

## GROSSMAUL-LITERATUR AUS DEM KINDERZIMMER

KEINE TEAM-WETT/DIEL-BERICHTE

GEDANKEN/PLITTER

KEINE BIERVERDORRUCH-TABELLE

KEINE RHETORIK-SCHULE

(KEINE VEREINSZEITUNG)

KEINE KUCHENTERROR/SCHLACHT?!



## VORWORT

Hereinspaziert, liebe Freaks

... eine neue Runde ist eröffnet

Die Gedanken haben sich wieder einmal zersplittert mit den Ereignissen des letzten Sommers und wagt sich nun vor die Freaks... prall und schön glänzt er im Scheinwerferlicht und läßt sich von allen 42 Seiten begaffen, während Raffzahn das Sonnenbad dem Bad in der Menge vorzieht...

... dies ist immer noch ein Ego-Schachzine, wenn das bedeutet, daß es keine Mitschreiberlinge gibt, und diese auch nicht erwünscht sind... vielleicht gibt es in Zukunft mal den ein oder anderen exquisit<sup>1</sup> ausgewählten Gastartikel...

... dies ist aber kein Ego-Schachzine, wenn das bedeutet, daß Raffzahn den Schlüpfen fallen lassen muß.

... der Gedankensplitter ist nur insofern ein Dienstleistungsehrenamt, als daß Raffzahn tippen und kopieren (die so genannte „shitwork“) delegiert<sup>2</sup>... an-

<sup>1</sup> **Exquisit**-Läden waren Bekleidungsgeschäfte in der Deutschen Demokratischen Republik, die ein luxuriöseres Angebot führten als die normalen HO-Läden.

Die Exquisit-Läden wurden seit 1962 auf Beschluss des Ministerrates geschaffen und 1976 durch die Delikat-Läden ergänzt. Beide Handelsketten sollten den „gehobenen Bedarf“ abdecken. Die Bürger der Deutschen Demokratischen Republik sollten die Möglichkeit haben, Waren der gehobenen Preisklassen zu erwerben.

<sup>2</sup> **Delegation** ist die Weitergabe einer Teilaufgabe und der dafür notwendigen Handlungskompetenz von einem Vorgesetzten an einen Mitarbeiter mit dem Ziel, sich zu entlasten. Die Mitarbeiter werden motiviert, da ihnen Verantwortung übertragen wird. Dies führt zu einer Identifikation mit dem Unternehmen und der Stärkung der Eigenverantwortung bzw. des Selbstwertgefühls. Eine Erhöhung der Mitarbeiterleistung ist wahrscheinlich.

Meistens handelt es sich um kleinere Aufgaben, die keine größere Erfahrung erfordern. [...]

Nicht-Delegieren wird als Führungsschwäche gesehen, da der Vorgesetzte mit Arbeiten belastet wird, die ein Mitarbeiter ebenso gut erledigen könnte. Die Mitarbeiter werden demotiviert, da ihnen nichts zugetraut wird. Sie fühlen sich als Untergebene und nicht als Partner im Sinne von Mitarbeiter.

ders läßt die das nicht bewerkstelligen... schließlich ist das Schach-zine machen zwar eine Sucht ohne schädliche Nebenwirkungen... es läßt sich aber, wie jede andere Abhängigkeit auch, irgendwann nur noch durch Prostitution bewerkstelligen...

... auf Aneinanderreihungen von Ergebnissen oder Tabellen verzichtet der Splitter dankend... dies ist Raffzahn's Heft... hier redet Raffzahn... Schachspieler sollen Schach spielen... wenn die was zu zeigen haben, sollen sie andere Wege finden... Überhaupt: gibt es einen Grund, nur Ergebnisse und Tabellen zu beachten und nicht Gelegenheits Terror-kein-Kanonenfutter-Guido-ähnliche Spieler und Spielerinnen.

... die Leute wollen Raffzahn eine Identitätskrise einreden... sie sagen, dies wäre ein Schach-Heft... dabei ist Raffzahn gar keine SchachspielerIn... sie kennt das Wort blitzen nur dem Namen her, liest nie am Oberbilker Brett und holt sich regelmäßig Eis... obwohl, meistens trägt sie einschlägige Leibchen mit Freak-Schachmotiven, notiert ihre Züge, und die Freaks mögen ihre Spielweise nicht...

... man nennt sie auch die prolligste Intellektuelle oder die intellekteste Proll... dabei können die Leute „intellektuell“ wahrscheinlich ebenso wenig definieren wie Raffzahn<sup>3</sup>... Andere, einem besonderen Hobby frönende Menschen, die so genannten Gerüchte-Sammler, nennen Raffzahn auch manchmal einen „Erben einer riesigen Freak-Mast-Farm“... zunächst fand Raffzahn diese Vorstellung sehr reizvoll, heute total langweilig... sollen sie sich doch mal etwas anderes einfallen lassen... wie wär's denn mit

<sup>3</sup> Ein **Intellektueller** ist eine Person, die in der Literatur, Kunst oder Wissenschaft tätig ist, dort Kompetenzen erworben hat oder qualitativ ausgewiesen ist und die in den öffentlichen Auseinandersetzungen und Diskursen kritisch oder affirmativ interveniert und Position bezieht, soziale und politische Vorgänge hinterfragt, analysiert, kritisiert und dadurch deren Entwicklung beeinflusst; dabei ist der Intellektuelle nicht an einen politischen oder moralischen Standort gebunden. Dies führt häufig zu Konflikten mit den politischen Machthabern.

Die **intellektuelle** Eigenschaft einer Person bezeichnet die verstandesorientierte Weltauffassung, die grobe Begriffsbildungen hinterfragt und natürliche Vorgänge nach ihrem genauen Maß analysieren möchte. Die Eigenschaften *gebildet* und *intellektuell* sind verschieden, intellektuelles Gerede ohne Bildungshintergrund ist im Sprachgebrauch stark negativ belegt.

„Erbe der größten DWZ-Schule der Region“... deren GründerIn wurde nämlich gerade im klein-Paris Schachmitteilungs-Blatt interviewt... ach', nennt es, wie Ihr wollt... Gerüchte-Sammler sind anmaßende Blödiane...

... ein guter Bekannter sagte Raffzahn, dieses zine seinen Schach-Mitteilungen für Arme... Raffzahn hat keine Ahnung, was er damit gemeint hat... wohl kaum, daß Schach-zine Leserschaft meistens weniger Kohle in der Tasche hat als der durchschnittliche schachliche Aktionsbürger... die Schach-Mitteilungen jedenfalls werden sich auf dem Sofa rumdrehen, sollte sie erfahren, daß in ihrem Namen Kuchenterror, Rhetorik und Bierverbrauch angepriesen werden...



„Raffzahn, wirst doch nicht etwa Blitzpartien analysieren?!“... immer wird es so 'rum gesagt... nie die Aussage andersrum gedreht... diese kategorische<sup>4</sup> Meinung zog Raffzahn an, es doch zu tun...

... Falltür kam zu Raffzahn, als diese die Züge mitschrieb: „Du analysierst doch nicht etwa Blitzpartien?!“... Raffzahn: „Das weiß ich noch nicht.“... und hatte gelogen... im Hinterkopf war es ganz anders... das weiß ich nicht, war über die Art, wie die Partien zu betrachten seien... schließlich würde es Neuland sein, Blitzschach im Splitter zu zeigen... die Unbekannte, die sich entwickelt bei Neuem... das Spannende, etwas Neues zu erleben...

### **11 Freaks 11 Runden rund 2 Stunden**

• • • So umriß schrecklicher Turnierleiter Sven das Blitzwettbewerb... so wußten alle, was sie erwarten würde... manche als Funktionsraum des Kapital... Geheimpolizei/Schrecklicher und Lieblicher Sven / Falltür / Troika / Euphrat... manche wie Luft und Spiel... wie Hauptvertreter Luftikus... dazu auch Dani Freak / Schweißhand / Kettensäge (Elitenvorbild) / Hamlet...

... nach dem Blitzwettbewerb...

<sup>4</sup> Das **kategorische Urteil** (lat. categoria : Grundaussage) ist ein Begriff der traditionellen, aristotelischen Logik, der Syllogistik. Es bezeichnet ein Urteil (in moderner Sprache: eine Aussage), in dem unabhängig von weiteren Bedingungen die Zugehörigkeit oder Nichtzugehörigkeit eines Merkmals zu einem Gegenstand ausgedrückt wird. Ein *kategorisches Urteil* ist ein Urteil, das nicht aus anderen Urteilen zusammengesetzt ist. In einem kategorischen Urteil werden ein Subjekt (S) und ein Prädikat (P) mittels einer Kopula (ist, sind [nicht]) zueinander in Beziehung gesetzt.

Luftikus: „Hast nicht mitgespielt... ist doch schöner“... Raffzahn, um anzustacheln: „Find' ich nicht.“ ...“Mitspielen ist schöner“... Schweißhand: „Raffzahn interessiert, was sonst so passiert.“ ... Raffzahn: „Meinste?“... Schweißhand „Ja!“... kicher

... Hanfi kam rein... kurz vor Ende des Blitzwettspiels (vor letzter Runde)... setzte sich hin... blitzte mit Gast... die Kuchenterror-schlachthalle-Tür geht auf: „Wer hat denn den Wagen?“... Raffzahn hofft, nicht angesprochen zu sein... Hanfi steht auf... draußen ist eine Warnblinkanlage in der zweiten Reihe – direkt vor der Kuchenterror-schlachthalle zu sehen „Ich mach' das jetzt.“... Antwort: „Schachspiel dauert ein bißchen lange“... nun ja – Hanfi verzichtet auf die Antwort „Ist eine Blitzpartie“... unterbricht für die Wegfahrt vom Kulturparkplatz...

... schön das Vorlesen nach dem Blitzspiel... Geheimpolizei wird extra gerne erwähnt... aber er ist nicht mehr da... so gefällt das Raffzahn... und Raffzahn dachte nur an den Stift, den Schrecklicher Sven in der Hand hielt... hatte ihn an sich genommen zwischen einer Runde (7. und 8.Runde?!)... für eine Tabelle... Raffzahn mußte schnell umsteigen zu einem neuen Stift, um schnell eine Partie mitschreiben zu können... dann traute sich Raffzahn lange nicht, den orangenen Stift zurückzufordern aus der Geiselnahme<sup>5</sup>... auch beim Vorlesen nicht... wartete, daß Schrecklicher Sven ihn irgendwann weglagt... um ihn dann unbemerkt zu befreien... erst als Schrecklicher Sven ihn einstecken wollte... da traute sich Raffzahn...

Falltür hatte tolle Partien gespielt... Schweißhand kennt die außerschachlichen Fähigkeiten von Falltür „Computer in der Tasche“

... Schweißhand fiel auf... als einem der Letzten?!... naja... zu Luftikus: „Hast die Haare länger?!“... „Ich habe sie nur offen!“ ... Bierverbrauchstabellen-Lufti-

<sup>5</sup> Die **Geiselnahme** ist eine Straftat gegen die persönliche Freiheit und vor allem gegen die körperliche Integrität des Einzelnen. Die Geiselnahme ist im deutschen Strafgesetzbuch in § 239b StGB geregelt.

Sie ist vom erpresserischen Menschenraub in § 239a StGB dadurch abzugrenzen, dass die Geiselnahme die Entscheidungsfreiheit beeinträchtigt, während der erpresserische Menschenraub als Tatziel die Bereicherung durch Erpressung nennt. Die Geiselnahme ist ein Verbrechen (§ 12 StGB) im engeren Sinn und zählt zu den Gewaltdelikten im engeren Sinn.

kus... nach neuer (erneuter) Gallone<sup>6</sup>... geht noch nicht... denn „noch kann ich Fahrrad fahren!“...



## GEHEIMPOLIZEI - SCHRECKLICHER SVEN

Eine Partie der dramatischen Art... 54 spannungsgeladene Züge teilen sich die Partie... erregen Aufsehen unter den Zuschauern... toll...

### 1.c4

Geheimpolizei als neuer Freak... mit Interesse wird verfolgt, was für eine Eröffnung er spielt... welchen Anfangszug wählt der populäre Meister...

### 1...c5

Vorsichtikus aus der niederrheinischen<sup>7</sup> Region der Viersener geht abwartend mit.

**2.Sc3 Sc6 3.Sf3 g6 4.g3 Lg7 5.Lg2 Sf6 6.0-0 0-0 7.d4 d6**

Hier ist der populäre Zug 7...cxd4 (Vertreter Schweißhand)... Geheimpolizei besinnt sich und setzt mutig den Bauern vor... als Eisenschädel stehend.

... in der Folge spielt der bebrillte Schreckliche Sven nicht den e-Bauern vor (e7-e5), um die Möglichkeit e7-e6 nicht aus der Hand zu geben.

### 8.d5 Sa5 9.Sd2 a6

... stattdessen greift Schrecklicher Sven zur Idee, die Bauernkette von hinten anzugreifen...

<sup>6</sup> **1 US.liq.gal.** = 4 liquid qt. = 8 US.liq.pt. = 16 US.cup = 32 US.liq.gi. = 128 US.fl.oz. = 231 inch<sup>3</sup> = 3,785411784 Liter

1 US.gallon war ursprünglich als ein Zylinder mit einer Höhe von 6 inch und einem Durchmesser von 7 inch definiert. Bei der Berechnung des Volumens wurde die Zahl  $\pi$  jedoch mit  $22/7$  approximiert. Seit 1706 während der Herrschaft von Queen Anne wurde die Gallone jedoch redefiniert als ein Quader mit einer Abmessung von  $(3 \times 7 \times 11)$  inch<sup>3</sup>.

1 petroleum barrel = **42 US.gal.** = 9702 inch<sup>3</sup> = 158,9872949 Liter

<sup>7</sup> Der **Niederrhein** ist eine an die Niederlande grenzende Region beziehungsweise Landschaft im Westen des deutschen Bundeslandes Nordrhein-Westfalen.

Eine eindeutige Abgrenzung des Niederrheingebietes existiert nicht – denn der Niederrhein bildete weder historisch, geologisch, politisch oder kulturell eine kontinuierliche Einheit. Gelegentlich wird gesagt, er definiere sich vornehmlich aus dem, was er *nicht* ist: Er ist nicht Niederlande, nicht Westfalen, nicht Bergisches Land und nicht Eifel samt Vorgebirge. Teile des Niederrheins überlagern sich zudem mit dem Ruhrgebiet, das jedoch nicht zu den historischen Landschaften zählt.

Geheimpolizei prüft sorgfältig die Stellung, den e-Bauern ins Zentrum stellt...

### 10.e4 Tb8 11.De2 Lg4

... Schrecklicher Sven verzichtete auf den Reflex<sup>8</sup>, direkt den b-Bauern anzupacken, mochte etwas anderen machen (Sd7 / e6 / Te8 / Dc7 zur Auswahl... neben mehr).

### 12.f3

... bleibt bei den fordernden Bauernzügen... sonst 12.Dd3 die Nachwuchsqeen aus der e-Linie ziehen.

### 12...Ld7 13.Kh1

... jetzt kommen die Vermittlungsvorschläge... Diagonale d4-g1.

### 13...b5

... jetzt kommt der gefürchtete Vorstoß... es kracht im Gebälk... die schwarze Position wirkt gefällig...

### 14.f4

... und der Neo-Meister-Freak in seinem gefälligen Stil merkt, daß er selbst e4-e5 anstreben sollte.

### 14...Lg4

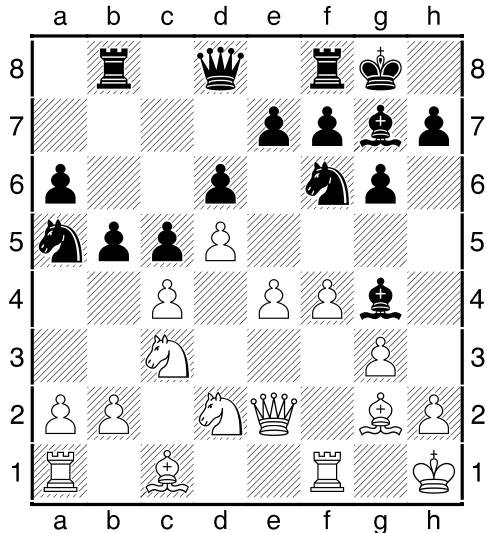
... blitzgescheit kehrt der Läufer zurück... d7 soll frei werden für den Springer wohl... bei 12...Lc8 wäre der Läuferzug wohl nicht gekommen... aber das wäre damals ein Zurückzug gewesen... hier spielt Schrecklicher Sven einen Vor-Zurückzug... und deswegen wird er gemacht... Vor-Züge gelten als positiv im Denken.

14...bxc4 15.Sxc4 Sxc4 (15...Lb5) 16.Dxc4 Lb5 17.Sxb5 axb5 ging auch... mit dem Bauern b5 will der Ex-Weltmeister das Gleiche machen wie vorher mit dem e-Bauern... sich die Möglichkeit offen zu lassen, b5-b4 oder bxc4 zu spielen.

<sup>8</sup> Ein **Reflex** besteht in einer neuronal vermittelten, raschen und gleichartigen Reaktion eines Organismus auf einen bestimmten Reiz.

Reflexe können vom einfachen Reflexbogen bis hin zu Reflexkreisen "höherer" Art unterschiedlich komplex sowie angeboren oder erworben sein; im letzteren Fall wird auch von *gelernten*, *erworbenen*, *bedingten* oder *konditionierten Reflexen* geredet. *Angeborene* oder *unbedingte Reflexe* stellen biologisch präformierte Reaktionsweisen dar. Sie werden als evolutionäre Adaptionseffekte auf Lebensbedingungen gedeutet.

Reflexe ermöglichen Lebewesen ein Leben in einer langfristig konstanten Umwelt; durch ein auf derartige Lebensbedingungen eingestelltes automatisches, schematisches oder stereotypes Reagieren, das unter gleich bleibenden Umständen dazu ausreicht, bis zur Geschlechtsreife zu leben und Nachkommen zu zeugen.



**15.Lf3**

... eine wichtige Entscheidung... Geheimpolizei hat die Bauern im Zentrum auf weiß und tauscht den Läufer ab... er konnte 15.Dd3 spielen, um danach den Läufer mit h2-h3 anzugehen... mit dem Mehr an Raum keine Figuren zu tauschen... es könnte schablonenhaft so weiterlaufen:

15.Dd3 b4 16.Sd1 Lxd1 (sonst 17.Sf2) 17.Txd1 Sd7 (eventuell 17...e6); hier steht Sa5 wirkungsschwierig.

15.Dd3 bxc4 16.Sxc4 Sxc4 17.Dxc4, nun 17...Db6, so 18.h3

... bei 17...Tb4 wie in der Partie deckt der Lg2 nun den Bauern e4 zusätzlich...18.Dxa6 ein unklares Bauernopfer ähnlich Wolga-Gambit: 18...c4 19.Da7 Sd7 20.Df2 Sc5 auf Sd3.

... 19.a3 hat Bauer c4 ein Problem: 19...Tb3 (19...Db6 20.axb4) 20.Dxc4 Db6 mit Druck für jedoch zwei Bauern.

Falls vorsichtig 17...Tb6, so 18.h3 Ld7 19.Tf2... oder Lg4 auf g4 stehen lassen und Sd7 so verhindern (nach h2-h3 hat der Läufer kein Feld zum hinziehen). 18.e5 oder auch 18.f5 auf den Läufer g4 zu beugen, ist wahrscheinlich zu viel...

**15...Lxf3+ 16.Txf3 bxc4**

... Schrecklicher Sven Nobel sprengt auf... um an das Problem Be4/Bd5 zu kommen... beim 19.Zug sieht Mensch die meisterhafte Behandlung geschlossener Position... bei e4-e5 ist Bd5 unter TNT<sup>9</sup>.

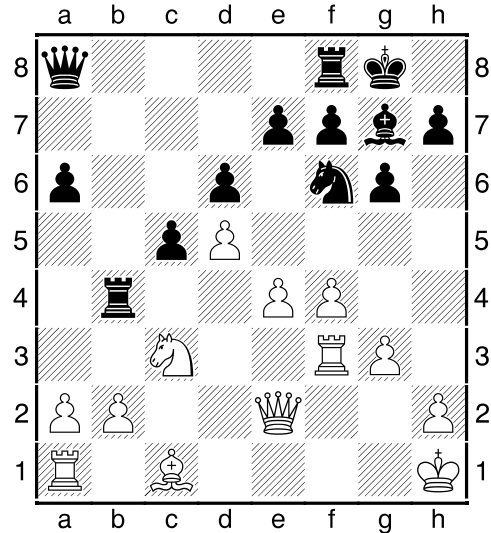
**17.Sxc4 Sxc4 18.Dxc4 Tb4 19.De2**

<sup>9</sup> **Trinitrotoluol (TNT)** ist ein Sprengstoff. Die Summenformel lautet C<sub>7</sub>H<sub>5</sub>N<sub>3</sub>O<sub>6</sub>.

Die korrekte Bezeichnung für TNT ist gemäß der Nomenklatur der IUPAC **2,4,6-Trinitromethylbenzen**.

Hier war die Frage, ob die Geheimpolizei nicht doch auf a6 nehmen sollte und Se4 (siehe beim 15.Zug) zulassen sollte, etwa 19.Dxa6 Sxe4 20.a3 Tb6 (20...Td4 21.Le3 sieht unklar aus 21...Sxc3 22.Lxd4 Sxd5 oder 22...Lxd4) 21.De2 auf rückständigen Be7.

**19...Da8**



**20.a3**

Was nun, war die Sprache im Geheimen... e4-e5 scheint nicht durchsetzbar (auf 20.Dd3 hat Schwarz 20...Tfb8 21.e5 Td4)... gleichzeitig erkennt der geheime Denker die Notwendigkeit, etwas zu machen, bevor der Druck schrecklich erhöht wird auf b2...

... das Knäuel zu entwirren (Lc1/Ta1) ... 20.Le3 Sxe4 21.a3 (21.Lxc5 Sxc5) 21...Sxc3...

... bei 20.b3 lauert Lg7 als Drache Grisu... dabei ist nicht klar, ob er spuckt... schließlich will er Feuerwehrmann werden.

... bei 20.Tb1 Tfb8 21.b3 c4 kommt der Turm unter das Feuer vom Grisu Vater Fumé... und der spuckt gern Feuer... denn er ist ein Drache... und Drachen spucken Feuer... so lockt Geheimpolizei den Turm vom Be4 weg (20...Td4 21.Le3 Sxe4 22.Lxd4 und 20...Td4 21.Le3 Txe4 22.Sxe4 Sxe4 23.Td1) in wahrhaft eindrücklicher Art mit einem unscheinbaren Zug...

**20...Tb3 21.Kg2**

... überdeckt vorsorglich Tf3... hier war die paradoxe<sup>10</sup> Möglichkeit, den Springer auf die Grundreihe zu spielen und den ohne Wirkung stehenden Tf3 dem

Hergestellt wurde TNT erstmals von Joseph Wilbrand im Jahre 1863, die Großproduktion wurde in Deutschland 1891 aufgenommen.

Die Sprengkraft von TNT ist zum Maßstab zur Stärke von Bomben und anderen Sprengkörpern geworden

ungedeckten Tb3 zum Abtausch anzubieten... deshalb wäre die hyperschwer zu beantwortende Frage gewesen, den Turm woanders hinzustellen:

Auf 20...Tb6 ist 21.Sa4 eine Option...

20...Tb7 verstellt die Da8, und

20...Tbb8 ist ohne Verdoppeln der Türme (so fein war 20.a3.

... zudem ist die Frage... wie wirkungslos ist der Tf3 wirklich?!... daneben ist der Ta1 wohl wirkungsloser...

... nun 21.Sd1 Tfb8 22.Txb3 Txb3 23.Ld2 Sd7 (23...Db7 24.Lc3 Sd7 25.Lxg7 Kxg7 26.Tc1) 24.Lc3

<sup>10</sup> Ein **Paradoxon** oder **Paradox** ([alt]griechisch *παράδοξον*, von *παρά-*, *para-* - gegen~ und *δόξα*, *dóxa* - Meinung, Ansicht), auch **Paradoxie** (*παράδοξία*) genannt, ist ein spezieller Widerspruch. Man versteht darunter:

1. Widersprüchlichkeit als Folge der Negation von Selbstbezüglichkeit, d. h. wenn eine auf sich selbst anwendbare Aussage negiert wird. Eine solche selbstwidersprüchliche Aussage heißt in der Logik auch Antinomie. Ein Beispiel ist das Paradoxon des Eubulides:
  - *Dieser Satz ist falsch.* (sagt etwas über sich selbst aus, aber: ist er nun wahr oder falsch? Er ist wahr, wenn er falsch ist und falsch, wenn er wahr ist.)
2. in der Rhetorik eine Stilfigur, die in scheinbaren Widersprüchen eine tiefere Wahrheit veranschaulichen will (z.B. Oxymoron). Beispiele:
  - *Weniger ist mehr!*
3. Phänomene und Fragen, die der menschlichen Intuition widersprechen. Hierzu gehört beispielsweise die alte Frage nach der Endlichkeit/Unendlichkeit von Raum und Zeit. Ein unendliches Universum widerspricht dem gesunden Menschenverstand ("das muss doch mal irgendwo angefangen haben") ebenso wie ein endliches ("was war vorher?"). Auch unter den Phänomenen, die die moderne Quantenmechanik thematisiert, zeigen viele diese Art von paradoxer Natur. Davon zu unterscheiden sind
4. Scheinbare Widersprüche, die sich bei genauerer Analyse auflösen. Das Paradoxe an dieser Art von Paradoxa ist, dass es eigentlich keine sind. Die Analyse scheinbarer Paradoxa, beispielsweise im Rahmen eines Gedankenexperiments, hat schon oft zu wichtigen Erkenntnissen in Wissenschaft, Philosophie und Mathematik geführt. Der Widerspruch besteht dabei oft zwischen der intuitiven und der exakten Lösung. Ein Beispiel hierfür ist das Ziegenproblem, das logisch und mathematisch exakt lösbar ist, aber der Intuition vieler Menschen, ihrem "gesunden Menschenverstand" widerspricht.

Einen unauflösbaren Widerspruch nennt man auch Aporie.

Lxc3 25.Sxc3 (25.bxc3 Db7 26.Ta2) 25...Db7 26.Sd1 Db5

... bei 21.Sd1 Txf3 22.Dxf3 Tb8 23.Ld2 Sd7 24.Lc3 Db7 (24...Lxc3 25.Dxc3 Db7 26.Tc1) 25.Lxg7 Kxg7 26.Dc3+ f6 27.Tc1

### 21...e6

... verschnellert (forciert) das Geschehen... eine für Schrecklicher Sven untypische Spielweise... sonst wohl 21...Tfb8 oder 21...Sd7.

### 22.a4

... die Stellung ist sehr (zu) komplex<sup>11</sup>, und Geheimpolizei zieht auf's Geratewohl einen Bauern.

Für 22.Sd1 ist Bd5 unter Druck...

... bei 22.dxe6 fxe6 sieht der geheime Strategie d6-d5 dämmern... und das Problem Lc1/Ta1 ist noch immer nicht gelöst...

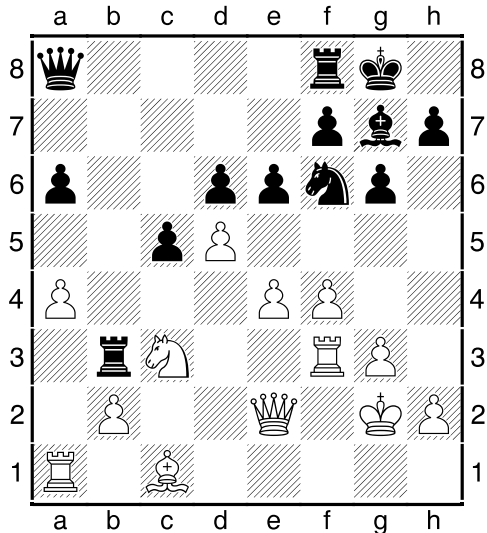
... um ungedeckten Turm zu behelfen, war 22.Dc4 eine Idee – gleichzeitig ist 23.dxe6 am Start... für 22.Dc4 Tfb8 23.dxe6 fxe6 24.Dxe6+ Kh8 ist mit Spürsinn ausgestattetem Fachmann Geheimpolizei Da8-Kg2 / Tf3-Tb3 vis-à-vis nicht geheuer...

... vielleicht will Geheimpolizei nun gar 23.Ta3 anbieten... oder 23.a5 – 24.Ta4 so aus der Ecke, wo das Gerät hängt, herauszukommen...

... nun ist Feld b4 wieder frei, und Schrecklicher Sven könnte 22...Tb4 den Druck auf e4 wieder mit dem Turm erhöhen...

<sup>11</sup> **Komplexität** (v. lat.: *complectari* = umarmen, umfassen; PPP: *complexum*) wird je nach Autor und Wissensschaftsgebiet unterschiedlich definiert. Eine sehr allgemeine Definition ist folgende: Die Eigenschaft eines Systems oder Modells, die die Beschreibungen seines Gesamtverhaltens in einer beliebigen Sprache erschwert, selbst wenn man vollständige Informationen über seine Einzelkomponenten und ihre Wechselwirkungen besitzt. Komplexität ist nicht einfach das Gegenteil von Einfachheit. Offenbar handelt es sich um einen autologischen Begriff, das heißt einen Begriff, den man auf sich selbst anwenden kann. Der Begriff der Komplexität ist selbst komplex.

Zu unterscheiden ist die Komplexität von der **Kompliziertheit**, die lediglich die Anzahl der Elemente in einem System quantifiziert.



**22...exd5 23.Sxd5**

... durchhaut den Gordischen Knoten um etwas... Ta1 kann nun schneller raus... Druck auf b2 und e4 bleibt.

**23...Txf3**

... bevor ein Zurückzug ausgeführt wird (siehe 14. Zug). Nach 23...Tbb8 ist die Gegenüberstellung Da8 – Kg2 unangenehm: 23...Tbb8 24.Sxf6+ Lxf6 25.Taa3 Tfe8 26.Tae3 Ld4 ist das Schema... dafür hätte Geheimpolizei einen schweren Stand... er dürfte seinen Erfindungsgeist demonstrieren... am besten ohne Fahnen und Transparente...

**24.Dxf3 Te8**

... so wollte Schrecklicher Sven den Jackpot knacken (auf e4),... doch der reiselustige Springer... Rössel im Kasten 24...Sxd5 25.exd5 Tb8 (25...Te8 26.Ld2 Lxb2 27.Tb1 gibt Weiß Bauern.) 26.Ta3 Db7 bei frei stehendem weißen König.

**25.Sc7 Dxe4 26.Sxe8 Dxe8 27.Ld2**

...und nun kommen sie raus, die Geräte (27.Ta3 De1)

**27...h5**

... ein typischer Vorsorge-Blitzzug... Anti-Kongo-Folterstuhl (h7 für König) ... 27...d5 mit der Idee 28.-- Se4 mit Pochen auf den zentralisierten Springer.

**28.Te1 Dxa4**

... mit Nebeneffekt auf Ba4 der weiße Zug... Schrecklicher Sven überlegt... sieht wohl nix direktes bei 29.Da8+ Kh7 30.Te7... so wagt er es...

**29.Lc3**

... will d6-d5 nicht.

**29...Db3**

... deckt f7, wenn Geheimpolizei einen Wirbelsturm entfaltet.

**30.Lxf6**

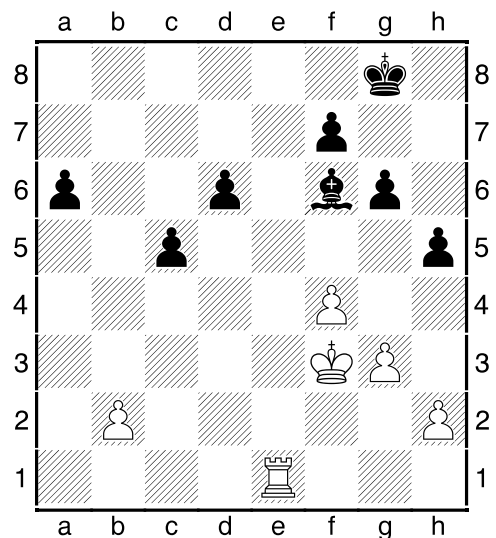
... der Standard-Vereinfachungs-Tausch... schwere Position (Königsstellung) – Druck hoch... aber Schwarz hat schon zwei Bauern für die Qualität

... vorsichtig ohne Wirbelsturm wäre 30.Da8+ Kh7 31.Dxa6 ... die Dame kann zum König zurück... d6-d5 geht nix... 31...Dd5+ 32.Kg1 c4 33.Da7 Sg4 34.De7 (34.Lxg7 Dd2) 34...Lxc3 35.bxc3 Kg7 36.De4

Wer nicht computermäßig spielen will... ich nehm' alle Bauern- das kann ich durchrechnen – kann es mit 30.h3

30.Dc6 Dc2+ 31.Kg1 Sg4 oder 30.Dd1 Db7+ 31.Kg1 d5... weißer Ba4 ist weg, das ist nun schmerzlich fast wie der Folterstuhl...

**30...Dxf3+ 31.Kxf3 Lxf6**



**32.Ta1**

... im schnellen Bauerntilgen... es ging auch 32.Td1, damit keine verbundenen Freibauern sind...

Andere hätten lieber mit 32.b3 den Bauern auf ein weißes Feld gestellt.

**32...Lxb2 33.Txa6 d5 34.Tb6**

... das Problem, wie an die Bauern rankommen? Obwohl der Turm hinter den Bauern steht... also erstmal reflexhaft einen Zug machen, der irgendwas droht...

**34...Lc3 35.h3**

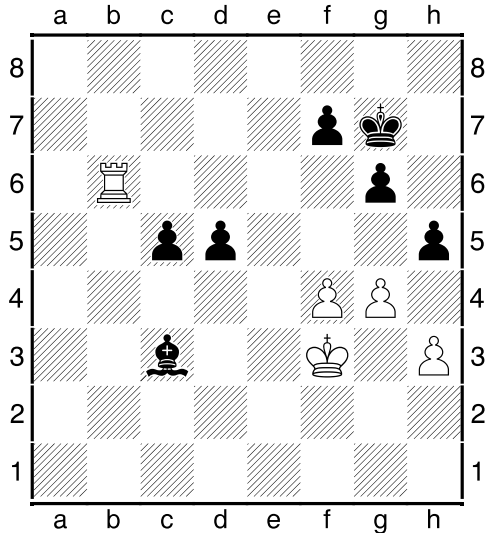
Mit 35.Td6 d4 36.Td5 Lb4 37.Ke4 wäre der Läufer von der Verteidigung des Königs abgeschnitten und stellt wohl den Nachziehenden vor große Probleme.

... eine andere Idee, wo genau reagiert werden sollte, wäre 35.f5 mit der Idee 36.Kf4 oder 36.f6... Geheimpolizei spielt nun schematischer auf Tausch, die Blitz-a-like-schnell-Vereinfachungstaktik...

### 35...Kg7

... blockt f4-f5... es bleibt 36.Td6 Block Läufer.

### 36.g4



### 36...hgx4+ 37.hgx4 Kf8

... auf der Suche nach der Unterstützung der Freibauern... f7-f5 legt den Bf4 fest... und der Kf3 hat das Feld e4 nicht... etwa 37...f5 38.gxf5 gxf5 39.Tc6 d4 40.Txc5 Kf6 41.Tc6+ Kf7 42.Tc4 Ke6 43.Tc5 Ld2 ...

Wohlbedacht zieht Schrecklicher Sven nicht freiwillig einen der nebeneinander stehenden Freibauern freiwillig...

### 38.Tb7

... setzt auf die Klemme ... hier begann langsam der Atomblitz...

... 38.f5 gxf5 39.g5 Ld2 schafft es der weiße König nicht mehr, näher zum schwarzen König zu kommen...

... es bleibt Feld e4... etwa 38.Td6 d4 39.Tc6 Lb4 40.Ke4 Ke7 41.f5 gxf5+ 42.gxf5 f6 43.Kd3 Kf7 44.Kc4 Ke7 45.Ta6 Kf7 46.Ta7+ Kg8, und wer sich nun 47.Kd5 traut: (47...d3 48.Ke6 d2 49.Td7 c4 50.Kxf6 c3 51.Kg6 c2 52.Td8+ Lf8 besser nicht... da sollte feiner gespielt werden...)

### 38...Lg7

... auf komplizierter wäre 38...Ke8, um zu versuchen, den Turm nicht hinter den Bd5 zu lassen (auf d5-d4 / Ke4)

38...Lf6 war eine Idee, etwa 39.Td7 d4 40.Ke4 Le7 oder 40...Ke8... oder mit 38...Kg7 zurück.

... nun lockt sich die Geheimpolizei den Geheimgang über e4... zudem kann der Läufer nun nicht mehr beide Bauern decken... secret police könnte auch mit 39.Tc7 c4 40.Tc5 anfangen...

### 39.Td7 d4

Mit 39...c4 bleibt der Bauer, der weiter von der Königsseite entfernt ist... so hat weißer König es schwerer, den Bc3 zu beobachten und den weißen Bauern zu helfen... nun 40.Tc7... König auf f8 steht unglücklich...

### 40.Ke4 Ke8

... nun auf 41.Tc7 ist 41...Lf8 da... nach 42.Tc8+ klemmt es ... (41...Lf6).

... Geheimpolizei denkt zu sehr an seinen Blogger auf den König... nun spielt Schrecklicher Sven c-Bauern schleunigst näher zum Umwandlungsfeld... wenn auch unter Blockade auf weißen Feldern...

### 41.Ta7 c4 42.Tc7

... leider erst jetzt...

### 42...c3 43.Kd3

... um nehmen zu können auf f7, wenn Schrecklicher Sven den Bauern verläßt... auch wird gleich Bf4 von schwarzem Feld gestellt... es ging auch, 43.g5 zu spielen und den Läufer nicht von der gesperrten Diagonale zu lassen. Schrecklicher Sven selbst will den König von der 8. Reihe wegbringen über den Weg hinter Bf7...

### 43...Lf6 44.f5

44.g5 Ld8 45.Tc6 Kd7 46.Ta6 Lc7 47.Tf6 Ke7 48.Tc6 Lxf4 49.Kxd4 Lxg5 50.Kxc3 schwerer zu spielen...

### 44...gxf5 45.gxf5 Kf8 46.Ta7 Kg7 47.Tc7 Kh6

47...Le5 48.Td7, und f7-f6 geht nicht... Schrecklicher Sven kann nur mit König auf 8.Reihe Le5 (deckt d4/c3) – Bf6 erhalten... Le5-Kf6 blockt Bf5.

### 48.Txf7 Kg5 49.Tc7

Auf 49.Ke4 Ld8 50.Kd3 behält Weiß den Bf5... die Bauerngabe war riskant... 50...Lf6, und beide feinen Strategen blockieren die Bauern...

... eine Variante 49.Ke4 Ld8 50.Td7 Lf6 51.Td6 d3 (51...Le7 52.Tg6+ Kh5 53.Kd3 König von Bf5 weg und Kd3 vor Bauern.) 52.Txd3 c2 53.Tg3+ Kh5 54.Tg1 Lb2 55.f6 c1D 56.Txc1 Lxc1 57.f7 La3 (Tippse: die Weiterführung der Variante im MS ist ohne Belang).

**49...Kxf5 50.Tc5+ Le5 51.Ta5 Ke6**

... mit Remisangebot... unbedacht lehnte Geheimpolizei ab...

**52.Ke4 Lf6 53.Ta6+**

... der weiße König kann nicht weiter vor (d4-d3).

**53...Kf7 54.Tc6 Kg6**

remis

Ein beachtliches Remis der beiden genialen Freaks... und ein Präludium<sup>12</sup> aus der ersten Runde des Blitzwettspiels für das, was noch kommen sollte...



Hier eine Partie mit dem einfallsreichen Ausdem-Handgelenk-Spiel des launischen Freaks Luftikus und dem veganen<sup>13</sup> neuen Meister Lieblicher Sven... Schaut zu!

**LUFTIKUS – LIEBLICHER SVEN****1.d4**

... geben sich die Hände... - ... um dann der anderen Seite der Medaille Platz zu machen... so wie ein Richter Verständnis mimt, eine freundliche Atmo-

<sup>12</sup> Ein **Präludium**, auch **Praeludium** (lat. *praeludium*, Vorspiel), ist ein Instrumentalwerk mit eröffnendem oder hinführendem Charakter.

Ursprünglich war das Präludium (oder älter: *Praeambulum*) ein auf einen Choral hinführendes oder einen Gottesdienst eröffnendes Werk für Orgel, bevor es als eigenständige Form einer Fuge oder anderem Werk voranging (z. B. Johann Sebastian Bach, *Praeludien und Fugen* für Orgel oder die 2 Teile des *Wohltemperierten Klaviers*).

Im 19. Jahrhundert wird mit dem **Prélude** eine meist für Tasteninstrumente gedachte Form eines eigenständigen Charakterstücks geschaffen, wobei die ursprüngliche Funktion eines Werks mit eröffnendem Charakter verloren geht (es ist nicht Vorspiel zu einem weiteren Hauptstück), siehe z. B. entsprechende Miniaturen von Frédéric Chopin oder Alexander Skrjabin).

Im Verlauf der Zeit entwickelte sich das Prélude weiter fort, die großen Orchesterwerke "*Les Préludes*" von Franz Liszt oder "*Prélude à l'après-midi d'un faune*" von Claude Debussy haben mit dem Ursprung eines "Präludiums" nichts mehr gemein.

<sup>13</sup> **Veganismus** bezeichnet eine Philosophie und Lebensweise, die versucht, „soweit wie möglich und praktisch durchführbar, alle Formen der Ausbeutung und Grausamkeiten an Tieren für Essen, Kleidung oder andere Zwecke zu vermeiden und darüber hinaus die Entwicklung tierfreier Alternativen zu fördern, was dem Nutzen der Tiere, Menschen und der Umwelt dienen soll“ (Definition der „Vegan Society“).

sphäre schafft... um am Ende den Delinquenten<sup>14</sup> zu verknacken...

**1...Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4**

... wer sich Theorie zu Hause anschaut...

**4.Lg5**

... da Luftikus so'n Zug immer gerne macht... Damengambit – Nimzo-Indisch ... egal... das sind nur Feinheiten.

... Lieblicher Sven wechselt nun Dame und König auf dem Brett um... dann war er aus der Theorie raus... denn er spielte...

**4...Lxc3+ 5.bxc3 c5**

... der berühmte Theoretiker geht also nach klassischen Mitteln auf den Doppelbauern zu... das –verdiert lobenswerten Mut für die heroische Eröffnung.

Der ziselierte Techniker Luftikus nimmt die Gelegenheit und geht mit dem letzten Bauern ins Zentrum rein... die Fesselung durch Lg5 scheint unangenehm...

**6.e4 h6 7.Lxf6**

... löst die Drohung auf... typisch Luftikus. 7.Lh4 g5 8.Lg3 Sxe4 scheint noch unangenehmer, genau wie 7.Lh4 g5 8.e5 gxh4 9.exf6 Dxf6... mal sehen, ob Luf-

<sup>14</sup> **Delinquent** (aus dem lateinischen *delinquere* - sich vergehen, einen Fehltritt begehen) ist eine insbesondere in der Kriminologie verwendete Bezeichnung für einen Straftäter. Der Begriff kennzeichnet eine Person als Ausführende eines strafrechtlich verfolgbareren Delikts im weitesten Sinn, je nach Kontext können also auch Begeher einer Ordnungswidrigkeit (in Deutschland keine Straftat im eigentlichen Sinn) oder sonst in irgendeiner Weise strafrechtlich auffällig gewordene Personen (vom verwarnten Schwarzfahrer bis zum verurteilten Schwerverbrecher) eingeschlossen sein. Dabei hebt der Begriff in der Regel eher auf soziologische als auf juristische Aspekte der Kriminalität ab.

Besonders häufig ist der Ausdruck im Kontext der Jugendkriminalität anzutreffen und hat hier auch Eingang in die Verwaltungssprache gefunden; so werden etwa arrestierte Minderjährige auch im Beamtenjargon als "Delinquenten" bezeichnet. Da insbesondere strafunmündige Kinder, die eine strafrechtlich relevante Verfehlung begehen, nicht im vollen Sinn als "Straftäter" bezeichnet werden können, bietet sich diese Wortalternative an. Daneben soll mit diesem Sprachgebrauch auch der Stigmatisierung und Kriminalisierung der Betroffenen vorgebeugt werden.

Im allgemeinen Sprachgebrauch steht *Delinquent* für einen Übeltäter, Gesetzesbrecher, Normenverletzer oder Regelübertreter. Der Ausdruck wird unter Umständen auch als Euphemismus oder "politisch korrekte" Alternative verwendet, um negativ besetzte Synonyme wie Verbrecher oder Krimineller zu vermeiden, wenn diese als diskriminierend oder zu stark abwertend empfunden werden.

tikus weiter Zug für Zug spielt, ohne sich die Konsequenzen bewußt zu machen...

**7...Dxf6 8.Sf3**

... mit 'nem Entwicklungszug kann mensch eigentlich nix falsch machen...

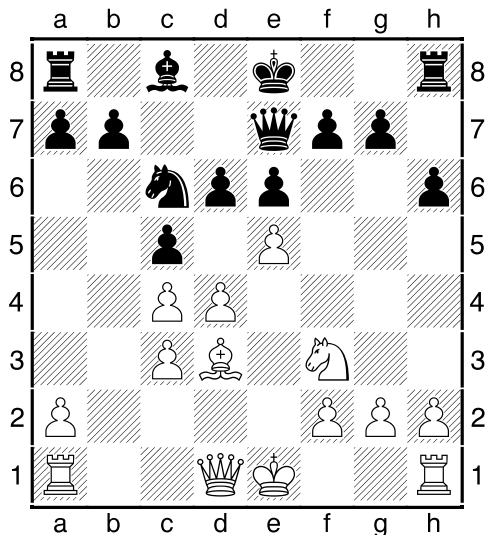
**8...Sc6 9.e5**

... der baumlange Freak besinnt sich auf seinen Witz und setzt sie Galerie in Erstaunen mit einem feinen Zug... Druck von d4 genommen... Raum geholt...erweckt auf e4 den Läufer zu neuem Leben.

**9...De7**

... der schlaue Oberbilker Lieblicher Sven ist ein Bild der Konzentration, wie er überlegt, die Konsequenzen durchzurechnen, ob er mit der Dame auf d8 oder e7 das gefährliche weiße Zentrum angehen will.

**10.Ld3 d6**



... nach 10 Zügen hebt ein wunderbar instruktives Mittelspiel an... mit Hieb und Stich...

... im Wust der Varianten sind die Anfangszüge zu nennen: 11.0-0 mit Versuch auf De7 / Ke8 in einer Linie... d4-d5 mit grind (Zerreißen) der Linien in der Mitte...

11.Le4 auf Lc8 schwach zu machen...

11.dxc5 auf Dirigieren des Springers auf d6 – mit feinen Fingern und Taktstock... und als Letztes die messerscharf berechnete Fortsetzung:

**11.exd6 Dxd6 12.0-0**

... 0-0 bezieht Residenz.

**12...g5**

... und Lieblicher Sven geht ohne Umschweife auf den Residenzpflichtigen los.

**13.d5**

... und sofort erfolgt die Reaktion in der Mitte... bevor der Angriff, harmonisch aufeinander abgestimmt, gefahrdrohend anschwillt...

**13...Ld7**

Ein kühnes... vielleicht allzu kühnes Figuren geben... für die Angriffsbemühungen...

**14.dxc6 Lxc6 15.Te1**

15.Le4, das ist „sein“ Zug...

**15...0-0-0 16.Le4**

Sehr forsch... lieblicher Sven könnte nun 16...Dxd1 17.Taxd1 Txd1 18.Txd1 Lxe4 versuchen... so war im 15. Zug zu überlegen, die Dame zu ziehen für Le4: 15.De2 -- 16.Le4...

... Anderes war 16.Le2 g4, so eine Schwerfigur nach d2 sieht unangenehm aus... genauso bei 16.Lc2 g4...

... Lieblicher Sven zieht auf Turm – Dame vis-a-vis ab... allerdings ist nun die Diagonale c6-g2 von Weiß betreten...

**16...Df4 17.De2**

... oder 17.Dc2... auch da kann g5-g4 für ein Raumschiff auf d2 sorgen<sup>15</sup>

... der Nachziehende Liebliche Sven gibt nach gründlicher Überlegung Luftikus die Diagonale, um –weiteren Tausch zu verhindern...

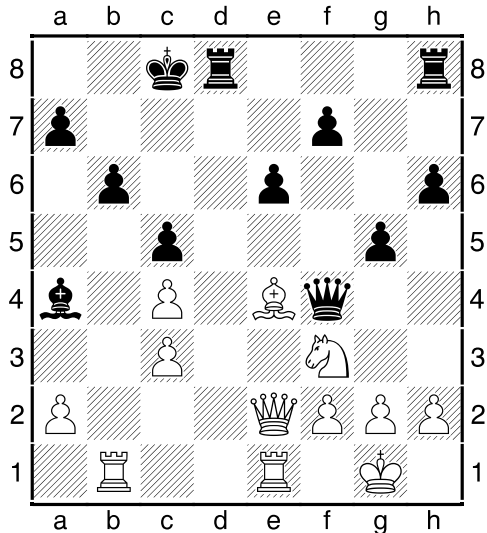
**17...La4 18.Tab1 b6**

... einen Turm zur Deckung benutzen möchte Lieblicher Sven nicht...

... nun gibt Luftikus Lieblichem Sven keine Chance, auf d2 reinzukommen und möchte auf den weißen Feldern selbst angreifen... die Vertreibung der Dame ist eigentlich der Anfang der Umstellung von Dame und Läufer.

... Lieblicher Sven macht in der Zwischenzeit eine Angriffsgeste... und mit trübem Blick wartet er grimmig, wie Luftikus vorgehen will...

<sup>15</sup> Vgl. Raumschiffahrtsstraßenordnung (RaSchStrO)



19.g3 Df6 20.Sd2 h5 21.Lg2 h4 22.De4

... der so trinkfreudige Luftikus opfert verwegen.

... der Oberbilker mit dem verschlossenen Gesichtsausdruck, Lieblicher Sven, schnappt sich die Figur und harrt der Dinge, die da kommen.

22...Txd2 23.Da8+ Kd7

23...Kc7 24.Dxa7+ Kc8 25.Db7+ Kd8 26.Dxb6+, und in der b-Linie kann einen Lauf versuchen... arg mitgenommen bleibt der König auf den weißen Feldern...

24.Dxa7+ Ke8 25.Dxa4+ Kf8 26.Txb6

26.Tf1 oder die Dame zurückspielen: 26.Da8+ Kg7 27.Df3...

... als Folge übergroßer Anstrengung übersieht der Anziehende Luftikus einen elementaren<sup>16</sup> Zug... ein tragisches Ende für Luftikus... andererseits gebührt Lieblichem Sven Lob für den beherzten Widerstand in sehr schwieriger Stellung...

26...Dxf2+

beendet

<sup>16</sup> **Elementar** bezeichnet in der Chemie die Eigenschaft, als reines Element vorzuliegen (keine Verbindungen). Dies ist in der Natur meist bei den Edelgasen der Fall, was jedoch nicht heißt, daß Edelgase immer elementar vorliegen müssen (hoher Druck und oder hohe Temperaturen können auch bei Edelgasen zu exotischen Verbindungen führen z.B. Xenonfluoride).

Es gibt nix vorzustellen... es gibt nix zu schreiben... es gibt nur feinsinnige Strategien.

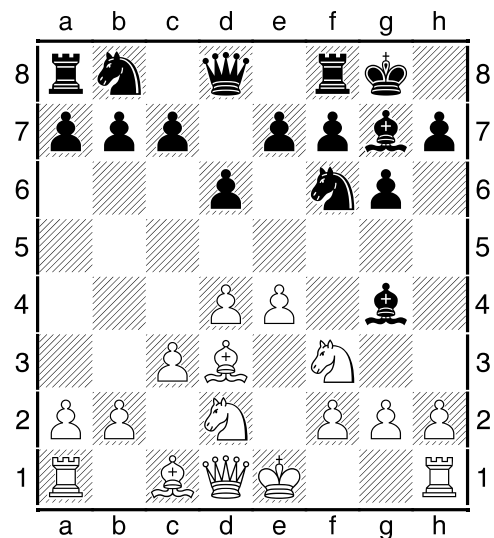
## FALLTÜR - SCHWEIßHAND

1.d4 Sf6 2.Sf3 g6

Königsindisch wollte Schweißhand sowieso mal ausprobieren... günstige Gelegenheit, da er kein Budapest Gambit spielen konnte (durfte)...

Falltür spielt mit wenig Phantasie<sup>17</sup> in der Eröffnung und setzt in obligater Manier mit den Zügen aus dem Colle-System fort.

3.Sbd2 Lg7 4.e4 d6 5.c3 0-0 6.Ld3 Lg4



... ungewöhnlich... hier wird meist 6...Sc6 gespielt, um e7-e5 danach zu spielen: 6...Sc6 7.d5 Se5 zeigt die wenige Wirkung von Ld3 und Sd2...

bei 6...Sc6 7.0-0 e5 wäre 8.d5 Se7 eine typische Königs-Indisch Position, wo Weiß für Damenflügel-Spiel ungünstig aufgestellt ist... Bauer zurück auf c3... Lc1 unbeweglich... Sd2 wenig Wirkung... Schwarz kommt wohl schnell zu f7-f5...

Weiß wird wohl 8.dxe5 ziehen mit gleichem, für Schwarz schon erreichtem, problemlosem Spiel...

7.Db3 b6

Normal wäre, die Dame einen Schritt seitwärts zu schieben zur vorübergehenden Deckung des Bauern... nicht der Oberbilker Freak mit dem heiteren Gesicht

<sup>17</sup> **Phantasie** bzw. **Fantasie** (v. griech.: *phantasia* = Darstellung, Erscheinung, Vorstellung oder Einbildungskraft, griech.: *phantázesthai* = erscheinen) ist der Vorstellungskraft unterzuordnen. Es handelt sich dabei um Gedanken, deren Ursprung und Ziel die Zeit oder die Ideenwelt sind.

Schweißhand... die Dame ist ihm zu schade, um einen Bauern<sup>18</sup> zu decken...

Wenn Schweißhand schon Lust hätte zu kombinieren, hätte er auch 7...Sfd7 ziehen können: 8.Dxb7 8...Sb6 droht 9...Lc8 auf die Dame...8.h3 Le6 9.d5 Sc5 und 10.-- Lc8 mit Lg7-Diagonale.

**8.0-0 Sbd7**

... Schablone... nun kann Falltür Sd2 freispielen... oder Schwarz muß Verrenkungen<sup>19</sup> machen... wenn schon die Läufergabe geplant ist, so gab es, den anderen Springer nach d7 zu spielen... für den Lg7, bzw. um e4-e5 anzuschauen...

8...Te8 oder 8...c5 ging... überall merkt mensch eine gewisse Schwäche auf den weißen Damenseitefeldern, während der Läufer auf g4 wenig bewirkt...

**9.h3**

... tröstet sich mit dem Läuferpaar für die perspektivlose Stellung... nach 9...Le6 10.Dc2 fehlt Feld b6 für den Springer.

**9...Lxf3 10.Sxf3 c5 11.dxc5**

...schlägt mit einem Bauern aus dem Zentrum... und erlaubt dazu Läuferpaarabgabe... wenn Schwarz es will... um so unverständlicher, da Schweißhand durch Sbd7 statt Sfd7 den Bd4 zuverlässig gedeckt hat...

**11...Sxc5 12.Dc2 Sxd3**

... Schweißhand will...

**13.Dxd3 Dc7**

... denkt an e4-e5... und beginnt mit dem Druckaufbau auf der halboffenen Linie... auf c4 ist ein starkes Feld für den Springer... 13...Sd7 war ein anderer Positionszug.

... eine weitere interessante Idee ist 13...Tc8... sagt, für e4-e5 ist Weiß nicht gut genug entwickelt (Lc1/Ta1)... etwa 13...Tc8 14.e5 dxe5 15.Dxd8 Tfxd8 16.Sxe5 Se4 17.Sf3 Sc5 18.Lg5 Kf8 19.Tad1 Sd3

... Schwarz plant Tc7 – Da8 – Sd7

<sup>18</sup> vgl. das Pflegersche Dictum des „schnöden Bauern“, den man nicht nimmt, weil man „edleres Wild“ jagen möchte.

<sup>19</sup> Eine **Luxation** (lat. *luxare* = verrenken) ist eine über die einfache Torsion (Verdrehung) hinausgehende Verschiebung zweier durch ein Gelenk verbundener Knochen zueinander. Umgangssprachlich wird das Luxieren eines Gelenkes als *auskugeln* bezeichnet. Eine Luxation stellt grundsätzlich eine schwere Schädigung eines Gelenkes dar. Die an der Bildung eines Gelenkes beteiligten Knochen können nicht ihren funktionellen Verbund einbüßen, ohne dass die Gelenkkapsel massiv verletzt wird. Bei kleinen Kindern ist es möglich, dass das Gelenk weit über den normalen Bereich hinaus gedehnt wird. Eine unvollständige Luxation wird als Subluxation bezeichnet.

**14.Lg5**

... möchte feinen Staub in Schweißhands Motor (Turbo-Motor ausgeliehen?!) werfen... 14...Sd7 verhindern... Schweißhand könnte das sofort mit 14...Tfe8 ändern... Falltür hat ein Problem, daß auf 15.Le3 (oder 14.Le3) 15...Db7 mit Be4-Draufschau folgt... so kann er nicht mit Le3-d4 sich auf Lg7 einstellen...

**14...Tac8**

... die Bauern haben eine Figurenkrone im Rucksack... Schweißhand eine Schablone... ob und welcher Turm auf die c-Linie kommt, ist noch nicht ausgemacht... 14...Tab8 auf b6-b5-b4 war eine Idee... und das angesprochene 14...Tfe8 ...

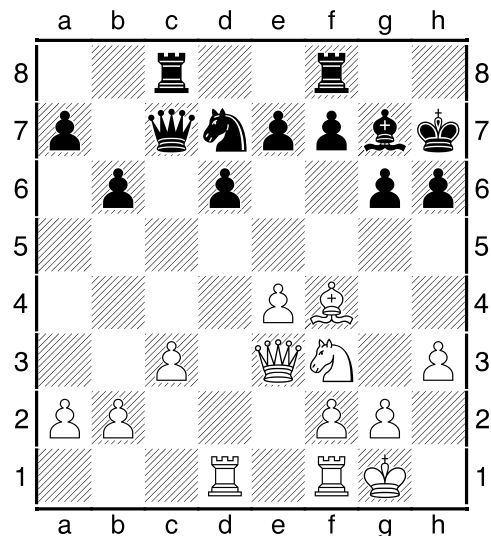
**15.Tad1**

... der Oberbilker Champion mit den kurzen Sprüchen (Bonmots) als erfahrener Praktiker massiert erstmal im Zentrum...

**15...h6**

... nimmt die kleine Schwächung hin... oder her... um Druck von e7 zu nehmen... eine Figur einen Bauern decken zu lassen (15...Tfe8) hatte der Text schon...

**16.Lf4 Sd7 17.De3 Kh7**



**18.g4**

Überraschend... oder hielt der aufgeschreckte Oberbilker Titelträger die schwarze Stellung für so toll, um eine Angriffsgeste<sup>20</sup> zu machen?! Eigentlich spielt Falltür betont vorsichtig 18.Tfe1

<sup>20</sup> Als **Geste** (v. lat.: *gerere* = tragen, ausführen; PPP: *gestum*) bezeichnet man

1. zeichenhafte Bewegungen bestimmter Körperteile (v.a. Hand und Kopf) zum Zwecke der nonverbalen Kommunikation. [...]

**18...Se5**

... etwas hastig gespielt... nun kann Falltür beide Leichtfiguren tauschen, oder der Lg7 wird eingeschlossen... 18...b5, um Sb6-c4 den langsameren Weg zu spielen... oder war Schweißhand aufgeschreckt von der Drohung h3-h4? ... er sieht ja Dinge, wo sonst die anderen die Schafe in der Wolke sehen...<sup>21</sup>

**19.g5 h5 20.Sd4**

20.Sd4 scheint in einer Tragikomödie<sup>22</sup> der Irrungen?!... Falltür setzt auf die Karte des Angriffs...

2. die **symbolische Botschaft einer Handlung**, die sich ausdrückt in einer bewussten oder unbewussten nonverbalen Kommunikation, z.B. mittels Türzuschlagen, Räuspern, Anlächeln, Abwenden, Küssen, uvm. [...]
3. Bewegungen, die Texte der Poesie, Schauspiel und Oper symbolhaft verdeutlichen. Gesten wurden bis in die späte Romantik beim Vortrag verwendet.
4. Bewegungen mit Maus oder Stift (einem Zeigegerät eines Computers), die bestimmte Aktionen auslösen: einen Textstring erzeugen, ein Fenster schließen, etc. [...]

<sup>21</sup> **Vision** im religiösen Sinne wird oft gleichbedeutend mit Erscheinung verwendet. Handelt es sich dabei um ein ausschliesslich gehörtes Ereignis, so wird dies auch als Audition bezeichnet (lat. *audire*=hören).

Eine religiöse Vision besteht aus einer religiös gedeuteten Erscheinung, oft einer geistigen Welt, einer mythischen Gestalt oder eines (zukünftigen) Ereignisses oder Zustandes. Die Vision wird häufig nur durch eine einzelne Person wahrgenommen. Manche Anhänger einer Religion glauben, dass solche Erscheinungen direkt von einer Gottheit kommen, was einer möglichen Botschaft in der Vision (Offenbarung) zusätzlich Gewicht verleihen soll. Andere halten religiöse Visionen für Halluzinationen.

Auch in verschiedenen Büchern des Alten und des Neuen Testaments der Bibel wird von Visionen berichtet, z.B. im Buch Daniel und in der Offenbarung des Johannes.

<sup>22</sup> Eine **Tragikomödie** (griech.) ist ein Drama, in dem Tragik und Komik eng miteinander verknüpft sind; im weiteren Sinn eine Tragödie, welche, wie z. B. die alten spanischen und englischen Tragödien, neben den tragischen auch komische Bestandteile enthält.

Plautus (254-184 v. Chr.) erfand den Begriff, um die Verbindung beider Elemente in seinem *Amphitruo* zu beschreiben. Aber auch Aristoteles und Euripides hatten im Theater der griechischen Antike bereits ein Komödienende an eine Tragödie angefügt.

Schweißhand glaubt der großen Autorität<sup>23</sup> von Falltür und schließt vorsichtig die Königseite...

... er konnte wohl versuchen, den Springer vorher nach c4 zu spielen und dort zu weiden... Falltür seinerseits konnte noch 20.Lxe5 versuchen mit Abtausch aller leichten Figuren... ließ sich von einem Springeropfer auf f5 in Hoffnung führen/blenden... nun springt aber Schweißhand nach c4 mit mächtigem schwarzem Reiter.

**20...Sc4 21.Dc1**

Die Normalisten erwarten 21.De2... scharfsichtig will Falltür die Dame auf halten, sieht 21...e5 22.Sf5 exf4 (22...gxf5 23.exf5) 23.Dxf4 gxf5 (23...Le5 24.Dh4 nebst 25.f4) 24.exf5 mit Bauern vor... nicht im Endspiel... der Vertreter des lernenden Torm-Trainings macht das anders...

... vielleicht plant der Wirbelwind auch 21...e5 22.Sb5 Dd7 23.Sxd6 oder 22.b3 und läßt ein Füllhorn<sup>24</sup> von taktischen Überraschungen vom Stapel ... das Letztere befürchtet Schweißhand, und in untadeligem Stil wird Sb5 aus der Stellung genommen...

**21...a6 22.b3**

... eine andere Idee wäre 22.Lg3 auf 23.f4 und 24.f5 ... der Meister von der kultigen Garde möchte den prächtigen Springer entweder von seinem Weideplatz vertreiben und danach den Lg7 auf eine leere Diago-

<sup>23</sup> **Autorität** ist im weitesten Sinne eine soziale Positionierung, die einer Institution oder Person zugeschrieben wird und dazu führt, daß sich andere Menschen in ihrem Denken und Handeln nach ihr richten. Sie entsteht (durch Vereinbarungen oder Herrschaftsbeziehungen) in gesellschaftlichen Prozessen (Lehrer/Schüler, Vorgesetzter/Mitarbeiter), durch vorausgehende Erfahrungen von Macht, Fähigkeiten, Wissensvorsprung oder durch religiöse Vorgaben.

<sup>24</sup> Das **Füllhorn** (lat. *cornu copiae*, „Horn der Fülle“) ist ein mythologisches Symbol des Glückes. Es ist mit Blumen und Früchten gefüllt und steht für Fruchtbarkeit, Reichtum und Überfluß.

nale laufen lassen... oder eine Pandorabüchse<sup>25</sup> öffnen mit einem Hexenkessel<sup>26</sup> von Komplikationen...

22...e5 23.bxc4 exf4 (23...exd4 24.cxd4 Dxc4 25.Dxc4 Txc4 26.Lxd6 Td8 27.e5 Tc2) 24.Dxf4 Dxc4 25.Dxd6 Dxc3 26.Dxb6 (26.Dg3 Db2 27.Sf5) 26...Dxh3 als Beispiel für die Tücke von Falltür...

### 22...Se5 23.c4

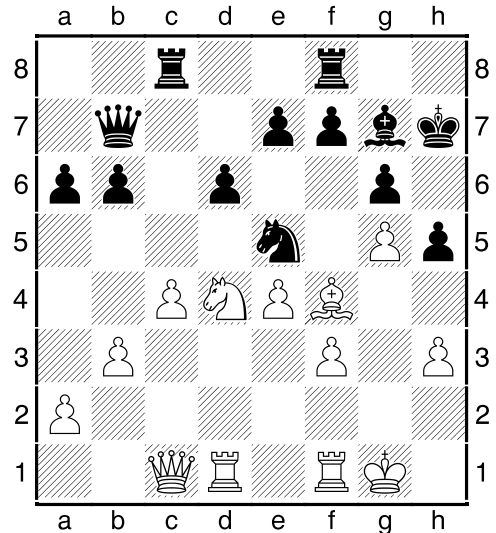
23.Lxe5 Lxe5 24.Td3 Lxd4 25.Txd4 (25.cxd4 Dxc1) 25...Dxc3 sieht Falltür mit seinen Luchsaugen...

... Lg7 im Leerlauf will Falltür mal TNT einsetzen... 23...Dc5 24.Le3

### 23...Db7

... überraschend geht Falltür nicht aus dem Turm-vis-à-vis; (24.De3)... dieser Zug wäre auch bei 23...Dd7 gefolgt: 24.De3 deckt Bh3...

### 24.f3



### 24...b5 25.Td2

... da Falltür nun in den sauren Apfel beißen muß mit isoliertem Bauern auf c4... setzt er fort mit Fesseln - b-Linie - 2.Reihe abdecken durch den Partiezug... sonst profan<sup>27</sup> 25.Lxe5 Lxe5 26.Tf2

### 25...bxc4 26.bxc4 Sxc4

... plötzlich stellt sich das „schlaue“ 25.Td2 als handfester Schnitzer heraus... flugs schlug Schweißhand den Bauern heraus... in der Verwirrung der unangenehmen Überraschung läßt Falltür leider nun eine Figur ungedeckt werden...

### 27.Tc2 Lxd4+ 28.Kg2 Se5

<sup>25</sup> Nach der griechischen Mythologie brach nach dem Öffnen der **Büchse der Pandora** alles Schlechte über die Welt herein.

Diese Büchse war ein Geschenk von Zeus an Pandora, welche den Titan Epimetheus ehelichte. Die Büchse sollte nicht geöffnet werden, doch Pandora öffnete sie – übermannt durch ihre Neugier – trotzdem. Ab diesem Zeitpunkt kam alles Schlechte über die Welt. Zuvor hatte die Menschheit keine Übel, Mühen oder Krankheiten gekannt, und die Menschen waren außerdem – wie die Götter – unsterblich. Bevor jedoch auch *elpis* (gr.: Hoffnung) aus der Büchse entweichen konnte, wurde sie wieder geschlossen. So wurde die Welt ein trostloser Ort, bis Pandora die Büchse erneut öffnete und so auch die Hoffnung in die Welt ließ. (Quelle: Hesiod, Werke und Tage 54-105)

<sup>26</sup> **Hexenkessel** sind fiktive Gegenstände, die in der mythologischen Literatur, im Märchen und anderen Literaturformen auftreten können und zu den klassischen Attributen des Hexenbildes gerechnet werden. Seinen historischen Ursprung hat das Symbol der „magischen Kessel“ in Europa bei den Opfer- und Kultgefäßen der keltischen und germanischen Religion.

<sup>27</sup> Das Adjektiv **profan** wurde im 17. Jahrhundert aus dem lat. *profanus*: "ungeheiligt, gemein, ruchlos", eigentlich "vor dem heiligen Bezirk liegend" entlehnt. Es bezeichnet im eigentlichen Sinne die Eigenschaft von Objekten oder Handlungen, die nicht im Zusammenhang mit einem Kult stehen, die keine rituelle oder religiöse Bedeutung tragen, denen keine magischen Eigenschaften und Wirkungen zugesprochen werden.

Das Profane ist von diesseitiger, weltlicher Natur, als Gegenbegriff gilt das Sakrale. Beispielsweise wird in der Architektur je nach der Nutzung zwischen Profanbauten und Sakralbauten unterschieden.

In der heutigen Alltagssprache wird *profan* auch als ein Synonym für "alltäglich" verwendet. Das Profane hat keinerlei herausragende Bedeutung mehr und stellt den einfachen Normalfall dar.

Unter einer Profanierung oder einer Profanation ist die Entweihung oder Entwürdigung eines materiellen oder immateriellen Wertes durch Personen mit einer anderen Religion oder Weltanschauung gemeint. Eng damit verwandt ist der Begriff der Säkularisation, für die Verweltlichung einer Gesellschaft, ursprünglich die Einziehung oder Nutzung kirchlicher Besitztümer.

... nicht gerade erbaulich setzt Schweißhand ein Tauschspiel ein... 28...Se3+ 29.Lxe3 Txc2+ 30.Dxc2 Lxe3

**29.Txc8**

bei 29.Lxe5 Lxe5 30.Tff2 für die e-Linie 30...Txc2 31.Txc2 Tb8 32.Tc7 Db2+ mit König auf 1. Reihe... Falltür tauscht nicht und versucht, so sein schwindendes Glück zurück zu holen...

**29...Txc8 30.Dd2 Db6 31.Td1 Db2**

... das hätte Schweißhand auch in einem Zug haben können... (30...Db2)

**32.Dxb2 Lxb2 33.Kf1**

33.Td2 deckt die 2.Reihe... da soll Schweißhand mal gucken, was er auf fer Pfanne hat...

**33...Tc2 34.Lxe5**

... bevor hier die Idee kommt 34...Sxf3 - 35...Ld4 36...Tf2#... leider vereinfacht dies das Spiel...

**34...Lxe5 35.Tb1 Txa2**

... braucht die Rakete auf a6...

**36.Tb7 a5 37.Txe7 Kg7 38.Ta7**

... das Problem, daß Le5 ideal steht, um Bf3 am Vor gehen zu hindern...

**38...a4 39.Ke1**

... begibt sich auf die Reise... kultig gespielt...

**39...a3 40.Kd1 Ta1+ 41.Kc2 a2 42.Kb2**

42.Kb3 Tb1+ 43.Kxa2 Ta1+ 44.Kb3 Txa7 ... der letzte Zug von Falltür entsprach nicht den Zugmöglichkeiten ... beendet.



**N**un eine Partie mit dem trockenen, wirksamen Stil<sup>28</sup> von Kettensäge mit dem Meister in der Kunst taktischer Überraschungen – Geheimpolizei...

<sup>28</sup> Der Begriff **Stil** bezeichnet eine (für ein Epoche, Region, Persönlichkeit, Schaffensphase, etc. bzw. allg. für eine Gruppe von Phänomenen) charakteristisch ausgeprägte Art der Ausführung menschlicher Tätigkeiten oder derer Manifestationen. Die "charakteristische Ausprägung" bezieht sich auf Ähnlichkeit bzgl. formaler Merkmale (nicht auf die Gleichheit der Form wie bei Standardisierungsprozessen), die als Gemeinsamkeit dem Gros der Manifestationen / Tätigkeiten jener Epoche, Region, Person, etc. zugeschrieben wird. Ein Stil bildet sich durch die - nicht immer bewusste, aber stets kohärente - Auswahl, Bewertung und Anwendung bestimmter Ausführungsmerkmale. Anhand solcher stilbildender Merkmale lassen sich beispielsweise in den bildenden Künsten Stilrichtungen feststellen. Mit anderen Worten ist ein Stil der Kanon einer Formensprache.

# KETTENSÄGE - GEHEIMPOLIZEI

**1.d4 c6 2.c4 d5 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 dxc4 5.a4 Lf5 6.e3 e6 7.Lxc4 Lb4 8.0-0 0-0**

... bis hierher ist soviel zu sagen, daß gar nix zu sagen ist... Säge will nun Lf5 abtauschen und möchte dabei nicht mit 9.Sh4 Lg4 10.f3 Lh5 11.g4 Lg6 die Königseite lockern... Geheimpolizei reagiert darauf Feld e4 mit e-Bauern in die Zange zu nehmen (Lc1)... gibt Läuferpaar, um zentrale Linien geschlossen zu halten...

**9.h3 Sbd7 10.Sh4 Sb6**

... denkt nicht an c6-c5 mit Stellungsöffnung... die schwarzen Figuren können sich gut genug bewegen...

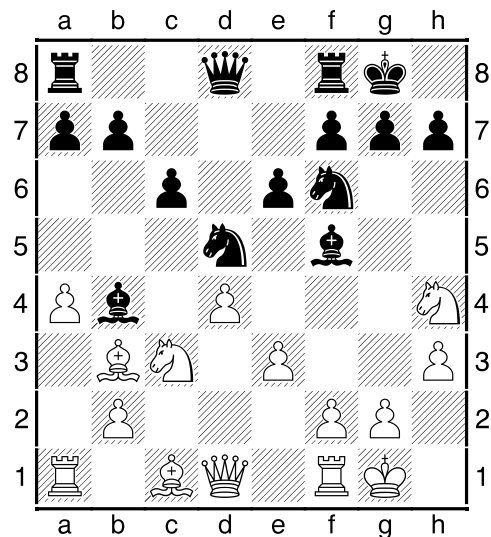
**11.Lb3**

... bleibt auf d5 / f7 stehen... 11.Sxf5 Sxc4 12.Db3 war eine Idee.

Geheimpolizei kann nun wohl 11...Le4 spielen: 12.Sxe4 Sxe4 13.Sf3 auf Klemme von Lc1.

**11...Sbd5**

... andere Züge für den hellsichtigen Genius<sup>29</sup> von Geheimpolizei sind auch 11...a5 oder 11...Se4, ... aber die listige Geheimpolizei hat es sich anders in den Kopf gesetzt...



<sup>29</sup> Der **Genius** ist ein Geisterwesen der Römischen Religion. Der Genius, den nur Männer besaßen, wohnte einem jeden Mann inne und starb mit ihm. (Später glaubte man, dass er auch öffentlichen Einrichtungen oder dem Staat innewohnt.) Er repräsentierte seine Persönlichkeit und gab ihm die Fähigkeit zur Zeugung von Nachkommen. Man kann ihn als ein inneres Wirkungsprinzip bezeichnen. Das weibliche Gegenstück hieß Iuno.

**12.Sxd5**

... einer der möglichen Züge... sicher wohl der einfachste... (12.Ld2 oder 12.Sa2 oder taktisch 12.Sxf5 Sxc3 13.bxc3 Lxc3 14.La3 exf5 (14...Lxa1 15.Se7+ Kh8 16.Dxa1 Te8 17.Sxc6 (Tippse: Häh?)) 15.Lxf8 Lxa1 16.Lxg7 Lxd4 17.exd4 Kxg7

... Kettensäge in ungewohnter Spielweise... er geht gerne von außen an das Zentrum ran und sägt daran rum... schon an den Eröffnungen Englisch mit Weiß und Grünfeld-Indisch mit Schwarz zu sehen...

... Stellungen mit selbst Zentrum betreten behandelt die Säge nicht so gut... das merkt mensch auch an der folgenden Spielweise...

**12...Sxd5 13.Sxf5 exf5 14.Ld2**

... im Zeichen vorsichtiger Entwicklung sieht der Oberbilker Perfektionist Säge keine Möglichkeit, e3-e4 anzustreben und bietet Abgabe des Läuferpaares an... bevor der Damenflügel im Dornröschenschlaf<sup>30</sup> schlummert...

Es ging nicht so günstig 14.Lxd5 cxd5 mit Bauern auf falscher Farbe bei Weiß für den bleibenden Läufer... dazu sind schon gewaltige Kompendien<sup>31</sup> (kurzgefaßte Lehrbücher) verfaßt worden, die „unser“ präsidiales Vorbild kennt...

...glasscherbenscharf wäre 14.Lc2 g6 15.e4 mit Isolani und dafür laufende Läufer... da hätten sich die

<sup>30</sup> **Dornröschchen** ist ein Märchen aus der Sammlung der Brüder Grimm. Die französische Fassung, *La belle au bois dormant* von Charles Perrault, erschien allerdings schon viel früher im Druck, nämlich 1697. [...]

Ausführliche und wichtige psychologische Deutungen finden sich bei Bruno Bettelheim (Kinder brauchen Märchen, 1975), Marie-Louise von Franz (Das Weibliche im Märchen, 1977) oder Eugen Drewermann (Dornröschchen). Bettelheim interpretiert den Dornröschenschlaf als typisches Adoleszenz-Phänomen bei Mädchen und Jungen: „Bei größeren Veränderungen im Leben wie bei der Adoleszenz sind für ein erfolgreiches Wachstum sowohl aktive wie ruhige Perioden nötig. Zu einem Sich-nach-innen-Kehren, das nach außen wie Passivität (oder Verschlafenheit) wirkt, kommt es dann, wenn sich in dem Betreffenden innere Prozesse von solcher Wichtigkeit abspielen, dass er keine Energie mehr für nach außen gerichtete Aktivitäten aufbringt. (...) Der glückliche Ausgang gewährleistet dem Kind, dass es nicht dauernd im scheinbaren Nichtstun verhaftet bleiben wird.“ (Kinder brauchen Märchen, S. 262)

<sup>31</sup> Ein **Kompendium** (von lat.: *compendium* Ersparnis, Abkürzung) ist:

- ein kurzgefasstes Lehrbuch, bzw. Nachschlagewerk.
- in der Fotografie die verstellbare Streulichtblende mit einem oder mehreren Filterhaltern einer Mittelformatkamera, Großformatkamera, Filmkamera oder Videokamera.

Glieder der Kettensäge schön austoben können... war das etwa die bekannte Angst vor Isolani ... auch bei der Säge?!...

**14...Ld6**

... lässig geht unser Oberbilker Champion dem Tausch aus dem Wege ... möchte die enge Zitadelle<sup>32</sup> von Weiß erhalten...

**15.Df3**

... ein Lieblingszug von Säge... den hat Säge auch schon gemacht in einer Partie mir Raffzahn... (Tippse: hat Raffzahn hier etwa ein Komplement zum Kultzug entdeckt? Sf3-h2 als Räumungszug für Df3?)

**15...g6 16.Kh1 Sf6**

... nach 16.Kh1 ging nicht mehr 17.Lxd5 cxd5 18.Dxd5 Lh2 mit Schach... der Neo-Oberbillker mit dem feinen Gespür weicht aus auf Feld e4...

**17.Lc3 Se4 18.a5**

... für die Läufer wäre d4-d5... doch irgendwie hat Säge es nicht so heute mit dem Öffnen... 18.d5 Sxc3 19.bxc3 wären ungleichfarbige Läufer ... genauso 18.d5 c5 19.Lc2 Sxc3... bleibt der Lc3, hat er eine Diagonale... und bei 18.d5 cxd5 19.Lxd5 wäre Ld5 günstig stehend (auf b7 / f7), und auch hier geht kein Lh2+.

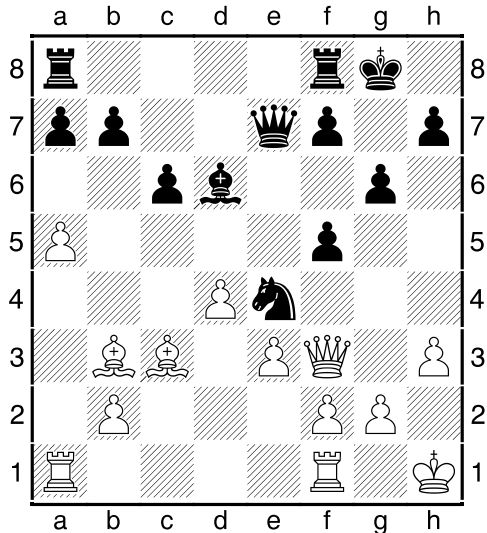
... Säge macht lieber was, um schwarzen Damenflügel hervor zu locken... auch in der Partie mit Raffzahn gemacht.

**18...De7**

Der Masseur massiert (auf e4)

<sup>32</sup> Eine **Zitadelle** ist der am stärksten ausgebauter Teil einer Festung. Die Bezeichnung wurde in der Frühen Neuzeit von der italienischen Bezeichnung „*cita della*“ entlehnt, was „kleine Stadt“ bedeutet.

Eine Zitadelle positioniert sich dabei innerhalb oder am Rande einer Stadt und ist meistens der letzte Widerstandskern in einer Festung. Oftmals wurde eine Zitadelle bewusst im Zentrum einer als unloyal betrachteten Stadt errichtet und diente somit einem ähnlichen Zweck wie die mittelalterliche Zwingburg. Frühneuzeitliche Zitadellen verfügten in der Regel über den Grundriss eines regelmäßigen Vielecks.

**19.a6**

... ist es das nachwirkende Abbild der Raffzahn Partie... hier enden die Analogien<sup>33</sup> ... der schwarze b-Bauer stand schon auf b4, und Säge hatte sich darauf eingestellt... nun jedoch...

**19...b5**

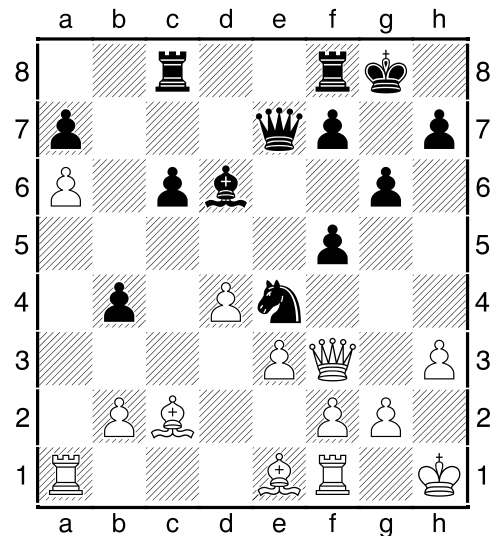
... Lc3 kriegt ein Problem, bleibt vorerst ohne viel Wirkung... rückständiger Bauer auf c6 kann, wenn nötig, leicht vorgespielt werden... das Vorlassen des b-Bauern verwickelt unmittelbar in Schwierigkeiten... Säge sieht dies alles mit Kennerblick... deswegen ist er sogar bereit, in ein Spiel mit schwachem Läufer einzulenken... die unangenehme Überraschung des letzten Zuges wirkt nach... Tf1 wird nun abgesperrt (20.Tfd1?!...)

**20.Lc2 b4 21.Le1**

... 21.Lxe4 fxe4 nebst 22.-- bxc3

**21...Tac8**

<sup>33</sup> **Analogie** (von griech. analogia „Verhältnis“) bezeichnet in der Philosophie eine Form der Übereinstimmung von Gegenständen hinsichtlich gewisser Merkmale. In der Antike wurde der Begriff ursprünglich als Fachausdruck für die Bezeichnung mathematischer Verhältnisse (Proportionen) verwendet. Später bezeichnete er auch Verhältnisse, die nicht streng quantitativer Art sind. In der Philosophie des Mittelalters spielte die Analogie eine große Rolle im Zusammenhang mit der Frage, wie sinnvoll über Gott geredet werden könne. Die Analogielehre bezog sich hier v.a. auf semantische Probleme, die beim Gebrauch von Begriffen und ihrer Bedeutungsübertragung entstehen.

**22.Ld3**

22.Lxe4 fxe4 23.De2 c5 24.dxc5 Lxc5 mit eingewickelten weißen Figuren im Kokon<sup>34</sup>... so entwickelt Säge kein forciertes sondern geduldiges Verteidigungsgeschick...

... jederzeit könnte Geheimpolizei nun c6-c5 ziehen... doch er hat sogar noch was anderes im Sinn.

**22...Lb8 23.Tc1 Dd6 24.g3 Tfe8**

... kunstvoll wurde der Druck erhöht... Kettensäge zur Defensive gezwungen...

**25.Kg2**

... im Nachhinein würden manche Strategen für 25.Lxe4 schwenken... Geheimpolizei sieht eine neue Schwäche und dirigiert die Kavallerie fachmännisch...

**25...Sg5**

... es ist nicht so, daß Kettensäge die Schwäche h3 nicht gesehen hätte... nein, er ist ein Freakmeister...

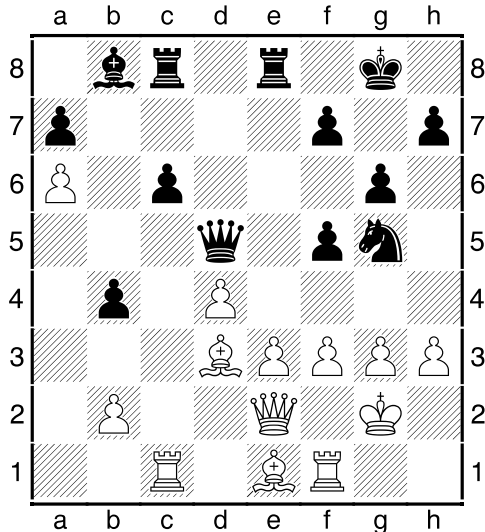
**26.De2 Dd5+ 27.f3**

... der unfreiwillige Rückzug 21.Le1 deckt nun g3...

... derweil setzt Geheimpolizei mit bewundernswertem Schwung fort... läßt einen verblüffenden Zug

<sup>34</sup> Ein **Kokon** ist ein Gehäuse, welches die Larven verschiedener Insekten, besonders die Raupen der Schmetterlinge, anfertigen, um sich darin zu verpuppen. Sie verwenden dazu einen Saft, welcher aus den Spinndrüsen als Flüssigkeit austritt, an der Luft aber sehr schnell zu Fäden erstarrt, die von der Larve versponnen werden. Die Kokons der Seidenraupen liefern die Seide. Auch gewisse Käfer, Spinnen und Würmer verfertigen einen Kokon zur sicheren Unterbringung ihrer Eier.

vom Stapel... der ehrlich überraschte Präsident studiert die Stellung... wie er dem plötzlich gekommenen Überfall begegnet... macht eine Andeutung von Kratzen am Kinn ... und nimmt weg ... anschauen lassen.



**27...f4 28.gxf4**

28.Lf2 De6 auf e3 und h3.

**28...Lxf4 29.e4**

... in der Flut der Varianten ... De6 mit Doppelangriff droht, und Be3 ist auch en prise (im Fang)...29.Lc4 Df5 oder 29.Lf2 De6... so hebt Kettensäge mit augenblicklicher Akkuratess Druck von Be3 auf...

**29...Dd7**

... nun doppelt auf c1 und h3... es ging wohl auch 29...De6

... verwirrt von den vielen taktischen Problemen durch den Wirbelwind aus Odessa... entscheidet sich Oberbilker Freakmeister Kettensäge, der aus der Fassung geratene große Vorsitzende, h3 zu decken und c1 nicht: 30.Tc4 (oder 30.Tc5) 30...Dxh3+ 31.Kg1 mit zerzauster Stellung... aber dem Problem, wie Geheimpolizei die Figuren umstellen soll...

... oder 30.h4 Dh3+ 31.Kg1 Lxc1 32.hxg5 Lxg5 33.Lxb4, um sich mit dem Läuferpaar zu trösten für die schwer mitgenommene Königsstellung...

**30.Th1 Lxc1 31.Lxb4 Se6**

... noch ein Zug des Wandervogels... Kettensäge verschlingt den angebotenen Läufer...

**32.Txc1 Sf4+ 33.Kf2 Sxe2 34.Kxe2 Dxh3**

... milde lächelnd nach dem Reifall nimmt Oberbilker Kavalier Kettensäge den Lapsus<sup>35</sup> gutmütig hin und streckt freundlich Geheimpolizei die Hand hin...



Jetzt eine Partie mit der Elite ... zu sehen, wie sie sich gegenseitig die Köpfe einhaut für die Posten.

## SCHRECKLICHER SVEN - KETTENSÄGE

**1.d4 Sf6 2.Sf3 d5 3.c4 g6 4.cxd5 Sxd5 5.e4 Sb6 6.Sc3**

... trügerisch simples Schach spielt Schrecklicher Sven hier durch eher mehr als weniger tricky Zugumstellung bei Kettensäges Leib- und Magen-Eröffnung Grünfeld-Indisch... der Variantenkoffer von Grünfeld im Kopf...

**6...Lg7 7.Le3**

hier gibt's Lg5 in petto zu halten, 7.h3 zu ziehen... tja... sowas gab es bei Grünfeld noch nicht... dafür muß Schrecklicher Sven die sowjetische Schachschule lesen...

**7...0-0 8.h3 c6**

... gibt sich eher konventionellen<sup>36</sup> Stellungsbildern hin... originelle Stellungsbilder bei seinem feinsinnigen Können kann sich Kettensäge bestimmt leisten mit 8...Sc6

<sup>35</sup> Ein **Lapsus** (aus dem Lateinischen, der Plural lautet *lapsus:s* mit einem langen u) ist ein (meist geringfügiger) Fehler oder Versehen.

- *Lapsus Calami*: ein Schreibfehler
- *Lapsus Linguae*: ein Sichversprechen, ein Sprechfehler
- *Lapsus Memoriae*: ein Gedächtnisfehler

<sup>36</sup> Eine **Konvention** (v. lat.: *conventio* = Übereinkunft, Zusammenkunft) ist eine nicht formal festgeschriebene Regel, die von einer Gruppe von Menschen aufgrund eines Konsens eingehalten wird. Die Übereinkunft kann stillschweigend zustande gekommen oder auch ausgehandelt worden sein. Zum selben Wortstamm gehören auch die Begriffe Konvent und Konventionalismus. Das Adjektiv **konventionell** hat neben der Bedeutung *den (gesellschaftlichen) Konventionen zu entsprechen* auch die von *herkömmlich* oder *hergebracht*. Beispielsweise *konventionelle Kriegsführung* (als Abgrenzung zu atomarer, biologischer, chemischer), *konventionelle Landwirtschaft* (als Abgrenzung zur ökologischen Landwirtschaft). - In ästhetischen Zusammenhängen bezeichnet man mit dem Begriff *konventionell* eine rückwärtsgewandte, aus falsch verstandem Respekt vor der Tradition entstehende Geisteshaltung.

**9.Le2 Le6 10.0–0 Lc4**

... folgt einem bekannten Plan mit abblinden des Läufers... anders und mehr auf die Bauernphalanx im Zentrum drauf wäre 10...Kh8 auf f7-f5 mit Läufer behalten (Sg5 – Lg8)...

**11.Tc1**

... hier war der Kultzug vorbereitet: 11.Sh2 der richtige Zug...

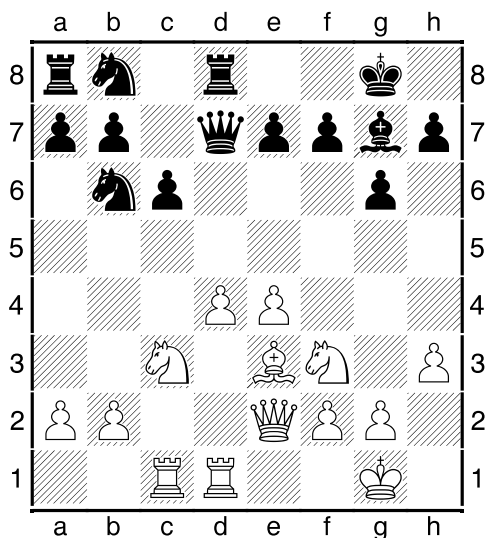
**11...Lxe2 12.Dxe2 Dd7**

... eine schwere Position zeichnet sich ab... die Säge zeigt, daß er Sb8 auch den Weg nach a6 offenläßt und erstmal den f-Turm auf Punkt d4 richten will... hat im Hinterkopf versteckt ein spätes c6-c5... Punkt f7 ist nach weißfeldrigem Läufertausch nicht mehr so schwach...

**13.Tfd1**

... noch 'ne Runde Kultzug... aber mit dem anderen Turm.

**13...Td8**



**14.d5**

... tief in die Stellung eindringend mit aufgeworfenen Lippen... was mach' ich nu?!... die undurchdringliche Seite des Fortgangs ist zu spüren... Schrecklicher Sven schiebt sich die Paarungstabelle etwas rum... quasi, um von außen die innere Ordnung zu bekommen... noch weiterdenken... dann wagt er es... öffnet Tür und Tor zu einem positionellen Wirbel...

**14...De8 15.Ld4 Lxd4 16.Txd4 cxd5**

... Kettensäge verteidigt mit penibler Sorgfalt... spielt sich allmählich in Form... zu beachten das Zurückhalten des Sb8... nach d7, a6 und auch c6, wenn

Schrecklicher Sven keinen isolierten Bauern auf d5 haben will.

**17.exd5 S8d7 18.Tcd1**

... deckt für folgenden Zug... bleibt bei Raumtaktik... dessen Auflösung mit 18.d6 anbieten möchte Schrecklicher Sven nicht... oder großspurig ausgedrückt „dafür bin ich nicht hier“... wenn Säge nicht mit 18...e5 „nein danke“ sagt...

**18...Sf6 19.Se5**

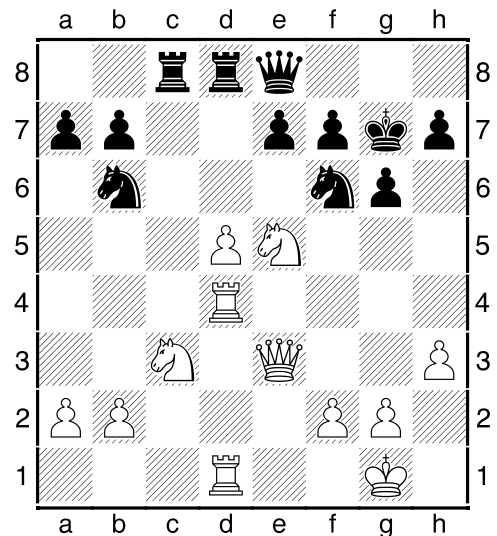
... mit Positionsblick soll nach festem Zentrum auf Königsflügel gespielt werden, um im Handumdrehen auf Angriff einzugehen...

**19...Tac8**

... siehe Weiß 11. Und 18.Zug... also jetzt nicht 19...h6 und 20...Sh7 nachmachen... Kultzug ist verpaßt... 19...Td6; 19...Sbd7

**20.De3 Kg7**

... ob Feld h6 wirklich Deckung benötigte... genau ist nicht (ganz) klar, wozu 20.De3 gespielt wurde... nun ist g7 verstellt, was sich beim folgenden Zug unangenehm bemerkbar macht...



**21.g4 Td6**

... gruppiert um zum Aufbau auf Bd5... der Weg 22.g5 Sh5-Sg7-Sf5 geht nun nicht... dazu wäre bei 23.Se4 noch Td6 en prise... nach 23...Tdd8 24.d6 hätte Kettensäge durch das Quintett harmonischer Figuren Sorgen...

**21...h6 22.h4**

21...Kg8 22.g5 Sh5 23.Sg4 mit der Idee 24.Sh6+

21...Sbd7 22.g5 Sh5 23.Sg4 auf 24.Te4 ... hätte bei Kettensäge wohl Stirnrunzeln hervorgerufen... was

tun?<sup>37</sup> ... es hätte dann das Schauspiel von Kettensäges berühmter kaltblütiger Verteidigung gegeben...

## 22.Se4

... tauscht Figur, die Schrecklicher Sven an den Rand drängen konnte und verzichtet dazu auf einen Wirbel mit dem Springer... kaum wiederzuerkennen ist der renommierte<sup>38</sup> Meister...

## 22...Sxe4 23.Dxe4 Tcd8 24.T1d3

... wartet im Zentrum und deckt Raumbauer d5...

... keine Chance auf Feuerwerkskünste bei Schrecklicher Sven... eine Idee sieht 24.g5 aus mit der Idee 25.Sg4 und 26.De5+... auch 24.Sc4

## 24...Db5

<sup>37</sup> Das Hauptwerk Lenins mit dem Titel "**Was tun?**" (russ. Что делать?/ Transkription *Tschto Delat?*) erschien 1902. Er entfernt sich in diesem Werk in wesentlichen Punkten von den Theorien des Gesellschaftstheoretikers Karl Marx. Dennoch beruft er sich in seinem Werk auf Marx, der die Theorie aufgestellt hatte, dass die notwendige Folge der gesellschaftlichen Entwicklung eine klassenlose Gesellschaft sei.

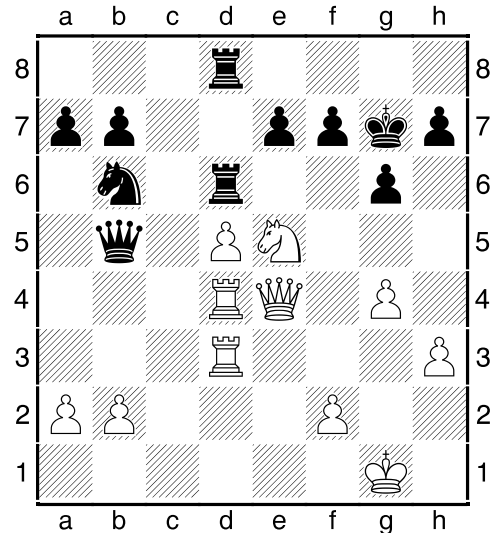
Marx glaubte, dass sich die menschliche Gesellschaft von der Urgesellschaft über die Feudalherrschaft auf ganz natürlichem und vor allem unvermeidlichem Wege bis hin zum Kommunismus entwickeln würde. Vor allem aber sah er diesen Prozess auch als unvermeidlich und sogar "naturgegeben" an.

Lenin stellte aber nun in seinem Werk die Theorie auf, dass die gewöhnliche Arbeiterklasse nicht dazu in der Lage sei, eine Revolution mit sozialdemokratischen Zielen zu führen, sondern lediglich so genannte "Brot- und Butterziele" verfolge. Er begründete diese Annahme damit, dass das Proletariat kein sozialdemokratisches Bewusstsein bzw. politisches Klassenbewusstsein habe ("*Das politische Klassenbewusstsein kann dem Arbeiter nur von außen gebracht werden*").

<sup>38</sup> Als **Renomme** (s. französ. *par renommé*) wird in der Wissenschaft das Ansehen einer Institution oder einer Persönlichkeit in breiteren Kreisen bezeichnet.

[...] Das Wort *Renomme* wird zu Teilen auch im allgemeinen Sprachgebrauch eingesetzt im Sinne von "qualitativ gut, hochwertig". Z.B.: Hersteller XYZ hat ein Renomme als Premium-Anbieter von Automobilen.

Das Verb zu "Renomme" lautet "renommiere" und ist eher ungebräuchlich, mit teils abfälliger Beutung: "Jemand renommiert mit seinen xyz (Kenntnissen, Werten, Reichtümern...)" bedeutet: er stellt sich heraus, protzt, ist ein Angeber. Das Adjektiv "renommiert" hingegen ist im Sprachgebrauch geläufig, für "gut bekannt, mit einem guten Ruf versehen": z. B. ein renommiertes Unternehmen.



## 25.Tb4

... der erschrockene Verteidiger taumelt unter Crescendo<sup>39</sup>-Stößen... 25.Sc4

## 25...Dc5

... bleibt auf Bd5... und bei 26.Tbd4 zum Rückzug scheidet auf b2... und hinaus in den Strudel: 26.Tc3 Dxd5 27.Tc7 sieht eher wie ein Hineinziehungsoffer in den Strudel aus: 27...Dd1+ oder 27...Te6

... so geht, so zu bleiben, Tb4 auf Bb7 hinterrücks zu stellen und Bb2 zu decken...26.Tbb3 Dc1+ 27.Kh2 (27.Kg2 Sxd5 mit Gabel 28.-- Sf4+) 27...Txd5 28.Txd5 Txd5 (28...Sxd5 29.Txb7 Dd2) 29.Txb6 Txe5 30.Dxe5+

Säge würde wohl zu 26...Txd5 27.Txd5 Txd5 greifen und Sb6 vor Bb7 lassen... Schrecklicher Sven erkennt an, daß der Zug 25.Tb4 nicht mehr als ein Schreckschuß war.

... ob's noch was anderes gibt?!... 26.Sxf7 und solche Knallschoten... Schrecklicher Sven überließ es den Logikern... oder Mathematikern und gab dem berühmten Oberbilker Vorzeigespielder mit einem verlegenen Lächeln den Bauern als Morgengabe<sup>40</sup>...

<sup>39</sup> Das Wort *crescendo* (*cresc.*, *ital.*: „wachsend“) schreibt ein allmähliches Erstarke der Lautstärke vor. Das Gegenteil davon ist das *diminuendo* (*dim.*, *ital.*: „verringern“) oder auch *decrescendo* (*decresc.*), das ein Leiserwerden verlangt. Oft steht danach eine Dynamikbezeichnung, die das Ende der Veränderung und die zu erreichende Dynamik anzeigt.

<sup>40</sup> Die **Morgengabe** ist im Gegensatz zu einer Mitgift eine in Bezug auf die Ehe vorgenommene Zuwendung von Geld oder Gütern des Bräutigams an die Braut oder deren Familie. Sie ist heute noch in islamischen Rechtsordnun-

**26.Kg2 Txd5 27.Txd5**

... bei 27.Te3 bleiben ein paar Klötze mehr auf'm Brett... wohl wegen offenem König tauscht Schrecklicher Sven... Kettensäge seinerseits hätte nun mit dem Turm nehmen können... um dann sein herabrausendes Spiel fortzusetzen...

**27...Dxd5 28.Dxd5 Txd5 29.Sf3**

... schippert in den Heimathafen...29.Te4 Td2 30.Sc4 Sxc4 31.Txc4 Txb2 32.Tc7 Kf6 (32...a5?! vielleicht sogar) gibt zweiten Bauern dran...

... bleibt anderes Zurück: 29.Te4 Td2 30.Sf3 Txb2 31.Txe7 Sd5 unangenehm auf f4... wenn auch Se5 noch im Bereich liegt... so wird d2 beschattet... ohne Geheimpolizei-KGB-Schachschule – und so weiter...

**29...Ta5 30.a3**

gen von Bedeutung.

**Deutscher Rechtskreis****1. Brauch**

Sie war im alten germanischen Recht ein Geschenk des Mannes an die Ehefrau am Morgen nach der Hochzeitsnacht, gedacht als Entschädigung für die verlorene Jungfräulichkeit.

Nach saarländischem Brauch gibt es die Morgengabe am Tag vor der Trauung.

**2. Rechtlich**

In der Regel war die Morgengabe bei der Heirat ein Geschenk des Mannes an die Frau. Sie konnte aber auch ein Geschenk der (verwitweten) Frau an den (zweiten) Mann oder eine gegenseitige Gabe bezeichnen; die Morgengabe konnte am Morgen nach der Hochzeit überreicht werden, es konnte sich aber auch um eine Zuwendung handeln, die bei der Eheschließung vorgenommen wurde oder die zu diesem Zeitpunkt nur versprochen wurde für den Fall des Vorversterbens des Zuwendenden.

Als Zuwendung eines Ehemannes an seine Frau zu deren freier Verfügung konnte die Morgengabe insofern eine Sonderstellung einnehmen, als sie bei Vorversterben des Mannes nicht zum Nachlass gehörte, sondern wesentlicher Bestandteil der Witwenversorgung wurde.

Im österreichischen Recht gab es die Morgengabe als ein Geschenk des Mannes an die Frau noch bis Juli 2006. Das entsprechende Gesetz aus dem Jahr 1811 wurde erst zu diesem Zeitpunkt aufgehoben.

**Islamischer Rechtskreis**

In islamischen Rechtsordnungen ist die Morgengabe (mahr) auch heute noch von großer Bedeutung. Sie ist nur schwer mit Instituten des deutschen Rechts vergleichbar, da sie verschiedenen Funktionen dient. Wird, wie häufig, ein Großteil der Morgengabe erst mit Scheidung der Ehe zur Zahlung an die Ehefrau fällig, dient sie der Absicherung der Frau nach der Scheidung und beschränkt bei entsprechender Höhe indirekt die Freiheit des Ehemannes, einseitig die Scheidung auszusprechen.

... Caïssa nahm in 30 Zügen Maß bei Ex-Weltmeister Schrecklicher Sven...

... ab hier ist nun die weitere ungefähre Zugfolge... im Schnellziehtempo ging es weiter...

**30...Kf6 31.Td4 h6 32.Td8 Tc5 33.Tb8 Tc7 34.Sd2 Sd5 35.Se4+**

... Einleitung zum Oberbilk-Schach...

**35...Ke5 36.f3**

... Oberbilk-Schach

**36...Se3+ 37.Kf2 Sc4 38.Ta8**

... irgendwas anschauen, irgendwie die Sägeblätter stören... die Hauptmaxime<sup>41</sup> von Schrecklicher Sven...

**38...a6 39.Tf8 f5**

... Säge schaut sich die Störungen an...

**40.gxf5 gxf5 41.Sg3**

... neu Reise ... Springertheorie im Endspiel... Bauern anschauen... in dieser Stellung fragt sich, wo ... Säge deckt weiter alles ab ... nix einfach rausnehmen.

**41...Sd6 42.Se2 Kd5 43.Sf4+ Kc4 44.Ke3**

... da kommt er aus dem Oberbilk-Schach.

**44...Kb3 45.Sd5**

<sup>41</sup> Die **Maxime** (aus franz. maxime; lat. maxima: größte, maximus: das Größte) bezeichnet einen ursprünglich aus der Logik hervorgegangenen Begriff, der im Französischen sittliche Bedeutung erlangte und seitdem im Sinne als oberster persönlicher Lebensregel, persönlicher Grundsatz des Willens und Handelns verwendet wird (La Rochefoucauld, Goethe). Bei den französischen Moralisten Luc de Clapiers, marquis de Vauvenargues (1715 - 1747) und François de La Rochefoucauld (1613 - 1680) gelangte die Maxime zu einer hohen Form der philosophischen Aussage. Goethe veröffentlichte 1840 seine *Maximen und Reflexionen*.

Das Substantiv "maxima" leitet sich ab bei Boethius mit *maximae et pricipales propositiones*. Bei Albert von Sachsen hat es zuerst die logische Bedeutung (*locorum alius dicitur locus maximus*). Und daraus entwickelt sich im Französischen die ethisch-praktische Bedeutung als *les maximes*. Aber auch bei D'Argens († 1771) findet sich noch die logische Bedeutung:

„Propositions évidentes et générales, tells que sont elles qu'on appelle m a x i m e s ou a x i o m e s [...] On appelle ces premiers pricipes des maximes ou des axiomes, parceque ce sont des propositions, dont il suffit de convevoir le sens, pour être convaincu de leur certitude.“

In der mehr praktischen Bedeutung taucht dann der Begriff bei La Rochefoucauld auf.

... und nun ging es kaleidoskopartig<sup>42</sup> weiter in einem Marathonendspiel...



## DIE FREAKS VERLANGEN:



## DEMOBRETT

Den sie wollen nicht mit dem Lehrer (semantisch<sup>43</sup> gemeint – Trainer) auf einer Höhe sitzen

<sup>42</sup> Das **Kaleidoskop** (griech. "Schönbildseher") ist ein optisches Gerät, das häufig als Kinderspielzeug verwendet wird. Als Erfinder des Kaleidoskops gilt der berühmte schottische Physiker David Brewster, dessen Forschungsgebiete u.a. die doppelte Strahlenbrechung (Brechung von Licht an Prismen) und die Polarisation von Licht (Brewsterwinkel) waren.

<sup>43</sup> Die **Semantik** (Bedeutungslehre) ist das Teilgebiet der Sprachwissenschaft (Linguistik), das sich mit Sinn und Bedeutung von Sprache beziehungsweise sprachlichen Zeichen befasst. Die Semantik behandelt die Frage, wie Sinn und Bedeutung von komplexen Begriffen aus denen von einfachen Begriffen abgeleitet werden können und stützt sich dabei in der Regel auf die Syntax. Hierbei bezeichnet nach Gottlob Frege

- **Sinn** (engl. *sense*; bedeutungsähnlich mit Intension) den Inhalt, der sich aus den Relationen der Zeichen, Wörter, Sätze usw. untereinander im System der Sprache ergibt,
- **Bedeutung** (engl. *reference*, bedeutungsähnlich mit Extension) den Inhalt, der sich aus der Relation zwischen Zeichen und Welt ergibt.

Frege verdeutlicht die Unterscheidung am Beispiel des Begriffspaars *Morgenstern* und *Abendstern*, die beide dieselbe *Bedeutung* haben, da sie den Planeten Venus bezeichnen. Der *Sinn* der Ausdrücke sei jedoch offensichtlich unterschiedlich. Da diese Differenzierung nach heutigem Wortgebrauch nicht mehr leicht nachvollziehbar ist, wird inzwischen anstelle der Fregeschen Terminologie vorwie-

... sie wollen, daß Trainer Torm abgehoben von ihnen ist... der Unterschied von Fan und Führer... die der eigenen Unvollkommenheit Bewußten wollen den Beistand, der sie führt und Lösungen verspricht...

... Posi hat sich einen Teller mit Riesenschokolade gelegt... und Buttermilch dazu... er möchte bis zum Ende durchhalten...

... wir Freaks wollen draußen sitzen... schönen Sommer (aus)nutzen... Gewitterstürme ... „Womit haben wir uns beschäftigt?“ ... „Schach?!“, sagt Falltür mit seinen seit einiger Zeit öfters kommenden kurzen trockenen Worten... oder „Wie würde sich die weitere Partie gestalten?“ ... „Schwierig“, die trockentypische Falltür... - ... auch Kindersprache hat Falltür in gewissen Momenten auf der Pfanne: „Wenn ich Zeit habe, mache ich das wieder schön.“

### Die Tormschen Lehrsätze

In komprimierter Form zum – ehm – einfacheren Verständnis

- ... „Eröffnungsrepertoire aufbauen... anempfohlen“ ... „... schwer durchzuringen dazu...“ beschreibt der Trainer seine eigenen Motivationsprobleme, die er umstandslos und völlig richtig auf die Galerie überträgt.
- ... „noch wichtiger als Eröffnungkenntnisse sind fundamentale Wahrheiten...“ ... das ist empirisch gemeint<sup>44</sup>... nicht philosophisch... und nicht „das Spiel dauert sechs Stunden... es wird abwechselnd gezogen... und remis ist erst, wenn man sich die Hand gibt...“
- ... „das ist eine Stellung, wovon man nicht unbedingt träumt – außer nach einem (schrecklich) fetten Essen...“
- ... „Beim Schach ist es immer so – man muß die kleinen Dinge beachten – und darf die großen Dinge nicht außer Acht lassen...“ ... Quadratur des Kreises<sup>45</sup>

gend das Begriffspaar **Bedeutung** (*Sinn*) - **Bezeichnetes** verwendet, Sinn und Bedeutung also als synonym angesehen. Innerhalb der Semantik ist die Semasiologie die Lehre von den Wortbedeutungen. Die Bezeichnungslehre wird Onomasiologie genannt.

<sup>44</sup> Die **Empirie** (v. griech.: *εμπειρία empeiria* = die Erfahrung) ist im eigentlichen Sinne nur wissenschaftlich, d. h. auf methodischem Weg (Induktion und Analogie sowie durch absichtlich angestellte Beobachtungen und Versuche), gewonnene Erfahrung. Hinzu kommen Befragungen vorher nach bestimmten Gesichtspunkten ausgewählter Individuen oder Gruppen, so genannter Probanden.

<sup>45</sup> Die **Quadratur des Kreises** ist ein klassisches Problem der Geometrie. Die Aufgabe besteht darin, nur mit Lineal und Zirkel aus einem gegebenen Kreis ein Quadrat mit

- ... „man kann nicht alles verhindern, das ist nun mal so...“
- ... was ich „als Botschaft(er) weitersagen will – nicht andere Möglichkeiten erhöhen...“, „ruhig bleiben, nicht in Panik ausbrechen“ – Antagonie ... lebensrettend betrachtet das Schach auf Leben und Tod stilisiert (sprachliche Verwohlfeilerung)... ..„alle Figuren sollen mit-spielen ...“
- „Stellung sturmreif...“ kommt die Militarisierung des Alltags ins Spiel...

... die Freaks haben sich was zu merken.

S weschnikow... das ist das extra auf das Falltür-Team abgestimmte Thema... Schwäche-Kompensation... wechselseitige Aufhebung... geben – bekommen<sup>46</sup>.

dem selben Flächeninhalt zu konstruieren. Das Problem läßt sich bis in die Anfänge der Geometrie zurückverfolgen und beschäftigte jahrhundertlang führende Mathematiker, darunter auch Leonardo da Vinci. Im Jahr 1882 bewies der deutsche Mathematiker Ferdinand von Lindemann, daß diese Aufgabe unlösbar ist.

Der Beweis, daß die *Quadratur des Kreises* unmöglich ist, ist nicht einfach und gelang Ferdinand von Lindemann auf indirekte Art: Für die Konstruktion der Seitenlänge des Quadrates würde man die Quadratwurzel der Zahl  $\pi$  benötigen. Dies wäre erreichbar, wenn man in einem ersten Schritt die Zahl  $\pi$  mit Lineal und Zirkel konstruieren könnte. Es sind jedoch nur algebraische Zahlen konstruierbar, also jene Zahlen die eine Lösung (Nullstelle) eines Polynoms beliebigen Grades mit rationalen Koeffizienten sind. Doch Vorsicht: auch unter den algebraischen Zahlen gibt es nicht-konstruierbare Zahlen, z.B. ist  $\sqrt[3]{2}$  Nullstelle eines Polynoms mit Koeffizienten aus  $\mathbb{Q}$ , aber nicht konstruierbar! Zahlen, die nicht algebraisch sind, heißen transzendent und sind nicht konstruierbar. Ferdinand von Lindemann gelang der Beweis, daß  $\pi$  nicht algebraisch, sondern transzendent ist. Deshalb ist  $\pi$  nicht konstruierbar und die *Quadratur des Kreises* unmöglich. Einen wesentlich eleganteren Beweis für die Transzendenz der Zahl  $\pi$  veröffentlichte der berühmte Mathematiker David Hilbert im Jahre 1893.

<sup>46</sup> Die lateinische Formel **do ut des** (*Ich gebe, damit Du gibst.*) dient in der Rechtswissenschaft der Kennzeichnung des Synallagmas zwischen Leistung und Gegenleistung. Dieses römisch-rechtliche Institut ist im deutschen Recht in §320 BGB normiert. Bei einem gegenseitigen Vertrag erbringt jeder Vertragspartner seine Leistung nur, weil er die Gegenleistung erhalten will.

... zwei Züge hintereinander am Demo<sup>47</sup>brett... sofort kommen die Sheriffs<sup>48</sup> „Das waren jetzt aber zwei Züge“ ... Fingerzeig (Hinweis)

„Da sind zwei Figuren weg“, Lieblicher Sven... Schrecklicher Sven springt an: „Nicht so pingelig – es geht hier um Ideen.“ ... mit dem Erfolg „Zwei Figuren auch noch weg“... Trainer entfernte was vom Brett und Lieblicher Sven im Brett... Schrecklicher Sven halb resigniert: „Jaah“... nicht auf das Brett achten... Lieblicher Sven hat Schwierigkeiten, sich vom Brett zu lösen... „Jetzt geht es nicht um die Figur?!“ ... Schrecklicher Sven: „Nicht im Klein-klein verliehen!“ ... „Figur mehr ist nicht klein-klein!“

... Lieblicher Sven... Wasserflasche – Mobile – Sonnenbrille auf dem Tisch... später mal wieder... am Demobrett – nach gezeigter Variante – Steine neu aufstellen... Lieblicher Sven hilft... irgendwie reflexartig... scheint sehr wichtig zu sein bei ihm...

TkKG – der terroristische Radfahrer... erkennt die Stärke des Bishop (Läufer)... und ein typisches Motiv... siehe Lehr-Torm-Sprüche... hier kommen sie an... nisten sich im Gehirn fest...

„E ntschuldigen Sie mal – da steht Einer vor Ihrer (semantisch – die gehört dem Caritas-Master?!) Tür – der kommt nicht rein“ ... so eine NachbarIn der Kuchenterrorschlachthalle... Bedächtiger Dani hat Schellemännchen<sup>49</sup> gemacht... „Ich will

<sup>47</sup> Eine **Demonstration** (von lat.: *demonstrare*, zeigen, hinweisen, nachweisen, Kurzform: Demo) ist eine in der Öffentlichkeit stattfindende Versammlung mehrerer Personen zum Zwecke der Meinungsäußerung.

<sup>48</sup> Ein **Sheriff** (von angelsächsisch *scirgerefa* = „Graf eines Shires“) ist in den Vereinigten Staaten der oberste, auf Zeit gewählte Polizeibeamte eines Countys, in England und Irland ein hoher Verwaltungsbeamter einer Grafschaft (Shire).

Im angelsächsischen England war der *Reeve* ein vom König ernannter Vogt, der die öffentlichen Angelegenheiten eines Ortes zu regeln hatte. Ein hochrangiger Beamter, der *Shire-reeve*, war der Repräsentant der königlichen Gewalt in einem *Shire* (Grafschaft). Unter den Normannenkönigen, vor allem unter Heinrich I., wurden die Sheriff-Ämter meist mit Männern vergleichsweise einfacher Herkunft besetzt. Sie bildeten die Grundlage für den englischen Landadel, die Gentry.

Ein Sheriff steht einer Polizeibehörde für den ländlichen Raum (County) vor. Das Büro kann sich zwar auch in einer größeren Stadt, meist der County-Hauptstadt, befinden, der Sheriff selbst (und seine Deputies) sind aber erst außerhalb der Stadtgrenze zuständig, wenn es am Ort eine City-Police gibt. Er betreibt auch das County-Jail (Gefängnis). Gefangenentransporte werden zum Teil auch in der Stadt durch den Sheriff durchgeführt. So gibt es z.B. auch in New York einen Sheriff für diese Justizaufgaben.

<sup>49</sup> Klingelstreiche sind im ganzen deutschsprachigen Raum verbreitet und unter verschiedenen Bezeichnungen bekannt

in die Kuchenterrerschlachthalle... das ist so schön da... da mach' ich Schellemännchen...“ – so kriegt Bedächtiger Dani natürlich einen Stuhl... wenn es klappt... ein raus-reiß-Versuch eines geklemmten Stuhles mißlingt... aber dann kriegt er doch noch eine Fläche für den Allerwertesten... im Zeichen eines anderen Stuhles... – Bedächtiger Dani hätte auch hinten rum laufen können, um am Kuchenterrerschlachthal-lengitter zu rütteln... „Laßt mich hier rein!“ ... doch er wollte schneller sein und wählte die Methode, die wir als Kinder gerne machten... neben R.A.F.-„Bande“ spiele – spielen wir Räuber und Gendarm... au ja! ... Du bist Andreas Baader ... ich bin Ulrike Meinhoff ... Du bist Jan Carl Raspe ... Du bist Gudrun Ensslin ... wer ist Astrid Proll? ... wir sind die R.A.F.“Bande“ ... welche Streiche machen wir jetzt?

Die Tormerische Systemschule ... Gast Gambito erlebt sie, sagte (vor)schnell „Kommt der, wird er einfach rausgenommen“ ... Trainer Torm: „Du warst vorhin noch nicht da, Gambito – was kommt?“ ... tja, die erkenntnistheoretisch Geschulten „... trotzdem keine Entschuldigung...“ ... immerhin wäre Gambito als Freak fast schon sicherer Champions-League-Teilnehmer...

... aus der Champions-League... der angetörnte Schreckliche Sven: „Wenn ich vulgär spreche, möchte ich doch das Metrum<sup>50</sup> beachten“ ... immer auf ge-

(Glockenzieherles, Glockenzug, Glöckerlpartie, Klingel-jagd, Klingelmännchen, Klingelmäuschen, Klingelpartie, Klingelpost, Klingelputz(e(n)), Klingelrutscher, Klingelsturm, Klingeltürchen, Mäusepingeln, Schellekloppe, Schellemännchen oder Schellekes ziehen).

Auch international gibt es Klingelstreiche praktisch überall wo Türklingeln vorhanden sind. Auf spanisch heißt er beispielsweise 'rin rin corre corre' (etwa: klingeling, lauf, lauf), auf englisch 'ding-dong ditch', 'doorbell prank', 'knock-a-door-run', 'knock and run' oder 'knock-down gin-ger'.

Im Jahr 1872 wurde in Großbritannien der "Town Police Clauses Act" in Kraft gesetzt, der es u.a. verbietet, ständig an den Türen anderer Leute zu klingeln.

<sup>50</sup> Der **Versfuß** (auch: Metrum) ist ein antikes Stilmittel der Dichtung. Ursprünglich wurden kurze und lange Silben nach einem bestimmten Schema (der Metrik) aneinandergereiht. Im Deutschen wird stattdessen die unterschiedliche Betonung der Silben eingesetzt (siehe auch Hebung und Senkung). Die moderne Lyrik verzichtet häufig auf die klassischen poetischen Mittel von Reim und Versmaß und verwendet den *freien Vers*, der im 19. Jahrhundert in Frankreich als *vers libre* entwickelt wurde. Durch den völligen Verzicht auf die Regeln der Metrik nähert sich der *freie Vers* der Prosa an.

#### Bekannte Versfüße

##### Antike Bezeichnung Kurzzeichen Beispiele

Jambus      XX      Besuch, Geduld  
Trochäus 'XX    Abend, Liebe

wählte Ausdrucksweise bedacht, der Schreckliche Sven mit dem Morgenstern<sup>51</sup> in der Hand...

... später übernimmt der Schreckliche Sven die „Türwache“ ... remember (erinnern), Bedächtiger Dani ist „sein“ Freund... nur einmal kommen einundneunzig Kilopond<sup>52</sup> (Kettensäges Waage ist angeblich kaputt nach Schrecklicher Sven – das beschloß er nach der

Anapäst    XX'X    Paradies

Daktylus 'XXX    Enterich

Weniger bekannt sind :

- Amphibrachys – kurz,lang, kurz (x-x)
- Amphimacer – lang, kurz, lang (-x-) – auch Kretikus?
- Antispast – kurz, lang, lang, kurz (entspricht Jambus plus Trochäus) (x--x)
- Dochmius – kurz, lang, lang, kurz, lang (x--x-)
- Adonius – lang, kurz, kurz, lang, kurz (-xx-x)
- Ionikus – lang, lang, kurz, kurz (großer Ionikus)(--xx) oder kurz, kurz, lang, lang (kleiner Ionikus) (xx--)
- Kretikus – lang, kurz, lang (-x-)
- Prokeleusmatikos – kurz, kurz, kurz, kurz (xxxx)
- Tribachys – kurz, kurz, kurz (xxx)
- Spondeus – lang, lang (Im Deutschen fast nicht rekonstruierbarer Versfuß aus der antiken Dichtung) (--) Beispiele: *Hochmoor, Tonkrug, Mond-schein*.

<sup>51</sup> Der **Morgenstern** war eine im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit gebräuchliche Hiebwaaffe. Er war vermutlich ein Derivat des antiken Knüppels oder des Dreschflegels (ersteres ist wahrscheinlicher).

Die klassische Ausführung bestand aus einem etwa 50 cm langen, kräftigen Holzstab als Griff, an dessen Ende der Kopf, eine schwere Eisenkugel, saß (etwa 8 bis 12 cm im Durchmesser). Diese war mit etwa 1 bis 2 cm langen Spitzen besetzt. Oft war am unteren Ende des Griffs ein Faustriemen befestigt, die verhindern sollte, daß die Waffe im Kampfgetümmel verloren ging. Die Handhabung war mit der eines Streithammers oder eines Beils zu vergleichen. Selten wurden von Fußsoldaten auch Morgensterne mit 100 bis 150 cm langen Stielen verwendet.

- Varianten, bei denen der Kopf über eine Kette mit dem Griffstück verbunden war, werden als Flegel (auch: Streitflegel) bezeichnet.
- Wenn der Kopf mit Klängen besetzt war, spricht man üblicherweise von einem Streitkolben.

Der Fehler, Flegel und/oder Streitkolben als Morgensterne zu bezeichnen, schlich sich vermutlich im früheren 14. Jahrhundert ein.

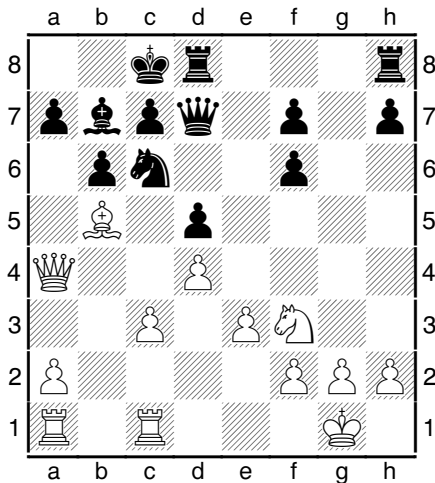
<sup>52</sup> **Pond** ist eine nicht SI-konforme Einheit der Kraft. Sie ist seit 01. Januar 1978 in der Bundesrepublik Deutschland für die Angabe der Kraft unzulässig und wurde durch das Newton ersetzt.

- $1 \text{ p} \equiv g_N \cdot 1 \text{ g} = 9,80665 \text{ g} \cdot \text{m/s}^2 = 980,665 \text{ dyn} = 9,80665 \text{ mN}$ ,
- $1 \text{ p} = 0,001 \text{ kp}$  (Kilopond),
- $1 \text{ kp} = 1000 \text{ p}$ ,
- $1 \text{ kp} = g_N \cdot 1 \text{ kg} = 9,80665 \text{ kg} \cdot \text{m/s}^2 = 9,80665 \text{ N}$ .





Weiß: Raffzahn – Schwarz: Lintorfer Jugend



... in dieser schwer zu verteidigenden Stellung entlastete sich die Jugend mit dem Kultzug...

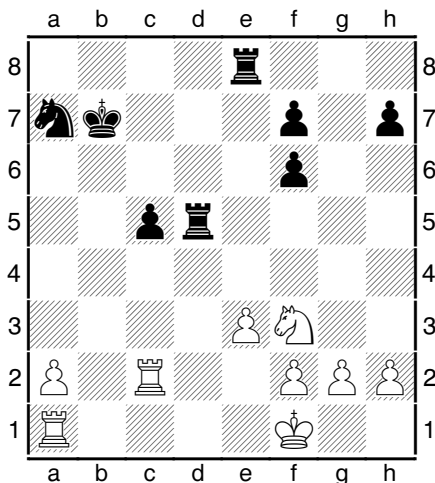
**13...a6**

die Vorbereitung...

**14.Lxa6 Sa7**

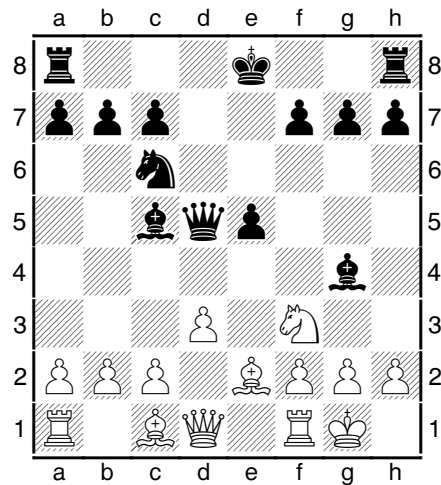
... da staunte Raffzahn Bauklötze, als es den Kultzug in dieser Position sah... - ... doch es folgte eine weitere Überraschung...

(Diagramm nach dem 21. Zug)



21...Sb5 ... und bot völlig zurecht (Tippse: ???) remis an...

... direkt in der darauf folgenden Partie bekam es Raffzahn wieder mit dem Kultzug zu tun...

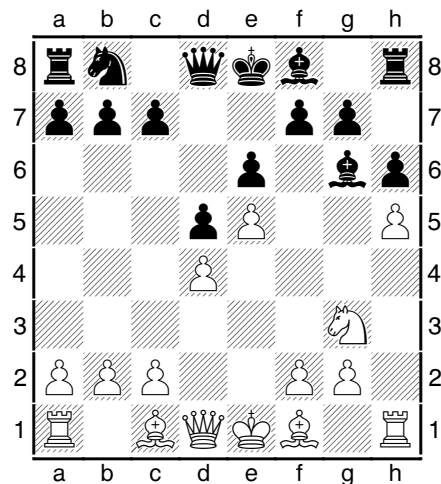


Weiß: Elefant – Schwarz: Raffzahn

... weiteres Kultbeispiel... in klassischer Turbo-Manier spielte Elefant Wendelin...

**9.h3 Lh5 10.a3 0-0 11.Sh2**

... Raffzahn verwechselt die Figuren...



Weiß: Hanfi – Schwarz: Raffzahn

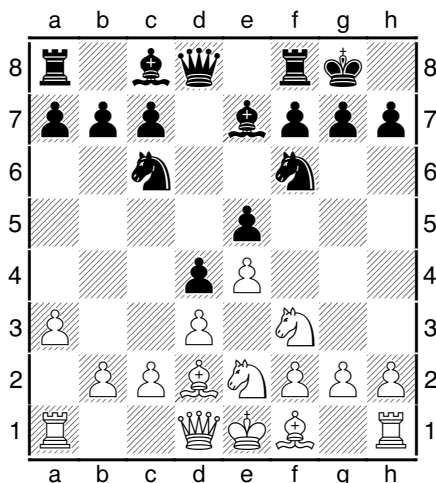
**9...Lh7**

... hier gehörte der Springer hin... auch solche Fehler begeht Raffzahn...

... in der Partie mit Ex-Freak Bartman Greber gab es wieder das alte Problem bei Raffzahn – Unterschätzung des Kultzuges...

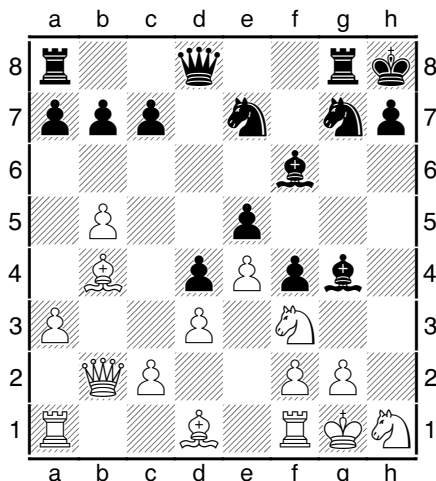


Weiß: Bartman –  
Schwarz: Raffzahn



8.h3

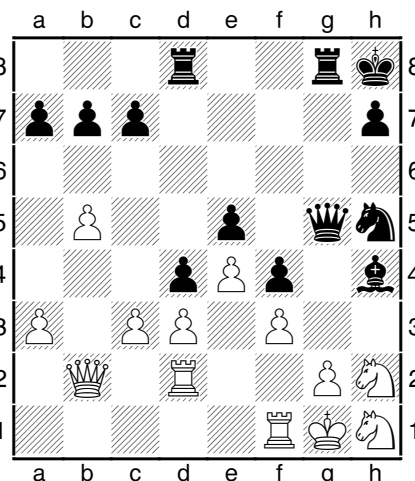
... die Vorbereitung



20. Sh2

... der Kultzug

... und zum schönen Schluß der Kultwegzug:



27.Sg4

... wenigstens jetzt merkte Raffzahn, das Tolle des Kultspringers und spielte...

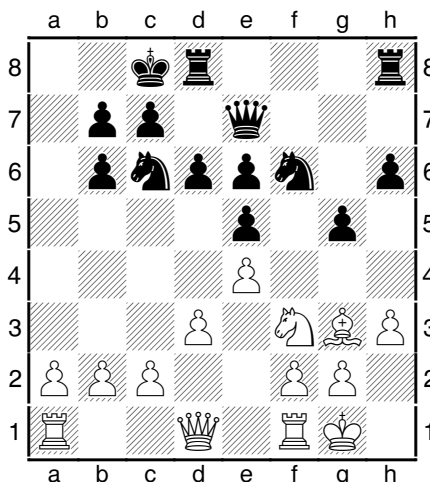
27...Sf6 28.cxd4 Sxg4

... Raffzahn selbst vergaß natürlich, den 8.Kultzug mit dem Kultzug zu beantworten: 8...h6 statt 8...Se8...

... genau wie es vergaß, im 19.Zug den Kultspringer zu schlagen mit 19...Lxf3.

... ein weiteres Beispiel für die Verteidigung mit dem Kultmanöver:

Weiß: Gerresgang – Schwarz: Raffzahn



... Gerresgang (anglo-saxon<sup>59</sup> aussprechen) hatte gerade Remis angeboten (13.Sxb6+ (=) axb6) ... eigensinnig nicht eingegangen von Raffzahn, legte –Gerresgang mit dem Kultzug los:

<sup>59</sup> Die **Angelsachsen** waren ein germanisches Mischvolk aus Sachsen, Angeln, Jüten, Friesen und Niederfranken, das nach dem Ende des Römischen Reiches in England entstand und zu den Vorfahren der heutigen Engländer gehört.

**14.Sh2**

... dann

**14... h5 15.f3 Tdg8 16.c3 Th6 17.b4 Tg6 18.a4 g4**

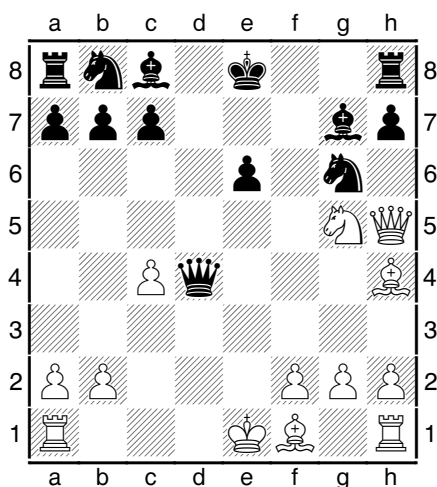
... zwingt zum Kultweg... „toll“...

**19.fxg4 hxg4 20. Txf6 Dxf6 21, Sxg4**

... hier traute sich Raffzahn selbstverständlich nicht zum nötigen Wegnehmen des Kultspringers und bekam in der Folge Probleme...

... Etwas Kurioses leistete sich Raffzahn in der folgenden Stellung... mit Ex-Freak Pokerface

Weiß: Raffzahn – Schwarz: Pokerface

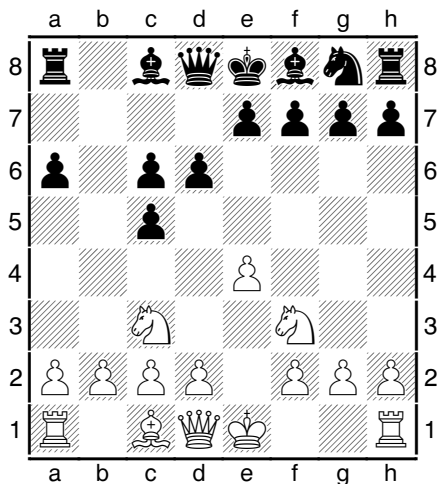


„Ach ja“ – hier kam – da Schwarz es nicht kann – Raffzahn auf die Idee, den Kultzug für Schwarz zu machen...

**12.Sxh7**

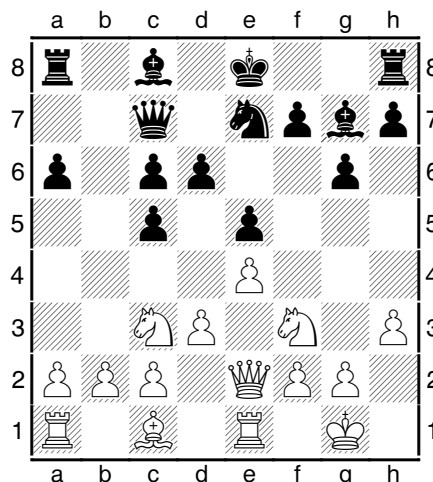
... bei der Schachschule konnte Raffzahn einmal den Kultzug anwenden...

Weiß: Raffzahn – Schwarz: Schachschule



**6.h3**

... die Vorbereitung ... vorbildlich



**11.Sh2**

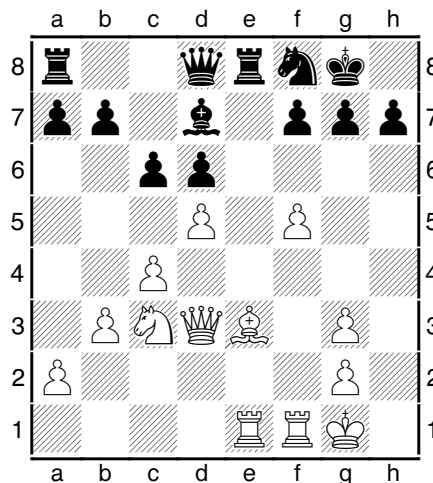
... der Kultzug ... vorbildlich...

**11... 0-0 12.f4**

... vernünftig wäre 12.Sg4... doch alles hat ihre Grenzen bei Raffzahn...

... ein Einschub nicht ganz mit dem Kultzug (h7-h5 statt h7-h6)... aber dennoch zeigt es die Gunst des Kultzuges...(Tippse: zudem erfolgt der Kultzug hier „von hinten“)

Weiß: Raffzahn – Schwarz: Kongo



... Kongo spielte hier:

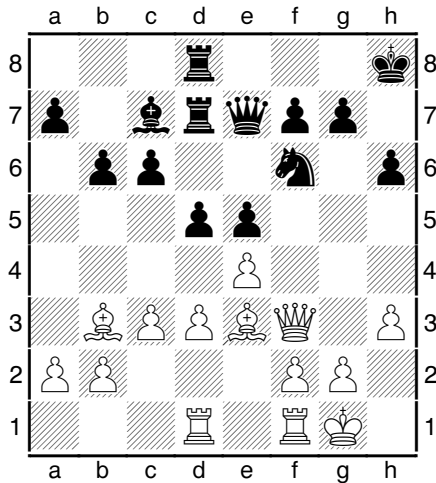
**18...h5 19.Dd2 Sh7**

... und bot remis... Raffzahn durfte die Raffinesse des Kultzuges einsehen... f5-f6 nun komisch... so ruderte Raffzahn wir mit

**20.dxc6**

... statt mal die Weisheit einzuschalten und Kongo zu gratulieren zum Remis-Kultzug...

Weiß: Raffzahn – Schwarz: Gerresgang (anderer als vorhin)



... Raffzahn zog

**24.g4**

... und konnte nach dem Kultzug...

**24...Sh7**

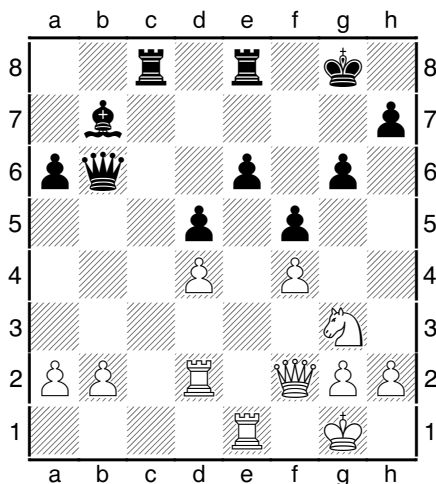
... ihre Hoffnungen begraben.

**25.Kg2 Sg5 26.Df5 Se6**

... und fertig ist die Laube ... Kultweg!

... Raffzahn auf dem Weg zum Kultzug... kein Wunder... Turbo spielte im Team mit.

Weiß: Raffzahn – Schwarz: Werstener

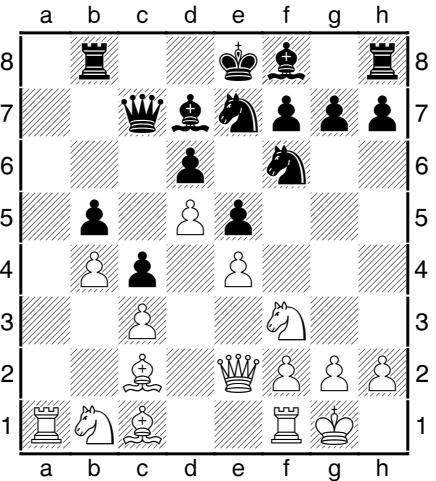


**26.Sf1 Tc7 27.b3 a5 28.h3 La6 29.Sh2**

... schnell, bevor 29...Lxf1,... endlich klappt bei Raffzahn auch mal was...

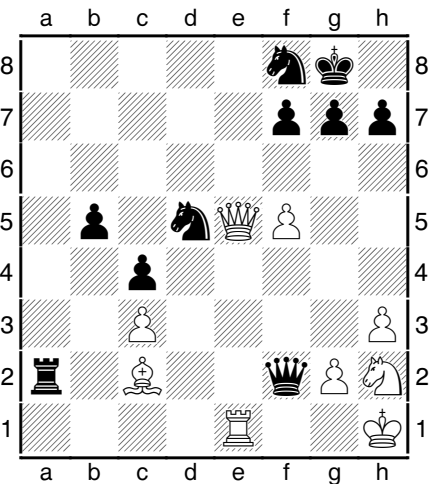
... ein Beispiel von Raffzahn „So sollst Du nicht kultspielen“...

Weiß: Raffzahn – Schwarz: Raterger



**16.h3 Sg6 17.Sh2 Le7 18.Le3**

... der Kultweg locker verbaut (18.Sg4 – 19.Se3...)

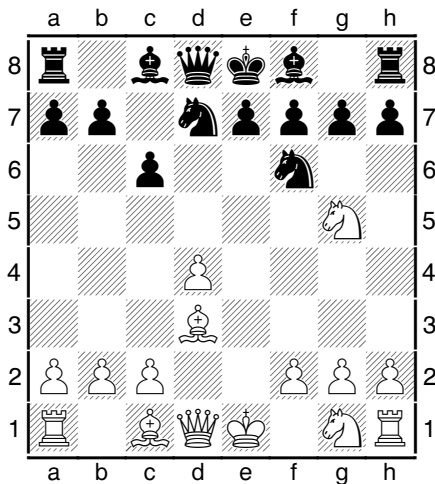


**34.Sg4**

... erst jetzt konnte Raffzahn den verbauten Springer ziehen ... viel zu spät...

... zum Abschluß, wie auf ungewöhnlichem Weg der Kultzug zur Anwendung kam:

Weiß: Raffzahn – Schwarz: 1854er



6...h6

... die Vorbereitung ... für Sd7

7.Se6 Db6 8.Sxf8 Sxf8 9.c3 Le6 10.Le2 Sd5 11.0-0 S8h7

... von hinten heraus erfolgt hier der Kultzug... immerhin dachte hier Raffzahn nach, den Kultspringer zu nehmen ... bevor es sich für den komischen Zug

12.a3

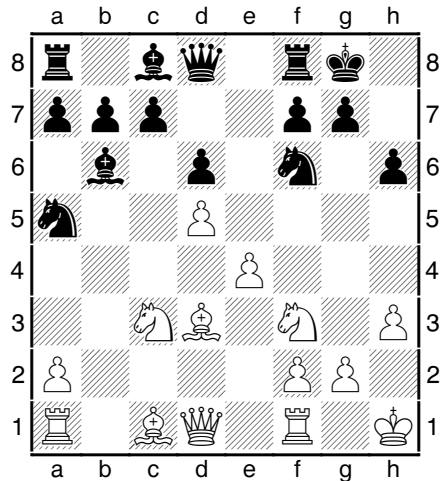
entschied.

Man sieht... die Eleven sind eifrig, um sich am Kultzug zu üben... und durchaus mit schönen, ungewöhnlichen Wegen, um ihn zu erreichen... schön zu sehen, wie sie die in Stein gehauene Säule der Osterinseln Turbo-Schiek nachahmen ... well done, Turbo

Ergänzung Tippse:

Im geschichtsbewußten Schach-zine sollen auch die frühesten Beispiele für den Kultzug nicht fehlen.

Einmal für Schwarz:



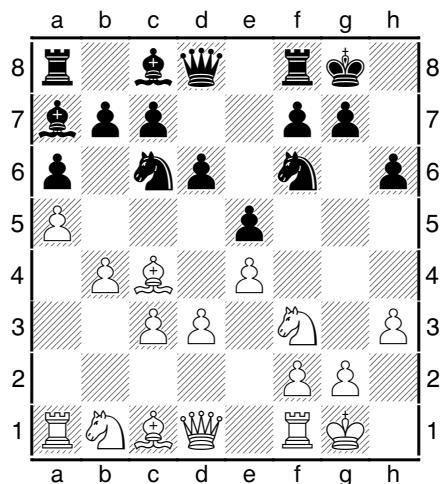
De Labourdonnais, Louis Charles Mahe –

McDonnell, Alexander

London, 5. Wettkampf, 5. Partie 1834

13...Sh7 14.Dc2 f5 15.exf5 c5 16.g4 a6 17.Lf4 Lc7 18.a4 c4 19.Le4 Sb3 20.Tae1 Sc5 21.Sd4 Sxe4 22.Kg2 Seg5 23.Lxg5 Dxc5 24.f4 Dh4 25.Se6 Lxe6 26.dxe6 h5 27.De2 hxg4 28.hxg4 b5 29.Sd5 Tfc8 30.e7 Kf7 31.Th1 1-0

... und einmal für Weiß:



Cochrane, John – Staunton, Howard

London, 1. Wettkampf, 1841

11.Sh2 Se7 12.Kh1 Sg6 13.f4 exf4 14.Lxf4 Le6 15.Sd2 Sxf4 16.Txf4 Le3 17.Tf1 Lxd2 18.Dxd2 Lxc4 19.dxc4 Sxe4 20.De3 f5 21.g4 Dh4 22.Kg2 fxc4 23.Sxc4 Sg5 24.Dd3 h5 25.Sh2 De4+ 26.Dxe4 Sxe4 27.Txf8+ Txf8 28.Te1 Sxc3 29.Te7 Tf7

30.Te8+ Kh7 31.Sf3 Tf4 32.Tb8 Txc4 33.Txb7 Sb5  
34.Sg5+ Kg6 35.Se6 Kf6 0-1

Wie zu sehen ist, haben die Topstars ihrer Zeit die Kultzug-Entwicklung vorangetrieben...



## TORM TRAINING TRAINING MIT MUSTERSCHÜ(L)ER

**N**euere Aufstellung des Butter-Brettes... an der Theke... gerade vor der Tischreihe... sitzen wie in der Schule...

... direkt davor ganz vorne... saß Musterschül(l)er Hamlet...

... wie es sich gehört für einen Musterschül(l)er... fragte und antwortete Hamlet pflichtschuldigst viel... wenn die ganze Freakkolonne mal nicht weiter wußte... Musterschül(l)er wußte Rat...

Trainer meinte zu neuen Aufbauten... „Schlechter für mich – besser für Euch“

... nun ja... nicht nur schlechter für ihn... Raffzahn saß falsch... nicht hinten seitlich, wie es sich für eine schlechte SchülerIn gehört... vorne der Kaffeekranz... mit der OKTF, Musterschül(l)er und sonst so... hinten die Versager... - ... angesprochen nur, wenn sie mal wieder zu laut waren...

... tja, so saß Raffzahn vorne seitlich im Exil... beobachtet von der Geheimpolizei...

**T**hemawechsel im Training... Sweschnikow ging nach Leningrad oder so... Gott sei punk gibt es Leningrad im Schach noch...

... es wurde also Leningrader System gespielt... in der üblichen vorgestellten Partie... oder wie im Funktionsraum des Kapitals von Trainer Torm: „Schwarz versucht es zumindest.“

... es gab die Bonmots... die treffenden geistreichen Wendungen...

... Trainer dozierte... in der Eröffnung möchte er „die Ideen“ nahe bringen... dann der große Mittelspielkomplex... und das Endspiel... um dann grundsätzlich klar zu machen... das Spiel besteht bekanntermaßen aus den Komplexen: Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel... falls es nicht vorher zu Ende geht... so klappte es kurzerhand...

... oder Falltür erkennt rückständigen Bauern... Trainer: „Ja, das ist es! Bravo!“ ... und klatscht ganz alleine... vor verwunderten Augen von Raffzahn...

... asch vier... wo ist Troika?!... der ist doch diesmal gar nicht da... ist das der falsche Unterricht?!... völlig überraschend warf Geheimpolizei die Felderbezeichnung ein... die Antwort blieb nix 'schuldig'... „Wat?“ lautete sie...

... sonst hat Geheimpolizei den Kopf in beiden Händen... Brille ab... studiert die Möglichkeiten...

**F**alsch lief es bei Turbo... denn er war beim Training dabei... konsequenterweise ging er ganz still... bevor noch groß gemerkt wird, daß er beim Training mitmacht...

... Softcore verzog das Gesicht... Trainer Torm: „Die erste Kritik?!“... Softcore beeilt sich, seinem Namen die „Ehre“ zu erweisen... „Kritik nein... möchte nur die Variante diskutieren“...

„Weiß jede Phase Herr (nicht Frau) der Lage... die typische Denkwelt von Trainer Torm... die Partie wird gemacht zu einem Guß... so waren des Trainers Worte nach der Vorführung...“

... solche Formulierungen tauchen immer wieder in Trainer Torm's Anmerkungen auf... - „So oft wird am Thema vorbeigespielt, so daß die Partien ins (negative – direkt als) Chaos (formuliert) abgleiten...“

... gut aufbauen... dann Taktik kommt von ganz alleine im späten Mittelspiel... innere Linie...

Schrecklicher Sven als „Meister des Wortes“... darf genaue Definitionen geben...

... „Das Thema wird durchgehalten ... immer objektiv... großer Fehler... euphorisch sein“... hier spielt die protestantische Ethik (sittliches Handeln) hinein... Erfolge nicht genießen (dürfen)... hier mit praktischer Strafandrohung des Themaverlustes...

... darauf achten, Taktik (möglichst) nicht zuzulassen... so was macht niemals... wenn ein Bauer schlecht (schwach) ist, nicht nehmen... nehme ich ihn, habe ich ihn schon mal... und die Figurenaktivität von Schwarz (der anderen Seite) wird riesengroß („riesen“ als steigernde Vorsilbe für Unvorhersehbares...)

... kleine Zwischenbilanz... wo liegt der Leitfaden der Partie?! ... das aktive Spiel beendet von der anderen Seite...

... die Lehre, wie geht es bei rückständigen Bauern... blockieren – anschauen – herausnehmen... in der Partie kam herausnehmen „nicht ganz“... auch anschauen nicht... nur blockieren... wurde nur kurz erwähnt... das warum nicht thematisiert... warum kam es nicht zur „inneren Linie“, zum „vollständigen Thema“?

... nur gelegentlich werden die Verhältnisse „beleuchtet“ / angesprochen... Läuferpaar ja / nein zur anderen positionellen Erwägung rückständiger Bauer...

... es war ziemlich ruhig bei den andächtigen Meistern... Eröffnung ziemlich schnell... keine Variantenwischensprüche... Problem erkannt... Zug nicht erkannt... die tormerischen Modell-Ausführungen begriffen... aber wie wird es gebacken... „Jetzt seid Ihr gefordert!“... die Meister... Zwischenanalysen am Brett... das Zwischenspiel mit selbständig analysieren und Ideen entwickeln... „Ihr sollt miteinander reden... das ist mir wichtig“... gibt Trainer Torm einen mit Sozialem nicht zu tuenden Wunsch vor...

**H**amlet in erster Reihe... der Primus fragt immer den Lieblingslehrer...

... immer wieder Hamlet... „ – nee, war ne dumme Idee, lass´mer mal“...

... die Abschlußfrage: „Was ist besonders im Gedächtnis geblieben?!“... Hamlet macht erste Anmerkung... Schrecklicher Sven begann Logik-Definition... und Geheimpolizei schwächst „hahh“... es war nicht mehr lange... Training gleich zu Ende...



|  
Raffzahn  
Irrsinnsstrasse 11  
40427 klein-Paris  
kulturscheinasylant@asylant.net

Oberbilker Schachverein  
Degerstrasse 11

40235 klein-Paris

### **Bewerbung als aktives Mitglied**

Sehr geehrte Funktionselite,

nach meinem abgeschlossenen Studium der Theorie und Praxis des Schachs bei Roter Stern Kreuzbrett in Mauerstadt Ende letzten Jahres suche ich nun eine vielseitige, interessante Tätigkeit in einem chaotischen Verein, um bei Ihnen auch meine umfangreichen Irrsinnskenntnisse einzubringen.

Aus diesem Grund hat mich das Schild des Oberbilker Schachvereins in der Kuchenterrorschlachthalle besonders angesprochen

Als chaotisch irrsinnige Schachspielerin ist mir der Umgang mit Schachstellungen aller Art, auch zu Analysezwecken, bestens vertraut. Außerdem habe ich während meines Schachstudiums umfangreiche Partien gespielt und außerschachliche Wettspiel-Erfahrungen gesammelt. Meine eigenständige Spielweise zeichnet sich durch Schwachsinn, Stellungskomik und Wahnsinnsgeschick aus.

Ich freue mich auf ein persönliches Gespräch mit Ihnen und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Raffzahn

Schachlauf

Raffzahn

**Geburt:** beim Nachspielen eines Wettkampfes 1972

**Basis:** eineinhalb Jahre intensives Lernen der Grundlagen 1972-1974

**Weiterführend:** Vertiefung der Erkenntnisse von 1981-1985

**Laufbahn:** 1985-1990: 5 Jahre Mitglied bei S.G.klein-Paris

Mitgespielt in den Teams V-III... Ingo von 160-130

1985-1988: einzelne Berichte bei Schachzeitschrift

„Der Schach-Kurier“

1991-1995: schachvereinsuchend

1995-2005: aktiv bei Roter Stern Kreuzbrett

mitgespielt in Team I-II, DWZ von 1800-1950

1995-1997: Redakteurin bei "Chess News Kreuzbrett"

1997-2000 und 2002-2006: Redakteurin beim Schach-

Fanzine für chaotischen Irrsinn „Gedankensplitter“

**Zusatztheorie:** 2004-2006 Schulung beim Training „Heiner und die 64 Felder“

**Kenntnisse:** Bährsche Regel... Lucena/Philidor-Stellung... Läufer-Springer Matt... Kultmanöver Turbo



## Schewelew Schachschule klein-Paris

# ABSCHLUSS-ZEUGNIS der Schachschule

Raffaufu ..... hat die Schachschule von 1981-1985 besucht

### Schwerpunkt

Theorie

Praxis

Geschichte

X

### mit den Fächern

Eröffnungswissenschaft	Bauernspiel	Schachregeln/Turnierregeln
Mittelspielkunst	Figurenspiel	Entwicklung des Spiels
Endspielkenntnisse	Zusammenspiel der Steine	Schach-Anthropologie
Analysetechnik		

### Leistungen

Schachverständnis	<u>Wissen</u>	Mittelspielkunst	<u>Wissen</u>
Bauernspiel	<u>Wissen</u>	Endspielkenntnisse	<u>Wissen</u>
Figurenspiel	<u>Wissen</u>	<b>Schachentwicklungslehre</b>	
Zusammenspiel der Steine	<u>Wissen</u>	Anthropologie im Schach	<u>Wissen</u>
<b>Gesellschaftslehre</b>		Schachregeln	<u>Wissen</u>
Wettspielpflege	<u>Wissen</u>	Turnierregeln	<u>Wissen</u>
Schach Organisation	-	Entwicklung des Spiels	<u>Wissen</u>
Schach und Motivation	<u>Wissen</u>	<b>Spezialwissenschaften</b>	
Analysetechnik	<u>Wissen</u>	Schachprobleme	-
<b>Schachwissenschaft</b>		Schachstudien	-
Eröffnungswissenschaft	<u>Wissen</u>	Schachlektüre	<u>Wissen</u>

Raffaufu ..... hat das Ziel der Schachschule erreicht und erhält laut Schachschulebeschuß vom 1. März 19 85 das Abschlußzeugnis der Realschule

Шевелев

Schewelew (Schachschulleiter)



Zeugnis

Raffzahn trat im März 1985 in unseren Verein ein und wurde als SchachspielerIn in unteren Teams eingesetzt. Ab September 1985 haben wir Raffzahn als StammspielerIn in ein Team übernommen

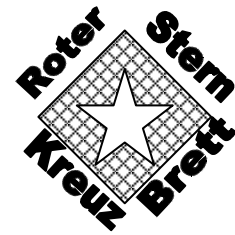
Raffzahn erledigte die ihm übertragenen gespielten Partien zu unserer Zufriedenheit. Es war ehrlich, einsatzbereit, gewissenhaft und fleißig.

Ihr Verhalten der Funktionselite, MitspielerInnen und den WettspielereInnen anderer Vereine gegenüber war einwandfrei.

Raffzahn scheidet zum Dezember 1990 auf eigenen Wunsch aus der SG klein-Paris aus. Wir wünschen ihr für die Zukunft alles gute.



(Jobst Dreiläufer)



Zeugnis

Im Rahmen der Maßnahme des Verbandes Mauerstadt zur Schaffung von Spielgelegenheiten nach § 103 war das Raffzahn vom Februar 1995 – Juni 2006 im Schachverein Roter Stern Kreuzbrett spielend.

Die ihr übertragenen Partien, vornehmlich im Bereich des Wettspieles mit anderen Vereinen, des Vereins-Wettspieles und des Pokal-Wettspieles hat es gewissenhaft und weitgehend selbständig ausgeführt. Im Bereich Vereins/Pokal-Wettspiel war es als Wettspiel-Leiterin zeitweise für das Aufstellen eines Spielplanes, dessen Durchführung sowie für das Verschieben von Partien zuständig. Es war beteiligt an Vorbereitungen zu Saisonplanungen für die Mitglieder.

Raffzahn erwies sich als zuverlässiges Mitglied, das die ihr übertragenen Aufgaben mit Engagement ausführte. Ihr Verhalten der Funktionselite und erweiterter Funktionselite gegenüber war gut. Für Mitglieder fand es oft ein gutes Wort und hatte einen sehr guten Kontakt zu ihnen.

Raffzahn scheidet aufgrund des Abschlusses ihres Schach-Studiums aus der Mitgliedschaft von Roter Stern Kreuzbrett aus.

Wir wünschen ihr für die Zukunft alles Gute.

Roter Stern Kreuzbrett

*qbaqbaq bbbaqybb*

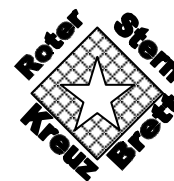
(Barbara Freibauer)

Komturin Kreuzbrett





Schachtraining  
schafft Zukunft



Zertifikat

..... für Dani Raffzahn .....

hat von Oktober 20 04 bis Juni 20 06 am

Qualifizierungsprojekt

**Fachrichtung Parteanalyse**

gemäß Leistungsbewertung teilgenommen.

Integrierter Bestandteil des Qualifizierung war ein schachliches Praktikum im Mai/ Juni 2005 bei Bedächtiger Dani.

Heiner Torm

Heiner Torm  
Fachbereich Parteanalyse  
klein-Paris

15. Juli .....

Lehrgangsinhalte und Bewertung

für Dani Raffzahn .....

Bauernspiel Ausbildung	<u>Leistungsgut</u> .....
Figurenspiel Ausbildung	<u>Ausreichend</u> .....
Allgemeine Spielphilosophie	<u>Leistungsgut</u> .....
Logik Spielauffassung	<u>Ausreichend</u> .....
Positionsspiel	<u>Bestanden</u> .....
Risikoverhütung und Wagnis-Ausbildung	<u>Ausreichend</u> .....
Demo-Brett-Vortrag Grundausbildung	<u>Bestanden</u> .....
Partieanalyse Ausbildung	<u>nicht bestanden</u> .....
<b>Gesamtnote</b>	<u>Ausreichend</u> .....

Heiner Torm

Heiner Torm  
Lehrgangsleiter

**Bewertungsskala:** sehr gut, gut, befriedigend, ausreichend, teilgenommen – nicht teilgenommen  
Demo-Brett-Vortrag / Partieanalyse-Ausbildung: bestanden – nicht bestanden



Schachtraining  
schafft Zukunft

## Teilnahmebescheinigung

Hiermit bescheinige ich, daß Raffaella, Mitglied bei Reinhold Olon Lönigsmatt

.....  
am integrierten Qualifizierungsprojekt

Fachrichtung Parteeanalyse

von September 2004 bis Juni 2006 teilgenommen hat.

Folgende Inhalte wurden im Lehrgang vermittelt:

### **Bauernspiel-Ausbildung**

- Mehrheit auf einem Flügel
- Isolierte Bauern im Mittelspiel
- Doppelbauern im Mittelspiel

### **Figurenspiel-Ausbildung**

- Wirkungsvollere Leichtfigur
- Vorzüge Springer
- Vorzüge Läufer

### **Allgemeine Spielphilosophie**

- Übergänge ins Endspiel
- Spielpläne erkennen

### **Schachkommunikation Grundausbildung**

- Vortrag Demo-Brett
- Analysieren in Gruppen

Oberbilker Schachverein ♦ Degerstrasse 11 ♦ 40235 Klein-Paris

Raffzahn  
Irrsinnsstrasse 11  
40427 Klein-Paris

Oberbilker SV  
Spielstätte  
Kölner Straße 265  
40227 Klein-Paris  
0211/7 79 47 54  
[www.kaffeetantenterror.de](http://www.kaffeetantenterror.de)

## **Ihre Bewerbung vom Juni 2006**

Sehr geehrte Raffzahn,

wir danken für Ihre Bewerbung und Ihr Interesse an unserem Kult-Schachverein.

Leider müssen wir Ihnen mitteilen, daß wir für Ihre Kenntnisse keine geeignete Spielgelegenheit anbieten können.

Wir bedanken uns für Ihr entgegengebrachtes Vertrauen und Ihre Bemühungen und wünschen Ihnen weiterhin alles Gute.

Mit freundlichen Grüßen



Kettensäge  
Oberbilker SV  
Klein-Paris



# MÄGDE UND KNECHTE DES SPLITTER

Text & Analysen: Raffzahn

Layout: Tippse

Druck: Copy Kumpel

(C) 2006