

INHALT

EXECUTIVE SUMMARY	1
1. DIE PARTIE DES JAHRHUNDERTS	3
Wir spielen, um zu gewinnen	11
Die 4 Grundprinzipien erfolgreicher Systeme	16
Schach, Schach und immer wieder Schach!	29
Das Koordinatensystem des Erfolgs	44
Das Brett	46
Die Felder	48
Die Notation	51
Die handelnden Personen	55
Der Spieler	56
Der König (K)	71
Die Dame (D)	72
Der Turm (T)	73
Der Läufer (L)	74
Der Springer (S)	75
Der Bauer	76
Der relative Wert von Figuren	80
Materie und Geist	88
Die Ästhetik als schachliches Prinzip	93
2. EINE KURZE GESCHICHTE DES SCHACHS	101
Über Tyrannen und Weise	101
Garry Kimowitsch Kasparow	104
Es war einmal in Norwegen	107
Wer ist Fritz?	109
Houdini und andere Zauberer	113
3. STRATEGIE UND TAKTIK. GRIECHISCH FÜR ANFÄNGER	119
Kasparow vs Kramnik. Kampf im Olymp	124
Strategie und Taktik in der Praxis	127
Die Zeit	133
Der Raum	142

Die Initiative und das dynamische Potenzial	147
Die Technik	165
4. DIE ERÖFFNUNG, ES BEGINNT	175
Grundsätzliches	175
Typische Eröffnungsstrukturen	180
Der Igel: Dynamisches Potenzial in Aktion	180
Sizilianisch: Der Fehdehandschuh	183
Aljechin: Lockruf zur Überreaktion	185
Französisch: Gesättigte Märkte	187
5. DAS MITTELSPIEL, DIE INTUITION ÜBERNIMMT	191
Elemente des erfolgreichen Mittelspiels	197
Beobachte Deine Bauernstruktur!	198
Achte auf die 7./2. Reihe!	200
Türme arbeiten auf Linien und Reihen!	201
Neutralisiere gefährliche gegnerische Figuren!	204
Verbessere die Stellung Deiner am schlechtesten platzierten Figur!	205
Liquidiere Deine Schwächen!	207
Vermeide Läuferdiagonalen oder Turmlinien (-reihen)!	209
Neutralisiere die gegnerischen Verteidiger!	210
Kompromittiere nie Deinen König!	212
Nutze gegnerische schwache Felder!	213
Kontrolliere das Zentrum!	215
Schütze Deine Grundreihe!	217
Verschaffe Dir Raumvorteil!	220
Die Transformation von Vorteilen	223
6. DAS ENDSPIEL, DIE BEGRENZTE UNENDLICHKEIT	231
Grundsätzliches	231
Elemente des erfolgreichen Endspiels	234
Aktiviere Deinen König!	234
Vermeide Bauerninseln!	236
Bilde entfernte Freibauern!	239
Turris a tergo (Turm von hinten)!	242
Nutze den Zugzwang!	244
Und wenn alles schief geht ... !	248

Der kürzeste Weg ist nicht immer die Gerade	254
7. SCHACHMATT!	259
Auch Großmeister haben Humor	261
Typische Mattbilder	262
8. EINE MODERNE PARTIE SCHACH	267
9. USEFUL LINKS	271
10. VERWENDETE LITERATUR	273