

---

# DER WERT DER FIGUREN

---



Wie groß ist der Wert der Figuren in Punkten?

 =

 =

 =

 =

 =

 =

Warum ist die Dame stärker als ein Turm?

---

---

Warum ist ein Turm stärker als ein Läufer?

---

---

Wann wird ein Bauer besonders stark?

---

---

Wieviele Felder bedroht ein Springer im Zentrum?

---

Wieviele Felder bedroht ein Springer in der Ecke?

---

# DIE NOTATION



Spiele die beiden unteren Partien nach. Es fehlt der letzte Zug.  
Finde das Matt und schreibe den Zug auf.

**Beachte:** Vor dem Nachspielen müssen die Figuren komplett aufgebaut werden. Dabei stehen die Weißen auf der ersten und zweiten Reihe.

## Partie 1

| Weiß      | Schwarz |
|-----------|---------|
| 1. e4     | e5      |
| 2. Dh5    | Sc6     |
| 3. Lc4    | Sf6     |
| 4. _____# |         |

## Partie 2

| Weiß    | Schwarz |
|---------|---------|
| 1. e4   | e5      |
| 2. Sf3  | Sc6     |
| 3. Lc4  | Sd4     |
| 4. Sxe5 | Dg5     |
| 5. Sxf7 | Dxg2    |
| 6. Tf1  | Dxe4+   |
| 7. Le2  | _____#  |

## Notationszeichen:

|       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| Tb1   | Turm zieht nach b1                   |
| e4    | Bauer zieht nach e4                  |
| c8D   | Bauer verwandelt sich auf c8 in Dame |
| 0-0   | kurze Rochade                        |
| 0-0-0 | lange Rochade                        |
| x     | "schlägt", z.B. Txe4                 |
| +     | Schach!                              |
| #     | Matt!                                |

# DIE NOTATION



Übung: Spiele zwei eigene Partien und schreibe die ersten 20 Züge mit.

## Spiel 1

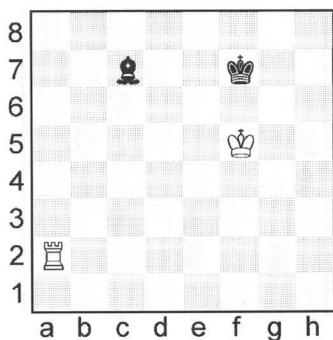
## Spiel 2

| Weiß |  | Schwarz | Weiß |  | Schwarz |
|------|--|---------|------|--|---------|
| 1    |  |         | 1    |  |         |
| 2    |  |         | 2    |  |         |
| 3    |  |         | 3    |  |         |
| 4    |  |         | 4    |  |         |
| 5    |  |         | 5    |  |         |
| 6    |  |         | 6    |  |         |
| 7    |  |         | 7    |  |         |
| 8    |  |         | 8    |  |         |
| 9    |  |         | 9    |  |         |
| 10   |  |         | 10   |  |         |
| 11   |  |         | 11   |  |         |
| 12   |  |         | 12   |  |         |
| 13   |  |         | 13   |  |         |
| 14   |  |         | 14   |  |         |
| 15   |  |         | 15   |  |         |
| 16   |  |         | 16   |  |         |
| 17   |  |         | 17   |  |         |
| 18   |  |         | 18   |  |         |
| 19   |  |         | 19   |  |         |
| 20   |  |         | 20   |  |         |

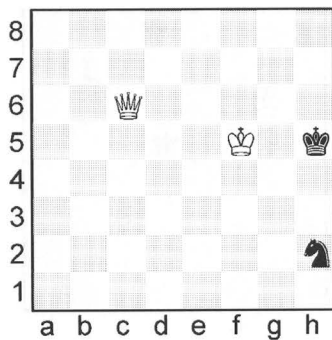
# DIE FESSELUNG



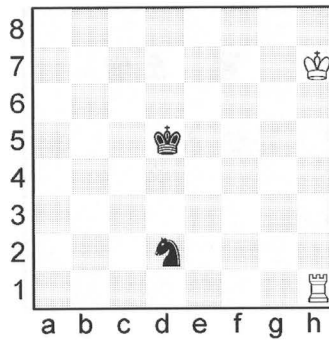
Weiß kann mit einer Fesselung eine Figur gewinnen.  
**Finde den Zug und schreibe ihn auf.**



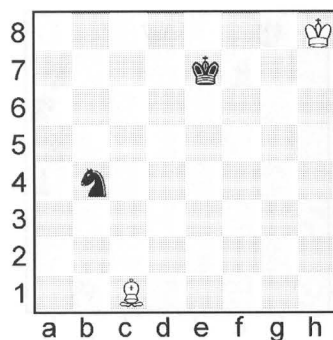
1. \_\_\_\_\_



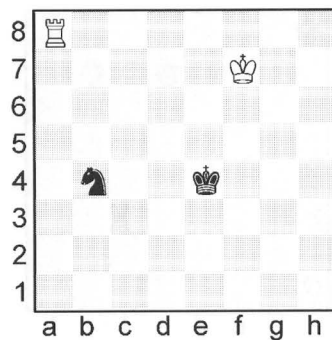
1. \_\_\_\_\_



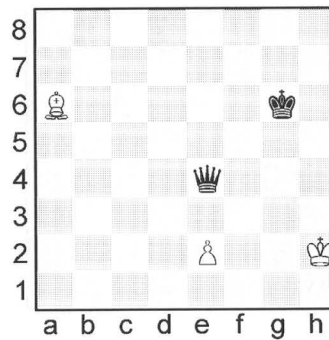
1. \_\_\_\_\_



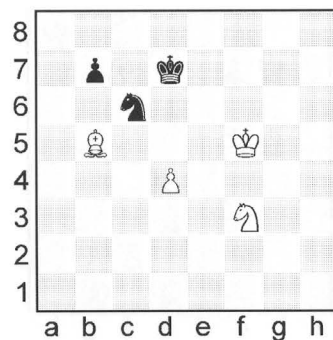
1. \_\_\_\_\_



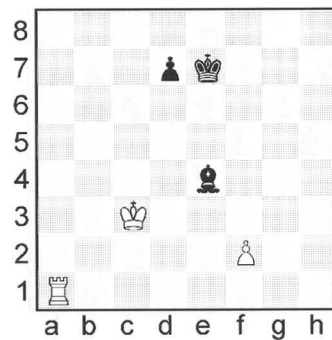
1. \_\_\_\_\_



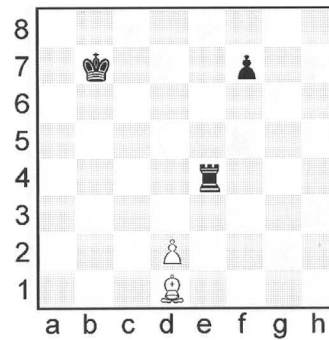
1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_