



(svwU:ZirkelCH.doc)

Der Schach-Zirkel

Schachspielen lernen in 12 Schritten

„Vom Spatzenhirn zum Spitzehirn in 300 Min.“

Übersicht:

Übung-01:	Das Schachbrett	5 Min.
Übung-02:	Der König	15 Min.
Übung-03:	Der Bauer	20 Min.
Übung-04:	Der Turm	25 Min.
Übung-05:	Der Läufer	35 Min.
Übung-06:	Die Dame	20 Min.
Übung-07:	Der Springer	35 Min.
Übung-08:	Zweierlei Läufer	20 Min.
Übung-09:	Dame und Bauern	45 Min.
Übung-10:	Das ganze Schach	60 Min.
Übung-11:	Der Spezialzug Rochade	15 Min.
Übung-12:	Die Eröffnung der Schachpartie	5 Min.
		<u>= 300 Min.</u>

Zusätzlich

Übung-13:	Notation (Aufschreiben der Züge)	25 Min.
Übung-14:	Spielregeln in der Schachpartie	5 Min.

Copyright (2004):

***Alle Rechte liegen bei Hanno Dürr, Welfenstr.86, 70599 Stuttgart.
Jede Art der Weiterverwendung, Weitergabe und Vervielfältigung
ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet.***

(weiter bei Seite-02 Übung-01)



Seite-2

(svwU:ZirkelCH.doc)

(5 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 01: Das Schachbrett

Ein Schachbrett hat $8 \times 8 = 64$ Felder.

Die Felder sind im Wechsel schwarz und weiß.

Vorne rechts ist immer ein weißes Feld.

Die senkrechten Felder nennt man LINIE: es gibt 8 Linien
(von links nach rechts: a, b, c, d, e, f, g, h)

Die waagrechten Felder nennt man REIHE: es gibt 8 Reihen
(von ‚unten‘ nach ‚oben‘: 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8.)

Jedes Feld hat somit einen Namen: die ‚Koordinaten‘
(Namen der Linie+Namen der Reihe z.B.: a8 oder e4)

Die weißen Steine stehen auf Reihe-1 die Figuren
auf Reihe-2 die Bauern

Die schwarzen Steine stehen auf Reihe-8 die Figuren
Auf Reihe-7 die Bauern

Die Steine stehen sich spiegelbildlich (Mittelachse) gegenüber

Frage: Wie heißt das Feld vorne rechts bei Weiß/bei Schwarz ?

Die Aufstellung der Schach-Figuren: bei Weiß & bei Schwarz

König:	e1	e8
Dame:	d1	d8
Turm:	a1,h1	a8,h8
Springer:	b1,g1	b8,g8
Läufer:	c1,f1	c8,f8

Weiß macht stets den 1.Zug, dann antwortet Schwarz, usw.

(weiter Seite-3, bei Übung-02)



Seite-3

(svwU:ZirkelCH.doc)

(15 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 02: Der König (K)

Der König zieht 1 Feld in eine beliebige Richtung ...

(gerade oder schräg, rechts, links, vor, zurück)

Er muss vom gegnerischen König 1 Feld Abstand halten!

(der K wird niemals geschlagen, schon gar nicht vom K)

Ein Feld, welches von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist, kann er nicht betreten.

Ein Feld, welches von einem gegnerischen Stein bedroht ist, darf der K nicht betreten; dann stünde er im „SCHACH“, d.h. er würde im Gegenzug geschlagen. Ohne König ist man verloren!

Ein Feld, welches von einem gegnerischen Stein besetzt ist, kann der König erobern, indem er den Stein schlägt. Dabei darf der König nicht in ein SCHACH geraten, was gegeben ist, wenn der gegnerische Stein von einem ‚Helfer‘ geschützt/gedeckt ist.

Hinweis: Ein besonderer K-Zug ist die Rochade (s. Übung-11)

Übung: Durchbruch auf die gegnerische Grundreihe

Der weiße König steht auf einem Feld der 1.Reihe.

Der schwarze König steht auf einem Feld der 8.Reihe.

Es gewinnt, wer zuerst die Grundreihe des Gegners erreicht.

Wenn dies nicht gelingt, ist das Spiel unentschieden = REMIS

Jeder spielt 3x mit jeder Farbe!

Wenn Schwarz gut spielt kann Weiß nicht gewinnen.

Wir lernen kennen: die ‚Opposition‘, (Abdrängungsmanöver)

die K stehen einander in gerader Linie gegenüber auf Feldern gleicher Farbe und es ist mindestens 1 Feld dazwischen frei.

(weiter Seite-4, bei Übung-03)



Seite-4

(svwU:ZirkelCH.doc)

(20 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 03: Der Bauer

Der Bauer zieht jeweils um 1 Feld senkrecht voran, solange das Feld nicht von einem anderen Stein besetzt ist. Der Bauer schlägt, wenn er will, gegnerische Steine, welche auf Feldern schräg vor ihm stehen (1 Feld entfernt).

Ausnahme: Wird ein Bauer zum 1.Mal bewegt, darf er 2 Felder vorrücken (nicht schlagen), die Felder müssen frei sein.

Achtung ein Spezialzug:

Man darf einem gegnerischen Bauern auf einer Nebenlinie nicht die Möglichkeit zum Schlagen nehmen. Dann erhält der gegnerische B das Recht zum ‚Schlagen im Vorbeigehen‘, dies wird später noch genauer erklärt (Schlagen en passant).

Übung-3a: Durchbruch auf die gegnerische Grundreihe

Jede Partei erhält 4 Bauern, die er beliebig auf der 2./7.Reihe aufstellt. Es gewinnt, wer zuerst die andere Grundreihe erreicht. Jeder spielt mindestens 3xMal mit jeder Farbe.

Für etwas Fortgeschrittene:

Übung-3b: Durchbruch auf die gegnerische Grundreihe

Wie Übung-3a, und jeder stellt seinen Ke1/Ke8 zusätzlich auf. Wenn der Bauer bei Erreichen der 8./1.Reihe unmittelbar geschlagen wird, geht das Spiel weiter; wenn nur die Könige übrig bleiben, dann ist REMIS.

Hinweis: Unentschieden ist auch, wenn ein K nicht mehr regelgemäß, ziehen kann, und nicht im SCHACH steht, dann ist PATT; zusätzliche Bedingung: Auch kein anderer Stein derselben Farbe kann noch ziehen.

Wie ein Bauer zum Star wird (Umwandlung) (s.Übung-09)

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, verwandelt er sich in eine beliebige Figur, meist die D.

(weiter Seite-5, bei Übung-04)



Seite-5

(svwU:ZirkelCH.doc)

(25 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 04: Der Turm (T)

Der Turm zieht entweder senkrecht oder waagrecht soweit die Felder in dieser Richtung nicht von eigenen Steinen besetzt sind. Er darf entweder vorwärts oder rückwärts ziehen, ebenso entweder nach rechts oder nach links ziehen bis zum Brettrand. Der Turm schlägt, wenn er will, den ersten gegnerischen Stein, der in seinem Weg (Zugrichtung) steht.

Steht der gegnerische K direkt und ungeschützt in seiner Zugrichtung dann bietet der Turm SCHACH. Kann dieser K nicht mehr ausweichen oder den Turm schlagen, dann ist er SCHACH-MATT und hat verloren.

Übung-4a: Mattsetzen mit K + 2 Türmen gegen König

Weiß setzt seinen K und seine T auf beliebige Felder; Schwarz wählt einen beliebigen Platz für seinen K, wo dieser nicht im Schach steht, also nicht in den Zugstraßen der T, und mindestens 1 Feld vom weißen K entfernt.

Übung-4b: Mattsetzen mit König+Turm gegen König

Anleitung wie vorstehend bei 4a, aber nur 1T wird gesetzt.

Hinweis: Der feindliche König darf nicht auf ein Feld ziehen, wo er im SCHACH stünde. Hat der K kein freies Feld, wohin er ziehen kann, und steht er nicht im Schach, dann steht er PATT das ist remis.

Jeder spielt 3xMal mit jeder Farbe.

Tipp: Mattsetzen gelingt nur, wenn der sK am Rand steht.

Tipp: 2 T gewinnen leicht und schnell; mit 1T muss der K mithelfen.

Lernziel: Wir lernen Schachmatt (mit dem Turm) und Patt.

Ein Matt mit 1T benötigt max.16 Züge (aus ungünstigster Stellung)

Matt in 30-40 Zügen ist ein gutes Ergebnis für Anfänger.

(weiter Seite-6, bei Übung-5)



Seite-6

(svwU:ZirkelCH.doc)

(35 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 05: Der Läufer (L)

Der Läufer zieht diagonal in eine Richtung soweit die Felder nicht von eigenen Steinen besetzt sind und höchstens bis zum Brettrand; entweder vorwärts oder rückwärts.

Der Läufer schlägt, wenn er will, den ersten gegnerischen Stein, der in seinem Weg (Zugrichtung) steht.

Steht der gegnerische K direkt und ungeschützt in seiner Zugrichtung dann bietet der Läufer SCHACH.

Kann dieser K nicht mehr ausweichen oder den Läufer schlagen, dann ist er SCHACH-MATT und hat verloren.

Hinweis: K+1L können allein einen K nicht Matt setzen.
K+2L können es. (s. Übung-08. Zweierlei Läufer)

Übung-5a: Der Läufer kämpft mit Bauern

Weiß stellt 3 oder 4 Bauern auf beliebige Felder der 2.Reihe;

Schwarz stellt seinen L auf c8 oder f8.

Weiß gewinnt, wenn er einen Bauern auf die 8.Reihe bringt, ohne dass dieser dort unmittelbar geschlagen werden kann.

Schwarz gewinnt, wenn er alle Bauern erobert hat.

Jeder spielt 3xMal mit jeder Farbe

Für etwas Fortgeschrittene:

Übung-5b: Der Läufer kämpft mit K gegen Bauern mit K

Anleitung wie 5a, aber jede Seite nimmt seinen Ke1/Ke8 dazu.

Das Spiel endet remis, wenn eine Partei keinen erlaubten Zug mehr ausführen kann, aber ihr K nicht im Schach steht =PATT.

Übung-5c: Beide kämpfen mit K+L+4 Bauern

Anleitung wie 5b. Weiß stellt seine Steine auf, dann Schwarz.

(weiter Seite-7, bei Übung-06)



Seite-7

(svwU:ZirkelCH.doc)

(20 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 06: Die Dame (D)

Die Dame zieht entweder senkrecht oder waagrecht oder diagonal soweit die Felder in dieser Richtung nicht von eigenen Steinen besetzt sind. Sie darf entweder vorwärts, rückwärts oder diagonal ziehen, ebenso entweder nach rechts oder nach links ziehen bis zum Brettrand bzw. bis vor einen eigenen Stein.

Die Dame schlägt, wenn sie will, den ersten gegnerischen Stein, der in ihrem Weg (Zugrichtung) steht.

Steht der gegnerische K direkt und ungeschützt in ihrer Zugrichtung dann bietet die Dame SCHACH. Kann dieser K nicht mehr ausweichen oder die Dame schlagen, dann ist er SCHACH-MATT und hat verloren.

Übung-6: Mattsetzen mit König+Dame gegen König

Weiß setzt seinen K und seine D auf beliebige Felder; Schwarz wählt einen beliebigen Platz für seinen K, wo dieser nicht im Schach steht, also nicht in den Zugstraßen der D, und mindestens 1 Feld vom weißen K entfernt.

Der feindliche König darf nicht auf ein Feld ziehen, wo er im SCHACH stünde. Hat er kein freies Feld, wohin er ziehen kann, und steht er nicht im Schach, dann steht er PATT das ist remis.

Jeder spielt 3xMal mit jeder Farbe.

Tipp: Mattsetzen gelingt nur, wenn der sK am Rand steht.

Tipp: Ein Matt in benötigt max. 9 Züge (aus ungünstigster Stellung).

Matt in 20-25 Zügen ist ein gutes Ergebnis für Anfänger
(weiter Seite-8, bei Übung-07)



Seite-8

(svwU:ZirkelCH.doc)

(35 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 07: Der Springer (S)

Der Springer zieht senkrecht oder waagrecht zunächst 2 Felder geradeaus und dann 1 Feld waagrecht oder senkrecht seitlich. Dabei darf er über Steine der eigenen oder der gegnerischen Farbe springen. Auf dem Feld, wohin er zieht, darf kein Stein der eigenen Farbe stehen.

Steht auf dem Feld, wohin der Springer ziehen will, ein Stein der gegnerischen Farbe, so kann der Springer diesen Stein schlagen.

Ist dieser Stein der gegnerische König, so bietet der Springer Schach. Kann der K nicht ausweichen, und der S von einem anderen Stein nicht geschlagen werden, ist der K Schachmatt.

Hinweis: K+1S können allein einen K nicht Matt setzen.

Auch K+2S können allein einen K nicht Matt setzen.

Übung-7a: Der Springer kämpft mit Bauern

Weiß stellt 3 oder 4 Bauern auf beliebige Felder der 2.Reihe;

Schwarz stellt seinen S auf b8 oder g8.

Weiß gewinnt, wenn er einen Bauern auf die 8.Reihe bringt, ohne dass dieser dort unmittelbar geschlagen werden kann.

Schwarz gewinnt, wenn er alle Bauern erobert hat.

Jeder spielt 3xMal mit jeder Farbe

Für etwas Fortgeschrittene:

Übung-7b: Der Springer kämpft mit K gegen Bauern mit K

Anleitung wie 7a, aber jede Seite nimmt einen Ke1/Ke8 dazu.

Das Spiel endet remis, wenn eine Partei keinen erlaubten Zug mehr ausführen kann, aber ihr K nicht im Schach steht =PATT.

Übung-7c: Beide kämpfen mit K+S+4 Bauern

Anleitung wie 7b. Weiß stellt seine Steine auf, dann Schwarz.

(weiter Seite-9, bei Übung-08)



Seite-9

(svwU:ZirkelCH.doc)

(20 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 08: Zweierlei Läufer

(Fortsetzung von Übung-05)

Aus Übung-05 wissen wir, dass Läufer diagonal ziehen, soweit die Zugrichtung nicht von eigenen Steinen oder dem Brettrand begrenzt wird, und dass ein Läufer schlagen kann (nicht muss), wenn ein Stein der gegnerischen Farbe auf einem Feld in seiner Zugrichtung steht.

In der Grundstellung der Schachfiguren hat jede Partei einen Läufer, der auf den weißen Feldern zieht und einen Läufer, der auf den schwarzen Feldern zieht.

Mit 1 Läufer kann man den gegnerischen K nicht Schach-Matt setzen, wenn nicht weitere Steine mitwirken. Wenn überhaupt, gelingt das (nur) in einer Ecke, deren Feld dieselbe Farbe hat, auf welcher sich der Läufer bewegt. Mit 2 LL gelingt ein Matt.

Übung-8a: Mattsetzen mit 2 Läufern + K gegen König

Weiß setzt seine Läufer jeweils auf ein weißes und ein schwarzes Feld und seinen K beliebig. Schwarz setzt seinen König auf ein beliebiges Feld, wo er nicht im Schach steht, d.h. außerhalb der Zugstraßen der beiden Läufer und 1 Feld vom anderen K getrennt.

Weiß gewinnt wenn er den sK SCHACHMATT setzt.

Schwarz erzielt Remis, wenn er keinen erlaubten Zug auführen kann und nicht im Schach steht.

Jeder spielt 3xMal jede Farbe

Tipp: Schachmatt gelingt nur in einer Ecke

Lernziel: Nutzen eines Abwartezuges (wie schon bei den Übungen 02 und 04) also den Gegner in ZUGZWANG bringen.

(weiter Seite-10, bei Übung-9)



Seite-10

(svwU:ZirkelCH.doc)

(30 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 09: Dame und Bauern

(Fortsetzung von Übung-06)

Aus Übung-06 kennen Sie, wie die Dame zieht, wie sie schlägt, und wie sie Schachmatt setzen kann.

Jetzt lernen Sie, wie die Dame gegen andere Steine kämpft.

Ein Bauer der die gegnerische Grundreihe erreicht, verwandelt sich in eine beliebige Figur (D,T,L,S) (die Umwandlung)

Übung-9a: Dame gegen 8 Bauern

Weiß stellt seine Dd1 und Schwarz seine Bauern auf die 7.Reihe.

Weiß gewinnt, wenn er alle Bauern erobert hat.

Schwarz gewinnt, wenn er einen Bauern auf die 1.Reihe zieht, ohne dass er sofort geschlagen werden kann.

Jeder spielt 3xMal jede Farbe.

Übung-9b: Dame+wK gegen 8 Bauern+sK

Anleitung wie Übung 9a plus Ke1 und Ke8, Matt gewinnt; Patt=remis

Übung-9c: Dame+wK gegen 8 Bauern+sK+ein L oder S

Anleitung wie Übung 9b plus Ke1 und Ke8 + L(c8/f8) oder S(b8/g8)

Übung-9d: Dame+wK gegen 4 Bauern+sK+sT

Weiß stellt seine Dd1 und Ke1;

Schwarz setzt K, T beliebig und seine 4 Bauern auf die 7.Reihe.

Schachmatt gewinnt; Patt macht Remis; ebenso Dauerschach.

Zusätzliches. Lernziel:

Wie ein Bauer zum Star wird

(Umwandlung)

Besonderheit des Bauern: Erreicht ein B die Grundreihe des Gegners (8. oder 1.Reihe), so verwandelt er sich **sofort** in eine Figur seiner Wahl (D,T,L,S). Dabei ist ohne Bedeutung, ob eine solche Figur schon/noch auf dem Brett ist; d.h. es können z.B. mehrere D einer Farbe mitspielen. (weiter Seite-11, bei Übung-10)



(svwU:ZirkelCH.doc)

(60 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 10: Das ganze Schach

Sie wissen jetzt wie alle Steine ziehen und schlagen können. Sie kennen das Ziel: den gegnerischen König Schachmatt setzen. Jetzt können Sie es mit allen Steinen versuchen.

Tipp: Wenn man dem Gegner mehr Steine wegnehmen kann, als dieser einem selbst schlägt, kann man zuletzt gewinnen.

Tipp: Mit einzelnen Steinen allein wird man wenig erreichen; Die Bauern und Figuren müssen zusammenwirken um einen Angriff zu Erfolg führen zu können. Achte deshalb auf die Schnittpunkte der Wirkungslinien der Steine/Figuren. Überlegene Truppen (Überzahl) können eher gewinnen.

Tipp: Oft werden Steine/Figuren getauscht. Da sollte man wissen, wann ein Tausch vorteilhaft ist. Als eine 1.Näherung gilt folgende **Werte-Rechnung**:

Ein Bauer zählt 1 Punkt, L oder S zählen 3 Punkte, ein T zählt 5 Punkte, die Dame zählt 9 Punkte.

Tipp: Wenn nur noch wenige Steine/Figuren auf dem Brett sind wiegen Dame und Turm schwerer als Läufer und Springer, weil sie allein mit ihrem König den Gegner Schachmatt setzen können. 1S oder 1L kann das nicht (Ergebnis=Remis).

Deshalb nennen wir D,T Schwerfiguren, L,S Leichtfiguren. Der Mehrwert eines T gegenüber L oder S heißt die Qualität.

Zwei Spezialzüge müssen sie noch näher kennen lernen:

A- Die Rochade (kurz oder lang) des Königs mit einem Turm.

B- Das Schlagen eines Bauern im Vorbeigehen (en passant).

Jetzt erst 4xMal viel Spaß bei einer ganzen Partie!

(weiter bei Übung-11)



(svwU:ZirkelCH.doc)

(15 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 11: Die Rochade

Die ROCHADE ist ein Spezialzug mit dem König:
Der König bewegt sich **zwei** Felder zur Seite und
Der Turm stellt sich auf das Feld neben dem König,
aber auf der anderen Seite

Damit soll der König aus der Brettmitte in Sicherheit gebracht
und zugleich ein Turm ins Spiel gebracht werden.

1.Vorbedingung: K und T dürfen noch nicht gezogen haben.

2.Vorbedingung: Die Felder zwischen K und T sind frei.

3.Vorbedingung: der K darf nicht im Schach stehen und die
Felder, welche er überschreitet, dürfen nicht von feindlichen
Steinen bedroht sein.

Es gibt zweierlei Rochaden, die kurze und die lange Rochade.

Die kurze Rochade (O-O) erfolgt am Königsflügel.

Die lange Rochade (O-O-O) erfolgt am Damenflügel.

In Klammer steht oben die Art der Notation der Rochade.

Übung-11a: Die kurze Rochade (O-O)

Machen Sie 4 Züge, um den K am Königsflügel in Sicherheit zu bringen.
(ohne Gegenzüge von Schwarz)

Übung-11b: Die lange Rochade (O-O-O)

Machen sie x Züge, um den K zum Damenflügel zu rochieren.
(ohne Gegenzüge von S)

Übung-11c: Sicherheit für den König

Spielen sie eine Partie und rochieren Sie so bald als möglich.
Der Gegenspieler versucht dies zu verhindern.
Jeder spielt 3x mit jeder Farbe

(weiter Seite-13, bei Übung-12)



Seite-13

(svwU:ZirkelCH.doc)

(5 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 12: Die Eröffnung

Um angreifen zu können, muss ich meine Figuren und Bauern so ins Spiel bringen, dass sie die größtmögliche Wirkung erzielen. Das ist meistens in der Mitte des Schachbretts.

Wenn meine Steine die Brettmitte (das Zentrum) kontrollieren, dann behindere ich damit auch meinen Gegner seine Steine auf wirksame Felder zu führen. So ergänzen sich Angriff und Verteidigung.

Wer (zuerst) das Zentrum beherrscht, gewinnt die besseren Aussichten für einen erfolgreichen Angriff (auf den anderen K).

Mit jedem Zug soll eine bestimmte Absicht verbunden sein.

Tipps: Für die ersten Züge einer Schachpartie (Eröffnung)

- (1) Ziehe (wenige) Bauern in der Mitte.
Dann können die Läufer und später die Dame ziehen.
- (2) Die Springer können auch ohne Bauernzüge eingreifen.
- (3) Schütze die Steine, die vom Gegner angegriffen werden.
- (4) Bringe die Dame nicht zu früh und zu weit heraus;
Sie wird sonst angegriffen und muss wieder abziehen.
- (5) Bringe den König in Sicherheit (z.B. durch die Rochade)
- (6) Achte darauf, dass Du keine Steine verlierst. Bei einem Abtausch von Steinen (Figuren, Bauern) soll man keine Punkte verlieren. (B=1, S=3, L=3, T=5, D=9; s. Übung-10)
- (7) Deine Figuren/Steine müssen zusammenspielen, damit ein Angriff erfolgreich sein kann (Schnittpunkte).
Dasselbe Prinzip gilt in der Verteidigung (Deckung).

(weiter bei Seite-14, Übung-13)



Seite-14

(svwU:ZirkelCH.doc)

(25 Minuten)

Der Schach-Zirkel – Übung-Nr.: 13: Die Notation

Die NOTATION ist das eindeutige Aufschreiben von Schachzügen und Schachstellungen. Damit können Zugfolgen oder ganze Schachpartien festgehalten und nachgespielt werden. So kann man von ‚fremden‘ Partien lernen und muss nicht alle Fehler selbst machen. Schachpartien aufschreiben und lesen können ist ein wichtiges Mittel für Schachtraining.

Im Turnierschach sind beide Spieler verpflichtet, alle eigenen und gegnerischen Züge zu notieren. Dazu werden besondere Formulare verwendet.

Für die Figuren wird ihr großer Anfangsbuchstabe (oder ihr Symbol) geschrieben und für die Felder deren Koordinaten. Bei Bauern entfällt der Buchstabe für den Stein. Wird mit einem Zug ein Stein geschlagen, schreibt man ein x vor die Bezeichnung des Feldes, auf welchem der Stein stehen bleibt.

Wir unterscheiden: a) die ausführliche Notation
b) die Kurznotation.

a) Ausführlich notiert bezeichnet man das Feld, von welchem ein Stein geführt wird (Ausgangsfeld) und nach einem Strich (-) das Feld, wohin ein Stein geführt wird (Endfeld);

z.B.: 1.) e2-e4 d7-d5 (je ein Bauernzug von W und von S)

2.) e4xd5 Dd8xd5 (W schlägt den sB und die sD schlägt den wB;
das x bedeutet, ein Stein wird geschlagen)

oder 2.) e4xd5 Sg8-f6 (... Schwarz zieht den Springer von g8 nach f6)

b) Bei der Kurznotation derselben Züge bezeichnet man nur die Figur und

das Endfeld, wohin der Stein zieht oder schlägt:

z.B.: 1.) e4	d5	Können zwei gleichartige Figuren auf
2.) exd5	Dxd5	dasselbe Feld ziehen/schlagen, wird
oder 2.) ...	Sf6	auch das Herkunftsfeld notiert.
3.) Lc4	...	z.B. 3.) ... Sf6-d7 oder Sb8-d7

Übung-13a: Aufstellen einer beschriebenen Schach-Stellung.

Übung-13b: Aufschreiben einer gegebenen Schach-Stellung.

Übung-13c: 2 eigene Partien aufschreiben (auführl. Notation);



Übung-13d: Nachspielen von 2 Partien (aus 1 Buch oder Zeitung)
(weiter bei Seite-15 = Spielregeln)



Der Schach-Zirkel >> Schachspielen lernen in 12 Schritten

(5 Minuten)

Spielregeln:

- 1.) Wird ein eigener Stein angefasst, muss der gezogen werden, wenn dieser einen erlaubten Zug ausführen kann.
- 2.) Wird ein gezogener Stein losgelassen, ist der Zug beendet.
- 3.) Wird ein Stein des Gegners angefasst, so muss dieser geschlagen werden, wenn dies ein erlaubter Zug ist.
- 4.) Wird durch einen Zug der König bedroht: d.h. mit dem nächsten Zug schlage ich den K =SCHACH, so muss zuerst das Schachgebot abgewehrt werden.
- 5.) Kann ein Schachgebot nicht abgewehrt werden, ist der König SCHACHMATT und die Partie ist verloren.
- 6.) Wenn kein Matt mehr möglich ist, oder der K wurde PATT gesetzt, ist die Partie REMIS (=Unentschieden).
- 7.) Sind Steine verrückt, wird angekündigt: „Ich rücke zurecht“, auf französisch: „j'adoube“ (schadub). Dann muss der berührte Stein nicht gezogen/geschlagen werden.

zu 4./5.: Es gibt 3 Möglichkeiten ein Schachgebot abzuwehren:

- (1) Der ‚Schach‘ bietende Stein wird geschlagen.
- (2) Der König zieht auf ein Feld, auf welchem er nicht bedroht ist.
- (3) Ein eigener Stein wird in der Wirkungslinie der schachbietenden Figur dazwischen gestellt.
Er ist dann ‚gefesselt‘ vor dem K. Gegen ein Springerschach ist diese Verteidigung nicht möglich.