

acht □

#SS|06

Typografie

Prof. Sabine an Hief

Manual

## → Aufgabe

Konzeption und Gestaltung eines Magazins.

Umfang:

- Logo/Signet/Wortmarke
- Titelkonzeption (3er Folge)
- Editorial
- Kurzthemen (mind. 1 Doppelseite)
- 3 Hauptgeschichten aus unterschiedlichen Themen
- Vorschau
- Impressum

Typografie im Hauptstudium SS 06 bei Prof. Sabine an Huef  
Lukas Michalski, Dortmund Sommer 2006

## → Analyse

Die Analyse einiger auf den Markt befindlicher Magazine (Rochade; Schachmagazin 64; Jugend Schach) ergab ein eindeutiges Fazit. Alle drei Magazine haben eins gemein, sie sind überaus leserunfreundlich gestaltet. Faktoren wie gute Lesbarkeit, ansprechende Optik und somit Informationsfluss spielen eine untergeordnete Rolle. Vielmehr hat man den Anschein, als wolle man auf möglichst kleinem Raum, möglichst viele Informationen unter das Volk bringen, mit einem geringem Zeitaufwand. Das hat zur Folge, dass alle sehr monoton gestaltet ist. Interviews, Berichte etc. haben alle den selben Aufbau. Keine Ruheflächen, die das Auge des Lesers erfassen kann. Überall wo man hinsieht Text, Text und noch mal Text.

Das verwendete Bildmaterial beschränkt sich zumeist auf Abbildungen der jeweiligen Personen vor einem Spielbrett. Für einen Aussenstehenden, oder einen Schachanfänger wirkt das äußerst abschreckend und man verliert schnell die Lust sich weiter mit dem Magazin und der Materie Schach auseinander zusetzen.

## → Ausweg

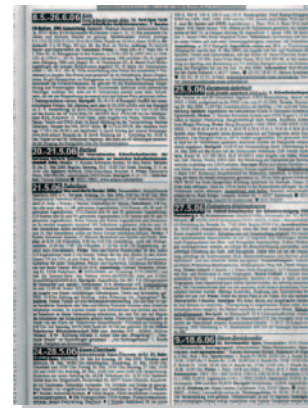
Ein möglicher Lösungsweg wäre eine klar strukturierte übersichtliche Magazingestaltung, die sich an der Eigenart, die das Spiel selbst vorgibt, orientiert. So könnte ein Magazin entstehen, welches nicht nur den „Cracks“ dient, sondern viel mehr eine breitere Masse für dieses königliche Spiel begeistert und diese an das Spiel heranzuführt.



Rochade Schachmagazin



Schachmagazin Schach 64



## → Leitgedanke

Schach ist vielmehr als NUR ein Spiel. Es vereint Wissenschaft, Sport, Kunst und Kultur zu einem komplexem Gebilde, welches seit Jahrhunderten allen Kulturen und Altersklassen zu begeistern weiss und unzählige Menschen rund um den Globus in seinen Bann gezogen hat.

Dieser Eigenheit, wird versucht in diesem Magazin, Ausdruck zu verleihen.

Somit lasst sich keine eindeutige Zielgruppe definieren, es soll vielmehr alle Schachbegeisterten und solche die es noch werden wollen ansprechen. Genau hier setzt meine Konzeptidee an.

## → Zielsetzung

Oberste Maxime sollte die Erschaffung eines klar gegliederten und übersichtlichen Magazins sein, welches das Facettenreichtum des Schachs wiederspielt. Dieses Spiel ist niemals langweilig oder gar eintönig, es ist überraschend, international, verbindet Generationen und setzt sich über Staatsgrenzen hinweg. All diese Eigenschaften sollen sich in diesem Magazin widerspiegeln.

## → Namensgebung

Ein einprägsamer Name, der jedoch nicht ganz auf die platte Tour das Themengebiet, mit dem sich das Magazin beschäftigt, beschreibt. Kombiniert mit einem grafischem Element, welches ebenfalls den Bezug zum Thema hat.

→ Logo

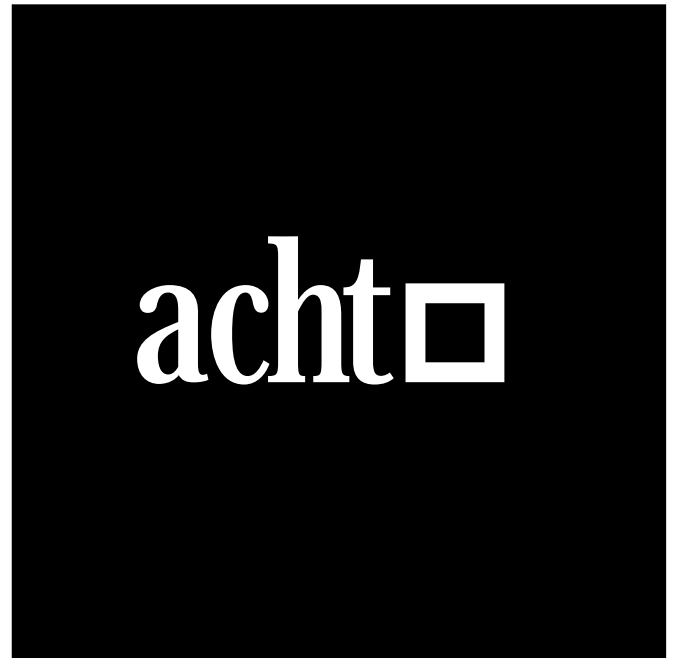
acht □

Der Name des Magazines setzt sich aus dem Wort Acht und einem grafischen Element, dem Quadrat, zusammen. Somit wird im Titel das Schach auf seine minimalistischste Komponente reduziert.

Die 64 Quadrate ( $8 \times 8$ , oder  $8^2$ ) sind die Basis des Spiels, egal ob in Deutschland oder sonst wo auf der Welt. Es ist eine schöne Metapher für das Spiel, die zudem den mathematischen Charakter des Spiels unterstreicht. Die Doppeldeutigkeit des Namens Acht Quadrat(e) und Acht (zum) Quadrat, spiegelt zugleich die Variationmöglichkeiten, die das Sach selbst einem bietet, wieder, obwohl der Aufbau ein simpler ist.

Dieser Einfachheit kommt auch bei dem grafischem Element zum Tragen. Ein simples geoutlinetes Quadrat ohne anderen Zusatz.

Die Tatsache, dass hier bekannte Grundformen verwendet werden und ein Wort, welches man schon im frühen Kindesalter lernt, weckt beim Betrachten Neugier, da er die Zeichen an sich kennt, jedoch nicht im diesem



Zusammenhang. Ein netter Nebeneffekt ist der erleichterte Wiedererkennungswert, der sich aus der Reduzierung und eben dieser Verwendung der bekannten Zeichen zusammensetzt.

Eine formale Bedingung, die das Logo erfüllen muss, resultiert aus der Farbgestaltung des Magazines (mehr unter Farbe). Es muss sowohl auf weissem, wie auch auf schwarzem Grund gleichermaßen wirken.

Am Besten erreichbar durch eine Reduzierung des Logos, was wiederum wunderbar mit dem Namen des Magazines einhergeht.

(weitere verworfene Logovarianten befinden sich auf der CD)

## → Dramaturgie

Da sich das Magazin nicht nur an die hartgesottenen Spieler richten will, sollte eine Themenvielfalt angestrebt werden, die beide Gruppen, sowohl Profis als auch Newbees anspricht.

Hintergrundwissen zum Themen rund um Schach, sollte neben rein theoretischen Aspekten wie z.B Spielzüge, Eröffnungen einen festen Platz im Magazin finden. Zudem sollten aktuelle Infos von Schachveranstaltungen, sowie fortlaufende Serien, in Form von z. B Briefschachpartien, den Leser an das Magazin binden. Kurz gesagt Information und Inspiration.

Jede Ausgabe widmet sich einem Schwerpunktthema, welches, begleitet von festen Rubriken, für ein abwechslungsreiches Erscheinungsbild sorgt.

Der Spannungsbogen gleicht hier vielmehr einer Sinuskurve. Storys zum Schwerpunkt wechseln sich mit redaktionellen Teilen ab und halten den Leser bei der Stange, da er abwechselnd mit Geschichten und Fakten konfrontiert wird.

In der Mitte des Heftes findet sich die Kombinations- und Taktikrubrik, für viele Käufer von Schachmagazinen das eigentliche Herzstück. Auch hier findet ein Wechsel von einfachen und kniffligen Elementen statt. So ist der Laie und der (angehende) Profi gleichermaßen bedient.

Schwerpunktthemen:

- Nr. 1 "Blindschach"
- Nr. 2 "Taktik"
- Nr. 3 "Tempo"

Redaktioneller Teil:

- Veranstaltungshinweise
- Taktiktraining
- Tipps und Tricks
- Kombinationen
- Bundesliga
- Schachgeschichte
- Rezensionen

## → Format

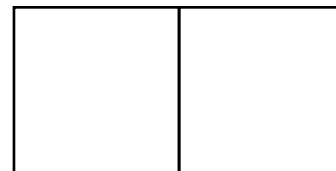
Das Magazinformat leitet sich aus dem Aufbau des Spielfeldes ab. Es ist quadratisch und fügt sich somit wunderbar in das Gesamtkonzept ein, welches auch vom Namen des Magazins getragen wird.

Das Maß ist 21 x 21 cm, dieses hat den Vorteil, dass es weiterhin in normalen Zeitungsständern (DIN Norm) platziert werden kann, jedoch durch sein ungewöhnliches Format heraussticht.

Des weiteren entspricht 8 x 8 inch annähernd der Länge von 21 cm (20,48 cm).



geschlossen 21 x 21 cm



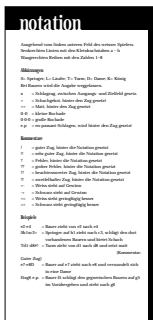
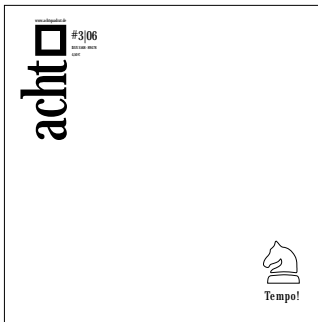
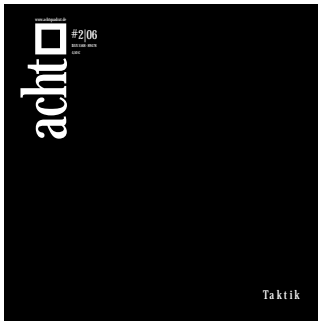
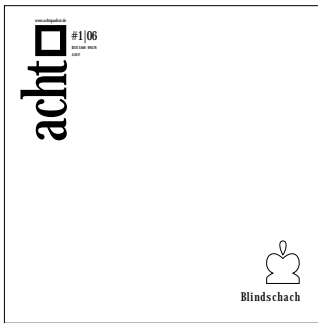
offen 42 x 21 cm

## → Farbe

Wie das Spiel selbst, soll auch das Farbkonzept des Magazins sich auf die beiden Farben des Spiels beschränken. Schwarz und Weiss sind die einzigsten Farben des Magazins. Die Reduzierung, die schon im Titel angedeutet wird, findet hier ihre adäquate Anwendung.

Es sollte tunlichst vermieden werden einen Eindruck entstehen zu lassen, das Magazin sei nur aus Kostengründen in S/W gestaltet worden. Ein konsequenter, bewusster Umgang mit den beiden "Farben" ist somit von Nöten, der beide zu gleichen Teilen in die Gestaltung einbindet.





## → Titel

Im Gegensatz zu den meisten Magazinen, die versuchen Aufmerksamkeit mit grellen Farben und möglichst viel Informationen auf dem Titel zu erhaschen, geht Achtquadrat den konträren Weg. Totale Reduzierung. Das Logo, die Ausgabennummer mit Preis und der Themenschwerpunkt stehen im Focus der Gestaltung, verfeinert wird das Ganze mit Veredelungstechniken, die nicht um Ihrer selbst Willen verwendet werden, sondern mit Bedacht und thematischem Bezug.

So ist die erste Ausgabe, die sich mit dem Thema Blindschach beschäftigt durch eine Blindprägung einer Sachfigur verfeinert, wo hingegen die Taktik Ausgabe (Nr.2) mit einer unauffälligen Lackfolienkaschierung daherkommt. Die Palette der Veredelungsmethoden ist groß, so dass ich mit Leichtigkeit passende Verfahren für kommende Ausgaben finden lassen.

Durch diesen Produktionsschritt bekommt das Ganze einen edlen Touch, der dem Schach, auch bekannt als das königliche Spiel, gerecht wird. Zudem wird, gemäß der Zugregel im Schach, die Coverfarbe je Ausgabe gewechselt.

Weiss fängt an, gefolgt von einem schwarzem Cover immer im Wechsel.

## → Einklapper

Eine weitere Besonderheit ist die ausklappbare Hilfe, die sich im Cover befindet. Sie hilft dem Einsteiger im Umgang mit den Abkürzungen in dem Rubrik Kombinationen, da die Notation der Züge für einen Anfänger recht verwirrend sein kann, je nach Kenntnisgrad kann diese dann ein- oder ausgeklappt werden.

## → Typografie

Eine weitere Besonderheit ist die ausklappbare Hilfe, die sich im Cover befindet. Sie hilft dem Einsteiger im Umgang mit den Abkürzungen in dem Rubrik Kombinationen, da die Notation der Züge für einen Anfänger recht verwirrend sein kann, je nach Kenntnisgrad kann diese dann ein- oder ausgeklappt werden. Aufgrund des Formates empfiehlt es sich eine Fliesstexttypo zu verwenden, die schmal läuft und dabei nicht in ihrer Lesbarkeit einbüßt. Ausserdem sollte die Schriftfamilie mehrere Schnitte besitzen, die es einen ermöglichen Auszeichnungen innerhalb des Textes kenntlich zu machen, da dies aufgrund des minimierten Farbraumes nicht mittels Farben getan werden kann

Das Magazin wird mit einer Mischung aus 2 Schrifttypen gestaltet. Die Nineteenthirty, eine Groteskschrift für das Logo, um den modernen Touch des Magazins zu unterstreichen und als Kontrast dazu eine Antiquaschrift für den Fliesstext. Die Antiquaschriften besitzen, genau wie das Spiel selbst, eine lange Tradition. Das Aussehen und die damit verbundene Aussage gehen somit Hand in Hand einher und bilden ein stimmiges Gesamtbild.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPS  
TUVXYZ  
1234567890  
!“§\$%&/()=?\* ,.

Nineteenthirty

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPS  
TUVXYZ  
1234567890  
!“§\$%&/()=?\* ,.

Melior

Zudem bildet der Kontrast eine willkommene Abwechslung. Eine Art Dualismus, alt gegen neu, schwarz gegen weiss...

Perfekt auf das Spiel zugeschnitten.

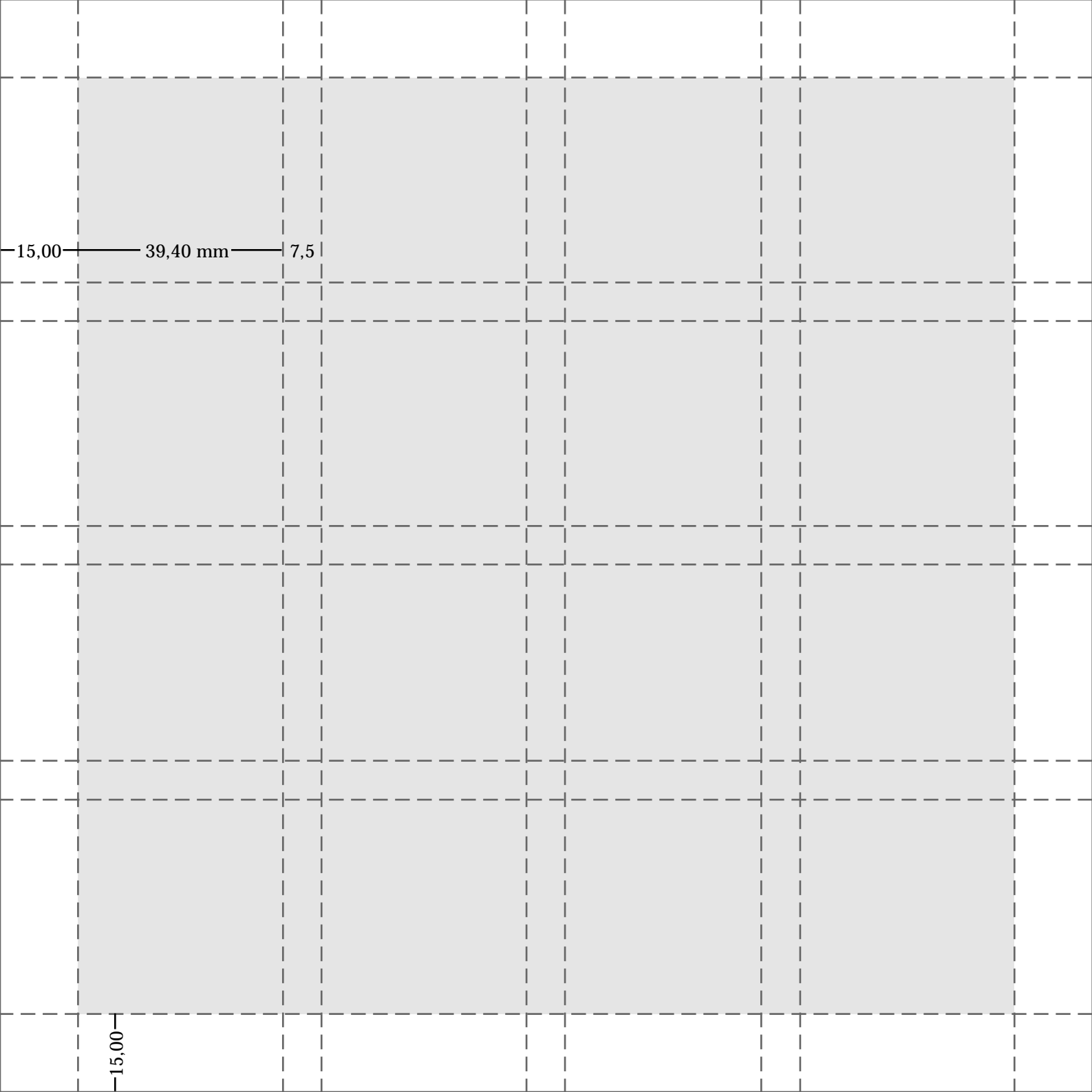
Die Schriftgröße der Headlines variiert von Thema zu Thema.

Der Fliesstext wird in einer Grösse von 9 pt mit einem Zeilenanstand von 13.5 pt gesetzt.

Auszeichnungen innerhalb des Textes sind in anderen Schnitten der Melior zu setzen.

Melior Bold,

Melior Italic



## → Satzspiegel

Der Gedanke alles auf dem Quadrat, der kleinsten Einheit des Schachspieles, aufzubauen, spiegelt sich auch im Satzspiegel und im Raster wieder.

So wird ein zusammenhängendes Ganzes geschaffen, welches sich stark am wirklichen Vorbild orientiert.

Der Satzspiegel beträgt  
180 x 180mmDem

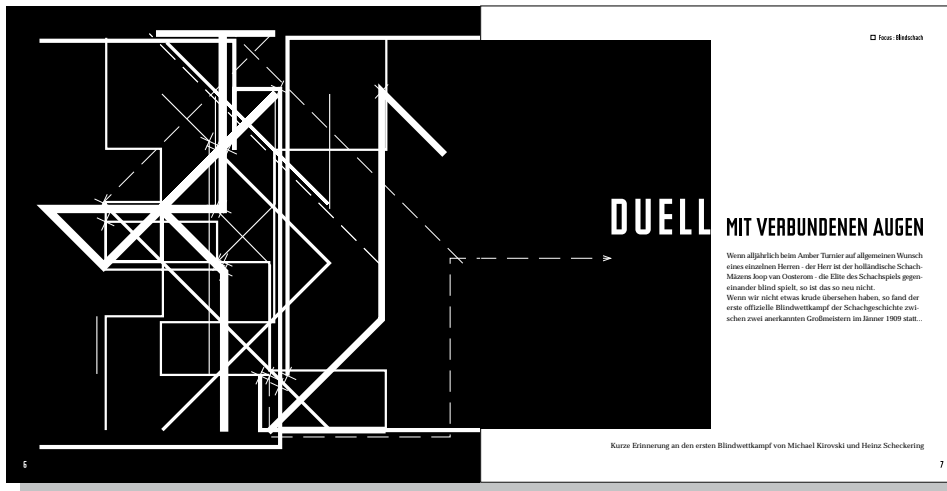
## → Raster

Gestaltungsraster liegt ebenfalls das Quadrat zur Grunde. Der Satzspiegel wird mittels vier Spalten gegliedert. Daraus ergeben sich kleine Unterquadrate, die einen sehr flexiblen Umgang mit Bild- und Textelementen erlauben, es wird somit ein direkter Bezug auf das Schachspiel genommen, welches sich ja auch in Quadraten abspielt. So entstehen unzählige Gestaltungsmöglichkeiten, die den Positionierungsvariationen der einzelnen Figuren auf dem Spielfeld, in nichts nachstehen.

Man kann entweder 4-spaltig arbeiten oder 2-spaltig oder 3 spaltig, je nach dem was gerade am besten dazu geeignet ist um die Aussage des Textes zu unterstreichen.

Die einzelnen Spalten haben eine Breite von 39,4 mm und einen Spaltenabstand von 7,5 mm. Der Abstand zum Rand beträgt an jeder Seite jeweils 15,0 mm

# → Seitensequenzen

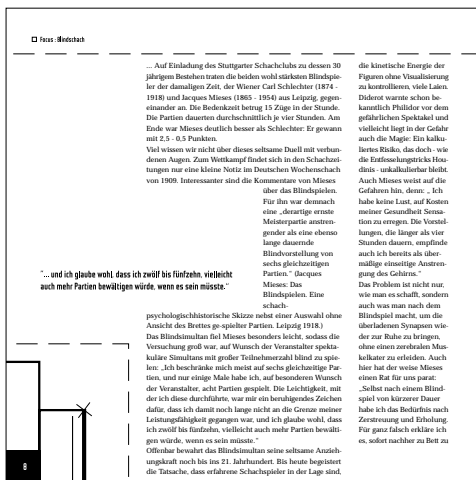


© Foto: Helmut

## MIT VERBUNDENEN AUGEN

Wenn alljährlich beim Averbach-Turnier auf allgemeinem Wunsch eines stimmungsbewussten Herzens – der hier ist der holländische Schach-Mannus Koop van Oorterson – die Elite des Schachspiels gegeneinander blind spielt, so ist das so neu nicht. Wenn wir nicht etwas knaude übersehen haben, so fand der erste offizielle Blindwettkampf der Schachgeschichte zwischen zwei anerkannten Großmeistern im Jahre 1909 statt...

Kurze Erinnerung an den ersten Blindwettkampf von Michael Kirovski und Heinz Scheckering



© Foto: Helmut

... und ich glaube wohl, dass ich zwölf bis fünfzehn, vielleicht auch mehr Partien bewältigen würde, wenn es sein müsste."

psychologehistorische Skizze selbst einer Auswahl ohne Ansicht des Brettes gespielter Partien. (Leipzig 1918)

Das Blindmattspiel bei Mieses besonders leicht, sodass die Versuchung groß war, auf Wunsch der Veranstalter spektakuläre Simultane mit großer Teilnahmerzahl blind zu spielen. Ich beschränke mich meist auf sechs gleichzeitige Partien, und nur einige Male habe ich, auf besonderen Wunsch der Veranstalter, acht Partien gespielt. Die Leichtigkeit, mit der ich diese durchführte, war mir ein beruhigendes Zeichen dafür, dass ich damit noch lange nicht an die Grenzen meiner Leistungsfähigkeit gegangen war, und ich glaube wohl, dass ich zwölf bis fünfzehn, vielleicht auch mehr Partien bewältigen würde, wenn es sein müsste."

Offenbar bewahrt das Blindmattspiel seine sublimen Anziehungskraft noch bis ins 21. Jahrhundert. Bis heute begeistert die Tatsache, dass erfahrene Schachspieler in der Lage sind,

die kinetische Energie der Figuren ohne Visualisierung zu kontrollieren, viele Lagen. Diderot warnte schon beinahe kühnlich Plutarch vor dem gefährlichen Spektakel und vielleicht liegt in der Gefahr auch die Magie. Ein kalkulierbares Risiko, das doch wie die Erforschung optischer Himmels- und irdischer Mächte. Auch Mieses weist auf die Gefahren hin, denn: „Ich habe keine Lust, auf Kosten meiner Gesundheit Sensation zu erregen. Die Vorstellungen, die länger als vier Stunden dauern, empfinde auch ich bereits als übermäßig einseitige Anstrengung des Gehirns."

Das Problem ist nicht nur, wie man es schafft, sondern auch was man nach dem Blindspiel macht, um die überdehnten Synapsen wieder zur Ruhe zu bringen, ohne einen zentralen Muskelkater zu erleiden. Auch hier hat der weise Mieses einen Rat für uns parat: „Selbst nach einem Blindspiel von kürzerer Dauer habe ich ein Bedürfnis nach Zerstreuung und Erholung. Für ganz falsch erkläre ich es, sofort nachher zu den an-

gehen, denn der Schlaf würde ein unruhiger, durch weitere traumatische Schachphantasien gestörtes sein. Einige Stunden angenehmer Gemütsruhe sind mir nach jeder Blindvorstellung sehr erwünscht und dazu, als conditio sine qua non. Alkoholgenuss, nicht im Übermaß, aber doch etwas mehr als gewöhnlich. Ja, ich gehe sogar so weit, in diesem Falle den Alkohol wegen seiner beruhigenden, anstreichelnden Wirkung auf das Gehirn genauso als eine spezifische Medizin zu bezeichnen."

Manche befolgen den medizinischen Rat bekanntlich gerne und lassen dabei sicherheitsshalber das anstrengende Blindmattspiel gleich weglassen. Ein Prosa der Faalen, doch Schlechter und Mieses erledigten vorher noch ihre Arbeit:

Steiner  
13.1.1909  
1. Partie

## SCHLECHTER vs. MIESES

1. ♘d4:♗f2, ♗e6♗f3, ♗c3♗d4, ♗d4 ♗f5, ♗d4 ♗f6, ♗g2 ♗f7, ♗d7 ♗d4 Gewinn durch den Angriff auf den b4 Zeit und verhandelt ♗c4-♗8, ♗d3 Hindlich aber notwendig → ♗d7 (Ausgleich war mit ♗8 ... ♗d8 9, ♗b5 ♗d7 zu erreichen) 9. ♗b5 ♗d7 10. ♗d4 ♗d1, ♗d8 Opfer des unvollkommen Bauern, um die d-Linie zu sperren. 11. ... ♗d8 12. ♗d4 ♗d4 13. ♗d4 ♗d4 (Schach nach 13. ♗d4 14. ♗d4, ♗d5, ♗d5, ♗d4 beide Vorst. im Vorteil) 14. ♗d4 ♗d4 15. ♗d4 ♗d4 16. ♗d4 ♗d4 17. ♗d4 ♗d4 18. ♗d4 ♗d4 19. ♗d4 ♗d4 20. ♗d4 ♗d4 21. ♗d4 ♗d4 22. ♗d4 ♗d4 23. ♗d4 ♗d4 24. ♗d4 ♗d4 25. ♗d4 ♗d4 26. ♗d4 ♗d4 27. ♗d4 ♗d4 28. ♗d4 ♗d4 29. ♗d4 ♗d4 30. ♗d4 ♗d4 31. ♗d4 ♗d4 32. ♗d4 ♗d4 33. ♗d4 ♗d4 34. ♗d4 ♗d4 35. ♗d4 ♗d4 36. ♗d4 ♗d4 37. ♗d4 ♗d4 38. ♗d4 ♗d4 39. ♗d4 ♗d4 40. ♗d4 ♗d4 41. ♗d4 ♗d4 42. ♗d4 ♗d4 43. ♗d4 ♗d4 44. ♗d4 ♗d4 45. ♗d4 ♗d4 46. ♗d4 ♗d4 47. ♗d4 ♗d4 48. ♗d4 ♗d4 49. ♗d4 ♗d4 50. ♗d4 ♗d4 51. ♗d4 ♗d4 52. ♗d4 ♗d4 53. ♗d4 ♗d4 54. ♗d4 ♗d4 55. ♗d4 ♗d4 56. ♗d4 ♗d4 57. ♗d4 ♗d4 58. ♗d4 ♗d4 59. ♗d4 ♗d4 60. ♗d4 ♗d4 61. ♗d4 ♗d4 62. ♗d4 ♗d4 63. ♗d4 ♗d4 64. ♗d4 ♗d4 65. ♗d4 ♗d4 66. ♗d4 ♗d4 67. ♗d4 ♗d4 68. ♗d4 ♗d4 69. ♗d4 ♗d4 70. ♗d4 ♗d4 71. ♗d4 ♗d4 72. ♗d4 ♗d4 73. ♗d4 ♗d4 74. ♗d4 ♗d4 75. ♗d4 ♗d4 76. ♗d4 ♗d4 77. ♗d4 ♗d4 78. ♗d4 ♗d4 79. ♗d4 ♗d4 80. ♗d4 ♗d4 81. ♗d4 ♗d4 82. ♗d4 ♗d4 83. ♗d4 ♗d4 84. ♗d4 ♗d4 85. ♗d4 ♗d4 86. ♗d4 ♗d4 87. ♗d4 ♗d4 88. ♗d4 ♗d4 89. ♗d4 ♗d4 90. ♗d4 ♗d4 91. ♗d4 ♗d4 92. ♗d4 ♗d4 93. ♗d4 ♗d4 94. ♗d4 ♗d4 95. ♗d4 ♗d4 96. ♗d4 ♗d4 97. ♗d4 ♗d4 98. ♗d4 ♗d4 99. ♗d4 ♗d4 100. ♗d4 ♗d4



26. Zug

9

□ Foto: Hetsch

## ALLES HALB 50 SCHLIMM

Von Gefahr und Sinn des Spielens ohne Brett

Blind-Simultan ... ist stets eine Herausforderung und ... schön, wenn man sie bewältigt" erklärt Vlastimil Hort (V. Hort, Bogenpfeiler am Schachbrett, Düsseldorf: Rau 1984, S.87). Hort weiß, wovon er spricht. Er hat im Laufe seiner Schachkarriere zahlreiche Schachclubs und Lizenzen mit seinen Fähigkeiten im Blindspiel bestreift. Möglich, dass so mancher von einem neuen Mitglied bekommen hat, weil jemand Hort beim Blindspiel zugeschaut hat. Blindspiel im Schach pur. Keine Figur, die gezogen, kein Uhr, die gedrückt, kein Zug, der notiert werden muss. Der Blindspieler denkt nur nach. Bei aller Faszination für diese Art des Schachs, gab es auch immer skeptische Stimmen, ein Zwiegespräch, der bereits in den Reaktionen auf Philidor's Blindspiel deutlich wurde...

26

□ Foto: Hetsch

## GEFÜHRTE HEINIKEN

So berichtete eine Zeitung am 8. Mai 1783 anlässlich einer Blindmattvorstellung des Franzosen: „Gestern gab Herr Philidor im Schach Club in der St. James Street eine dieser wunderkühnen Vorführungen, für die er so gefeiert wird. Er spielte drei verschiedene Partien gleichzeitig, ohne eines der Bretter zu sehen ... Für diejenigen, die etwas vom Schach verstehen, muß diese Ausübung von Herrn Philidor's Fähigkeiten als eines der größten Dinge angesehen, zu denen die menschliche Gedächtnis in der Lage ist.“

Erzählung in Susanna Polklauf, Philidor: Eine einzigartige Verbindung von Schach und Musik, Berlin: Edition Praesens Verlag, S. 96). Auch die Morning Post vom 28. Mai 1782 schrieb bewundernd „diese Vorführung, zugleich interessant und erstaunlich, erscheint vollkommen.“

„... aber seinen Verstand und sein Talent für nichts zu riskieren, das begreift man nicht.“

Denis Diderot hingegen, ein guter Freund Philidor's und einer der bedeutendsten Intellektuellen der damaligen Zeit, war nicht beeindruckt und warnte Philidor vor den Gefahren des Blindspiels: „Wenn Sie die drei Partien, ohne sie zu sehen, gespielt haben, ohne dass sich ein wichtiges Interesse für Sie damit verband, so muß ich sagen: 'Ich wäre geneigt, Ihnen zu versetzen, wenn Sie dafür 500 oder 600 Gulden erhalten hätten; aber seinen Verstand und sein Talent für nichts zu riskieren, das begreift man nicht.'“ (zitiert in Polklauf, S. 103)

28

## DER WAHN VON WAHNSINN

Damit schlägt Diderot ein Thema an, das in Zukunft unumstößlicher Begleiter des Blindschachs sein wird: die vermeintliche Gefahr, der Blindspieler könne durch übermäßige Anstrengungen verückt werden. „Normales“ Schach wird gerne mit Wahnsinn assoziiert, aber Blindschach noch viel mehr. Könnte jemand jemals gefickt von Morphy's genähter Erkrankung in späteren Jahren eines seiner Leistungen im Blindschach zu erwähnen, ebenso wie bei Erzählungen von Pillsbury's tödlichem Tod seine der Hinweis auf seine Blindmatt-Entscheidungen mit Gedächtnisverluste fällt. Über die Gefahren des Blindschachs sagt das eine so wenig aus wie das andere. Pillsbury ging an Syphilis zugrunde und Morphy hatte dem Schach schon lange abgeschworen, als er verückt wurde. Morphy's Problem war auch nicht die zu große, sondern...

die fehlende Leidenschaft für das Schach. Ihm genigte es nicht ein Genie und der beste Schachspieler der Welt zu sein, sondern er wollte seine anderen Talente ebenfalls gewürdigt wissen. Tatsächlich ist kein Fall bekannt, in dem ein Schachspieler durch übermäßiges Blindspiel den Verstand verloren hätte. Lediglich Nagler berichtet, er habe nach seiner Blindmattvorstellung gegen El Greco in Buenos Aires noch tagelang mit dem Wahnsinn zu kämpfen gehabt. Ob das stimmt oder ob Nagler, wie es gerne ist, die Dinge ein wenig dramatisiert hat, lässt sich schwer feststellen. In jedem Fall wird Nagler's Geschichte des Blindmattspiels, der nach vollkommener Leistung schliefen in seinem Hand damit ringt, seinen aufgeschütteten Geld zu beruhigen, immer wieder gerne kolportiert, und der Argentinier muss sich dem neben Morphy und Pillsbury als Kronzeuge für die Gefahren des Blindschachs herhalten. Wie absurd diese Vorstellung ist, merkt man, wenn man vergleichbare Situationen auf anderen Gebieten zu rekonstruieren versucht: Ein Komponist, der jede Note am Klavier spielen muss, ein Philosoph, der jeden seiner Gedanken notiert, um ihn nicht zu vergessen, oder ein Maler, ohne visuellen Verstand, der seine Kunstwerke durch die Hände seiner Augen gezeichnet hat, damit rings, seinen aufgeschütteten Geld zu beruhigen, immer wieder gerne kolportiert, und der Argentinier muss sich dem neben Morphy und Pillsbury als Kronzeuge für die Gefahren des Blindschachs herhalten. Wie absurd diese Vorstellung ist, merkt man, wenn man vergleichbare Situationen auf anderen Gebieten zu rekonstruieren versucht: Ein Komponist, der jede Note am Klavier spielen muss, ein Philosoph, der jeden seiner Gedanken notiert, um ihn nicht zu vergessen, oder ein Maler, ohne visuellen Verstand, der seine Kunstwerke durch die Hände seiner Augen gezeichnet hat, damit rings, seinen aufgeschütteten Geld zu beruhigen, immer wieder gerne kolportiert, und der Argentinier muss sich dem neben Morphy und Pillsbury als Kronzeuge für die Gefahren des Blindschachs herhalten. Wie absurd diese Vorstellung ist, merkt man, wenn man vergleichbare Situationen auf anderen Gebieten zu rekonstruieren versucht: Ein Komponist, der jede Note am Klavier spielen muss, ein Philosoph, der jeden seiner Gedanken notiert, um ihn nicht zu vergessen, oder ein Maler, ohne visuellen Verstand, der seine Kunstwerke durch die Hände seiner Augen gezeichnet hat, damit rings, seinen aufgeschütteten Geld zu beruhigen, immer wieder gerne kolportiert, und der Argentinier muss sich dem neben Morphy und Pillsbury als Kronzeuge für die Gefahren des Blindschachs herhalten.

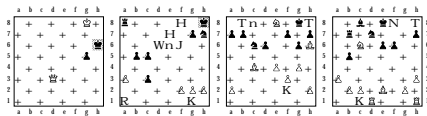
29

□ **Reinhardt 13. Späby**

Platz	Name	Spiele	Punkte	Baumg.
1.	DSI Bodes Baden	13	26	2
2.	Werde Biessen	13	26	4
3.	St. Nikolaus	13	25	4
4.	TV Egenesse	13	25	5
5.	St. Agatha Sol	13	17	13
6.	St. Nikolaus Nord	13	17	15
7.	St. Katenberg	13	17	17
8.	St. Emming	13	16	18
9.	St. Peter 1913	13	13	19
10.	SV Wattenstedt	13	12	21
11.	Reinhardt SK	13	12	28
12.	St. Eysen	13	10	25
13.	Gelesberger SK	13	10	28
14.	St. Eichen	13	9	25
15.	St. Franziskus	13	7	29
16.	St. Jakobus	13	7	29

<b>SFKatenberg</b> 1 A. Volokitin 0585 4 V. Chuchelov 0810 6 S. Smagin 0585 7 E. L'Ami 0585 9 M. Szaif 0585 12 M. Thasing 0810 13 C. Scholz 0810 14 B. Rosen 0810	<b>TV Egenesse</b> I. Khovkin 1 A. Sokolov 2 Z. Rihl 3 K. Buehoff 4 U. Buehoff 5 H. Hertneck 7 H. Teske 8 S. Bronberger 11	<b>Reinhardt SK</b> L. Fiaczek 1 R. Kumpinski 2 S. Hansen 3 M. Wahl 4 K. Mueller 5 O. Roeh 6 T. Heinemann 8 M. Van den Doel 10 U. Andersson 11 E. Koenig 12	<b>St. Nikolaus</b> C. Lutz 2 L. Van Wely 3 R. Vaganten 5 A. Graf 7 C. Hansen 9 M. Van den Doel 10 U. Andersson 11 E. Koenig 12
<b>SV Nilsen Nord</b> K. Landa 2 D. Fridman 4 F. Levin 5 G. Schaefer 6 M. Saltaev 7 D. Hausarth 8 O. Wegener 10 G. Kern 12	<b>SC Puppen</b> P. Ace 3 A. Braun 4 Z. Mochyevy 6 C. Mann 7 H. Rau 8 A. Miliner 9 U. Schulze 12 M. Meinhards 15	<b>Werde Biessen</b> L. McChase 1 Z. Elmenko 2 A. Arushcherko 3 Z. Hracak 4 V. Palletar 5 V. Babala 6 T. Nybeck 7 L. Schandorff 9	<b>Gelesberger SK</b> N. Katsionchansov 1 F. Jent 2 J. Spenger 3 C. Seel 4 D. Langheirich 6 F. Groll 7 T. Jachken 8 A. Armbrester 9
<b>SK Waden</b> Z. Almasi 3 B. Socko 4 O. Romanishin 5 J. Matwald 6 K. Kallitschew 7 R. Lau 8 K. Volke 9 S. Loeffler 11	<b>SK Bades Baden</b> V. Anand 1 A. Shilov 4 P. Nielsen 6 S. Movastan 8 R. Danov 10 P. Schlosser 11 B. Bahmann 12 F. Doetting 13	<b>SV Wattenstedt</b> B. Macrja 3 A. Bostanov 4 L. Johannsen 5 F. Halko 6 F. Haidke 7 R. Appel 8 T. Strasser 13 T. Thiel 14	<b>SK Bades Baden</b> M. Richter 1 A. Makimenko 2 D. Werner 3 F. Jant 4 M. Heilig 5 P. Rabls 8 H. Lieb 9 K. Bille 1
<b>St. Peter 1913</b> A. Matuschich 2 S. Polzin 5 S. Beroth 6 M. Bortis 7 D. Hohlmaier 9 L. Thiede 10 M. Thoma 11 H. Rudolf 12	<b>SC Reichen</b> T. Wippermann 2 A. Bokros 3 O. Gochritzer 4 J. Tompa 5 G. Beckhaus 6 J. Rudolph 9 K. Zorn 10 J. Adler 11	<b>SK Puppen Sol</b> P. Kollitz 2 D. Baranidze 4 D. Stollwagen 5 A. Naumann 6 M. Hoffmann 10 S. Ernst 11 R. Zusk 12 L. Drahke 15	<b>SK Puppen Gohl</b> L. Vogt 1 M. Roon 3 L. Zesch 5 M. Schwanberg 6 M. Quast 7 J. Fischer 8 H. Hoffmann 9 S. Rausch 11

□ **Reinhardt 13. Späby**



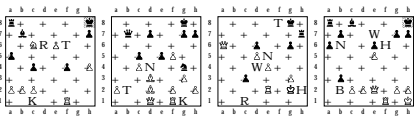
4. Weiß am Zug

5. Weiß am Zug

6. Weiß am Zug

7. Weiß am Zug

Taktik: Matt in 1 Zug



8. Weiß am Zug

9. Schwarz am Zug

10. Schwarz am Zug

11. Weiß am Zug

Kombinationen



Trauen Sie sich ruhig, oft ist die erste Gedanke auch der Beste.

Ein Hinwärtungsgoer wie auf dem Leinwand entscheidet den Kampf in diesem Moment.

"Stand by your man", heisst es in einem Go-Klassiker. Von ab kann jedoch die Dame dem Gemahl nicht beistehen, sie kann nur bei seinem Untergang zusehen.

Hier schlagen zwei junge Damen eine scharfe Klinge. Beispiel eine Herausforderung für gewiesene Taktiker.

## → Gesamtgestaltung

Die Gesamtgestaltung ist eine perfekte Symbiose aus all den vorhergegangenen Einzelteilen. Abwechslungsreich, wie das Spiel selbst, mal einfach, mal kompliziert im Aufbau, spiegelt das Magazin den Charakter des Spiels sowohl in kompositorischer als auch in typografischer Weise wieder.

Zur besseren Orientierung wird dem Leser dennoch eine Art Leitfaden, der sich in der Herangehensweise an die Gestaltung der einzelnen Themen offenbart, in die Hand gegeben.

Die Berichte, die sich mit dem Schwerpunkt der Ausgabe beschäftigen sind in ihrer Gestaltung frei angelegt, sie ordnen sich zwar dem unterliegenden Raster ein, sind in ihrer Ausführung jedoch individuell, um eine größt mögliche Einheit zwischen Inhalt und Aussehen zu erreichen. Angelehnt an das Spiel, bei dem das Feld (8 x 8 Felder) vorgegeben ist, die Spielweise/Züge jedes einzelnen so unterschiedlich wie es nur eben geht.

Der redaktionelle Teil, der darauf bedacht ist, reine Informationen an den Leser zu transportieren, ist in seinem Erscheinungsbild eher schlicht und funktionell gehalten. Die Informationen werden klar gegliedert und leicht erfassbar aufgearbeitet, sodass der anfangs erwähnte Leitgedanke verwirklicht wird.

Auch hier entsteht ein Kontrast, der sich sowohl in der Farbe, als auch in der Typografie wiederfindet. Eben ganz so wie das Schachspiel selbst ein reiner Kontrast aus Weiss gegen Schwarz ist