

















## Erläuterungen zum Druck bzw. Schreiben von Partien/Aufgaben:

Jedes Feld auf dem Schachbrett hat einen Namen: ein Buchstabe und eine Zahl kennzeichnen es eindeutig. Dies macht es möglich, Schachpartien mitzuschreiben und nachzuspielen bzw. Aufgabenlösungen zu notieren. Die nachstehenden Erläuterungen werden zu jeder Lektion gebraucht und zeigen, wie es geht:



Figur	gedruckt	geschrieben	Erklärung
 = K = König	 f1	Kf1	der König geht nach f1
<b>Rochade</b>	<b>0-0</b>	0-0	Rochade nach der Königsseite (kurze Rochade)
	<b>0-0-0</b>	0-0-0	Rochade nach der Damenseite (lange Rochade)
 = D = Dame	 a4	Da4	eine Dame geht nach a4
 = T = Turm	 d5	Td5	ein Turm geht nach d5
 = L = Läufer	 c5	Lc5	ein Läufer geht nach c5
 = S = Springer	 f3	Sf3	ein Springer geht nach f3
<b>ohne Symbol bzw. Großbuchstabe = Bauer</b>	<b>e4</b>	<b>e4</b>	ein Bauer geht nach e4
<b>Schlagen</b>	 xc6	Sxc6	ein Springer schlägt auf c6
<b>Bauer schlägt</b>	<b>exd4</b>	exd4	ein e-Bauer schlägt auf d4
<b>Schachgebot</b>	 b1+	Db1+	eine Dame geht nach b1 und bietet dem gegnerischen König Schach
<b>schlagen mit Schachgebot</b>	 xb1+	Dxb1+	eine Dame schlägt auf b1 und bietet dem gegnerischen König Schach
<b>Schachmatt</b>	 e7#	Se7#	ein Springer geht nach e7 und setzt den gegnerischen König Schachmatt (sollte in diesem Zug geschlagen werden, wird wieder ein x zwischen Figur und Feld eingefügt)

### zwei gleiche Steine können das gleiche Feld erreichen:

a) sie stehen auf verschiedenen Linien (Linie = alle Felder in gerader Richtung von Spieler zu Spieler, also mit gleichem Buchstaben)

 g3	Sg3	der Springer von der g-Linie geht nach f3
 gx3	Sgx3	der Springer von der g-Linie schlägt auf f3

b) sie stehen auf verschiedenen Reihen (Reihe = alle Felder quer -nebeneinander- auf dem Schachbrett, also mit gleicher Zahl)

 1f3	S1f3	der Springer von der 1. Reihe geht nach f3
 1xf3	S1xf3	der Springer von der 1. Reihe schlägt auf f3

**Partieergebnis:** 1-0 = weißer Sieg; 0-1 = schwarzer Sieg; ½-½ = Unentschieden

Der **Aufbau eines Zuges** ist prinzipiell dreiteilig:

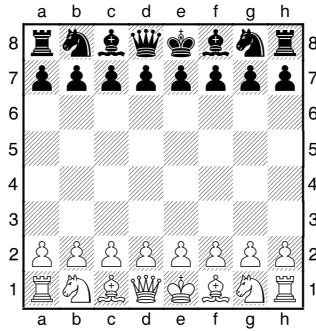
Zugnummer / weißer Zug / schwarzer Zug

### zum Beispiel (Partieanfang):

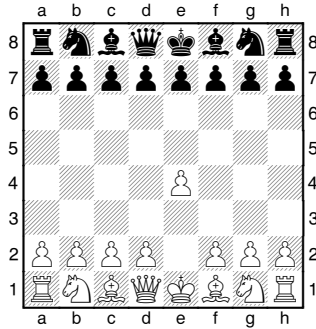
gedruckt	geschrieben	Erklärung
<b>1.e4 e5</b>	1.e4 e5	1.Zug/weißer Bauer geht nach e4/schwarzer Bauer geht nach e5
<b>2.♞c4 Sc6</b>	2.Lc4 Sc6	2.Zug/weißer Läufer geht nach c4/schwarzer Springer geht nach c6
<b>3.♚h5 ♞f6</b>	3.Dh5 Sf6	3.Zug/weiße Dame geht nach h5/schwarzer Springer geht nach f6
<b>4.♚xf7#</b>	4.Dxf7#	4.Zug/weiße Dame schlägt auf f7 und setzt Schachmatt
<b>1-0</b>	1-0	Weiß hat gewonnen

## Das eben aufgeschriebene Beispiel zum Nachvollziehen mit Bildern:

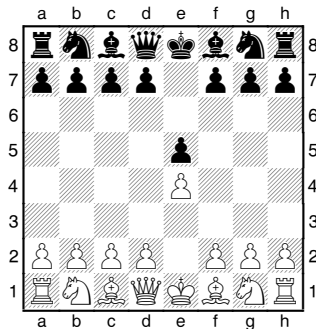
Die Grundstellung:



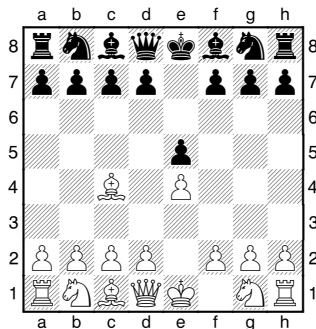
**1.e4** Der weiße Bauer geht nach e4 und es sieht nach dem Zug so aus:



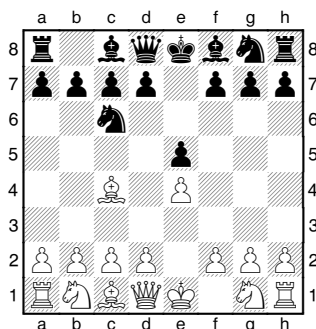
**1...e5** Der schwarze Bauer geht nach e4 und es sieht nach dem Zug so aus:



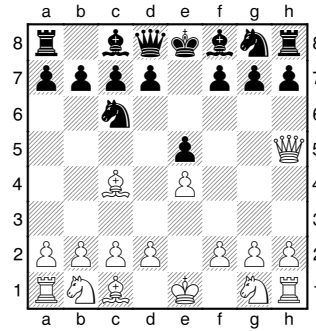
**2.Lc4** Der weiße Läufer geht nach c4 und es sieht nach dem Zug so aus:



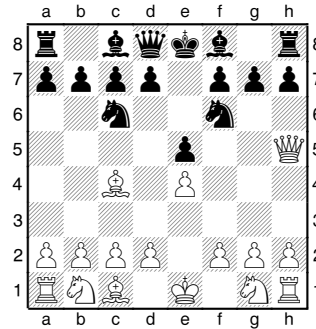
**2...Sc6** Der schwarze Springer geht nach c6 und es sieht nach dem Zug so aus:



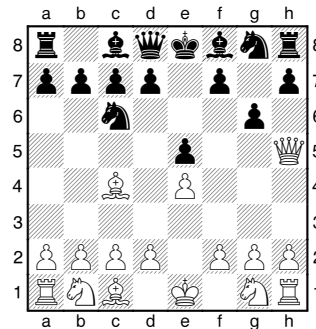
**3.Dh5** Der weiße Dame geht nach h5 und es sieht nach dem Zug so aus:



**3...Sf6** Der schwarze Springer geht nach f6 und es sieht nach dem Zug so aus:

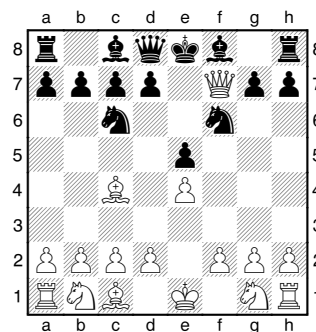


Das war natürlich ein Riesenfehler. Unbedingt erforderlich war **3...g6** Der schwarze Bauer geht nach g6 und es sähe nach diesem Zug so aus:



Zurück zum gespielten Zug **3...Sf6** im vorigen Bild:

**4.Dxf7#** Die weiße Dame schlägt auf f7 und setzt Matt.  
**1-0** Weiß hat gewonnen. Nach dem Zug sieht es so aus:



## Bauern „mähen“ - der Turm

Der Turm (♖) muss nacheinander jeden Bauern fangen, und zwar mit jedem Zug einen. Dabei bewegt sich ausschließlich der Turm, so ähnlich wie ein Rasenmäher: Der „Rasenmäher“ Turm „mäht“ die „Grashalme“ Bauern ab. Zwei Beispiele erläutern dies, vier Aufgaben sind dann selbst zu lösen.

♖ (5)

a b c d e f g h

h5	h1	a1	a8	g8
----	----	----	----	----

♖ (5)

a b c d e f g h

f8	f1	h1	a1	a7
----	----	----	----	----

♖ (5)

a b c d e f g h

--	--	--	--	--	--	--	--

♖ (6)

a b c d e f g h

--	--	--	--	--	--	--	--

♖ (6)

a b c d e f g h

--	--	--	--	--	--	--	--

♖ (7)

a b c d e f g h

--	--	--	--	--	--	--	--