Lösungen der Schachaufgaben von CAÏSSA Nr. 4

25 (Kf6 Dd1 Tc2 Lf1 g1 Sb7 g6 Be2 f3 – Kd5 Dd2 Lb4 Sa6 f4 Bc6 d4 h5)
1. Tc3! (droht Db3 matt) Dd1:/Dd3/Dc3:/dc/Sc5
2. Sf4:/Sf4:/e4/e4/Se7 matt

26 (Kb6 Dg4 Lg3 – Kd5 Be6 f6)
1. Le5! fe 2. Db4 e4 3. Dc5 matt
1. .. Ke5: 2. Kc5 f5 3. Dd4 matt

27 (Ka1 Dh7 Th1 Ba7 – Ka8 Ba2 h2)
1. Kb2! a1D 2. Ta1: h1D 3. Dh1: matt

28 (Kh2 Df2 Tg8 Le5 Bf4 g2 h3 – Kh6 Dd3 Le7 Sh7 Bb3 f7 g6 h4)
1. Dh4:+! Lh4: 2. Lg7+ Kh5 3. g4 matt

29 (Kg3 Dg2 Lh5 Ba2 b2 d4 f5 h2 – Kg8 Df6 Tf4 Ld3 Ba6 b5 c4 g7 h7)
1. Dd5+ Kf8 2. Dc5+ Kg8 3. Dc8+ Df8 4. Lf7+! (Die Pointe!) Kf7: 5. De6 matt

30 (Kg1 Da7 Ta1 f1 Lc1 Sg3 Ba2 b2 c2 f2 – Kc8 Td8 h8 Lc6 e5 Se7 Bb7 c7 f6 g6 g7)
1. .. Th1+! 2. Sh1: Lh2+! 3. Kh2: Th8+ 4. Kg3 Sf5+ 5. Kf4 (Kg4) Th4 matt

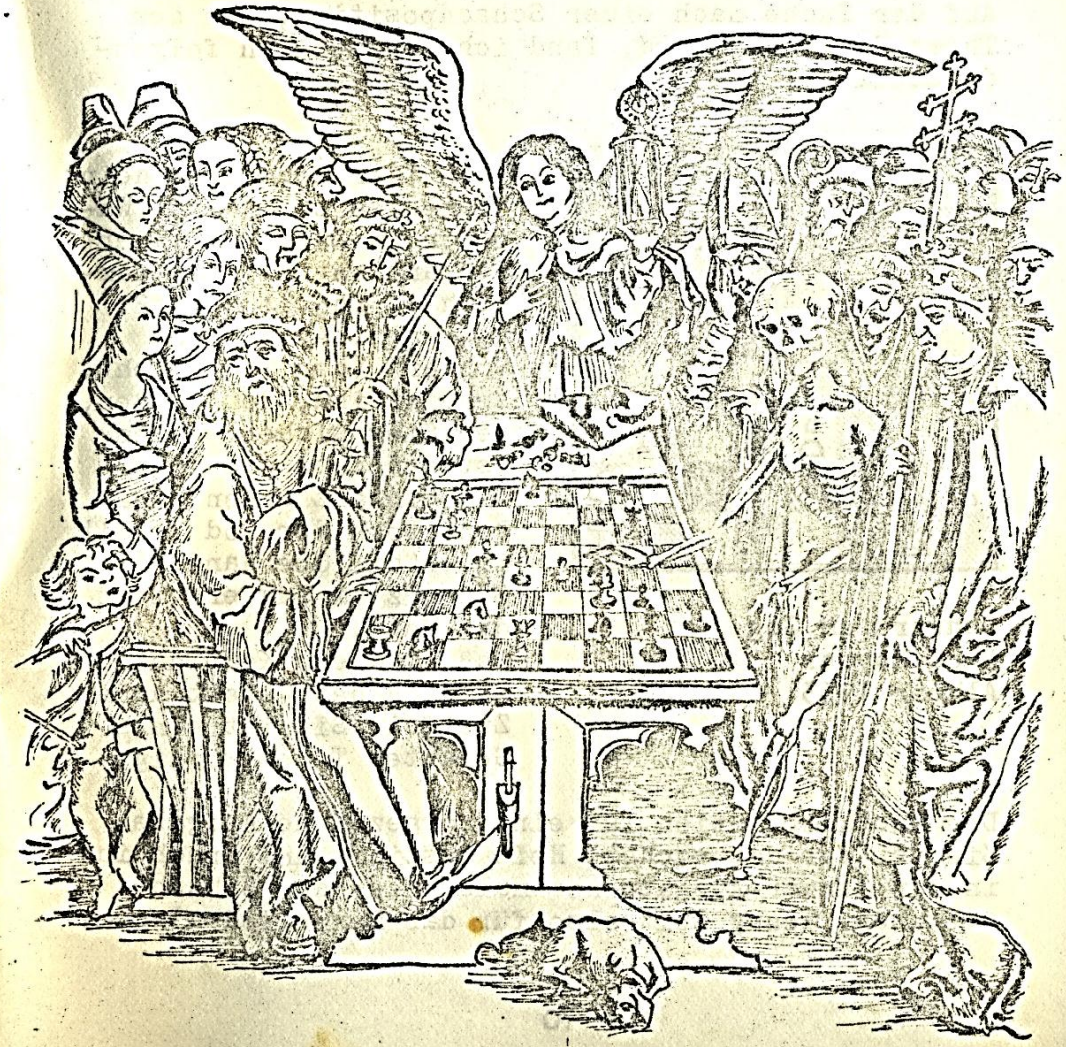
Der Zweizüger von D. Papack wurde nur zweimal bezwungen! Daniel wird dies mit Genugtuung registrieren. 1. Tc1? wird mit De3! und 1. Dd2:? mit Sd3! widerlegt.
Das unwahrscheinliche Läuferopfer führt in Nr. 26 zu zwei hübschen Epaulettenmatts. Dieser doch etwas schwierigere Dreizüger wurde nur von einem Teilnehmer nicht gelöst.
In Nr. 28 wurde einmal das En-passant-Schlagen übersehen (?).

Da der Spitzenreiter diesmal vier Zähler einbüßte, ist der Kampf um den ersten Platz wieder offen.
Wertung: Linder 24, Pilgermayer 24, Buschow 20, Ihle W. 16, Thaler 14 Punkte.
Gesamtwertung: Buschow 115, Linder 114, Pilgermayer 100, Ihle W. 87, Thaler 82 Punkte.

CAÏSSA

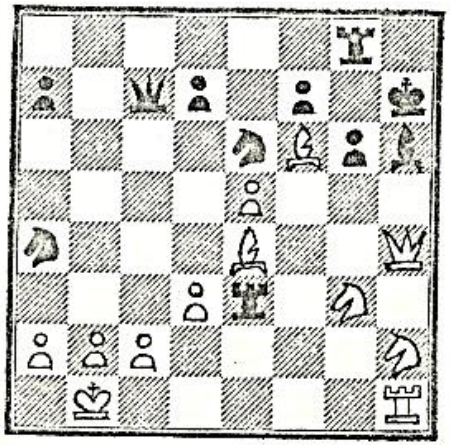
Nr. 5, November 1975

Mitteilungen der Schachgruppe Ebner, Ulm (Donau), Frauenstraße 77



Die Titelzeichnung ist dem Kupferstich eines elsässischen Meisters aus dem 15. Jahrhundert entlehnt. Der Tod setzt einen Herrscher matt.
Das Schachspiel als Ausdruck des Todes ist im Mittelalter ein häufiges Thema. Der schwedische Regisseur Ingmar Bergman, angeregt durch ein mittelalterliches Kirchenfresko, läßt in seinem Film "Das siebente Siegel" einen in seine pestverseuchte Heimat zurückkehrenden Kreuzritter mit dem Tode schachspielen.

Auf der Suche nach einer Schachposition, die dem Thema "gerecht" wird, fand ich schließlich folgende Stellung:



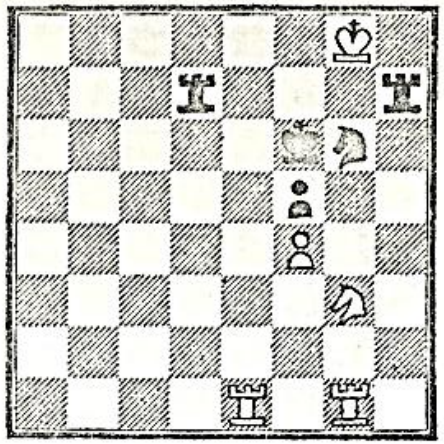
Schwarz am Zug
Nach Kayser
Alkmar 1953

Weiß (der Mensch) scheint überlegen zu stehen. Wäre er am Zug, könnte er elegant mattsetzen, nämlich 1. Dh6:+! Kh6: 2. Sg4 matt. Auch wenn Schwarz (der Tod) zieht, scheint ihm, dem Weißen, der Sieg sicher. Alles ist gedeckt. Was kann ihm Schwarz schon anhaben? Doch der Tod behält immer die Oberhand.
Schwarz am Zug erzwingt das Matt.
Daß es diese Kombination in sich hat, steht außer Zweifel. Sie ist eines Gevatter Todes würdig.

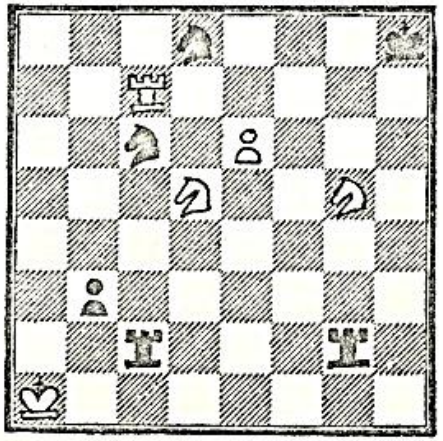
Die Mattkombination ist eine vorgezogene Aufgabe. Sie ist für das nächste Heft bestimmt und erscheint in der Januar-Ausgabe nochmals unter den Schachaufgaben. Genug Zeit also für das Hexen(Todes)werk.

Schachähnliche Spiele hat es schon dreitausend Jahre vor unserer Zeitrechnung im Orient gegeben. Auch das antike Griechenland kannte Brettspiele, die dem Schach nahestanden.
Das eigentliche Urschach, von dem sich das heutige Schach herleiten läßt, ist im sechsten nachchristlichen Jahrhundert in Nordindien entstanden.
Ob das Wort Schach dem sanskritischen Chaturanga (das Viereckige, Vierteilige) oder dem arabischen Schah (König) entstammt ist nicht geklärt.
Zeit und Völker haben sowohl die Spielweise als auch die Form der Steine oftmals verändert. Die Sonderstellung des Königs ist ursprünglich. Überhaupt gehört die Darstellung einer Schlacht mit der Gefangennahme des Königs zur Uridee des Schachspiels.

Hatten die Perser das Schachspiel von den Indern erlernt, so übernahmen die Araber es von den Persern, nachdem sie Persien um die Mitte des siebten Jahrhunderts erobert hatten. Die arabische Mentalität war für die Zauberwelt der Schachkombinationen ganz besonders empfänglich. Rasch erreichte das Schachspiel bei ihnen große Popularität. Die Regeln des arabischen Schachs wichen noch weitgehend von den heutigen ab. Dame (Fers) und Läufer (Fil oder Alfil) waren sehr schwache Figuren. Sie



Weiß am Zug gewinnt I
Abu'n Na'am
9. Jahrhundert



Weiß am Zug gewinnt II
Arabisch
10. Jahrhundert

zogen nur auf das erste bzw. zweite Feld in schräger Richtung. Wegen der Schwäche der zur Verfügung stehenden Kräfte war ein Matt selten zu erreichen. Neben dem Mattsieg, der immer als besondere Leistung galt, kannte man den Beraubungs- und den Pattsieg.
Schon vor mehr als tausend Jahren stellten die Araber künstliche Kompositionen, sogenannte Mansuben, her. Davon sind etwa 500 erhalten. Der Lösungsvorgang ist eingleisig, ohne Varianten. Die Aufgabe lautet deshalb auch: Weiß am Zug gewinnt. Wie gewaltsam und doch recht reizvoll das Matt erzwungen wird, zeigen unsere beiden Beispiele. Diagramm I: 1. Sh5+ Th5: 2. Tg6:+ Kg6: 3. Te6 matt.
Diagramm II: 1. Th7+ Kg8 2. Sf6+ Kf8 3. e7+ Se7: 4. Tf7+ Sf7: 5. Se6 matt.
Die Mansube ist der Vorläufer des modernen Schachproblems.

Bei den Indern und Persern hatten die Spielfiguren die Gestalt von Menschen und Tieren und waren meist aus Elfenbein geschnitzt. Da die islamische

Religion die Abbildung von Menschen wie auch aller anderen Lebewesen und Dinge verbietet, änderten die Araber die Form der Steine ins Abstrakte.
Mit der Ausdehnung des islamischen Großreiches kam das Schachspiel auch nach Europa. 711 n. Chr. drangen die Araber in Spanien ein und vernichteten das Westgotenreich.
Die zweite Brücke nach Europa wurde Italien. Nachweisbar erfreute sich das Schachspiel in Südeuropa im zehnten und elften Jahrhundert bereits großer Beliebtheit. Im hohen Mittelalter, 1250-1450, erlebte es eine Blütezeit auch in den mittel- und westeuropäischen Ländern. In allen Kreisen der Bevölkerung, sowohl an den Höfen als auch in den Gesindestuben, huldigte man ihm mit einer wahren Leidenschaft. Einigermaßen gut Schachspielen gehörte zur allgemeinen Bildung bei Männern und Frauen.
Obwohl fürdem Klerus wiederholt der Bann über das Schachspiel verhängt wurde, machte sein Siegeszug auch vor den Pforten der Klöster nicht halt.
Bis ins zwölfte Jahrhundert blieben auch die in Europa entstandenen Figuren in ihren Grundformen den eingeführten arabischen Vorbildern treu. Die Steine waren gedrungen, mit Kerben, Erhöhungen und reichen

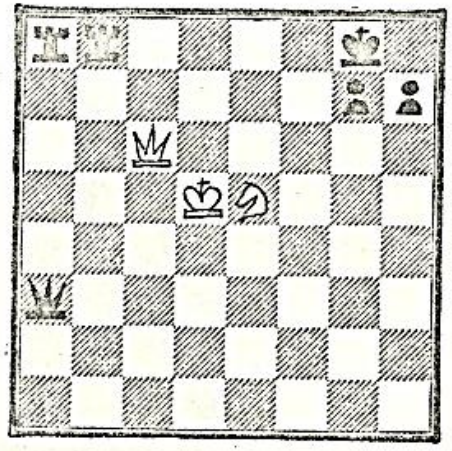
König
arabisch, 11. Jahrhundert
Bergkristall

Läufer
deutsch, 12. Jahrhundert
Elfenbein

Läufer
süddeutsch, 14. Jahrhundert
Narwalzahn

Verzierungen gekennzeichnet. Dem Einfluß des islamischen Dogmas entrückt, änderte sich jedoch ihre Gestalt immer mehr. Die Darstellung des Gegenständlichen löste sich von der abstrakten Form. Der König und die Königin wurden meist auf einen Thron sitzend wiedergegeben. In den Figuren der Läufer und Springer fanden die beiden Hauptstände, Geistlichkeit und Ritterschaft, ihre Verkörperung. Eine strenge Rangordnung drückte sich in der unterschiedlichen Größe der Steine aus.

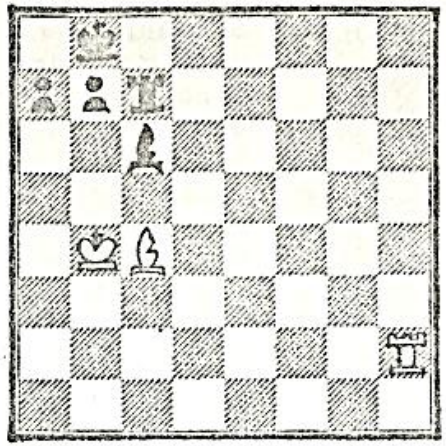
In der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts erfuhr das Schachspiel eine entscheidende Wandlung. Dame und Läufer verloren ihre Kurzschrittigkeit und belebten das Spiel wesentlich. Schnell verbreiteten sich die neuen Spielregeln in Europa. Lediglich in abgelegenen Gebieten konnte sich die alte Spielweise längere Zeit halten, so z.B. auf Island. Der Siegeszug des neuen Schachs ist mit einer Reihe hervorragender Spieler und Schachautoren verbunden. Die Spanier Lucena und Ruy López sowie die Italiener Polerio und Greco, um nur die bedeutendsten zu nennen, haben Schachbücher von erstaunlicher Qualität verfaßt. Als Anschauung drei Beispiele. In Diagramm III zeigt uns Lucena die Urform des erstickten Matts. Für die damalige Zeit eine fast unglaubliche Leistung.



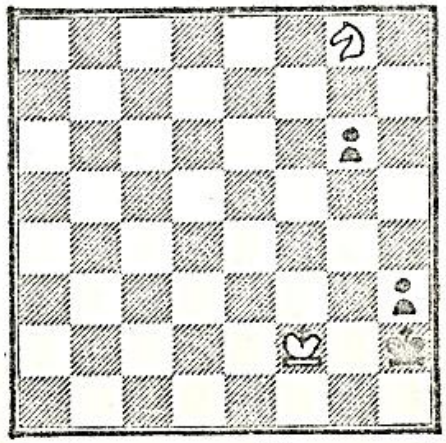
Matt in fünf Zügen III
Lucena, 1497

1. De6+ Kh8 2. Sf7+ Kg8 3. Sh6+ Kh8 4. Dg8+! Tg8: 5. Sf7 matt.
Die Endspielstudie des vortrefflichen Gioacchino Greco mutet schon sehr modern an (Diagramm IV): 1. Th8+ Tc8 2. Tc8:+ Kc8: 3. La6!! Fesselt

den Bauern b7. Entweder schlägt Schwarz den Läufer oder Weiß schlägt im nächsten Zug den Bauern b7. In beiden Fällen zieht sich der weiße König auf a1 zurück, wo ihn der weißfeldrige Läufer nicht mehr herauszwingen kann.
Würde in Diagramm V einer der beiden Bauern fehlen, wäre das Remis gesichert. So aber erliegt Schwarz dem Zugzwang. 1. Sf6! g5 2. Sg4+ Kh1 3. Kf1 h2 4. Sf2 matt oder 1. .. Kh1 2. Sg4 g5 3. Kf1 h2 4. Sf2 matt.



Weiß am Zug remisiert IV
G. Greco 1621

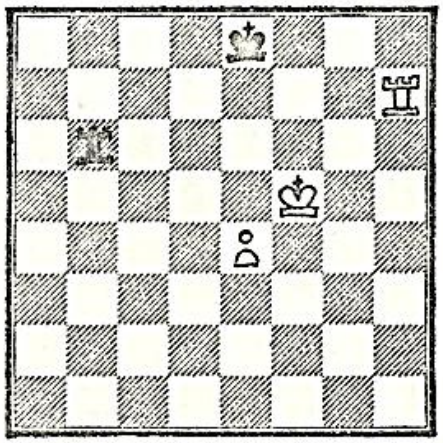


Matt in vier Zügen V
G. Greco 1624

Bereits 1575 fand in Madrid ein Schachwettkampf zwischen Italienern und Spaniern statt. Dieses wahrscheinlich erste internationale Turnier überhaupt wurde unter den Augen des spanischen Königs, Philipp II., ausgetragen. Es siegten die Italiener, die von nunan über ein Jahrhundert im Schach dominierten.
Im 18. Jahrhundert verlagerte sich die Schachszene nach Frankreich und England. Paris und London waren die Schachmetropolen bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts. Waren im 16. und 17. Jahrhundert vorzugsweise die Fürstenhöfe Austragungsstätte der

Bauer
niederländisch, 17. Jh.
Buchholz

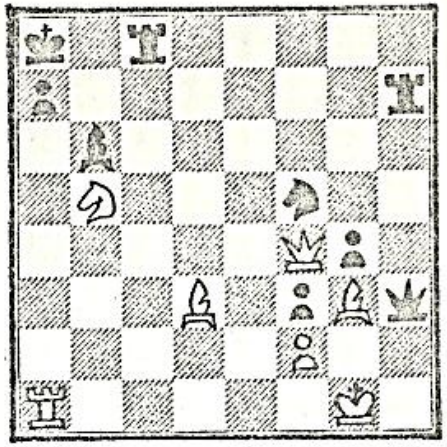
Schachrecken, so wurden im 18. Jahrhundert mehr und mehr die Kaffeehäuser zum Schauplatz erbitterter Schachkämpfe. Der französische Musiker Francois André Danican Philidor (1726-1795), ein Schachgenie ersten Ranges, errang schon im Alter von vierzehn Jahren bedeutende Siege im Café de la Régence. Dieses Cafe war das Mekka der besten Spieler des Landes und zahlreicher ausländischer Gäste. Dort spielten auch Voltaires, Rousseau und Robespierre Schach.
Mit zweiundzwanzig Jahren schrieb Philidor seine "Analyse des Schachspiels", eine richtungweisende Lehre auf positioneller Grundlage. Er schreibt der Bauernführung die entscheidende Bedeutung zu und prägt den berühmten Satz: Die Bauern sind die Seele des Spiels. Für das Turmendspiel (Diagramm VI) entdeckte Philidor die Regel: Wenn der König das Umwandlungsfeld des gegnerischen Freibauern, der bis zur 5. Reihe vorgedrungen sein kann, beherrscht, und der Turm auf der 6. Reihe steht, bleibt das Spiel unentschieden. 1. .. Ta6 2. e5 Tb6 3. Ta7 Tc6 4. e6 Tc1 5. Kf6 Tf1+ remis. Der Turm gibt Dauerschach oder Weiß verliert seinen Bauern. Man beachte, daß der Turm auf die erste Reihe ziehen kann, wenn der Bauer auf die 6. Reihe vorgerückt ist.



Remis, ob Schwarz oder Weiß am Zug Philidor 1777 VI

Philidor schlug die besten Spieler. Nachdem er 1748 den in London lebenden Syrer Philipp Stamma bezwungen hatte,

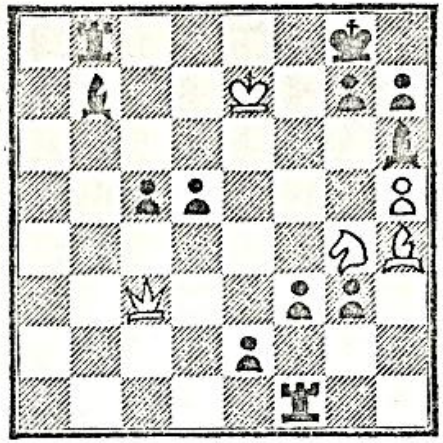
galt er als der beste Schachspieler der Welt. Den Titel Weltmeister gab es allerdings noch nicht.
Die eigentliche Stärke Stammas lag auf dem Gebiet des Kunstschachs. Er gab eine Sammlung von Schachaufgaben heraus, die ein weites Interesse an Schachkompositionen weckte. In Diagramm VII bereichert er das Thema ersticktes Matt mit Fesselung und Ablenkung: 1. Le4+ Tb7 2. Db8+! Tb8: 3. Ta7:+! La7: 4. Sc7 matt.



Matt in vier Zügen VII
Stamma 1745

Philidor war mit seinem ruhigen Positionsspiel der Zeit weit voraus. Seine Bauerntheorie wurde von Zeitgenossen und Nachfolgern nicht verstanden. Erst fast ein Jahrhundert später wurde seine Lehre von Steinitz aufgegriffen, verstanden und verfeinert.
Dazwischen lag die Zeit des ungebändigten Draufgängertums, die romantische Schachepoche. Wir verdanken ihr die wildesten, aufregendsten, nervenzerfetzendsten und begeisterndsten Partien, die je gespielt wurden.
Im allgemeinen war eine positionelle Behandlung der Partie verpönt. Es wurde vorzugsweise Gambit gespielt, um das Spiel schnell zu öffnen und zu kühnen Kombinationen zu gelangen. Das Opfer feierte Triumphe. Ein Opfer annehmen war Ehrensache. Remisen gab es selten. Man rümpfte darüber die Nase. Es wurde auf Biegen und Brechen gekämpft.

Turm
deutsch, Anfang 18. Jh.
Elfenbein

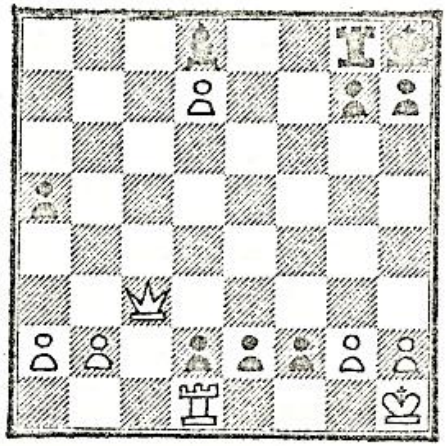


Weiß am Zug VIII
Deschapelles-
La Bourdonnais

Alexandre Louis Honoré Lebreton Deschapelles (1780-1847), ein General Napoleons, beherrschte in den ersten Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts das Schachgeschehen. Auf dem Höhepunkt seiner Laufbahn pflegte er jedem Gegner mindestens Bauer und Zug vorzugeben. Deschapelles fand schließlich seinen Meister in seinem Schüler Charles Mahé de la Bourdonnais (1797-1840).
In unserem Beispiel (Diagramm VIII) setzte allerdings Deschapelles seinen Schüler noch matt:
1. Sh6:+ gh (.. Kh8 2. Sf7+ Kg8 3. Dg7:+! Kg7: 4. Lf6+ Kg8 5. Sh6 matt) 2. Dh8+! Kh8: 3. Kf7 Tf8+ 4. Kf8: e1D 5. Lg6 matt.
Auch England erlebte eine Blütezeit im Schach. In der Hochburg London spielte sich der Ire McDonnell immer mehr in den Vordergrund. 1834 kam es in London zum Wettkampf zwischen McDonnell und La Bourdonnais, dem ersten bedeutenden Match der modernen Schachgeschichte. Aus der Serie von sechs Wettkämpfen ging der Franzose als Sieger hervor. Von den achtundachtzig gespielten Partien gewann er vierundvierzig und verlor dreißig.
Die folgende Partie, eine der interessantesten des Wettkampfes, wurde von Theo Schuster kommentiert.

McDonnell-La Bourdonnais (Sizilianisch)
London 1834
1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cd 4. Sd4: e5 5. Sc6: bc 6. Lc4 Sf6 7. Lg5 Le7 8. De2 d5 9. Lf6: Lf6: 10. Lb3 0-0 11. 0-0 a5 12. ed cd 13. Td1 d4 14. c4 Db6 15. Lc2 Lb7 16. Sd2 Tae8 17. Se4 Ld8 18. c5 Dc6

19. f3 Le7 20. Tac1 f5 (Ungünstig wäre 20. .. Lc5: wegen 21. Sc5: Dc5: 22. Lh7:+ Kh7: 23. Tc5:) 21. Dc4+ Kh8 22. La4 Dh6 (Der Qualitätsgewinn bringt Weiß kein Glück, weil Schwarz dafür ein dynamisches Bauernzentrum eingehandelt hat.) 23. Le8: fe 24. c6 ef 25. Tc2 (Ein Matt in sechs Zügen kann Schwarz erreichen, wenn Weiß mit 25. cb fortsetzt: De3+ 26. Kh1 fg+ 27. Kg2: Tf2+ usw.) 25. .. De3+ 26. Kh1 Lc8 27. Ld7 f2 28. Tf1 d3 (Wenn 28. Df1, so La6! 29. Da6: d3 30. Dd3: Dd3: 31. Td3: f1D matt.) 29. Tc3 Ld7: 30. cd e4 (Eine unheilvolle Bauernlawine rollt heran.) 31. Dc8 Ld8 32. Dc4 (Das bessere 32. T3c1 verliert nach d2 33. Tcd1 De1 34. Dc4 e3 ebenso.) 32. .. De1 33. Tc1 d2 34. Dc5 Tg8 35. Td1 e3 36. Dc3 Dd1: (Bereitet eine kuriose Schlußstellung vor.) 37. Td1: e2! Weiß gibt auf. (38. Dd2: f1D+ nebst matt im nächsten Zug.)



Nun galt La Bourdonnais unumstritten als bester Schachspieler. In Paris gründete er 1836 die erste Schachzeitschrift der Welt: Palamède (nach dem sagenhaften griechischen König Palamedes, dem angeblichen Erfinder des Schachspiels). Kurz darauf bekam er die Wassersucht, von der er sich nicht mehr erholte. La Bourdonnais starb 1840 im Alter von 43 Jahren.
Mit Pierre Saint-Amant (1800-1872) ging die ruhmreiche französische Vorherrschaft im internationalen Schach zu Ende. 1843 konnte er noch in London den besten englischen Spieler, Howard Staunton, knapp besiegen, verlor aber klar den Rückkampf, der im gleichen Jahr in Paris ausgetragen wurde.

Howard Staunton (1810-1874) war ein sehr vielseitiger Mann. Er machte sich als bedeutender Schachtheoretiker einen Namen, schrieb mehrere Schachbücher und gab die erste englische Schachzeitung heraus. Der Shakespeare-Forschung widmete er sich bis an sein Lebensende.
Charakterlich konnte er sich keines guten Rufes erfreuen. Er galt als herrschsüchtig, starrsinnig und überheblich.
1849 stellte er seinen Namen für einen Einheitstyp von Schachfiguren zur Verfügung. Damit erlangte er unvermutet eine gewisse Unsterblichkeit. Die weitaus häufigsten Figurensätze haben heute die Staunton-Form. Der Weltschachbund schreibt ihre Verwendung bei offiziellen Spielen vor.
Den größten Verdienst erwarb sich Staunton durch seine Initiative zur Planung und Durchführung des ersten internationalen Schachturniers der modernen Schachgeschichte, London 1851.
An dem Turnier sollte die gesamte Weltelite teilnehmen. Nur einige bedeutende Meister kamen nicht. Man ersetzte sie durch einheimische Spieler. Der Austragungsmodus diente noch nicht einer flüssigen Abwicklung. Es gab keine Zeitbeschränkung. Jede remisierte Partie mußte wiederholt werden. Bei mehreren Remisen kam es so zu ungeheueren Verzögerungen.
Aus der gewaltigen Schlacht ging der Deutsche Adolph Anderssen als Sieger hervor, der strahlendste Vertreter des romantischen Schachs. Seine Kombinationen gelten heute noch als unübertroffen.
Mit London 1851 begann eine neue Schachära. Das Schachgeschehen wurde nun immer mehr durch öffentliche Wettkämpfe geprägt und erhielt zunehmend einen sportlichen und wissenschaftlichen Zug.
Hier sei unser schachhistorischer Ausflug beendet. Schachheroen wie Adolph Anderssen und Wilhelm Steinitz bedürfen noch einer ausführlicheren Betrachtung. Mit Paul Morphy wurde bereits ein Anfang gemacht (CAÏSSA 3).

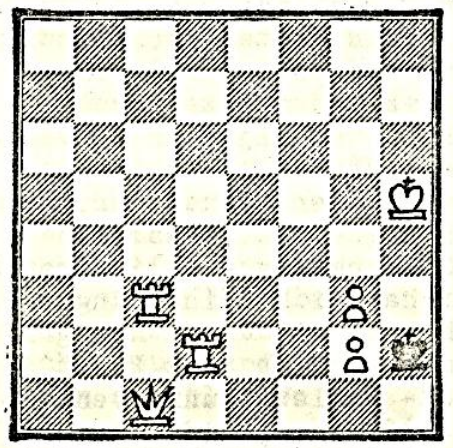
Friedrich Sämisch

Kurz vor seinem 80. Geburtstag starb Friedrich Sämisch am 16. August 1975 an den Folgen eines Schlaganfalls. Großmeister Fritz Sämisch machte vor allem in den zwanziger Jahren von sich reden. Neben einigen Turniersiegen war sein größter Erfolg der dritte Rang im Großturnier von Baden-Baden 1925, hinter Aljechin und Rubinstein, aber vor Bogoljubow, Marshall, Tartakower, Grünfeld, Nimzowitsch, Réti, Spielmann, Tarrasch u.v.a.
Fritz Sämisch bereicherte auch die Schachtheorie. Mehrere Eröffnungsvarianten tragen seinen Namen. Viele Anekdoten weben sich um den Namen Sämisch. Sein einstiger Freund Theo Schuster erinnert sich: In jenen Jahren, in denen Sämisch von Turnier zu Turnier reiste und nur in Hotels weilte, lebte er auf die denkbar rationellste Weise. Er benötigte nie mehr als einen Koffer. War ein Anzug reinigungsbedürftig, wurde ein neuer gekauft und der alte im Hotel liegengelassen. Auch alle Wäschestücke wurden nach einmaligen Gebrauch abgelegt. Es gab dabei keinen Ärger mit den Gepäckträgern, wie ihn sein Kampfgefährte Dr. Aljechin hatte, der ständig mit 24 Koffern, drei Katzen und seiner Frau umherreiste. - Nach Schluß einer Blindsimultanvorstellung (darin war er neben Réti und Aljechin Spezialist) wurde mit Freunden ein Nachtlokal besucht. "Es war dort alles sehr nett, aber sehr teuer. Als ich um 8 Uhr früh die Rechnung erhielt, war ich pleite: Das Honorar von 500 Mark ging völlig drauf!"
Mehr als seine Schachkunst habe ich seine Fingerfertigkeit bewundert. Er konnte mit einem Handgriff alle acht Bauern im Sekundenschnelle aufs Brett in Reih und Glied hinzaubern. - Er lebte unkonventionell, ohne jeden Anspruch auf Luxus, und meisterte das Leben in guten und schlechten Zeiten. Ob er Geld hatte oder keines, Sämisch fuhr immer im Taxi vor. Im schlimmsten Fall wurden seine Freunde überrascht: "Lieber Freund, legem Sie mir 5 Mark aus?"

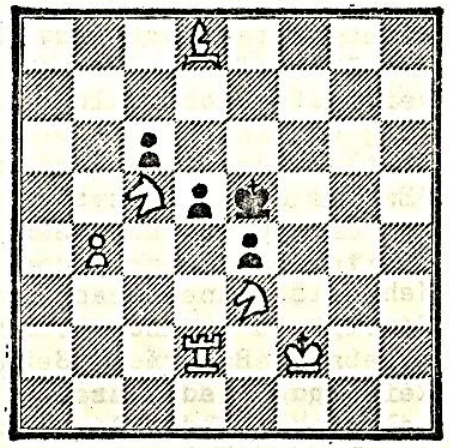
Schach aufgaben

Auf zur letzten Runde! Es ist wieder Leichtes mit Schwerem gut gemischt. Nr. 33 ist ein glänzender Höhepunkt im diesjährigen Problemereigen. Loyds Biograph A. C. White: "Ich denke, der Dreizüger kann es getrost gegen jede andere Miniatur aufnehmen, die seitdem verfaßt ist, an Schwierigkeit sowohl wie an Gedankenreichtum und an allgemeiner Schönheit."
Von den drei Mattkombinationen ist wohl Nr. 36 die härteste Nuß, doch wird auch sicher sie geknackt werden.
Dem Sieger unsres Löserwettbewerbes winkt das Buch "Geschichte des Schachs" von Jacob Silbermann und Wolfgang Unzicker. Alle anderen Teilnehmer, die bis zum Schluß durchgehalten haben, erhalten die Broschüre "Gesunder Menschenverstand im Schach" von Emanuel Lasker.

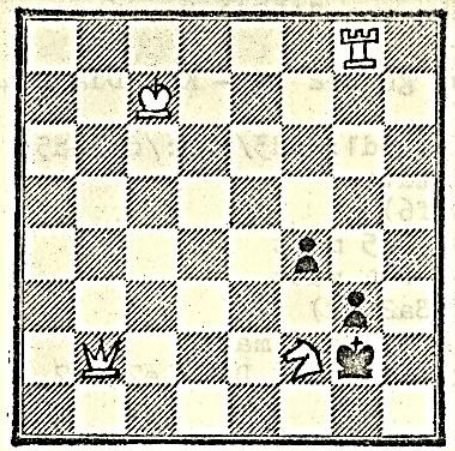
Lösungstermin ist Samstag, der 20. Dezember 1975 (Trainingstag).



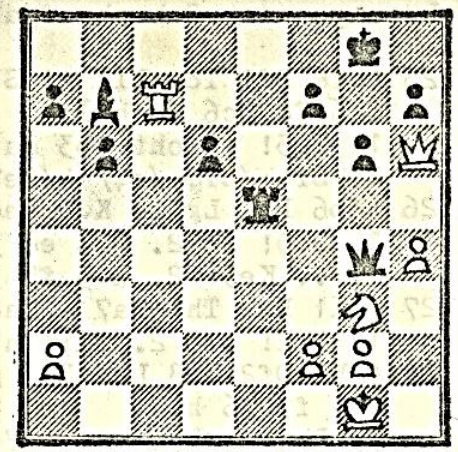
31 Matt in zwei Zügen
A. Kraemer
Deutsche Tagesztg.1922



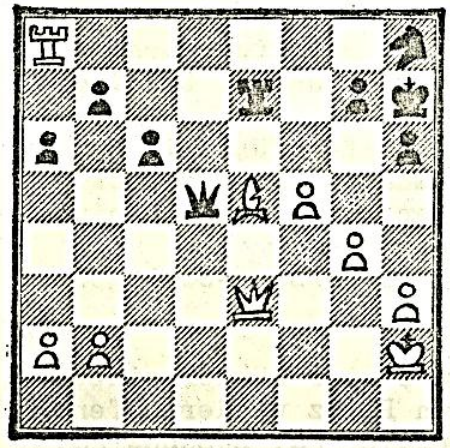
32 Matt in zwei Zügen
H. Backer
Nürnberger Zeitung 1957



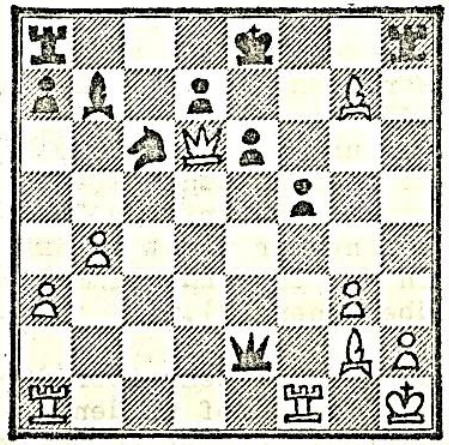
33 Matt in drei Zügen
S. Loyd
Chess Mothly 1857
1. Preis



34 Schwarz am Zug
Mädler-Uhlmann
Aschersleben 1963



35 Weiß am Zug
Neumann-Przepiorka
Wien 1904



36 Schwarz am Zug
Kuhr-v.Oettingen
Hessen 1949