

Spis treści

Wprowadzenie	6
1 Gdy arcymistrz przeoczy pewne manewry	7
2 Wieża kontra pionki	9
3 Błędy arcymistrzów w końcówkach	18
4 Problemy z wykorzystaniem przewagi w końcówce	28
5 Aktywna i konkretna gra w końcówce.	31
6 Wstydlive pomyłki.	37
7 Problemy z obroną w klasycznych końcówkach	41
8 Błędy początkujących szachistów w grze końcowej.	44
9 Końcówki z pionkami	52
10 Końcówki wieżowe.	69
11 Końcówki z gońcami	109
12 Technika Karpowa w końcówkach wieżowych i z gońcami	125
13 Goniec przeciw skoczkowi przy symetrycznej strukturze pionków	133
14 Remis pozycyjny.	136
15 Komputery a końcówki	142
16 Wykorzystanie analogii w rozgrywaniu końcówek	145
17 Połączenie debiutu i końcówki.	147
18 Końcówki w superturniejach.	155
Ćwiczenia	200
Rozwiązania ćwiczeń	203
Indeks szachistów i problemistów	208