

# 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: Läuferfanz .....	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