

Taktiv-23: Zyklus Zug-Kategorien / JH-15.10.20

Wir können total 8 Zugs-Gruppen unterscheiden und ordnen diese gleich den Feldern **A bis H** zu:

A = Erfahrung (**Alt**bekanntes, **Alles** schon gehabt)

- Eröffnung
- Endspiel

B = Entwicklung (**Bewegen**, **Befreien**, **Befördern**, **Besetzen**)

- Thema „Raum / Zeit / Kraft“
- Rochade (Königssicherheit)

C = Konsolidieren (**Clear**, **Coordinate**, **Control**, **Create**)

- Gegnerische Figur vertreiben
- Offene Linien besetzen
- Bauernstruktur fixieren

D = Angriff und Opfer (**Drohung**, **Druck**, **in Defensive drängen**)

- Gambits
- Figur auf f7
- Läufer auf h7 oder h6
- Qualität auf c6 oder f6 opfern
- Klassisches Läuferopfer auf f7

E = Kombination (**Erobern**, **Erdrücken**, **Ersticken**, **Eindringen**)

- Start mit Zwangszug
- Start mit Angriff
- Verdeckter Angriff
- Kleine Kombination
- Thema Zwischenzug

F = Formation (**Formation stärken**, **Figurenstellung verbessern**)

G = Der Andere Flügel (**Gegenspiel**, **Gegenangriff**, **Gehen**)

H = Prophylaxe (**Hindern**, **Hemmen**, **Hürden aufbauen**, **Hilfe**)

Regeln:

- In der Eröffnung die äusseren Bereiche = A, B, G, H (H= Königsseite sichern)
- Im Mittelspiel die inneren Bereiche = C & F, dann D & E, ggf. erneut C & F
- Im Endspiel wieder ganz aussen = A und H

Nun noch die „Outsider“:

LINKS: T für die **Theorie** und die **Technik**:

➔ diese Züge sind immer ok!

RECHTS: I für Ich weiss nicht, Irgend etwas:

➔ **IGITT! NIE** Züge dieser Kategorie!

Definitionen:

Das Mittelspiel beginnt, wenn 6 Figuren das Ursprungsfeld verlassen haben

Das Endspiel beginnt, wenn keine Seite mehr als 3 Figuren besitzt