



TASCHENBUCH

HERBERT R. GRÄTZ



SCHACH

MEHR ALS EIN SPIEL



TASCHENBUCH · BAND 25

HERBERT R. GRÄTZ

SCHACH-
MEHR ALS EIN SPIEL

VEB VERLAG ENZYKLOPÄDIE
LEIPZIG



1. Auflage, 1. – 15. Tausend

**Dieses Taschenbuch enthält 33 Textabbildungen, 1 Karte, 20 Diagramme,
12 Kunstdrucktafeln und 1 Faltafel**

**1963 · Alle Rechte vorbehalten. VEB Verlag Enzyklopädie Leipzig
Verlagslizenz 434 130/130/63**

Redaktionsschluß: 31. Oktober 1962

Umschlaggestaltung: Rudolf Uhlisch, Leipzig

Satz: LVZ-Druckerei „Hermann Duncker“, Leipzig (III/18/138)

Druck: Sächsische Zeitung, Dresden (III/9/1)

BS 23 L

Inhaltsverzeichnis

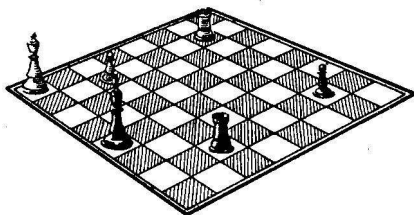
Vorbemerkung des Verfassers	11
Was ist überhaupt Schach?	13
<i>Schach – ein Spiel?</i>	13
<i>Schach – ein Sport?</i>	14
<i>Schach – eine Form der Kunst?</i>	15
<i>Schach – eine Wissenschaft?</i>	16
<i>Zusammenfassung</i>	16
Mythos und Wahrscheinlichkeit	16
<i>Wie entstand das Schach?</i>	18
<i>Wer hat das Schach erfunden?</i>	19
Der Weg des Schachs in die Welt	20
64 Felder = 1 Schachbrett	20
<i>Kennen Sie das Schädeltatt?</i>	22
Die Entwicklung der Schachfigur	23
Berühmte Persönlichkeiten und das Schach	27
Schach und Politik	31
<i>Marx – Lenin – Tšälmann</i>	31
Der Welt-Schachbund	33
<i>Das Kandidatenturnier</i>	34
<i>Welt-Fernschachbund</i>	35
Schachheimat Deutschland	36
Deutsche Meisterschaften 1879 bis 1962	40
1. <i>Deutsche Meister vor 1945</i>	40
2. <i>Deutsche Meister nach 1945</i>	41
Volkssport Schach in der DDR	43
Ströbeck – einmalig in der Welt	45
Schach-Hochburg Sowjetunion	47
<i>Sind Schachmeister Berufsspieler?</i>	49
Kein Fernschach? – also schachfern!	49
<i>Surrogat für Bretttschach?</i>	51

Dürfen Frauen Schach spielen?	52
<i>Nona Gaprindaschwili - ein neuer Stern</i>	53
Was ist Simultan?	53
Blindspiel – gesundheitsschädigend?	55
Mancherlei Abarten.	56
<i>Gbinesisches Schach – kein Schach!</i>	57
Mathematisches	58
<i>Unendliches Schach-Einmaleins</i>	59
<i>Der Springer wird zum Rössel</i>	60
<i>Schachfiguren – mathematisch untersuchbar?</i>	61
Kann eine Maschine Schach spielen?	62
Schönheit und Kunst im Schachproblem	64
Schach und die Spielkarte	67
Philatelistische Kostbarkeiten	68
Lehrreiche Schachpartien von 1575 bis 1962	70
Kleines Lexikon der Fachausdrücke	81
<i>Gebräuchliche Schachabkürzungen</i>	84
Spielregeln muß man kennen	84
<i>Das Schachbrett</i>	84
<i>Analyse des Schachbrettes</i>	85
<i>Fünf wichtige Begriffe</i>	86
<i>Die Schachfiguren</i>	87
<i>Die Grundstellung der Steine</i>	88
<i>Wert und Gangart der Figuren</i>	88
Phase 1 des Schachkampfes: Die Eröffnung	93
<i>Welche Eröffnung wählen wir?</i>	93
<i>Welcher Zug ist richtig?</i>	94
<i>Eröffnungsübersicht</i>	94
<i>Eine ernste Warnung</i>	97
<i>Was also tun?</i>	97
<i>Spanische Partie</i>	98
<i>Grünfeld-Indische Verteidigung</i>	100
<i>Schlußbetrachtung zum Thema Eröffnung</i>	101

Phase 2 des Schachkampfes: Das Mittelspiel	101
Phase 3 des Schachkampfes: Das Endspiel	104
<i>Wann beginnt die Endspielphase?</i>	104
<i>Das Ziel des Endspiels ist die Mattführung</i>	105
<i>Tückisches Endspiel</i>	106
Schlag nach im guten Schachbuch	106
<i>Welches Schachbuch hilft?</i>	107
Alle Weltmeister auf einen Blick	109
<i>Schlußbetrachtung</i>	115
Bewährung im Schachturnier	116
<i>Schachturniere von 1575–1962</i>	117
Großmeister	120
<i>Großmeister vor 1950</i>	121
<i>Großmeister ab 1950</i>	122
Schlußpunkt und Krönung: Schach-Olympiaden	124
<i>Ergebnisspiegel der Schach-Olympiaden</i>	125

Die Natur hat uns das Schachbrett gegeben,
aus dem wir nicht hinauswirken können, noch wollen;
sie hat uns die Steine geschnitzt,
deren Wert, Bewegung und Vermögen nach und nach
bekannt werden;
nun ist es an uns, Züge zu tun,
von denen wir uns Gewinn versprechen.

GOETHE



Vorbemerkung des Verfassers

Wenn ein so universeller Geist wie der bedeutendste Repräsentant des klassischen deutschen Humanismus, Goethe, über eine Erscheinung solche Worte prägt, wie sie als Leitwort vor und über diesem Buch stehen, dann muß an dieser Sache etwas Besonderes sein.

Diese Sache ist also unser „Schach“.

Was sagt uns Goethe? Nicht schöne Worte sind es, die dem Freund des Schachs bestätigen, daß seine Liebe zu diesem Spiel berechtigt ist. Sie sind mehr, sie sind eine Anleitung zum Handeln über den eigentlichen Sinn des Schachspiels hinaus, sie gelten ganz allgemein für die Stellung des Menschen in seiner Gesellschaft: zu lernen, zu handeln und seine Grenzen zu erkennen.

In diesem Sinne soll auch dieses Buch wirken. Es will versuchen, dem Leser die Erkenntnisse einer vierzigjährigen Schachpraxis zu vermitteln, eines Lebens, das neben der täglichen Arbeit immer wieder erfüllt wurde von der Freude an der Schönheit und Tiefe dieser weltumspannenden Kunst.

Dabei sei vorausgesetzt, daß es der Verfasser niemals zu Meisterehren brachte, so daß für ihn das Wort gelten mag: „Er war ein rechter Korkser vor dem Herrn, doch spielte Schach er trotzdem gern!“ Nicht jeder kann oder muß Meister sein, es ist schon viel, mit Hochachtung die Leistungen der großen Könnner auf den 64 Feldern zu begreifen und zu genießen. Und noch eines mehr gilt es zu erkennen: das Schach ist nicht nur das Rücken der hölzernen oder beinernen Figuren während der Schachpartie allein – es ist weit mehr. Eine ganze Welt tut sich dem Begreifenden im Schach auf, in dessen vielzähligen Beziehungen zu unserem Leben, zur menschlichen Kultur überhaupt.

Erst wer die Summe der historischen, spielerischen und geistesbildenden Kräfte des Schachs in ihrer Gesamtheit erkennen lernt, wer die künstlerische und wissenschaftliche Entwicklung der Schachkunst, ihre Gedankentiefe und ihre unendlichen Möglichkeiten im Zusammenhang begreift, wird befähigt, das königliche Spiel richtig auszuüben.

So wird ganz bewußt der Leser in diesem Buch zunächst mit der historischen Entwicklung des Schachs, seiner inneren Bedeutung

und seinen zahlreichen Variationen und Wechselbeziehungen, mit seiner Organisation und mit sonstigen Besonderheiten vertraut gemacht. Der enzyklopädischen Absicht des Buches folgend, findet der interessierte Leser im zweiten Teil des Werkes in Kurzabschnitten Betrachtungen über die verschiedensten Arten des Schachs und alles Schachverwandte.

Im Gegensatz zu den meisten Schachwerken, die gewisse Grundkenntnisse voraussetzen, enthält erst der dritte Teil alles Wissenswerte über die Theorie des Schachspiels, seine taktischen und strategischen Merkmale. Hier findet auch der Lernende eine logisch und leicht begrifflich aufgebaute Anleitung, mit deren Hilfe er sich unschwer in die Vielfalt der schachlichen Geheimnisse einarbeiten kann.

Den Abschluß bildet dann im vierten Teil des Buches eine umfassende Übersicht über die Ereignisse des reinen Turnierschachs mit Nachschlagemöglichkeit über alle großen Turniere, über Welt- und Großmeister und über die Schach-Olympiaden.

Grundabsicht des Buches ist es, die leider noch vorhandene Scheu vor dem Schach zu beheben. Wer sich die Mühe macht, die nachfolgenden Seiten unseres Buches aufmerksam zu studieren, der wird erkennen, daß es tatsächlich gar nicht schwer ist, das Schach zu begreifen.

Dem versierten Schachspieler kann diese Abhandlung einiges geben, dem zum Lernen Bereiten aber, das wollen wir hoffen, wird es vieles erläutern und ihm den Blick öffnen für die Schönheit und den Wert der edlen Schachkunst.

Was ist überhaupt Schach?

Sooft diese Frage gestellt wird, eine genaue und allgemeingültige Definition gelingt nicht. Die Problematik liegt nämlich ganz einfach darin, daß uns der Begriff „Schach“ in so verschiedenartiger Gestalt begegnet, daß die Einstellung des Urteilenden zum Schach entsprechend seinem eigenen Standpunkt unterschiedlich sein wird. Dies wird begreiflich, wenn wir voraussetzen, daß der wenig geschulte Schachfreund, dem das Schach zu einer lieben Erholung in seiner Mußestunde geworden ist, ganz zwangsläufig etwas anderes im Schach findet als beispielsweise der Schachgroßmeister, der in einem großen Turnier um den Sieg kämpft. Eine wiederum andere Meinung wird der Problemkomponist über das Schach gewinnen, wenn er mit seinen Mitteln den Versuch unternimmt, eine künstlerische bzw. künstliche Komposition zu schaffen. Wenn es also nicht befriedigt, einfach festzustellen, Schach ist ein Spiel, ein Sport, ein Kampf, eine Kunst oder gar eine Wissenschaft, so bleibt nur die Möglichkeit, hier zu untersuchen, wie das Schach im Verhältnis zu diesen Begriffen steht. Wir werden sehen, ob es uns gelingt, danach zu einer befriedigenden Schlußfolgerung zu kommen.

SCHACH - EIN SPIEL?

Wir sagen ja! Schach ist ein Spiel, und wir wünschen, daß Schach für viele, für die meisten Menschen, die sich mit ihm beschäftigen, ein Spiel bleiben möge. Wir möchten sogar behaupten, daß Schach das einzige aller Spiele ist, das in hohem Maße die Erwartungen erfüllt, die wir in ein Spiel setzen: Freude, Erholung, Entspannung, Auseinandersetzung mit einem Gegner, Anregung der Phantasie, immerfort wechselndes Spielgeschehen, das Bestreben, durch den menschlichen Geist tote Gegenstände - in unserem Falle also Schachbrett und Schachfiguren - zu beleben. Außerdem ist Schach ein Spiel mit einem sehr hohen pädagogischen Gehalt, mit erzieherischen Potenzen, die ganz unbewußt und unmerkbar mit dem Spiel verwoben sind, eine Eigenart, die das Schach über alle anderen Spiele erhebt. Die beim Schachspiel aufgewendete Energie wird

in der Folge unmerklich zurückgegeben und setzt sich in andere Werte um. Das ist nicht verwunderlich, wenn wir daran denken, daß zum Schachspiel ein gewisses Maß von Geduld erforderlich ist, daß unsere Phantasie angeregt wird, daß wir gezwungen werden, logisch und objektiv die gegebenen Zugmöglichkeiten zu berechnen, und daß neben unserer kämpferischen Bereitschaft vor allem eine kritische Ordnung unserer Gedanken unerläßlich wird.

SCHACH - EIN SPORT?

Genügte uns im vorhergehenden Abschnitt zu unserem Schachspiel das Brett mit den 64 Feldern und den schwarzen und weißen Figuren, die ausreichten, um mit einem Partner eine Partie auszutragen, so blieb Schach ein Spiel. Es bedarf erst einiger wichtiger Unterschiede, um das Schach unter den Begriff „Sport“ einreihen zu können. Schon der Ausdruck „Turnierpartie“, der für die sportliche und wettkampfmäßige Durchführung einer Schachpartie geprägt wurde, zeigt, daß eine neue Kategorie vorliegt, die im folgenden untersucht werden soll: der Schachsport. Gehen wir davon aus, daß in der sportlichen Auseinandersetzung, im sportlichen Wettkampf, als primärste Forderung das Vorhandensein gleichwertiger Bedingungen für alle Partner steht, dann können wir die Wandlung des Schachspiels zum Schachsport zeitlich genau festlegen. Erst die Einführung der Schachuhr garantierte tatsächlich absolut gleichartige Bedingungen für den Turnierkampf. 20 Züge in 2 Stunden, das war die Vorschrift beim Weltmeisterschaftskampf 1866 in London zwischen *Steinitz* und *Anderssen*. Weitere Merkmale finden wir noch im Turnierschach, die zweifellos sportlicher Natur sind. Einmal ist es der Zwang zur Notation, also die regelmäßige und fortlaufende Registrierung der gebotenen Leistung, zum anderen die Beaufsichtigung des Kampfgeschehens durch einen autorisierten Schiedsrichter oder, bei besonders wichtigen Kämpfen, durch ein Schiedsgericht, und schließlich das Gebundensein der Partner an bestimmte Wettkampfregeln.

Bei anderen Sportarten begegnen uns gleiche oder ähnliche Merkmale, allen gemeinsam ist aber der tiefere Sinn, den wir im Sport suchen: der freundschaftliche, friedliche Kampf mit spielerischen Mitteln um Sieg und ehrenvolles Abschneiden. Ob dieser Kampf

vorwiegend mit geistigen oder überwiegend mit körperlichen Kräften geführt wird, bleibt von zweitrangiger Bedeutung. Ohne ein harmonisches Zusammenwirken von Körper und Geist ist ohnehin keine herausragende sportliche Leistung denkbar.

SCHACH - EINE FORM DER KUNST?

Arnold Zweig formulierte die Kunst folgendermaßen:

„Nicht die Nachahmung der Natur ist es, die im Meisterwerk zutage tritt, sondern die beflügelte vergeistigte und wesentliche Noch-einmal-Schaffung des Erlebnisses, das dem gestaltenden Künstler von seinem Gegenstand zuteil wurde.“

Außerdem soll Kunst natürlich ästhetischen Gewinn vermitteln und erzieherisch wirken. Erfüllt eine Schachpartie diese Bedingungen? Schränken wir zunächst insofern ein, als bei einem Vergleich Schach = Kunst als Betrachtungsobjekt nur eine vollendet geführte Schachpartie herangezogen werden kann. Nicht jede Schachpartie ist also ein Kunstwerk, sondern nur eine Partie, die inhaltlich so wertvoll ist, daß sie die Zeiten überdauert. Bei der Rekonstruktion einer solchen Partie entsteht die gleiche Wirkung wie beispielsweise beim Betrachten eines Gemäldes von Meisterhand: ästhetischer Genuß, Freude an der Schönheit, Anregung der Phantasie, Bereicherung des Wissens. Diese Erkenntnis wird jeder Schachfreund erfahren, der es verstehen lernt, sich in schachliche Kunstwerke einzufühlen.

Fragen wir noch die direkt „Betroffenen“ selbst, die Schachmeister. Dr. *Tarrasch* formulierte in seiner dogmatischen Art: „Ich fühle mich nur als Künstler, nie als Sportsmann.“ *Réti* sagte: „Vor hundert Jahren war das Schach sicherlich nur ein Spiel . . . wer es aber gefühlt hat, der weiß, daß wir hier eine junge, noch werdende Kunst haben.“ Wie *Aljebín* stets das Schach als Kunst bezeichnete, so steht die Gesamtheit der heutigen sowjetischen Großmeister auf dem gleichen Standpunkt. Ihr hervorragendster Repräsentant, Weltmeister *Botwinnik*, sprach dies mit den Worten aus: „Als aber die Menschen allmählich tiefer in das Wesen des Schachs eindringen und seine Schönheit schätzen lernten, da hörte Schach auf, nur ein Spiel zu sein.“

SCHACH - EINE WISSENSCHAFT?

Diese Frage ist mit einem klaren Nein zu beantworten. Schach ist ein von Menschen erdachtes Spiel. Es spiegeln sich im Schach aber gewisse logische und mathematische Grundlagen wider, die durchaus einer wissenschaftlichen Untersuchung zugänglich sind. Besonders ist dies aus der Theorie der Eröffnungen ersichtlich, wo durch die Vielzahl der angestellten Untersuchungen eine fast lückenlose logische Beweisführung gelungen ist. Nicht ausgeschlossen dürfte allerdings sein, daß in Zukunft der Gesamtbegriff Schach zu einem Gebiet wissenschaftlicher Forschung erhoben werden kann, das sich nicht nur mit dem Schachspiel an sich befaßt, sondern vielmehr sich mit den vielfältigen Wechselbeziehungen des Schachs zur menschlichen Kultur und seinem Einfluß auf Wissenschaft, Kunst, Literatur usw. beschäftigt.

ZUSAMMENFASSUNG

Wollen wir die in den vorhergegangenen Abschnitten ausgedrückten Feststellungen auf einen Nenner bringen, so kommen wir zu der Erkenntnis, daß es hauptsächlich auf den Standpunkt ankommt, von dem aus der Begriff Schach betrachtet wird. Es genügt nicht, wie der Schachforscher *von der Lasa* zu folgern: „Schach ist dem Wesen nach ein Spiel, der Form nach eine Kunst, der Darstellung nach eine Wissenschaft.“ Auch die vielgebrauchte Formulierung, Schach sei eine Synthese von Spiel, Sport und Kunst, bleibt, obwohl sie dem Kern der Sache sehr nahekommt, letztlich unbefriedigend. So, wie es unmöglich bleiben wird, die im Schach verborgenen, praktisch unendlich vielen Möglichkeiten aususchöpfen, so muß auch die Frage nach einer end- und allgemeingültigen Definition des Begriffes Schach offenbleiben.

Mythos und Wahrscheinlichkeit

Es war einmal . . . Ein Chronist früherer Tage hätte die Geschichte des Schachs mit diesen Worten begonnen, denn alle Deutungen über die Entstehung unseres Spiels beschränken sich auf Mythen, in

denen orientalische bzw. chinesische Herrscher eine entscheidende Rolle spielen. Tatsächlich haben sich alle Darstellungen über die historische Entstehung des Schachs als Märchen, als unbeweisbare Legenden erwiesen. Als völlig unhaltbar ist die Theorie anzusehen, daß das Schach eine chinesische Erfindung ist und in China bereits vor unserer Zeit bekannt war. Wahrscheinlich liegt hier eine Verwechslung mit einem der uns heute unbekanntem Brettspiele vor, wie sie auch die alten Ägypter und die Griechen pflegten: die so den Ruhm für sich in Anspruch nahmen, das Schachspiel erfunden zu haben. Weder *Odysseus* noch *Palamedes*, nach dem übrigens 1836 die erste französische Schachzeitschrift („La Palamède“) benannt wurde, haben das Schachspiel gekannt noch erfunden.

Zwei Legenden sind es vor allem, die über die Herkunft des Schachs zu berichten wissen und Beachtung verdienen.

Die erste Version soll sich, folgen wir Christoph Martin *Wieland* in seinen Gedankengängen, im 5. Jahrhundert unserer Zeitrechnung zugetragen haben. In Indien herrschte ein König, der so despotisch war – welcher König war das wohl nicht? –, daß sich das Volk gegen seine Herrschaft zu erheben drohte. Da er den Ratschlägen seiner Räte nicht zugänglich war, erfand der Brahmane *Nassir* das Schachspiel, und es gelang ihm, den König an Hand der Bedeutung der Figuren und ihrer Kraft zu überzeugen und zu beeinflussen. Er machte dem Herrscher deutlich, daß auch im Schach der König die mächtigste Figur darstelle, daß er aber ohne den Schutz und die Unterstützung der Offiziere und Bauern hilflos sei.

So sehr in dieser erzieherischen Lektion ein wahrer Kern steckt, denn Schach hat ja tatsächlich bedeutende erzieherische Potenzen, glaubwürdig oder gar beweisbar ist die Wahrheit dieser Legende ebensowenig wie die zweite Version, nach der das Schachspiel erfunden wurde, um mit seiner Hilfe den Verlauf einer Schlacht zwischen zwei verfeindeten persischen Prinzen zu rekonstruieren.

Die erste authentische Erwähnung des Schachs überhaupt stammt aus der Feder eines arabischen Autors. Im „*Murudsch as-Sahab*“, einer Enzyklopädie des *Abul Hassan Ali Masudi*, der um 956 in Fustat bei Kairo starb, wird erstmalig die Existenz des Schachspiels belegt. Dabei wird nicht nur von Schachpartien, sondern auch von der Existenz größerer, d. h. besonders kostbarer Schachspiele berichtet. Wichtig und bedeutsam sind vor allem Hinweise in diesem

Werk auf die indische Herkunft unseres Spieles und auch auf die Tatsache, daß zu damaliger Zeit bereits sechs verschiedene Arten des Schachs bekannt waren: das Viergeteilte mit 64 Feldern, das Längsbrett mit 4×16 Feldern, ein Hundert-Felder-Schach, das Schach auf einem runden Felderbrett, das astronomische Schach und schließlich ein Schachspiel auf 7×8 Feldern. Im Jahre 1011 beendet nach zwölfjähriger Arbeit *Abu'l-Kassim Mansur*, der allgemein unter dem Namen *Firdusi* bekannt war, sein großes persisches Heldenepos. In diesem Werk spielt das Schach eine große und hervorragende Rolle. *Firdusi* schildert in vollendet poetischer Form den Weg des Schachs von Indien nach Persien: Danach überbrachte eine indische Gesandtschaft im 6. Jahrhundert u. Z. neben anderen Gaben dem Perserkönig *Cbosroes I.* (531–579) ein Schachspiel. Aus der Beschreibung geht klar hervor, daß es sich bei diesem Spiel nicht um „*catur-aṅga*“, das Vier-Schach handelt, sondern um unser auf 64 Feldern gespieltes Schach.

Aus diesen beiden Quellen wird klar ersichtlich, daß Schach im Jahre 1000 nicht nur bekannt, sondern auch bereits zu einem wichtigen kulturellen Faktor geworden war und eine große Bedeutung erlangt hatte. Es wird aber – und das ist sehr wichtig – auch deutlich, daß zu diesem Zeitpunkt bereits eine gewisse Vollendung des Spieles erreicht worden ist, nachdem verschiedene Entwicklungsstufen durchlaufen waren.

Nehmen wir an, daß ein solcher Entwicklungsprozeß eine geraume Zeit beanspruchte, so darf die tatsächliche Entstehung des Schachs auf einen Zeitpunkt weit vor dem 6. Jahrhundert festgesetzt werden.

WIE ENTSTAND DAS SCHACH?

Hier steht vor allem die Frage: War Schach ursprünglich ein Glücksspiel oder von vornherein ein Denkspiel? Wäre es ein Glücksspiel gewesen, so müßte es in Verbindung mit einem sehr frühzeitig bekannten Mittel zur Befriedigung des Spieltriebes gebracht werden: dem Würfel. Und da das indische Vier-Schach, das „*catur-aṅga*“, tatsächlich mit Hilfe eines Würfels gespielt wurde, könnte also das Schach zunächst ein Spiel des Zufalls gewesen sein.

Da es keine historisch belegten Beweise für eine solche Theorie gibt, muß aber logischerweise von einer anderen Seite an die Beantwortung unserer Frage herangegangen werden. Sehr schnell kommen wir einer Klärung näher, wenn sich unsere Untersuchungen auf Inhalt und Form unseres Spieles richten. Dem Inhalt nach ist Schach ganz zweifellos in seinem ursprünglichen Sinn ein Kriegsspiel. Die taktischen und strategischen Möglichkeiten des Spiels gaben Gelegenheit, Schlachten zu planen oder zu rekonstruieren, das Zusammenwirken verschiedener Heeresteile bildlich darzustellen und bestimmte Angriffs- oder Verteidigungsoperationen zu demonstrieren. Zum Erkennen und Durchführen solcher Aufgaben sind also von vornherein Denkbereitschaft und Scharfsinn Grundvoraussetzungen. In der Form des Spieles läßt sich leicht eine weitere Beweisführung für das bisher Gesagte finden: Das Schachbrett stellt das Kampffeld dar, durch die 64 Felder in einzelne Sektoren von erkennbar unterschiedlicher Bedeutung aufgeteilt. Und die Figuren? Ihre Entstehung wurde zweifellos von der damaligen Struktur des indischen Heeres bestimmt. Dieses bestand aus sechs Säulen: der Kampftruppen der Elefanten, der Kriegswagen, der Reiterei, des Fußvolkes, des Trosses und der Schiffe. Wenn von den beiden letzten Gattungen abgesehen wird, so sind die vier erstgenannten die schlachtbestimmenden. Sie finden dadurch auch ihre Existenzberechtigung im alten indischen Schach, wo sie unter der Führung des Königs und des Rates zur Kampfaufnahme bereitstehen.

WER HAT DAS SCHACH ERFUNDEN?

Stellen wir fest: Es hat niemals einen solchen Erfinder gegeben. Dieses Spiel des Verstandes und der strengen Logik hat sich nach und nach entwickelt. Wenn es, wie wir behaupten, zunächst ein Abbild des Kriegskampfes war, dann ist dieser Entwicklungsprozeß im Heeresbereich vor sich gegangen. Wahrscheinlich ist es zunächst ein „Sandkastenspiel“ gewesen, wie es auch heute noch zur Erläuterung von strategischen und taktischen Aufgaben in der militärischen Ausbildung zur Anwendung gelangt.

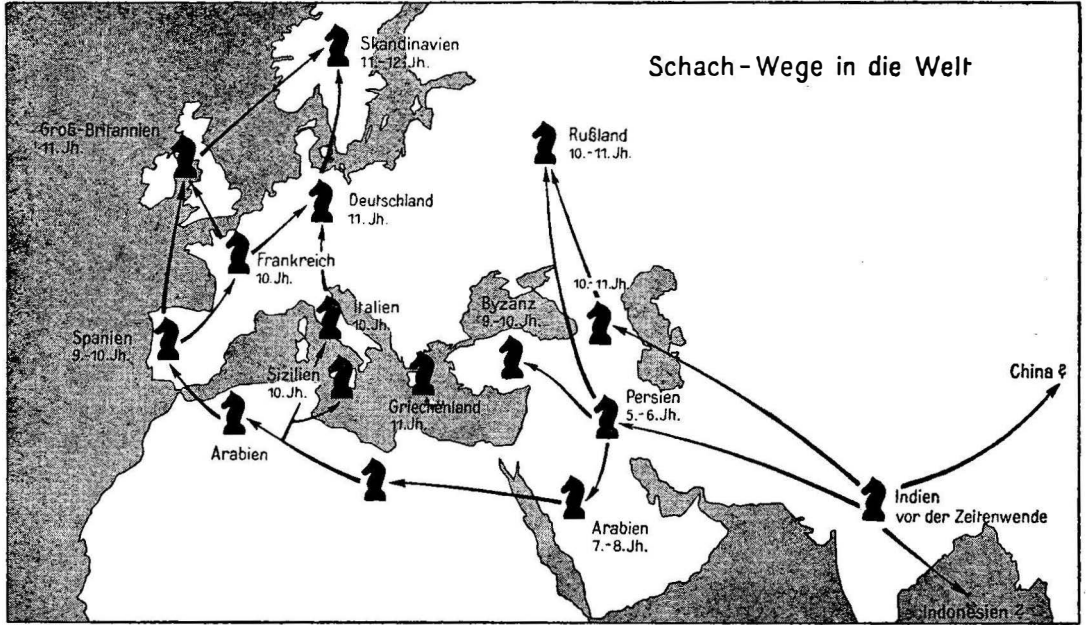
Der Weg des Schachs in die Welt

Verbirgt sich die Entstehung des Schachs auch im tiefen Dunkel der Menschheitsgeschichte, so wissen wir aber doch, daß Schach bereits im 6. Jahrhundert u. Z. ein Spiel von hoher Kultur war. Zur Entwicklung eines so hohen Standes, so darf geschlossen werden, waren einige Jahrhunderte nötig. So dürften die Uranfänge schachlicher Betätigung etwa vor 2000 bis 2500 Jahren in Indien zu suchen sein. Von hier gelangte das Spiel zu den Persern, die das Schacherbe nach dem Untergang ihres Reiches an die Araber abtreten mußten. Im gesamten arabischen Weltreich erreichte das Schach, mit Sicherheit aber erst nach dem Tode des Religionsstifters *Mobammed*, seine erste große Blütezeit. Belege hierfür sind in vielen arabischen Handschriften vorhanden. So werden schon damals besonders starke Schachspieler erwähnt; erstmalig erscheinen die „*tabijas*“, und wir begegnen sogar dem allerersten Schachverbot und der frühesten Erwähnung des Blindspiels. Die persisch-arabische Schachtradition spiegelt sich noch heute in unserer Schachterminologie wider: Schachmatt entstand aus dem persischen Schah = König und dem arabischen Wort *mat* = krank.

In Europa war das Schach bereits vor den Kreuzzügen bekannt. Mit Sicherheit gelangte es durch die Araber vor dem Jahr 1000 nach Spanien und Italien und etwa zur gleichen Zeit auf Handelswegen über das Schwarze Meer nach Rußland. Die erste Quelle über die Existenz des Schachs in Griechenland stammt aus dem Jahre 1118.

64 Felder = 1 Schachbrett

Als bei Ausgrabungen in Pompeji ein wohlerhaltenes eisernes Wirtshauschild gefunden wurde, das im Kern ein Schachbrett zeigte, glaubte man, die Entstehung des Schachspiels in eine geschichtliche Periode vor unserer Zeit einordnen zu können. Das dürfte ein Trugschluß sein, weil dann ebenso schon bei den Assyrern (2. Jahrtausend) oder bei den alten Ägyptern das Schach gebräuchlich gewesen sein könnte, da schon bei diesen das Schachbrett oder zumindest ein schachbrettähnliches Gebilde bekannt war. Das Schachbrett ist also ursprünglich gar kein solches gewesen,



sondern vielmehr ein Spielbrett, auf dem irgendwelche uns unbekanntere Figurenspele gepflegt wurden.

Ist unsere Theorie von der Entstehung des Schachs richtig, so wurden die Linien des Schach-Untergrundes ursprünglich einfach in Sand aufgerissen, aufgezeichnet. Wahrscheinlich dürfte sein, daß bei den Indern, Persern und auch bei den Arabern das Schach-„brett“ ganz einfach aus einem Tuch, einer Decke bestand.

Erst in frühen europäischen Quellen erscheint das mittelhochdeutsche Wort „schâchzabel“ = Schachtafel, also offensichtlich aus dem lateinischen „tabula“ hergeleitet, und von diesem Zeitpunkt an kann angenommen werden, daß für das Schachspiel ein fester Untergrund, ein Brett, eine Tafel verwendet wurde. Die in der Literatur erscheinenden Bezeichnungen „schâfzabel“ bzw. „schâchzâgel“ sind nichts anderes als Wortentstellungen.

Während wir uns heute an die nüchterne und zweckmäßige Ausführung des Schachbrettes aus Holz oder anderen entsprechenden Materialien gewöhnt haben, sind aus der Kulturgeschichte eine Vielzahl in unvorstellbar luxuriöser Ausstattung, in Gold, Silber, Bernstein, Elfenbein, Ebenholz und anderem kostbaren Material gearbeitete Schachbretter bekannt. Oft finden wir, wie bei den berühmten Augsburger Spielbrettern, die sich in Leipziger und Hamburger Museumsbesitz befinden, gravierte Elfenbeineinlagen mit figürlichen Darstellungen von hohem künstlerischen Wert. Nicht unwahrscheinlich ist es, daß im Mittelalter das Schachbrett mit dem Schild des Ritters identisch war; denn nicht nur in der Architektur jener Zeit spielen schachbrettartige Motive eine große Rolle, sondern auch in der Heraldik.

KENNEN SIE DAS „SCHÄDELMATT“ ?

Ein schlimmes Ende nahm manche Schachpartie in einer Zeit, da dem Ritter das Schwert locker in der Scheide saß. Oft wurde der Kampf auf den 64 Feldern mit anderen, drastischeren Mitteln fortgesetzt. In der Hitze des Schachgefehtes loderten mitunter die Temperamente auf, und nicht jeder ist ein guter Verlierer. So wurde auch das Schachbrett zur Waffe: Weiß setzt matt, und Schwarz zertrümmert ihm den Schädel! Nur gut, daß heute die Schachbretter zumeist aus Pappe oder Folie bestehen!

Die Entwicklung der Schachfigur

Ebenso, wie sich die Urgeschichte des Schachs bisher der ersten Forschung entzogen hat, weiß die Wissenschaft wenig über die Entstehung der Schachfigur zu sagen. Nichts ist darüber bekannt, ob in der Frühzeit des Schachs die alten Inder ihr Spiel mit figürlichen oder nur symbolischen Steinen pflegten. Allerdings existiert in einem Pariser Museum eine Figur aus dem 9. Jahrhundert u. Z., die als Schachfigur bezeichnet wird und als Nachbildung einer Königsfigur aus einem altindischen Schachsatz gilt. Zwar ist diese, einen Kampfelefanten darstellende Skulptur, ein Beweis für den hohen Stand der Elfenbeinschnitzkunst der damaligen Zeit, aber allein schon die Größe und Masse der Figur dürfte die Annahme verbieten, daß es sich um eine Schachfigur handelt. Die Skulptur hat eine Höhe von 16 cm auf einer Grundfläche von 81 Quadratcentimetern. Man stelle sich vor, welche Masse dann ein Satz von 32 Figuren gehabt haben müßte!

Die frühesten, uns erhaltenen Schachfiguren, stammen aus der Blütezeit des arabischen Schachs (Abb. 1). Bei ihrer Betrachtung wird sichtbar, daß die Form dieser Steine ganz im Gegensatz zu den figürlichen Darstellungen steht, die den alt-indischen Formungen zugeschrieben wird (Fototafeln 3–5). Diese Veränderung der äußeren Form des Schachsteines wird allgemein der Tatsache zugeschrieben, daß der Koran bildliche Darstellungen des Menschen oder des Tieres für die Anhänger von *Mohammed* untersagte. Vom Standpunkt der Übersichtlichkeit aus gesehen wäre demnach die arabische Figur ein Rückschritt. Wir möchten annehmen, daß dem nicht so gewesen ist, daß vielmehr diese arabischen, abstrakten Spielsteine eine Verbesserung der indischen darstellen, woraus hervorgehen würde, daß in Indien tatsächlich mit einfachen, symbolischen Steinen gespielt wurde. Für diese Theorie gibt es eine sehr interessante Parallele: Die Ureinwohner Sumateras, die Bataker, kennen das Schachspiel mit Sicherheit aus indischen Quellen, dafür spricht einmal die Bezeichnung der Figuren, zum anderen die Benutzung eines Schachbrettes ohne Farbunterschiede. Ihre Figuren schnitzen sie immer wieder aufs neue aus dem Rohr einer Pflanze, für die Bauern verwenden sie oft ganz gewöhnliche Kieselsteine. Der Vergleich einiger uns von *Oefele* überlieferter batakischer Figu-

ren (Abb. 2) zeigt eine verblüffende Ähnlichkeit mit ältesten arabischen Formen.

Doch kehren wir wieder in das frühmittelalterliche Abendland zurück. Wir wissen bereits, daß es zwei Wege gab, auf denen das Schach nach Europa kam: einmal durch die Mauren über Nordafrika nach Sizilien, Sardinien und Spanien, zum anderen über Kleinasien nach Rußland. So, wie das Spiel in Europa einen neuen Inhalt gewann, ergab sich auch sehr bald eine Umdeutung und

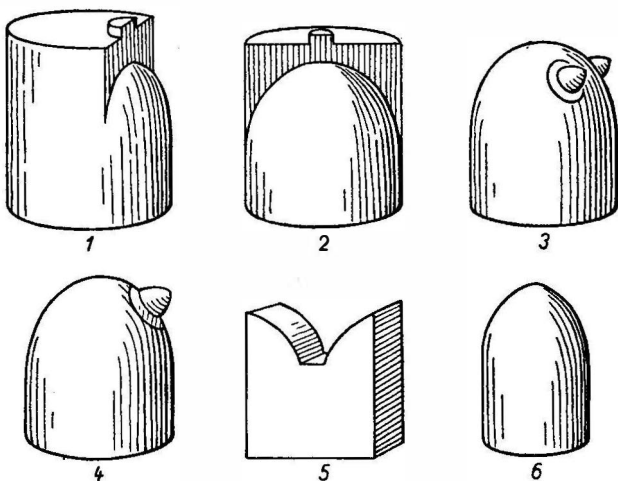


Abb. 1 Arabische Schachformen: König, Wesir, Elefant, Reiter, Wagen; Fußsoldat (von links nach rechts)

Umwandlung der Schachfigur vom Abstrakten zum Gegenständlichen. Die Figuren erhielten entsprechend ihrer Bezeichnung Form und an Stelle des Symbols trat die Gestalt. Aus dem König wurde die tatsächliche Gestalt eines solchen, aus dem Wesir wurde die Dame, die Königin, aus dem in Europa unbekanntem Elefanten der Läufer usw. So ergab sich für den Gestaltungsdrang des Künstlers und Handwerkers, vornehmlich aber des Schnitzers, ein neues und lohnendes Arbeitsgebiet. Die Beispiele, die uns aus der Zeit des

Mittelalters erhalten blieben, stammen begrifflicherweise zumeist aus dem Besitz fürstlicher und kirchlicher Residenzen und sind, das kann mit Recht angenommen werden, die Wiedergabe zeitgenössischer Gestalten. Wer Gelegenheit hatte, die erste große, anlässlich der XIV. Schach-Olympiade 1960 in Leipzig veranstaltete

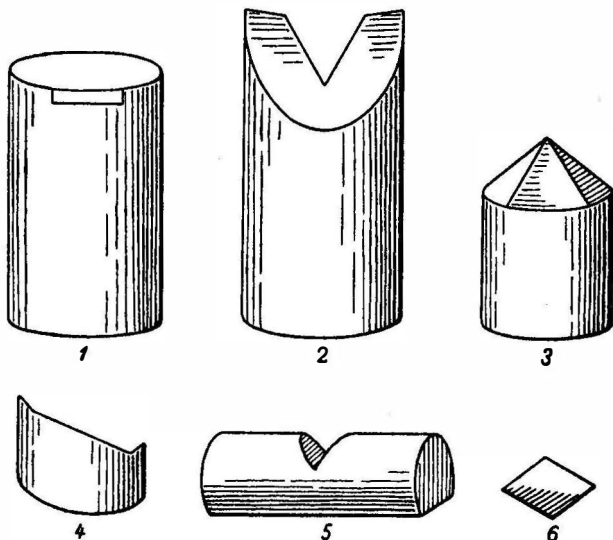


Abb. 2 Batakische Schachformen: Radjab (König), Mantoi (Dame), Gadjab (Läufer), Kuda (Springer), Tër (Turm), Bidak (Bauer) - (von links nach rechts)

und von 44 Staaten beschickte internationale Ausstellung „Schach im Wandel der Zeiten“ zu besuchen, konnte einen umfassenden Eindruck über die Wandlung der Schachfigur im Laufe der Jahrhunderte gewinnen. Kaum ein Material gibt es, das die schöpferische Hand des Künstlers nicht für die Gestaltung von Schachfiguren verwendete. War es zunächst vornehmlich Elfenbein, Hirschhorn, Bein oder Holz, so wurde später als Grundmaterial ebenso edles oder unedles Metall, Keramik, Porzellan, Glas, Email und

vieles andere benutzt. Kunsthistorisch bedeutsam ist, wie Künstlerhand versucht hat, die Form der Schachfiguren vom Material aus zu lösen. (Fototafeln 3-5)

Mit dem Eindringen des Spieles in das Bürgertum und mit seiner fortschreitenden Entwicklung zu einem Spiel des Volkes verschwanden begreiflicherweise, aber auch zum Bedauern des Ästheten, die kostbaren und kunstvollen Formen wieder. Preiswürdigkeit und Anschaulichkeit bestimmen heute die Gestalt der Schachfigur, und nur selten begegnen uns gelungene Beispiele künstlerischer Gestaltungskraft im Dienste des Schachs. (S. a. Fototafeln 2-5)

Berühmte Persönlichkeiten und das Schach

„Du bist nicht nur ein Spiel, von Leben schwer,
Du bist sein Kampf selbst, formuliert als Spiel.
In Dir erflog der Geist den großen Stil, noch mehr:
Du bist des Geistes großer Stil!“

Diese Worte des deutschen Dichters Christian *Morgenstern* machen zugleich verständlich, warum alle bedeutenden Vertreter der Literatur, der Kunst und der Wissenschaften sowie Staatsmänner und Feldherren zu allen Zeiten eine Vorliebe für das Schach hatten, selbst spielten oder in ihren Werken verwendeten.

Allein die Betrachtung dieser Persönlichkeiten könnte den Chronisten verleiten, eine kleine Welt- und Kulturgeschichte zu schreiben. Fast unendlich groß ist die Zahl der Namen, die an und für sich hierher gehören, so daß nur einige zur Illustration herangezogen werden sollen.

Wir erinnern uns, daß Schach zunächst ein Spiel war, das zu den „Sieben Behendigkeiten“ der Ritter gezählt und ausschließlich an fürstlichen Höfen und geistlichen Sitzen betrieben wurde. Für das gewöhnliche Volk, das sich ja ohnehin kein Schachspiel leisten konnte, war es z. B. in Spanien und Italien verboten. Dafür frönten aber Päpste, Kardinäle, Kaiser, Könige und „edle Herren“ dem Spiel, wobei es oft sogar um hohe Einsätze ging.

Ins Reich der Fabel gehört wohl die Geschichte über *Hwang-Ti*, einen chinesischen Kaiser, der um 2200 v. u. Z. lebte und seine Staatsmänner einer schachlichen Prüfung unterzog. Glaubwürdiger erscheint schon die Erzählung über den Perserkönig *Artaxerxes*, der im 5. Jahrhundert u. Z. das Schachspiel als Entscheidung bei Gerichtsverfahren anordnete. Unwahrscheinlich dagegen ist die Geschichte, daß Kalif *Harun ar-Raschid* durch eine Gesandtschaft *Karl dem Großen* ein Schachspiel überreichen ließ.

Papst *Innocenz III.* schrieb eine philosophische Abhandlung, in der er das Schachbrett mit der Welt verglich, und der von 1810 bis 1903 lebende *Leo XIII.* war regelmäßiger Bezieher der „Deutschen Schachzeitung“. Von den Reformatoren *Luther* und *Zwingli* sowie *Luthers* Mitarbeiter *Melanchthon* ist ebenfalls bekannt, daß sie eine große Vorliebe für das Schach hatten, wobei letzterer einmal

schrieb, er würde sich ein „gülden Schach“ anfertigen lassen, wenn er reich wäre.

In Spanien war es *Alfonso el Sabio* (*Alfons der Weise*), der 1283 das große Werk über das Schach schreiben ließ, später dann *Philipp II.*, an dessen Hof in Madrid 1575 das Vier-Meister-Turnier durchgeführt wurde und der *Paolo Boi* eine Jahresrente von 500 Scudi aussetzte.

Eine besondere Vorliebe für das Schachspiel bestand zu allen Zeiten in Rußland. Am Zarenhof wurde oft und viel Schach gespielt. *Iwan Grosny* soll beim Schachspiel den Tod gefunden haben, *Katbarina II.* liebte das Schach sehr und spielte sogar gegen den Kempeleischen Schachautomaten, *Paul I.* spielte in Paris im Café de la Régence, und von Zar *Alexander I.* existiert noch heute ein kostbarer Satz Schachfiguren.

Der kriegerische König von Schweden, *Karl XII.*, ließ sich sogar bei der Belagerung von Bendery beim Schach nicht stören, und von den englischen Herrschern müssen hier *James I.*, *Heinrich VIII.* und Königin *Victoria* Erwähnung finden.

Von *Napoleon I.* sind eine Reihe Partien überliefert. Zwar sind sie vom theoretischen Standpunkt aus betrachtet wertlos, zeigen aber, daß der Eroberer seine schlechte Eröffnungsbehandlung durch gutes Verständnis im Mittelspiel auszugleichen verstand. *Napoleon* spielte, wie *Katbarina II.*, ebenfalls gegen den Schachautomaten, einmal in Berlin und einmal in Schönbrunn, und sogar auf der Überfahrt nach Helena in die Verbannung soll er Schach gespielt haben.

Einer der bedeutendsten Führer der Französischen Revolution, *Robespierre*, war oft Gast im Café de la Régence; über ihn kursiert eine Vielzahl von Berichten, in denen Schachpartien geschildert werden.

Sehr unterschiedlich ist die Einstellung der beiden größten deutschen Dichter, *Goethe* und *Schiller*, zum Schach. In seinem Werk „Die Verschwörung des Fiesco zu Genua“ und in seinen Briefen erwähnt *Schiller* mehrfach das Schach, und wir wissen, daß ihm das Spiel während seiner langen Krankheit ein wahrer Trost und eine Erholung wurde. *Goethe* dagegen greift in seinen Werken vielfach auf das Schach zurück, so im „Götz von Berlichingen“, wo er Adelheid die denkwürdigen Worte vom „Probierstein des Gehirns“

sprechen läßt. Im „Egmont“ hält Oranien keinen Zug des Gegners für unbedeutend, in „Wilhelm Meisters Wanderjahre“, im „Westöstlichen Divan“, in seiner „Italienischen Reise“ und vor allem in seiner Zeitschrift „Zur Naturwissenschaft“, – wo wir die treffenden Worte finden, die wir deshalb als Leitwort über unser Buch setzten – wird überall sichtbar, wie tief sich der Genius *Goethe* in die Idee des Schachs einzufühlen vermochte. Vergeblich suchen wir aber nach einem Beweis dafür, daß *Goethe* sich selbst schachlich betätigte. So sehr er in das Wesen des Schachs eingedrungen war, die Ausübung lehnte er offensichtlich ab, es war ihm anscheinend zu zeitraubend.

Zur Zeit der Aufklärung nahmen zwei bedeutende Männer in Frankreich bestimmenden Einfluß auf diese Periode: *Rousseau* und *Voltaire*. Beide lebten in Paris, beide spielten Schach, beide oft im berühmten Schachcafé. Niemals aber haben sie sich gemeinsam am Schachbrett gefunden. In seinen „Bekanntnissen“ schildert uns *Rousseau* seinen Weg zum Schach. Nachdem er von einem Freund von diesem Spiel gehört hatte, kaufte er sich Figuren, Brett, Werke von *Stamma* und *Pbilidor* und schloß sich, ganz im Stile eines entbrannten Autodidakten, tage- und nächtelang in seinem Zimmer ein. Obwohl er selbst von einem negativen Erfolg seiner Bemühungen spricht, gibt es doch ein Zeugnis über seine Spielstärke: Seine Partie gegen den Prinzen *Conti* (Seite 71) ist eine meisterwürdige Leistung.

Voltaire war ein schlechter Verlierer beim Schach. Er spielte oft mit einem befreundeten Abbé, von dem berichtet wird, daß er sich stets rechtzeitig vor den Zornesausbrüchen *Voltaires* ins Nebenzimmer zu retten verstand.

In seinem „Nathan der Weise“, der großen Dichtung gegen Intoleranz und geistige Unterdrückung, setzte *Lessing* dem Schach ein ewiges Denkmal. Seine Kenntnisse des Schachs beruhten offenbar auf gründlichen Forschungen, denn er kannte genau die bedeutendsten Werke von *Vida*, *Cessoles*, *Damiano*, *Lopez* und *Mennel* und wußte sehr wohl die alten Spielarten von der neuen, uns bekannten zu unterscheiden.

Während *Leibniz* präzisiert „Schach ist eine Wissenschaft“, definiert *Jean Paul* besser „Sucht man im Schach Wissenschaft, findet man sie; sucht man nur einen Zeitvertreib, findet man ihn auch!“

Montaigne aber gehört zu den Kritikern unseres Spiels und schreibt: „Ich hasse und enthalte mich dieses eitlen, kindlichen Spiels, weil es nicht lustig genug ist und zu ernst als Zerstreung.“

Als Gleichnis nimmt *Dante* in seiner „Göttlichen Komödie“ das Schachbrett und *Cervantes* sagt: „Das Leben ist eine Partie Schach.“

Shakespeare läßt das Schach in mehreren seiner Werke zu Wort kommen, in „*The Tempest*“ stellt *Miranda* sogar fest: „Mein Prinz, Ihr spielt mir falsch!“

Edgar Allan Poe läßt das Schach eine wichtige Rolle in seiner Erzählung „Der Doppelmord in der Rue Morgue“ spielen, und da wir gerade einen Nordamerikaner anführten, darf *Benjamin Franklin*, Staatsmann, Schriftsteller und Erfinder des Blitzableiters, nicht fehlen. Er schrieb mehrere Werke über Schach, von denen besonders „*The Morals of Chess*“ von hohem Wert ist.

Die Liste der Dichter und Schriftsteller in englischer und französischer Sprache geht von *Browning*, *Dickens*, *Lord Byron* bis zu *Shaw* und *Hemingway*; von *Rabelais*, *Balzac*, *Verne* bis zu *Rolland*. *Longfellow* war ein enger Freund von *Morphy*.

Von bedeutenden deutschen Schriftstellern haben viele ihre Liebe zum Schach entdeckt, so u. a. *Hauff*, *Heine*, *Brecht*, *Friedrich Wolf*. *Johannes R. Becher* war ein versierter Schachspieler, *Max Zimmering* schrieb für die XIV. Schach-Olympiade einen tiefempfundenen Eröffnungsspruch.

Sehr wenig bekannt ist auch, daß der große Wegbereiter des vaterländischen Turnens, *GutsMuths*, in seinen Werken mehrfach über Schach schrieb, so u. a.: „Ich halte das Schachspiel für das edelste von allen Spielen.“

Die großen russischen Dichter *Lermontow*, *Dostojewski*, *Turgenjew*, *L. N. Tolstoi* und *Gorki* waren allesamt begeisterte Schachspieler. *Tolstoi* mußte sogar seine Schachleidenschaft mit Arrest bezahlen und wurde von der Ordensliste gestrichen, als er wegen einer Schachpartie versäumte, rechtzeitig auf Wache zu ziehen.

Welchen Trost das Schach geben kann und welche Kraft, aber auch welche Verwirrung dieses Spiel stiften kann, schildert sehr eindringlich *Stefan Zweig* in seiner weltberühmten „Schachnovelle“ – die auch mehrmals verfilmt wurde –, in erregender und psychologisch aufschlußreicher Weise.

Schach und Politik

Ein besonderes Merkmal des bewußt politisch denkenden Menschen ist u. a. die Befähigung, Gegebenheiten und Notwendigkeiten logisch zu erkennen und anzuwenden, weit vorausschauend das richtige Zusammen- und Gegenspiel der Kräfte zu erfassen. Ähnliches und Verwandtes spielt sich auf dem Schachbrett im Verlauf einer Schachpartie ab.

So kann es nicht als Zufall angesehen werden, daß auch die bedeutendsten Vorkämpfer des wissenschaftlichen Sozialismus den geistesbildenden Wert des Schachs erkannten, nutzten und das Spiel auch selbst ausübten.

MARX - LENIN - THÄLMANN

Paul Lafarque überliefert uns in seinem 1956 erschienenen Buch „Erinnerungen an Marx und Engels“ zwei Schachpartien von *Karl Marx*, die dieser gegen Meier bzw. Neumann spielte, und es ist weiter bekannt, daß Marx viel Schach spielte. *Wladimir Iljitsch Lenin* erlernte das Schach schon im Alter von 8 oder 9 Jahren von seinem Vater und spielte schon in früher Jugend eifrig mit seinen Geschwistern Alexander, Olga und Dmitri. In seinen Erinnerungen „Über Lenin“ weiß Dmitri Iljitsch Uljanow viel Bemerkenswertes über die Einstellung Lenins zu unserem Spiel zu berichten: „Er spielte gewöhnlich ernsthaft und liebte keine sogenannten leichten Partien, ihn interessierte am Schach hauptsächlich die beharrliche Bemühung um den besten Zug; um einen Ausweg aus einer schwierigen, manchmal fast hoffnungslosen Lage.“ „Wenn man beim Spiel eine Dummheit machte, so sagte er lachend: ‚Nun, diesmal habe nicht ich gewonnen, sondern du hast verloren.‘“

Während des Winters 1889/90, berichtet Dmitri weiter, nahm Lenin an einem Schachturnier teil, an dem auch der bekannte Rechtsanwalt *Chardin*, ein sehr starker Spieler, beteiligt war. Turniersieger wurde Lenin. Obwohl sich Lenin auch für das Problemschach interessierte und sogar blindspielen konnte, hat er das Schach immer nur als Zerstreuung, als Spiel geschätzt. „Du darfst nicht vergessen, daß Schach immerhin nur ein Spiel und keine Arbeit ist“, sagte Lenin einmal zu seinem Bruder, war aber auch

dafür, „daß man an Stelle von altem Kram lieber das Schachspiel am Gymnasium zur Übung des Geistes einführen solle“.

Nach der Oktoberrevolution spielte Lenin nur noch sehr selten Schach. Es war ihm neben seiner anstrengenden Arbeit zu ermüdend. Im Moskauer „Lenin-Museum“ steht noch heute ein Zeugnis von Lenins Beziehungen zum Schach: der Schachtisch, der ihn auf vielen Reisen ins Exil begleitete (Abb. 3). Dieser Tisch diente

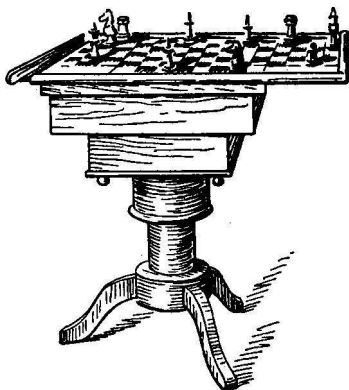
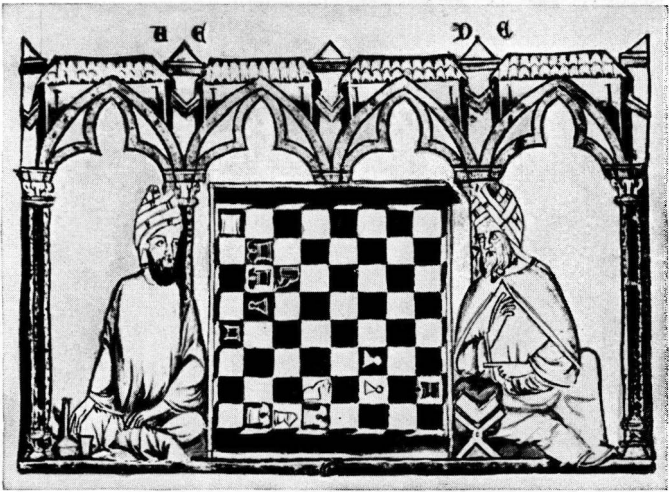


Abb. 3 Lenins Schachtisch mit Geheimfach für illegales Material

auch der politischen Arbeit. Ein geschickt eingebautes Geheimfach gab Lenin die Möglichkeit, wichtige politische Schriftstücke unerwünschten Kontrollen zu entziehen (s. a. Fototafel 7).

Auch der große deutsche Arbeiterführer *Ernst Thälmann* gehörte zu den Freunden des Schachspiels. Mit Aufmerksamkeit verfolgte Thälmann die Arbeit des „Deutschen Arbeiterschachbundes“ und formulierte seine Einstellung zum Schach wie folgt:

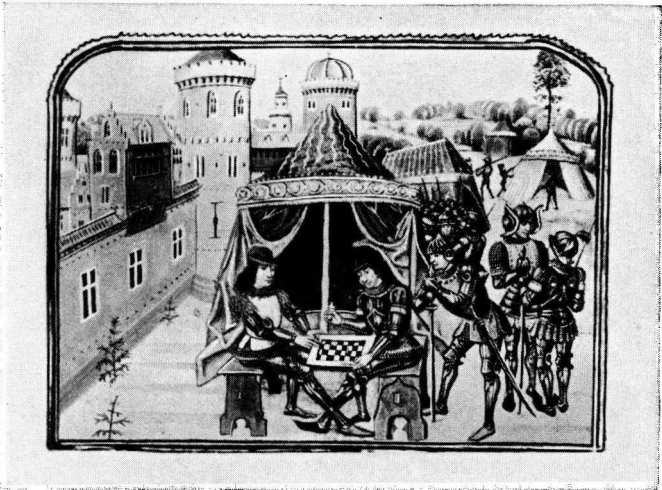
„Die Beseitigung der kapitalistischen Gesellschaftsordnung, die Er-kämpfung des Sozialismus erfordern den Einsatz der ganzen Kraft des klassenbewußten Proletariats. Die Geistesschulung, die nüchterne klare Überlegung, die sich der Arbeiter durch das Erlernen des Schachspiels aneignet, kann in diesem Kampfe von großem Nutzen sein. Wenn die Arbeiter-Schachorganisationen ihre Mitglieder in diesem Sinne erziehend beeinflussen, können sie von großer Bedeutung für den Kampf der Arbeiterschaft für den Sozialismus werden.“

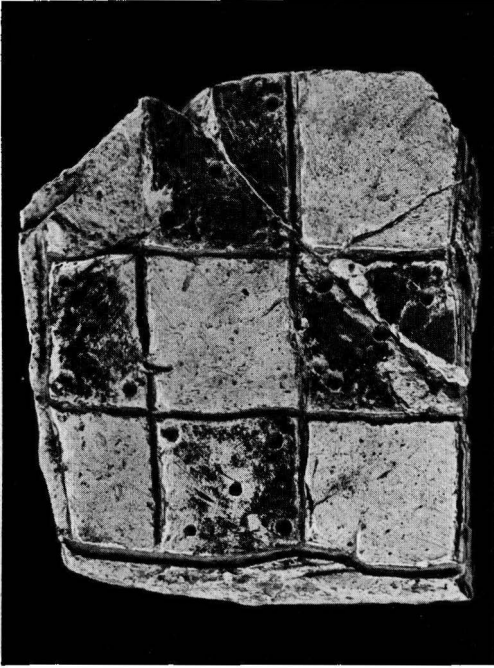


Aus dem Codex des Alfonso (1283): zwei vornehme Araber beim Schachspiel

Tafel 1

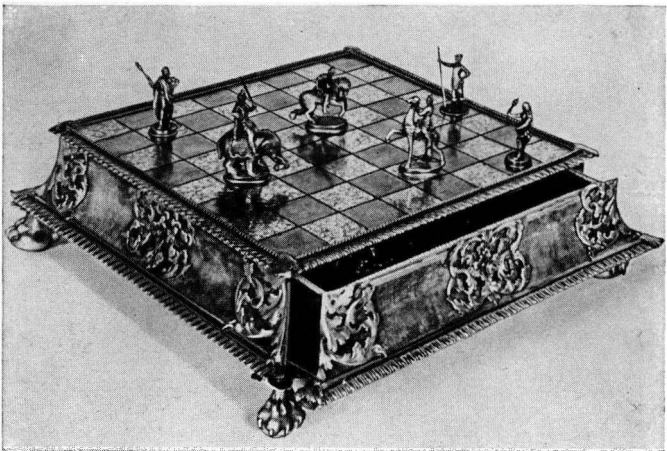
Niederländische Buchmalerei (15. Jb.): Schach im Feldlager





*Ältestes deutsches
Schachbrett-
fragment (13. Jb.)*

Kostbarer Figurenkasten mit Figuren in Silberguß (18. Jb.)



Tafel 3

*Läufer (Bischof) in Elfen-
bein (14. Jb.)*



*König aus Bergkristall
(10.-11. Jb.)
Domschatz, Halberstadt*

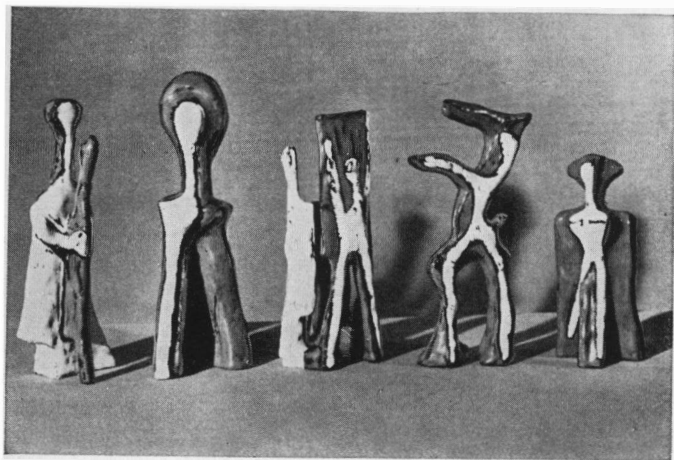




*Bauer,
Dame, Läufer;
deutsche Arbeit in
bemaltem Elfenbein
(18. Jb.)*

Tafel 4

Amerikanische Schachfiguren in Gußeisen, emailliert (20. Jb.)



Der Welt-Schachbund

Die fortschreitende Entwicklung und Verbreitung des Schachs in der Welt brachte zwangsläufig die Gründung einer Weltorganisation mit sich. Auf verschiedenen großen Turnieren wurden bereits im 19. Jahrhundert solche Fragen wie einheitliche Auslegung der Spiel- und Regelkunde, Organisation von Turnieren und Meisterschaften, Titelverleihungen usw. erörtert. Aber erst 1914 kam es in St. Petersburg zwischen der Allrussischen Schachgesellschaft, der britischen Schachföderation und den deutschen Schachvertretern zu offiziellen Besprechungen, in deren Ergebnis eine Kommission zur Ausarbeitung von diesbezüglichen Plänen gebildet wurde. Durch den Ausbruch des ersten Weltkrieges wurde diese Arbeit leider unterbrochen.

Im Jahre 1924 fanden in Paris die VIII. Olympischen Spiele statt, zum gleichen Zeitpunkt wurde am gleichen Ort erstmalig ein Schachturnier durchgeführt, an dem sich 18 Länder beteiligten. Dieses Turnier ist als Vorläufer der Weltmeisterschaften im Mannschaftskampf, die jetzt als „Schach-Olympiaden“ bekannt sind, anzusehen, trotzdem es nur ein Einzelturnier war. Ihre besondere Bedeutung erlangte diese Veranstaltung aber durch die Gründung des Welt-Schachbundes, der *Fédération Internationale des Échecs (FIDE)*, die am 20. Juli 1924 in Paris erfolgte. Erster Präsident dieser Organisation wurde der Niederländer *Rueb*.

Heute ist die FIDE eine festgefügte Organisation, die 1962 64 Länder aus allen Erdteilen zu ihren Mitgliedern zählte. Ihre Autorität im Schachsport der Welt ist unbestritten, und so zählt auch die FIDE zu den bedeutendsten internationalen Sportorganisationen. Als derzeitiger Präsident fungiert der schwedische Rechtsanwalt *Folke Rogard*.

Regelmäßige Kongresse sichern nicht nur von vornherein eine Gleichberechtigung aller Mitgliedsländer, sondern dienen auch dem Hauptziel der FIDE, der Verbreitung des Schachs und der internationalen Zusammenarbeit auf schachlichem Gebiet.

Geographisch gesehen arbeitet die FIDE in zehn Zonen, denen jeweils ein Vizepräsident vorsteht: Westeuropa, Mitteleuropa, Osteuropa, UdSSR, USA, Kanada, Mittelamerika, Südamerika, Westasien und Ostasien.

Durch die Erarbeitung allgemeinverbindlicher Spielregeln, einer einheitlichen Wettkampfordnung und einer Satzung für die Zusammenarbeit auf internationalem Gebiet zog Ruhe und Ordnung in den gesamten Turnier- und Wettspiel-Schachsport ein.

In besonderen Kommissionen, in denen hervorragende Experten vertreten sind, werden Klassifizierungs- und Qualifizierungsfragen geklärt. Die Ernennung z. B. von Internationalen Großmeistern und Meistern sowie von Internationalen Schiedsrichtern ist nicht mehr eine Sache des Zufalls und der Begünstigung, sondern wird nach sorgfältig erarbeiteten Normen entschieden.

Besonders schwierige Probleme ergaben sich für die FIDE nach 1945, als nach dem Tode *Aljechins* eine Neuordnung des Systems der Einzelweltmeisterschaft erforderlich wurde. Bis dahin war es dem jeweiligen Weltmeister überlassen, einen Herausforderer zu akzeptieren oder auch abzulehnen, ihm blieb auch die Entscheidung darüber vorbehalten, wann, wo und unter welchen Bedingungen ein Weltmeisterschaftskampf durchgeführt werden konnte. Jetzt sichert ein wohldurchdachtes Ausscheidungssystem die Abwicklung der Weltmeisterschaftskämpfe einschließlich der damit verbundenen Ausscheidungsturniere in der Reihenfolge:

- A. Zonen-Turniere
- B. Interzonen-Turnier
- C. Kandidaten-Turnier
- D. Weltmeisterschaftskampf.

Da sich die bisherige Methode der Revanchekämpfe zwischen dem Weltmeister und seinem Vorgänger nicht absolut bewährt hat, wurde mit dem letzten Match *Tal-Botwinnik* im Jahre 1961 ein Schlußstrich gezogen. Von 1963 an muß der Weltmeister seinen Titel aller 3 Jahre verteidigen, und zwar gegen den jeweiligen Sieger des Kandidatenturniers.

DAS KANDIDATENTURNIER

dient der Ermittlung des Herausforderers für den Kampf um die Weltmeisterschaft. Ab 1965 wird es erstmalig in Einzelwettkämpfen und nicht mehr in der bisherigen Turnierform ausgetragen. Teilnahmeberechtigt am Kandidatenturnier sind

1. die beiden Erstplacierten des letzten Kandidatenturniers
2. die sechs Erstplacierten des Interzonenturniers 1964.

Das System der Wettkampfform gliedert sich in *Viertelfinale* (4 Wettkämpfe über je 10 Partien), *Halbfinale* (die vier Sieger der Viertelfinale treffen in 2 Wettkämpfen über je 10 Partien aufeinander) und das *Finale*. Hier treffen die beiden Sieger der Halbfinale in einem 12 Partien umfassenden Wettkampf aufeinander. Ergibt sich nach diesen 12 Partien Punktgleichheit, so wird der Wettkampf bis zur nächsten Gewinnpartie fortgesetzt.

Der Sieger im Finale des Kandidatenturniers wird gleichzeitig Herausforderer des derzeitigen Weltmeisters.

Neben dieser Einzel-Weltmeisterschaft werden unter der Regie der FIDE noch ausgetragen:

Schach-Olympiade (Mannschaft)

Weltmeister: Sowjetunion

Junioren-Weltmeisterschaft

Weltmeister: Parma/Jugoslawien

Frauen-Weltmeisterschaft

Weltmeisterin: Gaprindaschwili/Sowjetunion

Studenten-Weltmeisterschaft (Mannschaft)

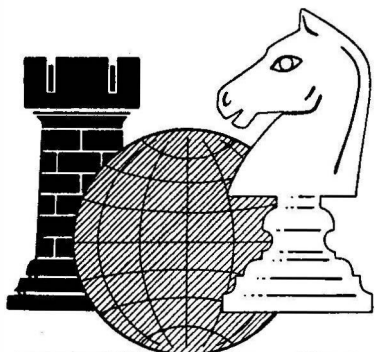
Weltmeister: Sowjetunion

Frauen-Mannschafts-Weltmeisterschaft

Weltmeister: Sowjetunion

WELT-FERNSCHACHBUND

Besondere Bedeutung hat seit einer Reihe von Jahren das Fernschacherlangt. Obwohl die meisten Fernschachspieler auch Turnierspieler sind, ist die 1928 gegründete *International Correspondence Chess Federation* (ICCF) eine selbständige, von der FIDE unabhängige Organisation. Es gibt keinen Zweifel darüber, daß die ICCF eine zielstrebige und erfolgreiche Arbeit geleistet und das Fernschach zu einem wichtigen Faktor im internationalen Schach entwickelt hat. Bestimmt würde aber ein Zusammenschluß der ICCF



GENS UNA SUMUS

Abb. 4

mit der FIDE eine weitere Vorwärtswicklung und Vereinheitlichung mit sich bringen und so den Wahlspruch der FIDE *Gens una sumus* (Wir sind eines Geistes) verwirklichen (Abb.4).

Schachheimat Deutschland

Das Schachspiel erreichte Deutschland auf zwei verschiedenen Wegen: Zunächst gelangte es im 11. Jahrhundert über Spanien und Frankreich in unsere Heimat. Es fand vor allem im 12. und 13. Jahrhundert durch Ritter und Minnesänger Verbreitung und nahm seinen Weg von Burg zu Burg, von Bischofssitz zu Bischofssitz, und wenig später – noch vor der Zeit der Fugger und Welser – kam es auf den Handelswegen von Italien nach den damals bedeutendsten süddeutschen Städten. In der romantischen Verherrlichung des Rittertums, dem ersten deutschen höfischen Abenteuerroman „Ruodlieb“ (um 1050), finden wir die erste Erwähnung des Schachs, das ja bekanntlich später zu den ritterlichen Tugenden („Sieben Behendigkeiten“) zählte (s.a. Fototafel 1). In den großen mittelalterlichen Städten, in denen zu Marktzeiten eine große Menschenmenge zusammenkam, wurde das Schach gepflegt, wie aus den erhaltenen Städteordnungen, Pflicht- und Innungsbüchern ersichtlich wird; so z.B. in Nürnberg (1381) und in Regensburg (1393). In klerikalen Kreisen scheint das Schach allerdings eine umstrittene Rolle gespielt zu haben, finden wir doch bereits zu damaliger Zeit zahlreiche Edikte gegen unser Spiel. Während 1280 *Konrad von Würzburg* noch berichten konnte, „schächzabel unde saitenspiel daz was sin kurzewile“, erließ die Synode der Bischofsstadt am Main ein scharfes

Schachverbot, und auch das Kloster Ettal untersagte 1332 den Rittern und ihren Frauen jegliches Spiel.

Das erste bedeutende Schachereignis in Deutschland war zweifellos das Turnier in Heidelberg im Jahre 1467, der allererste offizielle Wettkampf in der Welt überhaupt, der wenigen bekannt geworden ist, und der der Vorläufer aller späteren Turniere wurde (wir gehen auf dieses historische Ereignis im Abschnitt „Bewährung im Schachturnier“ ein). Hier sei also nur festgestellt, daß das erste Schachturnier in Deutschland organisiert wurde, und daß als Schlußfolgerung aus dieser Tatsache auch bereits zu so früher Zeit Schachvereine bestanden haben müssen.

Dann wurde es aber wieder still um das Schachleben in Deutschland, mit Ausnahme unseres Dörfchens Ströbeck am Fuße des Harzes. Zwar erschienen einige Werke über Schach, z. B. *Mennel* 1520, *Gustavus Selenus* 1616 und 1617, doch waren dies keine eigenen Arbeiten, sondern im allgemeinen nur Übersetzungen italienischer bzw. spanischer Autoren.

Im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts entwickelte sich langsam ein schachliches Leben in Deutschland. Es kam zu den ersten Gründungen von Schachvereinen. Schon 1819 finden wir eine Art Schachverein in Hamburg; allerdings wurde in diesem Zirkel kurioserweise nur Vierschach gespielt. 1827 kam es zur Bildung der *Berliner Schachgesellschaft*, 1830 folgte die Gründung eines Schachvereins in Hamburg, 1843 in Augsburg, 1848 in Leipzig, 1851 in Krefeld, 1861 in Köln, 1862 in Halle und 1867 in Magdeburg. Die erste Schachspalte in einer Tageszeitung fand sich 1823 in der „Berliner Stafette“, ihr folgte 1843 die „Leipziger Illustrierte Zeitung“. Den ersten Versuch zur Gründung einer deutschen Schachzeitschrift unternahm 1846 der Berliner *Bledow*.

Erst Mitte des 19. Jahrhunderts machte ein deutscher Spieler im internationalen Schachgeschehen von sich reden. Es war der Breslauer Mathematikprofessor *Adolf Anderssen*, der 1851 im Londoner Großturnier die französisch-englische Schachhegemonie brach und zum Erstaunen der ganzen Welt alle Widersacher schlug. Dank der Initiative der *Berliner Schachgesellschaft* und der Leipziger *Augustea* kam es am 18. Juli 1877 in Leipzig zur Bildung eines Komitees. Diesem wurde die Aufgabe übertragen, die Voraussetzungen für die Gründung eines allgemeinen deutschen Schachbundes zu schaffen.

1879 kam es dann, wiederum in Leipzig, zur Gründungsversammlung des *Deutschen Schachbundes e. V.*

Eine hervorragende Rolle bei der Entwicklung des Schachs in Deutschland spielte der *Arbeiter-Schachbund*, der 1911 gegründet wurde und trotz aller Anfeindungen von seiten der bürgerlichen Vereine sehr schnell zahlreiche Mitglieder gewann. Wie alle Errungenschaften der deutschen Arbeiterklasse, fiel auch der Arbeiter-Schachbund 1933 dem Faschismus zum Opfer. Er wurde aufgelöst, sein Vermögen beschlagnahmt und seine Mitglieder verfolgt (s. Seite 39). Die 'guten Traditionen des D.A.S. leben jetzt im Deutschen Schachverband fort.

Ganz besonderen Anteil hatte Deutschland an der Entwicklung der Schachliteratur. Vor 1800 hatten vor allem italienische, spanische und französische Autoren auf diesem Gebiet ihren Einfluß geltend gemacht. 1840 entstand bei *Rudolf von Bilguer* der Plan eines ersten vollständigen Buches über alle bekannten Eröffnungen. Dieses „Handbuch des Schachspiels“ wurde zum wichtigsten Werk der gesamten Schachliteratur und kann als Vorläufer aller wissenschaftlichen und exakten schachtheoretischen Werke gelten. Noch heute ist es in Gebrauch. *Bilguer*, der bereits im Alter von 25 Jahren starb, fand in *von der Lasa* einen Mann, der sein Werk herausgab und auch fortführte. *Von der Lasa* war zugleich auch der erste bedeutende deutsche Schachsammler und Schachforscher. Ein weiteres Werk, das ebenfalls zur Weltliteratur im Schach gehört, schuf der Berliner *Dufresne*. Der „*Bilguer*“ und der „*Dufresne*“ sind noch heute jedem Schachspieler in der Welt ein Begriff.

Aus der Reihe bedeutender deutscher Schachmeister des 19. Jahrhunderts von *Anderssen* und *Zukertort* bis *Teichmann* und *Mieses* ragen zwei Namen heraus: Dr. *Emanuel Lasker* und Dr. *Siegbert Tarrasch*. Besonders *Lasker* ist es, der zu einer einmaligen Erscheinung in der Welt des Schachs werden sollte. Der „Philosoph am Schachbrett“, wie *Lasker* allgemein genannt wurde, hatte 27 Jahre lang (von 1894 bis 1921) den Titel eines Schachweltmeisters inne und vollbrachte noch im Alter von 67 Jahren eine bewundernswürdige Leistung, als er 1935 das große Moskauer Turnier ungeschlagen beendete. Als Schriftsteller, als Autor einer Reihe philosophischer Schriften und als Dramatiker gewann er außerdem literarische Bedeutung.

Leipzig, den 27. Juni 1933.

V e r f ü g u n g .

Auf Grund von § 1 der Verordnung des Reichspräsidenten zum Schutze von Volk und Staat vom 28. Februar 1933 (RGBl. I S. 83) wird hiermit der

Arbeiter - Schach - Verein Leipzig
einschliesslich seiner Unterabteilungen im Gebiet der Stadt Leipzig
aufgelöst.

Das Vermögen des genannten Vereins wird auf Grund der Verordnung des Reichskommissars für das Land Sachsen 1.) über die Beschlagnahme des Vermögens aufgelöster und marxistischer Verbände und 2) über polizeiliche Zwangsverwaltung, beide vom 3. Mai 1933 (SGBl. S. 63) beschlagnahmt und der polizeilichen Zwangsverwaltung unterworfen.

Zum Treuhänder wird gemäß § 5 der Verordnung vom 3. Mai 1933 (Nr. 57)

Diplomvolkswirt Georg Fischer,
Leipzig, Inselstr. 6 II,

bestellt.

Das Polizeiprädidium.
I. V.



(gez.) S c h u b a r t .

Ausgefertigt am 3. Juli 1933

Schubart

O. R. S.

Abb. 5 Nazi-Polizei kontra Arbeiter-Schach-Bewegung



Mit dem Dresdner *Wolfgang Uhlmann* ist dem deutschen Schach nach 1945 eine neue Begabung herangewachsen.

Auf Grund seiner zahlreichen Erfolge erhielt er 1959 den Titel Internationaler Großmeister und kann mit Recht als gegenwärtig spielstärkster Deutscher bezeichnet werden.

Abb. 6 *Schachgroßmeister Wolfgang Uhlmann, Dresden*

Deutsche Meisterschaften 1879 - 1962

1. MEISTER VOR 1945

1879 Leipzig	1. Englisch	2. Paulsen, L.
1881 Berlin	1. Blackburne	2. Zukertort
1883 Nürnberg	1. Winawer	2. Zukertort
1885 Hamburg	1. Gunsberg	2. Blackburne
1887 Frankfurt	1. Mackenzie	2. Blackburne
1889 Breslau	1. Tarrasch	2. Burn
1892 Dresden	1. Tarrasch	2. Makovetz
1893 Kiel	1. v. Bardeleben und Walbrodt	
1894 Leipzig	1. Tarrasch	2. Lipke
1898 Köln	1. Burn	2. Charousek
1900 München	1. Pillsbury und Schlechter	
1902 Hannover	1. Janowski	2. Pillsbury
1904 Coburg	1./3. v. Bardeleben, Schlechter u. Swiderski	

1906 Nürnberg	1. Marshall	2. Duras
1908 Düsseldorf	1. Marshall	2. Salwe
1910 Hamburg	1. Schlechter	2. Duras
1912 Breslau	1. Rubinstein und Duras	
1914 Mannheim	1. Aljechin	2. Vidmar
1921 Hamburg	1. Post	2. Sämisch
1922 Bad Oeynhausen	1. Post	2. Carls
1923 Frankfurt	1. Grünfeld	2. Post
1925 Breslau	1. Bogoljubow	2. Nimzowitsch
1927 Magdeburg	1. Spielmann	2. Bogoljubow
1929 Duisburg	1. Ahues	2. Leonhardt
1931 Swinemünde	1. Bogoljubow und Rödl	
1933 Bad Pyrmont	1. Bogoljubow	2. Rödl
1934 Aachen	1. Carls	2. Reinhardt
1935 Aachen	1. Richter	2. Ahues
1937 Bad Oeynhausen	1. Kieninger	2. Richter
1938 Bad Oeynhausen	1. Eliskases	2. Kieninger
1939 Bad Oeynhausen	1. Eliskases	2. Lokvenc
1940 Bad Oeynhausen	1. Kieninger	2. Schmidt
1941 Bad Oeynhausen	1. Junge und Schmidt	
1942 Bad Oeynhausen	1. Rellstab	2. Klaus
1943 Wien	1. Lokvenc	2. Schmidt

(Zwischen 1879 und 1927 wurden viele Meisterschaften mit internationaler Beteiligung ausgetragen.)

2. DEUTSCHE MEISTER NACH 1945

Bis 1956 wurden die Meisterschaften unter der Bezeichnung *DDR-Meisterschaft* ausgetragen

Männer, Einzel

1948 Bad Doberan	1. Teschner, Berlin	2. Gumprich, Berlin
1949 Bad Klosterlausnitz	1. Pietzsch, Leipzig	2. Krause, Groitzsch
1950 Sömmerda	1. Elstner, Berlin	2. Pietzsch, Leipzig
1951 Schwerin	1. Stein, Sömmerda	2. Pietzsch, Leipzig
1952 Binz	1. Koch, Berlin	2. Müller, Spremberg
1953 Jena	1. Fuchs, Berlin	2. Koch, Berlin

1954 Leipzig*	1. Unzicker, München	2. Schmitt, Augsburg
1955 Zwickau	1. Uhlmann, Dresden	2. Koch, Berlin
1956 Leipzig	1. Fuchs, Berlin	2. Breustedt, Halle
1957 Sömmerda	1. Malich, Halle	2. Bertholdt, Dresden
1958 Schkopau	1. Uhlmann, Dresden	2. Pietzsch, Leipzig
1960 Leipzig	1. Pietzsch, Leipzig	2. Golz, Berlin
1961 Premnitz	1. Zinn, Dresden	2. Uhlmann, Dresden
1962 Gera	1. Pietzsch, Leipzig	2. Malich, Halle

*gesamtdeutsche Meisterschaft

Männer, Mannschaft

- 1950 BSG KWU Süd Leipzig
- 1951 BSG Einheit Leipzig Ost
- 1952 BSG Einheit Leipzig Ost
- 1953 BSG Einheit Leipzig Ost
- 1954 BSG Einheit Leipzig Ost
- 1955 SC Wissenschaft Halle
- 1956 SC Wissenschaft Halle
- 1957 SC Einheit Dresden
- 1958 SC Einheit Dresden
- 1959 TSC Oberschöneweide Berlin
- 1960 TSC Oberschöneweide Berlin
- 1961 TSC Oberschöneweide Berlin
- 1962 SC Einheit Dresden

Frauen, Einzel

- 1948 Gertrud Nüsken, Oranienbaum
- 1949 Mira Kremer, Mühlhausen
- 1950 Edith Keller, Dresden
- 1951 Mira Kremer, Mühlhausen
- 1952 Edith Keller-Herrmann, Dresden
- 1953 Gertrud Nüsken, Görlitz
- 1954 Ursula Höroldt, Halle
- 1955 Gertrud Nüsken, Görlitz
- 1956 Edith Keller-Herrmann, Dresden
- 1957 Edith Keller-Herrmann, Dresden
- 1958 Waltraud Schameitat, Cottbus
- 1959 Edith Keller-Herrmann, Dresden

- 1960 Waltraud Schameitat, Halle
1961 Waltraud Schameitat, Halle
1962 Waltraud Schameitat, Halle

Frauen, Mannschaft

- 1953 BSG Motor Gohlis-Nord Leipzig
1954 BSG Motor Albert Richter Halle
1955 BSG Motor Albert Richter Halle
1956 BSG Motor Albert Richter Halle
1957 BSG Motor Albert Richter Halle
1958 BSG Chemie Buna Schkopau
1959 SC Chemie Halle
1960 SC Chemie Halle
1961 SC Chemie Halle
1962 SC Chemie Halle

Volkssport Schach in der DDR

Trägerorganisation des Schachsports in der Deutschen Demokratischen Republik ist der 1958 gegründete *Deutsche Schachverband* im DTSB. Er ist vollgültiges Mitglied in der Familie unserer sozialistischen Sportverbände. Seit 1950 gehört der Deutsche Schachverband (damals Sektion Schach) der Fédération Internationale des Échecs (FIDE) an, in der er ein zuverlässiges und aktives Mitglied ist. Der Deutsche Schachverband sieht seine Hauptaufgabe darin, die Organisation und Entwicklung des Schachsports in der DDR zu fördern und das Leistungsniveau auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse zu heben. Er zählt zur Zeit etwa 25000 Mitglieder in rund 1300 verschiedenen Sektionen und Sportklubs. Leitungsorgan ist das Präsidium, dem *Arno Becker*, Leipzig, als Präsident vorsteht. Das Präsidium arbeitet auf der Grundlage des demokratischen Zentralismus und ist in verschiedene Fachkommissionen aufgliedert. In den Bezirken und Kreisen unserer Republik sind die Bezirks-Fachausschüsse bzw. Kreis-Fachausschüsse Träger der Sportarbeit. Unterste Organisationsform sind die Schachsektionen innerhalb der Betriebssportgemeinschaften und Sportgemeinschaften sowie die 4 Sportklubs in Berlin (TSC Oberschöneweide), Leipzig (SC Rotation), Halle (SC Chemie) und Dres-

den (SC Einheit). Letzteren obliegt vor allem die Entwicklung der Spitzensportler. Schätzungsweise spielen in der DDR etwa 2 Millionen Menschen Schach, hierin sind die vielen Schüler und Jugendlichen einbezogen, die sich in den Schulen und im Pioniersport schachlich betätigen. Ihre Weiterentwicklung und Heranführung an den Turniersport und in die Schachsektionen ergibt eine der wichtigsten Aufgaben des Deutschen Schachverbandes und seiner Gliederungen.

Seine größte und schwerste Bewährungsprobe bestand der Deutsche Schachverband mit der Durchführung der XIV. Schach-Olympiade. Diese Veranstaltung fand, zusammen mit dem XXXI. FIDE-Kongreß und der Internationalen Schachausstellung, 1960 in Leipzig statt und wurde zu einem Ruhmesblatt in der deutschen und internationalen Schachgeschichte.



Abb. 7 Emblem der XIV. Schach-Olympiade

Aus der Erkenntnis heraus, daß auch dem Schach große Aufgaben bei der Entwicklung einer umfassenden Volkssportbewegung gestellt sind und das Schach eine hohe erzieherische Funktion erfüllen kann, unternimmt der Deutsche Schachverband seit geraumer Zeit dankenswerte Anstrengungen, das Schachspiel in der Öffentlichkeit zu popularisieren. Hierbei spielen *Freiluftveranstaltungen* eine große Rolle, wie sie in verschiedenen Großstädten (Leipzig, Dresden, Berlin, Potsdam u. a.) durchgeführt wurden. Im „Großen Garten“ in Dresden und im Leipziger Kulturpark „Clara Zetkin“ finden alle Schachfreunde bei schönem Wetter Gelegenheit, ihr Spiel zu pflegen. Verbesserungsbedürftig ist allerdings die

Schacharbeit in den Wohnbezirken, wo viel mehr und viel öfter zwanglos organisierte Schachturniere durchgeführt werden sollten. Jeder Jugendliche oder Erwachsene, der die Absicht hat, sich schachlich zu betätigen, findet stets Rat und Hilfe in den örtlichen Schachsektionen des Deutschen Schachverbandes.

Ströbeck – einmalig in der Welt

Fährt man von Halberstadt aus in Richtung Harz, so kommt man nach etwa 9 km Reise nach dem Dorf Ströbeck. Rein äußerlich gleicht es vielen anderen Landgemeinden in unserer Republik:

Fachwerkhäuser, Gemeindeamt, Schule, LPG, Gasthaus – was kann man mehr erwarten in einem Dorf von weniger als 2000 Einwohnern? Und doch ist dieses Dörfchen in der ganzen Welt bekannt als der einzige Ort auf dem Erdball, in dem seit Jahrhunderten stetig Schach gespielt wird. Wundert es uns nun noch, daß wir auf unserem Spaziergang durch die Dorfstraßen einer fröhlichen Schar von Kindern begegnen, die mit dem Schachbrett ausgerüstet zur Schule gehen? Wir sind auch nicht erstaunt, daß vor dem ältesten Gasthof des Dorfes ein großes Schachbrett in den Dorfplatz eingelassen ist, und daß dieser Gasthof „Zum Schachspiel“ benannt ist. Wer aber hätte geahnt, daß es sogar eine LPG „Schachspiel“ gibt, deren Vorsitzender allerdings Nicht-Schachspieler ist – weil er erst nach 1945 nach Ströbeck kam.

Vor dem sagenumwobenen Schachturm treffen wir Bürgermeister *Reichenbach* und Lehrer *Cacek*, denen wir die Frage vorlegen, was es nun eigentlich mit dem Schach in Ströbeck auf sich hat.



Abb. 9
Wetterfabne in Ströbeck



Ströbeck, oder wie es früher hieß, Ströpcke, Ströbbeke, hat tatsächlich eine fast tausendjährige Schachtradition. Sie geht bis ins 11. Jahrhundert zurück, und nach der Volkssage soll ein Halberstädter Bischof im Jahre 1011 einen Gefangenen, den Ritter *Gunzelin*, nach Ströpcke in Gewahrsam und Haft gegeben haben, weil dort ein fester Turm stand. In seinem Gefängnis vertrieb sich Herr *Gunzelin*, der übrigens ein wendischer Markgraf gewesen sein soll, die Langeweile mit dem Schachspiel und lehrte es – sicher, um Spielpartner zu gewinnen – seine Bewacher.

Für die Richtigkeit dieser Sage gibt es leider keine Belege, die Tatsache aber, daß Schach seit mehreren Jahrhunderten eine Heimat in Ströbeck gefunden hat, ist unumstößlich. Das geht vor allem auch daraus hervor, daß bis kurz nach dem ersten Weltkrieg in unserem Schachdorf eine kuriose Art von Schach gespielt wurde, wie dies 1337 von *Ammenbausen* erläutert wurde. Auch die „tabija“, das „Courierschach“ und sonstige Abarten waren in Ströbeck bekannt. Während ein kostbares Schachspiel aus silbernen Figuren und viele andere Schachreliquien im Verlauf der Zeiten verlorengegangen sind, zeigen die Ströbecker ihren Besuchern mit Stolz noch

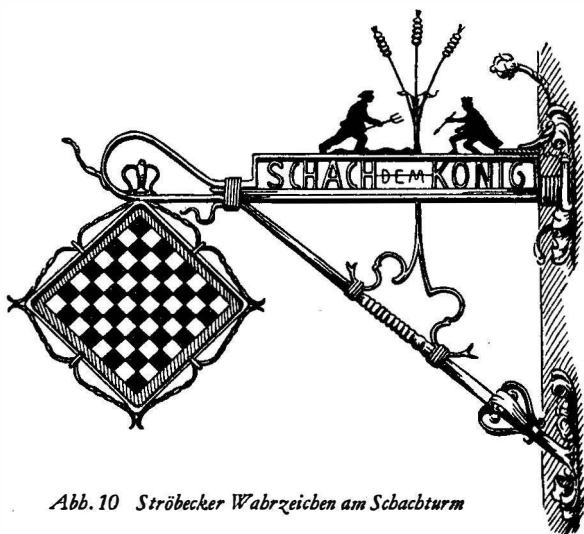


Abb. 10 Ströbecker Wahrzeichen am Schachturm

heute ihre Schachchronik und ein eichenes Schachbrett aus dem Jahre 1651.

Heute ist Ströbeck die einzige Gemeinde in beiden deutschen Staaten, in der Schach Pflichtfach im Schulunterricht ist, und wir haben uns vom Schulleiter berichten lassen, daß die befähigtesten Schachspieler zugleich auch die besten Schüler in anderen Fächern sind. Da es üblich war, den besten Schachspieler des Jahres mit einem Schachbrett zu belohnen, finden sich in allen Häusern des Dorfes diese Auszeichnungen an einem Ehrenplatz und haben sich von Generation zu Generation vererbt (s. a. Fototafel 8).

Schach-Hochburg Sorjeluion

Es ist eine interessante Feststellung, daß die stärkste Figur im Schachspiel, die Dame, noch heute in der russischen Schachterminologie als „Fers“ bezeichnet wird. Während im frühen westeuropäischen Schach aus dem Fers (Wesir, Rat) sehr schnell durch volksetymologische Umdeutung die Königin oder Dame wurde, hat sich also die indisch-persische Bezeichnung „Fers“ über die Jahrhunderte hinweg im Russischen erhalten. Ein schlüssiger Beweis dafür, daß unser Spiel auf anderem Wege nach Rußland gelangte als nach Westeuropa. Schon aus einer kirchenrechtlichen Handschrift des 13. Jahrhunderts wird ersichtlich, daß damals Schach in Rußland



*Abb. 11
Altrussische
Schachfiguren*

in die Reihe der verbotenen Spiele verbannt war. Eine Parallele hierzu findet sich in zahlreichen ähnlichen Edikten des europäischen Klerus. Professor *Orbelli*, der verdienstvolle Schachforscher und ehemalige Direktor der Ermitage, wies ferner nach, daß das Schach bereits im 11. Jahrhundert in Armenien und Grusinien bekannt und so von jeher eines der populärsten Spiele in der heutigen Sowjetunion war.

Als erster russischer Spieler von der Spielstärke eines Meisters ist *Alexander Petrow* (1794–1867) anzusehen, der auch als Problemkomponist und Schachschriftsteller hervortrat. Ihm folgten mit *Janisch*, *Schumow* und den Brüdern *Urusow* vier weitere Meister, die internationale Bedeutung erlangten.

Begründer der russischen und Wegbereiter der sowjetischen Schachschule, die heute von weltumspannender Bedeutung ist, wurde aber der 1850 geborene *Mikhail Tschigorin*. Er war ein wahres Schachgenie und wurde zu einer der populärsten und interessantesten Schachpersönlichkeiten seiner Epoche.

Die russische Schachschule stellte sich bewußt und von vornherein gegen die Lehren von *Steinitz* und *Dr. Tarrasch*; sie wollte das Schach aus der Enge dogmatischer Lehrsätze herausführen und suchte die lebendige, hinreißende Kombination in der Schachpartie in Verbindung mit der wissenschaftlichen Genauigkeit. Zwei profilierte Persönlichkeiten wurden mit ihren Leistungen und in ihren Partien herausragende Repräsentanten dieser Schule: *Alexander Aljechin* und *Mikhail Botwinnik*. Sie setzten das Werk *Tschigorins* fort, und ihre vollendeten schachlichen Leistungen wurden sichtbarer Ausdruck für die Richtigkeit der *Tschigorinschen* Grundideen.

Eine unwahrscheinliche Entwicklung des Schachs bahnte sich mit dem Sieg der Sowjetmacht an. Schach wurde zum Volkssport und die UdSSR zum Schachland Nummer eins. Sehr frühzeitig erkannte man die hohen Werte des Schachs und unterstützte seine Verbreitung in Schulen, Pionier- und Klubhäusern, in den Gewerkschaften und Schachvereinen. So ist es kein Zufall, daß heute Millionen sowjetischer Menschen Schach betreiben. Der sowjetische Schachverband zählt mehr als 2 Millionen Mitglieder, in Moskau allein gibt es 1 Million Schachspieler.

Schachwettkämpfe sind in der Sowjetunion zu Volksfesten geworden. Kein Saal reicht aus, um die Zuschauer aufzunehmen, die Zeuge eines großen Wettkampfes werden möchten. So müssen Demonstrationsbretter auf Straßen und Plätzen aufgestellt werden, um das riesige Interesse nur einigermaßen zu befriedigen.

Dabei ist es ein vielverbreiteter Irrtum, daß Schach in den Schulen der Sowjetunion Pflichtfach sei. Natürlich wird es auch in den Schulen gefördert, ein Unterricht ist aber gar nicht mehr nötig, weil man sich überall schachlich betätigt. Im öffentlichen Park irgendeiner Großstadt wird ebenso Schach gespielt wie beispielsweise auf einer Flugreise, wo es möglich ist, daß sofort nach dem Start die Stewardess Schachbretter zur Benutzung anbietet.

So ist es nicht verwunderlich, daß bei einer so stabilen und riesengroßen Basis immer neue Schachtalente heranwachsen, daß junge Pioniere von gestern schon heute Schachgroßmeister sind, wie *Taimanow, Spasski, Bronstein, Awerbach, Petrosjan* und viele andere.

SIND SCHACHMEISTER BERUFSSPIELER?

Diese Frage wurde vor einigen Jahren einmal Weltmeister *Botwinnik* gestellt. Und die Antwort? Lakonisch erwiderte der Weltmeister: „Wir alle haben einen Beruf – und wir üben ihn auch aus.“ Es ist natürlich, daß bei dem hohen Stand der Schachtheorie für jeden Wettkampf eine gründliche Vorbereitung notwendig ist, die nur dann erfolgreich sein kann, wenn die erforderliche Zeit frei gemacht werden kann. In dieser Beziehung findet jeder sowjetische Meister begreiflicherweise eine großzügige Unterstützung. Noch nie hat ein sowjetischer Großmeister seine Beteiligung an einem internationalen Wettkampf oder Turnier aber von irgendwelchen finanziellen Leistungen abhängig gemacht.

Kein Fernschach? – Also schachfern!

Unter den zahlreichen Variationen des Schachs rangiert an erster Stelle – und mit vollem Recht – das Fernschach.

Der große deutsche Erzähler *Jean Paul* greift in seinem 1792 erschienenen Roman „Die unsichtbare Loge“ als erster den Gedanken

des Fernschachs auf. Der Dichter läßt in seinem Werk den Forstmeister gegen die Kempelensche Schachmaschine auf brieflichem Wege spielen, damals gewiß noch eine Utopie. Geschichtlich verbürgt sind dagegen die im Jahre 1804 zwischen Breda und 's Gravenhage (Den Haag) ausgetragenen drei Fernschach-Partien, während die beiden russischen Schachmeister *Kieseritzky* und *Janisch* in den Jahren 1838 und 1839 Fernpartien spielten, die als Auftakt zur Bildung einer internationalen Fernschachbewegung an-

Deutsche Fernschachkarte

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	18	38	58	78	88				8
7		27	47	67	87				7
6	16		36	56	76	86			6
5		25	45	65	85				5
4	14		34	54	74	84			4
3		23	43	63	83				3
2	12		32	52	72	82			2
1		21	41	61	81				1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Partie	Gegnerischer Zug		Eigener Zug	
	Nr.		Nr.	
	17.	5464	18.	6858

Ereignisse in anderer Farbe

Bedenkzeit _____
 Ankunfts tag 30. 4.
 Abgangst g (Postempfel) 30. 4.
 = 0 Tage

In Partie bisle Remis angenommen abgelehnt
 aufgegeben Ihr Zug günst. unmöglich
 Unterschrift _____

Best.-Nr. 9/4 VEB Volkrd.-Lehrverlag Magdeburg Ag 304/56/DOI,368 921 IV-22-13

Abb. 12

zusehen sind. Es folgten dann auch in den nächsten Jahren zwischen Einzelspielern, Klubs und Stadtmannschaften eine Reihe von bedeutenden Wettkämpfen, die teils auf brieflichem, teils auf telegraphischem Wege ausgetragen wurden.

Heute gibt es eine selbständige internationale Organisation, den im Jahre 1928 in Berlin gegründeten Internationalen Fernschach-Bund (International Correspondence Chess-Federation, ICCF). Hunderttausende von Schachspielern aus allen sechs Erdteilen beteiligen sich an den regelmäßig durchgeführten Fernturnieren. Allein in dem bekanntesten Turnier, das zum Gedenken an *Dr. Dyckhoff* in den Jahren 1954–1956 durchgeführt wurde, wechselten 500000 Fernschachkarten (Abb. 12) von Spielpartner zu Spielpartner. Eine

Fernpartie nimmt gewöhnlich einen Zeitraum von ein bis drei Jahren in Anspruch. Fernschach-Weltmeister wurden bisher der Australier *Purdy*, der 1962 verstorbene *Ragozin* (Sowjetunion) sowie der Belgier *O'Kelly de Galway*. Zu den Fernschach-Großmeistern gehört auch der Vizepräsident des Deutschen Schachverbandes, *Horst Rittner*, Berlin.

SURROGAT FÜR BRETTSCHACH?

Keineswegs ist das Fernschach ein Ersatz für das Brettchach, wo beide Gegner einander gegenüber sitzen, in einer bestimmten Zeit eine genau festgelegte Anzahl von Zügen ausführen müssen, und wo stets nur eine Figur berührt werden darf. Die Bedingungen beim Fernschach sind ganz anders, ob sie leichter oder schwerer sind, das mag dahingestellt bleiben. Die Tatsache allein, daß viele bekannte Großmeister neben der praktischen Partie auch dem Fernspiel huldigen, mag beweisen, daß Fernschach seine besonderen Reize hat. Für den mittelstarken oder schwachen Spieler ist die Fernpartie ein unerlässliches und nützliches Mittel, seine Spielstärke zu heben. Durch den Fortfall der kurzfristigen Zeitkontrolle – für 10 Züge hat der Fernschachspieler 30 Tage Bedenkfrist, wobei die Postlaufzeit der Fernschachkarte ohne Berücksichtigung bleibt – wird der Schachpartie das Element der Zufälligkeit genommen. Besonders dem Stadium der Eröffnung, also den ersten 10 Zügen, muß in der Fernpartie besondere Beachtung gewidmet werden, und da die Benutzung der Schachliteratur gestattet ist, werden – zumindest in der ersten Partiephase – Fehlerquellen meist vermieden. „Wer die meisten Bücher hat, gewinnt im Fernschach“, das ist ein geflügeltes Wort von Fernschachgegnern, entspricht aber nicht den Tatsachen, denn die Schachpartie besteht ja nicht allein aus der richtigen Behandlung der Eröffnung. Gerade durch die Möglichkeit der Analyse aller Varianten im Mittelspiel gewinnt die Fernpartie ihren besonderen Reiz, und so entstehen oft wahre Kunstwerke von Partien mit inhaltsreichen und phantasievollen Zugfolgen. Hier gilt das Wort, daß man stets einen Zug mehr vorausberechnen muß als der Gegner, ganz besonders. Wenn der Reiz des Kampfes, den viele Schachspieler suchen, auch nicht in dem Umfang zur Geltung

kommt, wie bei einer Brettpartie, so muß doch stets mit der Raffinesse und List des Partners gerechnet werden. Eine ganz besondere und wichtige Aufgabe aber erfüllt das Fernschach: es schlägt Brücken der Freundschaft über alle trennenden Grenzen hinweg und verbindet alle Erdteile in sportlichem Wettstreit.

Dürfen Frauen Schach spielen?

In einem Kaffeehaus spielte einst eine Frau mit wenig Erfolg Schach gegen einen bekannten Arzt. Nach Beendigung der Partien gab ihr ein boshafter Kiebitz den Rat: „Gnädige Frau, berühren Sie nie eine Figur, denn dann können Sie auch nie eine Partie verlieren!“

Das kennzeichnet die allgemeine Einstellung, die der Mann dem Frauenschach gegenüber einnahm, ja zum Teil heute noch einnimmt. „Die Frau hat keine natürliche Veranlagung zum Schach“, „ihr fehlt die logische Folgerungskraft, die schöpferische Phantasie, die kämpferische Begeisterungsfähigkeit“ - das sind nicht die einzigen Behauptungen. Natürlich sind das rückständige Auffassungen, die restlos widerlegt sind. In jedem Beruf stehen Frauen gleichberechtigt Seite an Seite mit dem Mann. Weibliche Ärzte, Richter, Staatsanwälte, Künstler, ja Minister und Wissenschaftler sind zur Selbstverständlichkeit geworden. Warum sollten also die Frauen nicht „auch“ Schach spielen? Eine Perle der Schachgeschichte ist das „Matt der Dilaram“, eines der ältesten Schachprobleme (Diagramm Seite 65), entdeckt in einem Manuskript aus dem 10. Jahrhundert, das sich im Britischen Museum London befindet. Diese *Dilaram*, Tochter eines persischen Fürsten, griff in eine wichtige, um einen hohen Einsatz ausgetragene Schachpartie so entscheidend ein, daß ihr Mann den Kampf erfolgreich beenden konnte.

1895 wurde in Hastings das erste Damen-Schachturnier ausgetragen. Doch erst die tschechische Meisterspielerin *Vera Menčíkova* gilt mit Recht als Vorkämpferin des modernen Frauenschachs. Ihre große Spielstärke bewies sie 1929 als einzige Frau unter den weltbesten Meistern im Ramsgatener Turnier. Ungeschlagen wurde sie als zweite mit nur einem halben Punkt Rückstand hinter dem

kubanischen Weltmeister *Capablanca* gefeiert. Heute sind Frauenmeisterschaften im nationalen Schachsport ebenso selbstverständlich wie regelmäßige Weltmeisterschaften, bei denen bis vor kurzer Zeit die Deutsche *Editb Keller-Herrmann* eine hervorragende Stellung einnahm. Besonders stark ist – als Parallele zu den Männern – das sowjetische Frauenschach. Die sowjetischen Frauen *Gaprindaschwili, Bykowa, Borrissenko, Sworykina* und *Wolpert* gelten als stärkste Spielerinnen der Welt.



Abb. 13 Internationale Schachmeisterin *Editb Keller-Herrmann*

NONA GAPRINDASCHWILI - EIN NEUER STERN

Mit einer riesigen Überraschung endete 1962 der Kampf um die Frauen-Weltmeisterschaft. Die erst einundzwanzigjährige Nona Gaprindaschwili knüpfte an die Leistungen einer Vera Menčikova an und besiegte mit dem aufsehenerregenden Resultat von 9:2 die bisherige Weltmeisterin *Elisaweta Bykowa* im Kampf um den höchsten Titel im Frauenschach. Von Nona, der neuen Weltmeisterin, sagen die sowjetischen Experten „sie spielt wie ein Mann“. Ein Lob? Nein, eine Selbstverständlichkeit, denn schon mancher Meister mußte die Überlegenheit von Nona anerkennen. Hoffen wir, daß mit der „Ära Gaprindaschwili“ das Frauenschach in der Welt zu neuen Höhen gelangt.

Was ist Simultan?

Erlebnisse besonderer Art sind für den Durchschnittsschachspieler Simultan-Veranstaltungen bekannter Meister. Es gibt aber auch

eine Wechselwirkung, denn jeder starke Spieler brennt darauf, seinen Geist, seine Kraft mit einer Vielzahl von Gegnern zu messen und seine Reaktionsfähigkeit zu prüfen.

Simultan bedeutet gemeinsam, gleichzeitig und ist am treffendsten zu übersetzen mit „Reihenspiel“. Ein Spieler spielt gleichzeitig gegen mehrere und geht der Reihe nach von einem Brett zum anderen. Sollen solche Simultan-Veranstaltungen sportlichen Wert behalten, so darf in der Regel die Zahl der Gegenspieler nicht mehr als 25–30 betragen und die Dauer der Veranstaltung 3–4 Stunden nicht überschreiten. Sensationstrieb, aber auch gesunde Konkurrenz unter den Meistern treibt aber auch diese Zahl in die Höhe, und es gibt in der Schachgeschichte Rekorde, die erwähnenswert sind. Der erste bekannte Simultanspieler war der Syrakuser *Paolo Boi*, der im 16. Jahrhundert ganz Europa schachspielenderweise bereiste. Im 19. Jahrhundert waren es *Anderssen*, *Morphy*, *Zukertort*, *Steinitz*, *Tschigorin* u. a., die durch ihre Simultanvorstellungen viel zur Werbung für das Schachspiel beitrugen. Heute sind es vor allem die sowjetischen Großmeister, deren Reihenspiele die größte Beachtung finden. *Botwinnik*, *Tal*, *Keres*, *Bronstein*, *Geller* und *Petrosjan* sind besonders gern gesehen, obwohl sie sich zu sensationell hohen Gegnerzahlen verpflichten.

Capablanca war es, der 1922 zum ersten Mal gegen mehr als 100 Gegner antrat. Er spielte gleichzeitig 103 Partien, gewann 102 und remiserte eine. Der Amerikaner *Marsball* spielte im gleichen Jahr gegen 156 Spieler, gewann 127 Partien und verlor 8. *Hönlinger* spielte 1948 gegen 213 Partner mit einem Ergebnis von 187 Siegen gegen 13 Niederlagen, *Koltanowski* 1949 auf 271 Brettern, *Najdorf* 1950 auf 250, nachdem 1941 der schwedische Großmeister *Stahlberg* 400 Partien zu gleicher Zeit spielte, von denen er nach über 36 Stunden 364 siegreich beendete und 22 verlor.

So sehr diese Rekorde als erstaunliche Leistungen besonders in physischer Beziehung registriert werden müssen, so wenig sportlichen Wert dürften sie haben; muß doch beachtet werden, daß dem Meister bei einer solchen Vielzahl von Gegnern stets Spieler gegenüber sitzen, die spielstärkemäßig drei, vier oder mehr Klassen unter ihm rangieren.

Blindspiel – gesundheitsschädigend?

Stellen Sie sich vor, Ihnen würde eine Liste vorgelegt, die 30 Wortungetüme enthält, wie beispielsweise „oomissillecootsi, madjesoomalops, micrococcus, takadiastase“ usw. Zwei Minuten hätten Sie Zeit, sich diese Worte einzuprägen, dann sollten Sie sie wiederholen. Unmöglich? Nun, zwei amerikanische Professoren haben dem bekannten Schachmeister und Blindspieler *Pillsbury* diese Aufgabe gestellt. Er wiederholte nach zweiminütiger Einsichtnahme in die Wortliste alle 30 Wörter buchstabengetreu, ja er brachte es sogar noch fertig, sämtliche Wörter umgekehrt herzusagen. Ein solch außerordentliches Gedächtnis muß ein Schachmeister haben, wenn er es wagen will, eine Blindvorstellung an mehreren Brettern zu geben. Eine Blindvorstellung ist ein Simultankampf gegen eine bestimmte Anzahl von Spielern, bei dem der Blindspieler ohne jede Ansicht der Bretter spielt. Dabei sitzt er räumlich getrennt von seinen Gegnern, und durch einen Sprecher werden ihm die einzelnen Züge angesagt. Er darf sich keine Notizen machen und keinerlei Hilfsmittel benutzen.

Einige Beispiele von Blindspiel gibt es bereits aus der Frühgeschichte des Schachs, so um 700 aus Ispahan, 1266 aus Florenz. Mit *Pbilidor*, dem genialen Franzosen, begann dann die Epoche der bedeutendsten Blindspieler. *Morphy* spielte 1858 in New Orleans 8 Blindpartien, *Zukertort* in London 1877 gleich 16, *Tschigorin* 17, *Pillsbury* in Moskau 22, *Réti* in Haarlem 25 und 1925 in Sao Paulo 29, *Aljechin* 1924 in New York 26, in Paris 28 und 1933 in Chicago bei 13-stündiger Dauer 32, *Koltanowski* spielte 1937 in Edinburgh 34 Partien, während *Miguel Najdorf* 1947 einen Blindkampf gegen 45 Gegner bestritt. Dabei siegte er 39mal und verlor nur 2 Partien!

Gehört auch zu solchen phantastischen Leistungen eine ungeheure Vorstellungsgabe, ein überragendes Gedächtnis und großes schachliches Können, so muß das Blindspiel jedoch abgelehnt werden. Diese „geistige Akrobatik“ kann sich sehr leicht gesundheitsschädigend auswirken und ist deshalb z. B. im Land der Großmeister, in der Sowjetunion, verboten.

Eine Blindpartie des Weltmeisters *Aljechin*, die mit einer zehnzügigen Kombination endete, dürfte als die beste Leistung aller Zeiten auf diesem Gebiet anzusehen sein (s. S. 76).

Mancherlei Abarten

Das Zusammenspiel des mathematisch aufgeteilten Feldes, des Schachbretts, mit den vielgestaltigen Figuren des Schachspiels und seinen variationsreichen Möglichkeiten verlockt dazu, die Gesetze des Schachs zu sprengen, weil Schach überhaupt das einzige Brettspiel ist, das der schöpferischen Phantasie ungeahnte Wege eröffnet. So liegt die Versuchung nahe, noch mehr im Schach zu suchen, andere Formen zu finden und Neues, Besseres zu schaffen. Besseres? Eine Analyse sämtlicher Abarten des Schachs¹ führt alle Versuche, das Schach zu ändern, zu verfeinern, zu vertiefen oder weiterzuentwickeln ad absurdum.

Schon aus der Urgeschichte des Schachs gibt es einige Beispiele von Abarten, so das *Vier-Schach*, das *Schach der Jahreszeiten*, das *Astronomische Schach*, das sogenannte *Große Schach* und das *Würfelschach*. Aber selbst im alten Indien hatten sie kaum Bedeutung, sofern vom Vier-Schach abgesehen werden darf, dessen von Forschern mit mehr als 3000 Jahren angegebenes Alter allerdings ebenso ins Reich der Mythe gehört wie manche andere Darstellung aus der Schachgeschichte. Erwähnenswert dagegen – weil interessant – ist die Beschreibung des Großen Schachs, die im Alfonsinischen Kodex zu finden ist. Erstens wurde dieses Spiel auf einem Brett von 144 Feldern gespielt, zum anderen finden wir bei ihm an bekannten Figuren nur den König, 2 Türme und 12 Bauern wieder. Alle anderen Figuren stellen mehr oder weniger Fabelwesen dar und sind zweifellos dem Reich der Tiersagen entlehnt: Riesenvögel, Einhörner, Rieseneidechsen, Löwen und Giraffen.

In der Neuzeit sind etwa einhundert verschiedene Abarten des Schachs entwickelt bzw. erfunden worden. Mit den meisten von ihnen setzt sich Professor *Joseph Boyer*, Paris, in seinen speziellen Forschungen auseinander. Erkennbar werden dabei 3 Hauptrichtungen, die a) auf Veränderung des Brettes (rund, sternförmig, rechteckig usw.), b) auf Veränderung bzw. Ergänzung der Figuren (Figuren-Kombinationen, neuartige Figuren) und c) auf Veränderung des Sinnes des Spieles an sich hinzielen. Hier seien nur die bekanntesten Arten genannt: *Drei-Schach*, *Vier-Schach*, *Dezimal-Schach*, *Wolfschach* (die Erfindung des Westdeutschen *von Wilpert*), *Reform-* und *Neu-Schach* (*Merckensbläger*), *Schlagschach* (eine primi-

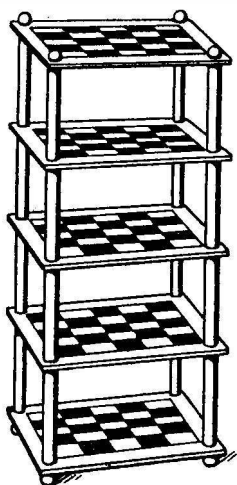


Abb. 14 Raumschach
nach F. Maack

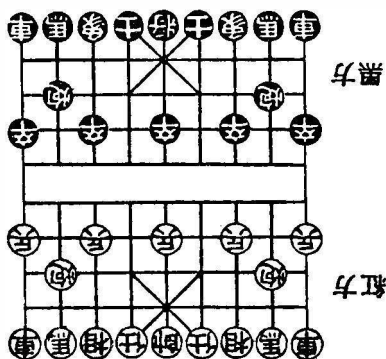
tive Methode, die lediglich auf dem restlosen Schlagen aller Figuren beruht), *Märchen-Schach* (das im Problemschach eine unbedeutende Rolle spielt) und *Raum-Schach* (*Maack* entwickelte hier das Schach unter Hinzufügung neuer Figuren von einem Brettspiel zu einem Spiel in mehreren Dimensionen und vergrößerte dadurch den Spielraum, Abb. 14).

Nicht uninteressant ist in diesem Zusammenhang, daß auch führende Schachmeister ihrer Zeit Reformpläne befürworteten, so u. a. *Kieseritzky* und *Capablanca*. Besonders bei letzterem, dem man als einem der stärksten Spieler seiner Zeit, ja als Weltmeister, eine Urteilsfähigkeit über den Wert des Schachs zuerkennen muß, ist dies doch einigermaßen verwunderlich. Offenbar aber wurde *Capablanca*, dieser hervorragende Vertreter einer sachlichen und genauen Spielweise, ein Opfer des damals oft verwendeten Schlagwortes vom „drohenden Remis-Tod des Schachs“.

CHINESISCHES SCHACH - KEIN SCHACH!

Ein völlig anderes Gesicht hat das in China, Korea und Japan von Millionen Menschen gespielte chinesische Schach, das „Xiangqi“. Es hat zwar wie unser Schach das strategische Ziel, den gegnerischen König gefangenzunehmen, die äußeren Merkmale sind aber sehr unterschiedlich. Gespielt wird auf

Abb. 15
Chinesisches Schach: Grundstellung



einem 64feldrigen Brett ohne Farbunterschiede, das durch einen breiten Streifen, den „Fluß“, halbiert ist. Anstelle der bei uns gebräuchlichen Figuren werden Steine mit Symbolen verwendet. Beim Spiel stehen diese Steine aber nicht wie beim Schach in den Feldern, sondern auf deren Schnittpunkten (Abb. 15).

Ob dieses Xiangqi ebenfalls aus Indien stammt und auf seinem Wege nach China Veränderungen unterworfen war, ist nicht nachweisbar. Nach einer chinesischen Quelle soll es von einem der „kleinen“ Gegenkaiser, *Tschu-Kung*, der 560–578 herrschte, erfunden worden sein. Bemerkenswert ist, daß dieser chinesische Kaiser tatarischer Herkunft gewesen sein soll, woraus eine gewisse Kenntnis des indischen Schachs hergeleitet werden könnte. Durchaus möglich ist aber, daß das Xiangqi weit älter ist als das indische Schach, da sich schon bei *Kung-Dsi* (Konfuzius) und *Meng-Tse* (Mencius) Hinweise finden.

Mathematisches

Es hat nicht an Versuchen gefehlt, dem Schach eine nahe Verwandtschaft mit der exaktesten aller Wissenschaften zuzuschreiben. Dem kann im Prinzip insofern nicht widersprochen werden, als eine Anzahl schachlicher Elemente der mathematischen Untersuchung tatsächlich zugänglich ist. Allerdings muß einschränkend hierzu betont werden, daß Schach der Mathematik genau so nahe – oder so fern – steht wie z. B. ein klassisches Gedicht oder ein vollendetes Gemälde, die einer Prüfung auf Einhaltung des Versmaßes bzw. bestimmter mathematischer Gesetze der Raumaufteilung zugänglich sind. Die kategorische Feststellung von *Leibniz*: „Schach ist eine Wissenschaft“, und vor allem die Tatsache, daß viele bedeutende Mathematiker zugleich hervorragende Schachspieler waren oder – wie beispielsweise Exweltmeister *Dr. Euwe* – noch sind, ist Anlaß zu dem Trugschluß geworden, Schach sei vorwiegend ein rechnerisch zu lösendes Spiel. Gewiß hat der Mathematiker durch seine Fähigkeit, exakt und logisch denken zu können, Vorteile dem gegenüber, bei dem diese Eigenschaften nicht so ausgeprägt sind. Würde das Schach aber lediglich als Rechenexempel, als mathematische Aufgabe zu betrachten sein, würde neben dem rechnenden

Verstand nicht auch menschliche Phantasie hineingelegt – wir erhielten ein trockenes, unbefriedigendes Ergebnis. Wäre Schach als Ganzes mathematisch lösbar, dann würde es aus der Kategorie der Zwei-Parteien-Spiele herausgelöst und könnte zu einem Selbstbeschäftigungsspiel werden. Dem ist aber nicht so, denn noch niemand ist es gelungen, Schach mit sich selbst, gegen sich selbst zu spielen.

UNENDLICHES SCHACH-EINMALEINS

Obwohl wir also leugnen, daß Schach ein mathematisches Problem ist, gibt es doch eine Anzahl von Elementen im königlichen Spiel, die mathematisch Interessantes zu bieten haben. Dem Laien dürfte die *Aufgabe mit den Weizenkörnern* am bekanntesten sein. – Sie erinnern sich: Der sagenhafte Erfinder des Schachspiels forderte als Belohnung 1 Weizenkorn für das erste Feld, 2 Körner für das zweite und immer die doppelte Anzahl bis zum 64. Feld. Das Resultat war eine Anzahl von Weizenkörnern, die überhaupt nicht vorhanden sein kann, nämlich genau

$$18\ 446\ 744\ 073\ 709\ 551\ 615$$

oder, mathematisch gefaßt, die geometrische Reihe

$$2^0 + 2^1 + \dots + 2^{63} = 2^{64} - 1.$$

Da in unserem Leben und Denken praktisch höchstens zehnbis elfstellige Zahlen auftreten (3 033 000 000 Erdbewohner, 80 000 000 000,- Mark Jahresetat eines großen Staates), kann man sich von einer 20stelligen Zahl (18 Trillionen) schwerlich eine Vorstellung machen.

Wollen wir trotzdem den Versuch machen, dann bleibt uns nur die Möglichkeit, bei der Astronautik eine Anleihe aufzunehmen. Verwandeln wir also kühn unsere Weizenkörner in Millimeter und stürzen wir uns in das Rechenexempel. Dabei gehen wir von der Tatsache aus, daß ein Raumkörper bei der zweiten kosmischen Geschwindigkeit bekanntermaßen 11,2 km in der Sekunde zurücklegt, also

	11,2 km in 1 Sekunde
	672 km in 1 Minute
	40 320 km in 1 Stunde
	967 680 km in 1 Tag
	353 203 200 km in 1 Jahr.

Wollen wir diese Kilometerzahl in Millimeter umrechnen, so erhalten wir rund 353,2032 Billionen Millimeter.

Dividieren wir jetzt unsere Ausgangszahl von 18 Trillionen durch diese Zahl, so kommen wir zu dem verblüffenden Ergebnis, daß ein Raumkörper mit zweiter kosmischer Geschwindigkeit mehr als 52 200 Jahre unterwegs sein müßte, um unsere Millimeterstrecke zurückzulegen!

DER SPRINGER WIRD ZUM RÖSSEL-

und gibt uns so die Möglichkeit, den „Rösselsprung“ zu erörtern, ein mathematisches Problem, das uns seit dem späten Mittelalter in vielgestaltiger Form begegnet. Dem bedeutendsten Mathematiker des 18. Jahrhunderts, *Leonhard Euler* (1707–1783), verdanken wir die erste wissenschaftliche Betrachtung und Untersuchung des Rös-

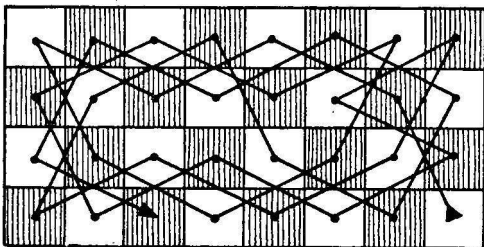


Abb. 16 Rösselsprung von Euler auf halbem Brett

selsprunges. Unsere Abbildung 16 zeigt das unsymmetrische, ungeschlossene Eulersche Beispiel eines Rösselsprungs auf halbem Schachbrett.

Heute weiß man, daß die Anzahl der möglichen geschlossenen und offenen Rösselsprünge sehr groß ist und die Methoden, einen solchen aufzubauen, mannigfaltig sind. Besonders beliebt wurden Rösselsprünge mit eingearbeiteten Symbolen, weshalb hier noch ein Beispiel (Abb. 17) von *Dr. Nosske* gezeigt werden soll, in dem das Zeichen der Leipziger Weltmesse, das doppelte M, erkennbar ist.

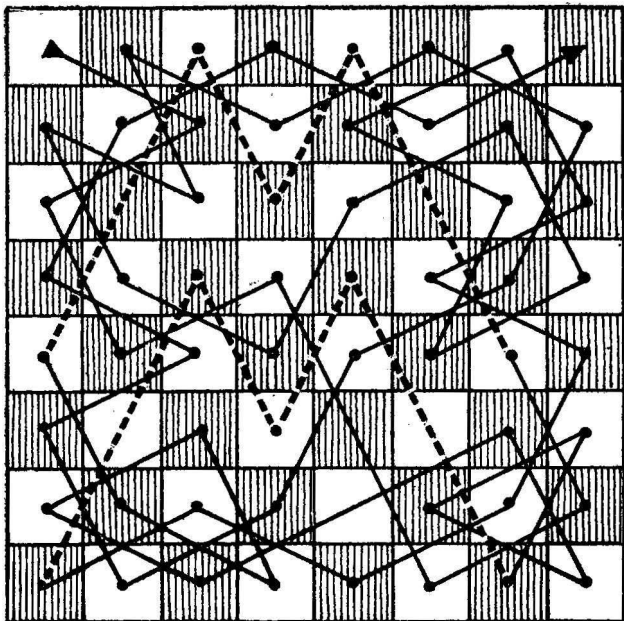


Abb. 17 Rösselsprung mit Symbol

SCHACHFIGUREN - MATHEMATISCH UNTERSUCHBAR?

Es ist möglich, die Zugvarianten der 6 verschiedenen Schachsteine zu untersuchen und zu berechnen. Dies ist ein verhältnismäßig einfaches Beispiel. Man braucht nur jede Figur nacheinander auf die 64 Felder zu stellen und die jeweiligen Zugmöglichkeiten zu überprüfen. Das ergibt folgende Klassifizierung: Bauer 140, Läufer 260, Springer 336, König 420, Turm 896 und Dame 1456 Zugmöglichkeiten auf 64 Feldern und leerem Brett. Was ist aber mit dieser Feststellung gewonnen? Nichts! In keinem Stadium einer Partie steht die einzelne berechnete Figur allein auf dem Brett frei - und alle anderen Schachfiguren, ganz gleich welcher Art sowie ihre Stellung nehmen entscheidenden Einfluß auf den Wert des einzu-

schätzenden Steines. Ein solches kindliches Abzählspiel führt also ebensowenig zu einem Erfolg wie etwa die Faustregel, daß eine Dame dem Wert eines Turmes und eines Läufers gleichzusetzen sei. Allerdings ist in dieser letzten Feststellung ein wahrer Kern. Weiter aber als bis zu der Erkenntnis, daß die materiellen Kräfte beider Schachparteien – bestimmt von der jeweiligen Kraft ihrer Figuren und der Beherrschung bestimmter Felder des Brettes – in einer fortlaufenden Wechselbeziehung stehen, kann Mathematik nicht mehr helfen.

Kann eine Maschine Schach spielen?

Einige Jahre, bevor *Cagliostro*, der italienische Abenteurer und Zauberkünstler, in den berühmten Halsband-Prozeß verwickelt war, beschäftigte Europa eine nicht minder große Sensation: Eine schachspielende Maschine, konstruiert von dem Baron *von Kempelen*, der um 1770 am Hofe *Maria Theresias* lebte. Hinter einem kommodenähnlichen fahrbaren Tisch, auf dem sich ein Schachbrett befand, thronte die Figur eines Türken. Im Tisch befand sich eine komplizierte mechanische Apparatur, angeblich dazu bestimmt, die erforderlichen Züge (selbsttätig) auszuführen. Tatsächlich war aber, versteckt hinter diesem verwirrenden Räderwerk, ein Schachspieler verborgen, der den Mechanismus betätigte (Abb. 18).

Zweifellos war *Kempelen* ein für die damalige Zeit hochbegabter Erfinder und Mechaniker, denn ihm gelang 1778 auch erstmals die Konstruktion einer Sprechmaschine. Es steht jedoch fest, daß es dem ungarischen Mechaniker-Baron gelang, mit Hilfe dieses Betrugers fast alle Fürstenhöfe Europas zu düpiieren, nachdem er erfolglos versucht hatte, eine „echte“ Schachmaschine zu konstruieren. Ja, seine Schachillusion wurde sogar Anlaß zu einem wissenschaftlichen Meinungsstreit. Eine Vielzahl von Büchern, Broschüren und Artikeln in deutscher, englischer, französischer und italienischer Sprache, ja selbst Theaterstücke, waren das Ergebnis. Überall dort, wo der schachspielende Türke von *Kempelen* oder seinen späteren Besitzern vorgeführt wurde, war die Sensation perfekt. Wien, Paris, London, St. Petersburg, Berlin, Leipzig anläßlich der Messe, Mailand und Schönbrunn sind einige bedeutende Stationen des Schachautomaten. Fast überall siegte er, und wenn wir

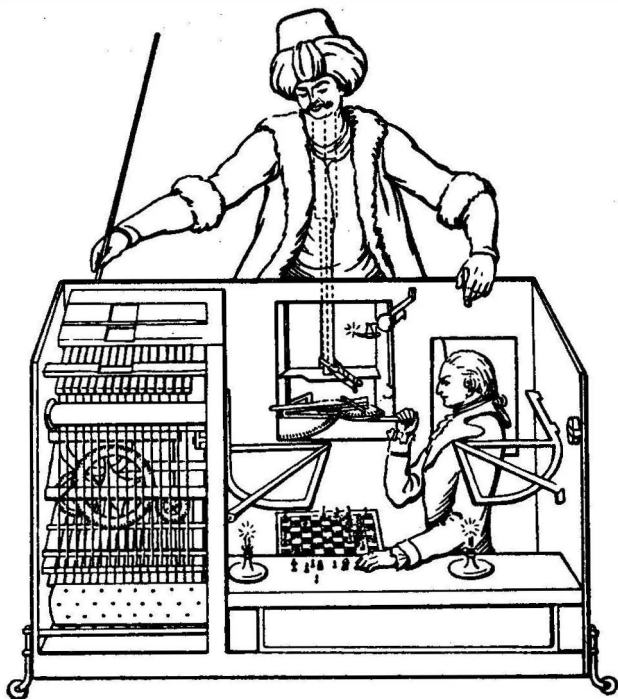


Abb. 18 Kempelens Türke

der Historie glauben wollen, dann waren unter seinen Gegnern so bekannte Persönlichkeiten wie *Voltaire*, *Napoleon I.* und *Friedrich II.* Lediglich in Paris, bei Vorstellungen im berühmten Café de la Régence, gab es einige Niederlagen. Der Kuriosität halber sei hier eine Partie wiedergegeben, die *Napoleon* im Jahre 1809 gegen den Türken verlor.

Weiß: Napoleon I.

Schwarz: Der Türke

1. e4, e5; 2. Df3, Sc6; 3. Lc4, Sf6; 4. Se2, Lc5; 5. a3, d6; 6. o-o, Lg4 (man sieht, der Türke widerlegte sehr gründlich die Absicht seines Gegners, ihn Schäfermatt zu setzen); 7. Dd3, Sh5; 8. h3, Le2; 9. De2; Sf4; 10. De1, Sd4; 11. Lb3, Sh3:+; 12. Kh2, Dh4; 13. g3, Sf3+; 14. Kg2, Se1:+; 15. Te1; Dg4; 16. d3, Lf2; 17. Th1, Dg3:+; 18. Kf1, Ld4; 19. Ke2, Dg2+; 20. Kd1, Dh1:+; 21. Kd2,

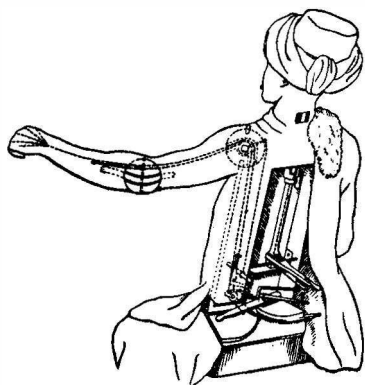


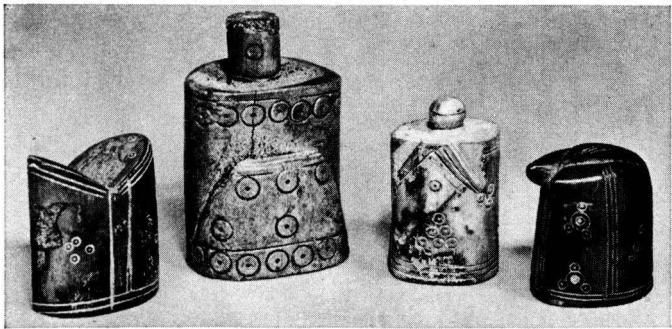
Abb. 19
Armmechanismus des Türken

Dg2+; 22. Ke1, Sg1; 23. Sc3, Lc3:+; 24. bc3.:, De2+ matt.
 1836 kam der damalige Besitzer der Maschine, *Mätzl*, mit seinem Türken nach New York, und die Illusion triumphierte noch einmal in Amerika und später in Cuba. Beim Brand eines Museums in Philadelphia wurde der Kempelensche Schachautomat 1854 vernichtet. Es hat nicht an Versuchen gefehlt, den schachspielenden Automaten nachzuahmen, so erregte z. B. der „Ajeeb“ auf der Pariser Weltausstellung 1878 großes Aufsehen.

Eine Art Vorläufer einer elektronischen Rechenmaschine konstruierte 1920 der spanische Ingenieur *Quevedo* mit seiner elektromechanischen Schachmaschine, die in der Lage ist, ein einfaches Matt mit König und Turm gegen König herbeizuführen (Fototafel 9). Die Frage, ob mittels einer elektronischen Rechenmaschine ein einwandfreier Schachkampf bestritten werden kann, muß gleichermaßen bejaht und verneint werden. Rein theoretisch ist der Bau einer solchen Rechenmaschine durchaus möglich, wenn Konstruktionskosten und Langwierigkeit ihrer Handhabung außer acht bleiben dürfen. Aber auch dann, wenn diese Maschine sämtliche Regeln des Schachs, alle Eröffnungen und Varianten registrieren würde und in der Lage wäre, die praktisch unendlich zahlreichen Gegenzüge zu berechnen, würde ihr doch die schöpferische Phantasie des Menschen fehlen, die das Schachspiel so reizvoll macht.

Schönheit und Kunst im Schachproblem

Altersmäßig steht das Schachproblem dem Schachspiel kaum nach. Das wird dadurch erklärlich, daß das Frühschach an Stelle der uns heute bekannten zahlreichen Eröffnungsvarianten von den sogenannten „tabijas“, d. s. Heeresanordnungen, stark beeinflußt wurde.

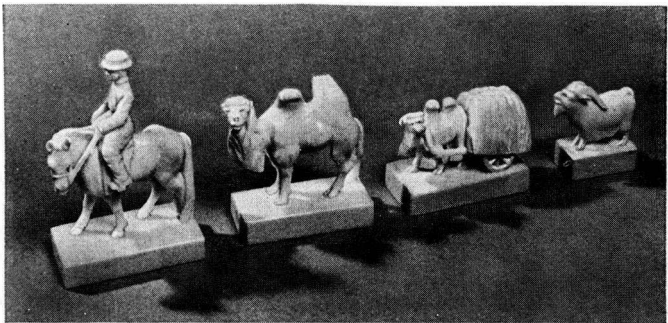


Tafel 5

oben: Englische Figuren des 12. Jb. (Turm, König, Dame, Läufer)

Mitte: Mongolische Schachfiguren in Elfenbein aus dem Besitz von Volkammerpräsident Dr. Dieckmann

unten: Schachfiguren der Eskimos, aus Fischbein und Schiefer geschnitzt





Tafel 6

1616/17 in Leipzig erschienenes erstes deutsches Schachbuch



Tafel 7

Lenin beim Schachspiel. Gemälde von P. Sudakow



... sogar der Traktorist ist gepackt

Weltmeister Botwinnik auf der XIV. Schacholympiade in Leipzig



Von diesen gab es zumindest 11 verschiedene Arten. Ihr Sinn war, durch eine schnelle, allerdings starre Überwindung der Anfangsperiode der Partie sofort ins Mittelspiel oder in die „mansuben“ = Spielendigung zu gelangen. So finden sich in den ersten uns erhaltenen Handschriften vorwiegend Stellungen der Partieendung sowie Probleme. Das älteste Schachproblem ist überliefert von dem 833 bis 842 regierenden Kalif *Al-Mutassim Billab*. Er war der Erbauer Samaras und ein Sohn von *Harun ar-Raschid*.

An Stelle dieses schwerverständlichen Problems wollen wir uns aber ein anderes ansehen, das bereits erwähnte Matt der *Dilaram* (Diagramm 1). Dieses sagenhafte Problem aus der frühen Zeit unseres Spiels offenbart schon die ganze Schönheit und schöpferische Kraft des Schachs und seine nahezu unendlichen Möglichkeiten. Es gab Anregung für Tausende von Problemen in allen Variationen und beeinflusste das Denken und Schaffen zahlreicher Problemkomponisten.

Bei der Lösung dieser Aufgabe müssen wir uns vergegenwärtigen, daß die Gangart einzelner Figuren damals eine andere war als heute. Hier soll nur der „alfil“ (Läufer) als Beispiel stehen, der seinerzeit über eine andere Figur hinwegspringen durfte. Wie wir sofort sehen werden, droht dem Weißen ein sofortiges Matt durch Ta8 oder Ta2, doch Weiß am Zuge findet die Rettung wie folgt:

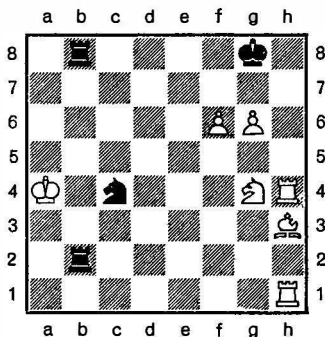


Diagramm 1

1. Th8 +, Kh8:; 2. Lf5 (Schach durch Th1), Th2; 3. Th2: +, Kg8; 4. Th8 +, Kh8:; 5. g7 +, Kg8; 6. Sh6 matt. Aber auch nach unserer heutigen Gangart der Figuren ist das Problem lösbar: 1. Th8 +, Kh8:; 2. Lg2 +, Kg8; 3. Ld5 +, Kf8; 4. Th8 + und matt.

Das Schachproblem ist eine vollkommene und selbständige Kunst- art des Schachs. Durch eine phantasievolle Konstruktion bestimmter Figurenanordnungen stellt der Verfasser eine Aufgabe (Matt in 2, 3 oder mehr Zügen, Hilfsmatt, Selbstmatt usw.). Wie beim Partie-

schach gibt es eine große Zahl verschiedener Schulen, die jeweils eine besondere Art von Problemen umreißen. Auch hat sich das Problemschach eine eigene Terminologie geschaffen. Um keine Verwirrung zu schaffen, sollen hier nur einige Fachausdrücke genannt werden: Turton, Echo-Matt, Hinlenkung, Epauletten-Matt, Inder, Römer, Miniatur, Böhmisches Schach, Hineinziehungs-Opfer.

„Böhmische Dörfer“ sind für viele bisher die Problemecken unserer Zeitungen und Zeitschriften gewesen. Haben Sie nur Mut, sich an die Lösung eines solchen Problems heranzuwagen. Es lohnt sich bestimmt, Denkvermögen und eigene Kombinationsfähigkeit auf die Probe zu stellen.

Mit seinem berühmten, aber nach neuen Forschungen bezüglich der Quellenangaben anzuzweifelnden „Essai sur le jeu des échecs“ gab der syrische Araber *Stamma* 1737 dem Problemschach neuen Auftrieb. In seinem Werk ist übrigens zum ersten Male die algebraische Notation angewendet. Bis zum heutigen Tage gibt es weit mehr als eintausend Werke in der Schachliteratur, die sich speziell mit dem Schachproblem befassen. Die markanteste und zugleich populärste Persönlichkeit unter den Problemkomponisten war ohne Zweifel der Amerikaner *Samuel Loyd* (1841–1911). Seine Schaffenskraft auf allen Gebieten des Schachproblems ist erstaunlich, er ist das große Vorbild für alle Komponisten bis zum heutigen Tage. Hier eines seiner Werke, das als das schwierigste Problem überhaupt

Diagramm 2

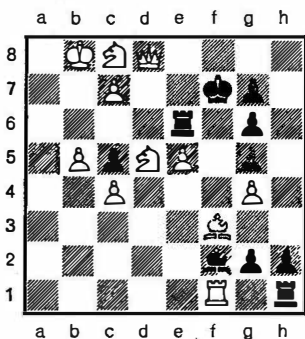
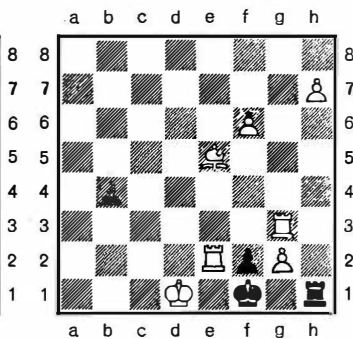


Diagramm 3



gilt (Diagramm 2). Auf dem amerikanischen Schachkongreß 1889 war keiner der Experten, auch Weltmeister *Steinitz* nicht, in der Lage, die Aufgabe in 90 Minuten Bedenkzeit zu lösen.

Lösung: 1. Sb4, g1L; 2. Ld5, cb4:; 3. Sd6 matt.

Will sich der Leser eingehender mit dem Problemschach beschäftigen, so ist ihm die Lektüre des zweibändigen Werkes von *Herbert Grasmann: Problemschach* (Sportverlag Berlin 2. Auflage 1959) zu empfehlen. Von diesem bekannten zeitgenössischen Autor soll der auf Seite 66 angegebene Vierzüger dem Leser als Lösungsaufgabe gestellt werden (Diagramm 3). Wer knackt die Nuß?

Schach und die Spielkarte

Wo ist die Urheimat der Spielkarte zu suchen, in Indien, China oder dem Orient? Wir begegnen hier der gleichen Fragestellung wie beim Schach – und genau wie bei diesem muß auch die Antwort offenbleiben, sie kann nur nach dem gegenwärtigen Stand der Forschungen erläutert, nicht aber bewiesen werden.

Als Material für die Herstellung von Spielkarten dürften zunächst Pergament, Leder oder dünne Holzplättchen benutzt worden sein. Eine weitere Verbreitung sicherte später die Erfindung des Papiers. So könnte also China, wo die Herstellung des Papiers erfunden wurde, einen gewissen Vorrang haben, dem steht aber eine sinnvollere Theorie entgegen.

Erinnern wir uns noch einmal des indischen *catur-aṅga*, des Vier-Schachs, so fallen uns sehr artverwandte Züge mit dem Kartenspiel auf. Einmal ist dem Kartenspiel wie dem Schach die Grundidee gemeinsam, eine Reproduktion kriegerischer Handlungen, eines Kampfes, einer Schlacht zu ermöglichen. Aus den in vier Parteien aufgeteilten Steinen des *catur-aṅga*, die ja ihre verschiedenen Farben hatten, dürften die vier Säulen des Kartenspiels – Karo, Cœur, Pik und Treff (Schell, Herz, Grün, Eichel) – entstanden sein. Und der Grund? Wenn wir die Feststellung getroffen haben, Schach sei ein kriegerisches Spiel gewesen, dann dürfte es auch vorwiegend von Kriegern gespielt worden sein. Diesen war es sicher unbequem, wenn nicht sogar unmöglich, Schachbrett und Figuren auf ihren Kriegszügen mit sich zu führen. So liegt der Gedanke nahe, aus den

32 Figuren leicht unterzubringende Kartenblättchen werden zu lassen und auf das Spielbrett ganz zu verzichten.

Da es keinerlei urkundliche Beweise in alten indischen, arabischen oder chinesischen Quellen über ein frühzeitiges Vorhandensein von Spielkarten gibt, darf angenommen werden, daß diese wesentlich jüngeren Ursprungs sind als das Schach. Der früheste europäische Nachweis über das Kartenspiel fand sich in einem florentinischen Schriftstück aus dem Jahre 1377. Bereits ein Jahr später wurde die Spielkarte in Regensburg erwähnt, und das Kartenspiel nahm schon bald darauf in den Messe- und Marktordnungen der damaligen großen Handels- und Marktstädte neben dem Schachspiel eine wichtige Stellung ein. Da die erste deutsche Papiermühle erst 1390 entstand, handelt es sich bei den damals verwendeten Spielkarten offensichtlich um einen italienischen Einfuhrartikel. Suchen wir zwischen dem Kartenspiel und dem Schach eine innere Verwandtschaft, so finden wir diese nicht nur in der kämpferischen Spielaus-einandersetzung oder in dem Vorhandensein gleichartiger Symbole – wie König und Dame –, sondern auch in der Einstellung, welche die Schachmeister dem Kartenspiel entgegenbringen. Die Ähnlichkeit der Zielstellung, mit strategischen und taktischen Mitteln wie beim Schach an die Lösung der Spielaufgabe heranzugehen, lassen die meisten Schachspieler auch in den „edleren Kartenspielen“ wie Whist, Skat und Bridge Vorzügliches leisten. Bei vielen Schachturnieren wird beispielsweise das Bridgespiel zu einem viel gepflegten Erholungsmittel nach anstrengendem Turnierkampf.

Philatelistische Kostbarkeiten

Zu allen Zeiten fand das Schachspiel lebendigen Niederschlag in der Literatur, in der Kunst und im Kunsthandwerk. Um so merkwürdiger ist es, daß die Philatelie, die sonst alle Motive besonderer Art gern aufgreift, noch verhältnismäßig arm an Schachmotiven ist. Bisher brachten nur neun Länder Briefmarken zum Thema Schach heraus. Kein Wunder also, wenn diese wenigen Marken, es sind insgesamt bisher 36, wegen ihrer Seltenheit bei den Sammlern sehr gesuchte Objekte sind (Fototafel 11 und 12).

Bulgarien darf für sich in Anspruch nehmen, auf diesem Gebiete die

Priorität zu haben. Dort erschien 1947 anlässlich der Balkanspiele die erste Schachbriefmarke (Nr. 1) überhaupt, eine zweite bulgarische Marke (Nr. 2) folgte 1958 anlässlich der Schach-Studentenweltmeisterschaft. Die Sowjetunion nahm die Austragung des Weltmeisterschaftsturniers zwischen *Botwinnik*, *Keres*, *Resbewski*, *Smyslow* und *Euwe* 1948 zum Anlaß, eine Serie von 3 Postwertzeichen (Nr. 3–5) herauszubringen und ehrte 1958 den Begründer der russischen Schachschule, *Tschigorin*, zu seinem 50. Todestage mit einer Gedenkmarke (Nr. 6). 1950 waren es gleich zwei Länder, die den Philatelisten Schachmarken bescherten: zunächst Ungarn mit 3 Werten (Nr. 7–9), die anlässlich des ersten Kandidatenturniers in Budapest herausgegeben wurden, und dann Jugoslawien mit einer sehr schönen, farbigen Fünfer-Serie (Nr. 10–14) zur 1. Nachkriegs-Schach-Olympiade in *Dubrownik*. 1951 wurden die kubanischen Postämter im wahrsten Sinne des Wortes gestürmt. 30 Jahre nach Erringung der Weltmeisterschaft wurde der kubanische Schachheros, *Capablanca*, durch die Emission einer sieben Werte umfassenden Serie (Nr. 15–21) geehrt. Eine dieser Marken (Nr. 17) zeigt die Schlußstellung der letzten Partie des Matches gegen *Lasker*, kurioserweise allerdings seitenverkehrt. 1952 folgte Finnland mit einer Marke. Anlaß war die Schach-Olympiade in Helsinki (Nr. 22). Zwei originelle Wertzeichen entstanden 1956 zur Gehörlosenmeisterschaft in Polen (Nr. 23–24). Sie zeigen gekreuzte Hände in Verbindung mit Schachfiguren. Die Deutsche Demokratische Republik darf für sich in Anspruch nehmen, die bisher geschmackvollste Schach-Briefmarkenserie herausgebracht zu haben (Nr. 25 bis 27). Diese Marken symbolisieren die große kulturhistorische Bedeutung des Schachs und zeigen, eingearbeitet in das Emblem der XIV. Schach-Olympiade, kostbare historische Schachfiguren von hohem künstlerischen Wert.

Eine kleine Flut von Schach-Sondermarken gab es erfreulicherweise im Jahre 1962. Anlässlich des Kandidatenturniers zur Weltmeisterschaft in Curaçao gab die zuständige Postverwaltung drei Schachwerte mit Zuschlag heraus. Dabei handelt es sich um eine Marke in Grün (10 + 5 Cent), eine in Rot (20 + 10 Cent) und einen Wert in Blau (25 + 10 Cent). Für die bulgarische Postverwaltung war die XV. Schach-Olympiade in Varna erneut Anlaß zur Ausgabe einer Serie graphisch sehr interessant gestalteter und farb-

lich außerordentlich ansprechender Marken, die geschnitten und gezähnt in den Werten von 1, 2, 3, 13 und 20 Stotinki herausgebracht wurde. Diese Zehnerserie wird ergänzt durch einen Block im Werte von 50 Stotinki.

Auch Cuba trat 1962 mit der Herausgabe einer Schachmarke wieder einmal in Erscheinung. In einer 36 Werte umfassenden Sportserie ist auch das Schach vertreten. Hierbei handelt es sich um einen 13-Cent-Wert in Chamois-rot-schwarz, quadratisch auf der Spitze stehend.



Abb. 20

Lehrreiche Schachpartien von 1575 – 1962

Wer sich in das Wesen des Schachspiels einfühlen will, muß vor allem mit den schachlichen Taten der großen Meister vertraut werden. Es ist das Schöne und Gute am Schach – und hierin unterscheidet es sich von jeder anderen Sportart – daß sich alle Phasen des Wettkampfes über die Zeiten hinweg erhalten lassen.

Die nachfolgende Sammlung von Schachpartien ist so zusammengestellt, daß sie einmal die historische Entwicklung des Schachkampfes seit dem 16. Jahrhundert bis zu seiner heutigen auf wissenschaftlicher Grundlage beruhenden Qualität umreißt, die verschiedenartigsten Eröffnungen, taktischen Mittelspielabwicklungen und besonders interessante Endspiele enthält und in Zusammenhang damit der Versuch unternommen wird, die besonderen Eigenarten der „Großen des Schachs“ zu demonstrieren. Wir werden beim Nachspielen dieser Partien Freude und ästhetischen Genuß und nützliche Belehrung zugleich empfinden. Vergessen Sie aber bitte nicht, vorher die Seiten 81/84 zu lesen.

Madrid 1575 – Abgelebtes Königs-Gambit

Weiß: Ruy Lopez

Schwarz: Leonardo da Cutri

1. e4, e5; 2. f4 (dieser Zug kennzeichnet eine vielumstrittene Eröffnung, das Königsgambit; ein System, das stets zu kampfbetonten Varianten führt), d6; 3. Lc4, c6; 4. Sf3, Lg4 (eine verfehlte Spielanlage führt zum schnellen Verlust der Partie); 5. fe5:, de5:; 6. Lf7:+, Kf7:; 7. Se5:+, Ke8; 8. Dg4:, Sf6; 9. De6+, De7; 10. Dc8+, Dd8; 11. Dd8:+, Kd8:; 12. Sf7+, aufgegeben.

Paris 1759 – Italienische Partie

Weiß: J.J. Rousseau (der berühmte französische Philosoph erweist sich in dieser Partie als ein angriffsfreudiger Spieler)

Schwarz: Prinz Conti

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Lc5; 4. c3, De7; 5. o-o, d6; 6. d4, Lb6; 7. Lg5, f6; 8. Lh4, g5; 9. Sg5: (ein Opfer auf Sicht), fg5:; 10. Dh5+, Kf8; 11. Lg5:, Dg7; 12. f4, ed4:; 13. f5 (Angriff um jeden Preis bringt oft Erfolg), dc3:+; 14. Kh1, cb2:; 15. Lg8:, ba1:D; 16. f6, aufgegeben.

London 1789 – Vorgabe: Sb1 gegen Bf7

Weiß: Philidor

Schwarz: Graf Brühl

1. e4, d5; 2. e5, Lf5; 3. g4, Lg6; 4. h4, h5; 5. Sh3, Dd7; 6. Sf4, Lf7; 7. g5, Df5; 8. d4, De4+; 9. De2 (ein kühner Verteidigungs- und Angriffszug verbunden mit Turmopfer), Dh1:; 10. g6, e6; 11. Db5+, Sd7; 12. gf7:+, Kd8; 13. fg8:, Tg8:; 14. Sc6:+, Kc8; 15. Le3, Dh4:; 16. Dd5:, Le7; 17. La6 (sehr schön), Tb8; 18. Dc6l (prächtig gespielt), Ld8; 19. Lg5l (ein genialer Schlußpunkt).

London 1834 – angenommenes Königs-Gambit

Weiß: MacDonnell

Schwarz: de Labourdonnais

1. e4, e5; 2. f4, ef4:; 3. Lc4, Dh4+; 4. Kf1, d6; 5. d4, Lg4; 6. Dd3, Sc6; 7. Lf7:+ (Figurenopfer auf dem Feld f7 kommen oft vor. Hier aber falsch, da die Dame zwar Materialgewinn erzielt, aber bei der Verteidigung abseits stehen muß), Kf7:; 8. Db3+,

Kg6; 9. Db7.; Sd4.;; 10. Da8.; Sf6; 11. Sa3, f3; 12. g3, Lh3+; 13. Ke1, Dg4; 14. Le3, d5 (durch Lb4+ droht Damenverlust); 15. Da7.; Sc6; 16. Dc7.; d4; 17. Ld2, De4: +; 18. Kd1, f21; 19. Sh3.; Df3+; 20. Kc1, Dh1: +; 21. aufgegeben.

London 1843 – Sizilianisch

Weiß: Saint-Amant

Schwarz: Staunton

1. e4, c5; 2. f4, c6; 3. Sf3, Sc6; 4. c3, d5; 5. e5, Db6; 6. Ld3, Ld7; 7. Lc2, Tc8; 8. o-o, Sh6; 9. h3, Le7; 10. Kh2, f5; 11. a3, a5; 12. a4, Sf7; 13. d4, h6; 14. Te1, g6; 15. Sa3, cd4.;; 16. Sd4.;, Sd4.;; 17. cd4.;, g5; 18. Sb5, Lb5.;; 19. ab5.;, Tc4; 20. Ld3, Tc8; 21. Le2, gf4.;; 22. Tf1, Sg5; 23. Lf4.;, Se4; 24. Tac1, Tc1.;; 25. Dc1.;, Kd7; 26. De3, Lg5; 27. Ld3, Tg8; 28. Le4.;, de4.;; 29. Lg5.;, hg5.;; 30. Db3, g4; 31. Td1, gh3.;; 32. Dh3.;, Dd8; 33. d5! (eine Drohung soll mit Gegendrohung pariert werden! Auf Th8 würde jetzt Weiß mit 34. de6: +, Kc7; 35. b6+, Kc8; 36. Td8: + gewinnen), Kc8; 34. Dc3+, Kb8; 35. d6, f4; 36. Dc5, e3; 37. Dc2, Dh4+; 38. Kg1, Tc8; 39. De2, Th8; Weiß gibt auf.

London 1851 – angenommenes Königs-Gambit

Weiß: Anderssen

Schwarz: Kieseritzky

1. e4, e5; 2. f4, ef4.;; 3. Lc4, Dh4+; 4. Kf1, b5; 5. Lb5.;, Sf6; 6. Sf3, Dh6; 7. d3, Sh5; 8. Sh4, Dg5; 9. Sf5, c6; 10. g4, Sf6; 11. Tg1, cb5.;; 12. h4, Dg6; 13. h5, Dg5; 14. Df3, Sg8; 15. Lf4.;, Df6; 16. Sc3, Lc5; 17. Sd5, Db2.;; 18. Ld6, Lg1.;; 19. e5, Da1: +; 20. Ke2, Sa6; 21. Sg7: +, Kd8; 22. Df6+, Sf6.;; 23. Le7+, matt.

In keinem Lehrbuch darf diese Perle fehlen! Eine erstaunliche Leistung, die als „Unsterbliche Partie“ in die Schachgeschichte einging. Besonders interessante Stellungen ergeben sich nach dem 4., 9., 11., 14., 17., 18. Zuge. Nach dem 20. Zug hat Weiß riesigen Materialnachteil. Es fehlen ihm 2 Türme und 1 Läufer und nunmehr wird 22. noch die Dame geopfert. Erfolg: ein brillantes Matt und zugleich Triumph der Kombination über das Material.

St. Petersburg 1854 – Italienische Partie

Weiß: Schumow

Schwarz: Urusow

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Lc5; (Italienisch hat lange Zeit die Turnierpraxis beherrscht. Jetzt wird es nur noch wenig angewendet,

da es nur zum Ausgleich führt); 4. c3, Sf6; 5. d3, d6; 6. Lg5, h6; 7. Lh4, g5; 8. Lg3, a6; 9. b4, La7; 10. a4, Se7; 11. Db3, Th7; 12. Sd2, Sg6; 13. d4, g4 (ein vorzüglicher Angriffszug); 14. Sh4, Sh4::; 15. Lh4:, ed4::; 16. e5, dc3: (von beiden Seiten sehr gut durchdacht); 17. Se4, Se4: (ein geniales Damenopfer auf lange Sicht!); 18. Ld8:, Lf2: +; 19. Ke2, g3; 20. h3, Kd8::; 21. Lf7:, Lf5 (meisterhafte Fortsetzung); 22. Ld5, Te7; 23. e6, c6; 24. Le4:, Te6::; 25. Thd1 (Dc3: ist besser), Te4: +; 26. Kf1, c2; 27. Td6: +, Ke7; 28. Td2, Le6; 29. Dc2:, Lc4: +; 30. Td3, Td8; 31. Dc4:, Tc4::; 32. aufgegeben.

New York 1857 – Springer-Gambit

Weiß: Morphy

Schwarz: Lichtenbein

1. e4, e5; 2. f4, ef4::; 3. Sf3, d5; 4. ed5:, Le7; 5. Lb5 +, c6; 6. dc6:, bc6::; 7. Lc4, Lh4 +; 8. g3, fg3::; 9. o-o, gh2: +; 10. Kh1, Lf6; 11. Se5, Sh6; 12. d4, Le5::; 13. Dh5, Dd4::; 14. Lf7: +, Sf7::; 15. Df7: +, Kd8; 16. Lg5 +, Lf6; 17. Sc3, Ld7; 18. Tf6:, Kc7; 19. Lf4 +, Kb7; 20. Td6, Dc5; 21. Se4, Dc2::; 22. Td7: +, Sd7::; 23. Dd7: +, Ka6; 24. Sd6, Thd8; 25. Db7 +, Ka5; 26. Ld2 +, Dd2::; 27. Sc4 +, Ka4; 28. b3 und matt.

Diese Partie wurde von dem genialen Amerikaner *Morphy* ohne Ansicht des Brettes gespielt. Erstaunlich die musterhafte Kombination.

Berlin 1864 – Kurzschluß nach Damenopfer

Weiß: Anderssen

Schwarz: Scballop

1. e4, e5; 2. f4, d5; 3. Sf3, de4::; 4. Se5:, Ld6; 5. Lc4, Le5::; 6. fe5:, Dd4; 7. De2, De5::; 8. d4!, Dd4::; 9. Sc3, Sf6; 10. Le3, Dd8; 11. o-o, h6 (nach o-o würde Weiß durch Lg5 seinen Stellungsvorteil schnell ausbauen); 12. Lc5, Sbd7 (dieser Routinezug führt zu einem ergötzlichen Matt); 13. De4: +, Se4::; 14. Lf7: + matt.

Barmen 1869 – Evans Gambit

Weiß: Anderssen

Schwarz: Zukertort

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Lc5; 4. b4 (der Bauer wird geopfert für ein Tempo), Lb4::; 5. c3, Lc5; 6. o-o, d6; 7. d4, ed4::; 8. cd4:,

Lb6; 9. d5, Sa5; 10. Lb2, Se7; 11. Ld3, o-o; 12. Sc3, Sg6; 13. Se2, c5; 14. Tc1, f6; 15. Kh1, Lc7; 16. Dd2, Tb8; 17. Sg3, b5; 18. Sf5, b4; 19. Tg1, Lb6; 20. g4, Se5; 21. Le5:, de5:; 22. Tg3, Tf7; 23. g5, Lf5:; 24. ef5:, Dd5:; 25. gf6:, Td8; 26. Tcg1, Kh8 (auf Dd3: würde sofort Dh6 folgen!); 27. fg7:+, Kg8; 28. Dh6, Dd6; (nun folgt ein prächtiges Schlußspiel) 29. Dh7: +, Kh7:; 30. f6 +, Kg8; 31. Lh7 +, Kh7:; 32. Th3 +, Kg8; 33. Th8 + und matt.

Düsseldorf 1908 - Spanisch

Weiß: Tarrasch

Schwarz: Lasker

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lb5, Sf6; 4. o-o, d6; 5. d4, Ld7; 6. Sc3, Le7; 7. Te1, ed4:; 8. Sd4:, o-o; 9. Sc6:, Lc6:; 10. Lc6:, bc6:; 11. Se2, Dd7; 12. Sg3, Te8; 13. b3, Tad8; 14. Lb2 (offensichtlich verdient die weiße Stellung den Vorzug, was auch *Lasker* erkannt hat. Er greift zum Mittel der psychologischen Spielführung und greift mit Sg4 zu einem objektiv schwachen Zug, um kombinatorische Möglichkeiten zu finden. Hier ist er *Tarrasch* stets überlegen gewesen. „Dieser Partie muß ich mich schämen“, sagte T. später in seiner Analyse), Sg4; 15. Lg7:, Sf2:; 16. Kf2: (besser Dd4), Kg7:; 17. Sf5 +, Kh8; 18. Dd4 +, f6; 19. Da7:, Lf8; 20. Dd4, Te5 (damit wird der Zentrumsangriff eingeleitet); 21. Tad1, Tde8; 22. Dc3, Df7; 23. Sg3, Lh6; 24. Df3, d5; 25. ed5:, Le3 +; 26. Kf1, cd5:; 27. Td3, De6; 28. Te2, f5; 29. Td1, f4; 30. Sh1, d4; 31. Sf2, Da6; 32. Sd3, Tg5; 33. Ta1, Dh6; 34. Ke1 (letzter, erfolgloser Fluchtversuch), Dh2:; 35. Kd1, Dg1 +; 36. Se1, Tge5 (droht Lf2); 37. Dc6, T5e6; 38. Dc7:, T8e7; 39. Dd8 +, Kg7; 40. a4, f3; 41. gf3:, Lg5; 42. aufgegeben, da der Se1 nicht mehr zu decken ist.

Berlin 1897 - Tschigorin-Verteidigung

Weiß: Teichmann

Schwarz: Tschigorin

1. d4, d5; 2. c4, Sc6; 3. Sf3, Lg4; 4. cd5:, Lf3:; 5. dc6:, Lc6:; 6. Sc3, e6; 7. Lf4, Se7; 8. e3, Sg6; 9. Lg3, a6; 10. Db3, Le7; 11. o-o-o, o-o; 12. d5, ed5:; 13. Sd5:, Dc8; 14. Le2, Ld8; 15. Lf3, Dc6; 16. Kb1, Se5; 17. Le5:, De5:; 18. Td2, a5; 19. Dc3, Dg5; 20. Dd4, Te8; 21. Thd1, a4; 22. a3, h6; 23. Dc4, De5; 24. Df4, Df4:; 25. Sf4:, Lf3:; 26. gf3:, Le7; 27. Sd5, Ld6; 28. f4, Ta5;

29. Td4, Te6; 30. Tg1, Kf8; 31. Kc2, Lc5; 32. Td2, Tc6;
 33. Kb1, Ld6; 34. Tc1, Tc1:+; 35. Kc1:, f6; 36. Kd1, Tb5;
 37. Ke2, Kf7; 38. Kf3, Ke6; 39. Sc3, Ta5; 40. Se2, Th5; 41. Kg2,
 Kd7; 42. h3, Ta5; 43. Kf3, Tc5; 44. e4, Ke7; 45. Sd4, g6; 46. Tc2,
 Tc2:; 47. Sc2:, g5; 48. fg5:, hg5:; 49. Se3, Le5; 50. Sc4, Ld4;
 51. Ke2, b5; Weiß gibt auf.

Dem aufmerksamen Leser wird auffallen, daß hier ein völlig anderer Spieltyp gezeigt wird als bisher. Keine Opfer, keine kombinatorischen Wendungen, trotz der konträren Rochaden. Im reinen Positionsspiel werden winzige Stellungsvorteile zum Gewinn ausgebaut.

Havanna 1892 – Spanisch

Weiß: Steinitz

Schwarz: Tschigorin

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lb5, Sf6; 4. d3, d6; 5. c3, g6; 6. Sd2, Lg7; 7. Sf1, o-o; 8. La4, Sd7; 9. Se3, Sc5; 10. Lc2, Se6;
 11. h4 (mit feinem Stellungsgefühl erkennt *Steinitz* die Chance eines direkten Königsangriffes), Se7; 12. h5, d5; 13. hg6:, fg6: (besser hg6:); 14. ed5:, Sd5:; 15. Sd5:, Dd5:; 16. Lb3 (schon zeigt sich Gefahr für den schwarzen König), Dc6; 17. De2, Ld7; 18. Le3, Kh8; 19. o-o-o, Tae8; 20. Df1 (ein stiller Vorbereitungszug), a5;
 21. d4, ed4:; 22. Sd4:, Ld4:; 23. Td4:, Sd4:; 24. Th7:+ (ein prächtiger Partiestschluß wird eingeleitet), Kh7:; 25. Dh1+, Kg7;
 26. Lh6+, Kf6; 27. Dh4+, Ke5; 28. Dd4:+, aufgegeben.

Karlsbad 1923 – Damen-Gambit

Weiß: Grünfeld

Schwarz: Aljechin

1. d4, Sf6; 2. e4, e6; 3. Sf3, d5; 4. Sc3, Le7; 5. Lg5, Sbd7; 6. e3, o-o; 7. Tc1, c6; 8. Dc2, a6; 9. a3, h6; 10. Lh4, Te8; 11. Ld3, dc4:; 12. Lc4:, b5; 13. La2, c5 (ausgezeichnet!); 14. Td1 (besser: o-o), -cd4:; 15. Sd4:, Db6; 16. Lb1, Lb7!; 17. o-o, Tc8 (jetzt ist die Initiative bei Schwarz); 18. Dd2, Se5; 19. Lf6:, Lf6:; 20. Dc2, g6; 21. De2, Sc4; 22. Le4, Lg7!; 23. Lb7:, Db7:; 24. Tc1, e5; 25. Sb3, e4; 26. Sd4, Ted8; 27. Tfd1, Se5; 28. Sa2, Sd3; 29. Tc8:, Dc8:; 30. f3 (der nun folgende Partiestschluß zeigt die Aljechinsche Genialität. Die Partie erhielt mit Recht den 1. Schönheitspreis), Td4:;!; 31. fe4:, Sf4!; 32. ef4:, Dc4!; 33. Dc4:, Td1:+; 34. Df1, Ld4+; 35. aufgegeben.

New York 1924 – abgelebtes Damen-Gambit

Weiß: Aljechin

Schwarz: Lasker

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Sf3, Sf6; 4. Sc3, Sbd7; 5. cd5:, ed5:; 6. Lf4, c6; 7. e3, Sh5; 8. Ld3 (besser Lg3), Sf4:; 9. ef4:, Ld6; 10. g3, o-o; 11. o-o, Te8; 12. Dc2, Sf8; 13. Sd1, f6; 14. Se3, Le6; 15. Sh4, Lc7; 16. b4, Lb6; 17. Sf3, Lf7; 18. b5, Lh5; 19. g4, Lf7; 20. bc6:, Tc8; 21. Db2, bc6:; 22. f5 (um Sg6 zu verhindern), Dd6; 23. Sg2, Lc7!; 24. Tfe1, h5!; h5!; 25. h3, Sh7 (Einleitung zum Mattangriff); 26. Te8: +, Te8:; 27. Te1, Tb8; 28. Dc1, Sg5; 29. Se5, fe5:; 30. Dg5:, e4; 31. f6, g6; 32. f4, hg4; 33. Le2, gh3: (der kürzeste Weg zum Sieg); 34. Lh5, Tb2; 35. Sh4, Df4:; 36. Df4:, Lf4:; 37. aufgegeben.

London 1926 – Königs-Indisch

Gespielt bei einer Blindspiel-Simultan-Vorstellung

Weiß: Aljechin

Schwarz: Schwartz

1. d4, Sf6; 2. c4, g6; 3. g3, Lg7; 4. Lg2, o-o; 5. Sc3, d6; 6. Sf3, Sc6; 7. d5, Sa5; 8. Dd3, b6?; 9. Sd4!, Sb7; 10. Sc6, Dd7; 11. o-o, a5; 12. b3, Sc5; 13. Dc2, Lb7; 14. h3, Tae8 (besser Se4, da Schwarz jetzt die a-Linie aufgibt); 15. a3, Lc6:; 16. dc6:, Dc8; 17. b4, ab4:; 18. ab4:, Sa6; 19. Ta4, Sb8; 20. b5, h6; 21. Ta7, e5; 22. Kh2, Kh7; 23. f4, Te7; 24. fe5:, Te5:; 25. Lf4, Te8; 26. Sd5, Sd5:; 27. Ld5:!, Dd8; 28. h4, De7; 29. e3, Kh8; 30. Kg2, f5; 31. Te1, Kh7; 32. e4, Le5; 33. ef5:, gf5:; 34. c5 (Beginn der tiefangelegtesten Kombination, die je von einem Blindspieler erdacht wurde), bc5:; 35. b6, Tc8; 36. Dc3!, Te8; 37. Le5:!, de5:; 38. De5:!, De5:; 39. Te5:, Te5:; 40. Tc7: +, Tc7:; 41. bc7:, Te8; 42. cb8:D, Tb8:; 43. Le6, Kg6; 44. c7, Tf8; 45. c8D, Tc8:; 46. Lc8:, c4; 47. La6, c3; 48. Ld3, Kf6; 49. Kf3, Ke5; 50. Ke3, h5; 51. Lc2, Kf6; 52. Kf4, Kg7; 53. Kf5:, Kh6; 54. Kf4. aufgegeben.

Kissingen 1928 – Damen-Indisch

Weiß: Bogoljubow

Schwarz: Capablanca

1. d4, Sf6; 2. c4, e6; 3. Sf3, b6; 4. Sc3, Lb7; 5. Lg5, Le7; 6. e3, Se4; 7. Le7:, De7:; 8. Se4: (Weiß sucht den Generalabtausch, stärker war Dc2), Le4:; 9. Sd2, Lb7; 10. Le2, Dg5; 11. Lf3, Lf3:; 12. Df3:, Sc6; 13. Dg3, Dg3: (der Damentausch wird akzeptiert,

jetzt hat Schwarz einen minimalen Vorteil, den er ausbauen will); 14. hg3.; Ke7; 15. g4, h6; 16. a3, a6; 17. Ke2, Thb8; 18. Se4, b5; 19. c5, d5; 20. cd6: +, cd6:; 21. f4, Tc8, 22. f5, Sa5; 23. Kd3, Sc4; 24. Tab1, d5; 25. Sc3, Tc6; 26. fe6:., fe6:.; 27. g5, hg5:.; 28. Th5, Kf6; 29. Th3, Tac8; 30. Sa2, a5; 31. Tf3 +, Kg6; 32. g4, Sd6; 33. Sc3, b4; 34. ab4:., ab4:.; 35. Sd1 (es gibt nur noch schlechte Züge für Weiß. Das Positions-Übergewicht des Schwarzen ist zu deutlich), Tc2; 36. Tf2, b3; 37. Ta1, Se4; 38. Te2, T8c6; 39. Tb1, e5; 40. Ta1, T6c4; 41 Ta5, Sc5 +; nach diesem schönen Zug muß Weiß aufgeben.

Moskau 1948 – Grünfeld-Indische Verteidigung

Weiß: Euwe

Schwarz: Smyslow

1. d4, Sf6; 2. c4, g6; 3. Sc3, d5; 4. Sf3, Lg7; 5. Db3, dc4; 6. Dc4:., o-o; 7. e4, Lg4; 8. Le3, Sfd7; 9. Db3, Sb6; 10. a4, a5; 11. d5, Lf3:.; 12. gf3:., Dd6 (ein guter Plan, die Dame nach b4 zu lenken, abzutauschen und am Damenflügel zu spielen); 13. Sb5, Db4 +; 14. Db4:., ab4:.; 15. Sc7:., Ta4:.; 16. Tb1, S6d7; 17. Sb5, Tc8; 18. Le2 (Beachtung verdient Sd4), b3; 19. Sa3, Lb2:.; 20. Tb2:., Ta3: (nun ergibt sich eine interessante Auseinandersetzung Läufer gegen Springer); 21. Kd2, Sa6; 22. Thb1, Sac5; 23. Ld4, e5; 24. de6:e.p., Se6:.; 25. Le3, Sdc5; 26. Lc5:., Sc5:.; 27. Kc3, Ta4; 28. Kd2, Kg7; 29. Ke3, Td8; 30. Tc1, b6; 31. Lc4, Tda8 (der Bauer auf b3 ist tabu); 32. Ld5, Ta2; 33. Tcb1, T8a4; 34. Kd2 (nun folgt ein elegantes Schlußspiel), Td4 +; 35. Ke2, Sa4; 36. Ta2:., ba2:.; 37. Ta1, Sc3 +; 38. Ke3, Td1; Weiß gibt auf.

Moskau 1951 – Holländische Verteidigung

Weiß: Bronstein

Schwarz: Botwinnik

1. d4, e6; 2. c4, f5; 3. g3, Sf6; 4. Lg2, Le7; 5. Sc3, o-o; 6. e3, d5; 7. Se2, c6; 8. b3, Se4; 9. o-o, Sd7; 10. Lb2, Sdf6; 11. Dd3, g5; 12. cd5:., ed5:.; 13. f3, Sc3:.; 14. Lc3:., g4; 15. fg4:., Sg4:.; 16. Lh3, Sh6; 17. Sf4 (hier hat der Springer seine beste Stellung), Ld6; 18. b4, a6; 19. a4, De7; 20. Tab1, b5 (Beachtung verdient, wie Bronstein am Damenflügel operiert); 21. Lg2, Sg4; 22. Ld2, Sf6; 23. Tb2, Ld7; 24. Tfa1, Se4; 25. Le1 (diese wichtige Figur wird dem Abtausch entzogen), Tfe8; 26. Db3, Kh8; 27. Tba2, Df8;

28. Sd3, Tab8 (die Aufgabe der a-Linie wird sich sehr bald als nachteilig erweisen); 29. ab5:, ab5:; 30. Ta7, Te7; 31. Se5, Le8; 32. g4 (ein prächtiges Bauernopfer), fg4:; 33. Le4:, de4:; 34. Lh4, Te5:; 35. de5:, Le5:; 36. Tf1, Dg8; 37. Lg3 (auf Db3: folgt Matt), Lg7; 38. Dg8: +, aufgegeben, da der Turm auf b8 verlorengeht.

Zürich 1953 – Altindisch

Weiß: Awerbach

Schwarz: Kotow

1. d4, Sf6; 2. c4, d6; 3. Sf3, Sbd7; 4. Sc3, e5; 5. e4, Le7; 6. Le2, o-o; 7. o-o, c6; 8. Dc2, Te8; 9. Td1, Lf8; 10. Tb1, a5; 11. d5, Sc5; 12. Le3, Dc7; 13. h3, Ld7; 14. Tc1, g6; 15. Sd2, Tb8; 16. Sb3, Sb3:; 17. Db3:, c5 (damit riegelt Schwarz die Mitte ab); 18. Kh2, Kh8; 19. Dc2, Sg8; 20. Lg4, Sh6; 21. Ld7:, Dd7:; 22. Dd2, Sg8; 23. g4, f5; 24. f3, Le7; 25. Tg1, Tf8; 26. Tf1, Tf7; 27. gf5:, gf5:; 28. Tg2, f4; 29. Lf2, Tf6; 30. Se2, Dh3: + (das unwahrscheinlichste Damenopfer der Turniergegeschichte! Mit ihm erwarb sich Kotow den Ehrentiteln „Alexander der Große“); 31. Kh3:, Th6 +; 32. Kg4, Sf6 + (untersuchenswert ist auch Tf8); 33. Kf5, Sd7; 34. Tg5, Tf8 +; 35. Kg4, Sf6 +; 36. Kf5, Sg8 +; 37. Kg4, Sf6 + (Zugwiederholung, um über die Zeitnot zu kommen); 38. Kf5, Sd5: +; 39. Kg4, Sf6 +; 40. Kf5, Sg8 +; 41. Kg4, Sf6 +; 42. Kf5, Sg8 +; 43. Kg4, Lg5:; 44. Kg5:, Tf7; 45. Lh4, Tg6 +; 46. Kh5, Tfg7; 47. Lg5, Tg5: +; 48. Kh4, Sf6; 49. Sg3, Tg3:; 50. Dd6:, Tg6; 51. Db8 +, Tg8; 52. aufgegeben.

München 1958 – Nimzowitsch-Indisch

Weiß: Dr. Dittmann

Schwarz: Barcza

1. d4, Sf6; 2. c4, e6; 3. Sc3, Lb4; 4. e3, o-o; 5. Ld3, Sc6; 6. a3, Lc3: +; 7. bc3:, e5; 8. Se2, e4; 9. Lb1, Sa5; 10. Sg3, Te8; 11. f3, cf3; 12. o-o (dieser kühne Zug öffnet alle Angriffslinien), fg2:; 13. Tf4, d5; 14. cd5:, Dd5:; 15. e4, Db3; 16. Df3, Db6; 17. La2, Le6; 18. Tf6:, gf6:; 19. Sh5, La2:; 20. Sf6: +, Kg7; 21. Lh6 +, Kh6:; 22. Dh5 +, Kg7; 23. Dg5 +, Kh8; 24. Dh6, Df6:; 25. Df6: +, Kg8; 26. Ta2:, aufgegeben.

Zagreb 1959 – Sizilianisch

Weiß: Fischer

Schwarz: Tal

1. e4, c5; 2. Sf3, d6; 3. d4, cd4:; 4. Sd4:, Sf6; 5. Sc3, a6; 6. Lc4, e6; 7. Lb3, Le7; 8. f4, o-o; 9. Df3, Dc7; 10. o-o, b5; 11. f5, b4;

12. Sa4, e5; 13. Se2, Lb7; 14. Sg3, Sbd7; 15. Le3, Lc6; 16. Lf2, Db7; 17. Tfe1, d5; 18. ed5:, Sd5:; 19. Se4, Sf4; 20. c4, g6 (ein Zug, der zeigt, mit welcher Klarheit und strategischen Weitsicht *Tal* die Stellung betrachtet); 21. fg6:, f5; 22. g7, Kg7:; 23. Dg3+, Kh8; 24. Sc5, Sc5:; 25. Lc5:, Lc5:; 26. Sc5:, Dc7; 27. De3, Tae8; 28. Te2, Se2:+; 29. De2:, Lg2:; 30. Sa6:, Da7+; 31. Kg2:, Tg8+; 32. Kh3, Dg7; 33. Ld1, Te6 und Weiß kann dem Matt nicht mehr entgehen.

Bled 1961 – Sizilianisch

Weiß: Fischer

Schwarz: Tal

1. e4, c5; 2. Sf3, Sc6; 3. d4, cd4:; 4. Sd4:, e6; 5. Sc3, Dc7 (ein ungewöhnlicher Zug); 6. g3, Sf6; 7. Sdb5, Db8; 8. Lf4, Se5; 9. Le2, Lc5; 10. Le5:, De5:; 11. f4, Db8; 12. e5, a6; 13. ef6:, ab5:; 14. fg7:, Tg8; 15. Se4, Le7; 16. Dd4, Ta4; 17. Sf6+, Lf6:; 18. Df6:, Dc7; 19. o-o-o (echt *Fischer*!), Ta2:; 20. Kb1, Ta6; 21. Lb5:, Tb6; 22. Ld3, e5; 23. fe5: (ein elegantes Damenopfer wird angeboten), Tf6:; 24. ef6:, Dc5; 25. Lh7:, Dg5; 26. Lg8:, Df6:; 27. Tf1, Dg7:; 28. Lf7:+, Kd8; 29. Le6 und Schwarz gab nach wenigen Zügen auf.

Moskau 1961 – Königs-Indische Verteidigung

Weiß: Botwinnik

Schwarz: Tal

1. d4, Sf6; 2. c4, g6; 3. Sc3, Lg7; 4. e4, d6 (damit ist die königsindische Grundstellung erreicht, ein Eröffnungssystem, das jetzt mit Vorliebe angewandt wird); 5. f3, o-o; 6. Le3, c6; 7. Ld3, e5; 8. Sge2, ed4:; 9. Ld4:, c5; 10. Lf2, Sc6; 11. o-o, a6; 12. Dd2, Le6; 13. Tad1, Da5; 14. b3, Tab8; 15. Lb1, Tfd8; 16. f4 (Weiß kommt dem Angriff auf dem Damenflügel zuvor und behält so die Initiative), Lg4; 17. h3, Le2:; 18. Se2:, Dd2:; 19. Td2:, Te8; 10. Sg3, Lf8; 21. Te1, Te6; 22. Sf1, Tbe8; 23. Tde2, Lg7; 24. g4, Sd7; 25. Kg2, T6e7; 26. Sh2, Sf8; 27. Lh4, Se6; 18. Tf1, Td7; 29. g5, h5 (hier war Sc4 angebracht); 30. gh6:, Lh6:; 31. Sg4, Lg7; 32. Sf6+, Lf6:; 33. Lf6:, Sg7; 34. Td2, Sh5; 35. Lc3, Ted8; 36. Lc2, Kf8; 37. Ld1 (das Läuferpaar dominiert nun), Ke7; 38. Lg4, Tc7; 39. f5, Ke8; 40. f6, b5; 41. Td5, bc4:; 42. bc4:, Tb7; 43. Kf3, Tb4; 44. Lb4:, Sb4:; 45. Lh5:, Sd5:; 46. ed5:, gh5:; 47. Tb1, Kf8; 48. Tb6, Kg8; 49. Kf4, Kh7; 50. Kg5,

Tg8 +; 51. Kh5:, Tg3; 52. h4, Te3; 53. Td6:, Te5 +; 54. Kg4, Kg6; 55. Kf4, Tf5 +; 56. Ke3, Th5; 57. Ta6:, Th4:; 58. Kd3, Kf5; 59. Tc6 (ein musterhaft gespieltes Turm-Endspiel), Th2; 60. Tc5:, Ta2:; 61. Tc7, Kf6:; 62. Td7, Ke5; 63. Te7 +, Schwarz gibt auf.

Curaçao 1962 – Pirc-Verteidigung

Weiß: Dr. Filip

Schwarz: Petrosjan

1. d4, g6; 2. e4, Lg7; 3. Sf3, d6; 4. Sc3, Sf6; 5. Le2, o-o; 6. o-o, Sbd7; 7. e5, Se8; 8. Lf4, Sb6; 9. Te1, c6; 10. h3, Sc7; 11. Lg3, f5; 12. ef6:ep, ef6:; 13. Ld3, f5; 14. Lh4, Lf6; 15. Lf6:, Df6:; 16. Dd2, Le6; 17. Df4, Tad8; 18. Dg5, Kg 7; 19. Df6:+, Kf6:; 20. Sd2, Lf7; 21. Lf1, Tfe8; 22. Sf3, g5; 23. Te8:, Te8:; 24. Te1, Te1:; 25. Se1:, Se6; 26. Se2, f4; 27. c3, Lg6; 28. Sc1, Sa4; 29. Sed3, c5; 30. d5, Sf8; 31. c4, Sd7; 32. b3, Sc3; 33. h4, h6; 34. hg5:+, hg5:; 35. f3, Se5; 36. Sb2, a6; 37. Kf2, b5; 38. a4, ba4:; 39. ba4:, a5; 40. Ke1, Le8; 41. Sb3, Sa4:; 42. Sa4:; La4:; 43. Sa5:, Ke7; 44. Kd2, Kd7; 45. Kc3, Kc7; 46. Sb3, Lb3:; 47. Kb3:, Kb6; 48. Kc3, Sg6; 49. Kd3, Ka5; 50. Kc3, Sh4 und Weiß gibt auf, da gegen Sf5 – Se3 keine Verteidigung möglich ist. – Ein echtes Beispiel Petrosjanscher Spielführung: Mikroskopisch kleine Vorteile werden durch feine Positionsarbeit zum Gewinn ausgebaut.

Kleines Lexikon der Fachausdrücke

Abtausch: Schlagen einer gegnerischen Figur unter Hingabe einer eigenen.

Abzugsschach: Zieht einer der Partner eine Figur, die bisher den Wirkungsbereich einer 2. Figur auf den feindlichen König nichtig machte und ergibt sich dadurch ein Schachgebot, so liegt ein Abzugsschach vor.

Anzug: Der erste Zug.

Bedenkzeit: Innerhalb seiner Bedenkzeit kann der Spieler beliebig lange Zeit auf einen einzelnen Zug verwenden. Er muß lediglich während seiner Gesamtbedenkzeit die vorgeschriebene Zugzahl ausführen. In Meisterturnieren sind 40 Züge in $2\frac{1}{2}$ Stunden auszuführen. Erfüllt ein Spieler diese Bedingung nicht, so verliert er durch „Zeitüberschreitung“.

Caissa: Göttin des Schachspiels.

Damenbauer: siehe Königsbauer.

Doppelbauer: Zwei Bauern der gleichen Farbe, die auf einer Linie vor- bzw. hintereinander stehen (z. B. auf b3 und b5).

Doppelschach: Bezeichnung für die Position des Königs, wenn er in den Wirkungsbereich zweier gegnerischer Figuren geraten ist.

Einzelbauer (Isolani): Ein Bauer, der keine Verbindung zu den anderen Bauern seiner Farbe hat. Verbundene Bauern sind gewöhnlich stärker als isolierte.

en passant: „Schlagen im Vorübergehen“. Sonderfall, einen Bauern zu schlagen, der aus der Grundaufstellung zwei Felder vorrückt und neben einen gegnerischen Bauern zu stehen kommt. Dieser darf ihn schlagen, als ob er nur ein Feld gezogen hätte.

Fesselung: Taktische Maßnahme, die der Bindung feindlicher Figuren dient.

Freibauer: Ein Bauer, der bis zum Umwandlungsfeld von keinem gegnerischen Bauern mehr aufgehalten werden kann.

Gabel: Kann ein Bauer zu gleicher Zeit zwei gegnerische Figuren angreifen, so ist dies eine Bauerngabel. Sinnverwandt: Läufergabel, Springergabel.

Gambit: Opferzug in der Eröffnung. Durch Hingabe von Bauer oder Offizier soll eine schnelle, überfallartige Entwicklung herbeigeführt werden.

Gardez: Ähnlich der Schachansage bei Bedrohung des Königs wurde früher der Angriff auf die Dame durch „Gardez“ angekündigt. Heute wird weder „Schach“ noch „Gardez“ angesagt.

Grundstellung: Aufstellung der Figuren bei Beginn der Partie.

Isolani: s. Einzelbauer.

J'adoube: s. Zurechtrücken.

Königsbauer, Damenbauer: Bezeichnung für die Bauern, die vor dem König oder der Dame stehen.

Matt: Der König ist dann „matt“, wenn er sich einem Schachgebot nicht entziehen oder es durch eine andere Figur nicht decken kann.

Mittelbauern: Die vor dem König und der Dame stehenden Bauern.

Notation: Aufzeichnung der Züge einer Partie.

Beispiel: deutsche Notation: d2-d4

Kurz-Notation: d4

Englische Notation: P-Q4

Fernschach-Notation: 42 44

Offizier: Bezeichnung für Dame, Turm = schwere Offiziere, Läufer und Springer = leichte Offiziere.

Opfer: Bewußte Hergabe von Material mit dem Ziel, die eigene Position zu verbessern oder einen Mattangriff einzuleiten.

Opposition: Gegenüberstehen beider Könige in einer Entfernung von 1 oder mehr Feldern (Nah- oder Fern-Opposition). Sie gewinnt vor allem bei Bauern-Endspielen entscheidende Bedeutung; es verliert die Partei, die gezwungen wird, die Opposition aufzugeben.

Patt: Unentschiedener Ausgang einer Partie. Ein Patt tritt dann ein, wenn ein König, ohne im Schach zu stehen, nur Felder betreten könnte, die von gegnerischen Figuren bedroht sind, und eigene Figuren entweder nicht mehr vorhanden sind oder keine Zugmöglichkeit mehr haben.

Qualität: Wertdifferenz zwischen einem Turm gegenüber Springer oder Läufer. Der Turm hat „eine Qualität mehr“.

Remis: Die Partie ist unentschieden:

1. durch freiwillige Einigung nach mehr als 30 Zügen
2. durch Patt (siehe dieses)
3. durch dreimalige Zugwiederholung
4. durch Überschreitung einer in den Schachregeln festgelegten Höchstzahl von Zügen für komplizierte Endspiele.

Rochade: Stellungswechsel zwischen König und Turm. Es wird zwischen langer (Damenflügel) und kurzer Rochade (Königsflügel) unterschieden. Die Rochade darf nicht durchgeführt werden, wenn der König im Schach steht oder eines der Felder, über die gezogen werden muß, bedroht ist, oder wenn Turm oder König bereits gezogen haben bzw. andere Figuren sich zwischen König und Rochadeturm befinden.

Rückständiger Bauer: Ein zurückgebliebener Bauer, der nicht die Möglichkeit hat, sich weiter vorgeschobenen Bauern anzuschließen.

Schachgebot: Bedrohung des Königs durch eine gegnerische Figur. Das Schach muß durch Decken des Königs, durch Schlagen der bedrohenden Figur oder durch Wegziehen des Königs aufgehoben werden.

Tempo: Man spricht von „gewonnenem“ und „verlorenem“ Tempo. Macht Weiß z. B. mit seiner Dame einen Zug und muß nach einem schwarzen Zug die Dame wieder zurückziehen, so hat Weiß ein Tempo verloren.

Tripelbauer: 3 Bauern der gleichen Farbe, die auf einer Linie vor- bzw. hintereinanderstehen.

Umwandlungsfeld: Feld auf der 1. oder 8. Reihe. Ein Bauer, der dorthin gelangt, wandelt sich in einen beliebigen Offizier um. Dadurch können u. U. mehr Figuren einer Qualität entstehen als in der Grundaufstellung vorhanden waren.

Variante: Bestimmte Zugfolgen im Ablauf der Schachpartie.

Verbundene Bauern: Bauern, die auf nebeneinanderliegenden Feldern stehen und sich so gegenseitig decken können.

Zugzwang: Notwendigkeit, eine bestimmte Figur zu ziehen, obwohl dieser Zug nachteilige Folgen hat.

Zurechtrücken: „Ich rücke zurecht“ bzw. „j'adoube“. Ausdruck, der gebraucht wird, wenn eine umgeworfene oder

verschobene Figur wieder ordnungsgemäß aufgestellt werden soll. Wird dies vor Ausführung eines Zuges unmißverständlich gesagt, so soll die berührte Figur nicht gezogen werden.

GEBRÄUHLICHE SCHACHABKÜRZUNGEN

:	= schlägt
x	= schlägt
e.p.	= en passant
+	= Schachgebot
++	= Doppelschach
♯♯	= matt
o-o	= kurze Rochade
o-o-o	= lange Rochade
!	= starker Zug
?	= schwacher Zug
~	= beliebiger Zug
±	= Weiß steht besser
∓	= Schwarz steht besser
=	= ausgeglichenes Spiel

Spielregeln muß man kennen

Falsch ist die weitverbreitete Ansicht, daß Schach schwer zu erlernen sei. Ein wenig Fleiß und Geduld, etwas Systematik und vor allem Praxis führen schon bald zu sichtbaren Erfolgen. Nichts kann die Erfahrungen, die man selbst beim Spielen erwerben muß, ersetzen. Jeder ist in der Lage, an Hand der nachfolgenden kurzen Einführung das Schachspiel innerhalb weniger Stunden in seinen Grundzügen zu beherrschen.

DAS SCHACHBRETT

Schach wird auf einem Brett gespielt, das aus 64 quadratischen Feldern besteht. Diese sind abwechselnd hell und dunkel, gewöhnlich weiß und braun. Offiziell bezeichnen wir sie aber als „weiße“ und „schwarze“ Felder. Jedes dieser Felder hat eine Bezeichnung, die

aus unserem Diagramm 4 zu
ersehen ist.

Als erste Bedingung für den
Schachschüler muß gelten:
*Präge dir die Felderbezeichnungen
gut ein, sie sind die Grundlage
der „Notation“.* Wer diese be-
herrscht, kann einmal seine
Partien aufschreiben und da-
mit konservieren, zum an-
deren erlaubt die Kenntnis der
Feldernamen das nützliche
Nachspielen aller fremden
Partien.

	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	

Diagramm 4

Die im Handel erhältlichen Schachbretter aus Holz, Pappe oder
Plasten haben verschiedene Größen. Wählen wir richtig, dann
nehmen wir ein Brett in der Größe von zirka 45×45 cm. Dieses
Format gestattet die beste Brettübersicht.

Vor Spielbeginn vergewissern wir uns davon, ob das linke Eckfeld
jeder Partei ein schwarzes Feld ist. Bei der „weißen“ Partei also a1,
bei der „schwarzen“ h8.

Noch ein Wort zur Notation. In diesem Buch wird die *abgekürzte
Notation* verwendet. Das heißt, wir bezeichnen nur das Feld, wohin
der Stein zieht. Wird beim Zug ein feindlicher Stein geschlagen, so
steht dafür das Zeichen „:“. Für ein Schachgebot steht ein Kreuz
„+“. *Beispiel:* Th7:+ – das bedeutet, unser Turm schlägt auf dem
Feld h7 einen gegnerischen Stein und bietet zugleich Schach.

ANALYSE DES SCHACHBRETTES

Ohne Schachbrett kann kein Schach gespielt werden; aber das
Schachbrett ist nicht nur eine Unterlage für die Schachfiguren. Es
ist mehr, und nur wer versteht, Brett und Figuren als eine Einheit
anzusehen, kann das Schachspiel als Ganzes begreifen. Es genügt
also nicht, nur die Bezeichnung der einzelnen Felder zu kennen
(a1, c6 usw.); die genaue Kenntnis der Geheimnisse des Brettes
offenbart uns die enge Zusammengehörigkeit von Brett und Figu-
ren.

FÜNF WICHTIGE BEGRIFFE

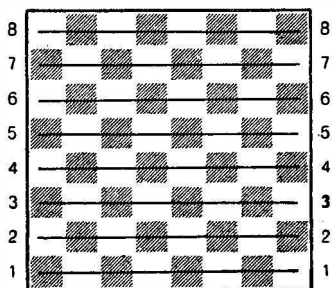
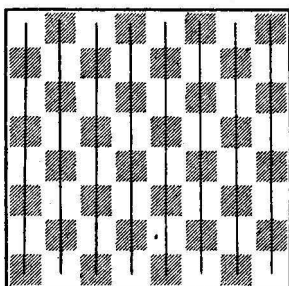


Diagramm 5

a b c d e f g h



a b c d e f g h

Diagramm 6

a b c d e f g h

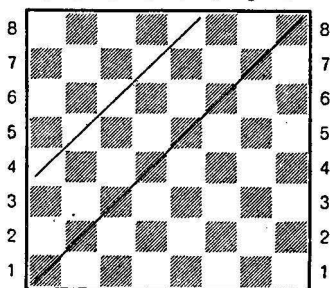


Diagramm 7

Die Reihen

Acht Felder von links nach rechts gesehen stellen eine Querstraße dar. Wir bezeichnen sie als *Reihe*. Insgesamt gibt es also 8 Reihen, die 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7. und 8. Reihe. Diagramm 5 zeigt uns diese 8 Reihen. Wir werden später sehen, daß die 1. und die 8. Reihe besondere Bedeutung für Angriff und Verteidigung haben, und wie die Besetzung der Reihen durch Figuren erfolgt.

Die Linien

Acht Felder von oben nach unten gesehen ergeben eine *Linie*. Wir sprechen so von der a-Linie, der b-Linie usw. Diagramm 6 zeigt diese Linien. Sie sind die Aufmarschstraßen der „Heere“ und führen direkt zur gegnerischen Partei. Besondere Bedeutung erlangen sie für die Züge der Bauern und der Türme.

Die Schrägen

Alle zusammenhängenden Felder einer Farbe bezeichnen wir als *Schrägen*. Es gibt also *schwarze* und *weiße* Schrägen. Die beiden längsten Schrägen von a1-h8 und a8-h1 sind die Diagonalen. Wir sehen, daß

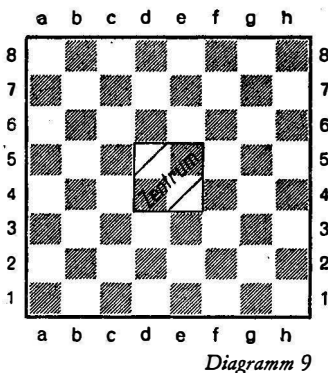
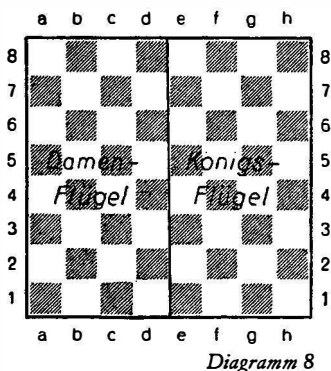
die Schrägen unterschiedliche Längen haben, während die Reihen und Linien stets 8 Felder lang sind. Diagramm 7 verdeutlicht die Schräge von a4-e8 und die Diagonale a1-h8.

Die Flügel

Eine Längsteilung des Brettes zeigt uns eine weitere Unterteilung des Raumes auf dem Schachbrett: den *Damenflügel* und den *Königsflügel*. In der Folge sprechen wir auch z. B. vom Königsbauern oder vom Damenläufer usw. Der Damenflügel (Diagramm 8) liegt also linker Hand, der Königsflügel rechts vom weißen Spieler. Bei Schwarz ist es umgekehrt.

Das Zentrum

Alle Felder, ob weiß oder schwarz, gleichen sich; wir sollten annehmen, daß sie demnach auch untereinander den gleichen Wert haben. Dem ist aber nicht so. In den verschiedenen Phasen der Partie wird der Wert der Felder ganz unterschiedlich sein. Ganz besonders deutlich wird diese Tatsache im Eröffnungskampf. Hier gewinnen die Felder d4, e4, d5, e5 besondere Bedeutung. Ihre Besetzung mit Steinen oder ihre Beherrschung durch Offiziere oder Bauern hat stets strategischen Wert (Diagramm 9).



DIE SCHACHFIGUREN







Zum Schachspiel gehören 32 Figuren, 16 für die „weiße Partei“ und 16 für die „schwarze“. Jeder Spieler verfügt so über 8 Offiziere

(1 König, 1 Dame, 2 Türme, 2 Läufer, 2 Springer) sowie über 8 Bauern.







Beim Kauf von Schachfiguren ist zu beachten, daß die Größe der Figuren im richtigen Verhältnis zum Format des Brettes stehen muß. Bei einer Brettgröße von 45×45 cm sollte der König eine Höhe von 9,5–10 cm haben, ein Bauer 4,5 cm hoch sein. In der Form sollten die Figuren schlicht sein, Verzierungen und Schnitzereien beeinträchtigen die Übersichtlichkeit während der Partie.

Graphisch werden die Figuren folgendermaßen dargestellt:

Die weißen Figuren

	König	Dame	Turm	Läufer	Springer	Bauer
						
Abkürzung:	K	D	T	L	S	ohne

Die schwarzen Figuren

	König	Dame	Turm	Läufer	Springer	Bauer
						
Abkürzung:	K	D	T	L	S	ohne

DIE GRUNDSTELLUNG DER STEINE

Diagramm 10 zeigt die richtige Aufstellung der Figuren bei Spielbeginn. Hierzu eine Regel: Die weiße Dame steht zu Beginn stets auf einem weißen, die schwarze Dame dagegen auf einem schwarzen Feld.

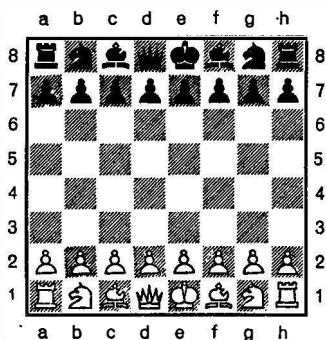


Diagramm 10

WERT UND GANGART DER FIGUREN

Ein besonderer Hinweis muß vorangestellt werden, den jeder Schachspieler zu beachten hat: eine berührte Figur muß stets auch gezogen, eine berührte feindliche Figur geschlagen werden. Berührt – geführt! Es gibt nichts Unangenehmeres in einer Partie, als

mehrere Figuren nacheinander anzufassen und ziehen zu wollen.

Also: erst überlegen und dann ziehen!

Vergleichen wir zunächst den Wert der Figuren untereinander, da diese Kenntnis für den Fall des Abtauschs von Figuren wichtig ist:

1 Dame = 1 Turm + 1 Läufer oder 1 Springer

1 Turm = 1 Läufer oder 1 Springer + 1 Bauer

1 Läufer = 3 Bauern

1 Springer = 3 Bauern

Der König hat keinen Vergleichswert.

Diese Angaben sind aber nur relativ zu werten. Die Kraft einer Figur kann sich mit jedem Zug verändern. So kann z. B. ein Springer stärker sein als eine Dame, ein Bauer unter Umständen wertvoller als ein Turm. Umstritten ist der Stärkevergleich Läufer-Springer. Hier entscheidet die Gesamtsituation auf dem Brett über die größere Kampfkraft. Zumeist ist aber ein Läuferpaar stärker als ein Springerpaar.

Die 32 Schachfiguren gliedern sich in zwei Hauptgruppen: die Offiziere (König, Dame, Turm, Läufer, Springer) und die Bauern. Während die Offiziere vorwärts, rückwärts, seitwärts bzw. schräg ziehen können, geht der Bauer grundsätzlich nur nach vorn. Bei den Offizieren unterscheiden wir noch zwischen schweren Figuren (Dame und Turm) und leichten Figuren (Läufer und Springer).

Der König (K-♔♚)

Er ist die wichtigste Figur, und obwohl seine Kampfkraft gering ist und zumeist nur im Endspiel in Erscheinung tritt, dreht sich doch das ganze Spiel um ihn. Der König hat, wie Diagramm 11 zeigt, maximal 8 Zugmöglichkeiten. Er kann also nach der Seite vorwärts, rückwärts oder diagonal jeweils 1 Feld von seinem Standort aus weiterrücken. Das erstrebte Feld darf aber nicht im Wirkungsbereich einer gegnerischen Figur liegen oder von einer eigenen Figur besetzt sein. Kann sich der König einem Schachgebot

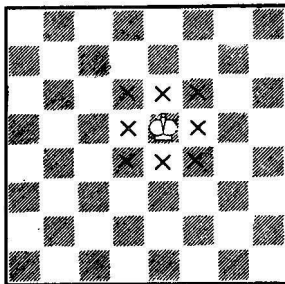


Diagramm 11

des Gegners nicht entziehen, so ist er „schachmatt“, und die Partie ist verloren. *Geschlagen wird der König nie.*

Einmal im Spiel hat der König ein Sonderrecht: die *Rochade*. Es gibt eine *kurze Rochade* „o-o“ und eine *lange Rochade* „o-o-o“. Der Sinn dieser Rochaden ist, den König aus dem stets mehr gefährdeten Mittelplatz in eine sichere, geschützte Stellung zu bringen und gleichzeitig einen Turm zu aktivieren. Die Rochade ist also ein bedeutsamer Platzwechsel, dieser darf nur dann ausgeführt werden, wenn

1. der König und der Rochadeturm noch nicht gezogen haben,
2. der König nicht durch ein Schach bedroht wird,
3. keines der vom König berührten Felder von einer gegnerischen Figur bedroht oder besetzt ist,
4. sich zwischen Rochadeturm und König keine weiteren Figuren befinden.

Ausführung der Rochade:

Kurze Rochade: Weißer König von e1 nach g1, Turm von h1 nach f1. Schwarzer König von e8 nach g8, Turm von h8 nach f8.

Lange Rochade: Weißer König von e1 nach c1, Turm von a1 nach d1. Schwarzer König von e8 nach c8, Turm von a8 nach d8.

Die Dame (D - ♚ ♜)

Eine zentralstehende Dame kann auf dem leeren Schachbrett, wie Diagramm 12 zeigt, 27 Felder besetzen oder bedrohen. Stellt der

Diagramm 12

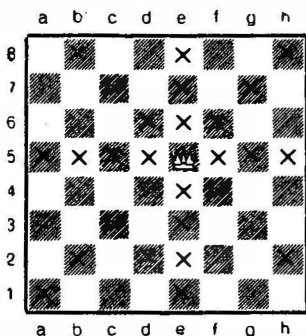
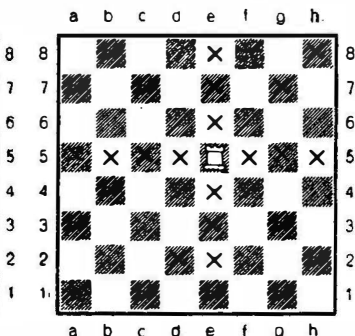


Diagramm 13



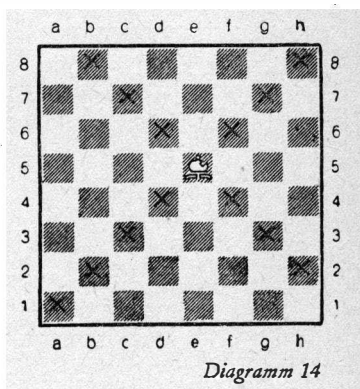
König die wichtigste Figur dar, so ist die Dame die kampfstärkste. Da sie die Kampfkraft des Turmes und des Läufers in sich vereint, kann sie auf den Reihen, Linien und den Schrägen operieren, ziehen und schlagen.

Der Turm (T - ♖ ♜)

Die Bewegung des Turmes ist geradlinig (Diagramm 13). Er zieht und schlägt also auf den Reihen und Linien, stets aber nur in einer Richtung. Die Beherrschung offener Linien durch den Turm wie auch die Verdoppelung von Türmen bedeutet oft entscheidendes Stellungsübergewicht.

Der Läufer (L - ♘ ♙)

Die Operationsbasis der Läufer ist die Schräge bzw. Diagonale. Während alle anderen Figuren nach Wahl und Möglichkeit schwarze und weiße Felder besetzen können, bleibt der Läufer immer an die Farbe seines Standfeldes gebunden. Jede Partei unterscheidet einen „weißfeldrigen“ und einen „schwarzfeldrigen“ Läufer. Aus Diagramm 14 wird deutlich, daß ein zentralstehender Läufer (auf Diagramm 14 der schwarzfeldrige Läufer von Weiß



auf Feld e5) seine größte Kraft erhält. Aber auch Postierungen der Läufer auf den Feldern b2, g2, b7 und g7 sind günstig. Auf den Wert des Läuferpaares haben wir bereits hingewiesen.

Der Springer (S - ♘ ♞)

Alle bisher beschriebenen Offiziere „ziehen“, der Springer „springt“. Dabei wechselt er beim Sprung von einem weißen Feld auf ein schwarzes und umgekehrt. Der Springer darf über eigene oder gegnerische Figuren hinwegspringen, ohne daß er sie schlägt. Springerzüge sind am schwersten zu berechnen; deshalb gibt es selbst in Meisterpartien oft Überraschungen durch diese Figur. Die Gangart des Springers: vom Standplatz aus kann der Springer in

jede beliebige Richtung springen, und zwar zwei Felder nach vorn und 1 Feld zur Seite, oder anders ausgedrückt über ein Feld hinweg schräg auf ein andersfarbiges. In Diagramm 15 steht der Springer auf e5. Von dort kann er die 8 Felder c6, d7, f7, g6, g4, f3, d3 und c4 bedrohen oder besetzen (sofern nicht eine eigene Figur auf einem dieser Felder steht). Setzen wir einen Springer auf Feld a2, so stellen wir fest, daß er nur 3 Felder bedrohen kann, auf h8 sogar nur 2. Seine Kraft reduziert sich in diesen Positionen, demnach: *Springer am Rand – bringt Schand.*

Lesen Sie bitte über den *Rösselsprung* noch die Seite 60.

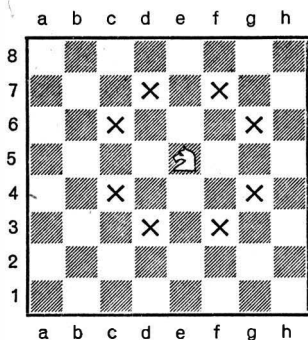


Diagramm 15

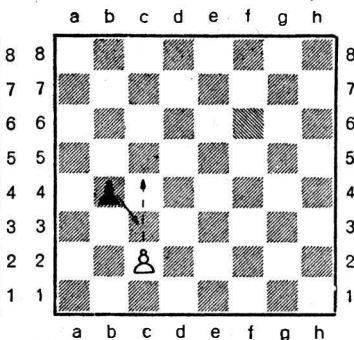


Diagramm 16

Der Bauer (♙ ♟)

Die relativ schwächste Figur ist der Bauer. Da jede Partei aber über 8 Bauern verfügt, stellen sie trotz ihrer geringen Einzelkraft insgesamt eine Macht dar. Der Bauer zieht nur nach vorn. Er schlägt aber links oder rechts schräg nach vorn. Aus der Grundstellung heraus kann der Bauer 2 Felder nach vorn ziehen, dann stets nur noch 1 Feld. Rückwärts ziehen darf der Bauer nicht, dadurch unterscheidet er sich von allen anderen Figuren. Bauernzüge sollen deshalb besonders gründlich überlegt werden.

Zwei Vorrechte hat der Bauer:

1. Er kann sich umwandeln. Dies geschieht dann, wenn ein weißer Bauer die 8. Reihe oder ein schwarzer Bauer die 1. Reihe erreicht. Dann kann der Bauer nach dem Willen des Spielers und den Ge-

gebenheiten des Spieles in Dame, Turm, Läufer oder Springer umgewandelt werden. Nur König darf er nicht werden.

2. Der Bauer hat das Recht des *Schlagens im Vorübergeben*, in der Fachsprache mit *en passant* bezeichnet. Das bedeutet, daß ein Bauer, der aus der Grundstellung den Doppelschritt nach vorn ausführte, von einem gegnerischen Bauer so geschlagen werden kann, als wäre er nur 1 Feld vorgerückt. Dies muß aber beim nächstfolgenden Zuge des Gegners erfolgen (siehe Diagramm 16). Hier kommt Bauer c2, sofern er nach c4 zieht, in den Schlagbereich des Bauern b4 und kann so auf c3 geschlagen werden.

Von Anfängern wird der Bauer oft unterschätzt (wie im Leben, verdient der Bauer auch auf dem Schachbrett Beachtung). Denken Sie stets daran: *Aus jedem Bauer kann eine Dame werden.*

Phase 1 des Schachkampfes: Die Eröffnung

WELCHE ERÖFFNUNG WÄHLEN WIR?

Die Wahl des Eröffnungszuges bestimmt das Gesicht der Partie und die gesamte Spielführung. Bevor wir aber an den ersten Zug herangehen, lohnt es sich, zunächst einmal die Grundstellung bei Beginn der Schachpartie kritisch einzuschätzen.

Was sehen wir? Beiden Parteien stehen die gleichen Figuren, die gleiche Aufstellung und auch der gleiche Raum zur Verfügung. Die Stellung beider Parteien ist im völligen Gleichgewicht. Mit der Ausführung des Eröffnungszuges (*Anzug*) verschiebt sich allerdings das Bild. Weiß hat einen Vorteil gewonnen, den des Anzuges. Wir sagen, er ist dem Schwarzen um ein *Tempo* voraus.

Worum geht es nun in der 1. Phase der Schachpartie? Einmal um dieses Tempo. Weiß versucht, sich den Vorteil seines *Anzugtempo*s zu erhalten, Schwarz hingegen wird durch einen sinn- und stellungsgemäßen Zug das Gleichgewicht der Stellung wieder herbeizuführen versuchen.

Aus der Grundstellung heraus hat jede Partei die Wahl zwischen 20 verschiedenen Zügen. Rechnen Sie bitte nach: Jeder Bauer hat zunächst zwei Zugmöglichkeiten, die Springer ebenfalls je zwei. Die Zahl der Zugmöglichkeiten steigert sich mit dem Fortgang der Partie zu astronomischen Zahlen.

WELCHER ZUG IST RICHTIG?

Welche Züge in der Eröffnung die richtigen sind, lehrt uns die Theorie der Schacheröffnungen, ohne deren gründliche Kenntnis kein Schachspieler auf die Dauer erfolgreich sein kann. Das kleine Abc des Schachspielers ist nun einmal die Eröffnungslehre. Diese kennt weit mehr als 50 verschiedene, selbständige und in der Meisterpraxis erprobte Eröffnungsmethoden. Die bekanntesten und wichtigsten Systeme dieser „Lehre der zweckmäßigen und schnellen Entwicklung der beiderseitigen Streitkräfte“ zeigt die nachfolgende Übersicht. Dabei werden nur die Anfangszüge soweit angeführt, als durch sie der Verlauf der einzelnen Eröffnungen bestimmt wird.

ERÖFFNUNGSÜBERSICHT

1. Offene Spiele

Spanische Partie:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lb5, ...

Italienische Partie:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Lc5; ...

Evans Gambit:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Lc5; 4. b4, ...

Schottische Partie:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. d4, ed4.; 4. Sd4., ...

Schottisches Gambit:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. d4, ed4.; 4. Lc4, ...

Dreispringer-Spiel:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Sc3, ...

Vierspringer-Spiel:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Sc3, Sf6; ...

Zweispringer-Spiel im Nachzug:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Sf6; ...

Ponziani-Eröffnung:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. c3, ...

Lettisches Gambit:

1. e4, e5; 2. Sf3, f5; ...

Philidor-Verteidigung:

1. e4, e5; 2. Sf3, d6; ...

Ungarische Partie:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lc4, Le7; ...

Russische Partie:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sf6; ...

Königs-Gambit:

1. e4, e5; 2. f4, ...

Nordisches Gambit:

1. e4, e5; 2. d4, ed4:; 3. c3, ...

Mittel-Gambit:

1. e4, e5; 2. d4, ed4:; 3. Dd4:, ...

Wiener Partie:

1. e4, e5; 2. Sc3, ...

Läuferspiel:

1. e4, e5; 2. Lc4, ...

Alapin-Eröffnung:

1. e4, e5; 2. Se2, ...

2. Halboffene Spiele

Französische Verteidigung:

1. e4, e6; ...

Caro-Kann-Verteidigung:

1. e4, c6; ...

Sizilianische Verteidigung:

1. e4, c5; ...

Aljechin-Verteidigung:

1. e4, Sf6; ...

Skandinavische Partie:

1. e4, d5; ...

Nimzowitsch-Verteidigung:

1. e4, Sc6; ...

System Pirc-Ufimzow:

1. e4, d6; ...

Orang-Utan-Eröffnung:

1. b4, ...

3. Geschlossene Spiele

Damenbauernspiel:

1. d4, d5; ...

Damen-Gambit:

1. d4, d5; 2. c4, ...

Orthodoxes Damen-Gambit:

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Sc3, Sf6; 4. Lg5, Le7; 5. e3, o-o; ...

Angenommenes Damen-Gambit:

1. d4, d5; 2. c4, dc4; ...

Tarrasch-Verteidigung:

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Sc3, c5; ...

Halbslawische Verteidigung:

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Sc3, c6; ...

Katalanische Verteidigung:

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. g3, ...

Slawische Verteidigung:

1. d4, d5; 2. c4, c6; ...

Marshall-Verteidigung:

1. d4, d5; 2. c4, Sf6; ...

Albins Gegengambit:

1. d4, d5; 2. c4, e5; ...

Tschigorin-Verteidigung:

1. d4, d5; 2. c4, Sc6; ...

Colle-System:

1. d4, d5; 2. Sf3, Sf6; 3. e3, ...

Blackmar-Gambit:

1. d4, d5; 2. c4, e4; ...

Indisch:

1. d4, Sf6; ...

Damen-Indische Verteidigung:

1. d4, Sf6; 2. c4, e6; 3. Sf3, b6; ...

Nimzowitsch-Indische Verteidigung:

1. d4, Sf6; 2. c4, e6; 3. Sc3, Lb4; ...

Königs-Indische Verteidigung:

1. d4, Sf6; 2. c4, g6; 3. Sc3, Lg7; ...

Grünfeld-Indische Verteidigung:

1. d4, Sf6; 2. c4, g6; 3. Sc3, d5; ...

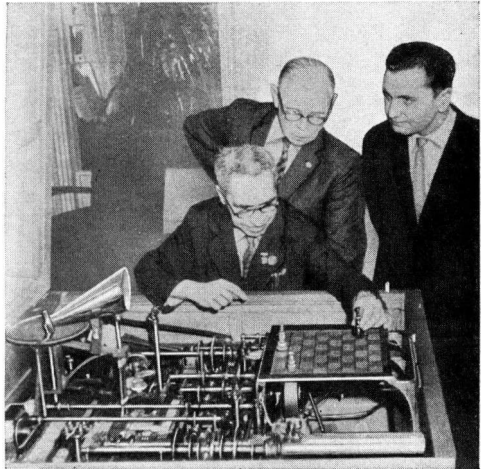
Hromodka-System:

1. d4, Sf6; 2. c4, c5; ...

Budapester Gambit:

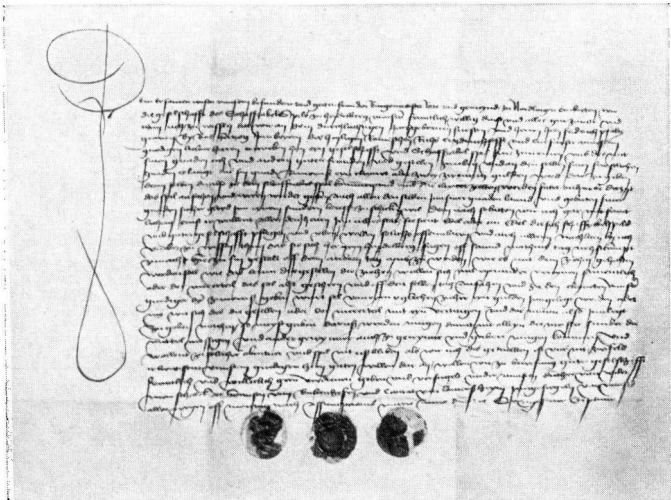
1. d4, Sf6; 2. c4, e5; ...

Tafel 9



*Schachmaschine des
Spaniers Quevedo*

Einladung zum ersten Schachturnier der Welt (1467)





Tafel 10, 11

Pbilatelistische Kostbarkeiten



15



17



4



19



18



10



20



11



25



12



26



13



14



27

Erklärung der Zahlen siehe Seite 68/69



*Englische Matrosen
beim Schach. Ölge-
mälde von W. Dyce*

Tafel 12

Eine kritische Stellung. Aquarell von A. Bruhn



Holländische Verteidigung:

1. d4, f5; ...

Staunton-Gambit:

1. d4, f5; 2. e4, fe4:; 3. Sc3, Sf6; ...

Keres-Verteidigung:

1. d4, e6; 2. c4, Lb 4+; ...

Benoni-Verteidigung:

1. d4, c5; ...

Englisch:

1. c4, ...

Birds Eröffnung:

1. f4, ...

Froms Gambit:

1. f4, e5; ...

Réti-System:

1. Sf3, d5; 2. c4, ...

EINE ERNSTE WARNUNG

Für den Lernenden dürfte es zwar nützlich sein, die in unserer Eröffnungsübersicht wiedergegebenen Zugfolgen einmal auf dem Schachbrett nachzuspielen, um so einen Überblick zu gewinnen, welche verschiedenartigen Stellungsbilder bei den geschlossenen, halboffenen und offenen Spielen entstehen können. Ein Mehr wäre aber schon zuviel, und wir warnen entschieden davor, den Kopf mit einer Unzahl von Varianten zu beschweren oder Eröffnungen etwa Zug für Zug auswendig zu lernen!

Kein Schachmeister der Welt ist in der Lage, alle Eröffnungen mit der unendlich großen Zahl von Variationsfeinheiten zu beherrschen oder sie etwa im Verlauf der Partie zu berechnen.

WAS ALSO TUN?

Die klare Folgerung aus diesen Erkenntnissen ist Spezialisierung. Ein oder besser zwei Eröffnungen gut zu beherrschen ist für den Anfänger nützlicher, als die verschiedenartigsten Methoden auszuprobieren. Welche Eröffnung dem einen oder anderen besser liegt, wird der Lernende sehr bald in der Praxis des Schachspiels selbst

erkennen. Die verschiedenartige Mentalität der Spieler bestimmt zwangsläufig den einzuschlagenden Weg. Wir wollen hier zwei gegensätzliche Eröffnungen in ihren wichtigsten Varianten erläutern. Sie erscheinen uns besonders geeignet als Beispiel für den Sinn einer gesunden Eröffnungsstrategie: Einmal die „Spanische Partie“ als Sinnbild für eine beiderseitig offensive Kampfberedtheit, und zum anderen die „Grünfeld-Indische Verteidigung“, in der Schwarz aus der Defensive heraus eine andersartige Bekämpfung der weißen Zentrumsbildung anstrebt.

SPANISCHE PARTIE

Die Zugfolge 1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lb5, ... ergibt die nebenstehende Ausgangsposition der spanischen Partie. Wir möchten dieses Eröffnungssystem als die „Mutter aller Eröffnungen“ bezeichnen. Einmal wurde in 500 Jahren Turnierpraxis ihre Berechtigung erwiesen, zum anderen entspricht sie allen Erfordernissen

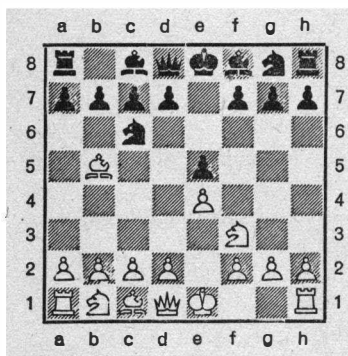


Diagramm 17

eines beiderseitig logischen Spielaufbaues, und schließlich spiegeln sich in ihr – trotz ihres Alters – die Gesetze von Angriff und Verteidigung augenfällig wider.

Schwarz hat, wie aus der Diagrammstellung ersichtlich, 7 plausible Zugmöglichkeiten, die zu zahlreichen Varianten führen:

A	B	C	D	E	F	G
d6	Sf6	Lc5	a6	g6	f5	Sd4

Setzen wir gleich voraus: besondere Aufmerksamkeit verdienen in der Reihenfolge ihrer Qualität die Varianten D, A und B. Jedoch sollen alle 7 Möglichkeiten im Nachfolgenden beleuchtet sein.

Variante A: 3. ... , d6 (die sogenannte *Steinitz-Verteidigung* bietet Schwarz eine feste Position, kaum aber Angriffschancen); 4. d4, Ld7; 5. Sc3, Sf6; 6. Lc6:, Lc6:; 7. Dd3, ed4:; 8. Sd4:; ...

Variante B: 3. . . . , Sf6 (die *Berliner Variante* führt ebenfalls zu einem sicheren Verteidigungsspiel);

4. d4, ed4::; 5. o-o, Le7; 6. De2, o-o; 7. e5, Se8; 8. Td1, d5; . . .

4. o-o, Se4::; 5. d4, Le7; 6. De2, Sd6; 7. Lc6:, bc6::; 8. de5:, Sb7; . . .

4. De2, Lc5; 5. c3, De7; 6. b4, Lb6; . . .

Variante C: 3. . . . , Lc5 (ein alter Verteidigungsversuch, der durchaus spielbar ist);

4. c3, Sf6; 5. o-o, o-o; 6. d4, Lb6; 7. Te1, d6; 8. h3, De7; . . .

4. c3, f5; 5. ef5:, e4; 6. d4, Lb6; 7. Lg5, Sf6; 8. Sh4, . . .

4. c3, Sge7; 5. o-o, Lb6; 6. d4, ed4::; 7. cd4:, d5; 8. ed5:, . . .

4. o-o, Sd4; 5. Lc4, d6; 6. Sd4:, Ld4::; 7. c3, Lb6; 8. d4, c6; . . .

Variante D: 3. . . . , a6 (die *Morphy-Verteidigung* gilt als die beste, weil elastischste Methode für Schwarz. Der Anfänger sollte sie besonders oft anwenden);

4. Lc6:, dc6::; 5. Se5:, Dd4; . . .

4. Lc6:, dc6::; 5. d4, ed4::; 6. Dd4:, Dd4::; 7. Sd4:, Le7; . . .

4. Lc6:, dc6::; 5. Sc3, f6; 6. d3, Ld6; . . .

4. La4, Sf6; 5. o-o, Le7; 6. Te1, b5; 7. Lb3, d6; 8. c3, o-o; . . .

4. La4, Sf6; 5. d4, ed4::; 6. o-o, Le7; 7. e5, Se4; 8. Sd4:, Sc5; . . .

4. La4, d6; 5. o-o, Ld7; 6. c3, g6; 7. d4, Lg7; . . .

4. La4, d6; 5. o-o, Ld7; 6. d4, b5; 7. Lb3, Sd4::; 8. Sd4:, ed4::;

Variante E: 3. . . . , g6 (ein wenig bekannter, aber durchaus spielbarer Zug);

4. d4, Sd4::; 5. Sd4:, ed4::; 6. Dd4:, Df6; 7. e5, Db6; 8. Db6:, ab6::; . . .

4. c3, d6; 5. d4, Ld7; 6. o-o, Lg7; 7. Le3, Se7; . . .

Variante F: 3. . . . , f5 (dieser Gambitzug stammt von dem russischen Meister *Janisceb*. Er gilt als unkorrekt, wird aber doch von angriffslustigen Spielern angewendet);

4. Sc3, fe4::; 5. Se4:, Sf6; 6. Sf6: +, gf6::; 7. d4, d6; 8. d5, a6; . . .

4. Sc3, fe4::; 5. Se4:, d5; 6. Se5:, de4::; 7. Sc6:, Dd5; 8. c4, Dd6; . . .

Variante G: 3. . . . , Sd4 (dieser Gegenzug des Engländers *Bird* verstößt gegen den Grundsatz, in der Eröffnung eine Figur zweimal zu ziehen. Trotzdem ist der Zug spielbar, wenn auch etwas unsolid);

4. Sd4:, ed4::; 5. o-o, c6; 6. Lc4, Sf6; 7. Te1, d6; 8. c3, Db6; . . .

4. Lc4, Lc5; 5. Sd4:, Ld4::; 6. o-o, Sf6; 7. c3, Lb6; 8. d4, De7 . . .

GRÜNFELD-INDISCHE VERTEIDIGUNG

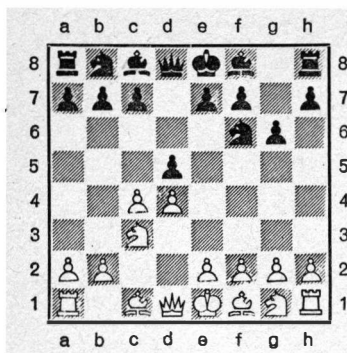


Diagramm 18

Unser Diagramm 18 verdeutlicht die Grundstellung im Grünfeld-Indisch, die sich nach den Zügen 1. d4, Sf6; 2. c4, g6; 3. Sc3, d5; ergibt. Dieser Aufbau ist gegen eine stabile Zentrumsbildung mit e4 gerichtet.

Von den sich nun ergebenden Möglichkeiten sollen 5 Hauptvarianten untersucht werden.

A	B	C	D	E
cd5:	Db3	Lf4	e3	Sf3

Variante A:

4. cd5:, Sd5:; 5. e4, Sc3:; 6. bc3:, c5; 7. Le3, Lg7; 8. Sf3, Sc6; ...
 4. cd5:, Sd5:; 5. e4, Sc3:; 6. bc3:, c5; 7. Lc4, Lg7; 8. Se2, o-o; ...

Variante B:

4. Db3, c6; 5. Lg5, Lg7; 6. e3, o-o; 7. cd5:, cd5:; ...
 4. Db3, dc4:; 5. Dc4:, Le6; 6. Db5+, Sc6; 7. Sf3, T̄b8; 8. Se5, Ld7; ...
 4. Db3, dc4:; 5. Dc4:, Le6; 6. Da4+, Ld7; 7. Db3, Lc6; ...

Variante C:

4. Lf4, Lg7; 5. Sf3, o-o; 6. cd5:, Sd5:; 7. Sd5:, Dd5:; 8. Lc7:; Sa6; ...
 4. Lf4, Lg7; 5. e3, o-o; 6. cd5:, Sd5:; 7. Sd5:, Dd5:; 8. Lc7:, Sa6; ...
 4. Lf4, Lg7; 5. e3, o-o; 6. Sf3, c5; 7. cd5:, Sd5:; ...

Zum Gesamtkomplex der geschlossenen Spiele haben die Indischen Verteidigungen einen selbständigen und wichtigen Anteil geliefert. Sie werden so auch als *halbgeschlossene Spiele* bezeichnet. Mit Bedacht soll hier Grünfeld-Indisch, zumindest in seinen wichtigsten Varianten, behandelt werden, da in diesen der Sinn der Flankenentwicklung der Läufer auch für den Anfänger besonders augenscheinlich wird.

Variante D:

4. e3, Lg7; 5. Sf3, o-o; 6. Db3, e6; 7. Ld2, b6; 8. cd5., ed5.; ...
4. e3, Lg7; 5. Sf3, o-o; 6. Db3, c6; 7. Ld2, e6; 8. Ld3, Sd7; ...
4. e3, Lg7; 5. Sf3, o-o; 6. Db3, dc4.; 7. Lc4., Sfd7; 8. o-o, Sb6; ...

Variante E:

4. Sf3, Lg7; 5. Db3, dc4.; 6. Dc4., o-o; 7. e4, Lg4; 8. Le2, Sfd7; ...
4. Sf3, Lg7; 5. Db3, dc4.; 6. Dc4., o-o; 7. e4, c6; 8. Le2, b5; ...
4. Sf3, Lg7; 5. Db3, c6; 6. cd5., Sd5.; 7. e4, Sb6; 8. Le3, o-o. ...

SCHLUSSBETRACHTUNG ZUM THEMA ERÖFFNUNG

1. Sinn der Eröffnung ist zunächst die Erhaltung des Gleichgewichtes in der Partie.
2. Ziel der Eröffnung ist die größtmögliche Entfaltung der eigenen Streitkräfte.
3. Entfaltung ist schnellste und zweckmäßigste Aufstellung der eigenen Figuren und Raumbherrschaft
4. Grundlage für eine zweckmäßige Aufstellung der Figuren ist die Kenntnis des gewählten Eröffnungs- bzw. Verteidigungssystems.
5. Figuren müssen planmäßig und sinnvoll entwickelt werden. Der Lernende sollte sich an diese Grundregeln halten: Keine voreiligen Bauernzüge. Reihenfolge der Entwicklung der Offiziere: 1. Springer, 2. Läufer, 3. Turm, zuletzt die Dame.
6. Der Schutz des eigenen Königs darf schon in der Eröffnung nicht vernachlässigt werden.
7. Eröffnung ist kein Dogma. Man kann prinzipiell jeden Zug machen, wenn man erkennt, warum.

Phase 2 des Schachkampfes: Das Mittelspiel

Ein Boxer, der aus einer mustergültigen Körperhaltung heraus seinen Gegner bekämpft, hat zweifellos Vorteile dem gegenüber, der diese wichtige Grunderkenntnis außer acht läßt. Umgesetzt auf das Schach wird stets der einen Vorteil erzielen, der unter Beachtung der im vorhergehenden Abschnitt behandelten Fragen eine gesunde, zweckmäßige und zusammenwirkende Aufstellung seiner Figuren

erreicht hat. Während z. B. die alten Meister, wie auch noch *Lasker* und *Capablanca*, die Bedeutung der Eröffnung bis zu einem gewissen Grade negierten und sich auf ihre kombinatorischen Fähigkeiten im Mittelspiel verlassen konnten, kann sich heute bei dem weitentwickelten und wissenschaftlich fundierten Stand der Schachtheorie kein Meister eine Unterschätzung der Grundregeln erlauben. Mit der Beendigung der Eröffnung, die im allgemeinen mit dem 8. bis 15. Zug ihren Abschluß findet, beginnt das Mittelspiel. Hier entwickelt sich der eigentliche und interessanteste Teil des Schachkampfes mit seinen praktisch unendlichen kombinatorischen und positionellen Möglichkeiten, seinen operativen Angriffen, geschickten Verteidigungen, mit Opfern, Gegenopfern, Fesselungen usw. Sowohl für den Komplex der Eröffnungen als auch, wie wir später sehen werden, für das Endspiel gibt es eine fast genaue Klassifizierung der verschiedenartigsten Positionen. Eröffnung und Endspiel sind einer systematischen wissenschaftlichen Untersuchung zugänglich.

Durch die unerfaßbar große Zahl der Zugmöglichkeiten wird hingegen für das Mittelspiel eine präzise Klassifikation zwar nicht unmöglich, jedoch außerordentlich erschwert. Hierfür treten als vollwertiger Ausgleich die schöpferische Phantasie des Spielers, seine Fähigkeit zu einer objektiven Stellungsbeurteilung und sein Mut zum Handeln. Besonders augenfällig werden im Mittelspiel die drei Grundelemente des Schachs: *Zeit, Kraft und Raum*. Da sie sich hier voll auswirken, sollen sie an dieser Stelle betrachtet werden.

Zeit: Im ursächlichen Zusammenhang mit diesem Begriff steht der Zug. Erkennen wir, daß eine Schachpartie sich zwar Zug um Zug entwickelt, daß aber nicht Zug um Zug gedacht werden darf, sondern in Zugfolgen gerechnet werden muß, so wird deutlich, daß mit unserem Zug nicht nur der Antwortzug des Gegners, sondern auch unsere nächstfolgenden Züge einkalkuliert werden müssen. Durch die richtige Zugfolge gewinnen wir Zeit. Ein negatives Beispiel zur Erläuterung: Zieht der Läufer von f1 nach d3, um dann im nächsten Zug das Feld c4 zu besetzen, so ist dies ein offensichtlicher Zeitverlust (*Tempoverlust*). Es ist weiterhin zu beachten, daß ein Zug dann seine größte Wirkung erhält, wenn er im richtigen (günstigsten) Zeitpunkt ausgeführt wird.

Kraft: Dieses Element steht in direkter Beziehung zur Figur. Es entsteht durch den uns bereits bekannten Kampfwert der Figur an sich zuzüglich des Standplatzes der Figur und ihrer Wirkungsmöglichkeit (*operativer Kampfwert*). Auch das Zusammenwirken zweier oder mehrerer Figuren steigert ihre Kampfkraft.

Raum: Auf Seite 85 bis 87 wurde bereits der Wert des Schachbrettes erläutert, wobei zu erkennen war, daß das Schachbrett bedeutend mehr ist als nur technische Unterlage für Figuren und räumliche Begrenzung des Spiels. Abgesehen von der Farbe, die lediglich die optische Orientierung erleichtert, scheinen alle Felder äußerlich gleich. Tatsächlich aber ergibt sich ein großer unterschiedlicher Wert, wenn z. B. die Zentrumsfelder mit den Randfeldern verglichen werden. Dies Gewinnen bzw. Beherrschen von Raum ist also eine der wichtigsten strategischen Faktoren, wobei die Behinderung gegnerischer Figuren in ihrer Beweglichkeit eine besondere Rolle spielt. Ein Beispiel für die Bedeutung des Raumes, besonders der Turm-Verdoppelung auf einer offenen Reihe, ist die zwischen *Capablanca* und *Marshall* 1909 gespielte Partie:

1. e4, e5; 2. Sf3, Sc6; 3. Lb5, d6; 4. c3, Lg4; 5. d3, Le7; 6. Sd2, Sf6; 7. o-o, o-o; 8. Te1, h6; 9. Sf1, Sh7; 10. Se3, Lh5; 11. g4, Lg6; 12. Sf5, h5; 13. h3, hg4; 14. hg4, Lg5; 15. Sg5, Sg5; 16. Kg2, d5; 17. De2, Te8; 18. Th1, Te6; 19. De3, f6; 20. La4, Se7; 21. Lb3, c6; 22. Dg3, a5; 23. a4, Sf7; 24. Le3, b6; 25. Th4, Kf8; 26. Tah1, Sg8; 27. Df3, Lf5; 28. gf5, Td6; 29. Dh5, Ta7; 30. Dg6, Sh6 (nun ist der Raumvorteil so gewaltig geworden, daß die Stellung mit einem Opfer aufgerissen werden kann; siehe Diagramm 19); 31. Th6, gh6; 32. Lh6+, Ke7; 33. Dg7+, Ke8; 34. Dg8+, Kd7; 35. Dh7+, De7; 36. Lf8, Dh7; 37. Th7+, Ke8; 38. Ta7, Kf8; 39. Kf3 und Schwarz muß aufgeben.

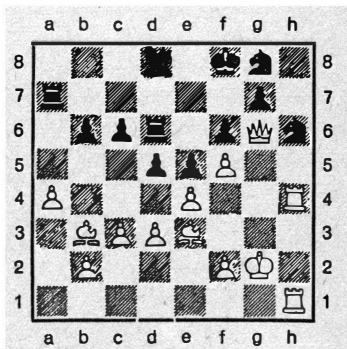


Diagramm 19

Phase 3 des Schachkampfes: Das Endspiel

Verstehen wir uns richtig: *Das Endspiel ist nicht unbedingt identisch mit dem Ende der Partie.* Keinem Schachjünger bleibt die bittere Erfahrung erspart, daß Partien schon im Eröffnungsstadium oder im Gewirr des Mittelspiels verloren gehen.

Wer die Möglichkeit hat, Capablanca's berühmtestes Schachwerk „Chess Fundamentals“ zu studieren, der wird erstaunt sein, daß dieses Buch, das die Grundzüge der Schachstrategie behandelt, vorwiegend ein Lehrbuch der Endspiele ist. *Capablanca* stellt fest, daß *Morphy*, *Steinitz* und *Lasker* überaus starke Endspielmeister gewesen sind, und wir ergänzen, daß *Capablanca* selbst, *Aljechin* und vor allem *Botwinnik* in der Endspielbehandlung zu ihrer Zeit unerreicht blieben.

WANN BEGINNT DIE ENDSPIELPHASE?

Ist es beiden Partnern gelungen, die Klippen des Eröffnungsstadiums zu überwinden, im Mittelspiel ohne merkliche Materialverluste zu bestehen, etwaige Mattangriffe abzuschlagen, so wird sich zwangsläufig der Abtausch mehrerer Offiziere und Bauern, kurz eine Reduzierung des Materials, ergeben und eine direkte Mattführung nicht mehr drohen. Dies ist eines der Merkmale für den Beginn des Endspiels. Ein weiteres und sehr wesentliches Moment besteht darin, daß nun die Könige versuchen, aktiv in das Spielgeschehen einzugreifen. Hat sich der König in der Eröffnung und im Mittelspiel in einer passiven Stellung gehalten, sich in der Rochadestellung von eigenen Figuren gegenüber feindlichen Angriffen schützen lassen, so tritt er jetzt zur Unterstützung eigener Figuren aus seiner Reserve heraus, versucht Raum zu gewinnen, den gegnerischen König durch eine Oppositionstellung in dessen Bewegungsfreiheit zu behindern, einen Freibauern zur Umwandlung zu führen oder beispielsweise auch mit Hilfe des noch verbliebenen Offiziers einen Mattangriff zu führen.

Zusammengefaßt sei festgestellt, daß das Endspiel sein Gepräge durch die Offensivkraft des Königs, die Umwandlungschancen der Bauern, die erhöhte Bedeutung des Raumes und der Zeit er-

hält. Das Endspiel ist der analytischen Untersuchung zugänglich, eine umfangreiche Literatur befaßt sich mit den verschiedensten Arten der Endspielführung. Die Klassifizierung der Endspiele umfaßt 4 Hauptgruppen: *Damen-Endspiele*, *Turm-Endspiele*, *Bauern-Endspiele* und *Endspiele mit leichten Figuren*.

DAS ZIEL DES ENDSPIELS IST DIE MATTFÜHRUNG

Die Auswahl unserer Glanzpartien (Seite 71/80) vermittelt u. a. auch die Erkenntnis, wie materielle oder positionelle Vorteile zum Matt des Gegners führen. Am einfachsten kann natürlich der Gegner matt gesetzt werden, der nur noch über seinen König verfügt. Über diese elementaren Mattführungen hier die Übersicht:

König und Dame gegen König: Das Matt ist sehr leicht, selbst bei ungünstigster Figurenstellung spätestens in 10 Zügen herbeizuführen.

König und Turm gegen König: Ebenfalls leicht erreichbares Matt, spätestens in 16 Zügen.

König und Läufer gegen König: Es ist kein Matt herbeizuführen, die Partie ist remis.

König und beide Läufer gegen König: Matt in etwa 18–22 Zügen ist erreichbar, indem der König auf ein Eckfeld gedrängt wird.

König und Springer gegen König: Es ist kein Matt zu erzielen, die Partie ist remis.

König und 2 Springer gegen König: Ein Matt ist theoretisch möglich, jedoch nur durch einen groben Fehler des Gegners.

König, Läufer und Springer gegen König: Die schwierigste Mattführung unter den Elementar-Endspielen, da es gilt, den feindlichen König auf ein Eckfeld zu drängen, das die Farbe des Läufers hat. Ein geübter Spieler wird das in etwa 30 Zügen erreichen, für den Anfänger ist die Endspielführung kaum lösbar.

König und Bauer gegen König: Ein Matt ist, natürlich erst nach Bauernumwandlung, möglich, die aber zumeist erreicht werden

kann. Zwei wesentliche Ausnahmen sind zu registrieren: Der a- oder h-Bauer kann sich nicht umwandeln, sofern 1. der gegnerische König in der Nähe des Umwandlungsfeldes steht, 2. der gegnerische König die Opposition behalten kann.

TÜCKISCHES ENDSPIEL

In der nachfolgenden Diagrammstellung 20, in der Weiß am Zuge ist, taucht ein Phänomen auf, das im Endspiel besondere Bedeutung

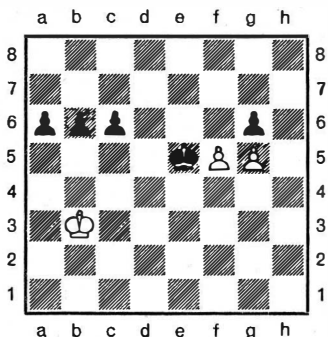


Diagramm 20

Beachte stets: Durch Aufgeben wurde noch nie eine Partie gewonnen. Auch die verzweifeltste Stellung enthält mitunter noch „stille Reserven“.

gewinnt: der *Zugzwang*. 5 Bauern gegen 2 – da kann doch nur Schwarz gewinnen, wird der leichtfertige Betrachter sagen. Aber weit gefehlt:

Weiß gewinnt wie folgt:

1. fg6:, Ke6 (erzwungen, da g7-g8 droht); 2. Kb4, b5; 3. Kb3, a5; 4. Ka3, a4; 5. Kb4, c5+; 6. Ka3 und auf c4 oder b4 fallen nach und nach die 3 schwarzen Bauern. Jetzt muß der schwarze König ziehen und der g-Bauer hat freien Weg zum Umwandlungsfeld.

Schlag nach im guten Schachbuch

Schachliteratur, das ist ein ganzes Kapitel Weltgeschichte. Es hieße, den Rahmen dieses Werkes sprengen, sollte auf die unendlich vielen Handschriften, Wiegendrucke, Bücher, Zeitschriften und Artikel eingegangen werden, die über das Schach geschrieben wurden. Erwähnt sei nur, daß in den bedeutendsten Schachbibliotheken der Welt – in New York und 's Gravenhage (Den Haag) – etwa je 10000 Bände gesammelt wurden. Die bekanntesten deutschen

Schachbüchereien von Großmeister Schmid in Bamberg und vom Verfasser in Leipzig enthalten 5000 bzw. 3500 Bände. Weitere große Schachbüchereien befinden sich in Moskau, Kecskemét, Sofia, Wassenaar und Cleveland.

Ihrer Bedeutung wegen sollen zwei mittelalterliche europäische Dokumente Erwähnung finden, da sie die wichtigsten Überlieferungen in schach- und kulturhistorischer Hinsicht sind.

Der *Kodex Alfons des Weisen* entstand im Jahre 1283 und befindet sich jetzt im Escorial bei Madrid. Er ist in altkastilischer Sprache abgefaßt und enthält 97 gemalte Bildtafeln in Folio, die das Leben und die Gebräuche der damaligen Zeit und zugleich die schachlichen Interessen darstellen. Im Anhang des Werkes befinden sich Beschreibungen über verschiedene andere Brettspiele und Schachabarten (Fototafel 1).

Aus dem 15. Jahrhundert stammt die *Göttinger Handschrift*. In lateinischer Sprache geschrieben, enthält das Werk die ersten Spielanweisungen, ergänzt durch Partiebeispiele, Eröffnungsfallen u. ä.

Wie verbreitet das Schachspiel besonders in Italien und Spanien im Mittelalter gewesen ist, geht daraus hervor, daß es vor allem italienische und spanische Schachschriftsteller gewesen sind, die Lehrbücher schufen. So *Lucena* (1497), *Damiano* (1512), *Lopez*, der als „Vater der Schachtheorie“ gilt (1561), *Polerio*, *Greco* (1609), *Salvio* (1604 und 1634) und *Ponziani*. Ihnen folgten die Franzosen *Stamma* (ein gebürtiger syrischer Araber) 1737 und *Philidor*. Die meisten dieser Werke wurden in viele Sprachen übersetzt, und so stellt auch das erste große Schachwerk des *Gustavus Selenus*, das 1616 und 1617 in Leipzig gedruckt wurde, im wesentlichen eine Übersetzung des Werkes von *Ruy Lopez* dar (Fototafel 6). Das erste selbständige deutsche Lehrbuch (1795) stammt von dem Württemberger *Allgaier*, der erste deutsche Kodex (1801) von dem Magdeburger Domprediger *Koch*.

WELCHES SCHACHBUCH HILFT?

Die Beantwortung dieser Frage ist für den Leser, der tiefer in die Problematik des Schachs eindringen will, ziemlich kompliziert, aber sehr wichtig. – Nach dem Kriege machte sich, besonders in der deutschen Schachliteratur, eine bedenkliche Lücke bemerkbar.

Schachtheorie ist schnellebig, da Verbesserung von Varianten sowie Neuerungen immer wieder in der Turnierpraxis erarbeitet werden. Großes Verdienst um die Herausgabe von besonders wertvollen Schachwerken deutscher und bekannter ausländischer Autoren erwarb sich der Sportverlag Berlin, dessen Publikationen heute in die ganze Welt gehen.

Drei Autoren sollen hier besonders empfohlen werden. Es sind die Großmeister *Paul Keres*, *Ludek Pachman* und *Juri Awerbach*, die es verstanden haben, in ihren Nachkriegswerken die Vielzahl der schachlichen Bereiche besonders gut verständlich zu machen:

Keres	- Theorie der Schach-Eröffnungen	(3 Bände)
Pachman	- Moderne Schachtheorie	(3 Bände)
Pachman	- Moderne Schachtaktik	(2 Bände)
Pachman	- Moderne Schachstrategie	(3 Bände)
Awerbach	- Lehrbuch der Endspiele	(2 Bände)

Für den Freund einer wertvollen Partie und den Problemfreund sei noch hingewiesen auf *Kotow* (Das Schacherbe Aljechins) und *Grasemann* (Problemschach).

Wer mit dieser Auswahl seinen Bedarf noch nicht gedeckt sieht, findet in unseren Fremdsprachen-Buchhandlungen die Werke sowjetischer Großmeister und Schachschriftsteller in großer Zahl. Sowohl *Botwinnik* als auch *Smyslow*, *Bronstein*, *Tal*, *Löwenfisch*, *Maiselis-Kan* und *Taimanow* vermitteln ihre Erfahrungen und ihr umfangreiches theoretisches Wissen. Besondere Erwähnung verdient noch Exweltmeister *Euwe*, Niederlande. Seine Tätigkeit auf schachliterarischem Gebiet stempelt ihn zu einer Ausnahmeerscheinung und Kapazität ersten Ranges unter den Schachautoren unserer Zeit.

Alle Weltmeister auf einen Blick

1866 – *Steinitz* schlägt *Zukertort* und erklärt sich selbst zum Schachweltmeister. Damit beginnt die Ära der offiziellen Weltmeister. Unvollständig wäre aber eine Biographie der Weltmeister, würden in ihr nicht auch die Schachgrößen vor *Steinitz* gewürdigt, die zu ihrer Zeit anerkannte Thronanwärter waren.

Philidor, eigentlich *François André Danican*, 1726–1795, französischer Komponist. Schon mit 10 Jahren spielte er Schach. Mit dem



Standardwerk „L'analyse de jeu des échecs“ leitete Philidor die Geschichte der modernen Schachliteratur ein und stellte neue Lehrsätze für die Theorie des Schachspiels auf, die in der *Maxime* gipfelten: „Der Bauer ist die Seele des Spieles“. Den Titel eines inoffiziellen Weltmeisters erwarb er sich durch seinen Sieg über den syrischen Araber *Stamma* im Jahre 1747. In seiner schachlichen Leistung blieb Philidor bis zu seinem Tode unerreicht.

de Labourdonnais, *Louis Charles Mabé*, 1795 bis 1840, französischer Adliger, der durch Spekulationen sein Vermögen verlor, Sekretär des Pariser Schachklubs wurde und die Periode der Berufsspieler einleitete. In einem permanenten Wettkampf über 88 Partien blieb er über den Engländer *MacDonnel* siegreich. Labourdonnais gründete 1836 die erste



Schachzeitschrift der Welt.



Staunton, *Howard*, 1810–1874, englischer Literaturhistoriker und namhafter Shakespeareforscher. In der Periode englisch-französischer Schachauseinandersetzungen bewies Staunton seine Überlegenheit und schlug 1843 im Café de la Régence in Paris den französischen Meister *Saint-Amant*.

Anderssen, Adolf, 1818–1879, Dr. phil., Mathematik-Professor in Breslau. Er erlernte schon mit 9 Jahren das Schachspiel und gilt als einer der deutschen Schach-Vorkämpfer. Im ersten internationalen Turnier der Neuzeit, London 1851, in dem er auf Meister aus England, Amerika, Frankreich und Ungarn traf, siegte er in triumphaler Manier und begründete damit die Weltgeltung des deutschen Schachs. Von 21 Partien gewann er 14 und verlor nur 2. Als „unsterbliche Partie“ ging sein Kampf gegen *Kieseritzky* in die Schachgeschichte ein (Seite 72). Auch als Problemkomponist leistete *Anderssen* Hervorragendes.



Morphy, Paul Charles, 1837–1884, amerikanischer Rechtsanwalt, der jedoch keine Praxis ausübte. Er gilt als Meteor unter den Schachmeistern. Nachdem er 1857 als völlig unbekannter Spieler die amerikanische Meisterschaft gewonnen hatte, kam er 1858 nach Europa und schlug die gesamte Spitzenklasse, auch *Anderssen*, in glänzender Weise. Ebenso bemerkenswerte Erfolge errang er als Blindspieler. Ein tragisches Geschick ließ Morphy in geistiger Umnachtung sterben. Wegen seiner brillanten Spielführung, seiner reifen Kombinationskraft und seiner Phantasie und Kühnheit, mit der er das Schach beherrschte, gilt er trotz der Kürze seiner Laufbahn noch heute als eines der großen Vorbilder. „In Morphyschem Stile“ ist noch jetzt geflügeltes Wort.



Steinitz, Wilhelm, 1836–1900, wurde in Prag geboren, besuchte in Wien das Polytechnikum und wurde später amerikanischer Staatsbürger. Mit ständigem Erfolg nahm er an mehr als 20 Turnieren teil und gewann von 29 Einzelwettkämpfen 27! Unter anderem schlug er dabei *Bird*, *Zukertort*, *Mackenzie*, *Tschigorin*, *Blackburne*, *Gunsberg*, *Schiffers* und *Anderssen*. Als Meister der strategischen



Spielbehandlung kann *Steinitz* als Begründer des „Positionsstiles“ im Schach angesehen werden. Seine beiden Wettkampfniederlagen gegen *Lasker* hat er nie überwinden können; er starb völlig verarmt in einem New Yorker Irrenhaus.

Lasker, Emanuel, 1868–1941, promovierte 1900 in Erlangen zum Dr. phil., und wurde später Professor der Mathematik in Manchester. Als Schachmeister wurde *Lasker* die überragende Persönlichkeit seiner Epoche. 27 Jahre lang, von 1894 bis 1921, hielt und verteidigte er den Weltmeistertitel gegen *Steinitz*, *Marsball*, *Tarrasch*, *Schleebier* und *Janowski*. Von 23 Wettkämpfen gewann er 21, remisierte 1 und verlor nur gegen *Capablanca*. In 21 großen internationalen Turnieren siegte *Lasker* zwölfmal und belegte in allen anderen vordere Plätze. Noch als Siebenundsechzigjähriger konnte er im Moskauer Turnier 1935 ungeschlagen hinter *Botwinnik* und *Flobr*, aber vor *Capablanca* den 3. Platz erkämpfen. Aber *Lasker* war mehr als ein Schachmeister. Eine Reihe bedeutender Schachwerke zeigen den Weltmeister als wegbereitenden Schachdenker, seine fünf philosophischen Schriften, seine Werke über andere Spiele, seine mathematischen Arbeiten lassen ihn als Persönlichkeit von universellem Geist erkennen. *Albert Einstein* charakterisiert *Lasker* als einen eminent produktiven Menschen, dessen Sehnen auf das wissenschaftliche Begreifen gerichtet war. *Aljechin* bezeichnet ihn als seinen Lehrer und folgert: „Die Idee der Schachkunst ist undenkbar ohne Emanuel *Lasker*.“



Capablanca Y Graupera, José Raoul, 1888–1942, kubanisches Schachphänomen, das in seiner Heimat nach seinem Sieg über *Lasker* zum Nationalhelden, sein Geburtstag zum „Capablancatag“ erklärt wurde. *Capablanca* selbst wurde zum Diplomaten ernannt. Sein Stil, der als der rationellste gilt, enthielt keine Spur der romantischen Schule. Mit fehlerfreier, unerbittlicher Genauigkeit realisierte *Capablanca* mikroskopisch-kleine Vorteile und war besonders in der



Endspielführung ein Virtuose. Er galt als fast unbesiegbar, und in 30. Jahren Turnierpraxis verlor er nur 36 ernste Partien. Sein Name ist eng verbunden mit der Klage vom „Remistod des Schachs“. Von 34 Partien im Weltmeisterschaftskampf gegen *Aljechin* endeten 25 remis! Auf Widerspruch stießen mit Recht Capablanca's Reformpläne, die darin gipfelten, ein hundertfeldriges Schachbrett und zwei neue Figurentypen einzuführen.

Aljechin, Alexander, 1892–1946, Dr. der Rechtswissenschaft, erlangte 1927 die französische Staatsangehörigkeit. Sein Leben hieß Schach. Aljechin's Genie ist leuchtendes Zentrum der russischen



und sowjetischen Schachschule, die von *Tschigorin* bis *Botwinnik* reicht. Seine universelle Begabung macht ihn zum produktivsten Schachmeister aller Zeiten. Schon als siebenjähriger Junge kam er mit dem Schach in Verbindung, spielte trotz schulischen Verbots, befaßte sich mit Theorie, notierte und analysierte Partien. Von 87 Turnieren, an denen sich Aljechin beteiligte, gewann er 62, von 23 Einzelwettkämpfen 17. Nach eigenen Angaben spielte er in seinem Leben rund 50000 Partien, darunter zahlreiche Fern- und

Blindpartien. Er ist noch heute das Vorbild für die Verbindung strategischer und taktischer Prinzipien im Schachspiel. Die meisten Aljechin-Partien sind Zeugen einer gelungenen, vollendeten Synthese aller Stadien des Spiels. Er war gleichermaßen ein Meister in der Behandlung der Spieleröffnungen, der Führung des Mittelspiels und bewies eine erstaunliche Fertigkeit in der Beurteilung von Endspielen. Seinem schöpferischen Genie verdankt die Schachtheorie eine Vielzahl neuer Varianten in den verschiedensten Eröffnungssystemen. Eine Sensation war es, als Aljechin, alle bisherigen Erkenntnisse durchbrechend, 1921 im Budapester Turnier ein völlig neuartiges System in die Praxis einführte: die Aljechin-Verteidigung. Von 1927 bis 1935 verteidigte Aljechin seinen Weltmeistertitel erfolgreich. Dann gelang es dem Niederländer *Euwe* in einem dramatischen Kampf, Aljechin 9:8 zu besiegen. Nicht frei von menschlichen Schwächen macht Aljechin im Verlauf dieses

Matches einen deprimierten, ja hilflosen Eindruck. Noch einmal aber überwand er seine Depression: 1937 verblüfft er die Welt und siegt mit fast jugendlichem Elan und mit einer Spielführung von hoher Qualität im Revanchekampf ganz überlegen (10:4) gegen *Dr. Euwe*. Die Verhandlungen über einen Weltmeisterschaftskampf gegen *Botwinnik*, womit seine Rückkehr in die Heimat verbunden sein sollte, wurden durch den Ausbruch des zweiten Weltkrieges unterbrochen. Vereinsamt und arm beendet Aljechin sein Leben, vor dem Schachbrett sitzend, 1946 in Portugal. Der Weltbund setzte ihm gemeinsam mit der sowjetischen Schachföderation in Paris ein Grabdenkmal.

Euwe, Maxguelis (Max), 1901 in Amsterdam geboren, studierte Mathematik und promovierte dann. Das Tulpenland geriet durch seine hervorragenden Leistungen, vor allem durch die Erringung des Weltmeistertitels im Jahre 1935, in einen wahren Schachtaumel. Auf schachtheoretischem Gebiet ist Euwe eine der größten Koryphäen; seine über 100 Werke sind in alle Welt Sprachen übersetzt, und ihre Auflage geht in die Millionen. Noch heute ist *Euwe* ein gefürchteter Turnierspieler, ein scharfsinniger Verfechter einer systematischen Spielführung.



Botwinnik, Micbail, geboren am 4. (17.) August 1911 in einem kleinen Ort bei St. Petersburg, ist von Beruf Elektroingenieur. Er erwarb 1951 den Doktorgrad und sagt von sich selbst: „Ich habe zwei Berufe, das Schach und die Ingenieur Tätigkeit. Ich kann nur dann gut Schach spielen, wenn ich mich vom Schach tüchtig erholt habe . . .“ Schon als Dreizehnjähriger war Botwinnik Mitglied des Petrograder Schachvereins, schlug 1925 *Capablanca* bei einer Simultanveranstaltung, wurde 1930 und 1931 Meister von Leningrad, 1931 sowjetischer Landesmeister, siegte 1935 zusammen mit *Flohr* im Moskauer internationalen Turnier vor *Lasker* und *Capablanca*, erwarb damit den Titel eines Internationalen Großmeisters und



reichte Erfolg an Erfolg. Durch den Tod *Aljebins* war der Weltmeisterschaftsthron verwaist. Die FIDE bestimmte 1948 die 5 spielstärksten Meister der Welt und ordnete die Durchführung eines vierrundigen Wettkampfes um die Weltmeisterschaft an. So trafen in 's Gravenhage (Den Haag) und Moskau aufeinander: *Euwe*, *Keres*, *Botwinnik*, *Resbewsky* und *Smyslow*. Mit 3 Punkten Vorsprung siegte Botwinnik und trat mit Recht die Nachfolge *Aljebins* an. Botwinnik, der Vorkämpfer der sowjetischen Weltgeltung im Schach, ist der Typ des universell-wissenschaftlichen Schachkünstlers, nüchtern und sachlich, von strengster Selbstkritik. Ein unentwegter Forscher und Schöpfer zahlreicher Neuerungen, dazu ein Mensch von unvorstellbarer Bescheidenheit, dessen Lebensinhalt in dem Bekenntnis gipfelt: „Ich bin nur ein einfacher Sowjetmensch.“ Die Art, wie Botwinnik seine beiden Weltmeisterschafts-Niederlagen gegen *Smyslow* und *Tal* revidierte, stellt unter Beweis, daß der heute Einundfünfzigjährige noch immer der weltbeste Meister ist. Mit *Lasker* und *Aljebin* rechnet Botwinnik zu den drei stärksten Schachspielern aller Zeiten. (S. a. Fototafel 8)

Smyslow, *Wassili*, wurde 1921 in Moskau als Sohn eines Ingenieurs geboren, der ein Schüler *Tschigorins* war und als starker Spieler in Erscheinung trat. So ist es nicht verwunderlich, daß Wassili schon mit sechs Jahren die ersten Züge machte, mit sieben *Aljebins* Partien studierte und mit 17 Landes-Jugendmeister wurde. 1941 erhielt er den Titel „Internationaler Großmeister“, siegte 1953 im Kandidatenturnier und konnte in seinem ersten Weltmeisterschaftskampf *Botwinnik* ein 12:12 abtrotzen. 1956 gewann Smyslow wieder das Kandidatenturnier und wurde mit 12,5:9,5 Sieger über *Botwinnik* und damit neuer Weltmeister. 1958 verlor er den Weltmeistertitel durch eine 10,5:12,5 Niederlage gegen *Botwinnik*.



Tal, *Micbail*, geboren am 9. 11. 1936 in Riga, studierte Philologie, wurde Journalist und ist Abgeordneter des Rigaer Stadtsowjets. Von allen Weltmeistern hat Tal den steilsten Aufstieg genommen. Mit 17 Jahren wurde er lettischer Landesmeister, 1957 und 1958 gewann er die sowjetische Meisterschaft und nach weiteren Siegen

1959 Kandidatenturnier und Herausforderungsrecht. In einem einzigen Anlauf errang er 1960 mit 12,5:8,5 Punkten die Weltmeisterkrone, um sie aber bereits 1961 wieder an *Botwinnik* mit 8:13 zurückzuverlieren. Tals großes Verdienst um das Schach ist es, das kämpferische Moment wieder in den Vordergrund gestellt zu haben. Er sucht und findet in der Partie die schwierigsten Verwicklungen und scheut vor riskanten Opfern nicht zurück. Trotz seiner Niederlage gehört ihm die Zukunft!



SCHLUSSBETRACHTUNG

Mit zweimaliger, allerdings nur zeitlich kurzer Unterbrechung ist *Michail Botwinnik* seit 1948 im Besitz des Weltmeistertitels. Im Jahre 1963 wird ein neuer Anwärter seinen Anspruch auf den Titel anmelden: *Tigran Petrosjan*. Dieser sowjetische Großmeister, der sich beim Kandidatenturnier 1962 in Curaçao gegen die Besten der Welt durchsetzte, hat in seiner Einstellung zum Schach viel gemeinsames mit Capablanca. Die Schachwelt ist gespannt darauf, ob Petrosjan auch im Titelkampf mit Botwinnik seinen Nimbus wahren kann, die wenigsten Turnierpartien zu verlieren.

Bewährung im Schachturnier

Mit dem großen Turnier des Jahres 1851 in London beginnt die Geschichte der internationalen Schachturniere. Diese sind zu einem nicht wegzudenkenden Gradmesser des Könnens der Großmeister und Internationalen Meister geworden. Hier, im Kampf Mann gegen Mann, findet sich die Elite der Welt teils in offiziellen Wettkämpfen der FIDE (Zonen-, Interzonen- und Kandidatenturniere), teils in Einladungs- und Jubiläumsturnieren zusammen. Eine Übersicht der wichtigsten Turniere aller Zeiten zeigt uns so auch die bedeutendsten Meister ihrer Zeit als Bestplacierte.

Doch schon vor 1851 gab es Turniere, die von großer schachhistorischer Bedeutung sind. Bisher galt als überhaupt erstes Turnier der Vierer-Wettkampf am spanischen Königshofe im Jahre 1575. Aber mehr als hundert Jahre vorher fand bereits in Heidelberg ein Turnier statt, von dem leider uns nur eine einzige historische Quelle bekannt ist. Diese befindet sich im Stadtarchiv von Nördlingen und stammt aus dem Jahre 1467 (Fototafel 9). Der Inhalt dieses Dokumentes ist äußerst interessant: Die „Gesellschaft des Schaffzabelspiels zu Heidelberg“ lädt die Nördlinger Schachspieler zu einem Turnier ein, das am 21. September 1467 beginnen soll. Daraus geht zunächst einmal hervor, daß also bereits zu diesem frühen Zeitpunkt zumindest ein Schachverein in Deutschland existiert hat, wahrscheinlich aber mehrere. Die Turnierausschreibung entsprach durchaus unserer heutigen Praxis, denn neben der Zusicherung freier Verpflegung und Unterkunft, einem Ehrenpreis und Geldpreisen sollte in verschiedenen Klassen gespielt werden. Für die damalige Zeit verständlich, wurde außerdem sicheres Geleit zugesagt, aber auch ein Einsatz von einem Gulden oder mehr gefordert. Wenn man berücksichtigt, daß Nördlingen etwa 200 km von Heidelberg entfernt liegt – für die damalige Zeit eine riesige Entfernung – so kann angenommen werden, daß die Einladung auch noch an andere Orte gerichtet wurde, womit sich die Organisatoren dieses Turniers sicher sehr viel vorgenommen hatten.

Betrachten wir nunmehr unsere Aufstellung über die bedeutendsten internationalen Schachturniere seit 1575.

SCHACHTURNIERE VON 1575-1962

1575 Madrid	1. Leonardo da Cutri	2. Boi	3. Lopez
1851 London	1. Anderssen	2. Wywill	3. Williams
1857 New York	1. Morphy	2. Paulsen	3. Lichtenhein
1862 London	1. Anderssen	2. Paulsen	3. Owen
1870 Baden- Baden	1. Anderssen	2. Steinitz	3. Blackburne
1872 London	1. Steinitz	2. Blackburne	3. Zukertort
1873 Wien	1. Steinitz	2. Blackburne	3. Anderssen
1877 Leipzig	1. Paulsen	2. Anderssen	3. Zukertort
1881 Berlin	1. Blackburne	2. Zukertort	3. Tschigorin
1882 Wien	1. Steinitz	2. Winawer	3. Mason
1883 London	1. Zukertort	2. Steinitz	3. Blackburne
1889 New York	1. Tschigorin	2. Weiß	3. Gunsberg
1892 London	1. Lasker	2. Blackburne	3. Mason
1895 Hastings	1. Pillsbury	2. Tschigorin	3. Lasker
1896 St. Peters- burg	1. Lasker	2. Steinitz	3. Pillsbury
1896 Nürnberg	1. Lasker	2. Maróczy	3. Pillsbury
1898 Wien	1. Tarrasch	2. Pillsbury	3. Janowski
1899 London	1. Lasker	2. Janowski	3. Maróczy
1900 Paris	1. Lasker	2. Pillsbury	3. Maróczy
1903 Wien	1. Tschigorin	2. Marshall	3. Marco
1906 Ostende	1. Schlechter	2. Maróczy	3. Rubinstein
1907 Karlsbad	1. Rubinstein	2. Maróczy	3. Leonhardt
1909 St. Peters- burg	1. Lasker	2. Rubinstein	3. Duras
1910 Hamburg	1. Schlechter	2. Duras	3. Nimzowitsch
1911 San Sebastian	1. Capablanca	2. Rubinstein	3. Vidmar
1911 Karlsbad	1. Teichmann	2. Rubinstein	3. Schlechter
1912 San Sebastian	1. Rubinstein	2. Nimzowitsch	3. Spielmann
1912 Piešťany	1. Rubinstein	2. Spielmann	3. Marshall
1913 Schewe- ningen	1. Aljechin	2. Janowski	3. Olland

1914 Baden b.			
Wien	1. Spielmann	2. Tartakower	3. Schlechter
1914 St. Peters-			
burg	1. Lasker	2. Capablanca	3. Aljechin
1918 Berlin	1. Lasker	2. Rubinstein	3. Schlechter
1921 Budapest	1. Aljechin	2. Grünfeld	3. Kostitsch
1922 Piešť'any	1. Bogoljubow	2. Aljechin	3. Spielmann
1922 Teplitz-			
Schönau	1. Réti	2. Spielmann	3. Grünfeld
1923 Karlsbad	1. Aljechin	2. Bernstein	3. Bogoljubow
1924 New York	1. Lasker	2. Capablanca	3. Aljechin
1925 Baden-			
Baden	1. Aljechin	2. Rubinstein	3. Sämisch
1925 Marienbad	1. Rubinstein	2. Nimzowitsch	3. Marshall
1925 Moskau	1. Bogoljubow	2. Lasker	3. Capablanca
1927 Kecskemét	1. Aljechin	2. Nimzowitsch	3. Steiner
1927 New York	1. Capablanca	2. Aljechin	3. Nimzowitsch
1928 Kissingen	1. Bogoljubow	2. Capablanca	3. Euwe
1929 Budapest	1. Capablanca	2. Rubinstein	3. Tartakower
1929 Karlsbad	1. Nimzowitsch	2. Capablanca	3. Spielmann
1930 San Remo	1. Aljechin	2. Nimzowitsch	3. Rubinstein
1932 London	1. Aljechin	2. Flohr	3. Kashdan
1935 Moskau	1. Botwinnik	2. Flohr	3. Lasker
1936 Moskau	1. Capablanca	2. Botwinnik	3. Flohr
1937 Kemerli	1. Flohr	2. Reshewsky	3. Petrow
1938 Amster-			
dam	1. Keres	2. Fine	3. Botwinnik
1941 Mar del			
Plata	1. Stahlberg	2. Najdorf	3. Eliskases
1946 Groningen	1. Botwinnik	2. Euwe	3. Smyslow
1946 Prag	1. Najdorf	2. Stoltz	3. Trifunovic
1948 Saltsjö-			
baden	1. Bronstein	2. Szabó	3. Boleslawski
1948 Budapest	1. Szabó	2. Gligorić	3. Foltys
1948 's Graven-			
hage/			
Moskau	1. Botwinnik	2. Smyslow	3. Keres
1949 Venedig	1. Najdorf	2. Barcza	3. Canal

1950 Budapest	1. Bronstein	2. Boleslawski	3. Smyslow
1950 Venedig	1. Kotow	2. Smyslow	3. Rossolimo
1951 New York	1. Reshewsky	2. Euwe	3. Najdorf
1952 Stockholm	1. Kotow	2. Petrosjan	3. Taimanow
1952 Budapest	1. Keres	2. Geller	3. Botwinnik
1953 Neuhausen/ Zürich	1. Smyslow	2. Bronstein	3. Keres
1955 Erfurt	1. Uhlmann	2. Kolaroff	3. Troianescu
1955 Göteborg	1. Bronstein	2. Keres	3. Panno
1956 Dresden	1. Awerbach	2. Cholmow	3. Ciocaltea
1956 Amsterdam	1. Smyslow	2. Keres	3. Geller
1956 Mariánské Lázně/ Prag	1. Filip	2. Ragosin	3. Flohr
1956 Moskau	1. Botwinnik	2. Smyslow	3. Taimanow
1956 Zagreb	1. Smyslow	2. Ivkov	3. Matanović
1957 Gotha	1. Bronstein	2. Pachman	3. Wasjukow
1957 Mar del Plata	1. Keres	2. Najdorf	3. Kotow
1957 Dublin	1. Pachman	2. Gligorić	3. Benkő
1957 Sofia	1. Filip	2. Sliwa	3. Nejkirch
1957 Wage- ningen	1. Szabó	2. Olafsson	3. Larsen
1958 Portoroc	1. Tal	2. Gligorić	3. Petrosjan
1959 Wien	1. Uhlmann	2. Szabó	3. Milic
1959 Moskau	1. Smyslow	2. Bronstein	3. Spasski
1959 Balaton- füred	1. Cholmow	2. Uhlmann	3. Bilek
1959 Bled/ Zagreb/ Belgrad	1. Tal	2. Keres	3. Petrosjan
1959 Riga	1. Spasski	2. Mikenas	3. Tolusch
1959 Mar del Plata	1. Najdorf	2. Pachman	3. Fischer
1959 Zürich	1. Tal	2. Gligorić	3. Fischer
1959 Dresden	1. Geller	2. Taimanow	3. Ivkov
1960 Mar del Plata	1. Spasski	2. Fischer	3. Bronstein

1960 Madrid	1. Gligorić	2. Portisch	3. Pomar
1960 Buenos Aires	1. Kortschnoi	2. Reshewsky	3. Szabó
1960 Riga	1. Taimanow	2. Unzicker	3. Gipslis
1961 Bled	1. Tal	2. Fischer	3. Keres
1961 Mariánské Lázně	1. Olafsson	2. Filip	3. Uhlmann
1961 Stockholm	1. Tal	2. Uhlmann	3. Kotow
1961 Moskau	1. Smyslow	2. Wasjukow	3. Olafsson
1961 Dortmund	1. Taimanow	2. Smyslow	3. Udovcic
1961 Budapest	1. Kortschnoi	2. Filip	3. Bronstein
1961 Zürich	1. Keres	2. Petrosjan	3. Gligorić
1961 Mar del Plata	1. Najdorf	2. Byrne	3. Filip
1962 Baku	1. Spasski	2. Polugajewski	3. Bronstein
1962 Stockholm	1. Fischer	2. Petrosjan	3. Geller
1962 Mar del Plata	1. Polugajewski	2. Smyslow	3. Szabó
1962 Bukarest	1. Cholmow	2. Schijanowsky	3. Drimer
1962 Curaçao	1. Petrosjan	2. Keres	3. Geller
1962 Habana	1. Najdorf	2. Polugajewski	3. Spasski
1962 Berlin	1. Wasjukow	2. Stein	3. Udovcic

Großmeister

Auf Grund ganz besonderer, hervorragender Ergebnisse bei internationalen Turnieren verleiht die FIDE die Titel „Internationaler Meister“ und „Internationaler Großmeister“. Nach genau festgelegten Prinzipien und nach eingehender Prüfung durch das Qualifikationskomitee werden diese Ehrentitel jeweils durch die Generalversammlung der FIDE vergeben. Allerdings ist diese Regelung noch nicht sehr alt, erst 1950 wurde sie vom FIDE-Kongreß beschlossen. Vorher gab es im internationalen Schach einen Wirrwarr von Titulationen, der völlig unübersichtlich war. Wer heute mit dem Titel eines Schach-Großmeisters ausgezeichnet wird, gehört zu den absolut stärksten Spielern der Welt. Gleichzeitig spiegelt

aber auch die Gesamtzahl der Großmeister eines Landes dessen Spielstärke insgesamt wider.

Unsere Übersicht gliedert sich in zwei Abschnitte. Im ersten wird der Versuch gemacht, die weltstärksten Spieler ihrer Zeit, die mit Sicherheit heute den Titel eines Großmeisters erhalten würden, in einer vollständigen Zusammenstellung zu erfassen. Der zweite Teil bringt die Aufstellung aller Großmeister, denen seit 1950 der offizielle Titel zuerkannt wurde.

GROSSMEISTER VOR 1950

16. Jahrhundert	Leonardo da Cutri	Italien
16. Jahrhundert	Lopez	Spanien
1726–1795	Philidor	Frankreich
1795–1840	de Labourdonnais	Frankreich
1805–1850	Kieseritzky	Rußland
1810–1874	Staunton	England
1810–1876	Löwenthal	Ungarn
1818–1879	Anderssen	Deutschland
1833–1891	Paulsen, L.	Deutschland
1837–1884	Morphy	USA
1837–1891	Mackenzie	Schottland
1841–1924	Blackburne	England
1842–1888	Zukertort	Deutschland
1850–1908	Tschigorin	Rußland
1850–1904	Schiffers	Rußland
1862–1934	Tarrasch	Deutschland
1863–1923	Marco	Österreich
1868–1941	Lasker	Deutschland
1868–1925	Teichmann	Deutschland
1872–1906	Pillsbury	USA
1877–1944	Marshall	USA
1881–1930	Fleischmann	Ungarn
1884	Spielmann	Österreich
1886–1935	Nimzowitsch	Rußland/Dänemark
1888–1942	Capablanca	Cuba
1889–1929	Réti	Tschechoslowakei
1892–1946	Aljechin	UdSSR/Frankreich

GROSSMEISTER AB 1950

Titel seit 1950:	Bernstein	Frankreich	
	Boleslawski	UdSSR	
	Bondarewski	UdSSR	
	Botwinnik	UdSSR	
	Bronstein	UdSSR	
	Duras	ÖSSR	
	Euwe	Niederlande	
	Fine	USA	
	Flohr	UdSSR	
	Grünfeld	Österreich	
	Keres	UdSSR	
	Kostic	Jugoslawien	
	Kotow	UdSSR	
	Lilienthal	UdSSR	
	Löwenfisch	UdSSR	
	Najdorf	Argentinien	
	Maróczy	Ungarn	
	Mises	England	
	Ragosin	UdSSR	
	Reshewsky	USA	
	Rubinstein	Belgien	
	Sämisch	Westdeutschland	
	Smyslow	UdSSR	
	Stahlberg	Schweden	
	Szabó	Ungarn	
	Tartakower	Frankreich	
	Vidmar	Jugoslawien	
	Titel seit 1951:	Bogoljubow	Westdeutschland
		Gligorié	Jugoslawien
	Titel seit 1952:	Awerbach	UdSSR
		Eliskases	Argentinien
		Geller	UdSSR
Petrosjan		UdSSR	
Pilnik		Argentinien	
Titel seit 1953:	Taimanow	UdSSR	
	Pirc	Jugoslawien	

	Rossolimo	Frankreich
	Tolusch	UdSSR
	Trifunovic	Jugoslawien
Titel seit 1954:	Barcza	Ungarn
	Kashdan	USA
	Pachman	ČSSR
	Stoltz	Schweden
	Unzicker	Westdeutschland
Titel seit 1955:	Filip	ČSSR
	Ivkov	Jugoslawien
	Matanović	Jugoslawien
	Panno	Argentinien
	Spasski	UdSSR
Titel seit 1956:	Kortschnoi	UdSSR
	Larsen	Dänemark
	O'Kelly de Galway	Belgien
Titel seit 1957:	Bisguier	USA
	Evans	USA
	Tal	UdSSR
Titel seit 1958:	Benkö	USA
	Fischer	USA
	Olafsson	Island
Titel seit 1959:	Donner	Niederlande
	Schmid	Westdeutschland
	Uhlmann	DDR
Titel seit 1960:	Cholmow	UdSSR
	Guimard	Argentinien
	Lombardy	USA
	Rosetto	Argentinien
Titel seit 1961:	Wasjukow	UdSSR
	Portisch	Ungarn
	Robatsch	Österreich
	Bobozow	Bulgarien
Titel seit 1962:	Bilek	Ungarn
	Polugajewski	UdSSR
	Pomar	Spanien
	Simagin	UdSSR
	Udovcic	Jugoslawien

Eine Gesamtübersicht ergibt somit folgende Wertung:

In der Zeit vor der offiziellen Einführung des Titels hatten Deutschland 6, Rußland bzw. UdSSR 5, USA 3, Frankreich, Ungarn, Österreich und England je 2, Schottland, Spanien, Italien, Tschechoslowakei und Cuba je 1 Großmeister aufzuweisen.

Betrachten wir die Situation nach 1950, so ist eine wesentliche Verschiebung der Kräfteverhältnisse festzustellen. Es ergibt sich eine eindeutige Vormachtstellung der Sowjetunion, der stärksten Schachnation der Welt. 23 ihrer Meister wurden bisher mit dem Titel „Internationaler Großmeister“ ausgezeichnet.

Auf dem zweiten Platz rangieren Jugoslawien und die USA mit je acht Titeln. Argentinien hat sechs Großmeister. Je fünf Titel sind im Besitz von Deutschen und Ungarn, und je drei Großmeister stammen aus der UdSSR und Frankreich. Belgien, die Niederlande, Österreich und Schweden folgen mit je zwei und je ein Großmeister ist in England, Dänemark, Island, Bulgarien und Spanien beheimatet.

Schlußpunkt und Krönung: Schach-Olympiaden

Gleichberechtigt neben den Kämpfen um die Einzel-Weltmeisterschaften stehen die „Turniere der Nationen“, die Schach-Olympiaden. Hier wird um die Mannschafts-Weltmeisterschaft gespielt, zu der die beteiligten Länder sechs Spieler melden, aber jeweils nur vier bei den einzelnen Wettkämpfen einsetzen dürfen.

Seit knapp 40 Jahren haben sich die jetzt aller 2 Jahre stattfindenden *Schach-Olympiaden* zu absoluten Höhepunkten im internationalen Schachgeschehen entwickelt. Sie wurden zu einem Stück lebendiger Schachgeschichte und erfreuen sich bei den Meistern und beim schachinteressierten Publikum größter Beachtung.

Der Anfang war ein Versuch. Bei der Gründung der FIDE fand 1924 in Paris der erste große Wettkampf statt, wobei allerdings nur eine Einzelwertung erfolgte. Die endgültige Form der „Schach-Olympiade“ wurde 1927 in London aus der Taufe gehoben mit einer Austragungsform, die bis zum heutigen Tage beibehalten wurde.

Ihren bisherigen unbestrittenen Höhepunkt hatte die Geschichte der Schach-Olympiaden zweifellos in Leipzig aufzuweisen. Die turniertechnisch beispielhafte Organisation, die Beteiligung von 40 Nationen, die Vielzahl der Rahmenveranstaltungen in allen Teilgebieten des Schachs, die glänzenden sportlichen Leistungen, die erstmalig durchgeführte Ausstellung über die Entwicklung und Bedeutung des Schachs unter Mitwirkung von Institutionen und Schachfreunden aus 44 Staaten und die Zahl von nahezu 100000 Besuchern ließen diese XIV. Schach-Olympiade zu einem bedeutenden Schachfestival werden.

ERGEBNISSPIEGEL DER SCHACH-OLYMPIADEN

I. Schach-Olympiade: 1927 in London – 16 Mannschaften

Weltmeister: Ungarn mit 40 Punkten

Mannschaft: *Maróczy, Nagy, Vajda, Steiner, Havasi*

2. Dänemark	38,5 Pkt.	10. Italien	28,5 Pkt.
3. England	36,5 Pkt.	11. Schweden	28 Pkt.
4. Niederlande	35 Pkt.	12. Argentinien	27 Pkt.
5. Tschechoslowakei	34,5 Pkt.	13. Frankreich	24,5 Pkt.
6. Deutschland	34 Pkt.	14. Belgien	21,5 Pkt.
7. Österreich	34 Pkt.	15. Finnland	21,5 Pkt.
8. Schweiz	32 Pkt.	16. Spanien	14,5 Pkt.
9. Jugoslawien	30 Pkt.		

II. Schach-Olympiade: 1928 in 's Gravenhage – 17 Mannsch.

Weltmeister: Ungarn mit 44 Punkten

Mannschaft: *Nagy, Steiner, Vajda, Havasi*

2. USA	38,5 Pkt.	6. Schweiz	34 Pkt.
3. Polen	37 Pkt.	7. Tschechoslowakei	34 Pkt.
4. Österreich	36,5 Pkt.	8. Argentinien	33,5 Pkt.
5. Dänemark	34 Pkt.	9. Deutschland	31,5 Pkt.

10. Niederlande	31,5 Pkt.	14. Lettland	30 Pkt.
11. Frankreich	31 Pkt.	15. Italien	26,5 Pkt.
12. Belgien	31 Pkt.	16. Rumänien	25,5 Pkt.
13. Schweden	31 Pkt.	17. Spanien	13,5 Pkt.

III. Schach-Olympiade: 1930 in Hamburg - 18 Mannsch.

Weltmeister: Polen mit 48,5 Punkten

Mannschaft: *Rubinstein, Tartakower, Przepiorka, Makarczyk, Frydman*

2. Ungarn	47 Pkt.	11. Dänemark	31 Pkt.
3. Deutschland	44,5 Pkt.	12. Frankreich	28,5 Pkt.
4. Österreich	43,5 Pkt.	13. Rumänien	28,5 Pkt.
5. Tschechoslowakei	42,5 Pkt.	14. Litauen	22,5 Pkt.
6. USA	41,5 Pkt.	15. Island	22 Pkt.
7. Niederlande	41 Pkt.	16. Spanien	21,5 Pkt.
8. England	40,5 Pkt.	17. Finnland	18 Pkt.
9. Schweden	40 Pkt.	18. Norwegen	16 Pkt.
10. Lettland	35 Pkt.		

IV. Schach-Olympiade: 1931 in Prag - 19 Mannschaften

Weltmeister: USA mit 48 Punkten

Mannschaft: *Kasdan, Marshall, Dake, Horowitz, Steiner*

2. Polen	47 Pkt.	11. Niederlande	35 Pkt.
3. Tschechoslowakei	46,5 Pkt.	12. Schweiz	34 Pkt.
4. Jugoslawien	46 Pkt.	13. Litauen	30,5 Pkt.
5. Deutschland	45,5 Pkt.	14. Frankreich	29,5 Pkt.
6. Lettland	45,5 Pkt.	15. Rumänien	28 Pkt.
7. Schweden	45,5 Pkt.	16. Italien	24 Pkt.
8. Österreich	45 Pkt.	17. Dänemark	19,5 Pkt.
9. England	44 Pkt.	18. Norwegen	15,5 Pkt.
10. Ungarn	39,5 Pkt.	19. Spanien	15,5 Pkt.

V. Schach-Olympiade: 1933 in Folkestone – 15 Mannsch.

Weltmeister: USA mit 39 Punkten

Mannschaft: *Kasbdan, Marshall, Fine, Dake, Simonson*

2. Tschechoslowakei	37,5 Pkt.	9. Lettland	27,5 Pkt.
3. Polen	34 Pkt.	10. England	27 Pkt.
4. Schweden	34 Pkt.	11. Italien	24,5 Pkt.
5. Ungarn	34 Pkt.	12. Dänemark	22,5 Pkt.
6. Österreich	33,5 Pkt.	13. Belgien	17 Pkt.
7. Litauen	30,5 Pkt.	14. Irland	17 Pkt.
8. Frankreich	28 Pkt.	15. Schottland	14 Pkt.

VI. Schach-Olympiade: 1935 in Warschau – 20 Mannsch.

Weltmeister: USA mit 54 Punkten

Mannschaft: *Fine, Marshall, Kupcbik, Dake, Horowitz*

2. Schweden	52,5 Pkt.	12. England	37 Pkt.
3. Polen	52 Pkt.	13. Finnland	35 Pkt.
4. Ungarn	51 Pkt.	14. Litauen	34 Pkt.
5. Tschechoslowakei	49 Pkt.	15. Palästina	32 Pkt.
6. Jugoslawien	45,5 Pkt.	16. Dänemark	31,5 Pkt.
7. Österreich	43,5 Pkt.	17. Rumänien	27,5 Pkt.
8. Argentinien	42 Pkt.	18. Italien	24 Pkt.
9. Lettland	41 Pkt.	19. Schweiz	21 Pkt.
10. Frankreich	38 Pkt.	20. Island	12 Pkt.
11. Estland	37,5 Pkt.		

VII. Schach-Olympiade: 1937 in Stockholm – 19 Mannsch.

Weltmeister: USA mit 54,5 Punkten

Mannschaft: *Resbewsky, Fine, Kasbdan, Marshall, Horowitz*

2. Ungarn	48,5 Pkt.	7. Litauen	41,5 Pkt.
3. Polen	47 Pkt.	8. Estland	41,5 Pkt.
4. Argentinien	47 Pkt.	9. Jugoslawien	40 Pkt.
5. Tschechoslowakei	45 Pkt.	10. Schweden	38,5 Pkt.
6. Niederlande	44 Pkt.	11. Lettland	37,5 Pkt.

12. Finnland	34 Pkt.	16. Island	23 Pkt.
13. England	34 Pkt.	17. Belgien	22,5 Pkt.
14. Italien	26,5 Pkt.	18. Norwegen	19,5 Pkt.
15. Dänemark	25,5 Pkt.	19. Schottland	14 Pkt.

VIII. Schach-Olympiade: 1939 in Buenos Aires - 26 Mannsch.
(gespielt wurde in vier Vorkruppen und zwei Finalgruppen A und B)

Weltmeister: Deutschland mit 36 Punkten

Mannschaft: *Eliskases, Mischel, Engels, Becker, Reinhardt*

2. Polen	35,5 Pkt.	15. Dänemark	17,5 Pkt.
3. Estland	33,5 Pkt.		
4. Schweden	33 Pkt.	16. Island	28 Pkt.
5. Argentinien	32,5 Pkt.	17. Kanada	28 Pkt.
6. Tschechoslowakei	32 Pkt.	18. Norwegen	27 Pkt.
7. Lettland	31,5 Pkt.	19. Uruguay	26 Pkt.
8. Niederlande	30,5 Pkt.	20. Bulgarien	25,5 Pkt.
9. Palästina	26 Pkt.	21. Ecuador	21 Pkt.
10. Frankreich	24,5 Pkt.	22. Guatemala	15,5 Pkt.
11. Cuba	22,5 Pkt.	23. Irland	15,5 Pkt.
12. Chile	22 Pkt.	24. Perú	14 Pkt.
13. Litauen	22 Pkt.	25. Bolivien	10 Pkt.
14. Brasilien	21 Pkt.	26. Paraguay	9,5 Pkt.

IX. Schach-Olympiade: 1950 in Dubrovnik - 16 Mannsch.

Weltmeister: Jugoslawien mit 45,5 Punkten

Mannschaft: *Gligorić, Pirc, Trifunovic, Rabar, Vidmar, Puc*

2. Argentinien	43,5 Pkt.	10. Finnland	28 Pkt.
3. Westdeutschland	40,5 Pkt.	11. Schweden	27,5 Pkt.
4. USA	40 Pkt.	12. Italien	25 Pkt.
5. Niederlande	37 Pkt.	13. Dänemark	22 Pkt.
6. Belgien	32 Pkt.	14. Perú	21,5 Pkt.
7. Österreich	31,5 Pkt.	15. Norwegen	15 Pkt.
8. Chile	30,5 Pkt.	16. Griechenland	12 Pkt.
9. Frankreich	28,5 Pkt.		

X. Schach-Olympiade: 1952 in Helsinki - 25 Mannsch.

(gespielt wurde in 3 Vor- und 3 Finalgruppen A, B und C)

Weltmeister: UdSSR mit 21 Punkten

Mannschaft: *Keres, Smyslow, Bronstein, Geller, Boleslawski, Kotow*

2. Argentinien	19,5 Pkt.	14. Dänemark	16 Pkt.
3. Jugoslawien	19 Pkt.	15. Cuba	15 Pkt.
4. ČSR	18 Pkt.	16. England	14 Pkt.
5. USA	17 Pkt.	17. Österreich	13 Pkt.
6. Ungarn	16 Pkt.	18. Italien	12,5 Pkt.
7. Schweden	13 Pkt.		
8. Westdeutschland	10,5 Pkt.	19. Brasilien	18,5 Pkt.
9. Finnland	10 Pkt.	20. Griechenland	13,5 Pkt.
		21. Norwegen	13 Pkt.
10. Holland	21 Pkt.	22. Schweiz	13 Pkt.
11. Israel	19,5 Pkt.	23. Island	12,5 Pkt.
12. Polen	16,5 Pkt.	24. Saarland	12,5 Pkt.
13. DDR	16,5 Pkt.	25. Luxemburg	1 Pkt.

XI. Schach-Olympiade: 1954 in Amsterdam - 26 Mannsch.

(gespielt wurde in 4 Vor- und zwei Finalgruppen A und B)

Weltmeister: UdSSR mit 34 Punkten

Mannschaft: *Botwinnik, Smyslow, Bronstein, Keres, Geller, Kotow*

2. Argentinien	27 Pkt.	14. Kanada	36 Pkt.
3. Jugoslawien	26,5 Pkt.	15. Österreich	36 Pkt.
4. ČSR	24,5 Pkt.	16. Dänemark	34,5 Pkt.
5. Westdeutschland	23,5 Pkt.	17. Italien	28,5 Pkt.
6. Ungarn	23 Pkt.	18. Kolumbien	27,5 Pkt.
7. Israel	22 Pkt.	19. Belgien	27 Pkt.
8. Niederlande	21 Pkt.	20. Finnland	26,5 Pkt.
9. England	17 Pkt.	21. Frankreich	26 Pkt.
10. Bulgarien	17 Pkt.	22. Saarland	24 Pkt.
11. Schweden	15 Pkt.	23. Norwegen	22 Pkt.
12. Island	13,5 Pkt.	24. Griechenland	21 Pkt.
		25. Irland	11 Pkt.
13. Schweiz	37 Pkt.	26. Luxemburg	7 Pkt.

XII. Schach-Olympiade: 1956 in Moskau - 34 Mannsch.
(gespielt wurde in 4 Vor- und 3 Finalgruppen A, B und C)

Weltmeister: UdSSR mit 31 Punkten

Mannschaft: *Botwinnik, Smyslow, Keres, Bronstein, Taimanow, Geller*

2. Jugoslawien	26,5 Pkt.	19. Niederlande	21 Pkt.
3. Ungarn	26,5 Pkt.	20. DDR	20,5 Pkt.
4. Argentinien	23 Pkt.	21. Frankreich	19,5 Pkt.
5. Westdeutschland	22 Pkt.	22. Chile	19 Pkt.
6. Bulgarien	22 Pkt.	23. Polen	19 Pkt.
7. ČSR	20,5 Pkt.	24. Norwegen	16,5 Pkt.
8. England	20 Pkt.		
9. Schweiz	19 Pkt.	25. Philippinen	24 Pkt.
10. Dänemark	19 Pkt.	26. Saarland	23 Pkt.
11. Rumänien	19 Pkt.	27. Indien	20,5 Pkt.
12. Israel	15,5 Pkt.	28. Iran	19 Pkt.
		29. Puerto Rico	18,5 Pkt.
13. Österreich	28 Pkt.	30. Mongolei	18,5 Pkt.
14. Island	27 Pkt.	31. Schottland	17,5 Pkt.
15. Schweden	26,5 Pkt.	32. Griechenland	17 Pkt.
16. Belgien	23,5 Pkt.	33. Irland	13 Pkt.
17. Finnland	22,5 Pkt.	34. Luxemburg	9 Pkt.
18. Kolumbien	21 Pkt.		

XIII. Schach-Olympiade: 1958 in München - 36 Mannsch.
(gespielt wurde in 4 Vor- und 3 Finalgruppen A, B und C)

Weltmeister: UdSSR mit 34,5 Punkten

Mannschaft: *Botwinnik, Smyslow, Keres, Bronstein, Petrosjan, Tal*

2. Jugoslawien	29 Pkt.	10. Bulgarien	17 Pkt.
3. Argentinien	25,5 Pkt.	11. England	16 Pkt.
4. USA	24 Pkt.	12. Österreich	15,5 Pkt.
5. ČSR	22 Pkt.		
6. DDR	22 Pkt.	13. Ungarn	31 Pkt.
7. Westdeutschland	22 Pkt.	14. Niederlande	28,5 Pkt.
8. Schweiz	19 Pkt.	15. Kanada	24,5 Pkt.
9. Spanien	17,5 Pkt.	16. Kolumbien	24,5 Pkt.

17. Israel	23,5 Pkt.	27. Südafrika	28 Pkt.
18. Dänemark	23 Pkt.	28. Italien	26 Pkt.
19. Polen	22,5 Pkt.	29. Schottland	25,5 Pkt.
20. Schweden	21 Pkt.	30. Griechenland	25 Pkt.
21. Finnland	19 Pkt.	31. Portugal	23 Pkt.
22. Island	18 Pkt.	32. Iran	20 Pkt.
23. Frankreich	15 Pkt.	33. Puerto Rico	14,5 Pkt.
24. Belgien	13,5 Pkt.	34. Irland	14,5 Pkt.
		35. Tunesien	14 Pkt.
25. Norwegen	30 Pkt.	36. Libanon	13,5 Pkt.
26. Philippinen	29,5 Pkt.		

XIV. Schach-Olympiade: 1960 in Leipzig – 40 Mannsch.
(gespielt wurde in 4 Vor- und 3 Finalgruppen A, B und C)

Weltmeister: UdSSR mit 34 Punkten

Mannschaft: *Tal, Botwinnik, Keres, Kortschnoi, Smyslow, Petrosjan*

2. USA	29 Pkt.	22. Chile	19,5 Pkt.
3. Jugoslawien	27 Pkt.	23. Island	16,5 Pkt.
4. Ungarn	22,5 Pkt.	24. Indien	12 Pkt.
5. ČSSR	21,5 Pkt.		
6. Bulgarien	21 Pkt.	25. Philippinen	28,5 Pkt.
7. Argentinien	20,5 Pkt.	26. Indonesien	27,5 Pkt.
8. Westdeutschland	19,5 Pkt.	27. Mongolei	27,5 Pkt.
9. DDR	19 Pkt.	28. Albanien	26,5 Pkt.
10. Niederlande	17 Pkt.	29. Ecuador	26 Pkt.
11. Rumänien	16,5 Pkt.	30. Portugal	25 Pkt.
12. England	16,5 Pkt.	31. Frankreich	25 Pkt.
		32. Italien	24 Pkt.
13. Schweden	27,5 Pkt.	33. Belgien	23,5 Pkt.
14. Israel	26,5 Pkt.	34. Tunesien	21,5 Pkt.
15. Österreich	24,5 Pkt.	35. Griechenland	20,5 Pkt.
16. Dänemark	23,5 Pkt.	36. Bolivien	19,5 Pkt.
17. Finnland	23,5 Pkt.	37. Monaco	17,5 Pkt.
18. Norwegen	23 Pkt.	38. Irland	17 Pkt.
19. Cuba	23 Pkt.	39. Malta	13 Pkt.
20. Spanien	22,5 Pkt.	40. Libanon	8,5 Pkt.
21. Polen	22 Pkt.		

XV. Schach-Olympiade: 1962 in Varna – 37 Mannsch.
 (gespielt wurde in 4 Vor- und 3 Finalgruppen A, B und C)

Weltmeister: UdSSR mit 31,5 Punkten

Mannschaft: *Botwinnik, Petrosjan, Spasski, Keres, Geller, Tal*

2. Jugoslawien	28 Pkt.	20. Finnland	20,5 Pkt.
3. Argentinien	26 Pkt.	21. Mongolei	20 Pkt.
4. USA	25 Pkt.	22. Schweiz	20 Pkt.
5. Ungarn	23 Pkt.	23. Island	19 Pkt.
6. Bulgarien	21,5 Pkt.	24. Dänemark	17 Pkt.
7. Westdeutschland	21 Pkt.		
8. DDR	20,5 Pkt.	25. Norwegen	32,5 Pkt.
9. Rumänien	20,5 Pkt.	26. Albanien	28,5 Pkt.
10. ČSSR	18,5 Pkt.	27. Tunesien	28,5 Pkt.
11. Niederlande	18 Pkt.	28. Indien	26,5 Pkt.
12. Österreich	10,5 Pkt.	29. Iran	25 Pkt.
		30. Frankreich	23,5 Pkt.
13. Spanien	26,5 Pkt.	31. Puerto Rico	22,5 Pkt.
14. England	26,5 Pkt.	32. Uruguay	22 Pkt.
15. Israel	25 Pkt.	33. Griechenland	18,5 Pkt.
16. Cuba	22,5 Pkt.	34. Luxemburg	18 Pkt.
17. Schweden	22,5 Pkt.	35. Türkei	17 Pkt.
18. Polen	22,5 Pkt.	36. Irland	14,5 Pkt.
19. Belgien	22 Pkt.	37. Zypern	1,5 Pkt.

Eine Gesamtstatistik über die ersten 15 Schach-Olympiaden ergibt somit folgende Weltmeisterschaftsrangordnung:

6 Titel: Sowjetunion (1952, 1954, 1956, 1958, 1960, 1962)

4 Titel: USA (1931, 1933, 1935, 1937)

2 Titel: Ungarn (1927, 1928)

je 1 Titel: Polen (1930) – Deutschland (1939) – Jugoslawien (1950)

Bildquellennachweis

Fotos: Deutsche Hochschule für Körperkultur/Kunadt, Leipzig •
Deutscher Schachverband, Berlin • PGH Fotostudio, Leipzig •
Johannes Hänel, Leipzig • Fritz Schröter, Leipzig • Günter Seidel,
Leipzig • Zentralbild, Berlin

Zeichnungen: Karl Mohr, Wiederitzsch

Karte: Hannelore Kühnel, Taucha



-TASCHENBÜCHER

Die einzelnen Bände umfassen etwa 150 Seiten und sind im allgemeinen mit Fototafeln und zahlreichen Textabbildungen ausgestattet.

Jeder Band broschiert mit farbigem Umschlag 2,- DM, Doppelband 4,- DM

- Band 1** R. O. Groppe
Der dialektische Materialismus
(2. Auflage)
- Band 2** W. Neumann
Schatzsucher unserer Zeit
- Band 3** G. Möller
Deutsch von heute
Kleine Stilkunde (2. Auflage)
- Band 4** H. Mielke
Unternehmen Luna
Kleiner Reiseführer zum Mond (2. Auflage)
- Band 5** W. Kleinfeldt
Unsere Ostseeküste
- Band 6/7** J. Hoppe
Planeten - Sterne - Nebel
- Band 8** F. Oberdorf
Rund um den Mais
- Band 9** Afrika - gestern und heute
- Band 10** R. Ogrissek
Dorf und Flur in der Deutschen Demokratischen
Republik
Kleine historische Siedlungskunde
- Band 11** G. Harig
Von Adam Ries bis Max Planck
Kurzbiographien von 25 großen deutschen Naturwissen-
schaftlern (2. Auflage)
- Band 12** W. Grallert
Was man von der Briefmarke wissen sollte



-TASCHENBÜCHER

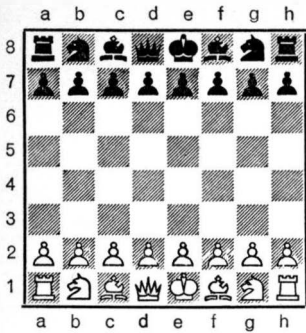
- Band 13* S. Bolling
Was ist das für ein Schiff?
- Band 14/15* Der zweite Weltkrieg
Chronik und Verlauf
- Band 16* W. Leipnitz / W. Schwarz
Petrochemie
- Band 17* H. Messing / H. J. Aust
Was sollte man über Standardisierung wissen?
- Band 18* W. Sielaff
Weg zweier Welten
- Band 19* E. Koelwel / H. Ludwig
Gepflegtes Deutsch
- Band 20* J. Scholz / H. U. Barz
Atomkerne - Isotope - Reaktoren
- Band 21* O. Kunze
Deine Augen und Augengläser
Was Du über Deine Augen und Augengläser wissen muß
- Band 22* H. Mielke
Von Planet zu Planet
- Band 23/24* D. Fricke
Zur Organisation und Tätigkeit der deutschen
Arbeiterbewegung 1890 - 1914
Dokumente und Materialien

Diese populärwissenschaftliche Reihe wird fortgesetzt!

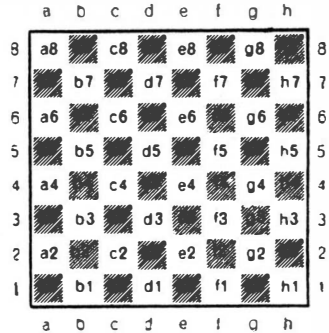
Durch alle Buchhandlungen und Postzeitungsvertriebsstellen erhältlich

VEB VERLAG ENZYKLOPÄDIE LEIPZIG

FALTTAFEL



Grundaufstellung der Figuren



Felderbezeichnung

Figuren (Symbole und Abkürzungen):

König	Dame	Turm	Läufer	Springer	Bauer
K	D	T	L	S	ohne

Gebräuchliche Schachabkürzungen:

- | | |
|-------------------|------------------------|
| : schlägt | ○-○-○ lange Rochade |
| × schlägt | ! starker Zug |
| e.p. en passant | ? schwacher Zug |
| + Schachgebot | ~ beliebiger Zug |
| ++ Doppelschach | ± Weiß steht besser |
| ≠# matt | ∓ Schwarz steht besser |
| ○-○ kurze Rochade | = ausgeglichenes Spiel |

