

Inhaltsübersicht

I. Warnungstafeln	9
Unglaublich, aber wahr! Falsch gegriffen. Ein verschenktes Tempo. Aktive Turmstellung. Wenig Züge – viele Fehler. Mangelnde Erfahrung. Im Eifer des Gefechts.	
II. Übergänge	14
Das günstigere Turmendspiel. Das günstigere Bauernendspiel. Starke Doppelbauern. Zwischen Turm- und Bauernendspiel. Verfehlter Königszug. Erstaunlicher Damenzug. Eine feine Pointe. Der entfernte Freibauer. Springer sind keine Läufer.	
III. Freibauern	21
Ein gelungener Scherz. Unterschiedliche Freibauern. Um Nasenlänge. Fehler wie im Buche. Versteckter Remisweg. Der Trumpf des a-Bauern. Ein Routine-Opfer. Ideale Verbindung. Passives Drohopfer. Eine verborgene Tücke. Weiter und besser. Nur scheinbares Gleichgewicht. Durchbruchsopfer. Auf zwei Bauernhochzeiten.	
IV. Bauernspiele	30
Vom Gewinn zum Verlust. Falsche Einschätzung. Vielseitiges Remis. Überraschender Zwischenzug. Schwierige Königsmanöver.	
V. Mattideen	34
Mit Turm und Springer. In der Brettmitte. Zwischen X und Y. Der Chef persönlich. Paradoxes Schachspiel.	
VI. Pattgedanken	39
Ein Sonderfall. Erstaunliche Pattsetzung. Das Irrlicht. Ein Arbeitsunfall. Wanderung aus dem Patt. Patt-Gold und Blech.	
VII. Leichtfiguren	45
Die weißen Trümpfe. Die Positionsfallen. Feine Abwicklung. Studienhafter Gewinn. Getrennt marschieren. Von Zweifeln geplagt. Ungünstige Läuferstellung. Nicht ausgenutzter Fehler. Umstrittenes Remis. Heimtückische Falle. Zufall in der Stellung!? Die falsche Wahl. Irrtümer des Glossators. Im stillen Kämmerlein. Der Raumvorteil. Kampf um Einbruchsfelder.	

VIII. Schwerfiguren	58
Tücken der Stellung. Keine Regel ohne Ausnahme. Schöpferisches Turmendspiel. Verschiedene Methoden. Ein unglücklicher Gedanke. Tarraschs Lehrsatz.	
IX. Taktisches	64
Raffinierte Falle. Ein vermeintlicher Fallstrick. Allerlei Witze. Im Sprin- gerbereich. Freibauern müssen laufen. Bemerkenswerte Feinheit. Tak- tischer Zusammenstoß. Die Nutzanwendung. Der wendige Läufer. „Ungleiche“.	
X. Technisches	71
Mut der Verzweiflung. Der „falsche“ Läufer. Technisch leichter Gewinn. Komplizierte Technik. Ein Fingerfehler. Technik im Turmendspiel. „In Stellungen dieser Art ...“ Zwangsläufig und langzügig.	
XI. Kunterbuntes	81
Aufrollung. Reflexschwächen. Zernierung. Randprobleme. Seitenwech- sel. Gleichgewichtslage. Keulenschlag. Zugzwang-Wunder. Bekanntes Muster. Schach-Kniff.	
XII. Alles kehrt wieder	87
Das „ganz einfache Endspiel“. Vom Gewinn zum – Gewinn. Vom Matt zur Mattdrohung?! Angebot und Nachfrage. Der Zug war abgefahren. Die Pausen-Analyse. Damen-Verzweiflung. Ein stiller Turm. Die Exzel- sior-Falle. In den Läuferbereich gelockt. Sicher, sauber, sachgemäß. Die zwischenzüglichen Pointen.	
Namenverzeichnis	95