Unvollständiger Geheim-Bericht[3]

An die Galaktische Sicherheitskonferenz

Betr.: Bewohner des Planeten Sol 3

Berichterstatter: Theophilus Lovelock Wassermann[4], MIGS etc.

Thema: Einblick in die gefährliche Wesensart der „Menschen" genannten Hominiden durch die Analyse ihrer sogenannten Spiele.

Wie die AG „Kulturleistungen" feststellen konnte, kennen diese an Land lebenden viergliedrigen Wesen, denen zwei Beine einen aufrechten Gang ermöglichen, was wiederum den beiden oberen Extremitäten die Möglichkeit zur Manipulation eröffnet, neben den für den Lebensunterhalt wichtigen und notwendigen Tätigkeiten auch solche, die sie in ihrer Freizeit ausüben. Einige davon werden als „Spiele" bezeichnet, die nach festen Regeln von Einzelnen oder Gruppen ausgeführt werden[5]. Da es meine Aufgabe ist, jene Spiele genau zu analysieren, um dann eventuell die Frage zu beantworten, ob schon an ihnen Wesenszüge sichtbar werden, welche diese Hominiden gefährlich erscheinen lassen, musste ich mir zunächst einen Überblick verschaffen. Das aber erwies sich als außerordentlich schwierig. Deshalb beginne ich mit einem Spiel, welches ich bei meinem Gastgeber fand, der es mit gern, nichts Arges ahnend, zur Verfügung stellte.

---

[3] F: Aus Gründen, die später deutlicher hervortreten werden, ist dieses Schriftstück nie weiter als von meinem „Schreibgerät" zum Schreibtisch meines GM gekommen. Zwar hatte ich ja den Auftrag, einen Bericht zuschreiben, ja sogar ein Gutachten zu erstellen, doch habe ich mich dazu nicht durchringen können. Manche Passagen zeigen noch Anzeichen eines Gutachtens – doch liegt hiermit eher eine Chronik meiner „Erdentage" vor. Bis zu einer „Prognose" konnte ich es also nicht bringen – zu vieles ist im Ungewissen geblieben.

[4] GM: Diesen leicht altertümelnden Namen gab er sich wohl deshalb, weil sein eigener für Menschen nicht aussprechbar ist. Immerhin erlaubt er, und das ist vielleicht auch eine Botschaft an mich, auf eine eigene Art der Frömmigkeit dieser Spezies zu schließen.

[5] F: Mit diesen Spielen hat sich einer ihrer großen Denker (Philosophen, also Freunde der Weisheit genannt), Ludwig Wittgenstein, ausführlich beschäftigt. Geholfen hat dies den Menschen offenbar nicht. Viele der von uns beobachteten Freizeit-Aktivitäten sind für unsereinen geradezu verabscheuungswürdig. So haben sie die Angewohnheit, in Gruppen beieinander zu sitzen und große Mengen eines Getränks zu konsumieren, das den Alkohol C2H5OH enthält (eine für uns schon in kleinsten Mengen tödliche Substanz), den sie mit großem Eifer aus gegorenen Früchten und Getreidesorten herzustellen wissen. Das so hergestellt Bier oder auch der Wein scheint sie in eine rauschhafte Stimmung zu versetzen, der sie durch laut gegrölte sogenannte Lieder Ausdruck zu schaffen suchen – ein wahrhaft beunruhigender Anblick (und Anhörung).

Über das Schachspiel

Dieses Spiele nun, das von jeweils zwei Personen, gleich welchen Geschlechts, gespielt wird, trägt die erschreckende Bezeichnung „Schlag tot“ oder genauer: „Schlag den König tot“ – in ihrer Sprache nennen sie es das **„Schach-Spiel“.** Es hat eine lange Tradition, und seine Regeln sind schon seit mehreren Jahrhunderten ihrer Zeitrechnung festgelegt. Viele Millionen sind diesem grausamen Spiel ergeben. Um es würdigen zu können, habe ich mich lange mit der Geschichte der Menschen befasst, was mir dadurch erleichtert wurde, dass ich in der umfangreichen Bibliothek meines Gastgebers zahlreiche Werke fand, die ich mit seiner Hilfe studieren konnte. Auch mit ihren Dichtern, die er die „Großen“ nannte, versuchte er mich vertraut zu machen. Ohne von meiner Aufgabe und meinen Absichten zu wissen, wies er mich auf das Folgende, einem Dichter namens Goethe zugeschriebene und geradezu erschreckende Gedicht hin:

Wer nicht von dreitausend Jahren

Sich weiß Rechenschaft zu geben,

bleib im Dunkeln unerfahren,

mag von Tag zu Tage leben.

Und in der Tat, je mehr ich las, desto dunkler wurde mir zumute. Denn jenes Schachspiel, seine Struktur, entspricht in erschreckender Weise der für Unsereinen unfasslichen Gewohnheit jener sich selbst voller Anmaßung „Sapientes“, das heißt Weise nennenden Spezies, immer wieder aus Habgier oder anderen niederen Motiven einander mit großen Gruppen schwerbewaffneter Krieger zu überfallen und unter den unglücklichen dortigen Bewohnern ein Gemetzel anzurichten – sofern sie nicht auf eine ähnlich bewaffnete Gruppe derselben trifft – worauf sich entwickelt, was sie mit Recht, aber ohne darüber nachzudenken, eine „Schlacht“ nennen. Von den Berichten über solche Schlachten sind ihr Geschichtsbücher übervoll, von der sogenannten „Alexanderschlacht“, wie in einem großen, mit grauenvollen Details angefüllten Gemälde dargestellt, über eine Schlacht bei einem Ort namens „Issos“ und weiter an vielen Orten wie „Gettisburgh“, „Stalingrad“ und auf zahllosen anderen sogenannten „Schlachtfeldern“. Je weiter ihre Technik fortschritt, umso wirksamer wurden ihre Waffen, von den Speeren, Schwertern und Keulen bis zu den zuletzt beobachteten Gewehren, Kanonen, Bomben und Granaten (letztere oft mit Giftgas gefüllt), ja sogar den unfassbar zerstörerischen „Atombomben“, die zwar geächtet erscheinen, aber doch in beängstigenden Mengen hergestellt und gebunkert werden. Parallel zu diesen Waffen verlief die Entwicklung von Anzügen zum Schutz vor denselben, zunächst aus Leder (der Haut großer erlegter Mitbewohner des Pla-

neten) und später aus dem Metall, das sie Eisen nennen (im Kern des Planeten befindet sich eine große Menge davon, die ihm, verbunden mit seiner Rotation, ein Magnetfeld verleiht, das ihn vor kosmischer Strahlung schützt) – aus diesem fertigten sie einst eine dritte Bekleidung über der zweiten, welche ihre zarte Haut schützt, die nur allzu leicht durchbohrt werden kann, sodass ihr rotes Blut (von ihm tragen sie ca. 4- 5 Liter nach ihrer Maßeinheit in sich) ausfließt. Mit der Erfindung der sogenannten Feuerwaffen, mittels derer sie kleine Bleistücke mit großer Geschwindigkeit aus Rohren austreten lassen können, sodass die Eisenhemden durchschlagen werden, wurden jene „Rüstungen" obsolet. Man findet sie in großer Zahl noch in ihren Museen sowie manchen „Schlössern" (den ehemaligen Sitzen ihrer Herrscher)[6]. Allein wegen dieser jüngsten Entwicklung von dem, was sie treffend Massenvernichtungsmittel nennen, ist diese Spezies auf das sorgfältigste zu beobachten, wenn nötig zu isolieren, eventuell sogar zu eliminieren, bevor sie sich in ihrem System (und darüber hinaus, wovon sie oft phantasieren – siehe dazu den Bericht der AG „Literatur", Untergruppe „Science Fiction") größere Schäden anrichten. Nach dieser notwendigen Vorbemerkung, deren Inhalt sich mit den Berichten weiterer Arbeitsgruppen deckt, kehre ich zu dem Spiel zurück. Es findet auf einem quadratischen Brett (wie erkennen es schon jetzt als abstrakte Form eines Schlachtfeldes) statt, das wiederum in 64 Quadrate gleicher Größe von abwechselnd schwarzer und weißer Farbe unterteilt ist, und zwar so, dass auf der Grundlinie ein schwarzes Quadrat auf der linken, deshalb ein weißes Quadrat auf der rechten Seite zu liegen kommt. Auf

---

[6] F: Meine enge Freundschaft mit einer Mitarbeiterin der AG Literatur und Film (ein Produkt zur Erzeugung optischer und akustischer Illusionen, denen sich die Humanoiden sehr gern hingeben und das sie „Unterhaltung" nennen) hat es mir ermöglicht, hier passende literarische Erzeugnisse jener Bewohner anzuführen. In diesem Falle handelt es sich um einen Autor mit dem merkwürdigen Namen „Mark Twain", dessen Buch den Titel trägt: Ein Yankee am Hofe des König Artus! Leider erlaubt mein Budget weder, den Begriff „Yankee" zu erläutern, noch auf die Gestalt eines offenbar sagenhaften Königs der sogenannten Kelten um das Jahr 600 nach ihrer Zeitrechnung einzugehen. Für die Menschen ist er offenbar immer noch wichtig, wie zahlreiche Bücher belegen, die man dem Genre „Fantasy" zuordnet. Selbst in einer Fernseh-Serie wie „Babylon 5", die mein Gastgeber besonders liebt (der Name Babylon weist auf eine alte religiöse Schrift hin, in der von einem Turm die Rede ist, mit dem die Menschen den Himmel erreichen wollten; dafür wurden sie von einem Gott bestraft, der zugleich ihre Sprache in die jetzt herrschende Vielfalt derselben aufsplitterte; ihre „Bibel" spricht von der babylonischen Sprachverwirrung) – selbst in einer solchen Produktion tritt König Artus in Erscheinung.

diesem Brett nehmen nun zwei „Heere“, also kampfbereite Krieger und ihr jeweiliger Herrscher, ein König, einander gegenüber Aufstellung, und zwar dargestellt durch schwarze und weiße Figuren[7] wie folgt:
In der zweiten und der siebten Reihe findet man die Bauern, also Vertreter ihres Nährstandes, welcher durch Ackerbau und Viehzucht seit alters her ihre Lebensmittel herstellt und zu Markte trägt. Dazu haben sie Werkzeuge entwickelt, wie sie etwa zur Ernte verwendet werden, also die Sicheln und Sensen, mit denen reife Ähren geschnitten werden – nun aber dienen sie als Kriegswaffen! Diese Bauern, ihre Figuren sind klein und untersetzt, können sich auf dem Brett nur nach vorn bewegen, und zwar zwei Felder mit dem ersten, ein weiteres Feld mit dem nächsten Schritt. Da die Spieler abwechselnd die Figuren bewegen, kann es geschehen, dass ein weißer einem schwarzen Bauern gegenübertritt und ihm so den weiteren Weg versperrt. Die Spieler haben dann keine weiteren Zugmöglichkeiten für diese Figur, es sei denn, eine feindliche betritt das Feld diagonal rechts oder links oben (oder unten) von ihr. Dann nämlich kann der Bauer diese Figur schlagen; das aber ist ein euphemistischer Ausdruck dafür, dass hier ein Gegner getötet[8] wird – das sollte kein Spieler vergessen. Der entsprechende Spieler nimmt die geschlagene Figur vom Brett und stellt sie beiseite. Es ist klar, dass eine solche Entscheidung taktischen und strategischen Erwägungen folgt, die im Übrigen ja das ganze Spiel bestimmen. Gelingt es einer solchen (vom Bauern zum Krieger mutierten) Figur, das jeweils oberste, also achte (durch den Weißen) oder erste Feld (durch den Schwarzen) zu erreichen, so kann der Spieler sie in eine andere Figur umtauschen, meist in die mächtigste, von der noch die Rede sein wird.

---

[7] F: Diese werden aus den verschiedensten Materialien hergestellt, oft aus dem Holz der planetaren Bäume, gelegentlich aus den Stoßzähnen der Elefanten, einer dickhäutigen Gruppe großer pflanzenfressender Säugetiere (zu diesen letzteren gehören auch die Humanoiden, doch sind diese „Allesfresser“), die eben wegen dieser Zähne bis fast zur Ausrottung bejagt wurden – ein weiterer Hinweis auf die Grausamkeit und Habgier jener Humanoiden.

[8] F: Es gibt unter den Psychologen (von denen noch zu handeln sein wird) jener Spezies solche, welche ein Spiel wie dieses als eine symbolische Handlung begrüßen, da sie helfen soll, die Neigung zur Gewalt auf andere Weise, eben symbolisch, auszuleben – dadurch werde die Neigung zur Aggressivität (wenn auch nur vorübergehend) abgeschwächt. Vertreter dieser Meinung gehen von einem Triebgeschehen im Menschen aus, zu ihnen gehört auch ein Verhaltensforscher mit dem Namen Laurentius, wenn ich das richtig verstanden habe.

In der ersten und achten Reihe finden sich dem Herrscher dienende Offiziere, dazu ein König und eine Königin, also dessen Gemahlin, die jeweils auf dem ihr entsprechenden Farbfeld steht (meist findet man diese Figur „Dame“ genannt, in einer anderen Kultur spricht man von einem „Wesir“, einem allerhöchsten Beamten des Königs, der dort „Sultan“ oder auch „Kalif“ heißt). Diese Figur steht bei den Weißen links vom König, also auf Feld 4, bei den Schwarzen ebenfalls auf Feld 4 der Grundlinie[9].

Der König kann sich jeweils nur ein Feld weiterbewegen, und zwar in allen acht Richtungen, sofern diese Felder frei sind. Trifft er dort auf eine feindliche Figur, so kann er diese schlagen. Auf eine weitere Möglichkeit komme ich später zurück, man nennt sie die „Rochade“ mit dem Turm. Es ist das erklärte Ziel jedes dieser Kampfspiele, den König zu schlagen! Gelingt das einem Spieler, ist die Partie beendet.

Die Dame nun kann sich ebenfalls in alle Richtungen bewegen, über alle freien Felder hinweg. Auch sie kann schlagen, falls ein „Endfeld“ von einer feindlichen Figur besetzt ist.

Rechts und links vom Königspaar stehen die beiden „Läufer“, demnach auf einem schwarzen und einem weißen Feld. Jeder kann sich nur auf den Feldern von gleicher Farbe, das heißt aber diagonal, fortbewegen und, wie oben, feindliche Figuren, die sich ihm in den Weg stellen, schlagen. Sie können sich vorwärts wie rückwärts bewegen. In anderen Werken fand ich die Bezeichnung „Bishop“ für diese Figuren. Sie sieht in ihnen offenbar hohe Würdenträger aus einer religiösen Tradition (der Kopfteil, an eine „Mitra“ christlicher Bischöfe[10] erinnernd, bekräftigt diese Deutung), entwerfen aber ein bezeichnendes Bild der militanten Orientierung, da sie im Spiel eben auch schlagen können – Einzelheiten zu diesen siehe die Ergebnisse der AG „Religionen“. Weiter außen stehen nun zwei weitere Offiziere, die in der Gestalt von Pferden, einer vierbeinigen, unpaarhufigen Art schnelllaufender, grasfressender Säugetiere, am Spiel teilnehmen. Sie be-

---

[9] F: Um Spielverläufe besser verfolgen zu können, werden die Bretter des Feldes in der einen Richtung mit den Zahlen von 1- 8 bezeichnet, in der anderen mit den Buchstaben A – H, jeweils links mit dem ersten unteren Feld beginnend. So steht der weiße sog. Königsbauer auf dem Feld E 2, der schwarze auf dem Feld E 7.

[10] F: In einem der grausamen Kriege, dem Dreißigjährigen, der auch als Religionskrieg bezeichnet wird, nahmen auch Truppen der Fürstbischöfe teil. Sie seien „allezeit die schlimmsten gewest“, wie es in einer alten Chronik heißt. Aus einer anderen Quelle tönt es: *Wir sind des Frundbergs wilder Haufen und wollen mit den Schweden raufen…*

wegen sich äußerst sprunghaft, nämlich ein Feld vor und dann eines diagonal vorwärts – und das in jeder Richtung – wodurch sie zu gefährlichen Gegnern werden[11]. Wen sie dort antreffen, der kann geschlagen werden.
Schließlich stehen ganz außen die beiden „Türme“. Ihre Gestalt ist meist jenen runden und klobigen Bauten nachempfunden, in welche sich bedrohte, ja belagerte Bewohner zurückziehen konnten, wenn ihre Städte oder Burgen (das waren weitere Schutz- und Trutzbauten[12]) angegriffen wurden. Diese Türme bewegen sich nur auf den Geraden, nach rechts wie nach links, nach oben wie nach unten, sie sind damit mächtige Kampfmaschinen und werden von beiden Parteien mit Recht gefürchtet. Die schon erwähne „Rochade“ zwischen dem König und seinen Türmen soll den König in Sicherheit bringen. Sie kann geschehen, indem der König von seinem Platz e1 über die von Läufer und Springer nicht mehr besetzten Stellen f1 und g1 auf g1 zieht, worauf der Turm die Stelle f1 besetzt (notiert wird das mit O O) – oder aber, auf der Gegenseite, wenn neben Springer und Läufer auch die Dame ihren Platz freigegeben haben, indem der König von e1 nach c1 zieht und der Turm den Platz d1 einnimmt. Diese Große Rochade (OOO) wird eher selten gespielt, die „Kleine“ dagegen sehr häufig, und das möglichst früh im Spielverlauf.

---

[11] F: In den Schachbüchern (auf sie wird noch einzugehen sein) nennt man diese Bewegung auch den „Rösslsprung“, wobei „Rössl“ die mundartliche Bezeichnung für das Pferd ist. Gaststätten, in denen jene alkoholischen Getränke feilgeboten und ausgeschenkt werden, tragen oft Namen wie „Zum weißen Rössl“.

[12] F: Eine schöne Beschreibung findet man in dem Buch eines Schweden mit namens Bengtsson mit dem rätselhaften Titel „Die Abenteuer des Röde Orm“. Es handelt sich hier, so wurde mir versichert, um den Namen eines nordischen Barbaren um das Jahr 1000 ihrer Zeitrechnung, der zu den Wikingern zu zählen ist, welche damals durch ihre ausgedehnten Raubzüge den Erdteil Europa in Angst und Schrecken versetzten. Es ist bezeichnend für die gesamte Spezies, dass noch 1000 Jahre später in einer ihrer sog. Tageszeitungen (Druckerzeugnissen zur Information, aber auch Gängelung der Massen) regelmäßig recht krude Zeichnungen von einem solchen Wikinger mit dem bezeichnenden Namen „Hägar der Schreckliche“ zu finden sind. Ein Exemplar der NWZ oder „Nordwestzeitung“ einer nördlichen Provinzstadt liegt diesem Bericht bei. Die betreffende Geschichte parodiert zugleich die damalige Geschichte der „Christianisierung“ des europäischen Nordens. Ein Mönch, also ein Angehöriger eines religiösen „Ordens“, kenntlich durch Kleidung und Haartracht, fragt diesen Hägar: „Bruder, wie steht es um Deine Seele?“ Darauf jener: „Seele?“, darauf der Mönch zu einem andren: „Olaf, hier können wir anfangen.“

Bedroht eine Figur den gegnerischen König, soll der Spieler „Schach“ rufen; bedroht er eine gegnerische Dame, sagt man höflich „Gardez…(votre Dame).
Bei der Bewegung der Bauern gibt es eine selten zu sehende Möglichkeit. Zieht ein Bauer so an einem gegnerischen Bauer vorbei, dass er diesem die Möglichkeit des Schlagens verwehrt, so darf dieser den Vorbeigezogenen schlagen. Dies nennt man „en passant“ – Schlagen, doch ist das nur erlaubt, wenn der Vorbeiziehende von seiner Grundposition aus zwei Felder vorrückt.
Um nun einen ersten Einblick in eine solche Partie zu geben, sei eine sehr einfache beschrieben. Die weiße Macht beginnt, wie immer, zuerst. Der Spieler bewegt den Königsbauern von e2 nach e4. Darauf antwortet der Andere mit e7 nach e5. Weiß bewegt nun den weißen Läufer von f1 nach c4, Schwarz den Springer b8 nach c6. Weiß zieht nun seine Dame: Dd1 nach f3, und Schwarz (er ahnt nichts Böses) den Läufer f8 nach c5. Darauf zieht Weiß mit der Dame nach f7 und ruft triumphierend „Schachmatt“ zum Zeichen, dass er im nächsten Zug den schwarzen König „töten“, also den Gegner besiegen und das Spiel (die Schlacht) gewinnen kann. Dieser König könnte nun zwar die weiße Dame schlagen, fiele aber dann dem weißen Läufer auf c4 zum Opfer, deshalb wird die Partie schon mit dem Damen-Zug beendet (siehe dazu die Abbildung 2). Dieser Verlauf wird auch mit dem Ausdruck „Schäfermatt“ bezeichnet – eine Wortwahl, deren Sinn sich mir bisher entzog: Gilt doch der Schäfer samt seiner Herde von Schafen (dickfelligen und langsamen mittelgroßen Grasfressern, ebenfalls Säugetiere, von denen der Hirte Wolle und Milch gewinnt, ehe er sie schlachtet und verzehrt), als Sinnbild ländlichen Friedens.
Die folgende Partie wurde im 18. Jahrhundert von dem jungen Prinzen Friedrich von Preußen (die Historiker werden ihn später den „Großen“ nennen – er hat zahlreiche Schlachten gegen seine Nachbarn geschlagen und gewonnen; Hundertausende kamen dabei zu einem frühen Tod) gegen seinen besten Freund Katte[13] gespielt. Dieser versuchte die Taktik, alle Zü-

[13] F: Diese Freundschaft war dem Vater des Prinzen so missliebig, ja verdächtig, dass er diesen Katte verleumden und sogar hinrichten ließ, wobei er seinen Sohn zwang zuzusehen – ein Verbrechen, zudem eine Verletzung des eigenen Sohnes, über die Friedrich nie hinwegkommen sollte (Einzelheiten siehe AG Historie)

ge des Prinzen nachzuahmen – doch führte das zuletzt zum Verlust der Partie. Ich entnehme sie einem Buch mit dem Titel „Freude am Schach[14]“. Dort wird sie zitiert wie gelegentlich auch hier kommentiert: Weiß (Friedrich) beginnt.

1.e2 – e4	e7 – e5
2.Sg1 – f3	Sb8 – c6
3.Lf1 – c4	Lf8 – c5
4.O – O	Sg8 – f6
5.Sb1 – c3	O – O („nun stehen die Spiele vollkommen gleich“(26))
6.d2 – d3	d7 – d6
7.Lc1 – g5	Lc8 – g4
8.Sc3 – d5	Sc6 – d4
9. Lg5:Sf6	Lg4:f6 (beide Springer werden geschlagen)
10.Dd1 – d2	Dd8 – d7 (erneut kopiert Katte den weißen Zug, erkennt aber nicht, dass der Prinz nun im Vorteil ist)
11.Dd2 – g5	Dd7 – g4 („schon folgt der Zusammenbruch“)
12.Sd5 – e7+	(Schachgebot) Kg8 – h8
13.Lf6:g7++	(Schachmatt) Urteil des Kommentators: „Nachahmen lohnt sich nicht“.

Einer derart abstrakten (vulgo „stark vereinfachten“ oder auch „schematischen“) Darstellung sieht man eben auch nicht mehr das Leid der „gefallenen“ oder schwer verwunderten Krieger nach einer solchen Schlacht. Nicht nur zahllose Tote liegen dann auf dem Schlachtfeld, sondern auch „Soldaten“, welche einen Art, ein Bein oder gar beide[15], das Augenlicht oder so-

---

[14] F: Gerhard Henschel: Freude am Schach, Bertelsmann Verlag, Gütersloh, 1959. Dieses Buch stellte mir mein humanoider Gewährsmann auf der Erde zur Verfügung. Seine Eltern hatten es ihm in seinen jungen Jahren an sein Krankenbett gegeben, auf dem er sich von einer Nasenoperation erholte. Als er davon erzählte, schimmerte es in seinen beunruhigend schwarzen Augen von Tränen, wie sie jene Wesen in emotionaler Aufwallung zu vergießen pflegen. Solchen Tränen zu vertrauen, kann gefährlich sein, können sie doch durchaus zur Täuschung Anderer produzier werden – die Menschen sprechen in solchen Fällen von „Krokodilstränen“, wie sie angeblich von einem schrecklichen Reptil vergossen werden, wenn dieses seine Opfer frisst.

[15] GM: Ich konnte meinem Gast berichten von einem Vorgesetzten, der tatsächlich in Russland beide Beine verloren hatte und dennoch mit ungeheurem Lebensmut ein Studium der Psychologie abschloss und ein bekannter Forscher wurde, der hierzulande auch das Verdienst hatte, eine neue Form der Psychotherapie, die Verhaltenstherapie, einzuführen.

gar, wie einer ihrer Dichter, ein gewisser Hemingway in einem Buch mit dem irreführenden Titel „Fiesta“ beschreibt, das Fortpflanzungsorgan verloren haben! Ihre Ärzte aber, so sagte mir einer, wussten schon lange: *Die Wunden der Sieger heilen schneller als die der Besiegten!*

Abb. 1: Das Bild zeigt den Stand dieser „Partie“ vor dem 13. Zug. Die schönen alten englischen „Staunton-Figuren“ sind im Abendland klassisch geworden. Mit diesen Figuren spielen auch Könige. Im nächsten Zug wird Prinz Fridrich seinen Freund Katte mattsetzen.

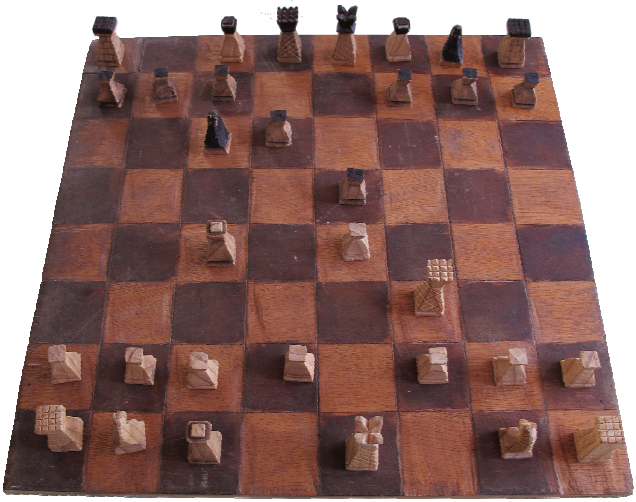

Abb. 2: Handgeschnitzten Figuren aus einem rumänischen Internierungslager um 1945 (aus dem Besitz der Familie meines Gewährsmannes). Gezeigt wird das „Schäfermatt“. Diese Figuren schnitzte sich ein Gefangener. Auch das Brett wurde aus Sperrholz herausgearbeitet.

An dieser Stelle hat sich mir zum ersten mal einer ihrer „Dichter“ geradezu aufgedrängt. Jene Gestalten haben ja seit Urzeiten eine große Bedeutung für die Menschen gehabt. Sie wussten Gedachtes und Geschautes in eine Sprachform zu bringen, die besonders befriedigte und erfreute – und die gut im Gedächtnis blieb. Aber auch Geschichtliches haben sie so zu erhalten gewusst. Dabei, so erfuhr ich bei Gelegenheit, hat vor tausenden ihrer Jahre ein Dichter mit dem Namen Homer (er soll blind gewesen sein) sich besonders hervorgetan. Seine großen Epen „Ilias“ und „Odyssee“ werden bis auf den heutigen Tag gelesen. Ein späterer Dichter mit dem schönen Namen Hölderlin wagte sogar zu sagen: *Was aber bleibet, stiften die Dichter…*

Mir aber begegnete hier zum ersten Male ein deutscher Dichter mit dem sonderbaren Namen Ringelnatz – ich fürchte, ich werde noch öfter auf ihn zurückkommen müssen. Da sein Gedicht sich auf den Preußenkönig (wenigstens indirekt) bezieht, sei es hier wiedergegeben:

Da war eine Schnupftabaksdose
Die hatte Friedrich der Große
Sich selber geschnitzelt aus Nussbaumholz
Und darauf war sie natürlich stolz!
Da kam ein Holzwurm gekrochen,
der hatte Nussbaum gerochen.
Und die Dose erzählte ihm lang und breit
Von Friedrich dem Großen und seiner Zeit.
Sie nannte den „Alten Fritz“ generös –
Da aber wurde der Holzwurm nervös
Und sagte, indem er zu bohren begann:
Was geht mich Friedrich der Große an!

Ich habe nicht alles verstanden, vor allem nicht, was unter „Schnupftabak“ zu verstehen ist – ich werde den Begriff aber im Gedächtnis behalten.

Zum Schachspiel zurückkehrend muss sich der Berichterstatter eingestehen, dass er einer gewissen Faszination zu erliegen droht. Zwar hat unsere Spezies die Phase aggressiver Gewaltakte schon lange hinter sich gelassen, ein Rest an Gewaltbereitschaft scheint aber noch lebendig – er zeigt sich nicht zuletzt in der Bereitschaft, auf fremden Planeten nicht nur die Kulturen zu studieren, sondern auch in deren Kulturen einzugreifen mit der Ab-