

Schach

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **15 (1939)**

Heft 50

PDF erstellt am: **28.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Redigiert von Schachmeister H. Grob, Zürich.

«Die lebende Schachpartie»

im Zürcher Hallenstadion am 2. Dezember

Dieser erstmalig in der Schweiz zur Aufführung gelangenden Großveranstaltung in Form eines «lebenden Schachspiels in historischer Kostümierung» war ein voller Publikumserfolg beschieden. Ueber 6500 Zuschauer beobachteten gespannt jede Kampfphase und spendeten manchen besonders eindrucksvollen Handlungen, so namentlich den drolligen «Pony-sprünge» reichen Beifall. Lassen wir aber bei dieser Gelegenheit einen Blick hinter die Kulissen werfen. Die Hauptaufgabe der Regie bestand darin, den Kontakt zwischen dem Spiel der Meister und dem Bühnenvorgang herzustellen, ohne daß die Qualität der Partie darunter litt, oder daß die Spielzeit der Aufführung wesentlich verschärft würde, was eine empfindliche Störung der nachfolgenden Programmabwicklung zur Folge gehabt hätte. So wurde der Beginn der Meisterpartie 1½ Stunden vor der Bühnenaufführung festgesetzt. Vorausgesetzt wurde, daß das Spiel die normale Zugzahl (50) erreiche. Obwohl auch dieses Tempo gegenüber der üblichen Turnierzeit wesentlich verschärft wurde, durfte mit der Ausschaltung grober Fehler gerechnet werden, die sonst einen vorzeitigen Partiestop bewirkt hätten. Diese Vorsichtsmaßregel erwies sich als sehr nützlich, denn erst 10 Minuten vor Schluß der Bühnenaufführung konnten die Züge auf dem kleinen Schachbrett mit jenen in der großen Arena in Einklang gebracht werden. Damit hat die Regie eine dem Zuschauer verborgene Aufgabe glänzend gelöst. Der Vermittlungsdienst zwischen Meisterloge und Bühne war ebenfalls gegen alle unliebsamen Überraschungen gesichert. Jeder Zug auf dem Brett der Meister in der Loge wurde, je nachdem Blau oder Rot (statt Schwarz oder Weiß) zog, auf einen blauen oder roten Zettel notiert. In gleichen Zeitabständen übergab ein anderer Assistent diese Zettel zwei Grenadiern, die die Weiterbeförderung derselben an die jede Partei führenden Herolde zu besorgen hatten. Ein Beobachter in der Loge überwachte ferner die Ausführung der Züge auf dem Riesent Brett.

Besonders wichtige Kampfmomente wurden durch Lautsprecher verkündet, so daß auch der Nichtkenner die Situation jeweils erfassen konnte. Nach 53 Zügen war das Spiel entschieden und der vorgesehene Zeitverbrauch fast auf die Minute genau eingehalten.

Nachstehend die erste Kampfpartie:

Rot (Weiß): H. Johner, 10facher Exmeister.
Blau (Schwarz): H. Grob, Landesmeister.

Spanische Partie,

gesehen im Rampenlicht der farbandurchfluteten Kampfstätte.

1. e4, e5
Mit geschultertem Gewehr marschieren die Grenadiere in die vordersten Linien.
2. Sf3, Sc6
Trapp, Trapp, die Kavallerie rückt vor.
3. Lb5
Eilig hat's der Ratsherr (Läufer), des Königs Mission zu erfüllen.
- 3... a6 4. La4, Sf6 5. 0-0
Fanfaren verkünden die «Züglete» seiner Majestät ins «Hinterland».
- 5... b5 6. Lb3, Sx4
Zu Tode getroffen, stürzt der treue Grenadier; im Eilschritt naht die Sanität. Das erste Opfer wird aufgebahrt und vom Kampfplatz weggetragen.
7. Te1, d5 8. d3, Sf6 9. Sx5, Sx5
So stirbt ein braver Reitersmann.
10. d4
Unwürdig ist's für einen Turm, der Bauer soll ihn töten.
- 10... Le6 11. dxe5, Se4 12. c3
Der Ratsherr öffnet sein Hintertürchen.
- 12... Le5 13. Le3
Der Ratsherr schützt des Königs Leben.
- 13... Lxc3 14. Txc3
Gesenkten Hauptes verlassen die Getreuen das Feld.
- 14... Dh4
Mit graziösen Schritten wagt sich die Königin ins feindliche Land — des roten Königs Herz zu brechen.
15. De1
Eifersüchtig wacht die Rivalin.
- 15... 0-0 16. Sd2, Sxd2 17. Dxd2
Die Kavallerie ist aufgerieben. Ein letztes Wiehern der abziehenden Pferdchen überbietet die leise Musik.
- 17... Ta8
Schwere Geschütze gehen in Front.
18. Dh4!
Nun, stolze Bühlerin, steh mir Rede!
- 18... Dxd4 19. cxd4
Lieber sterben als zurück — gespalten ist des Königs Glück.
- 19... c6
Der Angriff ist gescheitert, die Verteidigungslinie wird ausgebaut.
20. Te3, Ld7 21. f4, Tde8 22. a4!
Tapfer stürzen sich die Grenadiere ins Getümmel. Die Bresche soll geschlagen werden.
- 22... b4 23. Tce1, a5 24. Te5
Die feindliche Linie gerät ins Wanken — rasch eilt der Turm zu Hilfe.
- 24... Ta8 25. h3, f5
Verzweifelt stürzt sich der Grenadier in die vordringenden Heerscharen.

26. Taf1, Kf7
Der König greift zur Waffe, nicht achtend der Gefahr.
27. Ld1, Ke7 28. Kh2, Tg8 29. g4, g6 30. Tg1, Tg8
Die Entscheidung naht.
31. Kg3
Dem Hofnarr graut — sein Herr wird allzu kühn.
- 31... Tf7 32. Kf3, fxg4+
Trommelgewirbel! Das Leben des Königs ist bedroht. Ein todesmutiger Grenadier springt vor und opfert sein Leben.
33. h×g4, Taf8 34. f5
Des Grenadiers letzter Königsdienst. Die Gefahr ist gebannt.
- 34... g×f5 35. g5! Ta8 36. Kf4
Der König selbst stellt seinen Feind.
- 36... Tg7 37. Th1
Die Einkreisung wird beängstigend. Nur ein Gewaltstreich kann die Lage retten.
- 37... Tag8 38. T×a5, T×g5 39. T×h7+, T8g7
Hart prallen die Turmkolosse aufeinander. Vier Wächter fallen im Gemetzel.
40. T×g7, T×g7 41. Ta7
Kaum wähnt sich der König in Sicherheit, dringt der Feind auf der andern Seite ein.
- 41... Tg1?
— den Feind von hinten zu fassen. Viel Zeit ist nicht mehr zu verlieren. (Hier mußte Tg2 geschehen und falls b3, so Td2 mit starkem Spiel.)
42. Lc2! Tg2?
Dieses Versehen besiegelt des blauen Königs Schicksal! Der Turm mußte seine «Geschütze» auf den König richten (Th1+).
43. L×f5
Der beste Wächter fällt.
- 43... Tf2+ 44. Kg4, T×b2
Zu spät erkannte Blau die List. Nun gilt's, dem vordersten Grenadier (b4) den Weg freizumachen. (Falls T×f5, so T×d7+, K×d7, K×f5 und gewinnt.)
45. T×d7+
Unter dem Wirbel der Trommeln sinkt der letzte Beschützer nieder.
- 45... Ke8 46. e6! Te2 47. Kg5, b3 48. Kf6, Tf2 49. Ta7
Des Königs Leben hängt an einem Faden. Mit Verachtung stürzen sich die Turmwächter in den Tod, um ihren Herrn vor dem Untergang zu bewahren.
- 49... T×f5+ 50. K×f5, b2 51. Kf6, b1=D
In der düsteren Todesstimmung erstrahlt noch einmal die Königin, bereit, des Königs Leben mit dem eigenen zu beschützen.
52. Ta8+, Db8 53. T×D≠
Der mächtige Turm schreitet über sein letztes Opfer hinweg und setzt den König schachmatt. Die beiden blauen Grenadiere fallen und ihr König senkt traurig sein geschlagenes Haupt. Nur der Hofnarr schneidet seine grimmigste Fratze.

FORTUNA-BRISSAGO
nur echt
in dieser
Verpackung

15er

1859—1939 Jubiläum
(80 Jahre)

Copyright

Herrliche Milch-Chocolade mit
einer exquisiten Mandeloreme