SCHACH

Immer den richtigen

Zug erwischen

– – –

Der intergalaktische Fahrplan für alle,

die auf dem Schachbrett nur Bahnhof verstehen

von

JENS-ERIK RUDOLPH

BREAKING NEWS

INTERKOSMISCHE EILMELDUNG
+++ ENTSCHEIDUNG IM LOSER-FINALE STEHT UNMITTELBAR BEVOR +++ JETZT LIVE VON DER SCHACH-WM AUF CAISSA-64

»Herzlich Willkommen zurück, verehrte Intelligenzen aller vierundsechzig Dimensionen des Universums! Hier spricht Ihr Chef-Kommentator der Weltallmeisterschaft im Schach. Ich befinde mich wieder in der Kristall-Klötzchenschieber-Arena auf dem Schachplaneten Caissa-64, wo sich in diesem Moment Unglaubliches abspielt. Jeden Augenblick könnte jetzt beim Schachgipfel die Entscheidung im Duell der Gescheiterten fallen!

Was für eine Spannung! Ursprünglich waren 65.536 galaktische Meister angetreten und die diesjährigen Sieger stehen bereits fest. Doch das mitreißendste Ereignis spielt sich im tiefsten Kellergeschoss der Tabelle ab. Hier kommt es zum großen Schlagabtausch im Finale der Verlierer!

Auf der einen Seite der sündhaft teure Hochleistungsrechner Deep Mouseslip, der lange als klarer Turnierfavorit galt, bis das letzte Software-Update vor dem Turnier versehentlich mit dem Algorithmus eines defekten Saugroboters überschrieben wurde. Seitdem beseitigt Deep Mouseslip zwar exzellent Staub, spielt aber Schach wie eine Tüte Mehl. Zwangsläufig hat er sich mit zielgerichteter Inkompetenz bis in dieses Gipfeltreffen der Verlierer navigiert. Und ihm gegenüber sitzt Markus K., der Vertreter der Erde.«

Die Kamera zoomte auf den Turniertisch. Dort saß Markus K., der vor wenigen Wochen noch seine Ausbildung bei der Eisenbahn abgeschlossen und als Jahrgangsbester die Urkunde *Großmeister der Züge* erhalten hatte. Der Mann

der aufgrund der fatalen Doppeldeutigkeit des Wortes *Zug* und wegen einer phonetischen Namensähnlichkeit mit dem stärksten Schachspieler der Erde verwechselt wurde. Ein Mann, der den Unterschied zwischen einem Läufer und einem Schaffner immer noch nicht vollständig verinnerlicht hatte!

»Zwei Titanen der schachlichen Ahnungslosigkeit sitzen sich heute gegenüber, welche bisher jeden Wettkampf krachend, ja geradezu episch verloren haben. Für die Kontrahenten in diesem finalen Duell steht alles auf dem Spiel, der Gewinner entkommt der ultimativen Blamage und muss sein weiteres Dasein lediglich als Darsteller im hiesigen Lebendschach fristen.

Doch für den Verlierer und seinen Heimatplaneten geht es um die nackte Existenz. Sollte der Vertreter der Erde in diesem Match den Kürzeren ziehen, wird die Wiege der Menschheit laut Dekret der Kosmischen Schachföderation offiziell in eine intergalaktische Mülldeponie für gebrauchte Socken umgewandelt. Und der Mann hat noch nicht einmal sein Jahresticket bei der Bahn gekündigt!«

Im Saal war es totenstill, sodass man das Summen von Deep Mouseslips überhitzten Kühlventilatoren hören konnte. In der vordersten Zuschauerreihe saß die bezaubernde Eleonora, Markus' Wegbegleiterin, die in den letzten Wochen versucht hatte, das Unmögliche wahr zu machen und einem Mann, der bei dem Wort Schach zuerst an Schaschlik dachte, die Geheimnisse von Eröffnungsvarianten, Springergabeln und Grundreihenmatts beizubringen.

»Nein, Markus«, seufzte die schöne Eleonora regelmäßig während ihrer tagtäglichen Trainingseinheiten. »Der König ist kein Bahnhofsvorsteher, der die Freigabe für das Gleis erteilt! Und das Pferd heißt beim Schach Springer und benötigt keinen Hafer!«

Und doch passierte das Unvorstellbare. Zug um Zug, Niederlage um Niederlage, formte Eleonora aus diesem blutigen Anfänger einen Mann, der urplötzlich verstand, wie man auch beim Schach den richtigen Zug erwischt.

»Es ist unglaublich!«, kreischte der Kommentator. »Der Erdling Markus K. hat während des gesamten Turniers gespielt wie eine defekte Bahnschranke. Doch in dieser finalen Partie passiert etwas Kosmisches! Ohne es selbst auch nur ansatzweise zu ahnen, kopiert dieser schachliche Ehrenbürger des Unwissens Zug für Zug die legendärste Partie der Schachgeschichte. Er spielt die Unsterbliche Partie nach! Seine Stellung sieht zwar aus wie ein explodierter Güterbahnhof, doch er steht kurz vor einem glorreichen Sieg!«

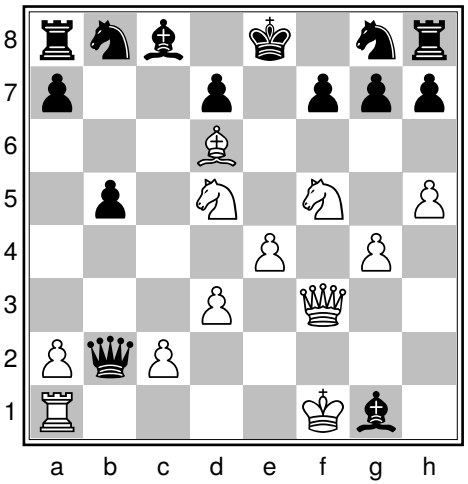
Vielleicht lag es an dem Sauerstoffmangel der fremden Atmosphäre, vielleicht an dem hysterischen Kreischen der vierköpfigen Fans aus Cassiopeia, oder vielleicht haben Eleonoras verzweifelte Trainingseinheiten im allerletzten

Moment doch noch gefruchtet. Die Synapsen des ehemaligen Bahnazubis schlossen sich zusammen wie die Weichen im Hamburger Hauptbahnhof.

Markus sah es. Es war keine gewöhnliche Kombination, sondern ein absurdes, wahnwitziges Meisterwerk. Dieses Manöver war so paradox, dass kein Computer des Universums es hätte berechnen können. Es war eine schachliche Glanzleistung, welche die Gesetze der Logik kurzerhand außer Kraft setzte.

Eleonora krallte sich in die Armlehnen. Ihr Gesicht war kreidebleich.

Deep Mouseslip gab ein mechanisches Klicken von sich und ein rotes Licht blinkte. Der Computer hatte gerade seinen Zug gemacht.



*

Der Kommentator schnappte nach Luft: »Es ist Zug 19! In den nächsten Augenblicken entscheidet sich die Zukunft des Blauen Planeten! Es gibt nur einen einzigen Zug, der sofort gewinnt. Wenn Markus jetzt den Bauern von e4 nach e5 schiebt . . . wenn er 19. e4-e5 spielt, dann ist der Sieg unvermeidbar! Findet er diesen wunderbaren Zug jedoch nicht, droht die Erde zum Socken-Müllhaufen des Universums zu werden!«

Die Schachuhr tickte. Noch zehn Sekunden.

Markus K. hob seine Hand. Sie schwebte über dem Schachbrett. Er schaute auf die Holzfiguren.

»Wenn ich den jetzt dahin stelle . . . «, murmelte er kaum hörbar vor sich hin. Seine Finger schlossen sich um eine seiner Figuren und das gesamte Universum hielt den Atem an. Billionen Zivilisationen starrten gebannt auf

*Keine Sorge! Noch sieht dies für dich aus wie ein Ameisenhaufen auf Wanderschaft. Am Ende dieses Buches wirst du darin jedoch die Symphonie des Sieges erkennen.

die Bildschirme. Eleonora schloss ihre Augen und betete zu allen bekannten Göttern des Schachspiels und des Schienenverkehrs.

Markus führte die Hand mit der Figur vorwärts. Würde es das Feld e5 werden? Oder würde sein innerer Zug im letzten Moment doch noch falsch abbiegen? Es war Zug Nummer 19, ein Zug, der die Menschheit retten konnte oder sie für immer in die ewigen Jagdgründe des Sockenendlagers schicken würde. Die digitale Schachuhr tickte unbarmherzig rückwärts.

3...

2...

1...

Markus setzte die Figur ab . . . und wir schalten nun um zur Werbung!

⚠ Achtung: ⚠
Eine wichtige Information für den Leser

Und jetzt, verehrte Zuschauer an den Empfangsgeräten, oder genauer gesagt: Du, lieber Leser, der du dieses Lehrbuch in diesem Augenblick in den Händen hältst! Ja, genau du! Du stehst vermutlich in diesem Moment genau an dem Punkt, wo Markus noch vor ein paar Wochen stand. Du siehst auf das Schachbrett und du verstehst nur Bahnhof. Dir schwirrt der Kopf vor lauter Feldern, Figuren und Regeln.
Aber du musst keine Panik haben, dieses Buch ist deine Einstiegshilfe in die Welt des Schachspiels! Du bist herzlich eingeladen, Markus von seinem ersten Tag an bei seinen absurden Abenteuern auf Caissa-64 zu begleiten. Und du benötigst hierfür keinerlei Vorwissen, denn wir fangen ganz von vorne an. Gemeinsam mit Markus, dem *Großmeister der Züge*, wirst du lernen, wie die Figuren ziehen, wie man gemeine Fallen stellt, Damen opfert und schließlich den gegnerischen König matt setzt. Während unser Markus da oben um das Überleben der Erde kämpft, wirst du – Zug um Zug – vom blutigen Anfänger zum echten Experten der 64 Felder umgeschult.