

## TAKTIV-24:

### Kategorie 0: THEORIE – Lassen wir aussen vor – ABER:

1. Uebliche Gambits: Annehmen oder ablehnen → Erfahrung!
2. Wenn der Gegner etwas „einstellt“: Versehen oder Falle?
3. Ganz unübliche Züge: Wohin zielen sie?
  - Zentrum
  - Flügel
  - Diagonal

### Kategorie A: Alles schon gehabt: Altbekanntes & Erfahrung

- a) Positiv Aspekte
  4. Entwickle die Leichtfiguren
  5. Gewinne Zentrumsraum
  6. Bring den König in Sicherheit
  7. Verbinde die Türme
  8. Besetzte offene Linien
  9. Bereite Angriffe serös vor
  10. Bilde (geschützte) Freibauern
  11. Koordiniere die Figuren
  12. Strebe bei Materialvorteil Abwicklungen an
  13. Verkompliziere das Spiel gegen schwächere Gegner
- b) Negative Aspekte
  14. Keine frühen Damenausflüge
  15. Nicht Springer am Rand
  16. Keine Doppelbauern
  17. Keine vereinzelt Bauern
  18. Keine rückständigen Bauern
  19. Nicht mehrere ungeschützte Figuren
  20. König in der Mitte stehen lassen
  21. König nicht ohne mind. eine Schutzfigur dabei
  22. Keine unnötigen Abwehrzüge
  23. Vermeide mögliche Endspielschwächen

## Kategorie B: Befreien: Entwickeln

24. Springer raus
25. Läuferbahnen öffnen und Läufer raus
26. König in Sicherheit bringen
27. Türme verbinden
28. Freie Linien besetzen
29. Zentrums-Raum überwachen und/oder besetzen

## TAKTIV-25: Vorschau:

### Kategorie C (K): Koordinieren, Konsolidieren, Kreieren)

30. Figuren-WIRKUNG konzentrieren (auf Angriffs-Ziele)
31. Figuren-STELLUNG kontrollieren (gegenseitiger Schutz)
32. Bauernstruktur konsolidieren (Ketten und Phalanx)
33. Ideen kreieren (für Langfrist-Ziele → siehe D und E)
34. Fallen konstruieren
35. Mehrfach-Checks austüfteln

### Kategorie D: Druck aufbauen

36. Druck auf Punkt h7 oder h6
37. Druck auf Punkt f7
38. Mögliches Qualitätsopfer auf f6
39. Mögliches Qualitätsopfer auf c3
40. Bauernwalze Richtung König
41. Turmverdoppelung in der h- oder g-Linie
42. Dame und Läufer Richtung h6 (bei Fianchetto-Stellung)
43. Angriff auf rückständige Bauern

### Kategorie E: Einschnüren, Erdrücken, Eindringen

44. Vorgeschobener Bauer (z.B. auf e5, in f-, g- der h-Linie)
45. Läufer auf h6
46. Turm auf die 7. Reihe
47. Turm hinter die fremden Bauern (Endspiel)
48. Erobern mit (kleiner) Kombination