

So füllst du ein Partieformular richtig aus!

Eine Partie mitschreiben, um sie später nachzuspielen oder zu analysieren bietet auch dir viele Vorteile.

Du kannst dann deine Fehler, die du in der Partie gemacht hast, besser erkennen.

Dadurch kannst du sie in den folgenden Partien vielleicht vermeiden.

Für Mannschaftswettkämpfe und Turniere musst du sowieso deine Partie mitschreiben!

Du bekommst dafür ein Partieformular

Wenn du also ein Formular vor dir liegen hast, können wir beginnen.

1. Versuche sauber und richtig zu schreiben, damit man deine Schrift später auch lesen kann.
 2. Trage die Veranstaltung ganz oben ein und das Datum in das dafür vorgesehene Feld
 3. Du kannst die Runde und die Brettnummer gleich darunter schreiben. Das ist wichtig bei Turnieren und Mannschaftswettkämpfen!
 4. Dann trägst du die Namen der Spieler ein.
- Was du für eine Eröffnung spielst, brauchst du noch nicht eintragen, weil sich das erst nach den ersten Zügen ergibt.

Jetzt können wir mit dem Spiel beginnen! Du führst die weißen Steine. Zunächst reichen sich die Kontrahenten die Hand und wünschen sich eine faire und spannende Begegnung.

Du hast dir vorgenommen, mit dem Bauer vom Feld e2 nach e4 zu ziehen, also führst du den Zug aus.

Dann drückst du die Uhr (ab jetzt läuft die Zeit deines Gegners. Er ist am Zug).

Die Hand, die den Zug ausführt, drückt auch die Uhr.

Dann trägst du deinen Zug in die Notation ein.

Diese Reihenfolge sollte in Fleisch und Blut übergehen, dann hast du immer den richtigen Rhythmus.

Jetzt kannst du loslegen!

1. e2-e4

Wir schreiben 1. e2-e4. Das bedeutet, dass sich der Bauer vom Feld e2 nach e4 bewegt.

Bei Bauernzügen braucht man auch nicht 1. Be2-e4 schreiben.

Wenn du den Zug ausgeführt hast, drückst du die Uhr.

Jetzt läuft die Zeit Deines Gegners.

1. ... e7-e5

Die drei Punkte bedeuten, dass „Schwarz“ am Zug ist.

Schwarz antwortet und drückt auf die Uhr. Deine Zeit läuft ab jetzt.

Du trägst den Zug deines Gegners in deine Notation ein und überlegst dir eine Erwiderung.

Nachdem du dir einen Plan vorbereitet hast, kannst du deinen 2. Zug ausführen.

2. Sg1-Sf3

Das **S** ist der Anfangsbuchstabe der Figur steht für **S**pringer und f3 ist das Ziel-Feld. Du ziehst mit deinem **S**pringer von g1 nach f3.

Du entwickelst deinen **S**pringer! das ist ein sehr guter Zug.

Wenn du den Zug ausgeführt hast, drückst du wieder die Uhr - die Zeit deines Gegners läuft.

2. ... Sb8-Sc6

Ein guter **S**pringerzug des Gegners. Er kann nur vom Feld b8 kommen.

3. d2-d4

Durch diesen Bauernzug hast du dich für die „Schottische Partie“ entschieden.

Wieder "Uhr drücken" und den Zug in die Notation eintragen.

Hast du auch den Zug des Gegners eingetragen?

Das x steht für "schlägt". Die Schachspieler benutzen das Wort "schlagen" wenn eine Figur aus dem Spiel genommen wird.

Dein Bauer von e5 schlägt also den Bauern d4.

Du bist am Zug und überlegst deine Antwort.

3. ... e5xd4

„Schwarz“ schlägt den Bauer auf dem Feld d4 und drückt die Uhr. Wieder beachten: "Uhr drücken" und den Zug in die Notation eintragen.

4. Sf3xd4

Du nimmst den Bauer mit dem Springer. Wieder "Uhr drücken" und den Zug in die Notation eintragen.

4.... Sg8-Sf6

Schwarz entwickelt seinen **S**pringer. Die Schachspieler nennen die ersten Züge der Figuren "Entwicklungszüge".

Dadurch kannst du deine Figuren und Bauern harmonisch aufstellen, um

deinem Gegner Paroli zu bieten.

Jeder geübte Spieler freut sich, wenn du gleich mit der **D**ame vor die Bauern ziehst und dann nur mit ihr auf dem Brett herum hüpfst.

5. **Sd4xc6**

Du nimmst den **S**pringer auf c6 aus dem Spiel und der Schwarze muss reagieren. Wieder drückst du...usw.

5. ... **bxc6**

Wieder eine elementare Faustregel: "Wenn es geht, sollst du mit deinen Bauern immer zum Zentrum hin schlagen". Es gibt da nur wenige Ausnahmen.

6. **e4-e5**

Du spielst einen aggressiven Zug und greifst direkt den schwarzen **S**pringer an.

6. ... **Dd8-e7**

Schwarz reagiert und bringt seine **D**ame ins Spiel. Du kannst jetzt den **S**pringer nicht mit dem Bauern schlagen, weil der Bauer von der Dame auf der "e-Linie" festgehalten wird.

Vorsicht, wenn du deine **D**ame schützend vor den **K**önig stellst. Hier droht häufig die Gefahr die **D**ame durch eine Fesselung zu verlieren.

Die "**Fesselung**" ist ein häufiges Motiv, den Gegner in seiner Bewegung einzuschränken. Auch sind damit, wenn du sie anwenden kannst, häufig deftige Vorteile zu erreichen.

7.**Dd1-e2**

Natürlich deckst du deinen Bauer auf e5 und greifst damit erneut den Springer an, der jetzt reagieren muss.

7. ... **Sf6-d5**

Er zieht seinen **S**pringer ins "Zentrum"(so bezeichnet man die Felder e4, e5, d4 und d5). Er ist dort von dem Bauern "gedeckt".

8. **c2-c4**

Du greifst sofort den **S**pringer an und erwartest, dass dein Gegner wegzieht. Uhr drücken und den Zug eintragen!

8. ... **Lc8-a6**

Die hochklassige Partie nimmt Fahrt auf. Jetzt heißt es, die nächsten Schritte gut zu überlegen! Auf der Uhr läuft deine Zeit.

9.**b2-b3**

Super - ein kleiner, aber sehr guter Zug. Du deckst nicht nur den Bauern auf c4, sondern öffnest deinem **L**äufer ausgezeichnete Felder(b2 oder a3).

9. ... **g7-g6**

Dein Gegner reagiert sofort und versucht seinen **L**äufer ins Spiel zu bringen.

10.Lc1-La3

Du spielst konsequent weiter und greifst mit dem **L**äufer die **D**ame an.
Du lässt dem Gegner dadurch keine Zeit für einen ruhigen Aufbau.

10. ...c7-c5

Dein Gegner schützt seine **D**ame und schließt die **Diagonale** (so heißen die schräg verlaufenden Felder von gleicher Farbe).

Du trägst den Zug deines Gegners in die Notation ein - dann bist du wieder am Zug.

11.g2-g3

Mit diesem Zug bekommt dein **L**äufer mehr Möglichkeiten. So, wie du bisher spielst, befindest du dich auf dem höchsten Niveau!

Nicht vergessen: Uhr drücken und den Zug aufschreiben.

11. ...Lf8-Lg7

Dieser Zug greift den Bauern auf e5 an und bereitet gleichzeitig die Rochade vor. Dein Gegenüber drückt die Uhr und deine Zeit läuft.

12.f2-f4

Ein wichtiger Zug, der den Verlust des Bauern verhindert. Außerdem schiele der schwarze **L**äufer direkt auf den **T**urm an a1.

12. ...Sd5-b4

Vermindert die Gefahr, die vom weißen Läufer ausgeht. Du trägst den Zug in die Notation ein und überlegst deinen weiteren Plan.

Dabei wollen wir es belassen.

Ihr wisst jetzt, wie man eine Partie richtig und sauber auf ein Formular schreibt.

Ganz nebenbei habt ihr den Beginn einer Großmeisterpartie verfolgt.

Sie wurde gespielt als Blitzpartie (Jeder hatte 5 Minuten Bedenkzeit)
in St. Louis (USA).

Weiß: Gerry Kasparov gegen Wesley So

Beide Spieler waren zu der Zeit absolute Weltspitze.

Mit den folgenden Zügen ging die Partie weiter:

13. Lf1-g2, Ta8-d8

14. Sb1-c3, 0-0 (Rochade)

15. La3-b2, d7-d5

16. a2-a3, d5-d4

17. a3xb4, d4xc3

18. Lb2xc3, c5xb4

19. Lc3-b2, Lb7-c8

20. 0-0 (Rochade), f7-f6?

Dieser Fehler brachte "WEISS" in großen Vorteil.

Schwarz gab nach dem 37. Zug auf.