

## **GRUNDREGELN FÜR DEN ERFOLGREICHEN ANGRIFF**

1. Bei einem Angriff musst du am Angriffsort mehr Figuren und Bauern (Material) haben als dein Gegner.
  - 1.1. Deine Figuren müssen zusammenwirken, zusammenarbeiten. Es muss eine Beziehung zwischen ihnen bestehen.
  - 1.2. Führe deine Reserven (Material, das noch nicht am Kampfplatz ist bzw. auf ihn wirkt) zum Kampfgeschehen heran!
  - 1.3. Das Ergebnis von Punkt 1 erreichst du durch:
    - Schnellste Mobilisierung deiner Kräfte
    - Die Behinderung der Entwicklung gegnerischer Figuren
    - Das Zurückdrängen bereits entwickelter gegnerischer Figuren (Tempogewinn)
  - 1.4. Versuche, Vorposten zu schaffen! Sie behindern gegnerische Figurenmanöver und deren Mitwirkung bei der Verteidigung. Der stärkste Vorposten ist ein Springer.
  - 1.5. Kontrolliere die zentralen Felder! Damit besitzt du viele Möglichkeiten, deine Kräfte (Figuren) umzugruppieren.
2. Der Erfolg eines Flankenangriffs (Angriff auf einem Flügel, häufig mit Bauern) ist von einer festen Lage im Zentrum abhängig.
  - 2.1. Die Hauptgefahr geht für den Angreifer von einem Gegenangriff im Zentrum aus.
  3. Versuche, Schwächen im Bauernschutz des gegnerischen Königs zu schaffen, indem du einzelne Punkte (Felder vor dem König) angreifst. Sie helfen dir beim Königsangriff.
  4. Tausche niemals deine angreifenden Figuren ab, ohne dabei Vorteil zu erlangen.
  5. Verschenke keine Zeit (Tempi) durch unnütze, planlose Züge. Jeder Zug ist für den Erfolg des Angriffs wichtig.
6. Der Angriff wird gewöhnlich durch eine Kombination abgeschlossen. Dabei helfen dir sehr oft Figurenopfer (typisch: klassisches Läuferopfer auf h7) oder vorgehende und sich opfernde Bauern, die den gegnerischen schützenden Bauernwall beseitigen.