

Endspieltechnik - es gibt viele Motive im Endspiel. Um welche geht es hier?



E1-1: Schwarz am Zug



E1-2: Weiss am Zug



E1-3: Weiss am Zug



E1-4: Weiss am Zug



E1-5: Weiss am Zug



E1-6: Weiss am Zug



E1-7: Weiss am Zug



E1-8: Weiss am Zug



E1-9: Schwarz am Zug



E1-10: Weiss am Zug



E1-11: Weiss am Zug



E1-12: Schwarz am Zug

Fragestellung: Welches sind die ‚richtigen‘ Resultate dieser Stellungen? Zeige warum.

Endspieltechnik - es gibt viele Motive im Endspiel. Um welche geht es hier?



E1-13: Schwarz am Zug



E1-14: Weiss am Zug



E1-15: Schwarz am Zug



E1-16: Weiss am Zug



E1-17: Weiss am Zug



E1-18: Weiss am Zug

Fragestellung: Welches sind die ‚richtigen‘ Resultate dieser Stellungen? Zeige warum.

Hinweis: In den Aufgaben sind verschiedene Endspielmotive versteckt – alphabetisch geordnet:

- Abschneiden des Königs
- Abwickeln in eine gewonnenes einfacheres Endspiel
- Aktivität von Figuren (vor allem Turmendspiel)
- Bodycheck (Turm gegen Bauer)
- Dominierende Figur (Läufer oder Springer)
- Durchbruch von Bauern
- Eintrittsfelder für den König schaffen
- Entfernter Freibauer
- Freibauer schaffen
- Gegenspiel suchen / Aktive Verteidigung
- Opposition
- Quadratregel
- Triangulation
- Turmdistanz (zum König)
- Tempozug / Wartezug (Reservetempo)
- Umgehung / Ausflankieren
- Zugszwang