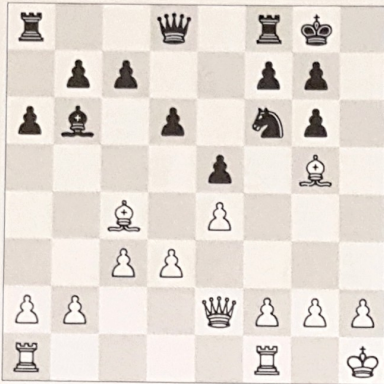


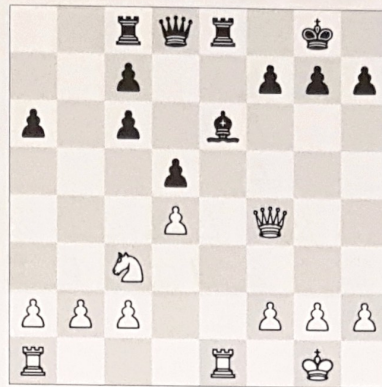
Kleiner Plan

In seinen Partien muss man sich immer wieder einen guten Zug ausdenken. Man muss gesunde Züge machen! Aber was ist ein gesunder Zug? Lies weiter und wende die folgenden Pläne in deinen Partien an.



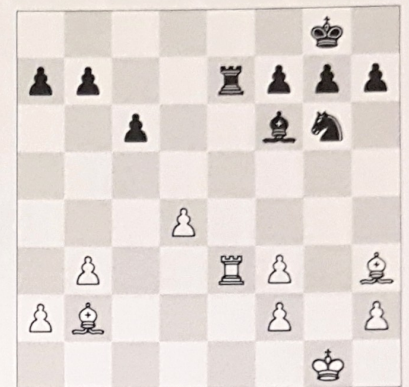
Aktivität der Figuren erhöhen

Bei Weiß sind beide Läufer aktiv. Die Dame kann nach f3, aber was nun? Die Türme leisten dann zu wenig. Besser ist deshalb **1. f4**. Die f-Linie wird nach dem Schlagen auf e5 geöffnet, und Weiß kann die Türme bei Bedarf auf der f-Linie verdoppeln. Schwarz kann die Fesselung seines Springers nicht ohne Bauernverlust auflösen.



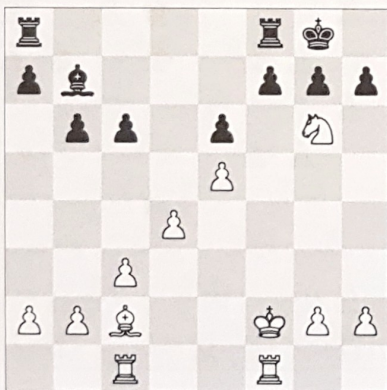
Figur auf besseres Feld

Der Springer auf c3 hat im Moment nichts Besseres zu tun, als den gut gedeckten Bauern d5 anzugreifen. Höchste Zeit, den Springer mit **1. Sa4** auf ein besseres Feld zu ziehen. Auf c5 steht der Springer besser. Dort greift er gegnerische Figuren an, und beherrscht mehr Felder auf der gegnerischen Hälfte.



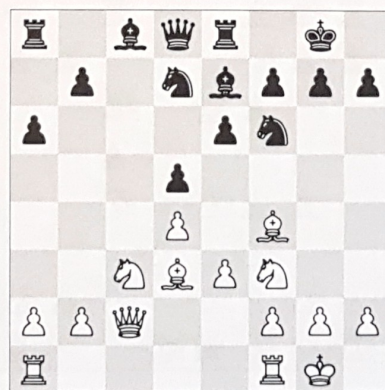
Bauernstruktur verbessern

Doppelbauern sind oft nicht so stark. Darum ist es ein guter Plan, einen Doppelbauern aufzulösen. Weiß hat in dieser Stellung den starken Zug **1. La3**. Schwarz kann den Turmtausch nicht verhindern (1. ... Tc7? 2. Te8+) und muss auf e3 schlagen. Nach **2. fxe3** sind die weißen Bauern wieder verbunden. Außerdem hat Weiß mehr Kontrolle über f4.



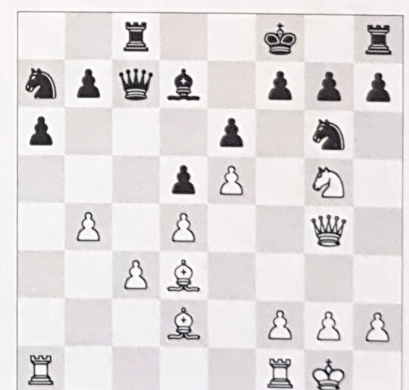
Ins Zentrum schlagen

Günstig scheint 1. ... fxe6+ zu sein, da der Turm dann aktiviert wird. Das stimmt zwar, es gibt aber einen Nachteil: Der Bauer e6 wird nicht mehr von einem Bauern gedeckt. Meist ist es am besten, ins Zentrum hineinzuschlagen. Nach **1. ... hxe6** beherrschen die schwarzen Bauern mehr Felder als nach 1. ... fxe6.



Verwundbarkeit ausnutzen

Ein guter Plan ist, einen schwachen Punkt des Gegners anzugreifen. Schwarz hat gerade ... a6 gezogen, um Sb5 zu verhindern. Dank eines taktischen Tricks kann Weiß trotzdem **1. Sb5** ziehen (1. ... axb5 2. Lc7). Schwarz muss mit **1. ... e5** die Notbremse ziehen. Weiß kann dann mit **2. Sc7** oder **2. dxe5** Material gewinnen.



Verwundbarkeit ausnutzen

In dieser Stellung steht Weiß besser. Der verwundbare Punkt fällt nicht gleich ins Auge. Weiß zog 1. Tfc1 und ließ den direkten Gewinn mit **1. Df3** aus. Schwarz scheint f7 einfach decken zu können, aber der Schein trügt. Auf **1. ... Le8** oder einen anderen Läuferzug folgt **2. Sxe6+**.