

# Schachlernen auf Basis AnkiApp (Android) – Feature im Überblick

Gehirngerechtes  
Lernen (spaced  
repetition)

Pflege Lernmaterial  
per Editor

Konvertieren  
Lernmaterial per  
Script und Import in  
AnkBot

Lernen überall per  
AnkiApp (Android  
kostenlos, iOS  
kostenpflichtig)

Name des  
Kartenstapels

Markierungs-  
möglichkeit

Zugfolge als PGN

Stellungsbewertung,  
in Kombination mit  
Link zu Lichess  
Engine (Analyse  
der Stellung)

Stellungsbild mit  
letztem Zug

Zeitstempel letzte  
Generierung



Frage



Antwort

# Strukturierung und Sprache des Lernmaterials

Lernmaterial gegliedert in Ordnern und Dateien

Kopfzeile zur übergeordneten Strukturierung

Annotierte PGN Notation inklusive  
Zugfolgen in baumähnlicher Struktur  
(Alternative: PGN basierend auf FEN)

'!' und '\*' annotieren  
unterschiedliche Lern Level

Kommentar

```
1 [Slav/e4-c4-xxd5/B10_13/Lakdawala_chap12/pgn]
2
3 1. e4 c6 2. c4 d5 3. exd5 cxd5 4. d4 Nf6!
4     5. Nc3 e6! 6. Nf3 Bb4! 7. Bd3 dxc4! 8. Bxc4 O-O* 9. O-O b6 {Oder Nc6, Nbd7}! 10. Bg5 Bb7* 11. Qe2
5     5. Nc3 e6 6. Nf3 Bb4 7. cxd5 Nxd5* 8. Bd2 Nc6* 9. Bd3 Nf6! 10. O-O O-O {Nicht 10. .. Nxd4}!
6     5. Nc3 e6 6. Nf3 Bb4 7. cxd5 Nxd5 8. Bd2 Nc6 9. Bd3 Nf6 10. a3 Be7! 11. O-O O-O*
7
8 1. e4 c6 2. c4 d5 3. exd5 cxd5 4. cxd5 Nf6
9     5. Nc3 Nxd5* 6. Nf3 e6* 7. d4 Bb4* 8. Qc2 Nc6*
10    9. a3 Be7* 10. Bd3 h6! 11. O-O O-O* 12. Qe2 Nf6! 13. Rd1 b6* 14. Ne4 Nd5! 15. Bb1 Bb7* 16. Qe2
11    17. Ng3 {Zugfolge (3..5)}> Nf6 18. Nh5 g6 19. Nxf6+ Bxf6 20. Bxh6 Rfd8! 21. Be3 Ne7!
12    17. Ng3 Nf6 18. Nh5 g6 19. Bf4 Qd7 {Für den Bauernverlust auf h6 gibt es Kompensation}!
13    9. Be2 O-O* 10. O-O Be7! 11. Rd1 Qc7 {Oder Bf6.}!
14
```