

humboldt



MICHAEL EHN • HUGO KASTNER

ALLES ÜBER SCHACH

Mythen
Kuriositäten
Superlative

Michael Ehn · Hugo Kastner
Alles über Schach

Für Roland Schönauer,
unseren Begleiter auf der Reise durch die Schachgeschichte,
und unsere Leserinnen und Leser als Eingangstor
zur weiten Welt des Schachspiels

Michael Ehn
Urdruck



Weiß zieht und setzt in sieben Zügen matt.

(Lösung Seite 460)

Michael Ehn · Hugo Kastner

Alles über Schach

Mythen

Kuriositäten

Superlative

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-171-2

Die Autoren:

Michael Ehn, Jahrgang 1960, war nach dem Studium der Sprachwissenschaft und Soziologie in Wien zunächst als wissenschaftlicher Mitarbeiter, Lektor und Projektleiter für verschiedene Institutionen tätig. Seit 1990 arbeitet er als Journalist für Tageszeitungen und Fachzeitschriften in den Bereichen Kultursoziologie, Kulturgeschichte und Schachgeschichte. Bis dato erschienen mehr als 2000 Artikel und mehrere Bücher zu diesen Themenkreisen. Seit 1992 als Geschäftsführer des Wiener Schachverlags tätig, erweiterte er diese Institution zum größten Spezialgeschäft für Schach in Österreich. Daneben baute er eine Sammlung von Schachliteratur und -memorabilien auf, die mittlerweile zu den hervorragendsten auf diesem Gebiet zählt (www.schachundspiele.at).

Hugo Kastner, Jahrgang 1952, studierte Geografie und Anglistik an der Universität Wien und unterrichtet seit mehr als dreißig Jahren Geografie, Wirtschaftskunde, Englisch, Management und Schach an einem Wiener Gymnasium. Er ist zudem als Trainer im Schulschach tätig. Enzyklopädische Publikationen zu Karten- und Würfelspielen, sowie weitere umfangreiche Spezialwerke zu Backgammon, Snooker und vor allem Schach bilden neben geografischen Fachbüchern den Schwerpunkt der Arbeit des Autors. Daneben ist Hugo Kastner seit vielen Jahren journalistisch als Spielerezensent, Kolumnen- und Fachartikelautor für das Österreichische Spielemuseum tätig. Bei humboldt sind bereits acht seiner Bücher erschienen (www.hugo-kastner.at).

Originalausgabe

© 2010 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

www.schluetersche.de

www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat:	Eckhard Schwettmann, Gernsbach
Covergestaltung:	DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto:	Shutterstock/xello
Abbildungen im Innenteil:	Sammlung Michael Ehn
Satz:	PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck:	Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, Calbe

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort	7
Abkürzungen	11
 Geschichte & Mythos	 13
Caissas Legenden	13
Die letzten tausend Jahre	20
Etymologie & Metamorphose	35
Mäzene alten Stils	44
Kaffeehaus, Politik und Metropolen	47
Bildergalerie	53
Zeitgeist: Computer	66
 Meister & Amateur	 77
Dominatoren der Dekaden	77
Historische Rankings	82
Rekorde: Meister & Patzer	89
Blitz & Blind – Fern & Simultan	100
Stars aus anderen Welten	110
Frauen-Power	116
Steckbriefe der Champions	122
Bildergalerie	129
Steckbriefe der Weltmeister	161
 Partie & Turnier	 179
Olympiasplitter	179
Phantastische Zugerlen	182
Rekorde: Partie & Position	188
Rekorde: Turnier & Wettkampf	200
Miniaturen des Geistes	206
Partien für die Ewigkeit I	214
Partien für die Ewigkeit II	226

Kunst & Literatur	239
Cineastische Schachbilder	239
Briefmarken als Bilderwelten	248
Brücken zur Kunst	251
Mechanik des Geistes	260
Sammelleidenschaft x 64	265
Sprüche und Zitate	271
Bildergalerie	275
Schachbücher für die Insel	287
Problem & Studie	295
Archäologische Puzzles	295
Smullyans logische Labyrinth	302
Bizarre Stellungsbilder	310
Meister der Problemkunst	325
Pinselftriche der Präzision	336
„Seven is the Limit“	342
Märchenschach und Schachpuzzles	348
Unsterbliche Kompositionen	355
Großmeisterliche Verführungen	366
Poesie auf 64 Feldern	373
Studienkünstler	381
Rösselsprünge & Rochaden	393
Kuriositätenkabinett „Spieler“	393
Kuriositätenkabinett „Tatsachen“	401
Anekdoten und Humor	410
Schachmatt dem Leben	414
Regelsplitter im Abseits	418
Regeltechnische Meilensteine	422
Vom Drachen zum Orang-Utan	427
Varianten und Variationen	430
Zauberhafte Zahlenspiele	437
Bildergalerie	442
Geburts-/Sterbetage und Sternzeichen	451
Literaturverzeichnis	461

Vorwort

*Der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch,
wo er spielt.*

Friedrich Schiller

Unter allen Spielen nimmt das Schachspiel eine besondere Stellung ein. Einerseits gilt Schach als Wissenschaft, mit der es die Rationalität, andererseits als Kunst, mit der es die Zweckfreiheit teilt, aber natürlich auch als Sport, da es einen Zweikampf darstellt, der jedoch auf eine rein geistige Art erfolgt, welche Konzentration, Ausdauer, Lernbereitschaft und Fachwissen erfordert. Gerade in dieser Stellung zwischen Spiel, Wissenschaft, Kunst und Sport liegt das Faszinierende des Schachspiels, das seit seinem Ursprung in Indien vor 1500 Jahren den Homo ludens ungebrochen in seinen Bann zieht. Dazu erzeugte dieses Spiel wie kein anderes auf seinem langen Weg von Indien und Persien über die mittelalterlichen Kalifate der Abbasiden in der Blütezeit des Islam bis nach Europa ein großes kulturelles Umfeld, wo immer es auftauchte: als anspruchsvolles Spiel und Zeitvertreib im Alltag genauso wie als Motiv in der Literatur, in der bildenden Kunst (man denke nur an die vielfältigen Formen von Figuren und Schachbrettern), im Film, als Thema der Philosophie, der Mathematik und Logik, der Geschichte und als Gegenstand der Psychologie. Über kein Spiel wurde mehr geschrieben: Die beiden weltweit größten Spezialbibliotheken, die „Bibliotheca van der Linde-Niemeijeriana“ im holländischen Den Haag und das „Fine Arts and Special Collections Department“ der Cleveland Public Library in den USA zählen derzeit weit mehr als 30 000 Bände zu diesem einen Thema, mehr Bücher und Zeitschriften, als zu allen anderen Spielen und Sportarten zusammen je publiziert wurden.

„Das Geheimnis des Schachs liegt in seinem Vollzug: Es ist die geglückte Partie, die man erlebt oder hofft noch erleben zu dürfen, die den Geheimnischarakter birgt.“ Mit diesen Worten leitet Jörg Seidel einen Beitrag zur Metaphysik des Schachs ein, und ergänzend möchten wir noch hinzufügen: In der Konstruktion eines gelungenen Schachproblems oder einer Schachstudie, aber auch im nachvollziehenden Verstehen derartiger Ideen stellt sich dieses Glück des erfüllten Augenblicks ein. Wir spielen Schach im wei-

testen Sinn, weil wir Momente des Glücks erleben, die Freude am Logisch-Spielerischen wie am Kreativ-Schöpferischen empfinden. Viele rühmten und rühmen die „unermessliche Schönheit“ des Schachs oder sehen darin „ein geniales Rätsel ohne Auflösung“, manche sprechen von seiner „letzten Tiefe, unergründlich für den Verstand“, andere wiederum versuchen es mit dem Bild des Schachs als einer Metapher des Lebens, oder sie sprechen gar vom Schach als „Ersatz für das Leben“. Im Gegensatz zu Friedrich Schillers einleitender Idealisierung des Spiels im Reich des ästhetischen Scheins steht die Spieleidenschaft und das fast rauschhafte Erleben im Schach, das sogar Suchtcharakter annehmen kann. In diesem Zusammenhang wurde auch das Mechanistische des Spiels von Theodor W. Adorno kritisiert, für den seine Regeln mechanisch und unhinterfragbar sind und daher eine Nötigung zum Immergleichen, ja sogar ein Nachbild unfreier Arbeit darstellen. Für Marcel Duchamp, den wohl einflussreichsten Künstler des 20. Jahrhunderts, verkörpert der Schachspieler hingegen ein besonderes Künstlerideal, wie er dies in einer Rede beim Schachkongress von Cazenovia 1952 formulierte: „Durch meinen engen Kontakt mit Künstlern und Schachspielern bin ich zu dem persönlichen Schluss gekommen, dass zwar nicht alle Künstler Schachspieler, aber alle Schachspieler Künstler sind.“

Schach vereint in sich so viele Eigenschaften, dass nahezu jeder in diesem Universum etwas finden wird: Die Welt der Meisterpartien wird weithin geschätzt, der Zaubergarten des Problemschachs ist ebenso unendlich weit wie geheimnisvoll. Die Leidenschaft der Sammler für Figurensätze, Schachbretter, Schachliteratur, Schachbriefmarken, Schachpostkarten und tausenderlei mehr hat dieses Spiel wie kein zweites in die großen Auktionshäuser gebracht. Es gehört in vielen Ländern der Erde zum allgemeinen Kulturgut und wird zum Bildungskanon gezählt. Die Sprache des Schachs hat Eingang in den Alltag gefunden. Wer kennt sie nicht, die oft zitierte „Schachnovelle“ von Stefan Zweig, wer hat noch nie von Bobby Fischer oder Garri Kasparow gehört? Bis heute gibt es kein schöneres Buch als das Spielbuch des Königs Alfons X. von Kastilien und León, genannt „el Sabio“ (der Weise) aus dem Jahr 1284 mit seiner besonderen Betonung des königlichen Spiels. Alfons ließ gegen sein Lebensende eine edle Welt in Miniaturform entstehen, die Zeitzeuge einer in manchen Dingen aufgeklärteren Welt war, als es die unsere ist: Alle Gesellschaftsschichten, alle Berufsgruppen, alle Kulturen und Religionen der damaligen Zeit, Frauen und Männer vereinen sich um das Spielbrett. In all diesen Charakteren spiegelt sich auch ein kleines Stück der großen Weltpolitik wider. Mythen und Legenden ranken sich um

das königliche Spiel, wie durch ein Kaleidoskop erspäht der Betrachter/die Betrachterin historische Momentaufnahmen, die sich im Glanz der 64 Felder spiegeln.

Schach boomt nicht zuletzt dank des Internets stärker denn je; die Höhepunkte der ersten eineinhalbtausend Jahre können Sie in diesem Buch nacherleben. Symbolhafte Rösselsprünge und Rochaden finden sich zuhauf, von den ersten Mattaufgaben mit dem berühmten „Matt der Dilaram“ bis zur technischen High-Power der Computerprogramme Fritz oder Rybka. Die Grundgliederung verlangt nach sechs Kapiteln: Geschichte & Mythos, Meister & Amateur, Partie & Turnier, Kunst & Literatur, Problem & Studie sowie zuletzt Rösselsprünge & Rochaden. Wir haben uns bemüht, Listen und Rekorde, Mythen, Kuriositäten und Superlative der Schachgeschichte zu einem homogenen Ganzen zu vereinen. 32 Farbtafeln, hunderte Diagramme und Bilder sowie ein ausführliches Literaturverzeichnis runden dieses Bild eines schier unendlichen Universums einprägsam ab. Einige wenige Beispiele sollen dies illustrieren: Wussten Sie, dass 18 446 744 073 709 551 615 Körner Reis nötig sind, um eine Verdopplung der Zahl der Körner von Feld zu Feld bis zum 64. Feld zu ermöglichen, was ca. der 1000-fachen Weltproduktion eines Jahres an Reis entspricht? (Geschichte & Mythos) Wussten Sie, dass Humphrey Bogart darauf bestand, den Filmklassiker „Casablanca“ mit einem zu seiner Biografie passenden Einstieg, nämlich einer Schachpartie, zu eröffnen? (Meister & Amateur) Wussten Sie, dass Garri Kasparow in Lyon 1990 gegen Anatoli Karpow die längste, 102 Züge dauernde WM-Partie spielte, die mit einem Sieg endete? (Partie & Turnier) Wussten Sie, dass der Olmützer Jurist Conrad Bayer das „Unsterbliche Problem“ schuf? (Problem & Studie) Wussten Sie, dass Alice in der bekannten Geschichte „Through the Looking-Glass and What Alice Found There“ von Lewis Carroll als Damenbauer eine bizarre und gleichzeitig liebevolle Reise in eine andere Welt antritt? (Kunst & Literatur) Wussten Sie, dass die British Broadcasting Company 1923 die erste Radiübertragung einer Diskussion zum Thema Schach sendete? (Rösselsprünge & Rochaden) Unzählige interessante Fakten füllen dieses Buch, ein staunenswertes Compendium sowohl für Experten als auch für Laien und Hobbyspieler. Wir haben uns bemüht, den schachlichen Expertenjargon, der besonders im Problemschach oft seltsame Blüten treibt, möglichst hintanzuhalten, um Ihnen den Zugang zu dieser Welt zu erleichtern.

An den Schluss möchten wir ein Bonmot von Siegbert Tarrasch stellen, das für viele die vielleicht beste und einfachste Antwort darauf ist, was Schach

sein kann: „Das Schach hat wie die Liebe, wie die Musik die Fähigkeit, den Menschen glücklich zu machen.“ Es war ein langer Weg, den das Schachspiel zurücklegte, doch wurde es ein wahrer Triumphzug vom Spiel der Könige zur Königin der Spiele.

Unser besonderer Dank gilt Roland Schönauer, der dieses Buch Zeile für Zeile mit den Augen eines vom Schach faszinierten Amateurs gelesen und überprüft hat. Er hat uns entscheidend dabei geholfen, im kulturgeschichtlichen Labyrinth der 64 Felder nicht die Orientierung zu verlieren.

Wien, Juni 2010

Michael Ehn und Hugo Kastner

Abkürzungen

K	König
D	Dame
T	Turm
L	Läufer
S	Springer
B	Bauer
+	Schach
++	Doppelschach
#	Matt
x	Schlagzeichen
0-0	kurze Rochade
0-0-0	lange Rochade
e.p.	en passant
!!	sehr starker Zug
!	starker Zug
!?	interessanter Zug
?!	zweifelhafter Zug
?	schwacher Zug, Fehler
??	sehr schwacher Zug, grober Fehler
1:0	Weiß gewinnt
0:1	Schwarz gewinnt
½	Remis
□	Weiß am Zug
■	Schwarz am Zug
□■	unklar, wer zieht
+−	Weiß hat entscheidenden Vorteil
−+	Schwarz hat entscheidenden Vorteil
=	ausgeglichene Stellung
▼	Achtung: Lösung
~	beliebiger Zug
*	geboren
†	gestorben
N.N.	unbekannter Spieler
GM	Großmeister
IM	Internationaler Meister
WM	Weltmeister



Das Schach- oder König-Spiel.
 Gustavus Selenus, Leipzig 1616
 Erstes Schachlehrbuch in deutscher Sprache

Geschichte & Mythos

Caissas Legenden

*Schach ist ein See, in dem eine Mücke baden
und ein Elefant ertrinken kann.* Indisches Sprichwort

Schach weist wie kein anderes Spiel eine erstaunlich reiche Geschichte auf, die mit zahllosen mythisch verklärten Legenden und Episoden durchsetzt ist. Die schönsten und bekanntesten lassen ein wenig den Zauber des königlichen Spiels in diesen ersten eineinhalb Jahrtausenden seiner Existenz nachempfinden. Die Reihung folgt der zeitlichen Entstehung der Legenden, soweit dies mit einiger Sicherheit belegbar ist.

CHRONOLOGISCH

Weizenkornlegende

Diese Legende stammt aus dem Buch *Die goldenen Wiesen und Edelsteingruben* des in Bagdad geborenen Historikers, Philosophen und Geografen **Abu al-Hasan Ali ibn al-Husayn al-Mas'ūdi** (†956 Fustat, Ägypten).

Um seinem König, der durch Hochmut und Tyrannei das Volk gegen sich aufgebracht hatte, vor Augen zu führen, dass nur das Gemeinsame dem Wohl des Landes dient und der Herrscher ohne den Beistand seiner Untertanen schutzlos dem Feind ausgeliefert ist, erfand der Brahmane Sissa – so will es die Legende – das Schachspiel. In seiner Begeisterung über dieses Werk versprach der indische König dem Brahmanen, ihm jeden Wunsch zu erfüllen, was es auch sein möge. Als sich der weise Mann ein Weizenkorn auf dem ersten Feld des Schachbretts, zwei auf dem zweiten, vier auf dem dritten und so fort wünschte, war der Herrscher fast erzürnt ob dieses, so schien ihm, minderen Ansinnens. Der Lohn für die grandiose Erfindung könne doch nicht nur ein Haufen Weizenkörner sein. Doch der Brahmane blieb ruhig bei seiner Bitte. Daraufhin wies der König seinen Verwalter an, sofort den nötigen Weizen aus der Kornkammer holen zu lassen. Doch bald schlug sein anfänglicher Zorn über die große Bescheidenheit des Brahmanen zunächst in Erstaunen, dann in Entsetzen um, da der König bald erken-

nen musste, dass alles Korn aller Ernten Indiens in den nächsten hundert Jahren nicht ausreichen würde, um den Wunsch des Brahmanen zu erfüllen. Verlangt war die astronomische Zahl von 18 446 744 073 709 551 615 Körnern Weizen, das sind 18,5 Trillionen, eine Zahl jenseits unserer Vorstellungskraft. Kaum verwunderlich, dass es daher selbst einem König schwerfiel, sich dieses exponentielle Wachstum zu vergegenwärtigen. In abgewandelter Form findet sich diese wohl berühmteste „Schachlegende“ in ganz unterschiedlichen Kulturkreisen.

Die Weisheit des Perserkönigs

Abū l-Qāsem-e Ferdousī (*940 oder 941 in Bāž, Iran (heute Maschhad); †1020 in Tūs) war der Hauptautor des monumentalen iranischen Nationalepos *Schāhnāme*, das in mehr als 50 000 Versen den Glanz des Sassanidenreiches schildert.

Eine indische Gesandtschaft bringt dem Perserkönig Khosrau I. (er regierte 533–579) ein wunderbares Schachbrett sowie einen kompletten Satz Figuren als Gastgeschenk, verbunden allerdings mit einer ungewöhnlichen Aufforderung. Gelänge es dem Herrscher und seinen Beratern innerhalb von acht Tagen, die Regeln dieses Kriegsspiels zu ergründen, wäre damit die vollkommene Weisheit des persischen Hofes nachgewiesen. In diesem Fall wäre der indische König nur allzu gern bereit, jeden Tribut an Persien zu entrichten. Sollten dagegen die Regeln verborgen bleiben, müsste sich ganz Persien der indischen Hoheit unterstellen. Doch überraschenderweise gelingt es dem Wesir des Königs, zunächst die Figurenaufstellung zu eruieren, dann auch noch die Gangart der Truppen und zuletzt das exakte Abbild des gesamten Schlachtfeldes. Der Šhāh (König) muss im Zentrum des Heeres stehen, flankiert vom höchsten Ratgeber, dann folgen die Elefanten, die Reiter und schließlich ganz außen die Kampfwagen. Eine Phalanx von Fußsoldaten schützt die hohen Truppen vor dem Feind. Nach Ablauf der Frist müssen die indischen Gesandten die unendliche Weisheit der persischen Magier anerkennen und sich König Khosrau auf ewig unterwerfen.

Die Überlegenheit der Perser gegenüber Indien und China kommt in vielen Erzählungen zum Ausdruck.

Ruodlieb und die ritterlichen Tugenden

Lateinisches Versepos des Hochmittelalters, das vermutlich um 1050 von einem **Tegernseer Mönch** verfasst wurde (neuere Forschungen halten das Ende des 11. Jhs. für wahrscheinlich). Es handelt sich um einen frühen Vorläufer des höfischen Romans.

Ruodlieb steht als Heerführer in Diensten eines großen Königs. Nach dem Sieg gegen einen benachbarten „kleinen König“ spielt er im Zuge der Friedensverhandlungen zunächst mit dem Hofmarschall, dann, nach einem gewonnenen Spiel und anfänglichem Zögern, auch gegen den ranghöheren „kleinen König“ eine Serie von Schachpartien, die er allesamt für sich entscheidet. Damit gewinnt Ruodlieb in ritterlicher Manier auch gleich den gesamten Wetteinsatz für seinen eigenen „großen“ König.

Die in diesem Versepos geschilderte erfolgreiche Mission zeigt vor allem, dass das Schachspiel bereits im 11. Jahrhundert zu den ritterlichen Fertigkeiten zählte.

Gründung des Klosters Tegernsee

Um 1160 wurde vom Tegernseer Mönch **Metellus** die Geschichte des Heiligen Quirinus kompiliert und damit die Gründungslegende des Klosters Tegernsee geschaffen.

Die Legende erzählt von einem Schachduell zwischen dem Bayernherzog und einem der Söhne Karls des Großen. Nach einem Streit wird der Herzog mit dem Schachbrett (oder auch einer der schweren Figuren) erschlagen. Aus Gram entsagen daraufhin Otkar, der Vater des Ermordeten, und sein Freund Adelbert der Welt und gründen das berühmte Kloster Tegernsee.

Interessanterweise wurde diese Legende bis ins 19. Jh. selbst von namhaften Schachhistorikern als Nachweis der Verbreitung des Schachspiels im Frankenland (Bayern) gesehen.

„Karlsgesten“ – Sagenkreis um Karl den Großen

Die Erzählungen und Legenden um die fränkischen Kämpfer zur Zeit Karls des Großen werden in der Betrachtung der mittelalterlichen Literatur unter der Bezeichnung **Karls-gesten** zusammengefasst. Karl der Große selbst konnte zweifellos nicht Schach spielen, doch setzte man später im Hochmittelalter für einen großen Herrscher diese Fertigkeit einfach voraus.

Karl spielt in diesen epischen Erzählungen mit „Figuren und Schachbrettern aus Silber, Rubinen, Smaragden und Saphiren“ – und es geht um enorme Einsätze. So stehen in einer waghalsigen Partie gegen Garin de Montglane das ganze Reich des Herrschers und dazu auch noch die Hand seiner Köni-

gin auf dem Spiel. Als Gegenwert beim Wetteinsatz stimmt Garin seiner sofortigen Enthauptung zu, sollte er die Partie verlieren. Doch er gewinnt den Wettkampf. Edelmütig verzichtet der Ritter nach diesem Schachsieg auf das Reich des Herrschers, verlangt jedoch als Kompensation die Unterstützung Karls im erbitterten Kampf gegen die Sarazenen.

Das Schachspiel zeigt in dieser Erzählung einen für das Mittelalter gut denkbaren Weg, durch kluges strategisch und taktisch ausgerichtetes Denken militärische Unterstützung zu bekommen.

„Schädelmatt“

Ein Teil der Sagen und Erzählungen der Karlsgesten wird in der Literatur als **Vasallen- und Empörer-Gesten** bezeichnet. Im Epos *Ogier de Danemarche* geht es um sinistren Mord- und Totschlag, ebenso in den „Haimonskindern“ sowie der Gesta *Renaud de Montauban*. Der große Schachhistoriker van der Linde schuf für diese schaurigen Erzählungen den sprechenden Namen „Schädelmatt“.

Das Sujet ist immer wieder ähnlich: (1) Bauduin, der Sohn Ogiers, wird nach einer gewonnenen Partie gegen Charlot, den Sohn Karls des Großen, von dem erzürnten Adelingen mit dem Schachbrett erschlagen. (2) Adelaert, der Sohn Haimons, spielt mit Ludwig, dem Neffen Karls des Großen, eine Partie auf Leben und Tod. Es geht um den Kopf der beiden Recken. Adelaert gewinnt, verschont großmütig seinen Gegner, wird aber vom gereizten Ludwig mit dem Brett attackiert. Daraufhin greift Renaud, Adelaerts Bruder, zum Schwert und enthauptet den Rasenden. (3) In der Erzählung *Renaud de Montauban* wird der gefangene Herzog Richard von der Normandie zum Tod durch den Strang verurteilt. Als er während einer Schachpartie mit Renauds Sohn Yvonet abgeführt werden soll, erschlägt der erboste Herzog die drei Henkersknechte mit den großen, elfenbeinernen Schachfiguren, den ersten mit dem Fers [Dame], den zweiten mit dem Roch [Turm] und den dritten mit dem Aufin [Läufer].

Offensichtlich vergaß der schlechte Verlierer oftmals gerade die Tugenden, die ihm durch das Schachspiel vermittelt werden sollten, nämlich Vernunft und Gelassenheit.

Tristan und Isolde

Das um 1210 entstandene Fragment eines auf 30 000 Verse geplanten Romans von **Gottfried von Straßburg** ist eine wunderbare Bearbeitung des Tristan und Isolde-Stoffs. Die unvollendete Fassung Gottfrieds wurde um 1290 von Heinrich von Freiberg fertig gestellt. Zweimal kommt dabei das Schachspiel in einer für das ritterliche Dasein bestimmenden Schlüsselszene vor.

(1) Bei einem Aufenthalt auf Burg Canoeel stößt der Jüngling Tristan auf norwegische Kaufleute, auf deren Schiff er ein kostbares, meisterhaft aus Elfenbein geschnitztes Schachbrett erblickt. Er fordert die Nordmänner zu einer Partie heraus. Sofort erkennen diese Tristans „edle“ Begabung und planen seine Entführung, um Lösegeld zu erpressen. In eine Schachstellung vertieft, bemerkt der Jüngling nicht, wie das Schiff plötzlich in See sticht. Doch die Strafe lässt nicht lange auf sich warten. In einem heftigen Sturm auf hoher See vermuten die Nordmänner die Rache Gottes und setzen Tristan entsetzt im Land des Königs Marke von Cornwall ab. Mit einer Schachpartie endet damit die Jugendgeschichte des Tristan. Gleichzeitig beginnt seine für einen Ritter unumgängliche Lebensreise. (2) In der „Liebestrankszene“ trinken Tristan und Isolde, in eine Schachpartie vertieft, versehentlich das von König Marke für seine zukünftige Braut vorbereitete Gebräu. Damit sind die beiden für ihr weiteres Leben zu einer Doppexistenz gezwungen, da sie dem König ihre unstillbar entflammte Liebe niemals gestehen dürfen. Der Tod wäre die einzige Sühne für diese Liebesschuld.

Möglicherweise ähneln die in diesem Epos beschriebenen Spielsteine den berühmten Lewis-Figuren, von denen Gottfried von Straßburg Kenntnis gehabt haben könnte. Überhaupt war das Schachspiel in der mittelalterlichen Erzählung zur Ausschmückung erzählerischer Pointen sehr willkommen.



Königin Isolde – König Marke

Deutsches Wochenschach 1913

Damalige Zugregeln: Die Dame (Fers) durfte nur auf ein diagonal benachbartes Feld ziehen, der Läufer (Alfil) benachbarte eigene und gegnerische Figuren diagonal bis zum unmittelbar dahinter liegenden Feld überspringen.

Da in diesem Versepos scheinbar eine konkrete Stellung auf dem Brett beschrieben wird, reizte es die Schachexperten

natürlich, sich an eine Rekonstruktion der Stellung zu wagen. Hierbei muss ein Schach mit dem Gegenschach eines Ritters (Springers), dieses dann wiederum mit einem Abzugsschach beantwortet werden können. Der deutsche Problemkomponist Georg Ernst versuchte es im *Deutschen Wochenschach* 1913 als Erster. ▼ Der König (Schwarz) gibt mit **1...Th1+** Schach, Isolde erwidert mit **2.Sb1+** (Gegenschach des Ritters), worauf der König mit **2...Kb3+** und undeckbarem Abzugsschach fortsetzt. Es folgt noch **3.La4 Txa4#**.

Arabel und Willehalm

Sowohl in **Wolfram von Eschenbachs** *Willehalm* wie auch in **Ulrich von dem Türlins** *Arabel* (literarisch gesehen die Vorgeschichte) muss der Held, ein Vasall Karls des Großen, in seiner Liebe zu Arabel viele Gefahren meistern. Das Schachspiel dient gleichsam als Auftakt zu einer großen *Aventiure*.

In beiden Versen beginnt das Abenteuer des Recken Willehalm und der Königin Arabel bei einem Schachspiel. Im einen kann Willehalm die schöne Arabel zum Christentum bekehren, und im anderen werden die Flucht in die fränkische Heimat und die anschließende Heirat beschlossen. Der Weg zu diesem Ziel ist beschwerlich, da unentwegt Gefahren und Drohungen lauern, künstlicher Natur, wie die Fallen auf dem Spielbrett. Das Schachspiel ähnelt einem Labyrinth, in dem die beste Fortsetzung nicht immer sogleich erkennbar ist.

In der Welt der Aventiuren gibt es stereotype Elemente, ähnlich den Figuren eines Schachspiels: Wald, Schloss, Feen, Riesen, Zwerge, Einsiedler, Drachen usw.

Perceval

In der unvollendeten Fassung des *Perceval*-Romans von **Chrétien de Troyes** macht der Held wundersame Schacherfahrungen, die fast prophetisch dem modernen Computerschach ähneln.

In einem verwunschenen Schloss mit Wänden aus Bernstein stößt Perceval auf ein aus edlen Materialien ausgeführtes Schachbrett. Gedankenlos zieht er einen Bauern, nur um überrascht einen Gegenzug des „magischen“ Schachs zu erleben. Zug für Zug geht dieses Duell Mensch gegen Materie, bis Perceval schließlich unterliegt. Wie von Zauberhand geführt, springen die Figuren wieder in ihre Ausgangsstellung zurück. Nach weiteren Niederlagen ist Perceval erbost und will die Figuren aus dem Fenster werfen. Doch da erscheint die schöne Besitzerin dieses Schachspiels, und ganz im

Geist des mittelalterlichen Romans wird das rätselhafte Schachbrett, ein Abschiedsgeschenk der Fee Morgane an ihre ehemalige Zofe, der Ausgangspunkt eines verschachtelten Abenteuers.

Der Gedanke eines „magischen“ Schachspiels war im Mittelalter weit verbreitet, wurden doch den kostbaren Materialien Gold, Silber, Elfenbein oder Ebenholz, aus denen die Spiele gefertigt waren, übernatürliche Zauberkräfte zugesprochen.

Lancelot

Im **altfranzösischen Prosaroman** aus dem 13. Jahrhundert wird die Geschichte des Weltgeschehens erzählt. Lancelot, der berühmteste der zwölf Ritter der Tafelrunde in der Artussage, ist dabei die eigentliche Kristallisationsfigur.

Ein „verlorener“ Wald, aus dem kein Weg zurückführt, ist das zentrale Thema des ersten Lancelot-Romans. Als der Held dort eindringt, wird er von allen Anwesenden für würdig befunden, die lange ruhende Krone seines Vaters aufzusetzen und damit den verlassenen Thron zu besteigen. Gleichzeitig würde der ewig glückselige Zustand dieses irdischen Paradieses, dessen alle bereits überdrüssig waren, beendet sein. Ein magisches Schachspiel aus Gold und Silber, das einst von der Geliebten eines Ritters als Beiwerk zum paradiesischen Zustand erbeten wurde und das alle, die es sahen, für ein großes Wunder hielten, konnte selbständig Züge machen und jeden besiegen. Als Lancelot dies vernimmt, setzt er sich selbst ans Brett, um seine Kräfte mit dem Zauber zu messen. Und es kommt, wie es kommen muss. Dem Recken ist auch das Zauberschach nicht gewachsen.

Eine freie Interpretation lässt den Schluss zu, dass die Erschaffung eines irdischen Paradieses noch von einer viel edleren Erfindung, nämlich einem Schachspiel, übertroffen wurde. Damit wurde die drückende Langeweile ebenso vertrieben wie das reizlose, weil ewige Wohlbefinden.

Schachmuse Caissa

Der Rechtsgelehrte und Orientalist **Sir William Jones** verfasste bereits als Siebzehnjähriger zwei Gedichte, die sich an ein Epos (16. Jh.) des italienischen Bischofs **Hieronymus Vida**, *Scacchia Ludus*, anlehnten. Die Nymphe trug bei Jones den Namen *Caissa*: *Advertisement to Caissa* und *Caissa or the Game at Chess* (1763). 1772 wurde das zweite Gedicht im Band *Poems in Oxford* veröffentlicht.

Im *Scacchia Ludus* wird in lateinischer Sprache ein Schachturnier auf dem Olymp geschildert, zu dessen Ende der gnädige Göttervater Zeus eine Nym-

phe zu den Menschen schickt, um auch sie das Schachspiel zu lehren. Im daran angelehnten Gedicht von Sir William Jones wird vom Ursprung des Schachspiels erzählt. In der Originalsprache lauten die Verse wie folgt.

A lovely dryad rang'd the Thracian wild,
 Her air enchanting, and her aspect mild:
 O'er hills and valleys was her beauty fam'd,
 And fair Caissa was the damsel nam'd.
 Canst thou no play, no soothing game devise
 To make thee lovely in the damsel's eyes.
 He taught the rules that guide the pensive game,
 And called it Caissa from the dryad's name:
 Whence Albion's sons, who most its praise confess
 Approv'd the play, and nam'd it thoughtful Chess.

(Inhalt: Mars verliebt sich in eine Nymphe und bekommt den Ratschlag, Schach zu erfinden, um ihr Herz zu gewinnen ... Die Söhne Albions – die Briten – verballhornen schließlich den schönen Namen dieser Nymphe ...)

Wem die heidnische Schachmuse nicht wirklich akzeptabel erscheint, der darf sich seit einigen Jahrzehnten über eine christliche Patronin des königlichen Spiels erfreuen. 1944 wurde die Heilige Teresa von Ávila (1515–1582) von den spanischen Kirchenbehörden zur Schutzheiligen der Schachspieler ernannt. Nicht zu Unrecht, denn die spanische Mystikerin hat gerne das eine oder andere Spielchen gewagt. In ihren Werken finden sich viele Vergleiche des Schachspiels mit christlichen Tugenden, zum Beispiel: „In diesem Spiele ist es die Königin, die dem König am meisten zusetzen kann. Den himmlischen König kann aber keine Königin derart nötigen, sich zu ergeben, wie die Demut. Diese zog ihn herab in den Schoß der Jungfrau, und so werden auch wir ihn wie mit einem Härchen in unsere Seele ziehen.“

Die letzten tausend Jahre

Schach ist schön genug, um ein Leben damit zu verbringen.

Hans Ree

Das vielschichtige Kaleidoskop des Schachs soll den Leser in wenigen, relevanten und überzeugenden Bildern die lange Geschichte des Schachs vor Augen führen, ergänzt mit einprägsamen, chronologisch präsentierten Diagrammen.

CHRONOLOGISCH

Wie alles begann ...

Die Wiege des Schachs stand in Indien, um ca. 580 unserer Zeitrechnung. Dies ist zumindest eine der gängigsten Theorien über den Ursprung des Schachs. Warum nun sieht man Indien als Ursprungsland und nicht etwa China mit der dort üblichen Schachform Xiangqi? Nun, allein der Name Chaturanga (altind. *chatur* „vier“, *anga* „Glied“) bietet einen interessanten Hinweis. Einerseits bedeutet dieses Wort im Sanskrit sowohl „Heer“ als auch „Schach“, andererseits bestand das indische Heer der damaligen Zeit – wie wir aus den Eroberungszügen Alexanders des Großen zu wissen glauben – aus exakt vier Waffengattungen, die vollständig und in ihrer natürlichen Bewegung durch das Spiel symbolisiert werden: Fußtruppen (*padati*), Kampfwagen (*rath*), Reiterei (*ashwa*) und Kriegselefanten (*haahti*). Zumindest Letztere gab es im Reich der Mitte nicht – und „Lehnfiguren“ aus Indien scheinen eher unwahrscheinlich. Zur Datierung des Spiels: Da später in Indien zwei weitere Heeresteile dazukamen – dem König (*raja*) wurde demnach ein Wesir (*mantri*) als Unterstützung beigelegt –, passt auch die Entstehungszeit vollkommen ins geschichtliche Puzzle. Als weiteres Indiz für den indischen Ursprung mag auch die Spielbrettgröße von 8 x 8 Feldern (*ashtapada* genannt) dienen, was der Vollkommenheit und Harmonie ausstrahlenden Zahl 64 entspricht. Diese Zahl gibt selbst dem *Kamasutra* eine erhabene Gliederung. Als historisch nicht haltbar gilt dagegen heute der Bezug des Begriffs „viergliedrig“ auf die Vierschach-Grundstellung (siehe Abbildung) des in Indien überaus beliebten Würfelschachs, aus der sich dann nach Meinung einiger Schachhistoriker das *Shatranj* (Zweischach) her-



ausgebildet hat. Schon um das Jahr 1000 von al-Biruni beschrieben, ähnelt diese Würfel-Spielform dem in Alfonso el Sabios Spielebuch vorgestellten *Schach der vier Jahreszeiten*. Dennoch lässt gerade die Vorliebe für Würfelspiele im nachvedischen Indien letztlich doch Zweifel am Ursprung eines rein strategischen Zweischachs im Subkontinent Indien aufkommen. Persien rückt demnach bei einigen Historikern in den Brenn-

punkt der Überlegungen. Dies vor allem auch in Zusammenhang mit einer historisch belegten Abwanderung vieler Gelehrter an den Hof des persischen Großkönigs Khosrau nach der Schließung der platonischen Akademie in Athen durch Justinian im Jahr 527. Hundertprozentige Sicherheit hinsichtlich der Entstehung des Schachs kann es jedoch trotz intensiver Forschung nicht geben, wie Joachim Petzold in seinem wichtigen Werk *Das königliche Spiel* betont.

Quelle und Strömung

Viele alte Quellen deuten also auf Indien hin, wenngleich die Sache nie ganz klar war, denn was ein Chronist aus dem 12. Jahrhundert mit „Indien“ bezeichnet, bleibt unsicher und dunkel. Neue Forschungsarbeiten von Renate Syed versuchen, einen Beweis für den indischen Ursprung des Spiels zu erbringen und die Annahme durch detailreiche Lektüre persischer und indischer Quellen sowie die Analyse von Bild- und Spielmaterial zu erhärten. Das Schachspiel, so wie wir es heute kennen, geht nach Syed ursprünglich aus dem Chaturanga, einem indischen Sandkastenspiel für militärische Übungen, hervor. Erste Spuren der Existenz eines schachähnlichen Spiels finden sich in indischen wie in mittelpersischen Quellen aus dem frühen 7. Jahrhundert nach Chr. und deuten auf die nordindische Stadt Kanauj hin. Von dort trat das Schachspiel im Gepäck brahmanischer Gelehrter bereits im 6. Jahrhundert den Weg nach Persien an den Sassanidenhof an. Und von dort wiederum begann es, wie wir wissen, in rasender Geschwindigkeit die ganze Welt zu erobern, erreichte schon im 10. Jahrhundert entfernte Länder wie China und Island, passte sich der europäischen Kultur an, veränderte sich in der Renaissance grundlegend und blieb doch stets das omniprésente königliche Spiel.

1000-jährige Mattbilder

Vor uns liegt die wahrscheinlich älteste arabische Mansube (Schachproblem; eigentlich wörtlich „Aufstellung“, „Anordnung“) der Schachgeschichte, die erstmals im Buch des al-Adli vorgestellt wurde. Im alfonsinischen Codex sind sogar vier Diagramme (Nr. 58, 63, 64 und 97) diesem Thema gewidmet. Von Abu Na'am wissen wir praktisch nur, dass er während des Kalifats al-Mamuns gelebt hat, der als leidenschaftlicher Schachspieler diese Kunst gedeihlich förderte. Sein berühmtester Ausspruch: „Wie merkwür-

dig! Ich, der ich die Welt von Indien bis nach Andalusien beherrsche, bin nicht mächtig genug, zweiunddreißig Schachfiguren auf einem Feld von zwei mal zwei Ellen unter Kontrolle zu halten!“



Abu Na'am

Um 840. Alfonsinischer Codex 1283,
Nr.58 (63, 64, 97 thematisch gleich)

■ Matt in 3

Für heutige Begriffe wirkt die Lösung einfach, doch bildet sie so etwas wie einen Prototyp von Schönheit. ▼ **1.Sa4+ Txa4**
2.Txb3+ Kxb3 3.Td3#. Zeitlose Ästhetik!



Ein zweites Beispiel einer wunderbaren Mattkomposition wurde in einer nahezu tausend Jahre alten arabischen Handschrift entdeckt.

Anonym

Um 1050. Manuskript As-ad Efendi Nr. 39

□ Matt in 5

▼ **1.Th7+ Kg8 2.Sf6+ Kf8 3.e7+!** Hinlenkung **3...Sxe7 4.Tf7+!** Der zweite Springer wird abgelenkt. **4...Sxf7 5.Se6#.** Modellmatt!

Das Problem der Haremsdame

Das Kronjuwel der Problemerkunst, eine märchenhaft anmutende Schachkombination, ist zweifellos das wunderbare *Matt der Dilaram*, im Manuskript der Bodleian Library in Oxford *al-yariya* („Problem der Edelfrau“) genannt. Dieses im Manuskript *Abd 'al Hamid* Nr. 96 (10. Jh.) von Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli gezeigte Matt gehört zum wertvollen Kulturerbe arabischer Völker. As-Suli, der im Jahr 946 starb und dessen Name auf den Ort Sul am Kaspischen Meer zurückgeht, darf ohne Übertreibung als die Lichtgestalt des arabischen Schachs gesehen werden. Seine zwei Fassungen des „Buches des Schachs“ (arab. *Kitab ash-shatranj*) enthalten heraus-

ragende Mansuben, die zumindest fragmentarisch erhalten blieben. In der arabischen Welt lebte sein Ruhm durch viele Jahrhunderte weiter. Wollte man die Kenntnisse eines Schachspielers rühmen, so pflegte man zu sagen: „Er spielt Schach wie as-Suli.“

Der Legende nach stand in dieser berühmten Mansube der leidenschaftlich dem Schach verfallene Großwesir Murwardi vor dem finanziellen Ruin. Als letzten Wetteinsatz – in damaligen Zeiten war Schach ein Wettspiel – bot er seine Lieblingsfrau Dilaram, ohne die er weder Ruhe noch Rast finden konnte. Der Name, den er ihr gegeben hatte, bedeutet ganz treffend *Ruhebett des Herzens*. Die mit großer Schönheit beschenkte Prinzessin flüsterte in höchster emotionaler Gefühlslage ihrem Gemahl den rettenden Einfall: „Opfere deine Türme und rette dein Weib.“

Dieses Motiv findet sich in praktisch allen mittelalterlichen Manuskripten. Während der Renaissance verwendet selbst der polnische Schriftsteller Jan Kochanowski für ein poetisches Werk das legendenhafte Dilaram-Thema.



Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli

Vor 946. Manuskript Abd 'al Hamid Nr. 96,
Alfonsinischer Codex 1283, Nr. 90
(54, 57, 100 thematisch gleich).

■ Matt in 5

Eine kleine Regelfeinheit vorweg: Im arabischen Schach ist der Läufer (Alfil) ein Elefant, der diagonal auf das übernächste Feld zieht und dabei auch Figuren überspringt. Hier kontrolliert er also a2, a6, e2 und e6.

Sehen Sie schon die Lösung?

▼ **1.Ta1+ Kxa1 2.Sb5+ Kb1 3.Ta1+ Kxa1 4.b2+ Kb1 5.Sa3#**. Frühestes Batterie-Problem!

Christlich-islamische Doppelkultur

König Alfons X. von Kastilien und León (1221–1284) war politisch wenig Erfolg beschieden, und so führte er in seiner Residenz in Sevilla in seinen letzten Lebensjahren eher das Dasein eines Gefangenen als das eines Herrschers. In die Geschichte ging er dennoch als Förderer der Wissenschaften und der Künste ein. Unter seiner Regierung entfaltete sich in Sevilla eine einzigartige christlich-islamische Doppelkultur. Und am Hof

Alfonso el Sabios (Alfons „der Weise“) versammelten sich Gelehrte aus Europa, Nordafrika und Asien, Menschen aller Kulturen, Konfessionen und Fakultäten zu einem Jahrzehnte währendem Symposium.

Die undogmatische, intellektuelle Atmosphäre war auch wie geschaffen für das Schachspiel, das im 10. Jahrhundert vom Maghreb auf die Iberische Halbinsel gelangt war. Und so war ganz treffend das *Libro de acedrex, dados y tablas* („Schach-, Würfel- und Brettspiel“) im Jahr 1283 das letzte Buch Alfons des Weisen. Dieses vielleicht schönste Spielebuch der Geschichte enthält die kompletten arabischen Regeln und 103 kunstvoll illustrierte Schachminiaturen, die das heitere Klima der Toleranz am Hofe widerspiegeln: Dunkelhäutige Mauren spielen mit christlichen Rittern, diese wiederum mit gläubigen Juden; Jünglinge sitzen mit Alten am Brett, reiche Händler mit Armen und Bettlern, Nonnen spielen gegen Mönche und Frauen gegen Männer; auch Afrikaner werden auf den Miniaturen dargestellt; man spielt unter freiem Himmel, in Zelten, in Häusern und in Palästen. Unterschiede des Glaubens, des Geschlechts und der Herkunft waren außer Kraft gesetzt. Für einen kurzen historischen Moment schien die Utopie eines offenen, toleranten Europas zumindest im Spiel Realität. Die fachmännisch präsentierten arabischen Mansuben haben bis heute eine ungebrochene Faszination.

Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli

Vor 946. Möglicherweise von *Rabrab* oder von *Muhammad ben Azzayyat*, Alfonsinischer Codex 1283, Nr. 95 (38 thematisch gleich).

■ Matt in 15

Eine wahrlich unsterbliche Königsjagd über das ganze Brett, und dies durch die geometrisch ausgefeilte Bewegung des Turms. Diese vollendete Mansube erinnert an die Nr. 1 des *Codex Alfonso*, das „unendliche“ Wasserrad (arab.



mansuba ad-dulabiya). Arabische Regeln: Der Läufer (*Alfil*) zieht diagonal auf das übernächste Feld und überspringt dabei auch Figuren. Die Dame (*Wesir*, arab. *firzan/firz*) darf nur einen Schritt – auf Felder gleicher Farbe – ziehen, ist also die schwächste Figur auf dem Brett. ▼ 1...Db2+ 2.Kb1 Ta1+ 3.Kc2 Tc1+ 4.Kd3 Tc3+ 5.Ke4 Te3+ 6.Kd5 Te5+ 7.Kc6 Tc5+ 8.Kd7 Tc7+ 9.Ke6 Lc8+ 10.Kd5 Tc5+ 11.Ke4 Te5+ 12.Kd3 Te3+ 13.Kc2 Tc3+ 14.Kb1 Tc1+ 15.Ka2 Ta1#. Unsterblich!

Schändliche Kurzweil

Die erste Nachricht über das Schachspiel im christlichen Europa verdanken wir einem Brief. Sein Autor, Petrus Damiani, Kardinalbischof von Ostia, berichtet im Jahr 1061 Papst Alexander II. über den sündigen Klerus: Er hatte den Bischof von Florenz beim „eitlen Schachspiel“ (*vanitas schachorum*) in einer Spelunke ertappt. Der strenge Damiani, einer der Begründer der Flagellantenbewegung, denunzierte seinen Kollegen wegen der „Entehrung Gottes durch Befleckung mit einer schändlichen Kurzweil“. Aber mehr noch, bestrafte er ihn gleich am nächsten Tag selbst, und nicht zu knapp: „Mit geschwungener Hand führte ich die Ruthe, begierig Streiche dort zu erteilen, wo sich mir ein Rücken böte.“

Wie das Würfel- und Kartenspiel war auch das Schach als Glücks- und Wettspiel verboten, und vom 12. bis zum 17. Jahrhundert hagelte es überall kirchliche Invektiven gegen das Spiel um „Gewinst“. Tausende Spielbretter wurden verbrannt, in der Gewissheit, dass Spiel vom Glauben ablenke und daher vom Teufel stammen müsse. Beharrlich wurde das Glücksspiel mit Gotteslästerung und Sündhaftigkeit assoziiert, und nur allzu oft blieb auch das „königliche“ Spiel nicht davor gefeit. In historischen Quellen aus dem Mittelalter können „Unartigkeiten“ nachgelesen werden, die heute zum Glück weitgehend vergessen sind. Eine der krudesten Unsitten etwa war es, um Körperteile als Einsatz zu spielen, ein Brauch, der offenbar selbst im christlichen Wien vorkam. Das Wiener Stadtrecht von 1350 widmet dem „Gliederverspielen“ einen eigenen Absatz und befiehlt: „Keiner darf das verspielen, das Gott an ihm geschaffen hat, seien es Augen, Nasen oder Ohren, Hände oder Füße. Das Geld gewinnt man alle Tage, der Leib kehrt nimmer wieder.“

Rechtlich gesehen war damals das Schachspiel eine Wette um einen Einsatz. Man bemühte sich daher, dem Vorgang des Wettens beim Spiel auch eine rechtliche Gestalt zu geben. Als Beispiel mag die Geschichte vom Pfändner dienen, der als Mittelsperson zugleich Geldgeber, Pfandleiher, Schiedsrichter und Wirt sein konnte. Wie dem Wiener Stadtrechtbuch zu entnehmen ist, war das Wettspiel (dazu gehörte Schach) damals so geregelt, dass Rechtsgültigkeit und damit ehrliches Spiel durch eine Drittperson gewährleistet sein musste. Der Pfändner muss, wenn ein Spieler verloren hat und nicht mehr bezahlen kann, von diesem Naturalien annehmen und darf ihn „untz an das hämde“ (bis auf das Hemd) pfänden. Er ist verpflichtet, dem Gewinner den ganzen Betrag auszuzahlen, unter Umständen sogar aus eigener Tasche.

Ein letzter Versuch (in Salzburg), das Spiel wenigstens an Sonn- und Feiertagen zu untersagen, stammt aus dem Jahr 1772, aber die Partie gegen die Spielleidenschaft war nicht zu gewinnen. In seiner „Skizze aus Wien“ berichtet Johann Pezzl: „Diese elende Raserei zog einen ungeheuren heillosen Schwarm an Abentheuern, Spielern von Profession, Glücksrittern und Betrügern, vorzüglich aus Italien und Frankreich, nach Wien.“ Meist waren es Karten- und Würfelspieler, aber einige hatten wohl auch Schachbrett und Figuren im Gepäck.

„Treuer Gefährte“

Die erst 1854 in Florenz entdeckten Pergamenthandschriften des ausgehenden Mittelalters sind die ältesten europäischen Werke über das Schach. Bekannt wurden sie unter dem lateinischen Titel *Bonus Socius* (dt. „treuer Gefährte“). Der Autor dieser Manuskripte aus der Lombardei des 13. Jahrhunderts ist anonym geblieben, obwohl heute fast sicher ist, dass Nicholas



de St. Nicholai, ein Universitätslehrer, der Verfasser ist. Er präsentierte seinen Lesern 194 Schachprobleme, wobei altes arabisches Material und junges europäisches bunt durcheinander gemischt werden.

Nicholas de St. Nicholai

Um 1300. *Bonus Socius*

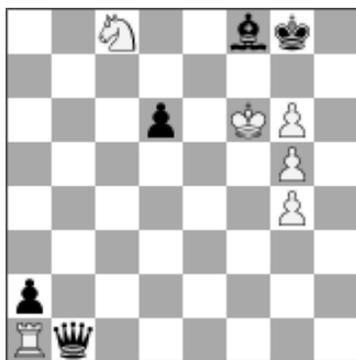
□ **Matt in 2**

▼ **1.Tf7+ Sxf7 2.Sg6#.** Wohlgefällig!

Lieben und Sterben

Im 14. Jahrhundert war das Schachspiel längst in der Kultur Europas etabliert und fester Bestandteil des höfischen Lebens. Als Metapher war es Vorbild für das Leben, für die Liebe und für das Sterben. Schach war das Spiel des Todes (nicht des Teufels, der die Würfel und später die Spielkarten bevorzugt). Das Sterben war kein furchtbares Taumeln vom Leben ins Nichts, sondern ein regelrechter Totentanz. Die Partie mit dem Tod verliert man zwar immer, aber hat man im Leben nach den richtigen Regeln gespielt, so gelangt man in das Himmelreich. Alles konnte also mit der

Schachallegorie erklärt werden, so auch die neue Ordnung der Städte und der Stände. Eines der populärsten Bücher war die Schachpredigt des Dominikaners Jacobus de Cessolis, eines Inquisitors aus der Lombardei. Sein *Libellus super Ludo Schachorum* enthielt die Vision eines europäischen Miniaturstaates auf der Basis des Schachspiels und erschien in unzähligen Varianten in vielen Sprachen Europas. Die staatliche Ordnung ist nach Cessolis ein Spiel gesellschaftlicher Kräfte. In der ersten Reihe befinden sich die „nobiles“, die Adelligen, in deren Mitte natürlich der König steht. Ihm dienen alle: die keusche Königin zu seiner Linken, die Richter (Läufer), die Ritter (Springer), und die Statthalter (Türme). Cessolis beschreibt den König sehr detailliert. Er soll „mit tugenden und mit gnaden beschönert sein“ und muss sich stets an die Wahrheit halten. Vor den „nobiles“ stehen die „populares“, die Handwerker und Bauern: der Bauersmann (auf h2), der Schmied (g2), der Notar (f2), der Kaufmann (e2), der Arzt (d2), der Schankwirt (c2), der Wächter (b2) und zuletzt der Spieler oder Taugenichts (a2). Jeder hat fixe Rechte und Pflichten, doch können sich die „populares“ auch verwandeln, wenn sie die achte Reihe erreichen. Wenn sich also die aufstrebenden Bürger und Ministerialen durch Tugend nur hinreichend qualifizieren, ist ihnen im Welttheater der Stadt der Aufstieg auch zu den höchsten Funktionen nicht mehr verwehrt. Das bedeutendste Schachbuch der Zeit war das *Civis Bononiae* („Bürger von Bologna“), eine Sammlung von 288 Problemen, 191 davon vom früheren *Bonus Socius* übernommen.



Anonym

Civis Bononiae, Ende 14. Jh.

□ Matt in 5

Eines der frühesten Zugzwangprobleme am Übergang zur neuen Zeit. Noch gelten die arabischen Regeln: Der Läufer (Alfil) zieht diagonal auf das über nächste Feld und überspringt dabei auch Figuren. Die Dame (Wesir, arab. firzan/firz) darf nur einen Schritt auf Felder gleicher Farbe ziehen, ist also die schwächste Figur. ▼ **1.Se7+ Kh8 2.g7+ Kh7 3.g6+**

Kh6 4.Sd5! Dieser elegante Springerzug leitet die geniale neue Idee ein: Schwarz ist in Zugzwang und muss den Wesir von der Grundlinie wegbeugen. **4...Wc2 5.Th1#.** Ohnmacht des Wesirs!

Liebesschach-Manuskript

Die älteste bekannte Partie nach den neuen Regeln stammt aus Spanien. Am Ende des 15. Jahrhunderts (1475–1495), kurz nach der Einführung der neuen Figurenbewegung für Läufer und Dame, wurde diese Partie im allegorischen Gedicht *Scachs d'amor*, einem „Liebesschach-Manuskript“ aus Valencia, aufgezeichnet. Der große Schachhistoriker Murray hält es für möglich, dass die Partie auf dem Brett entstand, Ricardo Calvo dagegen, ein spanischer Schachforscher, glaubt eher an eine bewusste Konstruktion. Im poetischen Kommentar erobert Mars (mit Weiß) die Venus (Schwarz) durch eine Reihe von Liebeshandlungen, die durch Schachzüge symbolisiert sind. Am Brett stritten sich Francisco de Castellvi und Narcisco Viñoles um den schachlichen Lorbeer. Die Rochade war damals noch nicht eingeführt. Wenn die Mattsetzung heute auch elementar wirkt, so kommt dieser Partie doch große historische Bedeutung zu.



Castellvi – Viñoles

Scachs d'amor, Ende 15. Jh.

1.e4 d5 Heute würde man „Skandinavisch“ sagen. **2.exd5 Dxd5** Die nunmehr kraftvolle Figur stürmt sofort ins Zentrum. **3.Sc3 Dd8 4.Lc4 Sf6 5.Sf3 Lg4? 6.h3?** Mit 6.Se5 konnte sofort eine Gewinnstellung erreicht werden. **6...Lxf3 7.Dxf3 e6?** Wieder unterschätzt Schwarz den Wirkungsbereich der neuen Dame. **8.Dxb7 Sbd7 9.Sb5 Tc8 10.Sxa7 Sb6 11.Sxc8 Sxc8 12.d4 Sd6 13.Lb5+ Sxb5 14.Dxb5+ Sd7 15.d5** Jetzt wäre die kurze Rochade gut gewesen, diese war aber leider noch nicht erfunden. **15...exd5 16.Le3 Ld6 17.Td1 Df6 18.Txd5 Dg6 19.Lf4 Lxf4?** Was folgt, ist ein elementares Matt (Diagr.). **20.Dxd7+ Kf8 21.Dd8#.**

Das verschollene Buch

Es ist der Stoff zu einem kulturhistorischen Thriller. Im Jahr 1496 veröffentlichte Luis de Lucena in Salamanca das später berühmt gewordene Buch *Repetición de amores y arte de axedres*. Und bislang datierte man die Reform des Schachs fast ohne Widerspruch mit dem „Lucena“. Doch gibt es Spuren eines noch älteren Werks. Schachdetektive von Antonius van der Linde

bis Ricardo Calvo versuchen seit hundert Jahren vergeblich, das sagenumwobene *Libre dels jochs partitis del schachs* des Francesch Vicent zu finden. Es erschien 1495 mit hundert Schachproblemen und wurde von Lope de Roca Alemany und Pere Trincher in Valencia gedruckt. Doch das Buch selbst ist verschollen. Ein Hinweis auf den Vicent findet sich im Katalog des Klosters von Montserrat bei Barcelona zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Als das Kloster im Jahr 1811 von den Franzosen gesprengt und 1834 während eines Krieges in Brand gesteckt wurde, ging das letzte Exemplar des Vicent verloren. Und nun die Sensation: Der spanische Schachhistoriker José Garzón fand in Perugia und Cesena Manuskripte, die dem „spanischen Meister Francesco“, dem Schachlehrer der Lucrezia Borgia, zugeschrieben wurden. Und dieser ist niemand anders als der sephardische Jude Francesch Vicent, der nach der Vertreibung aus Spanien in Italien eine neue Heimat und Identität gefunden hatte. Das ergab eine genaue Analyse der Manuskripte, die offensichtlich eine komplette Abschrift des verschollenen Buches darstellen. Doch der Thriller geht weiter: Das Cesena-Manuskript ist nahezu ident mit dem Buch des Lucena. Daraus zog Garzón die erstaunliche Schlussfolgerung, dass Vicent niemand anderer war als Lucena selbst. Die Suche nach dem Ursprung des modernen Schachs führt mehr denn je nach Valencia.



Francesch Vicent

Cesena-Manuskript 1495, Nr. 51

□ **Matt in 5 – indem ein Bauer Schach bietet und der andere matt setzt**

Im Spätmittelalter war die Bedingungsangabe ungemein beliebt, verschwand jedoch ab dem 19. Jahrhundert völlig. ▼ **1.Sb3 Kb8 2.Td8+ Ka7 3.Sa5** Mit Zugzwang wird nun der schwarze b-Bauer beseitigt. **3...bxa5 4.b6+** Gemäß obiger Bedingung gibt der erste Bauer Schach **4...Ka6** und setzt der zweite matt. **5.b5#** Ästhetisch!

Ein Student in Salamanca

1496 publizierte Luis de Lucena die *Repetición de amores y arte de axedrez*, ein seltsames Lehrbuch der Liebe und des Schachspiels, gewidmet Ferdinand und Isabella von Spanien. Dieses erste bekannte gedruckte Schachbuch – von dem heute nur noch sechs vollständige Exemplare erhalten sind – ent-

hält jene Regeln, nach denen wir heute noch spielen. Über den Autor weiß man wenig, mehr schon über seinen Vater, Don Juan Ramirez de Lucena, und zwar aus den Protokollen der Inquisition Torquemadas. Als Humanist trat er für die Gleichberechtigung der Juden ein und entging nur knapp der Folter und dem Scheiterhaufen. Das Werk enthält auch praktische Empfehlungen an den Schachspieler: „Spielst du während der Nacht mit nur einer Kerze, stell sie möglichst auf die linke Seite, denn dort stört sie weniger. Spielst du bei Tag, setze den Gegner gegen das Licht.“ Oder: „Spiel, wenn dein Gegner ausgiebig gegessen und getrunken hat.“ Obwohl das Werk des Lucena viele Druckfehler enthält und nach Antonius van der Linde geradezu die „kindlichste Stufe“ des Übergangs vom alten zum neuen Schach repräsentierte, hatte es bahnbrechende Wirkung und großen Einfluss auf Zeitgenossen und spätere Autoren.



Luis de Lucena/Francesch Vicent (1495)

Repetición 1496

□ **Matt in 5**

Die berühmteste Stellung aus dem Buch des Lucena, die über Jahrhunderte hinweg noch in jedem Lehrbuch auftaucht ist. Jüngere Forschungen scheinen zu bestätigen, dass diese Perle der Kombinationskunst bereits im verschollenen Lehrbuch des Francesch Vicent zu finden gewesen sein musste. ▼ **1.De6+ Kh8**

2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+ Kh8 4.Dg8+! Txx8 5.Sf7#. Ersticktes Matt!

Die neue Freiheit

Das 16. Jahrhundert brachte den Beginn der ersten Wettkämpfe, und es war die große Zeit der frühen, bahnbrechenden Schachbücher. 1512 erschien *Questo libro e da imparare giocare a scachi* des Pedro Damiano (?–1544), Apotheker aus Odemira in Portugal, der sich in Rom niedergelassen hatte. Innerhalb von 50 Jahren gab es sieben Nachdrucke, für damalige Zeiten eine Sensation. 1561 publizierte Ruy Lopez de Segura (1530–1580), Geistlicher am Hofe Philipps II., sein *Libro de Axedrex*, in dem er den „Spanischen Läuferzug“ (3.Lb5) empfahl und gleichzeitig Damianos „Italienische Partie“ (3.Lc4) scharf kritisierte. Mit dem geruhsamen und langsamen Schach des Mittelalters war es endgültig vorbei. Das plötzliche Figurenopfer, das rasche Matt waren die ästhetischen Ideale der Epoche. 1575 wurde auch das erste inter-

ationale Schachturnier gespielt. Die Italiener Leonardo di Bona (alias Leonardo da Cutri) und Paolo Boi trafen in Madrid auf die Spanier Ruy Lopez und Alfonso Ceron. Die beiden Italiener gewannen den Wettkampf überlegen und wurden von Philipp II. reich belohnt. Paolo Boi konnte sich des Preisgeldes leider nicht lange erfreuen. Er geriet in die Gewalt algerischer Seeräuber. Zwar konnte er sein Leben durch die Kunst des Blindspiels retten, aber es endete dennoch tragisch. Im Jahr 1598 verlor er einen Wettkampf gegen Salvio. Und bereits kurz danach starb Boi an einer Vergiftung.

Weisheit und Verstand

Der stärkste Spieler seiner Zeit war zweifellos der Kalabrese Gioacchino Greco (ca. 1600–1630), der als Schachprofessional außer in Italien auch in England und Spanien spielte. Sein nachgelassenes Manuskript erschien 1656 in London unter dem Titel *The Royall Game of Chesse-Play* und erlebte über vierzig Auflagen. Erstmals werden bei Greco ganze Musterpartien präsentiert, kleine Kunstwerke, die abenteuerliche Geschichten erzählen. Grecos Jahrhundert brachte auch die Frage nach Ursprung und Sinn des Schachs. Hatte man in der Renaissance wie selbstverständlich angenommen, das Spiel auf die Vernunft der Griechen zurückführen zu können, musste man nun ausgerechnet den Orient als Ursprungsgebiet anerkennen. 1694 erschien in Oxford *De ludis orientalibus*, ein Werk des Bibliothekars und Orientalisten Thomas Hyde. Es war die erste und in vielem bis heute gültige Analyse über die persischen und arabischen Quellen des Schachs.

Das Schach- oder König-Spiel

Der berühmte *Selenus* ist unter Schachliebhabern eine Kostbarkeit wie sonst die Gutenberg-Bibel. Von dem prächtigen Werk (siehe Kapitelbeginn) mit seinen zahlreichen Kupferstichen dürften derzeit noch 30 vollständige Exemplare existieren. *Das Schach- oder König-Spiel*, das erste Schachlehrbuch in deutscher Sprache, wurde 1616 von August II. zu Braunschweig und Lüneburg unter dem Pseudonym Gustavus Selenus herausgegeben. Es unterscheidet sich stark von den mittelalterlichen Moralschriften, in denen das Schachspiel primär als Allegorie des Lebens verwendet wurde. Der 1579 geborene Herzog beschäftigte sich, zurückgezogen lebend, mit den Wissenschaften. Bei seinem Regierungsantritt 1634 galt er „unter den frommen Fürsten als der gelehrteste, unter den gelehrtesten als der frömmste“.

Obwohl er selbst kein großer Schachspieler war, ist sein Werk eine ausgezeichnete Kompilation des bis dahin bekannten und gültigen Schachwissens. Dies hat vor allem mit seiner Forderung an den Kunstagenten Philipp Hainhofer zu tun, alle vorhandene schachliche Literatur zu kaufen oder abzuschreiben. Gedacht war das Buch für jedermann, doch wurde der Prachtband in Wahrheit vom Verfasser persönlich vorwiegend an die deutschen Fürstenhöfe versandt. Der berühmte Straßburger Kupferstecher Jacob van der Heyden bildete Herzog August und seine Hofleute ab. Das Titelpuffer dagegen wurde von Lucas Kilian geschaffen und soll, so die heutige Deutung, die Legende von Palamedes zeigen, dem man die Erfindung des Schach- und des Würfelspiels während des Trojanischen Kriegs zuschreibt. Der rein schachliche Abschnitt dieses Werkes ist eine Übersetzung des „Ruy Lopez“ (1561), die historischen Betrachtungen dagegen stammen vom Autor selbst.

Ein Wanderer zwischen den Welten

Sein Schicksal ist kaum bekannt, und doch war der aus Aleppo in Syrien gebürtige Araber Philipp Stamma, aus vornehmem Hause stammend, eine der wichtigsten Persönlichkeiten für die Entwicklung des Schachspiels in Europa. Stamma hatte, vertraut man den wenigen erhaltenen Dokumenten, ein langes (ca. 1715–1808) und entbehrungsreiches Leben. 1737 schrieb er, soeben über Nordafrika in Paris angekommen, seinen *Traité sur le jeu des échecs*, ein Lehrbuch des Schachspiels nebst 100 Problemen, das bis ins 20. Jahrhundert nachgedruckt wurde. Sein tragisches Schicksal ist mit dem noch strahlenderen Zeitgenossen François-André Philidor verquickt, aus dessen Schatten sich Stamma nie lösen konnte. Bahnbrechend seine Erfindung der Standard-Notation, die die umständlichen alten Beschreibungen der Figurenbewegungen vergessen ließ. Eine Textprobe aus der ersten deutschen Ausgabe von Philidors Lehrbuch gefällig: I. Weiß: Der Bauer des Königs thut zwey Schritt. Schwarz: Auf die nemliche Art. II. Weiß: Der Laufer des Königs gehet auf das vierte Feld des Laufers von seiner Dame. Schwarz: Auf die nemliche Art. In der neuen Notation: 1.e4 e5 2.Lc4 Lc5. Wichtig war Stamma vor allem für die Komposition, gelang es ihm doch, eine Brücke zwischen Morgen- und Abendland im Schach zu schlagen. Seine Probleme, die noch ganz der arabischen Tradition der Mansube verhaftet sind, nehmen schon vieles vom modernen europäischen Charakter der Problemkunst vorweg.



Philipp Stamma

Traité 1737, 71. Spiel

□ **Matt in 4**

Überraschend modern wirkt Stammas Vierzüger. Das Feld für das tödliche Matt muss erst einmal geräumt werden.

▼ **1.g6+ Kh8 2.g7+ Kh7 3.Txh6+ Txh6 4.Sg5#.** *Modern genug?*

Die Seele des Schachspiels

In den Metropolen Europas, in Paris, Wien und London, hatte sich im 18. Jahrhundert ein neuer Raum für das Schachspiel etabliert: das Kaffeehaus. Das Café ist ein Korridor zwischen Privatheit und Öffentlichkeit, zwischen persönlich und doch unpersönlich, ein Ort der Entfaltung in der bürgerlich aufgeklärten Welt. Als François-André Danican Philidor 1747 den Syrer Philipp Stamma besiegte, wurde er zur Lichtgestalt des Jahrhunderts. Zwei Jahre später veröffentlichte er seine *L'Analyse des Echecs* und beendete damit die Vorherrschaft der italienischen Schule der Romantik. Erstmals trat der Gedanke an einen nachhaltigen Plan in der Schachpartie zutage, an die Stelle der zufällig sich ergebenden Kombination traten das strategische Spiel und die Akkumulation positioneller Vorteile. „Die Bauern“, schreibt Philidor in der Vorrede, „sind die Seele des Spiels.“ Knapp vor Ende des Jahrhunderts, 1795, erschien in Wien mit Allgaiers zweibändigem *Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel* das erste im Original in deutscher Sprache verfasste Schachlehrbuch, das eine Synthese zwischen italienischer und französischer Schule anstrebte. Doch die launische Schachgöttin Caissa dankte Allgaiers Leidenschaft nicht. Am Ende seines Lebens standen Armut und die Demütigung nicht beantworteter Bettelbriefe. Wie schon durch die ganze Geschichte forderte das Schachspiel ein unberechenbares Kaleidoskop von schicksalhaften Lebensmustern.

Etymologie & Metamorphose

Und man sieht nur die im Lichte, die im Dunkeln sieht man nicht.

Bertolt Brecht

Schachausdrücke haben bisweilen eine tausend und mehr Jahre zurückreichende Geschichte. Legende und Wahrheit verschwimmen dabei im Dunkel der Zeit. Dennoch dürfen die meisten etymologischen und sprachlichen Entwicklungen als gesichert gelten. Ähnlich wie der Name des königlichen Spiels selbst haben auch einzelne Figuren eine bewegte etymologische Geschichte hinter sich. Dabei haben manche Länder und Kulturen sehr eigenwillige Namensinterpretationen vorgenommen. Allerdings sind weltweit die persischen Wurzeln in ihrer arabisierten Form erkennbar. Insbesondere trifft dies auf die Entwicklung der stärksten Figur des Spiels, der Dame, zu.

THEMATISCH

Aš-šāh – Der König ist tot!

Das Wort „Schach“ geht direkt auf die mittelpersische Herrscherbezeichnung **šāh** zurück, die ihrerseits eine Übersetzung des altindischen Wortes **rāj(a)** „König“ ist. Der indische Name **chaturanga** „vier Glieder“ wurde ebenfalls ins Persische übernommen: **shatranj** [sprich: schatrandsch]. Im Arabischen liest sich dies seit Mitte des 7. Jahrhunderts als **šatranġ**. Eine lateinische Bezeichnung **schacos** ist 1008 in Texten aus Katalonien belegt. Daraus entstand zunächst das Wort **eschacs** und aus diesem im altfranzösischen Rolandslied (um 1080) **echecs**. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass der Name für die Figuren und das Spiel stets im Plural verwendet wurde, mit Ausnahme des Ausrufs (**aš-šāh**) bei der Bedrohung des Königs. Diese Ansage war ursprünglich notwendig, um die Ehrerbietung gegenüber dem Monarchen zu unterstreichen. Ein König wurde nicht geschlagen, sondern eben „matt“ gesetzt. Möglicherweise sind die europäischen Bezeichnungen (mittellateinisch **scach**, **scachus**, altfranzösisch **eschiec**, **eschec**) auch durch ein frühes germanisches Wort für „Kriegsbeute, Raub“ beeinflusst worden, das in der Form der beiden Schächer („Räuber“) am Kreuz neben Jesus erhalten blieb. Der Weg ins Deutsche dürfte über die Bearbeitung des Rolandslieds durch den Pfaffen Konrad (um 1170) oder den Umweg über mittel-niederländisch **scaec** erfolgt sein. Flä-

mische Ritter haben, wie historisch gut belegt ist, auch auf anderen Gebieten französisches Kulturgut weiterverbreitet. Seit dem Beginn des 13. Jahrhunderts taucht das Wort „**Schach**“ dann häufig in der Literatur auf, selbst in übertragener Bedeutung.

Matt

Mit den Worten **aš-šāh māt(a)** (der König ist tot!) wird der König für besiegt erklärt. In *Tausendundeine Nacht* etwa gewinnt die kluge Sklavin Tawaddud im Beisein des großen Harun al-Raschid drei Partien in Serie, jeweils mit dem Ausruf **aš-šāh māt(a)**. Das arabische Wort **māta** bedeutet eigentlich „sterben“. Einige Schachhistoriker sehen aber im Begriff **māt** vielmehr ein mitelpersisches Wort mit der Bedeutung „verloren“, „verlassen“ oder „besiegt“, das einfach ins Arabische übernommen wurde. Die im Arabischen unübliche Wortstellung untermauert diese Theorie. Um 1155 ist der Ausdruck **mat** im Altfranzösischen belegt, im 13. Jahrhundert die volle Wendung **eschec mat**. Von dort drang dieser Begriff schließlich ins Mittelhochdeutsche, wo er unter anderem in Wolfram von Eschenbachs *Parzival* verwendet wird. Über die Beliebtheit des Schachspiels in der höfischen Gesellschaft kann es, wie unzählige historische Quellen belegen, keine Zweifel geben.

Rochade

Die zu Beginn des 17. Jahrhunderts zum Schutz des Königs aus dem italienischen Königssprung eingeführte **Rochade** weist nur eine französisierte Endung auf. Tatsächlich wurde die Rochade vom neuhochdeutschen Substantiv **Roche** abgeleitet. Hier also ist der etymologische Zusammenhang mit dem Turm noch deutlich erkennbar. Lessing etwa schrieb in seinem *Nathan der Weise* in der bekannten Schachszene: „... denn so bekam der Roche Feld.“ Das kastilische *enroque* (Rochade) sowie *enrocar* (rochieren) leiten sich von spanisch *roque* (Turm) ab. Ganz skurril ist die Umbenennung der Rochade während der Französischen Revolution. Um das „monarchistische Element“ herauszunehmen, hieß es nun: „Batterie, hiss Flagge!“

En passant

Dieser Ausdruck stammt in der Tat aus dem Französischen und bedeutet so viel wie „im Vorbeigehen, im Vorübergehen“ (schlagen). Nützlich zu werden begann diese Schachregel, nachdem zur Beschleunigung des Spiels der Doppelschritt des Bauern eingeführt wurde. Da zur Zeit der allgemeinen Akzeptanz dieser Regeländerung Frankreich das Herz der Schachwelt war, darf der Einfluss des Französischen nicht erstaunen. Allerdings kannte bereits Lucena 1497 diesen Schlagtypus und nannte ihn *passar batalla*. Auch Begriffe wie **en prise** (eine Figur wird eingestellt), **j'adoube** (ich berühre), **gardez** (Achtung, Dame in Gefahr) usw. bestätigen die Bedeutung des französischen Schachs im 18. Jahrhundert.

König

Diese zentrale Schachfigur hat ihre altindische Bedeutung **rāj(a)** „König“ über eineinhalbtausend Jahre unverändert beibehalten. Allerdings in der mittelpersischen Herrscherbezeichnung **šāh (Schah)**, die ihrerseits eine Übersetzung aus dem Indischen darstellt. König, King, Roi, Tzar, Rey, Kung, Kiraly – alle diese Wörter der verschiedensten Sprachen tragen die gleiche Bedeutung. Traurig-Kurioses am Rande: Während der Französischen Revolution wurde aus dem König das *Banner (Drapeau)*, im Deutschen Wehrschach 1938 die *Hauptfigur*.

Dame

Komplex und nicht mit absoluter Sicherheit zu deuten ist die Namensentwicklung der Dame. Im indischen Schach fehlte diese Figur vollkommen, im Persischen (**farzin**) und Arabischen (**firsan**, plural **farazin** oder **firz**) steht dem König ein „Berater“ bei, der allerdings nur kurzschrittig über das Brett zieht, auf die vier diagonal benachbarten Felder. Die weißen und die schwarzen Berater konnten daher ursprünglich einander nicht schlagen. Im Spielebuch Alfons des Weisen wird daraus mit dem arabischen Artikel der **alferza**, was eine etymologische Verwandtschaft zum *alférez*, dem „Fahnen-träger“ in der Militärsprache, zeigt. Ulrich Schädler und Ricardo Calvo sehen eine Herleitung des *alférez* aus dem Schachterminus *firz*. Die Schachhistoriker Antonius van der Linde, Harold Murray und Tassilo von Heydebrand und der Lasa sind sich nicht einmal über das Ursprungsland einig. Frankreich,

Italien und Spanien (sehr wahrscheinlich) werden genannt. Jedenfalls findet sich bereits zu Lebzeiten Alfons des Weisen (1221–1284) in einigen Ländern Europas die Bezeichnung **regina** (Königin). Wissenschaftsgeschichtlich interessante, wenn auch hochspekulative Theorien wurden erstellt und wieder verworfen. Hier eine Auswahl: (1) Manche Etymologen glauben eine phonetische Brücke zu sehen: altspanisch *alfféza*, altprovenzalisch *fersa*, altfranzösisch *fierce* und *vièrge* (leider nicht belegt) zu **virgo** (Jungfrau), die dem König als **Königin** beisteht (möglich). (2) Altspanisch **dama** kann sowohl für eine vornehme Frau stehen, als auch für einen Stein im Damenspiel. Allerdings ist dieses Spiel erst im 15. Jahrhundert belegt (konstruiert). (3) Jacob Silbermann sieht in der Dame **Jeanne d'Arc**, die allerdings 1431 als Ketzerin hingerichtet wurde. Sie war für kurze Zeit offensichtlich einflussreicher als alle Hofdamen, wurde aber stets als „La pucelle“ (dt. „die Jungfrau“) bezeichnet (unwahrscheinlich). (4) Joachim Petzold hält einen Zusammenhang mit **Maria**, Königin des Himmels, für wahrscheinlich. „Die Madonna mit dem Jesuskind entsprach dem eigenen Erleben“, so Petzolds Erklärung (hochspekulativ). (5) Bei Lucena wird das neue Schach mit der größeren Zugweite „**del la dama**“ (gegenüber dem alten „del viejo“) genannt (belegt). (6) In der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts wurden politische und geistliche Instanzen auch in anderen Spielen (vgl. das Kartenspiel *Karhöffeln*, siehe: Kastner/Folkvord: *Die große humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele*) in Frage gestellt. Dazu war durch die kühnen Seefahrten das mittelalterliche Weltbild erschüttert. Eine Übertragung dieses neuen Geistes auf das Schachbrett durch Änderung der Zugweiten einiger Figuren (Dame und Läufer) könnte auch den Wunsch nach einer neuen Bezeichnung für die stärkste Figur in **Dame** mitbestimmt haben (These von Friedrich Görschen). (7) Die veränderte Position der Frauen in der Gesellschaft, die zum Ausklang des Mittelalters in Europa alle sozialen Schichten erfasste, wird, in Verbindung mit dem **Marienkult** und dem Konzept der **Minne**, von der Genderforscherin Marilyn Yalom als Grund für die Geburt einer neuen Schachkönigin gesehen (spekulativ). (8) Antonius van der Linde nimmt eine längere Entwicklungsphase zwischen dem 13. und 15. Jahrhundert an. Dies wird durch Untersuchungen bestätigt, die bereits bei *Ferdousī* und *Alfons dem Weisen* Experimente mit neuen Zugformen nachweisen. Ricardo Calvos Forschungen haben diesen langsamen Übergang vom **Wesir** zur **Königin** wohl endgültig bestätigt. Während der Französischen Revolution wurde das Ancien Régime auch auf dem Schachbrett abgeschafft, und die Dame erhielt wieder eine männlich-militärische Bezeichnung, *Adjutant*.

Turm

Komplex ist die Namensgeschichte des indischen Streit- oder Kampfwagens: **ratha**. (Das Wort ist mit neuhochdeutsch „Rad“ verwandt.) Die Perser übernahmen diese Figur als **rah(v)**. Im Arabischen wurde daraus **rukh** (oder **rukhhk**), vielleicht, wenn auch höchst spekulativ, unter dem Einfluss der Erzählung von Sindbad und dem Riesenvogel Ruch/Roch (arab. *rukh*) in 1001 Nacht. Da jedoch inzwischen die Kampfwagen vergessen waren, sah man in dieser Figur einen „Anführer“ oder „Heerführer“. Die zweite Wortbedeutung für *rukh* („Wange“; möglicherweise war damit ursprünglich die „Wange“ auf beiden Radseiten gemeint) erlaubte in islamischen Gedichten reizvolle Wortspiele (siehe Murray): „Mit ihren elfenbeinernen *rukhs* setzt mich die schöne Geliebte matt.“ 1170 ist altfranzösisch **roc** oder **roch** belegt. Da der arabische Vokal Damma im Ostarabischen wie [u], im Westarabischen dagegen wie [o] klingt, wurde aus dem *rukh* ein *rokh* und daraus spanisch **roque**. Erst später wird für diese Figur im Spanischen das Wort **torre** verwendet. Um 1200 werden im deutschen Roman *Parzival* Wolframs von Eschenbach „**künic**“ oder „**roch**“ als Wurfgeschosse eingesetzt. Der unklare Ursprung des Wortes für den Turm führte zu kühnen Deutungen: Bei Alfons dem Weisen ist es eine „Schlachtreihe der Ritter“, in Deutschland zeitweilig ein „Richter“ oder ein „Vogt“. Russland wollte ein Boot, „**ladja**“, erkennen. Ab dem 16. Jahrhundert taucht vereinzelt die Bezeichnung **Turm** auf, in Deutschland durchgängig jedoch erst seit dem 19. Jahrhundert. Diese „starre“ Figur könnte mit dem quaderförmigen arabischen Stil oder auch mit dem mittellateinischen Wort *rocca* „Fels“ bzw. „Burg“ zusammenhängen. Wahrscheinlicher ist jedoch eine Übertragung des Turmbaus dieser zwischen 16. und 18. Jh. oft als **Elefant** dargestellten Figur auf die neue Bezeichnung. (Bemerkenswert ist, dass der Name „Elefant“ während verschiedener historischer Epochen für den heutigen Turm wie auch den Läufer herhalten musste.) Die Umbenennung der Figuren während der Französischen Revolution machte auch vor dem Turm nicht halt, er wurde kurzerhand zur *Kanone* erklärt.

Springer

Der indische Reiter **ashwa** hat bis heute Name und Gangart völlig unverändert beibehalten. Über persisch **asp** und arabisch **faras** (beides bedeutet „Mann zu Pferd“) wurde in nahezu allen Sprachen die Kurzform **Ritter**,

Reiter oder **Pferd** übernommen, zunächst in Spanien (*caballo* „Pferd“). Umgangssprachliche Varianten wie „Rössel“ oder „Hupfer“ haben nur lokale Bedeutung, wenngleich der „Rösselsprung“ zum sprachlichen Allgemeingut geworden ist. Eine ganz besondere (Rätsel-)Aufgabe stellt der Springer-micharig (dies ist die arabische Bezeichnung) dar, der auch im *Codex Alfonso*, dem großen Spielebuch des 13. Jahrhunderts, Eingang findet. Dabei muss der Springer von einer Ecke aus alle Felder besuchen, ohne zweimal auf demselben Feld zu stehen zu kommen, oder bei ähnlicher Aufgabenstellung alle Figuren schlagen. Ursprünglich stammt diese Übung aus Indien, wurde jedoch in die meisten islamischen Traktate übernommen und mit unterschiedlichen Vorgaben über die Jahrhunderte weiterentwickelt.

Läufer

Der heutige Läufer war ursprünglich eine diagonale Sprungfigur ins dritte Feld (egal ob dieses besetzt oder unbesetzt war), mit der Bezeichnung **hastin** „Elefant“. Durch diese engen Zugvorgaben konnte jede dieser Figuren nur eine begrenzte Zahl von Feldern erreichen. Persisch **pil** und arabisch (mit Artikel) **alfil** sind direkte Übersetzungen. Auch im Spielebuch Alfons' des Weisen bleibt der „Kriegselefant“ **alfil** erhalten. Das besondere Stellungsbild mit gegenseitiger Deckung von Bauern und *alfil* (Beispiel: Bauern d3, e4, *alfil* f5) wurde als *alfilada* bezeichnet. Mit der bildhaften Darstellung im späten Mittelalter (statt der abstrakten arabischen Form), vor allem aber mit der Umstellung auf eine langschrittige Figur (spätes 15. Jahrhundert), erfuhr der „Elefant“ eine Neuinterpretation. Einige Kulturen sahen in den Stoßzähnen eine Bischofsmütze (engl. **Bishop**), andere eine Narrenmütze (frz. **Fou**). Russland behielt die Bezeichnung Elefant (**Slon**) bei, weil Russland das Schach direkt, ohne Umweg über Europa, aus Persien importierte. In Deutschland gab es wiederum eine andere Auslegung: Aus dem **Alt(en)** wurde der **Läufer**. Italien kennt den **Alfiere** („Fahne, Zeichen“), Polen den **Goniec** („Bote“).

Bauer

Der Bauer hat sich, etymologisch betrachtet, nur wenig verändert. Aus den Fußsoldaten Indiens, **padata**, wurde das persische **piyada** und das arabische **baidaq**. Über lateinisch **pedes** übernahmen alle Sprachen die Bedeutung „Fußsoldat“ oder „Bauer“. Im Deutschen hieß er etwa im Mittelalter

vende (lat. *vendo* Knappe). Die einzige regeltechnische Veränderung dieser Figur ist der Doppelschritt aus der Eröffnung heraus. Das zeitweilig noch bis Anfang des 20. Jahrhunderts gespielte Eröffnen mit zwei Bauern um je ein Feld entspricht nicht den heutigen Regeln, ist also aus dem Schach endgültig verschwunden.

Verbreitung

Da das Schachspiel sich in der erstaunlich kurzen Zeit von nicht einmal zwei Jahrhunderten (900–1100) über ganz Europa verbreitete, liegt der Schluss nahe, dass es „Begleiter“ eines wichtigeren Partners gewesen sein muss, der für den Handel unentbehrlich war. Und hier stoßen wir auf das **indische Zahlensystem**, das die Araber übernahmen und das dem bis dahin verwendeten Zifferalphabet der Römer überlegen war und es bald ablöste. Die große Leistung des neuen Zahlensystems, das in Indien fast zeitgleich mit dem Schachspiel seinen Ausgang nahm, bestand in der Erfindung der Zahl bzw. Ziffer Null. Mit den freien Symbolen von variablem Wert konnte nun mit beliebig großen Zahlen gerechnet werden. Das Schachbrett wurde hierbei als eine Art Abakus zum Zweck der Rechnung benutzt. Das geht eindeutig aus Notizen und einer Illustration des Schachbretts als Rechenhilfe aus dem Schachwerk des al-Adli hervor. Diese erstaunlichen Analogie zwischen Rechenbrett und Schachbrett lässt sich über viele Kulturen und Jahrhunderte hinweg verfolgen. Die Geschichte der Verbreitung der beiden Gegenstände über die Welt verläuft fast parallel. In der europäischen Renaissance ähnelten die **Münzzähltafeln** Schachbrettern. Sie wurden charakteristischerweise als „exchequers“ oder „checker boards“ bezeichnet. Der englische Finanzminister heißt deswegen heute noch immer „Cancellor of the Exchequer“. Es sei erwähnt, dass auch die sogenannten „magischen Quadrate“ als mnemotechnische Hilfe zum Merken neuer Ziffern in engem Zusammenhang mit dem Schachspiel und der indischen Rechenmethode stehen dürften. Ob aber das magische Quadrat quasi einen „genetischen Code“ der Bewegungsmöglichkeiten der Schachfiguren abbildet, wie der Schachhistoriker Pavle Bidev annahm, soll offengelassen werden.

Schachregeln

Im späten Mittelalter war das, was wir heute als unhinterfragbares Regelsystem „Schachspiel“ verstehen, durch große regionale Unterschiede in den Spielregeln gekennzeichnet. Ursprünglich waren die Regeln in Europa identisch mit denen der Araber, aber schon in einem sehr frühen Stadium entstanden einzelne Veränderungen, deren nachhaltigste sich gegen Ende des 15. Jahrhunderts ereignete. Dies liegt zum Teil daran, dass das Spiel hauptsächlich mündlich überliefert wurde, also am geringen Grad der schriftlichen Fixierung. Bereits Ende des 13. Jahrhunderts waren die Regeldifferenzen in Europa so groß, dass es notwendig war, zuerst über die Spielregeln zu verhandeln, wenn zwei Spieler aus verschiedenen Gegenden zusammentrafen.

Wie diese Regeländerungen entstanden, erklärt sich aus dem Wesen des arabischen Schachs: Durch die **Kurzschrittigkeit der Figuren** war es ein unglaublich langatmiges Spiel, vor allem, was die Eröffnung betrifft. Denn es dauerte gut 25–30 Züge, bis die schwerfälligen Heere endlich mobilisiert waren. Das Matt war eine große Seltenheit. Man versuchte daher, ähnlich wie schon bei den Arabern, von einer bestimmten Stellung aus, die sich aus einer typischen Eröffnung ergeben konnte, zu beginnen (arabisch „Tabiya“ oder deutsch „Aussatz“) oder zum Beispiel durch den Königssprung (Vorläufer der Rochade) langwierige, bereits standardisierte Manöver vorwegzunehmen, also das Spiel zu vereinfachen und zu verkürzen. Aber diese technisch vereinfachenden Änderungen brachten es mit sich, dass sie allmählich als Regeln in das System gingen und es umformten. Die arabische Gangart der Figuren ist auch das Hauptargument, warum aus dem europäischen Mittelalter keine einzige tatsächlich gespielte Partie zur Gänze aufgezeichnet wurde, sondern sich in den Manuskripten nur Mattaufgaben bzw. Endspiele finden, die offenbar eine viel größere Faszination besaßen, weil sie zur Wette verwendet werden konnten.

Auf den Glücks- und ausgesprochenen **Wettspielcharakter** des Schachspiels im ausgehenden Mittelalter, das sogar durch institutionalisierte und rechtlich verankerte Personen (Pfandner) betrieben wurde, sei nochmals hingewiesen. Daher muss es auch Berufsschachspieler in weit größerer Zahl, als man dies derzeit annimmt, gegeben haben, die ihre Künste nicht nur in Palästen, sondern auch in Schenken und Herbergen und an öffentlichen Plätzen zeigten. Geht man davon aus, dass es reisende Schachberufsspieler gab, wird man in ihnen auch die ersten Träger der das Spiel dynamisieren-

den Regeländerungen sehen müssen. Denn vor allem in ihrem Interesse lag es, das „rabiate“ Schach zu popularisieren, weil es damit viel schneller und besser Geld zu gewinnen gab, als das beim alten Schach je möglich gewesen wäre. Denn bei Unachtsamkeit des Gegners konnte schon im dritten oder vierten Zug (à la Narrenmatt und Schäfermatt) die Partie entschieden sein. Man musste keine Probleme mehr mit sich führen und sie mühselig umbauen, der Schwerpunkt verlagerte sich von der Mansube schnell zur gespielten Partie. Das dynamisierte Schach erwies sich sofort als ein Labyrinth von Fallen, ein Dschungel, in dem die Kreativität in einer Phase bloß rudimentär ausgebildeter Theorie die Oberhand behielt. Eröffnungskatastrophen müssen in dieser ersten Zeit an der Tagesordnung gewesen sein. Zudem fiel das neue Schach nicht zufällig mit der Entstehung des **Buchdrucks** zusammen. Die mühsam von Hand kopierten Manuskripte des Mittelalters zählte man nach Tausenden, die gedruckten Bücher hingegen schon in wenigen Jahrzehnten nach Millionen. Die Anzahl und Billigkeit der Bücher verschaffte breiteren Kreisen den Zugang zum geschriebenen Wort. Die Zahl der Gebildeten vervielfachte sich, die schnelle Ausbreitung des Wissens und auch des neuen Schachspiels ist dem Buchdruck zu verdanken. Ein weiterer Effekt des Buchdrucks bestand darin, dass er genau in der Zeit, in der die neuen Spielarten entstanden, durch die Verschriftlichung der meist nur mündlich verbreiteten Spielregeln enorm zu ihrer Institutionalisierung und relativen Festigkeit beitrug. Mehr denn je rücken Spanien und Valencia als Ursprung des modernen Schachs ins Zentrum der Forschung.

Mäzene alten Stils

Um im Schach Erfolge zu erringen, muss man es lieben.

Michail Tal

Dass die Kunst nach dem Brote geht, wissen die professionellen Schachspieler nicht erst seit Lessing. Die Sorge ums bloße Fortkommen treibt sie an, nur wünscht man sich aufs karge Brot manchmal auch ein wenig Butter. Aber kein Turnier könnte ohne großzügige Gönner veranstaltet werden. Während heute diese Rolle große Institutionen oder gar Staaten übernommen haben, stand früher der private Mäzen im Vordergrund. Oder vielmehr: Der Förderer blieb stets die graue Eminenz.

CHRONOLOGISCH

Schach und Gift

Die ersten großen Mäzene der fahrenden Schachritter, des Abenteurers Paolo Boi, des gewaltigen Ruy Lopez oder des Kalabresen Gioacchino Greco, waren die Herrscher der Renaissance: Heinrich IV. gehörte zu ihnen wie die mit Schach und Gift bestens vertraute Katharina von Medici.

Schachbarone

Zur Mitte des 19. Jahrhunderts existierte in Wien eine Schachszene, die sich bereits in verschiedenen Cafés bewegte. Der wichtigste Impuls für das Schachspiel in der Metropole der Habsburger war zweifellos die Gründung der Wiener Schachgesellschaft 1857. Und über diese übernahm Albert Salomon Anselm Freiherr von Rothschild, der reichste Mann der Monarchie, 1872 die Schirmherrschaft. Er wurde somit zu einem der großen Förderer des königlichen Spiels. Rothschild selbst erlangte beachtliche Stärke, war doch sein Lehrer kein Geringerer als der spätere Weltmeister, der damals aus Prag eingewanderte noch junge, ungemein begabte Wilhelm Steinitz.

1899 war der „Schachbaron“ Ignatz von Kolisch (1837–1889) gestorben. Und so errichtete seine Witwe Irma einen bedeutenden Preisfonds zur Abhaltung von Gedenkturnieren. Der in Pressburg geborene und in Wien aufgewachsene Kolisch verkehrte in fast allen Adelshäusern Frankreichs, Englands und Deutschlands. Dabei hatte alles bescheiden begonnen, denn der

junge Kolisch musste sich seinen Lebensunterhalt als Kaffeehausspieler verdienen. Zum Wendepunkt in Kolisch' Leben wurde der Triumph im Turnier von Paris 1867. Ein Jahr später lernte Kolisch den schwerreichen Baron Albert Rothschild kennen, der ebenfalls dem Schach zugetan war. Schnell begann eine überaus erfolgreiche Karriere als Bankier in Paris. Bei seiner Rückkehr nach Wien erwarb Kolisch die „Wiener Allgemeine Zeitung“. Schachlich erregte er Aufsehen, als er 1860 als völlig Unbekannter die besten französischen Spieler in Zweikämpfen schlug. Nicht weniger jedoch trug zu seinem Nachruhm bei, dass er als freigiebiger Mäzen das Wiener Schachleben förderte, vor allem durch das feudal ausgestattete Wiener Turnier 1882.

Der dritte Mäzen, der vor allem die goldenen Jahrzehnte des Wiener Schachs bis zu den Dreißigerjahren des 20. Jahrhunderts prägte, war der Industrielle Leopold Trebitsch. Mit dem Nachlass des 1906 verstorbenen Geschäftsmannes wurden zwischen 1907 und 1937/38 zwanzig bedeutende Turniere in Wien veranstaltet.

Porträtmaler und Förderer

Auch der vielseitige Künstler, Sportler und Schachförderer Léo Nardus darf nicht vergessen werden. Geboren wurde Nardus als Léo Salomon, doch ein Jahr vor seiner Olympiateilnahme 1912 in Stockholm (als Fechter) ließ er seinen Nachnamen gesetzlich ändern. Als großer Schachfreund unterstützte Nardus zahlreiche Spieler wie David Janowski und Frank Marshall und malte neben seiner Tätigkeit als Kunsthändler viel beachtete Porträts von Emanuel Lasker und Frank Marshall. Léo Nardus reiste viel und starb schließlich 1955 in seiner späteren Wahlheimat Tunesien.

Rice-Gambit

Der in Bayern geborene amerikanische Geschäftsmann Isaac Leopold Rice finanzierte einen privaten New Yorker Schachklub und war auch Hauptsponsor des großen Cambridge Springs Turniers 1904. Sein Steckenpferd blieb jedoch zeitlebens das sogenannte Rice-Gambit, zu dem sogar eigene, hoch dotierte Thementurniere veranstaltet wurden, allen voran Monte Carlo 1904 (Sieger Marshall und Swiderski). In diesem Turnier erhielt jeder der sechs Teilnehmer eine Kopie des Helms/Cassel-Buches *The Rice Gambit*, und es war noch dazu erlaubt, jederzeit während der Partie darin nachzuschlagen und die beste Fortsetzung zu suchen. Rice wollte unbedingt nachweisen, dass



„seine“ Zugfolge **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 g5 4.h4 g4 5.Se5 Sf6 6.Lc4 d5 7.exd5 Ld6 8.0-0 Lxe5 9.Te1 De7 10.c3** Weiß ein vollwertiges Spiel erlaubt. Selbst Koryphäen wie Lasker, Pillsbury, Schlechter, Janowski, Teichmann oder Tschigorin konnten sich bei den ausgelegten Summen (50.000 Dollar werden kolportiert) nicht versagen. Marshalls Sohn Frank Rice dürfte seinen Namen zu Ehren des großen Mäzens bekommen haben.

Die Seelen von St. Petersburg

Wenn auch heute nahezu unbekannt, hätten die großen St. Petersburger Turniere vor dem Ausbruch des Ersten Weltkriegs zweifellos nicht ohne die beiden Saburovs, Peter Alexandrowitsch und Peter Petrowitsch, in der bekannt grandiosen Form stattgefunden. Der 1835 geborene Peter Alexandrowitsch stand lange im diplomatischen Dienst, bis er mit dem Aufkommen der Bolschewiken abrupt an Einfluss verlor und noch 1918 starb. Sein Sohn Peter Petrowitsch war Präsident des berühmten St. Petersburger Schachklubs, Organisator zahlreicher Großveranstaltungen und in seinen späteren Jahren passionierter Komponist. Letztlich bleibt vom Turnier St. Petersburg 1914 vor allem die Verleihung der ersten Großmeistertitel durch Zar Nikolaus II. an Lasker, Capablanca, Aljechin, Tarrasch und Marshall in Erinnerung.

Holländische Tugenden

Der Holländer Joop van Oosterom vereint drei Tugenden: Er ist ein exzellenter Schachspieler, er ist Milliardär (durch die von ihm gegründete Firma Volmac), und er ist ein freigiebiger Mann. Dies macht ihn seit Jahren zum wichtigsten Mäzen in der internationalen Schachszene. Vor allem ist van Oosterom kein moderner Sponsor, sondern vielmehr ein klassischer Mäzen. Seine Vorliebe gilt der Inszenierung exzentrischer Ereignisse. Beim jährlich stattfindenden Amber-Turnier in Monaco, an dem auch die verwöhntesten Spitzenspieler teilnehmen, sind pro Runde eine Schnell- und eine Blindpartie zu absolvieren. Bei Letzterer werden die Züge per Computer-Maus auf einem leeren Bildschirm eingegeben, gleichzeitig die Figuren den Zu-