

Inhaltsverzeichnis

Prinzipien des Endspiels	Seite 3
Das Mattsetzen mit der Dame	Seite 4
Türme setzen matt	Seite 5
Mattsetzen mit dem Turm	Seite 6
König und zwei Läufer gegen den König	Seite 7
König, Springer und Läufer gegen den König: Die Dreiecksmethode	Seite 8
König, Springer und Läufer gegen den König: Das W-Manöver	Seite 10
Regeln für die Bauernendspiele	Seite 12
Beispiele für die Quadratregel	Seite 13
Die Regel der Opposition	Seite 14
Der Turmbauer ist wenig wert	Seite 15
Die Regel der Schlüsselfelder	Seite 15
Regeln über das Nehmen blockierter Bauern	Seite 18
Das Kopfrechenverfahren	Seite 19
Endspiele: Beispiele	Seite 20
Aufgabenreigen	Seite 29
Elementare Endspieltechnik	Seite 31
Creative Commons Lizenz	Seite 34