

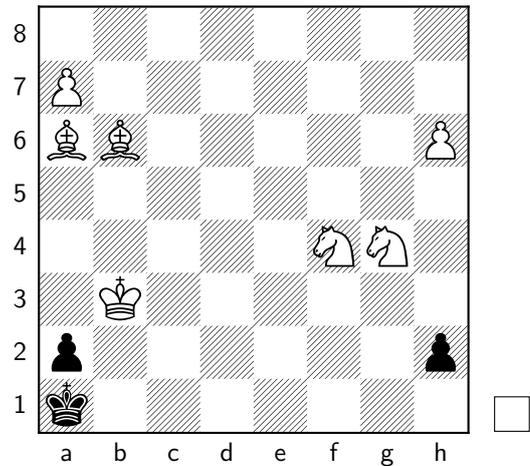


Von einem anderen Stern

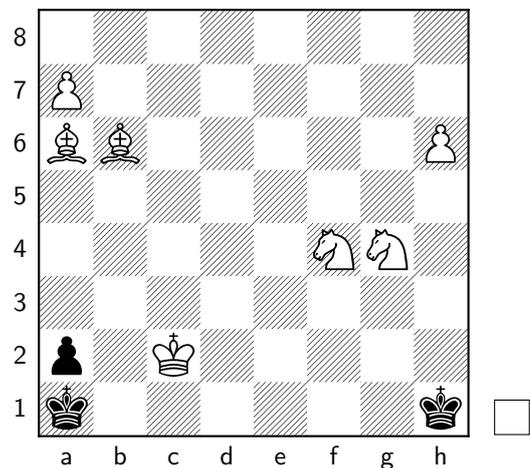
Der Kubaner José Raúl Capablanca galt eine lange Zeit als nahezu unbesiegbar. Kein Wunder, wurden auch Bewohner des Exoplaneten Caissa-64 auf die rechnerischen Wunder aufmerksam, die dieser gemeine Erdling auf einem karierten Brett mit kuriosen Holzklötzchen vollbringt. Der Senat von Caissa-64 beschloss alsbald, einen Botschafter zur Erde zu senden, der Capablanca in diesem sonderbaren Spiel herausfordern – oder besser gar bezwingen – soll.

Im Erdjahr 1923, zwei Jahre nach Capablancas gewonnenen Weltmeisterschaftskampf gegen Emanuel Lasker, besuchte der caissianische Botschafter Fobb'y Bisc'her den seit 1916 ungeschlagenen Capablanca. Dieser zeigte sich überrascht, verwundert und gleichzeitig hocheifrig. Nicht ob der Tatsache, dass ein ausserirdisches Wesen bei ihm im Wohnzimmer erschien, sondern weil er in Fobb'y Bisc'er einen neuen, hoffentlich vielversprechenden Schachschüler sah. Nach langem Erklären der Gangarten, Spezialzüge und Regeln und einer ersten, leider nicht dokumentierten Trainingspartie zeigte der Ausserirdische aber sein wahres Gesicht und forderte den Weltmeister zu einer Partie um die Kapitulation der Erde gegenüber Caissa-64 heraus. Die geschichtsträchtige Partie erlebte ihren Höhepunkt – wie bei Capablanca üblich – im Endspiel.

Doch mit dem Verlauf der längst für gewonnen geglaubten Partie hatte selbst der vor-ausschauende Kubaner nicht gerechnet...



Capablaca zog hier $1.\text{♔c2}$ in der Erwartung, dass sein ausserirdischer Widersacher das drohende Matt erkennt und die Partie aufgibt. Doch weit gefehlt: Keineswegs hat Capablanca mit der Spitzfindigkeit des caissianischen Botschafters gerechnet. Denn das hohe Wesen zog hier ohne zu murren $1\dots\text{h1}=\text{♚}$.

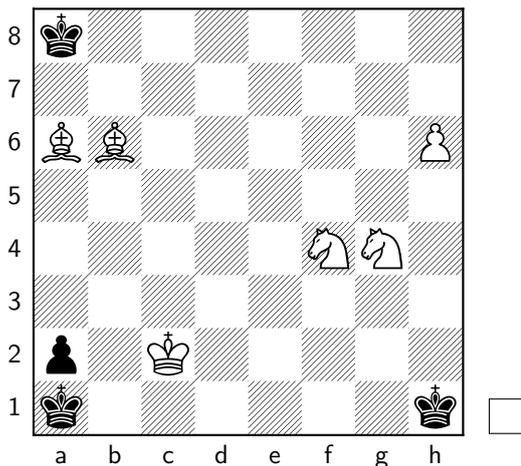


„Zwei schwarze Könige, das ist im Schach doch nicht möglich“, konterte Capablanca, wurde aber vom Alien schnell eines Besseren belehrt. Hatte er doch beim Erklären der Regeln etwas Entscheidendes vergessen...die Bauernumwandlung darf natürlich nur in eine eigene Figur – und sicherlich nicht in einen König – erfolgen. In einem begonnenen Spiel noch Regeln abzuändern, akzeptierte



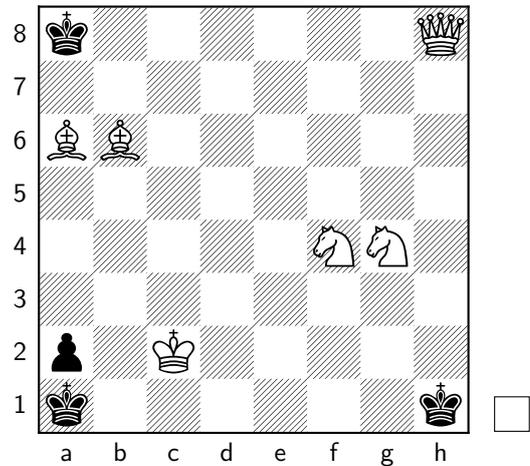
der Ausserirdische freilich nicht und so musste Capablanca wohl oder übel eine Lösung aus diesem Schlamassel finden.

Konsterniert blickte er auf das Schachbrett, um die Partie doch noch für sich zu entscheiden. Doch zwei Könige gleichzeitig mattzusetzen, ist auch für ihn kein Pappenstiel. Und dann fiel es ihm wie Schuppen von den Augen. „Ich akzeptiere deine Regeln, ach hohes Wesen von einem anderen Stern. Lass mich aber nach denselben spielen.“ Ohne weiteres Drumherum spielte Capablanca $2.a1=\text{♔}...$ und stellte gleich einen dritten schwarzen König aufs Brett.



Mürrisch zog der Ausserirdische jetzt seinen neu geschaffenen König hin und her, um dann schliesslich alle seine drei Könige mattsetzen zu lassen. Ein sturer Esel ist unserer Ausserirdischer allemal, ein schlechter Verlierer? Mitnichten! Fasziniert von diesem Spiel der Könige reiste er auf seinen Heimatplaneten zurück, um Kunde über die Entdeckung des Schachspiels zu verbreiten.

$2... \text{♝}b8$ $3.h7$ $\text{♔}a8$ $3.h8=\text{♚}\#$



Doch die Nachrichten über den Triumph dieses Menschlings über einen ihrer schlauesten Köpfe löste auch Trübsal aus auf Caissa-64. Und somit beschloss der Senat, das Schachspiel so lange zu perfektionieren, bis kein Erdling mehr eine Chance gegen die mächtigen Caissianer haben wird.

Seit diesem Tage an wartet die Menschheit vergeblich auf ein Lebenszeichen von Caissa-64. Die einzigen empfangenen Funksignale enthielten nur ein unverständliches Wirrwarr aus Zahlen und den acht ersten Buchstaben des Alphabets. Bis heute ist es den NASA-Wissenschaftlern nicht gelungen, hinter das Geheimnis dieser Funkübertragungen zu kommen.