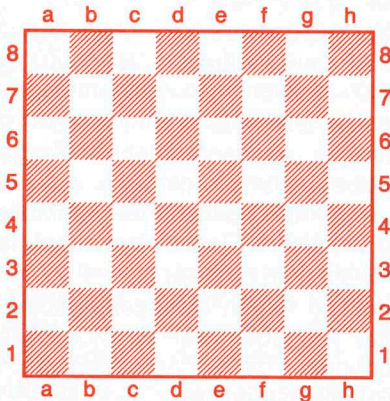


Am Anfang steht das **A U F S C H R E I B E N**

Und das ist in der Überschrift völlig zu Recht so groß und fett geschrieben, denn es ist die Basis für jedes Schachtraining. Ähnlich wie es in der Schule kein Lernen ohne die Fähigkeit des Lesens und Schreibens gibt, ist das Aufschreiben eigener Partien (die Notation) und das Lesenkönnen von Schachmaterial unerlässlich und muss sicher und zuverlässig beherrscht werden.

Die Grundlage der Schachnotation ist bereits jedem Leser vertraut, der in seiner Kindheit einmal "Schiffe versenken" gespielt hat oder zumindest irgendwann einmal einen Stadtplan benutzt hat. Genau wie das papierene Schlachtfeld dieses Spiels oder jede Karte sind die Felder eines Schachbretts nämlich durch Koordinaten bezeichnet, die aus Buchstaben und Zahlen bestehen.



a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Wir können mit einem Buchstaben und einer Zahl jedes Feld benennen. Zur Vereinheitlichung nennt man erst den Buchstaben, dann die Zahl. So hat jedes Feld einen Namen, wie wir im rechten Diagramm sehen.

Mit diesen Feldnamen können wir klar, kurz und unmissverständlich ausdrücken, was wir meinen, wenn wir einen Standort oder Sachverhalt auf dem Schachbrett erklären wollen. Möchten wir zum Beispiel sagen, dass der ♔ noch auf seinem Feld in der Ausgangsstellung steht, sagen wir ♔e1 und jeder kann sich nun vorstellen, wo das ist – zumindest, wenn er das Schachbrett einigermaßen vor Augen hat, was man unbedingt lernen muss.

Wichtig für die Notation ist, dass das Brett zu Beginn richtig aufgebaut ist. Es gibt außer den Randbezeichnungen zwei Regeln, die uns dabei helfen:

In der rechten Ecke von Weiß muss ein weißes Feld liegen.

Und die zweite, noch einprägsamere Regel heißt:

"Weiße ♔ weißes Feld, schwarze ♚ schwarzes Feld".

Taschenschachs und kleinere Spiele haben oft keine Randnotation, daher sollten wir uns diese Regeln merken. Gerade zu Beginn ist es wichtig, mit der richtigen Grundstellung zu spielen, besonders, wenn wir die Partie mitschreiben wollen.

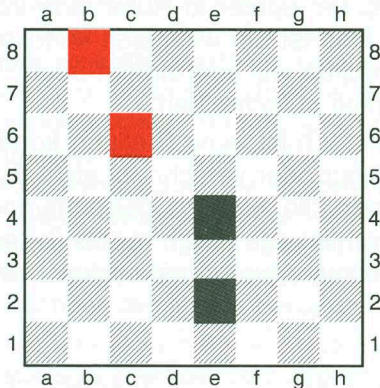
Mit unseren Feldbezeichnungen können wir nicht nur den Standort einer Figur angeben, sondern auch einen kompletten Zug. Dazu nennen wir das Ausgangsfeld und das Zielfeld. Zwei Beispiele sehen wir im Diagramm unten.

Der Zug des Königsbauern aus seiner Grundstellung – vermutlich der meistgezogene überhaupt – heißt $e2 - e4$ (schwarz markierte Felder).

Der Zug des schwarzen ♘ aus seiner Grundstellung heißt $b8 - c6$ (rote Felder). Zur besseren Übersicht setzt man bei Offizieren noch ein Figurensymbol vor den Zug, hier wäre das ein S für Springer und so heißt der Zug $Sb8 - c6$.

Wird bei einem Zug eine Figur geschlagen, so setzt man statt des Bindestrichs ein Malzeichen ein, also z. B. $Da5xh5$. In älteren Büchern finden wir manchmal statt des x ein $:$, was das gleiche meint, aber heute nicht mehr üblich ist.

In der nachstehenden Tabelle sehen wir die Symbole für die Offiziere und die Bezeichnungen für einige andere Züge:



<u>Figur</u>	<u>Abkürz.</u>	<u>Figurine</u>
König	K	♔
Dame	D	♚
Turm	T	♖
Läufer	L	♗
Springer	S	♘
Bauer	–	–

Etwas anders ist es bei der Rochade, wo ja zwei Figuren gezogen werden.

Die **kleine** oder **kurze Rochade** wird durch $0 - 0$ bezeichnet.

Die **große** oder **lange Rochade** wird durch $0 - 0 - 0$ bezeichnet.

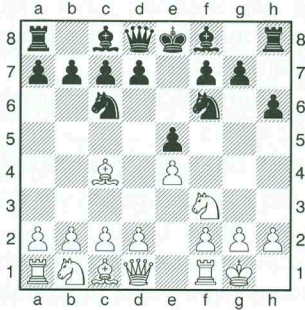
Auf diese beiden Spezialzüge kommen wir etwas später noch zu sprechen. Das sogenannte "en passant" Schlagen behandeln wir auf der übernächsten Seite.

Noch einige kleine Anmerkungen am Rande:

Eigentlich nennt man nur die Offiziere **"Figuren"** und unter **"Steine"** versteht man alle Spielfiguren, also auch die Bauern. Klingt etwas kompliziert, nicht wahr? Diese Feinheiten sind aber nur für die Regelkunde von Belang.

In der Praxis nennt man üblicherweise alle "Schachsteine" Figuren und das tun wir auch in diesem Buch. Wenn es also z. B. heißt: "Die weißen Figuren sind weit besser postiert ..." meinen wir damit Offiziere ebenso wie Bauern.

Werden statt der Buchstaben die Figurensymbole verwendet, also z. B. ♔ für K, so nennt man diese Notationsart **"Figurine Notation"**. Sie ist international üblich und wir verwenden sie in diesem Buch.



Auflösung unten

Wir wollen einmal versuchen, die ersten Züge einer Partie nachträglich aufzuschreiben. Weiß hat mit dem Zug des Königsbauern begonnen. Alle folgenden Züge für beide sind austauschbar:

1. /
2. /
3. /
4. /
5. /

Mit Hilfe der Notation können wir nicht nur Partien mitschreiben, sondern auch Stellungen festhalten. Das ist wichtig, um später in Ruhe eine interessante Situation anschauen zu können. Das ist ein wichtiges Mittel zur Verbesserung unseres Spiels und daher wollen wir nun einmal üben, indem wir die beiden Diagrammstellungen unten aufschreiben.

Sie werden sehen, dass es gar nicht so einfach ist, eine Stellung korrekt aufzuschreiben. Leicht vergisst man eine Figur oder verschreibt sich. Systematisches herangehen hilft. Wir schreiben die Figuren getrennt nach Farben in absteigender Reihenfolge und von links (a) nach rechts (h) auf. Hier ein Musterschema dazu, nach dem Sie immer vorgehen sollten:

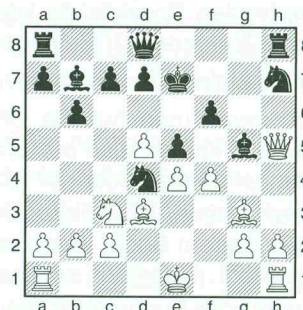
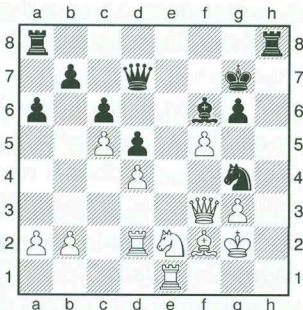
W: K D T / L / S /

B:

S: K D T / L / S /

B:

Prüfen Sie immer noch einmal sorgfältig, ob alles stimmt! *Auflösung S.222*



Auflösung Übung oben: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Lf1-c4 Sg8-f6 4.0-0 h7-h6

Die Kurznotation

In den meisten Schachbüchern und –Zeitungsen finden Sie heutzutage fast ausnahmslos die sogenannte Kurznotation. Es wird dabei nur das Zielfeld angegeben, also statt 1.e2–e4 nur **1.e4** oder statt 2.Sg1–f3 nur **2.Sf3**. Lediglich dann, wenn nicht klar wäre, welcher von zwei Steinen gemeint sein könnte, fügt man das Ausgangsfeld ein. Können z. B. beide Springer auf das Feld d2 ziehen (einer steht auf b1, der andere auf f3), so würde man dies mit **S1d2** oder **Sbd2** präzisieren. Unerfahrenen Spielern macht diese Notationsart das Nachspielen etwas schwerer, muss man doch zuerst schauen, welcher Stein auf das Zielfeld ziehen könnte. Außerdem ist es besonders bei Texten mit kleinen, gedrängten Schrifttypen bei Vollnotation leichter, vom Blatt aufs Brett hin und her zu schauen und immer zum letzten Zug zurückzufinden. Leider ist allgemein zu beklagen, dass die Schachliteratur nicht besonders leserfreundlich gestaltet ist und, da sie sich überwiegend an starke Spieler wendet, die Bedürfnisse der großen Mehrheit des "Schachvolks" kaum berücksichtigt. Sie sollten zumindest zu Beginn die Vollnotation verwenden. Wenn Sie sich einmal verschrieben haben, können Sie dann den Irrtum schneller aufklären. Und wenn Sie beim Nachspielen Ihrer Partie einige Züge zurücksetzen möchten, ist das mit der Vollnotation viel leichter, da Sie immer gleich sehen, von welchem Feld die betreffende Figur gekommen ist.

Schreiben Sie Ihre freien Partien oder Partien gegen den Schachcomputer auf (auch, wenn dieser sie abspeichert). Gewöhnen Sie sich frühzeitig ans Aufschreiben, besonders dann, wenn Sie später Turnierschach spielen wollen. Ein vereinfachtes Partieformular als Kopiervorlage auf der folgenden Seite hilft Ihnen dabei. Wenn sie die Buchseite auf 80% verkleinern, haben Sie das Format A5 und können damit auch zwei Formulare auf eine DIN A4 Seite kopieren.

Spiel mit Uhr und Bedenkzeiten

In Schachklubs wird allgemein Blitzschach mit 5 Minuten Bedenkzeit pro Partie und Spieler gespielt. Stärkere Spieler werden Ihnen vielleicht Zeit vorgeben, also entweder selbst mit kürzerer Zeit spielen oder Ihnen zusätzliche Bedenkzeit (z. B. 10 Min.) einräumen. Letzteres ist besser für Sie. Ihr Gegner kann durchaus mit 2-3 Min. auskommen. Das ist für einen guten Spieler gar kein Problem und verbessert Ihre Chancen kaum, macht das Spiel aber dafür sehr hektisch.

Wird die Bedenkzeit überschritten, ist die Partie verloren. (Ausnahme, wenn das Material des "Gewinners" nicht mehr zum Matt ausreicht, etwa ♖ + ♘ gegen ♙. Dann ist die Partie Remis.) Es spielt dabei keine Rolle, ob der Gewinn in der Praxis möglich wäre, denn es wird das schlechteste Spiel des Gegners unterstellt. Ein Bauer reicht immer zum Gewinn, denn er könnte ja umgewandelt werden.

Turnierpartien werden meistens mit 2 Stunden Bedenkzeit für 40 Züge pro Spieler (also zusammen max. 4 Std.) gespielt. Nach der sogenannten "Zeitkontrolle" gibt es eine Zugabe. Üblich sind entweder 30 Min. für den Rest der Partie (5 Std. Spielzeit) oder 1 Stunde für weitere 20 Züge und danach je 30 Min. für den Rest (6 Std.). Bei klubinternen Turnieren am Abend werden oft kürzere Bedenkzeiten verwendet. Mannschaftskämpfe finden meist am Sonntagmorgen statt (10 Uhr, Ostdeutschland 9 Uhr) und verwenden je nach Spielklasse die genannten Zeiten.