

Inhalt

| | |
|--|----|
| Geleitwort von GM Dr. Karsten Müller | 9 |
| Vorwort | 10 |
| 1 Endspiele um die Meisterschaft | 14 |
| Beispiel 1.1: Endspiel zur Europameisterschaft 2022 | 15 |
| Beispiel 1.2: Endspiel um Mannschaftsgold 2009 | 16 |
| Beispiel 1.3: Endspieldrama bei der Seniorenmeisterschaft 2018 | 18 |
| 2 Bauernendspiele | 22 |
| Beispiel 2.1: Bauernkette auflösen | 23 |
| Beispiel 2.2: Seitliche Opposition | 25 |
| Beispiel 2.3: Blockadefelder | 28 |
| Beispiel 2.4: Opposition und Blockade | 29 |
| Übungen Bauernendspiele | 32 |
| 3 Springerendspiele | 34 |
| 3.1 Springer gegen Bauern | 35 |
| Beispiel 3.1.1: Der falsche Bauer läuft | 35 |
| Beispiel 3.1.2: Überlastung | 37 |
| 3.2 Springer gegen Springer | 39 |
| Beispiel 3.2.1: Bewegliche Bauernmehrheit | 39 |
| Beispiel 3.2.2: Schwächen festlegen | 42 |
| Beispiel 3.2.3: Bauernhebel | 46 |
| Beispiel 3.2.4: Aktiver Springer und Bauernhebel | 49 |
| Übungen Springerendspiele | 53 |
| 4 Läuferendspiele | 55 |
| 4.1 Läufer gegen Bauern | 56 |
| Beispiel 4.1.1: Freibauern aufhalten | 56 |
| Beispiel 4.1.2: König blockiert Freibauern | 58 |
| 4.2 Endspiele mit gleichfarbigen Läufern | 60 |
| Beispiel 4.2.1: Königswege | 60 |
| Beispiel 4.2.2: Freibauern unterstützen | 63 |
| Beispiel 4.2.3: Läufertanz | 67 |
| 4.3 Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern | 69 |
| Beispiel 4.3.1: Blockaden | 69 |
| Beispiel 4.3.2: Königswege und Läuferblockaden | 72 |
| Beispiel 4.3.3: Königswege 2 | 78 |
| Beispiel 4.3.4: Bauernhebel | 79 |
| Übungen Läuferendspiele | 81 |
| 5 Endspiele mit Läufer gegen Springer | 83 |

| | | |
|-----|---|-----|
| 5.1 | Vorteil für den Läufer | 84 |
| | Beispiel 5.1.1: Beiderseitige Freibauern | 84 |
| | Beispiel 5.1.2: Beiderseitig entfernte Freibauern | 87 |
| 5.2 | Vorteil für den Springer | 89 |
| | Beispiel 5.2.1: Vorteil mit Freibauer verwerten | 89 |
| | Beispiel 5.2.2: Vorteil gegen Freibauer verwerten | 91 |
| 5.3 | Läuferpaar gegen Läufer und Springer | 95 |
| | Beispiel 5.3.1: Freibauern bilden | 95 |
| | Beispiel 5.3.2: Freibauern nutzen | 101 |
| | Übungen zu Endspielen mit Läufer gegen Springer | 110 |
| 6 | Turmendspiele | 112 |
| 6.1 | Endspiel mit Turm gegen Bauern | 113 |
| | Beispiel 6.1: Freibauern aufhalten | 113 |
| 6.2 | Endspiele mit Türmen für beide Seiten | 115 |
| | 6.2.1 Freibauern kurz vor der Umwandlung | 115 |
| | Beispiel 6.2.1.1: Freibauer auf der 2. Reihe, aktive Figuren | 115 |
| | Beispiel 6.2.1.2: Freibauer auf der 7. Reihe, aktive Verteidigung | 117 |
| | 6.2.2 Randfreibauern | 123 |
| | Beispiel 6.2.2.1: Randfreibauer 1 | 123 |
| | Beispiel 6.2.2.2: Randfreibauer 2 – | |
| | Meiers Mattfinale (von Karsten Müller) | 124 |
| | 6.2.3 Aktive Figuren | 125 |
| | Beispiel 6.2.3.1: Aktive Türme | 125 |
| | Beispiel 6.2.3.2: Aktive Figuren | 126 |
| | Beispiel 6.2.3.3: Vier gegen drei Bauern am Königsflügel – | |
| | König aktivieren | 129 |
| 6.3 | Doppelturmendspiele | 133 |
| | Beispiel 6.3.1: Dominante Türme nutzen zwei Schwächen | 133 |
| | Beispiel 6.3.2: Das Prinzip der zweiten Schwäche: | |
| | Die zweite Schwäche schaffen | 135 |
| | Beispiel 6.3.3: Schwächen vermeiden | 137 |
| | Übungen zu Turmendspielen | 141 |
| 7 | Endspiele mit Turm gegen Leichtfigur | 143 |
| 7.1 | Turm gegen Springer | 144 |
| | Beispiel 7.1.1: Vorteil Turm | 144 |
| | Beispiel 7.1.2: Vorteil Springer | 146 |
| | Beispiel 7.1.3: Ausgleich vergeben | 147 |
| 7.2 | Turm gegen Läufer | 149 |
| | Beispiel 7.2.1: Die Festung halten oder einnehmen | 149 |
| | Beispiel 7.2.2: König zurückdrängen | 154 |

| | |
|---|------------|
| Beispiel 7.2.3: Reihen abschneiden | 159 |
| Beispiel 7.2.4: Randbauer 1 | 162 |
| Beispiel 7.2.5: Randbauer 2 | 167 |
| Beispiel 7.2.6: Der g-Bauer | 168 |
| 7.3 Turm gegen Springer und Läufer | 175 |
| Beispiel 7.3.1: Der Turm setzt sich durch | 175 |
| Beispiel 7.3.2: Die Leichtfiguren setzen sich durch | 179 |
| Übungen zu Endspielen mit Turm gegen Leichtfigur | 181 |
| 8 Turm und Leichtfigur gegen Turm (und Leichtfigur) | 183 |
| 8.1 Turm und Springer gegen Turm | 184 |
| Beispiel 8.1: Freibauern ausnutzen gegen den aktiven König | 184 |
| 8.2 Turm und Läufer gegen Turm | 188 |
| Beispiel 8.2.1: Schwache Freibauern und ein abgeklemmter König | 188 |
| Beispiel 8.2.2: Der freie König | 189 |
| Beispiel 8.2.3: König aktivieren | 195 |
| 8.3 Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur | 201 |
| 8.3.1 Turm und Springer gegen Turm und Springer | 201 |
| Beispiel 8.3.1.1: Übergang zum Springerendspiel genutzt | 201 |
| Beispiel 8.3.1.2: Übergang zum Turmendspiel verpasst | 207 |
| 8.3.2 Gleichfarbige Läufer mit Turm | 209 |
| Beispiel 8.3.2.1: Der schwache Läufer | 209 |
| Beispiel 8.3.2.2: Freibauern | 221 |
| 8.3.3 Ungleichfarbige Läufer und Turm | 223 |
| Beispiel 8.3.3.1: Der aktive Turm gewinnt oder der aktive König verliert .. | 223 |
| Beispiel 8.3.3.2: Der aktive König | 232 |
| Beispiel 8.3.3.3: Aktive Figuren | 234 |
| 8.3.4 Turm und Läufer gegen Turm und Springer | 245 |
| Beispiel 8.3.4.1: Der schwache Läufer | 245 |
| Beispiel 8.3.4.2: Der aktive Turm entscheidet | 251 |
| Übungen zu den Endspielen mit Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur | 257 |
| 9 Lösungen zu den Übungen | 259 |
| 9.1 Lösungen der Übungen zu Bauernendspielen | 259 |
| 9.2 Lösungen der Übungen zu Springerendspielen | 262 |
| 9.3 Lösungen der Übungen zu Läuferendspielen | 268 |
| 9.4 Lösungen der Übungen zu Endspielen mit Läufer gegen Springer | 270 |
| 9.5 Lösungen der Übungen zu Turmendspielen | 273 |
| 9.6 Lösungen der Übungen zu Endspielen mit Turm gegen Leichtfigur | 281 |
| 9.7 Lösungen der Übungen zu Endspielen mit Turm und Leichtfigur gegen Turm und Leichtfigur | 284 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| 10 Testserien: 8 mal 8 Aufgaben | 288 |
| 10.1 Testserie 1 | 289 |
| 10.2 Testserie 2 | 291 |
| 10.3 Testserie 3 | 293 |
| 10.4 Testserie 4 | 295 |
| 10.5 Testserie 5 | 297 |
| 10.6 Testserie 6 | 300 |
| 10.7 Testserie 7 | 302 |
| 10.8 Testserie 8 | 304 |
| 11 Lösungen zu den Testserien | 306 |
| 12 Register | 338 |
| 12.1 Motivverzeichnis | 340 |
| 12.1.1 Strategische Motive | 340 |
| 12.1.2 Taktische Motive | 344 |
| 12.2 Spielerverzeichnis | 345 |
| 12.3 Quellenverzeichnis | 354 |
| 13 Nachwort | 356 |