

# Schach in der Literatur

Bekanntlich gibt es eine unüberschaubare Anzahl von Schachbüchern (geschätzt >100.000), die sog. **Schachliteratur**, mit der man ganze Bibliotheken füllen kann. Das Sachgebiet umfasst: Lehr- und Turnierbücher, Eröffnungen, Mittel- und Endspiele, Studien, Analysen, Kompositionen, Strategien und Taktiken, Psychologie, Biografien und Geschichte, Bildbände sowie Kurioses. Eine Auflistung dieser Werke dürfte wohl mühsam sein, wenn nicht sogar ein Lebenswerk, denn ständig kommen Neuerscheinungen hinzu. Dagegen ist die Anzahl an Romanen, Novellen und Erzählungen, in denen die Protagonisten sich zum Schachspiel hingezogen fühlen oder gezwungen werden und deren Handeln vom Schach dominiert wird, also **Schach in der Literatur**, relativ gering. Mit anderen Worten ausgedrückt, es geht nicht um Lehrstoffe, sondern um Schach spielende Romanfiguren.

Nachstehend sind die aufgespürten Kleinode dokumentiert. Eine bloße Benennung des Autors und des Titels erschien zu banal. Deswegen ist eine kurze Inhaltsbeschreibung hinzugefügt, absichtlich kurz, um nicht alles zu verraten und dem Interessenten die Neugier zu erhalten. Auf eine Aussage, ob lesenswert oder nicht, wurde verzichtet, da naturgemäß die Geschmäcker differieren und jeder Leser wohl eine andere schriftstellerische Bewertung vornimmt. Selbstverständlich habe ich nicht alle Geschichten gelesen, sondern mich auch der Suchmaschinen und der einschlägigen Unterlagen bedient und teilweise Kommentare übernommen.

Hinweise auf weitere Literatur in diesem Sinne nehme ich gerne entgegen.

Quellenangabe

RKW: Rezensionen, Klappentexten oder dem Web entnommen

GEÜ: selbst gelesen bzw. übersetzt aus dem Englischen, Französischen, Italienischen.

## Ergänzungen ab Stand Nov. 2017:

Sissa ibn Dahir

Adkins, Cleo

Aldani, Lino

Beck, Heinrich Christian

Britting, Georg

Chenaille, Gilles

Collins, Michael

Couperus, Louis

Couvray, Louvet de

Desai, Kiran

Die Weizenkornlegende

Die schwarze Dame

Doppelschach

Die Schachmaschine oder Geniestreich über Geniestreich

Donaufischer und Mädchenhändler

Der Meister des Spiels

Schach mit dem blauen Chinesen

Das schwebende Schachbrett

Leben und Abenteuer des Chevalier Faublas

Erbin des verlorenen Landes

Doxiadis, Apostolos  
Durand, Loup  
Ecke, Wolfgang  
Essinger, James / Houska, Jovanka  
Etruscus, Lucius  
Fallada, Hans  
Gebhardt, Peter  
Geilmann, Ulrich  
Giacosa, Giuseppe  
Goethe, Johann Wolfgang von  
Goldoni, Carlo  
Gordon, Noah  
Gotlieb, Phyllis  
Guerrini, Remo  
Harding, Paul  
Heller, Joseph  
Hustvedt, Siri  
İşigüzel, Şebnem  
Jandl, Ernst  
Kemelman, Harry  
Keun, Irmgard  
K.-Fehrmann, Meike  
Kotzebue, A. F. Ferdinand von  
Kotzwinkle, William  
Krausser, Helmut  
Kuhn, Helmut  
Leopardi, Giacomo  
Levoy, Myron  
Libelt, Karol  
Mailer, Norman  
Meißner, August Gottlieb  
Mercier, Pascal  
Middleton, Thomas  
Molaug, Marius  
Mulisch, Harry  
Paul, Jean  
Price, Mark  
Rabelais, Francois  
Rezvani, Serge  
Rousseau, Jean-Jacques  
Scheideler, Julius Harro  
Schmidt, Arno  
Stout, Rex  
Straßburg, Gottfried von  
Tegnér, Esaias  
Timm, Uwe  
Wickram, Jörg  
Zweig, Stefan

Onkel Petros und die Goldbachsche Vermutung  
Daddy  
Schach bei Vollmond  
The Mating Game  
La Variante di Marlowe  
Jeder stirbt für sich allein  
Schach – Ein tödliches Spiel aus dem Mezzogiorno  
Aljehins Ring: Operation Botwinnik  
Una partita a scacchi  
Götz von Berlichingen  
Der Murrkopf  
Der Medicus  
Oh, Meister Caliban  
Giame, der Schachspieler  
Die Galerie der Nachtigallen  
Der IKS-Haken  
Was ich liebte  
Am Rand  
selbstporträt des schachspielers als trinkende uhr  
End Play  
Das kunstseidene Mädchen  
Kakerlaken-Schach  
Graf Benjowsky oder die Verschwörung auf Kamtschatka  
Das Pharaonenspiel  
Spielgeld  
Gehwegschäden  
Tagebuch der ersten Liebe  
Drei Freunde  
Das Schachspiel  
Die Nackten und die Toten  
Der Schachspieler  
Nachtzug nach Lissabon  
A Game at Chess  
Magnus Carlsen setzt Donald Duck matt  
Die Entdeckung des Himmels  
Die unsichtbare Loge  
The Foolish King  
Gargantua und Pantagruel  
Fous d'échecs  
Die Bekenntnisse  
Die Dame kam zu früh  
Die Schachstellen bei Arno Schmidt  
Gambit  
Tristan  
Frithjofs saga  
Morenga  
Der Goldfaden  
Ungeduld des Herzens

## Überarbeitungen ab Stand Nov. 2017:

Eisenbeiss, Wolfgang – Holbe, Rainer	Schachturnier mit einem Verstorbenen – Ein Toter spielt Schach
Frisch, Max	Biografie: Ein Spiel
Löhr, Robert – Dupuy-Mazuel, Henry - Standage, Tom	Der Schachautomat – Der Schachspieler - Der Türke

## Ergänzungen im Nachspann ab Stand Nov. 2017:

Eliot, Thomas Stearns	The Waste Land
Hoffmann, H. – Schwekendiek, M.	Schach den Kyphorern
Horla, Alexander	Matt in 13 Zügen
Mellenthin, Friedrich Wilhelm von	Schach dem Schicksal
Schwendener, Severin	Schach & Matt
Shute, Nevil	Schach dem Schicksal
Simak, Clifford D.	Schachspiel der Welten
Warren, Skye	The King, The Queen, The Pawn, The Knight, The Castle
Wieland, Christoph Martin	Schach Lolo

**Sissa ibn Dahir** (angeblich 3. oder 4. Jahrhundert n. Chr., Indien)

**Die Weizenkornlegende.** Obwohl nicht ganz im Sinne des Prologs, steht die Sage hier an erster Stelle der Geschichten. Es soll in etwa veranschaulicht werden, was Schach für den Schachenthusiasten bedeutet und wozu hier die zahlreichen Abhandlungen wiedergegeben werden. „Die Geschichte ist ein „Gleichnis für die Vielfalt des Schachspiels“ (Martin Beheim-Schwarzbach), das die Unerschöpflichkeit der Möglichkeiten und Partieverläufe im Schach versinnbildlicht. Die Legende kann sowohl als Hommage an das Schachspiel, als auch als anschauliches mathematisches Lehrbeispiel wie auch als sozialkritisches Werk verstanden werden. Die Anekdote findet häufig im Zusammenhang mit exponentiellen Funktionen Erwähnung und bildet das älteste Beispiel dafür, dass eine mathematische Fragestellung auf das Schach bezogen wird – und damit einen Vorgriff auf das Gebiet der Schachmathematik“. (Wikipedia).

Legende: „Der indische Herrscher Shihram tyrannisierte seine Untertanen und stürzte sein Land in Not und Elend. Um die Aufmerksamkeit des Königs auf seine Fehler zu lenken, ohne seinen Zorn zu entfachen, schuf Dahirs Sohn, der weise Brahmane Sissa, ein Spiel, in dem der König als wichtigste Figur ohne Hilfe anderer Figuren und Bauern nichts ausrichten kann. Der Unterricht im Schachspiel machte auf Shihram einen starken Eindruck. Er wurde milder und ließ das Schachspiel verbreiten, damit alle davon Kenntnis nähmen. Um sich für die anschauliche Lehre von Lebensweisheit und zugleich Unterhaltung zu bedanken, gewährte er dem Brahmanen einen freien Wunsch. Dieser wünschte sich Weizenkörner: Auf das erste Feld eines Schachbretts wollte er ein Korn, auf das zweite Feld das Doppelte, also zwei, auf das dritte wiederum die doppelte Menge, also vier und so weiter. Der König lachte und war gleichzeitig erbost über die vermeintliche Bescheidenheit des Brahmanen. Als sich Shihram einige Tage später erkundigte, ob Sissa seine Belohnung in Empfang genommen habe, musste er hören, dass die Rechenmeister die Menge der Weizenkörner noch nicht berechnet hätten. Der Vorsteher der Kornkammer meldete nach mehreren Tagen ununterbrochener Arbeit, dass er diese Menge Getreidekörner im ganzen Reich nicht auf-

bringen könne. Auf allen Feldern eines Schachbretts zusammen wären es  $2^{64}-1$  oder 18.446.744.073.709.551.615 ( $\approx 18,45$  Trillionen) Weizenkörner. Nun stellte er sich die Frage, wie das Versprechen eingelöst werden könne. Der Rechenmeister half dem Herrscher aus der Verlegenheit, indem er ihm empfahl, er solle Sissa ibn Dahir ganz einfach das Getreide Korn für Korn zählen lassen“. (Wikipedia).

**Anmerkung:** „Es existieren alternative Erzählweisen, wonach es sich anstatt um Weizenkörner um Reiskörner gehandelt habe. Für diese Geschichte gibt es in indischen Quellen keinen Beleg. Sie ist dem arabischen Kulturkreis zuzurechnen. Es werden sowohl der Biograph Ibn Challikān (1211–1282) als auch der Schriftsteller und Dichter as-Sabhādi, der im Mittelalter in Bagdad lebte, als Ursprung angegeben. As-Sabhādi soll auch schon die richtige Lösung angegeben haben“. (Wikipedia). - RKW

**A Cheng** oder **Ah Cheng** (Pseudonyme): **Zhong**, Acheng (\*1949 Peking, China)

**Der König des Schachs** - 1992. (Originaltitel: **Qiwang** – 1989). Der junge geniale Schachspieler Wang Yisheng schlägt sich mit Schach spielen und kleinen Betrügereien so recht und schlecht durchs Leben. Seine Gedanken kreisen lediglich ums Essen und Schach. Schließlich gelingt es ihm, alle Gegner zu besiegen. Das Besondere an diesem Roman ist das Sichtbarwerden der unterschiedlichen Weltanschauungen: die Weisheit vergangener Zeiten – die Weisheit der alten taoistischen Meister – gegenüber der der modernen westlichen Welt. - RKW

**Adelmann, D. C.**

**Montags-Schach** – 2000. Jeden Montag wird Schach gespielt. Das ist im Gefängnis die einzige Abwechslung für das Ganovenquintett: der Professor, Samson, Booky, Vaporetto und Nevada Joe. Doch als in der Partie die letzte Figur geschlagen wird, ist nicht der König Matt, sondern es bedeutet das Aus für den Mithäftling Schneider. Schneider wird des Mordes an seiner Freundin beschuldigt. Statt montags Schach zu spielen, bereiten die fünf Knastbrüder ein Tribunal gegen ihn vor. Über seinen Anwalt erhalten sie die notwendigen Unterlagen und trainieren ihre Rollen als Staatsanwalt, Richter und Zeugen. Dann beginnt der Prozess unter den Augen der nichtsahnenden Justiz. Obwohl der Beschuldigte immer wieder seine Unschuld beteuert und sie bei den Recherchen auf Ungereimtheiten, unglaubwürdige Zeugenaussagen und fehlerhafte polizeiliche Ermittlungen stoßen, wird Schneider wie erwartet schuldig gesprochen. Danach ist die Schachrunde zerstritten. Sie machen sich wegen der Verurteilung gegenseitig Vorwürfe. Als dann eines Sonntags der Gefängnispfarrer über Levi, den Zöllner, predigt, ist Samson, der nur dösend zugehört hatte, plötzlich wie elektrisiert. War nicht auch im Prozess von einem 38 Tonnen schweren Ungetüm, das »Levi« genannt wurde und in Venlo über die Grenze fuhr, die Rede? - RKW

**Adkins, Cleo** (vermutl. USA)

**Die schwarze Dame** – 1959. (Originaltitel: **The Case of the Ebony Queen** – 1955). Auf dem Cover ist ein Schachbrett zu erkennen, auf dem eine vermutlich ermordete Frau liegt und eine schwarze Schachdame steht, die von einem Nagel durchbohrt ist. In dem Kriminalroman spielt Schach anscheinend eine nicht unerhebliche Rolle, denn der kurzen Buchbeschreibung ist zu ent-

nehmen: Derrick Patterson ist Privatdetektiv und kein Bodyguard. Deshalb ist der Auftrag, für JB Elliots Tochter "Minx" Kindermädchen zu spielen, für ihn keine gute Idee. Andererseits können mit der 1000-Dollar-Gage für einen nicht besonders beschwerlichen Job lange gehegte Träume erfüllt werden. „Die Ermordung der Schauspielerin Floya Brighton war lediglich der Beginn der Gewalt und die Frage, wer sie getötet hatte, konnte nicht bestimmt werden, bevor Derrick nicht einige andere Fragen beantwortet hatte: Wer hatte einen Rubinohrring verloren? Und wer hatte die schwarze Schachkönigin durchbohrt?“ (Buchbeschreibung). - RKW

**Anmerkung:** Unter dem Titel »Die schwarze Dame« erschien auch eine Geschichte von Stephen L. Carter.

**Akunin, Boris** (Pseudonym): **Tschchartischwili**, Grigon (\*1956 Sestaponi, Georgien)

**Türkisches Gambit** – 2001, ist ein Roman, der eine Episode aus dem Russisch-Osmanischen Krieg im Jahre 1877 beschreibt. - Die junge Russin Warja Suworowa will ihren Verlobten, der in der Armee als Chiffrierer arbeitet, in Bulgarien besuchen und gerät in den größten Schlamassel. Sie erhält unerwartete Hilfe von dem undurchsichtigen Fandorin und gemeinsam gelangen sie an die russische Front bei der belagerten Stadt Plewna. Warja und Fandorin werden mit geheimdienstlichen Aufgaben betraut. Es gelingt ihnen, eine List des Feindes aufzudecken und dadurch das Blatt zugunsten der Russen zu wenden. Der Gegner weiß sich aber auch zu helfen und so stellen sich die Feinde immer wieder gegenseitig ein Bein. So erklärt der türkische Spion Anwar Effendi der Russin, dass sie sich in einer grandiosen Schachpartie befinden und er darin für die Weißen spielt. Er ist bereit, den osmanischen Staat zu opfern, wenn er damit die russische Bedrohung verhindern kann. Er selbst habe Russland am Anfang dieser Partie eine fette Figur angeboten, die appetitliche Türkei. Folglich ist der Titel des Romans an das Gambit, einer Eröffnung im Schach, angelehnt. Im Roman kommt außerdem noch eine Simultanschachszene vor. - RKW

**Aldani, Lino** (\*1926 San Cipriano Po; †2009 Pavia) Italien

**Doppelschach** – 1983. (Originaltitel: **Scacco doppio** – 1979). Aldani war Mathematiklehrer und Schriftsteller. Seine Hauptthemen sind Gesellschaftskritik und Überbevölkerung. So lässt er in diesem Werk den Ich-Erzähler, während er eine Partie Schach gegen den Schachautomaten Mark-5 spielt (es ist die Partie Lasker-Delmar, 1910) und dabei reichlich Gin genießt, über Kapitalismus, Städtebau und Sterilisation philosophieren. Eine undurchsichtige Rolle spielt dabei die Freundin des Protagonisten, Elena, die in all seine Überlegungen mit einbezogen wird. Beim Spiel kommt dem Ich-Erzähler schließlich die Erkenntnis, dass der Automat täglich seine Dummheit misst und er folglich ein Idiot sein muss. Besser wäre es, wenn er sich einem Schachverein anschließen würde. Die Partie endet damit, dass er auf einen Fehler des Roboters spekuliert und einen "vergifteten Bauern" schlägt. Durch das folgende Doppelschach verliert er seine Dame und damit das Spiel. - GEÜ

**Ali, Tariq** (\*1943 Lahore, Pakistan)

**Im Schatten des Granatapfelbaums** - 1993. (Originaltitel: **Shadows of the Pomegranate Tree** - 1993). Yasid Umar erhält zu seinem 10. Geburtstag ein Schachspiel mit außergewöhnlichen

Figuren: Die Mauren mit schönen Gesichtszügen sind in Weiß gehalten, wogegen die Christen Ungeheuern gleichen und mit Schwarz vorlieb nehmen müssen. Das ist nicht verwunderlich, denn es ist die Zeit um 1500 nach Chr., in der die Christen wüten und den Untergang der arabischen bzw. maurischen Kultur im heutigen Andalusien herbeiführen, auch eine Zeit, in der sich das moderne Schach entwickelt. - RKW

**Andersen, Kenneth Bøgh** (\*1976 Henne, Dänemark)

**Slaget i Caïssa** (Die Schlacht von Caïssa - 2000). Die Trilogie ist eine Fantasie-Saga, deren Handlung vom Schachspiel beherrscht wird. - Der 13-jährige Frode ist sterbenskrank. Als er eines Nachts aus einem seltsamen Traum erwacht, ist sein Zimmer gefüllt von einem geheimnisvollen, undurchdringlichen Nebel, der ihn in das Land Caïssa trägt. In der bizarren Welt mit sprechenden Tieren und seltsamen Kreaturen tobt ein furchterlicher Krieg zwischen dem weißen und schwarzen König. Später erkennt er, dass alle Schachfiguren sind in einem Spiel, dem sie nicht enttrinnen können. Frode wird ausgewählt, daran teilzunehmen im Kampf zwischen Gut und Böse. - RKW

**Anderson, Poul** (\*1926 Bristol, Pennsylvania; †2001 Orinda, Kalifornien) US

**Höllenzirkus** – 1973. (Originaltitel: **A Circus of Hells** - 1970). Lieutenant Dominic Flandry übernimmt von König Leon Ammon einen zweifelhaften Auftrag. Er soll den vergessenen Planeten Wayland, der reich an Rohstoffen ist, erkunden. Der Empfang dort ist nicht gastlich, denn er wird direkt von seltsamen, unmenschlichen Kreaturen angegriffen. Er entdeckt, dass der Jahrhundert alte Zentralcomputer sich verselbstständigt hat und laufend Roboter baut, die programmiert sind, zu töten. Die eigenartige Kampfweise - jede dieser bizarren Kreaturen kämpft immer nur nach dem gleichen Schema – lässt ihn erkennen, dass er sich auf einem immensen Schachbrett in einem tödlichen Schachspiel befindet. - RKW

**The Immortal Game** – 1954. Bei einem Forschungsprojekt über Computerverknüpfungen wird eine Partie Schach gespielt. Dabei kontrolliert jeder Einzelrechner, obwohl alle miteinander vernetzt sind, seine eigene Roboterfigur. Die weiße Streitmacht aus Leuka, angeführt von König Mikillati und Dame Dolora, bekriegen sich mit dem schwarzen Lager aus Cinnabar unter König Flambard und Königin Evyan. Die Schlacht wird aus Sicht der Schachfiguren erzählt und analysiert; der schwarze Königsläufer, Bischof Rogard, ist Hauptkommentator. Der Kampf verläuft wie die berühmte »Unsterbliche Partie« von 1851 zwischen Adolf Anderssen und Lionel Kieseritzky. Das veranlasst einen Betrachter zu der Bemerkung, dass die Computer viele Eigenschaften eines menschlichen Gehirns besitzen. - GEÜ

**Schach dem Unbekannten** – 1961, (Originaltitel: **We Claim These Stars** – 1959), siehe Nachspann.

**Archer, Jeffrey** (\*1940 London, England)

**Checkmate** (eine Kurzgeschichte aus der Sammlung »**A twist in the tale**« - 1989). Beim sonntäglichen Schachspiel im Club beobachtet ein Mann, wie eine wunderschöne, aufreizende Frau dilettan-

tisch gegen einen älteren Herrn spielt. Er bittet sie zu sich nach Hause, um bei einer Tasse Kaffee Schach zu spielen. Bevor sie beginnen bietet er eine Wette an: eine Geldsumme gegen ein Kleidungsstück. Die Dame verliert hintereinander und er erhöht stets den Einsatz. Nachdem die Lady bis auf BH und Höschen alles abgestreift hat, ist der Mann völlig aufgereggt und setzt beim nächsten Spiel einen sehr hohen Betrag. - RKW

**Arnellos**, Hannibal (Griechenland)

**Die unsterbliche Partie** – 2011. Anhand der berühmten Schachpartie zwischen Anderssen und Kieseritzky wird eine Beziehung zwischen Elise und Hannibal aufgebaut. Elise ist eine hübsche, kluge und kultivierte Frau die nach gescheiterter Ehe einer neuen Liebe nicht abgeneigt ist. Hannibal, ihr Gegenspieler, ist ein Vampir, ein charmanter einsamer Jäger, gezeichnet und erschöpft durch die Erkenntnisse von Jahrhunderten, der nicht glaubt, dass eine weitere Liebschaft ihm neue Erfahrungen bringen kann. Doch gegen Elises Zauber ist er machtlos. Erschwerend kommt hinzu, dass eine sterbliche Frau und ein unsterblicher Vampir unterschiedliche Vorstellungen von der Liebe haben. So entwickelt sich die Partie, vom ersten Kennenlernen bis zum Schachmatt, zu einem Spiel zwischen Kampf und Hingabe, Macht und Opferbereitschaft. - RKW

**Arrabal**, Fernando (\*1932 Melilla, Spanien)

**Hohe Türme trifft der Blitz** - 1986. (Originaltitel: **La torre herida por el rayo** – 1983). Eine Schachpartie bestimmt den Rhythmus dieses Romans und Politthrillers, in dem Zug um Zug das Leben der beiden Kontrahenten, die unterschiedlicher nicht sein könnten, geschildert wird: Nach Aussage des Autors „Die mit Intelligenz gepaarte Strenge gegen die von Talent gekrönte Anmut“. Quer durch die Partie verläuft zusätzlich eine dramatische Entführung eines sowjetischen Politikers durch kommunistische Terroristen in Paris. - RKW

**Asimov**, Isaac (\*1920 Petrowitschi, Russland; †1992 New York City, New York-US)

**Ein Sandkorn am Himmel** – 1997, (Originaltitel: **Pebble in the Sky** – 1950), ist einer von drei Imperium-Romanen des Autors. - „Der Roman beschreibt die Zeit nach der weitgehenden Besiedlung der Galaxie durch die Menschen, die im Gegensatz zur ersten Besiedlungswelle größtenteils ohne Roboter stattfand. Es sind unterschiedliche Zivilisationen entstanden, die Ähnlichkeit mit der Zivilisation der ursprünglichen Erde schwindet ebenso wie die Kenntnis der Menschen um ihre Herkunft von nur einem einzigen Planeten. Es gibt Rivalitäten zwischen unabhängigen Machtblöcken, die jeweils Teile der Galaxis dominieren. Letztendlich entsteht das Galaktische Imperium, welches vom Planeten Trantor aus die gesamte besiedelte Galaxis beherrscht - eine Szene bietet eine gute Verbindung aus Dialog und Schachspiel“. (Foundation-Zyklus, Wikipedia)

**Ballard**, James Graham (\*1930 Shanghai, China; †2009 Shepperton, England)

**End Game** – 1963, ist ein psychologisches Spiel zwischen dem zum Tode verurteilten Constantin

und seinem Henker Malek. Malek, ein kräftiger Mann mit einer scharfen Intelligenz und einem anonymen Gesichtsausdruck, nimmt seine Mission sehr ernst. Er beobachtet sein Opfer ständig und ist stets in dessen Nähe. Sogar die Tür zwischen ihren Schlafzimmern ist entfernt. Sie wohnen gemeinsam in einer hoch ummauerten Villa, die, außer einem Bücherregal und einem demolierten Schachspiel, nichts an Dekoration aufzuweisen hat. Das Essen wird von einer Polizei-Ordonnanz zubereitet und serviert. Um sich die Zeit zu vertreiben, spielen sie immer wieder Schach und Constantin versucht zugleich, Malek von seiner Unschuld zu überzeugen, ihn für sich zu gewinnen und ihm das Datum der Hinrichtung zu entlocken. Malek jedoch strebt an, dass Constantin seine Schuld an einem nicht existenten Verbrechen eingesteht. - GEÜ

**Barr, Robert** (\*1849 Glasgow, Schottland; †1912 Woldingham, England)

**A Game of Chess** – 1893. Im Bewusstsein seines bevorstehenden Todes schreibt Henri Drumont an seinen Onkel, Graf Ferrand, in Paris. Er teilt mit, dass er, nachdem er die Konzession für die Beleuchtung der Stadt Boukrah mit Elektrizität erhalten, die Zahlung von Erpressungsgeldern an den korrupten und unersättlichen Schwikoff, Herausgeber der Tageszeitung von Boukrah, eingestellt hat. Dieser drohte, durch Aufhetzung der Bewohner, das Projekt zu zerstören. Außerdem sei er ein dämonischer Experte mit dem Rapier und ein zielsicherer Pistolenschütze. Bei der nächsten Begegnung im Raucherzimmer des Imperial Klubs verhält sich Schwikoff auffällig herzlich gegenüber Henri Drumont und lädt ihn zu einer Partie Schach ein. Nach kurzem Spielverlauf bezichtigt er Henri eines ungültigen Zuges und schüttet ihm vor den anwesenden Herren und Offizieren ein Glas Wein ins Gesicht. Die Beleidigung kann Henri nicht auf sich sitzen lassen und so kommt es zu einem Duell. Der Graf, seines Enkels und Erben beraubt, übernimmt jetzt selbst die Projektleitung in Boukrah. Zudem baut er, da er sich der Wissenschaft verpflichtet hat, ein Experimentierlabor mit einem großen Schachbrett im Boden eingelassen, die Felder gelb und grau, abwechselnd aus Kupfer und Stahl. Schwikoff, der unter dem Vorwand, einen informativen Artikel über die Elektroinstallationen schreiben zu wollen, bittet um ein Gespräch mit dem Grafen. Schwikoff legt klar, dass der Erfolg des Unternehmens von der Haltung der Presse abhängig ist. Er fordert eine Summe von zwanzigtausend Franken. Der Graf schlägt eine Ratenzahlung vor, aus Geheimhaltungsgründen jeweils abholbar in seinem Arbeitszimmer. Der Erpresser, der nicht ahnt, dass Henri der Neffe des Grafen war, geht darauf ein und der Graf bereitet sich auf eine "elektrische Schachpartie" zu seinen Bedingungen vor. - GEÜ

**Beck, Heinrich Christian** (\*1760 Gotha; †1803 Mannheim) Deutschland

**Die Schachmaschine** oder Geniestreich über Geniestreich - 1797. Wenigstens hierin sind sich der Baron und die Baronesse von Rink einig: ihre Nichte Julie von Wangen soll nicht den Baron Eduard von Wendheim ehelichen. Für Baron von Rink steht Wendheim nicht zur Debatte, weil der ein armer Teufel ist. Außerdem hat er seinem Freund, Herrn von Ruf, sein Wort für dessen Neffen Carl gegeben. Die Baronesse steht schon längst dem ehemaligen Leutnant Wendheim ablehnend gegenüber. Sie sähe gerne eine Heirat mit dem reichen Grafen Balken, einem Stiefbruder Wendheims. Den wiederum lehnt Baron von Rink ab, weil der Graf für ihn ein Dummkopf und eingebildeter Narr ist. Die Baronesse will sich jedoch durchsetzen und bringt zunächst ihre ganze Überredungskunst bei Julie auf, um sie von den Vorzügen des Grafen zu überzeugen, erfährt aber nur eine Abfuhr. Daher versucht sie es mit List und Tücke. Die zündende Idee hat sie, als sie ihren Mann beim Schachspiel mit sich selbst mangels gleichwertigen Partners antrifft. Baronesse: „So würde



ich mir eine Maschine anschaffen, wie z. B. die des Herrn v. Kempelen war; da können Sie doch mit Ehre Ihre ganze Kunst aufbieten“. Baron: „Wenn Sie so galant wären, mir eine solche zu verschaffen“. (Zitate). Sogleich fordert die Baronesse den Grafen auf, eine Kiste ähnlich dem »Schachtürken« anfertigen zu lassen, in die er sich verstecken solle. So könne er ungesehen ins Schloss getragen werden und in Julies Schlafzimmer gelangen. Die dadurch kompromittierte Jungfrau müsste ihn dann zur Wiederherstellung ihrer Ehre heiraten. Das Gespräch hat zufällig Sophie von Hastfeld, ein Mündel der Baronesse, belauscht. Sophie informiert sofort ihre Freundin Julie über den schändlichen Plan. Die ganze Geschichte würde kein Lustspiel sein, wenn es jetzt nicht drunter und drüber ginge. Besonders der junge Carl von Ruf sorgt für manche Überraschung. Sein Motto ist, eine gute Tat findet kaum Erwähnung und ist am nächsten Tag schon vergessen. Über einen liederlichen Streich und unmögliches Auftreten spricht die ganze Stadt wochenlang. - GEÜ

**Beckett, Samuel** (\*1906 Dublin, Irland; †1989 Paris, Frankreich)

**Murphy** - 1938. Murphys Hobby ist das Meditieren. Sein sehnlichster Wunsch ist es, einmal das Gefühl genießen zu können, sein Geist habe sich von seinem Körper getrennt. Er nimmt eine Arbeitsstelle als Krankenpfleger in einer psychiatrischen Klinik an, weil er glaubt, in den Patienten Seelenverwandte zu finden und spielt mit dem schizoiden Mr. Endon Schach. Es sind kuriose Züge, welche die Spieler ausführen, denn keiner spielt, um im herkömmlichen Sinne zu gewinnen. - RKW

**Bennett, Ronan** (\*1956 Newtownabbey, Irland)

**Zugzwang** - 2006. Kurz vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs schmiedet eine Gruppe von Terroristen ein Komplott, um den Zaren ins Jenseits zu befördern. Eine zentrale Rolle spielt dabei ausgerechnet der Schachmeister Rozental, der an einem bedeutenden Turnier in St. Petersburg teilnimmt, den aber in letzter Zeit mentale Aussetzer plagen. Hilfesuchend begibt er sich in die Hände des Psychoanalytikers Spethmann. Bereits nach dem ersten Gespräch mit Rozental gerät Spethmann in die Fänge der Miliz und von da an zwischen die Fronten von Spionen und Revolutionären. Jetzt besteht Zugzwang. - RKW

**Anmerkung:** Unter dem Titel Zugzwang erschien auch eine Erzählung von Michael Griffith.

**Bergengruen, Werner** (\*1892 Riga, Lettland; †1964 Baden-Baden, Deutschland)

**Das königliche Spiel** (eine Erzählung aus der Novellensammlung **Die Zwillinge aus Frankreich** – 1955). Der Regent Muley hält zur Sicherung seiner Macht seinen Bruder Abdallah el Zagal auf dem Felsenkastell oberhalb von Malaga gefangen. Zur Gesellschaft hat er dem Inhaftierten einen Schachmeister seiner Wahl zugestanden. Als jedoch die ehrerbietige aber strenge Wache bemerkt, dass die Spieler über das morgenländische Schachspiel kommunizieren und Abdallah so von den Vorgängen im Land erfährt, bekommt er einen christlichen Sklaven mit dem Spiel der abendländischen Völker zugewiesen. Eines Nachts betritt ein Trabant (im Mittelalter ein dienender Begleiter oder Leibwächter) den Raum und überreicht Abdallah einen weißen Strick mit den Worten: „Abdallah, du wirst nicht erschrecken, denn auch der Prophet hat sterben müssen. Der König, dein Bruder, hat mir diese Schnur für dich mitgegeben“. (Zitat). Abdallah erbittet sich eine kleine Frist für das laufende Schachspiel bis zum Matt. Damit ist aber die Partie noch nicht zu Ende. - GEÜ

**Berman**, Ruth Amelia (\*1942)

**A Board in the Other Direction** (veröffentlicht in »The Magazine of Fantasy and Science Fiction«, Januar 1974), soll eine Kurzgeschichte sein, in der sich die Protagonisten des Schachs bedienen. Weiteres war nicht zu erfahren. - RKW

**Bierce**, Ambrose (\*1842 Meigs County, Ohio-US; †1913 Chihuahua, Mexiko)

**Moxon und sein Meister.** (Originaltitel: **Moxon's Master** – 1893). Der Erfinder Moxon und der Erzähler der Geschichte debattieren über die Natur des Lebens und die Intelligenz im Allgemeinen. Moxon vertritt die These, dass es keine unbelebte, tote Materie gibt: alles lebt, alles besitzt Instinkt und Stärke, Gefühl und Bewusstsein. Beispielhaft führt er die Reaktionen der Pflanzen auf Bewegungen in ihrer Nähe an und dass sich Feuchtigkeitspartikel zu wundervollen symmetrischen Schneekristallen formen sowie Atome eines Minerals, die frei in einer Lösung schwingen, sich zu mathematisch perfekten Gebilden ordnen. Einige Zeit später trifft der Erzähler den Meister Moxon Schach spielend an. Im Kerzenschein erkennt er nur undeutlich den Schachgegner, der ihm wie ein Monster erscheint. Es ist ein von Moxon gebauter »Schachtürke«, nur dass dieser nicht von einem Menschen geführt wird, sondern ein richtiger Roboter ist. Dem Erzähler, der nicht viel Ahnung von Schach hat, fällt auf, dass der Konstrukteur mehr die Maschine beobachtet, als sich auf das Spiel zu konzentrieren. Moxon setzt den »Türken« matt und der Roboter macht, was ein Mensch manchmal gerne mit seinem Gegner tun würde, wenn er die Partie verliert. Verwirrt fragt sich der Erzähler, ob das, was er gesehen hat, Wirklichkeit war. -GEÜ

**Blake**, Daniel (Pseudonym): **Starling**, Boris (\*1970 London, England)

**White Death** – 2012. Diesmal hat es der FBI Special Agent Frank Patrese mit einem wahnsinnigen Serienkiller oder zwei? zu tun. Zwei Wochen vor der Verteidigung seines WM-Titels im Schach wird die ehrgeizige Mutter des jungen Kwasi King brutal ermordet auf dem Campus der Yale Universität gefunden. Anstelle des Kopfes liegt links neben ihrem Körper eine Tarot-Karte. Bald werden weitere Leichen vor den Elite-Sporthochschulen der Ivy League entdeckt. Einige der Opfer wurden wie im Rausch getötet, andere wiederum mit chirurgischer Präzision zerstückelt. Bei allen lag links neben dem Leichnam eine Tarot-Karte. Das Komplott verläuft wie ein Schachspiel voller unkalkulierbarer Züge, Manipulationen und Opfer, sowohl gefühlsbetont als auch physisch. Während Frank noch im Dunkeln tappt, erhält er zur Warnung eine Tarot-Karte zugeschickt: Den Narren. - RKW

**Bobker**, Lee R. (\*1925 New York City, New York; †1999 Greenwich, Connecticut) US

**Schach dem Mörder** - 1984. (Originaltitel: **The Unicorn Group**). Die Sonderabteilung Unicorn des CIA besteht selbstverständlich nur aus Übermenschen. Und wie es sich für amerikanische Agenten geziemt, retten sie die Welt, in dem sie auf allen Kontinenten fremde Schurken liquidieren.

Doch von der einst so stolzen und zahlreichen Truppe sind nur noch sieben übrig geblieben. Jemand in den eigenen Reihen hat wohl Interesse daran, die Clique auszulöschen. Zwecks Aufklärung der Brudermorde muss der passionierte Schachspieler Morton Singer ran, der seine Leute als Schachfiguren und die Abläufe als ein Schachspiel betrachtet und mittels Schachstrategien die Lösung findet, denn es bleibt schließlich nur einer übrig. - RKW

**Boileau, Pierre** (\*1906 Paris; †1989 Beaulieu-sur-Mer) Frankreich

**Narcejac, Thomas** (\*1908 Rochefort-sur-Mer; †1998 Nizza) Frankreich

**Ein Heldenleben** – 1978. (Originaltitel: **La Lèpre** - 1976). Der junge Marc Pradier ist während des 2. Weltkrieges als Privatlehrer bei Christophe angestellt. Dort gerät er in die Kreise der Resistance und erhält die Order, den Kollaborateur Olivier Pléaux zu ermorden. Unfreiwillig wird Marc zum Helden, denn Olivier stirbt ohne sein Zutun. Dennoch bekommt er Ehre und Dank des Vaterlandes und baut darauf nach dem Krieg eine politische Karriere auf. 13 Jahre später holt ihn die Vergangenheit ein. Der Totgegläubte Olivier war unter falschen Namen untergetaucht und bedroht jetzt Marcs Laufbahn und private Erfolge. „Olivier Pléaux ist Schachspieler und als Warnung wird eine schwarze Schachkönigsfigur versandt“. (Zitat). - RKW

**Bosanko, Abigail** (Schottland)

**Weißer Dame setzt auf Liebe** - 2003. (Originaltitel: **Lazy Ways to Make a Living** – 2002). Die schottische Lexikografin Rose Budleigh ist eine exzellente und leidenschaftliche Schachspielerin. Beim Schachspiel ist sie meistens die Siegerin, aber im Liebesleben zieht sie immer den kürzeren. Sie hat sich schon im stillen damit abgefunden, ihr Dasein im Zölibat zu verbringen. Doch eines Tages trifft sie Jamie, einen einstigen Schachturniergegner, den sie sich als Göttergatten vorstellen kann. Jamie ist attraktiv, er spielt Schach und ist dazu noch reich. Kann das Sprichwort „Glück im Spiel, Pech in der Liebe“ überlistet werden? - RKW

**Brandon, William Edward** (\*1914 Kokomo, Indiana; †2002 Clearlake, Kalifornien) US

**Matt in sieben Zügen.** Finlay Vindabel war in seiner Kanzlei ein strenger, steifer und altmodischer Rechtsanwalt, der seinen jungen Anwälten nicht einmal an den heißesten Sommertagen das Arbeiten in Hemdsärmeln erlaubte. Jedoch, wenn er montags in den Schachclub ging, war er ein völlig anderer Mensch. Sein Äußeres behielt er zwar bei, aber die Art, wie er Schach spielte, schien überhaupt nicht zu ihm zu passen. Er spielte stets riskant und die gewagtesten Varianten mit immer neuen Ideen. Seit Jahren war er der Vereinschampion, was den ewigen Zweiten, den Psychologen Dr. Timothy Shay, wurmte. Mithilfe seiner Freundin, der Schauspielerin Cathy Jordan, setzte Shay bei der nächsten Vereinsmeisterschaft seine psychologische Waffe ein, mit der er Vindabel beim entscheidenden Spiel ablenkte. In sieben Zügen setzte Shay den geistesabwesenden Vindabel matt ohne zu ahnen, dass er sich damit die eigene Grube gegraben hatte. - GEÜ

**Britting, Georg** (\*1891 Regensburg; †1964 München) Deutschland

**Donaufischer und Mädchenhändler** (ist eine Novelle aus der Erstausgabe **Der bekränzte Weiher** – 1937). „Uns Sechzehnjährigen war nach dem Gesetz der Schule der Besuch von Wirtshäusern unter Androhung strenger Strafe verboten: nur bei Wanderungen aufs Land hinaus durfte man, das war uns ausdrücklich gesagt worden, sich zu stärken und zu erfrischen, ein Gasthaus betreten“. (Zitat). So marschiert in den Ferien der Schüler und Ich-Erzähler zwei- bis dreimal wöchentlich in ein nahe gelegenes Donau-Dorf, drei Viertelstunden Wegs entfernt. Das Privileg nutzend, bestelle ich beim Wirt eine Tasse Kaffee oder ein Zitronenwasser, setze mich vor das Schachbrett und beschäftige mich mit Schachaufgaben, was meine Leidenschaft ist. Da tritt ein einarmiger Glatzkopf mit Seeräuberschnurrbart an meinen Tisch, verbeugt sich höflich, stellt sich als Berger vor und fragt, ob ich ihn nicht zum Gegner nehmen wolle. „Entgegen aller Regel und aller Weisung der Schachlehre beginnt der Einarm jeden Kampf mit einem Springerzug, nennt das: zuerst die Reiterei vorschicken! Nun, sagte ich mir, stolz auf meine Buchweisheit, das wird er sich abgewöhnen, den Schaden wird er besehen – aber er gewann, gewann dieses erste Spiel und gewann später noch viele, trotz dieser ganz und gar verfehlten Eröffnung“. (Zitat). Herr Berger hat ein mageres Gesicht mit vorspringenden Backenknochen und eine raue, männliche Stimme. Er ist fast immer dunkel gekleidet und „hat eine abgebrühte Weise, über das Tun und Treiben dieser Welt bissige und überlegene Bemerkungen zu machen“. (Zitat). Ich hatte erfahren, dass er einmal Donaufischer gewesen sei, ein ehrliches Gewerbe, aber das konnte ich nicht so recht glauben. Zufällig bekam ich ein Gespräch des Wirtes mit seiner Frau mit, als die beiden über diesen Teufelsburschen schwatzten. Demnach soll er auch Mädchenhandel betrieben haben. Sogleich ging meine Phantasie mit mir durch. Ich sah das Schiff voll mit schwarzhaarigen, bunt gekleideten, singenden, weinenden, tanzenden Mädchen die Donau hinab in Richtung Orient fahren. Einen weiteren Eindruck von Herrn Berger erhielt ich, als Anna, unser Dienstmädchen, an seinem Fischstand den angepriesenen Fisch schon als halb tot bezeichnete und ablehnte. Die folgende Schimpftirade mit den abscheulichsten Worten ließ uns beide tief erröten. Glücklicherweise sah er mich nicht, denn ich hatte die Szene aus einem Versteck heraus beobachtet. Dann folgte der nächste Schock: als ich den Wirtshausgarten betrat, sah ich neben ihm ein junges Mädchen in weißer Bluse sitzen. Er stellte sie mir als seine Nichte Helene vor. In dem Moment erschien der Wirt und rief Herrn Berger ab zu einer geschäftlichen Unterredung mit dem Händler Moosbacher. Da saß ich nun mit der Schönen und wusste kein Wort zu sagen. Aber irgendwie musste ich die Gelegenheit doch nutzen. Was dann geschah, verblüffte mich dann vollends. - GEÜ

**Brown, Fredric William** (\*1906 Cincinnati, Ohio; †1972 Tucson, Arizona) US

**Die Verbrechen des Weihnachtsmannes.** (Originaltitel: **The Santa Claus Murders** - 1942). Wer nimmt in Amerika schon groß wahr, wenn im Sommer ein Weihnachtsmann über den Broadway geht und das Gebäude eines Radiosenders betritt? Genau so selbstverständlich passiert er auch die Sekretärin und ermordet deren Chef. Bill Tracy, der Verfasser einer Seifenoper beim Sender, ist darüber äußerst verwirrt. Erst kürzlich hatte er sich die Untat unter dem Titel »Morden kann Spaß machen« ausgedacht, aber noch geheim gehalten. Er glaubt an einen Zufall. Doch als ein weiterer Mord nach seinen Ideen erfolgt, verliert er den vermeintlich rettenden Strohalm. Als dann noch ein dritter Mord geschieht, kommt ihm die Erleuchtung. Eines der Opfer hatte kurz vor seiner Ermordung ein Schachproblem aufgebaut, das erst wenige Stunden vorher in einer Zeitung veröffentlicht wurde. Hier muss der Schlüssel für die Lösung liegen. - RKW

**The Cat from Siam** – 1943. Am späten Abend spielen Brian Carter und sein Freund, der Detektiv Jack Sebastian, Schach. Die ersten beiden Partien hat Brian gewonnen, aber jetzt, im dritten Spiel,

ist er in eine "Springergabel" geraten und muss seinen Turm für ein Pferdchen hergeben. Brian wendet sich seiner siamesischen Katze zu, die auf dem Kaminsims sitzt, die beiden Kontrahenten schläfrig beobachtend, und sagt zu ihr: „Siehst du, Schönheit, man sollte niemals mit einem Polizisten spielen“, worauf Jack bemerkt: „Verdammt, ich wünschte, du würdest das nicht tun, das bereitet mir eine Gänsehaut“. (Zitate) Plötzlich fällt draußen auf dem Campus ein Schuss. Die Kugel durchschlägt das Fenster und verfehlt nur um wenige Zentimeter den Kopf Brians. Sofort fordert Jack über das Telefon Polizeischutz an. Zudem gibt er nach Befragung Brians die Beschreibung von Alister Cole durch, des vermutlichen Täters. Brian hatte vor Tagen mit Cole Schach gespielt und zufällig bei ihm eine Sportschützenpistole gesehen. Beide arbeiteten unter Dr. Roth, dem Leiter der Abteilung Psychologie. Während Brian einer der Dozenten ist, erledigt Cole als Assistent die anfallenden Laborarbeiten. Das Arbeitsverhältnis gilt aufgrund der kalten, überheblichen Art von Dr. Roth als angespannt. Außerdem gibt es Meinungsverschiedenheiten über die Vermarktung eines zufällig von Brian entdeckten Rattenvernichtungsmittels. Dr. Roth glaubt, bei Cole einen Hauch von Schizophrenie zu erkennen, wogegen Brian von einer Paranoia überzeugt ist. Deswegen versucht Brian, Dr. Roth schnellstens zu warnen, jedoch der wird erstochen aufgefunden. Den Rest der Nacht verbringt Brian unter dem Schutz seines Freundes Jack und des Polizisten Wheelers für die Objektsicherung. Während Brian sich hinlegt, springt seine Katze vom Kaminsims zu ihm aufs Bett zum gemeinsamen Schlafen, so wie sie es immer tut. Der kurze Schlummer gerät zum Alptraum: Er hört das Kratzen der Klauen auf dem Zementboden, sich den Rattenkäfigen nähernd, von Dr. Roth verteidigt. Jedoch seine schöne Siamkatze wächst zum Löwen, bohrt ihre Krallen in die Schulter Dr. Roths und ihre scharfen Zähne finden seine Kehle. Danach entfernt sie sich und schrumpft auf ihre echte Größe zurück. Aber wer ist der tatsächliche Mörder Dr. Roths, welche Rolle spielt in Wirklichkeit die siamesische Katze? Da ist doch etwas faul an der Sache! - GEÜ

**Brunner, John** (\*1934 Wallingford, England; †1995 Glasgow, Schottland)

**Die Plätze der Stadt** - 1980. (Originaltitel: **The Squares of the City** – 1965). Der renommierte Verkehrsanalytiker Boyd Hakluyt wird nach Ciudad de Vados, eine der modernsten Großstädte der Welt, berufen. Bald erkennt er, dass sein Verkehrsplanungsauftrag, durch rigorose Trassenführungen und Umbauten eine Verbesserung der jetzigen Situation herbeizuführen, nur als Vorwand dient, um die Slums aus der Stadt zu verbannen. Die dadurch entstehenden sozialen und politischen Spannungen drohen zu eskalieren und, um einen Bürgerkrieg zu vermeiden, vereinbaren die beiden Kontrahenten, der Präsident Juan Vados und der oppositionelle Esteban Diaz, ein Schachspiel mit menschlichen Figuren, bei denen sie die Könige sind und ihre jeweiligen Mitstreiter von ihren Rollen nichts wissen dürfen. Durch geschicktes Manipulieren werden die Statisten so geführt, dass sie den vorgesehenen Zug auch ausführen. Boyd Hakluyt merkt schnell, dass auch er eine Figur in diesem mörderischen Spiel ist. - RKW

**Bulthaupt, Freerk** (Spieler des Schachklubs Südwest 1982 - Berlin)

**Öffnungen – Die Lebenszüge des Schachmeisters Greco** - 2014. Der um 1600 in Kalabrien, Italien, geborene Gioacchino Greco, genannt "Il Calabrese", war nicht gerade mit Reichtümern gesegnet. Aber er war ein Schachtalent par excellence und setzte seine Begabung geschickt für ein Leben nach seinem Gusto ein. In Rom, unterstützt von Kardinal Savelli und anderen Hochwürden, hätte er ein betuliches Leben führen können. Ihn zog es aber an die Fürstenhöfe Europas, um gegen

entsprechendes Honorar Wettkämpfe auszutragen. In Paris spielt er u.a. gegen den Herzog von Nemours. Auf dem Weg nach London erleichterten ihn Straßenräuber um mehr als 5000 Scudi. Nachdem er am englischen Hof durch Siege gegen Sir Francis Gondolphi und Lord of Mount Stephen seine Bestände wieder aufgefüllt hatte, trieb es ihn an den Hof Philipps IV. in Madrid. Von dort begleitete Greco einen spanischen Edelmann nach Westindien, wo er 1634 starb. Grecos hohe Schachkunst spiegelt sich in seinen Manuskripten wider und trug maßgeblich zu der Verbreitung des Schachspiels bei. - RKW

**Burroughs**, Edgar Rice (\*1875 Chicago, Illinois; †1950 Los Angeles, Kalifornien) US

**The Chessmen of Mars** – 1922; Planeten-Romantik innerhalb der Science-Fiction-Klassifizierung. Gahan, der galante Prinz von Gathol, verliebt sich in die Prinzessin Tara von Helium. Tara ist zunächst nicht sonderlich beeindruckt von Gahan und hält ihn für einen Stutzer. Später verliert die Prinzessin in einem Sturm die Kontrolle über ihr Fluggerät, muss notlanden und wird von den schrecklichen Kaldanes gefangen genommen. Gahan findet sie und kann sie befreien. Auf der Flucht in die abgelegene Stadt Manator werden sie, auf der Suche nach Nahrung und Wasser, von den Bewohnern entdeckt und gezwungen, um ihr Leben zu kämpfen. Die Arena gleicht einem großen Schachbrett und das Spiel Jetan, die Mars-Version von Schach, wird mit lebenden Menschen ausgetragen. - RKW

**Burton**, Jeffrey B. (\*Long Beach, Kalifornien-US)

**Der Schachspieler** – 2013. (Originaltitel: **The Chessman** – 2012). Der Spezial Agent Drew Cady genießt seit drei Jahren seinen Ruhestand und erholt sich von den schweren Verletzungen, die er bei seinem letzten Fall auf der Jagt nach dem Serienkiller „Chessman“ erlitten hatte. Plötzlich geschehen wieder Morde, welche die gleiche Handschrift wie die des totgeglaubten Monsters tragen. In den Wunden der Ermordeten hinterlässt es Schachfiguren. Ist „Chessman“ von den Toten auferstanden oder ist ein Nachahmungstäter am Werk? Cadys ehemaliger Chef Roland Jund weiß keinen andern Rat, als den alten Fall wieder aufzurollen und Cady damit zu beauftragen, zumal die Morde immer bestialischer werden. Cady steht zunächst wie der Ochs vorm Berg, denn die Sache ist viel komplizierter, als zunächst angenommen. - RKW

**Calvino**, Italo (\*1923 Santiago de las Vegas, Kuba; †1985 Siena, Italien)

**Schachparabel**. (Originaltitel: **Marco and the Khan on chess**) ist eine Kurzgeschichte. Der Große Khan ist ein begeisterter Schachspieler und will mithilfe von Schachregeln und -zügen sein Reich kennen lernen und beherrschen: „If each city is like a game of chess, the day when I have learned the rules, I shall finally possess my empire, even if I shall never succeed in knowing all the cities it contains“. (Nathalie Handal). Vor seinen Füßen liegt ein imposantes Schachbrett, aus Majolika-Fliesen gefertigt und mit riesigen polierten Elfenbein-Figuren bestückt. Marco Polo, der von einer Reise von den Enden des Reiches zurückkehrt, hat repräsentative Waren aus den Städten und Gebieten mitgebracht. Er verteilt diese stumm in einer bestimmten Reihenfolge über die Schachfelder und verschiebt sie gelegentlich nach studierten Bewegungen. Er will damit dem Kublai Khan vor Augen führen, welche unterschiedlichen Bedingungen in dessen Reich herrschen und welche

Vorrechte die fernen Provinzsitze für sich in Anspruch nehmen. - GEÜ

**Canetti**, Elias (\*1905 Russe, Bulgarien; †1994 Zürich, Schweiz)

**Die Blendung** - 1935. Für dieses Erstwerk erhielt Canetti 1981 den Literaturnobelpreis. Es kann aber keinesfalls zur Schachliteratur gezählt werden. Trotzdem wird es hier aufgeführt, weil ein Schachspieler in der Handlung eine nicht unbedeutende Rolle spielt. - Protagonist ist der weltfremde Sonderling, Sinologe und Büchersammler Peter Kien, der von dem zwielichtigen Siegfried Fischerle ganz gehörig betrogen wird. Fischerle hält sich für ein Schachgenie. Für ihn ist Schach alles im Leben. „Ein Mensch, was ka Schach spielt, is ka Mensch. Im Schach sitzt die Intelligenz, sag ich“. (Zitat). Sein Traum ist, als Weltmeister in Amerika zu leben. Hierzu benötigt er aber vorab eine Menge Geld, das er sich von Kien auf hinterlistige Art ergaunert. Die Strafe lässt nicht lange auf sich warten und ist grausam. - RKW

**Carroll**, Lewis (Pseudonym): **Dodgson**, Charles Lutwidge (\*1832 Daresbury; †1898 Guildford)  
England

**Alice hinter den Spiegeln** – 1999, (Originaltitel: **Through the Looking-Glass, and What Alice Found There** – 1871), ist die Fortsetzung des Kinderbuches »Alice im Wunderland«. - An einem verschneiten Novembertag spielt Alice mit ihrer Katze Dinah und den Katzenkindern, einem weißen und einem schwarzen, vor dem Kamin. Neugierig, wie wohl die Welt auf der anderen Seite eines Spiegels aussehen würde, schaut sie hinter den Kaminsims-Spiegel. Dort entdeckt sie eine Parallelwelt, in der u.a. Schachfiguren lebendig sind. Auch die Landschaft liegt da wie ein großes Schachbrett. Sie trifft die Schwarze Königin und möchte am Spiel teilnehmen. Von der Schwarzen Königin als weißer Königinbauer (White Queen's pawn) eingesetzt, startet sie vom zweiten Feld. Wenn sie ins achte Feld gelangt, wird auch sie Königin. - RKW

**Carter**, Stephen L. (\*1954 Washington, District of Columbia-US)

**Schachmatt** (Originaltitel: **The Emperor of Ocean Park** – 2002). Der Bundesrichter und Politiker Oliver Garland, mit Verbindungen zu den höchsten Kreisen Washingtons, stirbt überraschend. Sein Sohn Talcott glaubt zunächst, dass eine Herzschwäche den Tod verursacht hat. Doch bereits auf der Beerdigung seines Vaters wird er von dem Unterweltboss Jack Ziegler bedroht. Zudem erhält er jetzt ständig seltsame Warnungen. Warum fragt man ihn ständig nach den “Vorkehrungen“, die sein Vater für den Fall seines Todes getroffen haben soll? Warum sind das FBI und ganz miese Typen an den “Vorkehrungen“ interessiert? Warum fehlen zwei Schachfiguren auf dem so sorgsam gehüteten Schachbrett seines Vaters? Offenbar findet man die “Vorkehrungen“ nur dann, wenn man etwas von Schachproblemen versteht. - RKW

**Samantha's Gambit** – 2010. In Fallon, Massachusetts, war die Aufregung über die beiden verschwundenen Kinder riesig. Da keine einzige Spur von den Vermissten gefunden wurde und die Suche somit ergebnislos blieb, ging man schließlich davon aus, dass die Jungen ertrunken waren. Im Nachhinein waren sich alle einig, dass die Ursachen des Horrors mit dem Schachset begannen. Das wunderschöne Schachspiel wurde von dem Dozenten für höhere Mathematik und Schach-

spieler der Meisterklasse, Lucius Glidden, für die jährliche Spendenaktion der Episcopal Church gestiftet. Er hatte es kunstvoll aus Speckstein geschnitzt und alle Spielsteine stellten Tiere dar. Beverly Mackin wollte es erst gar nicht annehmen, denn es war viel zu wertvoll. Außerdem fiel ihr das seltsame Verhalten Glidden's auf, denn er wandte nie sein Gesicht der Kirche zu und lehnte mit fadenscheinigen Ausreden die Einladung ab, dort eine heiße Schokolade zu trinken, obwohl es zu der Jahreszeit schon bitter kalt war. Beverly's Tochter Samantha, eine Einzelgängerin, die sich stets schwarz kleidete, eine Vorliebe für schwarzen Lippenstift hatte und ständig im Internet surfte, war die Erste, die öffentlich einen Verdacht gegen Glidden äußerte. Sie war überzeugt: Glidden ist ein Dämon. Anlass war das Verschwinden von Alyssa Forrest's Katze mit Namen Bischof Lopez. Samantha war aufgefallen, dass der Turm des Schachspiels genauso aussah, wie Alyssa's Katze. Darauf hin hatte sie das ganze Schachspiel mit ihrem Handy fotografiert und mit Bildern von verschwundenen Tieren ins Internet gestellt. Kurz entschlossen war sie in das Haus von Glidden eingebrochen und hatte nach weiteren Beweisen für das Verschwinden der Katze gesucht. Sie fand ihr rotes Halsband und u.a. auch zwei geschnitzte Figuren, die den verschollenen Kindern aufs Haar glichen. Samantha, Alyssa's Freundin Megyn Deveaux und Larry, ein Vasall Samantha's, entschieden, das Haus gründlicher zu durchsuchen, obwohl Alyssa händeringend davon abriet. Trotzdem schlichen die Drei in den Keller. Alyssa, die vor dem Kellerfenster wachte, versuchte durch Zurufe in Kontakt zu bleiben. Die Verständigung wurde jedoch immer schwächer und brach schließlich ab. Die letzte Nachricht, die sie erhielt, war eine SMS von Samantha, aber ihr Handy sagte ihr, dass diese nicht zu diesem Zeitpunkt gesendet wurde. War Samantha's Gambit, um den Verdacht zu beweisen, doch zu riskant? - GEÜ

**Chabon, Michael** (\*1963 Washington, District of Columbia-US)

**Die Vereinigung jiddischer Polizisten** - 2008. (Originaltitel: **The Yiddish Policemen's Union** – 2007). Der Polizist Meyer Landsmann vom Morddezernat in Sitka, der Hauptstadt des jüdischen Distrikts in Alaska, ist geistigen Getränken mehr zugetan als gediegener Arbeit. Damit ließe sich leben, wenn nur nicht seine Ex-Frau sein neuer Chef wäre und kein Berg ungelöster Fälle vor ihm liegen würde. Und ausgerechnet in dem schäbigen Hotel, in dem er wohnt, wird sein Zimmernachbar, ein ehemaliges Schach-Wunderkind, erschossen. Routine gemäß beginnt er mit den Ermittlungen, die ihn zu den Gründungsvätern der Stadt, religiösen Kreisen und Schachmeistern führen. Dann kommt ein Befehl von ganz oben, den Fall sofort zu den Akten zu legen. Mit seinem Partner Berko ermittelt er auf eigene Faust und gerät in einen Sumpf von politischem Kalkül und religiösem Wahn, einer gefährlichen Allianz. - RKW

**Chandler, Raymond** (\*1888 Chicago, Illinois; †1959 San Diego, Kalifornien) US

**Der lange Abschied** – 1954. (Originaltitel: **The Long Good-Bye** – 1953). Aus einer Zufallsbegegnung zwischen dem Privatdetektiv Philip Marlowe und dem volltrunkenen Terry Lennox wird eine echte Männerfreundschaft. Terry ist verheiratet mit Sylvia, der jüngsten Tochter des Multimillionärs Harlan Potter. Obwohl Terry luxuriös lebt, ist er unglücklich, denn Sylvias außerehelicher Männerverschleiß lässt ihn immer öfter zur Flasche greifen. Eines Tages bedrängt Terry seinen Freund, ihn zum Flughafen zu fahren. Als Marlowe nach Hause kommt, wird er verhaftet. Die Fahrt wird ihm als Fluchhilfe ausgelegt, da Sylvia in ihrem Haus ermordet aufgefunden wurde. Der hartgesottene Marlowe muss erkennen, dass noch unzählige Schwierigkeiten auf ihn warten, die zu bewältigen sind. Was Schach betrifft ist zu erfahren, daß Marlowe gerne Schach spielt und Schach



an zehn Stellen im Roman erwähnt wird. - RKW

**Chase, Lesley**

**Geheimnis der 7 Schachfiguren** – 1982 (Originaltitel: **The Puzzle of the Seven Chessmen** – 1976) ist ein Jugendbuch. - Die Detektivin Jill Graham bekommt neuerdings rätselhafte Schachfiguren anonym zugeschickt, die unter den Sockeln mit einer Zahl gekennzeichnet sind. Zudem bemerkt sie, dass sie seit dieser Zeit von zwei nicht gerade vertrauenerweckenden Personen beschattet wird. Was hat das alles zu bedeuten? So sehr sie sich auch den Kopf zerbricht, bleibt zunächst alles im Dunkeln verborgen. Erst, als sie nachts einen Schachtraum hat, kommt sie dem Geheimnis auf die Spur: Auf der Flucht vor riesigen Schachfiguren springt sie von einem Schachfeld zum nächsten und während sie noch rennt, verwandelt sich das Schachbrett in eine Landkarte und der König und die Königin nehmen sie gefangen. - RKW

**Chenaille, Gilles** (vermutl. Paris, Frankreich)

**Der Meister des Spiels.** (Originaltitel: **Le maître du jeu** – 1985). Es ist ein Spionageroman, „dessen Handlung in der Mitte des Schachspiels steht, mit Meistern, deren intellektuelle Fähigkeiten manchmal an die abnormen, sogar paranormalen Grenzen stoßen und eine Maschine, die an den Grenzen der künstlichen Intelligenz spielt“. (Autor). - Ein blutiger Kampf tobt zwischen vier Monstern: Kalienine, der ehemalige Schachweltmeister gemeinsam mit dem KGB, Pasakov sein ungeschlagener Nachfolger, der Franzose Sellig, erbitterter Kandidat für den Weltmeistertitel, und die amerikanische Computerfabrik, eine echte Maschine zum Spielen und Töten. Dazu agieren Spione hinter den Kulissen des Kremls und des Weißen Hauses. Verbildlicht wird dies auf dem Titelbild: ein Schachbrett mit einer weißen Figur, bestehend aus einer Hand, die die Fackel der Freiheitsstatue in den Himmel reckt, daneben eine schwarze Figur mit Hammer und Sichel in der nach oben weisenden Hand und eine weitere Figur mit zwei Gesichtern, die Spionage allegorisch darstellend. Das Buch wurde zwei Jahre nach der Veröffentlichung in die „Schwarze Sammlung“ des Gallimard-Verlages aufgenommen. - RKW

**Christie, Agatha, Lady Mallowan** (\*1890 Torquay; †1976 Wallingford) England

**Ein Schachproblem**, (Originaltitel: **A Chess Problem**, ist eine Kurzgeschichte, die 1924 erstmals in der Zeitung »The Sketch« erschien und 1926 in den Roman **Die großen Vier** integriert wurde. In Deutschland wurde sie nie als eigenständige Geschichte veröffentlicht - aus Wiki). - Lange hatte sich der russische Meister Dr. Savaronoff gesträubt, einen Schachwettbewerb mit dem jungen, brillanten Amerikaner, Gilmour Wilson, den man schon als den zweiten Capablanca bezeichnet, auszugetragen. Zu sehr scheute der Russe die Öffentlichkeit. Bei Ausbruch der Revolution war er laut Berichten von den Bolschewiken getötet worden, aber in Wirklichkeit entkommen. Jetzt lebte er mit seiner Nichte Sonia Daviloff in Westminster und in seiner Wohnung fand das Turnier auf Druck der Presse statt. Wilson eröffnete die Partie mit der Ruy Lopez-Variante (Spanische Partie). Im dritten Zug setzt Wilson den Läufer auf das Feld b5 und bricht tot zusammen, den Läufer krampfhaft in der linken Hand haltend. Weil keine Spur von Herzproblemen bekannt sind, vermutet Inspektor Japp einen Giftmord, der aber nicht Wilson, sondern Dr. Savaronoff gelten sollte. Die Ermittlungen

erweisen sich als schwierig und daher ist Japp froh, als er zufällig in einem kleinen Restaurant in Soho den belgischen Meisterdetektiv Poirot mit seinem Freund Captain Hasting trifft. Aber wer hat einen Vorteil durch einen Mord? Wilson hatte bekanntlich keine Feinde. Dr. Savaronoff ist kürzlich durch die Affäre mit Madame Gospoja zu einem unermesslichem Vermögen gekommen. Es scheint keinerlei schlüssige Indizien zu geben. Der Mörder hat jedoch nicht mit den kleinen grauen Zellen Poirots gerechnet. - GEÜ

**Clark, Eric** (\*1937 Birmingham, England)

**Black Gambit** – 1978. Die Amerikaner planen die Flucht des angesehenen russischen Wissenschaftlers und Dissidenten Zorin. Die größten Chancen für eine erfolgreiche Aktion erhoffen sie sich durch ein Täuschungsmanöver mittels eines Doppelgängers. Den findet man alsbald in Parker, der wegen Mordes lebenslang eingelocht wurde und der sich schon im Geiste in Freiheit sieht. Beide Protagonisten haben, um ihr bisheriges Leben einigermaßen ertragen zu können, Zuflucht im Schachspiel gefunden. Sie sind daher mit Taktiken und Strategien bestens vertraut. Der Plan scheint zu gelingen: Zorin flieht als Parker nach Amsterdam und Parker vertritt Zorin in Moskau. Doch manchmal führt der Gegner einen nicht kalkulierten Zug aus oder man scheitert an der eigenen Unzulänglichkeit. - RKW

**Clarke, Sir Arthur C.** (\*1917 Minehead, England; †2008 Colombo, Sri Lanka)

**Odyssee im Weltraum** – 2001 (Originaltitel: **A Space Odyssey** – 1968). Die Astronauten Frank Poole, Dave Bowman und drei weitere Kollegen sollen mit dem Raumschiff Discovery One zu einer wissenschaftlichen Forschung zum Jupiter fliegen. Mit an Bord befindet sich der für unfehlbar gehaltene Supercomputer HAL 9000, der zunächst von der Besatzung wie ein zuverlässiges Mitglied betrachtet wird und mit seinen menschlichen Kollegen auf gleicher Ebene das Raumschiff steuert und funktionsfähig erhält. In Wirklichkeit ist HAL der Einzige, der die wahre Bestimmung des Unternehmens kennt. Als Freizeitbeschäftigung spielt Frank gegen die künstliche Intelligenz Schach und entdeckt mit der Zeit Fehler in deren Analysen. Nach einem Gespräch zwischen Frank und Dave über die Mission beginnt der Computer ein unberechenbares Eigenleben zu entwickeln. Die beiden Raumfahrer begeben sich in einen abhörsicheren Raum und beschließen das Abschalten bestimmter Funktionen. Doch der HAL 9000 hat anhand der Lippenbewegungen das Vorhaben belauscht. - RKW

**Coggins, Mark** (\*1957 New Mexico-US)

**The Adventure of the Black Bishop** – 2010. Es ist viel geschrieben worden über Sherlock Holmes Abneigung, Kälte und Unnahbarkeit gegenüber Frauen und über seine Haltung zu den Mitgliedern seines eigenen Geschlechts. Den vorliegenden Kriminalfall nimmt Dr. Watson zum Anlass, um mindestens hier zu beweisen, dass Holmes sich auch mit dem schöneren Geschlecht beschäftigt, wie es dem gemeinsamen Verhaltensmuster zwischen Männern und Frauen entspricht. - Der Rechtsanwalt Charles Keshton bittet Holmes um Hilfe für seine Frau Barbara, die nach einem scheinbar unmotivierten Tobsuchtsanfall ein seltsames Verhalten an den Tag legt. Von dem Dienstmädchen Emily erfährt Holmes, dass der Ausbruch nach der Lektüre der Morgenpost erfolgte, die Herrin

einen Handspiegel verlangte und sich dann einschloss. Im Kamin des Wohnzimmers findet Holmes das Fragment eines Schreibens mit den Initialen P und S und daneben die Zeichnung einer stilisierten Schachfigur. Als kurze Zeit später Sarah Marlowe, eine Freundin Barbaras, Selbstmord begeht und Holmes bei ihr eine Tätowierung von einem schwarzen Bischof auf der Pobacke findet, weiß der Meisterdetektiv natürlich sofort, wo er zu suchen hat. Beim örtlichen Schachclub besteht ein reges Interesse an einer Mitgliedschaft, weil sich unter Insidern herumgesprachen hat, dass unter dem Deckmantel Schach das Feiern von Orgien im Vordergrund steht. Frauen haben selbstverständlich freien Zutritt, während Männer eine Schachpartie gegen den Club-Champion bestehen müssen. So stellt sich Holmes, der nie Schach spielte, sich aber mit der Schachtheorie befasste, der Aufnahmeprüfung. Sein Gegner beginnt mit c4 und Holmes antwortet mit e5. (Der Verlauf des Matches entspricht der 1988 in New York gespielten Partie Garry Kasparov – Patrick Wolff, die mit einer genialen Kombination endete). Nach 25 Zügen gibt der Club-Champion auf und Holmes erhält damit Zutritt zu allen Räumen und Einblick in die Machenschaften der Vereinsführung. Schließlich löst er den Fall Keshton/Marlowe und außerdem die brennenden Fragen, wie die Damen gewonnen und gefügig gemacht, der Nachschub rekrutiert und die Anonymität der Mitglieder gewahrt werden. Auf die Frage Watsons an Holmes, warum er den Club öfter besucht habe, als sachlich für die Ermittlungen erforderlich gewesen wäre, wird Holmes feuerrot bis hinter beide Ohren. Er lenkt abrupt ab und beginnt ein anderes Thema. - GEÜ

**Collins**, Michael (Pseudonym): **Lynds**, Dennis (\*1924 St. Louis, Missouri; †2005 San Francisco, Kalifornien) US. Lynds schrieb auch unter den Pseudonymen: William Arden, Mark Sadler, John Crowe, Carl Decker und Maxwell Grant.

**Schach mit dem blauen Chinesen** – 1988. (Originaltitel: **Shadow of a Tiger**- 1972). Die Sommerhitze in New York ist unerträglich. Daher beschließt die Schauspielerin Martine Adair für ein paar Monate an die See zu ziehen. Zwecks Finanzierung des Urlaubs bittet sie ihren Freund, den Detektiven Dan Fortune, ihren Diamantring zu verpfänden. Im Pfandhaus seines Freundes trifft Dan auch dessen Bruder Claude Marais mit Frau Li Marais an. Claude ist ein pensionierter französischer Soldat, der in Algerien und Vietnam kämpfte. Li bangt um das Leben ihres Mannes und bittet Dan, in dieser Nacht vor ihrem Hotelzimmer Wache zu halten. Am Morgen ist bei Claude alles i. O., aber der stille Pfandleiher, der keiner Fliege etwas anhaben konnte und offenbar keine Feinde hatte, wurde ermordet. Die Polizei geht von einem schlecht gelaufenen Raub aus. Dan jedoch ist anderer Ansicht, denn kein Räuber lässt in einer Kassenschublade 300 Dollar liegen. Außerdem wie konnte der Dieb in den hochgesicherten Laden gelangen, wenn nicht der Pfandleiher ihn selbst hereinließ? Es muss folglich ein Insider gewesen sein. Also sagt Dan "Urlaub ade" und beginnt mit den Ermittlungen, um seinen Freund zu rächen. - In dem Kriminalfall tauchen zudem ausländische Abenteurer, bössartige Bandenmitglieder, eine exotische Schönheit aus Thailand und ein blauer (betrunkener) Schach spielender Chinese auf. - RKW

**Contoski**, Victor (\*1936 Minneapolis, Minnesota-US)

**Von Goom's Gambit** – 1966. „In der Kurzgeschichte wird ein Mann geschildert, der mit zehn Jahren aufhört zu sprechen und mit dreißig beginnt, Schach zu spielen. Er verliert jede Partie bis er durch Zufall ein Gambit entdeckt, das magische Wirkung hat: Seine Gegner werden verrückt, epileptisch, autistisch oder sterben. Der Weltschachverband beschließt, den Erfinder des unheilvollen Gambits zu beseitigen“. (Michael Falkenstein). - RKW

**Cotroneo, Roberto** (\*1961 Alessandria, Italien)

**Fischer, Byrne und ewiges Remis.** (Originaltitel: **Per un attimo immenso ho dimenticato il mio nome** – 2002). Luis stammt aus Tempestad, in dem alle Einwohner Geige und Schach spielen und sich mit Schnitzen von Schachfiguren ihren Unterhalt verdienen. Alle Schachpartien enden Remis, denn jeder der Spieler strebte eine harmonische und damit vollkommene Partie an. Auf dem Kreuzfahrtschiff Scirocco trifft Luis den Schachmeister Donald Byrne, der eine für ihn entscheidende Niederlage gegen den 13 Jahre alten Bobby Fischer nicht verschmerzen kann, weil dieser unorthodox spielte und die Dame opferte zugunsten eines nicht abwendbaren Mattangriffs. Byrne analysiert immer wieder diese Partie und spielt schließlich vor einem Spiegel gegen sich selbst. Als Luis heimkehrt, findet er eine zerfallene Stadt vor, denn irgendwann hatte man begonnen, auf Gewinn zu spielen. - RKW

**Couperus, Louis Marie Anne** (\*1863 Den Haag; †1923 De Steeg) Niederlande

**Das schwebende Schachbrett** – 1921. (Originaltitel: **Het zwevende schaakbord** – 1917). König Artur muss ausgiebig gähnen und die Ritter der Tafelrunde tun es ihm gleich, bis auf Lancelot, der sich "liebevoll" um Ginevra, den »Urquell aller Schönheit«, die Frau des Herrschers vom Land Logres, kümmert. Ja früher, in jenen zauberhaften Zeiten, als noch Schachbretter durch die Wolken schwebten und Drachen, Riesen, und noch fürchterliche Riesinnen, und andere Ungeheuer in den Wäldern hausten, da gab es täglich ein Abenteuer zu bestehen, wovon dann an der Tafelrunde in der Burg Camelot berichtet werden konnte. Ganz besonders behagte es, wenn von seltsamen heiligen Zauberdingen voll geheimnisvoller Magie zu hören war. Jetzt aber, da der Heilige Gral gefunden und vom Ritter Parzival in der Burg von Montsalvat bewacht wird und der Speer des Longinus, der Gottes Sohn am Kreuz ins Herz traf und seither blutend durch die Lüfte schwebte, geborgen ist, ist die Langeweile eingekehrt. Nun zeugen nur noch die Bilder im Rittersaal von den unzähligen Heldentaten; es gibt keinen Abenteuerstoff mehr zu bereden. Das letzte Abenteuer ist jetzt schon zehn Jahre her. Damals schwebte auf sommerlicher Brise das Schachbrett heran und lässt sich vor König Artur nieder. Die Felder gefertigt aus Chrysopas und Achat und die Figuren aus rotem Gold und weißem Silber getrieben, aufgestellt zu einer Partie. Artur, der das Schachspiel meisterlich beherrscht, macht behutsam seine Züge und eine unsichtbare Hand führt das Gegenspiel. Dann, als er dem unsichtbaren Gegner Schach bietet und bevor er ihn matt setzen kann, schwebt das Spiel davon. In jener Nacht träumt der König davon, dass er die Partie vollenden und gewinnen muss, wenn er nicht seiner Krone verlustig sein will. Erregt ruft Artur aus: „Mein halbes Königreich geb' ich dem, der mir das Schachbrett wieder holt“. (Zitat). Gawein, vielleicht der Allertapferste der hehren Degen um Artur, trägt er doch den Beinamen »Vater der Äventiuren«, bietet sich sofort an, das Schachbrett herbeizuschaffen. Auf der Suche nach ihm besteht der edle Ritter etliche gefährliche und fast unglaubliche Abenteuer und bringt, außer dem Schachbrett, seine ritterlich erkämpfte Frau Ysabel, die Tochter des Königs Assentijn von Endi, mit. Der König von Camelot jauchzt vor Freude, als er das Schachspiel sieht und vollendet sogleich die noch offene Partie als Sieger - und vergisst geflissentlich sein Versprechen bezüglich der Belohnung. Daraufhin verschwindet das Schachbrett, es schwebt schwankend davon wie ein abgeschossener Vogel. Wie gesagt, das war vor zehn Jahren und seitdem hat sich kein Schachbrett mehr gezeigt. Glücklicherweise hat Zauberer Merlin die Szene beobachtet und Mitleid mit den tatenlosen Helden. Merlin, der sich in letzter Zeit mit der modernen Zauberei befasst, wie z. B. mit Melodien erzeugen mittels Blasebalg, mit selbst-

fahrenden Kutschen ohne Gespann auf eigens angelegten, befestigten Straßen, mit Sprechen über große Entfernungen, wobei ihm die Kabelverbindung nicht behagt – drahtlos wäre besser - , mit der Wiedergabe von Ereignissen auf weißen Wänden und mit aus Stahl und Seide gefertigte Vögel mit geraden Flügeln und seltsamen rhythmischen Geräuschen, erlöst die edlen Helden von ihrem Nichtstun, indem er ein Schachspiel konstruiert und zu Pfingsten einfliegen lässt. Sofort herrscht eitel Sonnenschein und alles wiederholt sich, nur etwas anders (Merlin nennt es Evolution). Der König beginnt sofort ein Spiel und kurz vor dem Matt schwebt das Schachspiel wieder davon. Gawein macht sich wieder auf die Suche und hat wieder viele Abenteuer zu bestehen. Doch diesmal – das halbe Königreich hat er ohnehin abgehakt - endet seine letzte Heldentat in einem Fiasko. - GEÜ

**Couvray, Jean-Baptiste Louvet de** (\*1760; †1797) Paris, Frankreich

**Leben und Abenteuer des Chevalier Faublas** – 2011. (Originaltitel: **Vie et amours du chevalier de Faublas** - 1789. Die Liebesgeschichte ist den Kapiteln 9 bis 11 des ersten Bandes entnommen). - Der Ich-Erzähler Chevalier von Faublas ist mit noch nicht einmal siebzehn Jahren ein durchtriebener Filou und galanter Schürzenjäger. Er schwört seinem “hübschen Bäschen“ Sophie Pontis unsterbliche Liebe und ohne sie nicht leben zu können. Das hält ihn aber nicht davon ab, sich den Verführungskünsten der Marquise von B... hinzugeben bzw. diese zu suchen und falls diese ihn aus Kalkül oder zwecks Steigerung der erotischen Spannung abweist, denn „niemand versteht es so gut wie sie, eine Intrigue anzuspinnen, dieselbe schnell einzuleiten und die Entwicklung rasch herbeizuführen“ (Zitat), dann versucht er es eben bei ihrer Dienerin Justine. Sein Vater, Baron Faublas, vom Lebenswandel seines Sohnes schockiert, verpasst ihm eine Standpauke und verbietet ihm, Sophie zukünftig im Kloster zu besuchen, weil „er (der Jüngling) sich eine unumschränkte Herrschaft über ihren Geist erworben hat und allmählich ihre Unehre vorbereitet“. (Zitat). Zudem erwartet er von seinem Sohn, dass dieser die Verbindung mit der Marquise B... schnellstens löst, weil diese, „um ihre tolle Leidenschaft zu befriedigen, ihr eigenes Leben nebst dem Deinigen aufs Spiel setzt ... ohne Rücksichtnahme auf die Ehre ihres Gemahls“. (Zitat). Der gewitzte Chevalier denkt jedoch mitnichten an eine Aufgabe seiner prickelnden Abenteuer, schließlich kann er auf die Mithilfe verlässlicher Helfer rechnen: seine Schwester Adelheid, ebenfalls im Kloster lebend und die Freundin Sophies, sein Freund Graf Rosambert, vormals mit der Marquise liiert und jetzt sein erfahrener Berater, sein verschwiegener und zuverlässiger Diener Jasmin und letztlich sein Hofmeister Person, der mittels eines Geschenks, eines schönen Ringes, überzeugt werden konnte. Nach einem “unseligen“ Brief Sophies benötigt der Chevalier den Beistand Rosamberts. Den trifft er jedoch nicht an und wird gebeten, einstweilen in das nur ein paar Schritte entfernte Café zu gehen, dort würde dann der Graf spätestens in einer halben Stunde erscheinen. „Ich ging in das Café de la Régence und erblickte lauter in das Schachspiel vertiefte Leute. Ich setzte mich anfangs an einen Tisch; allein ich war so aufgeregt, dass ich keinen Augenblick ruhig bleiben konnte und mit großen Schritten in dem stillen Zimmer auf und ab zu gehen anfang ... “ (Zitat). Die Wirkung blieb nicht lange aus. Bald wurde er der Sündenbock für alle übersehen Kombinationen, eingestellte Figuren und verlorene Partien. Ihm wurde klar gemacht, dass, wenn man verliebt ist, nicht ins Café de la Régence geht. Außerdem sei eine Schachdame mehr Wert als alle “hübschen Bäschen“ der Welt. Nach dieser Episode ist es verständlich, dass unser Held eine kleine Zerstreuung benötigt. Er bündelt nach einem Theaterbesuch mit einer der Tänzerinnen an. Zu seinem größten Vergnügen erkennt er, dass sein Vater ebenfalls eine Intrigue mit ihr hat. - GEÜ

**Crothers, Tim** (\*1963 USA)

**Das Mädchen, das barfuß Schach spielte.** (Originaltitel: **The Queen of Katwe** – 2012). Ein Buch über die Macht der Hoffnung, die Träume wahr werden lässt. - Phiona Mutesi zählt zu den Ärmsten der Armen in Afrika. Mit ihrer Mutter und ihren drei Geschwistern lebt sie in einer schäbigen Wellblechhütte in Katwe, einem Slum am Rande der ugandischen Hauptstadt Kampala. Ihre Mutter kann das Geld für die Schule nicht aufbringen, und oft gehen Phiona und ihre Geschwister hungrig schlafen. Doch ein Tag im Jahr 2005 verändert ihr Leben für immer. Auf der Suche nach etwas Essbarem folgt sie ihrem Bruder zu einer staubigen Veranda - und begegnet Robert Katende, der hier Slumkinder mit einer warmen Mahlzeit versorgt und ihnen das Schachspielen beibringt: ein Spiel, das für sie so fremd ist, dass es in ihrer Sprache keinen Namen dafür gibt. Zur Überraschung aller verfügt Phiona über enormes Talent, und das Unglaubliche wird wahr: Mit elf Jahren wird sie Junioren-Meisterin, mit 15 nationale Meisterin von Uganda, 2010 reist sie nach Sibirien und nimmt an der Schach-Olympiade teil ...(Auszug aus der Inhaltsangabe). - RKW

**Danielsen, Arne** (\*1955 Oslo, Norwegen)

**Grundreihe.** (Originaltitel: **Åttenderaden** - 2002). In der Fachpresse wird der autobiographische Roman als großes Werk Norwegens gelobt. Er beschreibt u.a. die Geschichte des Jungen Herold, der sich im Milieu durchbeißen muss. Das nötige Selbstvertrauen und den Respekt verschafft er sich durch Schach spielen im Schulteam und im Schachclub. Infolge der verschmähten Liebe seiner Sandkastenfreundin Tone reift in ihm der Wunsch, Schachgroßmeister zu werden. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn das Schach wirkt auf alle Facetten des Lebens mit seinen psychologischen Auswirkungen, mit Höhen und Tiefen, als Fluch und als Segen, aufbauend und zerstörend. Im Jahre 1972 wird er Zeuge des denkwürdigen Weltmeisterschaftkampfes Fischer- Spasski um die Schachkrone, wo er seine Mittelmäßigkeit erkennt. Das Buch beschreibt zudem die jüngere Schachgeschichte mit ihren schillernden Kämpfen und amüsanten Vorkommnissen. - RKW

**Darltton, Clark** (Pseudonym): **Ernsting, Walter** (\*1920 Koblenz, Deutschland; †2005 Salzburg, Österreich)

**Todesschach** – 1970, ist ein utopisches Werk, alleine schon deswegen, weil der Autor eine Welt im Wohlstand und ohne Kriege beschreibt. Aber anscheinend kann auch darin selbst im tiefsten Frieden die Menschheit nicht ohne Blutvergießen existieren. Daher gibt es das Todesschach, das weltweit von den Fernsehzuschauern auf den Bildschirmen verfolgt wird. Ein riesiges, unwegsames Gelände ist durch Gräben schachbrettartig aufgeteilt und die Figuren sind alle unterschiedlich bewaffnet. Treffen sie aufeinander, müssen sie auf Leben und Tod kämpfen. Besiegt eine niedrigere Figur eine höhere, so kann sie sich in eine andere umwandeln, sich besser bewaffnen oder eine andere Farbe annehmen. Für die beiden Spielleiter geht es um Ehre und Wohlstand oder Schande. Protagonisten in diesem Spiel sind der Junioren-Schachmeister Thorn und seine ebenfalls schachereifere Freundin Mira. Das für die Fernsehzuschauer anfänglich mitreißende Todesschach wird allmählich fade. Muss ein richtiger Krieg her? - RKW

**David, Jakob Julius** (\*1859 Mährisch Weißkirchen, Tschechien; †1906 Wien, Österreich)

**Das königliche Spiel** (eine Erzählung, vermutl. um 1900). Der aus einer wohlhabenden Familie stammende rumänische Junge Adolfi kommt „aus Neigung, und weil einem auf der Gotteswelt nichts übrig bleibt“ (Zitat) zum Schach. Seine schwächliche Gesundheit und die damit erzwungene häufige Bettlägerigkeit nutzt er zur Verbesserung seiner Spielstärke. Er erarbeitet raffinierte Schachzüge und -probleme und ist bald der beste Schachspieler der Stadt. Sein Vater sieht das mit einem lachenden und einem weinenden Auge und hätte lieber den Sohn für die Führung seines Geschäfts gewonnen. Schließlich übernimmt Adolfi die Firma gezwungenermaßen, denn sein Vater ist gestorben. Doch damit ist er überfordert und das Geschäft treibt dem Ruin zu. Er verkauft alles und zieht mit seiner Familie nach Wien, da er das ganze als Demütigung empfindet und nicht mehr in Jassy, Rumänien, bleiben wollte. In Wien eröffnet er einen kleinen Laden. Die Einnahmen sind so spärlich, dass er gezwungen ist, einen Nebenverdienst mit Schach zu erwirtschaften. Seine Frau kann diese Schmach nicht ertragen, zerbricht daran und stirbt. Nun ist er endgültig darauf angewiesen, seinen Unterhalt mit Schach zu verdienen, ein nicht leichtes Unterfangen. Er genießt zwar oft Lob, Bewunderung und Anerkennung, jedoch davon kann man nicht leben, man muss schon Turniere gewinnen. - RKW

**Delman, David** (\*1924 Scranton; †2012 Philadelphia) Pennsylvania-US

**The Last Gambit** - 1990. In Philadelphia findet ein internationales Schachturnier statt. Teilnehmer sind u.a. der russische Spitzenspieler Tsarkov mit KGB-Begleitung, der hitzköpfige amerikanische GM Dmitri Kaganowitsch mit russischer Abstammung und der schachbesessene NYPD-Detektiv Jacob Horowitz als Amateur. Kommentiert wird das Geschehen von dem Schachkolumnisten Farrington, Jacobs Erzfeind. Alles wäre eitel Sonnenschein, wenn nur nicht der gut aussehende Dmitri unversehens Probleme hätte, mit Frauen und mit Morddrohungen von einem unbekanntem Korrespondenten. Schließlich findet man ihn erschossen vor. Wie es sich für einen guten Schachspieler geziemt, hinterlässt er eine Nachricht in Form von zwei fest umklammerten Schach-Königen. Unter den Verdächtigen befindet sich ausgerechnet die Journalistin Buddy Horowitz, eine Cousine Jacobs, die wohl ein „Fisternöllchen“ (rheinische Aussprache für ein heimliches Verhältnis) mit Dmitri hatte. Die Lösung wird, wie so oft, zufällig gefunden. - RKW

**Derleth, August William** (\*1909; †1971) Sauk City, Wisconsin-US

**Bishop's Gambit.** (1947 erstmals erschienen und dann 1963 in die Sammlung »Mr. George and Other Odd Persons« aufgenommen. Das Königsläufergambit 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Lc4 ist eine selten gespielte Variante des Königsgambits, von starken Angriffsspielern geschätzt). - Der siebenjährige Albert stößt auf dem Dachboden das Schachspiel seines verstorbenen Großvaters Josiah Valliant auf. Während er das Brett aufbaut und die ersten Züge macht, erinnert er sich ganz klar an jene Variante, die sein Opa stets spielte und er hört ihn sagen: „Das ist das Bischofsgambit, Albert“. (Zitat). Durch den Ruf seiner Mutter, der Witwe Verna Valliant, einer reichen und außergewöhnlich schönen, aber leider nicht sehr intelligenten Frau, wird er aus seiner Versunkenheit gerissen und aufgefordert, sich für das Abendessen fertig zu machen. Sie sagt ihm, dass sie „Dear Perry“ (Zitat), seinen zukünftigen Stiefvater, erwartet. Schon alleine beim Ausdruck „Dear Perry“ stellen sich bei Albert die Nackenhaare hoch und noch viel mehr hasst er Perry Cross, den Weiberhelden, der schon fünfmal verheiratet und durch jede Heirat reicher wurde. Nach dem Bad und vor dem Abendessen schleicht er sich noch einmal schnell auf den Dachboden. Verblüfft starrt er das Schachbrett an,

denn das Spiel ist weit fortgeschritten und befindet sich in der Endphase. Albert führt die letzten Züge aus und setzt Schwarz schachmatt. „Mein Spiel“ sagt Albert. „Unser Spiel“ sagt jemand sanft. (Zitate). In den nächsten Tagen spielt Albert verschiedene Eröffnungen und führt lange und angenehme Gespräche mit seinem Großvater. Schließlich entledigt er sich mithilfe seines Großvaters „Dear Perry“ endgültig und so, wie er jetzt ist, so mag er ihn. - GEÜ

**Desai, Kiran** (\*1971 Neu-Delhi, Indien)

**Erbin des verlorenen Landes** – 2006. (Originaltitel: **The Inheritance of Loss** – 2006). „Indien Mitte der 80-er Jahre: Auf einer verwunschenen Sturmhöhe an den Hängen des Himalaja erlebt die 16-jährige Sai inmitten der Unwetter des Monsuns ihre erste Liebe. Als Aufständische das Anwesen überfallen, auf dem sie lebt, gerät ihre Welt aus den Fugen. Vor dem historischen Hintergrund des indischen Ghurka-Aufstandes zeichnet die Autorin das faszinierende Psychogramm einer aufstrebenden Weltmacht. Aus einer fein gesponnenen kleinen Geschichte wächst eine große Erzählung vom Fremdsein daheim und in der Fremde“. (Klappentext). „Held dieser negativen Mimikry in der abgelegenen Stadt Kalimpong“ (Frankfurter Rundschau) ist der pensionierte Richter Jemu Patel, ein leidenschaftlicher Schachspieler, was aus etlichen Szenen hervor geht. Er lebt zusammen mit seiner Enkelin Sai und dem grantigen Koch, der seinen Sohn Biju nach New York geschickt hat, damit dieser dort als Küchenhilfe ein besseres Leben findet. Glücklicherweise ist keiner, dazu schwanken sie zu sehr zwischen Tradition und Moderne. Zudem sind die Wunden, die durch die „Segnungen“ der einstigen Kolonialmacht England geschlagen wurden, noch nicht verheilt. - RWK

**DeVet, Charles V.** (\*1911 Fayette, Michigan; †1997 Minneapolis, Minnesota) US  
**MacLean, Katherine** (\*1925 Glen Ridge, New Jersey-US)

**Das zweite Spiel** – 1986. (Originaltitel: **Second Game** – 1958). Die Menschheit hat bereits zehntausende Welten besiedelt und ist weiterhin auf der Suche nach Lebensraum. Beim Anflug auf die neueste Entdeckung, den Planeten Velda, wird ihre Raumflotte von den Veldians ohne Vorwarnung zerstört. Der irdische Agent, ein Schachmeister, stellt nur geringfügige Unterschiede zwischen den Menschen und den Veldians fest. Einige dieser Gegensätze sind, dass die Velda-Bewohner niemals mit Fremden eine Verbindung eingehen, niemals aufgeben und niemals Kompromisse schließen würden. Ihre Gesellschaft beruht auf Kenntnissen aus einem Spiel namens Basicly, eine Art Schachspiel, nur komplizierter. Der Schachmeister nimmt jede Gelegenheit zum Erlernen des Spieles wahr, denn ein Überleben ist nur möglich, wenn er die alles entscheidende **zweite** Partie gewinnt. - RKW

**Donoghue, John** (\*1964 England)

**The Death's Head Chess Club** – 2015. SS-Obersturmführer Paul Meissner wird an der russischen Front schwer verwundet und ist danach nur noch für administrative Aufgaben einsetzbar. In Auschwitz werden ihm zwei Arbeitsbereiche zugeteilt: er ist für einen effizienten Arbeitsablauf in den Fabriken und für die Aufbesserung der Lagermoral verantwortlich. Nach seiner Ansicht wird die Anhebung der Moral am ehesten mittels Spiele erreicht, an denen sowohl Offiziere als auch Mannschaften teilnehmen. Also gründet er einen Schachclub. Später erfährt Meissner, dass die



Häftlinge auch Schach spielen und sich unter ihnen ein unschlagbarer Meister befindet. Es ist Emil Clément, der "Uhrmacher" genannt wird. Je öfter der Oberleutnant und der jüdische Gefangene miteinander spielen, um so mehr baut sich zwischen ihnen eine merkwürdige Beziehung auf und ihre Schicksale werden immer mehr miteinander verflochten. Zwanzig Jahre später treffen sich die beiden wieder bei einem internationalen Schachturnier. Clément will, trotz ihrer Geschichte, nichts mehr mit Meissner, inzwischen Bischof geworden, zu tun haben. Doch Meissner läßt nicht locker und sagt zu Emil: „Was ich hoffe, ist, dass ich Ihnen helfen kann, zu verstehen, dass die Kraft der Vergebung Heilung bringen wird.“ (Zitat). - RKW

**Doubek, Katja** (\*1958 Lübeck, Deutschland)

**Dame, Turm und König** – 2010. Es wird die Geschichte der jungen Amadore von Askenburn zum Ende des Mittelalters, die Zeit der letzten Kreuzzüge, erzählt. Amadore lebt wohl behütet und glücklich mit ihren Eltern Walter und Gotelind von Askenburn auf der hessischen Burg Cronstein. Eines Nachts überfällt der Raubritter Borchert von Zaben die Feste, raubt das Burgfräulein, hinterlässt eine Lösegeldforderung und entführt sie auf seine Felsenburg. Mithilfe der Ehefrau des Raubritters gelingt ihr die Flucht. Nun beginnt für sie eine lange Odyssee. Schließlich muss sie um ihre Freiheit gegen den Sultan Bayezid I. Schach spielen. Um ihn im sicheren Glauben der Überlegenheit zu lassen, hat sie bisher alle Partien absichtlich verloren, um dann im entscheidenden Spiel zu siegen. Später hat dann die Gräfin auf ihrer Burg Cronstein im Kreise ihrer geliebten Kinder und Enkel die Schachszene in einer kunstvollen Handarbeit als prächtigen Wandbehang festgehalten. - RKW

**Doxiadis, Apostolos** (\*1953 Brisbane, Australien)

**Onkel Petros und die Goldbachsche Vermutung** – 1992. Der mathematisch begabte jugendliche Protagonist will seine Leidenschaft zur Profession machen. Er wendet sich deshalb an seinen Onkel Petros Papachristos, einem sanftmütigen, etwas schrulligen Mathematik-Professor. Der beschäftigt sich jedoch nur noch mit seinen Blumen, dem Obstgarten und mit Schach, was ihn viel wichtiger dünkt. Daher gilt er als das schwarze Schaf in der Familie. Von Petros Bruder erfährt der angehende Student den Hintergrund: „Dein Onkel Petros warf Perlen vor die Säue; er empfing etwas Heiliges, Geweihtes und Besonderes und er hat dieses schamlos besudelt und entweiht... Seine Begabung, natürlich... Diese großartige, einzigartige Begabung, mit der ihn Gott gesegnet hatte; sein außergewöhnliches, beispielloses mathematisches Talent! Dieser elende Narr hat es vertan, er vergeudete es und warf es zum Fenster hinaus. Kannst du dir das vorstellen? Der undankbare Bastard hat niemals auch nur einen Tag lang sinnvolle mathematische Arbeit geleistet. Niemals! Nichts! Null! Finito! Schluss!“ (Zitat). Als Eignungstest stellt der Onkel seinem Neffen eine scheinbar harmlose Aufgabe, die er in den Sommerferien lösen soll. Er soll beweisen, dass jede gerade Zahl, die größer als 2 ist, die Summe zweier Primzahlen ist. Natürlich scheitert er und studiert darauf hin zunächst Wirtschaftswissenschaften. Später erkennt er, dass es sich bei der Testaufgabe um ein berühmtes, ungelöstes mathematisches Problem handelt: der Goldbachschen Vermutung. - RKW

**DuBois, Jennifer** (\*1983 Northampton, Massachusetts-US)

**Das Leben ist groß** – 2013. (Originaltitel: **A partial history of lost causes** – 2012). Der Roman ist keine klassische Literatur im Sinne des Prologs. Er wird trotzdem aufgeführt, weil der Bezug zum Schach eine nicht ganz unerhebliche Rolle spielt. - Irina ist Mitte zwanzig und hat soeben erfahren, dass sie die seltene Krankheit Chorea Huntington von ihrem Vater geerbt hat und bald sterben muss. Sogleich erinnert sie sich an ihr Kindheitserlebnis, als sie ihren meisterhaft spielenden Vater zum ersten Mal im Schach bezwang. Dieser blieb still vor dem Schachbrett sitzen, während sie triumphierend durch die Küche tanzte. Es war das erste Anzeichen für den geistigen Untergang ihres Vaters, der nun unaufhörlich bis zu seinem Tod fortschreiten wird. Für sie stellt sich nun die Frage: „Wie lebt man mit der Aussichtslosigkeit?“ (Zitat). Eine Antwort erhofft sie sich von dem Schachweltmeister Alexander, der nach seiner Schach-Karriere Politiker geworden ist und nun für das russische Präsidentenamt kandidiert. - RKW

**Dupuy-Mazuel, Henry** (\*1885 Perpignan; †1962 Nizza) Frankreich

**Der Schachspieler** – 1927. (Originaltitel: **Le Jouer d'échecs** – 1926). „Roman über die seltsame Maschine (Schachautomaten) des Baron Wolfgang von Kempelen, dem zum Sprichwort gewordenen Türken (einen Türken bauen)“. (Buchbeschreibung).

**Anmerkung:** Robert Löhr hat unter dem Titel »Der Schachautomat« und Tom Standage unter dem Titel »Der Türke« eine ähnliche Geschichte veröffentlicht.

**Durand, Loup** (\*1933 Flassans-sur-Issolle; †1995 Paris) Frankreich

**Daddy – Im Visier des Bösen** – 2003. (Originaltitel: **Daddy** – 1987). Während des Zweiten Weltkrieges wird der elfjährige Bankiersenkel Thomas von Gall von den Nazis entführt. Man will seine Mutter ausfindig machen, die alleine weiß, wo sich die 742 Millionen Reichsmark befinden, die ihr Vater vor seiner Verhaftung durch die Gestapo ins Ausland transferierte. Die Mutter arbeitet inzwischen im Untergrund und ihr Sohn hat sämtliche Zahlen der Nummernkonten im Kopf. Ob die Mutter nun überlebt oder nicht, auf den Jungen fällt kein Verdacht. Der Einzige, der die Sache durchschaut, ist der Philosophieprofessor Gregor Lämmle, der aus Zynismus SS-Mitglied geworden ist und jetzt im Auftrag Heydrichs nach diesem Geld sucht. Nun wird er von der Diktatur gezwungen, seine ehemalige Geliebte mit Sohn den Schergen auszuliefern. Lämmle ist wegen seiner Intelligenz und Skrupellosigkeit gefürchtet. In dem hochintelligenten Knaben hat der Professor jedoch einen ebenbürtigen Gegenspieler. „Und so beginnt eine nervenzerreißende Verfolgungsjagd, ein Schachspiel mit ungewissem Ausgang ...“ (Inhaltsangabe). Beide Protagonisten sind geniale Schachspieler. „Der Junge ist dafür bekannt, dass er selbst gegen routinierte erwachsene Schachspieler gewinnt, da er bis zu 12 Züge im voraus alle Möglichkeiten einbeziehen kann und das bestmögliche Ergebnis findet“. (Rezension: Martin). - RKW

**Dürrenmatt, Friedrich** (\*1921 Konolfingen; †1990 Neuenburg) Schweiz

**Der Schachspieler** - 2007. Bei der Beerdigung seines Vorgängers kommt der junge Staatsanwalt mit einem älteren Richter ins Gespräch. Er erfährt, dass dieser mit dem Verstorbenen befreundet war und mit ihm regelmäßig Schach spielte. Sie beschließen, diese Tradition fortzusetzen und verabreden sich für den nächsten Sonntag zu einer Partie. Vor dem ersten Zug erklärt der Richter

seinem Gegenüber, dass er mit dem Verstorbenen nach bestimmten Regeln hätte spielen müssen – und das sollte auch weiterhin so gelten: Die Schachfiguren sollten Personen sein, die jeder Spieler selbst bestimmen kann, die Dame muss aber die Person sein, die ihm am nächsten steht. Die Offiziere können von befreundeten Juristen, Ärzten, Lehrern oder Geistlichen repräsentiert werden, die Bauern von einfachen Bürgern wie z.B. das Dienstpersonal, der Schuster, Milchmann oder der Postbote. Wird eine Figur geschlagen, ist die entsprechende Person vor dem nächsten Zug zu liquidieren. Wer verliert, hat sich selbst umzubringen. - RKW

**Anmerkung:** Dürrenmatt zeigt eine deutliche Vorliebe für das Schachspiel. In seinen Kriminalromanen »Der Richter und sein Henker« und »Der Verdacht« sowie in seinem Vortrag zum 100. Geburtstag von Albert Einstein nimmt er immer wieder darauf Bezug.

**Dürrfeld, Peter** (\*1942 Dänemark)

**Victor sætter mat** – 2003. Victor setzt Matt ist ein Kinderbuch. - Victor wird nach einem Unfall von seinem blinden Großvater im Krankenhaus besucht. Von dem Mitbringsel, ein Schachspiel, ist er zunächst nicht begeistert. Doch sein Großvater besucht ihn täglich und versucht in ihm die Liebe und Begeisterung für das Schachspiel durch spielerisches, behutsames Lehren zu wecken. Angestachelt durch die Rivalität zu seinem rechthaberischen und streitsüchtigen Zimmergenossen Tom, der auch Schach spielt, wächst das Interesse und der Ehrgeiz. Tom gewinnt die ersten beiden Partien gegen Victor und den Krankenpfleger Mikkell mittels Narren- und Schäfermatt. Im dritten Spiel gegen den blinden Großvater fällt er aber selbst herein und zwar auf das Seekadettenmatt. Von da an ist bei Victor der Groschen gefallen und es gibt kein Halten mehr. Schließlich kann er Tom besiegen. - RKW

**Ecke, Wolfgang** (\*1927 Radebeul; †1983 Murnau am Staffelsee) Deutschland

**Schach bei Vollmond** – 1976. Ecke wurde hauptsächlich bekannt durch seine Krimis für Kinder und Jugendliche. Brutale Kriminalität lag ihm fern, sein Fokus lag vielmehr auf denksportliche und unblutige Geschichten. Er schuf die Bücherserie »Club der Detektive«, wobei Band 7 den Titel »Schach bei Vollmond« trägt und 20 spannende Kriminalfälle zum Selbstlösen enthält. Das Cover verspricht, wie der Titel, Schachgeschichten. - RKW

**Edlinger, Karl Andreas**

**Matt in sieben Zügen – Schachgeschichten aus 12 Ländern** -1979 ist ein Sammelwerk, unterteilt in fünf Sektionen, und enthält 22 Schach-Kurzgeschichten. **I. Von den Tücken des Objekts oder Humoresken und Satiren:** Alexander Petrow »Besuch um Mitternacht«, Roda Roda »Das Pensionistengambit«, Ilf und Petrow »Ein interplanetarer Schachkongreß«, Dezsö Monoszlóy »Hausmeister mit einnehmendem Wesen«, Rudolf Marić »Die Schachpartie in der Neujahrsnacht«, Charles L. Harness »Die Schachspieler«, Slawomir Mrozek »Lebendes Schach«. **II. Um Kopf und Kragen oder Historische Erzählungen:** Mór Jókai »Tödliches Spiel«, Daniel W. Fiske »Endlich matt«, Werner Bergengruen »Das königliche Spiel«. **III. Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde oder Unheimliche Geschichten:** Lord Dunsany »Das Drei-Matrosen-Gambit«, Heinrich Schirrmbeck »Das Aberdeensche Problem«, Stanley Ellin »Das Huneker-Gambit«. **IV. Mehr als**

**nur ein Spiel oder Psychologische und symbolistische Geschichten:** Dezsö Kosztolányi »Der Sklave«, William Brandon »Matt in sieben Zügen«, Eugen Skasa-Weiß »Das gesprengte Turnier«, Jaroslav Veis »Meteor«, Italo Calvino »Schachparabel«. **V. Die Zukunft hat schon begonnen oder Schach in der Science-fiction:** Ambrose Bierce »Moxon und sein Meister«, Peter Marginter »Da capo al fine«, Frieder Schwenkel »Ein Leben für das Schachspiel«, Adrian Rogoz »Der Preis des Abgrunds«. - GEÜ

**Eggers, Paul** (Professor für Englisch an der California State University, Chico, Kalifornien-US)

**A Thinly Veiled Autobiography Regarding My Reasons for Giving Up Chess** (ursprünglich veröffentlicht in The Santa Monica Review, 2005). Das Schachtalent Paul Eggers ist in den letzten sechs Monaten auf Platz 2 der Rating-Liste des Tacoma Chess Club's aufgerückt, die Konkurrenz deutlich hinter sich lassend. („Meine höchste veröffentlichte Bewertung aus dem US-Schachverband war 2227 und gab mir den offiziell genehmigten Titel Meister“. - Anmerkung des Autors). Vor ihm rangiert uneinholbar der Washington State Chess Champion von 1960, 62-65, 67, Russ Rasmussen. Kurz vor Beginn der Washington State Chess Championship lädt Russ Paul zum Training ein. „Wir spielten Fünf-Minuten-Schach für 25-Cent-Stücke. Wir überdachten Mattangriffe mit Läufer und Springer gegen den König, betrachteten Turm- und Bauernendspiele, studierten Variationen und Untervariationen des Königsinder, Sizilianers und der Ruy Lopez Eröffnung“. (Zitat). Jedoch Paul ist nicht bei der Sache, er kann sich kaum noch konzentrieren. Auslöser für die mentale Sperre ist die Abkommandierung seines älteren Bruders Rick, Obergefreiter, nach Vietnam. Paul hat schreckliche Vorahnungen und ständig den Tod seines Bruders vor Augen. Jetzt plagen ihn Gewissensbisse, weil er sich seinem Bruder gegenüber meistens eklig und gemein verhalten und ihn demütigend behandelt hat, oft mit Unterstützung seiner Freunde Dan Bacha und Tim Underwood. Als dann während der Meisterschaftskämpfe die Nachricht eintrifft, dass Rick im Kampf gefallen ist und er dazu auch noch einen Brief von Ricks Kameraden Jerome Witte erhält, und u.a. die Worte liest: „Ich liebte ihn wie einen Bruder“ (Zitat), gibt ihm das den Rest. Bei der Staatsmeisterschaft kassiert er nur noch Niederlagen, steigt deprimiert aus dem Turnier aus und hängt das Schach spielen an den Nagel. - GEÜ

**Eisenbeiss, Wolfgang** (\*1932 St.Gallen, Schweiz)

**Schachturnier mit einem Verstorbenen** - 1985. Um einen Beweis für das Leben nach dem Tod zu erbringen, organisierte der Jenseitsforscher Dr. Eisenbeiss ein Schachspiel zwischen einem lebenden und einem verstorbenen Schachgroßmeister. Dazu bediente er sich des Schreibmediums, den Musiker und Komponisten Robert Rollans, der von Schach keine Ahnung hatte und noch nicht einmal die Figuren richtig auf dem Brett aufstellen konnte. Für das Experiment gewann er Victor Kortschnoi, der gegen den vom Medium in der Jenseitswelt ausgesuchten Ungarn Géza Mároczy, einer der weltweit stärksten Schachspieler vor dem Ersten Weltkrieg, antrat. Die Partie endete nach sieben Jahren und acht Monaten im 48. Zug; das Medium Rollans verstarb kurz darauf. - RKW  
**Anmerkung:** Rainer Holbe hat unter dem Titel »Ein Toter spielt Schach« ebenfalls über das Experiment berichtet.

**Ellin, Stanley Bernard** (\*1916; †1986) New York City, New York-US

**Das Huneker Gambit.** (Originaltitel: **Fool's Mate** – 1948, erstmals veröffentlicht in »Ellery Queen's Mystery Magazine« – 1951). Der Angestellte George Huneker ist unglücklich verheiratet. Seine Frau Louise kontrolliert vollständig sein Leben und verhindert jeglichen Kontakt zu Freunden. Eines Tages schenkt ihm sein Kollege Oelrichs zum Dank für seine Unterstützung bei der Arbeit ein Schachspiel. Da Louise das Schachspielen für Zeitverschwendung hält und er keinen Schachpartner zu sich nach Hause einladen darf, beginnt er gegen sich selbst zu spielen. Mit der Zeit nimmt dies aber groteske Züge an. Sein fiktiver Gegner "Weiß" beginnt mit ihm zu reden, hauptsächlich über seine Frau, die die Angewohnheit hat, sie beim Spielen zu stören. Weiß trägt Gedanken gegen Louise vor, die er niemals wagen und noch viel weniger in die Tat umsetzen würde. Schließlich handelt Weiß für ihn. - GEÜ

**Essinger, James** (\*1957 Leicester, England)

**Houska, Jovanka** (\*1980 London, England)

**The Mating Game** – 2016. Essinger ist Autor, Ghostwriter und Schachspieler. Den vorliegenden Roman schrieb er auf Inspiration der englischen Schachgroßmeisterin der Frauen und Internationaler Meister Jovanka Houska, die intensiv an der Handlung mitwirkte. Es ist die Geschichte der Protagonistin Ivana "Vanny" Jones, die ihrer harten Kindheit entkommt, indem sie Schach für sich entdeckt. Ihr Lebenstraum ist, Großmeister zu werden. Sie reist um die halbe Welt von Turnier zu Turnier und wird begleitet von dem verliebten russischen Oligarchen Boris Bogolyubov, der sie mit Geld überhäuft. Zudem verliebt sie sich in den norwegischen Sexgott Sven und in eine atemberaubende, lesbische und sie verehrende Französin. „Sie kennt weder im Schach noch in ihrem persönlichen Leben Eifersucht und wirkt trotz ihrer Turnierfolge wie eine sehr fantasievolle, aber liebenswerte Person und nicht als zäher Killer auf dem Schachbrett“. (Erika Sziva). Es ist ein erotischer Roman mit zahlreichen Sexszenen von einer schönen, warmherzigen Profi-Schachspielerin, die sich zudem Sorgen macht um ihre beste Freundin Charlotte und hofft, dass diese durch eine Therapie von der Drogensucht befreit werden kann. Es ist „eine Geschichte von den romantischen Abenteuern einer jungen Frau und ihren Kämpfen in einer Welt, in der sie eindeutig als eine wünschenswerte Ware angesehen wird. Sie wird von verschiedenen Charakteren verfolgt und muss sich mit einem bestimmten Angebot auseinandersetzen, das ihre Unabhängigkeit zu einem gewissen Grad gefährdet“. (Amazon Customer). - RKW

**Etruscus, Lucius** (\* Rom, Italien)

**La Variante di Marlowe** – 2014. „Wenn das Schach tötet: Einige seltsame Morde in Rom scheinen durch die Schachwelt vereint zu sein. Da das einzige sichere Element darin besteht, dass alle Opfer die gleiche Abschrift eines Buches über das Thema haben, ist die Polizei gezwungen, den bibliophilen Ermittler Cristoforo Marlowe zu konsultieren. Um dem Mysterium auf die Spur zu kommen und den Mörder zu stoppen, muss sich Marlowe diesmal etwas Unglaubliches einfallen lassen, das heißt, es ist ein Schachmeister“. (ibs.it). Mehr war leider nicht zu erfahren. - RWK

**Falco, Edward** (\*1948 New York City, New York-US)

**Smothered Mate** – 2009 (erstmalig veröffentlicht in dem Literatur-Magazin »The Notre Dame Review«). An einem schönen, aus Rosenholz gefertigten Schachbrett mit eingelegten Quadraten und mit geschnitzten Staunton-Figuren, spielen Stephanie und Jay Schach. Stephanie eröffnet, wie üblich, mit dem Königsbauern nach e4 und Jay antwortet, wie üblich, mit der Sizilianischen Verteidigung c7-c5. Nun folgen die gewohnten Züge, bis Jay mit Springer g4 einen Angriff auf die weiße Rochadestellung startet. Mit Bauer h3 könnte Stephanie den Ritter problemlos vertreiben. Sie ist aber der bessere Spieler und Jay hat seit Monaten kein Spiel mehr gewonnen. Daher entschließt sie sich für Bauer f3. Jay wittert sofort eine Chance und bietet mit der Dame auf b6 Schach. Gezwungenermaßen zieht ihr König nach h1, worauf Jay mit Springer f2 erneut Schach bietet. Hier hätte Stephanie bei Qualitätsverlust ihren Turm gegen den Springer tauschen müssen, aber wahrscheinlich war sie mit ihren Gedanken über ihre Zukunft zu sehr abgelenkt. Drei Jahre vor ihrer Heirat mit Lucian traf sie Jay zum ersten Mal. Sie waren Besucher in einem Brooklyn-Kaffeehaus, um einem jungen Bluessänger zuzuhören. Nach ein paar Takten Musik explodierte unter der Bühne eine Phosphorbombe, die den Sänger sofort tötete. In Panik liefen sich die beiden brennend und schwer verletzt zufällig in die Arme. Beim gegenseitigen Ersticken der Flammen blieben ihre Gesichter glücklicherweise von Brandwunden verschont. Momentan jedoch quält sich Stephanie mit Scheidungsgedanken von ihrem ungepflegten Griesgram Lucian und denkt über ein Zusammenleben mit Jay nach. Vermutlich war dies auch die Ursache, warum sie ihren König unüberlegt nach g1 zog und in ein unausweichliches "ersticktes Matt" schlitterte. - GEÜ

**Fallada**, Hans (Pseudonym): **Ditzen**, Rudolf W. F. (\*1893 Greifswald; †1947 Berlin) Deutschland

**Jeder stirbt für sich allein** – 1947. „Der Roman basiert auf dem authentischen Fall des Ehepaars Otto und Elise Hampel, das 1940 bis 1942 in Berlin Postkarten-Flugblätter gegen Hitler ausgelegt hatte und denunziert worden war“. (Wikipedia). - Schreinermeister Otto Quangel und seine Frau Anna erhalten die traurige Nachricht, dass ihr einziger Sohn Otto im Westfeldzug gefallen ist. Erbittert nehmen sie den Kampf gegen das Regime auf. Sie schreiben Karten mit antifaschistischen Botschaften und legen diese in Treppenhäusern aus. Der erhoffte Erfolg bleibt jedoch aus. Fast alle Finder dieser Karten reagieren erschrocken, wollen sie schnellstens los werden und liefern sie bei der Polizei ab. Schließlich werden die Schreiber vom Gestapo-Beamten Escherich ermittelt und verhaftet. Nach einem unwürdigen Verfahren vor dem Volksgerichtshof, in dem die Eheleute ihre Schuld gestehen, werden sie zum Tode verurteilt. In der Gefängniszelle lernt Otto den kultivierten Dirigenten Dr. Reichhardt kennen, der seine Zeit mit Literatur lesen und Schach spielen verbringt. Otto ist von der Lebensführung des Mithäftlings beeindruckt und bereit, daraus zu lernen. Bisher hat er stets das Gespräch gemieden, doch nun entdeckt er es für sich und ebenso das Schachspiel.-  
RWK

**Faulkner**, William (\*1897 New Albany; †1962 Byhalia) Mississippi-US

**Der Springer greift an** – 1972, (Originaltitel: **Knight's Gambit** – 1949), ist eine Kriminalgeschichte, die sich um ein Schachbrett entwickelt und in dem kleinen Örtchen Jefferson im ländlichen Gebiet des US-Staates Mississippi abspielt. Der Bezirksanwalt Gavin Stevens wird dabei von seinem Neffen Charles assistiert; mehr war nicht zu erfahren. - RKW

**Finkenzeller**, Roswin (\*1934 Berlin, Deutschland)

**Kleine Philosophie der Passionen, Schach** - 1999. Die Freundin eines Schachspielers ist auf Schach und -club eifersüchtig und kann kein Verständnis für die Leidenschaft des Figurenrückens aufbringen. Doch eines Tages gelangt sie zu der Weisheit, dass am Schach etwas dran sein muss. - Das Buch beschreibt keine Partien, sondern Spieler, „sogar unbegabte und uns daher nahestehende“ (Verlagstext). Weitere Themen sind: Der typische Schachspieler, der Schachclub, die Schachsprache, Gewinntipps, Computer, Anekdoten und Skurriles. Schließlich kommt der Autor zu der Erkenntnis, dass das Brett mit den 64 Feldern nicht, wie die Bretter des Theaters, die Welt bedeuten. - RKW

**Fiske**, Daniel Willard (\*1831 Ellisburg, New York-US; †1904 Frankfurt a. M., Deutschland)

**Endlich matt.** (Originaltitel: **Mated at last** – 1878). Harry Conynghame war ein fanatischer Schachenthusiast. Stets beschäftigte er sich, zum Leidwesen und zum Gespött seiner Freunde, mit dem Schachspiel. Eines Tages nach dem Dinner auf Norris Castle forderte Lord Henry Seymour Harry auf, der Abendgesellschaft eine Geschichte zum besten zu geben. Harry erzählte von seinen Exkursionen durch Indien und dass er dabei von einer Räuberbande überfallen und gefangengenommen wurde. Die schleppte ihn zum Anführer der Mahrattas, der ihn kurz musterte, lediglich zwei Fragen stellte und dann den Befehl zum Erschießen gab. Darüber empört schrie Harry: „Soll ich denn wie ein Bauer geopfert werden?“ „Spielst du Schach?“ fragte der Kidnapper. „Besser, als sich ein Mahratta vorstellen kann“ entgegnet ich. „Macht seine Hände frei und bringt ein Schachbrett!“ befahl der Alte. „Nun wird sich zeigen, ob dein Verstand so gut ist wie dein Mundwerk“. (Zitate). So sehr sich Harry auch bemühte, er verlor jede Partie. Irgendwie hat er ihn dann doch **endlich matt** gesetzt, sonst würde er ja hier nicht erzählen können. (Deutsch von Grete Steinböck). - GEÜ

**Frisch**, Max (\*1911; †1991) Zürich, Schweiz

**Biografie: Ein Spiel** – 1967. Die Uraufführung des Theaterstücks fand 1968 im Schauspielhaus Zürich statt. Die nachstehende Beschreibung basiert auf der 1984 erfolgten überarbeiteten Neufassung. Frisch bezeichnet das Werk als Komödie. Hierin greift er eines seiner zentralen Themen auf und zwar „die Möglichkeit oder Unmöglichkeit des Menschen, seine Identität zu verändern.“ (Wikipedia). - Der an Krebs erkrankte Verhaltensforscher Prof. Hannes Kürmann möchte seine Biografie verändern. Sein größter Wunsch ist eine Biografie ohne seine zweite Frau Antoinette Stein, eine Übersetzerin aus dem Elsass. Auf der Theaterbühne spielt er unter der Regie des Spielers, mit Antoinette und zwei Assistenten, Situationen seines Lebens nach. Dabei wird ihm gewährt, sein Verhalten je nach neuem Gusto zu gestalten und damit seine Biografie zu manipulieren. In einer dieser Szenen lehrt Kürmann Antoinette in der ersten gemeinsamen Nacht das Schach spielen. In einer weiteren gewählten Lebenssituation wird Schach nur noch als Kolorit benutzt. - GEÜ

**Fry**, Stephen (\*1957 London, England)

**Der Sterne Tennisbälle** – 2001. (Originaltitel: **The Stars' Tennis Balls** – 2000). Ned Maddstone

wandelt auf der Sonnenseite des Lebens. Er kennt keine finanziellen Sorgen, ist gut aussehend und sowohl geistig als auch sportlich eine Attraktivität. Folglich hat er auch Neider, die ihm einen üblen Streich spielen. Er findet sich à la Graf von Monte Christo auf einer Insel wieder, allerdings nicht im Gefängnis, sondern abgeschottet im Irrenhaus. Nach vielen Jahren darf er erstmalig den Aufenthaltsraum betreten und trifft dort auf den ehemaligen Geheimdienstagenten Babe. Aufgrund seiner schwindenden Gesundheit hat der hoch intelligente und eloquente Babe alle Freiheitshoffnungen begraben. Jetzt sieht er seine Aufgabe in der geistigen Aufpäppelung Neds und dessen Fluchtvorbereitung und -durchführung, um durch ihn doch noch indirekt Rache für das ihm zugefügte Unrecht nehmen zu können. Babe trimmt den sich zunächst sträubenden Ned mit Hilfe des Schachspiels auf Logik, Strategie, Scharfsinn, Perfektion etc.. Er lehrt ihn etliche Sprachen und weicht ihn in die Geheimdienstarbeit ein, kurzum alles, was für ihn später wichtig sein wird. Vor allen Dingen lenkt er den Fokus auf Neds eigenes Schicksal. Die Flucht gelingt und mit den Geheimdienstkenntnissen und des auf Seite geschafften Geheimdienstgeldes kann der Rachefeldzug beginnen, à la Graf von Monte Christo. - RKW

**Gavrell, Kenneth** (\*1938 New York City, New York-US)

**A Better Chess Player** (erstmalig veröffentl. in Alfred Hitchcock`s Mystery Magazine, Nov. 1989). Das Gefängnis am Rande des Dschungels ist von einem hohen Stacheldrahtzaun umschlossen. Alle fünfzig Yards entlang der Einfriedung steht ein Wachturm, ausgerüstet mit starken Scheinwerfern und Maschinengewehren. Zur „Begrüßung“ der Neuankömmlinge steht am Eingang ein Schild mit der Aufschrift »ABANDON HOPE ALL YOU WHO ENTER HERE«. Darauf ist Colonel Buko besonders stolz, denn seit Bestehen des Lagers ist es noch niemandem gelungen, zu fliehen. Es wird gemunkelt, dass sich unter den Gefangenen bezahlte Informanten befinden, die sofort einen Fluchtplan melden. Der Colonel geht dann äußerst brutal vor. Schon bei einem Gerücht von einem Fluchtplan erschießt er eigenhändig, ohne Beweise anzufordern, die mutmaßlichen Täter. Zuwiderhandlungen gegen die Gefängnisordnung werden ebenfalls grausam bestraft. Dem Delinquenten werden z.B. die Ohren abgeschnitten oder die Zähne gezogen, natürlich ohne Betäubung. Buko ist allerdings sehr belesen und ein Experte im Schach. So ist der Oberst sehr erfreut, als eines Tages der Universitätsprofessor Gorshin, spezialisiert auf mittelöstliche Literatur, eingeliefert wird. Im ersten Verhör erfährt Buko, dass Gorshin auch Schach spielt. Seitdem genießt Gorshin das Privileg, abends mit dem Oberst Schach zu spielen. Der Professor verliert jedoch kläglich alle Partien und Colonel Buko und sein Lagerarzt, Dr. Sasin, machen sich über ihn lustig. Zudem bemerkt der Oberst „Du spielst nicht sehr gut für einen College-Professor“ und ergänzt, da er Gorshin stets argwöhnisch beobachtet „Wenn ich Sie wäre, würde ich nicht daran denken, zu fliehen“, worauf Gorshin antwortet „Ich würde noch nicht einmal davon träumen, Sie zu verlassen, bevor ich ein Schachspiel gewonnen habe“. (Zitate). Dennoch bereitet Gorshin akribisch seine Flucht vor, die aber ohne fremde Hilfe nicht durchführbar ist. Eine vorsichtige Bemerkung zu Dr. Sasin, der sich für seine Erzählungen aus »Tausend und eine Nacht« interessiert, „Du bist einer der wenigen Männer, zu dem ich irgendwie Vertrauen fühle“ wischt dieser nüchtern beiseite „Glaub es nicht, ich bin kein vertrauenswürdiger Mann“. (Zitate). Bei passender Gelegenheit startet Gorshin die Flucht und alles scheint glatt zu laufen. Vielleicht viel zu glatt? - GEÜ

**Gebhardt, Peter** (\*1961 München, Deutschland)

**Schach – Ein tödliches Spiel aus dem Mezzogiorno** – 2017. „Italien im Sommer 1980, der Jour-



nalist Alessandro Carotenuto gerät ins Visier der Camorra. Er flüchtet aus Neapel und findet Zuflucht in den Abruzzen. Dort wird er bereits von dem Handelsvertreter Michele Pierini aus Sizilien erwartet. Eine Partie Schach, die der Handelsvertreter dem Journalisten anbietet, entwickelt sich zu einer Tragödie im Dorf, zu einem tödlichen Spiel“. (Produktbeschreibung). - RKW

**Geilmann, Ulrich** (\*1963 Essen, Deutschland)

**Aljehings Ring: Operation Botwinnik** – 2017. „Michail Botwinnik, Aljehins Nachfolger auf dem Schachthron, wird vom KGB überraschend für einen geheimdienstlichen Einsatz rekrutiert. Nur widerwillig lässt sich der prinzipiell linientreue Botwinnik darauf ein und macht gute Miene zum bösen Spiel, wohl wissend, dass ihn andernfalls unerfreuliche Vergeltungsmaßnahmen der skrupellosen Apparatschiks erwarten. Eine besondere Note erhält das Unternehmen dadurch, dass Aljehins Siegelring, der in den Besitz des KGB gelangt ist, nun an Botwinniks Hand als Transportvehikel bei der Geheimoperation fungieren soll. Die Handlung führt auf das Terrain des dekadenten westlichen Klassenfeinds der USA, wo die von langer Hand vorbereitete Aktion unter dem Deckmäntelchen von offiziellen Schachveranstaltungen ablaufen soll. Wird es Botwinnik, der selbst zu einer Schachfigur im Spiel des KGB geworden ist, letztlich gelingen, seine Integrität zu wahren?“ (Produktbeschreibung). - RKW

**Gerrold, David** (\*1944 Chicago, Illinois-US)

**Chess with a Dragon** – 1987. In einer fernen Zukunft ist die Menschheit integriert in einer intergalaktischen Vereinigung, in der nur noch ein geringer Bruchteil von Spezies empfindungsfähige Menschen und Säugetiere sind. Alle haben Zugang zu einer riesigen Bibliothek, die das kombinierte Wissen aller Welten und aller Rassen der Galaxien beinhaltet. Die Benutzung ist jedoch kostenpflichtig und die Menschen haben sich total verschuldet, wohl auch deshalb, weil betrogen wurde. Die Lage wird für sie immer bedrohlicher, zumal Aliens sie gefangen halten und zum Verzehr züchten. Auch die Insekten haben ihre Hände im Spiel: die große Gottesanbeterin Ki hält sie in einer Menschensiedlung als Sklaven. Yake Singh Brown wird beauftragt, für die Menschheit zu verhandeln. Er muss ein Schachspiel gegen einen Drachen bestehen, andernfalls wird er verspeist. - RKW

**Giacosa, Giuseppe** (\*1847; †1906) Colleretto Giacosa, Italien

**Una partita a scacchi** – 1871. Der theatralische Zweiakter, in Versform verfasst, spielt in der Burg des Grafen Renato von Challant, in Valle d'Aosta, im vierzehnten Jahrhundert. - Renato ist wohlhabend und mit seinem bisherigen Ritterleben zufrieden. Nur eins grämt ihn, ihm fehlt der Lärm von Enkelkindern in seiner Burg. Seine Tochter Jolanda hat bisher noch keinen honorigen Bewerber akzeptiert. Der Vater wirft seiner Tochter vor, „zwischen den Steppdecken und der Spindel, zwischen der Nadel und dem Schachbrett“ (Zitat) zu versauern. Daraufhin überlässt Jolanda dem Vater die Auswahl eines ehrenhaften Freiers und bietet ihm aus „Rache“ eine Schachpartie an. Der Graf lehnt jedoch ab, weil „der Student den Lehrer weit übertroffen hat“. (Zitat). Während sie noch debattieren, trifft auf der Festung Graf Oliviero di Fombrone, ein alter Freund von Renato, mit einer kleinen Gefolgschaft und dem Knappen Fernando, ein. Renato erfährt, dass

der Trupp auf der Reise von einer gefährlichen Räuberbande angegriffen wurde. Die Wegelagerer konnten dank Fernando besiegt und in die Flucht geschlagen werden. Der Graf von Challant ist von der Tapferkeit Fernandos tief beeindruckt, ärgert sich aber über dessen übertriebenen Stolz. Fernando prahlt mit seinen Kenntnissen und Fähigkeiten und lässt nicht unerwähnt, dass er sich als Waise fast alles selbst aneignen musste, während andere es von ihren Vätern lernten. Als er sich dann noch rühmt, „ich habe die schwierigen Schachzüge gelernt und niemand übertrifft mich“ (Zitat), entscheidet Renato, ihn zu testen. Renato lädt ihn zu einer Partie Schach mit Jolanda ein. Falls Fernando gewinnt, erhält er Jolanda zur Frau, wenn er verliert, erwartet ihn der Tod. Letzteres sagt ihm Renato leise, ohne von den anderen gehört zu werden. Fernando willigt ein und das Spiel beginnt. Jolanda brilliert und als die Partie sich dem Ende nähert, sieht es ziemlich mau für Fernando aus. Erschrocken darüber, versucht Graf Renato, Fernando von einer Fortsetzung des Spiels abzuraten, doch Fernandos Stolz lehnt einen Rückzieher ab. - GEÜ

**Anmerkung:** Das Schauspiel inspirierte Gerolamo Induno zu dem Gemälde: La partita a scacchi

**Gilbert, Daniel** (\*1957 USA)

**Kokomu** ist eine Schach-Kurzgeschichte, veröffentlicht in Fred Saberhagens Sammelwerk »Pawn To Infinity«. Leider war die Handlung nicht zu ermitteln. - RKW

**Glavinic, Thomas** (\*1972 Graz, Österreich)

**Carl Haffners Liebe zum Unentschieden** - 1998. Der Roman beschreibt den Kampf um die Schachweltmeisterschaft 1910 zwischen Emanuel Lasker und dem fiktiven Carl Haffner (Carl Schlechter). In der fünften Runde trifft das bis dahin für unmöglich gehaltene Ereignis ein. Der als unschlagbar geltende Titelverteidiger Lasker hat durch einen nicht nachvollziehbaren Fehler die Partie verloren. Dem Herausforderer Haffner, ein Defensivkünstler, ein Meister des Remis, bietet sich jetzt die Gelegenheit, die Schachkrone zu erlangen. Die zehnte und letzte Partie muss die Entscheidung bringen, ein **Unentschieden** genügt zum Titelgewinn. Glavinic beschreibt nicht nur den Wettkampf, sondern auch die Charaktere der zwei so unterschiedlichen Protagonisten einschließlich der an dem Spektakel beteiligten Meister. Außerdem wird das Geschehen vor und hinter den Kulissen sowie die Umstände des Wettkampfes detailliert und historisch exakt geschildert. - RKW

**Goethe, Johann Wolfgang von** (\*1749 Frankfurt a. M.; †1832 Weimar) Deutschland

**Götz von Berlichingen** – 1773. Das geschichtliche Drama versetzt uns in die Zeit um 1500, an den Ausgang des Mittelalters, als Maximilian I., „der letzte Ritter“ auf dem deutschen Kaiserthron, regierte. In Staat und Kirche, im wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Leben, lagen damals die absterbenden und aufkeimenden Kräfte zweier Zeitalter miteinander im Streit. Der Bauernstand schmachtete noch in den Banden der Leibeigenschaft und der Bürgerstand erfreute sich damals seiner größten Blüte. Am übelsten war der Ritterstand dran. Die Blütezeit des Rittertums war längst vorüber. In willkürlichen Fehden und Plünderungen suchte ein großer Teil der Ritter ihr Dasein zu fristen. In dieser Zeit des Verfalls des Rittertums gab es immer noch einen Teil der Ritterschaft, der es für seine Aufgabe ansah, die Unschuldigen zu beschützen, die Rechtsbrecher zu züchtigen und überall der Gerechtigkeit zu dienen. Dagegen sind sie auf Fürsten und Städte, wegen deren Wider-

standes gegen die kaiserliche Gewalt, nicht gut zu sprechen. Reichsritter Götz von Berlichingen ist der typische Vertreter des auf Naturrecht und Treue gegründeten freien Rittertums der alten Zeit. Er ist als solcher der Treueste der Treuen. Er muss daher zwangsläufig mit der aufkommenden, auf "römisches Recht verpflichtete Welt des intriganten Adels" (Wikipedia), den Vertretern der neuen Richtung, den Untreuen, in Konflikt geraten. In diesem Kampf bleibt er lange teils der wirkliche, teils der moralische Sieger, bis er endlich in einer Zeit allgemeiner Untreue (Untreue seines Jugendfreundes Adelbert von Weislingen, der Verrat der Reichstruppen, Hinterlist der kaiserlichen Räte zu Heilbronn und Vertragsbruch der Bauern) selbst in Untreue verfällt und damit seinen Untergang herbeiführt. - Am Ende des ersten und zu Beginn des zweiten Aktes spielen der Bischof von Bamberg und Adelheid von Walldorf, die spätere Frau Weislingens, Schach. Adelheid bietet dem Bischof Schach und kündigt ein schnelles Matt an. Den Höfling Liebetraut stört das ständige "Schach dem König" (Zitat) sagen und er würde das Spiel am liebsten am Hof und im ganzen Land verbieten. Zudem lässt er sich abfällig über das Spiel und seinen Erfinder aus. Darauf antwortet Adelheid spöttisch: „Es ist wahr, dies Spiel ist ein Probiertein des Gehirns“. (Zitat). - GEÜ

**Goldoni**, Carlo (\*1707 Venedig, Italien; †1793 Paris, Frankreich)

**Der Murrkopf** – 1947, (Originaltitel: **Le bourru bienfaisant** -1771), ist eine Komödie in drei Akten. - Herr Géronte ist ein mürrischer alter Mann mit einem Herzen aus Gold. Seine größte Freude genießt er, wenn er mit seinem Freund Dorval oder seinem Lakaien Picard Schach spielt und es ihm gelingt, die Spielsteine zu manipulieren. Eins bedrückt ihn allerdings sehr: sein Neffe Dalancour ist durch die Verschwendungssucht dessen Frau Lucie pleite. „Diese lebt in dem Glauben, ihr Mann sei sehr reich, und führt daher ein luxuriöses Leben. So gibt es keine Mitgift mehr für Angélique, die Schwester Dalancours. Ihr Onkel denkt daran, sie mit seinem Freund Dorval zu verheiraten, der wesentlich älter ist als sie. Doch Angélique ist verliebt in den jungen Valère“. (Inhaltsangabe). Zum Glück ist es ein Lustspiel und daher ist auch ein glücklicher Ausgang zu erwarten. - RKW

**Goldowsky**, Howard (amerikanischer Schach-Journalist)

**Masters of Technique** – 2010. Im Rahmen des Projekts »Geld für Schach-Schulen und -Vereine« brachte der Mongoose-Verlag eine »Anthology of Chess Fiction« heraus. Der Redakteur Goldowsky entschied sich für eine Auswahl von zwölf herausragenden, zeitgenössischen Schach-Kurzgeschichten. Die Autoren hatte er aufgrund ihrer literarischen Verdienste ausgewählt. Alle Beiträge wurden gestiftet und der Verlag berechnete nur die Kosten für die Veröffentlichung und den Versand. Der Nettogewinn geht an ausgewählte Schulen und Clubs. Inhaltsangabe: Katherine Neville »En Passant«, Stephen Carter »Samantha's Gambit«, Michael Griffith »Zugzwang«, Paul Eggers »A Thinly Veiled Autobiography Regarding My Reasons for Giving Up Chess«, Wells Tower »Executors of Important Energies«, Patrick Somerville »A Game I Once Enjoyed«, Edward Falco »Smothered Mate«, Steven Levery »Steinitz«, Michael Weinreb »The Curious Case of Sanjay Finch«, John Wheatcroft »The Forfeit«, Katie Kitamura »Goodwill«, Mark Coggins »The Adventure of the Black Bishop«. - GEÜ

**Gordon**, Noah (\*1926 Worcester, Massachusetts-US)

**Der Medicus** – 1987. (Originaltitel: **The Physician** – 1986). London im Jahre 1021: Der neunjährige Waisenjunge Robert "Rob" Jeremy Cole wird „von der Zunft, die für alles sorgen wird“ (Zitat) von seinen Geschwistern getrennt und von dem fahrenden Bader Croft als Gehilfe aufgenommen. Von dem Schlitzohr Croft erlernt er nicht nur das Handwerk der Heilkunst, sondern auch, wie man sich der Obrigkeit gegenüber verhält und vor der mächtigen Kirche in Acht nimmt, eine damals nicht zu unterschätzende lebenserhaltende Erkenntnis. Rob erkennt seine Gabe, den nahenden Tod eines Patienten in dessen Händen zu spüren, was er erstmalig bei seinen Eltern bemerkte. Daraus erwächst der Wunsch, Arzt zu werden, um andern Menschen zu helfen. Von dem Arzt Benjamin Merlin erfährt er von der medizinischen Akademie in Isfahan und dem "Arzt aller Ärzte", Ibn Sina, der dort unterrichtet. Die Lehranstalt nimmt jedoch nur Mohammedaner und wenige Juden auf, er als Christ würde nicht zugelassen. Trotzdem macht er sich auf den beschwerlichen Weg dorthin und beschließt, sich als Jude auszugeben. Er schließt sich einer Gruppe reisender jüdischer Händler an und verbringt mit ihnen den Winter in einem Dorf im Balkan. Rob nutzt die Zeit, lernt Persisch, schaut sich genauestens die Sitten und Gebräuche sowie den Umgang und das Verhalten der Juden an. Nach ungefähr zwei Jahren Reisezeit kommt er verkleidet als Jude "Jesse ben Benjamin" in Persien an. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt es ihm, als Student an der medizinischen Fakultät von Isfahan aufgenommen zu werden. Rob gewinnt das Vertrauen und die Achtung Ibn Sinas und wird sein Lieblingsstudent. Den Mohammedanern ist das Sezieren von Leichen und die Entnahme von Organen unter Todesstrafe verboten. Somit muss Rob im Verborgenen "operieren". Seine Erkenntnisse und Skizzen berät er aber mit seinem Lehrmeister. Als in Schiras, der größten Stadt im Gebiet von Anshan, die Pest ausbricht, wird Rob mit einer Abordnung, bestehend aus einem Arzt und sechs weiteren Studenten, zur Bekämpfung der Seuche dorthin versetzt. Für den Großwesir, den frommen Imam Qandraseh, ist die Strafe Allahs nur auf das ausschweifende Leben des Schahs zurückzuführen. Er hat jedoch auf den Schah Alā Shahansha keinen Einfluss und so beschließt er, diesen mit Hilfe der Seldschuken zu stürzen. Rob, der dem Schah verpflichtet ist, berichtet nach seiner Rückkehr aus Schiras u.a. über seine Beobachtungen bezüglich der Seldschuken. Danach zieht der Schah ein Schachbrett mit kunstvoll geschnitzten Elfenbeinfiguren hervor und fordert Rob zu einer Partie auf. Rob, völlig ahnungslos, wird das Spiel erklärt und er verliert natürlich sehr rasch. „Die zweite Partie war fast ebenso schnell zu Ende wie die erste, doch Rob erkannte allmählich, dass der Schah seine Züge voraussah, da er Hinterhalte gelegt hatte und ihn in Fallen lockte, als führten sie einen echten Krieg“. Der Schah entließ Rob mit der Bemerkung: „Wer beim Spiel des Schahs gewinnt, ist fähig, die Welt zu regieren. Aber du hast dich für einen Anfänger wacker geschlagen. Es ist keine Schande für dich, *shahtreng* hinnehmen zu müssen, denn schließlich bist du ja nur ein Jude“. (Zitate). Rob spielt noch manche Partie Schach mit dem Schah, wobei sein Widerstand immer stärker wird, denn er hatte sich von seinen Freunden in die Finessen einweihen lassen. - GEÜ

**Gotlieb**, Phyllis, geb. Phyllis Fay Bloom (\*1926; †2009) Toronto, Kanada

**Oh, Meister Caliban** – 1982. (Originaltitel: **O Master Caliban** – 1976). Der SF-Roman berichtet von dem Genetiker Dahlgren, der vor Jahren mit hundert Menschen und tausend Ergs (Roboter) auf dem Dschungelplaneten Barrazan Five ankommt, um dort seine Studien zu betreiben. Zu diesem Zweck wird ein Teil des Dschungels dem Erdboden gleichgemacht und so ein Bereich geschaffen, in dem er mit Mutanten mittels unterschiedlicher Strahlung experimentieren kann. Dann rebellieren die Ergs, deren Intelligenz sich durch Dahlgrens Versuche vergrößerte, gegen ihre Meister und bauen, angeführt von einem Queen-Robter Mod 777, eine Roboter-Replik von Dahlgren. Diese wollen sie zu einem wissenschaftlichen Kongress in eine andere Welt schicken. Dahlgren und Dop-

pelgänger erg-Dahlgren spielen Schach, wodurch Letzterer allmählich vermenschlicht wird und Mod 777 hinterfragt. - RKW

**Graham, Andy**, (England)

**J'Adoube** - 2001. Ausgerechnet der mittelmäßige Schachspieler Max muss die Ehre der Schachgöttin Caissa retten und das Schachturnier in Salsomaggiore gewinnen. Hierzu hat sie ihn mit der Gabe ausgestattet, den Geist vom Körper zu trennen. Während Max für alle sichtbar grübelnd am Schachisch sitzt, kann sein Geist aus den Schachbüchern den jeweils besten Zug ermitteln. Einer seiner Gegner, Pierre, ist aber auch nicht ganz ohne. Ihm wurde ein Chip ins Gehirn gepflanzt, der ihm übermenschliche körperliche und geistige Fähigkeiten verleiht. Ein weiterer Aktivist ist Ali mit einer seltsamen Elektroallergie, die alle Elektrogeräte in seiner Nähe versagen lässt. Beim Turnier muss ein Spitzenspieler nach dem anderen die Segel streichen, denn Pierre: „I eat grandmasters for breakfast“. Das letzte Spiel Max – Pierre ist entscheidend. - RKW

**Griffith, Michael** (\*1965 Orangeburg, South Carolina-US)

**Zugzwang** – 2003 (ursprünglich veröffentlicht in seiner Sammlung „Bibliophilia“, Arcade Publishing). Sam arbeitet in einem Reifengeschäft „und wartet darauf, sein Leben endlich zu beginnen“. (Zitat). Der Besuch einer Wrestling-Veranstaltung erweckt in ihm die Lebensgeister. Das ganze Showgehabe, eine Art Amateurtheater, begeistert ihn sehr. Aufgrund seines bisherigen, langweiligen Daseins und auch wegen seiner kräftigen Gestalt beschließt er, sich der Truppe anzuschließen und als „Bodo the Butcher“ aufzutreten. Entsprechend seines Titels erscheint er in blutverschmierter Metzgerkleidung und wirft Knochen in das johlende Publikum. Als er jedoch Bea kennenlernt, hängt er auf ihren Wunsch hin das Wrestling an den Nagel. Sein neues Metier ist stellvertretender Manager der städtischen Mülldeponie. Nach Beas Tod nimmt er seinen Sohn Wilbur unter seine Fittiche. Wilbur lässt sich von seinem Vater alle Tricks der Wrestler beibringen. Die Show, die sie dabei Zuhause abziehen, ist so perfekt, dass sogar ein Nachbar die Polizei ruft, weil er den Kampf für echt hält. Eines Tages jedoch erkennt Sam seinen Sohn nicht wieder. Der interessiert sich nur noch für Schach. Wilbur verschlingt jede Schachliteratur, deren er habhaft werden kann, spielt im Internet, im Einkaufszentrum und in Parks. Dann fährt er zu Turnieren und kämpft um Rating und Punkte und entwickelt sich zu einem Wunderkind. Sam, der mit Schach nichts anzufangen weiß, gerät seinem Sohn gegenüber immer mehr in Zugzwang. Egal wie er reagiert oder sich seinem Sohn gegenüber verhält, er macht alles falsch. Die rettende Idee hat Della, Sams Freundin. Sie organisiert ein Schachspiel mit menschlichen Figuren. Selbst der Bürgermeister, der in Kürze wiedergewählt werden will, übernimmt den Part eines Bischofs und Sam muss einen Turm mimen. Sam befürchtet eine riesige Blamage, aber das Geschehen auf dem Schachbrett entwickelt sich Zug um Zug zu einer Wrestling-Show. Wie das wohl enden wird? Auf jeden Fall bringt Sam erstmals Verständnis für seinen Sohn auf. - GEÜ

**Anmerkung:** Unter dem Titel Zugzwang erschien auch eine Erzählung von Roman Bennett.

**Guenassia, Jean-Michel** (\*1950 Algier, Algerien)

**Der Club der unverbesserlichen Optimisten** – 2011. (Originaltitel: **Le Club des incorrigibles**)

**optimistes** – 2009). Michael feiert in einem Pariser Bistro seinen zwölften Geburtstag und stößt durch Zufall in einem Hinterzimmer auf den »Club der unverbesserlichen Optimisten«. Es sind: „Emigranten aus dem Ostblock, enttäuschte und verfolgte Kommunisten, Juden, Querköpfe, Intellektuelle, Schachspieler“. Die aus dem Osten leiden „am Verlust ihrer Heimat und ihrer Familien, an der Nicht-Anerkennung ihrer Diplome und Titel in der Fremde. Die meisten leben vom Taxifahren oder von kleinen Jobs. Um zu vergessen, spielen sie Schach. Oder sie trinken und debattieren endlos über die politische Weltlage“. Michael, mittlerweile ein vollwertiges Mitglied, findet gefallen an der hohen Kunst des Schachspiels und wird ein eifriger Schüler. (Aus dem Französischen von Eva Moldenhauer). - RKW

**Guerrini, Remo** (\*1948 Italien)

**Giaime, der Schachspieler** – 1982. (Originaltitel: **Giaime gioca a scacchi** – 1979). Der Herausgeber Wolfgang Jeschke hat in dem Taschenbuch »Science Fiction Story Reader 17« sechzehn Kurzgeschichten veröffentlicht, u.a. die von Remo Guerrini. Die Handlung war leider nicht zu ermitteln. - RWK

**Hale, Lucretia Peabody** (\*1820 Boston; †1900 Belmont) Massachusetts-US

**The Queen of the Red Chessmen**, (erschien ursprünglich 1858 in »The Atlantic Monthly« und wurde später in »Atlantic Tales« gesammelt). Frau Fogerty spielt am Abend zum Ersten Mai in ihrem Haus Zu den Weiden mit ihrem Bruder, einem Geologen, Schach. Nach Beendigung der Partie versäumen sie es, die Schachfiguren in die Schatulle zurückzulegen und diese zu verschließen. „Das war ein großes Versehen, denn jeder weiß, dass die konkurrierenden Schachfiguren nur zu eifrig sind, um ihre Schlachten um Mitternacht wieder zu kämpfen, wenn ihnen nur eine Chance gegeben wird“. (Zitat). In dieser Nacht war es ein enger Wettkampf und endete mit einer großen Gereiztheit auf der eroberten Seite. Isabella, die beliebte Königin der roten Schachfiguren, wird von der verabscheuten, hochmütigen weißen Königin, die während der Minderjährigkeit ihres reinherzigen und sanften Sohnes, des weißen Prinzen, regiert, besiegt. Isabella verlässt das Schlachtfeld und nutzt als Erste die Freiheit. Sie steigt die Marmortreppen hinunter und geht durch die alte Allee in die Welt der Menschen. Kurz nach Sonnenaufgang findet Dr. Lester, der von einer Krankenwache nach Hause fährt, das junge Mädchen, in ein rotes Kleid gehüllt, unter einer Hecke sitzend. Da er weder ihre Herkunft noch Abstammung klären kann und er ihre Angaben über Schachfiguren und Schach spielen für etwas verrückt hält, nimmt er sie zur Pflege mit in sein Heim. Unter der Obhut des Arztes, seiner Frau und der Tochter Celia und mit einer kulturellen Ausbildung wird sie in die Gesellschaft eingeführt. Den nächsten Winter verbringen Frau Lester, Celia und Isabella auf Kuba. Dort lernen sie Frau Blanchard und ihren Sohn Otho, der völlig unter der Fuchtel seiner dominanten Mutter steht, kennen. Gemeinsam gehen sie in die Oper und schauen sich „Romeo und Julian“ an. Anschließend wird über eine Aussöhnung der verfeindeten Familien durch die sich Liebenden diskutiert. Frau Blanchard ist bestrebt, in Nähe der Lesters zu bleiben. Ein glücklicher Zufall will, dass die Fogertys nach Europa ziehen und Frau Blanchard den Landsitz Zu den Weiden erwerben kann. Bei der Einweihungsfeier betreten Isabella und Otho den Salon und alles kommt ihnen so bekannt vor. Beide spüren ihre gegenseitige Liebe. Finden sie in ihre Schachwelt zurück? Wiederholen sich dann die Schlachten? Endet die Geschichte wie ein Liebesdrama? Wie verkräftet Dr. Lester das Verschwinden Isabellas, die er wie seine eigene Tochter liebt? - GEÜ

**Hansen, Brooks** (\*1965 USA)

**The Chess Garden** – 1995. Dr. Gustav Uytterhoeven hat mit seiner Frau Sonja in ihrem neuen Wohnort Dayton, Ohio, einen schönen Schachgarten angelegt. Im Herbst 1900 reist er nach Südafrika, um im Burenkrieg als Arzt zu dienen. In den nächsten Monaten verschickt er seltsame Briefe mit Schachfiguren an Ehefrau und Kinder. Die Briefe enthalten keinerlei Angaben über sein Lagerleben, sondern berichten von einem fantastischen Antipodenland, das von schiffbrüchigen Schachfiguren, Dominosteinen und Würfeln bewohnt wird, die auf dem Weg nach Südafrika waren. Scheibchenweise wird mit diesen Briefen die Geschichte seines Lebens offengelegt: seine Jugend und Ehe in Holland, seine lebhaft wissenschaftliche Laufbahn in Berlin sowie die Entstehung seiner ungewöhnlichen Philosophie und des Schachgartens. - RKW

**Harding, Paul** (Pseudonym): **Doherty, Paul Charles** (\*1946 Middlesbrough, England)

**Die Galerie der Nachtigallen** – 1998. (Originaltitel: **The Nightingale Gallery** – 1991). „Paul Harding hat seine Serie um Sir John Cranston und Bruder Athelstan im London des 14. Jahrhunderts angesiedelt. Sir John Cranston ist der Coroner des Königs, eine Art Untersuchungsrichter und als solcher auch dafür zuständig, ungeklärte Todesfälle zu untersuchen. Sein Problem ist es, dass er den Genüssen des Lebens sehr zugetan ist und auf seinen Wegen kein Gasthaus auslässt, so dass er oft in betrunkenem Zustand seiner Arbeit nachgeht. Dies führt dazu, dass er oft unterschätzt wird. Aber sein Verstand arbeitet messerscharf. Ihm als Schreiber zur Seite gestellt ist der junge Priester Athelstan, von seinem Prior als Gemeindepfarrer nach St. Erconwald strafversetzt. Und auch er hat mehr drauf, als man ihm ansieht. Vom Oberrichter Fortescue erhält Cranston den Auftrag, den Tod des reichen Kaufmanns Sir Thomas Springall zu untersuchen. Der Fall scheint zunächst klar. Es hat den Anschein, als hätte Springalls Diener Brampton seinem Herrn vor dem Zubettgehen einen Becher vergifteten Rotwein gebracht. Am nächsten Morgen fand man nicht nur den Hausherrn in seinem von innen verschlossenen Zimmer tot im Bett, sondern auch den Diener erhängt in seiner Dachkammer. Bald schon ereignen sich weitere mysteriöse Todesfälle. Cranston und Athelstan bezweifeln die augenscheinlichen Theorien und finden schon bald Indizien, die ihre Zweifel erhärten“. (Peter Kümmel). Das auch Schach gespielt wird, ist dem Hinweis: „Athelstan, ein begeisterter Schachspieler, ging hinüber und betrachtete die Figuren. Die Syrer waren von prachtvoller Schönheit. Jede einzelne der ...“ zu entnehmen. - RKW

**Harness, Charles L.** (\*1915 Colorado City, Texas; †2005 North Newton, Kansas) US

**Die Schachspieler.** (Originaltitel: **The Chessplayers** – 1953). Nottingham Jones war ein anerkannter Arrangeur von Schachturnieren. Er war es auch, der die beliebten telegrafischen Turniere zwischen Amerika und der Sowjetunion organisierte. Seine größte Leistung sah er jedoch in der Ausrichtung von Läufer-Springer-Turnieren, da er die strittige Frage klären wollte, welche der beiden Figuren die stärkere ist. Die Spielregel schrieb vor, dass ein Spieler mit sechs Bauern und einem Läufer gegen einen Gegner mit sechs Bauern und einem Springer antreten musste. Nachdem etliche Partien gespielt und die Analysen durchgeführt waren, sie sich somit für richtige Experten auf diesem Sektor hielten, forderten sie die Russen zu einem Läufer-Springer-Match heraus, um sich für die vorherigen blamablen Niederlagen zu rächen. Unerwartete Verstärkung erhielten sie

von der Schach spielenden Ratte Zeno, die mit Professor Dr. Hans Schmidt über dieses Thema ein zweitausend seitiges Manuskript verfasst hatte. Ein anwesender Beamter war der Ansicht, der Verein sollte eine Katze anschaffen, worauf der Erzähler antwortete: „Nein, da drinnen war keine Ratte und da drinnen waren auch keine Menschen. Nur Schachspieler“. (Deutsch von Renate Schaidler). - GEÜ

**Hauff, Wilhelm** (\*1802; †1827) Stuttgart, Deutschland

**Der Affe als Mensch** (Der junge Engländer) – 1827. Ein Fremder kehrt in die Stadt Grünwiesel ein und bringt seinen verummten Neffen mit, „einen Engländer“, wie er ihn dem Bürgermeister vorstellt. Der Neffe hat allerdings seltsam rüpelhafte Manieren, die die Einwohner für „vornehm und modern“ halten. Auch wenn im Wirtshaus »Goldener Hirsch« der Bürgermeister und der Doktor über Politik und Weltgeschehen diskutieren, mischt er sich ungefragt in das Gespräch ein und weiß natürlich alles besser. Darüber verärgert setzen sich die beiden Einheimischen zu einer Partie Schach hin. Der Neffe schaut zu und tadelt diesen und jenen Zug des Bürgermeisters und des Doktors und gibt vor, wie man besser hätte ziehen können. Voller Grimm bietet ihm der Bürgermeister, der sich für einen zweiten Philidor hält, eine Partie an, um ihn gehörig matt zu setzen. Doch wer matt gesetzt wird ist der Bürgermeister. Wer ist nur dieser Flegel und was stellt er sonst noch an? - GEÜ

**Heidenreich, Elke** (\*1943 Korbach, Deutschland)

**Schroeder, Bernd** (\*1944 Ústi nad Labem, Tschechien)

**Rudernde Hunde** – 2002. Wahrscheinlich haben die beiden Schriftsteller die Figur - die es tatsächlich gibt - auf einem Pariser Flohmarkt entdeckt und gekauft. Sicher ist jedoch ihr Entschluss, jeweils Geschichten unter dem Titel dieser seltsamen Wiener Bronzefigur zu schreiben. In einer der Erzählungen gibt es eine Schachszene: „Als meine Mutter krank war und zur Kur musste, kam ich für ein halbes Jahr in ein Internat. Es war eine schreckliche, handwerkslose Zeit, die ich mit Schachspielen zubrachte. Ich spielte täglich, meist gegen stärkere Gegner, lernte von ihnen, beteiligte mich an Schulmeisterschaften und wurde ein ganz guter Spieler. Weihnachten, wieder zu Hause, forderte ich meinen Vater zu einer Partie Schach auf. Arglos ließ er sich darauf ein, und ich schlug ihn. Er war irritiert, hielt das für einen Zufall und die Folge dessen, dass er lange nicht gespielt hatte. Ich schlug ihn ein zweites Mal. Das war unsere letzte Partie, die wir je zu Ende spielten, die dritte warf er um, als er sah, dass er wieder verlor, und fortan tat er kund, dass er wahrlich Wichtigeres zu tun habe als Schach zu spielen“. (Zitat). - RKW

**Heinse, Wilhelm** (\*1746 Langewiesen; †1803 Aschaffenburg) Deutschland

**Anastasia und das Schachspiel** - 1803. Jens-Erik Rudolphs Inhaltsangabe entnommen: „In dem zuerst im Jahre 1803 erschienenen Roman »Anastasia und das Schachspiel« berichtet ein imaginärer Italienreisender in Briefform über seine Reiseerlebnisse, die sämtlich um das Schachspiel kreisen. Durch dieses Buch wurden die Theorien der italienischen Schachschule, welche zu dieser Zeit eine herausragende Stellung in Europa einnahm, im deutschsprachigen Raum bekannt gemacht. Als Grundlage dienten hierbei ausgewählte Auszüge aus Werken führender italienischer Schachtheoretiker (Erocole del Rio und Giambattista Lolli), welche der Autor Wilhelm Heinse zu diesem



Zweck in die deutsche Sprache übersetzt hatte. Heinse verknüpfte die italienische Schachlehre mit einer romantischen Erzählung, in deren Mittelpunkt die Muse des Schachspiels Anastasia stand. In diesem Erzählrahmen diskutierte er verschiedene historische, philosophische bzw. kulturelle Aspekte des Schachspiels. Diese Erörterungen verdeutlichten auch den großen Stellenwert des Schachspiels im damaligen gesellschaftlichen Leben. Den nachhaltigen Eindruck, welchen Heineses "Anastasia" in der Schachwelt hinterlassen hat, kann man z.B. an der bis in die heutige Zeit andauernden Bekanntheit des sogenannten »Matt der Anastasia« ablesen". - RKW

**Heller, Joseph** (\*1923 New York City; †1999 East Hampton ) New York-US

**Der IKS-Haken** – 1964. (Originaltitel: **Catch 22** – 1961). Der Roman beschreibt die Absurdität des Krieges und die Dummheit der Militär-Maschinerie. Es reiht sich ein Widerspruch an den andern. - Der Protagonist Captain John Yossarian, im Zweiten Weltkrieg als Bomberschütze einer North American B-25 der US Air Force im Mittelmeer stationiert, versucht mit allen Tricks unbeschadet davon zu kommen. So kann zum Beispiel nach Hause geschickt werden, wer geisteskrank ist. Er versucht es zunächst auf diese Tour. Aber ein Geisteskranker, der Angst vor Feindflügen hat, sich weigert, sinnlose Einsätze zu fliegen und versucht, dem Krieg zu entfliehen, kann nicht geisteskrank sein. Also versucht er es auf andere Weise. Jedoch die Motivation der anderen Romanfiguren, am Krieg teilzunehmen, ist unterschiedlicher Natur und hinderlich. Jeder verfolgt nur seine eigenen Interessen: „Colonel Cathcart will in einem Kriegsberichterstatter-Magazin erwähnt werden, General Peckem will durch elegante Memoranda befördert werden, Colonel Scheisskopf will Paraden abhalten und wird wegen deren Perfektion schließlich zum General befördert, Milo Minderbinder möchte ein Schwarzmarkt-Kartell aufbauen, und Hungry Joe möchte nackte Frauen fotografieren – während Yossarian einfach nur mit heiler Haut aus dem Krieg herauskommen möchte“. - Wikipedia. Dass die Protagonisten Schach spielen, geht aus folgendem Zitat hervor: „Der Kapitän war ein guter Schachspieler, und die Spiele waren immer interessant. Yossarian hatte aufgehört, Schach mit ihm zu spielen, weil die Spiele so interessant waren, dass sie dumm waren“. (goodreads). - RKW

**Henrichs, Bertina** (\*1966 Frankfurt a. M., Deutschland)

**Die Schachspielerin** – 2007. (Originaltitel: **La Joueurse d'échecs** - 2005). Eleni ist die Tochter armer Bauern auf Naxos und mit dem Automechaniker Panos verheiratet. Im Alter von 42 Jahren stößt sie bei ihrer Arbeit als Zimmermädchen im Hotel Dionysos versehentlich gegen ein Schachbrett, auf dem eine noch nicht zu Ende gespielte Partie aufgebaut ist. Dabei fällt eine Figur zu Boden und sie stellt das Pferdchen, da sie keine Ahnung vom Schachspiel hat, neben das Brett. Doch damit ist ihr Interesse geweckt und sie will unbedingt das geheimnisvolle Spiel erlernen, zum vollkommenen Unverständnis ihres Mannes und der Inselbewohner. Mit Hilfe ihres alten Lehrers erlangt Eleni bald eine beachtliche Spielstärke und darf schließlich an einem Turnier in der Hauptstadt Athen teilnehmen. - RKW

**Holbe, Rainer** (\*1940 Komotau, Tschechien)

**Ein Toter spielt Schach** und andere unglaubliche Geschichten - 1988, ein Begleitbuch zu Holbes

Radio- und Fernsehsendung »Unglaubliche Geschichten«. „Die wohl ungewöhnlichste und unglaublichste Partie seines Lebens spielte der ehemalige sowjetische Schachgroßmeister Viktor Kortschnoi, den Rainer Holbe in seinem Schweizer Exil besuchte. Sein Gegner war der Ungar Geza Maroczy. Pikant: Letzterer verstarb bereits vor 31 Jahren. Nun ließ er seine Züge über ein Medium im "Jenseits" an Kortschnoi mitteilen. Rainer Holbe hat über dieses außergewöhnliche Experiment bereits ausführlich in seinen »Unglaublichen Geschichten« bei Radio Luxemburg und RTLplus berichtet und darüber auch ein Buch geschrieben: »Ein Toter spielt Schach.« (halloRTL Heft 12-1988). - RKW

**Anmerkung:** Wolfgang Eisenbeiss beschreibt das Experiment unter dem Titel »Schachturnier mit einem Verstorbenen«.

**Hood, David** (\*1959 England)

**Schach und Matt** (Originaltitel: **The Chess Men** – 1999). Der hochbegabte John ist ein Spitzenspieler des Schachsports und macht sich Hoffnungen auf den Schachthron. Er weiß nichts von seinem ebenso genialen Großvater, einen Nuklearforscher, der nicht nur die Formeln der Kernspaltung, sondern auch die der Kernfusion, beherrscht. Natürlich gibt es hierfür "Interessenten". Aus Angst vor dem Missbrauch seiner Forschungsarbeit flieht der Physiker unter falschem Namen auf eine einsame Insel. Als seine einzige Tochter im Sterben liegt und er zu ihr eilt, lernt John seinen Opa kennen. Aber dummerweise ist die Tarnung des Wissenschaftlers perdu und sogleich sind die "Interessenten" wieder zur Stelle. Jetzt befinden sich beide in tödlicher Gefahr. - RKW

**Hoppe, Felicitas** (\*1960 Hameln, Deutschland)

**Iwein Löwenritter** – 2008, ist ein Kinderbuch, erzählt nach dem Roman von Hartmann von Aue. - Iwein ist einer der besten Ritter um König Artus. Eines Tages verlässt er die Ritterrunde und begibt sich auf die Suche nach Ruhm und Ehre. So kommt er in das Land Nebenan und wird vom Burgherrn angegriffen, weil er die Gewitterquelle geweckt hat. Iwein verfolgt den besiegten und verwundeten Rittersmann in sein Schloss. Als der Burgherr seinen Verletzungen erliegt, wird Iwein gefangen genommen. Das Burgfräulein Lunete rettet ihn, indem sie ihm einen Ring gibt, der ihn unsichtbar macht. Beim Streifzug durch die Burg sieht er die wunderschöne verwitwete Burgherrin Laudine, in die er sich unsterblich verliebt. Obwohl Iwein ihren Gatten getötet hat, gelingt es ihm, mithilfe der Kupplerin Lunete, ihre Gunst zu erwerben. Die junge Lunete ist nicht nur eine geschickte Vermittlerin, sondern obendrein eine exzellente Schachspielerin, die selbst die besten Ritter im Schachspiel besiegt – was aber als ungebührlich gilt. Iwein hat noch viele Abenteuer zu bestehen, bei denen ihn ein Löwe als Freund begleitet. - RKW

**Hustvedt, Siri** (\*1955 Northfield, Minnesota-US)

**Was ich liebte** – 2002. (Originaltitel: **What I Loved** – 2002). Der Kunsthistoriker Leon Hertzberg, verheiratet mit der Literaturwissenschaftlerin Erica, kauft ein "Selbstporträt", das einen liegenden Frauenakt darstellt. Über den Titel ist Leon irritiert, denn bei dem Maler handelt es sich um einen Mann, nämlich Bill Wechsler und außerdem scheint das Gemälde noch weitere Geheimnisse zu bergen. Leon freundet sich einig Zeit später mit Bill an. Je mehr er sich mit den Bildern befasst, um

so deutlicher erkennt er darin das Spiegelbild von Bills jeweiligen Gemütszustand und was ihn gerade beeinflusst. Durch Leons Veröffentlichungen wird auch Bill in der New Yorker Kunstszene bekannt. Die beiden Künstlerpaare – Bills Ehefrau Lucille ist Lyrikerin – finden sich sympathisch und so beziehen sie im gleichen Haus in der Innenstadt Wohnungen. Erica und Lucille werden beste Freundinnen und gebären fast zur gleichen Zeit Söhne: Matthew und Mark. Jedoch die Idylle währt nicht lange. Bill verlässt seine Ehefrau Lucille und heiratet Violet, eine Doktorantin, die auf dem eingangs erwähnten Bild abgebildete Frau. Leon und Erica entfremden sich immer mehr, nachdem ihr Sohn Matthew durch einen Unfall ums Leben gekommen ist. Auch diese Ehe geht zu Bruch. Leon, der schon immer eine enge Beziehung zu Bills Sohn Mark hatte, kümmert sich jetzt um so mehr um ihn und ist bestrebt, ihn auf dem rechten Pfad zu halten. „Mark lernte schnell Schach. Er war ein flinker und intelligenter Spieler, und seine Fähigkeit hat mich aufgeregt. Ich sagte ihm die Wahrheit: Er verstand nicht nur die Züge, sondern auch das ruhige Benehmen, das notwendig war, um gut zu spielen, diese berechnete Gleichgültigkeit, die ich nie gemeistert hatte, die aber selbst einen überlegenen Gegner entnerven konnte. Als mein Enthusiasmus zunahm, wurde Mark jedoch schwächer. Ich sagte ihm, dass er sich der Schachmannschaft in der Schule anschließen solle, und er sagte, dass er sich darum kümmern würde, aber ich glaube nicht, dass er es je getan hat. Ich spürte, dass er mich eher beglückte als sich selbst zu befriedigen, und ich zog mich taktvoll zurück. Wenn er spielen will, sagte ich zu Bill, kann er fragen. Er hat nie gefragt“. (Zitat S. 156-157). Der Generationskonflikt schlägt mit aller Härte zu. - RKW

**Ilf, Ilja Arnoldovich** (\*1897 Odessa, Ukraine; †1937 Moskau, Russland)

**Petrow, Eugenij** (\*1903 Odessa, Ukraine; †1942 Krim, Ukraine/Russland)

**Ein interplanetarer Schachkongreß.** Eines Morgens ist auf handgeschriebenen Plakaten in der Stadt Wassjuki zu lesen, dass der Großmeister Ostap Bender einen Vortrag über das Thema “Fruchtbare Ideen für die Schacheröffnung“ halten und eine Simultanvorstellung an 160 Schachbrettern ausführen will. Die Spielgebühr beträgt 50 Kopeken und der Eintritt für Zuschauer 20 Kopeken, Schachmaterial ist mitzubringen. Ostap begibt sich in die örtliche Schachsektion und hält dort eine flammende Rede mit futuristischen Ideen über Wassjuki, wie man die Stadt zur Landeshauptstadt, zur Weltmetropole ja sogar zum Mittelpunkt des Kosmos machen könne, wenn man nur ein internationales Schachturnier mit sämtlichen Weltchampions veranstalten würde. Den Einwand der Anwesenden bezüglich der immensen Kosten lässt er nicht gelten, denn die würden von den zigtausend schachbegeisterten Touristen durch ihre Ausgaben mehrfach ausgeglichen. Die 21 Rubel und 16 Kopeken in der Schachkasse würden vollkommen reichen, damit er die nötigen Telegramme verschicken könne. Man solle ihm schon mal 20 Rubel vorab anvertrauen. Nachdem abends noch 35 Rubel – viel weniger als erhofft – an Eintrittskarten und Spielgebühren eingenommen waren, konnte die Veranstaltung beginnen. Die verlief jedoch etwas anders, als die braven Bürger erwartet hatten. - GEÜ

**Indriðason, Arnaldur** (\*1961 Reykjavik, Island)

**Duell** – 2014, (Originaltitel: **Einviði** – 2011), eine Kriminalgeschichte, die sich 1972 während des Kampfes um die Schachweltmeisterschaft Fischer–Spasski ereignet. - In Reykjavik wimmelt es nur so von Schachgrößen und Agenten. Es ist eine unruhige Zeit voller politischer Spannungen und Ereignissen. In einer zum Kino umgebauten Nissenhütte treffen sich zwei Personen zu einem konspirativen Gespräch. Sie setzen sich ausgerechnet vor einen Jungen, der den Film mittels Kassette

aufnimmt. Nach der Vorstellung wird der Schüler brutal ermordet aufgefunden. Seine Schultasche ist verschwunden, die er trotz der Sommerferien bei sich hatte. Mariam Briem wird mit den Ermittlungen beauftragt. - RKW

**Ipcar, Dahlov**

**The Warlock of Night** – 1969 „beschreibt das Thema des Krieges. In grausamen Schlachtszenen wird ein Schachspiel zwischen dem Land der Nacht und dem Land des Tages beschrieben, wobei ein allwissender Rabe eine Rolle spielt“. (Michael Falkenstein) - RKW

**Ishiguro, Kazuo** (\*1954 Nagasaki, Japan)

**Bei Anbruch der Nacht** – 2009. (Originaltitel: **Nocturne**). Der hässliche Saxofonist Steve unterzieht sich einer Gesichtsoperation, um dann endlich den vermeintlichen, ihm zustehenden Erfolg einfahren zu können. Nicht gerade zufällig ist in der Klinik der alternde Glamourstar Lindy Gardner seine Zimmernachbarin. Beide lernen sich näher kennen und Lindy konfrontiert ihn behutsam mit seinen Illusionen. Beim zweiten Treffen auf Lindys Zimmer fordert sie ihn zu einer Partie Schach heraus. Lindy behauptet von sich, die schlechteste Schachspielerin der Welt zu sein, gewinnt aber nach wenigen Zügen Steves Dame. Beide werden noch in groteske Situationen verwickelt und als Lindy Steve nicht mehr braucht, ist sie auch schon wie in der Nacht verschwunden. - RKW

**İşigüzel, Şebnem** (\*1973 Yalova, Türkei)

**Am Rand** – 2008. (Originaltitel: **Çöplük** – 2004). „Eine Mülldeponie am Rande von Istanbul. Hier lebt Leyla, die von den Obdachlosen die "Königin des Müllbergs" genannt wird, und hier versucht sie, ihr altes, makellooses Leben zu vergessen: Sie wuchs als Kind einer türkischen Diplomatenfamilie in Moskau auf und besuchte die Schachschule von Botwinnik, in der sie zu einer berühmten Schachspielerin ausgebildet wurde. Sie lernte sogar die Schachgenies Karpow und Kasparow kennen und trat gegen sie an. Kurz vor ihrer Einbürgerung musste Leyla nach Istanbul zurückkehren, um dort zu heiraten. Aber bald darauf richtete sich ihr Ehemann durch seine Alkoholsucht zugrunde. Leyla verließ die schöne Welt und schuf sich ein neues Leben - inmitten von Müll und in Vergessenheit geratenen Existenzen jenseits der Türme von Istanbul. Eines Tages findet Leyla auf einem ihrer Streifzüge einen fast toten Mann im Müll. Sie nimmt ihn mit in ihre provisorische Lehmhütte, kümmert sich liebevoll um ihn und stellt sich mit der Zeit auch endlich der Tragödie ihres eigenen Lebens“. (Klappentext. Aus dem Türkischen von Christoph K. Neumann). - Der Roman wird als Allegorie auf die Türkei nach dem Militärputsch im September 1980 ausgelegt: Aller Unrat und alles, was nicht mehr benötigt wird, wird entsorgt und landet auf dem Müll. - RWK

**Jacobs, William Wymark** (\*1863; †1943) London, England

**Die Affenfote**, (Originaltitel: **The Monkey's Paw** – 1902), gilt als eine der berühmtesten Horrorkurzgeschichten der englischen Literatur. Dabei beginnt die Story so harmonisch und friedlich: In

dem kleinen Salon der Villa Laburnum sitzt Mrs. White strickend vor dem Kaminfeuer und sieht ihrem Mann und ihrem Sohn Herbert beim Schach spielen zu. Dann tadelt die weißhaarige alte Dame ihren Gatten wegen seines riskanten Spiels, da der König völlig ungeschützt ist. Herbert setzt seinen Vater matt. Er ahnt nicht, dass es später auf die tragischste Weise umgekehrt kommen soll. Der von Alkohol und Krankheit gezeichnete Kolonialoffizier, Sergeant Major Morris, besucht die befreundete Familie White. Dabei kommt zufällig das Gespräch auf die mumifizierte Affenpfote, die Morris aus Indien mitgebracht hat. Der Sergeant erklärt, dass die Pfote dem Besitzer drei Wünsche erfüllt, die Erfüllung aber einen schrecklichen Preis fordert. Trotz eindringlicher Warnung nimmt die Familie die Pfote an und das Verhängnis nimmt seinen Lauf. - RKW

**Jandl, Ernst** (\*1925; †2000) Wien, Österreich

**selbstporträt des schachspielers als trinkende uhr** – 1983. „Jandl wurde vor allem durch seine experimentelle Lyrik in der Tradition der Konkreten Poesie bekannt, durch visuelle Poesie und Lautgedichte ...“ (Wikipedia). - Der Autor hat einen Schachcomputer gekauft und berichtet beim Spiel mit ihm über den Kampf gegen die Zeitvorgabe. Die Malerin, Grafikerin und Buchkünstlerin Elke Rehder hat in einem ihrer Künstlerbücher das Gedicht in einer Bilderreihe dargestellt und beschreibt den Grundgedanken wie folgt: „Jandl reflektiert in diesem Gedicht über das Thema „ablaufende Zeit“. Ein Kampf, der sich in den letzten Lebensjahren verstärkt. Das Schach wird hier nur symbolisch benutzt für den Kampf gegen einen anonymen Gegner, in diesem Fall ein zeitvorgebender Computer, der das Leben zur Qual macht. Das Glas Gin Tonic ist schnell leer – die Uhr trinkt die Zeit“. Es ist „ein selbstzerstörerisches Spiel, erinnernd an die Schachpartien indischer Potentaten, bei denen der Verlierer am Ende Gift zu schlucken hatte. Der Kampf wird zu einem Spiel auf Zeit ...“ (planet lyrik). - GEÜ

**Jensen, Wilhelm** (\*1837 Heiligenhafen; †1911 München) Deutschland

**Eine Schachpartie** – 1900. Der eltern- und heimatlose Medizinstudent Wolfgang Wegerdanz hat über seine Verhältnisse gelebt. Das Geld reicht nur noch für zwei der drei Semester bis zum Examen. Das Einzige, was er sich noch an Luxus erlaubt, ist nach dem Mittagessen eine Tasse Kaffee im Café zu trinken. Dazu lässt er sich vom Kellner ein Schachspiel reichen und macht sich über das tägliche Schachrätsel in der Tageszeitung her. Eines Nachmittags steht ein eigentümlich aussehender alter Herr vor ihm und fragt, ob er Lust habe, eine Partie Schach mit ihm zu spielen. Wolfgang, von Kindheit an ein talentierter Schachspieler, gewinnt erst nach äußerster Anstrengung und erhält als Lohn eine funkelnde neue Doppelkrone mit der Bemerkung: „Morgen um diese Zeit Revanche“. Einerseits ist der Student über das Goldstück erfreut, andererseits weiß er nicht, wie er sich verhalten soll, wenn er verliert. Das ist bereits bei der dritten Partie der Fall und schweren Herzens legt er eine Doppelkrone auf den Tisch, die der Alte mit unbeschreiblicher Gleichgültigkeit einsteckt, als wäre es ein Kupferpfennig. Nach längerer Zeit hat Wolfgang einen Gewinn von 200 Mark erspielt. Noch einmal die gleiche Summe und der Leichtsinns seiner ersten Universitätsjahre wäre Schnee von gestern. Doch der „Baron“, wie er vom Kellner genannt wird, spielt neuerdings mit unglaublicher Präzision, sodass der Student nacheinander alle Partien verliert und schließlich am Weihnachtsabend seine letzte Doppelkrone abgeben muss. Der Baron steckt das Goldstück in gewohnter Art ein und bietet dem Verlierer an: „Wenn Sie Lust haben, den widerlichen Abend noch mit einer Partie umzubringen – ich wohne in der Wasserstraße 7 -, ein heißes Glas Punsch tut bei der infamen Witterung auch gut“. (Zitat). Nach anfänglichem Skrupel nimmt der mittellose Studi-

osus die Einladung an in der Hoffnung auf einen Gewinn, denn schließlich muss er noch ein Geschenk kaufen, aber wovon, und außerdem, was soll er am Weihnachtsabend sonst machen? - RKW

**Jókai, Mór** (\*1825 Komárom; †1904 Budapest) Ungarn

**Tödliches Spiel.** Mehemed Achmanzade war als Anführer einer tunesischen Söldnertruppe wegen seiner strengen Disziplin gefürchtet. Im Albanien-Feldzug hatte er acht seiner Reiter zur Bewachung der fünf Brunnen von Arta abkommandiert, da dort schon öfter nächtliche Überfälle erfolgt waren. Seinen Beduinen gab er den Befehl, niemanden ohne Anruf passieren zu lassen, äußerst wachsam zu sein und nicht aus dem Sattel zu steigen. Um Mitternacht näherte sich ein mit einem Fass beladenes Ochsengespann. Noch bevor sie den Führer des Gefährts zu Gesicht bekamen, flüchtete dieser. Das Fass enthielt einen köstlichen Weinbrand und beim nur mal Probieren blieb es leider nicht. Als alle sehr müde von dem teuflischen Getränk waren, einigte man sich auf einen Wachdienstwechsel: vier Krieger schlafen und vier wachen. Die Zeit bis zur Wachablösung erschien den vier Wachenden unendlich lang und warum sollten sich nicht noch zwei aufs Ohr legen, wenn vier offene Augen auch genügen würden? So blieben Maruf und Schefer übrig und zwischen den beiden sollte letztendlich eine Schachpartie über die Nachtruhe entscheiden. Doch auch den einzigen Wächter übermannt schließlich die Müdigkeit. Sie wurden überfallen und sieben ihrer Pferde beraubt. Völlig niedergeschlagen aber wahrheitsgetreu berichteten sie Mehemed von der Misere und dieser traf eine harte aber gerechte Entscheidung. - GEÜ

**Jones, Tanya**, (England)

**Trotter's bottom** - 1997. Seine englische Frau Hilda stirbt auf mysteriöse Weise im Hotelbett. Ihr Mann, der russische Schachveteran Großmeister Alexander Zhukowsky glaubt, sie sei ermordet worden. In dem kleinen konservativen Ort Rambleton ein unglaubliches Ereignis. Niemand hält das für möglich, bis auf die schwangere Anwältin Ophelia O., Mutter von sechs Kindern. Sie nimmt die Ermittlungen auf und schlittert von einer Kalamität in die nächste. Die Enttarnung des Täters geschieht bei dem beliebten lokalen Schachturnier, an dem u.a. der Großmeister, ein biederer Advokat, die hundertjährige Nonne, ein alter Soldat, der Dorfsheriff und der "Mörder" teilnehmen. Auch ein gestohlenes Ferkel spielt eine gewisse Rolle. - RKW

**Josten, Gerhard** (\*1938 Duisburg, Deutschland)

**Aljehins Gambit** - 2011. Am 24. März 1946 wird der vierte Schachweltmeister in seinem Hotelzimmer in Estoril, Portugal, tot aufgefunden. Gemäß ärztlichem Befund erstickte Aljechin an einem Stück Fleisch. Der mit der Beweisaufnahme beauftragte örtliche Kommissar José Martinho ist aber anderer Ansicht. Zu viele Indizien deuten auf einen Mord hin. Aljechin wird aufgefunden mit einem Wintermantel bekleidet und zusammengesunken sitzend in einem Sessel vor einem leeren, sauberen Essgeschirr. Daneben ist ein Schachspiel aufgebaut. Hätte er Erstickungsnot gehabt, wäre er doch zumindest aufgesprungen und mit wilden Verrenkungen versucht, das Übel loszuwerden. Dabei wäre mit Sicherheit eine gehörige Unordnung im Raum entstanden. Natürlich wird jetzt seine Vergangenheit durchleuchtet und Aljechin konnte sich wahrlich nicht über Mangel an Personen

beklagen, die ihn lieber tot als lebendig gesehen hätten. Die gewagtesten Theorien über seinen Tod machen die Runde. Aber spielt Aljechin nicht sein letztes Gambit? - RKW

**Ein bisschen unsterblich wie Schach** – 2005. Der New Yorker William Cartwright führt aufgrund seines Intellekts den familieneigenen Rüstungsbetrieb. Die meiste Zeit jedoch verbringt er mit archäologischen Studien, seinem Hobby, und stößt dabei auf unentzifferbare Schriften aus dem Innern Asiens. Er ist überzeugt, dass Außerirdische im Himalaya gelandet sind und glaubt einen Anhaltspunkt im Sternensystem Alpha Centauri ausmachen zu können. Auf der Suche nach Beweisen seiner fixen These sucht er Persönlichkeiten auf, die alle in Beziehung zu Schach stehen. Er interviewt Stefan Zweig, den Autor der Schachnovelle, und erfährt am Tag vor dessen Tod neue Hintergründe zur Novelle. Er schaltet den englischen Mathematiker Alan Turing, der neben dem Knacken des Enigma-Codes auch eines der ersten Schachcomputer-Programme entwickelte, in die Decodierung ein. Er spielt mit Bobby Fischer Schach und hört sich dessen Interpretation an. Doch die Lösung liegt manchmal näher, als angenommen. Kathy, die Tochter der Haushälterin, vertreibt die Flausen aus seinem Kopf und bringt ihm bei, dass seine Alien-Theorie nur Humbug ist. - RKW

**Kadohata, Cynthia** (\*1956 Chicago, Illinois-US)

**Kira-Kira** – 2004 ist eine Kindergeschichte, die aus der Sicht des jungen Mädchens Katie erzählt wird. - Die japanische Familie Takeshima erleidet in Iowa Schiffbruch und zieht mit ihren Töchtern Lynn und Katie zum Onkel nach Georgia. Dort ist die Ausgrenzung eher noch stärker, was die Kinder besonders in der Schule zu spüren bekommen. „Katie, die Ich-Erzählerin, klammert sich an die Schwester Lynn. Die Eltern können ihr nur bedingt Halt geben, da sie bis zur Erschöpfung in Geflügelzuchtfabriken arbeiten. In kurzen Szenen und mit wenigen Umständen zeichnet die Erzählerin eine brutale Arbeitswelt. Die Mutter beispielsweise darf während der Arbeit nicht aufs Klo, sie trägt eine Windel“. \* (Herbert Huber). Lynn ist die Intelligenterer der Geschwister und eine ausgezeichnete Schachspielerin. Selbst ihr Onkel, ein selbsternannter Schachgroßmeister, bekommt gegen sie kein Bein auf die Erde. Lynn weiß, dass sie sterbenskrank ist. Vor ihrem Tod bringt sie ihrer kleineren Schwester bei, das Leben „Kira-Kira“ - glänzend und leuchtend - zu sehen. Nur so könne sie die Tristesse ertragen und auch niemals die Hoffnung verlieren. - RKW

\* **Anmerkung:** Das ist auch heute im Jahre 2017 noch der Fall und jetzt erst bemühen sich die Gewerkschaften zaghaft um bessere Verhältnisse.

**Keil, Andreas** (Brüssel, Belgien)

**Des Alten letzter Traum** - 2006, ein Schachmärchen. - Jetzt ist er über 90 Jahre alt und obwohl er sich vom Schach spielen zurückgezogen hat, ist sein Interesse für das Schach und seinen Verein nach wie vor vorhanden. Früher war der Alte ein gefürchteter Haudegen am Brett und hatte die meisten seiner jüngeren Vereinsspieler im wahrsten Sinne des Wortes auf die Sprünge geholfen. Heute fällt ihm das lange Konzentrieren und Grübeln über einen längeren Zeitraum immer schwerer. Doch als sein Verein für einen wichtigen Mannschaftskampf noch einen Mann benötigt, ist er gleich zur Stelle. Dabei trifft er ausgerechnet auf den Spieler Jung, „einen aggressiven, aufstrebenden Schachspieler, der ihn in seinem letzten Turnier vor ein paar Jahren mit relativer Leichtigkeit überspielt hatte“ (Zitat), und er hat auch noch Schwarz; kann das gutgehen? - RKW

**Kemelman, Harry** (\*1908 Boston; †1996 Marblehead) Massachusetts-US

**End Play** – 1950. Ein Krimi aus der Sammlung »The Nine Mile Walk« mit Geschichten von Prof. Nicky Welt als Protagonist. Der Leser wird aufgefordert, an der Lösung der Fälle mitzuwirken. Dabei ist es hilfreich, wenn er Schachspieler ist. - „Professor McNulty spielt in dem Arbeitszimmer seines Hauses mit seinem Kollegen Professor Albrecht eine Partie Schach, als er plötzlich mit der Begründung aufsteht, es habe an der Tür geklingelt. Er geht in die Diele und dann hört man einen Knall. Albrecht sieht nach einer Weile nach ihm (er hatte den Schuss für eine Autofehlzündung gehalten) und findet den erschossenen McNulty auf dem Boden liegend. Frage: Wer hat McNulty erschossen, oder war es Selbstmord? (Es ist zu beachten, dass sich der Ablauf der Ereignisse allein auf die Aussage Albrechts stützt.) Die Polizei hat ein Foto vom Arbeitszimmer gemacht, auf dem auch die Stellung der Schachpartie zu sehen ist, die McNulty und Albrecht gespielt haben: Die Spielstellung ist deutlich zu erkennen, und die geschlagenen schwarzen und weißen Figuren stehen auf der einen Seite des Brettes“. (Inhaltsangabe). Natürlich analysiert Nicky Welt die Partiestellung und ermittelt, welches Gambit gespielt wurde, um daraus eventuell den Schlüssel für den Mord zu finden, oder hätte er nicht besser die geschlagenen Figuren ins Visier nehmen sollen? - RKW

**Kersh, Gerald** (\*1911 London, England; †1968 Middletown, New York-US)

**The Devil that Troubled the Chessboard** – 1936. Der Erzähler dieser mysteriösen Geschichte beobachtet in der Salonbar „Duchess of Euoro“ einen furchterregend aussehenden Mann, langgestreckt, düster, bleich, mit einer riesigen Stirn, ganz in schwarz gekleidet und äußerst müde wirkend. Als ihre Blicke sich treffen, steht der Fremde auf, kommt zum Tisch des Erzählers, nennt seinen Namen Shakmatko und fragt ihn, wo er wohne und ob er ihm, nur für eine kurze Zeit, ein billiges Zimmer beschaffen könne, denn er sei auf der Flucht vor dem Poltergeist, der ihn immer schneller finde. In Pio Bustos verkommener Absteige findet er neben dem Zimmer des Erzählers Unterkunft und packt sogleich seinen Koffer aus, der schwer, wie mit Blei gefüllt, jedoch nur eine Schachtel mit zierlichen Elfenbeinfiguren und ein in Ebenholz eingelegtes Schachbrett enthält. Er baut das Schachspiel sorgfältig auf und legt sich übermüdet hin zum Schlafen. Plötzlich erschallt ein fürchterliches Gepolter und als der Erzähler in das Zimmer Shakmatkos stürmt, findet er diesen völlig entsetzt, die Schachfiguren im Raum verstreut, das Schachbrett in den Kamin geworfen und alle Schachbücher und -notizen wie zu Konfetti zerrissen. Der Erzähler beruhigt schließlich Shakmatko, stellt das Schachspiel wieder auf, nimmt den Schachspieler mit in sein Zimmer zum Ausruhen und bietet an, die Wache über das Schachspiel zu übernehmen, denn schließlich glaubt er nicht an Geister. Doch auch Ungläubige müssen manchmal ihre Ansicht ändern. - GEÜ

**Keun, Irmgard** (\*1905 Berlin; †1982 Köln) Deutschland

**Das kunstseidene Mädchen** – 1932. Die achtzehnjährige Doris schreibt über ihren Traum eines besseren Lebens wie im Film. Von der Provinz zieht sie nach Berlin und berichtet über die Nöte und Sehnsüchte der Menschen ausgangs der Weimarer Republik und wie sie sich selbst über Wasser hält. Alle leiden in der Zeit der Weltwirtschaftskrise unter der Notverordnung. Arbeitslosigkeit und Hunger bestimmen den Alltag. Im „Romanischen Café“ trifft sich die Elite und herabgekommene Literaten. „Und viel Geld haben sie alle nicht, aber sie leben, und Teile der Elite spielen anstatt von Geldhabern Schach, was ein kariertes Brett ist mit schwarzen und blonden Feldern.“



Könige sind auch dabei. Und Damen. Und es dauert lange, das ist der Witz bei der Sache, aber nicht bei den Kellnern, weil eine Tasse Kaffee nur fünf Pfennig Trinkgeld in sich birgt, und das ist sehr wenig auf einen schachigen Gast von sieben Stunden. Aber es ist die billigste Beschäftigung der Elite, da sie nicht arbeitet und sich darum beschäftigt. Und sie ist literarisch, und die literarische Elite ist ungeheuer fleißig mit Kaffee und Schach und Reden und noch so Geist, weil dass sie sich vor sich selbst nicht anmerken lassen will, dass sie faul ist“. (Zitat). - RKW

**K.-Fehrmann, Meike** (\*1977 Bad Sachsa, Deutschland)

**Kakerlaken-Schach** – 2016. In dem Thriller werden drei scheinbar unabhängige Handlungsstränge um Vereinsamung, Erpressung und Wirtschaftskriminalität zu einer Geschichte zusammengefügt. - In einem Reihenhaus einer Siedlung wächst der menschen scheue Patrick bei seiner ihn völlig ignorierenden Mutter und seinem brutalen Vater auf. Zum Trost hält er in seinem Zimmer eine Kakerlaken-Zucht versteckt und studiert die Schaben ausgiebig. Als er zu seinem achten Geburtstag von seinem Vater Maxi Heide ein Schachspiel zum Geschenk erhält, ist er zunächst enttäuscht und schiebt es demonstrativ beiseite. Nachdem er aber die Schachregeln erfährt und die ersten Spiele gegen sich selbst spielt, bemerkt er seine Verbundenheit mit dem Schach und dass er ein Teil von dem selben ist in seinem Milieu. Von nun an ist Schach seine eigentliche Passion. „Doch genau wie im realen Leben wagt er auf dem Schachbrett immer nur vorsichtige Züge. Schließlich wird sein Spiel riskanter – und die Partie gerät zu einem Match auf Leben und Tod...“ (Inhaltsangabe). - Der aus Argentinien kommende Pedro Ruiz wird am Frankfurter Flughafen entführt und gefoltert, um den Code für das Schließfach seines Vaters zu erfahren. Durch Zufall gerät er in die Hände von Patricks Vater, als Pedro völlig desorientiert durch den Wald im Taunus irrt. „Wer ihm diese Qualen zufügte und wie er in die feuchte Gruft im Wald kam, in der er sich plötzlich wiederfand und die vermutlich sein Grab werden sollte, weiß der junge Argentinier nicht – sein Gedächtnis weist Lücken auf“. (Inhaltsangabe). Patricks Eltern verstecken ihn in ihrem Keller und Patrick mit seiner Freundin Sophie versuchen ihn zu befreien. - „In die repräsentative Villa eines Arztes am Stadtrand wird eingebrochen. Der Dieb wird entdeckt und nimmt den Zeugen seiner Tat als Geisel, um eine spätere Identifizierung zu verhindern“. - „Wie im Schach gibt es in dieser Partie eine unkalkulierbare schwarze Dame, einen eiskalten schwarzen König und Bauernopfer. Die Frage, wer das böse Spiel gewinnt, bleibt spannend bis zum großen Finale – am Ende sind einige der Figuren schachmatt“. (Inhaltsangabe). - RKW

**Kieseritzky, Ingomar von** (\*1944 Dresden, Deutschland)

**Da kann man nichts machen** – 2001. Randolph Kieseritzky soll auf Anweisung seiner reichen Erbtante, die mit Herz-Schmerz-Romanen ein riesiges Vermögen angesammelt hat, einen Familienroman schreiben. Natürlich soll er seriös und authentisch sein und mit dem einzigen berühmten Vorfahren des Familienclans, dem großen Schachmeister Linoel Kieseritzky (Gegner Anderssens in »der unsterblichen Partie«) beginnen, wie er in Dorpat im Bett mit seiner Schwester erste sizilianische Eröffnungszüge übt, und Bruder Guido am Bett auf einem Hocker sitzend aus einer baltischen Schachzeitung vorliest. Randolph ist ein eifriger Schreiber aber auch ein Unglücksrabe, denn der Schaffner Jaroslav Vicovic findet seine Leiche kurz hinter der Station Pardubice in der Toilette des leeren Wagens 265. Routinegemäß erleichtert Vicovic den Toten um alle Wertgegenstände. Er findet auch Randolphs Manuskript. Jetzt kann er endlich seiner geheimen Leidenschaft nachgehen und sich der Schriftstellerei widmen, er braucht nur noch die Namen umzuschreiben. Aber da gibt

es noch in Wien den alten Freund Randolfs, Bruno Zehfuss, Mathematiker und Schachspieler, der schon seit sechs Jahren versucht, einen Schachroman zu schreiben. - RKW

**Kitamura, Katie** (\*1979 Kalifornien, US)

**Goodwill** – 2010. Goodwill ist eine jährliche Sammelaktion vor Weihnachten. Hauptsächlich wird gespendet, was man ohnehin nicht mehr braucht sowie verschlissene Kleidung und defekte Geräte, also ein Haufen Schrott und Müll. Auch Frankie, die zu einem Weihnachtsbesuch bei ihren Eltern weilt, fährt mit ein paar Kisten Krimskram zu dem Empfangs- und Verteilerladen, der laut Aushang für einige Minuten geschlossen ist. Aus Langeweile durchstöbert sie die Kartons, die ihre Mutter bereit gestellt hatte, und findet das alte Schachspiel ihres Vaters. Es ist ein Holz-Set, nichts Besonderes, aber vollständig. Da sie weiß, was es ihrem Vater bedeutet, ruft sie per Handy ihre Mutter an und fragt, warum sie das Schachspiel an Goodwill abgeben wolle. Nach einer langen Pause hörte sie die Stimme ihrer Mutter, die wie aus weiter Ferne klingt: „Frankie, du weißt, er kann es nicht mehr benutzen“. (Zitat). Ihr Vater war kein besonders guter Spieler, aber das Schach spielen war seine Leidenschaft und er konnte sich stundenlang alleine damit beschäftigen, wenn er keinen Partner hatte. Eines Tages hörte er damit auf. Zuerst waren es seine motorischen und wenig später seine geistigen Fähigkeiten, die ihn verließen. Jetzt sitzt oder steht er nur noch regungslos da und starrt geradeaus, genau wie jetzt Frankie, die in ihrem Auto sitzt und auf den Goodwill-Laden stiert, das Schachset auf den Knien und unfähig sich zu bewegen. - GEÜ

**Klein, Gérard** (\*1942 Romilly-sur-Seine, Frankreich)

**Le gambit des étoiles** – 1958. Die Menschen haben die Milchstraße besiedelt und auf der Erde lebt die Bevölkerung nur noch in der Mega-Stadt Dark. Der 32-jährige Jerg Algan hat nie den Planeten verlassen und betreibt dort weiterhin seine „bizarren Geschäfte“ (Zitat). Als er eines Tags in der Bar zu viel von dem berauschenden Zotl trinkt, unterschreibt er einen Vertrag. Er verpflichtet sich zu einer zehnjährigen Reise seines Erdenlebens, um den dunklen Bereich der Galaxie zu erkunden. Ihm ist bewusst, dass nach zehn Jahren bei Lichtgeschwindigkeit dann tausend Jahre auf der Erde vergangen sind. Zunächst fliegt er auf die »planètes puritaines« und erwirbt ein seltsames Schachbrett. Noch weiß er nicht, was ihn erwartet, noch nichts von den mysteriösen schwarzen Zitadellen, von den gigantischen Figuren auf den Feldern eines Schachbrettes und dass er nur ein kleiner Bauer in der großen kosmischen Schacharena ist. Es beginnt ein Schachspiel mit den Dimensionen der Galaxie. Eine große Herausforderung ist die letzte Phase seines Kampfes gegen die Gambit-Sterne. - RKW

**Korth, Manfred** (\*1955 Heideck, Deutschland)

**Gardez! Roman um einen Schachbesessenen** - 1999. Seinen Lebensunterhalt bestreitet der IM Uwe Liederjan mit Schach spielen um kleine Geldbeträge. Er hat kaum soziale Verbindungen. So ist es nicht verwunderlich, dass sein erster sexueller Kontakt in einem Fiasko endet und er danach auch schachlich ins Wanken gerät. Nach einiger Zeit lernt er die etwas seltsame Buchhändlerin Susi kennen und lieben. Durch ihre Nähe fasst er wieder Fuß und findet so zu seiner alten Spielstärke zurück. Für beide beginnt ein neues Leben. Doch das Glück währt nicht lange. Uwe verschuldet

einen Unfall, bei dem Susi schwer verletzt und gelähmt wird. Für Susi ist das Leben nicht mehr lebenswert und sie begeht Suizid. Das ist für die sensationslüsterne Regenbogenpresse ein gefundenes Fressen und sie bezichtigen Uwe des Mordes. Uwe wird verurteilt und landet im Gefängnis. Aber es gibt doch jemanden, der an seine Unschuld glaubt. - RKW

**Kosztolányi, Dezső** (\*1885 Subotica, Serbien; †1936 Budapest, Ungarn)

**Der Sklave** – eine Novelle in der Ichform geschrieben. - Mein Vater kam eines Abends freudestrahlend nach Hause und sagte mir, dass der Herr Oberst Tar mich zum Hauslehrer von Aladár bestellt hatte. Am anderen Morgen öffnete Aladár mir die Haustür und nach dem ersten gegenseitigen Beschnüffeln schlossen wir Freundschaft. Einmal, als ich an seinem Krankenbett wachte, zog er ein Schachbrett hervor und brachte mir das Spiel bei. Bereits nach einer Woche schlug ich ihn ständig, worauf seine Mutter mich anwies, ihm doch die Oberhand zu lassen, weil Aladár leide, wenn er seinen Willen nicht durchsetzen könne. Von da an ließ ich ihn gewinnen und handelte mir deswegen den Spott der Familie ein. Aladár empfand die billigen Siege als Überlegenheit und empfing mich von Tag zu Tag mit einem geringschätzigeren Lächeln. Jeden Tag, wenn ich nach Hause ging, dachte ich an eine endgültige Abrechnung. Jedoch am nächsten Tag, wenn ich Aladárs dahinsiechende Gestalt sah, belächelte ich meine Rachegefühle und so wurde ich zum Sklaven dieses Hauses. Ich spielte weiter mit ihm Schach, meistens ohne Überlegung, denn es war ja sowieso egal, was ich zog. Kurz vor Aladárs Ableben geschah dann das Unvorhergesehene. - GEÜ

**Kotzebue, August Friedrich Ferdinand von** (\*1761 Weimar; †1819 Mannheim) Deutschland

**Graf Benjowsky oder die Verschwörung auf Kamtschatka** – 1794, ist ein Fünfkakter. „Der Dramatiker entnahm den Stoff der Autobiografie des Titelhelden Moritz Benjowsky: Des Grafen Moritz August v. Benjowskys Reisen durch Sibirien und Kamtschatka über Japan und China nach Europa. Graf Benjowsky gerät in russische Verbannung und wird nach Kamtschatka deportiert, um dort als leibeigener Bauer in einer Verbanntenkolonie für den Rest seines Lebens zu arbeiten. Auf der Fahrt dorthin rettet er das Schiff, das in einen Sturm gerät. Bei seiner Ankunft – hier setzt das Stück ein – ist er bereits ein gefeierter Held, sodass alle Seiten versuchen, ihn für ihre Zwecke einzuspannen. Im Verlauf einer ebenso raschen wie dichten Entwicklung wird Benjowsky unter anderem zum Vertrauten des Gouverneurs, zum Verlobten seiner Tochter und zum Anführer einer Gefangenenrevolte. Dabei wird er mehrfach hintergangen, ausgenutzt, belogen. Es gibt Mordanschläge aus Rache, Eifersucht, Gewinnsucht. In der Nacht des geplanten Aufstands muss er sich zwischen seinen mittlerweile vielfältigen Verpflichtungen entscheiden“. (Wikipedia). - Der Gouverneur von Kamtschatka spielt mit seinem Gevatter Iwan Fedrowitsch Hettmann, einem Kosaken, in der Zitadelle von Volscherezk Schach. Währenddessen beklagt seine gelangweilt lesende Tochter Afanasja Aleriewna das öde Leben auf der Halbinsel, die wie ein einziges Gefängnis wirkt. Sie fragt ihr strickendes Mädchen Feodora, warum sie ausgerechnet hier, wo man außer Essen, Trinken und Schlafen keine anderen Bedürfnisse kennt, geboren wurde. Die Tristesse ist wie weggeblasen, als die Ordonnanz die Ankunft von einem Trupp Verwiesener mit dem Helden Graf Benjowsky, einst Feldherr, jetzt Sklave, meldet. Der Graf, ungarisch-slowakischer Abstammung, erweckt sofort das besondere Interesse Afanasjas, da er unbekümmert an den Schachisch tritt, als wäre er hier zu Hause, und das Spiel beobachtet. Er widerspricht der Ansicht des Gouverneurs, dass die Partie für ihn verloren sei, da Hettmann mit einem Matt in vier Zügen droht und der Gouverneur keine Rettung mehr sieht. Mit Zustimmung Hettmanns übernimmt Benjowsky den Part des Gouverneurs und

setzt Hettmann, zum allgemeinen Erstaunen, in wenigen Zügen matt. Damit steigt Benjowsky in der Gunst des Gouverneurs, wird künftig zu Schachpartien eingeladen und zum Lehrer seiner Tochter bestimmt. - GEÜ

**Kotzwinkle, William** (\*1943 Scranton, Pennsylvania-US)

**Das Pharaonenspiel** – 1996. (Originaltitel: **The Game of Thirty** – 1994). Der reiche Antiquitätenhändler Tommy Rennesler wird für einen unbezahlbaren, gestohlenen altägyptischen Artefakt nach einer altägyptischen rituellen Tötungsmethode ermordet, als er sich im Spiel der Dreißig, einem Spiel der Pharaonen, einer jahrhundertealten Form des Schachs, befand. Ihm wird Gift einer Kobra injiziert und seine Organe werden entfernt. Seine Tochter Temple, wunderschön, exotisch und besessen vom Spiel der Dreißig, heuert den Privatdetektiv Jimmy McShane an, um den Mörder ihres Vaters zu stellen. Während der Recherchen geschehen noch etliche grausame Morde und Jimmy hat nicht nur den bössartigen, mysteriösen Killer "Cobra" am Hals, sondern auch noch mehrere wohlhabende Männer, auf die er in einem Kinderprostitutionszentrum stieß. Zudem spürt er, dass der Mörder bereit ist, das Spiel noch einmal zu spielen, mit ihm als seinem auserkorenen Gegner – oder letztes Opfer. Schließlich landet jeder im Spiel der Dreißig früher oder später auf den Platz von Anubis, dem schakalköpfigen Gott der Toten. - RKW

**Kraai, Jesse** (\*1972 Santa Fe, New Mexiko-US )

**Lisa: A Chess Novel** – 2013. Lisa ist ein junges Mädchen mit Asperger-Syndrom und aufgrund ihres Verhaltens bei ihren Mitschülern nicht gerade beliebt. Sie weist die mit der "Krankheit" gelegentlich einhergehende typische Hoch- bzw. Inselbegabung auf. Ihr Spezialinteresse gilt dem Schach und im Schachspiel findet sie ihren Trost. Nur von ihren Gleichaltrigen kann sie nichts lernen und die Erwachsenen wissen sowieso nichts. Glück für sie, dass der alternde russische Großmeister Igor Iwanow auf sie aufmerksam wird und sich liebevoll um sie kümmert. - RKW

**Krausser, Helmut** (\*1964 Esslingen am Neckar, Deutschland)

**Spielgeld** – 1990. Der Autor ist selbst ein starker Schachspieler. Bei „einer seiner Fernschachpartien entdeckte er im Botwinnik-System der Halbslawischen Verteidigung die starke Eröffnungsneuerung 19. Dd1-d4“. (Wikipedia). In »Spielgeld« hat er zwölf Erzählungen veröffentlicht u.a. „zwei Dorfgeschichten umrahmen Storys vom Schach, von Spielern, Nichtstuern und von jungen Leuten auf der Suche nach irgendwas und gar nichts“. (Inhaltsangabe). - RKW

**Kubin, Alfred** (\*1877 Leitmeritz, Tschechien; †1959 Wernstein am Inn, Österreich)

**Die andere Seite** – 1909, ist absolut keine Literatur im o.g. Sinne, sondern ein phantastischer Roman über eine Traumwelt. Eine kleine Episode in einem Nebenstrang der Handlung soll aber nicht verschwiegen werden, da sie die Schachspieler, wenn auch übertrieben, charakterisiert. Zwei Schachspieler sitzen am Fenstertisch eines Cafés und spielen in stoischer Ruhe eine Partie Schach,

alles andere um sie herum nicht beachtend. Sie merken nicht, dass das Traumland zerfällt und freuen sich zum Schluss über ein schönes Matt. Später sieht man nur noch zwei Skelette an dem Spieltisch sitzen, an denen nur noch die Ameisen ihre Freude haben. - RKW

**Kuhn, Helmut** (\*1962 München, Deutschland)

**Gehwegschäden** – 2012. „Thomas Frantz ist Schachboxer, Flaneur aus Instinkt und freier Journalist, der schon bessere Tage gesehen hat. Mit wachsender Wut über den fahrlässigen Bewusstseinszustand der Welt lässt der notorische Chronist sich durch das Großstadtleben treiben: von den Kabbalisten zu schlaflosen Swingern, von der Demo der Prekarianer in die Wettbüros Neuköllns, von der Pecha-Kucha-Nacht in den alten Westen, der wortwörtlich abkackt. Die neue Formlosigkeit lässt ihn verzweifeln: Er versteht nicht, dass die ehemalige SED-Verwaltungszentrale – zuvor das Hauptquartier der Hitlerjugend und davor Kaufhaus jüdischer Geschäftsleute – jetzt von Londoner Heuschrecken mit großzügiger Ignoranz gegenüber den Grausamkeiten der Geschichte in einen Society-Club und Wellnessstempel umgebaut wird. Wie überhaupt Berlin zu einem gewaltigen Spielplatz mutiert ist, dessen Bewohner in Streetart oder Esoterik Lebenssinn suchen. Da fegt die junge Doktorandin Sandra durch sein Leben wie der Hurricane Katrina: Könnte für ihn doch alles noch einmal anders werden?“ (Inhaltsangabe). - RWK

**Lasker, Emanuel** (\*1868 Berlinchen, Königreich Preußen; †1941 New York City, New York-US)

**Wie Wanja Meister wurde** - 1937. Der Moskauer Wanja begeistert sich früh für das Schachspiel. Beim Spiel mit seinen Freunden muss er noch so manche Niederlage einstecken. Doch davon lässt er sich nicht entmutigen, im Gegenteil, das spornt ihn um so mehr an. Sein Schachlehrer hat schon lange Wanjas Talent für Schach erkannt. Unter seinen Fittichen wird er behutsam aufgebaut und erlangt bald Meisterstärke. Nun lernt er das Schachleben in den Schachhochburgen Europas und Amerikas kennen. Neben den schönen Erlebnissen mit Siegen, Ehrungen, Einladungen, Freunden etc. wird er auf einmal mit den bis dahin nicht gekannten unangenehmen Seiten des Schachlebens konfrontiert. Zwangsläufig kommt er mit unwissenden Journalisten, hochnäsigen Konkurrenten, bornierten Mäzenen und Funktionären in Berührung. Dies und zudem das unstete Nomadenleben treffen seinen Nerv. Bis ins Detail ähneln Wanjas Erlebnisse dem Lebensweg Laskers. - RKW

**Leacock, Stephen** (\*1869 Bishop's Waltham, England; †1944 Toronto, Kanada)

**Pawn to King's Four** – 1943. Der Erzähler wird vom Clubmitglied Letherby zu einer Partie Schach eingeladen. Sie treffen sich in der Rotunde des Hotels und über mehrere Flure und Treppen erreichen sie den Schachsalon. Begonnen wird mit dem ältesten und bekanntesten Zug: Königsbauer nach e4. Während der Nachdenkphase Letherbys schaut sich der Gast um und ist von dem Raum und der Atmosphäre fasziniert. Ihn beeindruckt die alte Vertäfelung, der mit schwarzem Marmor verzierte Kamin, der Frieden und die Ruhe des Ortes, nur ab und zu von leisem Gemurmel der anderen Spieler unterbrochen, und die unaufdringliche Bedienung des Kellners Fred. Begeistert stellt er einen Aufnahmeantrag. Nach einer Weile jedoch fühlt er, dass es vielleicht doch ein wenig zu still ist, so, als ob eine Totenruhe den Raum erfülle. Außerdem erschreckt ihn das Hantieren Freds mit dem Schürhaken, der Vorfall des alten Colonels McGann, die Visite des Chefs der foren-

sischen Psychiatrie, Dr. Allard, und schließlich die Szene mit dem polizeilich gesuchten Joel Linton, sodass er die Spielstätte fluchtartig verlässt und unverzüglich den Austrittsantrag stellt. - GEÜ

**Leiber, Fritz** (\*1910 Chicago, Illinois; †1992 San Francisco, Kalifornien) US

**The Dreams of Albert Moreland** - 1945. Es ist Herbst 1939 zu Beginn des Zweiten Weltkrieges. Der Erzähler beobachtet in der Lower Manhattan Arkade einen alten professionellen Schachspieler, der gegen Enthusiasten spielt, die sich einen Kick versprechen, wenn sie gegen den Experten gewinnen sollten. Für jeden Sieg erhält der alte Mann fünfzehn Cent, wovon er einen Cent als Miete an den Betreiber der Spielhalle abführen muss. Meistens spielt er gegen drei oder vier Passanten gleichzeitig, ohne sich um den Rummel um ihn herum zu kümmern. Gelegentlich lässt er einen Gegner gewinnen, um die anderen zu ermutigen. Hin und wieder spielte er für fünf Dollar in einem Club-Team, um sein Einkommen etwas aufzubessern. Einige Manhattan Schachclubs hätten ihn gerne als Verstärkung ihrer Mannschaft verpflichtet, denn er kann etliche Siege gegen berühmte internationale Meister aufweisen. Dies aber erscheint ihm zu trivial, weil er in einem gigantischen Schachkampf eingebunden ist, wenn auch nur in seinen Träumen. Dem Erzähler berichtet er von einem tausendmal komplexeren Spiel, das er jede Nacht träumt und das ihn nie wirklich schlafen lässt. „Das Seltsame ist, dass das Spiel Nacht für Nacht weitergeht.“ (Zitat). Das Schachspiel besteht aus einem Brett mit etwa fünfhundert Quadraten und beträchtlich stilisierten Figuren. Für eine Beschreibung der Figuren sucht Moreland vergeblich nach irdischen Analogien und erwähnt u.a. Hindu-Götzen, prähistorische Reptilien, futuristische Skulpturen. Eine Figur, die er mit „der Bogenschütze“ bezeichnet, setzt ihm besonders zu. Der alte Mann befürchtet, dass er, je länger die Partie dauert, immer mehr in die Defensive gerät und schließlich die Schlacht verliert. Was verbirgt sich hinter seinen Alpträumen und kann er dem Wahn entfliehen? - GEÜ

**Midnight by the Morphy Watch**, (erschieden im Magazin **If – Worlds of Science Fiction**- 1974). Paul Morphy, ein begnadeter Schachkünstler, erhält als Ehrengabe eine eigens von der American Watch Company in Auftrag gegebene Uhr, die statt Ziffern Schachfiguren auf dem Zifferblatt hat. Nachdem Schach für ihn keine Herausforderung mehr darstellt, es ihm sogar verhasst ist und er außerdem immer sonderlicher wird, erklärt er seine Schachlaufbahn für beendet. Später verpfändet er sogar die sagenumwobene Uhr, die dann lange Zeit verschollen war. In einem Secondhandladen wird sie zufällig von dem alten Schachfanatiker und Antiquar Ritter-Rebil wieder entdeckt. Ritter-Rebil erkennt bald, dass er mehr als ein historisches Kleinod erworben hat, denn bisher nur als mäßiger Spieler ziemlich erfolglos, besiegt er jetzt die stärksten Schachmeister. Die Chose hat aber einen fatalen Haken. - RKW

**Leopardi, Giacomo** (\*1798 Recanati; †1837 Neapel) Italien

**Tagebuch der ersten Liebe** – 1998. Giacomo ist neunzehn Jahre alt und lebt widerwillig in der Abgeschlossenheit des gräflichen Elternhauses in Recanati. Im Jahre 1817, kurz vor Weihnachten, kommt seine Cousine Gertrude Cassi-Lazzari für ein paar Tage zu Besuch. Der Jüngling verliebt sich gleich in die verheiratete, sieben Jahre ältere Verwandte. Er ist beseelt von ihrem Gesicht „von feinen, aber entschieden gezeichneten Zügen, von guter Farbe, mit schwarzen Augen, und noch nie in seinem Leben habe er eine Frau von so hohem Wuchs und mit so kräftigen Gliedern gesehen. Sie sei aus Pesaro und ihr Benehmen sei nicht affektiert, sondern nah dem der Frauen aus der

Romagna , die “wegen einer gewissen nicht ausdrückbaren Eigenschaft“ ganz anders seien als die Frauen in den Marken“. (R. Vollmann). Offenbar findet auch sie gefallen an Giacomo, erwidert aber seine Liebe nicht auf die erhoffte Art, sondern nur platonisch. „Am Freitagabend, während sie mit seinen Geschwistern Karten spielt, muss er an einem andern Tisch Schach spielen; hinterher möchte sie, dass er ihr das Spiel erklärt, und das macht er auch. Am nächsten Abend spielt er mit ihr, Schach wohl, und hat sie mit Späßen zum Lachen gebracht, und sie habe ihn sogar angelächelt“. (R. Vollmann). Giacomo, der schon seit seinem elften Lebensjahr Autodidakt ist und bereits bedeutende Gedichte geschrieben hat, verarbeitet seinen Gemütszustand und Liebeskummer und seine unruhigen Nächte in dem Gedicht »Il primo amore« - 1817 (Die erste Liebe) und später in Prosa mit dem Titel »Tagebuch der ersten Liebe«. - RKW

**Lessing**, Gotthold Ephraim (\*1729 Kamenz; †1781 Braunschweig) Deutschland

**Nathan der Weise** – 1779. Die Themenschwerpunkte des dramatischen Gedichts sind der Humanismus und der Toleranzgedanke der Aufklärung. „Besonders berühmt wurde die Ringparabel im dritten Aufzug des Dramas. Hintergrund von Lessings letztem Werk ist der Fragmentenstreit, eine Auseinandersetzung mit dem Hamburger Hauptpastor Johann Melchior Goeze, die soweit reichte, dass ein Teilpublikationsverbot gegen Lessing verhängt wurde. Infolgedessen integrierte Lessing seine deistischen Vorstellungen in dieses Drama“. (Wikipedia). Zwei Schachszenen und einige Schachdialoge bereichern das Geschehen: Saladin, Sultan von Jerusalem, und seine Schwester Sittah, spielen Schach. Sittah verschmäht den Gewinn eines Springers, um mit Schach und folgendem Abzugs-Doppelschach mit Angriff auf König und Königin, den Sultan zur Aufgabe zu veranlassen. Der Derwisch Al-Hafi, Schatzmeister des Sultans und “Nathans Schachgesell“, der Sittah für den Gewinn der Partie 1.000 Dinare auszahlen soll, analysiert die Aufgabestellung und ist mit der Entscheidung nicht einverstanden. Später berichtet er Nathan von der Schachpartie und erklärt, dass das Spiel noch lang nicht verloren war. - GEÜ

**Leverly**, Steven (\*Queens, New York-US, Professor für Chemie an der Universität Kopenhagen)

**Steinitz** (ursprünglich veröffentlicht in The Greensboro Review, 1997). Der Autor schildert anhand einer fiktiven Geschichte den Kampf um die Schachkrone zwischen dem ersten allgemein anerkannten Schachweltmeister Wilhelm Steinitz und seinem Nachfolger Emanuel Lasker. Steinitz hat seinen WM-Titel in Havanna gegen den russischen Champion Michail Tschigorin verteidigt. Bei seiner Rückkehr in New York wird er von einem Komitee, der Presse und Touristen begrüßt. Beim Entladen seiner Utensilien vom Dampfer platzt ein Paket mit seinen Manuskripten auf. Die unersetzlichen Seiten sind schnell vom Wind verstreut und die folgende Szene, wie Steinitz mit der Misere umgeht, offenbart seinen Charakter: aufbrausend, beleidigend, diffamierend, rechthaberisch, großkotzig. Beim nächsten Turnier liegt er in der letzten Runde gegen den Teilzeitjournalisten und mittelmäßigen Spieler namens Pflug uneinholbar vorne. Steinitz bietet ihm ein Remis an, da er unbedingt nach Hause will, weil seine Frau Caroline ein köstliches Soufflè zubereitet hat. Pflug, der seine Niederlage deutlich vor Augen hat, lehnt aufgrund der Ehre als Gentleman ab und bekommt den ganzen Spott von Steinitz zu spüren: er wird als Dummkopf und journalistischer Köter bezeichnet. In der Folge beschäftigen den Schachkolumnisten Steinitz Partien seiner Rivalen. Bei der Analyse des erbitterten Kampfes Blackburne gegen Lee, den Blackburne mit einer brillanten Opferkombination gewann, gerät er aufgrund der vielen Möglichkeiten ins Fantasieren und Halluzinationen verwirren seinen Geist. In seinen Essays erwähnt er niemals Lasker. Nach dem Besiegen

der besten zeitgenössischen britischen Schachspieler in Turnieren und Einzelwettkämpfen wird der junge Emporkömmling Lasker zum Manhattan-Club-Turnier eingeladen, wo er auf weitere Schachgrößen trifft. Beim Eröffnungsbankett ist er der Ehrengast. In den langweiligen Reden über Vergangenheit und Zukunft des Schachs wird auch über die hässlich aussehenden Eröffnungsinnovationen von Steinitz gelästert. Zum Erstaunen aller Anwesenden verkündet Lasker, dass Steinitz der größte Schach-Denker des Jahrhunderts ist. „Noch ist jemand scharfsinnig genug um zu spüren, dass Lasker als einer spricht, der Steinitz und seine Ideen besser kennt als der Urheber selbst“ (Zitat) und ihn mit den eigenen Waffen schlagen wird. Lasker bereitet sich akribisch auf den WM-Kampf mit Steinitz vor. Die einzige Schachliteratur, die er besitzt, sind Ausarbeitungen von Steinitz. Er sucht möglichst viele Schachgrößen auf, die gegen Steinitz gespielt haben und fragt sie über den Menschen Steinitz aus. So vorbereitet kann das Match beginnen. Dabei verliert Steinitz nicht nur seine Schachkrone. - GEÜ

**Levoy, Myron** (\*1930 New York City, New York-US)

**Drei Freunde** – 1986. (Originaltitel: **Three Friends** – 1984). „In Levoy's Erzählungen stehen gesellschaftliche Randfiguren im Mittelpunkt der Handlung. Er richtet sich nicht nur gegen Vorurteile und Rassismus, sondern beschreibt auch die Probleme der Identitätsfindung, des Zu-sich-Selbst-Findens und Zu-sich-Selbst-Stehens“. (Wikipedia). In dieser Jugendgeschichte sind die Protagonisten drei etwa Vierzehnjährige: ein Junge, der selbstbewusste Joshua und zwei Mädchen, die aktive und temperamentvolle Karen und die stille, künstlerisch begabte Lori. Die beiden Mädchen sind enge Freunde. Die Freundschaft gerät jedoch ins Wanken, als Karen den schachbegeisterten Joshua kennenlernt und sich beide ineinander verlieben. Obwohl Joshua und Karen lieber allein wären, binden sie Lori in fast allem mit ein und unternehmen vieles zu dritt. Trotzdem „fühlt sich die sensible Lori bald als fünftes Rad am Wagen und versucht die beiden mit einem Selbstmordversuch moralisch zu erpressen“. (Inhaltsangabe). Laut Rezensionen wird das Schach wunderbar in die Geschichte eingearbeitet und detaillierte Erzählungen von Joshuas Leidenschaft für das Schach verleihen dem Buch eine zusätzliche interessante Note. - RWK

**Libelt, Karol Fryderyk** (\*1807 Poznań; †1875 Brdów) Polen

**Das Schachspiel** – 1958. (Originaltitel: **Gra w szachy** – 1845). Die Novelle erschien erstmalig 1852 in einer Buchausgabe in der Sammlung »Humor und Wahrheit in mehreren Bildern«. Später, 1949, hat sie der polnische Lyriker Julian Tuwim in »Das namenlose Grabmal. Die polnische phantastische Novelle. Band 1« platziert. Der junge Anastazjo wird zufälligerweise Besitzer eines alten Manuskripts mit dem Geheimnis eines zuverlässigen Systems, jedes Schachspiel zu gewinnen. Er wendet diese Methode an und gewinnt bald Reichtum und Ruhm als unbesiegbarer Schachspieler, wird aber gleichzeitig zum Gegenstand von Neid und Intrigen. Wird das Glück ewig währen? „Libelts Stück, reich an attraktiven Schachsituationen, ironisch über das „Gewinnsystem“, verweist bewusst auf die Romantik-Abenteuerliteratur der italienischen Renaissance“. (Encyklopedia Fantastyki). - RKW

**Lobo Antunes, António** (\*1942 Lissabon, Portugal)



**Kommission der Tränen** – 2014. (Originaltitel: **Comissão das Lágrimas** – 2011). Christina wurde während des Bürgerkrieges in Luanda, der Hauptstadt Angolas, geboren. Ihr Vater war Mitglied der marxistisch-leninistischen Befreiungsbewegung MPLA, der "Kommission der Tränen", die nach der Unabhängigkeit des Landes an die Regierung kam. Ihre Mutter Alice, eine Portugiesin und ein Revuegirl, hatte er in einem Nachtclub kennengelernt. Später kam es dann innerhalb der MPLA zu grausamen "Säuberungen", und als Scherge der Regierung hatte er schwere Schuld auf sich geladen. Christina war fünf Jahre alt, als die Familie nach Lissabon floh. Doch die Vergangenheit lässt sie nicht mehr los. Der Vater geht nicht mehr aus dem Haus, weil er die Rache des Regimes fürchtet und spielt nur noch schweigend Schach gegen sich selbst. Ihre Mutter ist bestrebt, die Wunden zu heilen, die ihr das Leben schlug und Christina ist häufig in psychiatrischer Behandlung, weil sie die grausamen Bilder der gefolterten Opfer nicht vergessen kann. - RKW

**Löhr**, Robert (\*1973 Berlin, Deutschland)

**Der Schachautomat** - 2005. In das Zeitalter der Aufklärung fiel auch die Entwicklung der klassischen Mechanik. Die Menschen begannen Maschinen zu bauen, die das Leben erleichtern aber auch amüsieren sollten. Es entbrannte ein richtiger Wettstreit unter den Konstrukteuren. So versprach der Hofrat Wolfgang von Kempelen der Kaiserin Maria Theresia, ihr demnächst einen denkenden Automaten zu präsentieren. Sein Konkurrent Friedrich Knaus, ein ebenfalls erfolgreicher Erfinder, verspottete ihn darauf hin. Als dann Kempelen im Jahre 1770 der Kaiserin einen Schach spielenden Automaten vorstellte, muss Knaus gegen diesen antreten und verlor prompt. Die Maschine, eine brillante Täuschung, wurde von innen von dem zwerghenwüchsigen Italiener Tibor gesteuert; der "Schachtürke" war geboren. Wo aber Erfolg ist, ist auch Neid. Mit allen Mitteln versuchte man, den Mechanismus zu entschlüsseln. Als dann noch nach einer Aufführung ein Mord geschah, waren Spionage, kirchlicher Hetze und adeligen Intrigen Tür und Tor geöffnet. - RKW

**Anmerkung:** Henry Dupuy-Mazuel hat unter dem Titel »Der Schachspieler« und Tom Standage unter dem Titel »Der Türke« eine ähnliche Geschichte geschrieben.

**Luckless**, John (Pseudonym):

**Irving**, Clifford (\*1930 New York City, New York-US)

**Burkholz**, Herbert (\*1929 New York; †2006 Hagerstown, Maryland) US

**Mörderschach** – 1980. (Originaltitel: **The Death Freak** – 1976). Die beiden Agenten, Eddie Mancuso vom CIA und Wassilij Borgnew vom KGB, wollen ihre Geheimdiensttätigkeit an den Nagel hängen; sie sind des Mordens überdrüssig. Doch der Ausstieg ist leichter gesagt als getan, denn wenn ihr Vorhaben ruchbar wird, treten auf beiden Seiten die auf solche Fälle spezialisierten Killerkommandos in Aktion. Ihr gefährlichster Feind wird aber der gedankenlesende CYBER sein, ein Hochleistungsrechner, der Verhaltensweisen unfehlbar prognostiziert. Der weiß jetzt schon, was die beiden vorhaben noch bevor sie ihre Entscheidung in die Tat umsetzen. Ohne Chancen sind die Dienstverweigerer aber nicht. Die beiden sind exzellente Waffenspezialisten, Eddie etwas mehr als Wassilij, dafür ist der Russe der weitaus bessere, scharfsinnigere Stratege dank seines meisterhaften Schachspiels. Was nun folgt, wird abgewickelt wie in einer Schachpartie. Nur wer genau den nächsten Zug des Gegners vorausberechnet, kann überleben. So werden mal eben die zehn auf die Abweichler angesetzten Profikiller auf raffinierte Weise in die ewigen Jagdgründe geschickt und dazu noch ein Dutzend Nebenfiguren gemeuchelt; naja, ein bisschen Schwund gibt es ja immer. Während des Gemetzels löst dann Wassilij zwecks geistiger Erfrischung mal ein Matt in vier Zügen

oder beschäftigt sich mit Endspielstudien. - RKW

**Lutze, Ernst Arthur** (\*1848 Köthen; †1924 Berlin) Deutschland

**O diese Schachspieler** – 1924, Schwank in einem Aufzug. Heute soll Verlobung gefeiert werden von Ida, der Tochter des praktisch veranlagten Gutsbesitzers Georg Mette, und Assessor Kunitz. Der Ehemann in spe wäre ja in den Augen des Vaters eine gute Partie, wenn er nur nicht Schach spielen würde. „Der ist ja ein viel zu verbohrt Schachspieler und wird sich in der Ehe viel mehr um Turm, Läufer, Springer – und wie die Viecher alle heißen mögen, als um seine Frau kümmern“. Ida, die auf die Waffen einer Frau setzt, kontert: „Das wäre eine miserable Frau, die ihrem Manne nicht mehr Interesse für sich, als für seine Schachfiguren abgewinnen könnte“. (Zitate). Doch Idas Optimismus bekommt gleich einen Dämpfer, denn es kommt wie es kommen muss. Der Bräutigam betritt das Studentenzimmer von Ernst, Mettes Neffe, und sieht dort eine noch nicht zu Ende gespielte Partie Schach. Schon schwebt der Assessor in einer anderen Welt und vergisst selbst seine Braut. Das Elend wäre groß, wenn nicht die alte Amme Margarete das Spiel auf eine nicht den Schachregeln konforme Art beendet hätte. -RKW

**Lysiak, Waldemar** (\*1944 Warschau, Polen)

**Schach dem Kaiser** - 1995. In Schönbrunn spielt Napoleon gegen den “Schachtürken“ (den vom Hofrat Kempelen konstruierten Schachautomaten) und verliert. Auf verlieren war der Kaiser aber nicht programmiert und somit schüttelt er den Frust mittels eines Wutanfalls ab. - 1806: Napoleon hat während des Vierten Koalitionskrieges in der Doppelschlacht bei Jena und Auerstedt die Preußen besiegt und zieht mit seinem Heer weiter gegen Moskau. Die Engländer, seit Jahrhunderten mit den Franzosen in Fehde, halten es für ihre Pflicht, den Korsen auszuschalten. Der junge Draufgänger Henry Bathurst wird beauftragt, den König vom Schachbrett zu entfernen und dafür einen Bauern, einen Doppelgänger, auf den Thron zu setzen. Mit Hilfe des “Schachtürken“ soll Henry den schachbegeisterten Herrscher in die Falle locken. - RKW

**Magnusson, Kristof** (\*1976 Hamburg, Deutschland)

**Das war ich nicht** – 2010. Drei Protagonisten begegnen uns in diesem Roman. Jasper Lüdemann, ein junger Banker, steigt nach einer Zusatzausbildung ins Trader-Geschäft ein und bringt mit risikanten Börsenspekulationen seine Firma an den Rand des Ruins. Früher spielte er Schach im Verein. Jetzt, da er beruflich alles per online abwickelt, spielt er auch Schach nur noch online, obwohl er die Vereinsatmosphäre ein wenig vermisst. Henry LaMarck ist ein erfolgreicher Schriftsteller, der sogar den Pulitzer-Preis erhalten und großspurig den nächsten Roman angekündigt hat. Doch leider leidet er momentan an einer Schreibblockade und noch steht kein Wort auf dem Papier. Die Verlagsparty, die zu seinem sechzigsten Geburtstag arrangiert wurde, verlässt er klammheimlich durch die Hintertür auf Nimmerwiedersehen. Meike, eine Literaturübersetzerin, die mit ihrem bisherigem Leben unzufrieden und ihrer versnobten Freunde überdrüssig ist, wartet dringend auf Henrys Neuerscheinung, denn ihre finanzielle Lage ist nicht gerade rosig. Irgendwo in Chicago treffen diese drei Personen aufeinander und helfen sich gegenseitig aus ihren Krisen.- RKW

**Mailer, Norman** (\*1923 Long Branch, New Jersey; †2007 New York City, New York) US

**Die Nackten und die Toten** – 1950. (Originaltitel: **The Naked And The Dead** – 1948). In seinen Romanen verwendet Mailer häufig Schach-Aphorismen als Kolorit. Auch beim Boxen, seinem Lieblingssport, vergleicht er die Taktik Muhamed Alis im Kampf gegen George Foreman mit der „Hypermodernen“ im Schach. - In dem vorliegenden Kriegsroman verarbeitet Mailer seine Erlebnisse als Soldat an der Pazifikfront. Er beschreibt den Alltag sowie den Kampf und Tod einer US-amerikanischen Kompanie, die während des Zweiten Weltkrieges auf einer Insel im Pazifik gegen die japanischen Truppen kämpft. Dabei beobachtet er die jungen Menschen seines Alters, urteilt über Ältere und über vorgesetzte Offiziere, über deren Moral, aber auch über die Moral seiner Generation. Er berichtet über Anpassung, Angst, Aggressivität und die seelischen und physischen Qualen der Soldaten. Der psychologische Höhepunkt ist die Auseinandersetzung zwischen General Cummings und Lieutenant Hearn während einer Schachpartie. „Der faschistoide General Edward Cummings hat ein durch und durch militaristisches Verständnis vom Leben im Allgemeinen und von der Zukunft Amerikas im Besonderen. Der liberale Lieutenant Robert Hearn, für den Soldaten nicht nur Schachfiguren sind, rebelliert dagegen“. (Marius Meller). „Schach“, stellte Cummings fest, „ist unerschöpflich. In der Tat: konzentriertes Leben.“ Lieutenant Robert Hearn's Verdrießlichkeit wuchs. „Ich bin anderer Meinung“, sagte er und lauschte auf die geringschätzig Betonung, die seine klare, scharfe Stimme den Worten gab. „Das, was mich beim Schach anregt und schließlich doch enttäuscht, ist, dass es nichts mit dem Leben zu tun hat.“ „Was denken Sie eigentlich, was Krieg ist?“ Da waren sie wieder aneinandergeraten. Hearn wünschte diesmal eine Diskussion zu vermeiden. Er war es müde, vom General überfahren zu werden. ...“Ich weiß es nicht, aber Krieg ist gewiss kein Schachspiel.“ (Zitate). - RWK

**Malzberg, Barry N.** (\*1939 New York City, NewYork-US)

**Eroberungstaktiken** – 1995. (Originaltitel: **Tactics of Conquest**, auch unter dem Titel **Closed Sicilian** – 1973 erschienen). Das Weltall kann weiterhin so nicht existieren, es droht der absolute Super-Gau. Nur noch ein Teil des Universums wird überlebensfähig sein. Die „Overlords“, eine dominierende Alienrasse, diktieren, dass der Ausgang einer Schachpartie über Dasein oder Vernichtung entscheidend sein soll. Sie wählen Schach, weil es für ein gerechtes Urteil ideal ist: es ist kein Glücksspiel, die Chancen sind für beide Seiten gleich, der Verlierer hat sich das Dilemma selbst anzukreiden und es kann keine Reklamation des Unterlegenen geben. So müssen die Freunde, die gleichstarken Schachgroßmeister David und Louis, gegeneinander antreten wohl wissend, dass der Gewinner den Freund in den Tod schickt. - RKW

**Marginter, Peter** (\*1934; †2008) Wien, Österreich

**Da capo al fine.** Vor siebzig Generationen vernichtete das „Kalte Feuer“ die Erde und die Menschen flüchteten auf den unbewohnten Planeten Paradeysz. Die Geschichten, die von dem Erdenleben erzählten, glaubten nur noch die Kinder und ein paar Großmütter. Daher war die archäologische Expedition sehr erstaunt, als sie auf der Erde die ersten Spuren fanden, die von intelligenten Wesen geschaffen sein mussten. Bei den Ausgrabungen III und XV konnten zwei quadratische Tafeln geborgen werden und dazu in unmittelbarer Nähe kleinere Objekte, die einer der Archäo-

logen kess als Figuren bezeichnete. Die beiden Tafeln waren in 64 kleinere Quadrate unterteilt und bestanden aus dem gleichen Material wie die Figuren; es musste folglich ein Zusammenhang bestehen. Bei der Grabung IX kam dann noch eine Tafel mit 32 hellen und 32 dunklen losen Plättchen zum Vorschein und außerdem ein vermodertes Kästchen, das helle und dunkle Steinfiguren enthielt. Es war also offensichtlich, dass die hellen Plättchen zu den hellen Figuren und die dunklen Plättchen zu den dunklen Figuren gehörten. Ein Witzbold meinte sogar, dass eventuell die Plättchen auch wechselseitig angebracht wurden. Um das Rätsel der kultischen Gegenstände zu lösen, wurden die drei vom Ministerium des Inneren zugeteilten Medien in den magnetischen Schlaf versetzt und ihnen aufgetragen, das Ritual zu beschreiben, wozu die Gegenstände verwendet worden waren. - GEÜ

**Mari**, Michele (\*1955 Mailand, Italien)

**Tutto il ferro della torre Eiffel** - 2002. Der Roman beschreibt das imaginäre Leben der größten Künstler Europas im 19. und frühen 20. Jh., von Aljechin bis Zweig, in dem „die historischen Zeiten der Lebenden und die der Toten in einer traumhaften Unterwelt voller Erinnerungen und Ahnungen“ (Zitat) verknüpft werden. Alle Kunstwerke, deren man habhaft werden kann, Fetische und Reliquien, wie z.B. die berühmten Vokale von Rimbaud, das Pissbecken Duchamps, die Dreigroschen von Brecht oder eine Box, die die drei Punkte Célines enthält, werden zu Sammlungen zusammengetragen. Die Spezialkräfte des Eisens schützen dabei gegen Hexerei und den gehässigen Neid. Der Philologe Erich Auerbach schlägt dem ebenfalls sammelnden Philosophen Walter Benjamin eine Fernschachpartie vor mit Einsatz der jeweiligen Sammlung. - RKW

**Marić**, Rudolf (\*1927 Novi Sad; †1990 Belgrad) Jugoslawien/Serbien

**Die Schachpartie in der Neujahrsnacht.** Der alte Herr Rosenberg erkrankte und damit stand die letzte Partie der Klubmeisterschaft mit dem Icherzähler noch aus. Die beiden Spieler hatten sich schriftlich verpflichtet, diese bis zum Jahresende nachzuholen und so war ein Protest gegen den vom Vereinspräsidenten festgelegten Termin 31. Dezember, 17 Uhr, aussichtslos. Jedoch von einer fruchtbringenden Konzentration auf das Schachspiel konnte für den jungen Icherzähler an diesem Abend keine Rede sein, denn ständig musste er an die Schwarzhaarige denken, die ihm sein Freund kürzlich vorgestellt und mit der er sich zur Silvesterfeier verabredet hatte. Beim Kennenlernen hatte er ihr galant ein Kompliment gemacht und gesagt, dass er sie „studiert“ hätte und sie wie die schwarze Dame auf a5 in der Cambridge-Springs-Variante aussehe. Sein Freund erzählte ihm tags darauf, dass sie auch von ihm begeistert sei, weil er in Cambridge studiere. Die Schachpartie verlief äußerst schleppend und die Anzahl der geleerten Cognacgläser vermehrte sich im gleichen Verhältnis wie die der geschlagenen Figuren. Als er als Weißer kaum noch die schwarzen von den weißen Figuren unterscheiden konnte und es nur noch ein paar Minuten bis Mitternacht war, gab Herr Rosenberg zur völligen Verblüffung des Icherzählers auf mit den Worten: „Ich kann das Matt in vier Zügen nicht mehr abwenden, gratuliere zum Sieg.“ Was hatte Rosenberg gesehen und wie wird wohl die Schwarzhaarige auf sein Zuspätkommen reagiert haben? (Deutsch von Harald Kreid).

Stellung nach dem 50. Zug: Weiß Kh7, Dh6, Tg6, Th8, Sa1, Sf8, Ba7, b3, b4, c2, d2, e2, g5, h2. Schwarz Kg4, Tg8, Lb8, Bb6, c7, d7, e6, f4, f5, g7. Weiß am Zug. - GEÜ

**Marsh, Richard** (Pseudonym): **Heldmann, Richard Bernard** (\*1857 London; †1915 Haywards Heath) England

**A Set of Chessmen.** Für zweihundertfünfzig Franken bietet Monsieur Bobineau das Schachspiel an. Der interessierte Erzähler erkennt sofort, dass es wesentlich wertvoller ist und es sicher in ganz Frankreich keinen weiteren so großartigen Satz von Schachfiguren mehr gibt. Die Elfenbeinfiguren sind vollendet geschnitzt und doch eigenartig und merkwürdig auf ihre Weise. Die Sorgfalt und Liebe zum Detail des Schnitzers ist wirklich überwältigend. Nach zähem verhandeln erwirbt er es schließlich für hundert Franken. Er erfährt, dass das Schachspiel zuvor dem schachbesessenen Monsieur Auguste Funichon gehörte. Funichon tat nichts anderes, als Tag und Nacht Schach zu spielen und darüber sogar das Essen zu vergessen. Man fand ihn tot am Schachisch sitzend, seine Hand auf dem weißen Turm, dem gegnerischen König Matt bietend. Triumphierend trägt der Erzähler seinen Erwerb nach Hause, um es seinem Zimmergenossen, Philippe Henri de St Servan, zu zeigen und mit ihm eine Partie Schach zu spielen. Es ist beiden Spielern jedoch unmöglich, die erdachten Züge auszuführen. Sobald sie die auserwählte Figur anfassen wollen, legt sich eine unsichtbare, eiserne Hand auf ihre Hand und führt sie zu einem anderen Stein, so sehr sie sich auch wehren. Die Elfenbeinfiguren scheinen ein Eigenleben zu führen oder ist der Geist von Monsieur Funichon bei ihnen eingekehrt, um sein letztes, noch nicht gespieltes Match mit seinem Lieblings-Set zu vollenden? Wie kann man der "Hexerei" entgehen? Wie so oft im Leben gibt es auch hier eine verblüffende Lösung. - GEÜ

**Martin, George R. R.** (\*1948 Bayonne, New Jersey-US)

**Aussichtslose Varianten** - 1982. (Originaltitel: **Unsound Variations** - 1982). In der Geschichte „bekämpfen sich Schachspieler mit Hilfe einer Zeitmaschine gegenseitig“. (Michael Falkenstein) - RKW

**Martinez, Guillermo** (\*1962 Bahia Blanca, Argentinien)

**Roderers Eröffnung** – 2009. (Originaltitel: **Acerca de Roderer** - 1992). Der selbstbewusste Ich-Erzähler ist nicht nur ein Musterschüler, sondern mittlerweile auch der beste Schachspieler in seinem Heimatort Puente Viejo. Abends geht er ständig in den zwielichtigen Club Olimpo, wo sich die Schachspieler zu einer Partie einfinden. Eines Tages wird ihm der zugezogene Gustavo Roderer vorgestellt. Sie spielen eine Partie Schach und der Erzähler muss erkennen, dass sein neuer Mitschüler ihm weit überlegen ist. Scheinbar mühelos und teils gelangweilt spielt dieser die gewagtesten Eröffnungen mit einer unvorstellbaren Präzision, dem Ich-Erzähler gedanklich immer ein paar Züge voraus. Roderer gewinnt zwar eine Partie nach der anderen, aber er verliert langsam den Bezug zum Leben. Er ist auf der Suche nach der absoluten Wahrheit des Seins; Genie und Wahnsinn lassen grüßen. - RKW

**Maurensig, Paolo** (\*1943 Görz, Italien)

**Die Lüneburg-Variante** - 1994. Der Roman schildert die Geschichte einer Rache, bei der eine Schacheröffnung als Köder benutzt wird. Der ehemalige KZ-Häftling Tabori, der mit dem Lager-

kommandanten Frisch um das Leben anderer Häftlinge spielen musste, hat überlebt. Nach dem Krieg will er seinen ehemaligen Peiniger aufstöbern. Als Lockvogel bildet er, unter Anwendung von drastischen Methoden, das junge Schachtalent Hans zum Meisterspieler aus. Hans spielt auf Turnieren stets nur eine bestimmte Variante, auf die der Nazi – inzwischen Geschäftsmann, Schachmeister und Herausgeber einer Schachzeitung - irgendwann aufmerksam werden muss. Es ist die Variante, die im KZ immer wieder aufs Brett kam. - RKW

**Mauro, Lucio** (Italien)

**Il giorno del nuovo sole** - 2000. Zwei etwas vom rechten Weg abgekommene Gauner treffen sich zu einer Partie Schach. Es sind der verarmte Verbrecher, Mochtegern-Bankräuber und gescheiterte Rechtsverdrehler Renato la Cava und der Meisterdieb und Serienmörder Ottavio alias Settimio oder Sven Lundquist. Die Partie entwickelt sich zu einem "Sizilianer". Bald steht Ottavio mit Schwarz besser da und stellt Weiß eine Falle: mit Dd4 stellt er scheinbar die Dame ein. Renato nimmt das zweifelhafte Geschenk an und wird danach in zwei Zügen matt gesetzt. Renato hatte es aber nicht so sehr auf die Schachdame, sondern auf die leibliche Sexy-Lady Ottavios und seinen Millionen abgesehen. Für den geprellten Ganoven ist Rache natürlich Ehrensache. - RKW

**Meißner, August Gottlieb** (\*1753 Bautzen; †1807 Fulda) Deutschland

**Der Schachspieler** – 1782, Lustspiel in einem Akt. Von Teuteberg, „Kavalier von teutscher Abkunft“ (Zitat), genießt in Venedig wegen seiner Schachkenntnis das Ansehen der Vornehmen, das sonst einem Fremden selten zuteil wird. Seit mehr als zehn Jahren hat er kein Spiel mehr verloren und nur kürzlich geriet er durch seinen Schüler, seine Braut Rosalia Benedetti, in Bedrängnis. Am Morgen ihres Hochzeittages erhält er ein Billett mit der Aufforderung, um seine Braut und um zehntausend Dukaten zu spielen. Falls er nicht das Herz dazu hätte, würde es entweder mit seiner Kunst oder mit seinem Mute misslich aussehen. „Der Kampfplatz sei das Kaffeehaus zunächst der Markuskirche. Eine Maske, die um elf Uhr Sie abholen wird, kenntlich durch einen aschgrauen Domino und blassblaue Schleife, ist Ihr Aufforderer; denn wenn Sie siegen, will ich nicht so tief erniedrigt sein, dass sie Ihren Überwundenen kennen sollen“. (Zitat). Dieweil Teuteberg das Billett und die Hand, die es schrieb, verdammt, versteht sein Freund, der Marchese Fiati, die Verdrießlichkeit Teutebergs nicht, da Teuteberg doch seine Aussteuer und seinen Ruhm vermehren kann. Teuteberg hat jedoch erhebliche moralische Bedenken. „Wie nichtswürdig klingt es, sein ganzes Glück, selbst die Person, die man anbetet, und von der man wider geliebt sich fühlt, aufs Spiel zu setzen? die Königin seines Herzens von dem Geschehe einer Schach-Königin abhängig zu lassen? Wer gibt mir das Recht, über den Besitz einer Hand zu wetten, die noch nicht mein ist!“ (Zitat). Zudem ist er verunsichert, weil er den Gegner nicht kennt. Schließlich kann auch ein anderer Kopf, was er sich durch Nachdenken und Übung erworben hat, ebenfalls erworben haben. „Kann die Furcht zu verlieren nicht meine Kräfte mindern? die Hoffnung eines solchen Sieges nicht die Kräfte meines Gegners stärken? Und wenn ich unterläge – o Freund, wäre dann auf Gottes weiter Erde ein Mensch unglücklicher, als ich?“ (Zitat). Während Teuteberg weiter mit sich hadert und auch noch seine Ehre als Deutscher zu bedenken gibt, bittet die Venetianerin Rosalia zum Tee. Natürlich erwartet sie, dass Teuteberg bis zum Abend, der Hochzeit, jede Minute mit ihr verbringt. Jetzt sitzt Teuteberg erst recht in der Patsche und nur ein Lustspiel vermag diesen Knoten zu lösen. - GEÜ

**Meras**, Icchokas (\*1934 Kelmé, Litauen; †2014 Tel Aviv, Israel)

**Remis für Sekunden** – 1966. (Originaltitel: **Lygiosios trunka akimirka** – 1963). Der 16-jährige Isaak Lipman lebt im jüdischen Ghetto als einer der letzten seiner Familie. Von seiner Liebe zum Schachspiel weiß auch der sadistische Ghetto-Kommandant Adolf Schoger, der einen teuflischen Plan ausheckt. Eine Schachpartie zwischen ihm und Isaak soll über das Leben der schon zum Abtransport ins KZ vorbereiteten Ghetto-Kinder entscheiden. Gewinn Isaak, dürfen die Kinder im Ghetto bleiben, aber Isaak wird mit seiner Freundin Esther erschossen. Verliert er die Partie, so behält er sein Leben, aber die Kinder werden ins Vernichtungslager abtransportiert. Nur durch ein Remis können alle gerettet werden. - RKW

**Mercier**, Pascal (Pseudonym): **Bieri**, Peter (\*1944 Bern, Schweiz)

**Nachtzug nach Lissabon** – 2004. Der Roman „erzählt von einem Altphilologen, der plötzlich von dem „traumgleichen, pathetischen Wunsch“ ergriffen wird, seine Zeit um dreißig Jahre zurückdrehen zu können, um „noch einmal an jenem Punkt meines Lebens zu stehen und eine ganz andere Richtung einschlagen zu können als diejenige, die aus mir den gemacht hat, der ich nun bin“. (Zitat S. 169). „Raimund Gregorius, Lateinlehrer, lässt plötzlich sein wohlgeordnetes Leben hinter sich und setzt sich in den Nachtzug nach Lissabon. Im Gepäck: das Buch des Portugiesen Amadeu de Prado, dessen Einsichten in die Erfahrungen des menschlichen Lebens ihn nicht mehr loslassen. Wer war dieser Amadeu de Prado? Es beginnt eine rastlose Suche kreuz und quer durch Lissabon, die Suche nach einem anderen Leben und die Suche nach einem ungewöhnlichen Arzt und Poeten, der gegen die Diktatur Salazars gekämpft hat“. (Klappentext). „Als Ex-Schachspieler freute es mich, dass im Roman sehr viele Leute Schach spielen. Einige Schachpartien und Weltmeister spielen eine Randrolle. Von wenig Sachverstand zeugt aber "eine blinde Partie Blitzschach". Zum Blitzschach gehören unweigerlich Uhren. Eine geblitzte Blindpartie habe ich noch nicht erlebt. Im Schachklub dann spielte niemand mit Uhr (S. 246). Auch diesen Klub will ich erst erleben, bevor ich es glaube“. (Lesekest) - RKW

**Meyrink**, Gustav (eigentl. **Meyer**, \*1868 Wien, Österreich; †1932 Starnberg, Deutschland)

**Der Golem** – 1913. Der anonyme Erzähler hat am Abend über das Leben Buddha Gotamas gelesen, fällt in einen Halbschlaf und durchlebt, was sich vor Jahren im Prager Judenviertel zugetragen hat. In diesem Zustand nimmt er die Identität des Gemmenschneiders und Ausbesserers von Antiquitäten Athanasius Pernath an. Unversehens betritt ein Mann großlos sein Zimmer und überreicht einen Folanten, dessen Initiale am Beginn des Kapitels „Ibbur“ (Seelenschwängerung) restauriert werden müssen. Wie ein Geist verschwindet der Besucher wieder und Pernath vermutet, dass der mysteriöse Auftraggeber der sagenhafte Golem war. Seitdem wird er in zahlreiche Intrigen verwickelt und von Halluzinationen und Wahnvorstellungen geplagt. Zudem gerät er zwischen die Fronten des Medizinstudenten Charousek und des Trödlers Aaron Wasserturm, dessen unehelicher Sohn Charousek ist. Dieser plant gegen seinen Vater einen Rachezug „gerade so wie man Schach spielt. Auch diese Schachpartie habe ich ausgerechnet bis zum letzten Zug. Diesmal wird es ein Königsläufergambit sein. Da gibt es keinen einzigen Zug bis zum bitteren Ende, gegen den ich nicht eine verderbliche Entgegnung wüsste. Wer sich mit mir in ein solches Königsläufergambit einlässt, der hängt in der Luft, sage ich Ihnen, wie eine hilflose Marionette an feinen Fäden, – an

Fäden, die ich zupfe, – hören Sie wohl, die ich zupfe, und mit dessen freiem Willen ist's dahin“.  
(Zitat). - RKW

**Spiegelbilder** - vermutl. 1913, eine phantastische Novelle. Der Ich-Erzähler kehrt abends in ein Nachtkaffee ein und sooft er in den trüben Wandspiegel schaut, sieht er wie durch ein Loch in einem Nebenraum zwei Greise mit Gipspfeifen regungslos vor einem Schachbrett sitzen. Einer der alten Männer hält sein Gesicht mit einer runzeligen Hand bedeckt, während der andere Schachspieler den Erzähler unentwegt anschaut. Mit ebendiesem Dr. Narziß, wie der einstige arme Philosophie-Student genannt wurde, hatte er so manche Nacht mit Schach spielen verbracht. Nur eine der Partien endete remis, worauf ihm Dr. Narziß anvertraute, dass er einmal – das Gehirn zerbrechend – sich selbst im Spiegel gegenüber saß. An sich nichts Besonderes, aber als dann beide, der im Spiegel und der davor, aufstehen wollten, blieb der im Spiegel übrig und das sei er. Aus seinen Gedanken aufwachend stellt der Ich-Erzähler fest, dass das Nebenzimmer jetzt leer ist. Auf die Frage nach dem Verbleib der beiden Herren, die eben noch dort saßen, antwortet die Kellnerin verwirrt, dass der Nebenraum doch die ganze Zeit über leer gewesen sei und ob sie jetzt sein Schachbrett wegräumen könne. - RKW

**Middleton**, Thomas (\*1580; †1627) London, England

**A Game at Chess** – 1624. Die Satire ist eine Allegorie und bedient sich eines Schachspiels, um die Intrigen des spanischen Hofes darzustellen und zu parodieren. Die Partie beginnt mit dem Damengambit. Die weißen Figuren sind die Engländer und die schwarzen die Spanier. „Anstelle von persönlichen Namen sind die Charaktere bekannt als der Weiße Ritter, der Schwarze König usw. König James I von England ist der Weiße König; König Philipp IV von Spanien ist der Schwarze König. Insbesondere dramatisiert das Stück den Kampf der Verhandlungen über die geplante Hochzeit des damaligen Prinzen Charles mit der spanischen Prinzessin, der Infantin Maria. Es konzentriert sich auf die Reise von Prinz Charles (der "weiße Ritter") und George Villiers, 1. Herzog von Buckingham (der "weiße Herzog", oder Turm) nach Madrid im Jahr 1623. Zu den sekundären Zielen der Satire gehörte der ehemalige Erzbischof von Split, Marco Antonio de Dominis, der als Fat Bishop karikiert wurde. De Dominis war ein berühmter Tausendsassa seiner Zeit: Er hatte die römisch-katholische Kirche verlassen, um der anglikanischen Kirche beizutreten - und kehrte dann wieder nach Rom zurück. Der verräterische White King's Pawn ist eine Zusammensetzung aus mehreren Figuren, darunter Lionel Cranfield, 1. Earl of Middlesex, ein ehemaliger Lord Schatzmeister, der im April 1624 vor dem House of Lords angeklagt wurde. Der ehemalige spanische Botschafter in London, Diego Sarmiento de Acuña, Conde de Gondomar, wurde in dem Stück als Machiavellian Black Knight unverhohlen satirisch karikiert. Sein Nachfolger erkannte die Satire und beschwerte sich bei König James“. (Wikipedia). Das Schauspiel wurde daraufhin abgesetzt. - RKW

**Möckel**, Klaus (\*1934 Kirchberg, Deutschland)

**Gespenserschach** - 1995, (ist ein Krimi aus der legendären DIE-Reihe der DDR mit einer deutlich erkennbaren Ost-Identität). Die Malerin Beate Hallenbeck wird vermisst und der Privatdetektiv Krey mit den Nachforschungen beauftragt. Mit seiner Freundin Jeannette, die ihn unterstützt, ermittelt er bald in einem eigenen Milieu mit organisiertem Kunstraub, -fälschung und -handel. Fälscher und Hehler wollen das große Geld machen, fühlen sich durch die Schnüffelei bedroht und ver-



suchen dies zu verhindern. Bei einer Befragung wird Krey von einer plötzlich auftauchenden, nicht sehr großen aber bulligen Gestalt mit Bärenmaske, angeschossen. Für die Lösung des Falles bedient sich sein Scharfsinn einer bestimmten Schachvariante, das "Gespensterschach", auch "Geisterschach", "Blindes Schach" oder "Verdecktes Schach" genannt. - RKW

**Molaug**, Marius (\*1976 Oslo, Norwegen), Redakteur bei Walt Disney

**Magnus Carlsen setzt Donald Duck matt** – 2014. „Weil Weltmeister Maxpuls Clarsyn nach Entenhausen kommt, schlagen seine drei cleveren Neffen vor, Donald solle doch bei einem Simultan gegen den Champion seine Behauptung belegen – weil es um den Abwasch geht, schlägt der sympathische Choleriker ein. Binnen kürzester Zeit steigert sich Donald Duck und schlägt sogar den Schachcomputer von Daniel Düsentrieb. Aber am Schluss läuft es wie immer unglücklich für den ewigen Verlierer: Donald Duck wird zum einen – wie manches Schach-Genie in der Realität – größenwahnsinnig. Zum anderen weist ihm Maxpuls Clarsyn nach, dass er nach 37 Zügen aufgeben kann. Wieder bei Sinnen, endet die arme Ente, zur Freude seiner Neffen, missgelaunt an der heimischen Spüle“. (Hartmut Metz) - RKW

**Monoszlóy**, Dezső (\*1923 Budapest, Ungarn; †2012 Wien, Österreich)

**Hausmeister mit einnehmendem Wesen**, (wurde erstmalig in der österreichischen Tageszeitung »Die Presse« veröffentlicht). Balthasar hat die ruhigste Ecke des Cafes ausgesucht, um dort Schach-Endspiele zu analysieren. Eberhard, der auf der Durchreise in der Stadt abgestiegen ist, fällt der einsame Spieler direkt auf. Da auch er ein leidenschaftlicher Schachspieler ist setzt er sich an den Nebentisch, um bei der ersten Gelegenheit, die sich bietet, mit ihm ins Gespräch zu kommen. Eberhard nimmt eine Zeitung, aber statt diese zu lesen, schielt er mehr auf die Lösungsversuche des Nachbarn. Schließlich hält er es nicht mehr aus da er sieht, dass dieser völlig unsinnige Züge ausführt. Er springt auf, stellt sich vor und zeigt die richtige Lösung. Balthasar ist tief beeindruckt schlägt aber trotzdem vor, ein paar Partien zu spielen. Balthasar sagt, dass er immer um kleinere Geldbeträge mit kontra und rekontra spielt und er sich Verluste erlauben kann. Obwohl Eberhard seinem Gegner stets eine Figur vorgibt, macht Balthasar die dümmsten Fehler und verliert hintereinander. Stur verdoppelt Balthasar nach jedem Spiel den Einsatz, zwischendurch einmal vom Kellner gestört der fragt, was er dem Meister bringen dürfe. Auf die Frage Eberhards, was für ein Meister er sei, antwortet Balthasar bescheiden Hausmeister. Dann bietet Balthasar, unerwartet für Eberhard, für die nächste Partie einen hohen Einsatz, ohne Vorgabe einer Figur, an. Balthasar reibt sich schon freudig erregt die Hände. -GEÜ

**Mortensen**, Henning (\*1939 Esbjerg, Dänemark)

**Ulveørken** – 1995, eine Trilogie um den jungen Ib Nielsen aus Horsens. Der 18-jährige Ib hat eine Anstellung als Lehrer in der Kleinstadt Ulfborg in Westjütland erhalten. Noch bevor er seine erste Unterrichtsstunde geben kann, wird er von dem korpulenten Schuldirektor Thisetorp zu einer Schachpartie aufgefordert. Der autoritäre Thisetorp will ihm eine pädagogische Lektion erteilen und vor allem deutlich machen, wer hier das Sagen hat. Ib lenkt nach 1.e4 e5 2.Sf3 mit Sf6 in die Russische Verteidigung ein und nach 3.Sxe5 d6 antwortet sein Gegner nicht mit dem üblichen Sf3, son-

dem schlägt zu seiner Verblüffung den Bauern auf f7. Er spielt das Cochrane-Gambit, eine scharfe Variante der Russischen Partie. Obwohl der Schulleiter, durch unheilvolle Ahnungen abgelenkt, nicht die besten Folgezüge macht, wird die Schachpartie für Ib eine Demütigung. Er kann sich zwar später revanchieren, aber zu der entscheidenden dritten Partie kommt es nicht mehr. - RKW

**Mrozek**, Slawomir (\*1930 Borzęcin, Polen; †2013 Nizza, Frankreich)

**Lebendes Schach**, (wurde der zweibändigen Ausgabe »**Polizei**«, Bd. 1, entnommen). An einem regnerischen Tag trifft der Icherzähler einen Kollegen, den er von früheren gemeinsamen Auftritten als Statist am Theater kennt, den aber jetzt das Rheuma plagt und der die ersten Anzeichen einer Grippe verspürt. Daher bittet er den Erzähler, ihn doch heute zu vertreten als weißer Läufer in einem lebenden Schachspiel. Die Sache sei sehr einfach und die wichtigen Hinweise würde er von der Spielfigur neben ihm, dem Pferdchen, erhalten. Nur vor dem schwarzen Turm müsse er sich in acht nehmen. Die Partie verläuft äußerst schleppend, so, als wären die beiden älteren Schachspieler eingeschlafen. Allmählich durchnässt und mit klammern Schuhen an den Füßen beschließt er, das Spiel selbst in die Hand zu nehmen und mit Schummeln eine Figur nach der anderen vom Brett zu treten. Dann bemerkt er, dass der schwarze Turm noch brutaler vorgeht als er und aus dem Spiel wird plötzlich ein Kampf. - GEÜ

**Muir**, Richard (England)

**The Miniature Man** – 2005. Julian Papp wird oft gehänselt, weil er ein Albino ist. Er sucht Trost im Schachspiel und bringt es aufgrund seiner vollkommene Konzentrationsfähigkeit zu Meisterstärke, bis ein epileptischer Anfall ihm die Befähigung nimmt und er befürchtet, nicht mehr siegen zu können. Nach einem Selbstmordversuch findet er sich im St. Francis Sanatorium, das von Nonnen geführt wird, wieder. Hier trifft er auf Marcy, die durch eine Vergewaltigung ihre Erinnerung und Identität verloren hat. Wird mithilfe von Hypnose versucht, das Vergangene aufzuklären, so sucht das junge Mädchen stets den Schutz eines alten Holzschnitzers, den des Miniatur-Mannes. Er ist es auch, der gemeinsam mit der schlaun Oberin, Schwester Zoe, Julian und Marcy zusammenführt. Beide versuchen nun die Wirklichkeit in den Griff zu bekommen und Julian bringt Marcy das Schach spielen bei. - RKW

**Mulisch**, Harry Kurt Victor (\*1927 Haarlem; †2010 Amsterdam) Niederlande

**Die Entdeckung des Himmels** – 1993. (Originaltitel: **De ontdekking van de hemel** – 1992). Der Zeitroman ist eine „ausschwärmende Geschichte über eine ungewöhnliche Freundschaft, eine Liebe, die aufmüpfigen sechziger, die pragmatischen siebziger und die windigen achtziger Jahre; und den langen Nachhall der Kriegs- und Nachkriegszeit; über ein ungewöhnliches Kind, das einen noch ungewöhnlicheren Auftrag hat; einen Astronomen und Don Juan, der nie zur Ruhe kommt, und ein Sprachgenie, das in der Politik Karriere macht“. (Der Verlag über das Buch). „Der schöngeistige, etwas weltfremde Onno Quist, Linguist und Chaot, Sohn eines politisch erfolgreichen Patriarchen, freundet sich mit Max Delius an, einem faktenorientierten, weltnahen, ordnungsverliebten Astronomen. Die Begegnung ist nicht zufällig, denn sie folgt und gehorcht einem Plan, der andernorts - und nicht etwa auf der Erde - beschlossen wurde. Die Freundschaft der beiden hat eine

Nähe und Dichte, wie sie die wenigsten von uns kennen dürften: Die Verschiedenheit der beiden offenbart eine Seelenverwandtschaft im ursprünglichsten Sinne des Wortes, ergänzt sich zur Perfektion. Sie verlieren sich in langen Diskussionen, verstehen sich aber auch ohne Worte. Dann lernt Max Ada kennen, die etwas passive, nachdenkliche, wunderschöne Cellistin, aber er verliert sie wieder, als sie seine Prioritäten erkennt. Ada heiratet Onno. In einer schicksalhaften Nacht auf Kuba wird Quinten gezeugt, und die Umstände sind so, dass er sowohl Onnos, als auch Max' Sohn sein könnte, ... “. (Tom Liehr). Nicht verwunderlich ist, dass sich die beiden Genies immer wieder mit Schach beschäftigen, denn der Autor hat als Vorbild für die Figur des Onno Quist seinen engen Freund, den niederländischen Schachgroßmeister Jan Donner, gewählt. - RKW

**Murphy, Warren** (\*1933 Jersey City, New Jersey; †2005 Virginia Beach, Virginia) US

**Cochran, Molly** (\*1949 Tokio, Japan) – seine Ehefrau

**Der Großmeister** – 1986. (Originaltitel: **Grandmaster** – 1984). Unter dem magischen Zeichen der zusammengerollten goldenen Schlange werden am gleichen Tag an entgegengesetzten Seiten der Erde zwei Knaben geboren. Als Zehnjährige begegnen sich die beiden Schachwunderkinder zum ersten Mal bei einem Schachturnier. Bei dem Prestigeduell vertritt Justin Gilead den Westen und Alexander Zharkov den Osten. Erst als Erwachsene werden sie sich wiedersehen, beide von mächtigen Kräften angetrieben, in einer Schlacht um die Weltherrschaft zu kämpfen und den anderen zu vernichten. Justin, ein Genie, wird von indischen Mönchen ausgebildet und erlernt alles, um im mörderischen Ringen Übermenschliches leisten zu können. Er wird Schachgroßmeister und Agent des CIA. Alexander, ein ehrgeiziger, entschlossener Meisterstratege, ebenfalls Schachgroßmeister, wird Chef von Nichevo, einem sowjetrussischen Geheimdienst, der selbst vom KGB gefürchtet wird. Bei einem Schachturnier auf Kuba kommt es zum großen Finale. - RKW

**Nabokov, Vladimir** (\*1899 St. Petersburg, Russland; †1977 Montreux, Schweiz)

**Lushins Verteidigung** – 1961 (Originaltitel: **Zaščita Lužina** - 1930) ist einer der bedeutendsten Romane der Weltliteratur zu einem schachlichen Thema. In ihm zeichnet der Autor das Porträt eines Schachgroßmeisters, der in der begrenzten Welt der 64 Felder lebt, unendlich einsam und unfähig zum Leben in der Gesellschaft ist und ein tragisches Ende findet. Lushin ist ein schwieriges Kind mit verbesserungswürdigen Schulleistungen, von den Eltern unverstanden und von seinen Mitschülern gehänselt. Er interessiert sich nur für Zauberkünste und komplizierte Puzzlespiele. Sein Verhalten ändert sich schlagartig, als er das Schachspiel seines Vaters entdeckt und das Schach spielen erlernt. Mit vierzehn Jahren erringt er den ersten Turniersieg und als Zwanzigjähriger gehört er bereits zur Schachelite. Von dem skrupellosen Valentino gemanagt, hetzt er von einem Turnier zum anderen. Sein Schachspiel hat er immer mehr entwickelt und perfektioniert. Akribisch bereitet er sich für das Match gegen seinen stärksten Konkurrenten Turatti vor. Sein verwehrtes Äußeres weist aber darauf hin, dass der Mensch Lushin sich nicht entwickelt hat und er allen Dingen, außer Schach, uninteressiert gegenüber steht. - RKW

**Neville, Katherine** (\*1945 Saint Louis, Missouri-US)

**Das Montglane-Spiel. Das Geheimnis der Acht** - 1998. (Originaltitel: **The Eight** – 1988). Karl

der Große vertraut sein mit Gold und Silber verziertes Schachspiel den Schwestern im Kloster von Montglane zur Aufbewahrung an. 1000 Jahre später bricht die Französische Revolution aus und u.a. werden Klöster und Abteien geplündert oder enteignet. Damit das Spiel, in dem ein Schlüssel zur Macht verborgen sein soll, nicht in falsche Hände gerät, schickt die Äbtissin ihre Nonnen und Novizinnen mit jeweils einer Schachfigur im Gepäck zurück zu ihren Familien. Nach den Unruhen will man sich wieder treffen. Die Wirren der Revolution verhindern dies jedoch und so zerstreut sich das Spiel im Laufe der Zeit über die ganze Welt. Zwei Frauen übernehmen die Suche nach den Figuren: nach der Revolution die junge Novizin Mireille, von ihrer Äbtissin beauftragt, und 200 Jahre später die Computerspezialistin Katherine, durch ungewöhnliche Ereignisse hineingezogen. Es sind aber nicht nur Leute mit edler Gesinnung an dem Schachspiel interessiert das sein Geheimnis erst lüftet, wenn es komplett ist. - RKW

**Anmerkung:** Das Buch ist später auch unter dem Titel **Das Königliche Spiel** erschienen.

**Die Botschaft des Feuers** – 2009, (Originaltitel: **The Fire** – 2008), ist die Fortsetzung von »The Eight«, die Suche nach dem sagenumwobenen Schachspiel, das einst Karl dem Großen gehörte. Durch die Wirren der Französischen Revolution wurden die einzelnen Figuren über die ganze Welt verstreut. Nur wer das Schachspiel komplett besitzt kann die geheimnisvolle Formel, deren Kenntnis ungeahnte Macht verleiht, entschlüsseln. Die wichtigste Schachfigur im Spiel ist die schwarze Dame, die entweder ins Verderben führt, oder rettend wirkt. Die Odyssee beginnt 1822, als Ali Pascha, der mächtigste Herrscher im Osmanischen Reich, seiner Tochter Haidée eine gefährliche Mission anvertraut. Das wertvolle Relikt soll aus Albanien geschmuggelt und in Sicherheit gebracht werden. Die mystische Handlung, voller Abenteuer und Gefahren, führt durch zwei Jahrhunderte bis in die heutige Zeit. Die Beteiligten müssen erkennen, dass das Montglane-Spiel das Schicksal der Spieler bestimmt. - RKW

**En Passant** – 2010 (im Vorbeigehen). Diakon Charles Lutwidge Dodgson, besser bekannt unter dem Pseudonym Lewis Carroll, ist Tutor für Mathematik an der Christ Church in Oxford. Eines Morgens erhält er eine geheimnisvolle Einladung zu »Tee und Schachspiel im Garten« in Form eines Gedichtes, unterzeichnet mit »Die Schwestern«. Fast gerät er in Panik, weil er sofort erkennt, dass diese verschlüsselte Nachricht alleine von Alice stammt, denn schließlich hat er selbst ihr beigebracht, wie man solche Dinge entziffert. Die eigentlich Botschaft ergibt sich aus den Zeilenanfängsbuchstaben und lautet »Pawn to Queen«. Irgendwie muss er jetzt schnellstens ungesehen in den Garten gelangen, an jene Stelle, an der er vor langer Zeit etwas versteckte. Das Betreten des Gartens jedoch hat ihm der Dekan Henry George Liddell, Vizerektor der Universität Oxford, verboten. Das war vor etwa zehn Jahren, als Dodgson mit dem Fotografieren begann und die Liddell-Töchter Ina, Alice und Edie in immer mehr kompromittierenden Posen ablichtete. Dann, um die Sache noch schlimmer zu machen – damit niemand die intime Verbindung Dodgsons mit Alice übersehen konnte – hat er ihr zwei Bücher (Alice im Wunderland) gewidmet. Nach dem Kontaktverbot beginnen erst recht die Intrigen, gegen die sich der Dekan aufgrund seines Amtes nicht wehren darf. Liddell gilt als unerbittlicher Reformator und hat bereits seit zwei Jahrzehnten mit Verbesserungen des Universitätsareals begonnen. Größte Sorgfalt widmet er dabei dem Ashmoleanischen Museum – das älteste öffentliche Museum der Welt – aus der Zeit King Charles II. Während der Renovierung wurden die Schätze verpackt und in andere Museen umgelagert. Eine der wichtigsten Reliquien ist aber verschwunden. Sollte sie heute am 21. Geburtstag Alice`s beim Schachturnier, an dem auch der Oxford Chess Club teilnimmt und dessen Spieler von den schachbesessenen Töchtern fürchterlich vom Brett gefegt werden, eventuell wieder auftauchen? Welche Geschichte verbirgt sich dahinter, von wem wird sie präsentiert und kann Alice sich endlich aus dem Märchen befreien? - GEÜ

**Nicholson, Peggy** (Texas-US)

**Checkmate** – 1991, ein Liebesroman. Mrs. Dogan, mit dem komischen Vornamen Coffee, war mit dem verunglückten Schachweltmeister Richard Dogan verheiratet. Der ernste Richard lebte nur in seiner Schachwelt und interessierte sich für nichts anderes. Außerdem war er, da stets auf Turnieren, selten zu Hause. Kein Wunder, dass Coffee das Spiel verteuflte und ihren bald zehnjährigen Sohn Jeff unbedingt vom Schach abhalten wollte. Eines Tages sucht der Schachgroßmeister Dodge Phillips die Witwe auf, um eine Biographie über Richard zu schreiben. Natürlich trifft das Unerhörte ein: Dodge spielt mit Jeff Schach und entdeckt sofort das Talent des Knaben. Am liebsten würde Coffee Dodge auf den Mond schießen, wenn er nur nicht der Traummann einer jeden Frau wäre. - RKW

**Nikula, Reiner** (Deutschland)

**Tödliches Schach** - 1991. Auf der Ile du Levant findet ein internationales Schachturnier statt. Teilnehmer ist u.a. ein Dr. Kohnert, der sich auf seinem Hotelzimmer mit Laptop, Modem und Passwort zum stärksten USA-Rechner, auf seine Gegner vorbereitet. Einer der Kontrahenten ist Bobby Fischer, der unter einem Decknamen auftritt. Je mehr das Turnier sich dem Ende nähert, um so bedrohlicher wird die Situation: Die Nervosität der Spieler steigert sich, Unbekannte durchsuchen Kohnert's Zimmer, am Nudistenstrand buddeln Kinder eine kopflose Leiche aus dem Sand. - RKW

**Nomus, Jacob** (\*1968 Köln, Deutschland)

**Die Unergründbarkeit des göttlichen Willens**, (ist eine der vierzehn Erzählungen aus **Geschichten aus dem dritten Jahrtausend - Band I** – 2010). Im 11. Jahrhundert spielt der Heilige Pietro Damiani, italienischer Kardinal und Prior von Fonte Avellana (1007-1072), eine Schachpartie mit dem Tod und erteilt diesem eine Lektion. (Die Spielzüge sind nicht ganz nachvollziehbar, scheinen aber dem Match Kasparow – Deep Blue, Mai 1997, entnommen zu sein). Als Ächter des Schachspiels ist der Prior entsetzt, als er auf einer gemeinsamen Reise mit dem Bischof von Florenz von dessen nächtlichem Schach spielen erfährt und rügt ihn heftig: „War es recht von dir, den Abend mit albernem Schachspiel hinzubringen und deine Hand, die den Leib des Herrn darbietet, mit einer gotteslästerlichen Kurzweil zu beflecken?“ (Klaus Lindörfer). Der so Gescholtene verschanzt sich hinter dem kanonischen Recht und meint, dass Schach etwas anderes sei als das Würfelspiel und Schach stillschweigend geduldet würde. Damit gibt sich der Kardinal nicht zufrieden und schwärzt den Bischof beim Papst Alexander II. an. - RKW

**Norman, John** (eigentl. **Lange, John Frederick**, \*1931 Chicago, Illinois-US)

**Die Bestien von Gor** – 1982 (Originaltitel: **Beasts of Gor** – 1978, ein Fantasy-Roman aus dem Gor-Zyklus). Auf der Gegenerde Gor (Zwillingswelt der Erde), nördlich des Polarkreises, bleiben in diesem Frühjahr die Tabukherden, die sonst über den Axtgletscher in die Polarsenke ziehen, aus und die rothäutigen Jäger der Tiefebene hungern. Tarl Cabot vermutet, dass die Kurii, eine intelligente Monster-Alien-Rasse und Gegner der Priesterkönige, wieder aktiv geworden sind und begibt

sich selbst in das Krisengebiet. Die Kurii haben bereits im Packeis eine Angriffsbasis geschaffen und ihre Stahlwelten sind im Anflug auf Gor, natürlich zur unpassenden Zeit, denn auf dem En'Kara-Markt am Sardargebirge werden die großen Kaissa-Spiele vorbereitet. Centius aus Cos verteidigt seinen Titel gegen Scormus aus Ar und schließlich ist für die Goreaner das Kaissaspiel eine ernste Angelegenheit. Tarl rechnet damit, mindestens eine goldene Tarnscheibe für einen Stehplatz im Amphitheater zahlen zu müssen und dafür bekäme er schon einen trainierten Kriegstarn oder mehrere Sklavinnen. - RKW

**Die Spieler von Gor** – 1995 (Originaltitel: **Players of Gor** – 1984, ein Fantasy-Roman aus dem Gor-Zyklus). „Wer verbirgt sich hinter dem Mordanschlag, dem Tarl Cabot im Karnevalstrubel von Port Kar um Haaresbreite entrinnt? Um den Attentäter dingfest zu machen, schließt er sich - als Gaukler verkleidet - einer Schauspieltruppe an. Doch auf Gor gilt das Leben fahrender Leute noch weniger als das ehrbarer Bürger, und schon bald gerät Tarl in tödliche Gefahr - in der Arena und am Brett des königlichen Kaissa-Spiels“ - das indische Äquivalent zu Schach. (Andreas Decker). - RKW

**Nossow**, Nikolai Nikolajewitsch (\*1908 Kiew, Ukraine; †1976 Moskau, Russland)

**Ich war ein schlechter Schüler** – 1953, ein Jugendroman. Witja Malejew steht mit dem Rechnen auf Kriegsfuß. Er nimmt sich zwar immer wieder vor, Mathe zu pauken, aber die Vorliebe zum Fußballspielen hält ihn davon ab. Die Sache verschlimmert sich noch, als Kostja Schischkin neu in die Klasse kommt und dessen Faulheit zusätzlich auf ihn abfärbt. Doch dann erlernt Witja beim Klassenprimus Alik Sorokin das Schachspielen. Alik gibt ihn zu verstehen, daß er in Mathematik nur so gut ist, weil Schach die Rechenbegabung fördert. Witja verliert eine Partie nach der anderen. Die Bemerkung von Alik jedoch, dass er lieber gegen klügere Gegner als Witja gewinnen will, erweckt in diesem den Ehrgeiz. Von nun an setzt er sich auf die Hinterbeine, beginnt mit seiner Schwester Lika zu üben und trainiert fleißig anhand eines Schachbüchleins, das er von seinem Vater erhalten hat. Der Erfolg lässt nicht lange auf sich warten und Alik bekommt das zu spüren. Nun kann Witja auch die ersten Rechenaufgaben selbständig lösen und es geht weiter aufwärts. - RKW

**Noyes**, Alfred (\*1880 Wolverhampton; †1958 Isle of Wight) England

**Checkmate**, (ist eine der 11 Kurzgeschichten aus der Sammlung »**The Hidden Player**« – 1924). Es ist eine Geschichte mit einer gruseligen Hoffmannschen Atmosphäre, „das Hin- und Herpendeln zwischen einer vermeintlich “realen“ und einer anderen, wunderbaren Welt“. (Wikipedia). Helen, seine Frau, und Pauline, seine Tochter, fordern Everard Martin auf, mit in die Oper zu gehen. Dort, so sagt Pauline, wird sie ihren Schatz Maurice treffen. Martin, der sich von einem mittellosen jungen Mann zu einem erfolgreichen und anerkannten Schriftsteller und Dramatiker hochgearbeitet hat, lehnt ab mit der Begründung, an seinem Mysterienbuch weiter arbeiten zu wollen. Außerdem beschleicht ihn bei der Erwähnung von Maurice ein dunkles Omen. Seit einiger Zeit umschwirrt eine “Wolke“ seinen grübelnden Geist, die vage Vorahnung einer Katastrophe. Statt an den Schreibtisch zu gehen, betrachtet er sein Schachspiel aus schönen, kostbaren chinesischen Elfenbeinfiguren. Dabei fällt ihm eine Passage Aldous Huxleys ein, die ihn immer verfolgt hat, nämlich der berühmte Vergleich des Lebens mit einem Schachspiel, gespielt auf dem Schachbrett der Welt. Jetzt erinnert er sich auch an seine Studienzeit, als er für die Universität von Cambridge spielte und

auch an seinen Spielkameraden Drummond. Er setzt den weißen Königsbauern zwei Felder vor und zu seiner Überraschung rückt auch der schwarze Königsbauer zwei Quadrate vor. Das Spiel entwickelt sich zu der Ruy Lopez-Eröffnung (Spanische Partie) und Martin erkennt, dass sein unsichtbarer Gegner die neuesten Schachtheorien beherrscht. So sehr er sich auch anstrengt, er gerät immer mehr in Bedrängnis. Vor seinem geistigen Auge erscheint das berühmte Bild von Moritz Retzsch, in dem der Satan Schach spielt mit einem Mann um dessen Seele. Schließlich wird Martin schachmatt gesetzt und das Verhängnis nimmt seinen Lauf. - GEÜ

**Ogawa, Yōko** (\*1962 Okayama, Japan)

**Schwimmen mit Elefanten** – 2013. (Originaltitel: **Neko o daite zō to oyogu** – 2009). Der scheue „Junge“ lernt einen ehemaligen Busfahrer kennen, der mit seiner schwarz-weißen Katze zurückgezogen in einem ausgedienten Bus lebt. Der „Meister“ bringt dem Jungen das Schachspielen bei und bleibt dabei stets geduldig, dafür verzehrt er aber Unmengen an Kuchen und nimmt gewaltig an Leibesfülle zu. Schnell hat er das Talent des Jungen erkannt der am besten spielt, wenn er unter dem Schachisch sitzt, ohne die Figuren zu sehen. Der Knabe ist dann immer in Gedanken bei der Elefantenkuh Indira, die auf der Dachterrasse eines Kaufhauses leben muss, weil sie zu groß und dick geworden war und nicht mehr in den Aufzug passte. Er träumt davon, mit ihr zu schwimmen, obwohl er sie noch nie gesehen hat. Als dann sein Lehrmeister stirbt beschließt er, nicht mehr zu wachsen. Das sei besser, als nicht mehr aus dem Bus oder von dem Dach zu kommen. Weil ihm die Aufnahme in dem örtlichen Schachclub verwehrt wird, bleibt ihm nur übrig, eine Schachpuppe zu bedienen, die die Gesichtszüge Aljechins trägt. Eingezwängt zwischen Gestänge und Bedienungsknöpfen perfektioniert er im Inneren des Automaten seine Schachkunst. Doch dann tritt etwas Unvorhergesehenes ein. - RKW

**Oyarzún, Juan**, von Beruf Chemiker (Valparaiso, Chile)

**Unter Gewinnzwang. Eine Schacherzählung** - 2011. Der Bergbauingenieur Adrián Malpaso und seine Frau Beatriz leben schon seit dreißig Jahren zufrieden in Santa Mónica. Doch seit drei Jahren hat Joaquín Baccio die Präsidentschaft übernommen und eine Diktatur errichtet, die keine humanen Werte duldet. Da sie wissen, dass sie niemals eine Ausreisegenehmigung erhalten werden, entscheidet sich das Ehepaar für eine Flucht, um dem autokratischen Regime zu entkommen. Ihnen kommt zugute, dass ihr Sohn Teodoro an der Bergbau-Akademie in der dreihundert Kilometer entfernten Kleinstadt Aguas Calientes, die nahe an der Grenze zum Nachbarland liegt, studiert. Falls etwas schief geht, kann man die Fahrt in diese Richtung mit einem Besuch ihres Sohnes begründen. Und prompt geraten sie bei der nächtlichen Fahrt von der Fernstraße ab und in ein militärisches Sperrgebiet. Sie werden verhaftet und dem Kommandanten der Wach-Garnison, Major Gaspar Rengifo, vorgeführt. Der weist sie darauf hin, dass er aufgrund der Verfehlung berechtigt ist, beide auf der Stelle erschießen zu lassen. Bei der Durchsuchung ihres Gepäcks wird auch ein Schachbuch »Schachstrategien« von Emanuel Lasker gefunden. Der Major, ein leidenschaftlicher Schachspieler, fordert den mehrfachen Vereinsmeister von Santa Mónica zu einer Partie Schach heraus. Gespielt wird „Königsindisch“, worin sich Adrián bestens auskennt. Aber wie soll er sich verhalten? Muss er gewinnen oder soll verlieren, um ihre Chancen für ein Überleben zu verbessern? - RKW

**Oz, Amos** (\*1939 Jerusalem, Israel)

**Der perfekte Frieden** – 1987. (Originaltitel: **menuchah nechonah**). Der Roman beschäftigt sich mit dem Leben im Kibbuz Granot um etwa 1965. Obwohl die Bewohner vierzehn Stunden pro Tag arbeiten, nehmen sie sich Zeit Schach zu spielen und klassische Musik zu hören. - RKW

**Padilla, Ignacio** (\*1968 Mexiko-Stadt, Mexiko)

**Schatten ohne Namen** – 2007. Der österreichische Soldat Thadeus Dreyer wird an die Ostfront geschickt, was im Regelfall den sicheren Tod bedeutet. Auf der Zugfahrt an der habsburgischen Grenze trifft er auf den Weichensteller Viktor Kretzschmar. Sie vereinbaren eine Schachpartie. Wer verliert, nimmt die Identität des Soldaten an, der Gewinner die des Bahnwärters. Nach Jahren begegnet ein Mann namens Thadeus Dreyer dem hochdekorierten Kriegshelden Franz Kretzschmar, den Sohn seines einstigen Gegners. Dieser ist verantwortlich für ein Doppelgängerprogramm, das dazu dient, hochrangige Nazis bei gefährlichen öffentlichen Auftritten zu vertreten. Die Geschichte endet schließlich in Jerusalem mit der Frage, war es wirklich Eichmann der dort am Galgen starb? - RKW

**Paul, Jean** (eigentl. **Richter, Johann Paul Friedrich**, \*1763 Wunsiedel; †1825 Bayreuth) GER

**Die unsichtbare Loge** – 1793, ist der erste Roman von Jean Paul. Er handelt von einer unglücklichen Liebe. „Obristforstmeister von Knör gibt seine Tochter Ernestine nur einem Manne zur Frau, der das junge Mädchen zuvor auf dem Schachbrett besiegt hat. Der 37-jährige Rittmeister von Falkenberg, ein sehr schlechter Schachspieler, vollbringt das Kunststück“. (Wikipedia). Ihr erstes Kind, Sohn Gustav, wird auf Anweisung der Schwiegermutter Falkenbergs volle acht Lebensjahre in einer alten ausgemauerten Höhlung im Schlossgarten verborgen und „nicht gegen die Schönheiten der Natur und die Verzerrungen der Menschen zugleich“ (Zitat) herrnhutisch (eine aus der böhmischen Reformation - Böhmisches Brüder – herkommende überkonfessionell-christliche Glaubensbewegung, welche vom Protestantismus und dem späteren Pietismus geprägt wurde - (Wikipedia) erzogen und abgehärtet. Danach lebt er fortan unter der Obhut seiner Eltern. Sein Vater besteht auf einer militärischen Ausbildung und Gustav wird Kadett. Bei Hofe begegnet der inzwischen 20-jährige der Residentin von Bouse und ihrem „Gesellschaftsfraulein“ Beata. Gustav und Beata verlieben sich. Der Fürst ist darauf bedacht, Beata zu verführen und bietet ihr „eine kurze Liebe“ (Zitat) an. Beata bleibt jedoch standhaft und weist den Regierenden ab. Der unschuldig erzogene Gustav aber erliegt in derselben Nacht der Verführungskunst der von Bouse. Darauf hin verlässt der „Befleckte“ konsequenterweise die Geliebte Beata. Beide ziehen sich vom Hofe zurück und suchen Zuflucht bei ihren Eltern. Später treffen sie sich auf der ostindischen Insel Teidor und es kommt zu einer schüchternen Annäherung. Doch die große Liebe ist es nicht mehr und sie sind nur noch Freunde unter Freunden. - RKW

**Pérez-Reverte, Arturo** (\*1951 Cartagena, Spanien)

**Das Geheimnis der schwarzen Dame** - 1994. (Originaltitel: **La tabla de Flandes** – 1990). Das im Madrider Prado ausgestellte Gemälde »Die Schachpartie« des flämischen Meisters Pieter van Huys



muss restauriert werden. Auf dem Bild beobachtet eine schwarz gekleidete Dame eine Schachpartie zwischen zwei Edelleuten. Ihr Gesichtsausdruck ist gleichsam geheimnis- und angstvoll. Die Restauratorin Julia ist von dem Kunstwerk fasziniert und unter Röntgenstrahlen entdeckt sie die Inschrift: QUIS NECAVIT EQUITEM – Wer tötete den Ritter (Reiter oder Springer), der seinerzeit tatsächlich unter mysteriösen Umständen das Zeitliche segnete und ein Freund des Malers war. Julia bittet den Kunsthistoriker Alvaro herauszufinden, was es mit dem Bild auf sich hat. Kurz darauf ist auch er tot und das Morden geht weiter, denn die Nachforschungen erregten zu viel Aufmerksamkeit. - RKW

**Petrow**, Alexander (\*1794 Bissserowo, Russland; †1867 Warschau, Polen) war der erste Schachmeister Russlands und galt als russischer Philidor.

**Besuch um Mitternacht** (Originaltitel: **Der afrikanische Dämon**). Der Ich Erzähler berichtet über seinen Großvater Artamon Alexejewitsch, der ein leidenschaftlichen Schachspieler und eine Zeit lang der beste Spieler von Petersburg war. Täglich spielte er von vier-fünf Uhr nachmittags bis zehn Uhr abends Schach, außer samstags, wenn er mit der Großmutter Tricktrack spielte und nach alter russischer Sitte in die Sauna ging. Doch auch außerhalb der festgelegten Zeiten war er stets offen für eine Partie. Er brachte mir das Schachspielen bei, als ich noch ein Kind war. Ich war ein guter Schüler und bald kam die Zeit, da ich ihn ständig besiegte. Eines Tages, betrachtete er versunken seine Mattstellung, die dem Teufelsmatt sehr ähnelte. Dann sagte er zu mir: „Ja, du spielst wirklich sehr gut...Aber trotz allem nicht so wie der afrikanische Asmodi!“ (Zitat). Dann erfuhr ich von einer Begebenheit, über die er dreißig Jahre lang geschwiegen hatte. An einem Tag im Januar, als ein fürchterlicher Schneesturm tobte, klopfte jemand um Mitternacht an seine Schlafzimmertür und trat ein, obwohl diese verschlossen war. Vor ihm stand eine große Gestalt in zottiger Kleidung, mit zerzaustem Haar, auf der Stirn zwei gewaltige Beulen, das Gesicht schwarz wie Teer, so wie man auf Bildern den Teufel darstellt. Auf die Frage wer er sei und was er wolle, antwortete er: „Ich bin einfach ein afrikanischer Schachliebhaber, zog durch die Welt und kam durch die verschlossene Tür, um mit dir zu spielen!“ (Zitat). Aber wer war er tatsächlich und was wollte er wirklich? (Deutsch von Heinz Machatschek). - GEÜ

**Peyton**, Richard (Pseudonym): **Haining**, Peter (\*1940 Enfield, †2007 Suffolk) England

**Sinister Gambits** – 1991, ist eine Sammlung von 18 Schach-Kurzgeschichten, unterteilt in drei Sektionen: **I. Grandplayer's Nightmares**: Fritz Leiber »The Dreams of Albert Moreland«, Edward Plunkett (Lord Dunsany) »The Three Sailors' Gambit«, Gerald Kersh »The Devil that Troubled the Chessboard«, Stephen Leacock »Pawn to King's Four«, Stefan Zweig »The Royal Game«, J. G. Ballard »End Game«. **II. Bizarre Chessmen**: Lucretia P. Hale »The Queen of the Red Chessmen«, Robert Barr »A Game of Chess«, Richard Marsh »A Set of Chessmen«, E. R. Punshon »The Haunted Chessmen«, August Derleth »Bishop's Gambit«, Poul Anderson »The Immortal Game«. **III. Blood Chess**: Agatha Christie »A Chess Problem«, Alfred Noyes »Checkmate«, H. Russell Wakefield »Professor Pownall's Oversight«, Fredric Brown »The Cat from Siam«, Stanley Ellin »Fool's Mate«, Kenneth Gavrell »A Better Chess Player«. - GEÜ

**Plunkett**, Edward John Moreton Drax, 18. Baron of Dunsany (\*1878 London; †1957 Dublin, IRL)

**The Three Sailor's Gambit**, (aus der Geschichtensammlung **Tales of Wonder** – 1916). Die Matrosen Jim Bunion, Adam Baily und Bill Sloggs kommen von einer langen Seereise aus dem Süden zurück. Sie kehren in der alten Taverne in Over ein und fordern den Gast in der Ecke auf, für den Einsatz eines Pfundes Schach gegen sie zu spielen. Sie bestehen jedoch darauf, gemeinsam anzutreten, worauf sich ihr Gegner als Meisterspieler Stavlokratz vorstellt. Der Erzähler bemerkt, dass die Seeleute nicht die geringste Ahnung von Schach haben, ja noch nicht einmal die Regeln kennen. Vor jedem Zug stecken sie die Köpfe unter dem Tisch zusammen und es ist nur ein leises Murmeln zu hören. Stavlokratz verliert die Partie und ist fassungslos über die unbekannte Eröffnung. Auch die nächste Partie, in der Stavlokratz seine eigene Eröffnung spielt, geht für ihn verloren. Später erfährt der Erzähler von dem betrunkenen Jim, dass sie seit Jahren mit Bill Snyth segelten und Snyth auf der letzten Fahrt nach Hause gestorben sei und auf See bestattet wurde. Den Nachlass haben sie unter der Crew aufgeteilt und er, Adam und Bill erhielten die Kristallkugel, von der nur sie wissen, dass Snyth sie auf Kuba im Tausch gegen seine Seele vom Teufel erworben hatte. Schaut man auf das Schachbrett und dann in die Kugel, so ist der nächste Zug erkennbar. Der Erzähler hält die Geschichte für Betrunkenengeschwätz oder sollte doch etwas Wahres an der Sache sein? - GEÜ

**The Two Bottles of Relish** – 1932, soll eine weitere sehr gute Schacherzählung sein (Herbert Huber). Zu erfahren war lediglich, dass sie unter »Smetters erzählt Mordgeschichten« ins Deutsche übertragen wurde und dass der Ermittler Linley die Mordrätsel mit Schachaufgaben vergleicht. - RKW

**Poe**, Edgar Allan (\*1809 Boston, Massachusetts; †1849 Baltimore, Maryland) US

**Maelzel's chess player** – 1836. Seit 1770, der ersten Vorführung des vom Hofrat und Mechaniker Wolfgang von Kempelen konstruierten Schachautomaten, genannt der "Schachtürke", versuchten viele bedeutende Persönlichkeiten das Geheimnis zu lösen. Obwohl E. A. Poe der Sache am nächsten kam, lieferte auch er nicht den endgültigen Beweis. In seinem Essay »Maelzel's chess player« (Johann Nepomuk Mälzel war ebenfalls Erfinder und Mechaniker und hatte den Automaten nach Kempelens Tod übernommen) analysiert er das Gesehene in einer Art kriminalpsychologischen Untersuchung und führt 17 Argumente für seine Theorien an. - RKW

**Poldauf**, Susanna (\*1969 Neu-Kaliß, Deutschland)

**Philidor. Eine einzigartige Verbindung von Schach und Musik** - 2001. François-André Danican Philidor (1726 - 1795) galt zu seinen Lebzeiten als stärkster Schachspieler der Welt. Von ihm stammt der Lehrsatz: „Die Bauern sind die Seele des Schachspiels“. Er war aber auch ein begabter französischer Komponist von Kirchenmotetten bis hin zur Oper. Sein Erfolgsrezept, beim Schach wie bei der Musik, lag nach Darstellung der Autorin in seiner Originalität. Damit wird u.a. auch die Verbindung der beiden Künste begründet. In der Musik verzichtete Philidor auf die im Barock gebräuchliche Da-Capo-Arie und führte die einfach gegliederte Lied-Arie ein, mit dem Vorteil, dass gleichzeitig mehrere Solisten nebeneinander wirken können wie Bauern im Schachspiel. - RKW

**Posner, Harry** (Kanada)

**A Softness in the Eyes** – 2013. Der Buchhändler Samuel Povich ist Spezialist für ägyptische Mythologie und nebenbei Schach-Schiedsrichter. Als ein reicher Mäzen ein Schachturnier mit den besten Spielern der Welt auf einer entfernten Insel in der Nähe von Sumatra veranstaltet, verpflichtet sich Samuel für eine ansehnliche Summe die Aufsicht zu übernehmen. Dabei verliebt er sich in die schöne und eigenwillige Stieftochter des Veranstalters. Später geht ihm erst auf, dass er in den Mordplan an ihre Mutter einbezogen und das Bauernopfer in einem tödlichen Spiel von Mord und Rache wurde. Kann er das Schachmatt verhindern? „I felt like Osiris trapped in the wooden chest, lodged in the heart of a tree, waiting for a goddess to find my body parts, piece me back together. And I felt like Horus, the son, caught in the vise of betrayal and revenge... I'm no saint, but the Devil himself couldn't have been more pleased with this middle game from Hell". (Zitat). - RKW

**Price, Mark** (\*1961 Crewe, England)

**The Foolish King** – 2016. Der törichte König ist ein Kinderbuch, das mithilfe eines traditionellen Märchens die grundlegenden Regeln des Schachs lehrt. Es ist die Geschichte vom Königreich Stur mit König Marra, der eine Vorliebe für Gartenarbeit hat, das Land mit Sorgfalt verwaltet und zu Wohlstand führt. Nach seinem Tod übernimmt sein Sohn Parip die Regierungsgeschäfte. Parip hasst den Garten und liebt es, seine Bewohner, die Insekten, zu quälen oder zu töten. Als Parip beginnt, auch die Pflanzen zu zerstören und es damit kein Essen mehr gibt, wissen die Kinder Pip und Holly, dass sie etwas tun müssen, bevor es zu spät ist. Sie bringen König Parip das Schach spielen bei und lehren ihn, geduldiger und nachdenklicher zu sein. Statt der üblichen Schachfiguren verwenden sie Insekten. Die Bauern sind zum Beispiel Ameisen und Bienen, die ja dafür bekannt sind, ihre Königinnen zu schützen. Die Springer bzw. Pferdchen sind Grashüpfer oder Grillen, weil auch sie springen können. So erfährt Parip von den Vorteilen der Insekten in seinem Garten und ändert schließlich zum Wohle aller sein Verhalten. - RKW

**Punshon, Ernest Robertson** (\*1872 London; †1956) England

**The Haunted Chessmen** – 1931. Erfreut besucht der Erzähler seinen Freund Fred Kerr, um zu berichten, dass er erstmalig den alten, meisterlichen Spieler Jenoure Baume im Schach geschlagen hat. Auf dem Nebentisch entdeckt er Freds neues Schachspiel, aus kunstvoll geschnitzten, polierten Figuren. Die Figuren machen einen merkwürdigen Eindruck auf ihn, so, als würden sie sich bewegen und ihn aufmerksam beobachten, wie eine Spinne das Opfer aus ihrem Netz heraus fixiert. Auch scheint ihm, dass die schwarze Königin den Kopf gedreht hat und böartige, von tödlichem Hass erfüllte Blicke verschießt. Er nimmt einen weißen Stein zur näheren Betrachtung auf, legt ihn aber schnell wieder hin, da er erfährt, dass ein indischer Radscha im Mittelalter einen gehassten Feind tötete und aus seinen Knochen die Schachfiguren fertigen ließ. Kerr hatte das Schachspiel-Set aus Fürsorge von der armen Witwe Lathbury gekauft. Man fand ihren Mann eines Morgens mit durchgeschnittener Kehle vor dem Schachbrett sitzend, das Rasiermesser noch in der Hand haltend. Anscheinend hatte er eine Partie gespielt und über ein Problem gebrütet. Der Erzähler bittet Fred um ein Spiel mit den Figuren, doch dieser lehnt erschrocken ab. Nach ein oder zwei Wochen erfährt der Erzähler aus der Zeitung von dem mysteriösen Tod seines Freundes Fred. Ihn fand man mit einer Kugel im Kopf, die Pistole in seiner Hand umklammernd, vor einem unvollendeten Schach-

spiel. Als die Habseligkeiten Freds versteigert werden, bietet auch der Vorsitzende des Schachklubs, Mark Norand, bei dem Schachspiel mit. Der Erzähler warnt Norand, doch der vermutet nur Eigeninteresse bei seinem Vereinskameraden. Wenig später findet man Norand, ertränkt in einem kleinen Teich. Vorher hatte er dem Erzähler aus Rache, weil dieser ihn nicht eindringlicher gewarnt hatte, das Schachspiel in seinem letzten Willen vermacht. Gezwungenermaßen übernimmt der Erbe das mysteriöse Spiel. Es wäre ihm wohl genau wie den Vorbesitzern ergangen, wenn er nicht eine höchst erstaunliche Entdeckung gemacht hätte. - GEÜ

**The Secret of the Chessboard** – 1939. Suche erfolglos.

**Raabe, Wilhelm** (\*1831 Eschershausen; †1910 Braunschweig) Deutschland

**Vom alten Proteus** – 1875 (den **Krähenfelder Geschichten** entnommen). Der hinterhältige Baron Philibert Püterich hat nichts zu vererben außer Schulden. Trotzdem droht er seiner Nichte Ernesta Piepenschnieder, sein Testament um ein Kodizill zu erweitern, wenn sie ihm nicht gehorcht und nicht seinen „guten Freund“ Herr von Magerstedt heiratet. Püterich steht nämlich bei Magerstedt, einem aus seinem Regiment unehrenhaft entlassenen Offizier, hoch in der Kreide und wird von diesem wegen des Mädchens erpresst. Bei einer Schachpartie mit Püterich fordert Magerstedt eindringlich seine baldige Heirat ein, andernfalls würde das für den Baron unangenehme Konsequenzen haben. Ernesta und ihr Geliebter, der Assessor Hilarion Abwarter, sind verzweifelt und ratlos ob des sich für sie anbahnenden Unglücks, werden aber vom dem Geist des Fräuleins Rosa von Krippen, die den Baron unglücklich geliebt und an gebrochenem Herzen gestorben war, aufgefordert, Abhilfe beim Eremiten Konstantius zu erbitten. - GEÜ

**Wunnigel** – 1876, (ist eine Grotteske, die im Winter 1877/78 in der deutschen Kulturzeitschrift »Westermanns Monatshefte« erstmals veröffentlicht wurde). Der junge praktizierende Arzt Dr. Heinrich Weyland wird in das Riedhorn, einem Gasthof, zu der 19-jährigen Patientin Anselma Wunnigel gerufen, die sich mit ihrem Vater, dem Königsberger Regierungsrat a. D., auf der Durchreise befindet. Als der Mediziner die Wirtshausstube betritt, findet er alles wie gewohnt vor. „.....ein halb Dutzend Bekannter saß beim Kaffee im Gespräch, und am Fenster ein Paar über ein Schachbrett gebeugt, teilnahmslos für alles andere als den letzten Zug des Gegners und den eigenen Gegenzug“. (Zitat). Der Arzt stellt bei der Halbwise „gastrische Zustände“ fest und verordnet ihr mit Bedacht u. a. eine vierwöchige Bettruhe, was dem „quecksilbrigen Antiquitätenfanatiker und antiquarischen Wüterich“ (Zitat) Wunnigel gar nicht recht ist. Heinrich und Anselma verlieben sich und heiraten schließlich. Darüber ist der Papa hoch erfreut, nicht so sehr, weil seine Tochter nun ihr Glück gefunden, sondern weil er jetzt endlich freie Bahn für seine Spinnereien hat. Die weiß er jedoch nicht auf gut bürgerlicher Art zu nutzen. Auf der Suche nach Raritäten tritt er auf wie der Elefant im Porzellanladen und eine Eselei folgt der anderen bis er schließlich aufgibt und sich im Bett verkriecht. - GEÜ

**Rabelais, François** (\*ca. 1490 La Devinière; †1553 Paris) Frankreich

**Gargantua und Pantagruel** – ist ein Romanzyklus, dessen fünf Bände 1532, 1534, 1545, 1552 und 1564 erschienen und der Gattung Ritterroman zuzuordnen ist. Die beiden Protagonisten sind der hochberühmte, junge Riese Pantagruel, König der Dipsoden, und Sohn des großen Riesen Gargantua. „Die beiden Riesen Gargantua und Pantagruel sind Werkzeuge und Sprachrohre von Rabe-

lais‘ satirischem Witz. Pantagruels bester Freund heißt Panurg, ein heruntergekommener Scholar, der durch die Kenntnis von sieben bekannten und einigen selbsterfundenen Sprachen verblüfft. Er ist ein Tunichtgut, Falschspieler, Zechbruder und Räuber, der anders als die beiden Riesen das Realitätsprinzip vertritt. Panurg (sinngemäß "der mit allen Wassern Gewaschene") ist die wichtigste Figur des Buches, ein komplexer Charakter, gelehrt und verschlagen, höfisch gebildet und ordinär, eine undurchschaubare Figur. Es ist ein Roman des großen Gelächters und überhaupt der wohl größte humoristische Roman der europäischen Literatur, das originellste, wildeste, tollste, komischste, sprachmächtigste, aber auch unflätigste aller Bücher. Sein Autor führt darin den endlosen Kampf des Satirikers gegen die Allmacht der Dummheit und die Allgegenwart der Vorurteile. Es umfasst aber auch einen ganzen Kosmos an Geist und Gelehrsamkeit, Erfindungskraft und Sprachlust, Gelächter und Tiefsinn.“ (NDRkultur). Eine Szene beschreibt vermutlich das erste Lebendschach auf europäischem Boden: „Nach Endigung der Abendmahlzeit ward in der Dame Gegenwart ein Ball in Turnierart gegeben. Zu dessen Vorbereitung ward das Pflaster in dem Saal zuerst mit einem großen samtenen Teppich in Schachbrettform bedeckt, das heißt in gelb und weiße Felder geteilt. Jetzt traten zweiunddreißig junge Leut in den Saal ein; sechzehn waren in Goldbrokat gekleidet, nämlich: acht junge Nymphen, wie die Alten sie in Gesellschaft der Diana zu malen pfliegten (das waren die »Bauern«), ein König, eine Königin, zwei Turmwächter (als »Türme«), zwei Ritter (als »Läufer«), und zwei Bogenschützen (als »Springer«). In gleicher Ordnung sechzehn andre in Silberstoff gekleidet. Auf dem Teppich war ihr Stand gradeso wie auf dem Schachbrett üblich. Ein jedes Heer hat seine Spielleute in gleicher Tracht, die einen in orangegelben, die andern in weißen Damast gekleidet, bei sich; acht waren auf jeder Seite, mit ganz verschiedenen Instrumenten von lustiger Erfindung, wohl zusammen stimmend, wunderlieblich, nach jedem Takt und Tempo wechselnd, wie der Verlauf des Balls erheischte – was mir besonders erstaunenswert schien in Hinsicht auf die unzählige Verschiedenheit der Schritte, Züge, Sprünge, Retraiten, Fluchten, Rückläufe, Anfälle und Hinterhalte“. (Projekt Gutenberg-DE). - RKW

**Reichl, Eva** (\*1970 Österreich)

**Kasparows Züge: Ein himmlischer Linz-Krimi** - 2012. Die Weltbevölkerung steigt ständig und somit auch die Sterberate. Früher konnte Petrus sich noch um jeden Einzelnen kümmern, der an der Himmelspforte anklopfte und mit ihm ein Schwätzchen halten. Jetzt aber bilden sich lange Warteschlangen davor und die netten Unterhaltungen sind schon lange einer Massenabfertigung gewichen. Völlig überarbeitet fordert er von seinem Chef die Einstellung einer Hilfe. Der ist jedoch davon nicht begeistert und will die Angelegenheit mit einer Partie Schach regeln: falls Gott gewinnt, bleibt alles beim alten, anderenfalls kann Petrus sich eine beliebige Hilfe aussuchen. Derweil erschüttert auf der Erde eine Mordserie die Linzer Gesellschaft. Vier Prominente sind die Opfer. Der verbitterte Chefinspektor Neuhorn und seine Kollegen werden beauftragt, die scheußlichen Taten aufzuklären, ständig beobachtet von oben. Vielleicht sind sie auch nur Schachfiguren einer höheren Macht? - RKW

**Reilly, Matthew** (\*1974 Sydney, Australien)

**The tournament** – 2013. Der Thriller beschreibt ein fiktives Schachturnier im Jahre 1546. Das Abendland fürchtet sich vor Sultan Süleyman I., genannt "der Prächtige", denn er dehnt sein mächtiges Osmanisches Reich immer mehr nach Europa aus. In dieser Zeit sendet er an alle Könige der zivilisierten Welt eine Einladung mit der Aufforderung, jeweils den besten Schachspieler des

Landes zu einen Wettbewerb nach Konstantinopel zu schicken. König Heinrich VIII. von England entscheidet sich für den Schachmeister Gilbert Giles und für Roger Ascham als Begleiter. Ascham ist der Mentor der jungen Prinzessin Elisabeth, deren Geschwistern sich von ihr als Konkurrentin auf den Thron bedroht fühlen. Um Schaden von Elisabeth fernzuhalten, nimmt er sie mit auf die Reise in die schillernde Stadt des Orients. Doch damit kommen beide vom Regen in die Traufe. - RKW

**Rezvani, Serge** (\*1928 Teheran, Iran)

**Fous d'échecs** – 1997. „Am Vorabend eines entscheidenden Spiels ist die kleine Welt der Schachspieler verblüfft: Der Titelverteidiger, behauptet die Konkurrenz, sei durch ernste Ereignisse verärgert und scheint aufzugeben. Besorgt begeben sich der Coach, der Parapsychologe, der Biochemiker und der für die Sicherheit des Champions verantwortliche Major, in ein diskretes Wohnzimmer des Grand Hotels und beraten mit einem neutralen, aufmerksamen und wohlwollenden Beobachter: dem Schachliteraten. Sie zeichnen das Leben und die Karriere des Wunderkindes nach, bis sie enthüllen, welches schreckliches Duell sich kürzlich zwischen zwei Frauen abspielte, das selbst auf den souveränsten Champion Einfluss ausübt: seine Mutter, allmächtig, furchteinflößend und mit einer bewundernswerten Hingabe - und die übergewichtige Wanda, verspielter Charakter, wahrer Oger der Kunst für die Kunst, der Schach spielt und neu erfindet, mit nichts anderem als Vergnügen. ... Eine weiße Königin, eine schwarze Königin, ein feines Schachbrett, Gesetze, Manöver, Umleitungen, Vermutungen. In dieser geheimen Sitzung, die mit erzählenden Gesprächen aufwartet, gibt Rezvani das Ausmaß eines Dramas wieder, in dem die Kunst des Schachs nach und nach ihren mythischen Inhalt, ihren gewaltsamen und sexistischen Atavismus freisetzt. Um die Beschreibung des Schachspiels zu umgehen, hinterfragt der Romancier das Absolute des Spiels, erkundet die Ideologie der Eroberung in einer packenden Symbolisierung von ursprünglicher Männlichkeit und Weiblichkeit“. (Klappentext). - RKW

**Richle, Urs** (\*1965 Wattwil, Schweiz)

**Das taube Herz** – 2010. Jean-Louis Savary ist schon als Kind fasziniert von Uhren und ihrer Mechanik. In einem Atelier in der Nähe von Genf erlernt er das Uhrmacherhandwerk und entwickelt sich zum Genie in dieser Kunst. Sein Ehrgeiz lässt ihn zum Fälscher der berühmtesten und bekanntesten Uhrwerke der damaligen Zeit werden. Als der Orgelbauer und Automaten-sammler Blaise Montallier davon erfährt, wittert er seine Chance und lockt Savary nach Paris. Dieser soll für ihn einen raffinierten Automaten bauen, mit dem er den berühmten „Schachtürken“ Kempelens besiegen will. Schnell stellt sich heraus, dass auch der beste Automat nicht ohne ein geniales Hirn funktioniert. Ohne Skrupel entführt Montallier das junge, schachbegabte Mädchen Ana de la Tour, tötet es und verbindet ihr Gehirn mit dem Automaten. Aber auch jetzt ist die Maschine nicht vollkommen, etwas fehlt noch. - RKW

**Riesoco, Nerea** (\*1974 Bilbao, Spanien)

**Der Turm der Könige** – 2011. (Originaltitel: **El elefante de marfil** – 2010). Nachdem König Ferdinand III. Sevilla zwei Jahre lang belagert hat, übergibt 1248 der maurische Herrscher Axataf die

Stadt mit der Bitte, den Stolz der Muslime, "Giralda" - das wunderschöne Minarett der Moschee von Sevilla, zu verschonen. Ferdinands Sohn schlägt einen Pakt vor: wer als erster drei Schachpartien gewinnt, kann über den Turm frei verfügen. Nach fünfhundert Jahren ist der Sieger immer noch nicht ermittelt und die Mönche, die die Bedingungen aufbewahren sollten, haben diese verloren. Als dann Leon de Montenegro, der auserwählte Schachspieler für die Christen, auf der Suche nach den Spielregeln ermordet wird, übernimmt sein Sohn Abel den Part. Doch irgend jemand will unbedingt das letzte Spiel verhindern. (Deutsch von Lisa Grüneisen). - RKW

**Ritzel, Ulrich** (\*1940 Pforzheim, Deutschland)

**Der Hund des Propheten** - 2003. Der Kommissar „Berndorf spielt nicht nur Schach, er trainiert auch und spielt Partien nach. So die berühmte Partie Paul Keres – Michail Botwinnik, WM-Turnier in Den Haag 1948 (S. 118)“. (Herbert Huber). Mehr war über Schach nicht zu erfahren. Als sein Kollege Jonas Seiffert, alias "der Prophet", beerdigt wird, läuft dem Ex-Hauptkommissar Berndorf dessen Hund Felix zu. Das Gassi gehen allein ist aber nicht sein Fall. Daher beschließt er, nur ein wenig nachzuforschen über einen kürzlich geschehen Mord; er hätte besser seinen Ruhestand genießen sollen. - RKW

**Roda Roda, Alexander** (\*1872 Drnovice u Vyškova, Tschechien; †1945 New York City, US-NY)

**Das Pensionistengambit.** Der Icherzähler spielt seit Jahren mit dem Major Vestenhof Schach. Gewöhnlich wird mit 1.e4 e5 eröffnet und „bis hierher ist die Partie von uns theoretisch durchgearbeitet. Es folgt das Pensionistengambit der älteren Gebührenklasse. Der siebente Zug ist ein Rösselsprung, Angriff auf die weiße Dame. Nun sind zwei Fälle möglich: entweder Weiß bemerkt, dass seine Dame eingestellt ist und rettet sie – das ist dann die Feldmochinger Variante; oder Weiß übersieht die Gefahr, die Dame wird genommen: Partie seiner Excellenz, des k. u. k. Feldzeugmeisters a. D. honores Stieglitz von Donnerschwert“. (Zitat). Der verstorbene Gendarmeriewachtmeister Göttlicher hat darauf einen prächtigen Gegenzug gefunden, doch der Herr von Vestenhof verzichtet auf „Göttlichers Erwiderung und zieht den weißen Läufer in rasantem Bogen von a2 nach h8“, (Zitat) worauf er auf einmal zwei schwarze Läufer hat und auf Gewinn steht. Auch sonst werden noch seltsame Züge ausgeführt und als Kriegsveteran weigert sich der Major stets, seinen König aus dem Schach zu nehmen. - GEÜ

**Rogoz, Adrian** (\*1921 Bukarest, Rumänien; †1996 Bad Nauheim, Deutschland)

**Der Preis des Abgrunds**, (Originaltitel: **Prețul secant al genunii** – 1974), ist eine Science-Fiction-Kurzgeschichte. Dav Bogar wurde auf dem Raumschiff »Hoffnung« geboren, das einst Kolonisten auf den Planeten Struve brachte. Im Alter von vier Jahren erlernte Dav das Schachspielen und wurde in kürzester Zeit der beste Spieler an Bord. Als dann ein Gegner zu ihm sagte, dass wahrscheinlich nur Kim Kerim ihn besiegen könne, reifte in Dav der Entschluss, diesen zum Kampf herauszufordern. Angeblich hatte Kerim, da er keinen stärkeren Schachspieler fand, eine riesige Maschine gebaut und die alles gelehrt, was er über das Schachspiel wusste. Aber auch die konnte ihn nicht besiegen. Auf dem Planeten Drian erfährt Dav von einem gewissen Guthrie, dass Kerim auf Tehom lebt. Jeder Herausforderer, der dort landet, hat das Recht, zwanzig Partien gegen die

Maschine zu spielen. Gewinnt er eine Partie oder erreicht ein Remis, so darf er den Planeten wieder verlassen. Bei Verlust aller Partien erwartet ihn der Tod. Nur wenigen ist bisher ein Remis gelungen und auch Dav verliert die ersten Spiele. Nachdem ihm endlich ein Remis gelingt, treibt ihn sein Ehrgeiz zu bleiben. Er will die Maschine unbedingt besiegen da er erkannt hat, dass diese die neuesten Schachtheorien nicht kennt, das Manko aber durch die unermessliche Rechenkapazität wett macht. Zudem lebt Tehom in Symbiose mit seinem Lehrer Kerim und ist in der Lage, das Wissen eines jeden Gegners zu assimilieren und somit auch von Dav zu lernen. Hat Dav seine zuvor erworbene Freiheit eventuell verspielt? - GEÜ

**Roth**, Joseph (\*1894 Brody, Ukraine; †1939 Paris, Frankreich)

**Radetzkymarsch** – 1932. In der drei Generationen umspannenden Familiensaga Trotta, einer ursprünglich ärmlichen Bauernfamilie, wird oft Schach gespielt, hauptsächlich von Franz, der später zum Bezirkshauptmann und Freiherrn von Trotta und Sipolje erhoben wurde. Trotzdem ist Schach für die Erzählung nicht von Bedeutung. Der historische Roman beschreibt anhand der Familiengeschichte den Zerfall der österreichisch-ungarischen Monarchie, von Solferino, der Entscheidungsschlacht im Sardinischen Krieg, bis zum Attentat von Sarajevo, bei dem der österreichisch-ungarische Thronfolger, Erzherzog Franz Ferdinand und seine Gemahlin, Sophie Chotek, Herzogin von Hohenberg, erschossen wurden. - RKW

**Rousseau**, Jean-Jacques (\*1712 Genf, Schweiz; †1778 Ermenonville, Frankreich)

**Die Bekenntnisse** – 1985. (Originaltitel: **Les Confessions** – 1765-1770). Rousseau beginnt sein Werk wie folgt: „Ich plane ein Unternehmen, das kein Vorbild hat und dessen Ausführung auch niemals einen Nachahmer finden wird. Ich will vor meinesgleichen einen Menschen in aller Wahrheit der Natur zeigen, und dieser Mensch werde ich sein. Ich allein“. (Zitat). Welche Folgen seine Selbstdarstellung hat, zeigt sich, „als er im Winter 1770/71 vor geladenen Gästen im Salon der Gräfin D’Egmont zum ersten Mal aus dem Manuskript dieser schonungslosen Selbstenthüllung vorliest: die Damen verbergen das Gesicht hinter dem Fächer, die Köpfe der Herren laufen unter den Puderperücken rot an und die Polizei erscheint und verbietet die Vorlesung“. (ZEIT-ONLINE). Rousseau war nicht nur ein Schriftsteller, Philosoph, Pädagoge, Naturforscher und Komponist der Aufklärung, sondern, da er während der Blütezeit des französischen Schachs lebte, auch ein fanatischer Schachspieler. Folglich findet in den „Bekenntnissen“ Schach eine gebührende Erwähnung. Beispielsweise sei berichtet, dass er sich in sein Zimmer einschließt und Tage und Nächte damit verbringt, alle Züge wohl oder übel in seinen Kopf einzutrichtern. An anderer Stelle beschreibt er die große Ehre, die ihm der Prinz von Conti zuteil werden lässt, indem er mehrere Partien Schach mit ihm spielen darf und außerdem von seinen Spielen gegen Herrn Bagueret im damaligen europäischen Schachzentrum, das »Café de la Régence«, Paris. - RKW

**Rowling**, Joanne K. (\*1965 Yate, England)

**Harry Potter und der Stein der Weisen** – 1998. (Originaltitel: **Harry Potter and the Philosopher's Stone** – 1997). Harry und seine Freunde Ron Weasley und Hermine Granger halten nicht immer die auf Schloss Hogwarts, einem Internat für Hexerei, vorgeschriebenen Schulregeln ein.



Wieder einmal erwischt, entdecken sie auf der Flucht vor dem Schulmeister Argus Flich einen dreiköpfigen Hund, der den Stein der Weisen bewacht, den Lord Voldemort für sein Überleben und seine schwarze Magie benötigt und ihn daher stehlen will. Die Zauberlehrlinge wollen das verhindern und machen sich nachts auf, um den Stein zu bergen. Dafür müssen sie aber mehrere magische Aufgaben lösen, u.a. ein riesiges, von Prof. McGonagall geschaffenes Schachbrett überqueren, bei dem die Schachfiguren überlebensgroß sind. Das gelingt aber nur, wenn sie selbst als schwarze Schachfiguren an dem Spiel teilnehmen und die weißen besiegen. Harry nimmt die Position des Läufers auf a3 ein und Hermine die des Turms auf f8. Ron, der erfahrene Schachspieler, ist ein Springer auf g5 und übernimmt die Spielführung. Damit die beiden Freunde ihr Ziel erreichen können, opfert er sich. - RKW

**Saberhagen, Fred** (\*1930 Chicago, Illinois; †2007 Albuquerque, New Mexico) US

**Pawn To Infinity** – 1982, ist ein Sammelwerk und enthält Schach-Kurzgeschichten von: Poul Anderson »The Immortale Game«, Ruth Berman »A Board in the Other Direction«, Ambrose Bierce »Maxon's Master«, Victor Contoski »Von Goom's Gambit«, Robert Frazier »Rendezvous 2062«, Daniel Gilbert »Kokomu«, Fritz Leiber »Midnight by the Morphy Watch«, George R. R. Martin »Unsound Variations«, Joanna Russ »A Game of Vlet«, Fred Saberhagen »Without a Thought«, Alfred Stewart »Reflections on the Looking-Glass«, Gene Wolfe »The Marvelous Brass Chessplaying Automaton« und Roger Zelazny »Unicorn Variation«. - RKW

**Sawaski, James** (\*Michigan, US)

**The Chess Team** – 2005. Jim Berzchak ist ein großes Schachtalent und fast unschlagbar. Ausgerechnet ihm unterläuft beim High School Turnier ein fürchterlicher Fehler, der sein Escanaba-Eskimos-Team die Schachmeisterschaft kostet. Niedergeschlagen zieht er sich vom öffentlichen Schach spielen zurück, studiert aber weiterhin in seinem Kämmerlein das königliche Spiel und verbessert durch die Verwendung neuer Aspekte seine Spielstärke. Fünfzehn Jahre später erweckt er das Schul-Team zu neuem Leben. Die Kinder das Schach zu lehren und die Unterrichtung spannend zu gestalten, ist seine Passion sowie die Erfüllung seines Traumes. Jetzt muss er nur noch sein "Eskychess-Express-Team" zum Landesmeistertitel führen. - RKW

**The Next Chess Team** – 2012, ist die Fortsetzung des Romans »The Chess Team«. Jim Berzchak hat geheiratet und muss nun die Balance finden zwischen Familie, Lehramt, Trainertätigkeit, Schach-Team und seiner unbändigen Liebe zum Schachspiel. Zunächst nimmt er einmal eine Auszeit vom Schach, wird aber von jungen Freshman Mädchen bedrängt, ein Studenten-Schach-Team zu übernehmen und zu trainieren. Die Entscheidung wäre sicherlich leichter, wenn nicht der Querulant Robert Jones der Truppe angehören würde, dessen Großvater ein Schachmeister war. Zudem mischt noch Roberts Großmutter mit, die aufgrund ihres Reichtums das Team sponsert und ein Mitspracherecht fordert. Jim erkennt aber schnell, dass die junge Mannschaft das Zeug dazu hat, Höhen zu erklimmen. Wird Jim in der Lage sein, die richtigen Entscheidungen zu treffen und das Team zum Meistertitel zu führen? - RKW

**Scheer, Karl-Herbert** (\*1928 Frankfurt-Harheim; †1991 Bad Homburg vor der Höhe) Deutschland

**Darlon**, Clark (Pseudonym): **Ernsting**, Walter (\*1920 Koblenz, Deutschland; †2005 Salzburg, Österreich)

**Das Kosmische Schachspiel** (Zyklus) mit dem Titelheld Perry Rhodan, ist seit 1961 eine deutsche Science-Fiction-Serie in Form von Hefromanen des Moewig-Verlages. „ES und ANTI-ES tragen ein Kosmisches Schachspiel um die Vorherrschaft der Mächtigkeitsballung aus. ES hält sich an die vorgegebenen Regeln, während ANTI-ES alle Register zieht und jedes Mittel zum Sieg nutzt“. (der Handlungsangabe – Paralleluniversum entnommen). - RKW

**Scheideler**, Julius Harro (\*1939 Dortmund, Deutschland)

**Die Dame kam zu früh** – 1967, entstammt einer Romanreihe um den Kommissar Guido Bertschi. „Der erfolgreiche und angesehene Privatbankier Robert Bernstein hatte niemandem etwas zuleide getan - und trotzdem hatte er sterben müssen. Mit einer Kugel im Herzen vor einem Schachspiel fand man ihn“. (Buchbeschreibung). Mehr war nicht zu erfahren. - RKW

**Schirmbeck**, Heinrich (\*1915 Recklinghausen; †2005 Darmstadt) Deutschland

**Das Aberdeensche Problem** – 1946. (Erste Veröffentlichung in der »Schwäbischen Zeitung«). Auf der letzten Archäologentagung in London lernte der Icherzähler Lord Aberdeen kennen und wurde von diesem eingeladen. Der Gastgeber bewohnte eine altersgraue ehemalige Abtei, die er von dem verstorbenen Lord Chesterfield, einem Vetter seiner Frau, geerbt hatte. Lady Aberdeen, eine feine, zarte Dame mit silbergrauen Haaren, forderte den Gast öfter abends zu einer Partie Schach auf. Sie spielten dann in einem Zimmer, das sonst nie betreten wurde, das Schachzimmer des Lord Chesterfield. Ihr Vetter war schwer erkrankt und nur, wenn er starke Medikamente genommen und halbwegs die Schmerzen ertragen konnte, spielte er Schach, „bis zum letzten Atemzug, ja, noch über den Tod hinaus!“ (Zitat). Eines Morgens fand sein alter Kammerdiener Fletcher ihn tot im Sessel sitzend. Vor ihm das elfenbeinerne Schachspiel und daneben ein Zettel mit der Anweisung: „Figuren so stehen lassen, Fletcher, untersteh dich nicht, das Brett abzuräumen, alter Junge! Die Partie wird fortgesetzt!“ (Zitat). Die Partie war noch nicht zu Ende gespielt und die Stellung der Figuren wiesen das „Aberdeensche Problem“ auf, so wie es nachher in Schachkreisen genannt wurde. Lord Chesterfield hatte sein Leben lang darüber gegrübelt und es galt als unauflöslich. Nacht für Nacht hörte Fletcher sein Stöhnen und Husten, doch er brachte die Partie nicht zu Ende, Lady Aberdeen fand die klassische Lösung. - GEÜ

**Schlingensiepen**, Ferdinand (\*1929 Deutschland)

**Dietrich Bonhoeffer 1906-1945**, eine Biografie – 2005. „Leben und Werk Dietrich Bonhoeffers laufen auch noch sechzig Jahre nach seiner Hinrichtung vielen gängigen Erwartungen entgegen: Bonhoeffer entschied sich als Theologe für den Widerstand gegen Hitler; aber sein Widerstand war kein religiöser oder pazifistischer, sondern ein politischer und schloss die Gewaltanwendung nicht aus. Er gilt weltweit als einer der herausragenden Theologen des 20. Jahrhunderts, aber ein systematisches Hauptwerk sucht man vergeblich. Fasziniert haben vor allem seine in der Tegeler Haft geschriebenen Briefe und Aufzeichnungen, seine Gedichte, Gebete und Lieder und nicht zuletzt die

Brautbriefe an seine viel jüngere Verlobte“. (Klappentext). Obwohl eine Biografie und kein klassisches Schach in der Literatur, wird dieses Werk aufgrund der Bedeutung Bonhoeffers beim Widerstand gegen Hitler erwähnt, zumal Bonhoeffer ein Schachspieler war und seine Schüler das Schachspielen lehrte. Auch während seiner Haft spielte er Schach und beschäftigte sich mit der Schachtheorie. - RKW

**Schmidt, Arno** (\*1914 Hamburg; †1979 Celle) Deutschland

**Die Schachstellen bei Arno Schmidt** (Rezensent Marius Fränzel). Es ist auffällig, dass Schmidt in seinen Werken sehr oft Schachmotive benutzt. Das ist nicht verwunderlich, denn schließlich war er als Jugendlicher ein begeisterter Schachspieler. Von sich selbst sagt er, dass er während seiner Zeit „als kaufmännischer Volontär und Angestellter ... dem Schachspiel erregt zugetan“ (Zitat) gewesen ist. Die Begeisterung ließ dann mit zunehmendem Alter nach. Trotzdem spielte er weiterhin mit seiner Frau Alice Schach, weil es dem „Aggressionsabbau zwischen den Ehepartnern“ (Zitat) diene. Marius Fränzel hat sage und schreibe 36 Romane, Erzählungen und andere dichterische Arbeiten Schmidts angeführt, „an denen sich mehr oder weniger sinnvoll ein schachlich orientierter Kommentar anbringen lässt“. (Zitat). Stellen, bei denen Schach nur als Kolorit verwendet wird, blieben außen vor. In der Einleitung zu seiner Ausarbeitung »Die Schachstellen bei Arno Schmidt« erläutert Fränzel mit launigen Worten den Sinn und Zweck des „merkwürdigen Projekts“. (Zitat). Hier die Auflistung der Geschichten mit Schach: • Die Insel • Dichtergespräche im Elysium • Der junge Herr Siebold • Die Fremden • Brand's Haide • Biographische Skizze • Schwarze Spiegel • Die Umsiedler • Aus dem Leben eines Fauns • Seelandschaft mit Pocahontas • Kosmas oder Vom Berge des Nordens • Die Pflicht des Lesers • Das steinerne Herz • Das heulende Haus • Siebzehn sind zu viel! (James Fenimore Cooper) • Berechnungen II • Dichter und ihre Gesellen • Goethe und einer seiner Bewunderer • Literatur: Tradition oder Experiment? • Die Meisterdiebe • Die Gelehrtenrepublik • Fouqué und einige seiner Zeitgenossen • Der Waldbrand • Kaff auch Mare Crisium • Windmühlen • <Gesammelte Werke in 70 Bänden> • Die Geschichte vom Riesen Jermak • Die 10 Kammern des Blaubart • Nachwort zu Coopers »Conanchet« • Sitara und der Weg dorthin • Unsterblichkeit für Amateure • Eines Hähers »:Tué!« und 1014 fallend • Zettel's Traum • Die Schule der Atheisten • Abend mit Goldrand • Julia, oder die Gemälde. - RKW

**Schuster, Frank** (\*1969 Darmstadt, Deutschland)

**Das Haus hinter dem Spiegel** – 2014. Eliza spielte mit dem schwarzen Nachbarskätzchen Kitty. Doch seit Kitty plötzlich erschrocken weggerannt ist, benimmt sich Lorinas kleine Schwester total merkwürdig. Eliza sagt, sie heiße in Wirklichkeit Alice und sei durch den Wandspiegel in die Welt der Menschen gelangt, während die wahre Eliza in das Haus hinter dem Spiegel gegangen sei. Eliza ist in eine „verkehrte“ Welt entschwunden: sie schreibt z.B. alles schnell und flüssig in Spiegelschrift und selbst ihr Muttermal befindet sich statt auf der linken jetzt auf der rechten Schulter. Auch scheint das Verschwinden der schwarzen Königin aus Papas Schachspiel und die Anordnung der Figuren auf dem Brett das Geschehen zu beeinflussen. Lorina macht sich große Sorgen und vermutet, dass Eliza den ganzen Unsinn dem Buch »Alice hinter den Spiegeln« entnommen hat, das sie beim Mathelehrer Hundsen ausgeliehen hat. Beide Schwestern begeben sich mit dem kauzigen Lehrer auf die Suche nach dem Geheimnis der seltsamen Verwandlung Elizas. - RKW

**Schweickhardt, Peter** (Deutschland)

**Einsame Partien** – 2001. (Erzählungen aus der dreiteiligen Novellensammlung). Die Kurzgeschichten beschreiben den Normalbürger. In diesen Fällen sind es Schachspieler, die einsam und senil geworden, ihr bisheriges Leben Revue passieren lassen. Sie hatten ebenfalls mit den uns bekannten Alltagsproblemen, Widrigkeiten, Nöten und Nackenschlägen zu kämpfen und sinnen nach, was man hätte besser machen können oder wie man sich rächen kann. Da ist zum einen der Galan, der die Ehe zum Scheitern brachte und dem man jetzt eins auswischen will. Ein anderer, der nie Höhen erklommen hat, will endlich seine Jugendliebe erobern und dann der Fernschach spielende Rechtsanwalt im Altersheim, der die Schachfiguren nicht mehr unterscheiden kann und seine Mitbewohner mit seinen Schachpartnern verwechselt. - RKW

**Teufels Spiel: Roman in zwei Teilen** - 2003. Im 17. Jahrhundert wütet noch immer die unselige Inquisition, so auch in Konstanz am Bodensee. Das bekommt besonders die junge Fischerstochter Marie Zauner zu spüren. Sie kann nach dem Verständnis der damaligen Zeit nur vom Teufel besessen sein, denn so gut kann keine Frau Schach spielen und alle Honoratioren besiegen. Folglich wird sie der Hexerei bezichtigt, entzieht sich aber mit ihrer Familie den Häschern und beginnt in Amerika, der Neuen Welt, ein freies Leben unter dem Namen Mary Fencer. Erfolgreich baut sie eine neue Existenz auf und unterrichtet ihren Sohn in Schach. 400 Jahre später kämpft die Skandal unwitterte Nymphomanin Mary Fencer, eine Nachfahrin der ehemaligen Marie Zauner, in Cannes um die Schachweltmeisterschaft beider Geschlechter. Ist Marie-Mary doch eine Hexe? Welche Verbindung besteht zwischen den beiden Protagonistinnen und was hat es mit dem geheimnisvollen Schachbuch ihrer Ahnfrau auf sich? - RKW

**Schwenkel, Frieder** (\*1933 Deutschland; Professor für Informatik an der Universität Hamburg)

**Ein Leben für das Schachspiel.** (Erstmals erschienen in der Zeitschrift »Rochade«). Das Hobby des dreißigjährigen Pfortners eines Druckereibetriebs war Motorrad fahren. Sonntags durchstriefte er den lieben langen Tag die Gegend, bis er unverschuldet einen Unfall erlitt. Dabei war ihm ein Ast durch den Helm ins Gehirn gedrungen. Anstelle des nun teilweise fehlenden Großhirns wurde ihm eine Art Schach-Chip implantiert. Nach einer geraumen Zeit baute der behandelnde Arzt ein Schachspiel vor ihm auf. Zunächst drehte sich beim Patienten alles in seinem Kopf und der therapierende Arzt schaltete den Computer aus. Allmählich lernte er jedoch das Schachspielen, verschlang alle Schachliteratur deren er habhaft werden konnte und wurde ein unschlagbarer Schachspieler. Doch drei Haken hatte die ganze Sache: Ein Begleiter musste jeweils, für die Anwesenden unbemerkt, vor und nach dem Spiel den Computer ein- bzw. ausschalten, er durfte nicht in die Nähe von starken Magnetfeldern kommen und schließlich war ja auch noch ein intakter Gehirnteil vorhanden, der leider zum ungünstigsten Zeitpunkt rebellierte. - GEÜ

**Seidel, Jörg** (\*1965 Auerbach, Deutschland)

**Marisa – Eine Traumgeschichte in Schwarz und Weiß** – 2004, ein Kinderbuch. „Sein neuestes Werk erzählt eine märchenhafte Traumgeschichte mit der Hauptperson Marisa, einem etwa zehnjährigen Mädchen. Diese wird in Morpheus Armen in das Reich der mächtigen schwarzen Königin versetzt, welche gerade mit ihren Getreuen - dem König, den Türmen, Pferden und dem Fußvolk -

in eine gespenstische Schlacht mit ihren weißen Kontrahenten verwickelt ist. Hautnah erlebt das Mädchen die Geschehnisse mit und nachdem die Schwarzen siegreich bleiben, lernt Marisa auch das Reich der weißen Königin kennen, und alles kommt ihr dort schon bekannt vor. So wird sie mit der Idee des Absoluten bekannt, welche alle Gegensatzpaare in sich vereint und auflöst“. (Rezension aus »Rochade Europa«). - RKW

**Spielen wir eigentlich Schach oder Krieg?** - 2006. „Arnold Zweig gehört zu den am meisten fehlinterpretierten Autoren der neuzeitlichen Literatur. Im Osten missbraucht und geehrt, im Westen beschimpft und vergessen, teilten sich die Lesermeinungen an der politischen Mauer. Heute wird er kaum noch gelesen. Dabei gehören viele seiner Romane und Essays zum Hervorragendsten, was die deutsche Literatur aufzuweisen hat. In der vorliegenden Monographie wird am Leitfaden des Schachs eine Neubewertung des Zweigschen Werkes versucht. Akribisch werden dabei die Schachreferenzen untersucht und interpretiert. Wie bei kaum einem anderen Autor spielt bei Arnold Zweig das Königliche Spiel in verschiedensten Verkleidungen eine zentrale Rolle. Fast nebenbei wird eine Einführung in das Gesamtwerk geleistet, die – flüssig geschrieben – sowohl den Schachfreund als auch den Literaturliebhaber zu fesseln vermag“. (Klappentext).

**Anmerkung:** Arnold Zweig (1887-1968) war ein deutscher Schriftsteller und mit seinem berühmten Namensvetter Stefan Zweig nicht verwandt.

**Seiler, Lutz** (\*1963 Gera, Deutschland)

**Die Zeitwaage** – 2009, beinhaltet 13 Erzählungen, u.a. eine Schachtrilogie bestehend aus »**Das letzte Mal**«, »**Gavroche**« und »...?....«. In der ersten Geschichte gewinnt an einem Novembertag 1976 der dreizehnjährige Protagonist zum erste Mal eine Schachpartie gegen seinen Vater. Daraufhin spielt der Vater nicht mehr mit dem Buben Schach und beendet so dessen Kindheit. Das Steckschachspiel und auch die Schachfibel bleiben für immer verschwunden. Die zweite Geschichte ereignet sich Mitte der achtziger Jahre in der Universitätsstadt Halle, zur Zeit der ehemaligen DDR. Die Schachspielerin Gavroche, die ihren Spitznamen aus Victor Hugos »Les Misérables« trägt, spielt in den „Baracken“, den Studentenunterkünften, simultan Schach an drei Brettern und gewinnt immer. Der Schreiber, der vorgibt, nicht spielen zu können, beobachtet das Mädchen und macht sich Notizen für eine Biografie. - RKW

**Simenon, Georges** (\*1903 Lüttich, Belgien; †1989 Lausanne, Schweiz)

**Der Mann, der den Zügen nachsah** – 1970. (Originaltitel: **L'Homme qui regardait passer les trains** – 1938). Kurz vor Weihnachten erfährt der biedere Kees Poppinga vom Firmeninhaber Julius de Coster, dass der Schiffsausrüstungs-Betrieb in Groningen pleite ist und er, Poppinga, ein miserabler Prokurist sei, weil er nichts von den langjährigen Betrügereien bemerkt habe, mit denen die Firma agiere. Er, de Coster, habe jetzt vor, einen Selbstmord vorzutäuschen, um ein neues Leben zu beginnen. Poppinga, der sein ganzes Geld in die Firma gesteckt hat und bestimmt noch zwanzig Jahre lang Hypotheken von seinem Haus abbezahlen muss, dazu noch der jetzige Jobverlust, sieht keinen anderen Weg, als die Schranken des bürgerlichen Daseins zu durchbrechen. Er fährt nach Amsterdam, um sich zunächst einmal mit der Geliebten seines Chefs zu vergnügen. Doch die lacht ihn nur aus und dafür bindet er ihr den Schal etwas enger um den Hals. Sofort flieht er nach Paris, um dort unterzutauchen. Als gewiefter Schachspieler versucht er, die Züge seiner Fahnder zu erraten und denkt manchmal wehmütig an die Zeit zurück, wo es im heimatlichen Groninger das

größte Abenteuer war, im Schachclub zu betrügen. In Paris sucht er die Studenten-Cafe's bei der Universität auf, um sein Können zu beweisen. Doch auch der beste Schachspieler macht mal einen Fehler und muss aufgeben. - RKW

**Skasa-Weiß**, Eugen (\*1905 Nürnberg, Deutschland; †1977 London, England)

**Das gesprengte Turnier** – 1952. (Erstmals veröffentlicht in der »Süddeutschen Zeitung«). Dr. Halverdonk hütete sich, aus irgendeinem nicht nachvollziehbaren Aberglauben, eine Schachfigur anzu-fassen. Er behauptete sogar, überhaupt nicht spielen zu können. In seinem Geist hatte sich die fixe Idee eingegraben, „ein einziges Mal im Leben eine Schachfigur mit den Händen zu berühren und mit diesem einzigen Zug alle Weltmeister zu entthronen, das Turnier zu sprengen, wie man eine Spielbank sprengt“. (Zitat). Sein Reichtum, gewonnen aus den riesigen Tulpenfeldern in Holland, erlaubte es ihm, an allen bedeutenden Schachturnieren der Welt als Kiebitz teilzunehmen. Endlich ging sein sehnlichster Wunsch in Erfüllung. Mit fiebrigen Augen sah er, wie der Weltmeister Chomjakow gegen Ledesma den Turm von d8 auf d4 zog. Er beugte sich jäh über den roten Kordon, der die Schachmeister vor den Zuschauern schützte, stellte den Turm auf d8 zurück, schob die Hand Ledesmas mit dem Springer abrupt zur Seite und setzte Chomjakows Dame auf c3. Dann wurde es etwas hektisch im Turniersaal. - GEÜ

**Somerville**, Patrick (\*1979 Green Bay, Wisconsin-US)

**A Game I Once Enjoyed** – 2010. Der 39-jährige Herb, „Verbrecher für immer“ (Zitat), wird auf dem Nachhauseweg von einem jungen Kerl angesprochen, der vorgibt, Philosoph zu sein. Im folgenden Gespräch geraten sie wegen einer Kleinigkeit in Streit. Das Resultat: der Philosoph hat eine zerschlagene Nase und Herb eine zertrümmerte Hand. Seitdem lebt Herb in ständiger Sorge, dass jeden Moment die Polizei auftaucht und ihn wieder ins Gefängnis steckt. Mit der geschundenen Hand kann er seinen Job im Supermarkt nicht ausführen. Er muss Zuhause bleiben und beschließt, sich bereits frühmorgens zu betrinken. Schon wackelig auf den Beinen schaut er aus dem Fenster und sieht im Nebenhaus seinen Nachbarn Kartalopolous wie immer im Sessel vor dem Fernseher sitzen. Neben ihm auf dem Couchtisch ist ein Schachbrett mit Marmorfiguren aufgebaut. Herb hat noch nie gesehen, dass je eine Figur bewegt wurde. Im Gefängnis hat er Schachspielen gelernt und sich so manche Zigarette und einige Toast erspielt. Jetzt reizt es ihn, den alten Herrn zu einer Partie Schach herauszufordern. Er klemmt sich die noch halbvolle Flasche Gin unter den Arm und geht hinüber zu dem 85-jährigen alten Mann mit schneeweißen Haaren. Nach einigem Geplänkel greift Kartalopolous den Fehdehandschuh auf und das Match beginnt. Herb, mit Weiß, rückt den Königsbauern zwei Felder vor. Als nächstes aktivieren die Spieler ihre Springer und benennen die Zugfolge Stampede-Eröffnung. In der Folge wagt es Herb aus Respekt vor dem alten Herrn nicht, die Gefängnistricks anzuwenden, vielmehr ist er darauf bedacht, ihm „einen Strich durch die Rechnung“ (Zitat) zu machen. Obwohl der Alkoholgenuss dem Alten körperlich mehr zusetzt als Herb, bleibt sein Geist erstaunlich wach. Bald stellt sich heraus, dass der Greis der bessere Spieler ist. Schließlich jedoch schläft Kartalopolous in seinem Sessel ein und Herb gibt, eine Sache der Ehre, aufgrund der Aussichtslosigkeit seiner Stellung auf indem er ihm zuflüstert: „Du hast gewonnen“. (Zitat). Trotz der Niederlage hat der einstige Knastbruder dieses Spiel genossen und entschieden, sein Leben in den Griff zu bekommen. - GEÜ

**Standage, Tom** (\*1969 England)

**Der Türke** – 2002. Standage ist ein englischer Wissenschaftsredakteur. Sein Fachgebiet sind historische Themen. Hier beschreibt er die Geschichte des ersten Schachautomaten, genannt der "Schachtürke." - RKW

**Anmerkung:** Henry Dupuy-Mazuel hat unter dem Titel »Der Schachspieler« und Robert Löhr unter dem Titel »Der Schachautomat« eine ähnliche Geschichte verfasst.

**Starke, Ottomar** (\*1886 Darmstadt; †1962 Baden-Baden) Deutschland

**Acht Schachfiguren** – 1960, ein Kriminalroman. Nachts in Paris gibt es eine gewaltige Explosion und die eingeleiteten Nachforschungen deuten darauf hin, dass ein neuer Sprengstoff entwickelt wurde. Sofort gibt es dafür Interessenten, die nicht gerade auf legale Weise Nutzen daraus ziehen wollen. Die Beteiligten sind verschwörerische Besitzer von je einer Schachfigur. Geleitet werden die dubiosen Geschäfte von einem schmierigen Schachspieler, der die Aktionen auf einem Schachbrett in einer Kellerkneipe durchspielt. Die ins Gras beißen müssen nennt er schlicht die geschlagenen Bauern. Fraglich ist nur, wer sind Dame und König? - RKW

**Stassi, Fabio** (\*1962 Sizilien, Italien)

**Die letzte Partie** – 2009 (Originaltitel: **La rivincita di Capablanca** – 2008), ist die Geschichte einer Freundschaft zwischen den Schachweltmeistern Capablanca und Aljechin, die allmählich zerbricht, in Hass umschlägt und schließlich in einem zerstörerischen Schachspiel endet.. Der Protagonist Capablanca, der Mozart des Schachs, ist ein Siegertyp. Als Schachweltmeister geachtet, von seinen Gegnern anerkannt und von den Frauen verehrt, kann er mit seinem Leben zufrieden sein. Doch ausgerechnet an seinen Freund Aljechin verliert er den Titel und die ehemaligen Freunde stehen sich plötzlich als Rivalen gegenüber. In St. Petersburg, wo sie sich bei einem Schachturnier zum ersten Mal begegneten und für ebenbürtig hielten, hatten sie noch aus Jux und Tollerei um eine Frau, die Geliebte des Großfürsten, gespielt, die jedoch beide reinlegte. Doch jetzt verweigert Aljechin eine Revanche und Capablanca's Versuch, diese zu erzwingen, verwandelt sich nach und nach in einen Kampf auf Leben und Tod. - RKW

**Stein, Benjamin** (\*1970 Berlin, Deutschland)

**Replay** – 2012. Ed Rosen bewirbt sich als Softwareentwickler bei der aufstrebenden kalifornischen Firma »United Communications Corporation«. Da er ein rechtes, unbewegliches Auge hat und ihm räumliches Sehen dadurch verwehrt ist, hat er sich auf Softwaresysteme spezialisiert, die versuchen, zwischen organischem Nervengewebe und anorganischen, nervenähnlich arbeitenden Systemen Verbindungen herzustellen. Wöchentlich spielt er mit dem Chef des Unternehmens, dem Neurobiologen Matana, Schach. Dessen Vision ist es, Blinde sehend zu machen. So entwickelt Ed in Matanas Auftrag ein raffiniertes Implantat, das er an sich testet. Das "Uni-Com", wie die Erfindung genannt wird, zeichnet alles auf, was sein Träger sieht. Somit kann man später alles Gesehene als Erinnerung abrufen. Da weitere Funktionen hinzukommen, entwickelt sich das Implantat zum

Supercomputer. Wie bei allen Neuentwicklungen gibt es auch hier Schwierigkeiten. - RKW

**Stout**, Rex (\*1886 Noblesville, Indiana; †1975 Danbury, Connecticut) US

**Gambit** – 1962. Der etwas absonderliche aber begnadete Schachspieler Paul Jerin lernt den Millionär Matthew Blount, Gründer eines exklusiven Schachclubs, kennen. Als Blount ein Turnier über zwölf Partien arrangiert, ist es für Jerin eine unwiderstehliche Herausforderung und Gelegenheit, sich als Blindsimultanspieler zu profilieren. Das Ergebnis fällt jedoch etwas anders aus, als erhofft. Nach dem Genuss heißer Schokolade aus einer Kanne stirbt er an einer Arsenvergiftung. Die Polizei ermittelt schnell, dass nur eine Person den Kakao vergiften konnte. Das Schlimme an der Sache ist, dass der Verdächtige unumwunden einräumt, dass er den Topf und die Tasse kurz nach der Erkrankung des Opfers gespült hat. Der für sein Gewicht etwas zu klein geratene Privatdetektiv Nero Wolfe, von Blounts Tochter Sally zu Hilfe geholt, hält den Mord für ein echtes Gambit: Eine Figur wird geopfert, um auf längere Sicht einen Vorteil zu erlangen. Den Tatverdächtigen hält er vorerst für unschuldig und konzentriert sich zunächst auf die vier "Boten", die die Spielzüge zwischen dem Hauptspielzimmer und der Bibliothek, Jerins Aufenthaltsraum, weitergeben. - RKW

**Straßburg**, Gottfried von († um 1215)

**Tristan** – um 1210. Gottfried von Straßburg ist der formgewandteste mittelhochdeutsche Dichter. Sein Hauptwerk, der Versroman Tristan, blieb unvollendet und ist eine Bearbeitung des "Tristan und Isolde-Stoffes". Tristan, der Sohn Riwalins von Parmenien und Blanscheflurs, der Schwester Markes von Cornwall, wird nach dem frühen Tod seiner Eltern vom treuen Marschall seines Vaters, Rual li Foitenant, erzogen. Als norwegische Kaufleute mit ihren Schiffen im Hafen von Parmenien anlegen, sieht er sich, gemeinsam mit seinem Ziehvater Rual, die feilgebotenen Waren an. Beim Kauf eines Falken fällt ihm auch ein Schachspiel mit wunderschönen Figuren auf und dass die Händler Schach spielen. Er beginnt sogleich mit ihnen Schach zu spielen. Die Kaufleute bemerken sein Talent für Schach und beschließen, ihn heimlich zu entführen, um aus ihm Nutzen zu ziehen. Gottfried von Straßburg hat die Schachepisode in dem Kapitel "Das Schachzabelspiel" verarbeitet. - RKW

**Anmerkung:** Die Tristan und Isolde-Sage ist hinlänglich bekannt. Daher sei nur erwähnt, dass in Wolfram von Eschenbachs "Parzival" die göttliche und in "Tristan und Isolde" die weltliche Liebe verherrlicht wird.

**Süskind**, Patrick (\*1949 Ambach, Deutschland)

**Drei Geschichten** – 1995. Nur bei einer der drei Geschichten, u.z. **Ein Kampf**, geht es um Schach. In einem Pariser Pavillon spielen zwei Männer eine Partie Schach, umringt von interessierten Zuschauern. Einer der beiden Kontrahenten ist Jean, ein älterer, vorsichtiger aber grundsolide spielender Kämpfer. Sein Gegner ist ein junger, unbekümmerter Spieler, der durch seine riskante Spielweise, sein selbstbewusstes Auftreten sowie seine Nonchalance auffällt und die Kiebitze beeindruckt. Obwohl er schon materiell auf Verlust steht, sind die Umstehenden von seinem Sieg überzeugt. Doch zu ihrer Überraschung gibt er die Partie verloren und verlässt den Spielort ohne jeden Kommentar. Das Ereignis ist aber nicht spurlos an Jean vorbeigegangen. Er sinniert über sein



Leben und seine Persönlichkeit und zieht schließlich aus der Erkenntnis die Konsequenz. - RKW

**Sutcliff**, Rosemary (\*1920 East Clandon; †1992 Arundel) England

**Chess-dream in a Garden** – 1993. Der weiße König Godmund und seine Königin Hrosmunda leben glücklich im schönsten Garten der Welt, dessen Rasen einem Schachbrett gleicht. Begleitet werden sie von je zwei Bischöfen, Rittern, Wärtern und acht Bauern. Jede der weißen Figuren besitzt in seinem Traum ein Totem (Ahnentier). Der Friede wird gestört, als der Ritter Alrek der Königin Liebe schwört. Durch die Eifersucht des Königs kommt Zwietracht auf und die böse Rote Horde vermag in den Garten einzudringen, angeführt von einer Schlange mit dem Kopf eines Mannes. Es beginnt ein Kampf auf Leben und Tod nach den Regeln des Schachspiels. Als für König Godmund alles verloren scheint, werden die Totems real und greifen in den Kampf ein. - RKW

**Tan**, Amy (\*1952 Oakland, Kalifornien-US)

**Rules of the Game** ist eine der Geschichten aus **The Joy Luck Club** - 1989. Die chinesische Einwandererfamilie Jong lebt mit ihren Kindern, zwei Jungen und einem Mädchen, in San Francisco im Distrikt Chinatown. Da sie am Waverly Place wohnen, erhält ihre Tochter den Spitznamen Waverly Place Jong. Im Alter von sechs Jahren beginnt Waverly mit den ersten psychologischen Plänkeleien, um die Oberhand über ihre Mutter Lindo Jong zu erringen. Die Mutter versteht es aber, mit vielen chinesischen Verhaltensregeln, sie zu führen. Eine der wichtigsten Regeln sei, so sagt sie, dass man schweigen muss, um zu gewinnen. Bei einer kirchlichen Weihnachtsfeier erhält einer der Brüder ein gebrauchtes Schachspiel. Während die Brüder Schach spielen, schaut Waverly zu. Sie ist von den seltsamen Regeln fasziniert und erlernt sie in der Bibliothek. Nachdem sie ihre Brüder mit Leichtigkeit besiegt, trifft sie zum Glück im Park auf den alten Schachspieler Lau Po. Der unterrichtet sie und bald schlägt Waverly alle Schachspieler der Nachbarschaft. Ihre Mutter ist darüber sehr stolz, obwohl sie noch bescheiden sagt, dass es wahrscheinlich nur Glück sei. Als dann ihre Tochter mit neun Jahren nationale Schachmeisterin wird und ihr Bild auf der Titelseite der Zeitschrift erscheint, ändert die Mutter die chinesischen Regeln in amerikanische und prahlt was das Zeug hält. Jetzt kommt es erst recht zu Konflikten zwischen Mutter und Tochter. - RKW

**Tegnér**, Esaias (\*1782 Säffle; †1846 Växjö) Schweden

**Frithjofs saga** – 1825. Die Frithjofs saga ist eine legendäre altnordische Heldensage aus Island, deren Handlung hauptsächlich in Norwegen während des 8. Jahrhunderts vermutet wird. Sie ist eine Fortsetzung von »Die Sage von Thorstein Vikingsson«. Auf der einen Seite des Fjords wohnt König Beli von Sogn mit Frau, den Söhnen Helgi und Halfdan und Tochter Ingeborg, auf der gegenüberliegenden Großbauer Thorstein Vikingsson mit Sohn Frithjof, genannt der Kühne. Die Königin verstirbt, als die Kinder noch jung sind. Ingeborg kommt in die Obhut des Pflegevaters namens Hilding. Als sowohl Beli als auch Thorstein im Krieg fallen, wird auch Frithjof von Hilding erzogen. Frithjof und Ingeborg empfinden eine große Liebe für einander, jedoch die beiden Brüder verweigerten Frithjof die Hand ihrer Schwester, weil sie sich ihm unterlegen fühlen und eifersüchtig auf seine Fähigkeiten sind. Sie bringen Ingeborg nach Baldrshagi in Baldrs Tempel, wo

niemand es wagt, einen anderen zu verletzen und wo keine Liebenden miteinander verkehren dürfen. Während Frithjof mit Björn, dem Treuen, Schach spielt (VI. Kapitel: Frithjof spelar schack), - die Schachbrettquadrate aus Gold und Silber gefertigt - erscheint Hilding und berichtet von der traurigen Ingeborg. Schließlich geht Frithjof fort um als Wikinger zu leben. Die sind bekanntlich nicht zimperlich und wissen ihre Interessen zu vertreten. - RKW

**ten Geuzendam, Dirk Jan** (\*1957 Niederlande)

**Linares! Linares!** - A Journey into the Heart of Chess – 2001. Ab 1978 fand in Linares, einer andalusischen Industrie- und Handelsstadt, jährlich eines der am stärksten besetzten und hart umkämpftesten Schachturniere der Welt statt, was die Linaresen veranlasste, stolz vom Wimbledon des Schachs zu sprechen. Die Top 10-Spieler rangen nicht nur um Ehre und Elo-Punkte, sondern auch um Preisgelder. Ins Leben gerufen und finanziert hatte das Spektakel der Hotelier Luis Rentero vom Hotel Anibal, der dann auch seine eigenen, nachvollziehbaren Schachregeln aufstellte: Ein Remis vor dem 40. Zug wird von ihm nicht akzeptiert und auch nicht honoriert. Das Buch beschreibt keine Partien, sondern beschäftigt sich mit den Spielern selbst, ihren Stärken, Schwächen, Freuden- und Hassausbrüchen, Ritualen und Marotten. Es berichtet weiter von Freund- und Feindschaften, von Konflikten, Intrigen, Trickereien und unfairem Verhalten am Brett. Es bietet zudem eine Fülle von Informationen über die Geschichte der Stadt, des Turniers und der Spieler. - RKW

**Tevis, Walter** (\*1928 San Francisco, Kalifornien; †1984 New York City, New York) US

**The Queen's Gambit** – 1983. Infolge eines Autounfalls mit tödlichem Ausgang wird die verwaiste achtjährige Beth Harmon in ein Kinderheim eingewiesen. Das unauffällige Mädchen leidet besonders unter den strengen Regeln des Waisenhauses und läuft Gefahr, von den zweimal täglich verabreichten Beruhigungsmedikamenten abhängig zu werden. Glücklicherweise trifft sie eines Tags im Keller den schweigsamen Hausmeister alleine beim Schach spielen an und ist sofort von dem Spiel gebannt. Ab jetzt nutzt Beth jede Gelegenheit, das Spiel zu erlernen und sich zu verbessern, obwohl es ihr von der Heimleitung verboten wurde. Trotzdem verschlingt sie alle Schachliteratur, deren sie habhaft werden kann und spielt die Partien im Kopf. Mit zwölf Jahren wird sie von dem Ehepaar Wheatley adoptiert und darf erstmalig an einem lokalen Schachturnier teilnehmen mit Unterstützung des Hausmeisters, der ihr dafür 5 \$ geliehen hat. Nun fühlt sie sich, ohne Pillen, endlich frei und ihre Sinne nehmen an Schärfe zu. Mit ihrer Adoptivmutter eilt sie, auch zum Geldverdienen, von Turnier zu Turnier und darf im Alter von sechzehn Jahren an der US-Meisterschaft teilnehmen. Damit ist sie aber noch nicht am Ende ihrer Karriere und muss noch so manche Widrigkeit überwinden. - RKW

**Thomas-El, Salome** (Philadelphia, Pennsylvania-US)

**I choose to stay** – 2004. Der Autor ist das siebte von acht Kindern. Er wächst vaterlos in einem Slumviertel von Philadelphia auf, in dem Armut, Trostlosigkeit, Rassismus, Drogenkonsum, Gewalt und Schießereien und das Recht des Stärkeren herrschen, aber auch ein ausgeprägter Gemeinschaftssinn gilt. An der städtischen Schule gibt es ein paar wenige engagierte Lehrkräfte,

die nicht nur ihren Job machen, sondern sich berufen fühlen, die benachteiligten Jugendlichen dem Milieu zu entreißen und ihnen Wege für eine bessere Zukunft zu ebnen. Salomon hat erkannt, dass dieser Weg nur der Bildungsweg sein kann und beginnt ein Studium. Nach der Ausbildung lehnt er verlockende Angebote ab, „ich wähle zu bleiben“, (Zitat) und stellt sich in seinem Stadtviertel in den Dienst der Schüler. Bestens mit den Verhältnissen vertraut, erarbeitet er ein spezielles Programm auch für außerhalb der Schule. Dazu gehört die Wiederbelebung des Schulschachvereins, der in früheren Jahren bedeutende Erfolge erzielt hatte. Mit Hilfe des Schachs fördert er Bildung, Disziplin, strategisches Denken, Kreativität und vor allem Ehrgeiz und Selbstvertrauen der Jugendlichen und vermittelt ihnen das Gefühl, nicht alleingelassen zu werden und geachtet zu sein. - RKW

**Thompson, Joyce** (\*1948 Austin, Texas-US)

**Endspiel mit Dame** – 1993, (Originaltitel: **Bones** – 1991), ist ein Psychothriller. Die bereits zweimal geschiedene Frederika Bascomb ist eine forensische Anthropologin und rekonstruiert für die Polizei von Seattle anhand von Knochen „Bones“ und mittels Skizzen die Mordopfer. Obwohl schon einiges gewohnt, versetzt nun ein Killer sie in Angst und Schrecken. Ihr Vater Nick, ein Alkoholiker und ehemaliger Reporter, wird mit geöffnetem Schädel und „ausgelöffeltem“ Gehirn aufgefunden. Den Mörder muss er gut gekannt haben, denn er wurde umgebracht, während er mit seinem Henker Schach spielte. Nick war ein starker Schachspieler. Es stellt sich nun die Frage, können Schlüsse aus der Stellung der Figuren auf dem blutverschmierten Schachbrett gezogen werden? Ist der Mörder, der sie anscheinend verhöhnen will, aus ihrem Umfeld und sind auch ihre Kinder in Gefahr? - RKW

**Timm, Uwe Hans Heinz** (\*1940 Hamburg, Deutschland)

**Morenga** – 1978, ist ein dokumentarischer Roman. Der Titel leitet sich von dem ehemaligen Minenarbeiter Jakobus Morenga ab, einem der bedeutendsten Anführer im Aufstand der Herero und Nama in Deutsch-Südwestafrika Anfang des 20. Jahrhunderts. „Die Vertreter des deutschen Reiches waren von dem Aufstand überrascht. Der Gouverneur Deutsch-Südwestafrikas, Theodor Leutwein, wurde angewiesen den Aufstand militärisch niederzuschlagen. Im Mai 1904 wurde das Kommando auf Generalleutnant Lothar von Trotha übertragen. Von Trotha führte die Auseinandersetzungen gezielt als einen Vernichtungskrieg“. (Wikipedia). Der deutsche Veterinär Gottschalk, der sich freiwillig zur deutschen Schutztruppe gemeldet hatte, schildert den erbarmungslosen Kolonialkrieg aus seiner Sicht. Unter den Protagonisten ist auch ein Herr Kleinschmidt, ein Agent der Landgesellschaft. Kleinschmidt lässt keine Gelegenheit aus, sich mit Schach zu befassen. Selbst „in der Badewanne sitzend löste er die Aufgaben aus der Schachecke der Appenrader Zeitung. Sogar beim Reiten löste er die Aufgaben. Dazu schnallte er ein Steckschachspiel auf den Sattelknopf“. (S. 286) (LeseKost). - RKW

**Tower, Wells** (\*1973 Vancouver, Washington-US)

**Executors of Important Energie** (ursprünglich veröffentlicht in McSweeney's und nachgedruckt in seiner Sammlung Everything Ravaged, Everything Burned, 2009). Es ist ein bedrückender Bericht über den geistigen Verfall eines Menschen, der sein Gedächtnis verliert und sich an nichts

mehr erinnern kann, als an Schach. Burt ist zehn Jahre alt, als sein Vater Roger die Sekretärin Lucy, eine Schönheit mit großen Augen, heiratet. Anfangs hasste er seine Stiefmutter, jedoch mit zunehmendem Alter empfand er eine tiefe Zuneigung zu ihr. Das Verhältnis zu seinem Vater war stets kühl. Das änderte sich für eine kurze Zeit, als Lucy Roger vorübergehend verließ. Während dieser Zeit musste Burt am Wochenende zwanzig, dreißig Partien Schach mit ihm spielen, die Burt alle verlor. Sein Vater war ein stattlicher, jedoch in vieler Hinsicht ein rauer, unangenehmer Mann, obwohl er nie Ressentiments gegen andere hatte. Er war ein erfolgreicher Anwalt und betrieb zudem eine kostenlose Rechtsberatung, die nicht so sehr dem Sinn für Gerechtigkeit entsprang, sondern mehr dem Vergnügen, durch unpopuläre Argumente gute Ergebnisse für die Schurken zu erzielen. Burt war in den Zwanzigern, als der geistige Abstieg seines Vaters begann. Roger konnte sich nicht mehr daran erinnern, was man ihm kurz vorher gesagt hatte, er fand seinen Weg nicht mehr nach Hause, den er jahrelang gegangen war und schließlich erkannte er seinen Sohn und seine Frau nicht mehr. Dutzende gute Neurologen fanden nicht heraus, was es war. "Es war nicht Alzheimer oder eine der bekannten Demenzen, sein Speicher der Erinnerungen sprang einfach auf schnelles Auslaufen, beginnend mit den kurzfristigen Erinnerungen und dann tropften die älteren wie von einem Gewölbe ab". (Zitat). Auf eine unheimliche Weise behielt er nur die Fähigkeit, Schach zu spielen. Meistens spielte er im Park mit Wade Dwayne, einem zwielichtigen Musiker, mehrere Partien. Wade betrachtete er anscheinend als einen besonderen Freund, weil dieser ihm im Gedächtnis blieb. Das Leben mit Roger stellte die Familie auf eine harte Probe und es gab viele demütigende und peinliche Situationen zu bewältigen. - GEÜ

**Usher, Frances** (\*1939 Vereinigtes Königreich)

**The Waiting Game** – 1998, ein Kinderbuch. Der Teenager Cassy Asford verabschiedet auf dem Flughafen ihren Vater, der für 64 Tage zu einer Klettertour in den Himalaja aufbricht. Auf dem Nachhauseweg besucht sie einen Kinderbasar und kauft dort ein altes Schachbrett mit nur vier übriggebliebenen Figuren. Daraus fertigt sie sich einen Kalender, indem sie das Spiel um weitere vier Gegenstände aus ihrer Spielzeugkiste ergänzt. Die Grundreihe ist somit vervollständigt und die Figuren erhalten alle einen Fantasienamen. Für sie sind es Marsch-Figuren. Jeden Tag wird ein Spielstein ein Feld vorgerückt und wenn der letzte zur Dame wird, kann sie ihren Vater am Flughafen wieder abholen. Doch bald werden bisherige Gerüchte zur Gewissheit. Die Bergsteigergruppe, zu der ihr Vater gehörte, wurden von einer radikal-politischen Organisation für die Befreiung Tibets entführt. Sie drohen mit Erschießung der Geiseln, wenn ihre Forderungen nicht erfüllt werden. Aber durch das tägliche Vorrücken der Figuren kommt Cassy ihren Vater immer näher und die scheinbar willkürlich gewählten Namen der Figuren ergeben nunmehr einen Sinn. Anscheinend sind es Zaubersteine, die die Verbindung zu ihrem Vater aufrechterhalten. - RKW

**Van Dine, S. S.** (Pseudonym): **Wright, Willard Huntington** (\*1888 Charlottesville, Virginia; †1939 New York City, New York) US

**Der Mordfall Bischof** – 1932, (Originaltitel: **The bishop murder case** - 1929) ist ein Psycho- pathen-Krimi. Ein verrückter Mörder, der sich selbst in Bekennerschreiben "der Bischof" nennt, legt eine erschreckende Mordserie hin. Die Opfer werden stets nach dem Muster bekannter Kinderreime gemeuchelt. Für Philo Vance, der Sherlock Holmes New Yorks, ist der Fall bereits nach fünf Minuten am Tatort klar. Im Visier der Ermittlungen steht eine Gruppe von Genies, die sich in der alten Villa eines Professors zum Bogenschießen und zum Schach spielen trifft. Vance macht zwar

schnell einen Hauptverdächtigen dingfest, aber dummerweise gehen die Morde wie nach dem Kinderlied "Zehn kleine Negerlein" weiter. Daher werden stets neue Tatverdächtige präsentiert und psychologisch durchleuchtet. Anschließend müssen auch sie ins Gras beißen. - RKW

**van Vogt**, Alfred Elton (\*1912 Winnipeg, Kanada; †2000 Los Angeles, Kalifornien-US)

**Kosmischer Schachzug** – 1958, (Originaltitel: **The Pawns of Null-A** – 1956), ist ein Science-Fiction-Roman aus der Null-A-Serie um den Helden Gilbert Gosseyn, erweitert auf galaktische Ereignisse. Der Kampf um Erde und Venus im Jahr 2650 war nur ein Grenzzwischenfall im interplanetaren Ringen um die Macht. Dass es um einen größeren Konflikt ging, merkte Gilbert erst, als er als "brauchbar" erkannt und als Bauer auf dem galaktischen Schachbrett eingesetzt wurde. Dies entfesselte bei den kosmischen Gegenspielern ungeahnte Kräfte und zudem trat eine dritte Partei mit schattenhaften Spielern in das Geschehen ein. Reicht Gilberts Waffe, zeitweise in einem anderen, fremden Körper leben zu können und beide Hirne getrennt und vereint zu nutzen, um den Untergang des Sonnensystems zu verhindern? - RKW

**Vege sack**, Siegfried von (\*1888 Wolmar, Lettland; †1974 Regen, Deutschland)

**Die Welt war voller Tanten** – 1970. Der Schriftsteller beschreibt anhand von vielseitigen Porträts die Welt zu Beginn des 20. Jahrhunderts im Livland (historische Landschaft im Baltikum). Die Protagonisten, in diesem Fall die lieben Verwandten, erzählen wiederum aus früheren Zeiten. Lesekost: „Nach Tisch sollte er sich hinlegen. Als Tante Bella ihn dazu bewegen wollte, fragte er mich mit einem Seufzer: „Ist deine auch so streng?“ Und dann sprang er mit einem übermütigen Satz auf, stürzte zum Schachisch, winkte mir spitzbübisch zu, und wir setzten uns zum Spiel. Denn Schach war seine Leidenschaft. Wo ich ihn auch traf, ob in Stuttgart oder im Kaiserhof in Berlin – stets musste ich nach Tisch mit dem Onkel eine Partie Schach spielen. Und immer verlor ich. Einmal hatte ich ihn schon sehr in die Enge getrieben, aber der Oheim war zäh und ließ nicht nach, bis er mich doch mattsetzte“. (aus: »Tante Bella und der Luftschiffonkel«).

**Veis**, Jaroslav (\*1946 Prag, Tschechoslowakei;)

**Meteor**. (Erzählung aus dem Buch **Pandoras Büchse** – 1979). Anhand der Romanfigur Saul Thorphy beschreibt der Autor das Leben des amerikanischen Genies Paul Morphy, der in den Jahren 1858 und 1859 der weltbeste Schachspieler war. In Gesprächen mit der Journalistin Miss Helen Cartwright von der Daily News, die ihm den Beinamen "amerikanischer Meteor" aufschwatzte, und mit seiner flüchtigen Bekanntschaft Claire aus Ruen, die ihm vorwarft, sein wirkliches Leben zu versäumen, wird sein künstlerisches Schaffen nachgezeichnet. Wie sein Aufstieg von frühester Kindheit an begann, wie er die Triumphe in den Turniersälen genoss, wie er allmählich anfing, das Schachspiel zu hassen, wie sein Untergang fortschritt und wie es in seinem Innersten tatsächlich aussah, erfährt man aus seinen Selbstgesprächen. Aus dem "Symbol des Lichts" wurde schließlich eine tragische Figur. - GEÜ

**Vonnegut, Kurt** (\*1922 Indianapolis, Indiana; †2007 New York City, New York) US

**All the King's Horses** – 1951. (Eine Kurzgeschichte aus der Sammlung »Welcome to the Monkey house«). Colonel Bryan Kelly ist mit seiner Frau Margaret, den Zwillingssöhnen Jerry und Paul, dem Piloten, dem Co-Piloten und zehn einfachen Soldaten auf dem Weg nach Indien. In China müssen sie notlanden und geraten in Gefangenschaft des kommunistischen Guerilla-Chefs Pi Ying. Der Oberst wird zu einem Schachspiel gezwungen, wobei seine Begleiter die weißen Steine darstellen müssen und er den König. Pi Ying spielt mit Schwarz und alle von ihm geschlagenen Figuren werden sofort hingerichtet. Die übriggebliebenen Darsteller kommen nur frei, wenn der US-Offizier das Spiel gewinnt. Bryan erkennt sofort, dass Pi Ying kein guter Schachspieler ist und ein höllisches Vergnügen daran findet, möglichst viele Personen zu erschießen. Das "Spiel" kann der Colonel nur schnell beenden, wenn er ein schreckliches Opfer bringt. - RKW

**Wakefield, Herbert Russell** (\*1888 Kent; †1964) England

**Professor Pownall's Oversight.** (Eine kurze Erzählung aus dem Sammelwerk »They Return at Evening« - 1928). Der Protagonist ist ein vom Schach besessener Mann mit einem "zweiten Gesicht" in einer Geistergeschichte. --- Jetzt, da die Karenzzeit von fünfzehn Jahren vorüber ist, öffnet J.C. Cary die Postsendung von E. Pownall, um den Inhalt, die Niederschrift, wunschgemäß im Schachmagazin zu veröffentlichen: Im Alter von zwölf Jahren lernt Pownall Hubert Morisson kennen. Zwischen den Jugendlichen entwickelt sich im Laufe der Zeit eine ständige Rivalität. Beide sind TOP Schüler am Flamborough College, werden gefördert und erhalten ein Stipendium für Oxford. In Oxford sind sie die brilliantesten Studenten jener Zeit und schließen mit dem besten Hochschulabschluss ab. Obwohl die Dozenten Pownall für den exzellenteren Geist halten, ist Morisson immer der Primus. Außer im Schach ist Pownall der Meister, denn Schach ist die große Liebe seines Lebens. Bei der britischen Schachmeisterschaft, gleichzeitig die Entscheidung für die Teilnahme am bevorstehenden Meisterturnier in Budapest, treffen sie im Finale aufeinander. Pownall, der sich akribisch vorbereitet und sich für die Nummer eins in Großbritannien hält, sieht vor seinem sechzehnten Zug, dass seine subtile Kombination nicht wasserdicht ist. Nur mit einer konzentrierten Brillanz seines Gehirns rettet er sich in eine Hängepartie. Auf dem Nachhauseweg reift in ihm die Erkenntnis, dass nur noch ein Wunder ihn retten kann und daher der Entschluss, Morisson zu ermorden. In Budapest spielt Pownall die ausgeklügeltsten, noch unbekanntesten Varianten, verliert aber alle Partien. Beim entscheidenden Zug erscheint jeweils Morisson, stellt sich hinter seinen Gegner, ergreift dessen Hand und führt den Siegeszug aus, von dem Pownall glaubt, dass dieser niemals im Spiel entdeckt wird. --- J.C. Cary fühlt sich moralisch verpflichtet, die Publikation zu veröffentlichen. Da er aber selber kein Schachspieler ist und ihm die Dokumentation sehr unwahrscheinlich erscheint, schickt er den Bericht mit den Partienotationen an seinen Freund, einen berühmten polnischen Meister. Etwa drei Monate später erhält er die erste Antwort mit einem verblüffenden Resultat. - GEÜ

**Wallace, David Foster** (\*1962 Ithaca, New York; †2008 Claremont, Kalifornien) US

**Schrecklich amüsant – aber in Zukunft ohne mich** – 2005. (Originaltitel: **A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again** – 1997). Der Schriftsteller David Foster Wallace erhält einen Traumauftrag. Er soll für ein Magazin aufschreiben, was er so auf einer Kreuzfahrt durch die Karibik auf einem Luxusliner sieht und erlebt. Doch Wallace scheint das völlig falsch verstanden zu

haben. Statt das erwartete übliche Blabla zu skizzieren, setzt er sich akribisch mit den Vorgängen auf dem Schiff auseinander: Mit dem penetranten "Service-Lächeln" des Schiffspersonals, das wie eingefroren wirkt, mit den Animatoren, die einem jede freie Minute rauben und wehe, man will sich dem Herdentrieb entziehen, das wird nicht geduldet, mit Conga-tanzenden Touristen in HawaiiHemden, mit Polonaisen und peinlichen Showprogrammen sowie mit vor Geld stinkenden Passagieren, die an Land mit unterernährten Kindern um jeden Penny für Perlenkettchen feilschen. Er zeigt sich aber auch selbstkritisch und selbstironisch, indem er von einer Schachpartie (Damenfianchetto) gegen die neunjährige Deirde berichtet, die er in 23 Zügen verliert. - RKW

**Watson, Ian** (\*1943 North Shields, England)

**Queenmagic, Kingmagic** – 1986, ist ein utopischer Roman. Die beiden Königreiche Bellogard, das Reich des Lichts, und Chorny, das Land im Dunkeln, sind seit Anbeginn der Zeit in einem ewigen magischen Krieg verstrickt, der streng nach den Regeln des Schachs ausgefochten wird. Jede Figur der beiden Länder, König, Königin, Prinzen, Bischöfe, Ritter und Knappen (Bauern) hat ihren eigenen abgesteckten Platz und darf nur vorgeschriebene Bewegungen ausführen. Der junge gut ausgebildete Peredino (Pedino), gerade zum Königin-Bauern ernannt und absolut loyal zu seinem König stehend, entdeckt in seiner Heimatstadt Bellogard die Spionin Sara, ein Bischof-Bauer aus Chorny, in die er sich verliebt. Eine Verbindung kann für beide nur Schande und Tod bedeuten. Pedino ist gezwungen seine Loyalität zu überdenken. - RKW

**Watters, Rutherford** (\*1919 ; †1982) Irland

**Murder in Three Moves** – 1960. Sprole will sich von seiner schriftstellerischen Arbeit erholen. Er geht zum Angeln und findet im Wasser die Leiche des Malers Strang. Als die Polizei Sprole des Mordes verdächtigt, nimmt sich Blake, ein weltweit anerkannter Schachkomponist und Kryptologe, des Falls an. Blake erinnern die Umstände an ein altmodisches Rätsel von Samuel Loyd (einen amerikanischen Spieleerfinder und Rätselspezialisten) und bringt es in Verbindung mit einem Schachproblem. Gemeinsam mit dem örtlichen Pfarrer, ebenfalls ein Liebhaber des Schachspiels, kann mit Hilfe des Schachs die verblüffende Lösung gefunden werden. - RKW

**Wedegärtner, Jochen** (\*1942 Berlin; †2013 München) Deutschland

**Sardisches Roulette** – 1990. Der begüterte Martin Bellack, alias Il Matto (bedeutet hier sowohl verrückt als auch matt), ist ein gewiefter und erfolgreicher Profispieler in Schach, Roulette, Bridge und in allen anderen Spielen, die es sonst noch gibt. Sein ganzes Handeln und Tun wird von seiner Spielleidenschaft gelenkt und selbst sein Wissen bezieht er hauptsächlich aus Spielbegriffen, wenn er nur eine Verbindung dazu herstellen kann. So lautet sein Lieblingsausspruch in allen Lebenslagen: „Ich bin im Spiel“. (Zitat). Aber sardisches Roulette, das Spiel um Menschenleben, ist nicht sein Ding. Trotzdem muss er als Unterhändler einer Entführung fungieren und wird schließlich selbst zum Entführten. Doch wie entkommt man der Misere? Gegen die italienische Eröffnung ist er machtlos und gibt es überhaupt eine sardische? - RKW

**Weinreb, Michael** (\*US; Sportreporter und Autor)

**The Curious Case of Sanjay Finch** – 2010. Der Erzähler Leary wusste vor ein paar Jahren nur wenig über Schach. Erst, als die Kinder in seinem Fitnessstudio begannen Schach zu spielen und der Sportsender ESPN Schach als “der neue Basketball“ (Zitat) anpries, rekrutierte er eine Schachmannschaft mit den besten Spielern, um für die Memorial High School die National High School-Schachmeisterschaft zu gewinnen. Mit den Schülern Vlad, einem litauischen Waisenhauskind und Sammy, einem Emigranten aus Taschkent, hatte er schon die beiden ranghöchsten 17-jährigen Schachspieler der Vereinigten Staaten in seinem Kader, aber ihm fehlte noch ein weiterer Top-Spieler. Den fand er in dem 15-jährigen Sanjay Finch. Sanjay erschien eines Tages noch vor Beginn der Schulmeisterschaft im Übungsraum, als der Team-Trainer Ronnie gerade seinen Schülern die Caro-Kann Verteidigung erläuterte und analysierte. Sanjay verfeinerte die Zugfolge und verblüffte mit einer unglaublichen Spielstärke, die selbst die des Trainers Ronnie, einem internationalen Meister, der schon um die Weltmeisterschaft spielte und in Dubai einen Supercomputer geschlagen hatte, bei weitem übertraf. Niemand wusste, wer Sanjay war und woher er kam. Daher nahmen die Vermutungen groteske Züge an: „Er wäre ein jugendlicher Hindu-Automat, gefunden in Sri Lanka, mit einem Gehirn wie ein IBM-Großrechner und ausgestattet mit den Instinkten von Kasparov, der Bravour von Fischer und dem Witz von Capablanca“ oder „das Kind wäre geboren in einem Pygmäendorf, wäre der Neffe des Dalai Lama, wäre der Sohn eines Sufi-Mystikers und erzogen im Dschungel des Kongos, oder dass er im Alter von 9 Jahren in Stanford graduiert wurde, dass er ein Gesundheitsbeter sei, dass sein Kopf eine deutliche Marsform aufwies“. (Zitate). Mit so vielen Attributen ausgestattet kann ja nichts mehr schief laufen und die High-School-Meisterschaft nur noch ein Kinderspiel sein oder gibt es da eventuell etwas nicht Einkalkuliertes? - GEÜ

**Werfel, Franz** (\*1890 Prag, Tschechien; †1945 Beverly Hills, Kalifornien-US)

**Stern der Ungeborenen** – 1945, ein Reiseroman. Es ist eine Geschichte voller Traumvorstellungen in einer utopischen Welt, in der die Grenzen von Realität und Fiktion aufgehoben sind. Nicht nur die Technik wurde gewaltig verändert, sondern auch die Menschen haben alle ihre Schwächen überwunden. Krieg, Leid und Arbeit existieren nicht mehr und nur die Allerfaulsten dürfen in die Regierung, um sämtliche Aktivitäten zu vermeiden. Denn in der Vergangenheit hatte sich gezeigt, dass agile Politiker nur Schaden anrichten und es besser gewesen wäre, wenn sie überhaupt nichts unternommen hätten. Zitat: „In einer Zukunft von über 100.000 Jahren wird immer noch Schach gespielt. (S.199). Er hatte sich zu mir aufs Bett gesetzt. Wir schwiegen lange Zeit. Dann machte er einen Vorschlag: „Die Menschen spielen auch heute noch Schach. Soll ich ein Brett und Figuren holen?“ „Schrecklich“, versetzte ich. „Ich habe schon in meiner echten Existenz eine Antipathie gegen Schachspiel gehabt“. - RKW

**Weteschnik, Martin** (\*1958 Frankfurt a. M., Deutschland)

**Die Wege des sechsten Tages** -2008. Pat lebt in San Francisco unter der fürsorglichen Obhut seines Adoptivvaters Samuel Buckwell und glaubt, den tragischen Tod seiner Eltern überwunden zu haben. Als Kind war er einer der besten Schachspieler seiner Altersklasse und hatte sich die Teilnahme an der Jugendweltmeisterschaft erarbeitet. Doch die entscheidende letzte Partie verlor er und nicht nur seinen Traum, Weltmeister zu werden, sondern auch die Hoffnung auf finanzielle Unter-



stützung. So waren seine Eltern gezwungen, nach Amerika auszuwandern, um dort lohnende Arbeit zu finden. Auf dem Weg dort hin gerieten sie in einen Verkehrsunfall, bei dem die Eltern starben. Hätte er nicht beim WM-Kampf den groben Fehler gemacht, würden seine Eltern heute noch leben. Pat beschließt, in Zukunft Schachturniere zu meiden und nur noch Partien mit Freunden zu spielen. Jetzt will er die letzten Tage vor Beginn seines Studiums in Harvard so richtig entspannen und genießen. Aber Pat trifft den ehemaligen Rivalen und die Schuldgefühle leben wieder auf. Bietet ihm das Schicksal eine zweite Chance? - RKW

**Weyand, Kai** (\*1968 Freiburg im Breisgau, Deutschland)

**Schiefer eröffnet spanisch** – 2008. Aus der Inhaltsbeschreibung: „Ein motivierter Junglehrer trifft auf zwei gescheiterte Existenzen; ein scheinbar harmloses Experiment wird zur Groteske über den Schulalltag. Schiefer spielt leidenschaftlich gern Schach, und mindestens ebenso leidenschaftlich entwickelt er aus dem Spiel Theorien, die er seinem genervten Gegner weitschweifig erläutert. Das mag damit zusammenhängen, dass er früher einmal als Lehrer gearbeitet hat. Warum fühlte er sich im Schuldienst wie ein verzweifelter Hamster in seinem Rad? Die Wunde schwärt, zumal er seitdem auch nichts anderes zuwege gebracht hat. Um einigermaßen über die Runden zu kommen, muss er seine Wohnung untervermieten. Da bringt ihm das Schicksal einen Untermieter ins Haus, der sich gerade anschickt, als junger Lehrer eine Klasse zu übernehmen, bestens gerüstet mit enzyklopädischer Ausbildung, didaktischem Wissen und hohen Idealen. Schiefer beschließt, diesen Mann auszuhorchen, aber rasch wird mehr daraus: Er spioniert ihm hemmungslos nach, und mit Hilfe seines Schachpartners, einem mit modernster Sicherheitstechnik ausgerüsteten Privatdetektiv, gelingt ihm das auch. Bald ist die ganze Schule verwandt. Was zunächst wie auf dem Schachbrett bis ins Kleinste geplant wurde, nimmt als temporeiche Tragikomödie seinen Lauf. Weyand erzählt von den Hoffnungen und Nöten eines Lehrers, indem er dem Schulalltag einen Zerrspiegel vorhält.“ - RKW

**Wheatcroft, John** (\*1925 Philadelphia, Pennsylvania; †2017) US

**The Forfeit** – 1986. (Originalveröffentlichung in *Slow Exposures*, Cornwall Books). Die Geschichte handelt von den Akteuren und deren Spiele in dem Schachsalon einer Rehabilitationsanlage in Honolulu. Der Erzähler, während des Krieges übel zugerichtet und jetzt mit einer rechten Handprothese versehen, betrachtet den Schachraum als seinen Zufluchtsort. Schach hat ihn und seine geschundene Seele gerettet. Die physisch dominierende Person der Schachspieler ist der Major, ein typisch amerikanischer Offizier mit strammer militärischer Haltung, maßgeschneiderter Autorität und von angelsächsischer Abstammung. Obwohl er einen Ehering trägt, wird er stets von einer Inselschönheit begleitet. Oft tritt er prahlerisch und sich brüstend auf. Er ist darauf bedacht, seine geistige Überlegenheit zu demonstrieren. Daher strengen sich alle Spieler besonders an, ihm eine Niederlage beizubringen. Sein Gegner ist meistens „der alte Mann“, der als zweitstärkster Spieler in der Runde gilt und der nach jedem Zug, den er macht, in sich hinein murmelt. Von ihm weiß niemand etwas. Seit Jahren kommt er kurz vor Mittag und spielt bis spätabends. Dann verschwindet er wieder bis zum nächsten Morgen. Zweifellos ist der kahle, gelbgesichtige Russe das erste Brett. Er ist nicht nur der stärkste Spieler, sondern auch ein starker Raucher. Seine Zigaretten dreht er sich selbst aus Tabak von Zigarettenstummeln, die er aus den großen Messingaschenbechern ohne Verlegenheit fischt. Ein weiterer Schachenthusiast ist MacDowell, ein Armeekapitän, Mitte sechzig, der 1904 in West Point graduiert wurde. Er lebt ohne Chance und Hoffnung, jemals

befördert zu werden. Vom Major wird er kaum beachtet. MacDowell's Gewohnheit ist es, bei jedem Schachspiel die Schuhe auszuziehen und sich seiner Krawatte zu entledigen. Eine weitere Rolle im Schachkreis spielt der nervenschwache Darlington, ein 18-jähriger Knabe. Bei dem Angriff auf Okinawa sprang er mit Bibel und Schwimmweste vom Schlachtschiff in den spiegelglatten Pazifik, um zu den Japanern zu schwimmen, sich zu ergeben und um Vergebung zu bitten. Jetzt, wo er "unter Beobachtung" steht, bringt ihm der Erzähler das Schachspielen bei. Der Jüngling macht erstaunlich gute Fortschritte. Außerdem finden sich weitere gebeutelte Kriegsversehrte zum Schachspielen ein. Bei solch einer durcheinander gewürfelten Truppe mit unterschiedlichen Charakteren läuft natürlich nicht immer alles glatt, manchmal gehen auch die Pferde durch. - GEÜ

**Wickram, Jörg** (\* um 1505 Colmar, Frankreich; † um 1560 Burkheim, Deutschland)

**Der Goldfaden** – 1557. Im Königreich Portugal lebte einst ein Hirte mit Namen Erich. Seine Frau Felizitas hatte ihm viele Söhne und Töchter mit einer "wunderbaren Schönheit" geschenkt. Die Familie war jedoch so arm, dass sie ohne fremde Hilfe nicht existieren konnte. „Doch blieben die Kinder nicht lange bei ihm; denn ihre gute Art war so allgemein bekannt, dass die reichen Kaufleute sie eins ums andere von dem Vater beehrten, sie auch gar fleißig und wohl erziehen ließen; und wenn sie dann zu mannbaren Jahren gelangten, wurden sie durch ihre Wohltäter alle sehr ehrbar ausgestattet und versorgt“. (Zitat). So kam der zuletzt geborene Sohn Leufried, (benannt nach dem Löwen "Lotzmann", der später sein Begleiter wird und in der Erzählung eine bedeutende Rolle spielt) nachdem er der Muttermilch entwöhnt war, zu dem wohlhabenden Kaufmann Hermann. Dessen Frau Laureta hatte ein Jahr zuvor den Knaben Walter geboren. Beide Kinder wuchsen gemeinsam auf, liebten sich wie leibliche Brüder, wurden gleichberechtigt erzogen und besuchten die selbe Schule. Als es Ärger in der Schule gab und ein Adliger unberechtigterweise vom Schulmeister eine öffentliche Züchtigung Leufrieds forderte, entging dieser der unerträglichen Schmach, indem er sich mittels Brief bei seinen Pflegeeltern für ihre Vorsorge herzlichst bedankte, um Verständnis bat, verabschiedete und dann die Stadt verließ. Er wanderte solange fort, bis er sein Geld verzehrt hatte und sicher war, dass ihn keiner mehr finden würde. Auf dem Schloss eines Grafen fand der Zwölfjährige Arbeit, zunächst als Küchengehilfe, dann als Kammerbube bei der Tochter des Grafen, der Jungfrau Angliana, und schließlich als Diener des Grafen. Leufried und Angliana verliebten sich und sie schenkte ihm einen Goldfaden von ihrem Strickrahmen, den er unter seinem Herzen aufbewahrte. Zu jener Zeit war eine Liebe zwischen unterschiedlichen Ständen nicht unproblematisch und endete für den Nichtadligen oft tödlich. Geheimhaltung war von nun an das höchste Gebot. Zwischenzeitlich hatte sich Walter auf die Suche nach seinem Bruder gemacht. Ein glücklicher Zufall unter unglücklichen Umständen führte sie zusammen und schließlich auf das Schloss des Grafen. Angliana hatte gerade Schachpartien mit ihren Gespielinnen beendet, als Leufried und Walter ihr Gemach betraten. Walter, der das Schachspiel erblickte, sprach: „O Bruder, jetzt erquickt sich mein Herz und Gemüt, da ich dieses reiche Schachspiel sehe, ach, wäre ich nur einmal so glücklich, dass ich einmal genug dieses Spiel ziehen und meinen Kurzweil damit haben dürfte“. Angliana hatte diese Worte gehört, und da sie glaubte, es könne ihr niemand im Schachspiel obsiegen, sagte sie freudig: „Walter, mein lieber Freund, seid ihr des Spiels kundig, so ziehen wir eins oder zwei für die Langeweile, um was ihr wollt“. „Gnädige Jungfrau“, sagte Walter, „ich bin ein Schüler des Spiels, darum will mir nicht gebühren, um einen Gewinn zu ziehen; denn ich sorge, Euer Gnad wird mir zu geschickt sein“. (Zitate). Walter, ein Meister im Schach, lässt Angliana drei Mal gewinnen und bietet ihr dann einen Einsatz an, weil er ja sonst nie das Spiel richtig lernen würde. Wie das Spiel endet, kann man erahnen. Aber was wird aus der großen Liebe? - GEÜ

**Wolfe, Gene** (\*1931 New York City, New York-US)

**Der wunderbare messingne Schachautomat** – 1979, (Originaltitel: **The Marvelous Brass Chess-playing Automaton** – 1977), ist eine Kurzgeschichte, die fatal an das Märchen von Hänsel und Gretel erinnert mit dem Unterschied, dass die Hexe hier ein Schachautomat ist und nach Ansicht von Gretel wie ein Ofen aussieht. Nach dem Untergang der „digitalen Zivilisation“ herrscht Krieg zwischen Deutschland und Russland. Zu dieser Zeit findet eine Schachpartie zwischen Prof. Baumeister und einem Messingautomaten statt, von dem der Besitzer Heitzmann behauptet, es sei einer der letzten echten Computer aus jener vergangenen glorreichen Zeit. Der Professor verliert nicht nur das Spiel, sondern auch eine große Menge Einsatzgeld. Hans, der im Inneren des Automaten die Figuren mittels Magneten bewegte, bietet dem Verlierer an, das Geld wieder zu beschaffen gegen eine entsprechende Provision. Dazu braucht er die Hilfe Gretels, in die er sich verliebt hat. Gretel vertritt den Hans in der Maschine und Hans doubelt den Prof. Baumeister. Alles scheint zu klappen, doch dann verhält der Automat sich seltsam. „Solche raffinierte Züge hatte der Lahme Hans seinem Gretchen eigentlich nicht vorgegeben“. Hat eventuell der Geschützdonner der nahen Front die Maschine wieder in Gang gesetzt? - RKW

**Zelazny, Roger** (\*1937 Euclid, Ohio; †1995 Santa Fe, New Mexico) US

**Unicorn Variation** – 1975. In der Geschichte „muss ein schachbesessener Tramp um den Erhalt der menschlichen Rasse spielen; diesmal ist sein Gegner ein schwarzes Einhorn“. (Michael Falkenstein) - RKW

**Zhang, Xiguo** (\*1944 Chongqing, VR China)

**Der Schachkönig** – 1992. In der taiwanesischen Fernsehsendung »Welt der Wunderkinder« ist eines der Genies in Gobang (eine Brettspielvariante von »Fünf in eine Reihe«) unschlagbar. Im Gespräch mit dem Knaben erkennt der Fernsehgestalter Cheng Ling, dass er auch in Fingerknobeln (»Schere, Stein, Papier« sowie »Gerade und Ungerade«) stets Sieger bleibt. Das ist aber nur möglich, wenn man die Absicht des Gegners kennt oder die Zukunft voraussehen kann. Der clevere Cheng wittert sofort das große Geschäft. An der Börse lassen sich damit fantastische Gewinne erzielen und beim Schachspiel, bei Kenntnis des nächsten gegnerischen Zuges, muss man doch auch auf der Siegerseite bleiben. Tatsächlich lässt er das Kind gegen den Landesschachmeister antreten und sichert sich damit weitere Sendungen. Er kann aber nicht verhindern, dass das Ausnahmetalent durch einen seiner Freunde entführt wird und überfordert zusammenbricht, denn sein Freund wollte die Zukunft der Menschheit erfahren. Folglich verliert das Kind die zweite Partie, kann dann aber in der dritten mit freiem Geist gewinnen. Während Ah Cheng in seinem Roman »Der König des Schachs« die Weisheit der alten taoistischen Meister in den Vordergrund stellt, beschreibt Zhang den Wandel der taiwanesischen Gesellschaft durch die rasante Industrialisierung. - RKW

**Zweig, Stefan** (\*1881 Wien, Österreich; †1942 Rio de Janeiro, Brasilien)

**Schachnovelle** – 1942, (in der englischen Ausführung **The Royal Game** - 1944) ist in der Ich-Form geschrieben und somit aus der Sicht des Erzählers. Auf der Reise von New York nach Buenos Aires befinden sich an Bord eines Passagierdampfers der amtierende Schachweltmeister Mirko Czentovic, der schottische Öl-Millionär McConnor und ein geheimnisvoller Dr. B.. McConnor will unbedingt gegen den jungen Weltmeister spielen, der schließlich einwilligt und anbietet, gleichzeitig gegen mehrere Passagiere anzutreten. McConnor verliert die Partie und fordert einen Revanchekampf. Als auch dieses Spiel zu scheitern droht, greift Dr. B. ein und rettet ein Remis. Czentovic erkennt, dass er einen ernstzunehmenden Schachspieler vor sich hat und bietet ihm ein Spiel an, das Dr. B. aber ablehnt. Dr. B. berichtet dem Erzähler, dass er in Österreich von den Nationalsozialisten über Monate eingesperrt und isoliert wurde. Um nicht wahnsinnig zu werden, beschäftigte er sich in der Einzelhaft mit Schach aus einem kleinen Büchlein, das er im Warteraum des Verhörungszimmers aus einer Manteltasche gestohlen hatte. Er spielte die berühmten Partien immer und immer wieder nach und lernte sie letztlich auswendig. Dann begann er gegen sich selbst zu spielen und bildete zwei unabhängige geistige Instanzen, das „Ich Weiß“ und das „Ich Schwarz“, was zu einer Persönlichkeitspaltung, eine Art „Schachvergiftung“, führte. Vom Erzähler erfährt Dr. B., dass der Schachspieler auf dem Schiff der Weltmeister Czentovic ist. Neugierig geworden sagt er einem Spiel unter der Bedingung zu, dass es bei der einen Partie bleiben muss (um einen erneuten Ausbruch der Schachvergiftung zu vermeiden). Zum allgemeinen Erstaunen der Kiebitze kann Dr. B. die Partie gewinnen und sagt einer weiteren sofort zu, was er besser nicht getan hätte. - RKW

**Ungeduld des Herzens** – 1939. „Der junge Leutnant Anton Hofmiller wird in das Schloss des ungarischen Magnaten Lajos von Kékesfalva eingeladen. Dort lernt er dessen gelähmte Tochter Edith kennen und entwickelt Zuneigung, vor allem aber tiefes subtiles Mitleid für sie. Hofmiller macht der unheilbar Kranken, die sich in ihn verliebt, Hoffnungen auf baldige Genesung und verlobt sich schließlich sogar mit ihr. Doch da er nur aus Mitleid, nicht aus Liebe handelt, nimmt das Unheil seinen Lauf. Aus Angst vor Spott und Verachtung steht er in der Öffentlichkeit nicht zu ihrer Verbindung. Als Edith erfährt, dass er die Verlobung vor anderen verleugnet, stürzt sie sich von einem Turm. Von Schuldgefühlen überwältigt, stürzt er sich in einer sinnlosen Flucht in die Kämpfe des beginnenden Ersten Weltkrieges“. (Inhaltsangabe). An einer Stelle des Romans kommt es auf Veranlassung ihrer Freundin Ilona zu einer Schachpartie zwischen Edith und Anton. Ilona: »Ich begleite die Damen nur hinaus. Ihr könnt inzwischen eure Schachpartie schon anfangen. Ich hab dann noch ein bisschen mit den Vorbereitungen für die Reise zu tun, aber in einer Stunde bin ich wieder bei euch.« »Haben Sie Lust auf eine Partie?« konnte ich jetzt Edith unbefangenen fragen, und »Gern«, senkte Edith, indes die drei andern das Zimmer verließen, ihren Blick. Sie behielt den Blick im Schoß, während ich das Brett hinstellte und umständlich, um Zeit zu gewinnen, die Figuren ordnete. Sonst pflegten wir, nach alter Schachregel, um über Angriff oder Verteidigung zu entscheiden, je eine weiße und eine schwarze Figur in der geschlossenen Faust hinter dem Rücken zu verbergen. Aber die Wahl hätte immerhin schon ein Sichansprechen, das eine Wort »rechts« oder »links« gefordert; selbst ihm wichen wir beide einverständlich aus, und ich stellte ohne weiteres die Figuren auf. Nur nicht sprechen! Nur alle Gedanken in das Karree der vierundsechzig Felder einsperren! Einzig auf die Figuren starren, nicht einmal auf die fremden Finger, die sie bewegen! Und so spielten wir mit jener vorgetäuschten Versunkenheit, wie sie sonst nur ganz verbissenen Schachmeistern eigen ist, die alles um sich herum vergessen und ihre ganze Aufmerksamkeit ausschließlich auf die Partie konzentrieren. Bald aber verriet das Spiel schon selbst das Trügerische unseres Tuns. In der dritten Partie versagte Edith vollkommen. Sie machte falsche Züge, am Zucken ihrer Finger merkte ich deutlich, sie ertrug dieses unwahrhafte Schweigen nicht länger. Mitten im Spiel schob sie das Brett weg. »Genug! Geben Sie mir eine Zigarette!« (Lesekost) - RKW

**Bücher mit Schach im Titel oder im Cover, aber kein „Schach in der**

## Literatur“ im Sinne des Prologs:

**Amado, Jorge** (\*1912 Itabuna; †2001 Salvador da Bahia) Brasilien

**Das Nachthemd und die Akademie** – 1988. (Originaltitel: **Farda, fardão, camisola de dormir** – 1979). Im vorliegenden politischen Roman wird Schach mit keinem Wort erwähnt. Das Schachbrett auf dem Titelbild dient lediglich als allegorische Veranschaulichung des Geschehens auf der politischen Bühne. - RKW

**Anderson, Poul** (\*1926 Bristol, Pennsylvania; †2001 Orinda, Kalifornien) US

**Schach dem Unbekannten** – 1961, (Originaltitel: **We Claim These Stars** – 1959), ist ein utopischer Roman. Zitat: „War der Überfall auf den Planeten Vixen nur ein Ablenkungsmanöver im großen Spiel, in dem es um den Besitz der Milchstraße ging?“ Ein Weltraum-Abenteuer der Dominic-Flandry-Serie. Aus den kurzen Rezensionen ist ein Bezug zum Schach nicht ersichtlich. - RKW

**Blackman, Malorie** (\*1962 London, England)

**Schachmatt** – 2010, (Originaltitel: **Checkmate** – 2005), ist der dritte Roman einer hochgelobten Trilogie, in der es um Rassenkonflikte und den Kampf für die Gleichstellung der Bevölkerung geht. Zudem wird die nachhaltige Wirkung von Vorurteilen und Diskriminierungen für die Familie sowie deren Übertragung auf die nächste Generation beleuchtet. Schach wird anscheinend nicht erwähnt. - RKW

**Blair, Peggy** (Kanada)

**The Poisoned Pawn** - 2014, ist der zweite Band aus der Inspektor Ramirez–Serie. Es gilt, mysteriöse Morde und den Kindesmissbrauch-Skandal eines pädophilen Priesters aufzuklären. Doch mächtige Leute der Regierung versuchen das zu verhindern. Der Krimi ist vermutlich frei von Schach. Der Begriff “vergifteter Bauer“ (evtl. auch “vergiftetes Pfand“) wird lediglich umgangssprachlich benutzt. - RKW

**Carter, Stephen L.** (\*1954 Washington, District of Columbia-US)

**Die schwarze Dame** – 2007. (Originaltitel: **New England White** – 2007). Trotz viel versprechendem Titel und verheißungsvollem Cover, mit schwarzer Dame und gefallenem weißen König, ist nix mit Schach. Die ohnehin zerrüttete Ehe einer Professorenfamilie steht nach einem Mord erst recht vor dem Aus. Professor Carlyle und seine Frau Julia haben zur nächtlichen Stunde einen Autounfall. „Das für einen Hirsch gehaltene Hindernis entpuppt sich als ein Toter; denn für

gewöhnlich tragen Hirsche keine Schuhe“. (Zitat). Jemand hat sie gezielt zu diesem Ort geführt. Jemand der weiß, dass der Tote Julius Liebhaber war. Jemand, der sich, genau wie der Tote, mit einem lange zurückliegenden Mordfall beschäftigt. Jemand, der von der Mitwisserschaft Julias ausgeht. Für Julia steht fest, sie muss, um sich und ihre Ehe zu retten, das Geheimnis lüften. - RKW  
**Anmerkung:** Unter dem Titel »Die schwarze Dame« erschien auch ein Kriminalroman von Cleo Adkins.

**Davison, Geoffrey** (\*1927 Newcastle upon Tyne, England)

**Scacco matto alla spia** – 1972. (Originaltitel: **The chessboard spies** - 1969). In dem vorliegenden Spionageroman weist der gute Westen den bösen Osten in seine Schranken. Die Russen versuchen doch tatsächlich, ihren Einfluss auf die Türkei, den Irak und auf Persien auszuweiten. Da muss ein Mann wie Stephen Fletcher ran, britischer Agent, der mit allen Geheimdiensten der Welt zusammen arbeitet und von allen gejagt wird. Es fehlt nichts, was in einem Reißer für Spannung herhalten muss wie Morde, Kidnapping, Waffenschmuggel, Verräter, miese Typen, betörende Frauen etc., aber Schach nur als Metapher: „Das Spiel wird auf dem Schachbrett des Nahen Ostens ausgetragen. Noch nie haben sie uns schachmatt gesetzt“ (Zitat) und ähnliche Floskeln. - RKW

**Dobbs, Baron Michael** (\*1948 Cheshunt, England)

**Schach dem König** - 1997. (Originaltitel: **The Final Cut** - 1995). Der deutsche Titel ist schon irreführend. Vermutlich wurde er gewählt, weil der skrupellose, über Leichen gehende britische Premierminister Francis Urquhart sich u.a. mit dem Windsor-König anlegt und gegen die Monarchie kämpft. Ansonsten wird hier Schach nur bildlich verwendet: es ist von Bauern auf dem großen Schachbrett, von Remisstellungen und von Schachspielpräzision und -fairnis die Rede. Wirkliches Thema ist die schmutzige Politik auf höchster Ebene mit Einflussnahmen von Medien, Wirtschaft und Interessenverbänden mittels Bestechungen, Intrigen, Affären etc. Wer sich in den Weg stellt, wird gekauft, erpresst, verachtet, lächerlich gemacht, ruiniert und notfalls umgebracht. - RKW

**Dragomán, György** (\*1973 Târgu Mureş, Rumänien)

**Der weiße König** – 2008. Der Titel wird als Metapher, als Sinnbild der Macht, verwendet. Ansonsten ist kein Bezug zum Schach festzustellen. Der Knabe Dzsata wird Zeuge, wie sein Vater von der Securitate abgeholt wird und vermutlich als Zwangsarbeiter für den Bau des Donaukanals gedungen und daher nicht mehr zurückkehren wird. Das ist in Rumänien die übliche Art, Kritiker an Ceausescu zur Raison zu bringen. - RKW

**Eliot, Thomas Stearns** (\*1888 St. Louis, Missouri-US; †1965 London, England)

**The Waste Land** – 1922. Das lyrische Werk ist unterteilt in fünf Kapitel. Im zweiten Abschnitt mit der Überschrift **A Game of Chess** wird Schach lediglich als Kolorit benutzt. Das Hauptthema des Literaturnobelpreisträgers Eliot ist “die Vereinzelung und Leere des Menschen in der Moderne,

sowie die Entwicklung Europas nach dem Ersten Weltkrieg“. - Wikipedia. - GEÜ

**Fontane, Theodor** (\*1819; †1898) Neuruppin, Deutschland

**Schach von Wuthenow** (1883). Die Fontane-Erzählung hat keinen Bezug zum Schach. Schach von Wuthenow ist lediglich der Familienname eines adeligen Offiziers; der Vorname ist unbekannt. Der Rittmeister Schach von Wuthenow verkehrt in den höchsten Kreisen. Er ist gut aussehend und Liebesabenteuern nicht abgeneigt; nur von einer Ehe hält er nicht viel. „In einem Moment romantischer Gefühlsverwirrung“ (Zitat) verführt er ein einstmals schönes Mädchen, das jetzt durch die Blattern entstellt ist. An seine Pflicht als Offizier vom König selbst erinnert, willigt er zur Ehrenrettung der Maid in die Heirat ein. Kurz nach der Eheschließung erschießt er sich. Er glaubt nicht, den Spott seiner Regimentskameraden ertragen zu können. - GEÜ

**Gustafsson, Lars** (\*1936 Västerås, Schweden)

**Die dritte Rochade des Bernard Foy** (1986). Aus der kurzen Inhaltsangabe ist nicht ersichtlich, was die bizarre Spionagegeschichte mit Schach zu tun hat. Der junge Rabbi Foy wird Zeuge eines Verbrechens. Die nun beginnende Hetzjagd nach dem Täter führt durch Europa und die USA. Dabei spielen so unterschiedliche Personen wie Baudelaire, Rauschgiftschmuggler, Zwerge und Verteidigungsminister eine Rolle. - RKW

**Hoch, Edward D.** (\*1930; †2008) Rochester, New York-US

**Chessboard's last gambit** -1990, ist eine Kriminalgeschichte aus der amerikanischen Comicserie mit Dick Tracy als Meisterdetektiv. Chessboard ist der Spitzname des Raubmörders Briggs. Ihn hatte einst ein Knastbruder gegen ein glühendes Gitter gepresst, das auf seine Brust ein Schachbrettmuster einbrannte. Diesmal will er auf einem Wohltätigkeitsball die Damen um ihre Juwelen erleichtern. Doch Tracy konnte eine Notiz entschlüsseln und damit den Ort des Überfalls ausfindig machen. In letzter Sekunde erscheint er dort. Chessboard widersetzt sich der Festnahme und wird erschossen. Außer besagtes Schachmuster: Fehlanzeige. - RKW

**Hoffmann, Horst** (\*1950 Bergheim, Deutschland)

**Schwekendiek, Margret** (\*1955, vermutl. Ruhrgebiet, Deutschland)

**Schach den Kyphorern** – 2004. Der Titel lässt schon erahnen, dass Schach hier lediglich als bildliche Umschreibung benutzt wird. In der Buchbeschreibung deutet dann auch nichts auf ein Schachereignis hin. „Auf der Heimatwelt der Kyphorer kommt es zu seltsamen Ereignissen. Immer wieder brechen einzelne Wesen zusammen, werden gewalttätig und versinken schließlich in Apathie. Das Denkeretz ordnet sofortige Aufklärung an, doch die beauftragten Wissenschaftler tapen im Dunkeln. Ganz anders The Faro, der Kommandeur der Invasionstruppen. Zusammen mit William Maverick, dem Verräter an der Menschheit, plant er erneut die Eroberung der Erde. Doch in seiner Nähe befindet sich ein Spion von der Erde. Ein Duell entbrennt, dessen Ausgang ungewiss ist...

Endlich kann der Geheimdienst Seiner Majestät ungehindert arbeiten, da taucht jemand auf, der so gar nicht als Agent geeignet scheint. Gregorio van Ghalen ist nicht nur ein Genie in Wahrscheinlichkeitsrechnung, sondern auch der geborene Tolpatsch. Will er die Truppe um Haiko Chan sabotieren, oder sind seine Voraussagen richtig? Wenn ja, dann schwebt die Erde in tödlicher Gefahr von außen. Oder ist van Ghalen ein perfekter Köder in einer unsichtbaren Falle? Die faszinierende Geschichte um die Zukunft der Menschheit geht weiter und tritt in eine entscheidendes Stadium“. (Inhaltsangabe). - RKW

**Horla**, Alexander (Pseudonym): **Flechtner**, Hans J. (\*1902 Stettin, Polen; †1980 Marburg, GER)

**Matt in 13 Zügen** – 1953. „Bei einem Unfall in seinem Chemielabor kommt der Nobelpreisträger Professor van Rogen ums Leben. Seit gut zehn Jahren forschte er schon an einem Thema, das er vor aller Welt geheim hielt, dessen Ergebnisse ihn aber in der Welt der Chemie endgültig unsterblich gemacht hätten. Eine Überraschung gibt es, als sein Testament verlautbar wird: nicht sein Sohn und nicht sein Neffe sind darin bedacht, sondern derjenige, der dreizehn Rätsel löst, die eines nach dem anderen an die Teilnehmer ausgegeben werden. Kriminalrat Grahn, der mit der Aufklärung des Unglücks, vor allem aber mit der Aufklärung des nachfolgenden Einbruchs in die Räumlichkeiten des Professors, betraut ist, ahnt Schlimmes und bittet daher seinen Neffen Peter Cranach, ihm bei der Lösung der Rätsel behilflich zu sein. Aber Cranach verschwindet von der Bildfläche und taucht erst Tage später in einem Krankenhaus auf - überfallen und zusammengeschlagen. Und bald findet die Polizei eine erste Leiche - scheinbar Selbstmord, aber wirklich glauben will das keiner“. (R.S.) Weder in der Buchbeschreibung noch in den Rezensionen ist ein Hinweis auf Schach. Somit ist der Titel irreführend, und außerdem, wer alle Aufgaben löst, ist nicht matt, sondern siegreich. - RKW

**Kennedy**, Jay Richard (\*1904 Chicago, Illinois; †1991 Los Angeles, Kalifornien) US

**Schach dem Vorsitzenden** – 1979. (Originaltitel: **The Chairman** - 1969). Wieder ein irreführender Titel; außer ein paar Redewendungen nichts mit Schach. Der große Vorsitzende verfügt über ein Wundermittel, ein für die Menschheit Segen bringendes "synthetisches Enzym". Nur leider befindet es sich damit in den falschen Händen. Erst, wenn die gute Seite es anwenden kann, ist die Welt zu retten. Also wird Jon Hathaway mit allem Nötigen ausgestattet, um die Gunst und das Vertrauen Maos zu gewinnen, den Chinesen das Geheimnis zu entreißen und alle dortigen Unterlagen sowie das Labor zu vernichten. - RKW

**Le Fanu**, Joseph Sheridan (\*1814; †1873) Dublin, Irland

**Schachmatt** – 2005, (Originaltitel: **Checkmate** – 1871), ist ein viktorianischer Kriminalroman, der den Titel nur symbolisch verwendet. Sonst ist keine Verbindung zum Schach zu erkennen. Der undurchsichtige und hässlich aussehende Millionär Longcluse übt Rache, nachdem er von der Familie seiner Angebeteten Alice Arden zurückgewiesen wurde. Zunächst ist Longcluse ein gerne gesehener Gast in den Landhäusern des versnobten Adels. Auch bei der angesehenen Familie Arden wird er stets willkommen geheißen, da diese sich in finanzielle Schwierigkeiten befindet. Alices Bruder Richard hat bereits sein Erbe verprasst und sucht daher seine Nähe. Als dann ein neuer Bewerber um Alice auftaucht, gut aussehend und zudem noch ein Aristokrat und noch reicher als



Longcluse, ist dieser abgeschrieben. - RKW

**Mayo, J.K. (Pseudonym): Watson, William** (\*1931; †2005) Edingburgh, Schottland

**Cry Havoc** (1990) ist ein Thriller mit dem Serienheld Colonel Harry Sedall a la James Bond. Im britischen Geheimdienst ist ein Machtkampf ausgebrochen und der erste Ermordete ist ein pensionierter Akademiker auf einer schottischen Insel. Die Spur der Gewalt bewegt sich weiter durch Amerika, Mexiko und Frankreich. Aber trotz des vielversprechenden Titelbildes mit brennendem roten Schachturm und eines als Gentleman gekleideten Springers ist nichts mit Schach, wenn man von der Aussage „...and played chess by herself against a computer“ absieht. - RKW

**Mellenthin, Friedrich Wilhelm von** (\*1904 Breslau, Polen; †1997 Johannesburg, Südafrika)

**Schach dem Schicksal** – 1988. „Ein deutscher Generalstabsoffizier berichtet von seiner Herkunft, seinem Einsatz im 2. Weltkrieg und seinem beruflichen Neubeginn nach dem Kriege. In: Soldatenschicksale des 20. Jahrhunderts als Geschichtsquelle. Bd. 11“. (Wikipedia). Vermutlich hat die Biographie nichts mit Schach zu tun und der Titel wird lediglich als bildhafte Umschreibung verwendet. - RKW

**Anmerkung:** Unter dem gleichen Titel ist auch ein Roman von Nevil Shute erschienen.

**Möller, Karl von** (\*1876 Wien, Österreich; †1943 Hatzfeld, Rumänien)

**Das steinerne Schachbrett** – 1941. „Der historische Roman spielt im Banat zur Zeit der Napoleonischen Kriege. Ein buntes Völkergemisch, die Vielfalt der deutschen Dialekte, lebhaft Dialoge und eindringliches Erzählen machen den Publikumserfolg dieser Art Texte verständlich. Auf der Umschlaginnenseite ist die Karte des mythischen Gründungsflusses und der Ortschaften eingeklebt, wo die Handlung spielt. Das natürliche Zentrum dieses Raumes, zu dem alles aufschaut, ist das gravitatische Wien. Eine der eindringlichsten Szenen des Romans – der Protagonist, Rittmeister Weyrauch, ein Schwabe aus Merzidorf im Banat, wird von Kaiser Franz erkannt und begrüßt – findet am Stephansplatz statt. Der Rittmeister erlebt eine Apotheose, von der er ..... den Rest seines Lebens zehrt“. (Aus »Verschüttete Literatur: die deutschsprachige Dichtung« von Mirjana Stančić). Was es mit dem steinernen Schachbrett auf sich hat und ob Schach überhaupt eine Rolle spielt, war aus der Inhaltsangabe nicht ersichtlich. - RKW

**Nekolny, Carina** (\*1963 Linz, Österreich)

**Fress-Schach: Ein bulgarischer Winterkrimi** - 2011. „Bei Fress-Schach geht es darum, so viele Figuren wie möglich zu schlagen, [...] bis man einen richtigen Figurenfriedhof vor sich stehen hat“. (Andreas Tiefenbacher). Buchtitel, Cover und dieses Zitat sind anscheinend die einzigen Gemeinsamkeiten mit Schach. „Bei einer wissenschaftlichen Tagung im winterlichen Bulgarien treffen sich Wissenschaftler aus West und Ost, beileibe nicht nur, um ihr Fachwissen zum Thema “Eros und Heros” auszutauschen, sondern auch um Geschäfte zu machen, fremd zu gehen, zu trinken - und zu

morden. Dabei werden auch der Wissenschaftsbetrieb, die Karrierekämpfe der Professoren, Neid und Intrigen, aber auch das ewige Streben nach dem sexuellen Abenteuer sichtbar. Die (Anti-)Heldin: eine österreichische Nachwuchswissenschaftlerin und Feministin, die auf ihre ganz spezielle Weise in den Kampf zur Beschleunigung lahmer universitärer Quotenregelungen tritt. Ihr Gegenspieler: ein bulgarischer Kommissar, der die Welt nicht mehr versteht“. (Kitab-Verlag). - RKW

**Nigro, Raffaele** (\*1947 Melfi, Italien)

**La baronessa dell'Olivento** – 1990) beschreibt eine Familiensaga aus dem Mittelmeerraum über vier Generationen im fünfzehnten Jahrhundert. Obwohl das Werk kein Schach beinhaltet, versinnbildlicht doch das Schachbild auf dem Cover die kleinen süditalienischen Besitztümer, die nicht nur untereinander ständig im Kampf liegen, sondern auch ihre Interessen gegen Adel und Kirche behaupten müssen. Verschärfend kommen für die damalige Zeit unvorstellbare revolutionäre Gedanken hinzu, ausgelöst durch die Erfindung Gutenbergs. Durch die Verbreitung der Schriften von Plato, Aristoteles, Petrarca etc. werden die Grundfesten des Adels und der Kirche erschüttert. - RKW

**Osborn, David** (\*1923 New York-US)

**Schach der Dame** – 1983. (Originaltitel: **Love and Treason** – 1982). Der deutsche Titel wird hier lediglich als Metapher verwendet. In der Handlung kommt kein Schach vor. Der amerikanische Außenminister Harold Volker gibt ein Abendessen. Nachdem der Gast Nascimento, der Adjutant des portugiesischen Oberbefehlshabers, die Gesellschaft verlassen hat, wird er kurz darauf brutal ermordet. Ein CIA-Agent findet schließlich heraus, dass es im unmittelbaren Kreis um Volker einen Maulwurf des KGB geben muss oder betreibt Volker etwa ein Doppelspiel? - RKW

**Padgett, Lewis** (Pseudonym):

**Kuttner, Henry** (\*1915 Los Angeles; †1958 Santa Monica) Kalifornien-US und Ehefrau

**Moore, Catherine Lucile** (\*1911 Indianapolis, Indiana; †1987 Hollywood, Kalifornien) US

**Gefährliches Schachspiel** – 1959 (Originaltitel: **The Fairy Chessmen** – 1951, war zunächst als **Chessboard Planet** – 1946 erschienen). Ein viel versprechender Titel und ein ebensolches Cover verheißen einen großen Schachroman, jedoch in den Inhaltsbeschreibungen wird Schach mit keinem Wort erwähnt. Nach dem zweiten Weltkrieg haben sich die Völker und Rassen in Eurasien vermischt und die sogenannten Falangisten liegen mit den Amerikanern seit Jahren im Krieg. Damit die Atombomben möglichst unwirksam bleiben, haben die Amerikaner riesige, dezentralisierte unterirdische Städte gebaut. Doch jetzt scheint die Pattsituation zugunsten der Falangisten umzuschlagen, denn diese haben eine wissenschaftliche Gleichung entwickelt, die die Realität völlig präjudizieren kann; eine Formel der variablen Konstanten. - RKW

**Partel, Francis J.**

**The Chess Players** – 2010, ist ein Roman über den Kalten Krieg auf See und hat mit Schach nichts zu tun. Titel und Titelbild sind irreführend. Es geht sowohl um eine Marine- als auch Liebesgeschichte. Die Handlung beginnt mit einem gewagten russischen Spionageauftrag im Hafen von Stavanger, Norwegen, und endet mit einem Katz- und Mausspiel zwischen einem russischen Atom-U-Boot und einem amerikanischen Geleitzerstörer im Mittelmeer. - RKW

**Poyato, José Calvo** (\*1951 Córdoba, Spanien)

**Schach der Königin** – 2007. (Originaltitel: **Jaque a la Reina** – 2003). König Phillip IV von Spanien ist 1668 gestorben und bei Hofe in Madrid entsteht ein tödlicher Kampf um die Macht. Der Thronfolger ist erst vier Jahre alt und daher werden die Regierungsgeschäfte von seiner Mutter Maria Anna von Österreich geführt. Der Verstorbene hat aber noch einen Sohn aus einer Liaison mit einer Schauspielerin hinterlassen, der Anspruch auf den Thron erhebt. Nun beginnt ein Kampf, ähnlich wie bei einem Schachspiel, mit vielen gewollten und nicht einkalkulierten Opfern. - RKW

**Queen**, Ellery (Pseudonym für die beiden Autoren):

**Dannay**, Frederick (\*1905; †1982) New York City, New York-US

**Lee**, Manfred Bennington (\*1905; †1971) New York City, New York-US

**The King is dead** – 1951. King ist nicht der König im Schachspiel, sondern König Bendigo, der reichste Mann der Welt. Er lebt auf einer Privatinsel und unterhält einen schlagkräftigen Abwehrendienst, der selbst internationalen Aggressionen paroli bieten kann. Doch gegen Bedrohungen aus der eigenen Familie ist er machtlos; man will ihm ans Fell. Daher engagiert er den genialen Detektiven Ellery Queen zu seinem Schutz. Trotzdem kündigt Bendigos Bruder Juda Ort und Zeitpunkt an, wo und wann er den König erschießen wird. An dem besagten Termin wird der König in einen hermetisch abgeriegelten Raum in Obhut gebracht, nur begleitet von seiner Frau Karla, die vorher auf Waffen untersucht wurde. Juda selbst wird von Ellery bewacht, der sich davon überzeigte, dass Judas Pistole ungeladen ist und sich keine Kugel in seinem Besitz befindet. Um Mitternacht hebt Juda seine Pistole und feuert durch die geschlossene Tür auf Bendigo, der nun den Löffel abgibt. Selbstverständlich löst der Meisterdetektiv den Fall, wenn auch was zu spät. - RKW

**Quinn**, Douglas (North Carolina-US)

**The Catalan Gambit, The Spanish Game und The Capablanca Variation-The End Game** ist eine dreiteilige Ellis-Familiengeschichte (Suspense/Thriller). Protagonisten sind Jennifer Ellis und ihr Zwillingsbruder Theo. Das Geschwisterpaar war Passagier bei einer Flugzeugentführung und kam so nach ihrer Befreiung in Kontakt mit dem amerikanischen Geheimdienst. Als Theo nach einer Straftat für acht Jahre im Bundesgefängnis landet, bietet man Jennifer für seine Freilassung einen Deal an: sie soll als Köder für das FBI und der CIA helfen, einen der meistgesuchten Terroristen in eine Falle zu locken. Mit Schach hat das ganze nichts zu tun und wird lediglich sinnbildlich verwendet: „The End Game ist ein Buch der strategischen Platzierung von menschlichen Bauern zu erobern und um das letzte Endspiel zu gewinnen“. (Rezension von Conny).- RKW

**Roberts, John Maddox** (\*1947 Ohio-US)

**SPQR. The King's Gambit** – 2001. Der Titel verspricht zwar großes Schach, wird aber nur parabolisch verwendet. „Die SPQR-Serie ist eine Sammlung historischer Kriminalgeschichten von John Maddox Roberts in der Zeit der römischen Republik. SPQR (der ursprüngliche Titel des ersten Buches, bis die Fortsetzung herauskam) ist ein lateinisches Initialism für Senatus Populusque Romanus („Senat und das römische Volk“), dem offiziellen Namen der Republik“. (From Wikipedia, the free encyclopedia). - RKW

**Rühmkorf, Peter** (\*1929 Dortmund; †2008 Roseburg) Deutschland

**Ich habe Lust, im weiten Feld...** Betrachtungen einer abgeräumten Schachfigur – 1996. „Das Verhältnis von Autoren und Kritikern ist nicht einfach. Schwieriger wird es, wenn beide eine langjährige Bekanntschaft, fast könnte man sagen Freundschaft, verbindet. Ganz und gar schwierig und verwickelt wird es, wenn künstlerische und menschliche Überzeugungen des einen denen des anderen diametral entgegenstehen. Peter Rühmkorf zeichnet seine langjährige Bekanntschaft mit Marcel Reich-Ranicki in der Rede zu dessen 75. Geburtstag nach. Tagebuch-Ausschnitte beleuchten das facettenreiche Miteinander, bis es schließlich wegen Reich-Ranickis Kritik an Günter Grass' Roman »Ein weites Feld« zum Bruch kommt. Es folgen Einladungen und Absagen, private Briefe und öffentliche Antworten. Ohne alle Stilisierung, ohne auch nur im Ansatz seine eigenen Interessen als Autor zu verleugnen, gibt Peter Rühmkorf eine Entfremdung und eine Selbst-Verstörung zu Protokoll“. (Aus der Inhaltsangabe). Vermutlich wird der Untertitel lediglich als Metapher zu Schach verwendet. - RKW

**Russ, Joanna** (\*1937 New York City, New York; †2011 Tucson, Arizona) US

**A Game of Vlet** - 1974 ist eine Kurzgeschichte, die mehrfach in der Schachliteratur Erwähnung findet, deren Handlung aber nicht zu ermitteln war. - RKW

**Saberhagen, Fred** (\*1930 Chicago, Illinois; †2007 Albuquerque, New Mexico) US

**Without a Thought** – 1963, ist der erste Roman der Berserker-Saga. Die Berserker sind intelligente, sich selbst produzierende Maschinen mit dem Ziel, alles organische Leben zu zerstören. Die Menschen sind die einzigen empfindungsfähigen Spezies, die den Kampf gegen die Roboter dank ihrer Intelligenz bestehen können. Ein Bezug zum Schachspiel geht aus der Inhaltsangabe nicht hervor. - RKW

**Schmidt, Helmut** (\*1918; †2015) Hamburg, Deutschland

**Steinbrück, Peer** (\*1947 Hamburg, Deutschland)

**Zug um Zug** – 2011. Toller Titel und tolles Titelbild (allerdings mit falscher Brettstellung und Rochade), versprechen auch tolles Schach. Aber weit gefehlt, obwohl beide Politiker leidenschaftliche Schachspieler sind bzw. waren. „Sie treffen sich diesmal nicht zum Schachspielen, sondern um über große politische Themen zu reden, die die Menschen zurzeit bewegen“. (Klappentext). - RKW

**Schwendener, Severin** (\*1983 Lengwil, Schweiz)

**Schach & Matt** – 2013. „1992 ist das Zürcher Nobelhotel Baur au Lac Schauplatz eines grausamen Mordes. Das Opfer: Rosi, eine schillernde Luxusprostituierte, die mit allen in der Szene verbandelt war und die trotzdem niemand wirklich kannte. Der Ermittler: Thomas K. Hilvert, der als junger, vielversprechender Polizist von der Sitte zur Kriminalpolizei gestoßen ist und seinen ersten Mordfall lösen muss. Was keiner weiß: Hilvert hat Rosi gekannt, und er ist felsenfest überzeugt, dass ihr Mörder schon früher getötet hat. Und dass er weiter mordet. Jahrelang liegt Hilvert seinen Vorgesetzten und der Staatsanwaltschaft mit seiner These in den Ohren. Irgendwann gibt er auf, nicht zuletzt, weil die Morde aufgehört haben. So bleibt die Bluttat an Rosi ungeklärt, die Akten setzen Staub an. Fast zwanzig Jahre später wird in Zürich eine tote Prostituierte gefunden. Und Hilvert, nunmehr designierter Polizeikommandant, erkennt das alte Tatmuster wieder. Doch selbst Hilverts treuer Assistent Bruno Jaun findet die Serienkiller-These seines schrägen Chefs ziemlich abwegig. Bis er die Akten studiert und auf schlüssige Hinweise stößt. Gemeinsam folgen die beiden den längst erkalteten Spuren. Sie führen in die Vergangenheit der Stadt und in die Vergangenheit des Hauptmanns Thomas K. Hilvert. Auch der Mörder ist ein Teil dieser Geschichte, an deren Anfang der Fall Rosi steht. Jetzt setzt er zum letzten Akt des Dramas an. Als Bruno Jaun die Zusammenhänge erkennt, ist es fast zu spät“. (Klappentext). Was der Kriminalroman mit Schach zu tun hat, bleibt im Dunkeln, vermutlich wird es nur für einen reißerischen Titel benutzt. - RKW

**Seidel, Jörg** (\*1965 Auerbach, Deutschland)

**Der Tod des Diogenes.** Philosophische Kriminalgeschichte – 2008. Das Titelbild mit Schachbrett, halb versunkenem schwarzen König, weißer Dame und rotem Springer lässt auf Schach hoffen. Doch aus dem Klappentext und den Rezensionen ist nichts dergleichen erkennbar: „Eigentlich kann der alte Ex-Polizist Tattersfield seinem Leben nichts mehr abgewinnen. Da erreicht ihn die Nachricht vom Tode seines Jugendfreundes, des weltberühmten Professors Richmond. Tattersfield begibt sich auf die beschwerliche Reise zur Beisetzung nach London. Unerwartet erfährt er vom Verdacht, sein Freund könnte ermordet worden sein. Im Laufe seiner unfreiwilligen Ermittlungen gerät er in einen Strudel aufregender Ereignisse, in deren Verlauf er mit grundlegenden Fragen konfrontiert wird: Was ist noch wahr, was noch richtig in einer komplexen Welt aus Ambitionen, Fortschritt und wissenschaftlichen Versprechungen? Tattersfield droht daran zu zerbrechen“. - RKW

**Seiler, Lutz** (\*1963 Gera, Deutschland)

**berührt/geführt: Gedichte** – 1995. Berührt-geführt ist eine Schachregel. Sie besagt: wird eine Figur angefasst, dann muss auch der nächste Zug mit ihr ausgeführt werden, es sei denn, es ist ein unmöglicher Zug. Die Verbindung Gedichte und Schach konnte nicht geklärt werden. - RKW

**Shute, Nevil (Pseudo.): Norway, Shute Nevil** (\*1899 London, England; †1960 Melbourne, AUS)

**Schach dem Schicksal** – 1948. (Originaltitel: **The Chequer Board** – 1947). „Dem kriegsverletzten Handelsvertreter John Turner wird mitgeteilt, dass er wegen eines irreparablen Splitters in seinem Hirn nicht mehr lange zu leben hat. Er entschließt sich, seine verbleibende Zeit zu nutzen und die drei Kameraden aufzusuchen, die mit ihm im Kriegslazarett lagen. Alle haben ihr Schicksal irgendwie gemeistert. Phillip Morgan zog nach Burma, ist dort wohlhabend und hoch angesehen und mit einer Einheimischen verheiratet. Am verworrensten ist die Geschichte von Dave „Duggie“ Brent, der John ebenfalls nachspürt. Überraschend hat einer der im Krieg in England stationierten Afroamerikaner Dave Lesurier das englische Ladenmädchen Grace Trifusis geheiratet. Mit ihr gab es im Krieg eine heikle Affäre. US-Oberst McCulloch will im englischen Dorf, in dem die US Armee mit einem hohen Anteil an Afroamerikanern stationiert ist, jene absondern. Sie sollen im Bahnhof ihr Buffet erhalten und keinen Zutritt zum „White Heart“ mehr erhalten. Doch der Wirt Frobisher weigert sich. Die eigentliche Affäre ist ein vermeintlicher Angriff von Dave auf Grace, manche reden von Notzucht. Dave soll vors Armeegericht und hätte dort nichts Gutes zu erwarten. Frobisher schreibt deshalb einen Brief an General Dwight Eisenhower (S. 198-199), ein dramatischer Höhepunkt des Romans.“ (Lesekost). Im Roman wird nur einmal Dame gespielt, das Dave Lesurier Schach nennt. - RKW

**Anmerkung:** Friedrich Wilhelm von Mellenthin hat eine Biographie mit dem gleichen Titel geschrieben.

**Sievers, Anne (Pseudonym): Völler, Eva** (\*1956 Velbert, Deutschland)

**König, Dame, Läufer** – 1995. Roman mit Untertitel: Der große Deal eines Drogenbosses. Es ist weder ein Klappentext, noch eine Inhaltsangabe oder Rezension auffindbar. Daher kann über Schach keine Aussage getroffen werden. - RKW

**Simak, Clifford D.** (\*1904 Millville, Wisconsin; †1988 Minneapolis, Minnesota) US

**Schachspiel der Welten.** (Originaltitel: **Honorable Opponent** – 1956). Leider wieder eine irreführende Übersetzung ins Deutsche. Die Science Fiction-Geschichte ist der Novellensammlung »Das Tor zur anderen Welt« (»The Big Front Yard« – 1958) entnommen. „Sie waren der Galaktischen Föderation kein ehrenvoller aber ein unüberwindlicher Gegner: die Fiver, seltsame Aliens, die den Krieg eher als Spiel zu betrachten schienen. Nun, da der Kampf zu Ende ist, sollen die Gefangenen ausgetauscht werden, doch wieder verstehen die Fiver nur Bahnhof.“ (Michael Drewniok). - RKW

**Steiger, Otto** (\*1909 Uetendorf; †2005 Zürich) Schweiz

**Schachmatt** – 1996. Der Inhaber einer Transportfirma erhält Drohbriefe und wendet sich hilfesuchend an die Polizei. Die nimmt jedoch die Sache nicht ernst und hält das Ganze für einen schlechten Scherz. „Wenige Tage später ruft Frau Rohrer an. Ihr Mann sei gestern Nacht ermordet

worden. Kommissar Borel und Detektiv Farner fahren nach Greifensee. Rohrer liegt tot auf seinem Bett. Erschossen. Borel und Farner ahnen, dass ihnen noch harte Arbeit bevorsteht, um diesen merkwürdigen Fall aufzuklären. Wenn es Ihnen überhaupt gelingt, ihn je aufzuklären". (Klappentext). Sonst ist über den Inhalt nichts zu erfahren. - RKW

**Warren, Skye** (\* US)

**The King, The Queen, The Pawn, The Knight, The Castle.** Die Autorin benutzt bei allen fünf Romanen Titel und Cover mit Schachfiguren. In den spärlichen Rezensionen und Buchbeschreibungen ist jedoch kein Schachbezug erkennbar. Lediglich eine Metapher war auffindbar: „Er denkt, er hat mich geschlagen. Er denkt, er hat gewonnen. Was er nicht bemerkt, ist, dass jeder Bauer die Chance hat, eine Königin zu werden.“ Im Masterpiece Duet »The King« wird „über das Risiko, dein Herz zu riskieren und dich selbst zu finden“ geschrieben und in »The Queen« „über ein Spiel von Lügen und Loyalität, von Verrat und Macht und Aufstieg zum Thron der Stadt.“ Die Endgame Trilogy »The Pawn«, »The Knight« und »The Castle« behandelt die Geschichte von Gabriel und Avery mit „Rache und Verführung im Spiel der Liebe.“ - RKW

**Wieland, Christoph Martin** (\*1733 Oberholzheim; †1813 Weimar) Deutschland

**Schach Lolo** – 1778 ist eine morgenländische Erzählung in Versform und behandelt in freier Bearbeitung eine Geschichte aus „Tausendundeine Nacht“. Mit Schach ist aber nicht das Schachspiel gemeint, sondern das persische Wort für Herrscher: Schah. Auf ironische Weise verteidigt Wieland das göttliche Recht des Monarchen, uneingeschränkt zu regieren. Dem möglichen Gegenargument, dass dadurch auch Tyrannei gerechtfertigt wäre, begegnet Wieland durch den Hinweis auf das ausgleichende Schicksal: Es bleibe "kein Unrecht unbestraft, kein Leiden unvergütet". (Wikipedia). Schach in unserem Sinne kommt nicht vor. - RKW