

# Sachschach

Ausgewählte Schachhumoresken  
aus den Jahren 1881—1911

„R. sum teneatis, amici?“

Don

**Paul Schellenberg**

Mit zahlreichen Diagrammen



Leipzig

Verlag von Veit & Comp.

1912

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

## Pro: und Epilog.

Wenn man, wie ich, mit dem einen Fuße bereits im Grabe steht und mit dem anderen Auge hineinguckt in die Grube, so sagt man sich unwillkürlich: schön ist anders. Wenn einem aber dann plötzlich einfällt, daß man zur Zeit ja noch einen Fuß und noch ein Auge besitzt, dann sagt man sich erleichtert, wenigstens bei uns in Sachsen:

Das is ähm bei uns das Scheene:

M'r häter ja zwee Ogen un zwee Beene.

So ging es z. B. mir in diesem Falle. Und der zweite Fuß langte zu, daß ich noch ein wenig herumhumpeln konnte und das zweite Auge, daß ich zurückblicken durfte auf eine große, blumenbestandene Wiese, auf der auch ich im Verlaufe von 30 Jahren manches bescheidne Pflänzchen in gemessenen Abständen eingegraben habe. Manches von ihnen sah ich wohl noch blühen, manches aber auch nahezu schon im Ersterben begriffen. Da dachte ich mir: ehe sie alle ganz verwelken, will ich sie pflücken, einen Strauß daraus winden und ihn meinen Freunden und Gönnern huldigend zu Füßen legen. Auch er wird welken und verdorren, dann aber wird jedes

einzelne Blümlein gleich dem „herz'gen Veilchen“, als es von der jungen Schäferin zertreten ward, noch ausrufen: und sterb ich denn, so sterb ich doch — durch meine Freunde!

Und wenn ihr, liebe Freunde, eines schönen Tages in einer Schachzeitung lest: „aus Dresden kommt uns die einigermaßen betäubende Kunde, daß usw. usw.“, so sollt ihr an euren Bücherschrank gehen (dafern ihr einen habt), dieses Büchlein herausnehmen und — eingedenk der klassischen Mahnung „ride, si sapis“ — über mich lachen. Damit tut ihr mir einen größeren Gefallen, als wenn ihr über mich weinet.

Und damit Gott befohlen!

Dresden, im Oktober 1911.

p. s.

# Inhalt.

## I. Prosateil.

	entstanden	Seite
Dresdner Schach-Exikon (Auszug) . . . . .	1881	1
Der vollkommene Schach-Korkfer . . . . .	1892	20
Das Schach der „Zukunft“ . . . . .	1893	58
Schnippchen auf dem Kieler Schachkongreß .	1893	63
Das Herreneffen des Dresdner Schachvereins am 9. Dezember 1893 . . . . .	1894	72
Der Bowlenabend des Dresdner Schachvereins am 8. Dezember 1894 . . . . .	1894	76
Ben Alfiba oder Original und Nachbildung .	1895	82
Dresdner Allerlei oder „Du ahnst es nicht“ .	1898	89
Das Überschach oder die drei Kolumbuseier .	1899	95
Spiel- und Trinkordnung des Dresdner Schach- vereins . . . . .	1899	104
Das Schachspiel und das neue Jahrhundert .	1900	109
Der letzte Zug . . . . .	1901	114
Zehn logische Beweise für die Notwendigkeit der Existenz der Schachspieler . . . . .	1901	120
Der moderne Schach-Knigge . . . . .	1904	124
Der Kabelwettkampf Berlin-New York . . .	1905	155
Die Schachkrankheit . . . . .	1906	163
Die Schlacht bei Jena 1906 . . . . .	1906	179
Eine Schwurgerichtsitzung . . . . .	1907	183
Norddeutsche Schachblätter (Auszug) . . .	1907	195
Die Entstehung des Schachspiels . . . . .		196
Die französische Partie . . . . .		199

	entstanden	Seite
Damen-Schachzeitung . . . . .	1909	209
Der kleine Anderffen in der Westentasche . .	1909	223
Wie ich den Schillerpreis gewann und wie ich ihn wieder verlor . . . . .	1911	233
Meine letzte Schachpartie . . . . .	1911	239

## II. Poetischer Teil.

Schlußabrechnung des Dresdner Kongresses 1892 . . . . .	1892	247
s' Hohe Lied vom Schachschiele . . . . .	1894	251
32 Maximen des Schachiri . . . . .	1894	254
Huldigung an Hermann König . . . . .	1894	258
Einladung zum Bowlen-Abend . . . . .	1897	261
Die Löser . . . . .	1901	263
Die 1000. Partie . . . . .	1905	265
Prolog zur Festvorstellung im Barmer Theater	1905	274
Modernes Schach-ABC . . . . .	1907	277
Das Lied von der Auguste . . . . .	1908	280

## Dresdner Schach-Lexikon.

Herausgegeben

ohne Mitwirkung der berühmtesten Fachgelehrten.

I. Band: A bis Azygie.

1881.

### Vorwort.

Dieses lexikalische Werk bedarf keiner Rechtfertigung: es ist ein Bedürfnis in des Wortes verwegenster Bedeutung.

Sollte man die müßige Frage aufwerfen, warum es schon jetzt und nicht noch später erscheint, so würde die Verlagshandlung antworten: „weil es eine Festschrift zur Feier des ersten Quinquenniums des Dresdner Schachvereins sein soll und weil erfahrungsgemäß bei solchen Gelegenheiten die meisten Exemplare abgesetzt werden.“

Der gewaltige Stoff ist seitens des Herausgebers auf 25 Bände verteilt worden, von welchem jeder einen Buchstaben umfaßt und die in genau 5jährigen Zwischenräumen erscheinen werden, so daß das großartig angelegte Unternehmen in 125 Jahren vollständig im Besiß der Subskribenten sein wird. Jeder Empfänger verpflichtet sich zur unentgeltlichen

Abnahme sämtlicher Bände, wogegen er Anspruch auf Gratisbezug eines Supplementbandes hat, der im Jahre 2011 erscheinen wird.

Der 2. Band (Buchstabe B) wird gelegentlich der zweiten Pentade des Dresdner Schachvereins zur Ausgabe gelangen. Beiträge hierfür müssen bis spätestens 1. April 1886 in den Händen der Redaktion sein, und zwar wird um Beiträge gebeten, da füglich nicht verlangt werden kann, daß der Herausgeber den ganzen Krempel allein machen soll.

Das 19. Jahrhundert ist das Zeitalter der Dampfdroschke, der Reblaus und der schwedischen Zündhölzchen; in Aonen wird man sich noch erinnern, daß es auch das Dresdner Schachlexikon geboren hat.

Und so möge diese Vorrede alles Nötige gesagt haben und eine üble Nachrede verhüten.

U ist der Anfang aller Dinge, folglich auch des Schachbrettes. Das Auffinden der U-Linie auf demselben wird ermöglicht, wenn man die Felder von rechts nach links rückwärts abbuchstabiert, wobei das letzte die U-Linie bezeichnet. Zur größeren Sicherheit läßt man den Gegner die Gegenprobe machen, der aber umgekehrt (links) anfangen muß. Im Falle ein Gegner nicht vorhanden oder nicht aufzutreiben ist, sucht man sich dadurch zu helfen, daß man zunächst die B-Linie (s. d.) ermittelt und dann die daranstoßende E-Linie als die U-Linie erkennt. Die Anwendung einer U-Stimmgabel emp-

sieht sich für diesen Zweck nicht. Nicht selten und selbst bei langjährigen Praktikern entsteht im Laufe des Spiels ein Zweifel darüber, welches die U- und welches die H-Linie (beide am Rande des Brettes) sei; in solchen Fällen tut man am besten, die Sache auf sich beruhen zu lassen. Die U-Linie besteht aus 8 abwechselnd weißen und schwarzen Feldern; mitunter können die schwarzen Felder auch rot oder braun aussehen, doch gelten die schwarzen für stärker. (Weiteres s. u. Aufstellen).

**Abbrechen.** Sobald man den Moment für gekommen erachtet, sagt man zu seinem Gegner: „Ich breche die Partie mit diesem Zuge ab“. Die Pause des Waffenstillstandes benützt man dazu, die Position nicht nur allein, sondern auch mit Vertrauenspersonen nach allen Dimensionen durchzuheckeln, um endlich zu finden, daß mehr als Remis für den Gegner nicht herauskommt. Bei Wiederaufnahme der Feindseligkeiten geschieht seitens des Gegners gewöhnlich der einzige Zug, der nicht erwartet worden ist, worauf man das gegründestte Recht hat, die Partie abermals abzubrechen und so fort bis ans Ende.

**Ablenkung.** Bemerkt der Spieler, daß ihm ein Figurenverlust oder gar ein Matt droht, so sucht er die Aufmerksamkeit seines Gegners von der bedrohten Stelle abzulenken. Die hierzu erlaubten Mittel sind: 1. das Bier oder den Kaffee nach der Seite des Gegners hin umzuschütten; 2. mit dem Ärmel über die Figuren zu streifen, sie umzuwerfen; und dann unrichtig wieder aufzusetzen; 3. zu erzählen,

daß eben nach der Richtung der Wohnung des Gegners die Feuerwehr gefahren sei. Sollte alles dies nicht ziehen, so greife man zum Äußersten, allerdings auch Grausamsten (daher nur im dringendsten Notfalle): Man ruft den Vereinsclown und läßt ihn einige seiner unzweideutigen fazetien zum Besten geben. Die unausbleibliche Folge ist, daß der Gegner seinen Hut ergreift und wie von der Tarantel gestochen davon läuft.

**Abschätzung**, beliebtes Mittel, die Spielstärken auszugleichen, d. h. die starken Spieler schwach und die schwachen stark zu machen. Nach dem Vorbilde des Einkommensteuereinschätzungsmodus bedient man sich auch beim Schach der Selbstabschätzung, wodurch einer Selbstüberschätzung bekanntlich am sichersten vorgebeugt wird.

**Abtauschen**, zu deutsch: Haust du meinen Rothschild, hau ich deinen Bleichröder. Die Dame gegen einen Bauer abtauschen nennt man einen schlechten Tausch. Man hüte sich also ungleichwertige Objekte zu tauschen, z. B. seinen neuen Winterüberzieher gegen einen alten Strohhut.

**Ach je!** Unwillkürlicher aber passender Ausruf bei dem unvorhergesehenen Verlust einer Figur.

**Affe** siehe Ahnung.

**Affenschande** siehe Ankündigung.

**Ahnung**, das mehr oder minder bestimmte Vorgefühl, daß man die Partie gewinnen oder verlieren wird, wonach die Ahnungen in gute und böse zerfallen. Es gibt aber auch Spieler, die gar keine Ahnung haben oder denen sie erst spät, dann:

aber gewöhnlich in verstärktem Maße kommt. Ein eklatantes Beispiel von der Gewalt der Ahnung gibt die folgende artige Geschichte: Ein ebenso passionierter als ausgezeichneter Schachspieler besaß einen Affen, der durch Zuschauen und Übung es im Laufe der Zeit zu fast der gleichen Meisterschaft gebracht hatte. Eines Tages wurde der Herr durch einen bedeutenden Spieler zum Kampfe herausgefordert, klagte aber über Unpäßlichkeit und schickte den Affen statt seiner, während er selbst im Nebenzimmer der Ruhe pflegte. Der Affe besiegte seinen Gegner in kurzer Zeit, erhielt aber dafür von diesem eine derbe Ohrfeige, so daß er heulend zu seinem Herrn lief. Derselbe hatte den Vorfall wohl beobachtet, schwieg aber dazu und sandte auf Wunsch des fremden Meisters seinen Affen zur zweiten Partie hinaus. Nach einer Weile sprang der Affe wie besessen vom Stuhle und rannte abermals ins Nebenzimmer, verkroch sich unter das Sofa und war weder durch Zureden noch durch Drohungen zu bewegen herauszukommen. Dem Gegner war dies durchaus unerklärlich, so daß schließlich der Herr des Affen selbst zum Vorschein kam. Er warf einen Blick auf die Partie und entdeckte, daß dem fremden Herrn ein undeckbares Matt in 7 Zügen drohte. Dieser hatte keine Ahnung davon, um so mehr aber ahnte der Affe eine andere unfehlbare, vielleicht noch stärkere Ohrfeige.

**Ujeeb** (sprich Ujeeb), überaus sinnreich konstruierter Schachautomat. Die Figur, ein auf schwelendem Polster vor einem Schachbrett ruhender

Türke spielt mit jedem ohne Unterschied des Geschlechts, Alters und Standes nach allen Regeln der Kunst und gewinnt oder verliert, je nachdem. Der Leib läßt sich nach allen Seiten hin öffnen und ist im Innern derartig reich mit Rädern, Drähten und Schnüren durchzogen, daß kein Schwein daraus Flug werden kann. Man hat sich die erdenklichste Mühe gegeben, das Geheimnis zu ergründen und ist dabei auf die abenteuerlichsten Ideen verfallen. So sollte nach der Meinung eines besonders schlauen Kopfes in der Figur ein lebendiger Mensch(!) verborgen sein, welcher die Züge erfinne und die Bewegungen leite. Um den Beweis dafür zu erbringen, schob Schlauberger während des Spiels dem Türken heimlich eine Prise Schnupftabak in die Nase, worauf dieser allerdings heftig zu niesen anfang. Als aber die Figur geöffnet wurde, konnte man trotz eifrigen Suchens von einem Menschen(!) keine Spur entdecken. Beschämt zog Schlauberger von dannen, während der Besitzer Ujeeb's den staunenden Umstehenden erklärte, wie durch scharfsinnige Einrichtungen bei Automaten selbst das Niesen hervorgerufen werden kann. Seither ist man vollständig davon überzeugt, daß Ujeeb ein durchaus selbstthätiger und unabhängiger Automat ist. Und das mit Recht. Unter den Menschen gibt es so viele gedankenlose Maschinen, warum sollte eine Maschine nicht auch einmal ein gedankenvoller Mensch sein können?

U. U. w. g.

**Ulgai**er, Johann, geb. 1762, gest. 1823, stammt nicht, wie leichtfertiger Weise gewöhnlich angenommen

wird, aus dem Allgäu, sondern erhielt seinen Namen nach dem von ihm erfundenen Gambit (s. d.). Das Gambit Allgaier ist hauptsächlich daran schuld, daß neuerdings sehr viel Partien verloren werden. U. ist der Moses der Schachspieler; seine Gesetze und Gebote sind von der ganzen zivilisierten Welt adoptiert worden, werden aber auch nicht überall gehalten. Er schrieb ferner eine „neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel“, die inzwischen jedoch alt geworden ist. Dieselbe besteht aus einem Bande Text und einer ganzen Masse Tafeln; letztere sind von Pappe, ersterer dagegen nicht. Das einzige noch existierende Exemplar dieses merkwürdigen Wertes ruhte in der berühmten Schachbibliothek des Herrn Leop. Quaas (s. d.) und wurde von diesem vor kurzem in hochherziger Weise der Bibliothek des Dresdner Schachvereins überwiesen, der es von größtem Nutzen ist, weil niemand darin liest.

**Alter.** Das Alter der Schachspieler läßt sich nicht zuverlässig bestimmen; die im gewöhnlichen Leben dafür geltenden Merkmale sind hier sehr trügerisch. Graue Haare und weißer Bart z. B. gelten fast stets als ein Zeichen von Jugend und Kraft. Nur die ältesten Leute kann man mit Sicherheit erkennen und zwar daran, daß sie sich einer Sache nicht zu erinnern wissen.

**Alternation.** Zwei bis fünfzig Spieler können sich in zwei Hälften von gleicher oder ungleicher Zahl scheiden und eine Partie miteinander spielen, dergestalt, daß jeder Teilnehmer abwechselnd einen

Zug macht. Solche Partien nennt man Alternations-  
spiele. Da eine Beratung der Teilnehmer unter  
sich ausgeschlossen ist und der „Dranige“ nicht  
riechen kann, was seine Mitspieler eigentlich gewollt  
haben, so verfolgt jeder seinen eigenen Plan, der  
selbstverständlich bei weitem der beste ist. Je früher  
es gelingt die Absichten der eigenen Partner zu  
durchkreuzen, desto rascher verwandelt sich die Alter-  
nation in Alteration, womit die Partie von selbst  
ihr Ende erreicht.

**Amant**, P. C. F. Saint-, zu deutsch „Heiliger  
Liebhaber“, jedenfalls ein wunderlicher Heiliger, da  
er früher nicht einmal in Meyers Konversationslexikon  
stand. Es läßt sich deshalb über ihn weiter nichts  
sagen, als daß er im Jahre 1800 geboren wurde,  
später einen heftigen Streit mit einem gewissen  
Staunton hatte und vielleicht heute noch leben  
würde, wenn er nicht vorher durch den Sturz aus  
einem Wagen im Jahre 1872 gestorben wäre.

Dessenungeachtet hat er sich unsterblich gemacht  
durch sein berühmtes Werk über die Bordeaux-  
weine.

**Analyse** zerfällt in qualitative und quan-  
titative U. Handelt es sich darum, zu untersuchen,  
wie man für einen leichten Offizier einen Turm  
gewinnen kann, so heißt dies die qualitative  
U. Unter quantitativer U. dagegen versteht man  
die Erörterung von Fragen, an welcher sich eine  
Menge Spieler beteiligen, die eine Menge Zeit  
vergeuden und wobei schließlich nichts heraus-  
kommt.

**Uderffen, Adolf**, geb. 1818, gest. 1879. Erfinder der unsterblichen Partie (s. d.). Es wird vorausgesetzt, daß jeder Schachspieler den Lebenslauf dieses großen Mannes kennt und von seiner Bedeutung für das edle Spiel vollständig durchdrungen ist, widrigenfalls er sich das Meyersche Konversationslexikon (3. Aufl. 18 Bände) anzuschaffen und das Erforderliche darin nachzulesen hat. Weniger bekannt dürfte sein, daß der große Meister schon frühzeitig bestrebt war jungen Nachwuchs heranzuziehen und daß er mit wunderbarem Scharfblicke schlummernde Talente zu entdecken vermochte. So ist es eine verbürgte Tatsache, daß, als er einst einem hübschen 15jährigen Knaben namens Magnus (s. d.) begegnete, der sofort dessen ungewöhnliche Schachbegabung erkannte und — unbekümmert um die Gefährdung des eigenen Ruhmes — auf eine durchaus originelle Weise den Unterricht des kleinen Magnus übernahm. Er ließ sich eines Tages von ihm für einen Sechser Schnupstabaß holen und wickelte das Geld — scheinbar zufällig — in ein Blatt der Schachzeitung. Der außerordentlich gewissenhafte Knabe wünschte sich unterwegs von der Richtigkeit des Betrags zu überzeugen und entdeckte beim Entfalten des Papiers auf diesem die unsterbliche Partie, die ihn dermaßen begeisterte, daß er sie in kurzer Zeit und bis auf den heutigen Tag noch vor- und rückwärts auswendig zu spielen versteht. Auf diese Weise legte A. den Grund zur nachmaligen Berühmtheit des kleinen Magnus, ohne sich doch dessen jemals gerühmt zu haben. Seine letzte Partie

war die gegen Freund Hein, den einzigen Meister, welchem er nicht gewachsen war: er verlor sie.

**Anfänger** nennt man denjenigen, welcher durch den Anzug (s. d.) die Partie eröffnet, mitunter ist er es aber auch noch am Schlusse derselben. Der echte A. nimmt jeden Zug zweimal zurück um darauf „endgültig“ den allerschlechtesten zu machen. Weigert sich dann der Gegner auch diesen Zug, der „offenbar gar nicht geht“, zurückzugeben, so wirft er die Figuren zusammen und geht seiner Wege; der Gegner aber kann noch von Glück sagen, wenn es dabei sein Bewenden hat.

**Angreifen** nennt man die mehr oder minder heftige Bedrohung eines feindlichen Steines. Angriffe auf Offiziere sucht man nach Möglichkeit abzuwehren, wobei man sich allerdings bisweilen selbst angreifen muß; bei Angriffen auf den König aber, besonders in sehr akuten Fällen, kann man bekanntlich (s. Schachzeitung 1877, S. 36) den Königsprung über den Rand des Brettes anwenden, woselbst der König verweilt, bis die Gefahr vorüber ist. (Vgl. auch Ankitzeln und Anrühren.)

**Ankitzeln**, wissenschaftlicher Ausdruck für Angreifen (s. d.). Eine Dame anzukitzeln gilt nicht für anständig. An die Börse kitzeln siehe Börse.

**Ankündigung eines Matts**. Jeder Spieler hat das Recht, zu jeder ihm beliebigen Zeit seinem Gegner ein Matt in einer ihm geeignet erscheinenden Zügezahl anzukündigen, doch ist es keineswegs erforderlich, daß das Mat auch wirklich erfolgt. Noch effektvoller ist es, das Feld zu bezeichnen, auf welchem

man den Gegner matt zu machen sich verpflichtet, auch hier ist von einer Verpflichtung zur tatsächlichen Erfüllung dieser Bedingung nicht die Rede. Sollte aber der Gegner wirklich so ziehen, daß er auf dem bezeichneten Felde matt wird, so nennt man dies eine Affenschande (s. d.).

**Anleihe.** Es treten Momente beim Schachspiele ein, wo man mit seinem Latein zu Ende ist. In solchen Fällen akzeptiert man von den Zuschauern, die ja stets — selbst in den scheinbar hoffnungslosesten Lagen — eine Fülle guter Ratschläge auf Lager haben und dieselben in uneigennützigster Weise auch unaufgefordert zur Verfügung stellen, einen dieser Rettungsanker. Man nennt dies eine Anleihe. Die Tilgung derselben erfolgt nur dann, wenn die Sache lässig geht, indem man den freundlichen Ratgeber mit Vorwürfen überhäuft, weil er in die Partie hineingesprochen habe, die sonst unfehlbar hätte gewonnen werden müssen.

**Anna**, reizendes Schenkmädchen im „Münchener Hof“, der anziehende und angezogene Liebling der Kneipbrüder des Dresdner Schachvereins. Spät abends, nach vollbrachter Tat, ziehen sie hin zu ihr, sich zu laben an ihrem Tranke und ihrem Anblick. Und der Geschlagene zieht neuen Mut und neue Hoffnung aus ihren schönen dunklen Augen und der Sieger gesteht, daß ihre Züge doch noch weit schöner sind als die besten, welche er je gemacht hat und mit jedem Zuge, den sie aus dem Glase tun, fühlen sie sich mehr hingezogen zu ihr oder suchen sie mehr zu sich heranzuziehen. Sie

aber zieht es vor, sich ihnen zu entziehen, denn als gut erzogenes Mädchen weiß sie, welche Schlüsse aus dergleichen Anzüglichkeiten gezogen werden können. Spät nachts aber, wenn der Gäste Schwarm sich verzogen hat, zieht auch sie sich zurück in ihr stilles Kämmerlein und beim Ausziehen erinnert sie sich mit Rührung des jungen Mannes, dem sie heute abend 15 Pf. Trinkgeld hat abziehen dürfen und sagt: Welch schöner Zug von ihm!

**Annageln**, Zeitwort. Subjekt dazu: Käufer, Objekt: Springer.

**Anrühren**. Es ist jedem Spieler gestattet, jeden beliebigen Stein so lange zu berühren, als er es für gut hält; dauert dies dem Gegner aber zu lange, so haut dieser ihn auf die Finger, bis er die Figur losläßt. Ein derartig losgelassener Stein muß in der Regel gezogen werden, ausgenommen wenn der Spieler die Geistesgegenwart und hinreichende Fertigkeit in der französischen Umgangssprache besitzt um sofort zu sagen: j'adoube (bei Konsultationspartien: nous adoubons). Sollte der Gegner taub oder seinerseits des fremden Idioms nicht mächtig sein, so tritt man ihn auf den Fuß oder übersetzt das erlösende Wort mit „Schade hupp“, wodurch die Sache erledigt ist.

**Ansichten** teilt man in schwarze und kolorierte; erstere beziehen sich auf den Verlust, letztere auf den Gewinn der Partie. Die Verschiedenheit der Ansichten richtet sich nach der Zahl der Zuschauer, drei Zuschauer haben in der Regel mindestens fünf Ansichten.

**Antrag** (Pl. — äge), in Generalversammlungen besonders beliebtes Mittel um die Zeit totzuschlagen. Der Entwicklungsgang eines Antrags ist gewöhnlich folgender: Es denkt sich jemand etwas aus, formuliert dies zu einem Antrage und läßt ihn unterstützen; es wird darüber eine lebhafte Debatte eröffnet, die zugleich als Übung im freien Vortrag dienen soll und nachdem mit Rücksicht auf die herrschende Hitze die Sache innerhalb zweier Stunden gründlich ventilirt worden ist, wird zur Abstimmung geschritten, wobei der Antrag natürlich fällt und alles beim alten bleibt. Der Antragsteller aber, vollkommen befriedigt die Anregung zu einer angenehmen Abendunterhaltung gegeben zu haben, geht vergnügt nach Hause, wobei ihm mitunter noch heimgeleuchtet wird. Unsittliche Anträge sind nicht statthaft, noch weniger aber darf ihnen Folge geleistet werden.

**Anzug.** Man unterscheidet Sommer- und Winteranzüge. In unseren Breitegraden bedient man sich im Sommer vorzugsweise des nordischen Gambit- und des russischen Anzugs, im Winter dagegen mit Vorliebe des italienischen, sizilianischen und spanischen Anzugs. Nicht selten aber deckt man durch einen ungeschickten Gebrauch des Anzugs die eigene Blöße auf, statt sie zu schützen.

**Art.** (Pl. — en.) Nach Philidor gibt es drei Hauptarten von Schachspielern. Er unterrichtete den König Ludwig XVI. von Frankreich im Schach und sollte nach einiger Zeit ein Urtheil über die Spielfähigkeit seines Schülers abgeben. „Man teilt,“

antwortete er dem Könige, „die Schachspieler in drei Arten oder Klassen, zur ersten gehören solche, die gar nicht, zur zweiten, die schlecht und zur dritten, die gut spielen. Ew. Majestät haben Sich bereits zur 2. Klasse emporgeschwungen.“

Jede dieser 3 Hauptarten zerfällt wieder in eine große Anzahl von Unterarten, deren umfangreichste die der Zuschauer (s. d.) bildet und die ebenfalls in negative, schlechte und gute klassifizierbar sind. Eine ferner sehr wichtige Unterart der 2. Hauptart setzt sich aus den Schachschiebern (s. d.) zusammen, welche sich — in wohlthuendem Gegensatz zu den Spielern — statt des Kopfes viel naturgemäßer der Hände bedienen. Über die Arten des Schachspieles selbst uns hier auszulassen, finden wir keine Veranlassung. Es gibt deren so viele, daß, wenn wir uns auch herbeilassen wollten sie alle zu nennen und zu charakterisieren, sie doch der Leser sehr bald wieder vergessen würde. Aber eine besondere Abart der Arten können wir nicht ganz unberührt lassen: es sind dies die Unarten (s. d.)

**Attentat.** Wenn einer einem andern etwas tun will oder tut, so nennt man diese beabsichtigte oder vollbrachte Tat ein Attentat und den Täter einen Attentäter bzw. Attentäter. Namentlich in ehelichen Kreisen weiblicherseits wird es schmerzlich empfunden, daß man gegen diese Mordbande von oben herab nicht energisch genug einschreitet, zumal da die schwarzen Pläne meistens, und oft am hellen lichten Tage, gegen den König gerichtet sind. Der Schauplatz dieser täglichen und nächtlichen Attentate

gewährt oft einen grauenhaften Anblick. Was sind die blutgetränkten Schlachtfelder von Leipzig, Königgrätz und Gravelotte gegen diese unheilvollen Stätten ewiger Rachsucht, wo nichts als Gehirn verspritzt wird? U. U. w. g.

**Attribute** der Schachspieler. 4 Gläser Wasser, 2—3 weiche Eier und 1 harter Schädel.

**Aufgabe**, zu deutsch Problem. Die angestrebte Erzielung eines für die anziehende Farbe innerhalb einer gegebenen Zügezahl unter Berücksichtigung der allgemein adoptierten Spielgesetze, Beobachtung einigermaßen glaubhaft erscheinender Positionsverhältnisse und schärfsten Ausdrucks der Figurenbestimmung, sowie unter Vermeidung aller möglichen und unmöglichen Nebenlösungen zu erzwingenden Mattes oder sonst eines befriedigenden Abschlusses — nennt man eine Aufgabe. Es gibt deren leichte und schwere, direkte und indirekte, gute und schlechte, korrekte und inkorrekte, von den letzteren am meisten. Außer den in der obigen Definition des Begriffes ausgesprochenen Erfordernissen sind noch folgende Ansprüche an eine gute Aufgabe zu stellen: Sie darf nicht mehr als 16 Steine (von jeder Farbe) enthalten; sie muß eine bestimmte fixe Idee verfolgen, so versteckt, daß man sie, wenn überhaupt, erst später entdecken kann; sie muß druckfehlerfrei und richtig aufgestellt sein; die Mattstellungen sollen möglichst alle rein, d. h. es soll schließlich rein alle sein.

**Aufgeben** für den Aufgebenden der traurigste Moment und zugleich das Ende der Partie. Man

kann dabei seinen Schmerz in etwas dadurch lindern, daß man dem Sieger einige gute Lehren gibt oder bekannte Redensarten anwendet z. B.: „Die Partie habe ich rein verschenkt“ oder „ein blindes Huhn findet auch ein Korn“ oder „der Klügere gibt nach“ usw.

**Auflösung.** Jede Aufgabe, auch die schwierigste, läßt sich in kürzester Zeit lösen, wenn man die gedruckte Lösung einfach abliest. Sollte dieselbe noch nicht erschienen sein, so wartet man oder läßt sie sich sagen.

Die Auflösung eines Schachklubs erfolgt, wenn derselbe aus nur noch einem Mitgliede besteht. Unter dieses wird das vorhandene Inventar (Spiele, Bretter, Bücher, Knüppel usw.) verauktio- niert und der Erlös samt dem Kassenbestand oder Defizit dem einen Mitgliede in Anerkennung seiner Ausdauer feierlichst überreicht.

**Aufnahme.** Die Aufnahme eines Mitgliedes kann nur mit Einwilligung desselben erfolgen. Der Neuaufzunehmende hat nachzuweisen, daß er das lateinische Alphabet bis h ohne Anstoß herzu- sagen imstande ist und daß er geläufig bis 3 zählen kann, wogegen ihm die Fortsetzung bis 8 im Laufe eines Jahres unentgeltlich beigebracht wird. Die Fähigkeit, einen weißen Springer von dem schwarzen König und sein Glas Wasser von dem Glas Bier des Gegners zu unterscheiden ist wünschenswert, aber nicht Bedingung. Unerläßlich dagegen ist — in Anbetracht der Anwesenheit zahl- reicher Damen — Gewandtheit im Umgange mit

dem weiblichen Geschlecht. Die musikalischen Anforderungen beschränken sich auf das Vorhandensein einigen Tactgefühls und die Fähigkeit, den richtigen Ton zu treffen. Ehemänner und solche, die es werden wollen, haben den Nachweis zu führen, daß ihnen wenigstens zweimal wöchentlich die freie Verfügung über den Haus Schlüssel zusteht. Endlich hat jeder Neueintretende seinen Impfschein zu produzieren und gegen Erlegung der üblichen Entree- und Beitragsgebühren einen derben Knüppel mitzubringen, welcher hinter den Ofen geworfen wird, damit bei eintretenden Meinungsverschiedenheiten (siehe Konsultationspartei) die Schlichtung der Differenz wegen ungenügenden Holzmaterials keinen Aufschub erleidet. In Ermangelung eines Ofens, hinter welchem die Knüppel aufgeschichtet liegen könnten, benützt man den Bibliothekschrank zur Aufbewahrung, nachdem die Bücher schleunigst ausgeliehen worden sind.

**Aufstellen** a) des Schachbrettes, geschieht auf einem Tische dergestalt, daß die Felderseite nach oben gekehrt ist und ein schwarzes Eckfeld sich zur Ecken des Gegners befindet. b) der Steine, regelt sich nach der Größe der Figuren, und zwar gehören die kleinsten 8 in die Vorderreihe, während die übrigen hinten in nach rechts und links abfallender Linie ihren Platz finden. Einfacher ist es, zunächst den Gegner seine Steine aufstellen zu lassen und dann die eigenen am entgegengesetzten Rande des Brettes genau gegenüber zu plazieren. Mehr als eine Figur hat auf einem Felde keinen Raum. c) von

Behauptungen; diese erfolgen in der Regel von Zuschauern und erstrecken sich vorzugsweise auf die gänzlich veränderte Spielwendung, wenn statt des gemachten Zuges ein anderer geschehen wäre. Die mündlichen Erörterungen darüber werden sofort, die praktischen dagegen erst nach Beendigung der Partie in der sogen. Variante (s. d.) vorgenommen, wobei sich gewöhnlich ergibt, daß die Behauptung falsch war.

**Ausbruch.** Es gibt davon vier Arten a) von Wut; tritt gewöhnlich ein, wenn man mit der ungedeckten Dame Matt ansagt und diese geschlagen wird, gleichzeitig entsteht auf der gegnerischen Seite ein Ausbruch b) von Freude, die sich in der Regel in einem schallenden Gelächter äußert; c) von Verzweiflung, wenn der Gegner zu jedem Zuge 20 Minuten braucht und endlich d) von echten Ungarweinen, die in der althochdeutschen Weinstube von Gerlachs Nachfolger (s. Scholl) getrunken werden.

**Ausdrücke.** Die gebräuchlichsten schachlichen Ausdrücke sind folgende: Schach (dem Könige), Schech (der Dame), Schich (dem Springer), Schoch (dem Käufer), Schuch (dem Turme). Gardez (spr. Jardeh la Rahn), Höflichkeitsbezeugung gegen die Dame, kommt aber — ein betrübendes Zeichen unserer sittenlosen Zeit — nur noch selten zur Anwendung. Außerdem gibt es noch viele andere Ausdrücke.

**Automat** siehe Ujeeb.

**Uzygie** (von *ἀζυγία*, Ehelosigkeit). Wenn Weiß

3. B. die Dame vorgibt oder zufällig verliert, so befindet sich der weiße König in Azygie. Dieser Zustand ist ein höchst peinlicher und das Bestreben des Königs bleibt meist darauf gerichtet, sobald als möglich wieder zu einer Dame zu gelangen. Ja es soll schon vorgekommen sein, daß er sich mit einer noch nicht einmal begnügt hat, sondern dem verabscheuungswürdigen Verbrechen der Bigamie verfallen ist.

(Aus: Der vollkommene Schach-Korkfer.)

---

## **Der vollkommene Schach-Korkfer.**

Ein Handbuch für Stümper, Pfscher und Paßer  
und solche, die es werden wollen.

Nebst einer Anleitung  
in kürzester Zeit jede, auch die beste Partie zu verfortsen.

Auf Grund eigener langjähriger Erfahrung bearbeitet.

1892.

Den Teilnehmern am VII. Kongreß des Deutschen Schachbundes Dresden 1892 gewidmet zur Erheiterung nach den Stunden des Ernstes und der Anstrengung.

---

### **Vorwort.**

„ . . . . . und für solche, die es werden wollen“, steht auf dem Titel und damit ist eigentlich schon alles gesagt. Daß du, lieber Leser, kein Stümper, noch weniger ein Paßer, am allerwenigsten aber ein Korkfer bist, sieht dir jeder schon an der Nasenspitze an. Wenn du nun aber einmal einer werden möchtest, wer sollte dich dann unterweisen, wenn nicht ich? Denn von selbst lernt man sowas nicht. Darum folge meinen erfahrenen Ratschlägen und habe Vertrauen zu mir. Vielleicht werde ich dein Vertrauen eher gewinnen, wenn du erfährst,

(Aus: Der vollkommene Schach-Korkfer.)

---

## **Der vollkommene Schach-Korkfer.**

Ein Handbuch für Stümper, Pfscher und Paßer  
und solche, die es werden wollen.

Nebst einer Anleitung  
in kürzester Zeit jede, auch die beste Partie zu verfortsen.

Auf Grund eigener langjähriger Erfahrung bearbeitet.

1892.

Den Teilnehmern am VII. Kongreß des Deutschen Schachbundes Dresden 1892 gewidmet zur Erheiterung nach den Stunden des Ernstes und der Anstrengung.

---

### **Vorwort.**

„ . . . . . und für solche, die es werden wollen“, steht auf dem Titel und damit ist eigentlich schon alles gesagt. Daß du, lieber Leser, kein Stümper, noch weniger ein Paßer, am allerwenigsten aber ein Korkfer bist, sieht dir jeder schon an der Nasenspitze an. Wenn du nun aber einmal einer werden möchtest, wer sollte dich dann unterweisen, wenn nicht ich? Denn von selbst lernt man sowas nicht. Darum folge meinen erfahrenen Ratschlägen und habe Vertrauen zu mir. Vielleicht werde ich dein Vertrauen eher gewinnen, wenn du erfährst,

wer ich bin und mit wem du es zu tun hast. So höre denn und staune:

Ich erblickte das Licht der Welt anno 1843 zugleich mit dem großen Kometen, also kamen zwei große Lichter auf einmal; der Komet verschwand, ich aber bin geblieben. Zwei Jahre später kam das große Wasser und schwemmte meinen Freund Janssen an, was dich gewiß interessieren wird bei dieser Gelegenheit zu erfahren. Den ersten schachlichen Unterricht und die ersten Hiebe erhielt ich von meinem Vater und aus eigener Erfahrung kann ich eine innige Verbindung dieser beiden Erziehungsmittel den heutigen Pädagogen nicht warm genug empfehlen: es ist eben ein Aufwasc. Später habe ich mich in den verschiedensten Gegenden Deutschlands und Oesterreichs verhalten lassen und Narbe an Narbe gereicht. Den Höhepunkt meiner Leistungen aber erreichte ich im Jahre 1871 in London, wo ich Gelegenheit fand mit **Steinitz** 3 Partien zu wechseln, von denen er die erste gewann und ich die zweite verlor. Die dritte Partie dagegen wurde gar nicht erst gespielt auf Wunsch von Steinitz, der mich öffentlich für den größten Korkfer erklärte, der ihm noch je vorgekommen sei, und mit diesem ehrenvollen Zeugnisse kehrte ich nach meinem Vaterlande zurück und korkte nun seit bald 20 Jahren so weiter, wobei ich mich äußerst wohl befinde.

Meine mühsam erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen habe ich in einer stattlichen Reihe von Werken niedergelegt, von denen indessen das

bedeutendste, das „Dresdner Schachlexikon“,<sup>1</sup> bis jetzt noch nicht über den Buchstaben A hinaus gediehen ist. Und gerade betreffs dieses monumentalen Unternehmens drängt es mich an dieser Stelle ein Bekenntnis abzulegen:

Vielleicht willst du, lieber Leser, dich erinnern, in der „Dresdner Schachzeitung“ 1886, Nummer vom 13. November, eine Todesanzeige ungefähr folgenden Wortlautes gelesen zu haben:

Den zahlreichen Verehrern des Dresdner Schach-Lexikons hiermit die traurige Nachricht, daß dasselbe sanft verschieden ist. Es erkrankte am weichen B und starb aus Mangel an rechtzeitiger Hilfe. Wer sein Dasein belachte, wird sein Hinscheiden beweinen.

Nun wirst du bedauern, deine Tränen nutzlos vergossen zu haben, wenn du erfährst, daß der Kranke gar nicht gestorben, sondern nur scheintot gewesen ist. Die Ärzte hatten sich (was ihnen bisher noch niemals passiert war) in der Diagnose geirrt. Der Patient litt gar nicht am weichen B sondern an einer Krankheit, deren Erreger der Cerebral-Bacillus (*bacterium faulenzium Schilbg.*) war und — leider auch noch ist. Es hat mir nämlich noch nicht gelingen wollen eine Lymphe zur Abtötung dieses Bösewichts herzustellen, doch sind meine Bemühungen unablässig auf dieses Ziel gerichtet,

<sup>1</sup> Vgl. S. 1.

so daß ich wohl hoffen darf, den armen Lazarus einst zu neuem fröhlichen Leben erblühen zu sehen.

Du wirst mir das nicht übel nehmen, lieber Leser; sieh, wir Schachspieler sind so sehr von Mordgedanken erfüllt, daß es unserem Seelenheil nur zum Vorteil gereichen kann, wenn wir einmal jemandem zum Leben statt zum Tode verhelfen. Und ich wünsche, daß auch du diese Sentenz beherzigen mögest, wenn wir uns einmal feindlich gegenüberstehen sollten, was übrigens der Himmel anädig verhüten möge!

Und nun lebe wohl, lieber Leser, und wenn du Geld brauchst, so sieh zu, wo du welches herkriegst: ich habe selber keins!

Dein dich liebender  
Verfasser.

---

## Erster Abschnitt.

handelt von Dingen, die man vor allen Dingen wissen muß.

### I. Geschichtliches und Naturgeschichtliches.

Die Stümperei ist uralte; sogleich nach ihrer Erfindung stellten sich die Stümper ein und verbreiteten sich kaninchenhaft über den ganzen Erdball. Sie gründeten allerorten Pflanzstätten und wirkten für die Ausdehnung von Kultur und Sitte. Allmählich aber wurden ihre Lehrsätze Schwankungen unterworfen und so schieden sie sich in drei große nationale Gruppen: die Pfüscher, die Pazer und die Korkfer. Erstere bevölkern den Norden, die

Paßer den Süden und die Korkjer das gebildete Mitteleuropa. Da die Lehre der Korkjer die meisten Anhänger fand, so bilden sie die stärkste Partei und dieserhalb wollen wir uns auch vornehmlich mit ihnen beschäftigen.

Der echte Korkjer huldigt dem diplomatischen Grundsatz, daß die Sprache nur dazu da ist um die Gedanken zu verbergen. Eingedenk des Dichterwortes „In der Beschränktheit zeigt sich erst der Meister“ versteht er es meisterhaft, seine Hirntätigkeit auf das äußerste Maß einzuschränken und zeitweilig sie sogar ganz aufzuheben, so daß bei ihm der raffinierteste Gedankenleser beschämt von dannen ziehen muß. Neben der erstaunlichen Entwicklung der Sprechwerkzeuge verfügt er über eine ungewöhnliche Muskelkraft der Hände und sein Sehvermögen ist derart geschärft, daß er Dinge zu sehen vermag, die überhaupt gar nicht da sind. Von Falstaff hat er gelernt, daß „das bessere Teil der Tapferkeit die Vorsicht ist“, die er dadurch äußert, daß er vor jedem Zuge sämtliche Figuren durch Befühlen auf ihre Standhaftigkeit prüft, und sein Bestreben nach Korrektheit im Spiel bekundet er darin, daß er einen gemachten Zug erst dann gelten läßt, wenn er sich in der Folge als absolut gut und sicher erwiesen hat. Sein ausgeprägter Scharfblick ermöglicht es ihm jede ihm drohende Gefahr zu „übersehen“ und mit bezaubernder Liebenswürdigkeit geht er auf die Intentionen des Gegners ein. Besonders gewandt und schnell sind seine Bewegungen: gegenüber einem Opferangebot, das er stets dankbar

akzeptiert. Dagegen stellt er sich aus angeborener Großmut blind, wenn es sich um das Nehmen einer einstehenden Figur handelt. In Fällen, wo ihm nur ein einziger Zug zu Gebote steht, pflegt er mit einer wahrhaft bewundernswerten Gründlichkeit durch oft  $\frac{1}{4}$ stündiges Nachgrübeln den Ernst der Situation zu erörtern, worauf er mit dem Ausrufe zur Tat schreitet: „Das ist das beste.“

Freilich, ungeachtet aller dieser Eigenschaften passiert auch ihm das Mißgeschick mitunter Partien zu verlieren. Dann ladet er den Gegner ein, sich mit ihm den Kopf zu zerbrechen, wo er „den“ Fehler gemacht hat und begleitet die vergeblichen Versuche die Partie noch zusammenzukriegen mit höchst unterhaltenden Bemerkungen, als da sind: „wenn ich nicht das sondern dies gemacht hätte, wären Sie rettungslos verloren gewesen — der Springerzug von Ihnen war ganz miserabel — alle Partien kann man eben nicht gewinnen — ich habe heute die rasendsten Kopfschmerzen — meine Frau wartet zu Hause mit dem Abendbrote, darum mußte ich eben so schnell ziehen“.

Dann wirft er seinem Gegner einen Blick mitleidiger Verachtung zu und geht seiner Wege, zur Strafe aber bekommt der Kellner kein Trinkgeld.

## II. Zweck.

Der Haupt-Zweck des Korkfens ist der Selbstmord und da es nun einmal ohne Mord und Totschlag nicht abgehen kann, so ist es jedenfalls viel edler sich selbst abzumurken als anderen das Lebens-