

DE

LESEPROBE

**Herbert J. Thanner**

# Schach Junior

Ab 5 Jahre



**Cubes.Art™**

**Herbert J. Thanner**

# **Schach Junior**



**Cubes.Art™**

Anschrift des Autors:

Mag. Herbert Josef Thanner  
Plabutscherstraße 123D  
A-8051 Graz

Herbert J. Thanner / Schach Junior  
**2. Auflage;** Eigenverlag 2018  
**ISBN:** 978-3-9519909-5-8

Geprüft von Int. Meister und A-Trainer des Schachsports Gert Schneider

© Copyright 2018–2028 CUBES.ART

Alle Rechte, auch die der Veränderung und/oder der Bearbeitung und Übersetzung in andere Sprachen oder der Anpassung an geänderte Nutzungsanfordernisse oder Zwecke, sind vorbehalten. Kein Teil der Anleitung darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors vervielfältigt, verbreitet sowie online, insbesondere für Werbezwecke zur Verfügung gestellt oder in eine von Maschinen verwendbare Sprache übertragen oder übersetzt werden. Nur für private Zwecke!

Gestaltung: Herbert J. Thanner und Harald Letonja

# Inhalt

## Zugbilder

Turm  
Läufer  
König  
Bauer  
Springer  
Dame

## Juniorspiele

1. Toller Turm
2. Schneller Läufer
3. Piratenschach
4. Kluge Könige
5. Bauernspiel
6. Karussell
7. Listiger Springer
8. Doppelangriff
9. Ballett
10. Zugzwang
11. Damenspiel
12. Treppenmatt

## Liebe Eltern!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf eines Qualitätsproduktes von Cubes.Art®.

Ihr habt die beste Wahl getroffen, denn mit „Schach Junior“ könnt ihr die Schachregeln einfach und rasch erlernen.

Schach ist ein strategisches Brettspiel für 2 Personen. Gespielt wird mit 16 weißen und 16 schwarzen Figuren auf einem quadratischen Spielbrett mit 64 Feldern.

Diese Anleitung bietet euch Erklärungen zu den Zugregeln für Turm, Läufer, König, Bauer, Springer und Dame sowie 12 aufeinander aufbauende Juniorspiele mit reduzierter Figurenanzahl.

Die Spielzeiten der Juniorspiele liegen im Bereich von 5 bis 20 Minuten.

Nach dem Erlernen der Zugregeln auf Figurenpfaden folgen wichtige Schachsituationen wie das „Schlagen“, „Decken“ und „Zurückschlagen“, die „Drohung“ und der „Doppelangriff“ sowie der „Zugzwang“.

Eine typische Pattstellung und das Mattsetzen sind Inhalt der Lernschritte 10 bis 12.

Die Startaufstellungen sowie die anfängliche Anzahl der Figuren dienen als Beispiel und sollen variiert werden.

**Tipp:** Kinder wollen am liebsten gleich mit allen Figuren losspielen. Nehmt daher nur die benötigten Figuren aus der Spieleschachtel.

Ich wünsche euch Freude und viel Erfolg beim Schach spielen.



# PIRATENSCHACH

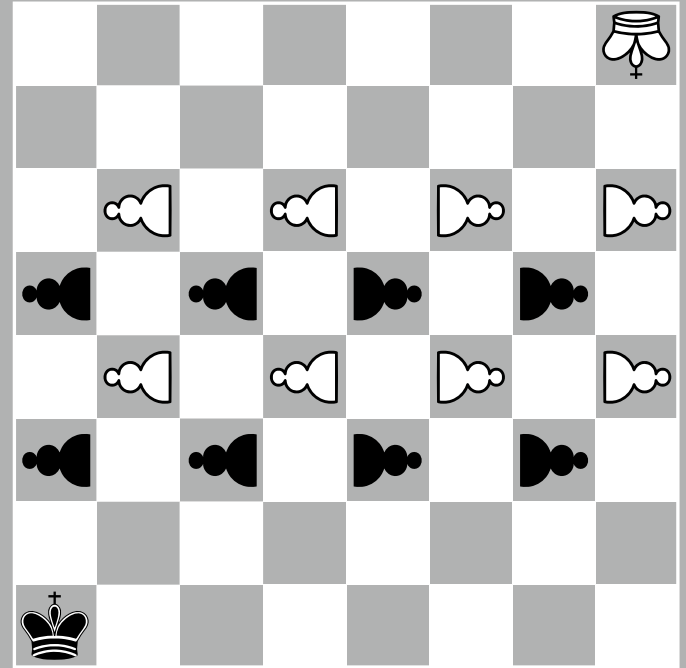
Stellt die Figuren so wie rechts abgebildet auf. Gezogen wird abwechselnd und nur mit den Königen. Der Lernende beginnt.

Die beiden Könige sind Piraten und sammeln die Schätze ein. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Schätze (schwarze und weiße Bauern) eingesammelt hat.

**Achtung:** Zieht ein Pirat auf ein angrenzendes Nachbarfeld des anderen Piraten, so muss er wieder zurück auf sein Ausgangsfeld.

**Für Fortgeschrittene:** Statt der Könige können auch ein weißer und ein schwarzer Springer als Piraten verwendet werden.

## Startaufstellung



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



## Fantastisch!

Ihr habt es geschafft und beherrscht die wichtigsten Schachregeln. Damit habt ihr die Voraussetzung erlangt, um eine Partie richtig zu spielen und den gegnerischen König schachmatt zu setzen.

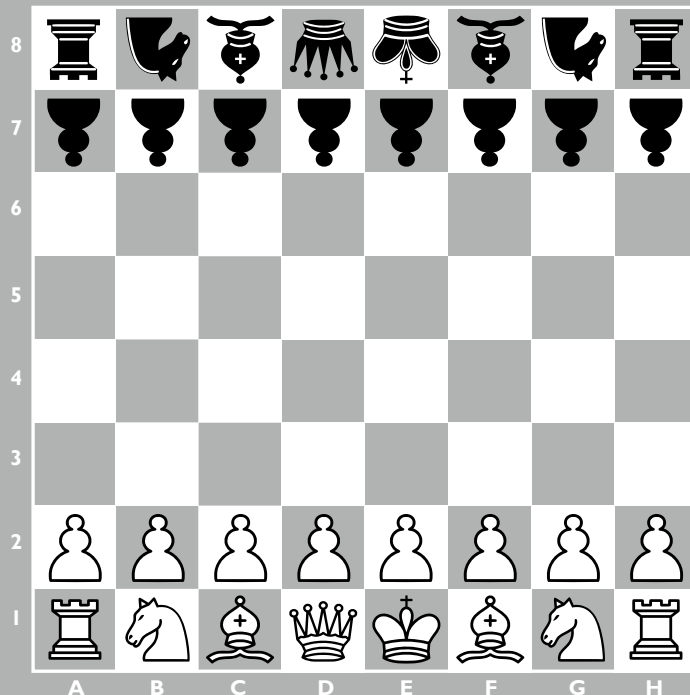
Jetzt geht es gleich weiter mit der Rochade, der Bauernumwandlung, der Notation, dem Erlernen von Eröffnungsregeln, typischen taktischen Motiven und der Stellungsbeurteilung.

Lernt SchachfreundInnen kennen und erkundigt euch über aktuelle Kursangebote in eurer Schule, bei einem Schachverein in eurer Nähe oder bei eurem (Landes-)Schachverband.

### Schönes Spiel!

PS: Mit den Juniorspielen könnt ihr eure Kenntnisse FreundInnen weitervermitteln und für das Schachspiel begeistern!

## Turnier Grundstellung





[www.Chess-Junior.com](http://www.Chess-Junior.com)

