

Das Aufschreiben von Schachpartien

Wenn man richtig Schach lernen will, sollte man seine Partien aufschreiben, weil man sie dann immer wieder nachspielen und aus seinen Fehlern lernen kann. Außerdem kann man tolle Partien zur Erinnerung aufheben.

Und so werden alle Felder bezeichnet: durch **Linien** von a bis h und **Reihen** von 1 bis 8.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Vor der Partie schreibt man die Namen der Spieler auf, und zwar erst Weiß und dann Schwarz: Anderssen - Kieseritzky (= Anderssen hatte Weiß).

Ausführliche Notation:

Man schreibt das Anfangsfeld und das Zielfeld auf und die **Figur in Abkürzung**: König = K, Dame: D, Turm = T, Läufer = L, Springer (Pferd) = S, bei Bauern wird gar nichts geschrieben. Beispiele: Wenn ein Bauer von e2 nach e4 zieht, schreibt man: e2-e4. Wenn z.B. ein Springer von b1 nach c3 zieht: Sb1-c3.

Wenn man **schlägt**, steht statt des Bindestrichs ein x, also: Ta1xa3 (Turm von a1 schlägt die Figur, die auf a3 steht).

Ein **Schachgebot** wird durch ein Kreuz + nach dem Zug, ein Matt durch ein Doppelkreuz # angegeben, zum Beispiel: Lf1-b5+ (Läufer zieht von f1 nach b5 und gibt Schach), Ta1-a8 # (Turm zieht von a1 nach a8 und setzt matt).

Wenn man einen Bauern **umwandelt**, schreibt man =, also: d7-d8=D (Bauer zieht

von d7 nach d8 und wird in eine Dame umgewandelt).

Schlagen „im Vorübergehen“ oder „en passant“ wird durch ep angezeigt: d5xe6 ep (Bauer auf d5 schlägt en passant nach e6 und nimmt den Bauern von e5 weg).

Die kurze **Rochade** wird 0-0 und die lange Rochade 0-0-0 geschrieben.

Nach der Partie schreibt man 1-0, wenn Weiß gewonnen hat, 0-1, wenn Schwarz gewonnen hat, und 1/2-1/2, wenn es unentschieden ausgegangen ist.

Verkürzte Notation:

Das Ausgangsfeld (das sowieso klar ist) wird weggelassen, also statt Ke2-e3 nur Ke3, statt Sf3xg5 nur Sxg5 usw., alles andere bleibt. Wenn zwei Figuren zu einem Zielfeld ziehen können, schreibt man, von welcher Linie oder Reihe die richtige kommt: Tad1 = der Turm, der auf der a-Linie steht, zieht nach d1 (und nicht der andere, der es auch tun könnte), oder: S5f3 = der Springer, der auf der 5. Reihe steht, zieht nach f3.

Internationale Notation (für den Computer):

Wie die verkürzte Notation, nur dass die Anfangsbuchstaben von den englischen Wörtern genommen werden: König = K (von King), Dame = Q (von Queen), Turm = R (von Rook), Läufer = B (von Bishop), Springer = N (von Knight, das aber [nait] ausgesprochen wird).

Bewertung von Zügen:

Man kann in der Notation aufschreiben, ob Züge gut oder schlecht sind:

!	ein guter Zug
!!	ein sehr guter Zug
?	ein schlechter Zug
??	ein schlimmer Fehler

Und denkt dran:

Die schönsten Fußballtore sind futsch, wenn man sie nicht mit Video aufgenommen hat, aber Superkombinationen kann man für immer aufheben!