

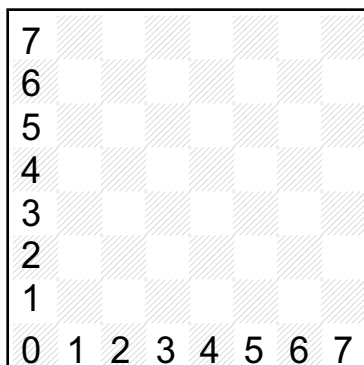
Werner Speckmann:

# E i n f ü h r u n g

## Märchenfiguren und ihre Grundtypen

- Auszug aus meinem Buch „Fremdlinge auf dem Schachbrett“ -

Das Schachspiel hebt sich von anderen Brettspielen dadurch ab, dass es als Spielsteine Figuren verschiedener Gang- und Wirkungsweise aufweist. Ungeachtet ihrer Verschiedenheit bestehen aber mancherlei strukturelle Beziehungen zwischen diesen Figuren. Wenn man von den besonderen Attributen des Königs sowie der Rochademöglichkeit absieht und den vielerlei spezielle Eigenschaften aufweisenden Bauern außer Betracht lässt, dann stellt man fest, dass ihre Gang- und Wirkungsweise durchweg nach einheitlichen geometrischen Gesichtspunkten bestimmt ist: jede von ihnen lässt sich nach den beiden Koordinaten ihrer möglichen Züge kennzeichnen. Dabei können einige in der jeweiligen Richtung nur auf ein einziges Feld, andere außerdem über dieses hinaus auf alle Felder der weiterführenden Linie gelangen (ziehen oder springen). Erstere bezeichne ich als „Feldfiguren“, letztere als „Linienfiguren“.



Zur Verdeutlichung diene das nebenstehende Diagramm mit den beiden Zahlenreihen, die vom Feld a1 aus die im rechten Winkel zueinander verlaufenden beiden Koordinatenachsen aufzeigen. Denkt man sich nun die Figur jeweils auf „0“, also im Mittelpunkt des Feldes a1, so ist für sie festzustellen: Von hier aus können König und Springer nur auf ein einziges Feld in der jeweiligen Richtung gelangen, sie sind somit Feldfiguren; dabei ist der Springer auf nur ein Koordinatenpaar – 1:2 (nach b3 und c2) – beschränkt, hingegen hat der König zwei solcher Koordinatenpaare – 0:1 (nach a2 und b1) sowie 1:1 (nach b2) – zur Verfügung. Dame, Turm und Läufer

können jeweils auf mehrere Felder in der eingeschlagenen Richtung bei gleichen weiteren Abständen gelangen, sie sind also Linienfiguren: hier sind Turm und Läufer auf nur ein Koordinatenpaar – 0:1 der Turm und 1:1 der Läufer – beschränkt, während die Dame – die die Fähigkeiten von Turm und Läufer vereinigt, damit zwei Koordinatenpaare – 0:1 und 1:1 – zur Wahl hat und so zugleich die Ausgestaltung des einschränkenden Königs ohne dessen königliche Attribute zu einer Linienfigur ist. Unser heutiges Schach ist das Ergebnis einer mehr als tausendjährigen Entwicklung, die von Indien über die Perser und Araber nach Europa führte. Dabei waren von den Figuren nur König, Turm und Springer (dazu auch der Bauer) von Anfang an vorhanden, Dame und Läufer traten so, wie sich jetzt darstellen, erst gegen Ende des 15. Jahrhunderts ans Licht der Welt. Damals löste die Dame den Fers (zog nur ein Feld diagonal) und der Läufer den Alfil (auch Fil genannt: sprang auf das übernächste Feld in diagonaler Richtung) ab; auch diese beiden früheren Figuren waren durch ihre Koordinaten bestimmt – der Fers 1:1, der Alfil 2:2 – und beide waren Feldfiguren. Geht man überdies weiter in die Geschichte des Schachspiels zurück, so trifft man dort – wie noch in späteren Zusammenhängen ersichtlich wird – ferner andere durch ihre Koordinaten bestimmte Figuren und dabei auch solche an, die, wie die heutige Dame, mehrere Koordinatenpaare in sich vereinigten (T+S, L+S ...). Darüber hinaus stößt man in alten, namentlich arabischen

Texten und im Schach, wie es in manchen fernen Ländern z.T. noch gespielt wird, auf Figuren, deren Zug- und/oder Wirkungsweise durch andere Momente als (allein) die Koordinaten bestimmt wurde. Als dann schließlich im Schachproblem das Märchenschach aufkam, nahm dieses sich natürlich solcher dem heutigen Schach fremder Figuren an. Auch bei den durch Koordinaten bestimmten Figuren beschränkte man sich dabei nicht auf das, was früher schon mal vorhanden war – so stellte man dem Springer den Nachtreiter als die entsprechende Linienfigur zur Seite; man übernahm ferner andersartige und dachte sich Abwandlungen dazu und selbst auch ganz neuartige Figuren aus, wobei der Fantasie keine Grenzen gesetzt waren und noch sind. Es hat sich eingebürgert, alle dem derzeitigen Schach fremden Figuren als „Märchenfiguren“ zu bezeichnen. So weit solche Steine schon in früheren Zeiten mal im Schach verwendet worden sind, ist das zwar nicht ganz glücklich (es ist hier – wie ich mal schrieb – so, als spreche man von den alten Germanen als „Märchendeutschen“) – aber jedenfalls ist der Begriff attraktiver als es etwa das farblosere „unorthodoxe Figuren“ wäre.

In meinem Buch „Fremdlinge auf dem Schachbrett“ interessieren grundsätzlich nur Märchenfiguren, die zu den Figuren des Schachs, welche sich heute und in früheren Zeiten herausgebildet haben, noch eine engere Beziehung aufweisen, also im Schach noch eine gewisse Grundlage haben. Diese „Grundtypen“ der Märchenfiguren lassen sich nach dem, was sie verbindet und trennt, in mehrere Gruppen einteilen. Unter diesem Gesichtspunkt sind im Folgenden auch die Aufgaben angeordnet. Ganz überwiegend enthalten die Probleme nur eine einzige Märchenfigur oder, wenn mehrere, dann von derselben Art. Die wenigen Aufgaben mit zwei und mehr verschiedenartigen Märchenfiguren habe ich bei derjenigen Figur eingereiht, die nach der folgenden Übersicht in eine spätere Gruppe gehört:

Den Anfang (I) machen Figuren, die lediglich durch ihre Koordinaten und dabei (was für das heutige Schach auf Turm, Läufer und Springer zutrifft) durch ein einziges Koordinatenpaar bestimmt sind. Jeweils nebeneinander wird dabei die Feld- und die entsprechende Linienfigur gebracht. Auf dem 8x8-Brett gibt es nun von 0:1 (0:0 wäre ein Stein, der weder ziehen kann noch wirkt, der also nichts als Masse darstellt; man bezeichnet ihn, obwohl er mit dem Bauern gar nichts gemein hat, als „dummy pawn“ bzw. „Scheinbauer“) bis 7:7 (dieser Stein könnte nur auf einem der vier Eckfelder stehen und hätte jeweils einen einzigen Zug, zum diagonal gegenüber liegenden Eckfeld) insgesamt 35 mögliche Koordinatenpaare. Das entspricht ebenso viel möglichen aktiven Figuren dieser Art; dabei können auf dem 8x8-Brett diejenigen, bei denen keine der beiden Koordinaten über „3“ hinausgeht, sowohl Feld- wie Linienfiguren, die übrigen können nur Feldfiguren sein. Alsdann (II) folgen Figuren, die nur über ein Feld hinaus, das unbesetzt sein muss, ziehen können und wirken; ich bezeichne diese als „Linienfiguren mit Transitfeld“. Eine weitere Kategorie bilden (III) die „Hüpfer“, worunter hier Figuren zusammengefasst sind, die nur in der Weise ziehen können, dass sie dabei einen Stein überspringen (über diesen hinweghüpfen). Es folgen (IV) Figuren, die überhaupt oder je nach Richtung unterschiedlich ziehen und/oder wirken, wozu auch der Bauer und dessen Abwandlungen gehören; ich bezeichne sie als „gespaltene Figuren“. Den Abschluss (V) bilden Figuren, die die Fähigkeiten von zwei (oder mehr) anderen Figuren in sich vereinigen; ich bezeichne diese als „Additionsfiguren“ (die übliche Bezeichnung – Kombinationsfiguren – ist ungenau, da sie dem Wortsinn nach auch andersartige Fälle umfasst). Die Figuren der Gruppen II-V lassen manche hier nicht berücksichtigte Variationen zu. Wer darüber hinaus auch solche Fälle erfassen will, die nicht mehr oder nur mit Zwang unter sie einzuordnen sind, der mag für diese eine besondere Gruppe (VI) vorsehen. Nicht interessiert hier der Fall, dass eine Figur einer allgemeinen Bedingung – also einer solchen, die grundsätzlich bei jeder Figur möglich ist – unterworfen wird. So z.B.: dass sie nur schlagen oder nur ziehen kann; dass ihr nur eine begrenzte Anzahl von Feldern einer Linie zugänglich ist (im „Großen Schach“ des Mongolenherrschers Timur findet sich als „Talia“ ein

auf die beiden ersten Felder in seiner Zugrichtung beschränkter Läufer); dass sie zwei oder mehr gleichartige Züge gleichzeitig nacheinander macht; dass sie bei Betreten eines Randfeldes wie ein Billardball weiterziehen darf (reflektierende Figur); dass einem König die Gangart einer anderen Figur zugeordnet wird; u. dgl. mehr. All das sind keine eigenständigen Figurenarten.

*Vor der Erörterung der oben genannten fünf Gruppen von Märchenfiguren erscheinen noch zwei Bemerkungen zu der hier verwendeten Terminologie geboten: Das gilt zunächst für das Wort „ziehen“ bzw. „springen“. Normalerweise verhält es sich für jede Figur so, dass sie auf den Feldern, auf die sie zu ziehen/springen in der Lage ist, auch einen dort befindlichen Stein schlagen kann (und damit – was ja diesen zu schlagen droht – dem dort stehenden gegnerischen König schachbietet). Wenn im Folgenden nun von ziehen/springen einer Figur die Rede ist, so bezieht sich das normalerweise auch auf diese weiteren Fähigkeiten (Wirkungsmöglichkeiten der Züge). Anders verhält es sich nur, wenn es gerade zum Wesen der betreffenden Figur gehört, dass bei ihr die beiden Fähigkeiten auseinander fallen – wie das bei dem Bauern und mehreren zur Gruppe IV (gespaltene Figuren) gehörenden Steinen der Fall ist. Außerdem bedürfen die Begriffe „Figur“ und „Stein“ einer Erläuterung: Zwar ist es üblich die „höheren“ Chargen (D,T,L,S) als Figuren und die Bauern als Steine zu bezeichnen. Aber wenn man Gemeinsames über sie aussagen will, dann macht man diese Unterscheidung normalerweise nicht. So wird es auch hier gehandhabt.*

## **I. Durch nur ein Koordinatenpaar bestimmte (Feld- und Linien-) Figuren**

1. Wie bereits bemerkt, ist hier zu unterscheiden zwischen Feldfiguren (sie ziehen bzw. springen in der jeweiligen Richtung auf das ihren Koordinaten entsprechende nächstgelegene Feld, also nicht darüber hinaus) und den Linienfiguren (sie können in der jeweiligen Richtung, nur durch die Brettgrenzen beschränkt, gleichzeitig mehrere solcher Schritte bzw. Sprünge ausführen – natürlich nicht auf ein von einem eigenen Stein besetztes Feld und nicht über ein besetztes hinaus); Prototypen für diese beiden Fälle sind im Normalschach der Springer einer- und Läufer sowie Turm andererseits.

Um beide Typen dem Namen nach zu unterscheiden, spricht man bei uns im ersten Fall – den Feldfiguren – von „Springern“ (der Dabbaba z.B. ist danach ein 0:2-Springer), im zweiten Fall – den Linienfiguren – von „Reitern“ (der Springer als Linienfigur – für den die spezielle Bezeichnung „Nachtreiter“ gebräuchlich ist – ist danach ein 1:2-Reiter)<sup>1</sup>.

2. Allein durch ihre Koordinaten bestimmte Feldfiguren können die nach ihrer Gangart erreichbaren Felder betreten, sofern sie nicht durch einen Stein der eigenen Partei besetzt (geblockt) sind. Ob sich (eine Frage, die sich natürlich nur für Figuren stellt,

---

<sup>1</sup> Gegen diese Terminologie lassen sich verschiedene Einwände erheben. Der Wesir mit den Koordinaten 0:1 ist danach ein 0:1-Springer, obwohl er nur auf das nächstgelegene Feld zieht, also eigentlich nur einen Schritt, nicht einen Sprung ausführt; doch kann man hier immerhin die Auffassung vertreten, dass der Schritt ein Grenzfall des Sprunges ist. Außerdem ist jeder Reiter ja auch ein Springer, nur dass er nicht lediglich einen Sprung, sondern mehrere Sprünge in der jeweiligen Richtung ausführen kann. Überdies ist es wenig befriedigend, für die eine Kategorie den Namen einer Figur des Normalschachs und für die andere eine Fantasiebezeichnung zu verwenden; die Franzosen und Engländer sind in dieser Beziehung besser dran mit ihren Fantasiebezeichnungen cavalier/knight für unseren Springer und fou/bishop für unseren Läufer, so dass sie beidemal ein anderes Wort für die allgemeinen Begriffe verwenden können.

Aber eine bessere sprachliche Lösung, über die sich schon andere die Köpfe zerbrochen haben, habe ich nicht gefunden. Abgesehen davon würde es auch Verwirrung stiften, wollte man von einer einmal eingefahrenen sprachlichen Übung abweichen. Deshalb werde ich es hier weiter so handhaben, wie es im deutschen Problemschach gebräuchlich ist - also die unorthodoxen Feld- bzw. Linienfiguren mit den Koordinaten und dem Zusatz =Springer bzw. =Reiter (so weit sie einen besonderen Namen haben, auch mit diesem) kennzeichnen; entsprechend handhabe ich es unter den Diagrammen.

bei denen mindestens eine der Koordinaten über „1“ hinausgeht) zwischen Ausgangs- und Zielfeld andere Steine befinden, ist dabei ohne Bedeutung: so kann der (1:2-) Springer des Normalschachs von a1 nach b3 und c2 ohne Rücksicht darauf, ob etwas und was an Steinen auf den Feldern a2, b2 und c1 steht; und der Dabbaba (0:2-Springer) von a1 nach a3, auch wenn a2 besetzt ist. Das gilt mit der Maßgabe, dass sie über ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld nicht hinaus kann, auch für die jeweils entsprechende Linienfigur: damit – z.B. – der (1:2-Reiter=) Nachtreiter von a1 über b3 hinaus nach c5 kann, muss nur b3 frei sein, und wenn b3 und c5 in der besagten Weise frei sind, kann er außerdem weiter nach d7; und der Dabbaba (0:2)-Reiter kann von a1 bis a7 bei freien Feldern a3 und a5 auch, wenn a2, a4 und/oder a6 besetzt sind. Da sich bei einer Feldfigur zwischen Stand- und Zielfeld kein für sie betretbares Feld befindet, kann sie nur geblockt und nicht verstellt werden. Eine Linienfigur hingegen kann sowohl auf dem Zielfeld geblockt wie auch, wenn dieses mehr als einen Schritt/Sprung von ihr entfernt liegt, auf der Linie zwischen ihrem Stand- und ihrem Zielfeld verstellt (und ihr entsprechend eine Linie geöffnet) werden; deshalb kann sie auch (nicht jedoch eine Feldfigur) das Hinterstück einer Batterie bilden und einen gegnerischen Stein fesseln.

All dies ist bei den gewohnten Figuren des Normalschachs, wo der (1:2-) Springer die komplizierteste Figur ist, jedem Schachspieler klar und selbstverständlich; schon bei dem 1:2-Reiter (Nachtreiter) und noch mehr bei Feld- und Linienfiguren mit anderen Koordinaten als 0:1, 1:1 und 1:2 muss man sich hingegen wegen der Fremdartigkeit der Bewegungen damit erst vertraut machen.

3. Wenn man den Fall der – nur Masse darstellenden und daher lediglich passiven – 0:0-Figur ausscheidet, sind hier, wie oben dargelegt, insgesamt 35 (aktive) Figuren mit unterschiedlichen Koordinaten möglich. Von diesen lassen sich zahlreiche – vor allem „hochkoordinatige“ – im Schachproblem nur sehr begrenzt verwenden, von ihnen trifft man deshalb auch nur wenige in der vorliegenden Schrift an.

Die gebräuchlicheren dieser Figuren haben besondere – mit Vorliebe der Tierwelt entnommene – Namen erhalten, die zum Teil historische Wurzeln haben. Die meisten davon sind mit den nachstehend genannten – heutigen – Bezeichnungen bereits im Mittelalter verwendet worden. Es erscheint daher angebracht, kurz hierauf einen Blick zu werfen (für die anderen Figurenarten finden sich unten im jeweiligen Zusammenhang eigene Hinweise).

Dass bis ca. 1500 Fers und Alfil die Rolle von Dame und Läufer des heutigen Schachs einnahmen, wurde bereits oben erwähnt. Aber auch andere der im Folgenden aufgeführten Figuren trifft man in der – namentlich arabischen – Geschichte des Schachspiels an. Es handelt sich dabei insbesondere um verschiedene Arten eines „Großen Schach“ mit größerem als dem 8x8-Brett. Vor allem sind hier das der Überlieferung nach von dem Mongolenherrscher Timur (= Tamerlan, 1338-1405) bevorzugte „Große Schach“ zu nennen, das auf einem 11x10-Brett an Koordinatenfiguren einen Wesir sowie je zwei Dabbabas und Kamele (= 1:1-, 0:2- und 1:3-Springer) aufwies. Der Wesir (mit der angesichts seiner geringen Beweglichkeit treffenden Bezeichnung „Schnecke“) findet sich auch schon in dem erstmals 1212 erwähnten sog. Kurierschach (12x8-Brett) deutschen Ursprungs, das bis Anfang des 19. Jahrhunderts in dem bekannten Schachdorf Ströbeck gespielt wurde. Die Giraffe (= 1:4-Springer) ist in einem „Großen Schach“ (12x12-Brett) enthalten, das in dem spanischen „Buch vom Schach-, Würfel- und Brettspiel“ des Königs Alfonso des Weisen vom Jahre 1283 dargestellt und dort den Indern zugeschrieben wird; in diesem trifft man auch (unter der Bezeichnung „Leon“ – heute ohne besonderen Namen) den 0:3-Springer an. Es gibt noch zahlreiche spätere, namentlich arabische und indische

Schriften, die solche Variationen erwähnen und dabei vielfach die obigen Figuren unter anderem Namen oder andere Figuren unter obigen Namen aufführen, vielleicht sogar noch andersartige Koordinatenfiguren aufweisen. H. J. R. Murray schreibt in seiner tiefgründigen „A History of Chess“, er habe keine Zweifel, dass noch viele andere Spielarten vorgeschlagen und vielleicht auch gespielt worden sind, von denen selbst er keine Kenntnis erlangt hatte.

#### 4. Statist(en) / Schein-, Strohbauer – dummy pawn

Dieser durch die Koordinaten 0:0 seiner „Züge“ bestimmte Stein ist, wie die Koordinaten besagen, unbeweglich und entbehrt auch sonst jeder aktiven Kraft, nur passiv kann er somit (als auf seinem unveränderlichen Standfeld einen anderen Stein verstellendes oder blockendes Hindernis, indem er von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, u.a.) Wirkungen erzielen.

Im Deutschen bezeichnet man den Stein - zu dessen Kennzeichnung in Diagrammen mangels besserer Möglichkeiten meist - wie auch hier - ein umgekippter Bauer dient - als Schein- oder Strohbauern; was mir wenig sinnvoll erscheint, da er sonst mit einem Bauern ebenso wenig gemein hat wie mit jeder anderen Figur des Schachs. Restlos lassen sich seine Eigenarten zwar nicht mit einem Wort erfassen, doch meine ich, die der Welt des Theaters entlehnte Bezeichnung „Statist“ käme dem noch am nächsten; auch ginge das insofern konform mit dem englischen Sprachgebrauch, wo man - meist mit dem Zusatz „pawn“ - für ihn das Wort „dummy“ (= stumme Person, auch Komparse/Statist bei Bühne und Film) verwendet.

Der Statist in Schachproblemen kaum je anzutreffen. Dabei wäre er häufig ein bequemes Mittel, sich das Komponieren zu erleichtern. Doch ist es mit Recht grundsätzlich verpönt, ihn als Helfer in der Not zur Überwindung konstruktiver Schwierigkeiten einzusetzen. Im Übrigen sind mir aus der Schachliteratur keine Ausführungen bekannt, die sich mit ihm und der Frage befassen, ob und wann man ihn mit den anderen Schach-(Märchen-)figuren auf eine Stufe stellen darf. Dazu meine ich aber, dass jedenfalls ein Fall, in dem der Statist als hinreichend problemhaft erscheint, in den Nr. 145 – 147 (erstmalig ?) der zweiten Auflage meines Buches „Fremdlinge auf dem Schachbrett“ verwirklicht ist.

Nach diesen Vorbemerkungen seien nun die in meinem Buch „Fremdlinge auf dem Schachbrett“ anzutreffenden Figuren selbst aufgelistet; die Aufgaben, in denen sie jeweils enthalten sind, findet man in der Liste „Anordnung der Probleme ...“.

Anzutreffen sind (einige weitere Fälle findet man bei den Lösungen der Aufgaben angegeben) in meinem Buch „Fremdlinge auf dem Schachbrett“:

##### a) Koordinaten 0:X

- (1) 0:0-Stein: Statist (auch Schein-, Strohbauer): wirkt nur passiv.
- (2) 0:1-Springer = „Wesir“ (die Bezeichnung in islamischen Ländern für einen Minister): springt/zieht von a1 ein Feld orthogonal, nach a2/b1. – Die entsprechende Linienfigur, der 0:1-Reiter, ist der Turm unseres Schachs.
- (3) 0:2-Springer = „Dabbaba“: er (es?) springt von a1 zwei Felder orthogonal, nach a3/c1. – Die entsprechende Linienfigur ist der 0:2-(Dabbaba-)Reiter, er kann weiter nach a5/a7 bzw. e1/g1 ziehen. – Der Name der Figur ist die arabische Bezeichnung eines Kriegsgeräts – ein Schutzdach zur Annäherung an die Mauer einer belagerten Festung.

- (4) 0:3-Springer (nicht benannt): er springt von a1 nach a3/d1. – Die entsprechende Linienfigur ist der 0:3-Reiter; er kann weiter nach a7 bzw. g1 ziehen.
- (5) 0:7-Springer (nicht benannt): er springt von a1 nach a8/h1.

b) Koordinaten 1:X

- (1) 1:1-Springer = „Fers“, er springt/zieht von a1 ein Feld diagonal, nach b2. – Die entsprechende Linienfigur, der 1:1-Reiter, ist der Läufer unseres Schachs. – Der Name der Figur ist aus dem Persischen (Firzan = Weiser, Ratgeber) hergeleitet.
- (2) 1:2-Springer: der Springer unseres Schachs. – Die entsprechende Linienfigur ist der 1:2-Reiter = „Nachtreiter“ : er kann von a1 aus nach b3 und weiter nach c5 und d7 sowie nach c2 und weiter nach e3 und g4 ziehen. – Eingeführt hat diese Figur (im Jahre 1925) T. R. Dawson, der ihr auch ihren poetischen Namen gegeben hat.
- (3) 1:3-Springer = „Kamel“: springt von a1 nach b4/d2. – Die entsprechende Linienfigur ist der 1:3-(Kamel-)Reiter; er kann weiter nach c7 bzw. g3 ziehen.
- (4) 1:4-Springer = „Giraffe“: sie springt von a1 nach b5 und e2. – Eine Linienfigur (Reiter) gibt es für sie auf dem 8x8-Brett nicht.

c) Koordinaten 2:X

- (1) 2:2-Springer = „Alfil“ (auch schlicht „Fil“): springt von a1 nach c3. – Die entsprechende Linienfigur ist der 2:2-(Alfil-)Reiter: er kann weiter nach e5 und g7 ziehen. – Der Name der Figur ist aus dem Persischen (Phil = Elefant) hergeleitet.
- (2) 2:3-Springer = „Zebra“ (Fantasiename aus neuerer Zeit; historisch ist er wohl nicht nachweisbar): springt von a1 nach c4 und d3. – Die entsprechende Linienfigur ist der 2:3-(Zebra-)Reiter; er kann über c4 weiter nach e7 bzw. über d3 weiter nach g5 ziehen.

d) Koordinaten 3:3

3:3-Springer: springt von a1 nach d4. – Die entsprechende Linienfigur ist der 3:3-Reiter; er kann weiter nach g7 ziehen.

*Man beachte, dass die Figuren sich hinsichtlich der Felder, auf die sie gelangen können, z.T. wesentlich unterscheiden. Manche von ihnen sind auf Felder einer Farbe beschränkt, ihnen kann daher schon von vornherein günstigstenfalls nur die Hälfte der Felder des Bretts zugänglich sein. Außerdem kann aber auch ihre Gangweise weitere Einschränkungen ihrer Bewegungsmöglichkeiten bedingen:*

*Von den oben genannten Figuren sind der Wesir, der Nachtreiter, die Giraffe und das Zebra in der Lage, sämtliche 64 Felder zu betreten; trotz mit jedem Zug geänderter Feldfarbe haben jedoch der 0:3-Springer nur 8, der 0:7-Springer gar nur (höchstens) 2 Züge zur Verfügung.*

*Von den auf Felder einer Farbe beschränkten Figuren können der Fers und das Kamel auf 32, der Dabbaba auf 16, der Alfil auf 8 und schließlich ein 3:3-Springer auf nur 4 Felder gelangen.*

*Die Anzahl der erreichbaren Felder ist zwar ein Kriterium für die praktische Verwendbarkeit der Figur in Schachkompositionen, das einzige ist es natürlich nicht. So kann der Wesir zwar auf sämtliche Felder gelangen, seine „Kurzatmigkeit“ jedoch legt ihm enge Grenzen auf. Und die weitspringende Giraffe, der ebenfalls sämtliche Felder zugänglich sind, ist schon so*

„stakelig“, dass auch mit ihr nur wenig auszurichten ist. Andererseits war ich bei dem in dieser Schrift recht zahlreich vertretenen Dabbaba, der nur 1/4 der Felder betreten kann, doch überrascht, was für ein wendiges Kerlchen dieser unter Umständen sein kann.

## II. Linienfiguren mit Transitfeld (Mao-Typ).

Hier handelt es sich – wie oben bemerkt – um Figuren, die nur über ein freies Feld (das „Transitfeld“) hinaus ziehen können.

1. Der Prototyp dieser Figurenart entstammt dem chinesischen Schach. Es ist dies der – auch bei uns so genannte – „Mao“ (was im Chinesischen „Pferd“ bedeutet).
  - a) Der Mao kann dieselben Felder betreten wie unser Springer, von a1 aus also die Felder b3 und c2. Er führt jedoch keinen Sprung aus, sondern macht zwei Schritte, den ersten auf ein orthogonales Nachbarfeld – das Transitfeld – und von dort in gleicher Richtung auf ein nächstgelegenes diagonales Feld; dabei muss das Transitfeld unbesetzt sein, es darf dort also weder ein eigener noch ein gegnerischer Stein stehen. Um von a1 nach b3 zu gelangen, zieht der Mao somit zuerst nach a2 und dann weiter nach b3; und diesen Doppelzug kann er nur ausführen, wenn dabei das Feld a2 frei ist. Der Mao kann demgemäß auf diesem von ihm nicht betretbaren Transitfeld (und zwar nicht nur von einem eigenen, sondern auch von einem gegnerischen Stein) verstellt werden, damit zugleich mit einem dort stehenden eigenen Stein als deren Hinterstück eine Batterie bilden sowie ferner einen auf diesem Feld befindlichen gegnerischen Stein fesseln – und diese Eigenarten, die ihn zu einer Linienfigur besonderer Art machen, sind es, die in allen hier gebrachten Aufgaben die maßgebliche Rolle spielen.
  - b) Der Mao zieht ein Feld gerade und ein Feld schräg. Es lag nahe, auch umgekehrt zu verfahren, also eine Figur zunächst diagonal und dann in gleicher Richtung ziehen zu lassen. Man bezeichnet diese Figur (an sich eine Verballhornung des Wortes Mao – doch eine sehr einprägsame Namensgebung:<sup>2</sup>) als „Moa“. Der Moa zieht demgemäß, um von a1 nach b3 zu gelangen, zunächst nach b2 und dann nach b3, wobei nun b2 als Transitfeld frei sein muss. Für den Moa, der im Übrigen den Mao in jeder Hinsicht wesensgleich ist, gibt es historisch keinen direkten Beleg, wohl aber ist er in einer erweiterten Ausgestaltung (dem „Moa-Turm“, s. im Folgenden) nachzuweisen.
2. Mao und Moa (mit ihrer begrenzten Wegstrecke bei geknickter Zuglinie) sind jedoch nur spezielle Ausgestaltungen der Linienfiguren mit Transitfeld; wie die weiteren Aufgaben zeigen, lassen sich auf ihrer Grundlage u.a. folgende Modifikationen vornehmen: dem Doppelzug – jeweils ein Schritt vom Stand- zum Transit- und von diesem zum Zielfeld – kann eine andere Richtung gegeben werden als das beim Mao/Moa der Fall ist; und die Zugfähigkeit des Mao/Moa kann so erweitert werden, dass sie nicht auf eine bestimmte Wegstrecke, sondern wie bei den nur durch ihre Koordinaten bestimmten Linienfiguren lediglich durch die Brettgrenzen beschränkt ist.
  - a) *Doppelzüge mit anderer Zugrichtung (0:2-Mao ...):*  
Mit dem Mao und dem Moa ist durch Zwischenschaltung des Transitfeldes eine allein durch ihre Koordinaten bestimmte Feldfigur, der Springer des Normalschachs, zu einer Linienfigur geworden.

---

<sup>2</sup> An den – ausgestorbenen – riesigen Laufvogel aus Neuseeland hat man dabei wohl kaum gedacht.

Auf diese Weise lassen sich auch andere derartige Feldfiguren zu Linienfiguren mit Transitfeld ausgestalten. Dem Mao/Moa kommen dabei diejenigen Figuren am nächsten, bei denen der Sprung der Feldfigur sich in zwei einschrittige Züge aufspalten lässt. Ein Beispiel dafür ist der Dabbaba (= 0:2-Springer), dessen Ausgestaltung zu einer solchen Linienfigur mit Transitfeld in meinem Buch anzutreffen ist: damit er als Mao-Figur von a1 nach a3 oder c1 ziehen kann und wirkt, ist nun erforderlich, dass a2 bzw. b1 als Transitfeld nicht besetzt ist; ich bezeichne diese – anders als Mao/Moa mit ihrer geknickten Zuglinie nun geradlinig ziehende – Figur (die traditionellen Typen sind ja insofern ein 1:2-Mao bzw. 1:2-Moa) als 0:2-Mao. Ganz entsprechend würde es sich z.B. auch beim 2:2-Mao – er zöge von a1 über b2 nach c3 - verhalten.

b) *Nur durch den Brettrand begrenzte Zugfähigkeit:*

Hier bringe ich zwei Möglichkeiten, mit denen – ohne dass damit der besondere Charakter dieser Figuren beeinträchtigt wird – die Beschränkung der Wegstrecke auf einen Doppelzug überwunden und der Figur damit eine nur durch den Brettrand begrenzte Zugfähigkeit verliehen werden kann; das wird hier nur für Mao/Moa demonstriert, doch gilt entsprechendes auch für die anderen gemäß den unter a) gemachten Ausführungen möglichen Transitfiguren (z.B. den 0:2-Mao).

aa) *Mao-Reiter, Moa-Reiter ...*

Der eine Weg, dem Mao/Moa nur durch den Brettrand begrenzte Zugmöglichkeiten einzuräumen, besteht darin, dass ihm gleichzeitig mehrere seiner zweifeldrigen Züge gestattet werden:

Anders als die nur durch ihre Koordinaten bestimmten sind Mao und Moa keine aus einer Feldfigur herleitbare Linienfiguren, vielmehr stellen sie eigenständige – originäre – Linienfiguren dar. Weil aber ihre Zuglänge begrenzt ist, lassen sie eine Ausgestaltung zu weiterreichenden Linienfiguren – im Verhältnis zum Mao/Moa also zu „Reitern“ – dadurch zu, dass ihnen die Fähigkeit verliehen wird, ihre Zugfolge (den zweifeldrigen Zug) in derselben Richtung so oft zu wiederholen, bis ihnen der Brettrand eine Grenze setzt. Diese demgemäß als Mao-Reiter bzw. Moa-Reiter zu bezeichnenden Figuren entsprechen dann dem Nachtreiter mit der Maßgabe, dass ihnen diesem mögliche Züge durch besetzte Transitfelder verschlossen sind. Damit z.B. ein Mao-Reiter von a1 nach d7 gelangen kann, müssen – auch wenn b3, c5 und d7 ihm an sich zugänglich wären – die Transitfelder a2, b4 und c6 frei sein.

bb) *Mao-Läufer, Moa-Turm ...*

Der andere Weg, der Figur nur durch den Brettrand begrenzte Zugmöglichkeiten einzuräumen, besteht darin, dass dem Mao/Moa die Fähigkeit verliehen wird, seinen zweiten Zugteil, also vom Transit- zum Zielfeld, über Letzteres hinaus beliebig zu verlängern:

Der Mao zieht – von a1 aus – zunächst nach a2 oder b1 (dem Transitfeld) und sodann diagonal nach b3 bzw. c2. Es liegt nun nahe, den zweiten – diagonalen – Zugteil nicht schon mit diesem einen Schritt enden, die Figur vielmehr in derselben Richtung nach Belieben weiterziehen zu lassen, so dass sie von a2/c2 aus auf alle Felder bis g8/h7 gelangen kann. Sie würde dann zunächst als Mao, von den



Transitfeldern a2/b1 aus jedoch in der eingeschlagenen Richtung als Läufer agieren.

Entsprechendes gilt beim Moa: bei ihm würde sich dann – von a1 aus – nach Betreten des Transitfeldes b2 der weitere orthogonale Zugteil bis b8 bzw. h2 verlängern, so dass er zunächst als Moa, von dem Transitfeld aus jedoch in der eingeschlagenen Richtung als Turm agiert.

In der Zeitschrift „Feenschach“ (1973, S. 39) hatte ich diese Figuren – mit den Bezeichnungen „Mao-Läufer“ und „Moa-Turm“ vorgestellt und dabei eine Reihe von überraschende Effekte aufzeigenden Beispielaufgaben gebracht.

Es sind dies Figuren mit weit reichenden Wirkungen und entsprechenden Zugfähigkeiten. Und sie sind nicht einmal so „neu“:

Zwar habe ich für den Mao-Läufer keinen historischen Beleg entdeckt, wohl aber für den Moa-Turm: er findet sich als „Greif“ im „Großen Schach“, das in dem bereits genannten 1283 erschienenen Buch des spanischen Königs Alfonso des Weisen beschrieben wird.

Eine seltsame Abart des Moa-Turms findet sich ferner als „Giraffe“ in dem bereits erwähnten „Großen Schach“ des Mongolenherrschers Timur: Es ist dies ein Moa-Turm, dessen Zugfähigkeit und Wirkung auf die Felder beschränkt ist, die sich von seinem Ausgangsfeld im Koordinatenabstand 1:4-7 befinden, wobei die bis dahin zu überschreitenden Felder frei sein müssen. Bei a1 als Standfeld sind ihm also, wenn b2,b3,b4 oder b2,c2,d2 (als Transitfelder) unbesetzt sind, die Felder b5-b8 bzw. e2-h2 zugänglich; der Unterschied zum Moa-Turm besteht demgemäß einfach darin, dass hier statt eines Transitfeldes deren drei frei sein müssen, damit die Figur ziehen kann und Wirkungen entfaltet.

Auch mit dieser Figur, die interessante zusätzliche Effekte ermöglicht, hatte ich mich befasst, drei Beispiele sind im Folgenden anzutreffen. Ich bezeichne diese Figur als „Moa-Turm 1:4...“.

Jede dieser drei Figuren beherrscht das Geschehen in einer Aufgabe so, dass darin für andere als ihnen eigene Motive schwerlich Platz ist; was es erklärlich macht, dass nach meinem Artikel m. W. von anderen nichts mit ihnen komponiert worden ist. Die Figuren sind aber so faszinierend in ihren Eigenarten, dass ich glaubte, diese meine Geisteskinder hier ausgiebiger berücksichtigen zu dürfen. Wozu ich noch bemerke:

Als ich mich seinerzeit mit diesen Figuren befasste, ist die Prüfung meiner Kompositionen auf Korrektheit von Erich Typke (Berlin) ausgeführt worden; er entwickelte sich dabei zu einem Spezialisten für diese schachlichen „Monstren“ und war von ihnen sehr angetan; deshalb habe ich die erste der damals entstandenen Aufgaben hier mit einer Widmung zum Gedenken an ihn versehen.

3. Dass man sich hier noch mancherlei andere Abwandlungen ausdenken kann, versteht sich von selbst; die eigentlich interessanten Fälle meine ich aber, oben unter Ziffer 2 erfasst zu haben.

### III. Hüpfen

Es sind dies Figuren, die auf ihrer Linie nur ziehen können, indem sie dabei einen Stein überspringen, also über diesen hinweghüpfen. Im Märchenschach eingeführt ist diese Figurenart im Jahre 1913 von T. R. Dawson mit dem von ihm so bezeichneten Grasshopper = Grashüpfer, der neben dem Nachtreiter die gebräuchlichste und beliebteste Märchenfigur geblieben ist. In unserem heutigen Schach findet man bei keiner Figur eine solche Zugmöglichkeit (den „Sprung“ des Königs bei der Rochade kann man da schwerlich als Beleg anführen). Wohl aber ist dieser Fall im chinesischen Schach anzutreffen, und zwar mit den Leo/Pao/Vao, die der Gruppe IV (den gespaltenen Figuren) zuzurechnen wären; sie ziehen wie Dame/Turm/Läufer, schlagen (und demgemäß schachbieten) können sie aber, in ihren jeweiligen Richtungen, nur – beliebig weit – über einen Stein hinweg.

Bei den Hüpfen sind verschiedenartigste Ausgestaltungen möglich und einige davon sind in Märchenschachaufgaben auch öfters anzutreffen. In meinem Buch findet man unter den Problemen nur zwei Grundtypen (nebst auf der Hand liegenden Variationen) vertreten – auf einige weitere Typen wird am Schluss dieses Abschnitts hingewiesen.

#### 1. *Der Grashüpfer*

Hätte er nicht schon seinen poesievollen Namen, dann wäre der Grashüpfer präziser als Dame-Hüpfer zu bezeichnen. Er hüpfen in allen Zugrichtungen der Dame auf einer bis dahin freien Linie über den nächsten dort stehenden (eigenen oder gegnerischen) Stein auf das unmittelbar hinter diesem gelegene Feld; ein auf diesem Feld befindlicher gegnerischer Stein wird geschlagen, der feindliche König steht demgemäß dort im Schach.

Der Grashüpfer ist somit, wenn er nicht unmittelbar neben dem Sprungobjekt steht, eine Kombination von Linien- und Feldfigur: bis zum Feld vor dem zu überspringenden Stein fungiert er als Linien- und anschließend als Feldfigur (und zwar als solcher eigener Art). In dem Bereich, in dem er als Linienfigur zieht, kann er demgemäß nicht nur geblockt, sondern auch verstellt werden mit allen daraus sich ergebenden Folgerungen – wie dass er das Hinterstück einer Batterie bilden, einen gegnerischen Stein fesseln kann... Wegen des dabei stets notwendigen seine Aktionsfähigkeit erst begründenden weiteren Steins ergeben sich hier und auch sonst ganz ungewohnte und oft recht verwirrende Effekte.

Im folgenden sind die Aufgaben so angeordnet, dass auf dem Brett nur ein Grashüpfer, dann mehrere einer Partei und schließlich solche beider Parteien vorhanden sind.

Natürlich lässt sich die Aktionsfähigkeit dieses Hüpfers auf die Turm- oder auf die Läuferlinie beschränken (was aber nur angebracht ist, wenn mit einem Grashüpfer die Aufgabe inkorrekt sein würde); für den Turm-Hüpfer findet man unter den Problemen ein Beispiel.

#### 2. *Der Lion*

Dieser ist ein verstärkter Grashüpfer: hinter den übersprungenen Stein kann er, so weit die Linie frei ist, beliebig weit springen und schlagen (womit der gegnerische König überall dort im Schach steht).

Wenn sich in seiner Nähe Steine befinden, ist der Lion in der Regel eine sehr machtvolle und schwer zu bändigende Figur; eben ein „Löwe“ (was sein Name ja besagt).

Auch hier lässt sich die Zugfähigkeit der Figur auf die Turm- oder die Läuferlinien beschränken; für diese beiden Fälle, also den Turm-Lion und den Läufer-Lion, ist im Folgenden je ein Problem anzutreffen.

### 3. *Sonstige Abwandlungen*

Die Dame bot sich für ihre Ausgestaltung als Hüpfers besonders an, weil ihr als Linienfigur auf ihren mehreren Wirkungslinien mehrere Felder zugänglich sind und sie nach mehreren Richtungen ziehen kann. Das gilt entsprechend – gegebenenfalls in eingeschränktem Maße – für alle Linienfiguren, neben Turm und Läufer u.a. auch den Dabbaba-, Alfil- und Nachtreiter.

Doch auch Feldfiguren lassen sich zu Hüpfers ausgestalten. Bei ihnen muß sich der zu überspringende Stein – das Sprungobjekt – auf dem nächstgelegenen Feld befinden, auf das sie als Nichthüpfers ziehen könnten. So würde der Springer unseres Schachs als Springer-Hüpfers das Feld a1 nur verlassen können, wenn zumindest eines der Felder b3 oder c2 (dann Züge nach c5 bzw. e3) von einem anderen Stein besetzt ist; ein Nachtreiter-Hüpfers auf a1 hingegen könnte auch bei einem Sprungobjekt auf c5 und/oder e3 (dann nach d7 bzw. nach g4) ziehen.

Im Übrigen sind für Abwandlungen des Hüpfers der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Eine solche des Grashüpfers war ja schon der bereits vorgestellte Lion. Auch andere Variationen haben sich im Märchenschach durchgesetzt: so dass der (Gras-) Hüpfers stets zwei Steine überspringen muss (=„Känguru“); dass er nur über einen gegnerischen Stein auf das nächste Feld, das frei sein muss, springen kann und den übersprungenen Stein dabei schlägt (=„Heuschrecke“); oder dass er statt auf das hinter dem übersprungenen Stein in gerader auf eines der beiden nach vorn in diagonalen Richtung liegenden Felder hüpfers (=„Elch“).

Eine interessante Figur ist namentlich der Equihopper. Dieser hüpfers über jeden beliebigen Stein auf das in derselben Richtung auf der anderen Seite befindliche entsprechende Feld; z.B. ein Ea1 bei einem Stein auf b4 nach c7, bei einem auf c4 nach e7...

## IV. **Gespaltene Figuren**

Von den Steinen des Normalschachs gehört hierzu der Bauer, weil er anders zieht als wirkt (schlägt, schachbietet). Deshalb erscheint es zweckmäßig, zunächst mit Variationen des Bauern zu beginnen und dann zu den Spaltungsfällen bei anderen Steinen überzugehen.

### 1. *Abwandlungen des Bauern*

Der Normalbauer ist ein vielschichtiger Stein. Sein Wesen besteht darin, dass er auf die Vorwärtsbewegung beschränkt ist, ihm dabei nur die auf der nächsten Reihe unmittelbar benachbarten Felder zugänglich sind und er hier in verschiedene Richtung zieht und schlägt. Dazu kommen weitere – sekundäre – Merkmale: der Doppelschritt in der Ursprungsstellung, der en passant-Schlag (aktiv und passiv) sowie (womit vermieden wird, dass er dort nur noch tote Masse ist) seine Umwandlung auf der letzten Reihe. Wegen dieser Vielfalt seiner primären und sekundären Eigenschaften vernimmt man oft die Meinung, der Bauer sei eigentlich märchenhafter als alles, was an Märchenfiguren erdacht worden ist. Das ist aber eine Fehlbeurteilung: es ist im Gegenteil das Charakteristikum einer interessanten Märchenfigur, dass sie nach einheitlichen Prinzipien gestaltet ist, für sie also (möglichst) keine nur auf spezielle

Sachverhalte abstellende Sonderregeln bestehen, ihre etwaige Kompliziertheit sich somit aus ihrer allgemeinen Gang- und Wirkungsweise ergibt.

Der Bauer mit seiner gespaltenen Zug- und Wirkungskraft hat natürlich Anlass zu anderweitigen –“märchenhaften“– Ausgestaltungen dieses Steins gegeben.

a) *Der Berolinabauer*

Der Normalbauer zieht vertikal und schlägt diagonal. Man sollte nun meinen, man wäre schon sehr früh auf den Gedanken gekommen, dies umzukehren, also einen Bauern diagonal ziehen und vertikal schlagen zu lassen. Das Licht der Öffentlichkeit hat er jedoch erst im Jahre 1926 erblickt, und zwar durch den Berliner Schachspieler E. Nebermann; nach ihm wird dieser Stein „Berolinabauer“ genannt.

b) *Der Superbauer*

Diese Variation des Normalbauern geht auf mein Konto.

Zu jeden Springer als Feldfigur gibt es als Pendant die entsprechende – „=Reiter“ genannte – Linienfigur. Dasselbe lässt sich auch beim Bauern erreichen, indem man ihn beliebig weit nach vorn ziehen und wirken lässt. Diese Figur, der ich die Bezeichnung „Superbauer“ (Bauer-Reiter, das ist er ja eigentlich, wäre doch zu kurios gewesen) gab, habe ich in der Problemzeitschrift „Die Schwalbe“ 1967 (S. 479) vorgestellt und für ihn dabei ein Thematurier ausgeschrieben; mein Entscheid erschien in „Die Schwalbe“ 1969 (S. 261); es waren 101 Aufgaben (auch Hilfsmatt, Selbstmatt ...) eingegangen. 22 wurden von mir ausgezeichnet.

Der Superbauer zieht und wirkt also wie der Normalbauer, jedoch beliebig weit in der jeweiligen Richtung. Er kann/muss sich wie dieser auf seiner letzten Reihe umwandeln. En passant kann er weder schlagen noch geschlagen werden. Aus seiner weit reichenden Zugfähigkeit und Wirkungskraft folgt, dass er – wenn er nicht auf seiner vorletzten Reihe steht – nach allen seinen Richtungen verstellt werden und in der diagonalen dabei das Vorderstück einer Batterie bilden sowie einen gegnerischen Stein fesseln kann. Wegen seiner den Figuren nahekommenden Stärke sehe ich auch keinen Grund, weshalb er nicht ebenfalls auf der den sog. „Offizieren“ vorbehaltenen Grundlinie sollte aufgestellt werden können.

Übrigens lässt sich der Berolinabauer in gleicher Weise zum Superbauern steigern; das hat zuerst Gerhard Latzel entdeckt und mit mehreren Aufgaben – des erwähnten Thematuriers – demonstriert.

c) *Sonstige Abwandlungen des Bauern*

Natürlich sind auch andersartige „märchenartige“ Ausgestaltungen des Bauern anzutreffen. Etwa der (auch) rückwärts oder waagrecht ziehende/schlagende Bauer.

Naheliegender ist auch der Fall des Bauern, der auf alle drei vor ihm befindlichen Felder sowohl ziehen wie dort schlagen kann. Diesen plausiblen Stein – dem eine spezifische Eigenart des Bauern, die unterschiedliche Gang- und Wirkungsweise, fehlt, weshalb mir die in einer französischen Problemzeitschrift angetroffene Bezeichnung „pion complet“ nicht recht behagt – müsste man unter die Additionsfiguren (Normalbauer + Berolinabauer) einordnen.

Eine launige Erfindung von Dr. Karl Fabel ist das (hier – obwohl dieser Stein als bloße Komplizierung des ohnehin schon mit vielerlei Fähigkeiten ausgestatteten Bauern eigentlich nicht recht in mein Buch hineinpasst – mit einer Aufgabe vertretene) „Taxi“: es ist dies ein Bauer, der zusätzlich auch ein Feld zurück, jedoch nicht über seine Grundlinie hinaus, und ferner von seiner Grundlinie aus ein drittes Feld nach vorn ziehen kann.

## 2. *Abwandlungen anderer Steine*

Zwei Arten solcher gespaltenen Figuren erfreuen sich im Märchenschach größerer Beliebtheit (wobei bemerkt sei, dass man sich auch noch Variationen dazu ausdenken kann und ausgedacht hat). Es sind dies – zwei Seelen wohnen, „ach“, in ihrer Brust – der Schütze (zieht anders als er schlägt) und der Jäger (zieht/schlägt nach oben anders als nach unten). Mit beiden Figurenarten lassen sich recht eigenartige Effekte erzielen.

### a) *Der Schütze*

Wie der Bauer zieht der Schütze anders als er schlägt – wegen dieser Analogie wurde er ursprünglich „Märchenbauer“ genannt. Anstelle dieser auf eine einzige der zahlreichen Eigenarten des Bauern abstellenden und auch sonst recht unglücklichen Bezeichnung hat sich inzwischen aber die von mir vorgeschlagene Benennung „Schütze“ durchgesetzt.

Bei der speziellen Kennzeichnung des jeweiligen Schützen wird zuerst die Figur, deren Zugfähigkeit, und danach die, deren Schlagfähigkeit er hat, angegeben.

Am nächstliegenden ist es natürlich, als Komponenten für die Aufspaltung Turm und Läufer zu verwenden, und die weitaus meisten Schützenprobleme sind auch von dieser Art. Man kann aber ebenfalls andere Figuren, auch Märchenfiguren, einbeziehen.

Bemerkt sei noch, dass es außer dem Bauern im tatsächlich gespielten – und zwar im chinesischen – Schach dem Schützen analoge (anders ziehende als schlagende) Figuren gibt; es sind dies die oben unter III (Hüpfer) erwähnten Leo/Vao/Pao.

### b) *Der Jäger*

Beim Jäger betrifft die Spaltung nicht die Zug- und Wirkungskraft, sie besteht vielmehr darin, dass er nach oben anders zieht/schlägt als nach unten; waagerechte Züge gibt es bei ihm also nicht. Dabei können, wie beim Schützen, die beiden Figuren, in die er sich so spaltet, von verschiedenster Art sein, doch trifft man auch hier praktisch (fast) nur den Fall an, dass es sich um Turm – der hier waagrecht nicht ziehen kann – und Läufer handelt.

Bei der speziellen Kennzeichnung des jeweiligen Jägers wird zuerst die Figur genannt, die er nach oben, und dann die, welche er nach unten darstellt.

Im folgenden trifft man je einige Aufgaben mit T/L- und mit L/T-Jäger an; natürlich könnten auch andere Figuren die Komponenten für einen Jäger bilden.

Zu beachten ist dabei, dass für die Begriffe „oben“ und „unten“ hier stets von der weißen Grundstellung (also der 1.Reihe) ausgegangen wird. Würde man es anders handhaben, so wäre bei identischen Zugmöglichkeiten z.B. ein weißer T/L-Jäger als schwarzer Stein ein L/T Jäger; aus praktischen Gründen (es

würde zu verwirrend sein – man müsste bei einem schwarzen Jäger jedes Mal im Geiste eine „Kehrtwendung“ machen) handhabt man es aber, abweichend von der anfänglichen Übung, heute zumeist anders.

Bei Stellungen, die man ohne Auswirkung auf den Inhalt um 180° drehen kann (also namentlich in solchen ohne Bauern), wechselt der Jäger entsprechend seine Bezeichnung: aus dem T/L-Jäger wird bei einer solchen Drehung ein L/T-Jäger und umgekehrt: ob ein Stein das eine oder das andere ist, hängt daher in solchen Fällen von dem Zufall ab, wie der Verfasser die Figuren aufgestellt hat.

## V. Additionsfiguren

Dass eine Figur durch Vereinigung von zwei anderen gebildet ist, findet man auch im Normalschach: hier ist die Dame die Verbindung von Turm und Läufer, und wenn man historische Figuren einbezieht, so stellt sich der König (wenn man von seinen königlichen Besonderheiten absieht) als eine solche von Wesir und Fers dar. Für das Märchenschach lag es natürlich nahe, auch anderweitige Additionsfiguren zu schaffen. Ich teile diese hier in drei Gruppen auf:

### 1. *Vereinigung von Steinen des Normalschachs*

Hier kommen (zusätzlich zu Dame) noch Verbindungen mit dem Springer und dem Bauern in Betracht. Dabei ergeben sich als Additionsfiguren (alle außer S+B lassen sich – mit anderen Namen als den heute gebräuchlichen – auch historisch, in arabischen Spielarten des Mittelalters, nachweisen):

D+S= (Terror, heute zumeist:) Amazone

T+S= Kaiserin (eine m.E. nicht recht plausible Namensgebung)

L+S= Prinzessin

Davon ist natürlich die Amazone eine äußerst mächtige Figur; sehr stark ist aber auch die Prinzessin (die reinste Geisterwaffe, bemerkte ein Löser).

Von den Vereinigungen mit dem Bauern ist nur ein Fall (möglich sind natürlich auch L+B, T+B ...) von größerem Interesse, der S+B= Drache: er kann sich jedoch nicht umwandeln, auch gelten bei ihm nicht die Regeln des en passant-Schlags.

### 2. *Vereinigung einer Figur des Normalschachs mit einer Märchenfigur*

Die Möglichkeiten sind hier unbegrenzt; in meinem Buch sind anzutreffen: der 1:2- + 1:3-Springer – also Normalspringer + Kamel –, der einen eigenen Namen – Gnu – erhalten hat; ferner (etwas schwächer als die Amazone) Dame+Moa; sowie Turm+Springer+Fers (Krake).

### 3. *Vereinigung von zwei Märchenfiguren*

Auch hier sind die Möglichkeiten unbegrenzt.

a) In meinem Buch sind zunächst der  $\sqrt{50}$ - und der  $\sqrt{25}$ - (auch 5-)Springer anzutreffen; diese Figuren mit ihren mysteriösen Namen bedürfen einer näheren Erläuterung:

Jeder Springertyp lässt sich außer durch seine Koordinaten auch dadurch bestimmen, dass man die feldmäßige Länge der Verbindungslinie zwischen den Endpunkten der Koordinaten angibt. Diese Linie ist nun die Hypotenuse „c“ eines rechtwinkligen Dreiecks mit den Katheten „a“ und „b“. Nach dem

Satz des Pythagoras ist bekanntlich  $a^2+b^2=c^2$ , c also  $\sqrt{a^2+b^2}$ . Der Normal-(1:2-) Springer ist demgemäß ein  $\sqrt{1^2+2^2} = \sqrt{5}$ -Springer.

Entsprechend lassen sich auch alle übrigen Springer so eindeutig kennzeichnen, bis auf zwei, bei denen sich dieselbe Zuglänge jeweils für zwei Züge mit unterschiedlichen Koordinatenpaaren ergibt. Es sind dies die beiden oben genannten Fälle:

Die Zuglänge  $\sqrt{50}$  ergibt sich sowohl mit  $\sqrt{1^2+7^2}$  (= Koordinaten 1+7) wie mit  $\sqrt{5^2+5^2}$  (= Koordinaten 5+5); der  $\sqrt{50}$ -Springer hat also die Wahl zwischen Zügen mit den Koordinaten 1:7 und 5:5.

Die Zuglänge  $\sqrt{25}$  ergibt sich sowohl mit  $\sqrt{0^2+5^2}$  (=Koordinaten 0+5) wie mit  $\sqrt{3^2+4^2}$  (=Koordinaten 3+4); der  $\sqrt{25}$ -Springer hat demgemäß die Wahl zwischen Zügen mit den Koordinaten 0:5 und 3:4.

Man wird versucht sein anzunehmen, bei so willkürlich erscheinenden Zugalternativen lasse sich mit diesen Figuren kompositorisch nicht viel ausrichten; es zeigte sich jedoch, dass sie recht effektvolle Darstellungen ermöglichen.

Natürlich könnte man bei diesen Springern auf die mathematische Kennzeichnung verzichten und sich damit begnügen, jeweils deren zwei Koordinatenpaare anzugeben; aber damit würde man gerade das, was ihre Eigenart begründet und sie deshalb besonders interessant macht, unter den Tisch fallen lassen.

- b) Als weitere aus zwei Märchenfiguren gebildete Additionsfigur findet sich hier der Wesir+Fers. Dieser ist zwar ein kurzschrittiger, doch recht starker Stein: er entspricht dem König ohne dessen königliche Besonderheiten oder auch der auf ihre unmittelbaren Nachbarfelder beschränkten – also von einer Linien- zur Feldfigur herabgestuften – Dame.

In allen vorstehend aufgeführten Additionsfiguren waren stets (nur) zwei verschiedene Figuren vereinigt. Natürlich kann dies auch mit drei (und mehr) geschehen. An sich war das unter den oben erwähnten Figuren bereits bei der Amazone der Fall; denn genau genommen bedeutet „D+S“ ja „T+L+S“. Umgekehrt verhält es sich mit dem Dreisteiner Nr. 144, der in der 1. Auflage den Abschluss meines Buches „Fremdlinge auf dem Schachbrett“ bildete und den Umschlag zierte: ich habe die dortige Additionsfigur (den Kraken) mit „T+S+F“ gekennzeichnet; möglich gewesen wäre auch die zweigliedrige Kennzeichnung „Kaiserin+Fers“.