

Taktiv-23: Zyklus „Die Partie-Phasen“

Teil 1: Die Zug-Kategorien

1. **T = Theorie** (Eröffnung) – ODER bewusste Abweichung davon!

a) Uebliche **Gambits**

b) wenn der Gegner scheinbar etwas „einstellt“:

Versehen oder Falle

T = Technik (Endspiel)

2. **Erfahrung**

A = Altbekanntes, Alles schon gehabt

a) Eröffnung

b) Endspiel

3. **Entwicklung**

B = Bewegen, Befreien Figuren, Befördern, Besetzen

a) Thema Raum / Zeit / Kraft

b) Springer am Rund

c) König in der Mitte

d) unterentwickelter (Damen-) Flügel

e) eingeklemmte Figuren

4. **Konsolidieren**

C = Clear situation, Coordinate, Control (gegenseitiger Schutz), Create new Ideas)

Hinweis: C (englisch) ist auch K (deutsch)

a) Figur vertreiben

b) Türme in offene Linien

c) Bauernstruktur fixieren

5. **Angriff & Opfer**

D = Drohung, Druck, In die Defensive drängen, Darbieten einer Figur

a) Gambits

b) Figur auf Punkt f7

c) Läufer auf Punkt h7 oder h6

d) Qualität auf c3 oder f6 opfern

6. **Kombination**

E= Erobern (Raum), Erdrücken/Ersticken, E = Eindringen

a) Start mit „Zwangszug“

b) Start mit Angriff (auf billigeren Stein)

c) Verdeckter Angriff

d) Die sogenannte „kleine Kombination“

e) Thema Zwischenzug

- Gegenangriff resp. Gegen-Opfer

- Zwischenschach

- Matt (-Drohung)

f) Wie schätzt man die Schwierigkeit ein

g) Wann verzichtet man besser darauf

7. **Formation**

F = Formation stärken, Figurenstellung verbessern

8. **Der andere Flügel**

G = Gegenspiel aufbauen, Gegenangriff, Gehen

9. **Prophylaxe**

H = Hindern, Hemmen, Hürden aufbauen, Hilfe holen

10. **Weiss nicht was**

I = „Irgend etwas“ → NIE, es muss ein Plan her!