

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# LASKA

## Emanuel Laskers Dame-Version

Liebe Leserin, lieber Leser! Wie eine Rarität mutet „Laska“, die vom einzigen deutschen Schachweltmeister, Emanuel Lasker, erfundene Dameversion im heutigen Spieluniversum an. Der Titel verrät den Erfinder, wenngleich Lasker sein 1911 in einem dünnen Bändchen veröffentlichtes Spiel vermutlich aus dem russischen „Baschni“ (dt. Türme, „Säulenspiel“) entwickelt haben dürfte. Dennoch ist Laskers Vielseitigkeit bemerkenswert. Er publizierte zu mathematischen Themen, er verfasste mehrere philosophische Werke, er gab Schachzeitschriften heraus und er schrieb Sachbücher, Spielbücher („Brettspiele der Völker“, 1931 und „Das verständige Kartenspiel“, 1929). Eine neue, großformatige Monographie auf 1080 Seiten [Forster, Hansen, Negele: Emanuel Lasker – Denker, Weltenbürger, Schachweltmeister. Exzelsior, Berlin 2009], zusammengestellt von 25 international bekannten Autoren, bietet einen tiefen Einblick auf das geistige Erbe dieses außergewöhnlichen Mannes, auf sein Leben und Wirken in Deutschland, England, Holland, den Vereinigten Staaten, Kuba oder Russland. Zwei Zeugnisse zu Lebzeiten würdigen diesen genialen Denker. Steinitz nach seinem verlorenen Weltmeistertitel: „Lasker ist der größte Meister des Schachspiels, dem ich je begegnet bin.“ Albert Einstein über den Zeitgenossen: „Lasker ist einer der stärksten Geister, denen ich auf meinem Lebensweg begegnet bin. Renaissance-Mensch, mit einem unbändigen Freiheitsdrang. ... Ich liebe seine Schriften unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt als die Früchte eines großen originalen und freien Geistes.“ (aus: Michael Ehn / Hugo Kastner: Alles über Schach. Humboldt-Schlütersche, Hannover 2010). Vielleicht haben Sie als Leserin oder Leser einen Vorgeschmack bekommen auf eine geistvolle Auseinandersetzung im Österreichischen Spielmuseum in Leopoldsdorf Website: [www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Ein Brett mit 25 Feldern sowie 2 x 11 Steine unterschiedlicher Farbe, das ist schon alles,

was vom Lichtkegel bei einem Laska-Denkspielabend erfasst wird. Beide Spielpartner stellen ihre Mannen in einer 4-3-4-Schlachordnung auf, die drei mittleren Felder bleiben vorerst unbesetzt. Wie bei nahezu allen Damespielen üblich, zieht man nur vorwärts und springt zudem über benachbarte feindliche Steine, falls möglich sogar in einem Kettensprung. Ganz unüblich allerdings werden diese gegnerischen Steine nicht vom Brett genommen, sondern einfach unter den darüber hüpfenden Stein geschoben. Damit entstehen Türme, mit denen ihrerseits wieder gezogen oder „gesprungen“ werden darf. Die Kontrolle über solch einen Turm hat jeweils der oberste Stein. Sollte bei einem Sprungzug ein gegnerischer Turm erfasst werden, wird nur der oberste Kontrollstein mitgenommen und unter den „Sprungturm“ geschoben. Der Clou dabei: Bislang „gefangene“ fremde Steine können so wieder befreit werden. Sobald ein Stein die gegnerische Grundlinie erreicht, dreht man diesen um. Er verwandelt sich damit in einen Offizier (Dame) und darf ab nun diagonal in jede Richtung ziehen. Kann ein Spieler nicht mehr ziehen oder werden alle Türme von Steinen einer Farbe kontrolliert, endet das Spiel. Nochmals zur Erinnerung: Niemals wird ein Stein vom Brett genommen, niemals verliert ein Offizier seinen Rang, auch dann nicht, wenn er von einem gegnerischen Stein gefangen genommen wird. So einfach sind die Regeln lesen, so schwierig ist es, gegen einen ausgefuchsten, erfahrenen Spieler zu bestehen. „Laska“ ist geprägt von Angriff und Gegenangriff, von Gefangennahme und Befreiung. Die Jahrtausende alte Tradition des Brettspiels wurde Anfang des vorigen Jahrhunderts vom großen deutschen Schachweltmeister Emanuel Lasker um eine weitere Perle bereichert.

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)  
Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at)

### EMPFEHLUNG #51

**Autor:** Emanuel Lasker

**Preis:** vergriffen

**Jahr:** 1911

moderne Ausgabe 1973

**Verlag:** F.X.Schmid

**SPIELER**  
2

**ALTER**  
8+

**DAUER**  
30+

**Taktik** **Info±** **Glück**

Wie von einem Schachweltmeister kaum anders zu erwarten, bietet Emanuel Laskers Ausflug in das Damespiel ein herausforderndes, rein taktisch-strategisch geprägtes Scharmützel auf einem Spielbrett aus 25 Feldern. Für den Liebhaber kombinatorischer Tiefe tut sich spannendes Neuland auf.

#### Hugos EXPERTENTIPP

Verwenden Sie eventuell auch bei diesem Spiel eine Schachuhr oder Sanduhr, um unnötig lange „Denkpausen“ zu vermeiden. Wer am Basteln Spaß hat, kann sich ohne große Probleme sein eigenes „Laska“ zusammen bauen.

#### Hugos BLITZLICHT

Der bessere gewinnt – das ist wie bei allen rein taktisch-strategisch konzipierten Spielen unvermeidlich. Und das ist gleichzeitig Fluch und Segen, denn schon mit ein wenig Erfahrung eines Laska-Experten werden die erst zu nehmenden Gegner immer rarer. Dennoch ist dem Autor dieser Kolumne keine spannendere Version des ehrwürdigen Damespiels bekannt als eben Emanuel Laskers Schaffenswerk. Empfehlenswert!

#### VORANKÜNDIGUNG:

#### ZUG UM ZUG

Moderner Eisenbahnklassiker



### IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spieljournal.at](http://www.spieljournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liest der  
»OBSERVER«  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter