

Liebe Ferienpass-Schachspielerin, lieber Ferienpass-Schachspieler

Wie du heute gelernt hast, sind zwei Türme wertvoller als eine Dame. Die folgende Geschichte erzählt von einem reichen Mann, der sehr gern Schach spielte und noch lieber wettete. Er liebte seine Dilaram, so nannte er seine bezaubernde Frau, über alles. Dilaram bedeutete in seiner Sprache „bei Dir fühle ich mich wohl“, und so war es auch. Dilaram begleitete ihn fast immer zu seinen Partien, auch wenn er vielleicht nicht der beste Schachspieler war, sass sie gerne neben dem Brett und schaute zu.

So auch an jenem Tag, an dem er beinahe alles verlor..

Spielend mit einem starken Schachgegner hat der Mann allmählich sein ganzes Hab und Gut verloren. Dennoch wollte er noch eine Partie spielen. Würde er die Partie gewinnen, so bekäme er alles zurück. Würde er aber verlieren, so würde er auch seine Frau Dilaram verlieren. Zu ihrem und seinem Glück hatte sie während seiner vielen Schachpartien immer aufmerksam zugeschaut. Als dann die alles entscheidende Stellung aufs Brett kam, flüsterte Sie ihm süß zu **„opfere deine beiden Türme und rette deine Dame!“**

Noch ganz verduzt, dass sie während einer Partie überhaupt etwas zu ihm zu sagen wagte, schaute er aufs Brett und schüttelte den Kopf. Eine Frau, die Schachspielen konnte, so dachte man in dieser Zeit, das war völlig unmöglich. Dilarams Worte schienen dies zu bestätigen: er hatte ja nicht mal mehr seine Dame und ohne Türme musste es ja verloren sein!

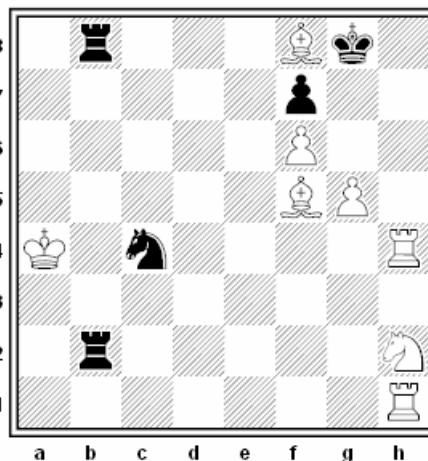
Seine Stellung, er spielte mit den weissen Figuren, war ja wirklich hoffnungslos, der Gegner drohte auf verschiedene Weisen matt. Was konnte er schon machen? Vielleicht etwas mit seinen Türmen?... Wenn er jetzt mit dem Turm dem König Schach geben würde... dann musste der Gegner den Turm schlagen.... Er könnte nachher ja seine andere Figuren aktivieren, aber ob das gut wäre?

Da der Mann nichts besseres sah, spielte er es so, wie er es sich überlegt hatte. Sein Gegner hatte jeweils nur eine Möglichkeit und so war er schon bald wieder am Zug. Dem Mann wurde schon ganz bange, denn der Gegner drohte immer noch matt! Aber was war denn das?... könnte ein weiteres Turmopfer die letzten Kräfte aktivieren?

Ein paar Züge später gab sein Gegner sich geschlagen; es war ja matt! Die letzten Züge waren: 1. Th4-h8 +, Kg8xh8 2. Sh2-g4 + Kh8-g8 3. Th1-h8 + Kg8xh8 4. Lf8-g7 + Kh8-g8 5. Sg4-h6 ♯.

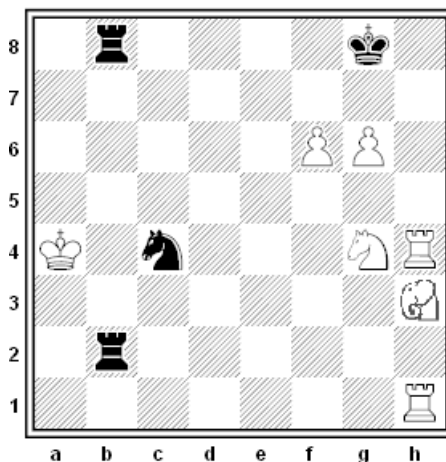
Erleichtert kehrten die beiden nach Hause zurück. Das ist das glückliche Ende dieser Geschichte, die leider nicht erzählt, ob Dilaram je eine Partie mit ihrem Mann gespielt hat; ob sie ihn hätte schlagen können?

Weiss am Zug



Früher wurde Schach noch mit anderen Regeln gespielt: Der Elefant konnte, wie wir es ja vom Springer kennen, über andere Figuren springen, aber diagonal (wie der Läufer) und nur 2 Felder weit. Der Elefant im Beispiel auf h3 kann also nach f1 und nach f5 springen. Auch gab es die Regel der Bauernumwandlung noch nicht. Bauern blieben immer Bauern.

Weiss am Zug



Die Stellung aus der Zeit der Geschichte sah dann auch so aus wie hier abgebildet.

Die Lösung des Schachproblems mit dem *Elefant:
 1. Th4-h8 + Kg8xh8
 2. *Eh3-f5 + Kh8-g8
 3. Th1-h8 + Kg8xh8
 4. g6-g7 + Kh8-g8
 5. Sg4-h6 ♯

Möchtest du mehr über die Schachregeln erfahren, oder hast du einfach Lust spannende Partien zu spielen, dann bist du herzlich willkommen im Jugendschach des SK Thun. Wir spielen jeweils am Dienstagabend von 17:45 bis 19:30 in der Hotelfachschule. Der erste Spielabend nach den Ferien ist am 17. August 2010. Mehr Informationen findest du auch im Internet unter www.schachklubthun.ch