

Grundkurs Endspiele Trainingsplan

Theorie für Praktiker



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Grundkurs Endspiele	Seite
1	Mattsetzen	1
2	Bauernendspiele 1 - König & Bauer gegen König	10
3	Bauernendspiele 2 - Bauer gegen Bauer	19
4	Bauernendspiele 3 - Zwei Bauern gegen einen	26
5	Bauernendspiele 4 - Bauern auf einem Flügel	34
6	Bauernendspiele 5 - Bauern auf beiden Flügeln	43
7	Turm gegen Bauer 1	53
8	Turm gegen Bauer 2	62
9	Turmendspiele 1 - Grundlagen	72
10	Turmendspiele 2	84
11	Turmendspiele 3	94
12	Turmendspiele 4	107
13	Turmendspiele 5	118
14	Turmendspiele 6	129
15	Turmendspiele 7	138
16	Turmendspiele 8	149
17	Springer gegen Bauern	160
18	Springerendspiele 1	172
19	Springerendspiele 2	183
20	Läufer gegen Bauern	193
21	Gleichfarbige Läuferendspiele	206
22	Ungleichfarbige Läuferendspiele 1	220
23	Ungleichfarbige Läuferendspiele 2	231
24	Läufer gegen Springer - Läufer im Vorteil 1	244
25	Läufer gegen Springer - Läufer im Vorteil 2	255
26	Läufer gegen Springer - Springer im Vorteil 1	270
27	Läufer gegen Springer - Springer im Vorteil 2	280
28	Turm gegen Läufer 1	289
29	Turm gegen Läufer 2	299
30	Turm gegen Läufer 3	311
31	Turm gegen Springer 1	321
32	Turm gegen Springer 2	333
33	Dame gegen Bauer	342
34	Damenendspiele 1	351
35	Damenendspiele 2	364
36	Turm & Springer gegen Turm & Springer	373
37	Turm & Läufer gegen Turm & Läufer 1	384
38	Turm & Läufer gegen Turm & Läufer 2	392
39	Turm und Läufer gegen Turm und Springer 1	401
40	Turm und Läufer gegen Turm und Springer 2	412

CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

Deutschlands bekanntester Endspielexperte, GM Dr. Karsten Müller, stellt Ihnen in den folgenden 40 Lektionen das notwendige theoretische Rüstzeug vor, um Endspiele meistern zu können. Der Kurs beginnt beim Mattsetzen mit König und Dame und behandelt Bauernendspiele, Leichtfigurenendspiele, Damenendspiele und besonders Turmendspiele. Die theoretisch wichtigsten Stellungen und Faustregeln werden anhand vieler Beispiele und Aufgaben abgehandelt. Sowohl Anfänger als auch Meister können hier ihr theoretisches Endspielwissen auffrischen und testen.

Bequem können Sie sich Ihre Lektionen auf unserer Webseite 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



Grundkurs Endspiele Trainingsplan

Theorie für Praktiker



ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einziger 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

