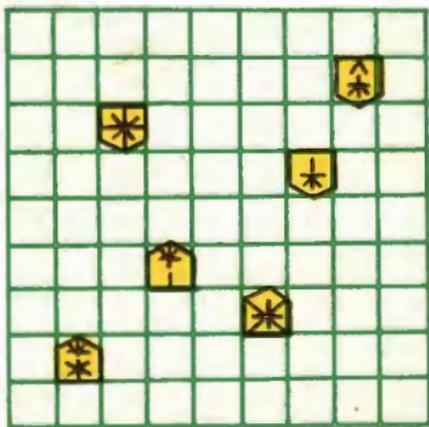
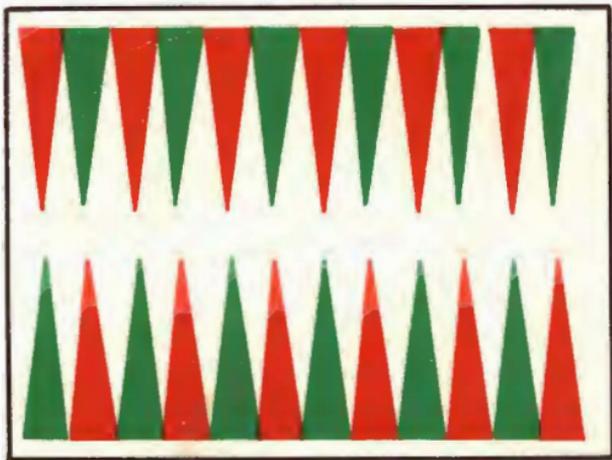


# ZUG UM ZUG

Die Zauberwelt der Brettspiele



Heinz Machatscheck

**ZUG UM ZUG**



# **ZUG UM ZUG**

**Die Zauberwelt der Brettspiele**

**Heinz Machatscheck**

**Verlag Neues Leben Berlin**



Alle Rechte beim Verlag Neues Leben, Berlin 1972 · Lizenz Nr. 303 (305/52/  
72) · ES 23 L · Umschlag, Illustrationen und Typografie: Horst Wolff ·  
Schrift: 9 p Liberta · Gesamtherstellung: Druckerei Märkische Volksstimme  
Potsdam (I/16/01)

## **Liebe junge Freunde!**

Dieses Büchlein ist insbesondere für euch gedacht. Keine Lehrfibel soll es sein, sondern in erster Linie zu einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung beitragen. Ihr findet darin die Darstellung von rund 30 Brettspielen. Auch die historische Seite kommt nicht zu kurz. Wo es notwendig erschien, sind die Spielregeln ausführlicher beschrieben. So wird zum Beispiel das Damespiel, bisher bei uns als „Kinderspiel“ über die Schulter angesehen, auf den ihm zustehenden Platz erhoben. Auch das uralte Go, von dem bekannten Hallenser Schachmeister Günther Möhring, DDR-Meister im Go 1968, bearbeitet, offenbart sich in einem neuen Licht. Ein anderer bekannter Schachmeister, der Berliner Werner Golz, erarbeitete das Reglement für Shogi, das bei uns völlig unbekanntes japanische Schach. Verständlicherweise steht das mächtige „königliche Spiel“, die Krönung aller Brettspiele, an erster Stelle in diesem kleinen Werk.

Schach und Dame werden in der Computertechnik bereits als willkommene Intelligenzverstärker, wie die Kybernetiker sagen, benutzt. Zur Schaffung solcher logischen Helfer sind auch andere strategische Spiele, faktisch alle Brettspiele geeignet. Mit einigen der interessantesten und nützlichsten wollen wir uns befassen. Aber keine Angst, das geschieht auf unterhaltsame Art, zur eigenen Wissensbereicherung, zur Freizeitgestaltung – allein, zu zweit, in der Gemeinschaft.

Vielleicht werdet ihr, liebe junge Freunde des Brettspiels, in diesem Büchlein manches vermissen oder mehr wissen wollen, ja, vielleicht wißt ihr sogar mehr über dieses oder jenes Brettspiel? Oder ihr kennt weitere Brettspiele? In all diesen Fällen wären wir euch für Hinweise, auch für kritische Bemerkungen, sehr dankbar.

Allen Brettspielenthusiasten und solchen, die auf dem Weg dazu sind, wünschen wir gute Unterhaltung und viele Erfolge.

DER VERLAG

DER AUTOR

## Vom Spielbrett zum Brettspiel

Spiele sind so alt wie die Menschheit selbst. Schon Homo sapiens I. — spielte. Allerdings geschah dieses Spielen der ersten Menschen unbewußt, es war ein Verspieltsein, wie man es auch unter Tieren beobachten kann. Doch der Mensch kann denken. Und so dachte er sich bald Spiele aus, die entsprechend seinem Spieltrieb zugleich den Geist schärften, ihn zum Nachdenken anregten. Die Idee des Wettstreits kristallisierte sich heraus.

Die Brettspiele, die zu den ältesten Freizeitbeschäftigungen zählen, schlagen gleichzeitig eine Brücke in eine ferne Vergangenheit. Daß schon der Neandertaler oder gar der Pithekanthropus vor einem Brettspiel saßen, ist allerdings kaum anzunehmen. Unseren Urahren genügten ein paar bunte Steine und ein in den Boden geritztes Spielfeld. Die anspruchsvolleren Nachfahren ersetzten dann die rohen Steine durch wohlgeformte Plättchen oder Figuren aus Holz, Horn, Glas, Walroßzahn und Elfenbein. Der Spielplan, ein kunstvoll gearbeitetes Brett, kam auf den Tisch.

Es wäre jedoch ein aussichtsloses Unterfangen, einen lückenlosen Stammbaum der Brettspiele zusammenzustellen. Gar zu fragmentarisch sind die Überlieferungen. Immerhin, Fragmente existieren. Und möge auch an der fernen Schwelle der Jahrtausende und Jahrhunderte dieses oder jenes abhanden gekommen oder vergessen worden sein, viele der alten Brettspiele, von Generation zu Generation weitergetragen, leben noch heute und werden im Gedächtnis der Völker sorgfältig aufbewahrt. Die kargen Beschreibungen sprechen durchweg für eine

erstaunliche Lebensfähigkeit mancher Spiele, wenn sich auch ihre Bezeichnungen veränderten und die Regeln hier und da sich entweder vereinfachten oder komplizierten.

Höchstwahrscheinlich ist der Ursprung der Brettspiele im Orient zu suchen. Daß sich schon die alten Griechen am Petteia (Brettspiel) vergnügten, wissen wir durch Homer. Er erwähnt in seiner „Odyssee“ das Brettspiel und Steineschieben der Freier der Penelope.

Der ägyptisch-römisch-griechische Raum, aber auch Mesopotamien, Assyrien, die babylonischen Reiche sowie der Ferne Osten liefern uns die meisten Anhaltspunkte zur Erforschung der Brettspiele.

Die ältesten Darstellungen davon schenkten uns die alten Ägypter in ihren Grabkammern und Tempeln, auf Wandmalereien und Mosaiken. In einigen Pharaonengräbern fand man Schach- beziehungsweise Damebretter und in einem sogar eine Art Schachturm. Viele antike Brettspiele, von denen leider die Regeln nicht mit überliefert worden sind, waren offensichtlich mit kultischen und mystischen Vorstellungen verknüpft: Die Toten sollten im Jenseits damit spielen, vom Gewinn oder Verlust bei diesem Spiel hing ihre ewige Seligkeit ab. Die aufgefundenen Tafeln und sonstigen Bruchstücke, teilweise recht unterschiedlich, lassen Raum für verschiedene Hypothesen. Immerhin stellte man fest, daß bei den einen Brettspielen die Felder, bei den anderen die Schnittpunkte oder Linien besetzt werden mußten.

Bemerkenswerte Funde machten englische Archäologen. Bei Ausgrabungsarbeiten in der Totengruft einer Herrscherin des altsumerischen Stadtstaates Ur fanden sie auch ein kostbares, 4500 Jahre altes Spielbrett. Es lag inmitten vieler anderer Grabbeigaben und wurde auf Grund einer Inschrift der Königin Schub-ad aus Ur zugeschrieben.

Bei Ausgrabungen Ende des vorigen Jahrhunderts auf Kreta im Palast von Knossos, der sagenumwobenen Stadt des mächtigen Königs Minos (2. Jahrtausend v. u. Z.), wurde gleichfalls eine kostbare viereckige,

metergroße Einlegearbeit entdeckt. Offenbar gehörte sie zu einem Tisch und stellte einen Spielplan dar. Auch die Spielsteine aus Elfenbein kamen zum Vorschein. Das Geheimnis des Wesens und der Regeln dieses Spiels zu lösen blieb den Findern allerdings versagt. Man vermutet, daß es sich nicht nur um ein reines Unterhaltungsspiel handelte, sondern vielmehr als Mittel zur Beantwortung von Orakelfragen diente. Daher auch — das Spielbrettorakel von Knossos. Sagenumwoben ist ferner die auf Zypern gefundene elfenbeinerne Schatulle von Enkomi. Der Deckel zeigt einen Spielplan, während die Seitenwände Jagdszenen darstellen. Möglicherweise besteht zwischen beiden eine Verbindung. Auch dazugehörige hütchenähnliche Spielsteine wurden gefunden.

Von der Spielfreudigkeit der Menschen kündigt auch die griechische Vasenmalerei, deren sportliche Motive — Läufer, Ringer, Faustkämpfer, Ballspieler — sicherlich allen gut bekannt sind. Hier sei lediglich die Brettspiel-Amphora des Exekias erwähnt, des bedeutendsten attischen Töpfers und Vasenmalers des schwarzfigurigen Stils der zweiten Hälfte des 6. Jahrhunderts v. u. Z.

Aus der Zeit um die Jahrtausendwende stammen Spielbretter und -steine, die man in germanischen Gräbern entdeckte, zum Beispiel in Vimoor und Jütland. Die Schnittpunkte und die Linierung erinnern an das Go. Gespielt wurde mit linsenförmigen Steinen, ebenfalls wie beim Go. Tacitus Cornelius (etwa 55 bis 120 u. Z.), der bedeutendste römische Historiker, berichtet von den germanischen Stämmen, sie seien den Spielen sehr zugeneigt gewesen. Besonders beliebt waren bei den alten Germanen das Neun-Löcher-Spiel (eine Bohrenspielart), Mühle, Dame, Fuchs und Gänse sowie ein unbekanntes Spiel namens Kubeia. Im Mittelalter waren in den romanischen und germanischen Landen besonders das Schach, das Zabelspiel, Mühle und Puff im Schwange. Das Zabelspiel bestand aus dem damebrettähnlichen Spielplan, genannt Zabel (vom lateinischen „tabula“ = Brett, Tafel), und den oft sehr kostbaren, flachen Zabelsteinen.

Von hohem Interesse sind auch die außereuropäischen, besonders die aus dem chinesisch-japanischen und indischen Kulturkreis stammenden Brettspiele. Über einige von ihnen wird erstmals in diesem Buch berichtet, so über das japanische Schach (Shogi).

In Europa befaßten sich die Schriftsteller seit dem 13. Jahrhundert damit, Brettspiele zu beschreiben. Die erste und wichtigste dieser Arbeiten ist ein unter Leitung von König Alfonso X. von Kastilien und Leon 1283 zusammengestelltes Manuskript. Es behandelt die im damaligen Spanien, England, Italien und Frankreich heimischen Brettspiele.

All diese wenigen Hinweise zeigen, daß die Brettspiele schon vor langer Zeit verbreitet waren.

## Großes Staunen ringsumher

Eine ganze Auswahl von Legenden ist über die Entstehung des Schachs im Umlauf. Die meisten stammen aus Indien, dem Heimatland des „königlichen Spiels“. Eine der mehr oder weniger glaubwürdigen Überlieferungen sei hier wiedergegeben, sie handelt von den indischen Königssöhnen Gaw und Talhand. Der tadshikische Dichter Firdusi (etwa 932 bis 1026) berichtet darüber in seinem Epos „Schahname“ (Buch der Könige). Danach brach zwischen den Brüdern nach dem Tode ihres Vaters Djamhur eine Fehde aus, wobei das Heer Talhands zerschlagen wurde und er plötzlich auf dem Rücken eines Elefanten verschied. Als die Mutter vom Ableben ihres jüngsten Sohnes erfuhr, bezichtigte sie Gaw des Brudermordes. Um sie zu trösten und zu beweisen, daß Talhand nicht in der Schlacht umgekommen war, rief Gaw alle Weisen des Landes zu sich. Von einem, der als Weisester aller Weisen Indiens galt, heißt es in dem Epos unter anderem:

... Geschickt ein Schlachtfeld er skizzierte,  
darauf er klar vor Augen führte,  
was großes Staunen rings erregte,  
wie Heer und Führung sich bewegte ...

Auf einem Schachbrett stellte der Weise dann den gesamten Verlauf der Schlacht bis zum Untergang der Armee Talhands dar.

Der Entstehung des Schachspiels widmete sich auch der hervorragende russische Meister Ilja Schumow (1819 bis 1881). Er schuf 1872 eine interessante Aufgabe, ein Selbstmatt in vier Zügen: „Monument für den Erfinder des Schachspiels“ (Abb. 1).

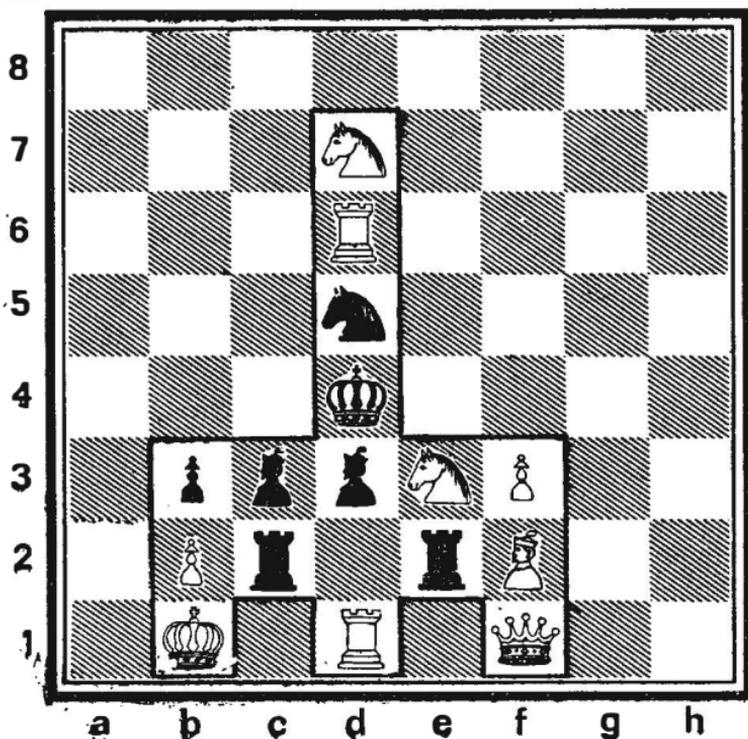


Abb. 1

Lösung: 1. T:d3+ K:d3 2. T:j5+ Ld4 3. Se5+ Kd2  
4. Dc1+ T:c1X.

Bis Anfang des 19. Jahrhunderts existierte die Meinung, unser Spiel sei schon viele Jahrhunderte v. u. Z. entstanden und nicht nur in Indien, sondern auch im alten Ägypten und in Griechenland verbreitet gewesen. Erst auf Grund eingehenden Studiums der indischen Kultur und Archäologie stellten die Wissenschaftler fest, daß ein Spiel, das als die Urform unseres Schachs angesehen werden kann, spätestens im 5. Jahrhundert u. Z. auftauchte. Diese Urform hieß Tschaturanga (aus dem Sanskrit: çatur = vier, anga = Teil, Abteilung). Das hatte einen doppelten Sinn. An dem Spiel nahmen vier Mann teil, von denen jeder vier „Truppengattungen“ hatte: Kampfwagen, Elefanten, Kavallerie, Fußvolk – heute: Türme, Läufer, Springer, Bauern. Hinzu

kamen die Feldherren (Könige). Die Farben der Figuren waren Schwarz, Gelb, Rot, Grün. Jeder spielte gegen jeden und kämpfte mit dem Ziel, alle Gegner zu vernichten. Allerdings war das Zufallsmoment recht groß, denn die Züge wurden – ausgewürfelt.

Erst als das Schach die Grenzen Indiens verließ, veränderte es sich entsprechend den örtlichen Verhältnissen, bis es schließlich seine moderne Gestalt annahm. Von dieser wichtigen zweiten, höheren Stufe in der Schachentwicklung berichtet Firdusi in dem bereits erwähnten Heldenepos. Der Name des Spiels war in Persien Schatrang und später, als die Araber 638 gewaltsam das riesige vereinigte Kalifat errichteten – Schatrandsch.

## Als die Läufer hüpfen

Die Figurenaufstellung war damals die gleiche wie heute. Allerdings herrschten andere Spielregeln. Lediglich die Gangart von König, Turm und Springer entsprach der des modernen Schachs. Der Bauer hingegen durfte grundsätzlich nur ein Feld vorrücken. Die Dame war eine schwache Figur und zog diagonal ein Feld. Der Läufer sprang diagonal ins dritte Feld, unter Umständen über Steine hinweg, was heute ausschließlich dem Rössel gestattet ist. Der Turm war die stärkste und einzige langschrittige Figur. Die Rochade fehlte. Im Schatrandsch tauchte erstmals das Matt auf (arabisch: māt = sterben), doch wurde es nur mit Mühe erreicht und kam verhältnismäßig selten vor. Deshalb galt auch das Patt, heute Remis, ebenso als Sieg wie das Matt. Der dritte und häufigste Partiestschluß war der Beraubungssieg. Der von allen Steinen beraubte König war verloren, wenn die Gegenseite auch nur um einen Stein mächtiger war.

Das Spiel schleppte sich langsam dahin, weshalb die Partie auch gleich mit einer feststehenden Eröffnungstellung, einer sogenannten Tabija, begann. Diese Tabi-

jen, von den Schatrandsch-Theoretikern, insbesondere den arabischen, schon im 10. Jahrhundert ausgearbeitet, hatten recht poetische Bezeichnungen: DIE BESCHWINGTE, DAS SCHWERT, DER WEISE ALTE, DER STROM.

Nachstehend die wohl älteste erhaltene Partie, rund tausend Jahre alt! Die Verfasser sind unbekannt.

DER STROM: 1. g3 g6 2. g4 f6 3. e3 e6 4. Se2 d6 5. Tgl c6 6. f3 b6 7. f4 a6 (Bis hierher war diese Tabija vorgeschrieben.) 8. f5 gf 9. gf ef (Weiß opferte einen Bauern, um die Linie für seine stärksten Figuren, die Türme, zu öffnen) 10. Lh3 Se7 11. Tf1 Tg8 12. Sg3 Tg5 13. L:f5 h6 (Ein grober Fehler im Schatrandsch wäre 13. . . . S:f5, weil der Springer damals bedeutend stärker war als der Läufer) 14. Lh3 Sd7 15. d3 d5 16. c3 Dc7 17. b3 Ta7 18. c4 Ld6 19. Sc3 Le6 (Typische Läufer-sprünge) 20. cd cd 21. d4 Lf8 22. Tf2 Dd 6 23. b4 Tc7 24. Kd2 b5 25. La3 Sb6 26. Lc5 Sc6 27. a3 Kf7 28. Dc2 Lc4 29. Taf1 Tg6 30. Sh5 Ke8 31. S:f6+ (Weiß operierte erfolgreicher und geht nun zum entscheidenden Angriff über) 31. . . . Kd8 32. S:d5 Tb7 33. T:f8+ Kd7 34. Lf5+ Ke6 35. Sf4X.

Im 9. Jahrhundert nahm das Schatrandsch seinen Weg nach Europa. Die Araber hatten es sozusagen als Beutestück aus Persien mitgenommen und in das von ihnen 711 eroberte Spanien und nach Sizilien gebracht. Dort, in Spanien, wird das Schachspiel auch zu Beginn des 9. Jahrhunderts in einem juristischen Werk des Spaniers Yahya erwähnt. Dies ist demnach die älteste Urkunde des Schachspiels in Europa.

Das Spiel breitete sich dann allmählich in Italien, England, Frankreich, Deutschland und anderen Ländern aus. Um die Mitte des 11. Jahrhunderts hatte das Schach in den meisten Ländern Europas bereits festen Fuß gefaßt.

## Düsternis einer Legende

An dieser Stelle ist es angebracht, einen gewaltigen Sprung aus jener fernen Vergangenheit in die heutige Gegenwart zu machen. Dorthin, wo bei uns jung und alt dem „königlichen Spiel“ huldigt, wo sich Fahrer und Beifahrer in der Mittagspause im Gasthof „Zum Schachspiel“ eben zu diesem Zweck niederlassen, wo beim Schachunterricht in der Schule Klaus über die Verstärkung einer Variante nachsinnt und Renate aufmerksam den Ausführungen des Lehrers am Demonstrationsbrett lauscht. Eben dort, am Harz, liegt das in manchen Reiseführern als Schachdorf gepriesene Ströbeck. Es beging 1970 sein 975jähriges Bestehen.

Heinrich Heine war auf seiner Harzreise von der „tannendüsteren Schönheit“ angetan. Den Schachtouristen, der erstmals seine Schritte durch jenes einst als Strombeck, Streutebeck und Ströpcke benannte Dorf lenkt, nimmt die Schönheit anderer Düstereien gefangen. So die Düsternis einer Legende, wie jeder Bub sie dort erzählt:

„Der Bischof Arnulf II. bekam 1011 von Heinrich II. einen vornehmen Staats- und Kriegsgefangenen, den Grafen Guncelin, damit er ihn in dem alten Turm gefangenhalte... Guncelin schnitzte aus Langeweile Schachfiguren und fertigte Bretter an... Die Bauern ergriffen die Gelegenheit, das schöne Spiel zu lernen, und bald kannte man im Dorf kein anderes Spiel mehr...“

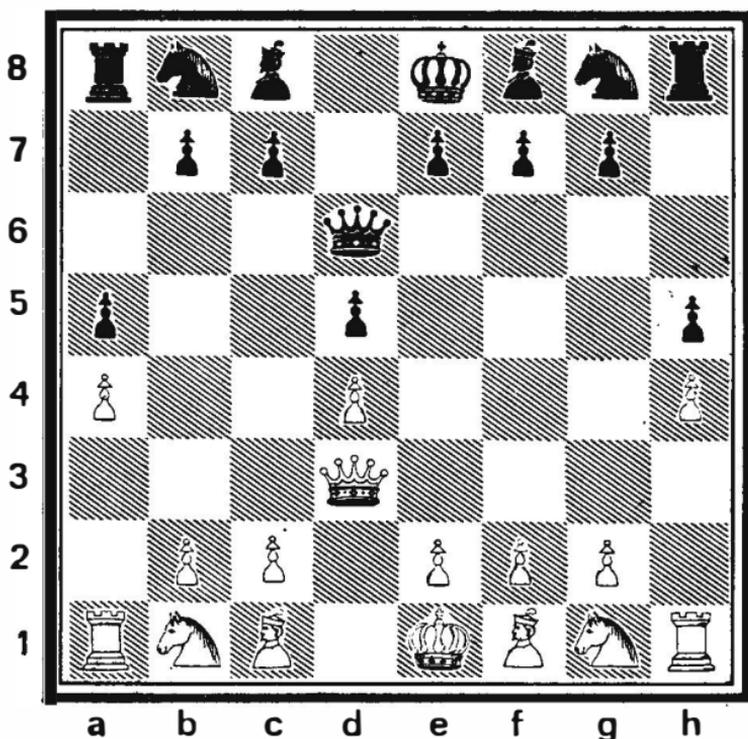
So zu lesen in den „Historischen Nachrichten“ aus dem Jahre 1843, mitgeteilt von Carl Flies, einem Lehrer an der Höheren Töcherschule zu Halberstadt. Darin heißt es weiter: „Man nannte die Bauern Wenden: ein charakteristischer Zug, die Herabwürdigung dieses von den Deutschen unterjochten Slawenstammes zu beweisen.“

Unter der Ströbecker Bevölkerung sind zahlreiche Erinnerungen an alte Schachbräuche im Umlauf. Viele kann man im Gasthof hören, wo gewöhnlich donnerstags die Figuren bewegt werden. Dort liegt auch das

vielgerühmte Gästebuch aus, in dem bekannte Namen, wie die des ungarischen Großmeisters Géza Maróczy, des Österreichers Rudolf Spielmann, des Bruders unseres Weltmeisters, Dr. Berthold Lasker, und anderer, verzeichnet stehen. Der schwungvolle Namenszug von J. Bogoljubow, der 1932 hier eine Simultanvorstellung gab, ist ebenfalls darin zu finden. In diesem Gasthof zeigt der Wirt den Gästen gern ein sagenumwobenes altes Schachbrett, das Kurfürst Friedrich Wilhelm 1651 „dem Flecken Ströpcke aus sonderen Gnaden verehret“ hat. Auf der Rückseite befindet sich ein „Courierspiel“ (mit 96 Feldern und für 44 Figuren), dessen Geheimnis nach wie vor in völlige Düsternis gehüllt ist.

Doch uns interessieren aus dem alten Ströpcke die eigenartigen Schachregeln. Man eröffnete nämlich nach arabischer Manier mit einer Tabija, genannt „Strö-

Abb. 2



becker Partie". In einer Ortschronik heißt es dazu: „1. Ehe das eigentliche Spiel anfängt, müssen sich beide Spieler aussetzen, das heißt sie stellen die Bauern der Türme, der Königinnen und die Königinnen selbst zwei Züge vor : : ." Alles weitere geschieht wie im Schatrandsch. Abbildung 2 zeigt diese Grundstellung.

Nach diesen Regeln spielte man in Ströbeck noch bis in die 20er Jahre unseres Jahrhunderts! Und ältere Spieler bezeichneten die seit mehr als einem Jahrhundert einzig gültigen internationalen Regeln als „Leipziger Regeln“. Seit 1950 wird den Schülern jedoch die richtige Spielweise gelehrt, und sicherlich werden wir eines Tages auch einmal einen aus Ströbeck stammenden Meisterspieler kennenlernen . . .

---

### **So ziehen Bauern und springen Rössel . . .**

*DER ZUG ist (mit Ausnahme der Rochade) die Bewegung eines Steines von einem Feld auf ein anderes, das entweder frei oder von einem gegnerischen Stein besetzt ist. Zieht ein Stein auf ein vom Gegner besetztes Feld, so schlägt er mit dem gleichen Zug den dort befindlichen Stein und entfernt diesen vom Brett.*

*DER KÖNIG bewegt sich von seinem Feld auf ein angrenzendes Feld, das nicht von einem feindlichen Stein bedroht ist.*

*DIE ROCHADE ist eine Bewegung von König und Turm und gilt als ein Zug: Der König verläßt sein ursprüngliches Standfeld, um auf derselben Reihe eines der beiden nächsten Felder gleicher Farbe zu besetzen, sodann zieht derjenige Turm, zu dem sich der König hinbewegt hat, über den König hinweg auf das Feld, das dieser soeben überschritten hat. Die Rochade ist unmöglich, wenn der König oder der Turm bereits gezogen haben. Die Rochade ist vorübergehend behindert: a) wenn das ursprüngliche Feld des Königs oder das*

*Feld, das er überschreiten oder besetzen soll, von einem feindlichen Stein bedroht ist, b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, zu dem sich der König hinbewegen soll, andere Steine befinden.*

*DIE DAME bewegt sich auf den senkrechten Linien, waagerechten Reihen oder schrägen Diagonalen.*

*DER TURM bewegt sich auf den Linien oder Reihen.*

*DER LÄUFER bewegt sich auf den Diagonalen.*

*DER SPRINGER macht einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Linie oder Reihe, sodann unter gleichzeitiger weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Diagonale.*

*DER BAUER bewegt sich nur vorwärts. Ausgenommen den Schlagfall, geht er von seinem ursprünglichen Standfeld aus um ein oder zwei freie Felder auf seiner Linie vor sowie in der Folge um je ein freies Feld. Beim Schlagen bewegt er sich auf ein solches Feld vorwärts, das in der Diagonale an sein eigenes angrenzt. Ein Bauer, der ein Feld bedroht, das von einem feindlichen Bauern bei dessen Doppelschritt vom Ursprungsfeld aus überschritten worden ist, kann diesen feindlichen Bauern — aber nur im unmittelbar darauffolgenden Zug — so schlagen, als ob dieser sich nur um ein Feld vorwärts bewegt hätte. Dieses Schlagen heißt „en passant“ (im Vorübergehen), siehe unsere Abbildung 3: Weiß zieht c2—c4, vorüber an dem Bb4, und dieser schlägt den c-Bauern mit b4:c3. Dasselbe geschähe, falls ein schwarzer Bauer auf d4 stünde. Jeder Bauer, der die letzte Reihe erreicht hat, ist sofort — als Bestandteil des gleichen Zuges — in eine Figur gleicher Farbe (außer dem König) zu verwandeln, nach Wahl des Spielers und ohne Rücksicht auf die anderen noch auf dem Brett befindlichen Steine. Die Wirkung einer derartigen Umwandlung tritt sofort in Kraft.*

*IM SCHACH steht der König, wenn das von ihm besetzte Feld von einem feindlichen Stein bedroht wird.*

Diesem Schachgebot ist im darauffolgenden Zug zu begegnen, andernfalls — matt, und die Partie ist für den matt setzenden Spieler gewonnen.

REMIS ist eine Partie 1. durch Patt, das heißt, wenn keine Zugmöglichkeit mehr besteht; 2. durch Übereinkunft der Spieler; 3. durch dreimalige Zugwiederholung; 4. wenn mindestens 50 Züge von beiden Seiten geschehen sind, ohne daß ein Stein geschlagen worden ist oder ein Bauer gezogen hat; 5. bei „ewigem Schach“, das ist eine Folge wiederholter Schachgebote, denen sich der betreffende König nicht entziehen kann, auch Dauerschach genannt.

### Zur Notation

Folgende Zeichen werden in der Schachliteratur angewandt:

—	zieht nach . . . (1. e2—e4)	!?	riskanter, zweischneidiger Zug
:	schlägt	=	Chancen ausgeglichen
0—0	kleine (kurze) Rochade	±	Weiß steht besser
0—0—0	große (lange) Rochade	± =	Weiß steht etwas besser
+	Schach	∓	Schwarz steht besser
++	Doppelschach	± +	Schwarz steht etwas besser
×	Matt		besser
!	starker Zug		In der Punktwertung
!!	sehr starker Zug		bedeuten:
?	schwacher Zug	+	Sieg
??	sehr schwacher Zug	—	Niederlage
		=	Remis

Die Stellung auf Abbildung 3 läßt für Weiß drei Zugmöglichkeiten zu, deren Wert dem Leser ohne Worte klar wird:

a) b7:c8D+? b) b7—b8D?? c) b7—b8S+!!

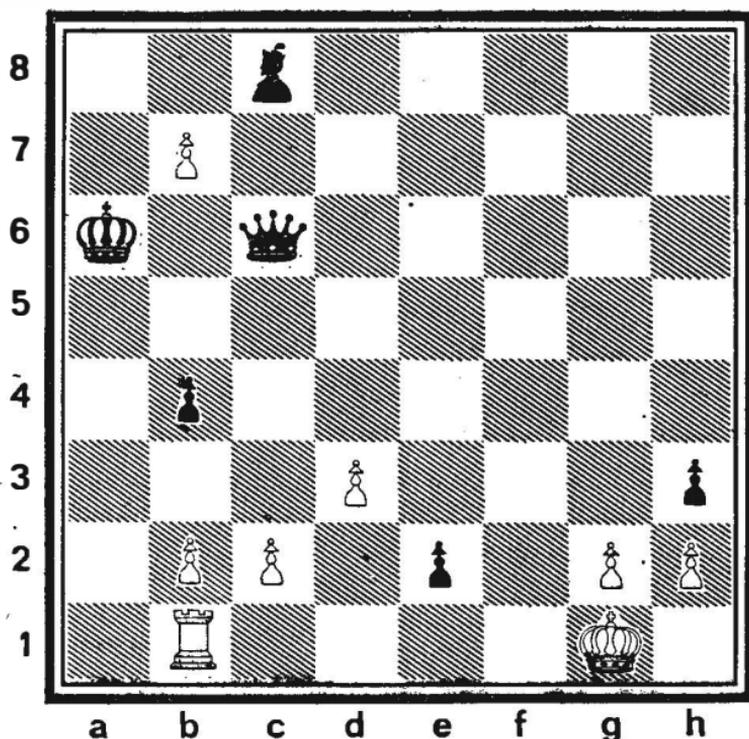


Abb. 3

## Ruodlieb und andere

Aus dem 11. Jahrhundert stammt auch der erste deutsche Schachroman, der „Ruodlieb“, richtiger: ein Roman-gedicht, von dem Mönch Froumant aus der bayerischen Abtei Tegernsee um das Jahr 1030 in lateinischen Versen verfaßt. Darin wird von den Erlebnissen des Weidmannes Ruodlieb berichtet, der in den Dienst eines mächtigen Königs tritt und in diplomatischer Mission an fremde Königs- und Fürstehöfe geschickt wird. Dabei muß Ruodlieb immer wieder sein Können auf dem Schachbrett beweisen, was allgemeines Staunen auslöst, denn Ruodlieb siegt unentwegt, mit Ausnahme der Partien, die er seine Gegner absichtlich gewinnen läßt. Wertvolle Aufschlüsse über das mittelalterliche

Schach vermittelt Jacobus de Cessolis, wiederum ein Mönch, der von seiner Kanzel in Mailand seine Predigten sehr geschickt „schachlich würzte“. Seine sittlich-ethischen Betrachtungen, Hinweise für den Lebenswandel des einzelnen und ganzer Stände verknüpfte er immer wieder mit dem Schachspiel. Diese aufsehen-erregenden Predigten gefielen so gut, daß er sie auf Drängen von Freunden und Bekannten 1275 niederschrieb. Die Schrift, unzählige Male abgeschrieben und übersetzt, wurde im wahrsten Sinne des Wortes ein Bestseller.

Der Cessolis ist insofern besonders für Historiker interessant, als er Wichtiges über die weitere Entwicklung aussagt, die das Schach bis gegen Ende des 13. Jahrhunderts nahm. Auch der 1283 fertiggestellte Alfonso-Codex, den Alfonso X. in Spanien hatte anfertigen lassen, ist in diesem Sinne höchst aufschlußreich. Wir erfahren da, welchen Veränderungen das schwerfällige Schatrandsch unterliegt, wie unser Spiel schneller wird, welche Namenänderungen für die Figuren vor sich gehen.

Der König durfte einmal in seinem Leben, und zwar im ersten Zug, nach Belieben ins dritte Feld springen, was man als Ursprung unserer Rochade ansehen kann. Dasselbe Recht genoß die Regina (die Königin oder Dame, die ursprünglich Fers oder Fersan hieß), die bei ihrem Sprung aber nicht die Farbe des Feldes wechseln durfte. Interessant ist, daß die Teilung des Brettes in weiße und schwarze Quadrate etwa im 12. Jahrhundert bestätigt wird. Vordem wurde das Spiel gewöhnlich auf einem einfarbigen Brett ausgetragen.

## **Die Geschichte eines Schachcafés**

Einen besonderen Platz in der Schachgeschichte nimmt François André Danican, genannt Philidor (1726 bis 1795), ein. Dieser hervorragende französische Meister ist das bedeutendste Mitglied einer weitverzweigten

Musikerfamilie. Von Kindesbeinen an war Philidor ebenso der Musik wie dem Schachspiel zugetan, das er in der Königlichen Kapelle erlernte, der er schon mit sechs Jahren als Sängerknabe angehörte. Bereits als Elfjähriger erhielt er für eine Motette vom König eine Auszeichnung. Philidor, von dem Rossini wohl etwas übertrieben meinte, in seinen Kompositionen finde sich nicht ein einziger Harmoniefehler, schuf 21 Opern und brachte als Typus die Opéra comique, das heitere volkstümliche Gegenstück zur älteren Opéra tragique, zur eigentlichen Ausbildung.

Philidor – das war zugleich die Zeit, da das Schach den Königs- und Fürstenhöfen den Rücken zukehrte und in die Caféhäuser übersiedelte, da sich Schachzirkel zu bilden begannen und die Schachbewegung erstmals eine gewisse feste Gestalt annahm. Frankreich und England, wo die ersten Caféhäuser entstanden, bildeten damals die Schwerpunkte des Schachlebens. In Paris war zunächst das Café Procope Heimstatt der Jünger Caissas, der Schachmuse, die jedoch bald in das bekanntere Café de la Régence umzogen. In London trafen sich die besten Schachspieler fast ein halbes Jahrhundert lang in Old Slaughters Caféhäus in der St. Martins Lane.

Am populärsten und bis in unser Jahrhundert sagenumwoben war das Café de la Régence, in dem viele Berühmtheiten Schach spielten, wie Robespierre, Napoleon, Diderot, d'Alembert, Rousseau, Voltaire und der große russische Schriftsteller Iwan Turgenjew. Denis Diderot schrieb in seinem „Le neveu de Rameau“: „Wenn es zu kalt oder zu regnerisch war, verkroch ich mich in das Café de la Régence. Dort lenkte ich mich ab, schaute beim Schachspiel zu. Paris, das ist der Treffpunkt der Welt, und das Café de la Régence ist der Treffpunkt von Paris, wo dieses Spiel blüht und gedeiht.“

Iwan Turgenjew liebte das Schachspiel sein ganzes Leben lang. Er war in den 50er Jahren aktives Mitglied des Petersburger Schachklubs. Seine intensivste Schachzeit war zwischen 1860 und 1863 in Paris, wo er hervor-

ragende Meister kennenlernte. Turgenjew nahm an mehreren Turnieren teil und belegte in einem Handicap-Turnier 1862 den zweiten Platz hinter de Rivière. Auch in deutschen Schachkreisen war Turgenjew bekannt. 1870 wählte man ihn in Baden-Baden sogar zum Vizepräsidenten des Internationalen Schachkongresses.

Regelmäßiger Gast im Café de la Régence war auch Jean-Jacques Rousseau. Mehrmals hatte er einen Prinzen Conti als Partner, der ständig unterlag. „Was machen Sie nur?“ erzürnte sich einmal jemand aus dem Prinzengefolge. „Sie müssen den Prinzen doch auch mal gewinnen lassen!“ – „Prinz. Was ist das schon?“ entgegnete der Philosoph. „Wenn Sie wollen, kann ich ihm ja einen Turm vorgeben!“ Die nachstehende Partie ist aus dem Jahr 1741 datiert.

ITALIENISCH, Rousseau-Conti: 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. c3 De7 5. d4 Lb6 6. 0-0 d6 7. Lg5 f6 8. Lh4 g5? (8. . . . Lg4 kam in Betracht. Nun erhält Weiß durch Springeropfer gefährlichen Angriff) 9. S:g5! fg 10. Dh5+ (Das alles war schon damals „Theorie“, offensichtlich kannte Rousseau das Werk Grecos) 10. . . . Kf8 11. L:g5 Dg7 12. f4! (Prächtige Idee. Ohne Rücksicht auf Verluste setzt Weiß den Angriff fort. Der schwarzen Majestät wird unbehaglich) 12. . . . ed 13. f5! dc+ 14. Kh1 cb 15. L:g8 baD (Wo gab es das wohl, daß es dem Be5 gelingt, sich binnen vier Zügen, alles auf seinem Wege vernichtend, auf a1 in eine Dame zu verwandeln?) 16. f6!! Schwarz gab auf.

Eine solche Stellung bringt nur ein Schachspieler zustande, der die schöpferische Seite des Schachs zu schätzen weiß. Schwarz besitzt riesiges materielles Übergewicht, sogar zwei Damen, aber keine befriedigende Verteidigung. Hübsch ist 16. . . . K:g8 17. fg Le6 18. ghD+ D:h8 19. Lf6! falls 16. . . . Dh6, so 17. L:h6+ Ke8 18. f7+ Kd7 19. Dh3+ mit unparierbarem Matt.

In erster Linie ist es Philidor gewesen, der dem Café de la Régence zu seinem Ruhm verhalf. Zahlreiche er-

götzliche Geschichten ranken sich um den berühmten Schachspieler und Musiker. So war zum Beispiel zu seiner Zeit ein gewisser Boudignot Besitzer des Caféhauses. Philidor spielte dort nicht etwa nur Schach, sondern führte auch seine neuesten musikalischen Werke vor. Ein Freund von ihm machte der Tochter Boudignots, Doris, den Hof. Doch wollte der Vater das Einverständnis zur Heirat nur unter einer Bedingung geben – Richard solle Philidor schlagen, am Schachbrett! Philidor, der Boudignot versprechen mußte, „völlig ernst“ zu spielen, wollte seinem Musikkollegen helfen. Das Café war zum Bersten gefüllt, als der ungewöhnliche Kampf begann. Richard spielte so schlecht, daß Philidor höllisch aufpassen mußte, um nicht zu gewinnen. Plötzlich ertönten aus dem Nebenraum die Klänge einer Philidorschen Komposition. Dadurch wurde der Meister für eine Minute abgelenkt und – gewann. Was tun? Um Richard dennoch zu helfen, erklärte der Maestro Boudignot, daß er nie mehr sein Café betreten und zur Konkurrenz gehen werde, falls er dem verliebten Paar weiterhin seine Zustimmung versagen sollte. Das „Argument“ zog, Boudignot kapituliert . . .

Doch von dem berühmten Schachcafé ist heute nicht mehr viel übriggeblieben. Der Leningrader Großmeister Mark Taimanow schrieb 1954, als er mit der UdSSR-Auswahl in Frankreichs Metropole weilte:

„Mit Erregung betraten wir dieses eigenartige Schachmuseum Frankreichs. Und wie groß war die Enttäuschung! Von dem alten de la Régence blieb nur die Erinnerung. Die Schachschische sind verschwunden. Die Bilder von den großen Schachgefechten an den Wänden sind durch Leinentücher mit belanglosem Inhalt ersetzt worden. Der Schachschisch Napoleons steht in der Ecke eines dunklen Flurs, die Schnitzfiguren sind am Boden verstreut. Schachschirm, von Handelsleuten aufgekauft. ‚Commercer!‘ erklärte der Caféhausbesitzer und zuckte mit den Schultern. ‚Schachspieler sind unrentable Gäste, trinken eine Tasse Kaffee und sitzen stundenlang da. Uns blieb nur eine Wahl: entweder

Schach und pleite gehen oder Umsatz machen und am Leben bleiben . . .“

## **Die Seele der Partie**

Philidor war der erste, der die seit der Existenz von Schatransch und Schach gesammelten praktischen Erfahrungen insbesondere auf dem Gebiet der Strategie und Taktik zu verallgemeinern suchte und eine wissenschaftliche Grundlage des Schachspiels schuf. Kannte man im Mittelalter nur ein Ziel, nämlich den gegnerischen König zur Strecke zu bringen, wobei selbst Meister wie Greco fast ohne jede Vorbereitung und ohne Rücksicht auf Verluste zum Angriff übergingen und es ihnen auf einen Bauern mehr oder weniger gar nicht ankam, so legte Philidor das Fundament für das Positionsspiel im Schach. „Die Bauern sind die Seele der Partie“, sagte er. „Von der richtigen oder schlechten Placierung der Bauern hängt der Erfolg von Angriff oder Verteidigung ab. Die Kunst der Bauernführung entscheidet einen Teil der Partie.“ Dabei vergaß Philidor nicht, darauf hinzuweisen, daß der Schachspieler nach Angriff und gleichzeitig danach streben sollte, ihn solange wie möglich festzuhalten: eine geradezu moderne Schachauffassung, womit der französische Maestro seiner Zeit um mehr als ein Jahrhundert voraus war, spielt doch das Streben nach Initiative im heutigen Schach eine außerordentlich wichtige Rolle.

## **Schachklubs unter Polizeiaufsicht**

Während das Schachspiel, aus Indien kommend, über Persien, Arabien und Spanien den Weg nach Europa nahm, kam es nach Rußland unmittelbar aus dem Orient – allem Anschein nach, wie neueste Forschungen und Ausgrabungen ergaben, über den Okso-Wolga-

oder den Kaspi-Wolga-Weg. Spätestens im 8. bis 9. Jahrhundert faßte es in diesem weiten Land festen Fuß. Auch hier vollzog sich, wie im Westen, ein eigenartiger Übergangsprozeß vom Schatrandsch zum modernen Schach. Viele hervorragende Meister stammten aus Mittelasien, wie Ali Schachtrandsch (15. Jahrhundert) aus Samarkand. Er lebte am Hofe Timurs und galt als „erster Schachspieler des Imperiums“. Tamerlan (1336 bis 1405), seit 1370 Herrscher in Samarkand, war ebenfalls ein großer Schachliebhaber. In vielen Feldzügen schuf er ein Riesenreich, das ganz Mittelasien und Persien umfaßte. Zum Andenken an seinen über den türkischen Sultan Bajazet I. (1347 bis 1403) bei Ankara errungenen Sieg gab Timur seinem Sohn sogar den Namen „Schachroch“, was bedeutete, daß er die stärkste Figur des Gegners gefangen genommen hatte; damals war der Turm (Roch, Rukh) die stärkste Schachfigur . . .

Der Übergangsprozeß währte bis Ende des 18. Jahrhunderts. Noch zu diesem Zeitpunkt hatte die Dame, inzwischen stärkste Figur geworden, das Recht, wie jede andere Figur zu ziehen, einschließlich Springer – eine im Westen nicht existierende Regel.

Der erste russische Schachklub entstand im 18. Jahrhundert nicht in Rußland, sondern in Tiflis (heute Tbilissi). Zumindest ist in einem Werk des georgischen Schriftstellers Sulchan-Saba Orbeliani die Rede davon. Der erste „offizielle“ Schachklub jedoch öffnete seine Pforten – mit Erlaubnis des Innenministeriums! – am 27. März 1853 in Petersburg. Er stand unter geheimer Polizeiaufsicht (aus Angst vor der Verbreitung des Schachspiels!) und hörte 1860 infolge fehlender Mittel auf zu existieren. 1862, nachdem der erste große ausländische Schachmaestro in Petersburg weilte, der Ungar Ignaz Kolisch, erblickte dort der zweite Klub der Anhänger Caissas das Licht der Schachwelt. Zu seinen Begründern zählte unter anderen der Revolutionär Nikolai Tschernyschewski. Doch nach fünf Monaten verbot die zaristische Regierung den Klub. Von diesem Schlag vermochte sich die russische Schachbewegung

für lange Zeit nicht zu erholen. Ein im November 1869 ins Leben gerufener weiterer Schachklub bestand ebenfalls nur für kurze Zeit. So trugen die Ende des 18., Anfang des 19. Jahrhunderts in Rußland veranstalteten Schachwettkämpfe mehr oder weniger „häuslichen Charakter“, man spielte in Privatwohnungen.

Obgleich solche Meister wie Petrow, Janisch und Schumow bereits ihren Einfluß auf das Schachspiel in Europa geltend machten, hatten die Schachspieler unter der törichten Einstellung der zaristischen Regierung, die jede Unterstützung verweigerte, schwer zu leiden. Die drei Genannten erhielten zum Beispiel Einladungen zum ersten internationalen Turnier 1851 in London, konnten ihnen aber aus den erwähnten Gründen nicht folgen.

Ein schweres Schicksal hatte vor allem der wissenschaftliche Begründer der russischen Schachschule und erste russische Weltmeisteranwärter Michail Tschigorin (1850 bis 1908). Er war ein ebenso hervorragender Theoretiker wie großartiger Organisator der Schachbewegung in Rußland. Nach dem Tod seiner Eltern – die Mutter war Bäuerin, der Vater Handwerker – steckte man den kleinen Mischa 1859 in Gattschina in eine Waisenanstalt. 1868 wurde er ausgeschlossen, weil er „an Unordentlichkeiten teilgenommen“ hatte (die Schüler hatten sich gegen die dort herrschende Stockdisziplin, die bis zur Folterung ging, aufgelehnt). Immerhin kam Tschigorin in Gattschina mit 16 Jahren erstmals mit Schachfiguren in Berührung (in diesem Alter waren Bötwnnik und Spasski schon Meister). Doch erst als 24jähriger (in diesem Alter trug Tal bereits die Weltmeisterkrone) begann er das Spiel ernsthaft zu betreiben, 1874 im Café Dominik in Petersburg. Ende 1875 galt Tschigorin bereits als einer der stärksten Schachspieler der damaligen russischen Hauptstadt. Nach mehreren erfolgreichen Wettkämpfen gewann er 1878/79, nach Stichkampf mit Alapin, den Landesmeistertitel, den er mehr als ein Vierteljahrhundert lang bewahrte.

Sein Auslandsdebüt bestritt Michail Tschigorin 1881

in Berlin, wo er einen glänzenden 3. Rang (mit Winawer) belegte. Hätte er nicht in der Partie mit dem Österreicher Witteck ein dreizügiges Matt übersehen und verloren, wäre ihm sogar der 2. Preis sicher gewesen. Immerhin – ein großartiger Anfangserfolg für den Petersburger Debütanten! Nachstehend eine Partie aus diesem Turnier (mit Anmerkungen von Michail Tschigorin):

**SIZILIANISCH, M. Tschigorin–L. Paulsen: 1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cd 4. S:d4 Db6** (Ein schwacher Zug; normalerweise spielt man hier 4. . . . e6. L. Paulsen zog in zwei Partien a6 und dann Dc7) **5. Sb3 Sf6 6. Sc3 e6 7. a3 Le7 8. Le2** (Zweifellos besser als 8. Ld3; Schwarz kann nach dem Textzug nicht d7-d5 spielen) **8. . . . 0-0 9. 0-0 a6 10. Dd3 Dc7** (Es wäre schlechter für Schwarz, die Dame sofort nach g3 zu lassen) **11. f4 d6 12. Dg3 Ld7 13. Le3 Tad8 14. Sd2** (Droht Sc4; für Schwarz wäre es am besten, diesen Zug mit b7-b5 zu verhindern) **14. . . . d5 15. e5 Se8 16. Sf3 f5 17. Df2 Db8 18. Lb6 Tc8 19. Ld3 Sc7 20. Se2 Sa8 21. Le3 Sa5 22. b3 b5 23. h4! Sb7 24. b4! Dc7 25. Sed4 Sd8 26. g4!** (Völlig korrektes Bauernopfer) **26. . . . fg 27. Sg5 L:g5** (Falls 27. . . . g6, so 28. Dg3, dann D:g4, es droht S:h7 oder h4-h5 oder 27. . . . h6 28. Sh7 Te8 29. Lg6 Sf7 30. f5! und Weiß gewinnt leicht) **28. hg g6 29. Kg2 Tb8** (Schwarz beabsichtigt anfangs, den Bh7 mit Tb7 zu verteidigen, um den Läufer auf c8 zurückzuziehen, doch könnte dann folgen: 30. Th1 Tf7 31. Th6 Tg7 32. Tah1 Lc8 33. Dh4 Tb7 34. L:g6 hg 35. T:g6!! und gewinnt) **30. Th1 Tf7 31. Th6 Tg7 32. Tah1 Sf7 33. T6h4 Tf8 34. Dg3 Sd8 35. D:g4 Sb6** (Dieser Zug ermöglicht es, die Partie mittels Turmpfander schnell zu gewinnen. Schwarz steht auf jeden Fall schlecht) **36. T:h7! T:h7 37. T:h7 Tf7** (Falls Schwarz nimmt, folgt Matt in drei Zügen) **38. Th6 Sc4 39. T:g6+ Kf8 40. Lf2 Lc8 41. Dh4 Ke7 42. Tg8 Kd7 43. g6 Te7 44. D:e7+ Schwarz gab auf.**

Die „Deutsche Schachzeitung“ schrieb dazu: „Ein glanzvoller Sieg! Allein diese Partie würde genügen, um

den Vertreter Rußlands als erstklassigen Maestro anzuerkennen!“ Das wurde er dann auch – Maestro.

Tschigorin hatte viele weitere internationale Erfolge, unter anderem im Wettkampf per Draht 1886/87, den Petersburg gegen London 2 : 0 gewann. So kam es eines Tages zwischen ihm und Weltmeister Wilhelm Steinitz zum Titelkampf. 1889 unterlag Tschigorin im heißen Havanna  $6\frac{1}{2} : 10\frac{1}{2}$ , gewann aber gleich darauf ein stark besetztes Turnier in New York (mit dem Österreicher Max Weiß) sowie gegen Steinitz 1890/91 zwei Fernpartien. Doch auch das zweite WM-Match mit Steinitz, erneut in Havanna, ging mit  $8\frac{1}{2} : 10\frac{1}{2}$  knapp verloren.

Michail Tschigorin weilte noch oft in verschiedenen deutschen Städten, hatte Erfolge und Mißerfolge. Wegen Krankheit, materieller Schwierigkeiten und seelischer Depressionen vermochte er seine Bestform jedoch nicht mehr zu erreichen.

## Als man ohne Uhren spielte

Zu den Großen des Wertschachs zählt der deutsche Mathematik-Professor Adolf Anderssen (1818 bis 1879), nicht selten als erster inoffizieller Weltmeister bezeichnet. Im Gegensatz zu manchen anderen bedeutenden schachspielenden Zeitgenossen, die sich meistens, der Not gehorchend, auf Wanderschaft befanden, hatte Anderssen seinen Geburts- und Wohnort Breslau (heute Wrocław) zeit seines Lebens quasi nicht verlassen. Als er 1851 nach London kam, sah und siegte, bedeutete das für viele eine gehörige Überraschung. Damals kannte man noch nicht das heutige Rundensystem, sondern spielte nach einer Art Schweizer System (bei Remisausgang mußten die Kontrahenten sich erneut ans Brett setzen) und außerdem ohne Zeitkontrolle, das heißt ohne Uhr. Wie die Turnieratmosphäre war, verrät uns ein Auszug aus einer damaligen Veröffentlichung in „Illustrated News“:

„Man spielt in einem großen Saal. Das Betreten ist nur den Spielern und ihren Sekundanten erlaubt, das heißt den Sekretären, die Zug für Zug mitschreiben. Eine Treppe höher, im eigentlichen Schachklub, befinden sich die Leute, die das Turnier finanzierten und die die Mitteilung über jeden Zug mit größter Ungeduld erwarten. Den Spielern steht ein Büfett zur Verfügung – eine unerläßliche Maßnahme, weil in diesem Kampf auf Leben und Tod für einige eine ernste Gefahr entstehen könnte: die Partie Staunton–Horwitz zum Beispiel, 11 Uhr vormittags begonnen, dauerte ohne Pause bis 10 Uhr abends.“

Erfreuen wir uns an der schönsten Partie, die seinerzeit in London gespielt und zu Recht als „Die Unsterbliche“ bezeichnet wurde:

**KÖNIGSGAMBIT, Anderssen–Kieseritzky: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Lc4 Dh4+ 4. Kf1 b5 5. L:b5 Sf6 6. Sf3 Dh6 7. d3 Sh5 8. Sh4 Dg5 9. Sf5 c6 10. g4! Sf6 11. Tg1 cb 12. h4 Dg6 13. h5 Dg5 14. Df3 Sg8 15. L:f4 Df6 16. Sc3 Lc5 17. Sd5 D:b2 18. Ld6 D:a1+ 19. Ke2 L:g1 (19. . . . Db 2 kam in Betracht) 20. e5!! Sa6 (Wie Tschigorin später nachwies, rettete auch das bessere 20. . . . La6 nicht) 21. S:g7+ Kd8 22. Df6+ S:f6 23. Le7X.**

Und Amerika? Brachte es nicht ebenfalls starke Schachspieler hervor? Gewiß. Der größte war Paul Morphy (1837 bis 1884), der auf einer Europatournee von Erfolg zu Erfolg eilte und 1858 sogar Anderssen besiegte (12 : 8). Viele Legenden ranken sich um das tragische Schicksal dieses Mannes. Die Wahrheit ist, daß man in seinem Verwandten- und Bekanntenkreis, der durchweg aus Jesuiten bestand, kein Schachverständnis aufbrachte und den „Abtrünnigen“ nicht nur beeinflusste, sondern regelrecht unter Druck setzte, bis sich sogar sein geliebtes Mädchen von ihm abwandte. Morphy fand nicht die Kraft, sich diesem reaktionären Dunkelmännertum zu widersetzen, und wurde geisteskrank. Er starb mit 48 Jahren.

Das schachliche Schaffen dieses genialen Meisters,

dessen Siegesgeheimnisse seine Zeitgenossen nicht zu entschleiern vermochten, ist ein leuchtender Beitrag zum Wertschatz der Schachkunst.

Mit dem Erscheinen solcher Giganten der Schachgeschichte wie Anderssen, Morphy, Tschigorin, das heißt etwa mit Beginn der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, brach eine neue, die moderne Epoche der internationalen Schachbewegung an, die sich grundlegend von der vorausgegangenen unterscheidet. Die Schachbewegung begann mehr oder weniger feste organisatorische Formen anzunehmen. Man regelte, gliederte, ordnete, plante, baute auf. Die ersten nationalen Schachverbände entstanden. Schachzeitungen und -zeitschriften erschienen, manche gingen bald wieder ein, andere erschienen erneut, bis schließlich die ordnende Hand der 1927 aus der Taufe gehobenen Internationalen Schachföderation FIDE (Fédération Internationale des Echecs) bestimmend und entscheidend eingriff...

Gewiß, es war noch ein weiter Weg bis zu den heutigen, aus dem Schachleben nicht mehr wegzudenkenden großen FIDE-Veranstaltungen, wie zum Beispiel der Schach-Olympiade der Männer (seit 1927) und Frauen (seit 1957), der Fraueneinzel- (seit 1927) und Junioren-Weltmeisterschaft (seit 1951), der Studenten-Mannschaftsmeisterschaft (seit 1954), der Europa-meisterschaft der Männer (seit 1957) und anderer Wettbewerbe. Doch die erste Weltmeisterschaft der Männer fand bereits im vorigen Jahrhundert, 1886 in New York, statt: Wilhelm Steinitz besiegte Johann Zuckertort mit  $12\frac{1}{2} : 7\frac{1}{2}$  Punkten und steht als erster in der offiziellen Ehrentafel der Schachweltmeister.

## **Am Brett: Marx und Lenin**

Welch große Bedeutung dem Schach zukommt, zeigt auch das Beispiel von zwei der hervorragendsten Persönlichkeiten, die die Menschheit hervorgebracht hat und die trotz ihrer starken anderweitigen Inanspruch-

nahme zugleich überdurchschnittlich gute Schachspieler waren – von Karl Marx, dem Begründer des wissenschaftlichen Sozialismus, sowie von Wladimir Iljitsch Lenin, dem Schöpfer der Kommunistischen Partei der Sowjetunion und Begründer des sowjetischen Staates. Beide schätzten das Schachspiel (und übrigens auch das Damespiel), betonten vor allem seine erzieherische und ästhetische Rolle, und beide waren starke praktische Spieler. Lenins Freund und Kampfgefährte Panteleimon Lepeschinski, der oft mit ihm die Schachfiguren rückte, schrieb: „Lenin liebte dieses Spiel ebenso leidenschaftlich wie Marx. Es entsprach am stärksten der Psychologie dieses rastlosen Kämpfers.“

Von der Londoner Zeit in den 50er Jahren des vorigen Jahrhunderts berichtet Wilhelm Liebknecht in seinem Buch „Karl Marx zum Gedächtnis“, mit welcher Leidenschaftlichkeit sich Marx dem Spiel hingab: „Im Anfang der Fünfziger Jahre wurde in unserer Flüchtlingsgesellschaft sehr viel Schach gespielt; wir hatten mehr Zeit – freilich auch trotz des *time is money* („Zeit ist Geld“) weniger Geld – als uns lieb war, und unter Leitung des rothen Wolff, der in Paris in die besten Schachkreise gerathen war und etwas gelernt hatte, wurde das ‚Spiel der Weisen‘ tüchtig geübt. Es gab manchen sehr hitzigen Schach-Match. Wer verlor, brauchte für den Spott nicht zu sorgen; und schon während des Spiels ging es immer sehr lustig und manchmal sehr laut zu. Wenn Marx in Schwulitäten kam, wurde er ärgerlich, und wenn er eine Partie verlor, war er wüthend. Im Model-Lodginghouse der Old Comptonstreet, wo mehrere von uns eine Zeit lang für 3 Shilling 6 Pence (3½ Mark) die Woche wohnten, war stets ein Kreis von Engländern um uns herum, die unserem Spiel – in England wird das Schach viel gepflegt, namentlich auch in Arbeiterkreisen – mit gespannter Aufmerksamkeit zusahen, und sich über unser lustiges, geräuschvolles Wesen amüsirten. Machen doch zwei Deutsche mehr Spektakel als sechs Dutzend Engländer.

Eines Tags kündigte Marx triumphierend an, daß

er einen neuen Zug entdeckt habe, mit dem er uns alle in die Pfanne hauen werde. Die Herausforderung ward angenommen. Und richtig – er schlug uns alle reihum. Allmählig lernte man aber aus der Niederlage den Sieg, und es gelang mir Marx matt zu machen. Es war schon sehr spät, und er verlangte ingrimmig für nächsten Morgen Revanche, und zwar in seiner Wohnung.

Punkt 11 – sehr früh in London – war ich am Platz. Marx fand ich noch nicht im Zimmer – er würde aber gleich kommen. Frau Marx war unsichtbar. Lenchen machte ein nicht allzu freundliches Gesicht. Ehe ich fragen konnte, ob etwas passiert sei, trat Mohr herein, gab mir die Hand und holte sofort das Schachbrett. Und nun begann die Schlacht. Marx hatte in der Nacht sich eine Verbesserung seines Zugs ausgedacht, und es dauerte nicht lange, so war ich in der Klemme, aus der ich nicht wieder herauskam. Ich wurde matt, und Marx jubelte – er hatte auf einmal wieder guten Humor, bestellte etwas zu trinken und ein paar Sandwiches. Und eine neue Schlacht begann . . .”

Karl Marx, der das „Training“ und die „Turniere“ leitete, kannte sich auch eröffnungstheoretisch, vor allem in dem seinerzeit sehr beliebten Königsgambit mit seinen zahlreichen Varianten und Abspielen, gut aus. Davon zeugt die nachstehende Partie:

**KÖNIGSGAMBIT, Marx–Meyer: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Sf3 g5 4. Lc4 g4 5. 0-0 gf 6. D:f3 Df6 7. e5 D:e5 8. d3 Lh6 9. Sc3 Se7 10. Ld2 Sbc6 11. Tae1 Df5 12. Sd5 Kd8 13. Lc3 Tg8 14. Lf6 Lg5 15. L:g5 D:g5 16. S:f4 Se5 17. De4 d6 18. h4 Dg4 19. L:f7 Tf8 20. Lh5 Dg7 21. d4 S5c6 22. c3 a5 23. Se6+ L:e6 24. T:f8+ D:f8 25. D:e6 Ta6 26. Tf1 Dg7 27. Lg4 Sb8 28. Tf7 Aufgeben.**

Sogar einer der bedeutendsten Meister des 19. Jahrhunderts, Gustav Richard Ludwig Neumann (1838 bis 1881), mußte einmal gegen Marx die Waffen strecken. In einer Partie mit ihm, wobei Karl Marx die schwar-

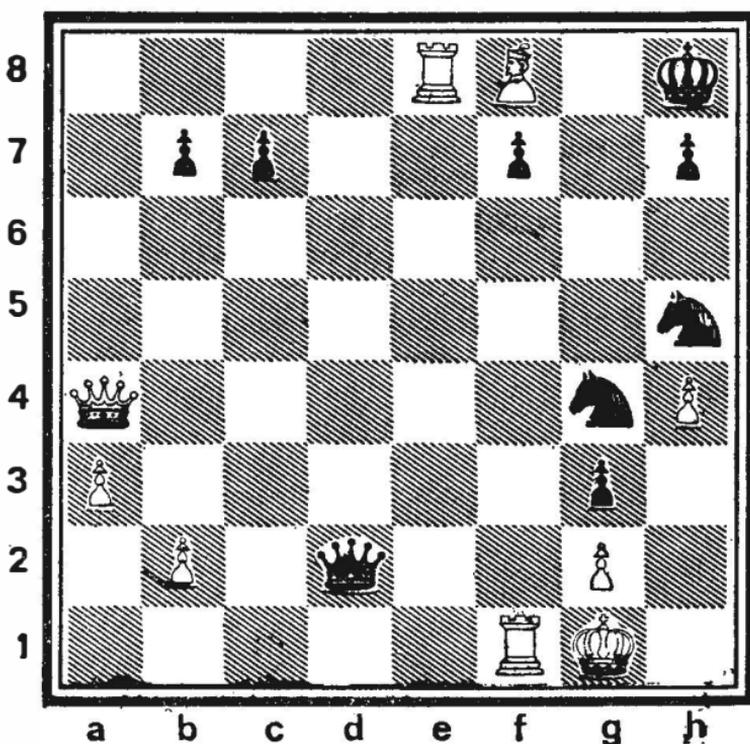
\* W. Liebknecht, Karl Marx zum Gedächtnis. Ein Lebensabriß und Erinnerungen, Nürnberg 1896, S. 66 f.

zen Steine führte, opferte dieser Turm und Qualität für den Angriff und erhielt folgende Stellung (Abb. 4):

Karl Marx zog 1. ... Df2+! 2. T:f2 gf+, und Neumann gab angesichts des unvermeidlichen Matts (3. Kf1 Sg3X) auf.

Auch W. I. Lenin war ein wirklicher Schachenthusiast. Die ganze Uljanow-Familie verstand sich auf dieses schöne Spiel. Der kleine Wolodja erlernte es mit acht Jahren von seinem Vater Ilja Nikolajewitsch. Alexander, der älteste Bruder, spielte sogar Blindpartien. Nachdem sich Wladimir Iljitsch am Simbirsker Gymnasium den Ruf des Stärksten unter den Mitschülern erworben hatte, besiegte er seinen Vater. 1888 trat Wolodja einem marxistischen Zirkel bei. In der Freizeit aber blieb er seinem geliebten Schach treu, er schloß sich einem Schachklub an und fand Gefallen am

Abb. 4



Fernschach. 1888 bis 1889 spielte Lenin eine Fernpartie mit A. N. Chardin, einem der stärksten russischen Schachspieler Ende des 19. Jahrhunderts. Als Wladimir Iljitsch einmal den per Post empfangenen Gegenzug betrachtete, der auf den ersten Blick schwach aussah, sich bei der Analyse aber als sehr stark herausstellte, rief er entzückt aus: „Ei, so ein Kerl. Das ist ja ein Teufelszug!“

Lenin pflegte gern zu sagen: „Es gibt keine List, die man nicht überlisten könnte.“ Beim Schach äußerte sich das in taktischen Schlägen und Gegenschlägen, in Kombinationsideen, oft mit Opferwendungen. Sie zu schaffen oder beim Gegner zu erkennen, das richtige Gegenmittel zu finden – das ist es, was Wladimir Iljitsch beim Schachspiel so faszinierte. Ein Jahr später siedelte die Familie Uljanow nach Samara über. Die Samaraer Periode – 1889 bis 1893 – gilt wohl als die „Schachperiode“ im Leben Lenins. Dort lernte er auch Chardin persönlich kennen, dessen ständiger Schachpartner er nun war. Lenin konnte dadurch seine Spielstärke beträchtlich verbessern. Im Winter 1889 ging er aus einem Handicap-Turnier (mit Figurenvorgabe) für zehn Teilnehmer als Sieger hervor.

Die Schachbegeisterung Wladimir Iljitschs wirkte sich in keiner Weise nachteilig auf seine politische Arbeit aus – im Gegenteil. Anna Uljanowa schrieb in ihren Erinnerungen: „Er vermochte zu arbeiten wie kein anderer, und er vermochte sich zu entspannen wie kein anderer!“ Das trifft übrigens auch auf verschiedene weitere Arten der körperlichen Betätigung zu, denen sich Lenin gern hingab, wie Touristik und Bergsteigen, Radfahren, Schwimmen, Schlittschuhlaufen. Nachdem Lenin nach Petersburg übergesiedelt war, wurde er 1895 festgenommen und zu einer Gefängnisstrafe verurteilt und später nach Sibirien in das Dorf Schuschenskoje verbannt.

Dort gelang es ihm mitunter, seine Freunde Starkow und Krshishanowski zu besuchen, die im Minussinsker Gouvernement in der Verbannung lebten. Man verbrachte die langen Winterabende durchweg mit Schach.

Auch über diese Zeit liegen interessante Erinnerungen von Lenins Gefährten und Mitkämpfer P. N. Lepeschinski vor, der stärker als Starkow und Krshishanowski spielte: „Als ich zum erstenmal in Minussinsk die Bekanntschaft Wladimir Iljitschs machte, lechzte ich förmlich danach, mit ihm meine Kräfte auf dem Schachbrett zu messen. Starkow und Krshishanowski, die ich während unserer Etappenfahrt von Petersburg bis Moskau und von Moskau bis Sibirien im Bahnwagen nie gewinnen ließ, hatten eine hohe Meinung von meiner Schachkunst und spornten mich und Iljitsch an, uns möglichst schnell an das Schachbrett zu setzen.

Wir ließen uns nicht lange nötigen, und kaum eine Viertelstunde nach unserer ersten Begegnung sahen wir bereits einander gegenüber, in das Spiel vertieft. Nicht ohne eine gewisse Erregung begann ich die Bauern und Offiziere\* zu rücken. Bald lag das Ergebnis der Partie klar vor uns: Ich hatte sie großartig verloren. Aber auch die zweite, dritte und vierte Partie nahmen den gleichen Ausgang . . .“ So kam es, daß Lenin Lepeschinski einen Springer vorgab.

In einem Brief N. K. Krupskajas vom 11. November 1898 an A. I. Uljanowa-Jelisarowa, Lenins Schwester, lesen wir: „Ja, und dann haben wir noch einen Zeitvertreib. Zu Weihnachten wollen wir in die Stadt fahren, und Wolodja fertigt dafür Schachfiguren an, um Lepeschinski einen Kampf auf Leben und Tod zu liefern. Die Figuren schnitzt Wolodja aus Rinde, und zwar gewöhnlich abends, wenn er vom Schreiben ‚ganz am Ende‘ ist. Manchmal fragt er mich um Rat, was für einen Kopf er dem König oder was für eine Taille er der Dame geben soll . . .“ Und später, am 10. Januar 1899: „Wir haben die Zeit festtäglich verbracht. Wolodja hat von früh bis spät Schach gespielt und . . . natürlich alle geschlagen.“

Aus Briefen an Mark Jelisarow, dem späteren Mann von Anna Iljinitschna, geht hervor, daß dieser an Simultanveranstaltungen teilgenommen und dabei sowohl Weltmeister Dr. Emanuel Lasker, der Anfang Februar

\* Frühere Bezeichnung für Leichtfiguren - H. M.

1898 in Moskau weilte, als auch Michail Tschigorin besiegt hatte. Am 28. Februar 1899 schrieb Lenin an Jelisarow: „Ihre Schachpartie kam sehr gelegen. Bei uns waren gerade die Minussinsker zu Gast, die jetzt leidenschaftlich Schach spielen, so daß wir mit größtem Eifer gekämpft haben. Wir haben Ihre Partie durchgenommen. Nach ihr zu urteilen, spielen Sie jetzt bedeutend besser. Wahrscheinlich haben Sie jeden Zug ziemlich lange durchdacht und sich (vielleicht) Ratschläge Ihrer Nachbarn zunutze gemacht? Sonst wäre es ja jetzt geradezu schrecklich, sich in einen Kampf mit einem Mann einzulassen, der Lasker besiegt hat!“<sup>\*</sup> Und am 4. April 1899 an seine Mutter M. A. Uljanowa: „In den ‚Russkije Wedomosti‘ habe ich gelesen, daß Mark auch Tschigorin besiegt hat! Sieh mal einer an! Nun, ich werde auch einmal eine Partie mit ihm ausfechten!“<sup>\*\*</sup>

Lepeschinski meinte später, daß deutlicher als sonstwo das Naturell Iljitschs als Sportsmann im Schachspiel zum Ausdruck kam.

Nach Rückkehr aus der Verbannung sah sich Wladimir Iljitsch bald gezwungen, um den zaristischen Spürhunden zu entgehen, ins Ausland zu emigrieren. Jahre eines gigantischen revolutionären Kampfes begannen. Für das Schachspiel blieb beim besten Willen keine Zeit mehr. Trotzdem, allerdings nur ganz selten, setzte er sich mit Genossen, die ihn in Genf und Kraków besuchten, gern ans Brett. Mit besonderer Vorliebe nahm Lenin in jenen Jahren in seiner karg bemessenen Freizeit Aufgaben oder Studien zur Hand. In einem Brief vom 17. Februar 1910 aus Paris an seinen jüngeren Bruder D. I. Uljanow schreibt er unter anderem: „Deine Aufgabe habe ich mühelos gelöst. Td8-d6.“ Es handelte sich um einen Zweizüger, den der Bruder in der Literaturbeilage der Zeitschrift „Niwa“, Nr. 3/1909, veröffentlicht hatte.

Lenin fährt fort: „Aber in der ‚Retsch‘ habe ich heute eine Aufgabe gesehen, deren Lösung ich nicht gleich

\* W. I. Lenin, Werke, Bd. 37, Dietz Verlag Berlin, S. 182

\*\* Ebenda, S. 195

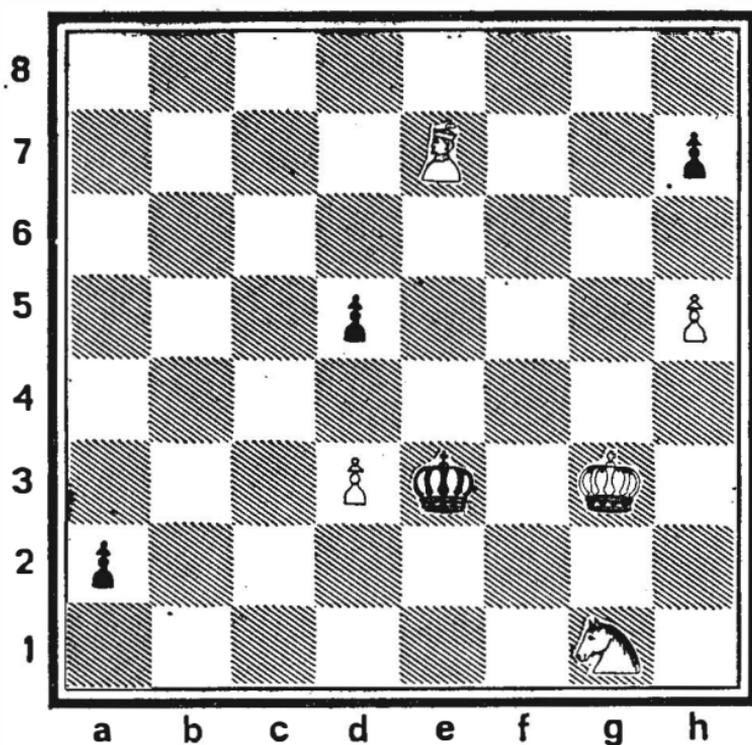
gefunden habe und die mir sehr gefallen hat (Nr. 31 [1269] vom 1. Februar, Aufgabe Nr. 195). Folgende Stellung: Weiß Kg3, Sg1, Le7 und die Bauern h5 und d3. Schwarz Ke3 und die Bauern h7, d5 und a2 (d. h. der letztgenannte Bauer einen Zug vor der Umwandlung in die Dame). Weiß zieht und gewinnt. Eine prächtige Aufgabe!\*

Diese Anmerkung verrät uns, daß Lenin ein feines Empfinden für die Schönheit des Schachspiels besaß, das ihm geistigen Genuß bereitete.

Die erwähnte Studie (Abb. 5) stammt von den Brüdern W. und M. Platow, zwei hervorragenden russischen Problemkomponisten. Die Lösung lautet: 1. Lf6 d4 2. Se2!! (Der Beginn eines feinen, tiefgründigen Manövers. Nicht zum Ziel führt 2. Sf3 a1D 3. L:d4+ D:d4

\* Ebenda, S. 393

Abb. 5



4. S:d4 K:d4 5. Kg4 K:d3 6. Kg5 Ke4 7. Kh6 Kf5 8. K:h7 Kf6 9. h6 Kf7 und Remis!) 2. . . . a1D 3. Sc1!! (Die Pointe der ganzen Kombination: Plötzlich droht 4. Lg5×. Auf 3. . . . D:c1 geht die Dame verloren, während auf 3. . . . Kd2 – 4. Sb3+ und auf 3. . . . h6 – 4. Le5 folgt) 3. . . . Da5 4. L:d4+, und jeder Zug von Schwarz verliert die Dame (4. . . . K:d4 [d2] 5. Sb3+). Ein Meisterwerk der Kompositionskunst!

Die Fähigkeit, sozusagen auf den ersten Blick eine Stellung zu beurteilen, verhalf Lenin, Aufgaben und Studien rasch zu lösen.

## Schach dem Kapital!

Im April 1917 kehrte Lenin nach Rußland zurück. Die Vorbereitung des Großen Oktober, die Organisierung des Sowjetstaates, Schutzmaßnahmen gegen die inneren und äußeren Feinde – diese kolossale Arbeit beanspruchte die ganze Kraft und Zeit des wunderbaren Menschen Wladimir Iljitsch Lenin, von dem der Dichter Wladimir Majakowski begeistert schrieb:

Ging vom Schachbrett

stracks zum Schauplatz  
echter Stürme,

wo im Feld die Bauern

nicht mehr Spielfiguren:

Kapital, den König,

die Gefängnistürme

schlug er

mit der menschlichsten  
der Diktaturen.

Ihm

und uns  
sCHAFFT gleiches Ding Erhebung.'

\* Wladimir Majakowski, *Ausgewählte Werke II*, Poeme: nachgedichtet von Hugo Huppert, Verlag Volk und Welt, Berlin, S. 250

Uns sind keine von Wladimir Iljitsch gespielten Schachpartien erhalten geblieben. Doch die zahlreichen Erinnerungen seiner Zeitgenossen, von Freunden, Verwandten, Kampfgefährten vermitteln eine ungefähre Vorstellung vom Charakter seiner Spielweise.

Lenin war ein ausgesprochener Angriffsspieler, er liebte es, den Gegner durch plötzliche, entscheidende Schläge zu verblüffen. Geriet er selbst in eine schwierige Situation, steckte er niemals auf, bekundete erstaunliche Hartnäckigkeit, suchte und nutzte geringste Gegenchancen.

Lenin besaß die Fähigkeit, das Wesen einer Position schnell zu erfassen und die entscheidende Fortsetzung zu finden. Und noch eines: Lenin nahm niemals einen Zug zurück, er hielt sich streng an die unumstößliche Regel „Berührt, geführt!“.

Auch später löste Wladimir Iljitsch gerne Schachaufgaben. „Zu Beginn des Jahres 1922, vor seiner Krankheit, als Wladimir Iljitsch sich in Leninskije Gorki erholte“, berichtet D. I. Uljanow, „brachte ich ihm oft, um ihn ein bißchen zu zerstreuen, einige Aufgaben. Er löste sie verblüffend schnell.“

Schach war immer Lenins Lieblingsspiel. Davon zeugen auch viele Ausstellungsstücke im Zentralen W.-I.-Lenin-Museum in Moskau. Hier kann man einen unscheinbar wirkenden Schachtisch sehen, der ein besonderes Geheimnis barg, das erst nach der Oktoberrevolution gelüftet wurde. Der Schachtisch war eine aus dem Jahre 1900 stammende Sonderanfertigung nach einer Skizze M. T. Jelisarows. Er enthielt ein Geheimfach, das als sicheres Versteck für verbotene revolutionäre Literatur, Manuskripte und Briefe sowie für wertvolle Nummern der Leninschen „Iskra“ diente. „Der Tisch ist mit uns durch ganz Rußland gereist, nach Samara, nach Kiew, nach Petersburg, nach Saratow, nach Wologda, nochmals nach Petersburg und schließlich wieder nach Moskau“, teilte Anna Iljinitchna 1927 mit. „Die ursprüngliche Idee zu dem Tischchen stammte von Wladimir Iljitsch . . . In den Jahren 1894 und 1895 verwirklichte er diesen Plan, indem er in

Petersburg durch Genossen . . . solch ein Tischchen anfertigen ließ.“

Nicht ein einziges Mal trotz der zahlreichen Haus-suchungen entdeckten die Polizei oder die Ochranka-Gendarmen dieses Geheimfach.

„Du bist selber oft Zeuge solcher Haussuchungen gewesen; aber du kanntest ja das Geheimnis des Tischchens nicht, obwohl du häufig die verschiedenfarbigen Schachfiguren aus ihren Schubladen hervorholtest und auf das Schachbrett stelltest“, erzählte Anna Iljinitzschna später ihrem Adoptivsohn. „Schließlich durfte damals niemand weiter etwas davon wissen.“

In dem Saal des Moskauer W.-I.-Lenin-Museums, der dem Leben und Wirken Lenins in den Jahren 1920 bis 1922 gewidmet ist, steht ein weiterer Tisch mit Figuren, die den Kampf zwischen Arbeit und Kapital symbolisieren. Es ist ein Geschenk der Mitarbeiter des Zentralkomitees an Lenin zum 5. Jahrestag der Oktoberrevolution. Auf dem Tisch stehen Schachuhren, die damals Moskauer Schachspieler Wladimir Iljitsch überbracht haben. Auch ein Brief an Wladimir Iljitsch Lenin liegt dabei, in dem ihm mitgeteilt wird, daß er zum Ehrenvorsitzenden der Moskauer Schachgesellschaft gewählt wurde und das Mitgliedsbuch mit der Nr. 1 erhält.

## **Von Wilhelm Steinitz bis Boris Spasski**

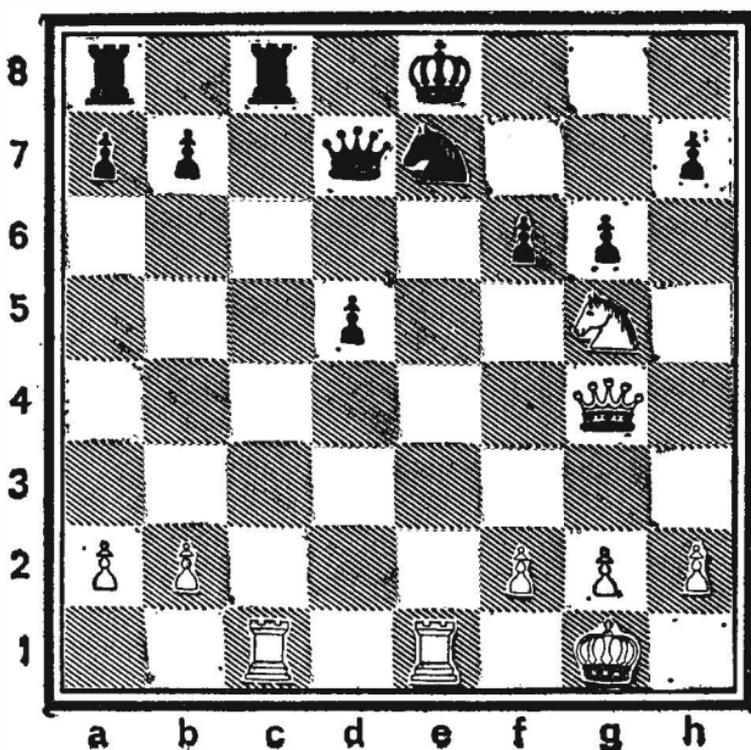
**Wilhelm Steinitz** (geboren am 12. 5. 1836 in Prag; gestorben am 12. 8. 1900 in New York) war der erste Schachweltmeister, 1886 bis 1894.

Schach war für ihn Berufung und Beruf, der damals aber nur ein dürftiges Einkommen sicherte. Deshalb verschaffte sich Steinitz hier und da einen kleinen Nebenverdienst, so in Brooklyn im Café Simpson. Dort spielte er mit Springervorgabe gegen einen Fabrikantensohn pro Partie um 2,50 Dollar. Stets siegte Steinitz, bis ein Freund ihm riet, aus taktischen Gründen auch den andern mal eine Partie gewinnen zu lassen, damit

er nicht die Lust verliere. Gesagt, getan. Beim nächstenmal stellte Steinitz absichtlich die Dame ein und bekannte sich geschlagen. Da sprang der glückliche Sieger auf: „Hurra, ich habe den Weltmeister geschlagen!“ Lief davon und ward nie mehr gesehen.

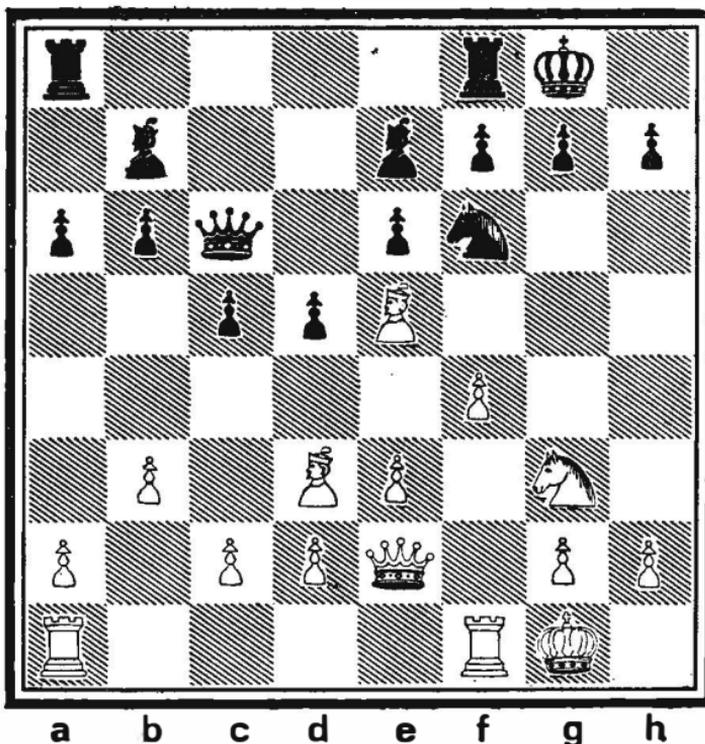
Steinitz steuerte zahlreiche prächtige Partien zum Weltschatz der Schachkunst bei. Eine der schönsten ist die gegen den Berliner Curt von Bardeleben beim berühmten Turnier in Hastings 1895. In der auf Abbildung 6 gezeigten Stellung beginnt Steinitz eine vielzügige Kombination: 22. T:e7+! Kf8 23. Tf7+! Kg8 24. Tg7+ Kh8 25. T:h7+ Schwarz gab auf (Matt in 10 Zügen: 25. . . . Kg8 26. Tg7+ Kh8 27. Dh4+ K:g7 28. Dh7+Kf8 29. Dh8+Ke7 30. Dg7+Ke8 31. Dg8+Ke7 32. Df7+ Kd8 33. Df8+ De8 34. Sf7+ Kd7 35. Dd6X).

Abb. 6



Dr. Emanuel Lasker (geboren am 24. 12. 1868 in Berlin; gestorben am 13. 1. 1941 in New York) war der zweite Schachweltmeister. Er trug die Krone länger als alle bisherigen Schachkönige, 1894 bis 1921. 27 Jahre „Hypnose und Rauch, und er ist unbesiegbar!“ Sprach man von ihm, den man sich ohne Zigarre gar nicht vorstellen konnte. Einer seiner Verehrer schenkt ihm vor dem Titelkampf mit Steinitz eine Kiste Zigarren, mit Begleitschreiben: „Rauchen Sie diese Zigarren während des Matches. Sie bringen Ihnen Glück!“ Lasker setzte eine in Brand und merkte sofort, daß es sich um eine minderwertige Qualität handelte. Einige Wochen später beglückwünschte der edle Spender den frischgebackenen Champion mit den Worten: „Sehen Sie, meine Zigarren haben Ihnen Glück gebracht!“ - „In der Tat“, sagte Lasker lachend. - „Sie haben wirk

Abb. 7



lich alle geraucht?“ – „Geraucht? Im Gegenteil, ich bot sie meinem Partner an, diesem Umstand verdanke ich wohl den Sieg . . .“

Unter den zahlreichen herrlichen Partien, die uns Lasker hinterließ, ist schwerlich die beste auszuwählen. Nachstehend sein berühmtes doppeltes Läuferopfer in der Partie gegen Bauer (Amsterdam 1889). In der auf dem Diagramm (Abb. 7) abgebildeten Stellung folgte: 14. Sh5 S:h5 15. L:h7+! K:h7 16. D:h5+ Kg8 17. L:g7! K:g7 18. Dg4+ Kh7 19. Tf3 e5 20. Th3+ Dh6 21. T:h6+ K:h6 22. Dd7! und Weiß gewann.

**José Raoul Capablanca y Graupera** (geboren am 19. 11. 1888 in Havanna; gestorben am 8. 3. 1942 in New York) war der dritte Schachweltmeister, 1921 bis 1927.

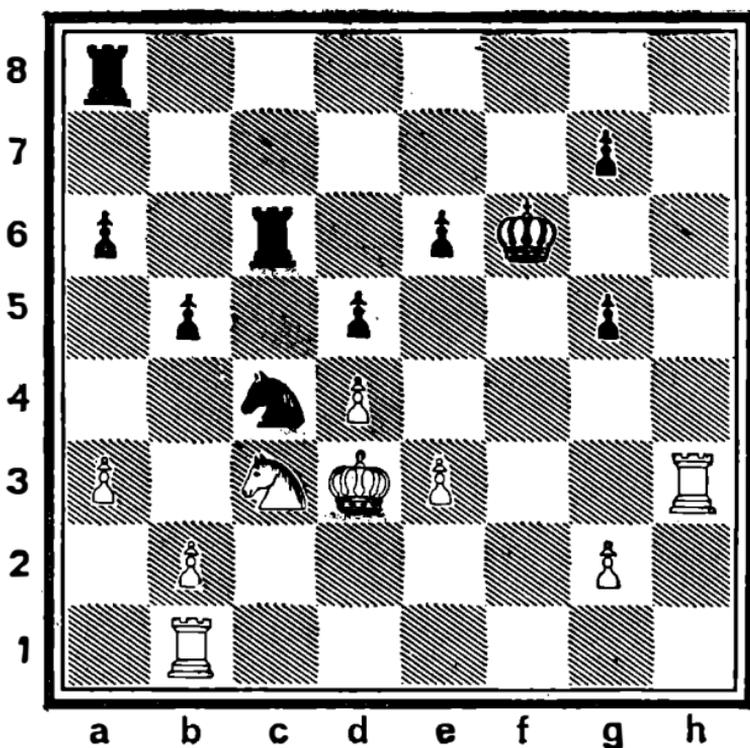
Seine erste Partie gewann José als Vierjähriger! Das kam so: Capablanca senior, großer Schachliebhaber, spielte eine Partie mit seinem Nachbarn. Der kleine José beobachtete schweigend das Kampfgeschehen. Plötzlich mischte er sich ein: „Du hast falsch gezogen, Papa!“ – „Was?!“ – „Ja, du bist mit dem Springer von einem weißen Feld auf ein anderes weißes gegangen. So zieht ein Springer nicht!“ Der Steppke hatte recht. Den Kontrahenten war im Eifer des Gefechts der unrichtige Zug entgangen. Als Belohnung für seine Aufmerksamkeit spielte der Vater eine Partie mit dem Sohn und – verlor . . .

Die auf Abbildung 8 gezeigte Stellung stammt aus der Partie gegen Boguljubow (Kissingen, 1928). J. R. Capablanca (Schwarz) demonstriert darin meisterhaft den für seinen Stil charakteristischen positionellen Druck: 29. . . Tac8 30. Sa2 a5! 31. Tf3+ Kg6 32. g4 Sd6! 33. Sc3 b4 34. ab ab 35. Sd1 Tc2 36. Tf2 b3! 37. Ta1 Se4 38. Te2 T8c6 39. Tb1 e5! 40. Ta1 T6c4 41. Ta5 Sc5+! Weiß gab auf wegen unparierbaren Matts.

**Dr. Alexander Aljochin** (geboren am 31. 10. 1892 in Moskau; gestorben am 25. 3. 1946 in Estorial bei Lissabon) war der vierte Weltmeister in der Schachgeschichte, 1927 bis 1935 und 1937 bis 1946.

Es ist nicht übertrieben zu sagen, Aljochin habe der Schachwelt die höchsten und dauerhaftesten Werte gegeben. Er war ein genialer Schachspieler, ihm bedeutete Schach alles. Für ihn war es kein Spiel, sondern Kunst. „Jawohl“, schrieb er, „Schach ist für mich künstlerisches Schaffen, und ich nehme alle Verpflichtungen auf mich, die diese Kunst ihren Jüngern auferlegt.“ Aljochin besaß ein phänomenales Gedächtnis. Oft erinnerte er sich nach Jahren an Einzelheiten, an die er sich gar nicht erinnern wollte, was ihn quälte. In Chicago gab er 1933 eine Blind-Simultanvorstellung an 32 Brettern. Während der ganzen Zeit sprach er nur einmal, um einen Gegner auf einen unerlaubten Zug hinzuweisen. Aljochin, der zehn Sprachen in Wort und Schrift beherrschte, wurde einmal gefragt, in welcher Sprache er eigentlich denke: „In den Dingen des All-

Abb. 8



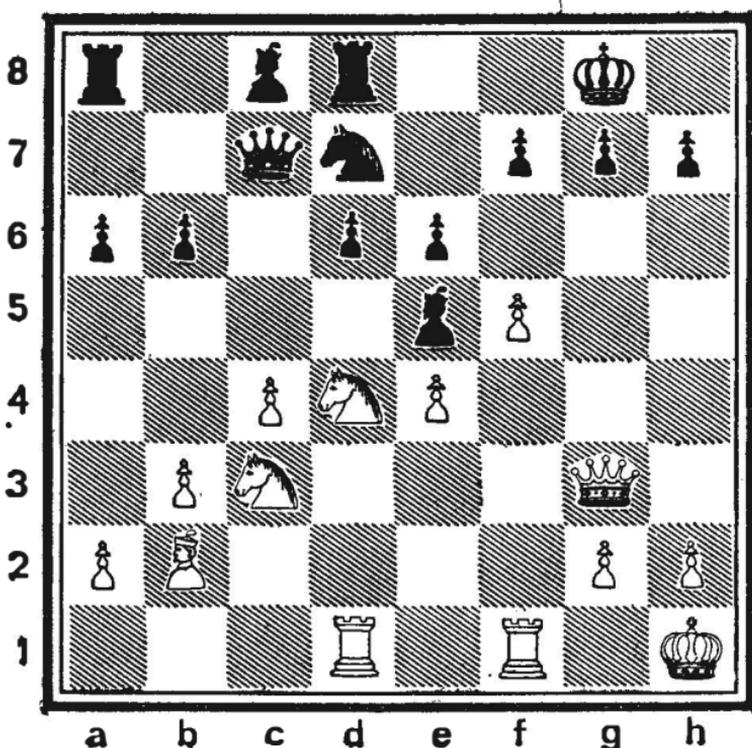
tags russisch, in abstrakten Fragen deutsch, in Gesellschaft englisch oder französisch . . ." Und beim Schach? „Sofern ich da überhaupt denke, dann nur russisch . . .“

In einer Partie mit F. Sämisch (Berlin, 1923) brachte Aljochin ein wunderschönes Damenopfer (Abb. 9): 18. fe! L:g3 18. ef+ Kh8 20. Sd5! Schwarz gab auf (Auf 20. . . . Db8 oder 20. . . . Da7 entscheidet 21. Sc6, und auf 20. . . . Db7 oder 20. . . . Dc5 – 21. Se6).

Dr. Max Euwe (geboren am 20. 5. 1901 in Amsterdam) ist der fünfte Weltmeister in der Schachgeschichte, 1935 bis 1937.

Aljochin den Titel, wenn auch nur für kurze Zeit, abgenommen zu haben war der größte Triumph in der Schachlaufbahn des heutigen Mathematikprofessors und FIDE-Präsidenten. Euwe, liebenswürdig und beschei-

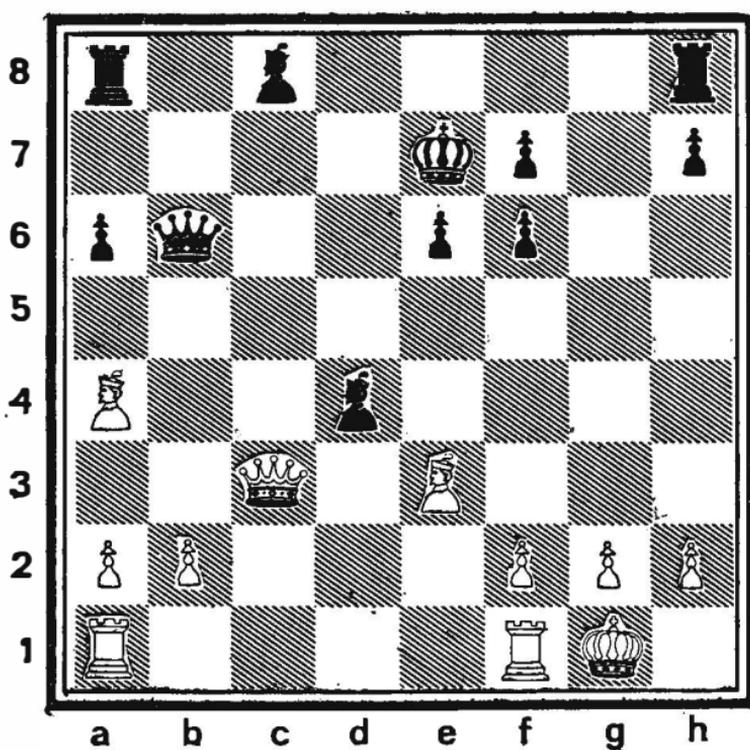
Abb. 9



den, mitunter „der stille Holländer“ genannt, spielte 1929 in Karlovy Vary erstmals gegen die damalige Weltmeisterin Vera Menchik. Er setzte sich zwar recht siegesbewußt ans Brett, vergaß aber nicht, seiner berühmten Rivalin eine Vase mit frischen Blumen zu überreichen. Über den Partieverlauf sagt Hans Kmoch, ein österreichischer Meister: „Dr. Euwe wandelte höflich, aber doch etwas verträumt und sorglos mit Fräulein Menchik auf den Pfaden des Damengambits, als ihm seine Partnerin plötzlich wie ein Blitz aus heiterem Himmel die Pistole auf die Brust setzte und rief ‚Qualität oder Leben!‘ Die peinliche Situation fand durch einen 50prozentigen Ausgleich ihre Lösung: Euwe gab die Qualität, Vera Menchik das Leben.“

Nachstehend eine Stellung (Abb. 10) aus der ersten Partie des Revanchematches mit Aljochin, der sie „ne-

Abb. 10



ben der fünften Partie" als „die beste Leistung Euwes“ bezeichnete: 18. ... L:c3 19. L:b6 Le5 20. Tad1 Kf8 21. f4 L:b2 22. Tf3 Lb7 23. Tg3 La3 24. T:a3, und Aljbchin streckte im 41. Zug die Waffen.

**Dr. Michail Botwinnik** (geboren am 17. 8. 1911 in Kuokkala bei Petersburg, heute Repino bei Leningrad) ist der sechste Schachweltmeister, 1948 bis 1957, 1958 bis 1960, 1961 bis 1963.

Der erste Schachweltmeister der UdSSR, Begründer der sowjetischen Schachschule, ist bis auf den heutigen Tag, obwohl er sich aus beruflichen Gründen nicht mehr an den zeitraubenden Welttitelkämpfen beteiligt, die überragende Erscheinung des Weltschachs, Wissenschaftler, Künstler und Sportsmann zugleich. Virtuos beherrscht er alle technischen, psychologischen und gefühlsmäßigen Elemente des Schachspiels, versteht es, Rhythmus und Stil zu ändern und strebt, frei von Überschwang, konzentriert, nüchtern, rationell nur das eine Ziel an – den Sieg. Es gibt wenige Schachspieler, die nicht nur in ihrem Hobby, sondern auch im Beruf Höchstleistungen vollbringen. Botwinniks Landsmann Mark Taimanow, ebenso glänzender Schachspieler wie meisterhafter Konzertpianist, zählt zu ihnen, auch Dr. Max Euwe, den mit Botwinnik, der als Präsident der Gesellschaft UdSSR–Niederlande vorsteht, eine enge Freundschaft verbindet. Botwinnik, Elektroingenieur, fand neben dem Schachstudium noch Zeit, eine Versuchsanstalt für Energetik zu leiten, zu promovieren und Erfindungen zu machen. Nun scheint beides, Schach und Wissenschaft, in eins zusammenzuzuliegen – bei der Schaffung eines elektronischen Großmeisters. Botwinnik ist überzeugt, „daß uns einmal die Konstruktion einer vollkommenen Maschine gelingt, die stärker als ein Großmeister spielen wird“.

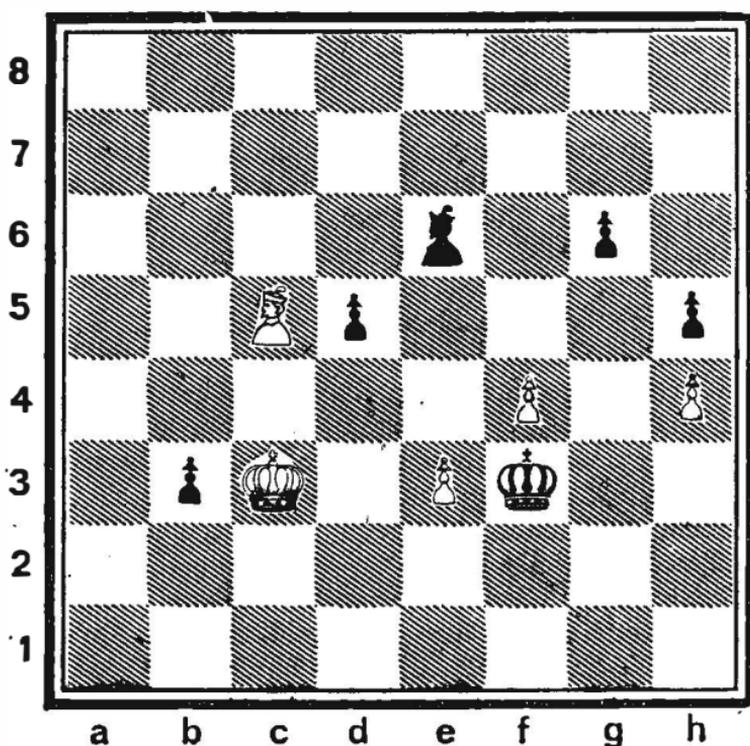
Studienartig führte Botwinnik (Schwarz) bei der UdSSR-Meisterschaft 1955 gegen A. Kotow das Endspiel zum Sieg (Abb. 11): 59. ... g5!! 60. fg d4+! 61. ed Kg3 62. La3 K:h4 63. Kd3 K:g5 64. Ke4 h4 65. Kf3 Ld5+ Weiß gab auf.

Wassili Smyslow (geboren am 24. 3. 1921 in Moskau) ist der siebente Weltmeister in der Schachgeschichte, 1957 bis 1958.

Sein Großvater hatte recht, als er dem siebenjährigen Enkelkind das erste Schachbuch mit der Widmung schenkte: „Wasja, dem künftigen Weltmeister.“ Wassili Smyslow ist ein Spieler von anderem Typ und Temperament als Botwinnik. Er betrachtet das Schach als „Wirkungsfeld schöpferischer Ideen, die aus dem gegensätzlichen Willen zweier Partner entspringen, denen das Ziel gemeinsam ist, ein dauerndes Kunstwerk zu gestalten“.

Das zweite Hobby des Exweltmeisters ist der Gesang, er besitzt einen prächtigen Bariton. Auch Tals Trainer Alexander Koblenz ist als Sänger begabt. Einmal, 1958 im jugoslawischen Portorož, schmetterte er bei einem

Abb. 11



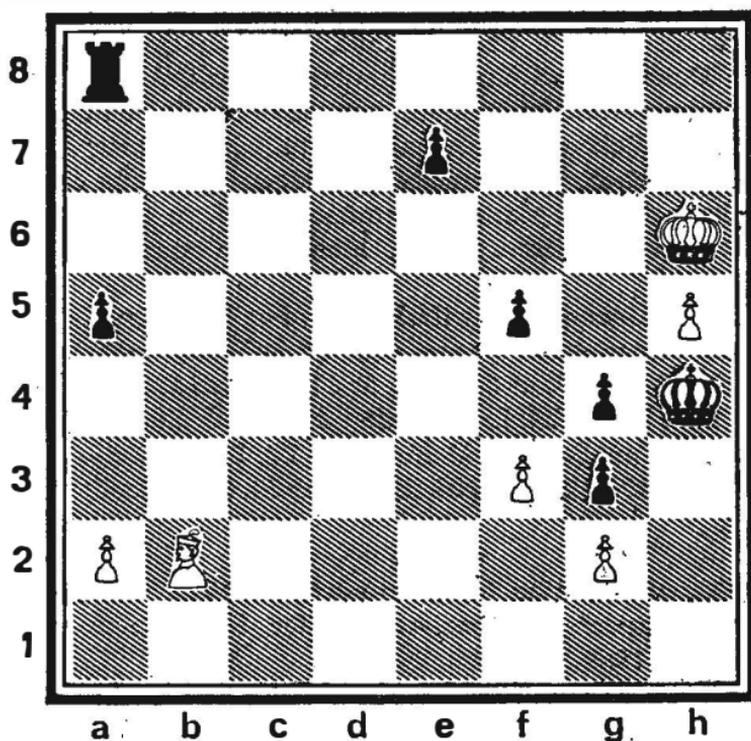
Ausflug eine italienische Arie. Da trat eine elegant gekleidete Dame auf den Tenor zu und sagte: „Ich danke Ihnen für den Genuß, verehrter Meister. Ihre Stimme erinnert mich an einen großen Künstler!“ – „Doch nicht etwa an Caruso?“ fragte Koblenz verschmitzt. „Nein, aber an Wassili Smyslow!“

Die auf dem Diagramm (Abb. 12) gezeigte Studie (Weiß zieht und macht remis) stellte Smyslow als 17-jähriger zusammen: 1. Lf6+ ef 2. f4 Th8+ 3. Kg7 T:h5 4. a4 Tg5+ 5. Kh8! Tg6 6. Kh7 Kh5 7. Kh8 Th6+ 8. Kg7 Tg6+ 9. Kh8 Kh6 patt.

Michail Tal (geboren am 9. 11. 1936 in Riga) ist der achte Weltmeister der Schachgeschichte, 1960 bis 1961.

Es geschah auf einer UdSSR-Meisterschaft. Mischä hatte wieder einmal geopfert. Sein Springer hüpfte mit-

Abb. 12



ten in die schwarze Bauernkette hinein. Und das gegen einen Riesen wie Paul Keres, der sich die Lage eingehend betrachtete, sehr lange nachdachte, dann sein Jackett ablegte und – das Rössel verspeiste. Nach der Partie meinte Tal: „Ich habe alle Varianten genau geprüft, daß Sie aber Ihr Jackett ausziehen würden, habe ich nicht einkalkuliert . . .“ Das ist er, der Mischa Tal, wie wir ihn auch auf der Leipziger Schacholympiade 1960 kennenlernten – fröhlich, geistreich, ein Kombinationsspieler par excellence.

Mit 23 Lenzen holte er sich die Schachkrone, binnen vier Jahren. 1956 war er selbst in seiner Heimat kaum bekannt, geschweige denn im Ausland. Tal spielte im Geiste jener Meister der Kombination, die jeweils der Zeit ihren Stempel aufdrückten: Anderssen, Morphy, Tschigorin, Aljochin; nur war Tal noch kompromißloser, gewalttätiger und unternehmender als diese. Doch sein Höhenflug wurde jäh gestoppt, als sich Botwinnik, vorher  $8\frac{1}{2} : 12\frac{1}{2}$  unterlegen, mit  $13 : 8$  den Titel zurückholte. „Statt der raketenartigen Geschwindigkeit des Denkens und der Frische des Gedankenblitzes, die 1960 so verblüffte, erlebte man 1961 bei Tal eine zum Teil bedrückende Nachdenklichkeit. „In riskanten, ungewöhnlichen, ja, exzentrischen Zügen sieht man daher nicht mehr schöpferische Intuition, sondern eher zweifelhaftes Experimentieren“, hieß es in einer Pressestimme.

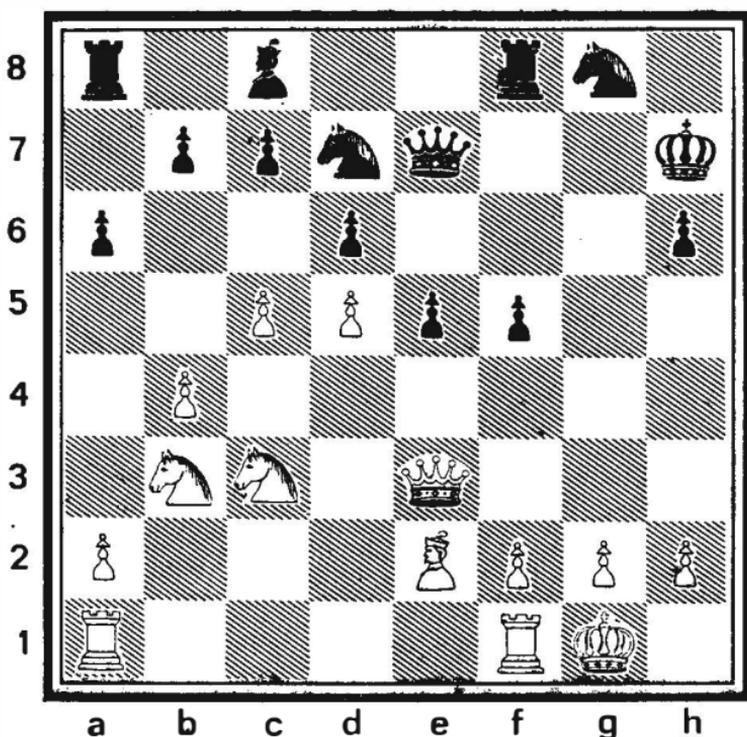
Eine glänzende Angriffsleistung bot Tal beim Kandidatenturnier 1959 gegen den USA-Champion Fischer (Abb. 13): 19. f4 ef 20. D:f4 dc 21. Ld3! cb 22. Tae1 Df6 23. Te6! D:c3 24. L:f5+ T:f5 25. D:f5+ Kh8 26. Tf3 Db2 27. Te8! Sdf6 28. D:f6+ D:f6 29. T:f6 Kg7 30. T6f8 Se7 31. Sa5 h5 32. h4 Tb8 33. Sc4 b5 34. Se5 Schwarz gab auf.

**Tigran Petrosjan** (geboren am 17. 6. 1929 in Tbilissi) ist der neunte Weltmeister in der Schachgeschichte, 1963 bis 1969.

Ebenso wie bei Morphy, Capablanca und Fischer war sein Spiel erstaunlich früh ausgereift. Nachdem er im

dritten Anlauf, 1962 in Curaçao, das Kandidatenturnier gewonnen hatte, entthronte er ein Jahr später endgültig Dr. Michail Botwinnik ( $12\frac{1}{2} : 9\frac{1}{2}$ ), dem die FIDE das Revancherecht „entzog“. Petrosjan galt schon immer als eine Art „Capablanca-Typ“, wie dieser in seiner besten Zeit kaum zu schlagen, aber mit starken Remistendenzen im Spiel. Nach dem Titelgewinn zeigte er in Turnieren nicht immer eine weltmeisterliche Form. Zwar war Petrosjan fast stets in der Spitzengruppe zu finden, aber nur selten „an der Spitze“. Der verzehrende Ehrgeiz eines Aljochin, der jedes Turnier nicht nur gewinnen, sondern die Gegner auch deklassieren wollte, fehlte „Tigran IX.“. Dazu erwies sich sein Sicherheitsstil auch als wenig geeignet. Im Matchspiel allerdings war damit schon eher etwas zu erreichen, nach dem Motto „Schlage mich, wenn du kannst!“ So ähnlich dachte wohl

Abb. 13

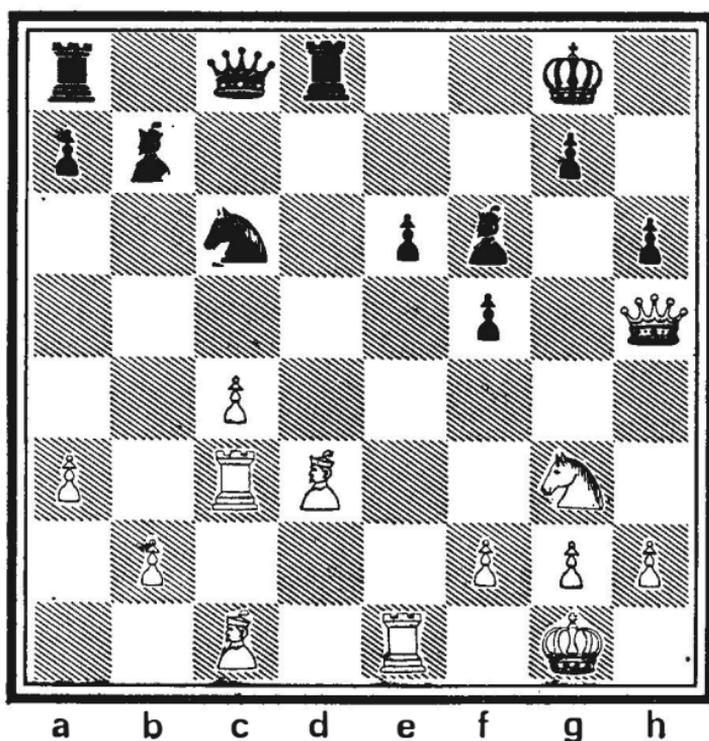


auch Capablanca. Aber wie diesen, so ereilte auch Petrosjan schließlich sein Geschick gegen Boris Spasski, der 1966 erstmals gegen Petrosjan in die Schranken trat. Man zog wieder mal Vergleiche zwischen alt und jung, und wieder stimmten sie nicht – noch nicht. Petrosjan, ein „Meister von überragendem technischem Können und kühlem Beurteilungsvermögen aller Positionstypen“ (Tal), siegte knapp mit 4 : 3 bei 17 Remis.

Daß Petrosjan auch kombinieren kann, bewies er oft genug, zum Beispiel in seiner Partie mit Bychowski (Schwarz) aus der Moskauer Meisterschaft 1968 (Abb. 14). Nach 21 Zügen folgte: 22. S:f5! L:c3 23. S:h6+! gh 24. Dg6+ Lg7 25. L:h6! Td7 26. Dh7+ Kf8 27. T:e6! Te7 28. Tf6+Ke8 29. Dg8+ Schwarz gab auf.

**Boris Spasski** (geboren am 30. 1. 1937 in Leningrad)

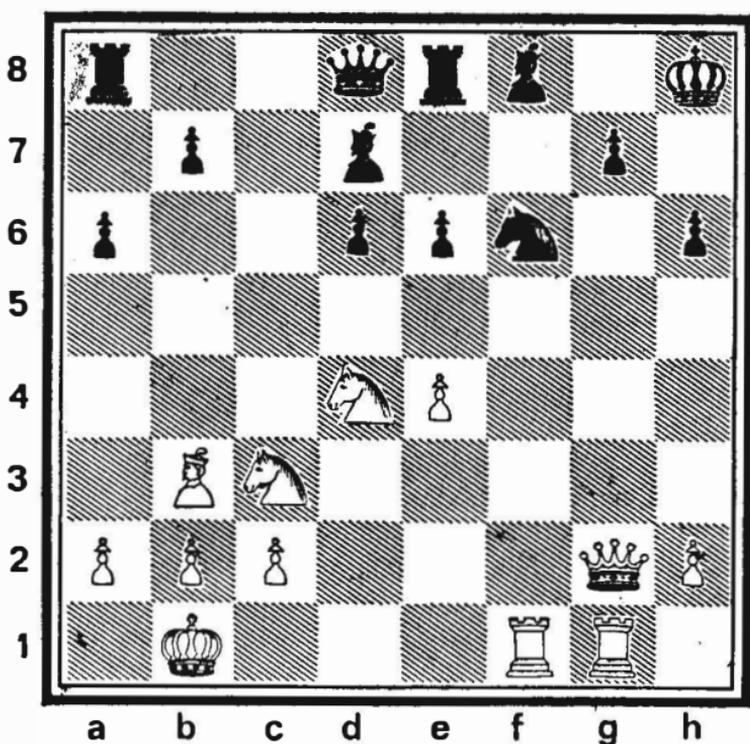
Abb. 14



ist der zehnte Weltmeister in der Schachgeschichte, seit 1969.

Worauf basieren Spasskis großartige Leistungen, welchem Stil hat er sie zu verdanken? Dr. Euwe meinte, Spasski habe keinen eigentlichen Stil: „Sein Spiel ist kontrastreich, zugleich unternehmend und behutsam, freigebig und sparsam, intuitiv und scharf berechnend. Aber immer kampfbetont! Spasski ist ein würdiger Vertreter der sowjetischen Schachschule.“ Und Petrosjan: „Es passieren immer Überraschungen im Schach; aber den Meister erkennt man daran, daß er die Zufälligkeiten auf ein Minimum herabschraubt!“ Wie wahr im Falle Spasski! Vielleicht hat er „keinen speziellen Stil“, – ohne aber stillos zu spielen. Spasski pflegt ein kämpferisches Schach und stellt sich jeweils gut auf die Eigentümlichkeiten des Gegners ein. Er ist ein univer-

Abb. 15



seller Meister höchster Begabung. Eben „dieser Stil wird in den nächsten Jahren zum Maßstab werden“, sagte Euwe und prophezeite ihm ein langes Weltmeisterleben – mindestens neun Jahre! „Ich sehe vorläufig keinen Großmeister, der ihn in drei Jahren besiegen könnte ...“

Boris Spasski zeigte sich nach dem Titelgewinn äußerst aktiv und erfolgreich. Gleich bei seiner ersten Teilnahme als Weltmeister in San José hatte er sich den 1. Preis geholt. Bei der Schacholympiade in Siegen 1970 blieb er ebenfalls ungeschlagen, besiegte unter anderem Robert Fischer (USA) und war Bester am 1. Brett.

Die Diagrammstellung (Abb. 15) stammt aus der 19. Partie des WM-Duells 1969 mit Tigran Petrosjan. Nach dem 20. Zug (fe fe) zog Spasski: 21. e5! de 22. Se4! Sh5 (22. ... S:e4 ging nicht wegen 23. T:f8+, oder 22. ... cd 23. S:f6 nebst Dg6!) 23. Dg6 ed (23. ... Sf4 24. T:f4 ef 25. Sf3 Db6 26. Tg2!) 24. Sg5! (Der krönende Schluß: 24. ... hg 25. D:h5+ Kg8 26. Df7+ Kh7 27. Tf3 e5 28. Dh5X) Schwarz gab auf.

## Die Juniorenweltmeister

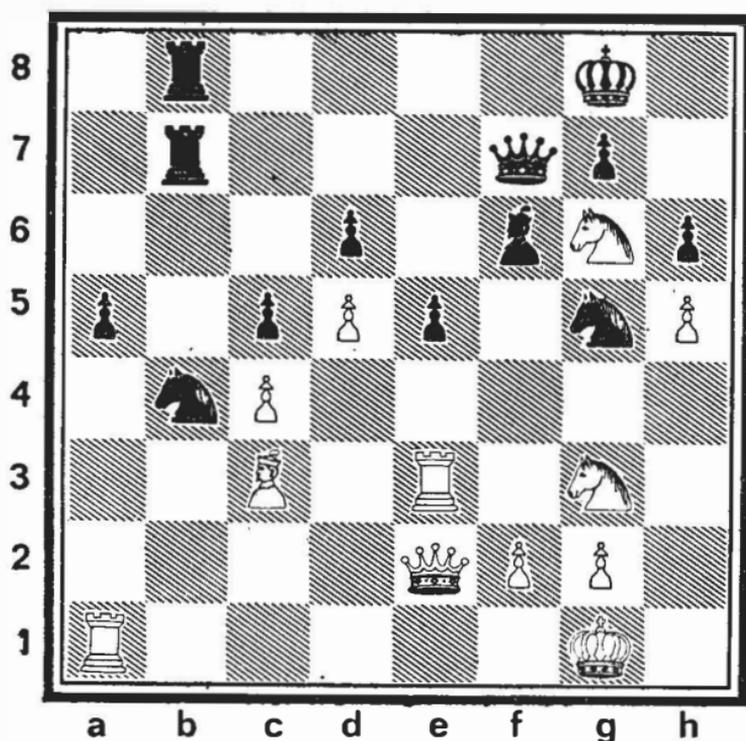
Die Junioren-Weltmeisterschaft war für die sowjetischen Schachspieler lange Zeit ein Stein des Anstoßes. Nur einmal, 1955 durch den damals 18jährigen Boris Spasski, gelang einem ihrer Vertreter ein Titelgewinn. Im Herbst 1969 in Stockholm brach der 18jährige Anatoli Karpow den Bann. Zwei Runden vor Schluß stand er als Champion fest, schaffte am Ende 10 von 11 möglichen Punkten. Ein prächtiges Resultat auf dieser Sprintstrecke. Tolja studierte an der Moskauer Lomonossow-Universität Ökonomie und wurde in Schwedens Metropole von Großmeister Semjon Furman (Leningrad) betreut.

Es kommt in der Schachpraxis selten vor, daß nach 47 Zügen fast der gesamte Figurensatz auf dem Brett

erhalten bleibt. So geschah es in der Partie Karpow gegen Andersson (Abb. 16). Tolja, der die weißen Steine führte, bereitete mit einem feinen Turmmanöver die Linienöffnung am Königsflügel vor: 48. Tf1! Dd7 49. f4! ef 50. T:f4 L:c3 51. T:c3 Te8 52. Te3 Tbb8 53. Df2 Kh7 54. Sf5 (Die in das feindliche Lager eindringende Kavallerie entscheidet rasch den Ausgang der Schlacht) 54. ... T:e3 55. D:e3 Kg8 56. Sge7+ Kh8 57. S:h6 Te8 58. Sf7+ Kh7 (Nun folgt ein unparierbarer taktischer Schlag) 59. Te4! T:e7 60. T:e7, und der schwedische Meister, auf den seine Anhänger große Hoffnungen gesetzt hatten, mußte erstmals in diesem Turnier kapitulieren.

Die elfte Junioren-Schachweltmeisterschaft 1971 in Athen gewann erstmals ein Vertreter der Schweiz, Werner Hug. Er und sein Vorgänger sollten nach einem

Abb. 16



auf dem FIDE-Kongreß in Vancouver gefaßten Beschluß – im Rahmen des neuen Austragungsmodus zur Schachweltmeisterschaft der Männer (1975 bis 1978) – ein Match über sechs Partien bestreiten. Hug verzichtete jedoch, und so wird Karpow an einem der beiden Interzonenturniere 1973 teilnehmen.

Dies ist die Ehrentafel der Junioren-Schachweltmeister:

I. Birmingham	1951	Borislav Ivkov	Jugoslawien
II. Kopenhagen	1953	Oscar Panno	Argentinien
III. Antwerpen	1955	Boris Spasski	UdSSR
IV. Toronto	1957	William Lombardy	USA
V. Münchenstein	1959	Carlos Bielicki	Argentinien
VI. Den Haag	1961	Bruno Parma	Jugoslawien
VII. Vrnjačka Banja	1963	Florian Gheorghiu	Rumänien
VIII. Barcelona	1965	Bojan Kurajjica	Jugoslawien
IX. Jerusalem	1967	Julio Kaplan	Puerto Rico
X. Stockholm	1969	Anatoli Karpow	UdSSR
XI. Athen	1971	Werner Hug	Schweiz

## Abarten und Unarten

Im Schach gibt es eine ganze Reihe von Abarten und sogar Unarten. Wir wissen bereits, daß man sich bei diesem Spiel zu viert vergnügte (Tschaturanga, siehe Seite 11). Manche Schacharchäologen vermuten, daß in seiner indischen Urform auch Karten eine Rolle spielten, daß ähnlich wie etwa im Bridge ein Partnerpaar dem anderen gegenüberfaß.

Auch die Wiege des sogenannten Großen Schachs stand in Indien: Man kämpfte mit 48 Figuren auf 12 mal 12 = 144 Feldern. Der Mongolen-Chan Timur (Tamerlan) spielte auf einem Brett mit 10 mal 11 = 110 Feldern. Sogar ein Astronomisches Schach gab es, höchst kompliziert – für sieben Personen, an einem runden Brett. Jeder hatte einen nach dem astrologischen (!) System eingeteilten Himmel, wobei die Figuren die Pla-

neten und Sterne darstellten. Das byzantinische Schachbrett Zatrikion war ebenfalls rund, in vier Kreise eingeteilt und mit 64 Feldern ausgestattet.

In unserer Zeit, daß heißt seit etwa zwei Jahrhunderten, „erfand“ man zahlreiche Neo-Schachspielarten, die mehr oder weniger den Zweck verfolgten, unser klassisches Schach zu verdrängen oder gar zu „verbessern“. Doch es blieb bei diesen Versuchen, sie sind samt und sonders gescheitert, wie auch das Raumschach, Wehrschach, Atomschach usw.

In Schachklubs, in Schachzirkeln von Pionierhäusern, auch in Ferien- und Erholungsheimen, überall wo sich Schachinteressierte zusammenfinden, kann man oft auch andere, vernünftiger und zugleich höchst amüsante Spiele auf dem Schachbrett beobachten, wie zum Beispiel das Doppelzug- und Schlagschach, zwei keineswegs einfach zu handhabende Schachdisziplinen. Ferner gibt es, um nur einige zu nennen, das lustige Taschenspringerschach (Springer aus der Tasche), Geschenker Gaul, Wahlschach (Echecs du Refus), bei dem jeder Spieler das Recht hat, einen gegnerischen Zug zurückzuweisen, das ebenfalls wie Wahlschach in Frankreich erfundene Spiel Schachfußball oder auch das närrische, aber durchaus nicht unvernünftige amerikanische Geister- oder Gespensterschach.

Alle diese und andere Arten eignen sich vortrefflich für gesellige Schachveranstaltungen. Das letztgenannte laßt euch am besten von einem aktiven Schachspieler beziehungsweise dem Mitglied einer Schachsektion erklären, oder, noch besser, ihr stattet dieser zur Silvester- oder Faschingszeit mal einen Besuch ab. Ihr seid herzlich willkommen . . .

## **Springer aus der Tasche**

Es ist ein ganz normales Spiel. Vor Beginn der Partie entfernen beide Teilnehmer lediglich ihre Damenspringer und stecken sie in die Tasche, um sie im Laufe der

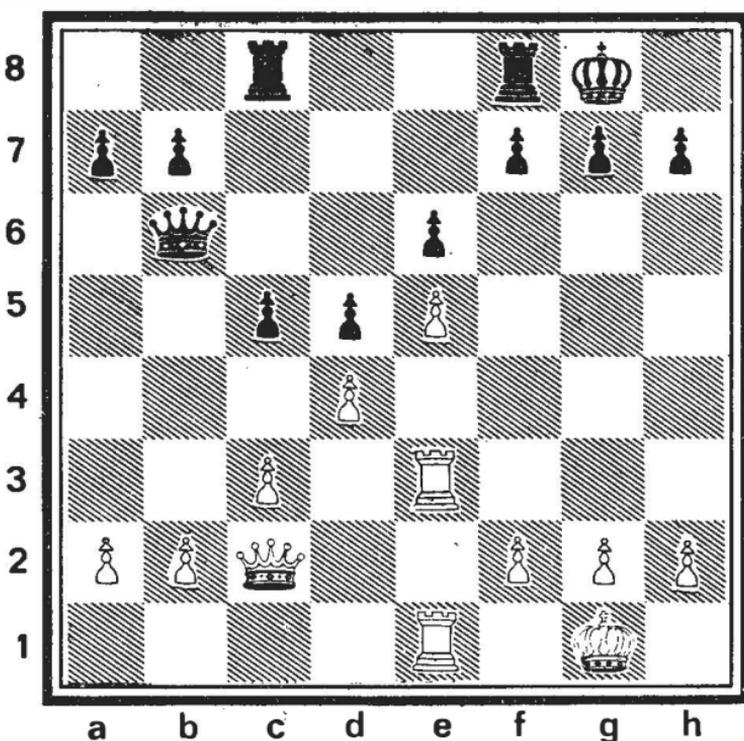
Partie jederzeit auf ein freies Feld einsetzen zu können, was als Zug gilt. Nachstehend ein Beispiel aus einer schwedischen Zeitschrift (1923). Weiß zieht und gewinnt:

Beide Spieler sind noch im Besitz ihres Taschenspringers (TS), Weiß gewinnt wie folgt (Abb. 17): 1. Th3 (Nicht 1. TSe7+ Kh8 2. D:h7+? K:h7 3. Th3+ wegen TSh6!) 1... h6 (Nicht 1... g6 wegen 2. TSf6+ 3. T:h7×) 2. T:h6! TSf5 (Nicht 2... gh wegen 3. TSf6+ 4. Dh7×) 3. D:f5 (Und gewinnt, zum Beispiel 3... ef 4. TSe7× oder 3... gh 4. TSf6+ 5. Dh7×).

Beim Taschenspringerschach sind auch andere Abweichungen bekannt. So kann man die Partie mit je einem zusätzlichen (dritten) Taschenspringer beginnen.

Ein Taschenspringerturnier wurde bereits im November 1910 in Berlin mit einer Beteiligung von 150 Spie-

Abb. 17



lern ausgetragen. Damals war allerdings der Königspringer als Taschenspringer vorgeschrieben.

Man kann auch mit je zwei Taschenspringern spielen, was sogar noch unterhaltsamer ist.

## **Les Echecs Marseillaises**

Hochinteressant ist das Doppelzugschach. Jeder Spieler führt jeweils zwei Züge hintereinander aus. Wird im ersten Teilzug Schach geboten, muß auf den zweiten Teilzug verzichtet werden. Andererseits ist ein Schachgebot im ersten Teilzug (und nicht erst im zweiten Teilzug) zu parieren. Ist das nicht möglich, gilt der betreffende Spieler als mattgesetzt!

Das En-passant-Schlagen geht folgendermaßen vor sich: 1. Der Bauer hat im zweiten Teilzug doppelschrittig gezogen. Der Gegner ist berechtigt, en passant zu schlagen, aber nur im ersten Teilzug. 2. Der Bauer hat im ersten Teilzug doppelschrittig und einen anderen Stein im zweiten Teilzug gezogen. Auch hier ist der Gegner berechtigt, den Bauern en passant zu schlagen, aber nur im ersten Teilzug. 3. Der Bauer hat im ersten Teilzug doppelschrittig und im zweiten Teilzug nochmals gezogen. Der Gegner ist nicht berechtigt, en passant zu schlagen.

Patt ist eine Stellung auch dann, wenn ein Spieler zwar noch einen ersten, aber keinen zweiten Teilzug mehr hat.

Das Doppelzugschach haben 1922 Marseiller Schachfreunde ausgetüftelt. Deshalb wird es in Frankreich auch „Les Echecs Marseillaises“ genannt. Bekannte Spieler förderten das Spiel in der praktischen Partie und im Problemschach. Keine Geringeren als Aljochin und Réti interessierten sich für diese Spielart.

Die anschließende Aljochin-Partie, gespielt im August 1925 in Paris, vermittelt einen Einblick in die außerordentlichen Reize und Feinheiten des Doppelzugschachs.

Weiß: A. Fortis, Schwarz: A. Aljochin (Anmerkungen von Prof. Dr. J. Boyer): 1. b3 Lb2 b6 Lb7 2. e4 Le2 (2. L:g7:h8 bringt keinen Vorteil, weil nach L:g7:h8 der schwarze Läufer auf der großen Diagonalen sehr bedrohlich steht) 2. . . . L:e4-c6 (Der schwarze Läufer geht nicht nach b7 zurück, weil er dort durch 3. La6:b7 verlorengehe) 3. a4-a5 a6 b5 4. L:b5-e2 L:g2-c6 (Von fraglichem Wert. Die Öffnung der g-Linie kommt nur Weiß zugute) 5. Sh3 Tg1 (Weiß droht 6. L:g7:h8, wonach 6. . . . Lg7:h8 an 7. T:g8 scheitern würde) 5. . . . e5 Sf6 6. L:e5 Sg5 (Sehr stark. Die schwarze Dame ist jetzt doppelt bedroht. Aljochin findet eine geistreiche, wenn auch nicht ganz stichhaltige Erwiderung) 6. . . . Sg4:f2 7. K:f2 d4 (Besser war 7. K:f2 Tg3, was das jetzt folgende Manöver Aljochins verhindert und damit das Springeropfer auf f2 widerlegt hätte) 7. . . . D:g5-f5+ 8. Ke1 Ld3 (Ein schwerer Fehler, da der Ld3 glatt einsteht) 8. . . . D:d3:d1+ 9. K:d1 Lg3 Ld6:g3 10. T:g3 Sc3 f5-f4 11. Tg1-e1+ (Besser war 11. Th3 d5 mit Bedrohung von Th8 und Lc6) 11. . . . Kd8 Lf3+ 12. Kd2-d3 Lg2 f3 13. Ke3-f2 Sc6:d4 14. Se2:d4 c5:d4 15. Tad1:d4 Te8:e1 16. K:e1 Td2 Tc8-c6 (Unnötige Erschwerung des Gewinns. 16. Lh3 Tc8 mit Angriff auf den Td2 hätte leicht gewonnen) 17. Tf2 Kd2 (So allerdings verliert Weiß auch schnell. Statt dessen lag T:g2-f2 doch nahe genug) 17. . . . g5 Td6+ 18. Ke3 c3 h5 Te6+ Weiß gab auf.

Keine fehlerfreie, für die Technik des Doppelzugschachs aber aufschlußreiche Partie von historischem Interesse.

## Wo der Bauer König wird

Großer Beliebtheit erfreut sich auch das Schlagschach. Es gibt kaum einen Schachspieler, der diese heitere, aber durchaus ernst zu nehmende „Nebendisziplin“ (auch „Lachschach“ genannt) nicht kennen würde. Die Grundidee ist: Wer verliert, gewinnt. Aber nicht im

Sinne des Selbstmatts, sondern nach folgendem Reglement:

1. Gewonnen hat, wem es gelingt, sich als erster sämtlichen Steine zu entledigen oder als erster zugunfähig zu werden (Patt gilt hier also als gewonnen).
2. Es besteht Schlagzwang. Wer schlagen kann, muß schlagen; jeweils nur ein Schlagzug (also keine Schlagserie in einem Zug wie beim Damespiel).
3. Der König ist Stein wie jeder andere, unterliegt keinem Schachgebot, kann geschlagen werden und durch Bauernumwandlung entstehen.

## **Russisches Festungsschach — in London und Havanna**

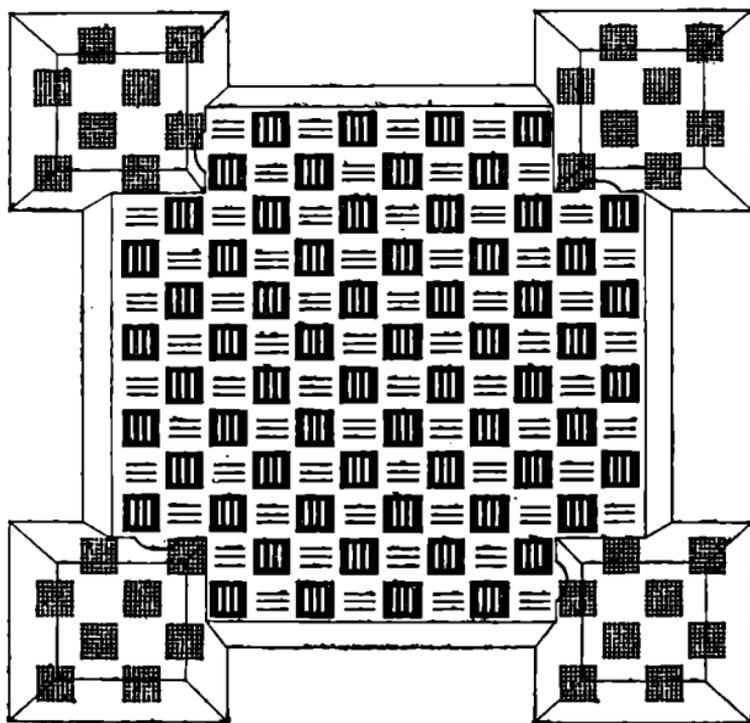
Ebenfalls keine schachliche Unart ist das Vierschach. Hier bleiben die Grundgesetze des Schachspiels unangetastet. Obwohl das Vierschach aus der Praxis verschwunden ist, lohnt es, sich mit dieser im vorigen und Anfang dieses Jahrhunderts stark verbreiteten Spielart vertraut zu machen. Es stellt eine interessante Bereicherung dar und dürfte allen Schachspielern Vergnügen bereiten.

Das Vierschach bildete sich in dieser modernen Form zuerst in Rußland heraus, über das schon die alten Sagen vom Schach zu viert (und selbstverständlich auch vom Schach zu zweit) erzählen. Berichten wir zunächst von jenem im 18. Jahrhundert entstandenen Vierschach, auch Festungsschach genannt. Wie bekannt, spielte man in der Familie der Uljanows fleißig Schach, und zwar nicht nur zu zweit, sondern auch — zu viert. Vater Ilja Nikolajewitsch hatte es allen Söhnen — Alexander, Dmitri und Wladimir — sowie der Tochter Olga beigebracht. Auch Anna Iljinitchna, Lenins älteste Schwester, kannte sich ein wenig auf den schwarzweiß karierten Feldern aus. Sie erzählt: „Wolodja spielte mit dem Vater und Bruder Sascha Schach. Wir Mädchen spielten weni-

ger. Ich erinnere mich nur eines Herbstabends, da wir uns alle – der Vater und wir, die drei Älteren – leidenschaftlich, bis spät in die Nacht hinein dem Vierschach hingaben . . .“

Das russische Festungsschach hat 192 Felder, davon sind 128 auf dem Brett selbst und je 16 in den vier Festungen (Abb. 18). Hier befindet sich die Reservestreitmacht – je ein Springer, Läufer und Turm. Der dritte Läufer ist hier als Elefant dargestellt (so wie er auch heute noch im Russischen heißt – slon). Schachhistorisch interessant ist, daß die Läufer im Spiel außerhalb der Festung als Ratgeber oder Herolde porträtiert und die Türme als Boote gezeichnet sind (Abb. 19). Ein Exemplar dieses seltenen Spiels aus dem 18. Jahrhundert ist in dem von W. Dombrowski gegründeten Lenin-gradener Schachmuseum ausgestellt.

Abb. 18



Von den vier Kontrahenten sind die jeweils einander gegenüberstehenden Partner Verbündete. Die Figurenaufstellung ist genau wie beim normalen Schach, doch müssen sich die Steine in vier Farben unterscheiden. Die zusätzlichen Reservefiguren haben ebenfalls bestimmte Ausgangspositionen (Abb. 19). Die Zugfolge geschieht wie beim Zweischach, jeder ist abwechselnd, reihum im Uhrzeigersinn, am Zug. Doch unterliegen die Spielregeln im Festungsschach einigen Besonderheiten. So darf keine Figur über die „blinde Mauer“ hinwegziehen oder Schach bieten. In die Festung kann man nur durch die Festungstore (Abb. 18) eindringen und sie auch auf dem gleichen Weg verlassen. Bauern und Figuren der Verbündeten dürfen einander nicht schlagen, wohl aber überspringen. Der Bauer verwandelt sich beim Erreichen der obersten Reihe – der sogenannten Offizierslinie des Verbündeten – oder beim Schlagen eines dortigen feindlichen Steines in eine Figur. Sicherheitshalber rochiert der Festungsschachspieler nach rechts, da seine Majestät in der Festung geschützter ist . . .

In dieser Schachdisziplin gibt es, wie schon gesagt, zwei Spielweisen – eine russische und eine westeuropäische. Der Unterschied besteht unter anderem darin, daß im russischen Vierschach der matt gesetzte König sofort vom Brett genommen wird, während er im westeuropäischen im Spiel verbleibt. Das Ziel ist, beide gegnerischen Könige matt zu setzen. Sowohl in der russischen als auch in der westeuropäischen Variante scheidet der Spieler, dessen König matt gesetzt ist, aus dem Wettkampf aus. Der Partner muß sich nunmehr gegen



Abb. 19

zwei Rivalen schlagen. Hier gibt es wiederum zwei Regelunterschiede. So hat der allein Verbleibende in der westeuropäischen Version die Möglichkeit, den matt gesetzten König zu befreien, woraufhin sich dann der ausgeschiedene Verbündete erneut ans Brett setzen und in die Schlacht eingreifen darf. Nach dem russischen Reglement ist es nicht gestattet, eine vom Brett genommene Figur zurückzuerobern und den verstorbenen König wieder zum Leben zu erwecken.

Abbildung 19 zeigt die Ausgangsstellung der Figuren auf dem Schlachtfeld sowie die drei Reservesteine in der Festung v o r dem Spiel.

Die Figuren lassen sich entweder (als Plättchen) selbst herstellen, oder man benutzt einfach Figurensätze des normalen Schachspiels. Nur müssen diese sich unterscheiden — durch entsprechende Färbung oder auch durch gut auseinanderzuhaltende Figuren, zum Beispiel große und kleine, alte und neue, dicke und dünne . . .

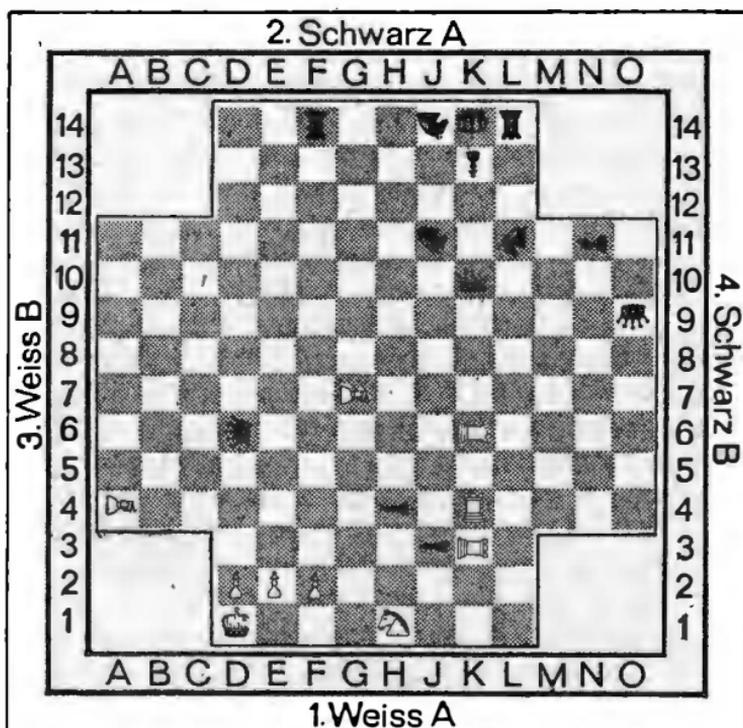
Bald überschritt das russische Vierschach die Landesgrenzen und verbreitete sich bis nach Westeuropa. So konstituierte sich 1855 in London ein Schachklub, der speziell das russische Festungsschach propagierte. Zu den Kennern dieser Schachart gehörten nicht nur Michail Tschigorin, sondern auch der kubanische Weltmeister José Raoul Capablanca!

In Deutschland empfahl der Berliner Arzt Dr. G. Arthur Lutze eine verbesserte Spielart. Das nach ihm benannte Vierschach hat 160 Felder, die Notation geht von Reihe 1 bis 14, von Linie a bis o. Die Eckräume 1 bis 3 und 12 bis 14 sowie a, b, c und m, n, o bleiben frei. Alle Figuren ziehen wie im Zweischach. Lediglich der König, der ebenfalls normal zieht und rochiert, verhält sich bei Matt anders. Gerät der erste König in eine Mattstellung, wird er geschlagen und vom Brett genommen. Erst wenn auch der zweite König derselben Farbe matt gesetzt wird, ist die Partie verloren. Auch Doppelzüge sind gestattet, das heißt, eine Figur darf zwei Züge auf einmal ausführen und unter Umständen zwei Steine schlagen.

Im Vierschach hat die Rolle der Reihenfolge wich-

tige Bedeutung. Es kommt nicht darauf an, wie oft, sondern in welcher Reihenfolge der Züge ein Stein angegriffen ist. In der Stellung auf Abbildung 20 zum Beispiel ist der Bauer k13 fünfmal angegriffen und nur viermal gedeckt; Weiß gewinnt die Partie somit in zwei Doppelzügen. Nun vertausche man aber die beiden weißen Türme k4 und k6 miteinander so, daß der weiße A-Turm auf k6 und der weiße B-Turm auf k4 zu stehen kommt. Dann ist zu erkennen, daß nunmehr Schwarz die Partie gewinnen muß; denn sobald Schwarz A im 1. Zug mit dem Springer j11 die Dame k13 genommen hat, ist Weiß B am Zug, kann aber nicht Schach bieten, weil ihm der weiße A-Turm auf k6 den Weg versperrt; Weiß B zieht also beliebig, woraufhin Matt folgt: Dd6:d2.

Abb. 20



## Die Schafe siegen immer

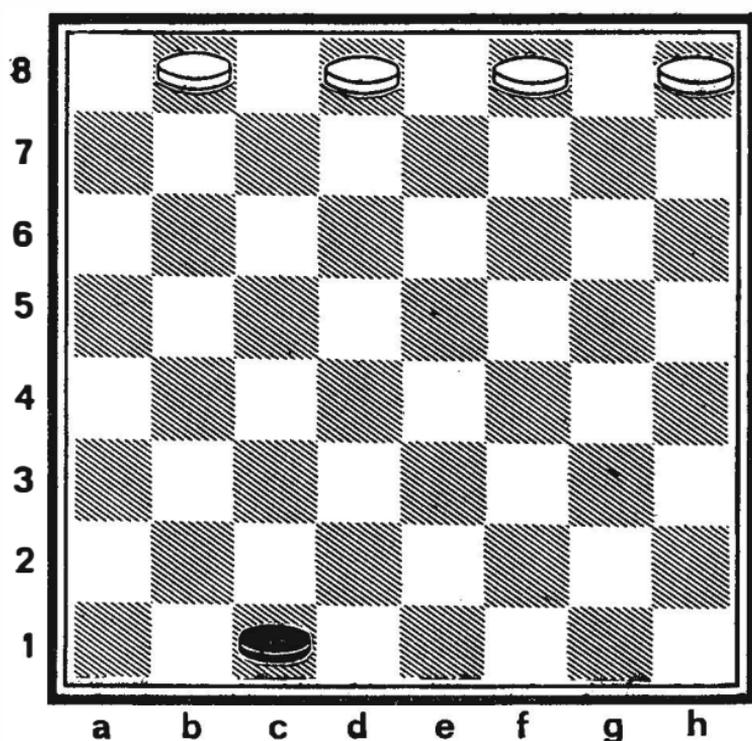
Wem die Welt der Brettspiele noch völliges Neuland bedeutet, der übe sich zunächst mit dem einfachen „Wolf und Schafe“. Es ist zwar eher ein Spiel für Kinder, aber auch Jugendliche und überhaupt Brettspielunkundige werden ihre Freude daran haben. Es schärft die Aufmerksamkeit, die Beobachtungsgabe und macht den jungen Spieler bereits mit der ersten Stufe der hohen Schule der Kombination vertraut, denn es gilt, Züge vorauszuberechnen. Außerdem eignet man sich rasch die ersten Grundkenntnisse für die Felderbezeichnung und das zum Nachspielen von Partien wichtige Lesen an. Das Wolf-und-Schafe-Spiel ist somit eine gute Vorbereitung zur Aneignung der schwierigeren Brettspiele, wie Dame, Schach, Go usw.

In diesem Spiel zieht der Wolf bei richtiger Bewegung der Schafe immer den Kürzeren, er wird gefangen. Wer den Trick beherrscht, darf sich bereits an das Dame- oder Schachspiel wagen.

Als Spielplan dient ein normales Schach- beziehungsweise Damebrett. Der eine Spieler erhält vier weiße Damesteine, die die Schafe darstellen, der andere bekommt einen schwarzen Damestein, der den Wolf kennzeichnet. Es wird auf den schwarzen Feldern gespielt, wobei die Schafe nur in einer Richtung ziehen dürfen, der Wolf sich aber vorwärts und rückwärts bewegen darf. Es gibt verschiedene Ausgangsstellungen, die einfachste ist: Die Schafe nehmen die oberste (8.) Reihe ein, während der Wolf ein Feld der 1. Reihe belegt. Er hat immer den Anzug. Weiß zieht und muß versuchen, den Wolf einzukreisen. Das geschieht am besten durch kettenartiges Vorrücken, zum Beispiel h8-g7, f8-e7, d8-c7, b8-a7, sodann a7-b6, c7-d6, e7-f6 und g7-h6 usw. Die Kette muß möglichst geschlossen bleiben, um dem Wolf keine Durchschlüpfmöglichkeit zu bieten. Dieses schematische Vorrücken, so erstrebenswert es ist, läßt sich aber nicht immer verwirklichen, denn der Wolf ist bemüht, den geordneten Bewegungsrhythmus der Schafe zu stören. Hier eine Übungspartie (Abb. 21).

**Weiß-Schwarz:** 1. h8-g7 c1-d2 2. f8-e7 d2-e3  
 3. d8-c7 e3-d4 4. b8-a7 d4-c5 5. a7-b6 c5-d6 (Jetzt  
 ist die Kettenordnung gestört. Weiß hat zwei Möglich-  
 keiten: b6-c5 oder g7-f6) 6. b6-c5 (6. gf6 kam in Be-  
 tracht, weil dadurch der Kettenrhythmus leichter wie-  
 derherzustellen ist, zum Beispiel 6. gf6 de5 7. cd6 ef4  
 8. fg5 fe5 9. ef6 ed4 10. fe5 dc5 11. gf4, und Weiß kann  
 schon daran denken, den Wolf in der linken unteren  
 Bretthälfte zu fangen) 6. . . . d6-e5 7. c7-d6 e5-d4  
 8. g7-f6 d4-c3 9. c5-b4 c3-d4 (Die Kettenordnung ist  
 erneut unterbrochen, der Weiße vermag sie nicht mehr  
 herzustellen und hat bereits eine schlechte Position. Er  
 muß schon Zwangszüge, das heißt einzig mögliche Züge  
 ausführen. Es ist jedoch immer vorteilhaft, sich mehrere  
 Möglichkeiten offenzuhalten) 10. d6-c5 d4-e5 11.  
 e7-d6 e5-f4 12. f6-g5 f4-e5 (Schwarz hat gewonnen,

Abb. 21



denn Weiß kann die Lücke auf f6, durch die der Wolf entkommt, nicht mehr schließen).

Nachstehend geben wir eine weitere Übungspartie, die anschaulich zeigt, wie man den Wolf zur Strecke bringen kann:

**Weiß - Schwarz:** 1. h8-g7 e1-d2 2. b8-a7 d2-e3 3. d8-c7 e3-d4 4. c7-d6 (Dies darf man sich zum Anfang erlauben, denn wir wissen aus der vorigen Partie, daß der Wolf eben dort, auf d6, eingebrochen ist und Weiß aus dem Konzept brachte. Falls nun Schwarz nach c5 oder e5 geht, ist in beiden Fällen die passende Antwort parat - ab6 oder fe7, und die Kette ist leicht wiederherzustellen) 4. . . . d4-c5 (Schwarz hätte sich denken können, daß nun ab6 folgt. Doch auch 4. . . . de5 5. fe7 ef6 6. ab6 fg5 7. fg6 gf4 8. gh6 hätte nichts eingebracht. An dieser Stelle geht übrigens auch 8. fg5 fe5 9. gf6 ed4 10. fe5 dc5 11. gf4, und Weiß braucht nur mehr auf die Felder e3 und e1 zu achten, durch die der Wolf entschlüpfen könnte. Nach dem Textzug ist es bereits möglich, eine senkrechte Dreierkette zu errichten, um den Wolf darin einzuschließen, zum Beispiel e1-e3-e5 oder d2-d4-d6) 5. a7-b6 c5-d4 6. g7-f6 (Weiß behält sich damit die Schließung der Kette - mittels fg7 und gh6 - vor und läßt dem Wolf keine Einbruchmöglichkeit. Schwarz hat schon keine befriedigenden Züge mehr) 6. . . . d4-e5 7. f8-g7 e5-f4 8. g7-h6 f4-g5 9. d6-e5 (Das ist besser als 9. bc5) 9. . . . g5-f4 10. h6-g5 f4-e3 (Weiß hat mit seinem letzten Zug erneut die Lage gut vorausberechnet. Der Stein auf f6 wird in petto gehalten, um einen Durchbruch über f4-e5 zu verhindern, während die Steine e5 und b6 ausreichen, um den linken Flügel gegen Vorstöße des Wolfes sicher abzuschirmen) 11. e5-d4 (Will der Wolf nun nach links entweichen, wird er mittels ba5 [oder bc5] und ab4 [oder cb4] gestoppt. Nach 11. . . . ef4 12. fe5 kann Weiß in aller Ruhe den Stein b6 nach b4 bringen und seine Kette wieder ordnen. Der Wolf ist bereits verloren) 11. . . . e3-d2 12. b6-c5 d2-e3 13. c5-b4 e3-f4 14. f6-e5 f4-g3 15. e5-f4 g3-f2

(Natürlich nicht 15. . . gh4 16. fg3X, und der Wolf ist gefangen) 16. g5-h4 f2-g3 17. d4-e3 g3-f2 (Nun genügen nur mehr drei Steine, um den Wolf matt zu setzen) 18. h4-g3 f2-e1 19. e3-d2 e1-f2 20. f4-e3 f2-g1 21. e3-f2 g1-h2 22. f2-g1X.

Neben der vorstehend gebrauchten Ausgangsstellung besteht noch eine andere, wonach Weiß die vier schwarzen Felder der 1. Reihe (a1, c1, e1, g1) sowie Schwarz ein Feld der 2. oder 3. Reihe belegt. Methodik, Strategie und Taktik des Spiels sind jedoch die gleichen wie im ersten Fall und in den beiden Übungspartien behandelt.

## **Dame — richtig gespielt!**

Jugando esta a les tablas Don Gaiferos,  
Que ya de Melisandra esta olvidado.

Wem das spanisch vorkommen sollte, der hat durchaus recht. Doch möge er sich vorerst mit dem aus dem Spanischen ins Deutsche übersetzten Text dieser alten Romanze begnügen, die im Don Quichote von Cervantes zitiert wird:

Don Gaiferos spielt Dame  
und vergift darüber die seinige.

Dies wiederum soll lediglich unterstreichen, wie amü-  
sant, interessant und fesselnd dieses Spiel sein kann,  
mit dem wir uns nunmehr befassen wollen – das Dame-  
spiel. Es ist ebenso ein Spiel der Weisen wie das Schach.  
Offensichtlich aber wesentlich älter als das „königliche  
Spiel“, und es stammt nicht, wie dieses, aus Indien.

So entdeckte man zum Beispiel in den etruskischen  
Katakomben eine Wandmalerei, die 2500 Jahre alt und  
auf der zu Füßen eines liegenden Mannes ein Spielbrett  
in der Art eines Schach- oder Damebrettes abgebildet  
ist. Noch älter ist ein als länglicher rechteckiger Tisch  
gearbeitetes Brettspiel, das Archäologen im Grabe Tut-

ench-Amuns (1300 v. u. Z.) entdeckten und das den Namen „Senet“ trägt. Das Brett selbst besteht aus Ebenholz, in das 3 mal 10 quadratische Elfenbeinfeldern eingelegt sind. Man vermutet, daß das altägyptische „Senet“ dem Damespiel sehr ähnlich war. In einer alten Überlieferung heißt es, der ägyptische Gott Thot habe im Damespiel gegen die Göttin Luna den 70. Teil jedes Tages gewonnen und daraus fünf zusätzliche Tage des Jahres gemacht. Übrigens wird angenommen, daß unter dem Spiel, mit dem die Freier der Penelope sich vergnügt haben sollen, Dame zu verstehen sei. Alte Damespielarten gibt es auch in anderen Teilen der Welt, wie zum Beispiel in Armenien (siehe auch Seite 145), oder auf Neuseeland, wo die Eingeborenen das Spiel schon seit alters her pflegen. 1952 fand eine archäologische Expedition in einem alten slawischen Grab im Kiewer Gebiet einen vollständigen Satz Damesteine. Das beweist, daß das Spiel dort schon im 3. bis 4. Jahrhundert bekannt war. Zahlreiche Überlieferungen erinnern auch hier an das Damespiel, wie zum Beispiel eine Onegaer Sage:

Also spricht Zar Buchar, der fremdländische:  
Du, Michailo Potyk, Sohn des Iwanowitsch!  
Womit vertreibt man sich bei euch heutzutage  
in der Rus die Zeit?  
Bei uns in der Rus vertreibt man sich mit  
eichenen Damesteinen die Zeit, die man auf  
Ahornbrettchen stellt . . .

Ein historischer Beweis für die Meinung, daß das Damespiel aus dem Schach hervorgegangen sei, wie mancherorts behauptet wird, fehlt. In der Tat ist es weitaus wahrscheinlicher, daß sich das kompliziertere Schachspiel aus dem einfacheren Damespiel entwickelt hat als umgekehrt. Zwischen beiden besteht ein grundlegender Unterschied in bezug auf das Schlagen, der kaum überbrückt worden sein kann.

Das alte weise Damespiel pflanzte sich von Generation zu Generation fort. Heute spielt man in aller Welt

Dame, wobei die Regeln vielfach „nationale Besonderheiten“ annahmen. Ja, Experten behaupten sogar, man könne die Nationalität von Damespielenden beim Zusehen bestimmen, ohne daß diese ein Wort zu wechseln brauchen. In der Tat, wenn wir Spieler beobachten, die ihre Steine nur vorwärts und nicht rückwärts ziehen, haben wir mit Sicherheit deutsche oder polnische Damespieler vor uns. Das merkwürdige Verhalten von Damespielern, die auf weißen Feldern spielen und die gleiche Figur immer nur e i n Feld weiterrücken, verrät, daß wir es mit Engländern zu tun haben. Spieler, die die Dame auf das Feld des von ihr geschlagenen Steins stellen, wie es beim Schach geschieht, identifizieren wir mühelos als Nordamerikaner. Franzosen erkennen wir daran, daß sie wie wir spielen, jedoch nicht auf schwarzen, sondern, gleich den Briten, auf weißen Feldern. Beobachten wir Spieler, die mit einem gewöhnlichen Stein die Dame grundsätzlich nicht schlagen, dann wissen wir: Hier sitzen Italiener am Brett. Dame heißt im Italienischen bekanntlich Signora, offenbar geziemt es sich für einen einfachen Stein nicht, von dieser ehrenwerten Person Besitz zu ergreifen. Schauen wir Spielern zu, die sowohl auf den schwarzen als auch auf den weißen Feldern ziehen und schlagen, noch dazu nicht diagonal, sondern ausschließlich horizontal und vertikal, wie das die Türme im Schachspiel tun, so kombinieren wir exakt: Türken! Die Kanadier wiederum verraten sich dadurch, daß sie an einem schier überdimensionalen Brett sitzen. Es handelt sich um ein Brett mit  $12 \text{ mal } 12 = 144$  Feldern.

Trotz dieser Regelabweichungen finden bereits seit dem vorigen Jahrhundert nicht nur internationale Wettkämpfe, sondern auch offizielle Weltmeisterschaften sowie seit jüngerer Zeit Olympische Turniere und Europameisterschaften statt. Die Internationale Damespiel-Föderation, FIJD (Fédération Internationale du Jeu de Dames), besteht jedoch erst seit 1947. Allerdings werden diese Wettkämpfe in einer Damespieldisziplin ausgetragen, die einheitlich und bei uns noch wenig bekannt ist – auf  $10 \text{ mal } 10 = 100$  Feldern.

Bevor wir uns jedoch diesem überaus interessanten Spiel zuwenden, befassen wir uns mit dem „gewöhnlichen“ Damespiel auf  $8 \text{ mal } 8 = 64$  Feldern. Auch hier gibt es fest umrissene Regeln, die sich bei internationalen Wettkämpfen bereits bewährt haben (zum Beispiel in den Länderkämpfen Niederlande-UdSSR), und zwar sind das die russischen Regeln. Nach ihnen werden in der UdSSR seit 1924 Landesmeisterschaften ausgetragen. Diese „russkije schaschki“ sind nicht nur auf Grund der großen praktischen Erfahrungen am ausgereiftesten, sondern gleichzeitig eine unerläßliche Vorstufe zur Beherrschung des Damespiels auf dem großen Brett.

Für die wachsende Beliebtheit des Damespiels in der Sowjetunion sprechen einige Zahlenangaben eine beredte Sprache. So gab es 1949 gegenüber 841 300 Schachspielern 584 600 Damespieler. Zehn Jahre später waren es 1 906 000 Schachspieler und 1 438 800 Damespieler sowie 1965 3 540 900 Schachspieler und 2 702 600 Damespieler, während augenblicklich beide mit je über vier Millionen Aktiven bereits gleichauf liegen.

## **Elemente echter Kunst**

Dame ist ein echtes Volksspiel, das ebenso die schöpferische Initiative fördert, wie es die Willenskraft stärkt. Es beruht keineswegs auf dem Zufallsmoment. Im Kampf zweier Gleichwertiger siegt derjenige, der mehr und weiter sieht, der weniger Fehler macht, der also der bessere Turnierkämpfer ist. Einfallsreichtum, Konzentrationsvermögen, Aktivität und Ausdauer – das sind Turnierkämpferqualitäten.

Wer die Schönheit einer Damespielkombination nachzuempfinden weiß, der spürt, daß in diesem Spiel, das seinen Anhängern hohen ästhetischen Genuß bereitet, in der Tat Elemente echter Kunst enthalten sind.

Dame ist ein Spiel für zwei Personen (Weiß und

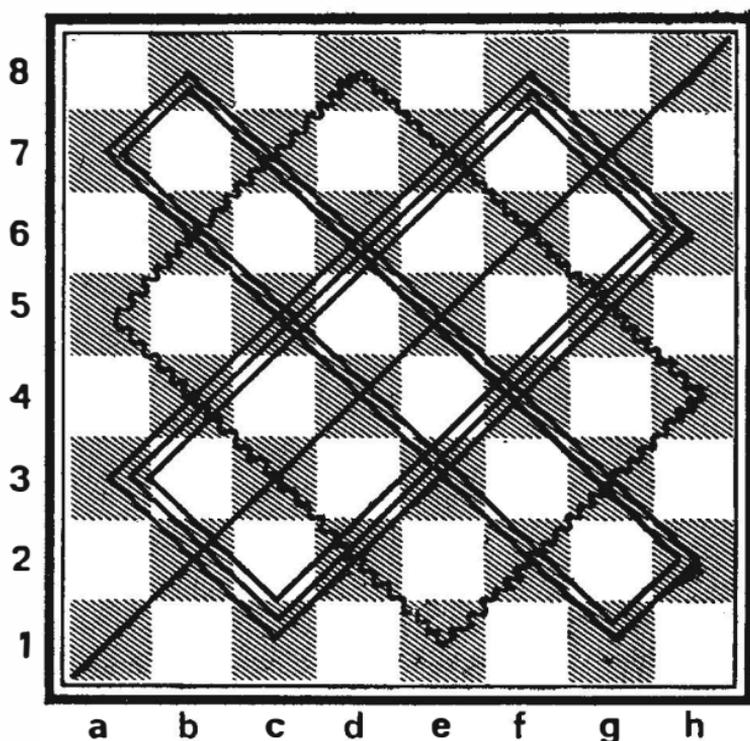
Schwarz) und wird nur auf den dunklen Feldern gespielt. Jede Seite besitzt zwölf Steine. Das Notationssystem im Damespiel ist das gleiche wie im Schach (siehe Seite 18), nur werden die hellen Felder nicht bezeichnet.

## Viele Wege führen zur Dame

Bevor wir uns Gedanken machen, welcher erste Zug für Weiß in Betracht kommen könnte, werfen wir zunächst einen Blick auf das etwas rätselhaft anmutende Muster auf der Abbildung 22. Man bedenke, daß beim Damespiel stets schräg gezogen und geschlagen wird!

Die gesamten Damespielfelder sind in sogenannte

Abb. 22



Spielwege eingeteilt, von denen jeder seine eigene Bezeichnung hat. Die Diagonale (Schräge) a1 bis h8 ist der *g r o ß e W e g*, der auf die Felder c1-h6-f8-a3 beschränkte Weg ist der *D r i l l i n g s w e g*, der auf die Felder g1-h2-b8-a7 beschränkte ist der *Z w i l l i n g s w e g* sowie derjenige, der die Felder e1-f2-g3-h4-g5-f6-e7-d8-c7-b6-a5-b4-c3-d2 kennzeichnet, der *N e b e n w e g*. Die Wege auf dem Damebrett wiederum sind in einzelne Schrägen eingeteilt. Die Diagonale e1-h4 heißt rechter unterer Nebenweg, die Diagonale e1-a5 linker unterer Nebenweg, die Diagonale h4-d8 rechter oberer Nebenweg und die Diagonale a5-d8 linker oberer Nebenweg. Auf die gleiche Weise werden auch die Diagonalen der Zwillings- und Drillingswege bezeichnet.

Das beim Damespiel von jeder Seite angestrebte Endziel ist es, eine Stellung zu erreichen, in der der Gegner keinen Zug mehr ausführen kann – entweder weil alle Steine vom Brett verschwunden sind, oder weil seine Steine gefangengenommen, eingeschlossen wurden. Falls ein Spiel aus diesem oder jenem Grund nicht zu gewinnen ist, endet es unentschieden.

Das Spiel wird von zwei Seiten bestritten, Gegner können entweder Einzelspieler oder auch Mannschaften sein.

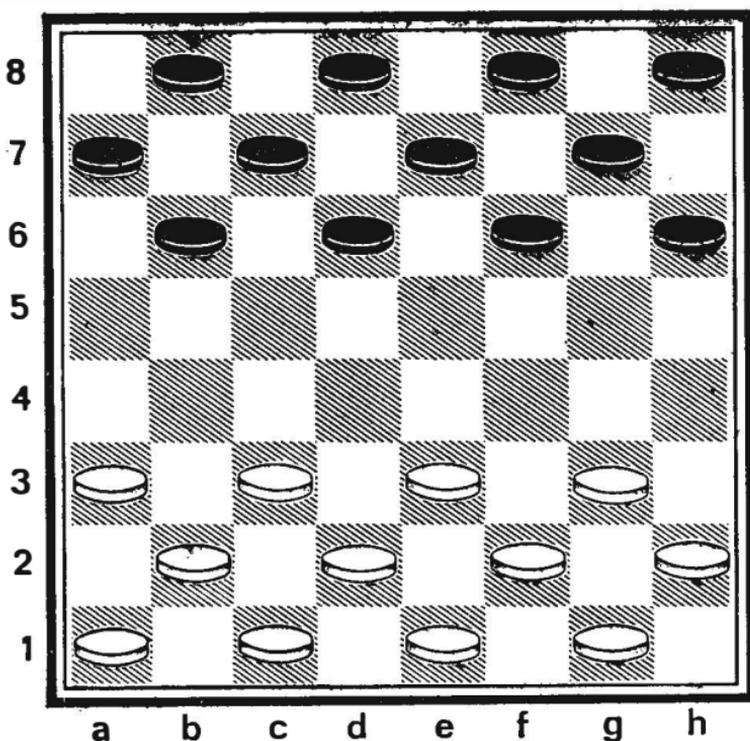
## **„Rechte“ und „Pflichten“ des einfachen Steines**

Einfache Steine sind solche, die es noch nicht bis zur Dame gebracht haben; sie ziehen nur vorwärts, in der Ausgangsstellung (Abb. 23) zum Beispiel von c3 nach d4 (Weiß) und von f6 nach g5 (Schwarz). Auf besetzte Felder darf man selbstverständlich nicht ziehen. Stille Züge sind Züge ohne Schlagen im Unterschied zu den Schlagzügen, wenn sich zum Beispiel vor einem eigenen ein feindlicher Stein befindet und das Feld hinter diesem frei ist. Dann springt der eigene Stein über

den gegnerischen hinweg, setzt sich auf das freie Feld, und der gegnerische (geschlagene) Stein wird vom Brett genommen. Das Schlagen geschieht vorwärts und rückwärts! Es ist Pflicht. Das sogenannte „Blasen“ (wenn das Schlagen übersehen und der betreffende Stein „zur Strafe“ vom Brett genommen wurde) ist unstatthaft. Sind mehrere Schlagzüge vorhanden, hat der Spieler freie Wahl. Mehrheitszwang gibt es nicht! Möge zum Beispiel Weiß von d4 nach e5 ziehen (geschrieben d4:e5, mit Bindestrich), dann muß Schwarz schlagen und das Feld f4 einnehmen (geschrieben d6:f4, mit Doppelpunkt). Weiß ist seinerseits verpflichtet, mit g3 den schwarzen Stein f4 zu schlagen und das freie Feld e5 einzunehmen (g3:e5).

Schreiben wir jetzt alle diese Züge der Reihe nach

Abb. 23



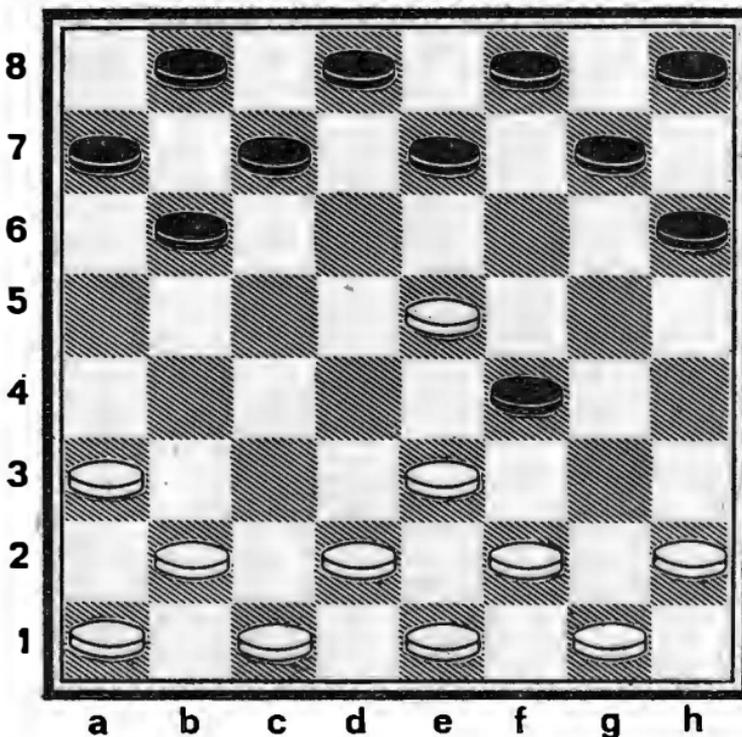
(aus der Ausgangsstellung) auf, so wie man eine Partinotiert:

Weiß – Schwarz: 1. c3–d4 f6–g5 2. d4–e5 d6:f4 3 g3:e5 g5–f4.

Abbildung 24 verdeutlicht die genannten Regeln. Nach dem Textzug muß Weiß mit 4. e5:g3 oder 4. e3:g4 antworten. Im ersten Fall kann Schwarz nicht zurück schlagen, im zweiten muß h6 den Stein g5 nehmen und f4 besetzen. Doch ist damit der Zug von Schwarz noch nicht beendet, denn es gilt noch e5 zu schlagen und somit zwei Steine zu nehmen (g5 und e5). Das schreibt man so – h6:f4:d6, oder h6:d6. Somit: 4. e3:g5 h6:d6. Oder nach dem gekürzten Notationsverfahren: 1. cd:f5 2. de5 d:f4 3. g:e5 gf4 4. e:g5 h:d6.

Hat ein Stein die letzte Reihe (die 1. Reihe de

Abb. 24

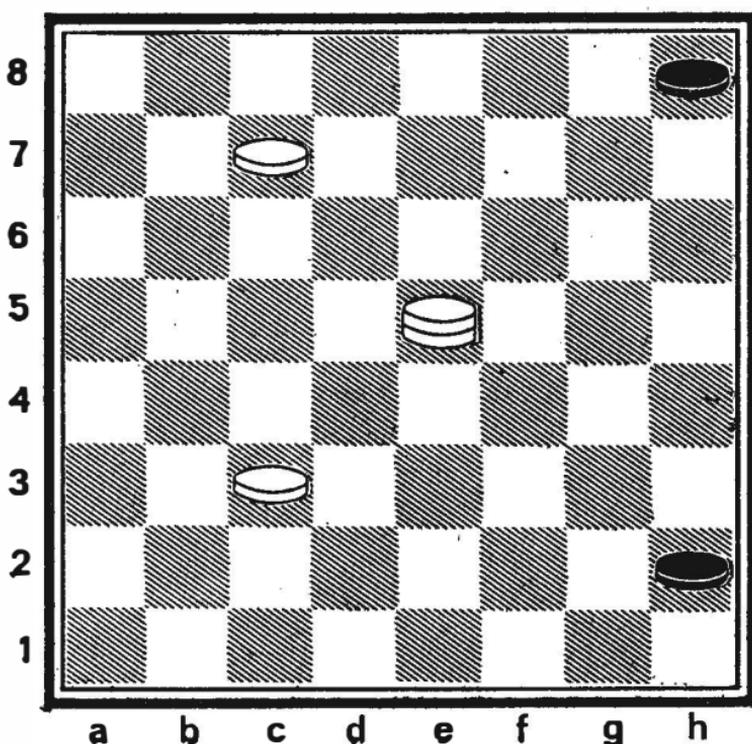


Gegners) erreicht, wird er zur Dame. Die betreffenden Felder heißen Umwandlungsfelder, für Weiß sind das b8, d8, f8, h8; für Schwarz a1, c1, e1, g1. Auf dem Diagramm und auf dem Brett wird die Dame normalerweise durch zwei aufeinandergestellte einfache Steine markiert (gedoppelt).

## Die Signora darf mehr

Im Unterschied zu den Steinen darf die Dame erstens nicht nur die leeren Nachbarfelder, sondern alle leeren Felder der Diagonale, auf der sie sich befindet, beschreiten und eventuelle Schlagzüge sowie zweitens in allen Richtungen stille Züge ausführen. Damen, die

Abb. 25



auch von einfachen Steinen ähnlich wie diese untereinander geschlagen werden, dürfen nicht über zwei oder mehrere Steine hinwegspringen.

Auf Abbildung 25 darf die De5 nach d4, d6, f4, g3, f6 und g7, aber weder nach c3 oder c7 (die Felder sind durch eigene Steine besetzt) ziehen, noch über die eigenen Steine hinweg nach b8, b2 oder a1 springen. Ginge die Dame nach g3 oder g7, würde sie geschlagen (h2:f4, h8:f6).

Die Dame schlägt einen fremden Stein, einerlei, ob D. (Dame) oder St. (Stein), diagonal auf jede Entfernung, sofern die Felder vor und hinter dem zu schlagenden Stein frei sind, und setzt sich auf ein beliebiges hinter dem geschlagenen Stein befindliches Feld. Wenn zum Beispiel auf Abbildung 25 die weißen Steine c3 und c7 durch schwarze ersetzt würden, so kann, falls Weiß am Zug ist, die De5 nach freier Wahl den Stein c7 (e5:b8) oder c3 schlagen und die Dame nach eigenem Gutdünken des Spielers das Feld b2 oder a1 besetzen (e5:b2 oder e5:a1).

Unter wenig geübten Spielern entstehen manchmal Mißverständnisse über die Auslegung der Schlagregeln, besonders bei komplizierten Schlagvarianten. Zur leichteren Aneignung dieser Regeln seien einige Beispiele angeführt. In der Stellung Weiß St.h4, Schwarz D.g3, St.g5 hat der Anziehende (Weiß) zwei Züge zur Wahl: 1. h4:f6 und 1. h4:f2; ob er den einfachen Stein oder die Dame nimmt, das ist seine Sache.

In der Stellung Weiß St.c1, e1, Schwarz St.d2, d6, f4, f6 realisiert Weiß folgende komplizierte Schlagvariante: 1.c1:e3:g5:e7:c5 (1.c1:c5). Nachdem der Stein von c1 nach c5 wanderte, werden die vier schwarzen Steine abgeräumt. Weiß darf aber auch 1.e1:c3 spielen.

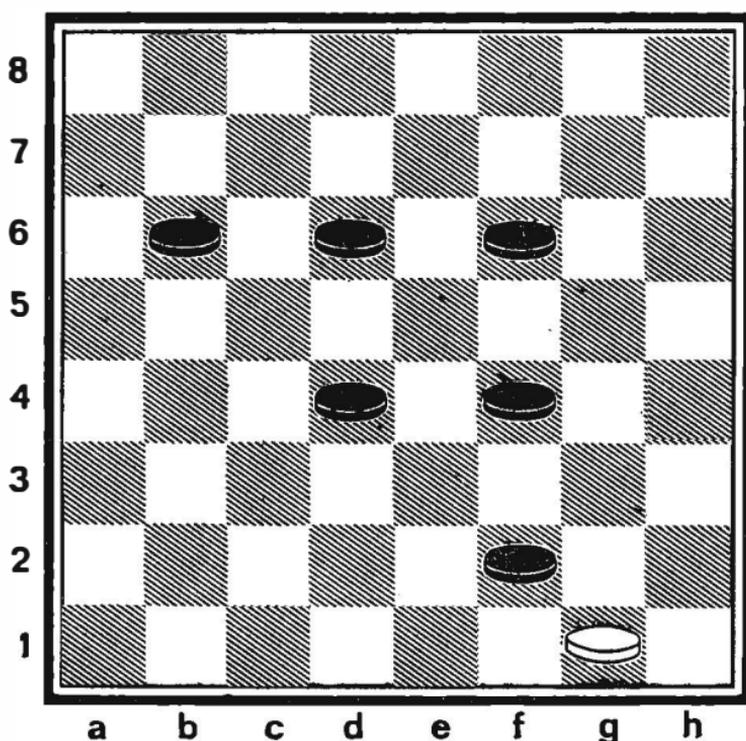
## **So oder so?**

Die Stellung auf Abbildung 26 läßt vier Schlagvarianten zu: erstens g1:e3:g5:e7:c5:a7, zweitens g1:e3:c5:a7,

drittens g1:e3:c5:e7:g5:e3, viertens g1:e3:g5:e7:c5:e3. In den beiden letzten Fällen wird ein und dasselbe Feld (e3) zweimal bestrichen. Das ist gestattet. Nicht gestattet ist hingegen, so zu schlagen: erstens g1:e3:g5:e7:c5:e3:g1 und zweitens g1:e3:c5:e7:g5:e3:c5:a7, weil Weiß in diesen Fällen zweimal ein und denselben Stein überspringt (im ersten Fall f2, im zweiten d4). Ein zu schlagender Stein darf nur einmal übersprungen werden!

Besonders zu beachten ist der Trampolinschlag, der nicht unterbrochen wird: In der Stellung Weiß St.h4, Schwarz St.c7, e7, g5 verwandelt sich der Stein h4 in eine Dame und schlägt sofort weiter, bis b6 oder a5 (1.h4:b6, 1.h4:a5). In der Stellung Weiß D.h8 (nach dem letzten stillen Zug von Weiß g7-h8), Schwarz St.d4 hingegen darf die Dame nicht sofort d4 schlagen

Abb. 26



– eben weil der Stein nach einem stillen Zug und nicht nach einem Trampolinschlag zur Dame geworden ist! So ist zunächst Schwarz an der Reihe. In der Stellung Weiß St.f6, Schwarz St.c3,g7 ist zwar f6:h8D ein Schlagzug, doch wird dabei, wollte Weiß sofort c3 schlagen, zweimal ein und derselbe Stein übersprungen (g7), so daß Weiß also wiederum warten muß.

In der Stellung Weiß D.h4, St.g1, Schwarz D.f2, St.b6, c3, e7 hat Weiß sechs Schlagmöglichkeiten: allein mit der Dame h4: erstens h4:g3, zweitens h4:h4, drittens h4:f8, viertens h4:f6, fünftens h4:g5, sechstens h4:h4. Ferner bleibt der einfache Zug g1:e3. Damensprung geht also nicht vor! Es ist empfehlenswert, in mehrdeutigen Fällen den Zug voll auszuschreiben, zum Beispiel zweitens h4:d8:a5:e1:h4; sechstens h4:e1:a5:d8:h4.

## **Berührt, geführt!**

Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn der Spieler, der am Zug ist, seinen Stein von einem Feld auf das andere gestellt und ihn losgelassen hat.

Wenn ein am Zug befindlicher Spieler einen seiner Steine berührt, so muß er diesen ziehen, selbst wenn es ein Verlustzug ist. Lediglich die Berührung eines Steins, der nicht ziehen kann, ist ohne Bedeutung. Korrekt ist es auch, wie die Schachspieler zu verfahren und das Zurechtrücken vorher anzukündigen.

Nicht selten kommt es vor, daß der eine Spieler die Partie zu gewinnen glaubt und der andere sie für unentschieden hält. Hier entscheidet die 30-Züge-Regel: Wenn das Material nach 30 Zügen unverändert blieb und kein Gewinn erreicht wurde, gilt die Partie als remis. Ergibt sich eine materielle Veränderung, beginnt das Zählen von neuem. Doch gibt es zwei Ausnahmen: 1. die Partie ist nach dreimaliger Zugwiederholung remis; 2. hat ein Spieler drei Damen und der andere eine, muß der Stärkere binnen 18 Zügen gewinnen, andernfalls – remis.

## Von der Eröffnung bis zum Endspiel

Eine Partie teilt man normalerweise, wie beim Schach, in drei Phasen ein: Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Die Eröffnung hat folgende Merkmale: Auf beiden Seiten stehen viele Steine; es gibt wenig freie Wege, und das führt zu Stellungen, in denen die Steine beiderseits miteinander verbunden sind; die Steine auf den Umwandlungsfeldern (auf denen die Damen geboren werden) ziehen anfangs nur selten; dieses Stadium erstreckt sich etwa über zehn bis zwölf Züge; der Gewinn von Steinen sichert gewöhnlich schon den Partiegewinn.

Für das Mittelspiel ist typisch: Im Vergleich zur Eröffnung hat sich die Anzahl der im Spiel befindlichen Steine sehr verringert (auf je fünf bis sechs); die Zahl der freien Wege hat sich vergrößert, was zu freierem Spiel führt, wobei sich die Stellungsbeurteilung gleichzeitig erheblich kompliziert; die weit vorgeschobenen Steine gewinnen an Bedeutung; die Möglichkeiten zum Damendurchbruch auf beiden Seiten erhöhen sich merklich; der Gewinn von Steinen sichert besonders in endspielnahen Stellungen den Partiegewinn.

Charakteristisch für das Endspiel ist: Jede Seite hat nicht mehr als vier bis fünf Steine; durch die große Anzahl freier Felder kommt die Beweglichkeit und Weitschrittigkeit der Dame voll zur Geltung; mehr noch als im Mittelspiel wächst im Endspiel die Bedeutung der weit in das gegnerische Lager eindringenden Steine, die dank ihrer günstigen Stellung – nicht selten sogar bei materiellem Übergewicht des Gegners von einem bis zwei Steinen – die Partie remis gestalten können.

Eine genauere als die gegebene Eingrenzung dieser drei Phasen ist nicht möglich. Es erscheint jedoch ratsam und nützlich, sich ihre Wesensmerkmale einzuprägen, um zu lernen, im Zuge der Partieentwicklung den gegnerischen Plan zu durchschauen und den eigenen Plan dementsprechend zu verändern und zu variieren.

Die folgende Kurzpartie zeigt, wie umsichtig und

aufmerksam man schon zu Partiebeginn spielen muß, um nicht in eine Falle zu geraten und die Partie zu verlieren.

1. c3-d4 b6-a5 2. b2-c3 h6-g5 3. a1-b2 a7-b6?  
(Danach geht ein Stein verloren; schlecht wäre auch 3. ... d6-e5? wegen 4. g3-f4! e5:g3 5. h2:h6, und der Mehrstein sichert den Gewinn. In Betracht kam zum Beispiel 3. ... g5-f4) 4. d4-e5! d6:f4 (Falls 4!... f6:d4?, so 5. e3:a7, und Schwarz verliert einen Stein, dann die Partie) 5. g3:e5 f6:d4 6. e3:a7 (Weiß muß bei richtigem Spiel die Partie gewinnen).

## Das Petrow-Dreieck

Je weiter ein Stein gegen Partieende vorgeschoben ist, um so mehr gewinnt er an Stärke. Er kann unter Umständen stärker sein als ein ganzer Block gegnerischer zurückhängender Steine. Und umgekehrt verliert ein rückständiger Stein bedeutend an Stärke. Hier ein Beispiel: Weiß St. d6, h6; Schwarz St. a7, b8, f6. Weiß hat zwei weit vorgeschobene Steine, Schwarz hingegen drei, die aber rückständig sind. Dieser Umstand gleicht das Spiel aus, wie wir sehen werden:

1. d6-e7 f6:d8 2. h6-g7 d8-e7! (Dieser Zug rettet die Partie für Schwarz. Jede andere Fortsetzung verliert nach der Antwort 3. g7-f8!) 3. g7-h8 a7-b6 4. h8-a1 b6-c5 5. a1-h8 e7-d6 6. h8-f6 (6. h8-c3? c5-d4!, und die weiße Dame ist gefangen. Diesen Aufbau der Steine nennt man „Schlinge“, die in verschiedenen Formen und Situationen zum Damenfang „ausgeworfen“ wird) 6. ... c5-b4 7. f6-h8 (Weiß darf wegen dieser Falle nicht 7. f6-a1 spielen) 7. ... b4-a3 (Schwarz wahrt seine Aufstellung) 8. h8-c3 d6-c5 9. c3-a1 b8-a7 10. a1-f6 a7-b6 11. f6-a1 b6-a5 12. a1-h8 a5-b4! (Ein Fehler wäre 12. ... c5-b4? Danach würde Weiß, ohne den großen Weg zu verlassen, leicht gewinnen) 13. h8-a1 b4-c3! (Der einzige Remiszug. Falls 13. h8-g7, macht Schwarz ebenfalls Remis:

13. . . . c5-d4! 14. g7:a5 a3-b2) 14. a1:a7 (Dieses Mittel, um die feindliche Dame abzulenken, sollte man sich gut einprägen) 14. . . . a3-b2 15. a7-d4 b2-c1 Remis (15. . . . b2-a1? 16. d4-h8, und Weiß gewinnt).

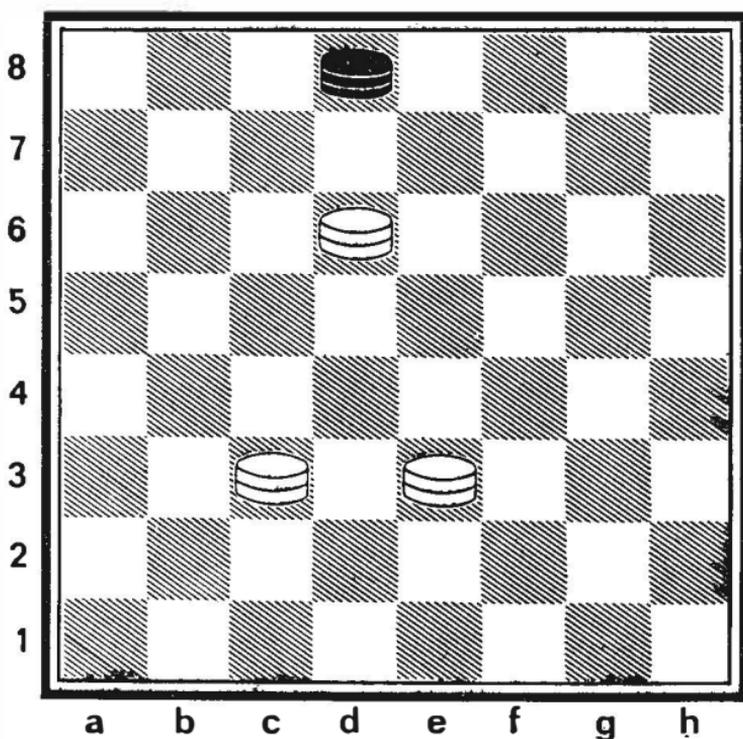
Aus diesem Beispiel folgt der Schluß: Eine Dame, die drei Steinen auf der Gegenseite den großen Weg abschneidet, kann im allgemeinen nicht gewinnen, sichert aber das Remis.

Eine Dame gewinnt jedoch immer gegen drei Steine, wenn diese vom oberen Zwillingsweg abgeschnitten sind.

Abbildung 27 zeigt das Petrow-Dreieck, das uns gleichzeitig als Aufgabe dienen soll: Schwarz zieht und – verliert. Wie?

Derartige Damenstellungen, genannt Petrow-Dreieck, gibt es vier: 1. Weiß c3, e3 und d6, Schwarz d8; 2. Weiß

Abb. 27



d6, f6 und e3, Schwarz e1; 3. Weiß f4, f6 und c5, Schwarz a5; 4. Weiß c3, c5 und f4, Schwarz h4. Bei jedem dieser Dreiecke bildet eine Dame die Dreieckspitze (zum Brettrand). Das Dreieck ist in jeder konkreten Stellung in der geringsten Zugzahl aufzubauen. In allen vier Fällen hat die schwächere Seite, deren Dame binnen vier Zügen gefangen wird, den Anzug. Sobald die einzelne Dame gezogen hat, zieht die gegnerische Dame vom großen Weg an das Ende der Diagonale der einzelnen Dame. Wenn diese dann wieder am Zug ist, folgt ein doppeltes Damenopfer nach folgendem Muster (Abb. 27): 1. . . . d8-h4 2. c3-e1! h4-f6 3. e3-g5! f6:h4 4. d6-g3 h4:f2 5. e1:beliebig (Falls hingegen 1. . . . d8-a5, so 2. c3-e1! a5-d8 3. e3-b6! d8:a5 4. d6-b4 a5:beliebig und 5. e1:beliebig).

Bevor wir uns, liebe Brettspielfreunde, auf das große, weltmeisterschaftswürdige Hundertfelder-Brett begeben, sei noch von einigen interessanten Tatsachen aus der „64er Brettwelt“ berichtet. Überhaupt möchten wir betonen, daß die im 64-Felder-Spiel erworbenen Kenntnisse dem „großen“ Damespieler sehr zustatten kommen, mehr noch, sie sind im Grunde genommen eine unerläßliche Voraussetzung. Derjenige, der bisher gut aufgepaßt hat, ist also klar im Vorteil . . .

Viele weitere große Schach- und andere Geister der Menschheit lobten das Damespiel. Philidor, nicht nur berühmter Komponist, sondern auch größter Schachspieler des 18. Jahrhunderts, stellte gern Damaufgaben zusammen. Jean Jacques Rousseau löste zwei von ihnen und rief entzückt aus: „Die Spielregeln sind so sterbenseinfach, doch das Spiel existiert, um ein Genie zu gebären!“ Lew Tolstoi, leidenschaftlicher Schach- und Damespieler, vergleicht in seinem Werk „Krieg und Frieden“ die Strategie Kutusows mit der Strategie im Damespiel. Napoleon, kein schlechter Schachspieler, gab dennoch dem Damespiel den Vorzug und nahm auf seinen Feldzügen immer ein Perlmutterbrett mit.

## Ein neues Damespiel wird geboren

Im Hundertfelder-Damespiel werden schon seit langem Weltmeisterschaften ausgetragen. Sicherlich greifen eines Tages auch in diesem Sport Vertreter unseres Landes nach jener Meisterschaftspalme, die sich seit 1958, nachdem die UdSSR zwei Jahre vorher der FIJD beigetreten war und sich erstmals an diesen Kämpfen auf höchster Ebene beteiligte, in sowjetischem Besitz befindet.

Wie entstand eigentlich das Hundertfelder-Damespiel? Ebenso wie das Spiel auf 8 mal 8 Feldern, ist Frankreich auch die Heimat des Brettspiels auf 10 mal 10 Feldern. Doch seltsamerweise schreiben es die Franzosen den Polen zu. Das kam so:

Anfang des 18. Jahrhunderts erlebte das „kleinere“ Damespiel zwischen Atlantik und Mittelmeer seine Blütezeit. Ein französischer Würdenträger überragte alle und maß sich gern mit starken Kontrahenten, deren es vor allem in Paris nicht wenige gab. Dort machte ein Pole von sich reden. Man nannte ihn nicht anders als „den Polen“. Und eines Tages im Jahre 1723 sahen sich beide, der Würdenträger und der Pole, am königlichen Hof gegenüber. Das Spiel begann sehr spannend. Da trat eine Situation ein, bei der der Pole besonders lange überlegte. Er schien eine starke innere Erregung nur mühsam unterdrücken zu können. Die Augen brannten förmlich. Die Lippen flüsterten etwas Unverständliches. Ungeduldig erwarteten alle, Partner und Zuschauer, den Gegenzug – anscheinend einen fürchterlichen Schlag, mit dem der Pole über die feindliche Stellung herfallen werde. Doch es folgte weder ein stiller Zug noch ein fürchterlicher Schlag. Es folgte überhaupt nichts. Der Pole sprang plötzlich vom Tisch auf und verlief, ohne ein Wort zu sagen, fluchtartig den Saal . . .

Erst drei Tage später ließ er sich am Hofe wieder blicken, entschuldigte sich wortreich, bekannte sich geschlagen und berichtete schließlich von der Ursache seiner Flucht. „Sie erinnern sich, Messieurs“, sagte er,

„daß ich vor dem Verlassen des Raumes besonders lange überlegte. Mir kam eine reizvolle Kombination in den Sinn! Ich rechnete sie bis zum Ende durch, alles klappte, nur erwies sich für den letzten Schlag das Brett als zu klein. Der Stein hüpfte über den Rand hinaus! Ich unternahm alles mögliche, machte Zugumstellungen – vergebens. Die Kombination aber war so hübsch, so schön, daß ich mich von ihr nicht zu trennen vermochte. Ich dachte jetzt schon nicht mehr an den Zug, sondern daran, wie man das Brett vergrößern könnte, damit die Steine nicht über Bord zu gehen brauchten! Wenn man noch zwei Reihen hinzufügte . . . Nunmehr hatte ich nichts anderes im Sinn, wollte jetzt nur noch ein größeres Brett haben, zehn mal zehn Felder. Und nun, meine Herren, zeige ich Ihnen diese Kombination . . .“

Der Pole breitete das neue Hundertfelderbrett aus, und die von ihm vorgeführte Kombination löste in der Tat einhellige Begeisterung aus. Der Würdenträger erbot sich sofort, auf dem vergrößerten Spielfeld mit dem Polen die Steine zu rücken, was auch geschah. Man besetzte die Felder mit je 20 Steinen, veränderte die Regeln etwas und eröffnete das erste Hundertfelder-Damespiel in der Geschichte! Gewiß, das genaue Datum ist nicht überliefert, doch eben an jenem Tag des Jahres 1723 schlug die Geburtsstunde des Internationalen Damespiels . . .

## **Unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten**

Das Damespiel auf 100 Feldern erwarb sich auch in anderen Ländern, in Latein- und Nordamerika, in Indonesien und Australien bald immer neue Freunde. Frankreich stellte 1894 mit Isidore Weiss den ersten Weltmeister und war bis 1945 sechsmal in der Ehrentafel der Damespielkönige vertreten, gefolgt von den Niederlanden (bis 1948 dreimal). Nach dem zweiten Weltkrieg nahm das Internationale Damespiel auch in Ka-

nada, das 1956 mit Marcel Deslauriers den letzten nicht-sowjetischen Weltmeister besaß, in Belgien, in der ČSSR, in Senegal und vor allem in der UdSSR einen mächtigen Aufschwung.

Die sowjetischen Damespieler stehen seit ihrem Eingreifen in die Weltmeisterschaftskämpfe 1958 schon siebenmal in der Ehrentafel. Als 1939 der erste Schaukampf zwischen den Mannschaften von Moskau und Leningrad stattfand, kannte die Begeisterung keine Grenzen. Doch der Krieg unterbrach die Entwicklung. 1953 folgten die ersten Großwettkämpfe, unter anderem die Republikmeisterschaften der RSFSR, der Ukraine, Belorußlands, Usbekistans und Lettlands sowie im November und Dezember das erste Unionstrainingsturnier, das fast die gesamte UdSSR-Elite versammelt sah. Seit 1954 finden Landesmeisterschaften statt.

Das Hundertfelder-Damespiel trägt ungeachtet des größeren Planes, der größeren Anzahl von Steinen und einiger veränderter Regeln keine prinzipiellen Unter-

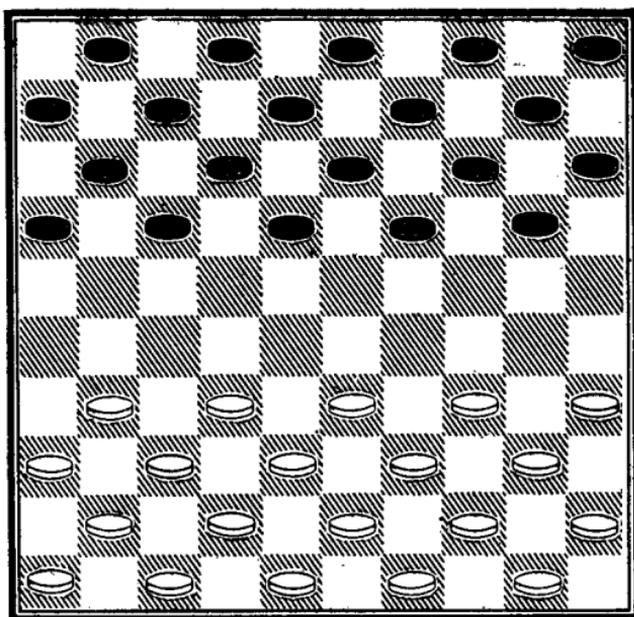
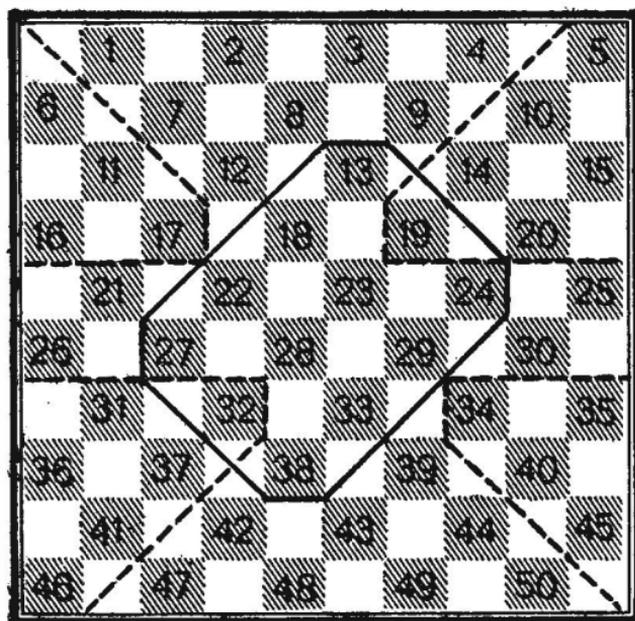


Abb. 28

scheidungsmerkmale gegenüber dem Damespiel auf 64 Feldern. Sinn, Inhalt und Wesen des Spiels sind gleich. Positionelle Grundsätze, tiefgründiges, genaues Berechnen, feines Manövrieren und Lavieren, all diese auf dem kleineren Brett erforderlichen Eigenschaften bleiben erhalten, während das Hundertfelder-Brett in bezug auf die Kombinationsmöglichkeiten unbestritten größeren, einen geradezu unbegrenzten Raum für schöpferische Möglichkeiten bietet.

Die Ausgangsstellung zeigt Abbildung 28. Jeder Spieler hat 20 Steine. Das gedruckte Diagramm zeigt unten immer Weiß. Die Notation ist einfach, man gebraucht die sogenannte Zahlennotation (Abb. 29). Die schwarzen Felder sind von 1 bis 50 numeriert, wobei das Zählen oben bei Schwarz beginnt. Man präge sich nicht nur die mit fortlaufenden Zahlen versehenen Waagerechten, sondern auch die Senkrechten ein: unter 1 befindet sich das Feld 11 und weiter 21 - 31 - 41; oder: 10 - 20 - 30 - 40 - 50.

Abb. 29



## Vom Schach zum Damespiel

Vielfältig, interessant, manchmal amüsant, auch geheimnisvoll sind die Mittel und Wege des Kennenlernens von Menschen, Dingen und Situationen. Dies berichtet einer von seiner Bekanntschaft mit dem Damespiel:

„Es war im Jahr 1936. Ich gehörte dem Schachzirkel im Kiewer Pionierpalast an. Einmal, bei einem Turnier, verspätete sich mein Gegner, und ich begab mich in einen Nebenraum. Dort warteten die Kinder auf den Zirkelleiter. Ich setzte mich dazu, und als der Leiter kam, war ich maßlos enttäuscht, denn er baute auf dem großen Demonstrationsbrett eine Damespielposition auf. Ich begann hin und her zu rutschen und blickte zur Tür, um mich auf leisen Sohlen davonzuschleichen. Doch der Junge neben mir kniff mich in den Arm und flüsterte: ‚Störe bloß nicht die Unterrichtsstunde, ich bin heute der Diensthabende.‘ So mußte ich gehorchen und

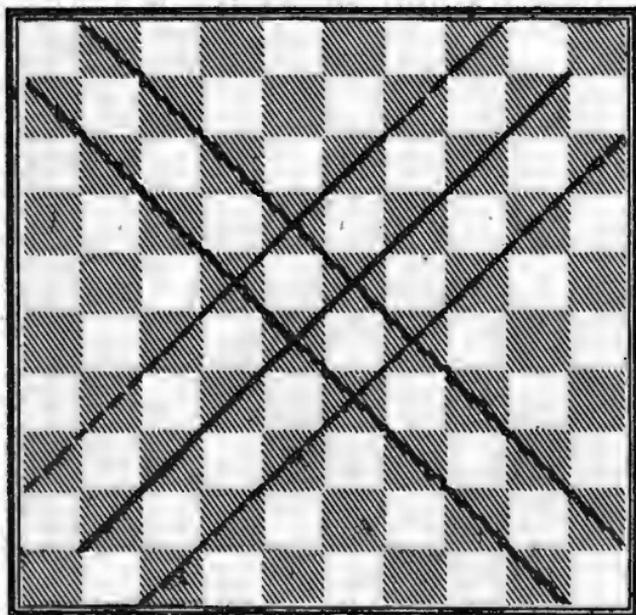


Abb. 30

sah gelangweilt auf das Brett. Der Lehrer zeigte eine Kombination, aber was für eine! Nie zuvor verspürte ich einen derartigen Genuß! Alle eingeübten Schachvarianten gab ich dafür her, um selbst in einer Damepartie etwas Ähnliches zustande zu bringen. Mich beeindruckte besonders, daß Weiß von acht Steinen, um zu siegen, sieben geopfert hatte. Ich war wie erschlagen! So verlor ich beinahe die Lust, das Schachturnier fortzusetzen. Dame! Das beherrschte fortan mein Sinnen und Trachten . . ."

Wer dies erzählte? Kein anderer als Iser Kuperman, ein Kiewer Ingenieur und der erste sowjetische Damepiel-Weltmeister.

Auch das Hundertfelder-Brett liegt mit dem dunklen Eckfeld links vom Spieler. Die Schrägen von einem Brettrand zum anderen heißen Diagonalen. Einige davon haben besondere Bezeichnungen, die auf Abbildung 30 durch Linien dargestellt sind:

41 bis 10 ist der große Weg, 1 bis 45 und 6 bis 50 ist der Zwillingsweg sowie 36 bis 4 und 47 bis 15 der

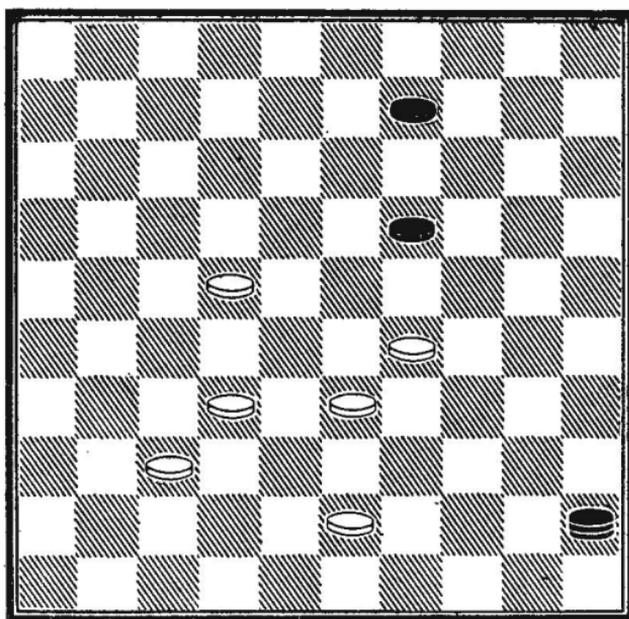


Abb. 31

Drillingsweg. Man spricht bei den Feldern links und rechts des Brettrandes von Randfeldern, während die Felder am oberen und unteren Brettrand als Umwandlungsfelder und insgesamt als Umwandlungsreihe bezeichnet werden.

Ein Teil des Bretts, in Form eines Achtecks dargestellt, ist das Zentrum (Abb. 29), die angrenzenden, durch gebrochene Linien gekennzeichneten Flächen heißen Flanken, und zwar befinden sich jeweils links vom Spieler die lange oder linke Flanke sowie rechts von ihm die kurze oder rechte Flanke. Dabei ragen die langen Flanken mit je einem Feld in das Zentrum hinein.

## Drei Unterscheidungsmerkmale

Im Regelwerk des Hundertfelder-Damespiels gibt es gegenüber dem auf 64 Feldern drei Unterscheidungsmerkmale.

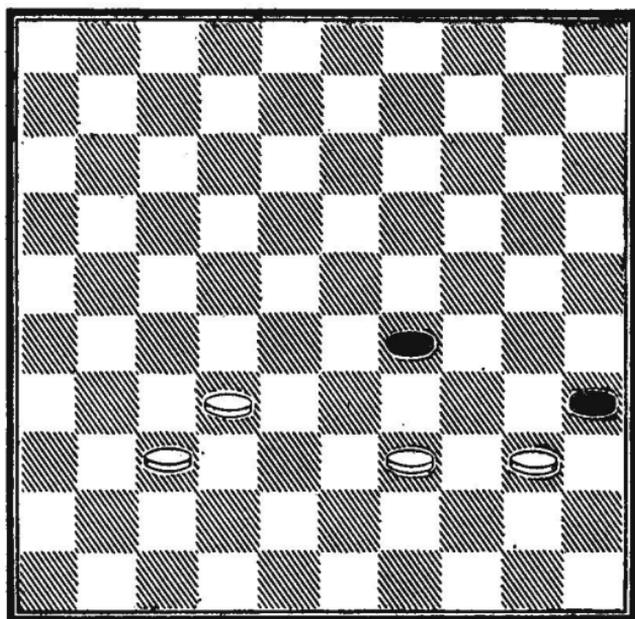


Abb. 32

**DAS ERSTE UNTERSCHIEDSMERKMAL.** Bei mehreren Schlagmöglichkeiten (Dame oder Stein) ist diejenige zu wählen, bei der die meisten feindlichen Steine (oder Damen) geschlagen werden können. Mehrheitszwang! Unter Ausnutzung dieser Regel werden viele Fallen gestellt und verzwickte Kombinationen ausgetüftelt. So hat auf Abbildung 31 Schwarz (am Zug) die Möglichkeit, in zwei Richtungen zu schlagen, ist aber verpflichtet, die meisten, das heißt fünf Steine zu nehmen, und zwar 45:18:31:48:39:28. Dagegen ist 45:18:27:38:49 unstatthaft, weil Schwarz dann nur vier feindliche Steine nähme. An dieser Stelle erscheint es angebracht, sich der bereits bekannten Regeln zu erinnern, daß die geschlagenen Steine erst nach Beendigung des Zuges vom Brett genommen werden dürfen und daß man in einem Zug nicht mehr als einmal mit dem Schlagstein über ein und denselben feindlichen Stein springen darf. Deshalb muß die schwarze Dame in unserem Fall auch auf dem Feld 28 stehenbleiben.

Im nächsten Beispiel (Abb. 32) erreicht Weiß auf Grund des Mehrheitszwangs den Sieg: 1. 39-33! (Schwarz muß dem Mehrheitszwang gehorchen) 1. . . . 29:27 2. 40-34X.

Die Regel des Mehrheitszwangs schränkt die Möglichkeiten der Spieler keineswegs ein, wie das auf den ersten Blick scheinen mag, sondern, im Gegenteil, sie gibt ihnen ein neues, mächtiges Mittel der Kampfführung in die Hand. Eben die Regel des Mehrheitszwangs ermöglicht Ideen und Kombinationen, die dem 64-Felder-Damespiel fremd sind.

**DAS ZWEITE UNTERSCHIEDSMERKMAL.** Hat ein Stein beim Schlagen die letzte Reihe, das heißt das Umwandlungsfeld, erreicht und von dort aus die Möglichkeit, als Stein weiterzuschlagen, so muß er dies tun und Stein bleiben, sofern das Schlagen nicht auf einem weiteren Umwandlungsfeld endet.

**DAS DRITTE UNTERSCHIEDSMERKMAL.** Hat ein Stein beim Schlagen das Umwandlungsfeld erreicht, ohne die Möglichkeit zu besitzen, als Stein weiterzuschlagen, wird er zur Dame, und der Schlagzug

ist damit abgeschlossen. Die neue Dame wird erst im nächsten Zug wirksam.

Auf Abbildung 33 spielt Weiß 1. 47-41 und zwingt Schwarz, 1. . . . 36:47:38:29 zu schlagen, wobei der St. 36 nach der zweiten Unterscheidungsregel ein einfacher Stein geblieben ist, somit 2. 34:1X. Auch in der Stellung Weiß 49, 44, 29, 25, Schwarz 28, 19, 38 bleibt St. 38 nach 1. 49-43 38:40 ein einfacher Stein: 2. 29-24 19:30 3. 25:45X.

In der Stellung auf Abbildung 34 spielt Weiß 1. 47-41 36:47. Der Stein wird zur Dame, darf aber entsprechend der dritten Unterscheidungsregel nicht unverzüglich als solcher weiterschlagen. Deshalb nutzt Weiß mit 2. 29-24 47:20 das Tempo, um durch 3. 25:3 selbst zur Dame zu gelangen und damit zu gewinnen. In dieser Stellung: Weiß 47, 32, 28, 23, 29, 34, Schwarz 36, 7, 8, 13, 9, 10 gewinnt Weiß folgendermaßen: 1. 47-41 36:47 2. 28-22 47:15 3. 34-29 15:18 (Mehrheitszwang!) 4. 23:5 mit leichtem Gewinn.

Damit kennen wir die drei Besonderheiten, durch

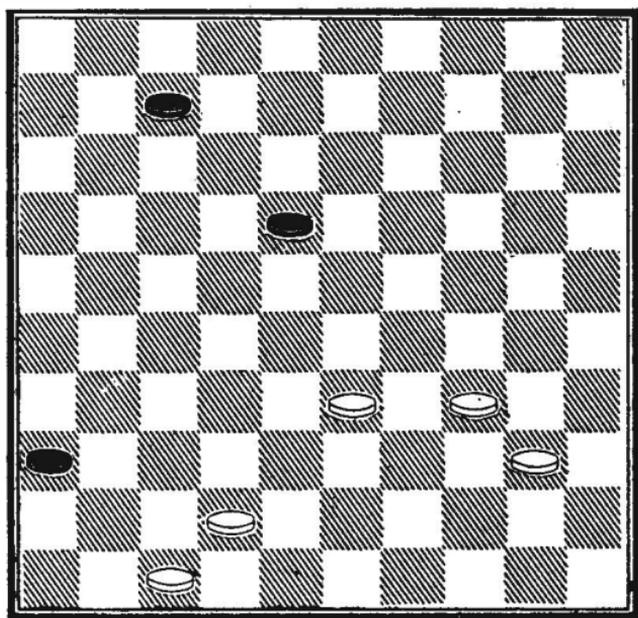


Abb. 33

die sich das Hundertfelder-Damespiel vom 64-Felder-Damespiel unterscheidet. Diese Regeln stören weder das Wesen noch den Sinn des Spiels. Im Gegenteil, sie bereichern dieses Brettspiel.

Von Bedeutung ist es, die Partie richtig zu eröffnen, denn davon hängt der weitere Verlauf ab. Anfangs, wenn noch alle Steine im Spiel sind, lassen sich die Varianten nicht so konkret berechnen, weshalb das Damespiel den Charakter der Kräfteentfaltung, der Erarbeitung eines gesamtstrategischen Planes der Kampfführung trägt. Wohl kann jeder nach Belieben dem bevorstehenden Kampf seinen Stempel aufdrücken, entweder das Zentrum besetzen oder, umgekehrt, es dem Gegner überlassen und um die Umklammerung des Zentrums kämpfen, doch muß man sich fest an die Grundprinzipien des Damespiels halten: Keine Gitterstellungen schaffen, wenn es nicht nötig ist; die eigenen Steine nicht ihrer Stützpunkte berauben! Zudem gibt es schon in den ersten Zügen eine Reihe verzwickter, teils getarnter, typischer Fallen und Kombinationen, die

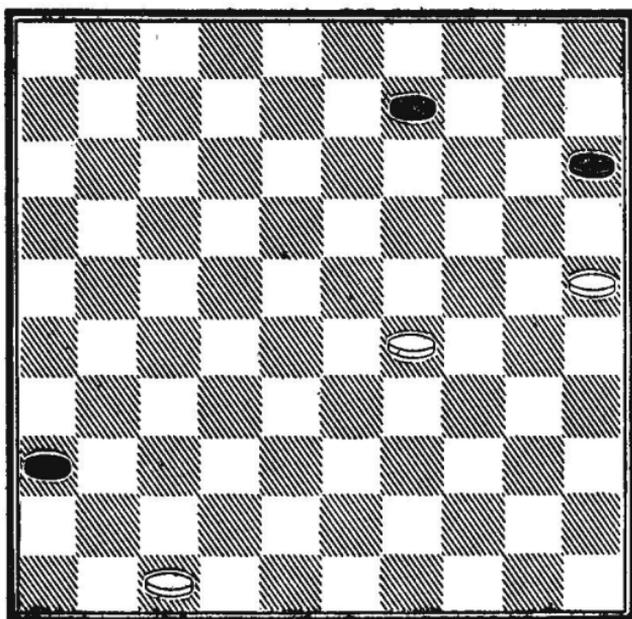


Abb. 34

zu kennen höchst nützlich ist. Natürlich kann man sich nicht alle merken, das ist auch gar nicht notwendig. Notwendig ist es aber, den Sinn, die Idee dieser oder jener Falle (Kombination) und die Möglichkeiten zu verstehen, sie in der Praxis anzuwenden. Einige Fallen, die schon nach zwei, drei Zügen gestellt werden können, muß man allerdings kennen, andernfalls es sinnlos wäre, die Partie richtig fortzusetzen.

## **Tückische Fallen**

Es führt zu keinen guten Resultaten, wenn man sich beim Damespiel einseitig nur auf Fallen „spezialisiert“ und ausschließlich auf Kombinationen ausgeht, ohne die positionellen Grundsätze zu beachten. Im Gegenteil, unterschätzt man die Positionsstrategie und stellt zum Schaden der eigenen Stellung alle möglichen Fallen auf, so kann man bei richtigem gegnerischem Spiel in eine traurige Lage geraten. Deshalb fußen die Kombinationen der heutigen Meisterspieler auf richtiger und gesunder positioneller Grundlage. Die Prinzipien der Positionsstrategie zu erklären und sich anzueignen, erfordert Geschick, Raum und Zeit; das ist Sache der Fachliteratur. In unserem Rahmen erscheint es zweckmäßig, sich anhand einiger praktischer Beispiele mit dieser Seite unserer „Signora“ bekannt zu machen.

**Partie 1: 1. 32-28 18-23 2. 37-32?** (Schon dieser Zug führt zur Verluststellung. In Betracht kam 2. 34-29 oder 2. 33-29, möglich ist auch 2. 38-32) **2. . . . 23-29!** (Die Idee stammt von Meister Petrow, daher auch: Petrow-Kombination) **3. 33:24 20:29 4. 34:23 17-22 5. 28:17 19:26** (Gewinnt den St. 17). Zu Partiebeginn einen, noch mehr zwei Steine zu gewinnen, reicht bei richtigem Spiel zum Sieg aus.

**Partie 2: 1. 31-26 18-23 2. 33-29 12-18?** (In Betracht kam 2. . . . 13-18) **3. 29-24! 20:29 4. 32-28 23:32 5. 34:21 16:27 6. 37:28** (Weiß hat einen Stein mehr und greift St. 27 an).

Partie 3: 1. 32-28 19-24 2. 27-32 17-21 3. 34-30? (3. 42-37 ist richtig) 3. ... 21-26! 4. 30:19 14:23 5. 28:19 26:28 6. 33:22 18:27 (Bei richtigem Spiel ist die Zerschlagung von Weiß unvermeidlich).

Partie 4: 1. 31-26 19-24 2. 34-30 13-19 (Schwach, verstellt die linke Flanke von Schwarz) 3. 37-31 20-25? (3. ... 9-13 kam in Frage) 4. 32-27 25:34 5. 40:20 15:24 6. 35-30 24:35 7. 27-21 16:27 8. 31:24× (Ähnlichen „Kurzschlüssen“ begegnet man sehr häufig).

## Das Spiel der Söhne Nippons

Ein kompliziertes, aber eines der interessantesten und strategisch tiefgründigsten Brettspiele ist das dem chinesisch-japanischen Kulturkreis entstammende Go (chinesisch auch Ki genannt). Es tauchte vor rund vier Jahrtausenden in China unter der Bezeichnung Wei-chi auf.

Wie beim Schach und bei anderen Brettspielen, sind auch über die Entstehung des Go mehrere Legenden im Umlauf. So habe, einer solchen Überlieferung zufolge, ein Kaiser namens Shun (2255 bis 2206 v. u. Z.) dieses Spiel erdacht, um die Verstandeskräfte seines Sohnes Sho-kin zu schärfen. Nach einer anderen Sage soll ein Gelehrter am Hof des Kaisers Ketsu (1818 bis 1767 v. u. Z.) außer dem Kartenspiel auch das Wei-chi erfunden haben . . .

In das Land der aufgehenden Sonne, das heutige Go-Eldorado Nippon, gelangte das Spiel erst nach der Zeitenwende, im Jahr 754. Der damalige japanische Gesandte am chinesischen Hof, Kibidaijin, lernte das Spiel in China kennen und schätzen und machte es nach seiner Rückkehr in der Heimat populär. Dort erhielt es den Namen Go.

Anfangs war das Spiel ein Privileg des Hofadels. Erst zweihundert Jahre später nahm es seinen Weg zu den Fürstenhöfen des Inselreiches, insbesondere be-

geisterte es die Offiziere. Im Mittelalter fanden auch Kaufleute und Handwerker, Mönche und Poeten, Frauen und Jugendliche immer größeren Gefallen an dem Spiel. Starke Go-Spieler standen in hohem Ansehen, ihnen öffneten sich alle Türen. 1603 wurde sogar eine staatliche Go-Akademie unter der Leitung des ehemaligen Mönchs Honimbo Sansha ins Leben gerufen. Die von diesem festgelegten neun Meistergrade sind noch heute gültig. Neben Honimbo Sansha wurden noch drei weitere starke Spieler an die Akademie berufen. So entstanden vier voneinander unabhängige Lehrstühle, aus denen die berühmten vier Go-Häuser hervorgingen, da die Bestimmung galt, daß jeder Lehrer seinen besten Schüler adoptierte und dieser später seine Stellung übernahm. Das Haus Honimbo pflanzte sich auf diese Weise bis zum 21. Honimbo Shusai (1940) fort, obwohl die Akademie 1868 aufgelöst wurde.

Noch bis in unsere Gegenwart wird um den Titel eines Honimbo gekämpft. Allerdings ermitteln heute zunächst die stärksten Go-Spieler (meistens Berufsspieler) in einem Kandidatenturnier den Herausforderer, der dann mit dem jeweiligen Honimbo einen Einzelkampf austrägt. 1970 war der Chinese Lin Hai-fong (japanisch Rin Kai Ho) Honimbo. Parallel dazu wird um den Titel Meijin (gefeierter Mann, Meister aller Meister) sowie um die Würde eines Meisters vom 10. Dan gerungen. Diesen hohen Titel vermochten bis auf eine Ausnahme (Go Sei-gen, China) nur die Söhne Nippons zu erwerben.

Schließlich finden noch Olympiaden für Zweiermannschaften statt, bei denen ebenfalls die japanischen, chinesischen und koreanischen Vertreter dominieren. Weltmeisterschaften gibt es im Go nicht, sie werden durch die „Honimbo-Meisterschaften“ ersetzt.

Heute bestehen außer in Japan, China und Korea auch in den USA, in Kanada, Brasilien, Chile, England, in den Niederlanden, in der BRD, in Österreich, in der Sowjetunion, der ČSSR, in Rumänien, Jugoslawien sowie in unserer Republik Go-Organisationen (Landes-

verbände, Klubs, Föderationen usw.). In diesen Ländern finden mehr oder weniger regelmäßig nationale und internationale Turniere statt. Mit acht Millionen Go-Spielern liegt Japan an der Weltspitze.

In der Deutschen Demokratischen Republik existiert Go als Kommission im Deutschen Schachverband der DDR. Die Zahl der Go-Spieler in unserer Republik betrug 1971 etwa 500. Im Organ unseres Schachverbandes, „SCHACH“, erscheinen regelmäßig unter der Rubrik „Go-Mitteilungen“ Fuseki (Gesamteröffnungen), Joseki (Eckspiele), Aufgaben und Go-Partien. Die erste Go-Meisterschaft in der DDR wurde 1965 ausgetragen. Seit 1968 finden auch Mannschaftsmeisterschaften sowie seit 1971 Einladungsturniere statt.

In der Sowjetunion ist das Go-Spiel ebenfalls verbreitet, wenn auch vorerst in bescheidenerem Rahmen.

Erwähnenswert ist, daß zwei sowjetische Experten eine für Anfänger zugänglichere Go-Variante schufen. Dabei verlegten sie das Spiel auf ein sechseckiges Brett und verkürzten die Zahl der Schnittpunkte von 361 auf 73 sowie die Anzahl der Steine von 181 auf 36. Die Go-Spielregeln blieben dabei in ihrem Kern erhalten, während sich die Zahl der Richtungen, in denen Ketten gebildet werden können, von vier auf sechs erhöhte. Dadurch werde das Spiel spannender, dynamischer, sagen die Erfinder, und außerdem dauere die Partie bei weitem nicht so lange wie beim „großen“ Go.

Das ist keine schlechte Idee, obgleich hierbei nicht alle Feinheiten des „großen“ Go berücksichtigt werden können, wie zum Beispiel die „Treppe“. Auch wir empfehlen den angehenden Go-Freunden, die ersten Schritte in das Zauberreich des Go-Spiels zweckmäßigerweise auf einem kleineren Brett zu wagen. Der Anfänger gewinnt dadurch einen besseren Überblick, macht sich rascher mit den Feinheiten des Spiels vertraut, und vor allem ist der Zeitaufwand für eine Partie wesentlich geringer. Ehe wir den Go-Fachmann zu Wort kommen lassen, seien hier die Go-Regeln, auch für das verkleinerte Brett anwendbar, auf einen sehr einfachen Nenner gebracht:

**SETZREGEL:** Die Steine werden abwechselnd auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt und im Verlauf der Partie nicht mehr bewegt, es sei denn, sie werden ihrer letzten Freiheit beraubt und vom Gegner als Gefangene herausgenommen.

**SCHLAGREGEL:** Ein Stein oder eine Kette gilt als erobert und muß vom Brett genommen werden, wenn die letzte Freiheit besetzt ist.

**SELBSTMORDREGEL:** Es ist verboten, einen Stein so zu setzen, daß er keine Freiheit mehr hat. Diese Regel gilt nicht, wenn ein Stein oder eine Kette des Gegners geschlagen wird.

**KO-REGEL:** Ein einzelner Stein darf, wenn er selbst nur einen Stein geschlagen hat, erst nach einem Zwischenzug wieder geschlagen werden. Diese, auch Ko-Regel genannt, ist notwendig, um endlose Wiederholungen zu verhindern.

Doch nun das alles ganz ausführlich. Günther Möhring hat das Wort:

## **Ein Brett und 361 Steine**

Das Spielmaterial für das Go besteht aus einem Brett sowie aus schwarzen und weißen Steinen. Auf dem Brett befinden sich je 19 parallele, sich rechtwinklig schneidende Geraden. Zu einem Satz gehören 181 schwarze und 180 weiße Steine ( $19^2 = 181 + 180$ ).

Das Spiel beginnt bei leerem Brett (Abb. 35). Abwechselnd, wobei Schwarz anfängt, werden jeweils genau ein Stein auf einen noch leeren Schnittpunkt gesetzt und getötete feindliche Steine vom Brett genommen. Die gesetzten Steine sind unbeweglich, es ist daher üblich, nicht von Zügen, sondern von Händen oder Sätzen zu sprechen.

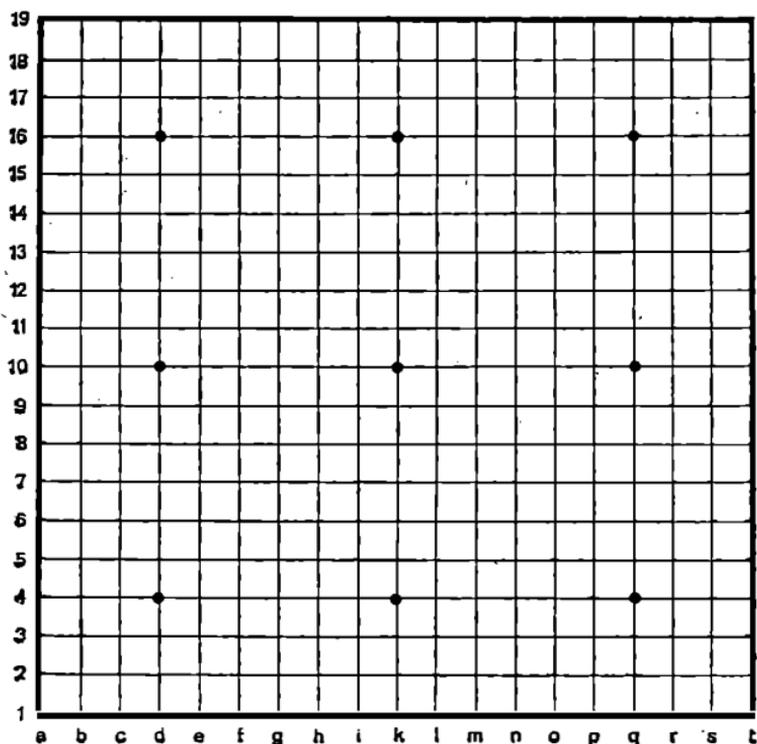
Keiner der beiden Spieler ist jedoch gezwungen zu setzen; jeder kann beliebig oft aussetzen. Verzichten beide Spieler nachdrücklich auf ihr Recht zu setzen, dann ist die Partie beendet.

Zur Bezeichnung der 361 Schnittpunkte des Brettes bedient man sich eines Koordinatensystems. Die senkrechten Linien werden von links nach rechts durch die Buchstaben a bis t (ohne j), die waagerechten von unten nach oben durch die natürlichen Zahlen 1 bis 19 bezeichnet. Die neun Punkte d4, k4, q4, d10, k10, q10, d16, k16, q16 – auch Sterne oder Vorgabepunkte genannt – sind auf dem Go-Brett besonders gekennzeichnet. Sie dienen der besseren Orientierung und spielen beim Vorgabespiel eine besondere Rolle.

Beim Notieren einer Go-Partie wird jeder gesetzte Stein gezählt, so daß die schwarzen Hände ungeradzahlig und die weißen geradzahlig sind. Oft werden nur die ungeradzahlig Nummern aufgeschrieben. Eine Partie könnte also folgendermaßen beginnen:

1. c4 q3 3. d17 e3 5. r16 c15 7. d5 c9 usw.

Abb. 35



Tötet eine Hand nur einen Stein, so wird das durch ein hochgestelltes Sternchen (\*) gekennzeichnet; sind es mehrere Steine, wird ihre Anzahl hinter die betreffende Hand in Klammern geschrieben.

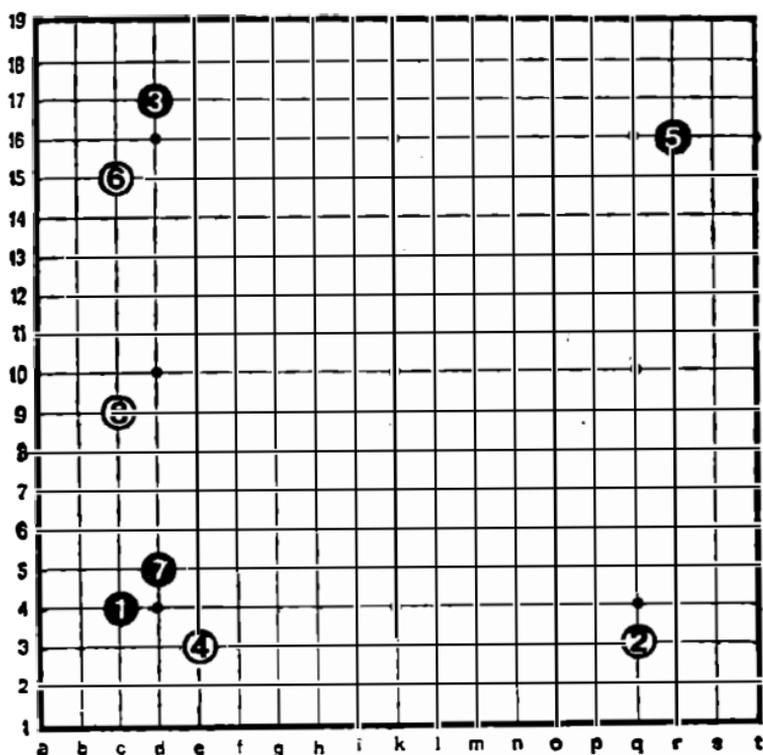
Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden in der weiteren Abhandlung Handfolgen auch im Diagramm numeriert. Abbildung 36 zeigt den vorhin angegebenen Partiebeginn im Diagramm.

Bei Handfolgen, die sich nicht unmittelbar auf eine gespielte Partie beziehen, wird durch Hinzufügen der Buchstaben S und W (Schwarz und Weiß) angegeben, welcher Spieler gesetzt hat.

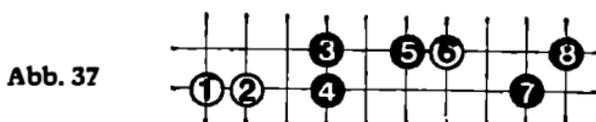
### GRUNDLEHRSATZ 1:

Stehen zwei Steine gleicher Farbe auf Nachbarpunkten einer Geraden, dann sind sie vereinigt.

Abb. 36



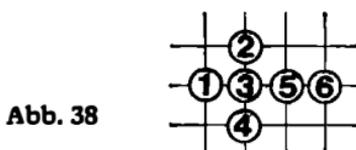
Auf Abbildung 37 sind nur die Steine (1, 2) und (3, 4) vereinigt.



### GRUNDLEHRSATZ 2:

Steine, die mit demselben Stein vereinigt sind, sind auch miteinander vereinigt.

Schreiben wir die  $n$  miteinander vereinigten Steine  $a_1, a_2, \dots, a_n$  in der Form  $(a_1, a_2, \dots, a_n)$ , so folgt beispielsweise für die weißen Steine 1, 2, ..., 6 auf Abbildung 38 aus dem Grundlehrsatz 1  $(1, [3])$ ,  $(2, [3])$ ,  $(4, [3])$ ,  $(5, [3])$  und hieraus wegen des Grundlehrsatzes 2  $(1, 2, 3, 4, [5])$ . Wegen  $([5], 6)$  folgt jedoch daraus  $(1, 2, 3, 4, 5, 6)$ , das heißt, alle sechs Steine sind vereinigt. (Der Buchstabe  $n$  drückt aus, daß für ihn auch eine andere natürliche Zahl stehen könnte. Er gibt an, um wieviel Steine es sich handelt. Die eckigen Klammern bedeuten, daß andere Steine mit ein und demselben [in eckige Klammern gesetzten] Stein vereinigt sind.)



### DEFINITION 1:

Eine Gesamtheit miteinander vereinigter Steine heißt Kette. Die kleinste Kette besteht aus einem Stein. (Anders ausgedrückt: Jeder Stein ist mit sich selbst vereinigt, was also kein Widerspruch zu Grundlehrsatz 1 ist.)

Wieviele Ketten zeigt Abbildung 39? Antwort: zehn Ketten, fünf schwarze und fünf weiße.

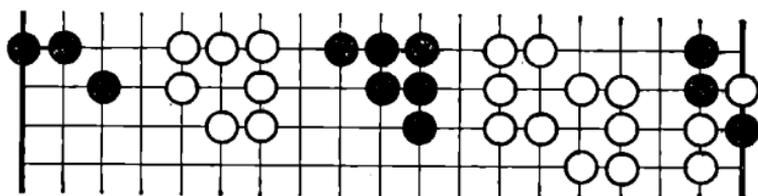


Abb. 39

**DEFINITION 2:**

Ist  $n$  die Anzahl der Möglichkeiten, eine Kette  $K$  durch Ansetzen eines Steines mit diesem vereinigen zu können, so sagt man,  $K$  habe die Freiheit  $n$ .

Auf Abbildung 40 hat zum Beispiel die obere schwarze Kette die Freiheit 7, denn sie könnte durch Ansetzen eines schwarzen Steines auf a8, b8, c7, c6, c5, c4 oder a5 jeweils mit diesem vereinigt werden, also auf sieben verschiedene Arten.

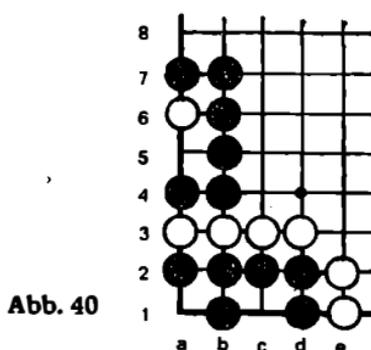


Abb. 40

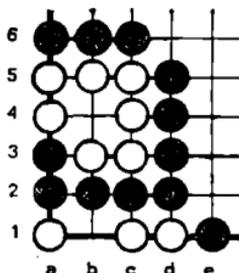
Die untere schwarze Kette hat dagegen die Freiheit 2, jede der beiden benachbarten weißen Ketten die Freiheit 3 und der weiße Stein auf a6 die Freiheit 1.

**GRUNDLEHRSATZ 3:**

Ketten mit der Freiheit 0 gelten als getötet und werden vom Brett genommen.

Auf Abbildung 41 haben alle weißen Ketten nur eine Freiheit. Mit 1. Sb4(7) könnte Schwarz die obere, mit 1. Sb1(3) die beiden unteren weißen Ketten töten. Daß

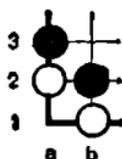
Abb. 41



im ersten Fall unmittelbar nach dem Setzen der schwarze Stein auf b4 selbst ohne Freiheit ist, hat keine Bedeutung, da das Setzen und das Herausnehmen eventuell getöteter Feinde zusammengehören, also eine Hand ist.

Würde jedoch auf Abbildung 41 der Punkt a3 noch unbesetzt sein, dann wäre 1. Sb4 sehr schlecht, da die weiße Kette danach immer noch eine Freiheit (a3!) hätte. Weiß würde mit seiner nächsten Hand Sb4 als getötet vom Brett nehmen und woanders setzen.

Abb. 42



Auf Abbildung 42 kann Schwarz mit 1. Sa1\* den weißen Stein a2 töten. Könnte Weiß darauf nicht wieder nach a2 setzen und den schwarzen Stein a1 töten, wonach wieder die Ausgangsstellung entstünde? Die Antwort auf diese Frage gibt uns

### DEFINITION 3:

Eine solche Stellung, in der fortlaufend auf ein und derselben Stelle abwechselnd jeweils genau ein Stein getötet werden könnte, nennt man ein Ko.

Für diese Stellungen gilt folgende Regel des Ko:

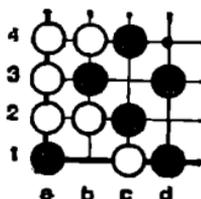
### GRUNDLEHRSATZ 4:

Ein Stein, der nur einen feindlichen getötet hat, darf

als einziger von der darauffolgenden Hand nicht wieder getötet werden.

So darf auf Abbildung 43 auf 1. Wc3\* nicht 2. Sb3\* folgen, wohl aber 4. Sb3\*, wenn es dann noch geht. Nachstehende Handfolge ist jedoch erlaubt: 1. Sb1\* 2. Wc1(2) 3. Sb1\*.

Abb. 43



Das Ziel des Spieles besteht in zweierlei: 1. in der Beherrschung beziehungsweise Umschließung freier Punkte, 2. in der Vernichtung feindlicher Steine.

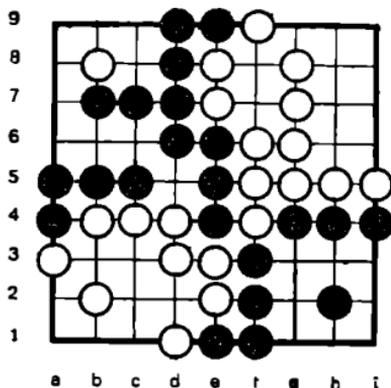
#### DEFINITION 4:

Ein Punkt ist beherrscht, wenn der Gegner zugeht, er könne ihn nicht besetzen, ohne den dorthin gesetzten Stein früher oder später nutzlos einzubüßen.

Eine Partie ist beendet, wenn über jeden freien (unbesetzten) Punkt Klarheit besteht, ob ihn der Schwarze beherrscht oder der Weiße oder ob er neutral ist, das heißt, von keinem der beiden Spieler erobert werden kann, und wenn über jeden gesetzten Stein Klarheit besteht, ob er gefangen ist oder ob er lebt. Der Ausgang einer Partie ist von der Anzahl der gesetzten Steine völlig unabhängig. Nur selten werden alle Steine verbraucht. Erst wenn beide Spieler einsehen, daß sie keine Punkte mehr erobern können, wird abgerechnet. Es kann vorkommen, daß im Verlauf eines langwierigen Ko-Kampfes alle Steine aufgebraucht sind, ohne daß die Partie beendet ist. Dann können sich jedoch die beiden Spieler immer helfen, indem sie eine gleiche Anzahl schwarzer und weißer getöteter Steine austauschen und danach weiterspielen.

Betrachten wir eine denkbare Schlußstellung auf einem (9,9)-Brett (Abb. 44). Schwarz hat zwei Gebiete

Abb. 44



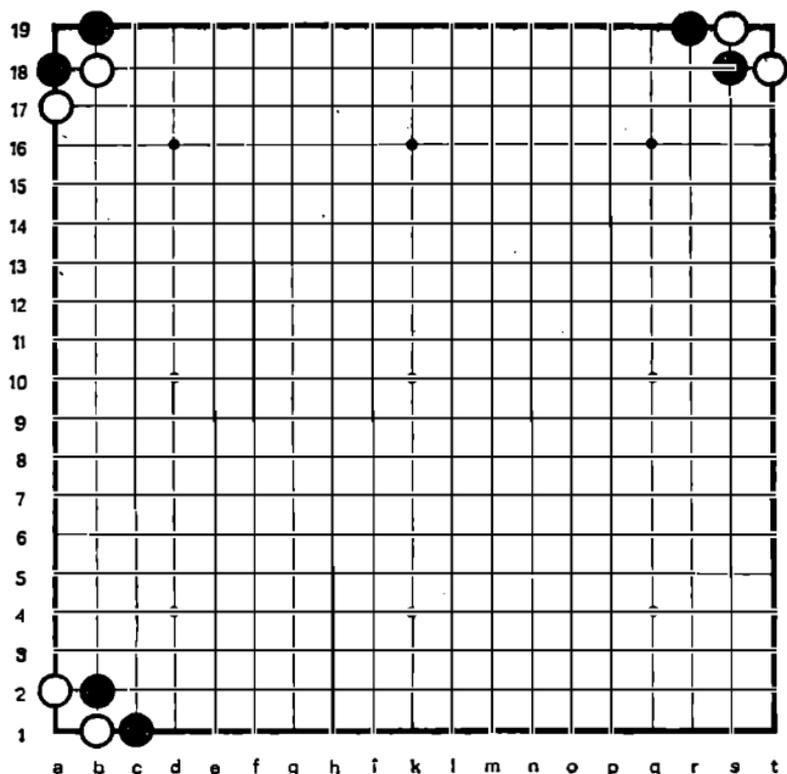
von ihm beherrschter Punkte, links oben und rechts unten. Der weiße Stein auf b8 ist gefangen, der Punkt d5 neutral.

Bei der Abrechnung zählt jeder beherrschte Punkt, jeder gefangene und getötete Stein jeweils einen Pluspunkt. Der Spieler, der die meisten Pluspunkte erzielt hat, ist Sieger. Bei gleicher Punktzahl endet die Partie unentschieden oder remis.

In unserem Beispiel zählen sowohl der gefangene Stein auf b8 als auch der freie Punkt b8 jeweils einen Punkt, so daß beide Spieler 19 Punkte erreichten. Wenn gleichviel schwarze und weiße Steine getötet wurden, bleibt die Partie also remis.

Auf einem (19,19)-Brett ist es aus Gründen der Übersichtlichkeit ratsam, vor der Auszählung die neutralen Punkte mit Spielsteinen zu besetzen und die gefangenen Steine vom Brett zu nehmen und zu den getöteten zu legen. Danach werden die getöteten Steine des einen Spielers in das Gebiet des anderen gelegt und umgekehrt. Schließlich werden die Gebiete durch Verschieben einiger Steine auf leicht auszählbare geometrische Figuren – zum Beispiel Rechtecke – transformiert, wobei man allerdings darauf achten muß, daß sich der jeweilige Flächeninhalt nicht ändert.

Punktgleichheit nach der Abrechnung ist nicht die einzige Möglichkeit für den unentschiedenen Ausgang einer Go-Partie. Trotz der feinsinnigen Regel vom Ko

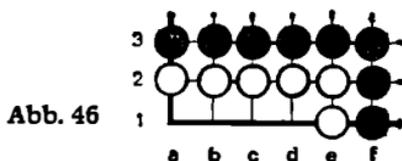


Natürlich ist diese Handfolge nicht erzwungen. So kann Weiß zum Beispiel statt 2. Wa19\* besser 2. Wq4 spielen, eine Hand, die auch für Schwarz zum Beispiel statt 3. t19\* vorteilhafter wäre.

Es sind aber auch andere Fälle denkbar, in denen ein Abweichen von einer ständigen Stellungswiederholung zwangsläufig den Verlust der Partie bedeutet. Solche Positionen kommen jedoch nur sehr selten vor.

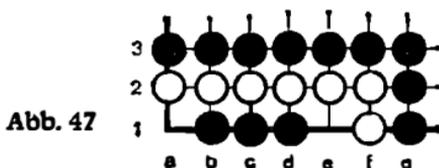
## Ketten im Kampf auf Leben und Tod

Mit Hilfe der bisher erläuterten Spielregeln kann jeder Anfänger bereits seine erste Go-Partie spielen. Daran wird er vorerst jedoch keine große Freude haben. Es würde sich manche Stellung ergeben, die er ohne bestimmtes Grundwissen nicht richtig einschätzen könnte. So steht ein ungeübter Spieler bei einer Stellung wie in Abbildung 46 vor einer schwierigen Frage: Sind die sechs weißen Steine gefangen, oder lebt die weiße Kette mit vier freien Punkten? Im ersten Fall bekäme Schwarz 16, im zweiten Weiß 4 Punkte gutgeschrieben.



Auf Abbildung 47 bliebe unklar: Ist die schwarze Kette (b1, c1, d1) gefangen oder die weiße?

Aus solchen Fragen ergibt sich für den angehenden Go-Spieler oft die Schwierigkeit, das Ende einer Go-



Partie rechtzeitig zu erkennen. Oft könnte er sich Stellungen sichern, die bereits uneinnehmbar waren, oder er unterläßt eine Sicherungshand, wenn sie notwendig gewesen wäre.

Wir wollen nun versuchen, zur Lösung dieses Problems einige helfende Hinweise und Erläuterungen zu geben. Zum besseren Verständnis ist es jedoch ratsam, vorher zwei Begriffe zu definieren.

#### DEFINITION 5:

Ein Bereich von freien Punkten, an dessen Grenzen Steine derselben Partei stehen, heißt zusammenhängend, wenn jeder Punkt des Bereichs zumindest einen Nachbarpunkt im Bereich hat. Der kleinste zusammenhängende Bereich besteht aus nur einem freien Punkt. (Hier handelt es sich um eine ähnliche Festlegung wie unter Definition 1 in bezug auf den mit sich selbst vereinigten Stein.)

So bilden beispielsweise auf Abbildung 44 die Punkte  $a_1, a_2, b_1, b_3, c_1, c_2, c_3, d_2$  einen zusammenhängenden Bereich, denn diese Punkte sind von weißen Steinen auf  $a_3, b_2, b_4, c_4, d_1, d_3, e_2$  abgegrenzt, und für jeden der obigen Punkte läßt sich einer von ihnen angeben, der dessen Nachbar ist.

#### DEFINITION 6:

Ein zusammenhängender Bereich heißt Auge, wenn der Gegner ihn nicht betreten kann, ohne dort zuletzt seine Steine einzubüßen.

Diese Definition zeichnet aus der Menge aller zusammenhängenden Bereiche eine Teilmenge aus, und zwar die, welche nur solche zusammenhängenden Bereiche enthält, die der Gegner nicht betreten kann, ohne dort zuletzt seine Steine zu verlieren.

Auf Abbildung 48 besitzen nur die beiden rechten Stellungen jeweils ein Auge. Die große Stellung links enthält lediglich einen zusammenhängenden Bereich, denn nach 1. Sc3 lebt Schwarz in der Ecke.

Eine Stellung mit nur einem Auge ist jedoch noch nicht immer sicher. Stünden zum Beispiel auf Abbil-

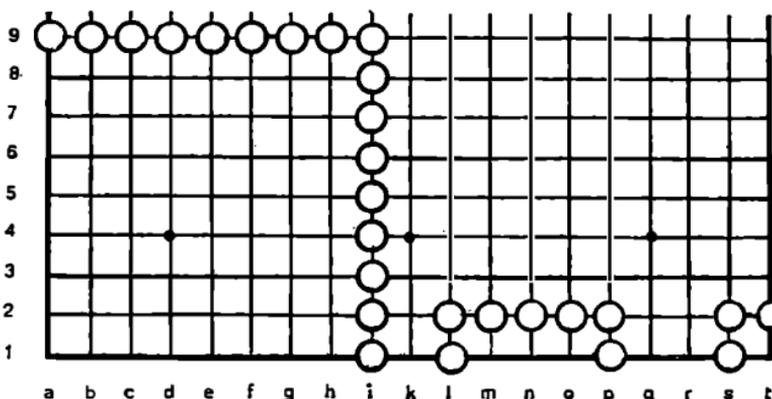


Abb. 48

ding 48 auf r1, r2, s3 und t3 schwarze Steine, dann wäre die weiße Stellung in der rechten Ecke verloren, da die Hand St1(3) nicht verhindert werden könnte.

Selbst ein Auge mit zwei freien Punkten gibt einer Stellung noch keine Sicherheit. So könnte Schwarz auf Abbildung 49 die weiße Kette mit 1. a1 oder 1. b1 vernichten, denn die Drohung 3. Sb1(4) beziehungsweise 3. Sa1(4) ginge nur mit 2. Wb1\* beziehungsweise 2. Wa1\* abzuwehren, was aber 3. Sa1(5) beziehungsweise 3. Sb1(5) zur Folge hätte.

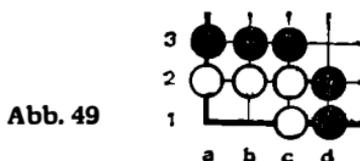


Abb. 49

Etwas besser ergeht es einer Stellung, die ein Auge mit drei freien Punkten besitzt. Nehmen wir an, der weißen Stellung um n1 auf Abbildung 48 wären alle äußeren Freiheiten durch schwarze Steine entzogen. Käme Weiß nun zu der Hand n1, dann wäre die Stellung vollkommen sicher; denn ein Angriff wie 1. Sm1 hätte keinen Sinn. Der Weiße, der noch eine Freiheit auf o1 hat, würde den schwarzen Stein vom Brett nehmen und anderswo setzen (Abb. 50).

Abb. 50

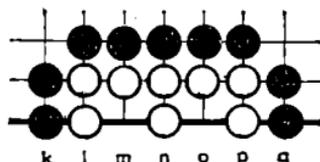
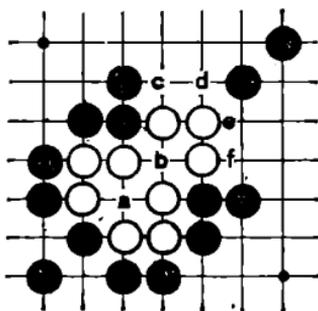


Abb. 52



grenzungsketten zu vernichten, stirbt die weiße Stellung.

Unter Anwendung des soeben kennengelernten Satzes ist es uns jetzt möglich, die vorstehend gestellte Frage zu Abbildung 46 mühelos zu beantworten: Weiß kann sowohl mit 1. b1 als auch mit 1. c1 sein Auge in zwei Augen zerlegen. Die Stellung ist also bereits sicher, ohne daß Weiß noch zu setzen braucht. Greift Schwarz beispielsweise mit 1. b1 an, dann folgt 2. Wc1, auf 1. Sc1 dagegen wäre 2. Wb1 richtig. Wichtig ist zu erkennen, daß sich für die Endabrechnung nichts ändert, ganz gleich, ob Schwarz angreift oder nicht. Im ersten Fall erhält nämlich Weiß zwei Pluspunkte für die Beherrschung zweier freier Punkte, einen Pluspunkt für einen gefangenen Stein und einen Pluspunkt für den beherrschten Punkt, auf dem der „Gefangene“ steht, zusammen also vier Pluspunkte, das heißt genausoviel, als hätte Schwarz nicht angegriffen.

Natürlich muß sich Weiß davor hüten, daß Schwarz b1 und c1 besetzt. Weiß könnte sein Auge nicht mehr zerlegen, und die Kette müßte sterben.

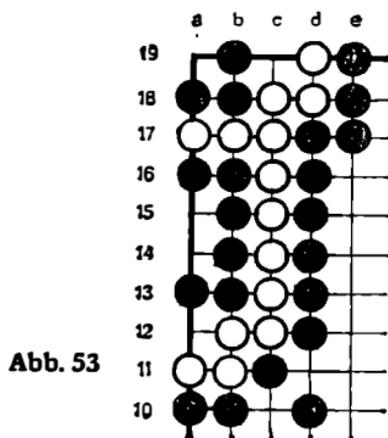
Der erwähnte Satz läßt offen, ob es noch mehr Stellungen gibt, die sicher sind. Für die Sicherheit einer Stellung ist die gemachte Voraussetzung zwar hinreichend, jedoch nicht notwendig. Wir wollen deshalb nunmehr untersuchen, ob es Stellungen gibt, deren Ketten nicht alle zwei Augen besitzen oder zu Nachbarn haben, die aber dennoch sicher sind.

Betrachten wir zunächst die Stellung auf Abbildung 47. Die von der äußeren schwarzen Kette einge-

schlossene weiße hat kein Auge, sie umschließt jedoch wiederum eine schwarze Kette aus drei Steinen, die ebenfalls kein Auge besitzt. Beide um ihr Leben kämpfenden Ketten haben die Freiheit 2. Will der Schwarze versuchen, die weiße Kette zu erobern, muß er die Punkte a1 und e1 besetzen. Aber schon nach Betreten eines der beiden Punkte würde der Weiße auf den anderen gehen und die vier schwarzen Steine töten, wonach er genügend Raum zum Leben hätte. Auch Weiß gelingt es nicht, die drei schwarzen Steine zu gewinnen, denn auf 1. a1 oder 1. e1 spielt Schwarz 2. e1(8) beziehungsweise 2. a1(8). Es gibt also sehr wohl Stellungen des oben skizzierten Typs.

Eine Stellung, die sicher ist, ohne daß jede ihrer Ketten zwei Augen besitzt oder zu Nachbarn hat, nennt man ein Seki.

Die ein Seki bildenden Ketten tragen bei der Abrechnung am Schluß der Partie zur Zählung der freien Punkte nichts bei, selbst dann nicht, wenn sie ein Auge haben.



Auf Abbildung 53 kann Weiß mit 1. a14 unter Opferung dieses Steines ein Seki erreichen. Mit 2. Sa15\* darf Schwarz zwar den weißen Stein töten, für die Endabrechnung würde jedoch weder der freie Punkt a14 noch a19 zählen.



Stelle des Brettes parieren, um Schwarz zu veranlassen, dort zu antworten, wonach Weiß seinerseits mit 6. a1\* das Ko „öffnet“. Sollte der Weiße im Verlauf dieses Ko-Kampfes einmal zu c1\* kommen, dann lebt seine Stellung mit zwei Punkten, und außerdem hätte er einen feindlichen Stein getötet. Kommt jedoch der Schwarze einmal zu c1(6), dann hat er hier 14 Punkte gewonnen. Die Ko-Drohung muß also einen Wert von mindestens 17 Punkten haben, wenn ein Verlust in der Ecke an anderer Stelle kompensiert werden soll. Hier sehen wir auch, wie sich Ereignisse an einer Stelle des Brettes auf weit entfernt davon gelegene Stellungen auswirken können — und das, obwohl die Steine auf dem Go-Brett absolut unbeweglich sind!

## **Go-Praxis**

Im Go ist es üblich, Spielstärkeunterschiede durch Vorgaben auszugleichen. Die kleinste Vorgabe besteht im Überlassen des ersten Zuges: Der schwächere Spieler erhält Schwarz und darf also nach Belieben beginnen. Bei höheren Vorgaben bekommt der schwächere Spieler zwar ebenfalls die schwarzen Steine, aber er muß von diesen eine der Vorgabe entsprechende Anzahl Steine auf bestimmte Vorgabepunkte setzen. Danach beginnt Weiß die Partie, und seine Hände werden ungeradzahlig numeriert. Aus der Tabelle auf Seite 116 sind die ganzzahligen Vorgaben von zwei bis neun Steinen ersichtlich:

Für den Anfang reichen als Spielmaterial ein Blatt kariertes Papier, ein Bleistift und ein Radiergummi aus. Später kann der interessierte Anfänger ein Go-Spiel erwerben.

Um anfangs möglichst viele Partien spielen zu können, die keine „Überlängen“ haben, empfiehlt es sich, das Brett zunächst auf 9 mal 9 zu verkleinern und danach schrittweise auf 11 mal 11, 13 mal 13 usw. und

Vorgabe in Steinen	schwarze Steine auf
2	d4, q16
3	d4, d16, q16
4	d4, d16, q4, q16
5	d4, d16, k10, q4, q16
6	d4, d10, d16, q4, q10, q16
7	d4, d10, d16, k10, q4, q10, q16
8	d4, d10, d16, k4, k16, q4, q10, q16
9	d4, d10, d16, k4, k10, k16, q4, q10, q16

schließlich bis auf 19 mal 19 überzugehen. Die ungeradzahlige Kantenzahl trägt der Zentralsymmetrie des Spiels Rechnung.

Wie soll man aber eine Go-Partie bei leerem Brett eröffnen? Nun, das ergibt sich logisch aus der Zielstellung des Spiels, die ja vor allem auf Raumgewinn beruht. In den vier Ecken ist dieses Ziel am leichtesten zu erreichen, da jeweils zwei Brettränder mithelfen, den Raum abzugrenzen. Etwas schwieriger ist es zwischen zwei benachbarten Ecken in der Nähe des Randes, während man in der Brettmitte die meisten Steine zur Absteckung eines sicheren Gebietes benötigen würde.

Es ist also naheliegend, daß beide Spieler zunächst in den Ecken Fuß fassen, sich danach über die Ränder ausbreiten und sich erst relativ spät um die Mitte bemühen. Abbildung 36 zeigt beispielsweise die ersten acht Hände einer beliebigen Eröffnung.

Die Bedeutung der Mitte für den Anfang einer Go-Partie nimmt jedoch mit der Verkleinerung des Brettes zu. So ist auf einem (9,9)-Brett 1. Sd4, also die Besetzung des Brettmittelpunktes, eine sehr starke Hand, denn der Stein wirkt von hier aus direkt auf alle vier Ecken. Um zu erfahren, daß auf einem (19,19)-Brett das Verhältnis zwischen Ecken und Mitte innerhalb einer Go-Partie am ausgewogensten erscheint, bedarf es einiger Spielpraxis.

## Shogi, das japanische Schach

Shogi ist im Land der aufgehenden Sonne sehr verbreitet. Es finden jährlich etwa 500 Wettkämpfe und riesige Massenturniere statt. Shogi wird an Lehranstalten unterrichtet. Die besten Spieler tragen, wie die Judoka, Dan-Grade, von 1 bis 10. Es gibt Berufsspieler und insgesamt mehr als zehn Millionen Shogi-Spieler – das ist eine gewaltige Zahl, vergleichbar etwa mit der Gesamtmitgliederzahl der organisierten Schach- und Damespieler in der UdSSR.

Die Verwandtschaft mit unserem Schach erscheint offensichtlich, denn das Ziel ist das mit „unserem“ Schachmatt identische Matt des Gyuko, der die zentrale Figur darstellt. Unter den 20 Figuren, die jedem Spieler zur Verfügung stehen, befinden sich noch je ein Hisha, ein Kaku, je zwei Kin, Gin, Kei, Kyo sowie neun Fu.

Viele Wesenszüge dieses Spiels ziehen allerdings einen etwaigen gemeinsamen Ursprung mit dem Schach in Zweifel. Es ist vielmehr anzunehmen, daß das Shogi von einer der zahlreichen Nebenformen des Urschachs, die im alten Indien existierten, abgeleitet wurde. Auf jeden Fall ist der ostasiatische Einfluß offenkundig; er unterscheidet die Shogi-Entwicklung deutlich von der persisch-arabischen Entwicklung des Schachs. Die historischen Quellen des japanischen Schachs sind mehr als tausend Jahre alt.

Der quadratische Spielplan (9 mal 9 Felder = 81) hat keinerlei Farbkontraste, ist also nicht, wie unser Schachbrett, schwarzweiß kariert. Das erschwert natürlich etwas die räumliche Orientierung, die gerade im Shogi sehr wichtig ist. Doch sind auch Bretter mit einer Feldanordnung wie beim Schach verwendbar. Die Felderbezeichnung ist ähnlich wie beim Schach. Um ein weiteres Mal die räumliche Orientierung und auch die Notation zu erleichtern, werden die Vertikalen (Linien) mit Kleinbuchstaben von a bis i, jedoch von rechts nach links, und die Horizontalen (Reihen) mit Ziffern von 1 bis 9, von oben nach unten, bezeichnet. Und wie so

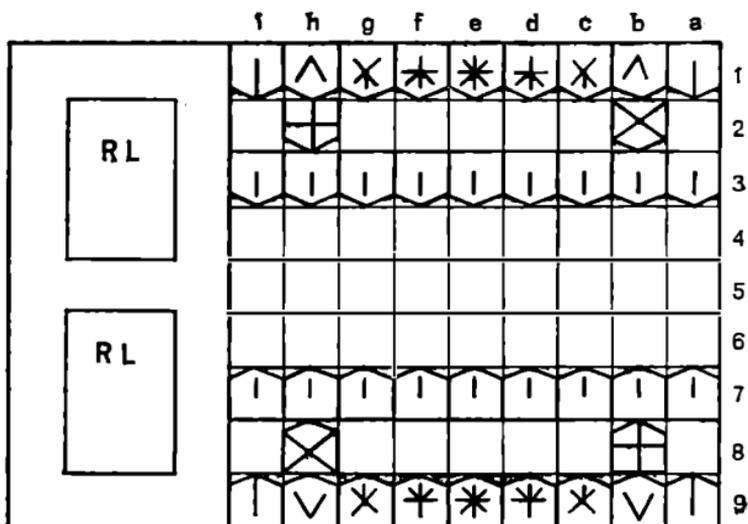
manches im Japanischen im Gegensatz zu unseren Bräuchen (kopf)steht, so werden auch die Diagramme immer aus der Sicht des Schwarzen gezeigt, der auch das Spiel beginnt. Weiß ist also „oben“.

Die Grundstellung der Steine veranschaulicht Abbildung 56. Die Horizontalen (Reihen) 1 bis 3 stellen das weiße Gebiet, die Reihen 7 bis 9 – das schwarze Gebiet dar. Jedem Spieler gehört ein Reservelager (RL), in das die eroberten Steine gelegt werden.

Sämtliche Steine sind in Form und Farbe gleich. Es gibt keine schwarzen und weißen Steine, nur einfarbige! Sie stellen kleine Quader dar, die seitlich gleichmäßig konvergieren, während die Oberfläche nach vorn schräg abgeplattet ist. Der Vorderteil bildet einen stumpfwinkligen Pfeil, so daß das Ganze wie ein kleiner Gedenkstein aussieht. Die Steine von Schwarz zeigen mit der Spitze zur 1. Reihe, die von Weiß in entgegengesetzter Richtung – zur 9. Reihe. Die Steine sind mit japanischen Schriftzeichen gekennzeichnet.

Für des Japanischen unkundige Shogi-Spieler hat der Berliner Schachmeister Werner Golz an Stelle der japa-

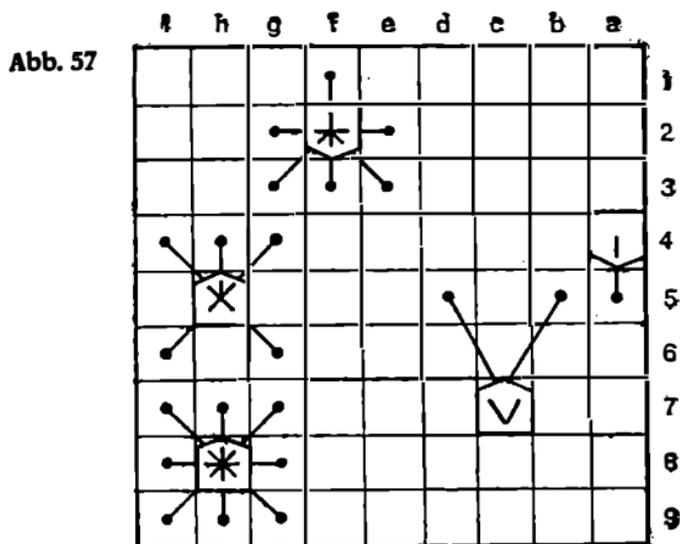
Abb. 56



nischen Hieroglyphen ein System mit leichtverständlichen Figurenzeichen ausgearbeitet. Sie geben an, wie die einzelnen Steine ziehen, und können von jedem auf selbstgefertigte Spielsteine mit wenigen Strichen aufgezeichnet werden. Die Vorderseite erhält die Symbole für die einfachen Figuren, die Rückseite für die Umwandlungsfikuren.

Gut einzuprügen sind zunächst die Bezeichnungen der Steine, die Notationsabkürzungen und die Symbole:

Bezeichnung		Notationsabkürzung	Symbol
japanisch	deutsch		
1. Gyuko	König	GY	✱
2. Hisha	Turm	H	+
3. Kaku	Läufer	KA	×
4. Kin	Goldgeneral	K	✱
5. Gin	Silbergeneral	G	×
6. Kei	Springer	KE	∨
7. Kyo	Lanzenreiter	KY	
8. Fu	Bauer	F	!



Die Steine haben folgende Gangarten:

**EINSCHRITTLER (Abb. 57):**

Gyuko – zieht einen Schritt in alle Richtungen (entsprechend dem Schachkönig).

Kin – zieht vorwärts und seitwärts wie der Gyuko und rückwärts nur gerade.

Gin – zieht vorwärts wie der Gyuko, nicht seitwärts, und rückwärts nur diagonal.

Fu – zieht ein Feld gerade vorwärts.

**SPRUNGFIGUREN (Abb. 57):**

Kei – wie beim Rösselsprung (mit Überspringen), aber nur vorwärts, weder seitwärts noch rückwärts.

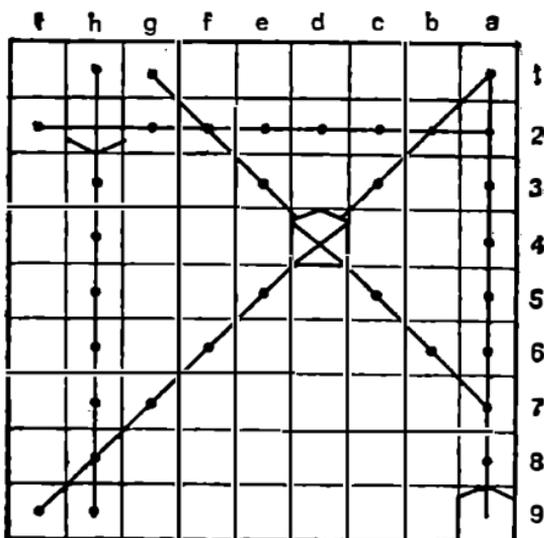
Abbildung 57 zeigt Schwarz: GYh8, Gh5, KEc7, Weiß: Kf2, Fa4.

**LANGSCHRITTLER (Abb. 58):**

Hisha – zieht senkrecht vorwärts und rückwärts sowie seitwärts beliebig weit (entsprechend dem Schach-turm).

Kaku – zieht diagonal vorwärts und rückwärts beliebig weit (entsprechend dem Schachläufer).

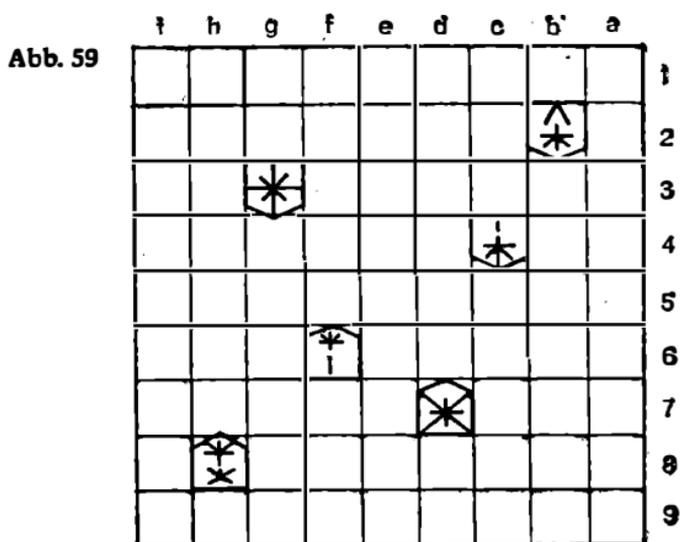
Abb. 58



Kyo – zieht senkrecht vorwärts beliebig weit, aber weder seitwärts noch rückwärts.

Abbildung 58 zeigt Schwarz: KAd4, KYa9, Weiß: Hh2.

Das Ziehen erfolgt gemäß der Gangart abwechselnd (wie beim Schach). Das Schlagen geschieht entsprechend der Gangart. Die eroberten Steine scheiden jedoch nicht aus, sondern werden im Reservelager (RL) gesammelt. Das Einsetzen: An Stelle eines Zuges kann jederzeit ein Stein aus dem RL als eigener Stein auf dem Brett eingesetzt werden, und zwar auf einem beliebigen freien Feld, wo dem Stein mindestens eine Zugmöglichkeit gewährleistet ist. Allerdings dürfen zwei Fu einer Partei nicht auf derselben Senkrechten (Linie) stehen. Die Verwandlung: Mit Ausnahme von GY und K können sich alle Grundtypen verwandeln, doch besteht dazu kein Zwang: Zieht ein Stein in das feindliche Gebiet, kann er sich verwandeln; wird ein Stein im feindlichen Gebiet eingesetzt, kann er sich mit seinem nächsten Zug verwandeln, unabhängig davon, ob er im feindlichen Gebiet verbleibt oder es verläßt. Wird eine Umwandlungsfigur erobert,



verringert sie sich auf ihren Ursprungswert, so daß sich im RL niemals Umwandlungsfiguren befinden. Für die einzelnen Figuren bestehen folgende Umwandlungsmöglichkeiten:

			Notations- abkürzung	Diagramm- symbol
Hisha	wird zum	Ryu	R	
Kaku	wird zum	Uma	U	
Gin	wird zum	Nari-Gin	NG	
Kei	wird zum	Nari-Kei	NKE	
Kyo	wird zum	Nari-Kyo	NKY	
Fu	wird zum	To-Kin	T(NF)	

Die Gangarten der Umwandlungsfiguren: Ryu zieht wie H plus GY, Uma wie KA plus GY, NG wie K, NKE wie K, NKY wie K, T wie K. Abbildung 59 zeigt Schwarz: NGh8, NKYf6, Ud7, Weiß: Rg3, Tc4, NKEb2.

Für die Notation sind noch folgende Zeichen einzuprägen:

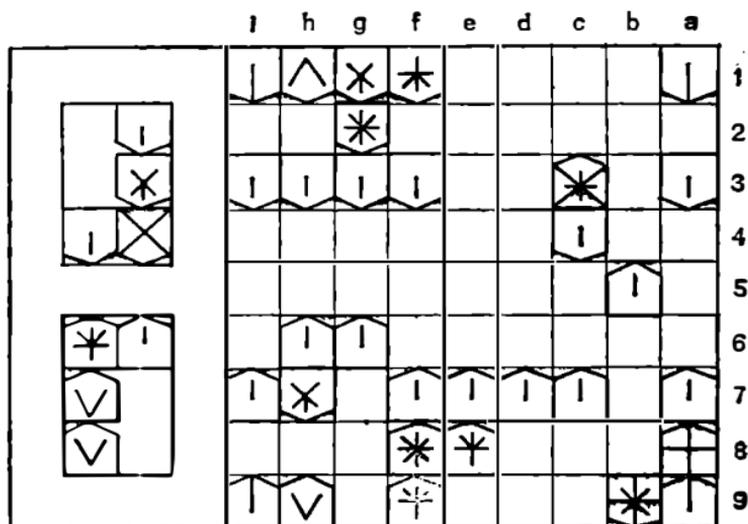
Zug	-	Verwandlung	*
Schlagfall	:	Angriff auf den GY	+
Einsetzen	<	Matt	×

Das Ziel der Partie ist, wie bereits erwähnt, den GY zur Strecke zu bringen, das heißt das Matt. Abbildung 60 veranschaulicht uns eine solche Mattführung:

**Ishibashi** (Schwarz) – **Takoshima** (Weiß): 1. Fg7–g6 Fc3–c4 2. Fb7–b6 (Das Schlagen des Kaku 2. KA:b2\* würde nur die weiße Entwicklung fördern. Weiß schlägt den Uma mit 2... H:b2 oder 2... G:b2 zurück) 2... Fd3–d4 3. Fb6–b5 KAb2–c3 (Damit ist der Vorstoß 4. Fb5–b4, der die Kampfkraft des Hb8 erhöhen sollte, vereitelt) 4. Gc9–d8 Fe3–e4 5. Fe7–e6 Gc1–d2 6. Kd9–e8 Hh2–e2 (Weiß will eine Öffnung im Zentrum erzwingen. Deshalb weicht der schwarze Gyuko nach dem Flügel aus, den der feindliche Hisha verlas-

sen hat. Dieses Manöver entspricht der Rochade im Schach) 7. GYe9-f8 Gd2-e3 8. Gd8-e7 Kd1-c2 9. GYf8-g8 GYe1-f2 10. Gg9-f8 GYf2-g2 11. Gf8-g7 Ge3-f4 12. Ge7-d6 Kc2-d3 13. Fc7-c6 (Dieser Zug schwächt die Diagonale i1-a9, was Weiß zu einer prächtigen Kombination im Zentrum ausnutzt, bei der ein Fu geopfert wird) 13.... Fe4-e5 14. Fe6:e5 Fd4-d5! 15. Gd6:d5 KAc3:e5 16. Hb8-a8 (Der bedrohte Hisha flieht und schützt den Kyo a9) 16.... KEb1-c3 17. Gd5-e6 (Auch der vom Kei angegriffene Gin zieht sich zurück. Nun opfert Weiß vorteilhaft den Kaku gegen zwei Gin) 17.... KAe5:g7\*+ 18. KAh8:g7 He2:e6 19. KA<c2 (Da sich 19. KA:c3\* wegen 19.... K:c3 verbietet, attackiert Schwarz den Kd3) 19.... Kd3-d2 20. F<c7 He6:c6 21. F<c7 Hc6-b6 22. KAc2:b3\* Hb6:b9\* (Der Kaku hat sich in einen Uma, der Hisha in einen Ryu verwandelt) 23. KAg7:c3\* Kd2:c3 24. Ub3:c3 KE<h6+! (Mit diesem Kei-Opfer will Weiß den Punkt h7 als Einsatzfeld erobern) 25. Fh7:h6 G<h7+ 26. GYg8-f8 (Damit haben wir das Stellungsbild [Abb. 60] erreicht. Bei 26. GY:h7 ginge der Kf9 mit Angriff auf den Kei verloren. Außerdem würde

Abb. 60



27. . . . G<b7 28. Hd8 KA<c9 mit Verlust des Hisha drohen. Nun folgt ein prächtiger Mattschluß) 26. . . . KA<g9+! 27. Kf9:g9 (Sowohl 27. GYg7 KAh8\*+ 28. GYf8 G<g9+ 29. K:g9 R:g9X als auch 27. GY:g9 G<g8+, weil der Kf9 gefesselt ist, führen zum Matt) 27. . . . Rb9:g9+! (Ein typisches Ryu-Opfer, das den Gyuko nach g9 zwingt und gleichzeitig eine Figur erobert, die unverzüglich zum Mattsetzen benutzt wird. Schwarz gab auf; denn auf 28. GY:g9 folgt 28. . . . K<g8X)..

\*

Dies ist der Durchschnittswert der Steine beim Shogi: H - 9, KA - 8, K - 5, G - 5, KE - 4, KY - 3, F - 1. Der Gyuko ist hier nicht aufgeführt, da sich sein Wert im Verhältnis zu den anderen Mitstreitern auf dem Brett ebensowenig festlegen läßt wie etwa beim Schach der Wert des Königs.

## Wang Tschi und die Zwerge

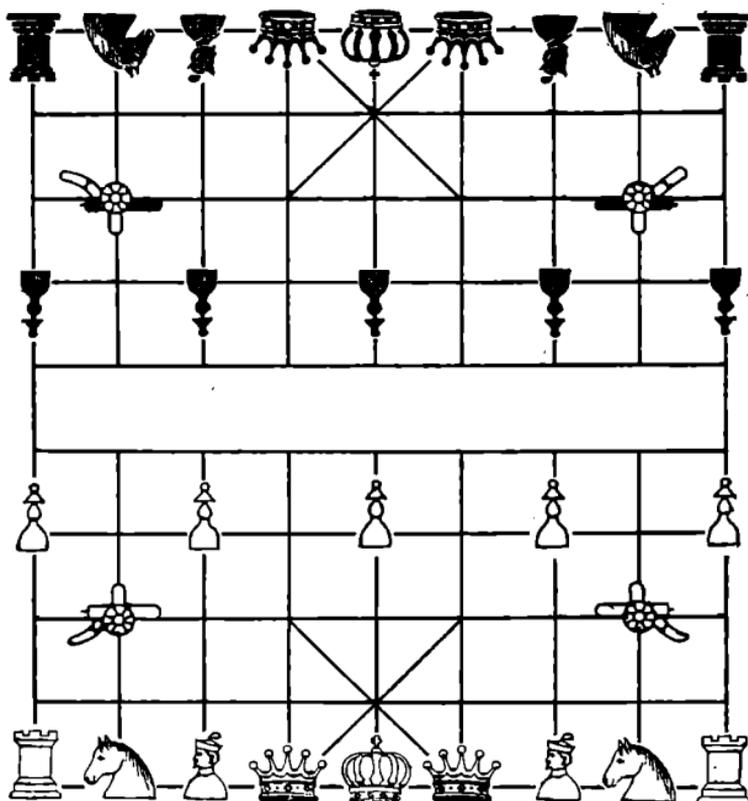
Der Holzfäller Wang Tschi aus Uigurien (der heutigen Provinz Sinkiang) hatte sich eines Tages im Wald verirrt und stieß auf eine Gruppe von Zwergen, die von irgendeinem Spiel hingerissen waren. Wang trat näher, um zu sehen, welches Treiben die Gnome so fesselte, und hieb seine Axt in einen Baumstumpf. Das Spiel, **Hsiang-chi** genannt, zog sich in die Länge. Wang bekam Hunger. Einer der guten Waldgeister bewirtete den Gast mit Datteln. Wang aß und kiebitzte begeistert weiter. Immer mehr zog sich das Spiel hin, es schien kein Ende nehmen zu wollen. Endlich erhob sich der Holzfäller, um den Heimweg anzutreten. Als er jedoch das Beil aus dem Baumstumpf ziehen wollte, war es total verrostet und zerfiel sofort zu Staub. Und aus den Dattelkernen, die Wang weggeworfen hatte, waren stattliche blühende Palmen geworden. Als der Waldarbeiter in sein Heimatdorf zurückkehrte, erkannte er

nicht einen einzigen Bewohner wieder. Wie sich herausstellte, hatte Wang Tschi, von dem zauberhaften Spiel gefangengenommen, nicht bemerkt, daß ein ganzes Jahrhundert verstrichen war . . .

Chinesische Moral und Nutzenanwendung: Wer einmal den ganzen Reiz des Hsiang-chi kennengelernt hat, bemerkt nicht, wie die Zeit vergeht, er bewahrt sich die ewige Jugend.

In der wörtlichen Übersetzung heißt Hsiang-chi: Spiel mit Schlachtstrategie. Es entstand, als etwa in der Zeit der Tang-Dynastie (618 bis 907) das Schachspiel, aus Indien oder Persien kommend, sich zu verbreiten begann. Nach anderen Quellen soll Hsiang-chi bereits im alten China existiert haben.

Abb. 61



Im Hsiang-chi stehen die Steine im Gegensatz zum japanischen und internationalen Schach nicht auf den Feldern, sondern auf den Schnittpunkten der Felder. Das Brett ist durch zehn waagerechte und neun senkrechte Linien geteilt (Abb. 61). Die senkrechten Linien gehen von rechts nach links (a, b, c, d, e, f, g, h, i) sowie die waagerechten Reihen von unten nach oben (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Die Linien 5 und 6 stellen einen Fluß dar: Chuho, der die Grenze bildet. Jedem der beiden Partner stehen 16 runde Steine mit chinesischen Hieroglyphen zur Verfügung.

1. Tsiang (oder Schuai) – Marschall, General, Oberbefehlshaber. Er entspricht etwa dem Schachkönig und darf wie dieser nur einen Schritt in beliebiger Richtung machen, jedoch nur innerhalb seines Stabsquartiers oder Palastes (Kung). Auf diese durch die Diagonallinien f1–d3 und d1–f3 gekennzeichneten neun Punkte ist der Marschall in seiner Bewegung beschränkt. Er kann in diesem Bereich jeden feindlichen Stein, sofern dieser nicht von einem anderen gedeckt ist, schlagen.

2. Schi – Gelehrter. Eine analoge Figur gibt es in unserem Schach nicht. Die Bewegung der Gelehrten ist ebenfalls auf den Palast beschränkt, doch ziehen diese Figuren diagonal und jeweils nur ein Feld. Der Schi entspricht dem Wesir im Schatrandsch, aus dem sich später die Schachdame entwickelte.

3. Hsiang – Ratgeber. Diese Figur, die diagonal jeweils über zwei Punkte zieht und gegebenenfalls eine Figur überspringen darf, gleicht dem Alfil im Schatrandsch (Vorgänger des Schachläufers), der ebenfalls nur zwei Felder zog und dabei eine Figur übersprang! Hier darf eingefügt werden, daß beim Hsiang-chi die Urschachfiguren in ihrer Art im wesentlichen erhalten geblieben sind, während sie sich im europäischen Schach (aus dem Schatrandsch) weiterentwickelt haben. Die Ratgeber haben die Aufgabe, den Marschall zu schützen; sie dürfen den Fluß (Chuho), der das Brett halbiert und von den Linien 5 und 6 begrenzt wird, nicht überqueren.

4. Ma – Pferd, Springer. Diese Figur gleicht in ihrer

Zugweise fast ganz unserem Schachspringer, nur darf sie sich nicht über andere Figuren hinwegsetzen.

5. Xüi – Fuhrwerk, Kampfwagen. Er bewegt sich ebenso wie der Schachturm – waagrecht und senkrecht.

6. Pao – Geschütz, Kanone. Der Pao ist eine Besonderheit des Hsiang-chi und hat kein vergleichbares Gegenstück zum internationalen Schach. Experten bringen die Einführung dieser Figur mit der Erfindung des chinesischen Schießpulvers in Beziehung. Der Pao zieht wie der Xüi, kann aber nur schlagen, indem er einen Stein, der sich in der Schlagrichtung befindet, überspringt, gleichsam als wenn ein Geschütz über einen Gegenstand hinwegfeuert.

7. Tsau oder Bing – Fußsoldat, Bauer. Der Unterschied zwischen dem Fußsoldaten im Hsiang-chi und dem Bauern in unserem Schach ist erheblich. Der Tsau zieht immer nur jeweils ein Feld. Hat er den Fluß überschritten, darf er sowohl vorwärts als auch seitwärts ziehen, nicht aber zurück. Er kann sich nicht verwandeln, darf also, wenn er die letzte Reihe auf der anderen Seite erreicht hat, für einen anderen Stein nicht ausgetauscht werden. Dennoch ist der Tsau kein nutzloser Stein. Er kann den Palast seitlich angreifen und für den Marschall zu einer großen Gefahr werden.

Alle Steine schlagen mit Ausnahme des Pao im Rahmen ihres Zugbereichs. Diejenigen, die den Fluß zu überschreiten berechtigt sind, dürfen den gegnerischen Marschall angreifen. Wird dieser matt gesetzt, ist die Partie aus, verloren. Ewiger Angriff auf den Marschall (ähnlich: ewiges Schach) ist nicht gestattet, matt setzen gilt als Sieg.

Strategie und Taktik dieses Spiels erscheinen ebenso kompliziert wie im Schach. In manchen Quellen sind die Positionen von Ratgebern und Gelehrten, die abwechselnd als Elefanten bezeichnet werden, vertauscht. Da es in China kaum Elefanten gegeben haben dürfte und sie niemals militärische Verwendung fanden, wird vermutet, daß das Spiel außerhalb Chinas entstanden ist.

## Das chinesische Rebellenspiel

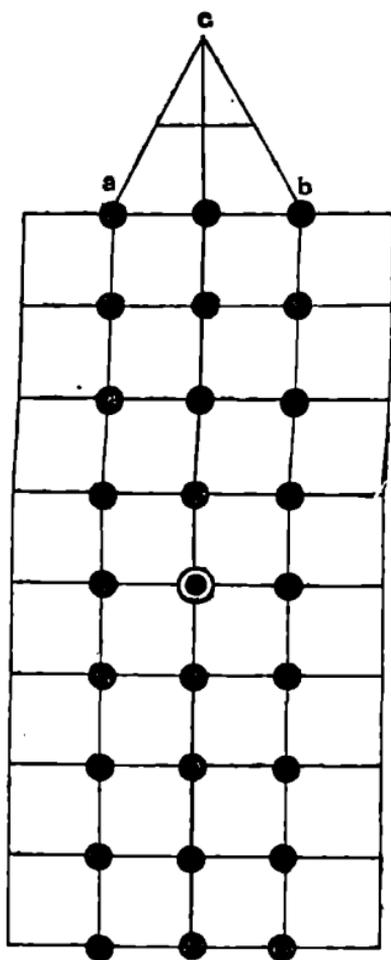
Unter den verschiedenen Brettkünsten, die in allen Teilen unseres Erdballes seit alten Zeiten gepflegt werden, begegnet man oft solchen Spielen, die ihrem Wesen nach einander ähneln. Zu ihnen gehören zum Beispiel die Belagerungs- oder Festungsspiele, die eine Gruppe für sich bilden. Während bei Schach, Dame, Go und einigen anderen Brettspielen die Partner gleiche Chancen haben und ihre spielerischen Mittel und Möglichkeiten ausgeglichen sind, haben wir es bei den Belagerungsspielen nicht nur mit unterschiedlich funktionierenden und verschiedenwertigen Spielsteinen zu tun, sondern es werden sogar ungleichartige, teilweise diametral entgegengesetzte Ziele angestrebt. Die zur Erreichung dieser Ziele erforderlichen Kräfte allerdings sind immerhin annähernd gleichwertig.

Auch bei diesem Spieltyp werden die Anfänge in antiken, vorhistorischen Zeiten vermutet. Schon die Wikinger kannten die kreuzförmigen Spielpläne, wie sie für die meisten Belagerungsspiele benutzt werden. Das alte chinesische Rebellenspiel, das tibetische Nationalspiel Kungser, das armenische Wolf und Schafe haben eine ähnliche Grundform des Spielplanes und auch verwandte Grundregeln. Selbst das bei uns übliche Wolf und Schafe hat eine ähnliche Grundidee. Bei diesen Spielen gibt es für die 24 Angreifer zwei Formen des Sieges: die vollständige Besetzung (der Festung, des Stalles) oder die Gefangennahme der beiden Verteidiger (Wölfe), die nach allen Richtungen hin ziehen und durch Überspringen auf ein hinter dem feindlichen Stein liegendes freies Feld schlagen. Im zweiten Fall ist das Ziel der Angreifer nur die Gefangennahme des einen oder der beiden Verteidiger. Das Gegenziel in beiden Arten ist die Durchkreuzung dieser Absichten, was entweder durch eine Dezimierung der Angreifer oder durch Zerreißen der Linien der Angreifer geschieht, die nur in einer Richtung marschieren dürfen. Das bezieht sich ebenso auf das Kungser-Spiel, auf Fuchs und Gänse, wie auf unser Wolf und Schafe, auch

Fuchs und Hühner, in Österreich Hund und Hasen genannt (siehe auch „Die Schafe siegen immer“, Seite 66).

Interessant ist das chinesische Rebellenpiel (Abb. 62). Die schwarzen Punkte bedeuten 26 Steine, die den in der Mitte stehenden andersfarbigen Stein, den Feldherrn, umgeben. Dieser schlägt in gerader Richtung (nicht diagonal) jeden Stein, sofern der dahinterliegende Schnittpunkt frei ist. Der Feldherr kann, ist diese Voraussetzung erfüllt, auch mehrere Steine hintereinander schlagen. Die dem Gegner gehörenden schwarzen Steine öffnen dem Feldherrn den Weg, um ihn in das Dreieck

Abb. 62



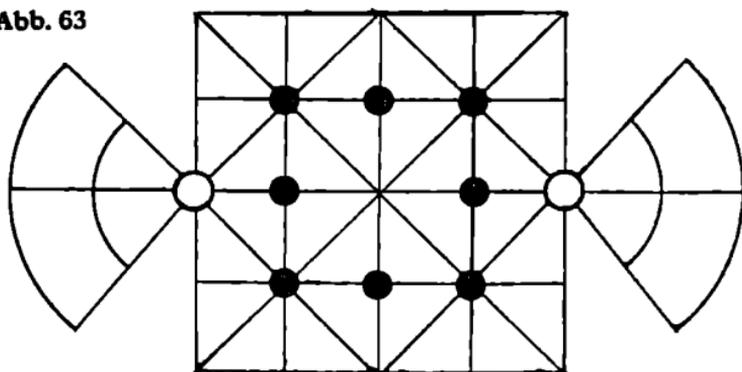
a-b-c zu treiben, wo er dann eingesperrt ist. Der Feldherr versucht, möglichst viele schwarze Steine hinauszuwerfen. Gelingt es jedoch, ihn einzusperren, hat der Spieler mit den schwarzen Steinen gewonnen.

Beim Kungser stehen von den Angreifern zu Beginn nur acht auf dem Brett, während die übrigen gesetzt werden, was als Zug gilt (Abb. 63). Die Angreifer sind bestrebt, die beiden Verteidiger gefangenzusetzen, was gewöhnlich in den beiden seitlichen Festungen geschieht.

Das Diagramm zeigt die Ausgangsstellung: zwei Kungser (weiße Kreise) und acht Lama (schwarze Punkte). Die anderen 16 Lama bleiben in der Hand beziehungsweise Schale. Die Kungser sind die Kriegsherren oder Fürsten, die ihre Gegner „töten“ – durch Schlagen. Die Lama sind die Mönche, die kein Blut vergießen dürfen und die Kungser daher nur gefangennehmen, bewegungsunfähig machen. Sind beide Kungser festgesetzt, haben die Mönche gewonnen. Wenn hingegen nur noch zehn Lama „leben“ – entweder auf dem Brett oder in der Schale –, so vermögen diese die Kungser nicht mehr festzusetzen, und die Kungser tragen den Sieg davon.

In diesem Spiel beginnen stets die Kungser. Es wird abwechselnd gezogen. Die Kungser ziehen von Punkt zu Punkt oder schlagen einen feindlichen Stein durch Überspringen, sofern der hinter ihm befindliche Punkt unbesetzt ist. Es darf stets nur ein Stein geschlagen wer-

Abb. 63

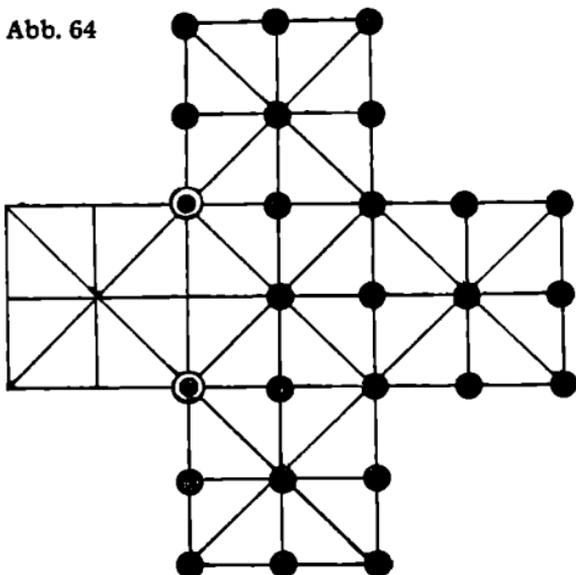


den. Bevor die Lama ziehen können, müssen sie zunächst alle eingesetzt worden sein. Das Setzen gilt als Zug.

## Zwei kontra vierundzwanzig

Für das eigentliche Belagerungs- oder Festungsspiel dient ein Brett mit 33 Punkten, die kreuzförmig durch Linien miteinander verbunden sind (Abb. 64). Von diesen stellen neun Punkte die Festung dar, welche durch zwei Soldaten, die zu Spielbeginn auf zwei beliebigen Punkten der Festung aufgestellt werden können, verteidigt wird. Auf den 24 Plätzen außerhalb der Festung befinden sich ebensoviele Soldaten der angreifenden Seite, die die Aufgabe haben, alle neun Plätze der Festung einzunehmen und zu diesem Zweck die Zwei-Mann-Besatzung daraus zu verdrängen, herauszulocken. Die Angreifer müssen auf den Linien gegen die Festung vorrücken, bei jedem Zug ein Mann um einen Platz weiter.

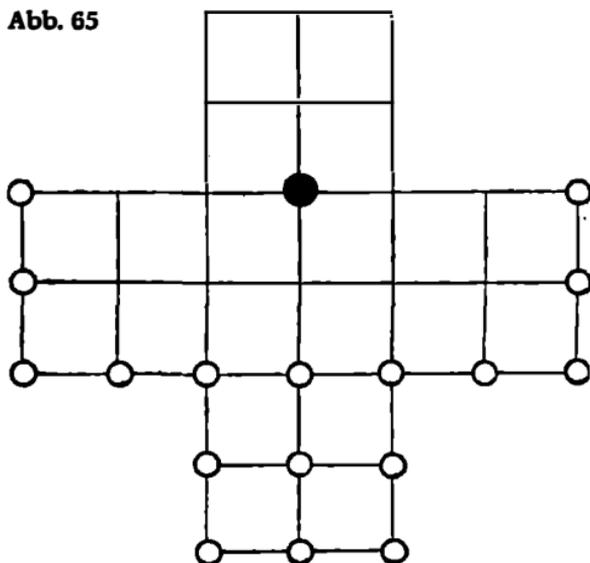
Abb. 64



Jeder Angreifer kann von dem Verteidiger, der vor ihm steht, geschlagen werden, wenn er nicht durch einen Hintermann gedeckt ist. Daraus folgt, daß die Angreifer möglichst dicht gedrängt vorrücken müssen. Falls ein Verteidiger das Schlagen übersieht, kann er „geblasen“, weggenommen werden. Unter Umständen opfert man einen oder zwei Mann, um die Verteidiger aus der Festung herauszulocken. Die Verteidiger gehen ebenfalls jeweils nur einen Schritt, können beim Schlagen aber über mehrere feindliche Steine hinwegspringen (sofern diese hinter sich ein leeres Feld haben), nehmen sie vom Brett und setzen sich auf das freie Feld dahinter. Sind nicht mehr genug Belagerer vorhanden, um die Festung zu besetzen, haben diese das Spiel verloren. Sind dagegen die Festungssoldaten in ihrer Burg eingeschlossen oder sind sie daraus verdrängt worden, dann hat die Festung verloren.

Ähnlich verläuft das Spiel Fuchs und Gänse, das auf gleichem Brett (Abb. 65), jedoch ohne Festungsplätze gespielt wird. Der zu Beginn in der Mitte frei stehende Fuchs hat dieselben Rechte, wie die Festungssoldaten sie haben. Er geht vorwärts und rückwärts, jedesmal

Abb. 65



von einem Punkt zum nächsten, und darf bald hier, bald dort eine Gans verspeisen, sofern das in gerader Linie hinter ihr befindliche Feld frei ist. Die Gänse, 17 an der Zahl, dürfen nicht schlagen; sie haben gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Fuchs so einzukreisen, daß er nicht mehr ziehen kann.

## Von der Minimühle bis zur Wabenmühle

Keineswegs ein Kinderspiel und sogar mit einer „bewegten“ Vergangenheit ausgestattet ist das in verschiedenen Formen gepflegte Mühlespiel. Möglicherweise kannten es schon die alten Griechen. So sind auf den Marmorstufen des Parthenon, des Tempels der jungfräulichen Athene auf der Akropolis von Athen, entsprechende Spielpläne eingeritzt.

Mit Bestimmtheit aber darf man sagen, daß sich schon die alten Römer bei diesem Spiel vergnügten. Auf der Basilica Julia und dem Forum Romanum, dem Gerichtsplatz und dem alten Markt in Rom, fand man ebenfalls in Stein geritzte Spielpläne.

Über die ursprüngliche Spielidee läßt sich nichts Genaues sagen. Vielleicht war einstmals nur die Erlan-

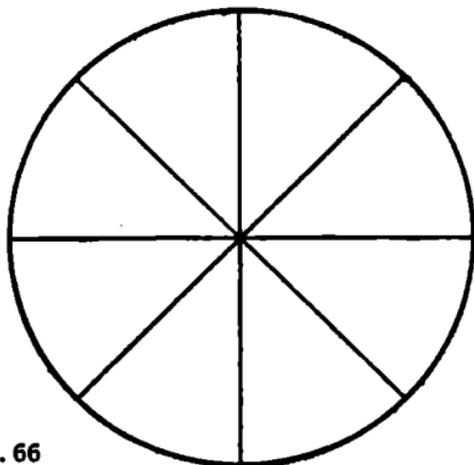


Abb. 66

gung einer bestimmten Position, zu der später die Schwächung der gegnerischen Stellung hinzukam, das Ziel. Das Spielbrett der Radmühle zeigt einen Kreis mit Achtteilung (Abb. 66), wobei je drei weiße und schwarze Steine abwechselnd auf die neun Schnittpunkte gesetzt werden. Dann wird gezogen. Wem es gelingt, seine drei Steine in eine Gerade zu bringen, der hat eine Mühle und damit gewonnen.

Bei der aus einem Quadrat mit Kreuzteilung bestehenden kleinen oder Minimühle (Abb. 67) sind die Regeln die gleichen wie bei der Radmühle, doch darf hier nach dem Setzen der Steine auch gesprungen werden.

Abb. 67 .

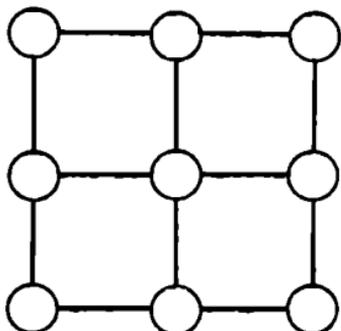
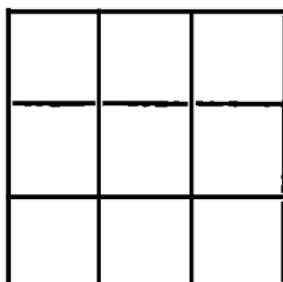


Abb. 68

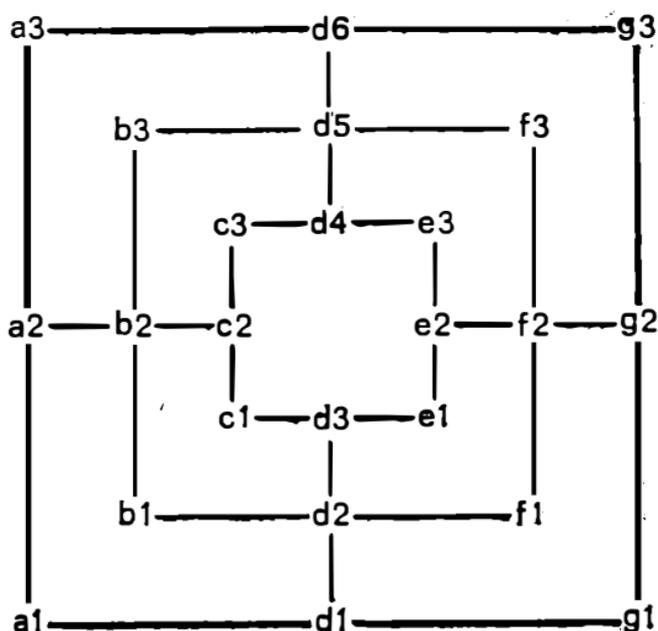


Einfach ist auch die Kreuzmühle, hier ist ein magisches Quadrat ( $3 \text{ mal } 3 = 9$  Felder, Abb. 68) der Spielplan. Beide Partner haben drei weiße beziehungsweise schwarze Steine. Der erste setzt in eines der neun Felder einen weißen Stein, der andere in ein zweites Feld einen schwarzen. So geht es abwechselnd weiter, bis beide Spieler je drei beliebige Felder besetzt haben. Nun heißt es für jeden, die drei Steine in eine Reihe beziehungsweise Mühle zu bringen, woran wiederum einer den anderen zu hindern sucht. Als Reihen gelten sowohl die Senkrechten und Waagerechten als auch die Diagonalen. Beide Spieler setzen abwechselnd, bis einer seine drei Steine in eine Reihe gebracht und damit zugleich gewonnen hat.

Nun die Hauptspielart, die uns besonders gut bekannte Doppel- oder große Mühle. Drei umeinander liegende Quadrate stellen den Spielplan dar. Die Seitenmitten sind durch gerade Linien verbunden. Meistens haben die Damenspielkästen auf der unteren Seite den Mühlespielplan. Um Partien niederzuschreiben, müssen die Schnittpunkte gekennzeichnet werden. Es gibt verschiedene Notationsarten. So kann man die Quadrate von außen nach innen mit a, b und c und ihre Punkte mit 1 bis 8 kennzeichnen, wobei in der linken unteren Ecke mit 1 begonnen und der Uhrzeigerbewegung entgegengesetzt weitergezählt wird. Wir geben der auf der Abbildung 69 erkenntlichen Felderbezeichnung – alle Senkrechten von unten nach oben, a bis g – den Vorzug.

Das Spiel läßt sich, wie beim Schach, in drei Stadien einteilen – Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Weiß

Abb. 69



beginnt. Zunächst wird abwechselnd von Weiß und Schwarz jeweils immer ein Stein auf einen der 24 Schnittpunkte gesetzt. Sobald eine Mühle erreicht ist, das heißt drei Punkte einer waagerechten oder senkrechten Linie mit drei eigenen Steinen besetzt worden sind (Mühlen können zum Beispiel a1-a2-a3, b3-d5-f3, c1-c2-c3 usw. sein), darf ein beliebiger gegnerischer Stein geschlagen werden, nicht aber ein Stein aus einer fremden Mühle, solange noch ein anderer gegnerischer Stein vorhanden ist. Werden durch einen gesetzten Stein gleichzeitig zwei Mühlen geschlossen, darf man ebenfalls nur einen Stein schlagen.

Nachdem die Spieler alle ihre Steine gesetzt haben, beginnt die zweite Etappe des Spiels – das abwechselnde Ziehen, jeweils einen Zug von einem Punkt zum anderen, zum benachbarten freien Punkt. Das Ziel bleibt das gleiche: drei Steine in eine Reihe beziehungsweise Linie zu bringen. Sobald eine Mühle geschlossen ist, wird ein beliebiger gegnerischer Stein, mit Ausnahme aus einer Mühle, vom Brett genommen. Die dritte und Schlußphase des Spiels beginnt, wenn einer der Partner von seinen neun Steinen nur noch drei auf dem Brett hat. Der Besitzer dieser drei Steine darf, wenn er am Zug ist, springen, das heißt einen beliebigen seiner Steine in ein freies Feld setzen. Sein Partner allerdings muß nach wie vor ziehen, solange er mehr als drei Steine besitzt. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn der Gegner nur noch zwei Steine hat oder so festgesetzt worden ist, daß er keinen Stein mehr bewegen kann. Untentschieden ist eine Partie dann, wenn kein Spieler einen Gewinnweg findet, wenn zum Beispiel beide Wiederholungszüge ausführen.

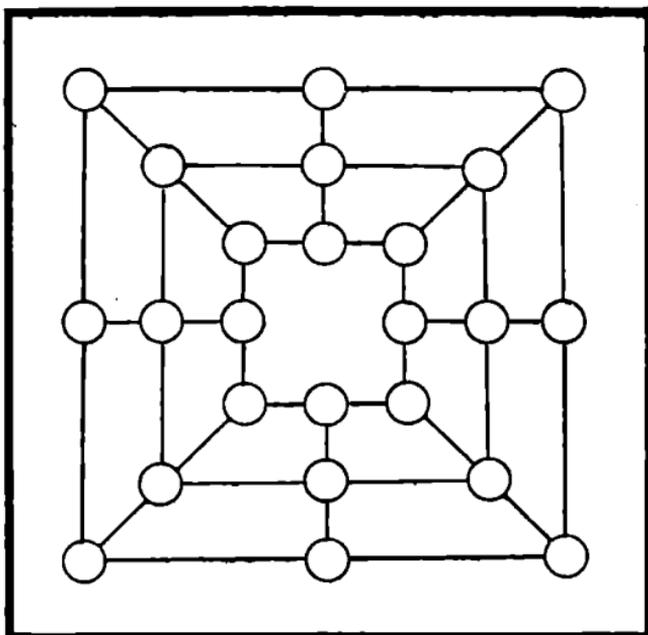
Die hier beschriebene Doppelmühle ist die bei uns am meisten verbreitete Art. Doch existieren noch andere „Mühle-Disziplinen“, wie zum Beispiel die armenische oder die ebenfalls in der UdSSR beliebte englische Art. Bei ihr sind nicht nur die Seitenmitten der Quadrate, sondern auch die Eckfelder der drei gleichseitigen Rechtecke durch gerade Linien verbunden (Abb. 70). Auf diese Weise ergibt sich eine weitaus

höhere, geradezu unerschöpfliche Vielfalt von Kombinationen.

Die Spielregeln sind im großen ganzen die gleichen wie bei unserem Mühlespiel. Die Abweichungen bestehen lediglich in folgendem:

Keinem der beiden Spieler ist es gestattet, ein und dieselbe Mühle (falls er eine oder mehrere erreicht hat) innerhalb einer Partie zweimal zu benutzen. Der Spieler darf eine von ihm geschlossene Mühle, die ihm einen gegnerischen Stein einbrachte, zwar öffnen und (sofern es sich um die gleiche Mühle handelt) wieder schließen, erhält aber dafür keinen weiteren Stein. Die zweite Abweichung von unserem Reglement besteht darin, daß ein Spieler, dem es gelingt, mit einem Zug zwei Mühlen auf einmal zu schließen, zwei gegnerische Steine vom Brett nehmen darf (bei uns darf in einem solchen Fall nur ein Stein geschlagen werden). Eine solche Situation ergibt sich zum Beispiel, wenn zwei

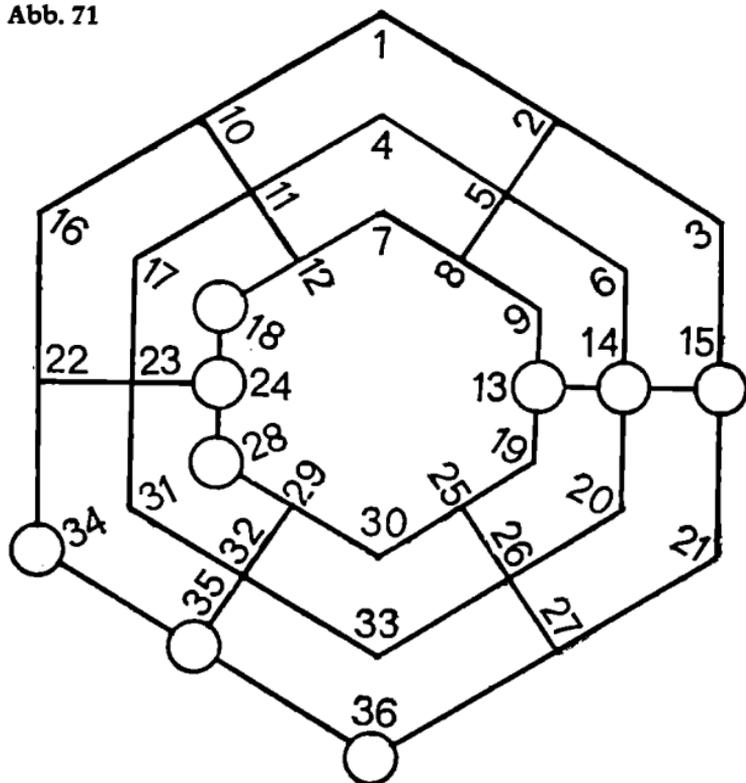
Abb. 70



eigene Steine auf a3 und b3 sowie auf c1 und c2 stehen sowie ein einzelner Stein sich auf d4 befindet und dieser nach c3 zieht. Dann sind gleichzeitig zwei Mühlen geschlossen: a3-b3-c3 und c1-c2-c3.

Eine weitere Mühlespielvariante, anspruchsvoller als unsere „landläufige“ Mühle, zudem auf einem wabenförmigen, sechseckigen Brett zu spielen, ist die Wabenmühle. Den Spielplan muß man sich selbst herstellen beziehungsweise aufzeichnen, da er kaum in einem Spielwarengeschäft erhältlich ist. Das Reglement gleicht dem der großen Mühle, doch erhält bei der Wabenmühle jeder Spieler 13 Steine, denn hier bestehen mehr Möglichkeiten zum Bau von Mühlen, und es gibt auch mehr Punkte. Mühlen können auf allen Geraden gebildet werden, zum Beispiel 1-10-16, 18-24-28, aber nicht 2-1-10, 29-30-25, 30-33-36 (Abb. 71).

Abb. 71



## Zwei Würfel sind dabei

Nicht nur in der Sowjetunion, auch in vielen anderen Ländern verbreitet und eine geistvolle Kombination von Denk- und Glücksspiel ist **Narda** (in unseren Breiten auch Tricktrack oder Puff genannt). Ja, die Glücksgöttin Fortuna hat hier in der Tat ihre Hand mit im Spiel, so daß Narda in unserem Büchlein eigentlich gar nichts zu suchen hätte. Doch es stellt die bekannte Ausnahme von der Regel dar, weil dieses Spiel sehr interessant und amüsant ist. Selbst Schachweltmeister Tigran Petrosjan spielte es von Kindesbeinen an und pflegt es noch heute im Familienkreis.

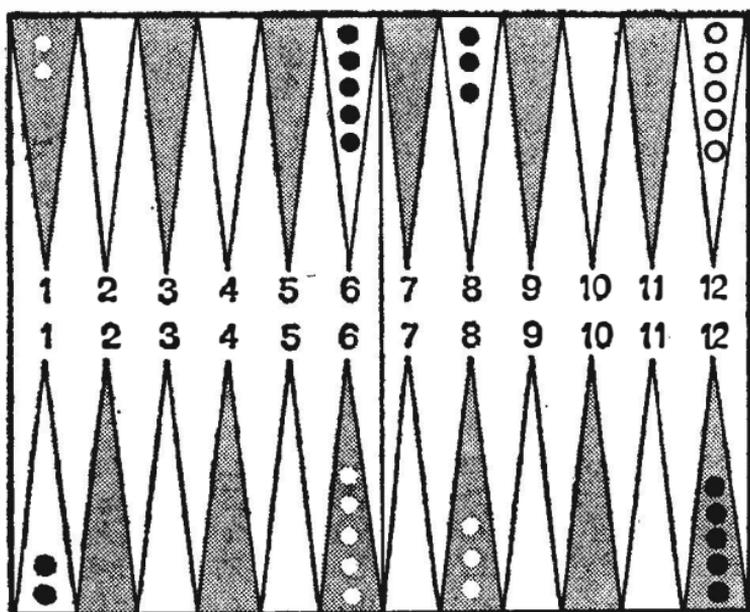
Das Geburtsdatum dieses Brettspiels läßt sich nicht mit Bestimmtheit nachweisen. Aus dem Orient nach Europa gekommen, entstand es vor rund 1000 Jahren. Firdusi, den wir bereits aus unserem Streifzug durch die Schachgeschichte kennengelernt haben, erinnert in seinem Poem „Schahname“ (10. Jahrhundert) an dieses Spiel, das 1283 auch der uns ebenfalls nicht mehr unbekannt kastilianische König Alfonso der Weise erwähnt. Unter der Bezeichnung „Tawley“ war es in der Kiewer Rus (frühfeudaler Staat der Ostslawen im 9. bis 12. Jahrhundert) bekannt, heute heißt es Narda und ist vor allem unter den Völkern Transkaukasiens und Mittelasiens verbreitet. Narda-Spielsteine fand man aber auch bei Ausgrabungen im alten Nowgorod unter Gebrauchsgegenständen aus dem 12. bis 13. Jahrhundert.

Das Wesen der Regeln dieses Spiels für zwei Personen besteht in folgendem: Es wird auf einem Brett ausgetragen, wie es ein aufgeklappter Damespiel-Kasten enthält, mit zweimal zwölf abwechselnd hell und dunkel gefärbten, in zwei einander gegenüberliegenden Reihen angeordneten Spitzen (Dreiecken), die numeriert beziehungsweise zu numerieren sind, beim Narda zweimal von 1 bis 12. Dann werden je 15 weiße und schwarze Steine in die auf Abbildung 72 gezeigte Ausgangsstellung gebracht. Die Aufgabe für die beiden einander an den Längsseiten gegenüber-

sitzenden Spieler sieht auf den ersten Blick einfach aus: Jeder wirft abwechselnd mit zwei Würfeln, setzt seine Steine auf die durch den Wurf bezeichneten Felder und trachtet danach, sie so bald wie möglich in sein Haus zu bringen, um sie als erster hernach aus dem Brett herauszuwürfeln. Doch die Einfachheit ist nur scheinbar. Es gilt in Wirklichkeit eine ganze Reihe von Bedingungen zu beachten, die das Vorrücken der Steine „regulieren“ und von den Spielern Überlegung, mitunter auch Vorausberechnung verlangen – eben das macht das Spiel so interessant.

Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, eröffnet das Spiel. Angenommen, Schwarz „zieht“ und würfelt eine 3 und eine 5. Damit wird angegeben, um wieviel Spitzen der Schwarze unten von links nach rechts und oben von rechts nach links rücken darf. In diesem Fall rückt er mit einem Stein in der unteren Reihe von 1 nach 4 (das Ausgangsfeld wird nicht mitgezählt) und mit dem anderen von der zwölften unteren Spitze bis zur achten

Abb. 72



Spitze der oberen Reihe, oder auch oben von der achten bis zur dritten Spitze. Dabei darf der eigene Stein nicht auf ein Feld mit zwei oder mehr gegnerischen Steinen gestellt werden. Derart zusammenstehende Steine bilden ein sogenanntes Band, das der Gegner nicht berühren darf. Schwarz darf zum Beispiel nicht unten von Spitze 1 nach Spitze 6 oder oben von Spitze 6 nach Spitze 1 gehen. Wenn sich auf einem „erwürfelten“ Dreieck hingegen nur ein gegnerischer Stein befindet, so wird dieser hinausgeworfen und der eigene Stein eingesetzt. Der ausgeworfene Stein kann erst beim nächsten Zug wieder eingesetzt werden.

Man beachte: Wo auch der Stein genommen wurde, er darf nur im fremden Haus und in dem Dreieck wieder ins Spiel gebracht werden, dessen Nummer der Zahl der Augen eines der Würfel entspricht. Ist dort alles besetzt, wartet der Spieler ab, bis ein Feld frei wird. Gleichzeitig führt der Partner weitere Züge aus und sammelt neue Steine in seinem Haus. Erst dann, wenn ein Dreieck frei wird, ist der Gegner wieder an der Reihe – das ist zwar hart, doch gerade dadurch wird das Spiel so spannend und dramatisch.

Es ist klar, daß ein erfahrener Spieler danach trachtet, seine Steine paarweise und so in seinem Haus zu placieren, daß er möglichst viele Dreiecke besetzen und den Gegner daran hindern kann, „verlorene“ Steine erneut ins Spiel zu bringen.

Wer schon mehrmals Narda gespielt hat, wird sich davon überzeugen, daß es günstig ist, wenn sich Würfelkombinationen von 3+1, 4+4, 5+3 und 6+4 Augen ergeben. Man kann je einen Stein von der sechsten und achten Spitze bewegen, um ein neues Paar im eigenen Haus zu bilden. Fallen 6 und 1 zusammen, rückt man meistens von der zwölften zur siebenten und von der achten zur siebenten Spitze, um dem Gegner das Herausspielen von Steinen aus dem eigenen Haus zu erschweren.

Wer zwei gleiche Augenzahlen, einen sogenannten Pasch, würfelt, zum Beispiel 2+2, 3+3, 6+6 usw., darf die doppelte Augenzahl setzen, in diesem Fall 8, 12

und 24. Die Zahl der Steine und ihr Weiterrücken darf man kombinieren, indem man nicht mit zwei, sondern mit vier Steinen auf einmal oder mit beiden zweimal oder mit ein und demselben viermal setzt, das heißt entsprechend der doppelten Anzahl von Augen, die man gewürfelt hat. Wenn zum Beispiel der Weiße 3+3 würfelt, darf er mit zwei Steinen von der ersten Spitze auf die vierte der oberen Reihe und mit zweien von der sechsten auf die dritte der unteren Reihe oder nur mit zweien von der ersten auf die siebente Spitze oder mit einem Stein von der ersten Spitze der oberen Reihe nach der zwölften der unteren oder schließlich von der zwölften oberen zur ersten unteren gehen. Selbstverständlich läßt sich der letztgenannte Zug in der Ausgangsstellung nicht ausführen, sondern nur unter der Bedingung, daß die entsprechenden Spitzen frei oder nur von einem gegnerischen Stein besetzt sind.

Endlich ist es gelungen, alle eigenen Steine im Haus (früher sagte man in Rußland: im Hof) zu versammeln. Jetzt müssen sie herausgespielt werden, was ebenfalls nicht schlagartig geschieht, sondern allmählich, Zug um Zug. Wenn die Würfel 4+5 anzeigen, nimmt man einen Stein von der vierten, den anderen von der fünften Spitze. Ist es hingegen ein Pasch, etwa 5+5, so nimmt man nicht zwei, sondern vier Steine von der fünften Spitze. Gewiß, es kann sich auf dem Feld mit der gewürfelten Nummer auch kein Stein befinden. Dann entnimmt man ihn aus einem Dreieck mit kleinerer Nummer – ein Grund mehr, weshalb es günstig ist, die Steine auf den ersten Spitzen unterzubringen.

Wer zuerst alle Steine vom Brett genommen hat, gewinnt. Der Sieg wird doppelt so hoch gewertet (zwei Punkte), wenn der Gegner bis zu diesem Zeitpunkt keinen eigenen Stein herauszuspielen vermochte, und dreimal so hoch (drei Punkte), wenn er keinen einzigen seiner Steine ins Haus gebracht hat.

Neben diesem Kleinen Narda existiert noch das Große Narda, dessen Regeln jedoch zu kompliziert sind, als daß man sie angesichts des dafür benötigten Raumes hier darstellen könnte. Aber auch die vorstehend

beschriebene Art ist unterhaltsam genug, um dabei in der Freizeit volle Befriedigung zu finden.

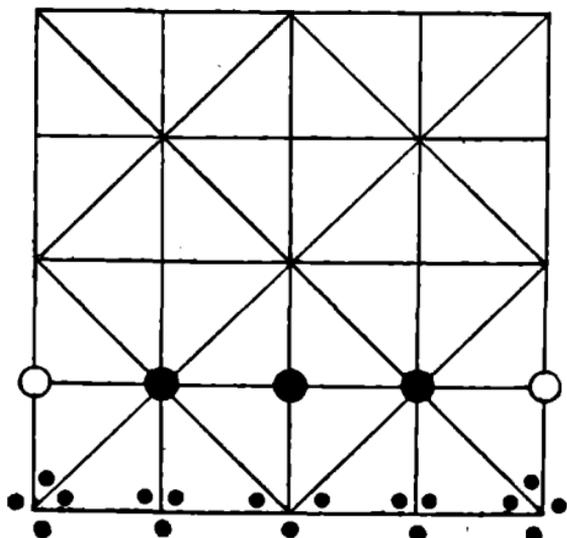
Einige weitere interessante Brettspiele, die in den verschiedenen Unions- und autonomen Republiken Nationalcharakter tragen, seien hier zwar erwähnt, aber nicht in jedem Fall bis ins einzelne beschrieben. Es genügt, ungefähr das Wesen dieser Spiele zu erfassen, um daraus gegebenenfalls Anregungen für ein eigenes Reglement oder gar für die Erfindung eines neuen Spiels zu empfangen.

## **Wolf und Schafe auf armenisch**

**Woltschja tama**, auf deutsch Wolf und Schafe, heißt ein armenisches Brettspiel. Es hat mit unserem gleichnamigen Spiel, auch Fuchs und Hühner genannt, nur eine entfernte Ähnlichkeit. Dies ersieht man schon aus dem Spielplan (Abb. 73). Er stellt ein in je drei senkrechte und waagerechte Linien, in 16 gleichgroße Felder geteiltes Quadrat dar. Jedes Feld ist außerdem diagonal durchschnitten. Übrigens läßt sich hier eine interessante Quizfrage stellen, die mit dem Spiel allerdings nichts zu tun hat: Wieviel Quadrate enthält dieser Spielplan? Die Antwort wird manchen verblüffen, aber rechnet einmal nach: 35!

Nun zum Spiel selbst. Der eine Teilnehmer hat zwei Wölfe, der andere 20 Schafe, die so, wie auf der Zeichnung dargestellt, placiert sind (○=Wölfe, ●=Schafe). Es wird nur auf die Schnittpunkte gezogen und gesprungen. Während die Schafe nur ziehen, dürfen die Wölfe ziehen und springen beziehungsweise überspringen. Sie sollen die Schafe aus dem Spiel bringen, während diese versuchen, die Wölfe einzukreisen, ihnen den Weg zu versperren. Die Wölfe dürfen sich sofort nach allen Richtungen hin bewegen und Schafe reißen (der betreffende Stein – oder auch mehrere – wird aus dem Spiel genommen), sofern diese nicht geschützt sind, das heißt, ein Wolf darf nur dann einen oder

Abb. 73



mehrere, eine unbegrenzte Anzahl von Steinen überspringen, wenn der hinter ihnen liegende Schnittpunkt frei, unbesetzt ist, ähnlich wie beim Damespiel, wo das Geschehen jedoch auf den Feldern vor sich geht.

Zuerst zieht ein Wolf, dann wechseln sich Schafe und Wölfe ab. Jedes Schaf darf bei seinem ersten Zug nur geradeaus ziehen. Das Recht, auch seitwärts und schräg (aber niemals rückwärts) zu ziehen, erwerben die Schafe erst, nachdem 15 von ihnen in Marsch gesetzt sind und sich auf der ersten Reihe, auf den Ausgangsschnittpunkten, nur mehr je ein Stein befindet. Sind 13 Schafe ausgeschieden, wird das Spiel abgebrochen. Der Spieler mit den Wölfen ist dann der Sieger.

Ein weiteres armenisches Brettspiel ist Res = Reihe. Das Spielfeld stellt drei umeinander liegende Quadrate dar, deren Seitenmitten durch gerade Linien verbunden sind, genau wie bei unserem Mühlespiel. Auch die Regeln sind etwa die gleichen. Jeder Spieler hat neun Steine, die auch als „Bauern“ bezeichnet werden und sich farblich unterscheiden, meistens sind die einen weiß und die anderen schwarz. Weiß beginnt. Die Spie-

ler setzen abwechselnd jeweils einen Stein auf einen der 24 Schnittpunkte. Die Aufgabe besteht darin, aus drei Steinen eine Res zu bilden, das heißt eine Reihe auf einer Linie. In diesem Fall darf der Spieler, dem dies gelingt, einen beliebigen gegnerischen Stein nehmen, mit Ausnahme aus einer bereits gebildeten Res. Anschließend ist der Spieler, der einen Stein verloren hat, an der Reihe. Zu beachten ist, und darin besteht ein Unterschied zu unserem Mühlespiel, daß die Teilnehmer bei der armenischen Res nicht beliebige, sondern nur die Punkte besetzen dürfen, die sich neben dem vorher gesetzten Stein befinden. Erst dann, wenn einem Spieler nur noch drei Steine verbleiben, erwirbt er das Recht, einen beliebigen Punkt zu besetzen, auch im gegnerischen Lager. Ein weiterer Unterschied zu unserer Mühle ist der, daß die Kontrahenten hier nicht erst dann, wenn alle neun Steine „verbraucht“ sind, sondern gleich nach dem ersten gesetzten Stein mit dem Ziehen beginnen können.

Hier wie dort darf man ein und dieselbe Res in unbegrenzter Zahl bilden, das heißt die „Zwickmühle“ mehrmals auf- und zumachen, um auf diese Weise gegnerische Steine zu gewinnen. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Rivalen weniger als drei Steine besitzt.

Ein anderes, seit alters her im Leben des armenischen Volkes heimisches Brettspiel ist **Tama**. In der Armenischen SSR werden sogar Stadt- und Bezirksmeisterschaften im Tamaspiel ausgetragen. Das Spielbrett ist das gleiche wie bei unserem Dame- oder Schachspiel: ein Quadrat aus 64 Feldern. Auf der zweiten und dritten sowie der sechsten und siebenten Reihe (die Numerierung erfolgt von unten nach oben sowie von links nach rechts) liegen 16 weiße und 16 schwarze Steine, auf jedem Feld je ein Stein (Bauer). Es wird abwechselnd gezogen. Die Steine haben gleiche Bedeutung und gleichen Wert und dürfen nur vorwärts oder seitwärts auf das danebenliegende Quadrat ziehen, während das Springen ebenso wie bei unserem Dame-spiel geschieht: Ein Stein wird geschlagen (übersprun-

gen), wenn das dahinter, in Sprungrichtung des Schlagsteines liegende Feld unbesetzt ist, wobei im übrigen bei Tama auf schwarzen und weißen Feldern gespielt wird! Der geschlagene Stein wird weggenommen und der schlagende auf das freie Feld hinter den genommenen Stein gesetzt. Der Stein zieht zwar nur in drei Richtungen – vorwärts, nach rechts und nach links, schlagen darf er aber auch rückwärts! Man kann auch mehrere feindliche Steine schlagen, sofern sie ungeschützt sind und der erste Zug entweder vorwärts oder seitwärts ausgeführt wurde. Somit beschränkt sich das Schlagen mehrerer Steine nicht unbedingt auf eine Zugrichtung des angegriffenen Bauern. Man nimmt zum Beispiel den ersten Stein in Vorwärtsbewegung, den zweiten in Rechtsbewegung, den dritten im „Rückwärtsgang“, während man linkerhand den vierten schlägt.

Der Stein, der die letzte Reihe des Gegners erreicht hat, wird in Gestalt eines Doppelsteines zur Tama (Dame) und erwirbt mit dem nächsten Zug das Recht, über die ganze Länge des Brettes vorwärts, rückwärts und seitwärts zu ziehen und vereinzelte, ungeschützte gegnerische Steine zu kassieren. Die Tama kann ein beliebiges Feld auf der betreffenden Linie besetzen. Wenn die Möglichkeit besteht, einen gegnerischen Bauern zu nehmen, ist der Spieler dazu verpflichtet. Außerdem herrscht Mehrheitszwang, das heißt, falls die Wahl der Richtung oder Anzahl der zu nehmenden Steine besteht, ist der Spieler verpflichtet, die größere Anzahl von gegnerischen Steinen zu schlagen.

Es gewinnt der Spieler, der alle gegnerischen Steine an sich gebracht hat. Das Spiel kann auch unentschieden ausgehen, zum Beispiel, wenn den Kontrahenten nur mehr je ein Stein verbleibt.

Ein kasachisches Brettspiel, dem Bohnenspiel verwandt (Seite 154), ist **Togus kumalak**, das ein Spezialbrett erfordert. Es hat zwei große und 18 kleine runde Aushöhlungen. In den kleinen Löchern befinden sich je neun Kugeln. Auch beim Togus kumalak, wie

bei vielen anderen Spielen, geht derjenige als Sieger hervor, der besser rechnen kann.

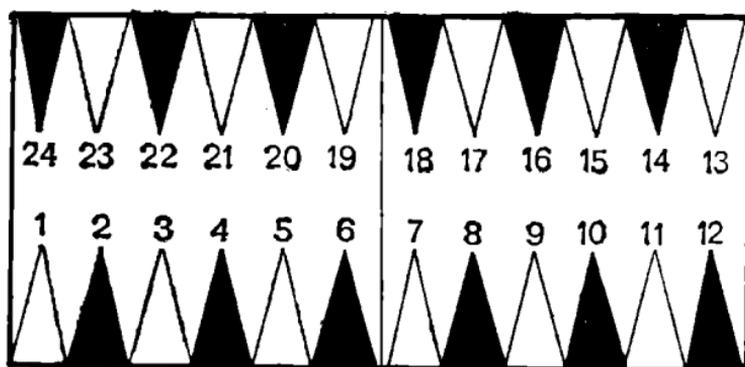
Das Wesen des Spiels besteht im Umlegen von Kugeln aus einem Loch in das andere. Jedes, neun auf jeder Seite, hat seine bestimmte Bezeichnung. Die Spieler sind bestrebt, möglichst viele Kugeln an sich zu bringen, die in den beiden großen Löchern, den sogenannten Kasanen, gesammelt werden. Die Regeln des Togos kumalak wiesen früher zahlreiche Mängel auf, haben sich heute aber ebenso gefestigt wie etwa im Schach.

## **Schon die phönizischen Seefahrer . . .**

Ähnlich dem uns bereits bekannten orientalischen Narda ist das **Puffspiel**. Es zählt zu den ältesten Freizeitbeschäftigungen der Menschheit. Die phönizischen Seefahrer vergnügten sich bei diesem originellen Brettspiel ebenso wie im alten Ägypten die Pharaonen. Die Türken hocken noch heute vor dem Zackenbrett, lassen die Würfel springen und setzen die Steine. Im Mittelalter war das Spiel auch in den deutschen Landen wohlbekannt und beliebt. Spiele aus jener Zeit in wertvoller Intarsienarbeit, mit Edelsteinen, besitzt zum Beispiel das Schloßmuseum zu Berlin-Köpenick.

Die Spielregeln haben sich zwar im Laufe der Zeit etwas gewandelt, doch sind Steine, Würfel und ein mit farbigen Zacken bemalter Spielplan nach wie vor die wesentlichen Utensilien des Puffspiels. Das Brett ist 60 cm bis 1 m lang und 30 bis 50 cm breit. Im Unterschied zu Narda ist die Numerierung durchgehend. So muß der eine Spieler seine Steine (jeder hat 15, der eine weiße, der andere schwarze) von 1 bis 24 und der andere, umgekehrt, von 24 bis 1 bringen (Abb. 74).

Es gibt kein einheitliches Reglement für das Puffspiel. Die an den Längsseiten des Brettes einander gegenüberstehenden beiden Spieler würfeln aus, wer beginnt. Oder aber: Weiß fängt an. Der Beginnende wür-



felt (mit zwei Würfeln) und setzt dann aus den vor ihm liegenden Steinen einen oder zwei auf die Zacken beziehungsweise Spitzen, Zungen, Pfeile. Angenommen, er würfelte 3+5, dann setzt er einen Stein auf Spitze 8, oder aber, er nimmt zwei und setzt einen auf Spitze 3 (stets zuerst nach der niedrigeren Zahl) und den anderen auf Spitze 5; und falls es Schwarz ist: einen auf Spitze 22, den anderen auf Spitze 20, oder aber nur einen auf Spitze 17.

Was beim Narda mit Haus bezeichnet wird, ist beim Puffspiel das Planviertel, dort beginnt der Finalteil der Partie: auf den Spitzen 19 bis 24 für Weiß, auf den Spitzen 6 bis 1 für Schwarz.

Falls es nicht möglich ist, die niedrigere Zahl zuerst zu setzen, darf auch die höhere nicht gesetzt werden. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn der Stein auf ein Band trifft. Ein Band sind zwei oder mehr Steine auf einer Zunge. Wenn Weiß beispielsweise einen auf Spitze 12 stehenden eigenen Stein nach dem Würfeln von 2+4 auf Spitze 14 setzen will, dort aber zwei (oder mehr) schwarze Steine vorfindet, so darf er diese Zunge, weil sie ein Band ist, nicht betreten. Und falls ihm das mit anderen Steinen ebenfalls nicht gelingt, so darf er auch die 4 nicht setzen. Stünde hingegen nur ein schwarzer Stein auf Spitze 14, wird dieser gefeuert, und

Weiß nimmt dessen Platz ein, darf aber vorerst nicht weiterrücken, sondern muß bis zum nächsten Zug warten. Das kann mitunter geraume Zeit dauern, wenn sich beispielsweise der Gegner mit mehreren Bändern im eigenen Bereich eingekistet hat. Auf alle Fälle trachte man danach, sich möglichst keine vereinzelter Steine zu schaffen.

Zwei oder mehr Bänder nebeneinander heißen Brücke. Für den Gegner allerdings ist das kein Verbindungsteil oder Übergang, sondern eine ausgesprochene Sperre, ein Hindernis. Eine solche Brücke kann ihn derart behindern, daß er, weil er nicht setzen kann, mehrere Würfe quasi verschenken muß. Er benötigt wohl oder übel Fortunas Hilfe, um genau die richtige Augenzahl zum Überspringen der Brücke zu würfeln.

Der Finalteil, das Herausspielen, beginnt, wenn alle Steine im jeweiligen Planviertel vereinigt sind. Weiß kann erst dann damit anfangen, wenn seine Steine von den Feldern 1 bis 18 heruntergespielt sind und auf 19 bis 24 stehen. Bei Schwarz sind es die Felder 24 bis 7, die abgeräumt sein müssen. Angenommen, auf den letzten Spitzen stehen folgende weißen Steine: 19 - 2, 20 - 3, 21 - 2, 22 - 4, 23 - 2, 24 - 5. Weiß würfelt 2+6, dann setzt er von Spitze 19 (immer „von hinten“ angefangen, von der letzten besetzten Spitze!) einen Stein auf Spitze 21 und nimmt den zweiten - heraus. Der nächste Wurf ist 3+5, dann geht Weiß mit einem Stein von Spitze 20 nach 23 und nimmt den zweiten heraus. Und so weiter in diesem Sinne, bis der letzte Stein von Spitze 24 herausgespielt ist. Wer zuerst seine Steine von der letzten Spitze abgeräumt hat, der ist um so viele Punkte Sieger, als sich noch Steine des Gegners in dessen Planviertel befinden.

Eine interessante Bereicherung dieses Spiels ist die Paschregel, ohne die man selbstverständlich ebenfalls spielen kann. Beim Pasch wird doppelt gesetzt. Bei 3+3 rückt man nicht nur zwei, sondern vier Steine um drei Spitzen weiter, oder aber auch mit zwei Steinen - sechs Spitzen.

Eine weitere Paschvariante besteht darin, auch die

unsichtbaren, auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels befindlichen Augen hinzuzunehmen. In unserem Fall wären das  $4 + 4$ . Nach Ausführung dieser „Zugabe“ darf man außerdem nochmals würfeln. Falls jedoch infolge von Bändern die sichtbaren Augen nicht gesetzt werden können, sind auch die unsichtbaren nicht zu setzen. Zum Trost ist aber ein zweiter Wurf gestattet.

Schließlich gibt es noch den General-Pasch. In dieser Spieldisziplin muß unbedingt ausgewürfelt werden, wer beginnt: Die beiden zuerst geworfenen Paschzahlen bestimmen nicht nur den, der anfängt, sondern es gilt auch, sie sich gut zu merken, denn sie bedeuten – General-Pasch. Hierbei wird ebenfalls die gegenüberliegende, auf dem Tisch liegende Seite des Würfels mitgezählt, wie in der vorigen Variante beschrieben. Der Unterschied besteht darin, daß es hier nur *e i n e n* Pasch gibt, den General-Pasch.

Wie beim Narda, ist auch beim Puffspiel derjenige Sieger, der als erster sämtliche eigenen Steine herausgespielt hat. Man braucht, um das Ziel zu durchlaufen, keine bestimmte Augenzahl zu werfen. Ein auf Zunge 22 stehender Stein hat zum Beispiel auch dann das Ziel passiert, wenn eine 3 oder höhere Zahl geworfen wurde. Ein vereinzelter Stein kann auf Spitze 24 noch geschlagen werden! Das wäre allerdings, so kurz vor dem Ziel, arges Pech.

Es existiert eine weitere Puffdisziplin, die womöglich noch aufregender ist. In diesem Fall beginnt der beiderseitige Kampf auf derselben Spitze (1). Das Ziel ist nach Durchlaufen von Spitze 24 erreicht. Der Endspurt setzt ein, sobald jeder Spieler seine 15 Steine im Feld hat. Während in den vorher beschriebenen Spielweisen das Mittelspiel, wenn die Parteien aufeinanderprallen, sehr lebhaft verläuft, der Eröffnungs- und Finalteil jedoch ruhigeren Charakter tragen, so gestaltet sich das Spiel in diesem Fall, wenn die Steine beider Parteien in der gleichen Richtung ziehen, von Anfang an hochdramatisch. In manchen Beschreibungen wird diese Variante mit Puff und die andere, bei der die Steine

nicht in derselben Richtung, sondern einander entgegelaufen, mit Gegenpuff bezeichnet. .

## Die Hucke und der Schuster

Das dem Puffspiel sehr verwandte **Tricktrack** (auch **Trikrak** oder **Tricrac**) wird oft mit diesem in einen Topf geworfen. Doch gibt es Unterschiede. Das **Tricktrack**, französischen Ursprungs, hat etwas kompliziertere Spielregeln, ist aber äußerst spritzig und abwechslungsreich. Man spielt auf einem Puffspielbrett, mit zwei Würfeln und 15 oder 16 Steinen, außerdem kommen für jeden zwei Spielmarken und drei kleine Holzstäbchen hinzu. Diese passen genau in die an der Spitze jedes Dreiecks gebohrten kleinen Löcher und haben die Aufgabe, die gewonnenen Punkte zu markieren. Man steckt die Stäbchen jeweils in die betreffenden Löcher.

Die Kontrahenten beginnen das Spiel an den entgegengesetzten Enden des Brettes und ziehen, wie beim Puffspiel, ihre Steine gegeneinander – Weiß von Spitze 1, Schwarz von Spitze 24, wo die Steine in drei Häufchen zu je fünf Stück postiert sind. Diese Ausgangsstellung heißt – **Talon**. Man würfelt gegen die Außenwand des Brettes, so daß der Würfel von dort wieder zurückrollt. Beim Ablesen der Augen (nicht beim Setzen der Steine) nennt man die höhere Zahl stets zuerst: 5+2 oder 4+3 usw. Der Weiße beginnt mit dem Würfeln und hat die Wahl, ob er zwei Steine oder nur einen aus dem **Talon** nehmen und ins Spiel bringen will. Zwei Steine werden entsprechend der Augenzahl jedes der beiden Würfel eingesetzt, wobei die erste Spitze, der **Talon**, auf dem der Vorrat liegt, nicht mitzählt. Man zählt überhaupt grundsätzlich von der nächsten Spitze an! Jede Spitze mit mehr als einem Stein derselben Farbe heißt **Band**, wie beim Puffspiel. Wer zum Beispiel 6+4 geworfen hat, legt den einen Stein auf Spitze 7, den anderen auf Spitze 5. Will Weiß nur

einen Stein in Marsch setzen, legt er diesen (in unserem Fall) auf Spitze 11. Ungleiche Würfe heißen einfache, zum Beispiel 5+4, 4+3 usw., und gleiche Zahlen, wie 4+4, 2+2 usw., Pasch oder Dubletten. Ein Pasch ist beim Tricktrack jedoch ohne Bedeutung, womit der Einfluß des Glücks bei dieser Variante auf ein Mindestmaß beschränkt wird. Außerdem bleibt es dem Spieler überlassen, welche der beiden Augenzahlen er zuerst setzen will. Damit bieten sich viele interessante Kombinationsmöglichkeiten. Sind sämtliche Steine im Spiel, dürfen die anderen weitersgesetzt werden. Gelangt ein vorrückender Stein auf ein von einem feindlichen Stein besetztes Feld, so schlägt er ihn und markiert für sich einen Punkt. Dieses Markieren erfolgt, indem man eine Spielmarke auf die Spitze des ersten Pfeiles, auf den Talon (1 oder 24) legt. Dieser geschlagene Stein muß vom Gegner erst wieder ins Spiel gebracht werden, bevor er mit anderen Steinen weiterrücken darf. Bei jedem weiteren Schlagen wird die Marke um eine Spitze vorgerückt, bis zur eigenen 12. Spitze. Erreicht man sie früher als der Gegner die seinige, ist die Partie bereits gewonnen, und zwar doppelt, falls der Widerpart noch nicht über 6, dreifach, falls er erst einen oder zwei Punkte markiert und vierfach, falls er seine Marke noch gar nicht auf dem Brett hat!

Das jeweilige letzte Feld beider Reihen – 12 bei Weiß und 13 bei Schwarz – nennt man Hucke. Es ist höchst wichtig, diese zu nehmen. Die Hucke ist mit zwei Steinen zu besetzen, bevor man einen Stein auf die gegnerische Zungenreihe bringen darf. Der Wurf muß so günstig fallen, daß zwei Steine zugleich auf diese Spitze vorrücken können, zum Beispiel bei einem Vierer-Pasch, wenn auf Spitze 8 zwei Steine stehen. Wird 5+5 geworfen, können zwei Steine von der siebenten Zunge dorthin rücken. Ein anderes Beispiel: Auf Spitze 7 und auf Spitze 9 befindet sich je ein Stein, dann kann Weiß mit einem Wurf von 5+3 ebenfalls die Hucke nehmen. Bei einem Wurf von 6+1 hingegen müßte schon ein Stein auf Spitze 6 und einer auf Spitze 11 liegen, um in die Hucke zu gelangen.

Die gegnerische Hücke zu betreten ist nur gestattet, wenn sämtliche gegnerischen Steine die eigene Hücke bereits überschritten haben und sich in der Spielfeldhälfte befinden. Gelingt es einem Spieler, außer der Hücke noch die fünf Spitzen davor mit wenigstens je zwei Steinen zu besetzen (große Brücke), darf er sich durch Weiterrücken der Gewinnmarke zwei Punkte gutschreiben. Das geschieht auch, wenn man die eigene Hücke schon besetzt hat und soviel Augen würfelt, daß man zwei Steine auf die gegnerische Hücke setzen könnte. Hat man bei einer solchen Gelegenheit die eigene Hücke noch nicht erreicht, darf man mit denselben Steinen die eigene Hücke besetzen, indem man mit jedem Stein ein Auge weniger setzt als geworfen wurde. Läßt sich die Hücke jedoch bei einem solchen Wurf mit anderen Steinen besetzen, so muß man dies auch tun.

Es gilt, die sechs Spitzen des Hückebereiches (7 bis 12 und 13 bis 18) möglichst lange geschlossen zu halten. Für den Wurf, mit dem man die sechs Spitzen dieses Viertels schließt, werden zwei Punkte markiert, dergleichen für jeden folgenden Wurf, mit dem man die große Brücke hält beziehungsweise die sechs Bänder des Hückebereiches herstellt. Diese große Brücke ist für den Gegner unbezwingbar, weil er mit seinen Steinen höchstens fünf Spitzen, niemals aber sechs Spitzen überspringen kann. Das ist auch unmöglich, wenn der Gegner die Augenzahlen beider Würfel zusammenzieht, weil er ja, um den Doppelsprung zu Ende zu führen, zwischendurch auf einer Zunge aufsetzen muß. Eine solche Brücke kann man auch im ersten Viertel bilden, wenn man auf jede Spitze dieses Feldes zwei Steine, ein Band, bringt. Dies wiederum läßt sich dadurch erreichen, daß man zu Beginn einen Schuster macht, das heißt lauter niedrige Augenzahlen wirft. Mit jedem folgenden Wurf, bei dem ein Spieler die große Brücke hält, darf er sich einen weiteren Gewinnpunkt anrechnen. Doch wird sich die große Brücke früher oder später zwangsläufig auflösen, da die Steine weitergerückt werden müssen. Für jeden Wurf mit einer Zahl, die

der Gegner nicht setzen kann, darf man sich einen Punkt gutschreiben. Könnte der Gegner „geschlossen“ bleiben, hält er es aber aus irgendeinem Grunde für vorteilhafter, die Brücke oder ein Band aufzulösen, so wird er damit bestraft, daß man sich auch in diesem Fall einen Punkt markiert.

Das Schlagen geschieht nicht wie beim Puffspiel, indem ein einzeln stehender gegnerischer Stein hinausgeworfen und ein eigener an dessen Stelle gesetzt wird, sondern lediglich durch Markieren, durch Weiterrücken der Marke. Man kann den Gegner von allen Stellen aus schlagen, sofern man nur einen einzelnen Stein antrifft. Einen einzelnen Stein darf man nur dann auf eine Zunge im gegnerischen Huckeviertel setzen, wenn die feindlichen Steine nicht mehr ausreichen, um es zu schließen. Wer eine Partie gewonnen hat, darf – um weitere Punkte zu markieren – aus der Augenblickslage des Spieles weiterwerfen.

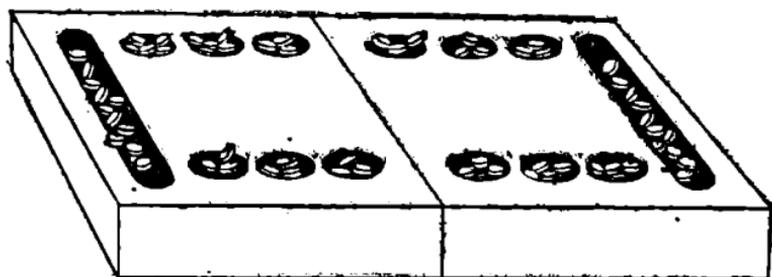
Wer einen Stein durch das Ziel gebracht hat – Spitze 24 für Weiß, Spitze 1 für Schwarz –, darf sich einen Gewinnpunkt ankreuzen. Wer das letzte Feld erreicht hat und mehr Augen würfelt, als er setzen kann, nimmt, wie beim Puffspiel, die Steine heraus, und wer sie zuerst herausgenommen hat, darf sich zwei weitere Punkte gutschreiben. Sieger ist, wer zwölf Gewinnpunkte erringen konnte. Jede Gewinnpartie von zwölf Punkten wird dadurch markiert, daß man ein Stäbchen in ein beliebiges eigenes Loch steckt. Somit kommt es beim Tricktrack weniger darauf an, sämtliche Steine im Tempowettlauf durch das Ziel zu bringen, als vielmehr darauf, möglichst viele Gewinnpunkte zu sammeln.

## **Das „schlichte“ Bohnenspiel**

Ein uraltes Brettspiel von eigenartigem Reiz und in verschiedenen Arten, vornehmlich unter den Völkern Afrikas und Asiens verbreitet, ist das Bohnenspiel. In

Europa fand es ebenfalls Eingang, doch wer kennt es heute noch? Die geringe Wertschätzung ist unseres Erachtens völlig unverdient. Deshalb breche niemand den Stab über ein Brettspiel, ohne es wenigstens einmal ausprobiert zu haben. Beim Bohnenspiel wird er höchst angenehm überrascht sein. Das Bohnenspiel – ein in der Leningrader Ermitage ausgestelltes kostbares Exemplar erhielt Katharina II. seinerzeit vom Schah von Persien zum Geschenk – läßt sich einerseits so einfach handhaben, daß bereits Kinder großes Vergnügen daran finden, während es gleichzeitig so merkwürdig und kombinationsreich ist, daß es auch Erwachsene fesselt. Es ist gar nicht so einfach, diesem Spiel „auf die Schliche“ zu kommen, weil es sich sehr schwer oder kaum auf weite Sicht vorausberechnen läßt und dennoch kein Glücksspiel ist. Man hat zwar meistens lediglich sechs Fortsetzungsmöglichkeiten und ebenso viele Gegenzüge parat, die zu durchdenken jedoch viel Zeit beanspruchen. Verblüffend sind allein schon die rasch wechselnden Situationsveränderungen. Guter Überblick, schnelles Erkennen und Orientieren, rasche Auffassungsgabe, Konzentration und das Vermögen, unter mehreren Zügen flugs den besten herauszufinden – das sind die Eigenschaften und Fähigkeiten, die durch dieses Spiel, schlicht Bohnenspiel genannt, geübt und geschult werden.

Abb. 75



Doch nun zur Sache. Auf dem Spielplan, der gewöhnlich aus zwei Teilen besteht und zusammenklappbar ist, befinden sich zwei Reihen von je sechs Mulden

beziehungsweise halbkugelförmigen Vertiefungen sowie zwei Gewinnmulden für die gewonnenen Bohnen (Abb. 75).

X	Z	8	6	0I	II	ZI
X	1	2	3	4	5	6

Man kann sich leicht selbst ein solches Spiel anfertigen, indem man auf Pappkarton jene zwölf Mulden als Kreise sowie die beiden Gewinnmulden einzeichnet und als Spielsteine richtige kleine weiße Bohnen benutzt. Liebesperlen tun es zur Not auch, doch muß man aufpassen, daß sie nicht wegrollen. Auch ein ausgedienter Tuschkasten mit leeren zwölf Farbnäpfen oder eine KIM-Eierverpackung läßt sich für unsere Zwecke verwenden . . .

Es wird mit 72 Bohnen gespielt, die zu Beginn des Wettstreits gleichmäßig, das heißt je sechs Stück pro Mulde, verteilt werden. Die Spieler, X und Y genannt, sitzen sich an den Längsseiten des Bretts gegenüber. X hat die Mulden 1 bis 6, Y die Mulden 7 bis 12. Als dann nehmen die Spieler nacheinander abwechselnd den Inhalt aus einer ihrer sechs Mulden heraus und verteilen ihn auf die nächstfolgenden Mulden, sowohl auf die eigenen als auch auf die gegnerischen, und zwar in der Zahlenreihe aufwärts (man kann auch im Uhrzeigersinn spielen). In jede Muschel wird eine Bohne gelegt, solange der Vorrat reicht. Leert X auf diese Weise Mulde 3, so muß er die Bohnen auf die Mulden 4, 5, 6, 7, 8 und 9 verteilen. Nimmt Y dann die Bohnen aus seiner Mulde 9, dann kommen für diese sechs Bohnen die Mulden 10, 11, 12, 1, 2 und 3 in Betracht. Doch liegt in Schale 9 noch eine siebente Bohne, die von X; auch sie muß Y herausnehmen, sie kommt in Schale 4. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt, wobei X immer nur die Mulden 1 bis 6 und Y immer nur die Mulden 7 bis 12 räumen darf. Und stets müssen alle Bohnen herausgenommen werden, auch wenn sich zehn, zwölf und mehr in einer Schale befinden.

Das Ziel ist, möglichst viele Bohnen zu gewinnen. Derjenige ist Sieger, der die meisten Bohnen hat, und

es verliert, wer weniger besitzt. Wenn der eine 37 Bohnen heimgebracht hat, ist er bereits Gewinner, da der andere lediglich 35 bekommen könnte. Doch gibt es noch einen zumindest theoretisch möglichen „Pattsieg“. Wenn nämlich ein Spieler erreicht, daß der andere nicht mehr ziehen kann, dann hat der erstgenannte ebenfalls gewonnen, obwohl er möglicherweise nicht die meisten Bohnen im Gewinnfach sammelte. Im übrigen lassen sich sowohl in bezug auf das gesamte Bohnenspiel als auch für die Endabrechnung manche eigenen Varianten „erfinden“.

Das Spiel besticht durch eine merkwürdige Besonderheit, die in folgendem besteht: Es kommt darauf an, die Bohnen so geschickt zu verteilen, daß möglichst viele Zweier, Vierer oder Sechser in mehreren Mulden zu liegen kommen (in anderen Varianten können es auch beliebig gerade Zahlen sein, zum Beispiel Achter, Zehner, Zwölfer usw.). Mit anderen Worten, es gilt, das Spiel so zu gestalten, daß die jeweils letzte Bohne in eine solche Schale gelangt – ganz gleich, ob in der eigenen oder in der gegnerischen Reihe –, in der schon eine, drei oder fünf Bohnen liegen (für diese Anzahl von Bohnen heißt es also den Blick schärfen!), so daß dann entsprechend zwei, vier oder sechs Bohnen vorhanden sind. Man nimmt sie heraus und legt sie in seine Gewinnmulde. Falls sich darüber hinaus (außer in der letzten Mulde, in die man die letzte Bohne legte) auch in den unmittelbar davorliegenden Mulden zwei, vier oder sechs Bohnen befinden sollten, dürfen die betreffenden Schalen ebenfalls geleert werden.

Sind alle Schalen geräumt, ist das Spiel aus. Die Höhe des Sieges ergibt sich aus der Differenz der gewonnenen Bohnen. Hat X am Schluß 30 Bohnen und Y 42, dann gehört Y mit 12 Punkten der Sieg. Das Spiel ist auch beendet, wenn ein am Zug befindlicher Spieler keine Bohnen mehr in seinen sechs Schalen hat. Dann gehören alle noch auf dem Brett befindlichen Bohnen dem Gegner.

Nachstehend eine Übungspartie. Die jeweilige Ziffer bezeichnet die Mulde, die von X oder Y geleert wird.

## BOHNENSPIEL-ÜBUNGSPARTIE

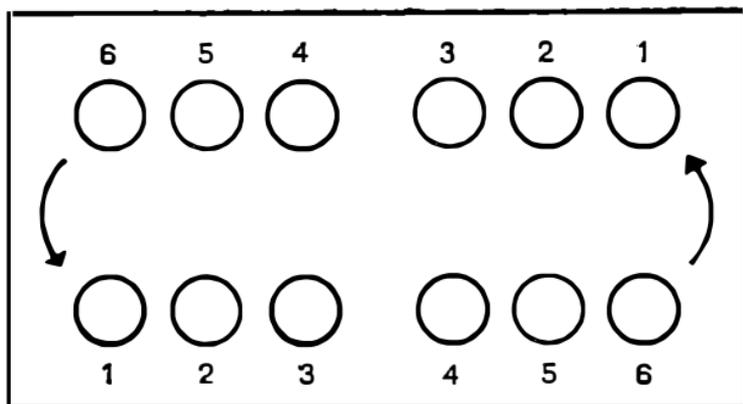
**X-Y: 3, 9; 5, 7 (2 aus Mulde 3)** (Y entnimmt Mulde 3 zwei Bohnen und legt sie in seine Gewinnmulde. Die in Mulde 9 liegenden beiden Bohnen gewinnt Y natürlich nicht, weil sie nicht durch das letzte Ablegen zustande gekommen sind. Y gewänne sie aber, würden sie in Mulde 2 liegen); **6, 8; 4** (Schwacher „Zug“. X könnte aus 5 oder 6 zwei Gewinnpunkte machen, übersieht das aber und verhilft Y zu unerwarteter Nutznießung) . . . , **7 (6 aus 9 plus 2 aus 8); 1, 12 (2 aus 1)** (Starker „Zug“. Falls Y aus 7 oder 8 entnommen hätte, würde er zwar zwei Bohnen einheimsen, doch könnte X bei seinem nächsten Zug dann 4 aus 5 plus 2 aus 4 gewinnen. Mit dem „Textzug“ hat Y dem Gegner die Besetzung der für X günstigen Mulden 4 bis 8 „vermasselt“. Von diesem Schlag vermag sich der Anziehende während der ganzen Partie nicht zu erholen); **2, 11** (Falls Y 12 „gezogen“ hätte, würde er 4 aus 1 und 2 gewinnen, aber X könnte im nächsten Zug insgesamt 20 Bohnen erbeuten, aus 4, 5, 6, 7); **5 (2 aus Mulde 11)** (Der erste bescheidene Gewinn für X. In manchen Spielvarianten darf außer der letzten und den dahinterliegenden Mulden mit geradzahligem Inhalt [nur 2, 4, 6] auch die davorliegende geradzahlig gefüllte Mulde geleert werden. In unserem Fall würde X dann aus Mulde 12 weitere vier Bohnen erhalten. Solche Möglichkeiten können vor dem Spiel zwischen den Partnern vereinbart werden) . . . , **9 (je 4 aus 2 und 1); 3 (je 6 aus 7 und 8), 11 (6 aus 12)** (Falls Y Mulde 10 geleert hätte, in der sich 18 Bohnen befinden, gelangte er am Ende zwar zu Mulde 4, doch liegen darin nicht sechs Bohnen, wie es auf den ersten Blick scheinen könnte, sondern sieben! Das Spiel gestaltet sich für X äußerst unglücklich); **5, 10; 3 (2 aus 5), 9 (2 aus 10)** (Besser ist natürlich 7 mit je 2 aus 8 und 9); **6, 11 (je 4 aus 2, 1, 12)** (Damit wäre Y mit 40 Bohnen bereits Sieger. Doch werden in dieser Bohnenspielvariante am Schluß die Punkte abgerechnet, und die Partie läuft weiter); **4, 10 (je 2 aus 12 und 11); 5 (2 aus 6), 7; 3, 10**

(Y achtet darauf, daß er nicht auf die gegnerischen [X-] Felder kommt); 4, 9; 5, 8 (2 aus 12); 1, 9; 2, 10; 3, 12 (2 aus 1); 4, 11; 5 (2 aus 6), 12 (2 aus 1); 2 (2 aus 3).

Damit errang Y einen klaren Sieg mit 28 Punkten (50 : 22). X ist es nicht gelungen, auf Patt zu spielen.

Eine Abart des Bohnenspiels ist das besonders bei den Arabern und Türken beliebte **Mancolspiel**. An einem etwa 50 Zentimeter langen und halb so breiten Brett mit ebenfalls je sechs bezifferten Vertiefungen sitzen die beiden Spieler. Jeder hat 36 Geldstücke, Muscheln, Nüsse, Bohnen oder sonstige Spielmarken, mit denen er, genau wie beim Bohnenspiel, die eigenen sechs Löcher besetzt. Beim Mancolspiel gibt es verschiedene Varianten, von denen wir hier nur eine betrachten wollen: **Mancola Halusa** (Abb. 76).

Abb. 76



Nachdem die zwei Teilnehmer alle Mulden belegt haben, leert der durch das Los bestimmte Anspieler eine seiner Mulden in der bekannten Weise – er verteilt die sechs Marken einzeln auf die nach der Zahlenordnung folgenden Mulden, sowohl in die eigenen als auch in die gegnerischen. Ebenso verfährt anschließend der Gegner. Daraufhin ist wieder der erste Spie-

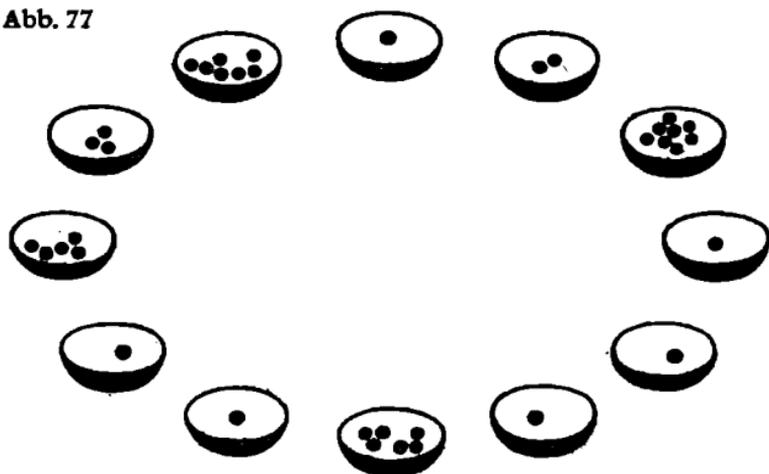
ler an der Reihe, und so fort, immer abwechselnd, bis zum Schluß.

Beendet ist das Mancolaspiel, wenn ein Teilnehmer alle Bohnen des anderen gewonnen hat! Und das Nehmen geschieht dadurch, daß er hier eines der eigenen Löcher mit einer beliebigen geraden Anzahl Bohnen zu füllen sucht! Gelingt ihm das, nimmt er alle darin liegenden Bohnen an sich (eine spezielle Gewinnmulde gibt es beim Mancolaspiel nicht). Dies kann auch bei mehreren Löchern gleichzeitig geschehen, allerdings nur dann, wenn die derart gefüllten Mulden nebeneinanderliegen (in einer anderen Version müssen sie hintereinander liegen), nur dürfen keine ungeraden Füllungen dazwischen sein. Es kommt beim Mancola Halusa also einerseits darauf an, die eigenen Mulden mit einer geraden Anzahl Bohnen zu füllen und andererseits, den Gegner daran zu hindern, dies bei seinen Mulden zu tun. Infolge der dauernden Neuverteilung, die beide Spieler abwechselnd bewerkstelligen, füllen sich die Mulden mit einer unterschiedlichen Anzahl von Spielmarken. Jeder, der eine Mulde leert, um den Inhalt auf die folgenden Schalen zu verteilen, muß genau überlegen, welche seiner Schalen er am günstigsten wählt, damit er dem anderen möglichst viele Mulden mit ungeraden und sich selbst mit geraden Füllungen verschafft.

Eine weitere interessante Abart des Bohnenspiels ist das **ägyptische Muschelspiel** (Abb. 77). Jeder der zwei einander gegenüberstehenden Rivalen hat sechs kleine, etwa faustgroße Schalen vor sich, die so aneinandergerückt werden, daß die insgesamt zwölf Schälchen eine Ellipse beziehungsweise einen abgeflachten Kreis bilden. Die Schalen werden vor Spielbeginn mit je fünf (nicht sechs!) Muscheln gefüllt. Abwechselnd nehmen die Spieler dann den Inhalt aus einer beliebigen eigenen Schale und verteilen ihn in der bekannten Weise oder auch in Uhrzeigerichtung. Wieder ergeben sich durch die ständige Neuverteilung ganz unterschiedliche Mengen von Muscheln in den Schalen. Beim ägyptischen

Muschelspiel kommt es nicht darauf an, auf eine bestimmte Menge in den Schälchen zu achten, die übrigens nicht numeriert sind, sondern lediglich auf die einzeln neben- beziehungsweise hintereinander liegenden Muscheln (es können auch Bohnen, Streichhölzer, Knöpfe und andere Gegenstände sein). Wenn der eine Spieler seine Muscheln aus einer Schale verteilte und dabei einige vorher leere Fächer hintereinander mit je einer Muschel belegte, dann darf anschließend sein Gegner alle diese einzelnen Muscheln an sich bringen – wohlge­merkt, sofern mehrere, mindestens zwei nebeneinanderliegen und ungeachtet dessen, ob es die eigenen oder die gegnerischen Schalen sind. Hat er zum Beispiel die Muscheln in den Fächern so verteilt: 5 – 1 – 1 – 6 – 1 – 1 – 1 – 8 – 2 – 1 – 7 – 3, dann darf der Gegner fünf „Einsen“ herausnehmen. Wer zuerst keine Muscheln mehr in seinen Schälchen hat, ist der Verlierer!

Abb. 77

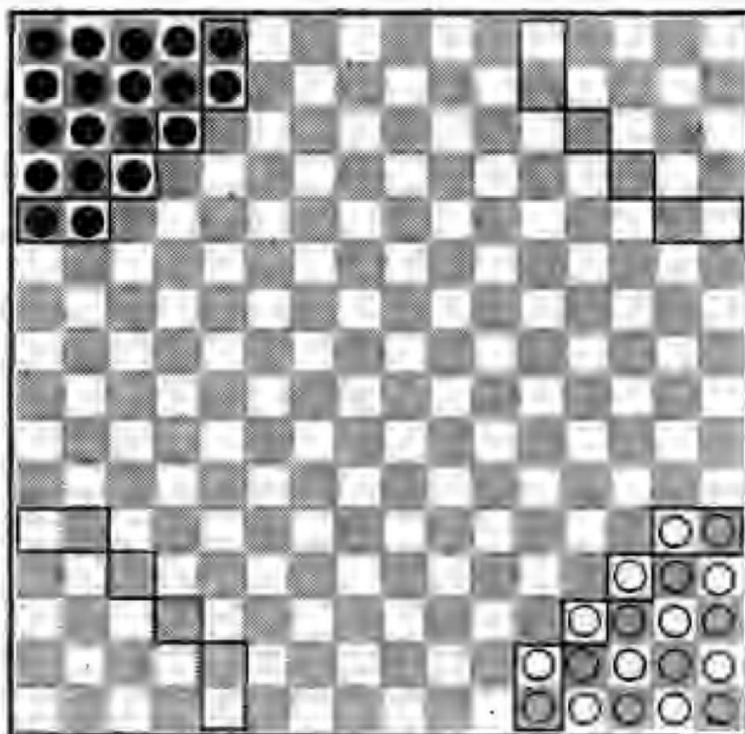


Das sind bei weitem nicht alle Bohnenspiel-„Disziplinen“. In Kongo sowie in Sansibar und anderen Teilen Ostafrikas ist beispielsweise ein sogenanntes Bao-Spiel bekannt, bei dem nach etwa gleichen Prinzipien verfahren wird, ebenfalls ohne Gewinnmulden.

## Springende Kühe

Bei diesem Sprungspiel (**Halma**, griechisch = Sprung für einen sowie zu zweit, zu dritt oder zu viert, ja, so gar zu sechst sind je 13, 14, 15 oder 19 verschieden farbige Steine durch Ziehen und Springen in allen Richtungen in den gegenüberliegenden Hof zu bringen (Abb. 78). Das geschieht auf zweierlei Weise: durch einzügiges Ziehen und mehrzügiges Springen. Dabei dürfen eigene und gegnerische Steine übersprungen nicht aber vom Brett genommen werden. Es ist gleichgültig, wen man überspringt, sofern sich hinter der zu überspringenden Kuh (die Halmakegel werden auch als Kühe bezeichnet) ein unbesetztes Feld befindet. Auf diese Weise kann man unter Umständen mehrere

Abb. 78



Sprünge hintereinander ausführen und bei günstigem Stand der Kühe, indem man sich lange Sprungbahnen aufbaut, schnell in den gegnerischen Hof gelangen.

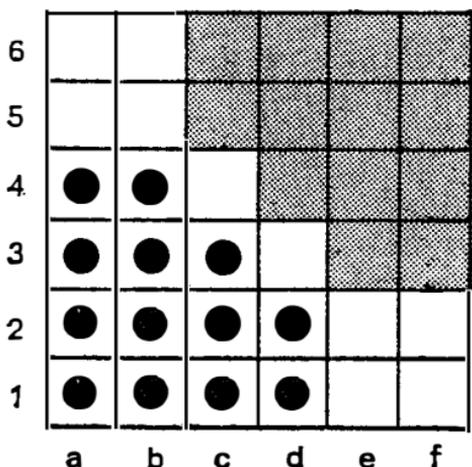
Selbstverständlich ist der Spieler darauf bedacht, dem Kontrahenten derart günstige Gelegenheiten möglichst zu verbauen. Er kann die gegnerischen Bahnen für seine Zwecke nutzen, sollte sie aber kurzerhand blockieren, um ihn, den Gegner, am schnellen Vorgehen zu hindern.

Ja, auch für eine Person bietet das Halma eine willkommene Zerstreung, wie die nachstehenden drei Halma-Aufgaben anschaulich demonstrieren:

1. Es gilt, die 13 Steine der unteren linken Ecke auf Abbildung 79 mit möglichst wenig Zügen auf die schraffierten Felder der oberen rechten Ecke zu bringen. Wem das auf Anhieb mit 19 bis 17 Zügen gelingt, der darf mit dieser Leistung zufrieden sein; mit 16 bis 15 Zügen bedeutet – ausgezeichnet. Die beste Lösung allerdings, mit 13 Zügen, bedarf wohl einiger Anstrengungen.

2. Und nun das gleiche auf einem Damebrett (Abb. 80). Für die beste Lösung werden hier 19 Züge benötigt.

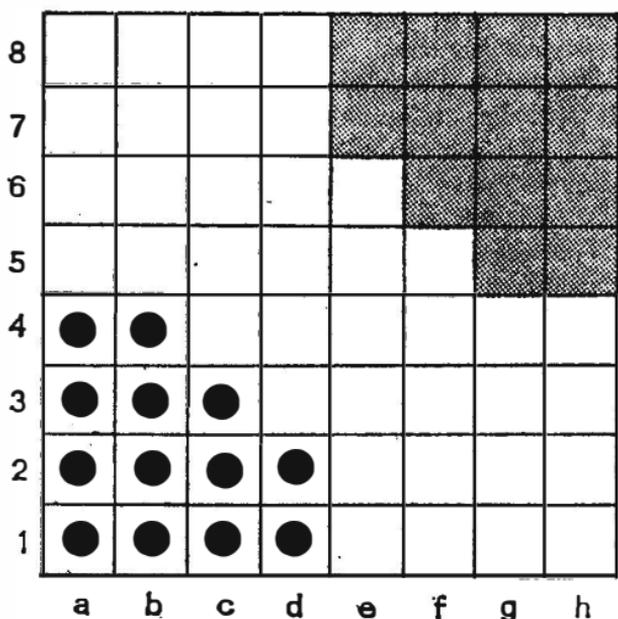
Abb. 79



3. Auf einem normalen Halmabrett (Abb. 81) ist diese Aufgabe am schwierigsten zu lösen. Hier rücken

die Höfe in diagonaler Richtung noch weiter auseinander als in der vorherigen Aufgabe. Wiederum gilt es, die 13 Kühe nach bekanntem Muster in die rechte obere Ecke zu treiben. Etwa 50 Züge sind für einen weniger geübten Spieler kein schlechtes Resultat. Wer aber die bisherige Rekordleistung von 37 Zügen unterbieten sollte, gilt als „Halma-Großmeister“!

Abb. 80

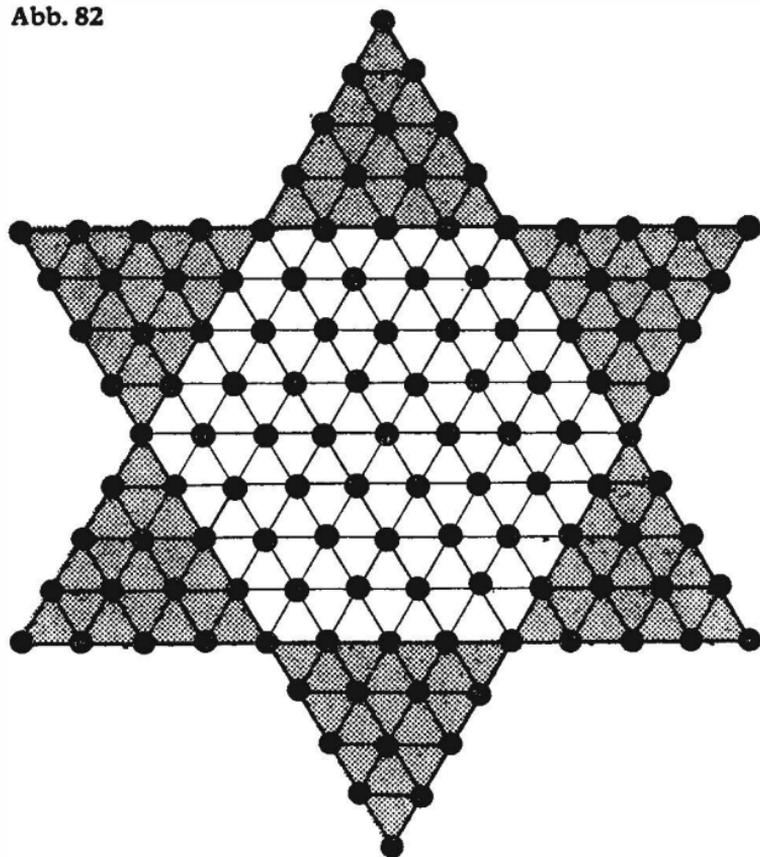


Es bestehen weitere Halmadisziplinen, zum Beispiel Halma zu dritt. Manche Halmabretter haben auf der Rückseite einen sechseckigen Halmastern (Abb. 82), dessen Ecken so mit je 15 Kegeln besetzt werden, daß die jeweils gegenüberliegende Ecke frei bleibt. So spielt jeder beim Halma zu dritt quasi für sich allein, wobei es in der Mitte oft zu Verstopfungen und Zusammenballungen kommt, aus denen es möglichst schnell zu entfliehen gilt. Wer seine Kegel als erster vollzählig im Zieleck aufgestellt hat, ist Sieger. Auf dem Halmastern bewegen sich die Steine innerhalb des Liniennetzes von Punkt zu Punkt (nicht von Feld zu Feld).



geln sind die gleichen wie beim normalen Halma, doch sind einige weitere Sprungmöglichkeiten gestattet: Einzelne Steine dürfen nämlich aus größerem Abstand übersprungen werden. Bedingung ist, daß zwischen Aufsetzfeld und übersprungenem Stein ebenso viele Felder liegen wie zwischen Absprungfeld und dem übersprungenen Stein. Selbstverständlich dürfen sich keine anderen Steine in der Sprungbahn befinden. Abbildung 83 zeigt die Sprungtechnik dieser Halmavariante: Der weiße Stein rechts springt zunächst wie bekannt über einen anderen eigenen und setzt dann schwungvoll über zwei schwarze hinweg, um schließlich links oben im gegenüberliegenden Hof zu landen. Zwischen den Aufsetzfeldern des weißen Steines sowie vor und hinter dem

Abb. 82





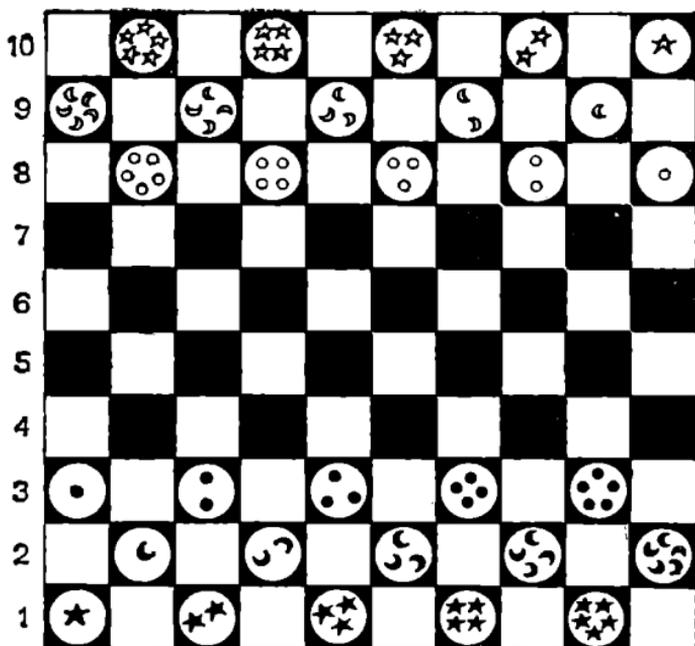


Abb. 84

dem Halma sehr verwandt, denn hier wie da ist eine bestimmte Anzahl von Steinen auf die Gegenseite zu bringen, und wem das zuerst gelingt, der hat gewonnen. Es wird schräg vorwärts und rückwärts gezogen und nur vorwärts gesprungen, aber niemals geschlagen.

Der Saltafeldplan umfaßt 100 Felder, man kann also das Hundertfelder-Damebrett benutzen. Es wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt. Die Ausgangsstellung zeigt Abbildung 84. In der 3. und 8. Reihe befinden sich die Sonnen, in der 2. und 9. Reihe die Monde sowie in der 1. und 10. Reihe die Sterne. Der eine hat grüne, der andere Spieler rote Steine. Grün beginnt und rückt mit einem seiner Steine ein Feld schräg vorwärts, auf die roten Steine zu. Dann führt Rot den Gegenzug aus. Die Spieler müssen ihre Steine auf die Gegenseite bringen. Auf Reihe 10 kommen demnach die grünen Sonnen zu stehen, links Sonne 1, ganz rechts Sonne 5! Auf Reihe 9 verlagern sich die grünen Monde, auf

Reihe 3 die roten Sterne. Legen wir die Zahlennotation des Internationalen Damespiels zugrunde, so erstrahlt zum Beispiel der rote Stern auf Feld 5 am Ende auf Feld 40, während, umgekehrt, die fünf grünen Sonnen des Feldes 40 auf das Feld 5 zu bringen sind. Die vier grünen Monde von Feld 44 finden wir auf dem Feld 9 wieder . . .

Es gibt noch eine andere „gleichwertige Variante“, in der man die Steine genau in die Ausgangsstellung auf die andere Seite bringt: die grünen Sonnen von der 3. auf die 8. Reihe (Sonne 1 auf Feld 36 nach Feld 15, Sonne 2 von Feld 37 nach 14 usw.), die Monde von der 2. auf die 9. und die Sterne von der 1. auf die 10. Reihe. Das Ziel ist hier, daß die Steine in der ursprünglichen Schlachtordnung stehen, nur quasi seitenverkehrt. Droht Einschließung, muß der Einschließende dem Eingeschlossenen ein Luftloch, das heißt ein Feld zum Ziehen offenlassen. Ist ein benachbartes Feld von einem gegnerischen Stein besetzt, muß dieses übersprungen werden, sofern das dahinterliegende Feld frei ist.

Abbildung 85 zeigt die Schlußstellung einer Saltapartie: Rot hat gewonnen, da sich seine Steine (unten) in der richtigen Endstellung befinden, während Grün noch mit vier Steinen im Rückstand ist, für die er 10 Züge = 10 Punkte benötigt.

Folgende Faktoren sind beim Saltaspiel zu berücksichtigen: Es besteht Sprungzwang. Wer das Springen übersieht, dem muß der Gegner „Salta!“ (lateinisch: „Springel“) zurufen. Es wird nicht geschlagen, kein Stein hinausgeworfen. Doppel- oder Dreifachsprünge sind unzulässig. Bei mehreren Sprungmöglichkeiten darf nur eine wahlweise ausgeführt werden. Hat Rot alle Steine dem Endziel zugeführt (Abb. 85), so hat Grün verloren, und zwar so viele Punkte, als Grün im Alleingang noch Züge zu machen hat, um ebenfalls alle seine Schäfchen ins Trockene zu bringen.

Außerdem sind folgende drei Grundsätze beim Saltaspiel zu beachten: 1. die eigenen Steine so rasch wie möglich ins Ziel zu bringen; 2. dem Gegner gute Stel-

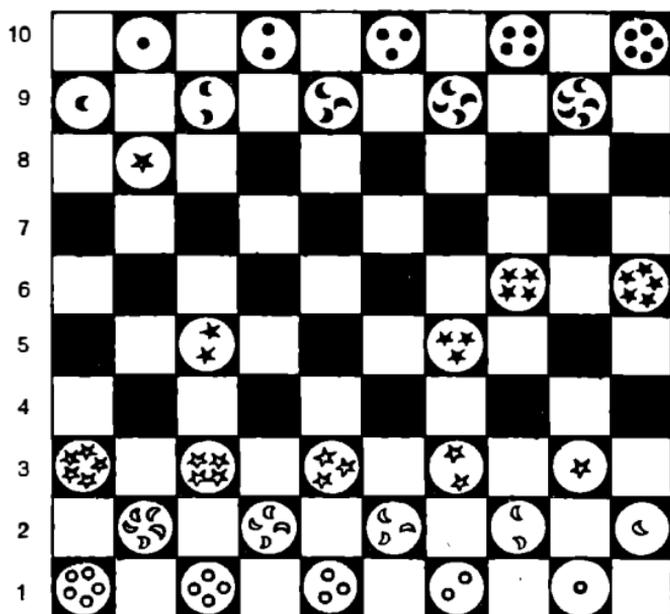


Abb. 85

lungen zu verbauen, sein Vordringen zu vereiteln, was durch Zersplitterung der feindlichen Truppen erreicht wird; sowie 3. das Bestreben, möglichst viel Raum zu gewinnen. Es gibt zu diesem Zweck verschiedene Spielweisen, sogar mit besonderen Bezeichnungen, wie Gambit, Bohrmethode, Deckung, Sprungdeckel, Abschließungswall, Festsetzung, gedeckte schräge Linien usw.

Bei Turnieren wird die Zugzahl auf höchstens 120 beschränkt. Falls die Partie auch dann nicht beendet sein sollte, bringt jeder Spieler seine Reststeine ins Ziel, wobei nur noch gezogen wird und die gegnerischen Himmelskörper nicht mehr als Hindernis gelten. Hat hierbei zum Beispiel Grün noch 10 und Rot noch 5, 7 oder 8 Züge zu machen, dann hat Grün dementsprechend mit 5, 3 oder 2 Punkten verloren. Der Nachziehende führt als letzter seinen Gegenzug aus. Haben beide Spieler am Ende gleich viel Punkte nachgezogen, kommen also beide gleichauf ins Ziel, dann erst ist die Partie – remis.

## Die Schlacht wogt hin und her

Ein fesselndes und kurzweiliges Brettspiel, das ebenso wie das Bohnenspiel wesentlich mehr hält, als sein „harmloser“ Name verspricht, ist das **Geländespiel**. Es beläßt der Phantasie und Schöpferkraft derer, die sich mit ihm befassen, im besten Sinne weitgehend freien Spielraum. Sowohl Kinder und Jugendliche, die mehr an Spielerei Gefallen finden, als auch anspruchsvollere Meister der Strategie und Taktik sowie Forschernaturen, die jeder Sache auf den Grund zu gehen pflegen, werden hier auf ihre Kosten kommen.

Wie beim Schach lassen sich beim Geländespiel von der Grundstellung aus Hunderte und aber Hunderte Partien gestalten. Mehr noch, beim Geländespiel kann man von zahlreichen weiteren Grundstellungen ausgehen und daraus wiederum unzählige neue Partien entwickeln. Und wie beim Schach und anderen Brettkünsten, spielen auch hierbei eben Strategie und Taktik eine sehr wichtige Rolle.

Das Geländespiel zählt zu den Sprungspielen und ist sehr leicht zu erlernen. Es trägt ausgesprochenen Salta- und Halma-Charakter. Man zieht und springt wie beim Halma, lediglich das Schlagen kommt hinzu. Der Spielplan ist ein aus  $18 \text{ mal } 18 = 324$  Quadraten bestehendes Brett, das man notfalls aus Pappkarton oder Holz, mit entsprechender Linierung versehen, selbst anfertigen kann. Auch das Go-Brett eignet sich für unser Vorhaben. Und selbstverständlich kann auch auf einem kleineren Brett geübt werden. Vor Beginn wird das Brett durch verschiedene Landschaftsbilder und Geländehindernisse wirkungsvoll belebt, etwa durch Häuser, Dorfteile oder ganze Dörfer, durch Berge, Teiche, Flüsse, Wälder, Bäume, Straßen, Bauten, die entweder plastisch aufgebaut oder durch verschiedenfarbige Kartonstreifen angedeutet werden können.

Jeder Spieler hat 25 Steine oder Kegel, die immer auf ein angrenzendes leeres Nachbarfeld vorwärts, rückwärts, seitwärts und diagonal ziehen sowie in der gleichen Richtung über eigene und fremde Steine springen,

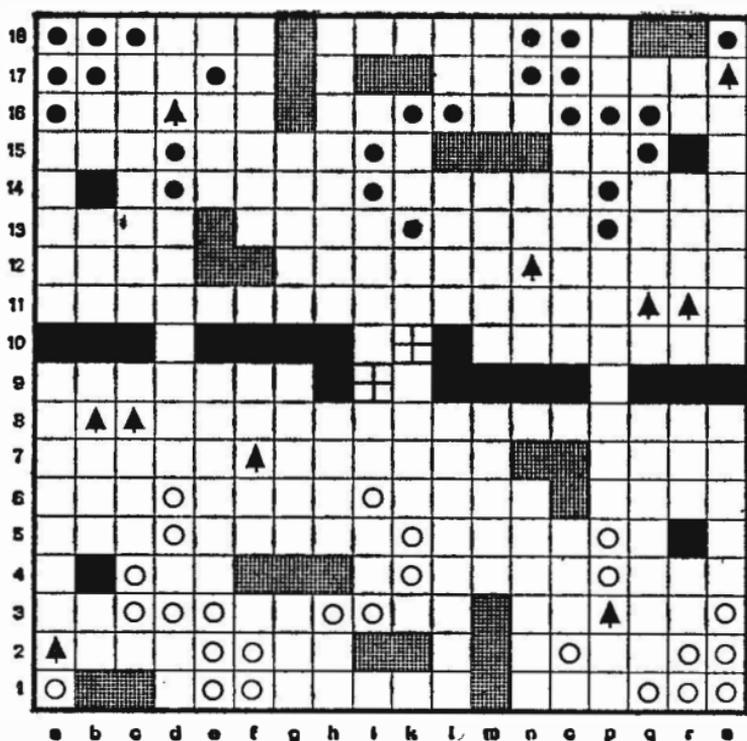
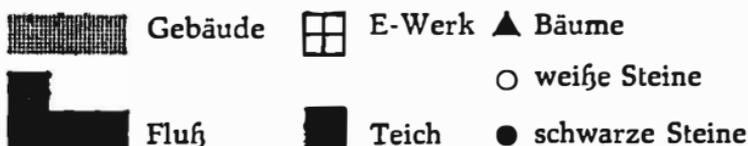


Abb. 86



sofern das dahinterliegende letzte Feld unbesetzt ist. Im Unterschied zum Halma werden beim Geländespiel die dabei übersprungenen gegnerischen Steine geschlagen und vom Brett entfernt. Beim Springen sind einige weitere Besonderheiten zu beachten. So dürfen mit einem Sprung niemals mehr als drei Steine geschlagen werden. Auch kombinierte beziehungsweise zusammengesetzte Sprünge sind gestattet. Es darf zum Beispiel ein Stein, der geradeaus einen feindlichen Stein oder mehrere feindliche Steine überspringt, in jeder an-

deren Richtung über eigene oder mehrere eigene Steine weiterspringen. Die Geländehindernisse allerdings dürfen nicht übersprungen werden. Berühren sich diese aber an zwei Ecken, so darf man zwischen ihnen hindurchziehen oder -springen. Ein Beispiel soll das erläutern: Der weiße Stein a1 auf Abbildung 86 darf zwischen dem Baum a2 und dem Haus b1, c1 hindurchziehen oder, falls der Stein c3 auf b2 stünde, diesen sowie c4 überspringen. Das gleiche gilt für den schwarzen Stein s18. Noch eines ist zu beachten: Schlagzwang gibt es nicht!

Ebenso wie zu Spielbeginn in bezug auf die Ausgangsstellung, so werden beiden Parteien auch beim Spielausgang in bezug auf das Endspiel weitgehende Selbstbestimmungsrechte eingeräumt. Mit anderen Worten, das Ziel kann sehr unterschiedlich gestellt und muß vorher genau abgesprochen werden. Es gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Gegebenenfalls ist die Anzahl der reinen Gewinnpunkte vorher genau festzulegen. Jeder geschlagene Stein zählt als Gewinn, sagen wir zwei Punkte. Je nach Vereinbarung können bestimmte Steine „aufgewertet“, leistungsgerecht eingestuft werden, zum Beispiel solche, die einen Fluß überschritten, eine wichtige Straße erreicht oder Teile eines Dorfes besetzt haben.

Das alles muß, wie gesagt, vorher zwischen beiden Spielern klipp und klar festgelegt werden, damit hinterher nicht etwa Streitigkeiten entstehen. Es versteht sich von selbst, daß Benachteiligungen auszuschließen sind und die Chancen für beide Partner möglichst gleich sein müssen. Wahrscheinlich wird sich bei einer neu gefundenen Grundstellung die Bevorteilung des Anziehenden nicht immer vermeiden lassen. Deshalb sollte man mit jeder Ausgangsstellung stets zwei Partien austragen, damit beide Kontrahenten einmal Weiß und einmal Schwarz erhalten. Sollte jedoch immer nur Weiß gewinnen, dann dürfte wohl die schwarze Stellung zu anfällig aufgebaut und verbesserungsbedürftig sein. In diesem Fall gleicht man das Kräfteverhältnis auf einfache Weise aus, indem man die eine Stellung auf

Kosten der anderen etwas verstärkt, etwa durch Verschiebungen, durch Wegnahme oder Hinzunahme bestimmter Hindernisse, durch geringfügige Truppenumgruppierungen und ähnliche operative Eingriffe.

Wenden wir uns nun einer praktischen Partie zu, die als Lehr- und Übungsbeispiel dienen soll. Abbildung 86 zeigt die Ausgangsstellung. Vor dieser Partie stellten sich die Partner die Aufgabe, die beiden Brücken d10 und p9 sowie das Elektrizitätswerk im Zentrum zu besetzen: Für die Besetzung der Brücken beziehungsweise der Flußübergänge sowie für die Besetzung des E-Werkes durch Weiß auf dem Feld i10 und durch Schwarz auf k9 werden je drei Punkte vergeben. Besetzen bedeutet, daß der betreffende Stein mindestens einen Zug lang das entsprechende Feld behaupten muß, er darf also nicht gleich vom Gegner wieder geschlagen werden. Wenn die Wertungsfelder mehrmals beziehungsweise von anderen eigenen Steinen besetzt werden, kommt eine neue Punktvergabe nur im Falle einer Rückgewinnung in Betracht. Ferner: Jeder Stein, der die Demarkationslinie überschreitet und in das gegnerische Hinterland eindringt, erhält, falls er nicht gleich wieder geschlagen wird, zusätzliche Wertungspunkte, und zwar pro Reihe jeweils einen Punkt mehr, Weiß an der linken Flanke von der 11. bis 18. Reihe 1 bis 8 und an der rechten Flanke von der 10. bis 18. Reihe 1 bis 9 Punkte, Schwarz (rechts) von der 8. bis 1. Reihe 8 und (links) von der 9. bis 1. Reihe 9. Die Partner kamen weiterhin überein, daß nur jeweils höchstens zwei Steine mit einem Sprung geschlagen werden dürfen. Solche Einschränkungen sind zum Anfang für weniger geübte Spieler empfehlenswert, da diese erfahrungsgemäß meistens durch Versehen verlieren. Die Steine dürfen im feindlichen Gebiet nach Überschreiten der Demarkationslinie nur noch vorwärts, aber nicht mehr seitwärts und rückwärts ziehen. Das Schlagen hingegen ist weiterhin nach allen Seiten gestattet.

Sieger ist, wer zuerst 40 Punkte erreicht hat (man kann auch ausmachen: Sieger ist, wer zuerst zehn [oder fünf] reine Gewinnpunkte, das heißt zehn Punkte mehr

als der Gegner errungen hat). Bei unentschiedenem Ausgang entscheidet die Anzahl der Gefangenen, der geschlagenen Steine. Es ist empfehlenswert, in der ersten Zeit von symmetrischen Grundstellungen auszugehen und sich erst später an asymmetrische, schwierigere Stellungen zu wagen.

### Geländespiel-Übungspartie (18 mal 18)

**Weiß-Schwarz:** 1. e2-g2-i4-l6 (Lange Sprünge sind insofern vorteilhaft, als dadurch entfernt stehende Steine zur eventuellen Verstärkung herangezogen werden können. Natürlich muß man immer gut überlegen, nicht planlos drauflos ziehen und springen. Der Weiße, der sich entschlossen hat, in der Mitte vorzustößen, hätte das sicherlich auch mit 1. i7 2. i8 und 3. k9 versuchen können, doch haben solche Sologänge, wie auch im Halma, gewöhnlich „keine Zukunft“. Wichtig ist, ein strategisches Ziel zu haben, um es durch kluge taktische Spielführung zu realisieren. Lange Sprungbahnen sind allerdings dann zum Nachteil und sogar gefährlich, wenn der Feind sich nähert und seinerseits die Bahn ausnutzen kann. In Anbetracht der ihm dadurch ermöglichten Schlagfälle können diese Sprünge großen Schaden anrichten) 1. . . . d14-d13 (Schwarz beabsichtigt offenbar einen Flankenangriff) 2. i3-l5-i5-i7 a18-c16-e14-c12 3. c3-c5-e5-c7 (Weiß trifft gegen die drohende Besetzung der Brücke d10 Vorkehrungsmaßnahmen. Etwas stärker wäre aber 3. c3-c5-e7 gewesen. Hinter den Bäumen b8, c8 steht der Stein c7 etwas eingeklemmt) 3. . . . c12-d11 4. c7-d8 (Falls Schwarz nun mit 4. . . . d10 die Brücke besetzen würde, folgte der weiße Gegenschlag 5. d5-d7-d9:d11 [Bindestrich bedeutet, wie im Schach, Ziehen oder Springen, Doppelpunkt bedeutet Schlagen] und gewinnt sechs Punkte [zwei Punkte für den feindlichen Stein d10, drei Punkte für das Besetzen der Brücke und einen weiteren Punkt für das Eindringen auf die 11. Reihe]) 4. . . . o17-m17-k15-h13 (Schwarz versucht seinerseits, nach dem mißlungenen Flankenangriff, der von Weiß drohenden Ge-

fahr in der Mitte zu begegnen) 5. e1-g3-i3-l5-l7 k13-k12 6. l7-l8 (Hier gab es mehrere Möglichkeiten für Weiß, zum Beispiel die Verwendung des Steines e3 einerseits an der linken Flanke: 6. e3-c3-c5-e5-c7-e9 sowie andererseits in der Mitte: 6. e3-g1-e1-g3-i3-l5) 6. . . . k16-h14-h12 7. k5-m7-k9 o18-m16-k16-h14 (Schwarz vermag gegen die Besetzung des Elektrizitätswerkes durch Weiß zunächst nichts auszurichten und führt, um Schlimmeres zu verhüten, Verstärkung aus dem Hinterland heran. Überhaupt scheint Schwarz nicht allzu erfolgreich zu operieren, denn auch am Flußübergang d10 droht nach wie vor Gefahr. Dort ließe sich d5-d7-d9 durch d13-d12 gerade noch abwehren) 8. l8-i10 (3 Punkte) h14-g15 (Eine interessante Idee: Der Schwarze will die Kräfte an der Flanke mit denen in der Mitte koordinieren. Es scheint ihm aber schwerzufallen, einen vernünftigen Plan zu finden) 9. k9-h11? (Ein folgenschwerer Fehlzug. Weiß hatte das E-Werk, das von keiner Seite angegriffen werden konnte, fest in der Hand. Es standen andere gute Züge zur Verfügung, wie 9. e3-g1-e1-g3-i3-l5-l7 oder 9. e3-c3-c5-e5-c7-e9. Nun erhält Weiß keinen Punkt für das Eindringen auf die 11. Reihe, im Gegenteil, Schwarz bringt den ersten Gefangenen ein) 9. . . . i15-i13-g13-i11:g11 (2) 10. d5-d7-d9 d13-d12 11. d8-d10 (3) h13-h11:k9 (2 + 3 = 5) (Überraschende Situationsänderung. Schwarz hat einen Punkt mehr [7 : 6]) 12. e3-g1-e1-g3-i3-l5-l7 k9-l8 (1) (Erzwungen. Ob der einsame Vorposten wohl die Stellung halten kann?) 13. k4-k5 l8-m7 (Schwarz will durch dieses erzwungene „Opfer“ Weiß von der Mitte ablenken) 14. l6-l8:n6 (2) b18-d18-f16-h14 15. c4-e2-g2-i4-l6-l8 h14-h13 (Schwarz versucht der drohenden neuerlichen E-Werk-Besetzung entgegenzuwirken, jedoch, wie sich herausstellt, vergeblich. Die Versäumnisse liegen in den voraufgegangenen Zügen. Schwarz hätte die Stellung in der Mitte gleich nach Eroberung des E-Werkes ausbauen sollen) 16. s1-q3-o5-m7-k9 q16-q14-o14-q12 (Jetzt will sich Schwarz der Brücke p9 bemächtigen. Besser wäre anstelle des Textzuges je-

doch 16. . . q16-q14-o12, siehe Anmerkung zum 3. Zug von Weiß) 17. l8-i10 (3) g11-f11 18. r2-r3 q12-p11 (Die Schlacht wogt hin und her; nun entwickelt sich der Kampf an der anderen Flanke um den Besitz der Brücke p9) 19. s2-q4-o4-q6 p14-p12-p10 20. q6-q7 p11-p9 (3) (Schwarz hat die Brücke besetzt, die Partie steht 11 : 11 remis) 21. r1-s2 (Droht s2-q4-o4-q6-q8:o10:q10, deshalb wählt Schwarz mit seinem Antwortzug das kleinere Übel und bringt wenigstens einen Gefangenen ein. Das Eindringen wird nicht gewertet, da Weiß den Stein postwendend schlägt) 21. . . p10-p8:r6 (2) 22. s2-q4-o4-q6:s6 (2) (Es ging auch 22. s3-q3-o5-q5:s7) 22. . . p16-p15). Solche „stillen“ Züge leiten meistens neue Operationen ein. In diesem Fall kann sich sowohl der Stein q15 nach der Mitte [k15] als auch der Stein o16 zur Unterstützung der Brückenbesetzung nach o12 begeben. 22. . . p9-p8 hätte einen Punkt eingebracht. Die Partie steht noch immer ausgeglichen 13 : 13) 23. s3-q3-o5-m7 o16-q14-o12 24. f2-g2 (Ein grober Fehler wäre 24. i10-h11 wegen 24. . . i14-g12:i10:l8, und bei „schärferen“ Regeln, die das Schlagen von mehr als zwei Steinen gestatten, würden noch weitere Steine verlorengehen! Mit dem Textzug vernachlässigt Weiß seine linke Flanke) 24. . . i14-i13 25. g2-i4-l6-l8 i13-g11-e11-c11:e9:c9 (3 + 2 + 2 + 1 = 8) (Dieses mit dem vorigen Zug von Schwarz vorbereitete Manöver hat Weiß nicht einkalkuliert. Acht Punkte für den Gegner!) 26. k9-h11 (1) h12-g12? 27. h11:f13 (2 + 3 = 5) b17-c16 28. m7-k9-h11 (1) c16-e14:g12-i14 (2) 29. h11-g12 (2) c9-d8 (2) 30. k5-h5-k7-m7-k9-h11-f13 (3) (Nachdem Schwarz dem Gegner derart imposante Riesensprünge gestattete, ist der Punktvorsprung dahingeschmolzen. Es steht erneut remis - 25 : 25. Doch es folgt eine verblüffende, unbekümmerte Antwort) 30. . . d12-d10 (Droht d11-d9-d7:d5, was sieben Gewinnpunkte einbrächte) 31. d6-d5 d11-d9-d7 (3) 32. g12-e14:c16 (2 + 6 = 8) i14-g12:e14 (2) 33. d3-d4 (Erzwungen, Weiß hat dem gegnerischen Druck an seiner linken Flanke faktisch nichts entge-

gegenzusetzen) 33. . . . d8-d6 (2) 34. o2-p2 p15-p14 (Das Spiel scheint zu verflachen, es mangelt auf beiden Seiten an der nötigen Koordination, an der harmonischen Bindung der Steine untereinander) 35. q1-o3-q5 -o5-m7-k9-h11 (1) h13-i13 36. i10-i11 (Mit zwei Drohungen) 36. . . . f11-e11 (Das kleinere Übel) 37. i11:l13 (2 + 3 = 5) e11-c9 (1) (Schwarz ist verloren. Zwar sind beide Brücken in seinem Besitz, doch überschreitet Weiß mit dem nächsten Zug, da der l-Stein unbehelligt ziehen kann, die vorgegebene 40-Punkte-Grenze) 38. l13-l14 (4) X.

Weiß gewinnt mit 43 : 33 Punkten nach einer interessanten, wechsellvollen Schlacht, obgleich nicht immer auf beiden Seiten die stärksten Züge gemacht wurden.

### Geländespiel-Übungspartie (8 mal 8)

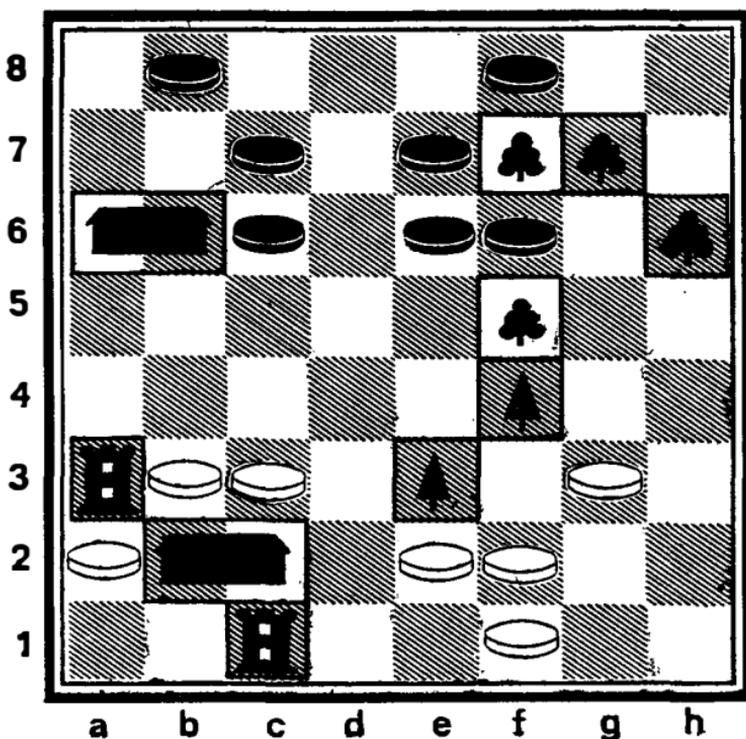
Nachstehend eine weitere Übungsaufgabe auf einem Schachbrett mit asymmetrischer Aufstellung der Geländehindernisse und Steine. Folgendes vereinbarten die Partner: Jeder stellt die Hindernisse des anderen auf. Auch in bezug auf die Steine kann so verfahren werden. Oder aber jeder notiert sich zunächst die Aufstellung seiner Steine, ohne daß es der andere sieht, dann erst werden sie auf das Brett gebracht. Die Anzahl der Steine kann nach Belieben festgesetzt werden. In unserem Fall sind es sieben, die in der Ausgangsstellung nur die ersten drei Reihen besetzen dürfen (1. bis 3. von Weiß beziehungsweise 8. bis 6. Reihe von Schwarz). Sieger ist diesmal, wer zuerst 20 Punkte erreicht hat. Alles andere ist wie in der vorhergegangenen „großen“ Übungspartie.

Aufgabenstellung für Weiß: Besetzung des Waldes durch eines der Felder g6 (2 Punkte), h7, f8, g8, h8 (3) sowie des Gebäudekomplexes (a6, b6) durch eines der Felder a7, b7 (3), c6, a5, b5 (2). Die Punktwertung für das Überschreiten der Demarkationslinie wird nicht fortlaufend erhöht, sondern beträgt nur jeweils einen Punkt. Aufgabenstellung für Schwarz: Besetzung der Festung durch eines der Felder b3 (2), a2, a1, b1 (3) so-

wie der Höhe e3, f4 durch eines der Felder e4, g4 (2), d3, f3, g3, d2, e2, f2 (3) (Abb. 87).

**Weiß-Schwarz:** 1. f2-d2-b4 (Es droht b3-b5:d7: b7) 1. ... c6-d5 2. a2-c4 d5-e4? (Dieser übereilte Angriff bringt keinen Punkt, weil der Stein sogleich verlornght. Ein solches Versehen bedeutet angesichts der geringen Anzahl von Steinen schon einen erheblichen materiellen und strategischen Nachteil, wenn nicht gar den Partieverlust. Jeder Raumgewinn ist auf einem so kleinen Brett besonders wichtig. Der Weiße steht schon sehr gut, er kann an mehreren Stellen die Demarkationslinie überschreiten. Schwarz hätte anstelle des Textzuges 2. ... e7-e5 spielen können, und falls 3. b4-d4:d6, so 3. ... e6-c6-c8) 3. b3-c5:f3 (2) f8-d6 4. c3-c5 (1) (Es droht f1-d3-b5-d5:d7:b7 sowie c4-c6:c8:a8) 4. ... c7-e5 5. f1-d3-b5-d5:d7 (2 +

Abb. 87



1 = 3) e6-e4:g2:g4 (4 + 2 + 1 = 7) (Natürlich nicht 5. . . . e6:c8 wegen 6. b4-d6:f8, oder e7:c7 wegen c4-c6:c8:a8. Schwarz führt zwar 7 : 6, doch ist seine Lage nach wie vor nicht erfreulich) 6. c4-c6-e8:e6:g6 (4 + 2 + 1 = 7) (Das ist besser als 6. b4-d6:f8, was „nur“ sechs Punkte eingebracht hätte) 6. . . . e5-e4 (3) 7. g6-h7 (3 + 1 = 4) g4-g3 (3 + 1 = 4) 8. h7-g8 (3 + 1 = 4) X.

Weiß gewinnt mit 21 : 14 Punkten. Der Nachziehende ging in dieser Partie ziemlich sang- und klanglos ein. Er kam überhaupt nicht dazu, sich zu entfalten, was wahrscheinlich schon an seinem relativ schwachen 1. Zug lag. Man sieht, daß hier schon die Eröffnungszüge große Bedeutung und unter Umständen schwerwiegende Folgen haben. Vielleicht hätte Schwarz auch im weiteren Spielverlauf stärker zu Felde ziehen können, vielleicht aber auch nicht . . .

Versucht nun einmal, bei gleicher Ausgangsstellung, aber ohne die Hindernisse a3 und f5 zu spielen und geschlagene Steine nur mit einem Punkt zu bewerten. Übrigens empfiehlt es sich, bei Geländespielen auf kleinem Feld, zum Beispiel auf dem Schachbrett, zusätzlich zu vereinbaren, daß grundsätzlich nur vorwärts gezogen wird, während Sprünge nach allen Richtungen erlaubt sind.

## Wandernde Säulen

Wie wir bereits wissen, beherrschte der langjährige deutsche Schachweltmeister Dr. Emanuel Lasker nicht nur meisterhaft Schach, Go, Dame und andere Brettspiele, sondern er erfand auch ein neuartiges Spiel – Laska. Er schuf eine Kombination zwischen dem englischen und dem russischen Damespiel, das er bei seinen Besuchen in Rußland und in der UdSSR kennen- und schätzengelernet hatte.

Laska fand zwar bisher keine sonderliche Verbreitung; dennoch ist es interessant, sich mit diesem Spiel

zu befassen. Das Neuartige besteht darin, daß die geschlagenen Steine weder vom Brett entfernt werden noch liegenbleiben, sondern, gefangengenommen, in Gestalt von Säulen mitwandern. Man stellt sie unter den schlagenden Stein. Eine so entstandene Säule (man muß aufpassen, daß sie nicht umfällt!) zieht und schlägt wie ihr Kopf als Ganzes, kann aber auch selbst geschlagen werden. Dann wird nur ihr Kopf abgehoben und von dem schlagenden Stein beziehungsweise von dessen Säule mitgeführt. Der Rest der Säule bleibt stehen, sein oberster Stein wird zum Kopf. Die Säule gehört jener Partei, deren Farbe der Kopf anzeigt. A propos – Farbe. Das Spiel ist gewissermaßen vierfarbig. So wird ein Stein zum Zeichen, daß er gekrönt beziehungsweise König wurde, umgetauscht, und zwar der weiße in einen grünen und der schwarze in einen roten Stein. Der gekrönte Stein zieht wie im Damespiel die Dame. Das Spiel selbst geht bis zur völligen Vernichtung einer Partie. Es gibt auch spezielle Eröffnungsbezeichnungen.

Laska ist ein Spiel für zwei Personen, Weiß und Schwarz, die abwechselnd ziehen. Das Laska-Brett hat 25 Felder, die der Reihe nach mit Zahlen bezeichnet sind – von 1 links unten nach rechts bis 25 rechts oben (Abb. 88). Es ist dem aus 32 (schwarzen) Feldern bestehenden Damebrett ähnlich, nur hat es keine Doppelseiten. Hervorstechende Felder sind die Mitte 13 sowie die vier Ecken 1, 4, 22 und 25. Zu Beginn stellt Weiß seine elf weißen Steine auf die Felder 1 bis 11 sowie Schwarz seine elf schwarzen auf die Felder 15 bis 25. Einfache Steine und Säulen ziehen, wie beim Damespiel, nur vorwärts. Der Hauptunterschied beim Laska besteht, wie angedeutet, in der Schlagregel und in der Bildung der Säulen. Ein geschlagener Stein wird nicht vom Brett entfernt, sondern gefangengenommen und unter die schlagende Figur gestellt. Eine so entstandene Säule bildet eine einzige Figur. Weiter heißt es bei Lasker (Brettspiele der Völker, Berlin 1931): „Zum Zeichen, daß ein Stein, der in die letzte Reihe gelangt, gekrönt wird, wird der Stein umgetauscht, der weiße in

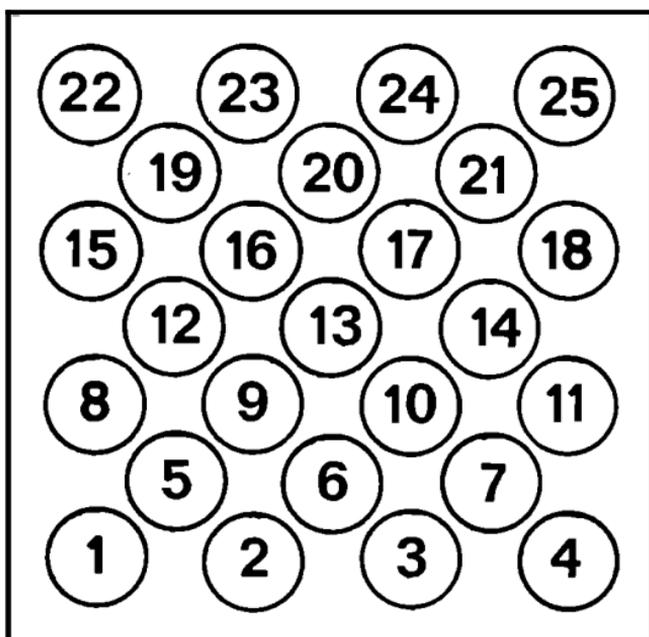


Abb. 88

einen grünen, der schwarze in einen roten. Gelangt eine Säule, deren Führer ungekrönt ist, in die letzte Reihe, so wird der Führer gekrönt. Wird ein gekrönter Stein gefangen, so behält er seine Würde bei und erlangt die volle Beweglichkeit eines Königs im Augenblick, wo er aus der Gefangenschaft befreit wird. Das geschieht, sobald die in seiner Säule über ihm befindlichen Steine gefangen worden sind.“

Nachstehend eine von Dr. Emanuel Lasker gespielte, verlorene und kommentierte Partie.

**Baudet-Lasker:** 1. 9-12 15-9 2. 5-13 18-14 3. 10-18 16-10 4. 6-14 13-5 5. 1-9 17-13 6. 10-16 20-6 7. 5-13 (Damit Schwarz keinen Offizier [gekrönter Mann] erhält) 7. ... 16-10 8. 3-17 21-13 9. 14-20 24-16 10. 6-14 13-9 11. 18-21 9-6 12. 21-24 16-13 (Das ist nicht richtig, besser ist 12. ... 6-3) 13. 24-16 (Sehr gut!) 13. ... 20-12 14. 14-20 23-17 15. 11-14

17-3 16. 20-23 13-7 17. 4-10 3-11 18. 23-3 (Weiß hat eine Gewinnstellung) 18. ... 22-19 (Ein Versuch, der aber nicht ausreicht) 19. 12-20 25-21 20. 20-12 19-16 21. 12-20 21-17 22. 20-14 11-17 23. 10-18 17-20 24. 8-12 Schwarz gab auf.

Als Eröffnung empfiehlt der Schöpfer dieses Spiels: 1. 9-13, das Spiel der Mitte, sowie 1. 9-12 15-9 2. 5-13, die Haager Eröffnung, wobei Schwarz mit 2. ... 18-14 oder mit 2. ... 16-12 antworten kann. Im Spiel der Mitte kommt es nach 1. 9-13 17-9 2. 5-13 entweder zu 2. ... 16-12, der Berliner Verteidigung, oder zu 2. ... 20-17, der Joseph-Variante. Beide sind bei richtiger Fortsetzung spielbar, nicht gut dagegen ist 2. ... 21-17, weil nach 3. 13-21 25-17 4. 9-13! Weiß das überlegene Spiel erhält.

## **Pachisi und Patolli**

Auf unserer Reise durch die Zauberwelt der Brettspiele lernten wir die vielfältigsten Formen dieses interessanten Genres der unterhaltsamen, geistvollen Betätigung kennen. Und der Weg führte in alle Himmelsrichtungen – nach Indien, China und Japan, in die Weiten der Sowjetunion, nach Arabien und Afrika. Zwei weitere exotische Brettspiele, deren Anzahl damit keineswegs erschöpft ist, sollen den Abschluß unseres kleinen Streifzuges bilden – das altindische Pachisi und das altmexikanische Patolli-Spiel.

**Pachisi**, auch Fünfundzwanzig genannt, ist ein einfaches Spiel für vier Personen: Grün, Rot, Blau, Gelb. Den Spielplan, ein aus vier Balken bestehendes griechisches (!) Kreuz, auch als Balkenkreuz bezeichnet, zeigt Abbildung 89. Zwei Würfel gehören ebenfalls dazu. Jeder Spieler hat vier Kühe (Kegel, Steine), die sich durch eine andere Farbe von den gegnerischen unterscheiden. Die beiden gegenüberstehenden Teilnehmer spielen zusammen. Nach dem ersten Wurf rückt die

betreffende erste Kuh so viel Felder vor, als die beiden Würfel Augen anzeigen. Und zwar beginnt die Wanderung im Zentrum, sie führt zunächst über die Mittelfelder jenes Balkens, der auf den Spieler zeigt, von da aus – gegen den Uhrzeigersinn – über die äußeren Felder aller vier Balken zurück zu den Mittelfeldern des eigenen Balkens und wieder ins Zentrum.

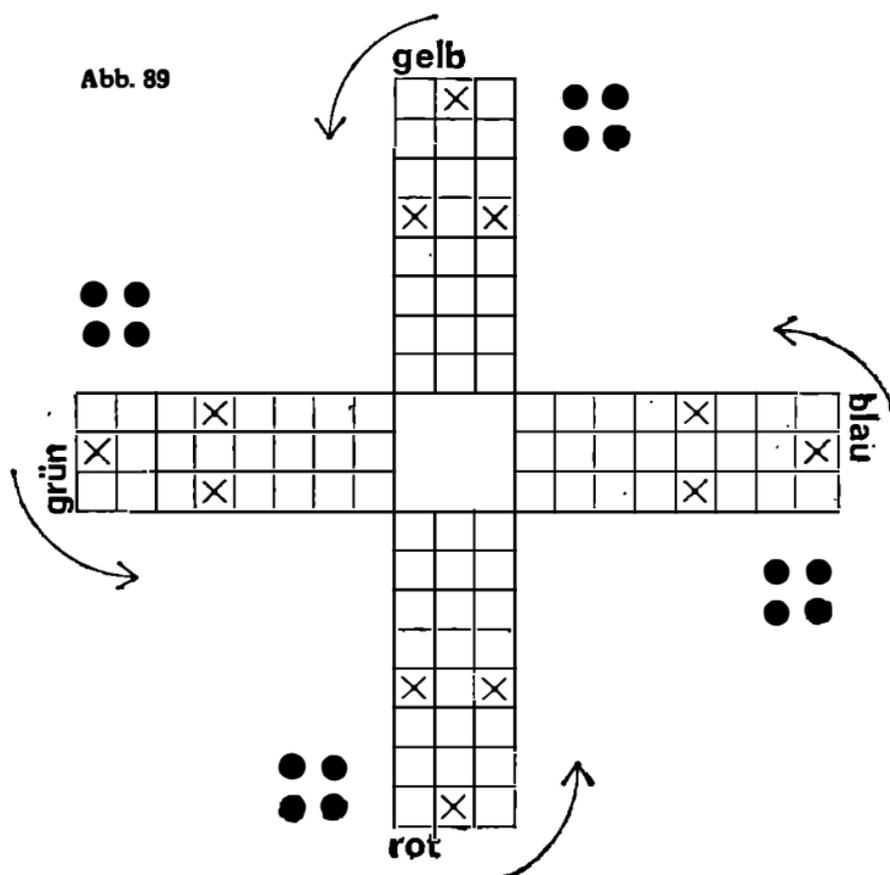
Die jeweilig nächste Kuh darf erst ins Spiel gebracht werden, wenn der Spieler eine Zwölf beziehungsweise zwei Sechsen würfelt. Begegnet man einer Kuh des gegnerischen Paares, wird sie geschlagen und vom Brett genommen. Eine Ausnahme bilden die drei durch Kreuze markierten Felder auf jedem Balken. Hier sind die Kühe tabu und dürfen nicht geschlagen werden. Auf diesen sowie auf allen anderen Feldern dürfen mehrere Kühe des jeweiligen Partners friedlich nebeneinander stehen. Nur die Figuren der Gegenpartei werden aus dem Spiel genommen. Es gewinnt, wer die meisten Kühe wohlbehalten nach Hause, ins Zentrum, gebracht hat.

Wie man sieht, ist Pachisi kein anspruchsvolles Spiel. Es ist ein Kinderspiel und soll mehr als Anregung dienen, eventuell selbst ein neues Brettspiel zu schaffen. Doch Pachisi erhielt noch aus einem anderen Grund das Recht, in unser Büchlein aufgenommen zu werden. Es ist nämlich aufschlußreich, hier einem weiteren Beispiel für jene rätselhaften Zusammenhänge nachzuspüren, die auf verschiedenen Gebieten zwischen weit voneinander entfernt lebenden Völkern einst bestanden haben mußten. Das erscheint um so mysteriöser und paradoxer, als diese alten Völker nach unserem heutigen Wissen zu jener fernen Zeit scheinbar kaum etwas miteinander zu tun gehabt haben konnten . . .

Ein Beispiel: Im brasilianischen Urwald entdeckte man einen Indianerstamm, dessen Sprache altjapanisch ist. Ein aus den USA dorthin geholter japanischer Botschafter vermochte sich einwandfrei mit den Indianern zu verständigen. Oder nehmen wir die Inkas, jenen merkwürdigen Volksstamm, der einst das heutige Peru besiedelte. Zwischen ihrer Sprache (Ketschua) und der

heiligen Sprache der alten Inder, dem Sanskrit, bestehen viele verblüffende Übereinstimmungen, sogar Gleichklänge. So bedeutet „yana“ in beiden Sprachen – schwarz, ferner „uma“ – Kopf (Ketschua) und Verstand (Sanskrit). Schwester heißt „nana“ (Ketschua) und „nanda“ (Sanskrit), Rauschgetränk – „soro“ (Ketschua) und „suro“ (Sanskrit), nein – „man-na“ (Ketschua) und „ma-na“ (Sanskrit) usw.

Auf ebenso unerklärliche Zusammenhänge deuten hier und da die Brettspiele hin. So kannten die Inkas das japanische Damespiel. Auch in anderen Teilen der Welt begegnet man seltsamen Parallelen, zum Beispiel im heutigen Mexiko zwischen jenem indianischen Pachisi und einem Spiel der Azteken, Olmeken, Totona-



ken oder Tolteken, dem – Patolli-Spiel. Man benutzte einen auf eine Matte gemalten kreuzförmigen Spielplan meist in Form eines Andreas- (oder Liege-)kreuzes, wobei jeder Arm aus einer Doppelreihe von Häusern bestand (beim Pachisi sind es – wir entsinnen uns – aus Dreierreihen bestehende Arme eines Balkenkreuzes). Jeder Spieler mußte 52 Häuser durchlaufen, vom Ausgangspunkt durch alle Häuser und zurück. Man benutzte Bohnen oder Rohrstückchen, die in der Art von Spielwürfeln mit Punkten versehen waren. Nach der Anzahl der so gewürfelten Augen richtete sich das Vorrücken auf den Spielfeldern. Um das Glück zu beschwören, rieb man die Bohnen erst eine Weile zwischen den Händen, bevor man würfelte. Ja, man kannte sogar einen Würfelgott der Spiele und Vergnügungen – Macuilxochitl, was „fünf Rosen“ bedeutet. Unter dem Schutz dieses Gottes der Blumen und des Sommers sowie unter dem Schutz des Gottes der Pulque, Ometochitl, stand das Patolli-Spiel.

Oft wird das Patolli-Spiel mit dem Oca-Spiel, auch Gänsepiel genannt, bei dem man nach der Anzahl der gewürfelten Augen mit Steinen auf den Feldern vorrückt, in Verbindung gebracht. Allerdings lassen die spärlichen Überlieferungen keine eindeutige Klärung zu.

## Wie organisiert man ein Turnier?

Sicherlich möchte sich mancher Liebhaber von Brettspielen gern aktiv betätigen. Welche Möglichkeiten bieten sich ihm dafür in unserer Republik? Die größte Organisation dieser Art und gleichzeitig der einzige „Brettspielverband“ ist der 1958 gegründete Deutsche Schachverband der DDR innerhalb des Deutschen Turn- und Sportbundes mit mehr als 30 000 Mitgliedern in rund 1500 Sektionen.

Bleiben wir zunächst beim Schach. In dieser Sportart könnte jeder, sofern er die Fähigkeiten und das Können dazu mitbringt, innerhalb eines Jahres Meister der DDR werden. So sieht die Aufstiegsleiter aus: Viertelfinale (Kreismeisterschaft), Halbfinale (Bezirksmeisterschaft) und Dreiviertelfinale (Bezirksbeste), aus dem jeweils die drei bis fünf Stärksten ins Finale gelangen, das normalerweise 18 bis 20 Mann umfaßt.

Außer den Einzelmeisterschaften für Männer, Frauen, männliche und weibliche Jugend sowie für Schüler und Schülerinnen sind auch die Mannschaftsmeisterschaften von der Kreisklasse bis zur Sonderliga sehr populär. Die Kreise und Bezirke unterhalten entsprechend ihren Leistungen einen eigenen schachlichen Mannschaftsbetrieb, wobei es ihnen überlassen bleibt, wie sie diesen organisieren. Neben den Titelkämpfen finden das ganze Jahr über weitere traditionelle Turniere, Pokalmeisterschaften, Stadtmeisterschaften, Städtekämpfe, Freundschaftstreffen und andere Wettbewerbe im nationalen und internationalen Rahmen statt. Sehr bunt gestaltet sich auch das Leben in den Schachsektionen selbst, wo jeder schachinteressierte Gast gern gesehen ist und sich weiterbilden, an Turnieren und selbstverständlich auch an lustigen Schachabenden teilnehmen kann, wie sie besonders zur Faschings- und Silvesterzeit veranstaltet werden.

Natürlich kann man sich auch anhand eines Lehrbuches selbständig, autodidaktisch die Kunst des Schachspiels aneignen („Abc des Schachspiels“ von Awerbach und Beilin, Sportverlag Berlin, „Schachlehrbuch für

Kinder", Kinderbuchverlag Berlin). Auch die Zeitschrift SCHACH (mit Go-Teil) vermittelt interessantes Lehrmaterial.

Im übrigen sind die Verantwortlichen gern bereit, Auskunft zu erteilen und bei der Organisation von Brettspielgemeinschaften Hilfe und Unterstützung zu gewähren. Go-Interessenten können sich einer (go-freundlich eingestellten) Schachsektion anschließen, wie zum Beispiel der BSG German Titow Berlin (Zentrales Haus der Deutsch-Sowjetischen Freundschaft) und der BSG MAG Schkeuditz. Damespiel-Klubs gibt es bei uns vorläufig noch nicht, bis auf einige Gruppen im Bezirk Karl-Marx-Stadt, die das Internationale Damespiel pflegen.

Das Spielmaterial ist größtenteils in den Spiel- und Schreibwarengeschäften sowie beim HO Schachzentrum, 701 Leipzig, Burgstraße 12, erhältlich.

Darüber hinaus wird euch bestimmt jede Schachsektion gern nicht nur bei der eigenen Weiterbildung, sondern auch bei der Bewältigung der organisatorischen Arbeit behilflich sein. Die jungen Verehrer Caissas können sich außerdem an den Verantwortlichen für Nachwuchsschach wenden.

Doch nun zur eigentlichen Frage: Wie organisiert man ein Turnier – in der Schule, im Jugendklub, im Ferienlager oder sonstwo? Ein Turnier ist die Hauptform der schachsportlichen, wie überhaupt der organisatorischen Arbeit in bezug auf Go, Dame und andere Brettspiele. Durch den Turniercharakter wird dem betreffenden Brettspiel bereits eine sportliche Note verliehen. Im Turnier verbessert sich die Spielstärke und der Stil des Spielers.

Eine zu große Teilnehmerzahl ist allerdings nicht wünschenswert, weil Mammutturniere oft nicht beendet werden können – einerseits wegen organisatorischer Schwierigkeiten, zum Beispiel infolge Raummangels, oder aber die Teilnehmer sind andererseits einfach nicht gewohnt, ein länger dauerndes Turnier durchzustehen. Am besten dürfte ein Turnier mit zehn Teilnehmern sein. Ist der Teilnehmerkreis zu groß, lassen sich jedoch

ohne weiteres zwei Turniere einrichten, wobei die beiden Gewinner dann im Stichkampf um den Endsieg kämpfen. Bei zu geringer Beteiligung, bei etwa fünf bis sechs Mann, wird doppelrundig gespielt, das heißt jeder gegen jeden einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz.

Vor Turnierbeginn ist die materielle Seite sicherzustellen. Es müssen neben einem hellen, geräumigen Turnierlokal ausreichend Spiele, Bretter und Figuren oder entsprechender Ersatz vorhanden sein. Wenn möglich, ist auf einer großen Tafel oder auf Papier in Plakatgröße eine Tabelle zu zeichnen, aus der, an sichtbarer Stelle aufgehängt, die Teilnehmer und Zuschauer die Ergebnisse, den jeweiligen Stand und den Verlauf des Turniers ablesen können. Jedes Ergebnis wird stets sofort eingetragen. Vor Turnierbeginn sind ferner ein Turnierleiter und ein Schiedsrichter zu wählen, die sich in den Regeln einwandfrei auskennen und unparteiisch sein müssen. Den Entscheidungen des Schiedsrichters haben die Teilnehmer widerspruchslos und unverzüglich Folge zu leisten. Den Turnierabschluß krönt eine Siegerehrung mit Prämierung der besten Spieler und der besten Leistungen (Partien).

Das Turnier selbst beginnt mit einer Versammlung aller Teilnehmer. Der Turnierleiter oder der Schiedsrichter stellt diese vor und gibt Zweck und Ziel des Turniers sowie die Spielbedingungen bekannt – Bedenkzeit, einrundig oder doppelrundig, Dauer, Hängepartien, Auszeichnungen usw. Dann erfolgt die Auslosung. Hierbei erhält jeder Teilnehmer eine Nummer und weiß damit bereits auf Grund entsprechender Tabellen, wann, mit wem und in welcher Runde er mit Weiß oder Schwarz spielen wird. Angenommen, ein Turnier vereint neun Teilnehmer. Die gepaarten Ziffern entsprechen den Auslosungsnummern der Spieler, wobei die erstgenannte Ziffer jedes Paares Weiß, die zweite – Schwarz bedeutet. Hat ein Spieler zum Beispiel die Nummer 9, so spielt er in der 1. Runde mit den schwarzen Steinen gegen 2, in der 2. Runde mit Weiß gegen 3, oder der Spieler mit der Nummer 4 spielt

in der 1. Runde mit Weiß gegen 7, in der 2. mit Schwarz gegen 8 usw., während er in der 7. Runde spielfrei ist. Wie man sieht, ist in der 1. Runde 1, in der 2. Runde 6 spielfrei. Bei zehn Teilnehmern ist niemand spielfrei. Dann gilt auch die in Klammern stehende Zehn.

#### Bei 7 oder 8 Teilnehmern

Runde

1	1(8)	2,7	3,6	4,5
2	(8)5	6,4	7,3	1,2
3	2(8)	3,1	4,7	5,6
4	(8)6	7,5	1,4	2,3
5	3(8)	4,2	5,1	6,7
6	(8)7	1,6	2,5	3,4
7	4(8)	5,3	6,2	7,1

#### Bei 9 oder 10 Teilnehmern

Runde

1	1(10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2	(10)6	7,5	8,4	9,3	1,2
3	2(10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4	(10)7	8,6	9,5	1,4	2,3
5	3(10)	4,2	5,1	6,9	7,8
6	(10)8	9,7	1,6	2,5	3,4
7	4(10)	5,3	6,2	7,1	8,9
8	(10)9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(10)	6,4	7,3	8,2	9,1

Nach der Auslosung werden die Paarungen für alle Runden aufgeschrieben und, mit dem Datum versehen, neben der Turniertabelle aufgehängt. Für einen Sieg wird 1 und für ein Unentschieden  $\frac{1}{2}$  Punkt vergeben, während bei einer Niederlage eine 0 einzutragen ist.

# Inhalt

Liebe junge Freundel .....	5
Vom Spielbrett zum Brettspiel .....	6
Großes Staunen ringsumher .....	10
Als die Läufer hüpfen .....	12
Düsternis einer Legende .....	14
So ziehen Bauern und springen Rössel ...	16
Ruodlieb und andere .....	19
Die Geschichte eines Schachcafés .....	20
Die Seele der Partie .....	24
Schachklubs unter Polizeiaufsicht .....	24
Als man ohne Uhren spielte .....	28
Am Brett: Marx und Lenin .....	30
Schach dem Kapital! .....	38
Von Wilhelm Steinitz bis Boris Spasski .....	40
Die Juniorenweltmeister .....	54
Abarten und Unarten .....	56
Springer aus der Tasche .....	57
Les Echecs Marseillais .....	59
Wo der Bauer König wird .....	60
Russisches Festungsschach — in London und Ha- vanna .....	61
Die Schafe siegen immer .....	66
Dame — richtig gespielt! .....	69
Elemente echter Kunst .....	72
Viele Wege führen zur Dame .....	73
„Rechte“ und „Pflichten“ des einfachen Steines ..	74
Die Signora darf mehr .....	77
So oder so? .....	78
Berührt, geführt! .....	80
Von der Eröffnung bis zum Endspiel .....	81
Das Petrow-Dreieck .....	82
Ein neues Damespiel wird geboren .....	85

Unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten .....	86
Vom Schach zum Damespiel .....	89
Drei Unterscheidungsmerkmale .....	91
Tückische Fallen .....	95
Das Spiel der Söhne Nippons .....	96
Ein Brett und 361 Steine .....	99
Ketten im Kampf auf Leben und Tod .....	108
Go-Praxis .....	115
Shogi, das japanische Schach .....	117
Wang Tschi und die Zwerge .....	124
Das chinesische Rebellenspiel .....	128
Zwei kontra vierundzwanzig .....	131
Von der Minimühle bis zur Wabenmühle .....	133
Zwei Würfel sind dabei .....	139
Wolf und Schafe auf armenisch .....	143
Schon die phönizischen Seefahrer ... ..	147
Die Hucke und der Schuster .....	151
Das „schlichte“ Bohnenspiel .....	154
Springende Kühe .....	162
Sonne, Mond und Sterne .....	167
Die Schlacht wogt hin und her .....	171
Wandernde Säulen .....	180
Pachisi und Patolli .....	183
Wie organisiert man ein Turnier? .....	187

