

Inhaltsverzeichnis

I Bauernendspiele	I
1.1 Schlüsselfelder	1
1.2 Korrelierende Felder	3
1.2.1 Opposition	3
1.2.2 Verminte Felder	8
1.2.3 Dreiecksmanöver	10
1.2.4 Andere Fälle der Zuordnung	13
1.3 König gegen Freibauer	17
1.3.1 Die Regel des Quadrates	17
1.3.2 Die Réti-Idee	18
1.3.3 Das wandernde Quadrat	21
1.3.4 Drei verbundene Bauern	23
1.4 Dame gegen Bauern	24
1.4.1 Springer- oder Zentrumsbauer	24
1.4.2 Rand- oder Läuferbauer	25
1.5 Das Bauernrennen	28
1.6 Der aktive König	31
1.6.1 Zugzwang	31
1.6.2 Erweiterung der Operationsbasis	32
1.7 Die Marschrouten des Königs	35
1.7.1 Der Zickzacklauf	35
1.7.2 Das Pendel	36
1.7.3 Bodycheck	37
1.8 Der Durchbruch	39
1.9 Der entfernte Freibauer	44
1.10 Festgelegter Randbauer und Mehrbauer am anderen Flügel	46
1.11 Der gedeckte Freibauer	53
1.11.1 Zwei Bauern gegen einen	53
1.11.2 Endspiele mit mehreren Bauern	54
1.12 Die Sprengung	56
1.13 Zwei verbundene Freibauern	58
1.14 Patt	60
1.14.1 Die Pattzuflucht	60
1.14.2 »Halbpatt«	62
1.15 Reservetempi	63
1.15.1 Das Ausnutzen der Reservetempi	63
1.15.2 Die Steinitz-Regel	66
1.15.3 Bauern »g« und »h« gegen »h«	67
1.15.4 Bauern »f« und »h« gegen »h«	69
1.15.5 Mehrtempi auf beiden Seiten	73

2	Springer gegen Bauern	77
2.1	König in der Ecke	77
2.1.1	Matt	77
2.1.2	Remisstellungen	77
2.2	Springer gegen Randbauern	79
2.3	Der Springer verteidigt den Bauern	82
3	Springerendspiele	87
3.1	Das ablenkende Springeropfer	87
3.2	Die Botvinnik-Formel	89
3.3	Bauern auf einem Flügel	93
4	Läufer gegen Bauern	95
4.1	Elementare Festungen	95
4.1.1	Läufer und Randbauer	95
4.1.2	Bauernpaar h6/h7	99
4.1.3	Bauernpaar g6/g7	101
4.1.4	Läufer h7 + Bauer g6	102
4.2	Läufer gegen Einzelbauern	103
4.3	Läufer gegen verbundene Bauern	105
5	Ungleichfarbige Läufer	109
5.1	Die wichtigsten Gesetzmäßigkeiten	109
5.2	Läufer und zwei verbundene Freibauern gegen Läufer	111
5.3	Vereinzelte Freibauern	116
5.4	Der König blockiert den Freibauern	120
5.5	Der Läufer hält den Freibauern	124
6	Gleichfarbige Läufer	129
6.1	Minimales Material	129
6.1.1	Läufer und Bauer gegen Läufer	129
6.1.2	Der Übergang zu Stellungen mit einem Bauern	130
6.1.3	Sperre	133
6.2	Schlechter Läufer	135
6.2.1	Festlegung der Bauern	135
6.2.2	Zugzwang	136
6.2.3	Bauern – »nicht nach der Regel!«	138
6.3	Die Barriere	142

7	Läufer gegen Springer	147
7.1	Läufer und Bauer gegen Springer	147
7.2	Springer und Bauer gegen Läufer	150
7.3	Der Vorteil des Läufers gegen den Springer	152
7.3.1	Das Abschneiden des Springers	152
7.3.2	Festlegung der Bauern	154
7.3.3	Der Freibauer	156
7.3.4	Offene Stellung, aktiverer König	158
7.4	Verteidigungsmethoden mit dem Springer gegen den Läufer	162
7.5	Der Vorteil des Springers gegen den Läufer	165
7.5.1	Dominanz (Beherrschung gegnerischer Figuren), Springergabel	165
7.5.2	Festlegung der Bauern	166
7.5.3	Geschlossene Stellung, schlechter Läufer	167
8	Turm gegen Bauern	173
8.1	Turm gegen einen Bauern	173
8.1.1	Rolltreppe fahren	173
8.1.2	Abschneiden des Königs	173
8.1.3	Umwandlung des Bauern in einen Springer	174
8.1.4	Patt	175
8.1.5	Zwischenschach für Tempogewinn	175
8.1.6	Bodycheck	176
8.1.7	Umgehungsmanöver	176
8.2	Turm gegen verbundene Bauern	178
8.3	Turm gegen vereinzelte Bauern	182
9	Turmendspiele	185
9.1	Turm und Bauer gegen Turm	185
9.1.1	Bauer auf der 7. Reihe	185
9.1.2	Bauer auf der 6. Reihe	188
9.1.3	Bauer auf der 5. Reihe	193
9.1.4	Der Regenschirm	196
9.1.5	Der Bauer in der eigenen Bretthälfte	197
9.2	Turm und Randbauer gegen Turm	203
9.2.1	König vor dem eigenen Bauern	203
9.2.2	Turm vor dem Bauern, der Bauer auf der 7. Reihe	204
9.2.3	Turm vor dem Bauern, der Bauer auf der 6. Reihe	206
9.2.4	Bauern »a« und »h«	209
9.3	Turm und zwei Bauern gegen Turm	210
9.3.1	Doppelbauern	210
9.3.2	Verbundene Bauern	211
9.3.3	Bauern »f« und »h«	215
9.3.4	Andere vereinzelte Bauernpaare	219

9.4 Weit fortgerückter Freibauer	221
9.4.1 Übergang in das Endspiel »Turm gegen Bauern«	221
9.4.2 Die Lasker-Idee	224
9.5 Turm und zwei Bauern gegen Turm und einen Bauern	226
9.5.1 Bauern auf einem Flügel	226
9.5.2 Bauern auf verschiedenen Flügeln	230
9.5.3 Vereinzelte Bauern, einer davon ist ein Freibauer	236
9.6 Vier gegen drei Bauern auf einem Flügel	242
9.7 Gleichgewicht auf einem Flügel, Mehrbauer auf dem anderen	250
9.7.1 Turm hinter dem Bauern	250
9.7.2 Turm vor dem Bauern, Bauer auf der 7. Reihe	255
9.7.3 Turm vor dem Bauern, der Bauer auf der 6. Reihe	263
9.7.4 Der Springerbauer	279
9.7.5 Turm seitlich vom Bauern	286
9.8 Gesetzmäßigkeiten in Endspielen mit mehreren Bauern	291
9.8.1 Aktivität des Turms	291
9.8.2 Aktivität des Königs	296
9.8.3 Der König am Brettrand	298
9.8.4 Abschneiden des Königs	300
9.8.5 Das Meisterwerk von Akiba Rubinstein	302
 10 Turm gegen Springer	 305
10.1 Springer alleine	305
10.2 Turm und Bauer gegen Springer und Bauer	306
10.3 Springerendspiele mit mehreren Bauern	313
10.3.1 Bauern auf einem Flügel	313
10.3.2 Bauern auf unterschiedlichen Flügeln	316
10.3.3 Der Springer ist stärker als der Turm	317
 11 Turm gegen Läufer	 319
11.1 Läufer alleine	319
11.1.1 Die gefährliche Ecke	319
11.1.2 Die ungefährliche Ecke	321
11.1.3 Der Läuferbauer	324
11.2 Turm und Bauer gegen Läufer und Bauer	326
11.2.1 Bauern auf der gleichen oder benachbarten Linie	326
11.2.2 Randbauern	330
11.3 Zwei gegen zwei Bauern auf einem Flügel	333
11.4 Drei gegen drei Bauern auf einem Flügel	338

12 Damenendspiele 341

12.1 Dame und Bauer gegen Dame 341

12.2 Gewinn bringende taktische Methoden 346

12.3 Taktik bei der Verteidigung 347

12.4 Bauern auf einem Flügel 350

12.5 Der Freibauer 352

12.6 Die aktive Dame 357

13 Dame gegen Turm 359

13.1 Turm alleine 359

13.2 Dame gegen Turm und Bauern 362

13.2.1 Der Turm hinter dem Bauern 362

13.2.2 Der Bauer auf der 7. Reihe 363

13.2.3 Der Bauer auf der 6. Reihe 365

13.2.4 Der Springerbauer auf der 6. oder 5. Reihe 368

13.3 Dame und Bauer gegen Turm und Bauer 370

13.3.1 Die Freibauern 370

13.3.2 Bauern auf benachbarten Linien 372

13.4 Festungen mit mehreren Bauern 374

14 Andere Materialverhältnisse 379

14.1 Zwei Mehrfiguren 379

14.1.1 Matt mit Springer und Läufer 379

14.1.2 Matt mit zwei Springern 380

14.2 Turm und Springer gegen Turm 381

14.3 Turm und Läufer gegen Turm 383

14.3.1 Ohne Bauern 383

14.3.2 Mit Bauern 386

14.4 Mehrfigur in Leichtfiguren- oder Damenendspielen 387

14.5 Turm gegen zwei Leichtfiguren 388

14.6 Dame gegen Figuren 393

14.7 Dame gegen zwei Türme 397

15 Allgemeine Endspielideen 401

15.1 Die Aktivität des Königs 401

15.2 Die Stärke der Bauern 408

15.3 Zugzwang 413

15.4 Die Festung 417

15.4.1 Gesichertes Lager 417

15.4.2 Die Bauernbarriere 418

15.4.3 Der eingesperrte König	421
15.4.4 Eingesperrte Figuren	423
15.4.5 Fesselung	425
15.5 Patt	426
15.6 Matt	431
15.7 Dominanz	433
 16 Lösungen zu den Aufgaben	 437
 Anhang	 494
Verzeichnis der verwendeten Literatur	494
Verzeichnis der strategischen und taktischen Verfahren	499
Verzeichnis der Partien	505
Verzeichnis der Komponisten und Analytiker	515