

TAKTIV-1 vom 25. September 2014

Themenübersicht

- 1 Taktische Motive
- 2 Opfer
- 3 Mattbilder
- 4 Endspiele
- 5 Stellungsbeurteilung
- 6 Musterpartien
- 7 Partieanalyse
- 8 Eröffnungswahl
- 9 Dogmen

Kapitel 1: Taktische Motive

Grundsatz:

Gutes Schach heisst:
"Zeit / Raum / Kraft"

Es existieren eine Vielzahl an taktischen Motiven, z.B.

A Angriff

- auf ungeschützten Stein
- auf höherwertigen Stein
- auf Schutzfigur

B Doppelangriff

- mit Läufer => diagonal
- mit Turm => horizontal oder vertikal
- mit Dame => diagonal, horizontal oder Vertikal

C Gabelangriff

- Bauer
- Springer

D Mehrfachangriff

- König => z.B. 3 Bauern
- Dame => z.B. diagonal und horizontal kombiniert

E Fesselung

- Stein mit anderer Gangart
- höherwertigen Stein mit gleicher Gangart

F Schach

- Vertreibung
- Mit Mattdrohung
- Matt setzen

G Gabelschach

- mit Bauer
- mit Springer

H Weitere Schachgebote

- Abzugschach
- Doppelschach => König MUSS ziehen

I Freibauer

- Umwandlung in Dame
- Umwandlung in Springer

K König

- einkesseln
- abdrängen

L Sperren

- Linie oder Reihe absperren
- Rochade verhindern
- Figur einsperren oder aussperren

M Mehrfachdrohung

- Matt oder Materialgewinn

N Tempogewinn

- Einbruch in gegnerische Stellung
- Zwang zu selbstzerstörerischem Zug

O **Opfer** => siehe Kapitel 2