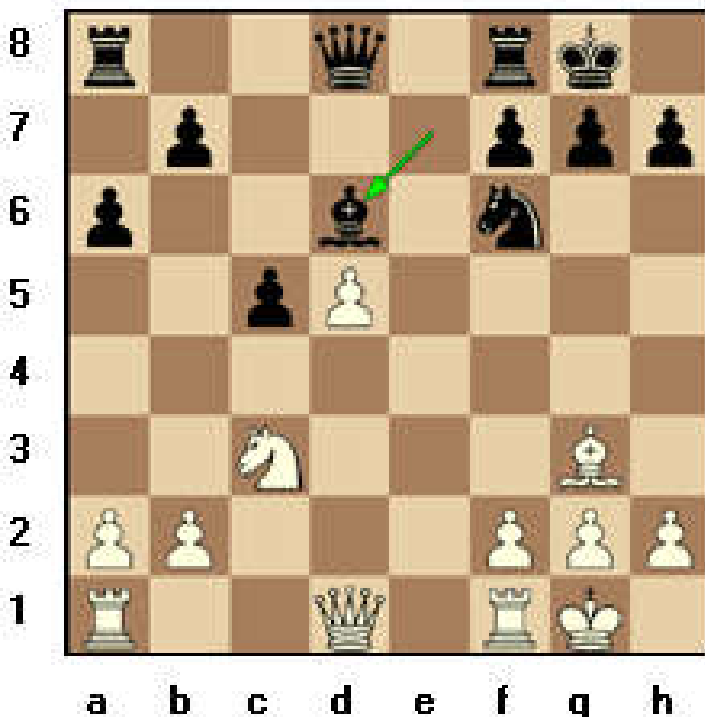
29. Schaffen Sie einen **Freibauern**, immer wenn Sie die Gelegenheit dazu haben



Ein Freibauer ist ein Bauer, dem keine gegnerischen Bauern im Weg stehen, sowohl auf der Linie, die er gerade besetzt, wie auch auf den benachbarten Linien.

Ein Freibauer wird als **eine sehr gefährliche Waffe** angesehen, den er kann die achte Reihe erreichen und umwandeln.

30. **Blockieren Sie** immer die Freibauern des Gegners

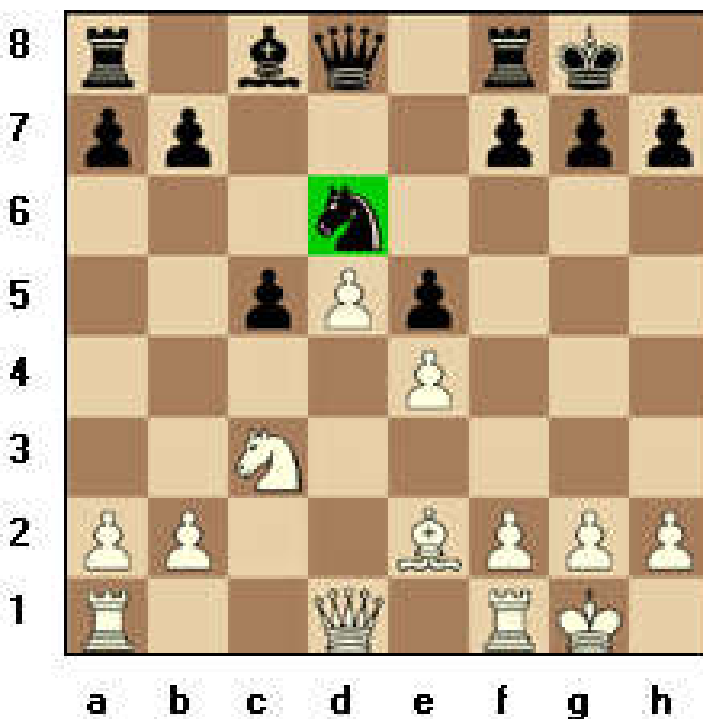


Ein Freibauer kann zu einer sehr gefährlichen Waffe werden, vor allem wenn er von anderen Figuren gedeckt und unterstützt wird; daher sollte man ihn **so schnell wie möglich** blockieren.

Einen Bauern zu blockieren bedeutet, seinen Fortgang dadurch zu stoppen, dass man ihm eine Figur auf den Weg stellt.

Springer und Läufer werden für die Figuren gehalten, die die Funktion des Blockierens am besten erfüllen.

31. Der **Springer** ist die Figur, die einen Freibauern am besten blockieren kann



Dank seiner Fähigkeit, über andere Figuren zu springen, wird der Springer als die **Figur** angesehen, die einen gegnerischen Freibauern am besten blockieren kann, da er in das Wirkungsbereich des Bauern nicht gerät.

Die zweitbeste Figur in dieser Funktion ist der Läufer, vor allem wenn die Diagonale neben dem Freibauern frei stehen.

32. Vereinfachen Sie die Stellung, wenn Sie Mehrheit am entfernten Flügel haben



Eine Bauernmehrheit entsteht, wenn ein Spieler mehr Bauern als der Gergner auf einem bestimmten Flügel hat. Zum Beispiel 3 gegen 2, 2 gegen 1 usw usf.

In vielen Fällen erzeugt die Bauernmehrheit **Raumvorteil**.

Der wichtigste Vorteil aber besteht darin, dass aus der Bauernmehrheit ein **Freibauer** entstehen kann, wenn die Bauern richtig vorgerrückt werden.

33. Minoritätsangriff



Wenn ein Spieler eine Bauernmehrheit auf einem Flügel besitzt, kann der Gegner auf dem entgegengesetzten Flügel einen Minoritätsangriff starten.

Dieser Angriff besteht darin, die Bauern vorzurücken, um sie **abzutauschen**, damit dem Gegner entweder ein einziger Bauer oder ein rückständiger Bauer übrig bleibt.

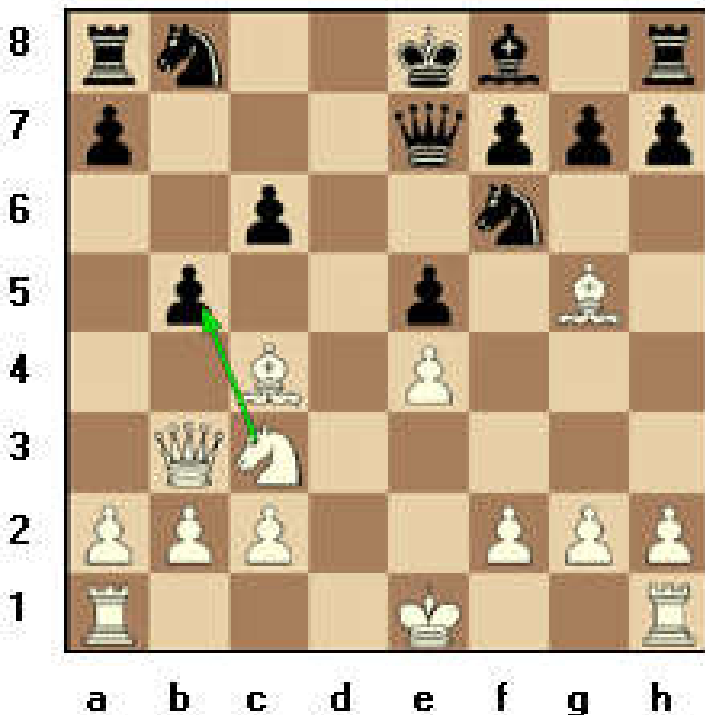
34. Vermeiden Sie **unnötige** Abtäusche



Nach allgemeinen Prinzipien sollte man Figuren nur in folgenden Fällen abtauschen:

- Wenn der Gegner die **Initiative** besitzt
- Um die gegnerische **Bauernstruktur zu schwächen**
- Wenn man **Materialvorteil** hat
- Um eine passive Figur gegen eine **aktive** des Gegners abzutauschen
- Um die Stellung zu **vereinfachen** und in ein vorteilhaftes Endspiel einzulenken
- Um einen **wichtigen Verteidiger** des Gegners zu beseitigen

35. Der Wert einer Figur **hängt** von der Stellung **ab**



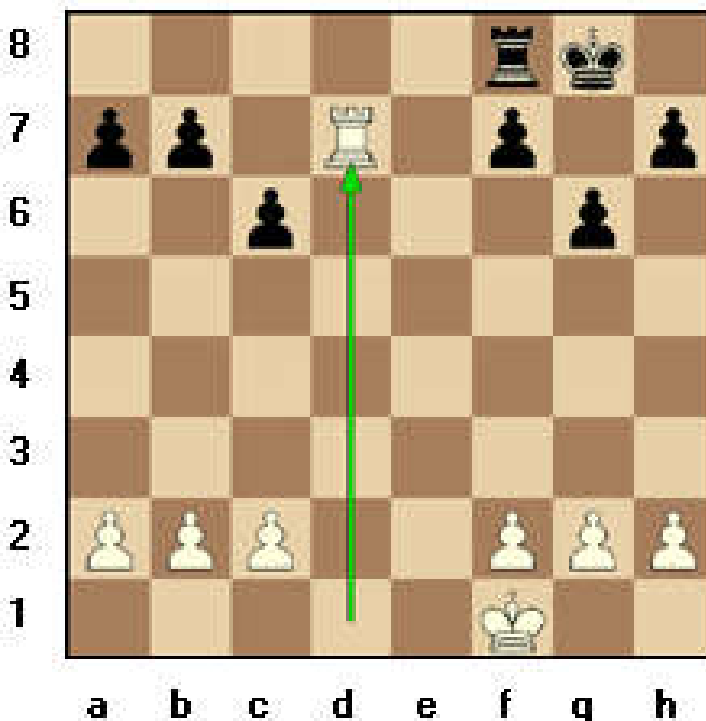
Normalerweise hängt der Wert einer Figur von der Anzahl der Felder ab, die sie **beherrscht**.

Je mehr Felder sie kontrolliert, um so gefährlicher die Drohungen, die sie dem Gegner aufstellen kann.

Eine gut postierte Figur ist mehr Wert als eine nominell gleichwertige des Gegners, die aber schlecht postiert ist.

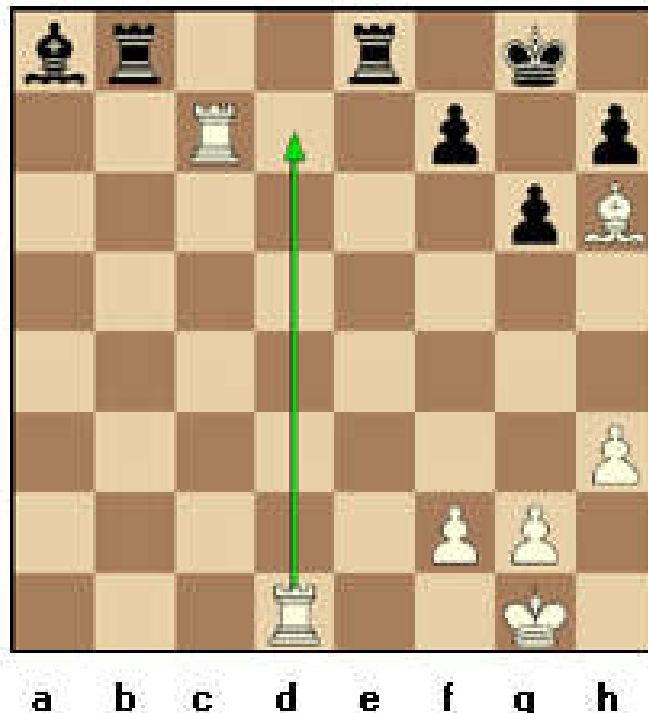
Unter gut postierte Figur versteht man eine Figur, die **gedeckt** ist, über **Mobilität** verfügt, von gegnerischen Figuren nicht angegriffen werden kann, mit den eigenen Figuren **harmonisch verbunden** ist, und gegnerische Figuren bzw. Bauern **angreift**.

36. Setzen Sie Ihre Türme auf die **erste** bzw. **zweite** Reihe des Gegners



Ein Turm auf der zweiten Reihe des Gegners ist ein Vorteil, nicht nur weil er eine Gefahr für die gegnerischen Bauern ist, sondern auch, weil er die **Bewegung des gegnerischen Königs einschränkt** und Mattdrohungen aufstellt.

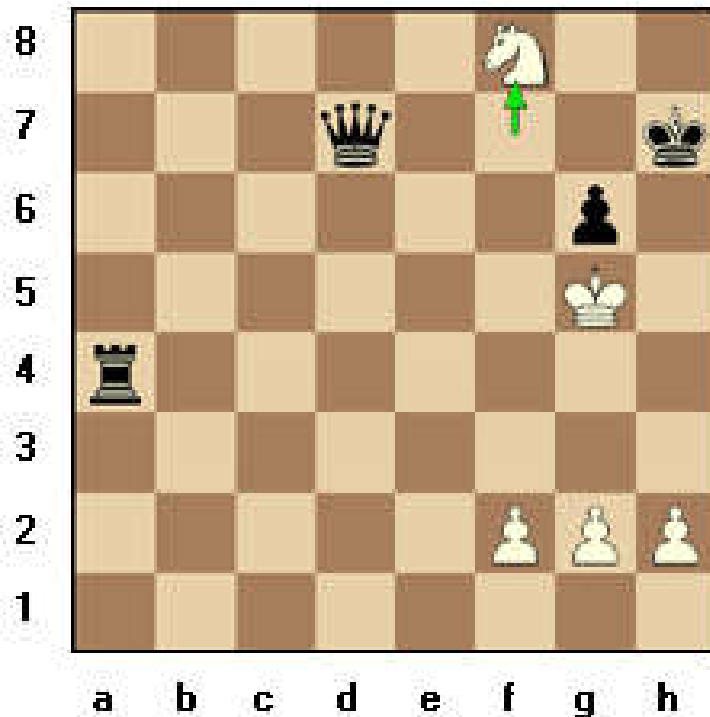
37. Verdoppeln Sie Ihre Türme auf der **zweiten** Reihe des Gegners



Zwei Türme auf der zweiten Reihe des Gegners sind eine äußerst gefährliche Waffe, da sie den Gegner zur Passivität verdammen.

Der immense Druck auf die Bauernbasis, die beide Türme ausüben und die **taktische Motive**, die durch die Präsenz der Türme entstehen, führen fast immer zum Gewinn der Partie.

38. Man muss **nicht immer** unbedingt in Dame umwandeln



Oft setzen Hobbyspieler ihre Gegner Patt, weil sie einen Bauern automatisch in eine Dame umwandeln.

Bevor man den Bauern umwandelt, muss man vorsichtig überlegen, welche die **geeignete** Umwandlungsfigur ist.

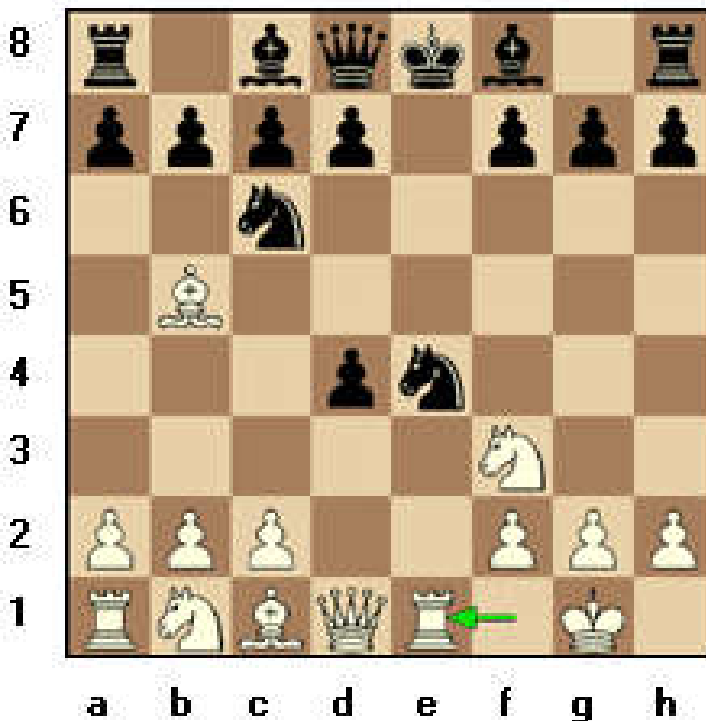
39. Behalten Sie Springer in der Nähe vom Zentrum



Für Springer ist es wichtig, mehr als für andere Figuren, sich in der Nähe vom Zentrum aufzuhalten. Erstens, weil sie im Zentrum **acht Felder beherrschen**, während sie am Brettrand nur vier kontrollieren.

Zweitens, weil sie vier Tempi verbrauchen, um von einem Brettrand zu dem anderen zu ziehen und nur zwei vom Zentrum zu einem der Brettränder.

40. Türme müssen sofort **offene** bzw. **halboffene** Linien besetzen

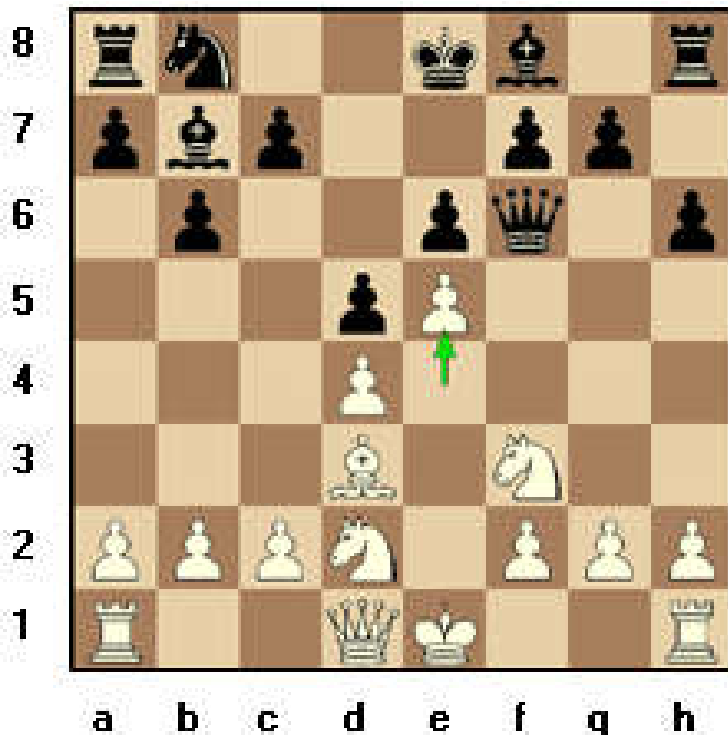


Türme sind die Figuren, die zuletzt entwickelt werden. Sie sind wirkungsvoll, wenn sie eine offene oder halboffene Linie besetzen.

Die besten Felder für die Türme sind in der Regel e1, d1 und c1 (bzw. e8, d8 und c8 für den Schwarzen), weil die Türme von da aus in der Lage sind, sowohl Druck auf das Zentrum ausüben als auch die **Grundreihe zu decken**.

Ein Turm kann aber auch auf der zweiten (bzw. der siebten für Schwarz) Reihe effektiv eine Verteidigungsfunktion ausüben, während er auf der Linie weiterhin aktiv bleibt.

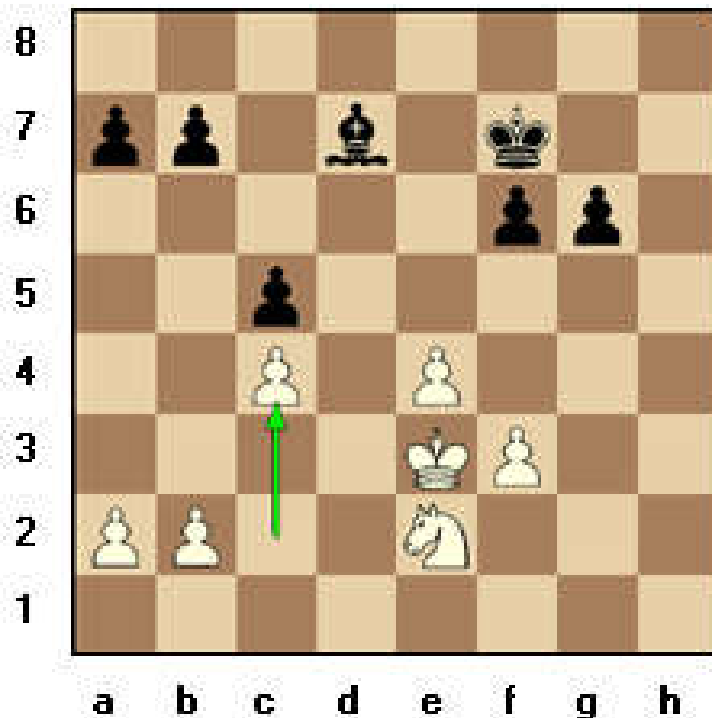
41. Ihre Läufer sollten stets **aktiv** bleiben



Die Aktivität eines Läufers hängt zum großen Teil von der Stellung der **eigenen Bauern** ab.

Ein Läufer, der von den eigenen Bauern nicht **blockiert** ist, wird guter Läufer genannt, während ein von den eigenen Bauern blockierter Läufer als schlechter Läufer bezeichnet wird.

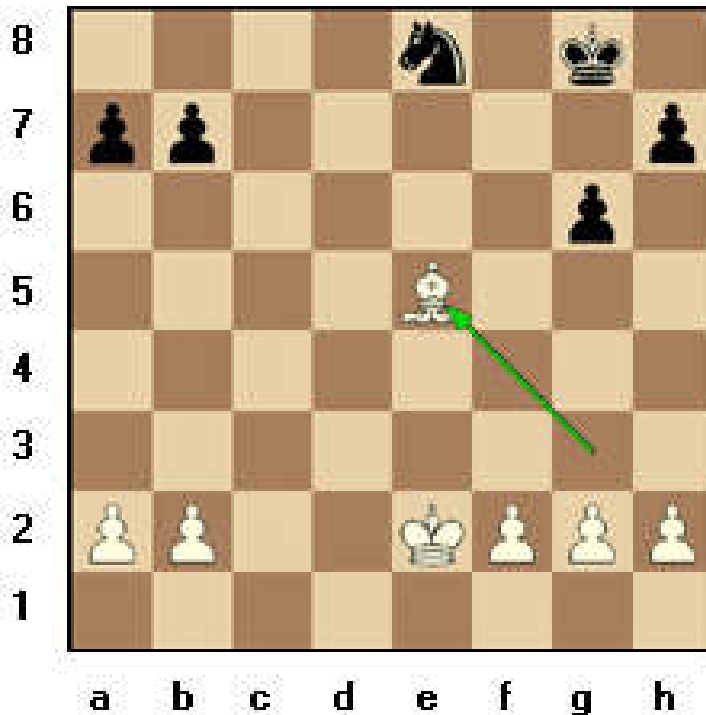
42. Behalten Sie Ihre Bauern auf Feldern der gleichen Farbe wie die des gegnerischen Läufers



Wenn der Gegner einen Läufer hat, muss man die Bauern auf Felder der **selben** Farbe setzen, wie die, die der gegnerische Läufer beherrscht.

Wenn man aber selbst einen Läufer hat, muss man die Bauern auf Felder **der entgegengesetzten** Farbe setzen, wie die, die der gegnerische Läufer beherrscht.

43. In **offenen** Stellungen sind Läufer Springern überlegen

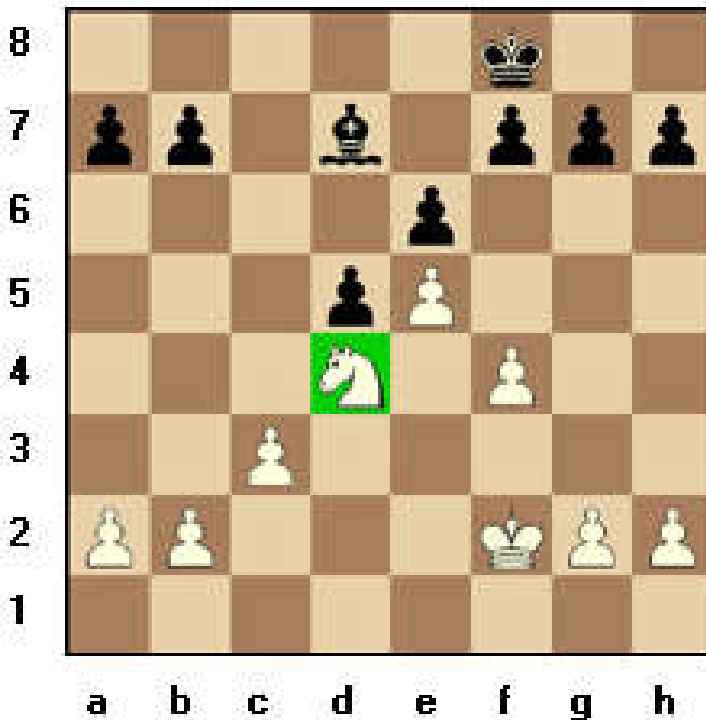


Läufer brauchen unblockierte Diagonale, um wirkungsvoller zu sein. Deswegen sind sie umso effektiver, je weniger Bauern auf dem Brett stehen.

In einer offenen Stellung, **auf deren Diagonale keine Bauern stehen**, ist ein Läufer in der Lage, zur gleichen Zeit den gegnerischen Königsflügel anzugreifen und bei der Verteidigung des eigenen Damenflügel zu helfen.

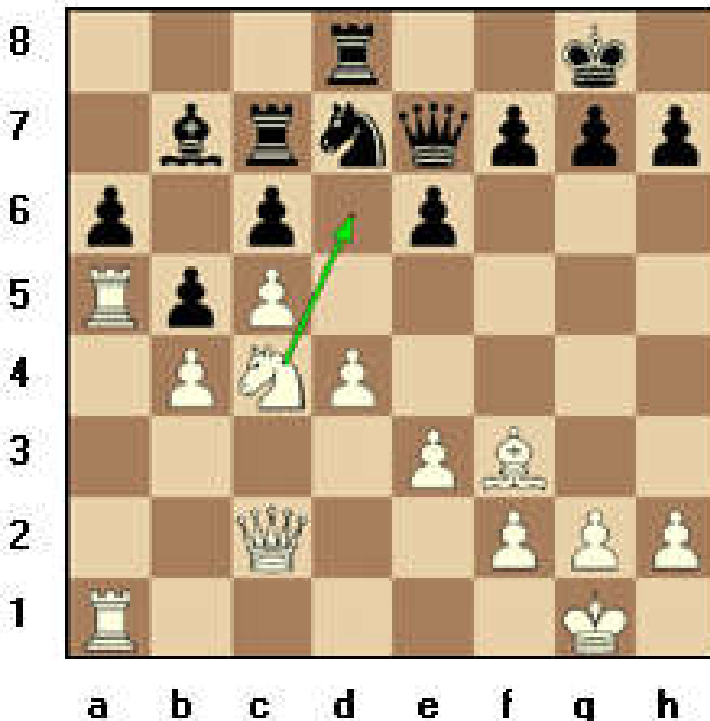
Stattdessen kann ein Springer aufgrund seiner **begrenzten Mobilität** nur auf einem einzigen Flügel wirken.

44. In **geschlossenen** Stellungen sind Springer Läufern überlegen



Aufgrund ihrer Fähigkeit, über andere Figuren zu springen, sind Springer Läufern überlegen, wenn die Stellung **feste Bauernketten** aufweist.

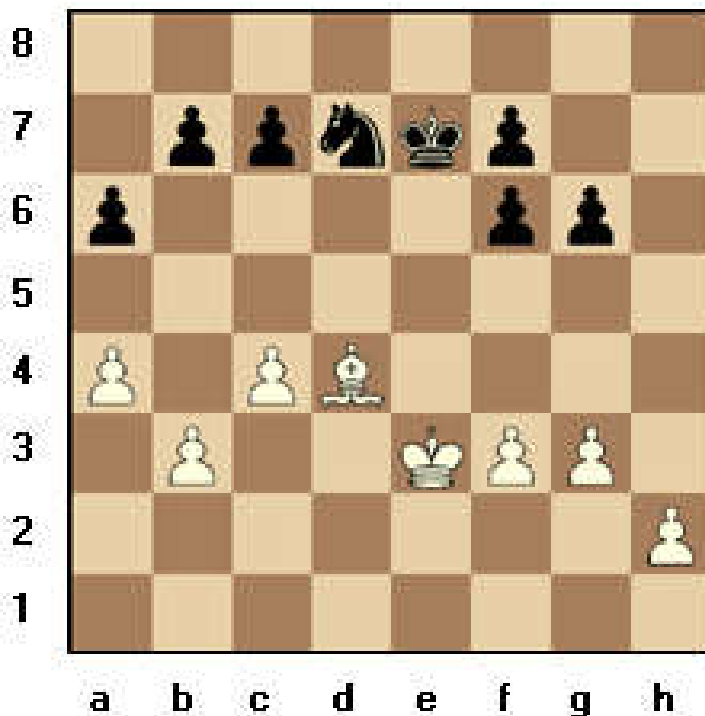
45. Springer brauchen **Vorposten**



Ein Vorposten ist ein Feld auf der fünften oder sechsten Reihe (bzw. vierten oder dritten für Schwarz), das von einem eigenen Bauern gedeckt wird und von gegnerischen Bauern nicht angegriffen werden kann.

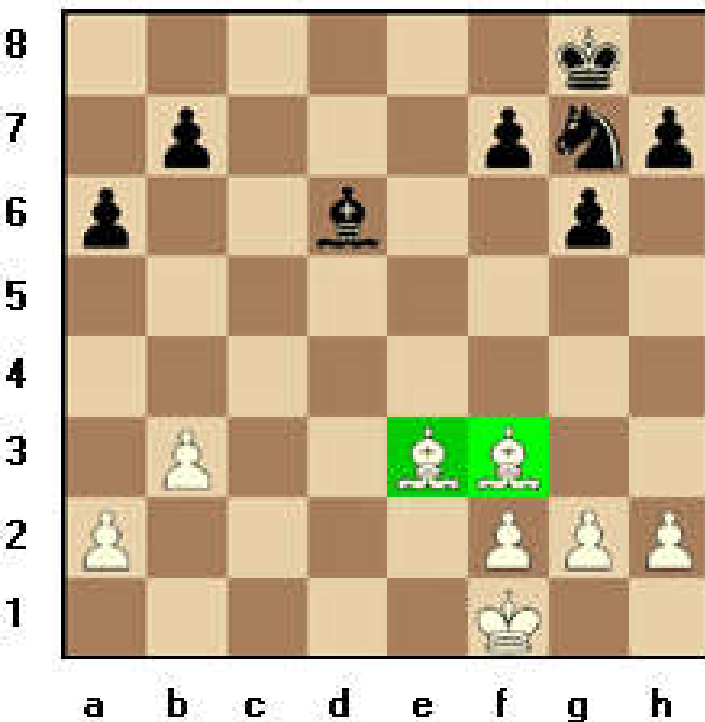
Ein Springer auf einem Vorposten übt einen **enormen Druck** auf der gegnerischen Bretthälfte und unterstützt zur gleichen Zeit die Entwicklung des Angriffs auf den Flügeln.

46. In Endspielen mit **beweglichen Bauern** sind Springer Läufern normalerweise überlegen



Im Kampf Läufer gegen Springer muss die Partei des Läufers danach streben, dass die **Bauern** möglichst **beweglich** bleiben; auf der anderen Seite muss die Partei des Springers danach streben, die Bauern zu blockieren, am liebsten auf Feldern der gleichen Farbe wie die, die vom gegnerischen Läufer beherrscht werden.

47. Zwei Läufer sind **stärker** als Läufer und Springer und viel stärker als zwei Springer



Der Läufer ist eine weitreichende Figur, dessen Hauptnachteil darin besteht, nur Felder von einer bestimmten Farbe zu erreichen.

Beide Läufer helfen sich gegenseitig und sind stärker - wenn sie gut koordiniert werden - als Läufer und Springer, da der Springer aufgrund seiner beschränkten Mobilität das Schachfeld **zu spät** erreicht.

Ein weiterer Vorteil des Läuferpaares besteht darin, dass es viel einfacher ist, einen der Läufer gegen einen gegnerischen Springer zu tauschen, während dem Gegner schwer fällt, den eigenen Springer gegen einen der gegnerischen Läufer zu tauschen.

48. Wie man gegen **Läufer** und **Springer** spielt



Wenn man Läuferpaar gegen Läufer und Springer hat, muss man die Aktivität des gegnerischen Läufers einschränken, indem man Bauern auf Felder **derselben** Farbe setzt, wie die der Felder, die der gegnerische Läufer beherrscht.

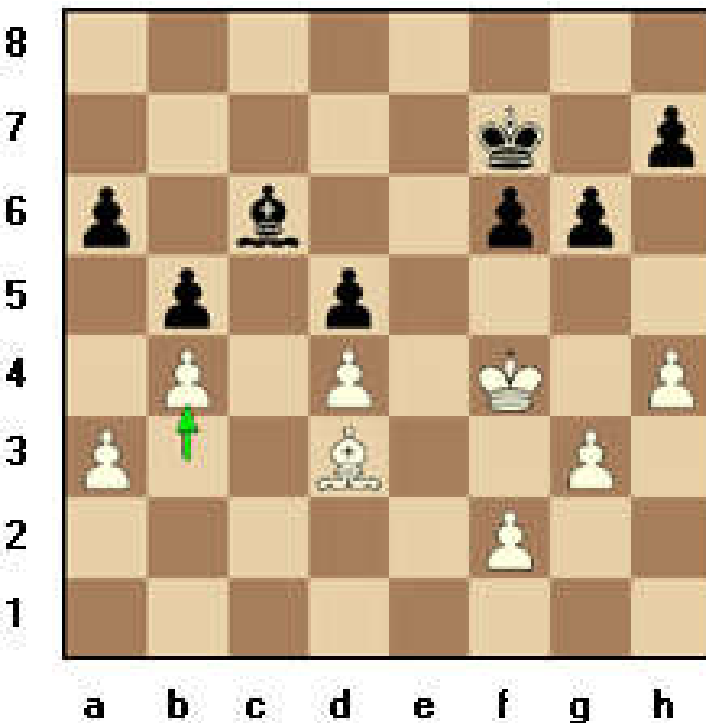
Andererseits beschränkt man die Wirkung des gegnerischen Springers, wenn man ihm sowohl den Zugang auf **Vorposten** als auch die Beherrschung zentraler Felder **unterbindet**.

49. Wie man gegen **zwei Läufer** spielt



Wenn der Gegner das Läuferpaar hat, muss man die Aktivität der gegnerischen Läufer durch die Bildung von wenig beweglichen Bauernketten beschränken und Vorposten für den eigenen bzw. die eigenen Springer anstreben.

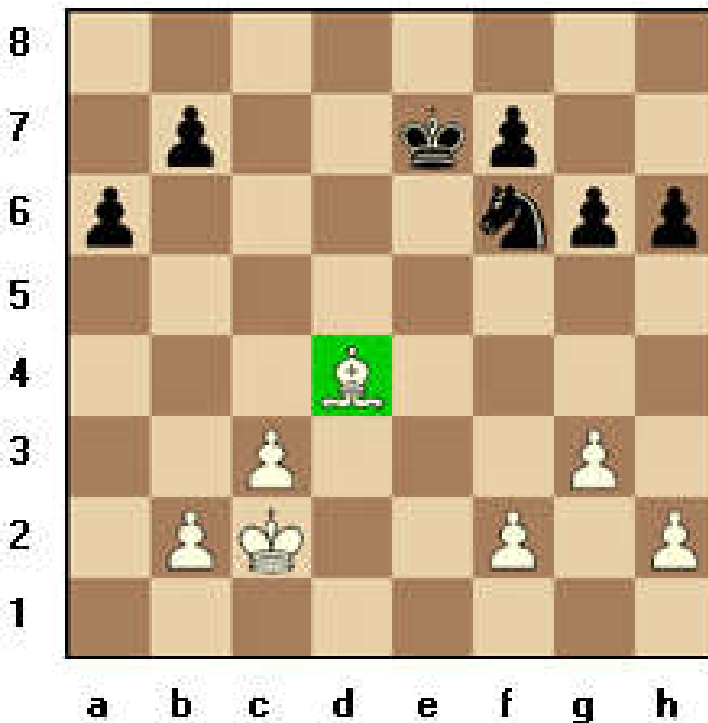
50. Ihre Bauern sollten auf Feldern der **entgegengesetzten** Farbe Ihres Läufers stehen



Wenn Sie nur einen Läufer haben, versuchen Sie, Ihre Bauern auf Felder zu setzen, die **nicht die gleiche** Farbe haben, wie die Felder, die Ihr Läufer beherrscht.

Auf diese Weise wird der Läufer über unblockierte Diagonale verfügen. außerdem werden die Bauern in vollkommener **Harmonie** mit dem Läufer zusammenarbeiten, weil sie Felder einer bestimmten Farbe kontrollieren, während der Läufer die der anderen Farbe beherrschen wird.

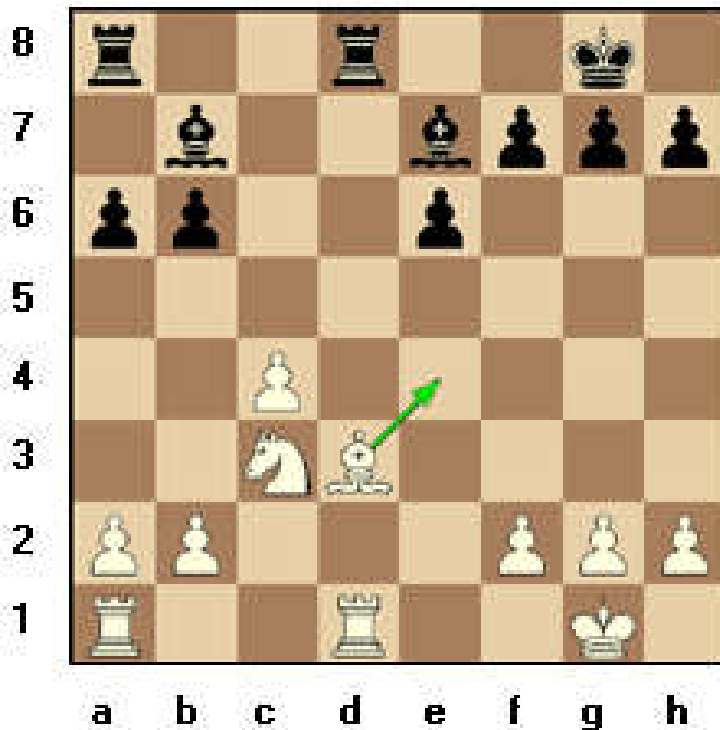
51. Läufer müssen **außerhalb** der Bauernkette stehen



Läufer büßen einen großen Teil ihrer Kraft ein, wenn sie von den eigenen Bauern eingesperrt werden.

Deshalb sollte der Läufer möglichst **außerhalb** der Bauernkette stehen.

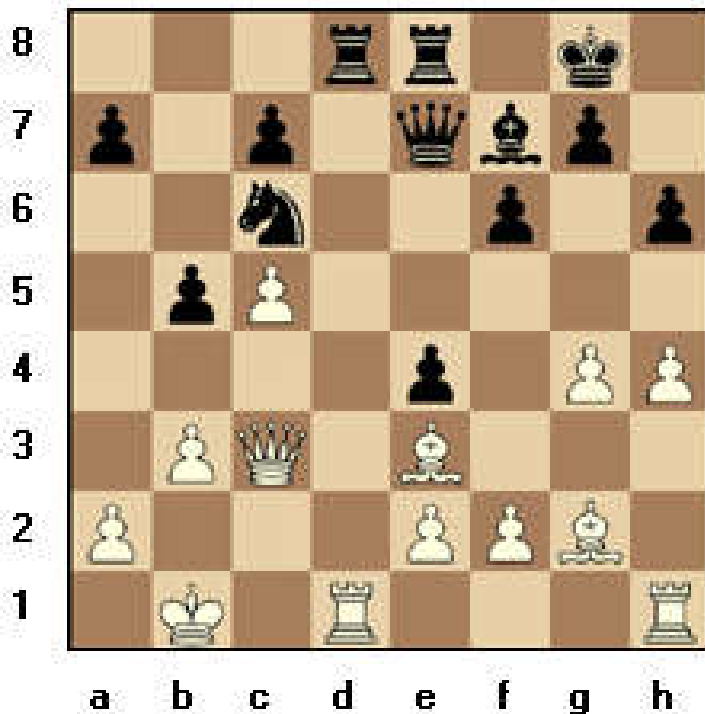
52. Versuchen Sie, einen Läufer **abzutauschen**, wenn der Gegner das Läuferpaar hat



Wenn man gegen das Läuferpaar spielt, muss man versuchen, einen der Läufer abzutauschen.

Als Folge des Abtausches wird der Gegner die **Herrschaft** über die Felder verlieren, die der abgetauschte Läufer unter Kontrolle hatte.

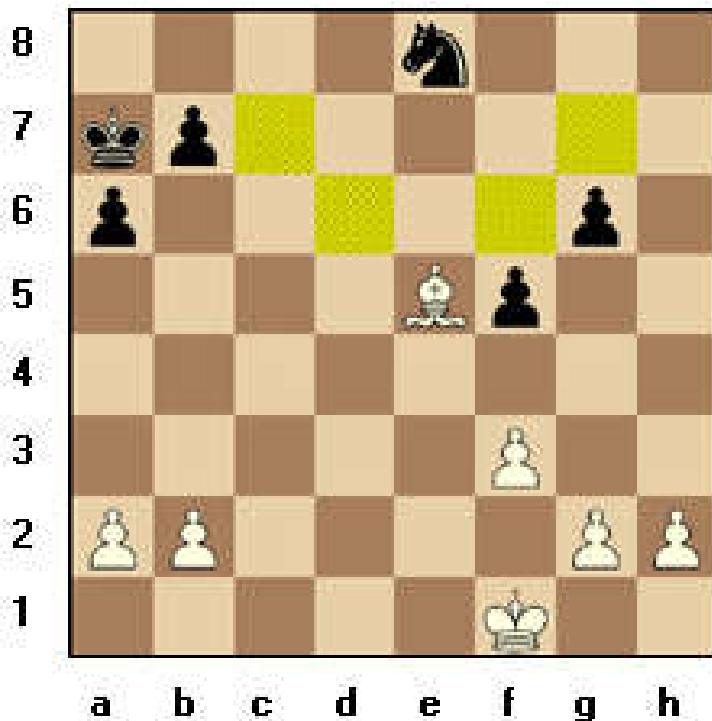
53. Achten Sie auf die Felder, die vom gegnerischen Läufer **kontrolliert** werden



Wenn Sie nur einen (z.B. den weissfeldrigen) Läufer haben gegen beide Läufer Ihres Gegners, dann hat er **mehr Kontrolle** über die schwarzen Felder.

Das bedeutet, dass man diesen Feldern große Aufmerksamkeit schenken muss, weil der gegnerische schwarzfeldrige Läufer Bauern und Felder angreifen wird, die vom eigenen weissfeldrigen Läufer nicht gedeckt werden können.

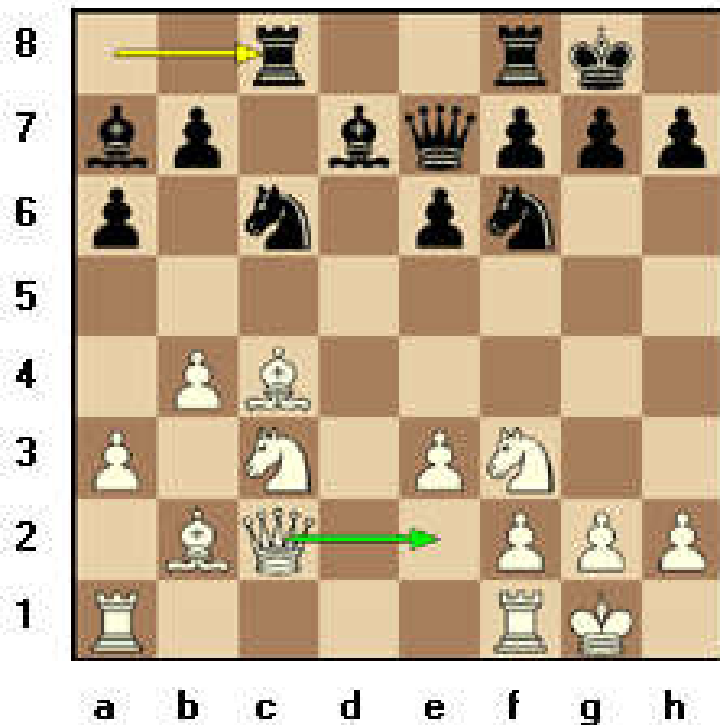
54. Ein Läufer kann einen Springer **beherrschen**



Dank seines breiten Wirkungsraum kann der Läufer einen Springer kontrollieren, wenn dieser am Brettrande steht.

In Endspielen kann das verhängnisvoll sein, denn die Partie des Läufers praktisch eine **Figur mehr** hat.

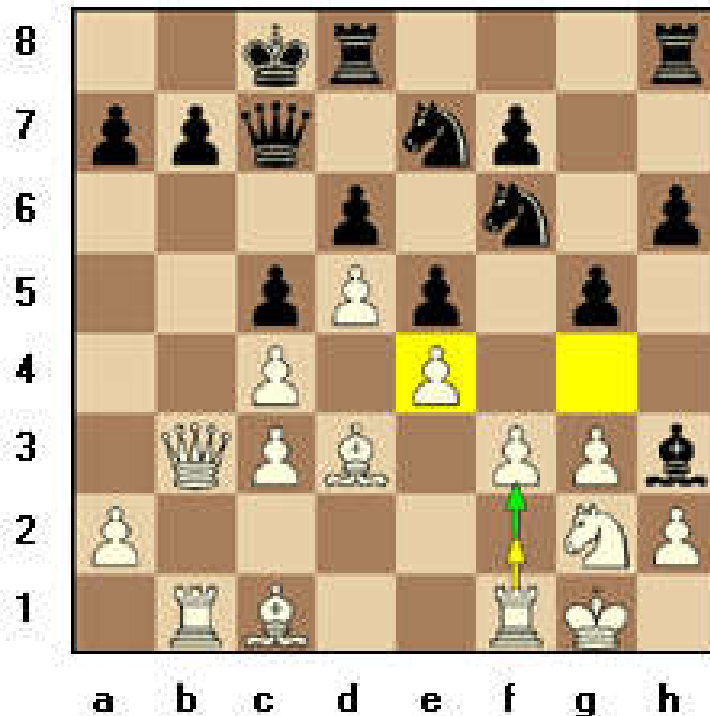
55. Denken Sie zuerst an die **Verteidigung**



Das wichtigste Prinzip des Schachspiels ist die **Sicherheit**. Nach jedem Zug des Gegners sollte man sich folgende Fragen stellen:

- Was droht dieser Zug?
- Was beabsichtigt mein Gegner?
- Was würde ich an seiner Stelle tun?

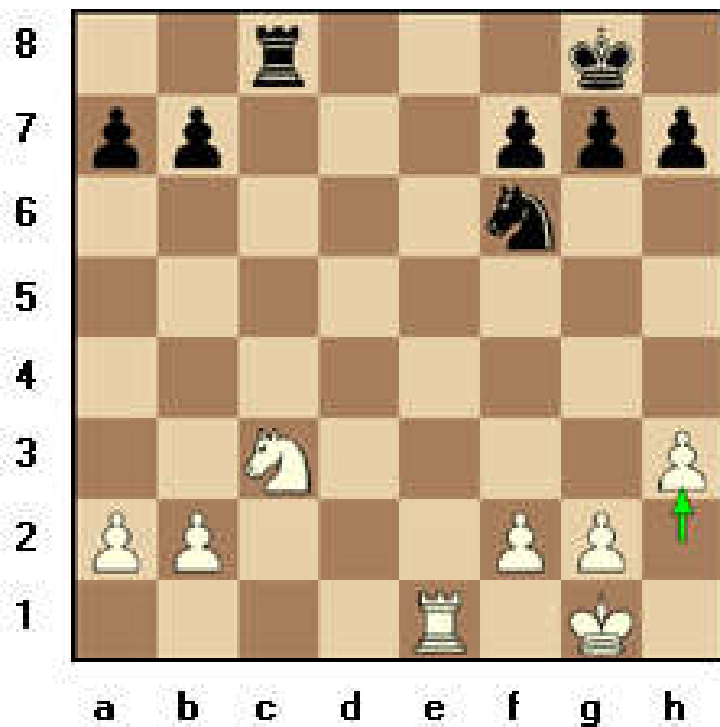
56. Schätzen Sie die Veränderungen der Stellung ein, die **nach dem Zug** Ihres Gegners eintreten



Jeder Zug kann die Stellung beträchtlich verändern. Deswegen sollte man sich nach jedem Zug des Gegners folgende Fragen stellen:

- Was wird durch diesen Zug **angegriffen** bzw. **gedeckt**?
- Welcher Angriff bzw. welche Deckung wird durch diesen Zug aufgehoben?
- Welche Diagonale, Reihen und Linien wurden **gesperrt**?
- Welche Diagonale, Reihen und Linien wurden **geräumt**?
- Welche gegnerische Figuren können jetzt das Feld betreten, das die gezogene Figur verlassen hat?
- Wohin kann jetzt die gezogene Figur?

57. Halten Sie die **Grundreihe** stets gedeckt



Bevor Sie Ihre Türme von der Grundreihe entfernen, sollten Sie sich vergewissern, dass Ihr König **eventuellen Schachgeboten** entfliehen kann.

Man sollte dem König ein Luftloch verschaffen, ehe man die Türme von der Grundreihe zieht.

58. Überbelasten Sie Ihre Figuren nicht

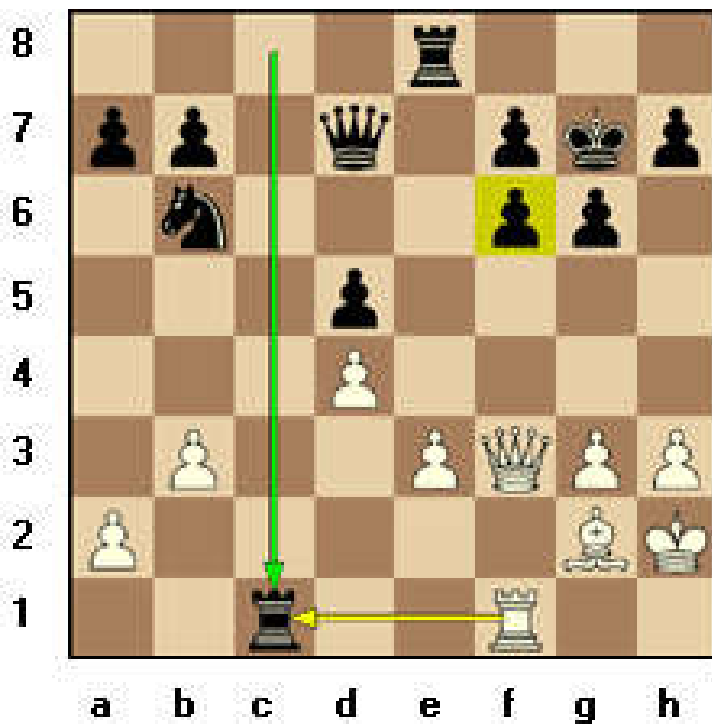


Eine überbelastete Figur ist eine Figur, die mehr als eine Funktion zur **gleichen Zeit** erfüllt.

Normalerweise ist sie mit der Deckung von zwei oder mehr Figuren beschäftigt.

Überbelastete Figuren bieten dem Gegner oft taktische Motive an, die zu **Materialverlust** führen, da die überladene Figur die Deckung einer Figur oder die Kontrolle eines Feldes aufgeben muss, wenn sie angegriffen wird.

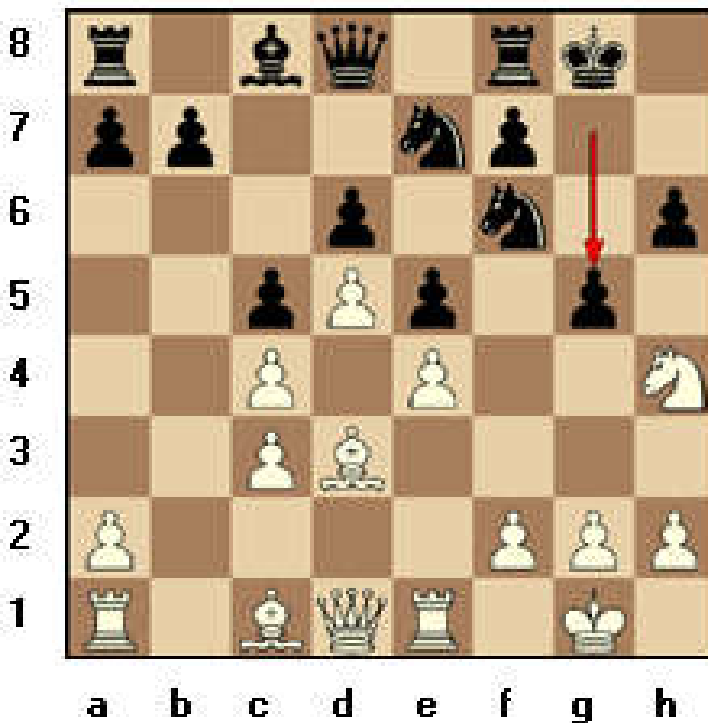
59. Schlagen Sie nicht automatisch zurück



Bevor man eine Figur zurückschlägt, sollte man sehen ob es nicht einen **Zwischenzug** gibt.

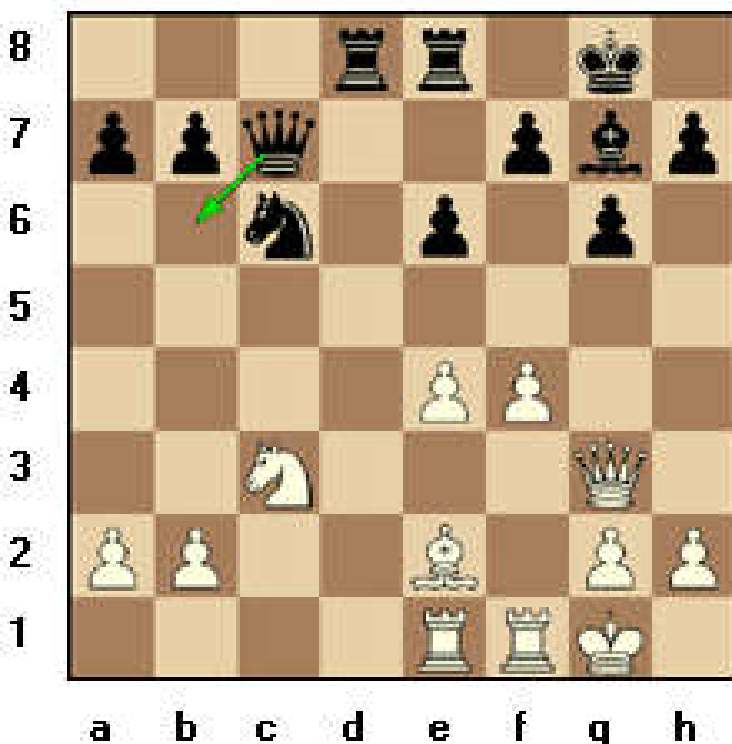
Davon abgesehen, dass er ein wichtiges taktisches Motiv ist, hat der Zwischenzug großen **Überraschungswert**.

60. Vermeiden Sie, die Bauern **vorzurücken**, die Ihren König schützen



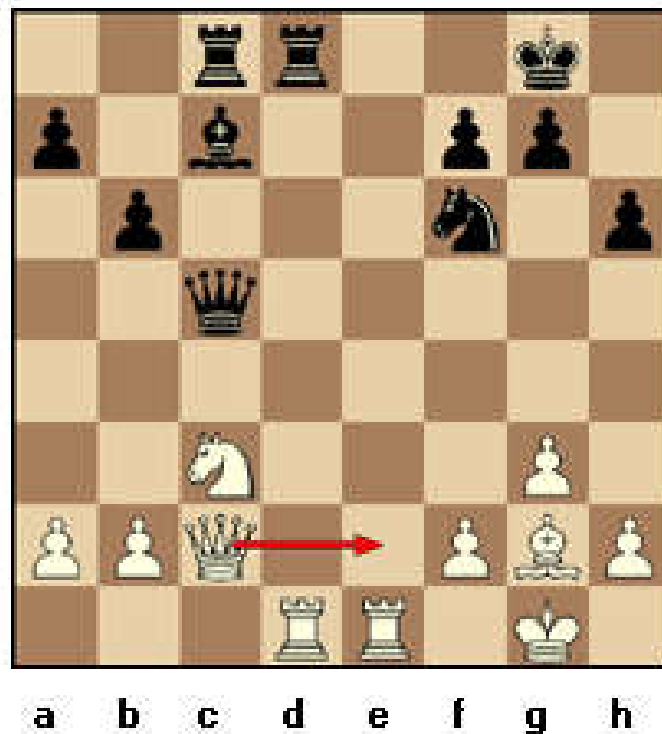
Jeder Bauernzug hat eine Schwäche als Folge, die zwar auf den ersten Blick unwichtig erscheint, jedoch zu einem **späteren Zeitpunkt** im Laufe der Partie vom Gegner ausgenutzt werden kann .

61. **Beugen** Sie gegnerische Schachgebote **vor**



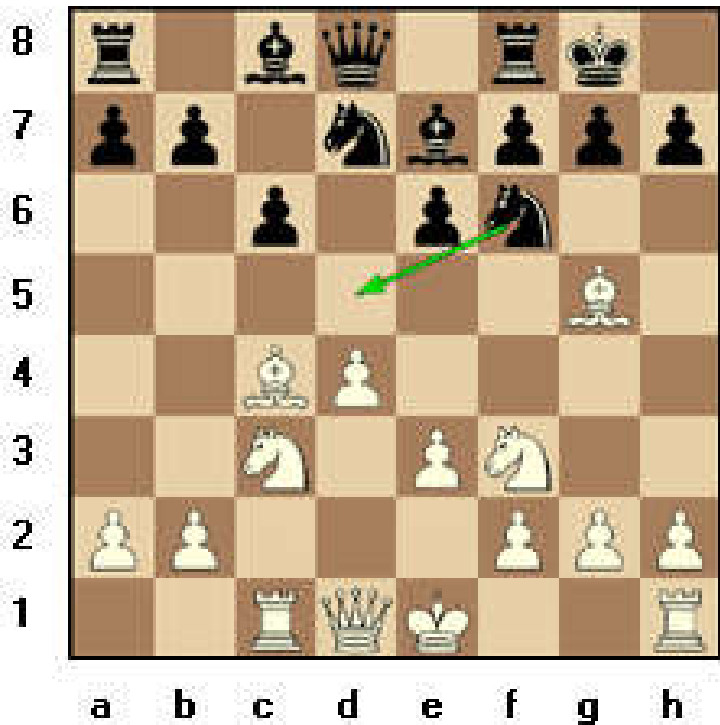
Überraschende Schachgebote vom Gegner sind oft der Auftakt für ein taktisches Motiv.

62. Vermeiden Sie, Schwerfiguren auf die Wirkungslinien von Leichtfiguren zu setzen



Man sollte niemals eine Figur höheren Wertes vor eine mit geringerer Angriffskraft setzen, weil diese schwächere Figur vollkommen **ausgeschaltet** werden würde.

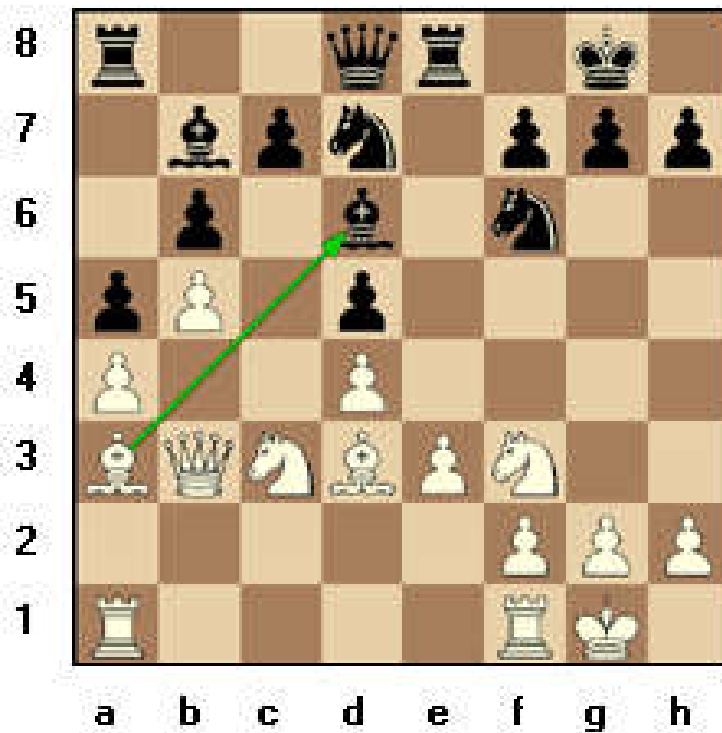
63. Wenn Sie im Raumnachteil sind, versuchen Sie eine oder zwei Figuren **abzutauschen**



Wenn Sie in einer eingeschränkten Stellung sind, sollten Sie danach streben, eine oder zwei Figuren abzutauschen, um mehr Raum zu gewinnen.

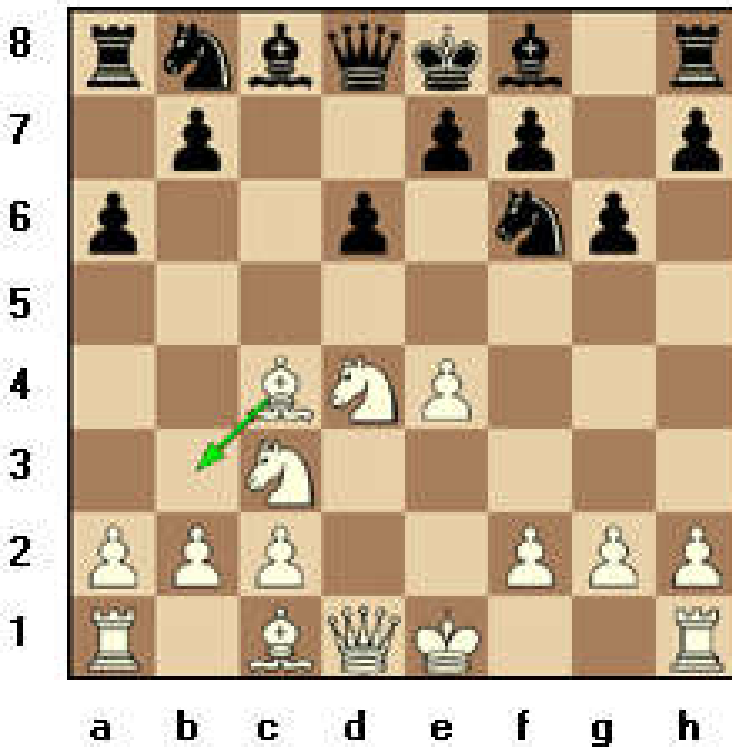
Wenn Sie aber Raumvorteil haben, sollten Sie Abtäusche vermeiden, und Ihre Vorteil dazu nutzen, **auf beiden Flügeln anzugreifen.**

64. Schlagen Sie **die beste Figur** Ihres Gegners



Wenn Ihr Gegner eine ausgezeichnet positionierte Figur hat, sollten Sie danach streben, sie abzutauschen.

65. Halten Sie Ihre Figuren **gedeckt**

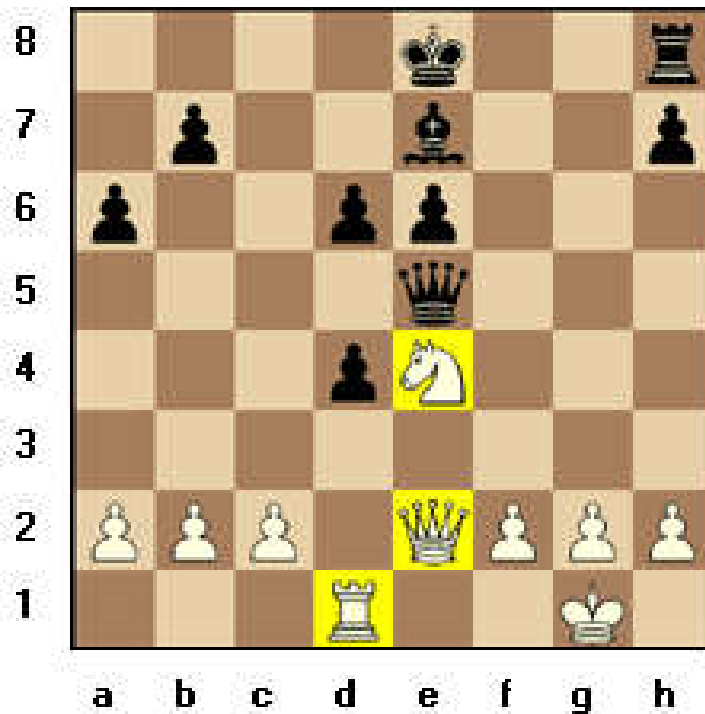


Jede ungeschützte Figur kann Anlass für eine Kombination des Gegners sein.

Am liebsten sollte man Figuren mittels Bauern decken; wenn das nicht möglich ist, sollten man Figuren zu diesem Zweck anwenden.

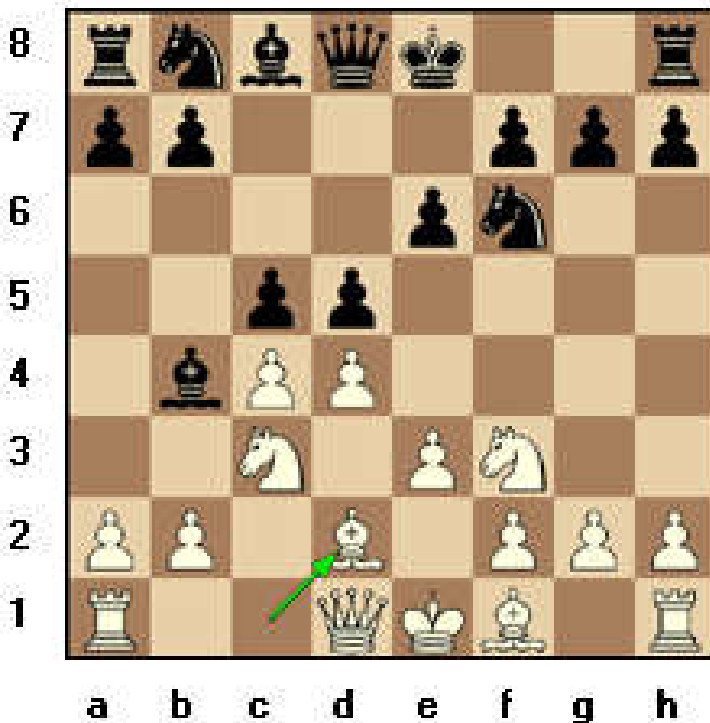
Der größte Nachteil davon, Figuren durch andere Figuren zu decken, besteht darin, dass die verteidigenden Figuren die Deckung aufgeben müssen, sobald sie angegriffen werden.

66. Ihre Figuren und der Läufer vom Gegner sollen auf Feldern **verschiedener** Farbe stehen



Wenn Ihr Gegner nur einen Läufer hat, versuchen Sie all Ihre Figuren auf Felder zu setzen, die **nicht die gleiche** Farbe haben, wie die Felder, die der gegnerische Läufer kontrolliert.

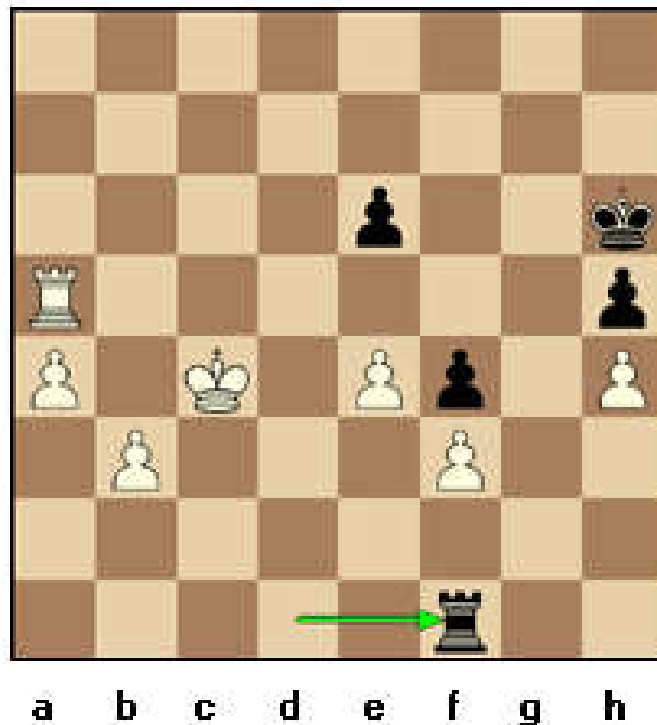
67. Versuchen Sie, sich von allen **Fesselungen** zu befreien



Eine gefesselte Figur ist eine **unbewegliche** Figur und gegnerischen Angriffen stets ausgesetzt.

Wenn der Gegner sie mit einem Bauern angreift, kann Materialverlust nicht verhindert werden.

68. Machen Sie's dem Gegner **nie** leicht

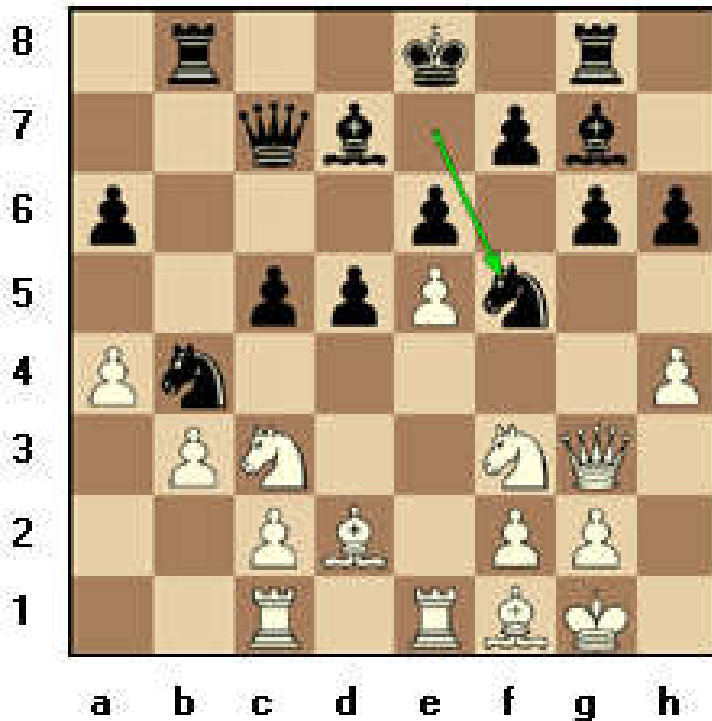


Geraten Sie nicht in Verzweiflung, wenn Sie angegriffen werden.

Sogar in klar minderwertigen Stellungen gibt es immer **Rettungschancen**.

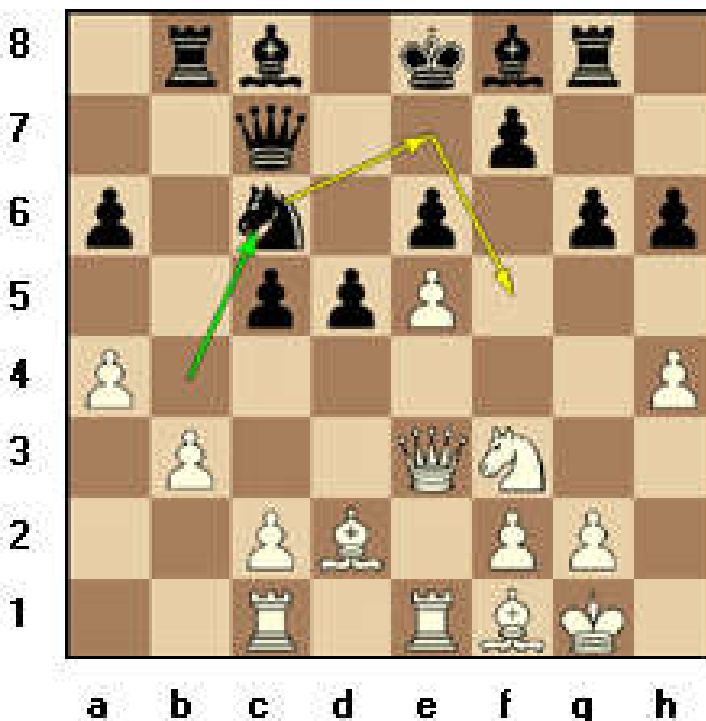
Das Grundprinzip besteht darin, dem Gegner mehrere **Hindernisse** in den Weg zu stellen, indem man die Verteidigung verlängert und ihn zu Fehlern verleitet.

69. Wenn Sie auf einem Flügel angegriffen werden, kontern Sie im **Zentrum**



Oft ist ein Gegenangriff im Zentrum - auch zum Preis eines Bauern - die beste Antwort auf einen Angriff auf dem Flügel.

70. Schicken Sie sich an, die Drohungen Ihres Gegners **vorauszu**sehen

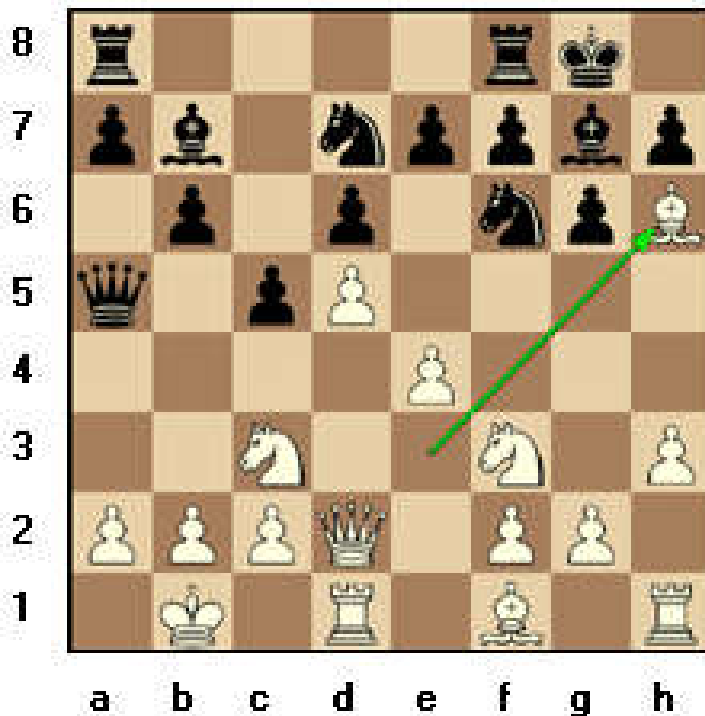


Normalerweise kann man direkte Drohungen leicht abwenden.

Eine entfernte Drohung kann man aber nur dann abwenden, wenn man sie **rechtzeitig voraussehen** kann.

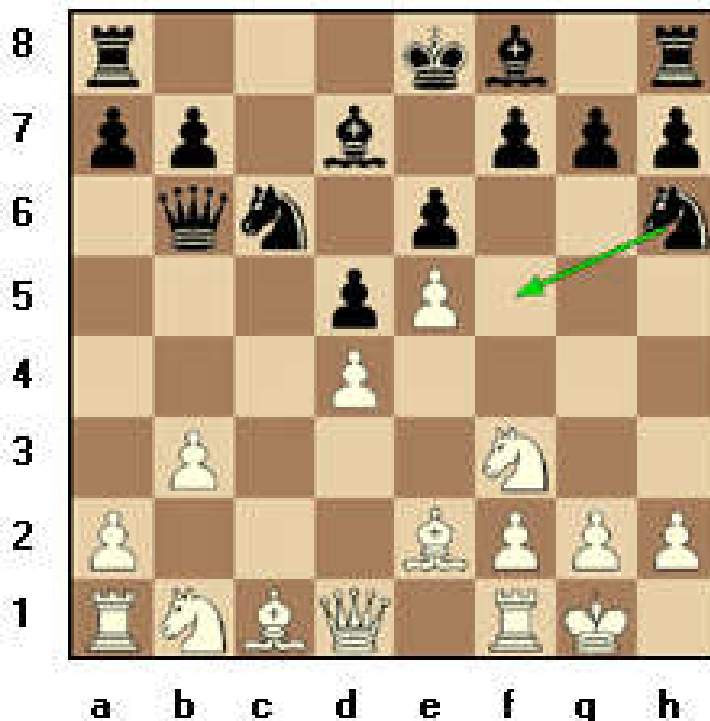
Andernfalls wird sie zu einer direkten.

71. Tauschen Sie den **Fianchettoläufer** des Gegners ab



Den gegnerischen Fianchettoläufer abzutauschen kann die Schwächung von **Feldern** verursachen, die Linien für einen Angriff öffnen können, falls sich diese Felder in der Nähe des Königs befinden.

72. **Verbessern** Sie die Stellung Ihrer Figuren



Verbessern Sie allmählich die Stellung Ihrer Figuren, wenn Sie keinen klaren Plan haben.

Setzen Sie Ihre Figuren auf Felder, von denen aus sie andere **wichtige Felder kontrollieren** können, mehr Druck auf die Stellung des Gegners ausüben können und harmonischer mit den eigenen Figuren stehen.

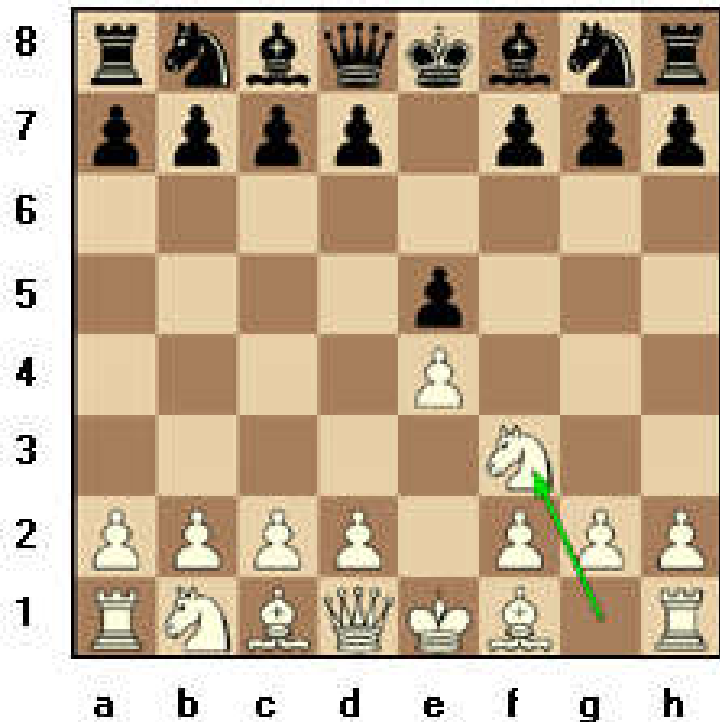
74. Setzen Sie die gegnerischen Figuren **außer Spiel**

Spiel



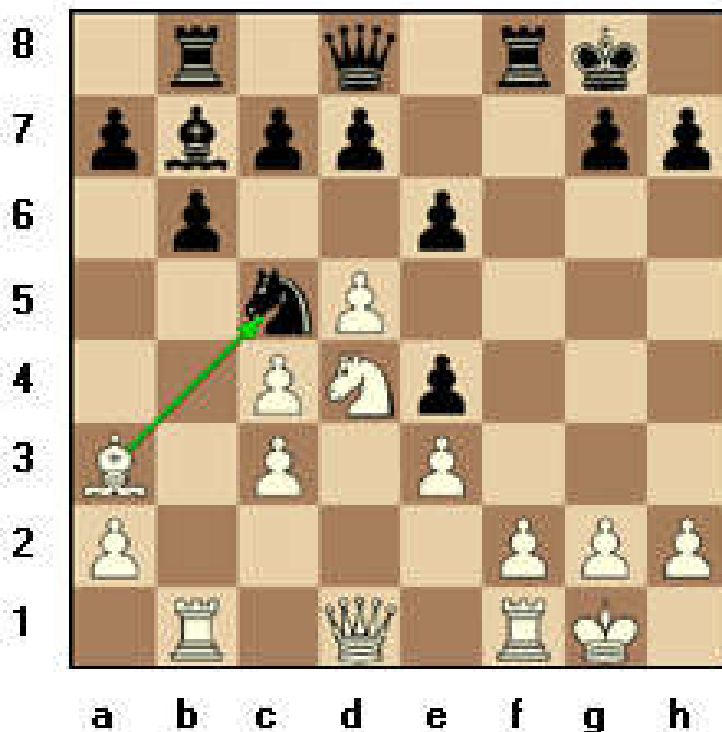
Eine gegnerische Figur für einige Zeit außer Spiel zu setzen kann dazu ausreichen, **entscheidenden** Vorteil zu erlangen.

75. Stellen Sie stets **Drohungen** auf



Wenn Sie Drohungen aufstellen, zwingen Sie Ihren Gegner, sich **mit der Verteidigung zu beschäftigen**, was die Durchführung seiner eigenen Pläne verzögert.

76. Verursachen Sie neue **Schwächen** auf der gegnerischen Stellung



Geben Sie sich nicht damit zufrieden, die **Schwächen** auf der gegnerischen Stellung auszunutzen, sondern versuchen Sie stets, **neue Schwächen** zu verursachen.

Oft ist die Schwächung eines Bauern der erste Schritt für einen Angriff auf den Königsflügel.

77. Konzentrieren Sie Ihre Kräfte auf die Schwächen des Gegners

Schwächen des Gegners



Wenn Sie Druck auf einen bestimmten Punkt ausüben, muss sich Ihr Gegner damit beschäftigen, Figuren zur Deckung dieses Punktes zu bringen, was andere Punkte schwächt und gegen Angriffe anfällig lässt.

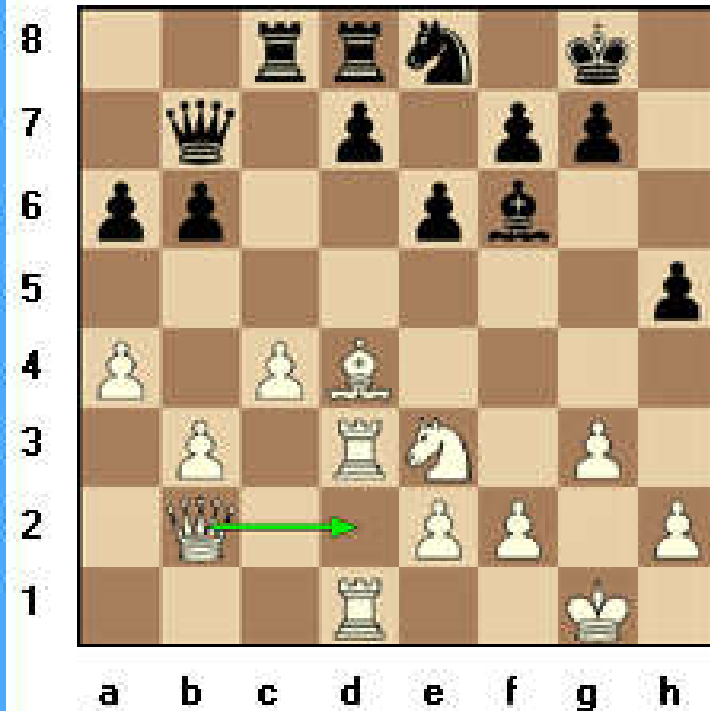
78. Sammeln Sie **Vorteile**, bevor Sie angreifen



Verursachen Sie **Schwächen** in der gegnerischen Stellung und stellen Sie Ihre Figuren so aggressiv auf wie möglich, bevor Sie einen Angriff starten.

Ein frühzeitiger Angriff gibt dem Gegner Chancen, die Verteidigung zu **organisieren**.

79. **Konzentrieren** Sie Ihre Figuren auf das **Angriffsziel**



Um den Erfolg eines Angriffs sicher zu stellen, ist es unbedingt notwendig, dass alle Kräfte auf das **Angriffsziel** konzentriert werden, was eine effektive Verteidigung erschwert.

Wenn man diesem Prinzip folgt, kann man die gegnerische Stellung **erheblich schwächen**, auch wenn der Angriff nicht sofort zum Matt führt.

80. Öffnen Sie Reihen, Linien und Diagonalen

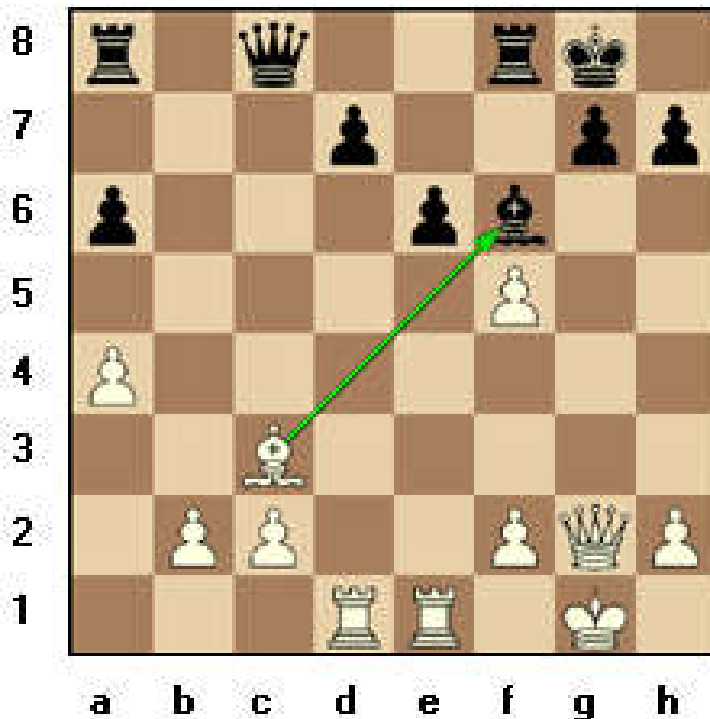


Während des Angriffs ist es wichtig, mittels Bauernzüge bzw.

Figurenopfer Reihen, Linien und Diagonalen zu öffnen, um **in die gegnerische Stellung einzudringen**.

81. Beseitigen Sie die gegnerischen Hauptverteidiger

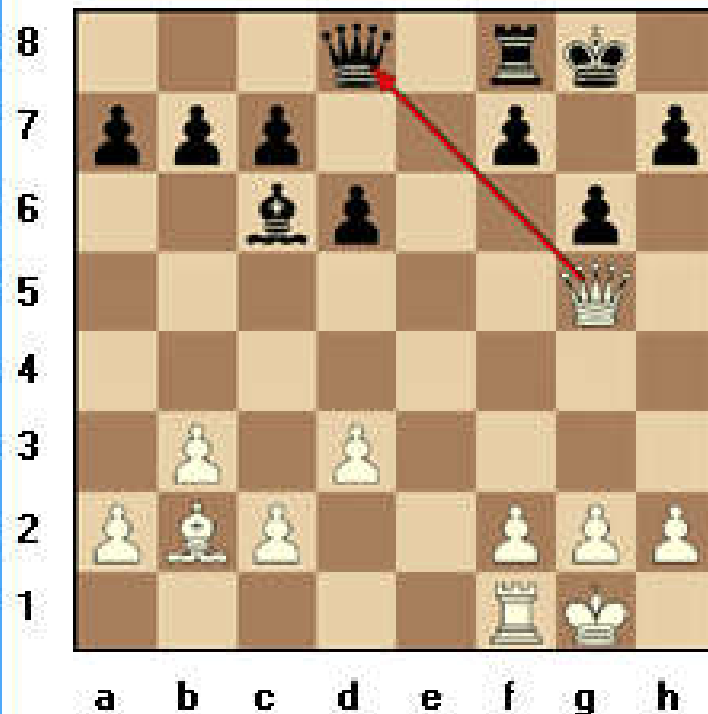
Hauptverteidiger



Erkennen Sie den gegnerischen Hauptverteidiger und versuchen Sie, ihn zu beseitigen.

Oft ist ein Springer auf **f3** bzw. **f6** ein Qualitätsopfer wert, da dadurch der **h-Bauer** geschwächt wird.

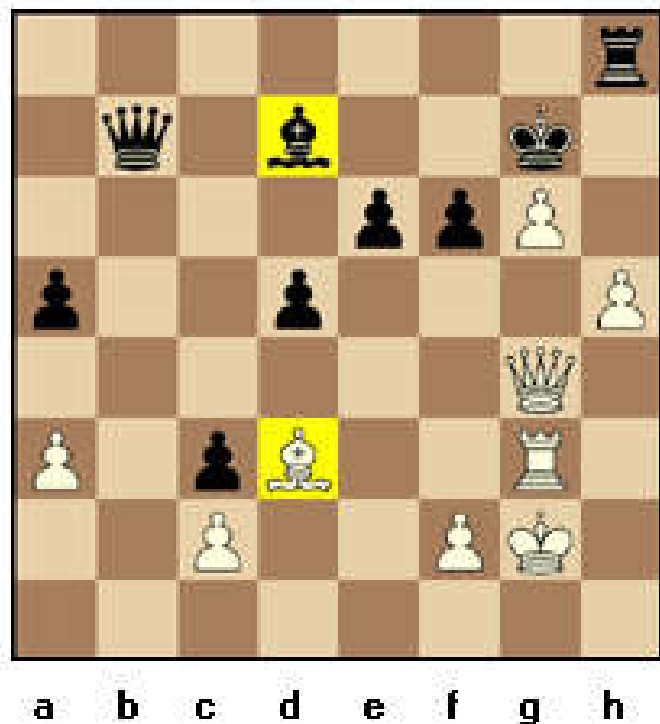
82. Vermeiden Sie **Abtausche**, wenn Sie angreifen



Es ist nicht ratsam, Figuren abzutauschen, wenn man angreift, es sei denn, man hat einen guten Grund dafur, denn sonst wurde das die **Verteidigung erleichtern**.

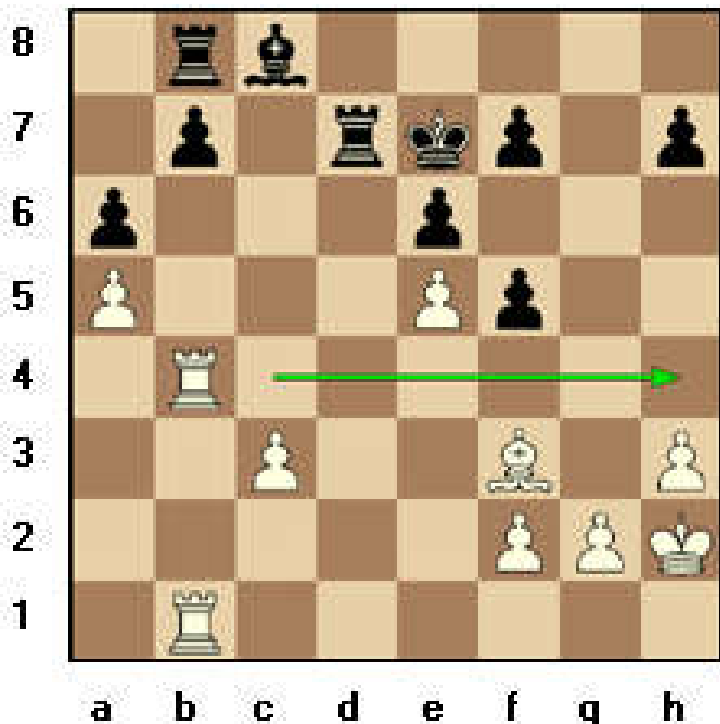
Vor allem nimmt ein Damentausch dem Angriff den Wind aus den Segeln.

83. Stellen carai Sie sich einen Figurenabtausch vor



Eine nützliche Technik, um zu entscheiden, ob eine Figur abgetauscht werden muss oder nicht, besteht darin, sie vom Brett **wegzudenken** und die neue Stellung einzuschätzen.

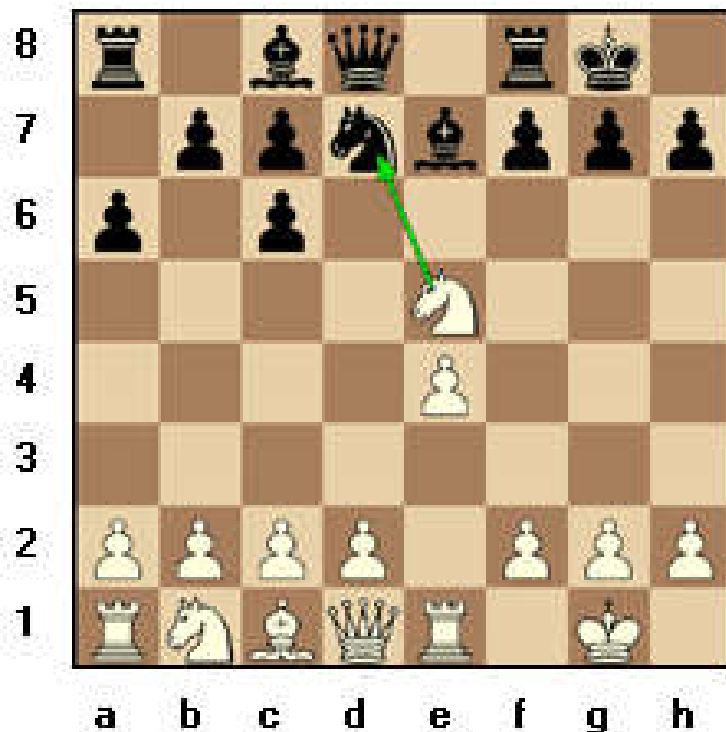
84. Stellen Sie sich einen Figurenabtausch vor



Oft ist es zum Gewinn notwendig, zumindest zwei **Schwächen** in der gegnerischen Stellung zu schaffen.

Der Angriff auf diese Schwächen ist eine gefährliche Waffe, vor allem dann, wenn der Verteidiger wenig Raum hat, da er seine Figuren mit der Verteidigung zweier Felder zur gleichen Zeit **überbelastet**.

85. Vereinfachen Sie die Stellung, wenn Sie Materialvorteil haben

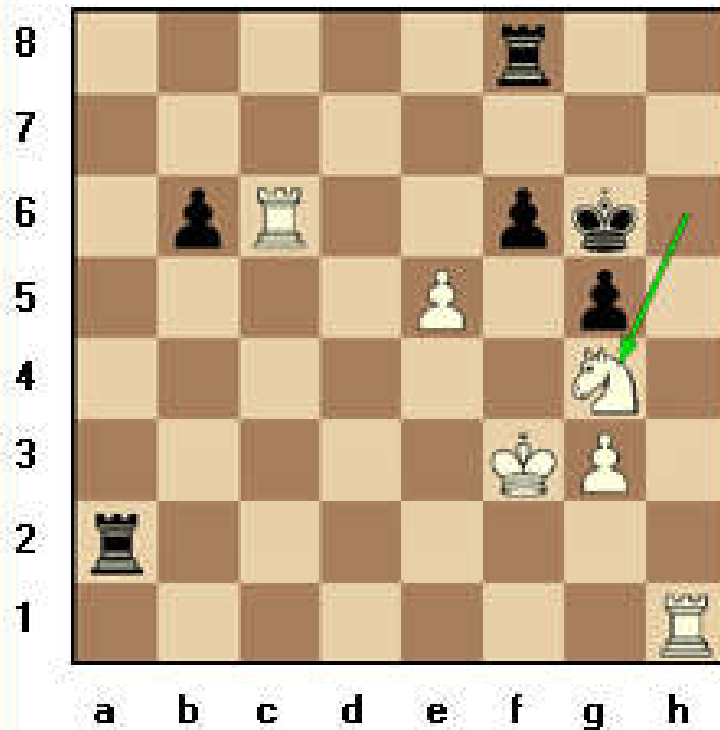


Je **weniger Figuren** auf dem Brett, desto bedeutender ist der Materialvorteil.

In Einheiten gesehen ist der Unterschied von einer Einheit bedeutender im Kampf 4 gegen 3 als im Kampf 10 gegen 9.

86. Gruppieren Sie Ihre Figuren nach einem Angriff um

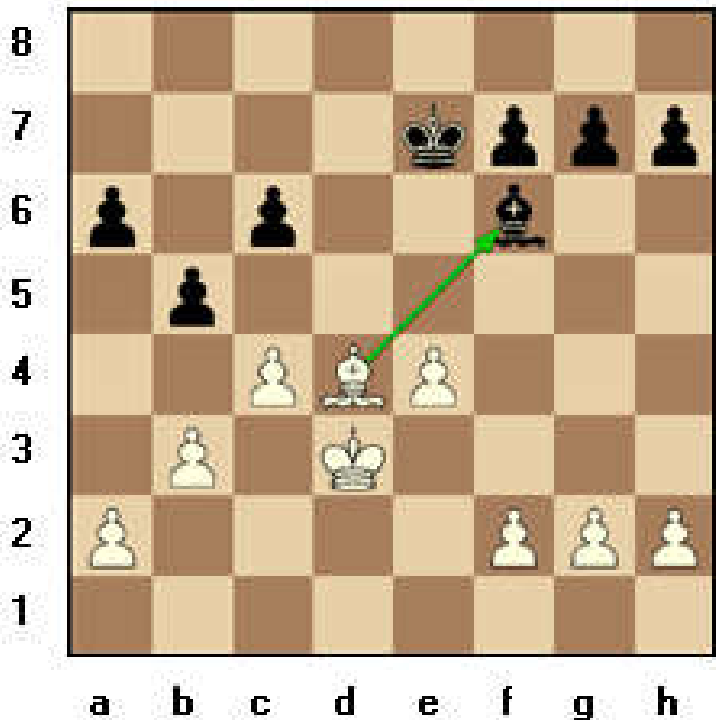
Angriff um



Nach einem Angriff bleiben die Figuren meistens in unharmonischer Aufstellung.

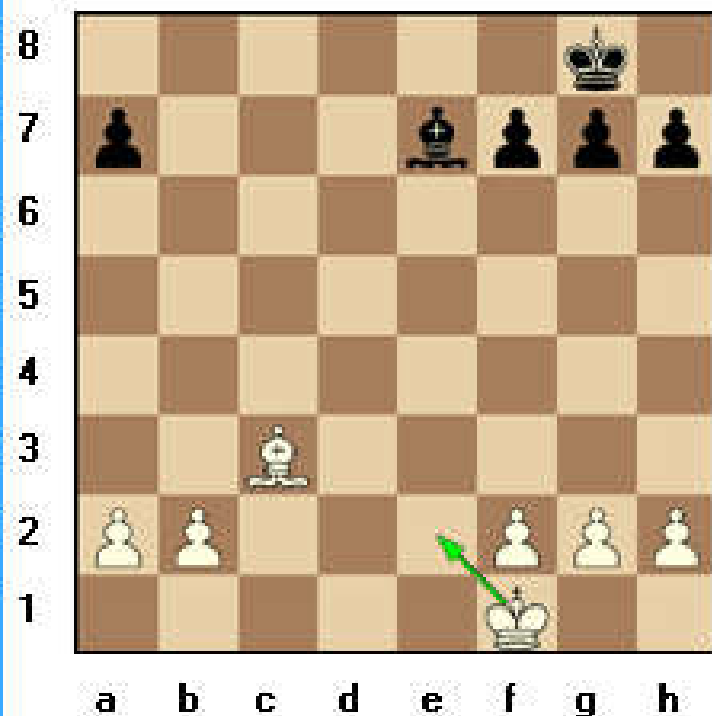
Gruppieren Sie Ihre Figuren so schnell wie möglich um und **decken Sie Ihre schwache Felder**, bevor Sie einen neuen Angriff wagen.

87. Wenn man einen Mehrbauern hat, sollte man **Figuren** statt Bauern abtauschen



Es ist ein einfacher Grundsatz: je weniger Figuren, desto einfacher die Stellung und die Verwertung des Materialvorteils.

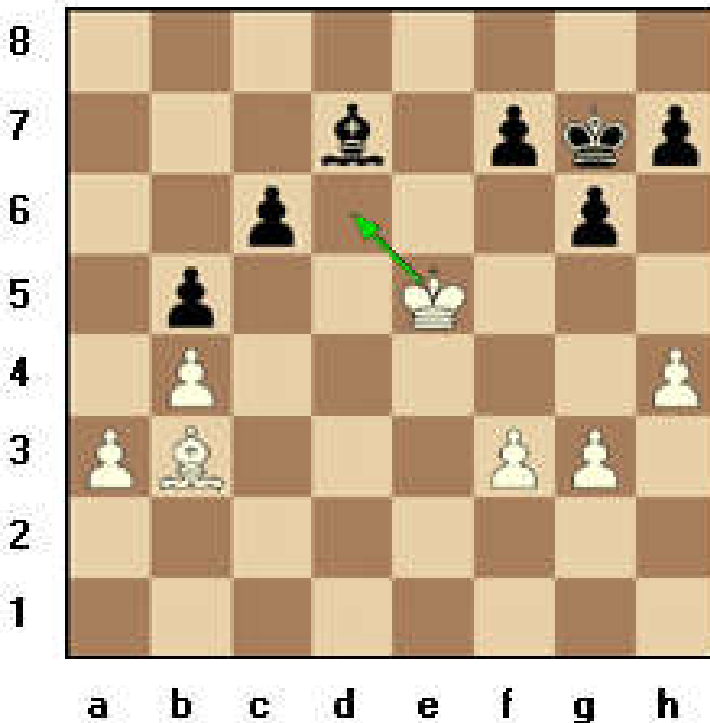
88. Zentralisieren Sie im Endspiel den König so schnell wie möglich



Nachdem die meisten Figuren abgetauscht wurden - vor allem die Damen -, nimmt der König eine zentrale Rolle im Kampf ein und wird **agressiv**.

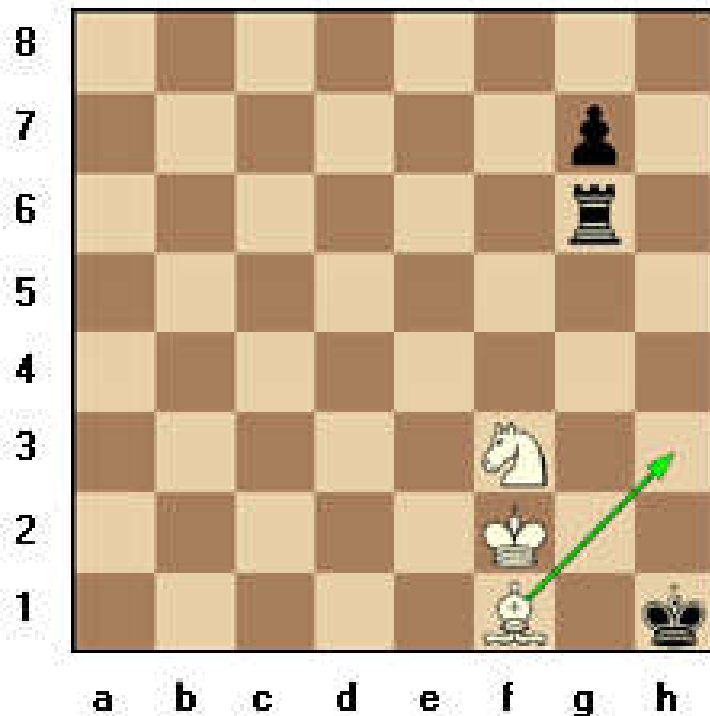
Da der König wenig Mobilität hat, ist es besser, ihn so schnell wie möglich zu zentralisieren, damit er **alle Teile des Brettes zügig erreichen** kann.

89. Im Endspiel muss der König **aktiv** werden



Da der König im Endspiel meistens keine Mattgefahr läuft, kann er aktiver werden, vor allem wenn er gegnerische Bauern **verfolgen** bzw. **blockieren** muss.

90. Bringen Sie Ihren Gegner in **Zugzwang**

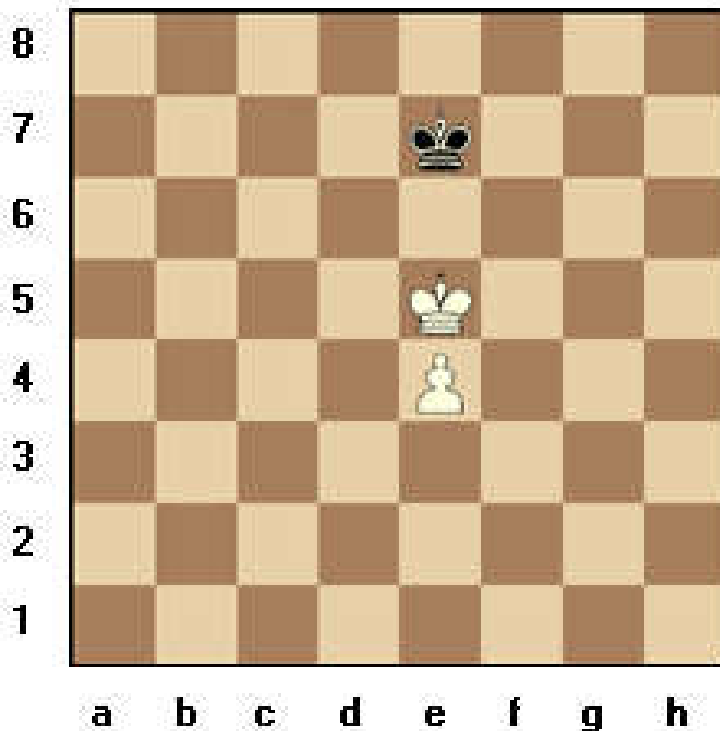


Zugzwang ist eine Situation, in der die Stellung nach jedem denkbaren Zug **schlechter** sein wird, als wenn man nicht ziehen würden.

Das ist in Endspielen Läufer gegen Springer besonders wichtig.

Der Läufer hat einen großen Vorteil, denn er kann **Wartezüge** ausführen, da er praktisch die gleichen Felder beherrscht, wenn er auf einer Diagonale zieht, während der Springer nach jedem beliebigen Zug die Kontrolle der Felder verliert, die er vom Ausgangsfeld aus kontrolliert hatte.

91. Oft liegt der Gewinn am Erlangen der **Opposition**

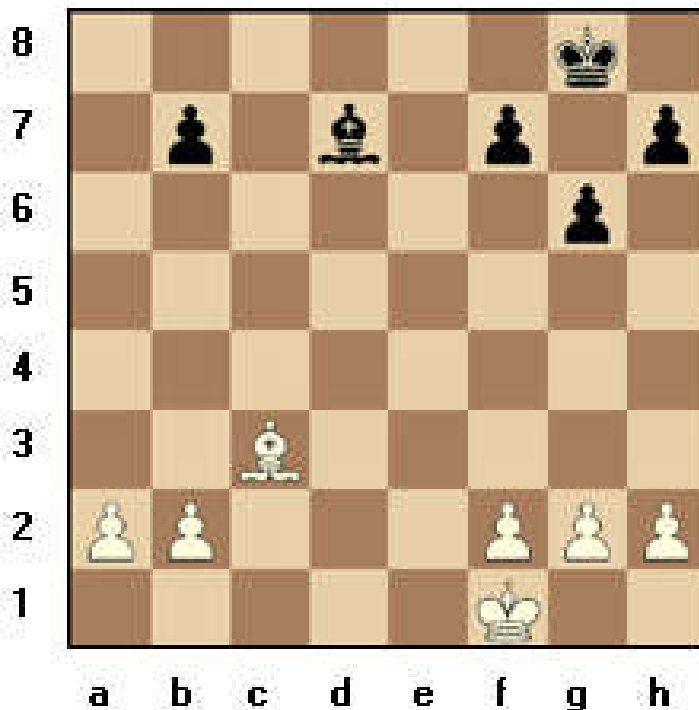


Könige stehen in Opposition, wenn sie sich auf der gleichen Linie, Reihe oder Diagonale - vom einem Feld getrennt - gegenüberstehen.

Opposition ist eine Art Zugzwang, denn der König, der ziehen muss, dem gegnerischen König **das Eindringen in die eigene Stellung zulässt**.

Man erlangt die Opposition durch einen Königszug, nach dem der gegnerische König ziehen muss.

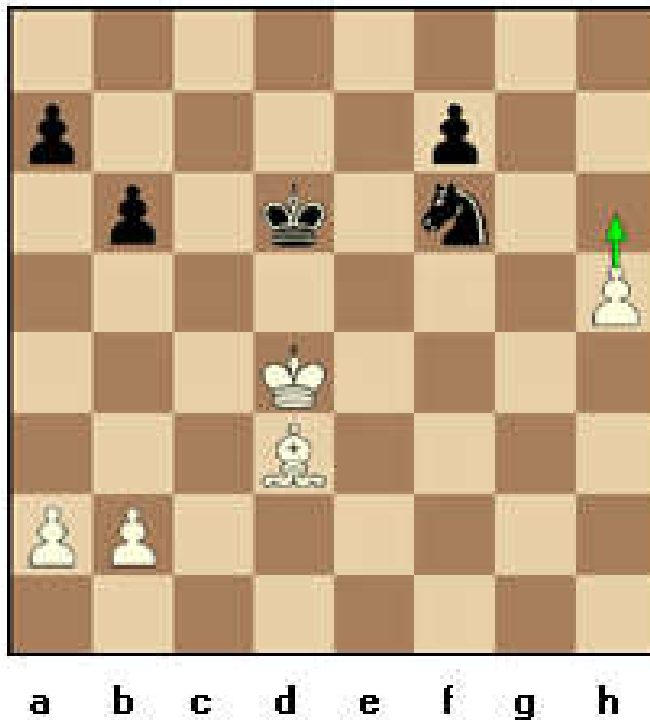
92. Endspiele mit **ungleichfarbigen** Läufern enden normalerweise Remis



Im Mittelspiel sind ungleichfarbige Läufer einen Vorteil für die Partei, die die Initiative hat, da der Gegner den Druck, den der Läufer auf der Diagonale ausübt, **nicht neutralisieren kann**.

Im Endspiel dennoch ist die Verteidigung leichter und die Chancen größer zu remisieren.

93. **Randbauern** sind stark gegen Springer



Da sie wenig Mobilität haben, haben Springer große Schwierigkeiten, gegen Freibauern zu kämpfen.

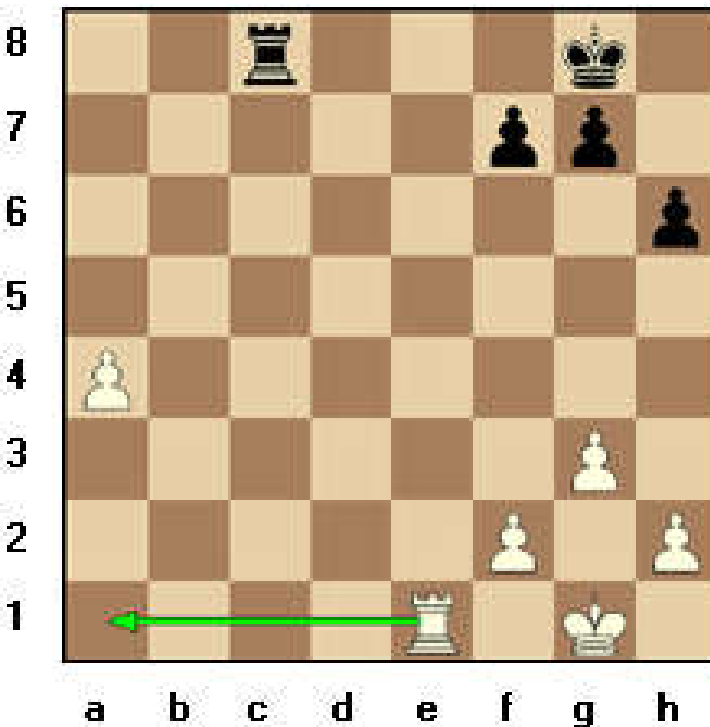
Diese **Schwierigkeit** wird bei **Randbauern** deutlicher, weil der Springer am Rande noch weniger Mobilität besitzt.

94. Halten Sie Ihre **Türme aktiv** im Endspiel



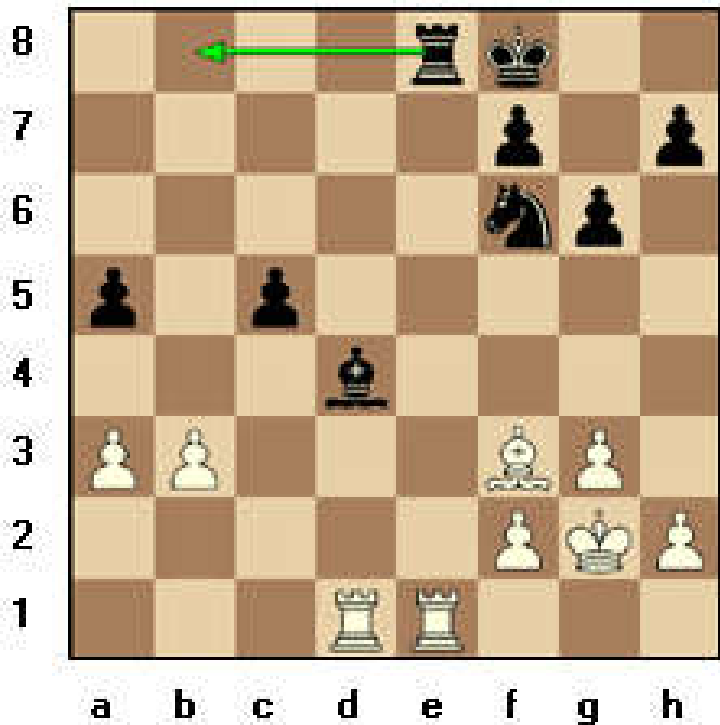
Ein aktiver Turm ist viel stärker als ein passiver. In Endspielen kann das oft genügen, um die Partie zu gewinnen.

95. Setzen Sie immer einen Turm **hinter** den Freibauern



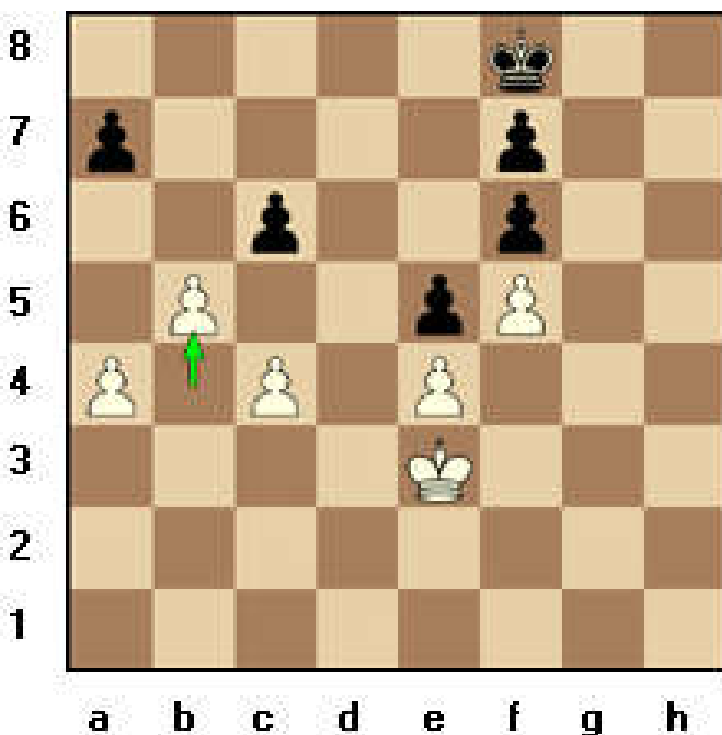
Türme werden aktiver, wenn sie hinter dem Freibauern stehen, sowohl um die eigenen Bauern zu **unterstützen** als auch die gegnerischen **anzugreifen**.

96. Vermeiden Sie den Abtausch Ihres Turms, wenn Sie eine Qualität weniger haben



Endspiele mit Qualitätsvorteil gewinnt man oft dadurch, dass man **einen Turm abtauscht**, weil der Kampf Turm gegen Leichtfigur relativ leicht ist.

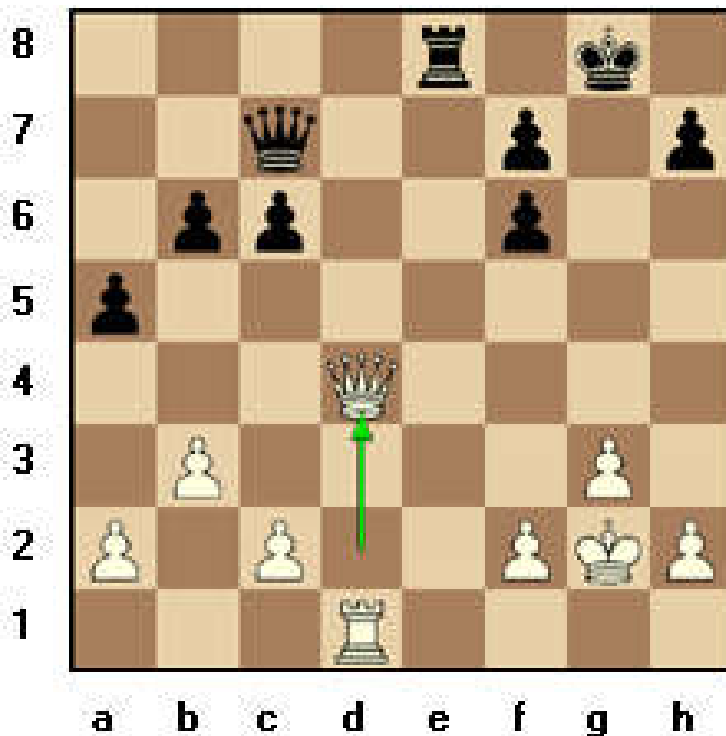
97. Schaffen Sie einen **Freibauern**, wenn Sie Bauernmehrheit auf einem Flügel haben



Um einen Freibauern zu schaffen, muss man den Bauern vorrücken, **dem kein gegnerischer Bauer auf der Linie gegenüber steht.**

Der Vorteil **verschwindet** aber, wenn es dem Gegner gelingt, einen Bauer vor den Bauern zu setzen, der am weitesten vorgerrückt ist, da die Bauern auf den benachbarten Linien ihn nicht unterstützen können.

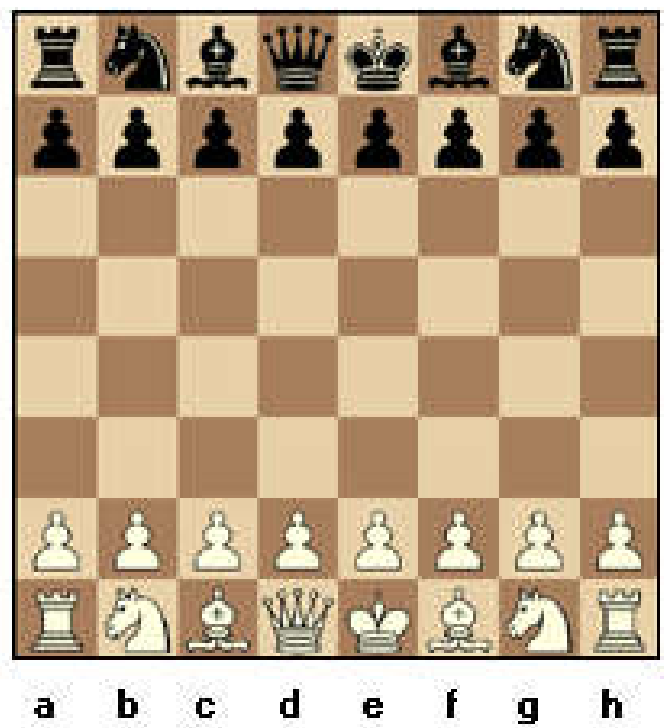
98. Zentralisieren Sie die Dame im Endspiel



Es ist nicht ratsam, die Dame zu früh ins Spiel zu bringen. Jedoch muss sie **zentralisiert werden**, nachdem einige Figuren abgetauscht wurden.

Auf einem zentralen Feld entfaltet die Dame ihre maximale Kraft (sie erreicht fast die **Hälfte der Felder auf dem Brett**) und verhindert hinzu, dass die gegnerische Dame wichtige Felder besetzt.

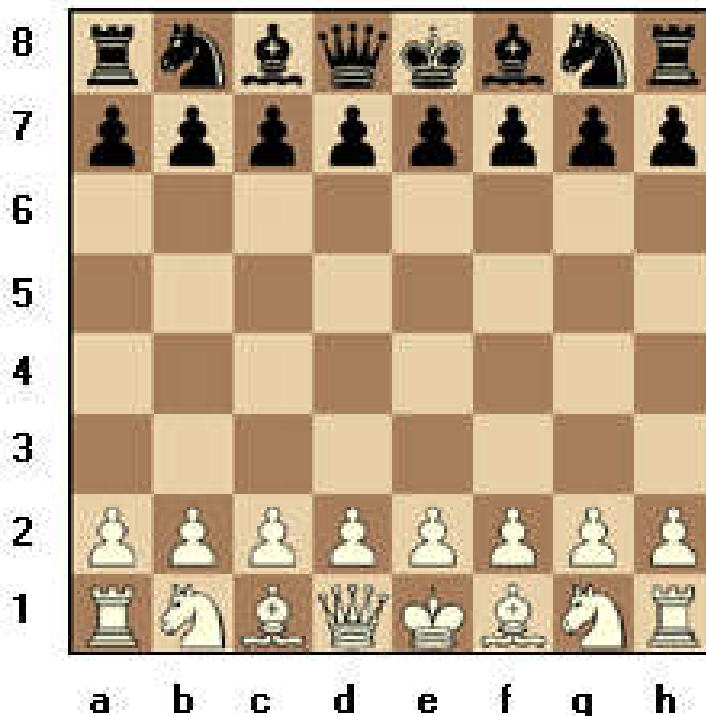
99. Rechnen Sie stets damit, dass Ihr Gegner **die stärksten** Züge macht



Machen Sie niemals einen Zug in der Hoffnung, dass Ihr Gegner die stärkste Antwort darauf nicht findet.

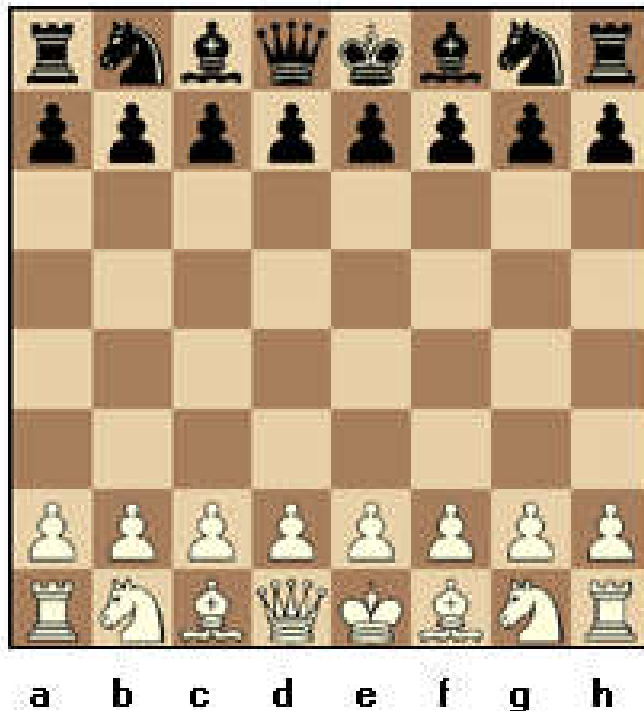
Versuchen Sie, Züge zu machen, die **Ihre Stellung allmählich verbessern**, auch wenn Ihr Gegner die stärksten Züge findet.

100. Nicht alle Schwächen sind **schlecht**



Schwächen sind nur dann relevant, wenn sie vom Gegner ausgenutzt werden können; ein Bauer ist nur dann schwach, wenn der Gegner ihn **schlagen** kann; ein Feld ist nur dann schwach, wenn der Gegner es **besetzen** kann.

101. Alle Regeln wurden aufgestellt, um **gebrochen** zu werden



Schach ist keine exakte Wissenschaft, deshalb gelten die hier aufgelisteten Tipps bzw. Konzepte **nicht unbedingt** in 100% der Fälle und man sollte ihnen daher nicht **blindings** folgen.

Einer der großen Unterschiede zwischen einem Großmeister und einem Hoobyspieler ist die Fähigkeit zu erkennen, **ob** und **wann** man einem grundlegenden strategischen Konzept **nicht folgen** muss.

Wenn man sagt: rücken Sie die Bauern nicht zu weit vor, die den König schützen, dann bedeutet das: vermeiden Sie, die Bauern zu weit vorzurücken, die den König schützen, **es sei denn, Sie haben einen guten Grund, es zu tun.**