

ZUM AUSBAU DES SCHACHSPIELES
IM SINNE DER DUALITÄT

von

Karl Schulz
Hallein
1945

Einbahnerproblem von B.Rehm,
Stuttgart 1944
I.Preis im Thematurnier der
Schwalbe, Nr.72

Matt in vier Zügen.



Weiss

*Karl Schulz,
Hallein 27
Salzburg, Austria*

Karl S c h u l z, Hallein 27
Österreich, Land Salzburg.

Hallein, den 15. Juli 1945

An die
Militärregierung
in
S a l z b u r g .

Betreff: Schachwissenschaftliche Arbeit
von Dr. Erwin v. Fabrizi und Karl Schulz.

Der englische Mathematiker Mr. D a w s o n, Thompson/Heath/Surrey, Lindhurst Road, hat sich durch seine Arbeiten auf dem Gebiete des Schachs internationalen Ruf erworben. Seine Klassifikation aller überhaupt möglichen Schachfiguren ist eine grundlegende Arbeit. D a w s o n war mit dem deutschen Schachhistoriker Willibald R o e s e und dem Schachtheoretiker Hans Klüver und mit dem ehemaligen Reichssachbearbeiter für Schach Herrn Dr. Dipl. Ing. Karl F a b e l befreundet. Der Krieg hat ihre gemeinsamen Arbeiten bezüglich Schach unterbrochen. In Österreich aber hat während dieser Zeit Dr. Fabrizi, Betreuer der " Kellner Partington Paper Pulp Comp. Lim^{de} in Manchester zu Hallein," das Werk D a w s o n's mit Erfolg zum Abschluß bringen können.

Dr. E.v. Fabrizi schrieb zwei schachwissenschaftliche Werke und zwar:

" DAS SCHACHBRETT ALS ZAHLENFELD " ,

eine mathematische Untersuchung der Verhältnisse im Schach und brachte hier erstmalig eine mathematische Definition und Klassifikation aller Schnittpunktombinationen.

Angeregt durch die Arbeiten von D a w s o n und Dr. F a b e l verfaßte nun Dr. F a b r i z i sein zweites Werk, welches in Fachkreisen Aufsehen erregen wird.

" BRETT UND FIGUR IM BANNE DER DUALITÄT " ,

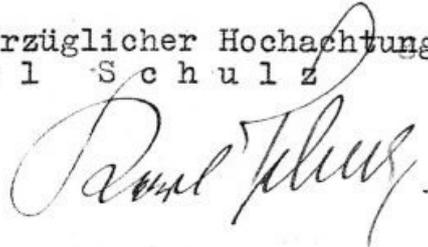
in welchem Werk erstmalig die mathematische Klassifikation aller Schachfiguren, sei nun deren Bewegung kontinuierlich oder diskontinuierlich, versibel oder irreversibel, kommutativ oder nichtkommutativ, gelungen ist. Diese Arbeit Dr. Fabrizis wurde bereits von Dr. Fabel selbst überprüft und als hervorragende Arbeit gewertet.

Ich selbst habe für die Praxis die Konsequenzen aus diesen mathematischen Untersuchungen gezogen und, wie Dr. Fabel und Klüver bestätigen, mit Erfolg den Versuch unternommen, das Spiel im Sinne der Dualität auszubauen, um die Anwendung memorierter Züge ad absurdum zu führen. Die vielen Probleme stammen von Roesé, Klüver und Dr. Fabrizi. Die mit Preisen ausgezeichneten Probleme dieser Art von B. R e h m beweisen, daß sich die neue Idee bereits in einem großen Thematurier bewährt hat.

Sowohl Dr. F a b e l als auch Herr K l ü v e r, welcher seinerzeit Prüfer bei der ~~Problemvereinigung~~ Vereinigung für Problemfreunde " Die Schwalbe" war, empfahlen mir, die Arbeiten so bald als tunlich an Herrn Mr. D a w s o n nach England zu senden, weil dieser Meister größtes Interesse daran haben wird, zu sehen, wie furchtbringend seine Anregungen für Schach gewesen sind.

Ich bitte daher, diese Arbeiten Herrn Mr. D a w s o n zukommen zu lassen.

In vorzüglicher Hochachtung
K a r l S c h u l z

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "Paul Julius". The signature is written in dark ink and is positioned below the typed name "Karl Schulz".

Karl S c h u l z, Hallein 27
Austria, Salzburg.

Hallein, 15th July 1945

To the
MILITARY GOVERNMENT
in S a l z b u r g .

Concerning: Chess-scientifical work
Dr.E.v. F a b r i z i and K. S c h u l z .

The English mathematician Mr. D a w s o n, Thomp-
ton-Heath/ Surrey, Lindhurst Road, has got an internatio-
nal calling by his treatises about chess. His classifica-
tion of all possible chessmen is a work of fundamental no-
tion. D a w s o n was in friendly terms with ~~the~~ German
chess- historian Willibald R o e s e, the chess- theorist
Hans K l ü v e r and with the former " Reichssachbearbei-
ter für Schach", Dr. Ing. Karl F a b e l. The war has in-
terrupted their common work.

But in Austria Dr. Erwin v. F a b r i z i, manager
of the " Kellner Partington Paper Pulp Comp. Limde in Man-
chester " in Hallein, has finished the work of Mr. Dawson
successfully during this time. Dr. Fabrizi wrote two chess-
scientific treatises:

" DAS SCHACHBRETT ALS ZAHLENFELD "

("Chessboard representing numerical square"),

a mathematical examination of the relations in chess and
he has been the first, who brought a mathematical defini-
tion and classification of intersecting-points- combina-
tions. Animated by the works of D a w s o n and Dr. F a -
b e l Dr. F a b r i z i now wrote his second treatise,
which will make sensation in chess-circles:

" BRETT UND FIGUR IM BANNE DER DUALITÄT "

("Chessboard and chessmen in relation to duality"),

in which work the mathematical classification of all chess-
men has been successful, their movement may be continual
or discontinual, versibel or irreversibel, commutativ or
not.

Dr. F a b e l himself has examined the work of
Dr. Fabrizi and valued it as a prominent work.

As confirmed by Dr. F a b e l and K l ü v e r
I myself consequently have made the experiment for praxis
from these mathematical examinations and have succeeded
in enlarging the game in concern of duality to apply the
memmored moves ad absurdum.

The many problems are originated by R o e s e, K l ü v e r and Dr. F a b r i z i. The problems by B. R e h m, which have been distinguished with prizes are an argument, that the ~~new~~ idea has been successful in a great Thematurner.

Dr. F a b e l as well as Mr. K l ü v e r, which has been examiner at the Chess-Union " DIE SCHWALBE ", have advised me to send the traetrises as soon as possible to Mr. D a w s o n to England, because this master will be very interested to see how productiv his animations have been for chess.

I would be obliged to you to send Mr. D a w s o n the manuscript.

Yours sincerely



M E S O S C H A C H

von Karl Schulz, Hallein, Gau Salzburg

Grundstellung und Spielregeln wie im normalen Schach mit dem Zusatz :

" Wer weniger als 8 Offiziere am Brett stehen hat, kann zu irgendeinem Zeitpunkt an Stelle eines Zuges einen der beiden Einbahner, J oder F, auf irgendein leeres Feld seiner Grundreihe aufstellen. Unter den gleichen Bedingungen kann auch der andere Einbahner eingeschleust werden, worauf dieser Vorgang nicht mehr wiederholt werden darf.

Zur Kontrolle können die Spieler zu Beginn des Spieles die beiden Einbahner des Gegners in Verwahrung nehmen und diese erst dann ausfolgen, wenn sie aufgestellt werden sollen.

oOo

Die Einbahner beherrschen das verlassene Standfeld im nächsten Zuge nicht mehr. Überschreiten sie ein kritisches Feld, so vereinigt dieser Zug in sich die Wirkung eines kritischen Zuges und die Wirkung eines Sperrzuges (hyperkritischer Zug). J und F ermöglichen eine neue Form des Patts, da sie sich, auch wenn sie voll beweglich sind, unter Umständen im nächsten Zug total lähmen können. Je nach ihrem Standfeld können die beiden Einbahner als weiß- oder schwarzfeldrige Läufer wirken. Sie vereinigen in sich Elemente des Turmes, des Läufers und des Bauern und können, ähnlich wie Springer, gefährliche Doppelangriffe ausführen.

Im Mesoschach beeinflussen die beiden Einbahner das Spiel schon schon vor ihrer Aufstellung. Die " Unsichtbaren" spielen mit, indem sie die Spieler zwingen, zu überlegen, daß

- a) die Eroberung des ersten feindlichen Offiziers dem Gegner das Recht gibt, eine der beiden neuen Figuren aufzustellen.
- b) beim Abtausch der Gegner die Wahl hat, entweder tatsächlich zu tauschen oder einzuschleusen.
- c) die Stellung der Bauern erkennen läßt, welchen Einbahner man aufstellen wird, braucht doch der Jäger zu seiner Entwicklung eine offene Turmlinie, der Falke aber eine offene Schräge. Haben sämtliche Nachbarbauern des leeren Feldes in der Grundreihe noch nicht gezogen, so ist anzunehmen, daß ein Falke zur Aufstellung kommen wird, denn dieser ist leichter zu entwickeln als ein Jäger.
- d) das Aufstellen des ersten Einbahners auch schädigen kann, wird doch dadurch die Rochade verzögert.
- e) die Taktik, so lange wie möglich keinen feindlichen Offizier zu schlagen, um den Gegner am Einschleusen zu hindern, vom Gegner vielfach ausgenutzt werden kann.
- f) die Stärke der Einbahner erst im Endspiel voll zur Geltung kommt und ein voreiliges Einschleusen dem Gegner die Möglichkeit gibt, die feindlichen Einbahner rechtzeitig abzutauschen, um dann mit dem ihm verbliebenen J oder F im Endspiel in entscheidenden Vorteil zu kommen.

oOo

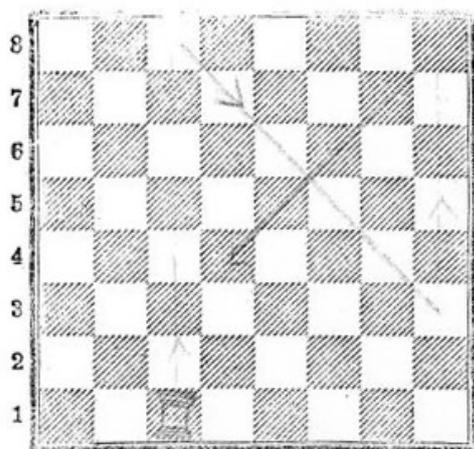
Es empfiehlt sich vorerst einige Partien nur mit dem Jäger und später solche nur mit dem Falken zu spielen, um die Eigenart dieser Figuren kennen zu lernen.

M E S O S C H A C H oder das " SPIEL DER UNSICHTBAREN "

dient der Überprüfung wirklicher Schachbegabung, da hier die kritiklose Anwendung auswendig gelernter Eröffnungszüge nicht zum Ziele führt.

Im Mesoschach wird die klassische Form des Schachs gewahrt. Die Größe des Brettes, die Funktionen der einzelnen Steine, die üblichen Spielregeln bleiben dieselben wie im orthodoxen Schach. Nur kommen hier nicht nur auf der letzten Reihe frische Kräfte ins Spiel (Bauernumwandlung), sondern können im Laufe des Spieles auch auf der Grundreihe neue Figuren aufgestellt werden (Einschleusen), allerdings Figuren besonderer Art, der Jäger und der Falke.

Gangart des Jägers



Weiss

Vom Spieler aus gesehen zieht und schlägt der J ä g e r

hinauf wie ein T u r m, herab wie ein Läufer.

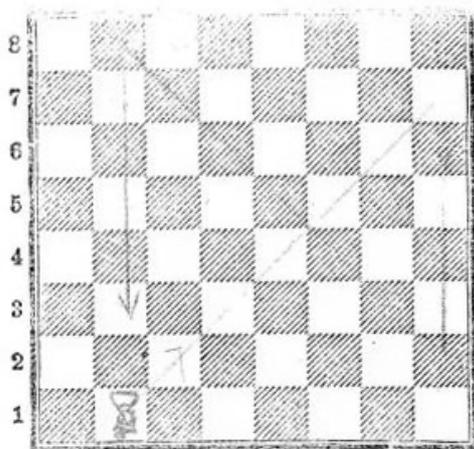
Seine Figur ähnelt daher einem Turm. (Kann durch einen überzähligen, verkehrt aufgestellten Turm improvisiert werden.)

der F a l k e zieht und schlägt

hinauf wie ein Läufer, herab wie ein Turm.

Seine Figur ähnelt einem Läufer. Wir improvisieren ihn durch einen überzähligen Läufer, dem wir einen Figerhut als Jagdfalkenhaube aufsetzen.

Gangart des Falken



Weiss

Jäger und Falke heißen Einbahnner, weil sie ihre Bahnen (Linien und Schräge) nur nach einer Richtung hin benützen dürfen. (Einbahnstraßen!)

Der Jäger ist uraltes Schachgut in neuem Gewande. Nach Arnim von Oefele haben die Batak auf Sumatra das Schachspiel in seiner ursprünglichen Form am reinsten erhalten. Sie vermeiden heute noch die Umwandlung des Bauern. Hat ein Bauer die letzte Reihe erreicht, so dreht er sich um und wandert auf den Schrägen nach abwärts. Unten angekommen, dreht er sich nochmals um und steigt in der Senkrechten wieder nach aufwärts. Genau wie der Jäger, nur kann dieser beliebig weit ziehen und schlägt in Übereinstimmung mit den übrigen Offizieren ebenso wie er zieht.

Der Jäger vereinigt in sich die Eigenart aller übrigen Steine des Spieles, da er Elemente des Turmes, des Läufers und des Bauern aufweist und wie der Springer Doppelangriffe ausführen kann. Der Falke ist hinsichtlich seiner Gangart nur das Spiegelbild des Jägers. Beide zeichnen sich vor allem dadurch aus, daß sie eine neue Form des Patt ermöglichen.

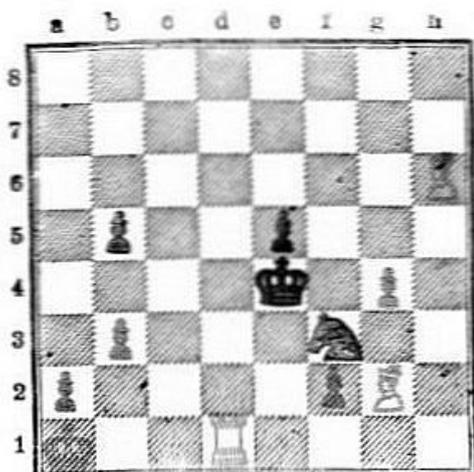
Im Jahre 1845 erregte eine aus Indien stammende Schachaufgabe, das Indische Problem, großes Aufsehen, weil diese Aufgabe durch bloßes Probieren nicht gelöst werden konnte. Ohne Kenntnis der Idee, welche diesem Problem zugrunde liegt, war nichts zu wollen.

DAS INDISCHE PROBLEM

1845

3 ≠

8+4=12



Wir sehen, daß der König keines seiner Nachbarfelder betreten kann aber doch nicht patt ist, weil er mit einem anderen seiner Steine noch einen Zug machen kann.

Wie nützt nun Weiß diese eigentümliche Stellung aus?

Lösung:

1. Lh6-c1, b5-b4
2. Td1-d2, Ke4-f4
3. Td2-d4 ≠

1. Lh6 -c1 Weiß überschreitet mit dem Läufer, unmittelbar am feindlichen König vorüberziehend, die Schußlinie des Turmes, um mit

2. Td1-d2 die Wirkung des Läufers über jene Felder, die er soeben überschritten hat, aufzuheben.

Durch diese Verstellung ist zwar die Pattstellung des Königs aufgehoben, aber der König wird dadurch in eine Zwangslage versetzt, da er jetzt das Feld f4 betreten muß, auf welchem er matt gesetzt werden kann.

3. Td2-d4 ≠ Die Verstellung des Läufers wird aufgehoben, sodaß dieser wieder alle Felder der Schrägen c1-h6 beherrscht und damit ist das Spiel zu Ende.

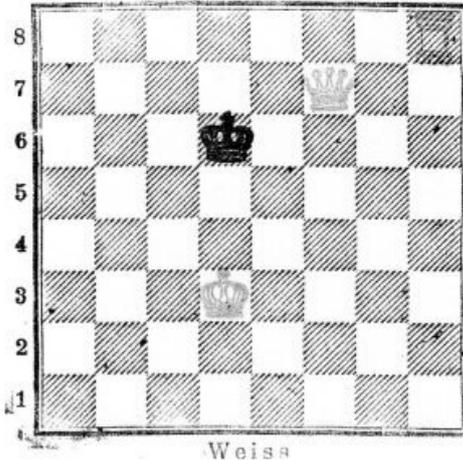
Es soll nun gezeigt werden, daß diese Mattführung im sogenannten HALLEINER in einem Zwéazüger mit nur insgesamt 4 Steinen möglich ist.

DARSTELLUNG DER JDEE DES INDERS IM ZWEIZÜGER

Hiezu bedarf es einer besonderen Figur, über deren Herkunft, Eigenart und Bedeutung berichtet werden soll. Vorerst genügt es zu wissen, daß der Jäger, so nannte ich diesen Stein, vom Spieler aus gesehen, hinauf wie ein Turm, und herab wie ein Läufer zieht und schlägt.

DER HALLEINER
September 1944

2 ≠ 3+1=4
a b c d e f g h



1. Jh8-c3, Kd6-e5

2. Jc3-c7 ≠

Mit dem Zuge Jh8-c3 überschreitet der Jäger, unmittelbar am feindlichen König vorüberziehend das Feld e5.

Hiebei wird die Wirkung des Jägers über jene Felder, die er soeben überschritten hat, automatisch aufgehoben, weil der weiße Jäger in den Schrägen nur abwärtsziehend wirken kann.

Zugleich wird die erwähnte Zwangslage des Königs hergestellt, indem der Jäger von

c3 aus dem König die Felder der c-Linie sperrt. Der König muß das Feld e5, auf welchem er mattgesetzt werden kann, betreten.

2. Jc3-c7 Aufwärtsziehend hat der Jäger wieder seine Wirkungskraft als Läufer erhalten und gibt Matt.

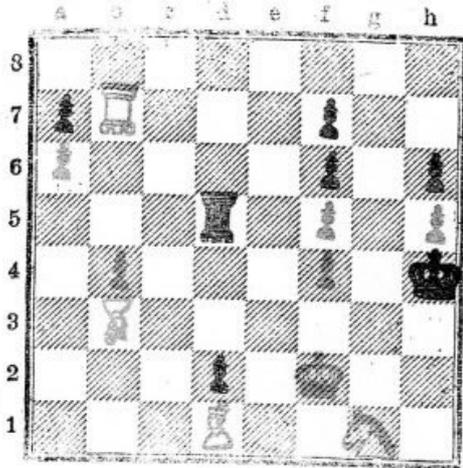
Der HALLEINER unterscheidet sich also vom Inder dadurch, daß der König in der Ausgangsstellung nicht bewegungsunfähig ist und daß die Einschaltung eines Sperrsteines entfällt.

Durch das Zusammenwirken der stärksten Figur des Spieles mit dem kampfschwachen Jäger war diese Darstellung in einem Viersteiner möglich geworden.

Die Bereicherung des Spieles durch die neue Form des Patts und durch den hyperkritischen Zug. Aufgaben von Dr.E.v.Fabrizi, Hallein, 1944.

Die neue Pattform
4 ≠ 10+7=17

We.: Kf2, Fb3, Jb7, Sg1, Id1, Ba6, b4, f4, f5, h5
Schw.: Kh4, Jd5, Ba7, d2, f6, f7, h6



Probespiel:

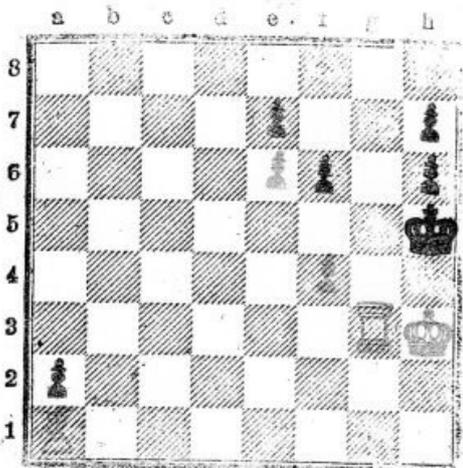
1. Fb3-c4 oder Jc6; Jd5:b7
2. Fc4:f7 (dr. Fg8 und Fg3 ≠); Jb7 -a8! Patt!

Damit hat sich der noch bewegliche schw. Jäger selbst vollständig gelähmt und dadurch das Patt herbeigeführt.

Lösung: 1. Fb3-b2; Jd5:b7
2. Fb2:f6; Jb7-a8
3. Ff6-g7; f7-f6
4. Fg7-g3 ≠

Der hyperkritische Zug
3 ≠ 5+6=11

Weiß: Kh3, Jg3, La1, Be6, f4
Schwarz: Kh5, Ba2, e7, f6, h6, h7



1. Jg3-g4; f6-f5
2. Jg4-g8 !; Kh5-g5
3. Jg8-f7 ≠

Mit dem Zuge 2. Jg4-g8 überschreitet der Jäger das kritische Feld g7 und beherrscht dann die g-Linie nicht mehr, sodaß die Verwendung eines Sperrsteines zur Aufhebung des Patts entfällt. Durch diesen Zug, vom Entdecker desselben, Dr. Fabrizio, hyperkritischer Zug genannt, wird also Tempo gewonnen, da ein Zug eingespart werden kann.

Doppelsetzung einer Schnittpunkt Kombination im Zweizüger als Auswertung des hyperkritischen Zuges. Aufgabe von Dr.E.v.Fabrizi, 1944
2 ≠ 5+2=7

W.: Kd5, La6, Sc4, Sc6, Jd6
Be4 (6)

Schw.: Ka8, Ja5 (2)

A) 1. La6-c8; Ja5-a2, 2. Jd6-a3 ≠

B) 1. -----; Ja5-a3, 2. Sc4-b5 ≠

In A) überschreitet der schw. Jäger im Turm das kritische Feld a3 und beherrscht sodann dieses Feld nicht mehr (hyperkritischer Zug). Der schw. Jäger fesselt den Springer auf c, der sonst auf b6 matt geben könnte.

In B) überschreitet der schw. Jäger im Läufer zug das kritische Feld b6, beherrscht dann dieses Feld nicht mehr, sodaß die Verwendung eines Sperrsteines entfällt (hyperkritischer Zug). Hier fesselt der schw. Jäger den w. Jäger, welcher sonst auf a3 matt geben würde.

