

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 Adeligen 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 verlassen 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.

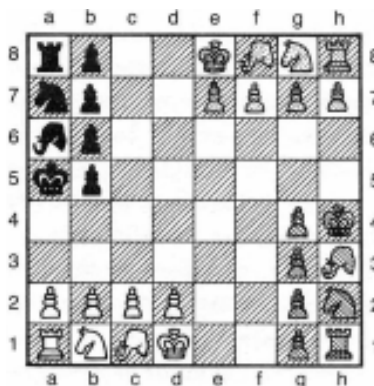
Hans Ree

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 omnipräsente 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

