

# GS4 – Endspiel Turbo Trainingsplan



## INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	GS4 – Endspiel Turbo	Seite
1	Mattsetzen!	1
2	Bauernendspiele 1	7
3	Bauernendspiele 2	16
4	Turm gegen Bauer	27
5	Turmendspiele 1	37
6	Turmendspiele 2	49
7	Turmendspiele 3	64
8	Turmendspiele 4	77
9	Springer gegen Bauern	89
10	Springerendspiele	103
11	Läufer gegen Bauern	114
12	Gleichfarbige Läuferendspiele	125
13	Ungleichfarbige Läuferendspiele	142
14	Läufer gegen Springer 1	156
15	Läufer gegen Springer 2	169
16	Turm gegen Läufer	183
17	Turm gegen Springer	191
18	Dame gegen Bauer	203
19	Damenendspiele	215
20	Turm & Springer gegen Turm & Springer	224
21	Turm & Läufer gegen Turm & Läufer	240
22	Turm und Läufer gegen Turm und Springer	250
23	Aktiviere den König!	260
24	Aktiviere den Turm!	271
25	Einschränken der gegnerischen Figuren	281
26	Zugzwang	293
27	Prinzip der zwei Schwächen	304
28	Kunst der Bauernführung	316
29	Der richtige Abtausch	327
30	Das Läuferpaar	339
31	Mehrqualität 1 - Turm gegen Läufer	351
32	Mehrqualität 2 - Turm gegen Springer	359
33	Turm gegen 2 Leichtfiguren	369
34	Dame gegen 2 Türme	380
35	Prophylaxe	390
36	Die Kunst der Verteidigung 1	402
37	Die Kunst der Verteidigung 2	420
38	Festungen	435
39	Faustregeln	448
40	Abschlusstest	460

## CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

Herzlich willkommen zum Endspiel Turbo für fortgeschrittene Grundschüler und junge Vereins- und Turnierspieler. Die folgenden 40 Lektionen decken alle Bereiche des Endspiels ab und testen in reiner Übungsform das bisher erworbene Wissen.

Nach und nach steigert sich der Schwierigkeitsgrad bis zum Abschlusstest. Wer diesen erfolgreich bewältigt, kann mit Recht behaupten, sich sehr gut mit Endspielen auszukennen.

Bequem können Sie sich Ihre Lektionen auf unserer Webseite [www.chess-tigers.de](http://www.chess-tigers.de) herunterladen und auch im Unterricht einsetzen. Die Administrationsfunktion lässt es sogar zu, dass Sie Ihren Schülern die Kurse ebenso zugänglich machen. So sparen Sie sich das lästige, teils illegale Kopieren von Lehrmaterial. Wir geben Ihnen den Schlüssel in die Hand, den Meistern von morgen einen leichten Zugang zum Spiel der Könige mit hoher Trainingseffizienz zu gestatten.

Die Chess Tigers Universität wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Training!

Fachliche Leitung

**Großmeister Klaus Bischoff**



CHESS TIGERS



## ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einzigiger Zug	□
Weiß steht auf Gewinn	+−
Weiß hat Vorteil	±
Weiß hat leichten Vorteil	±̄
Schwarz steht auf Gewinn	−+
Schwarz hat Vorteil	∓
Schwarz hat leichten Vorteil	∓̄
Ausgeglichene Stellung	=
Unklare Stellung	∞
Mit Kompensation	∞̄
Mit Gegenspiel	↔
Mit Initiative	↑
Mit Angriff	→
Mit Entwicklungsvorsprung	⊙
In Zeitnot gespielt	⊕
Linie	↔
Diagonale	↗
Schwacher Punkt	×

Zeichen vor einem Zug	
Besser ist	▷
Äquivalent ist	=
Schlechter ist	≤
Mit der Idee	Δ

