

**Zeitschrift:** Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin  
**Band:** 92 (1966)  
**Heft:** 17

**Artikel:** Kampf der Giganten  
**Autor:** Bümperli, Lux  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-505676>

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 11.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# DER KAMPF DER GIGANTEN

Der Traum der Kybernetiker ging in Erfüllung: sie bauten eine Maschine, die Schach spielen konnte. Ein elektronisches Auge tastete das Schachbrett ab, sah blitzschnell alle Möglichkeiten und wählte nach einem vorbedachten Plan die beste aus. Ein Hebel schob sich vor, packte die erwählte Figur und schob sie auf ihren neuen Platz. Geschlagene Figuren wurden von einem zweiten Hebel erfaßt und beiseite geworfen.

Die Maschine konnte auch lernen. Züge, die zu einem Verlust führten, wurden automatisch gelöscht und für immer ausgeschaltet. Die besten

Schachspieler wurden aufgeboten, und von ihnen lernte sie. Und einmal war es soweit, daß sie jedes Spiel gewann.

Dieser Erfolg ließ die Kybernetiker der anderen Seite nicht ruhen. Ihr Reich mußte an Ansehen bei den unterentwickelten Völkern verlieren, wenn sie nicht eine mindestens gleich gute Maschine konstruieren konnten. Auch ihr Roboter konnte lernen, und er lernte so gut, daß auch er als unschlagbar galt.

Und natürlich kam es einmal zu einem Zweikampf der beiden Maschinen. Dieser Kampf sollte am heißesten Berührungspunkt der beiden Seiten ausgetragen werden. Natürlich mußte er in aller Öffentlichkeit stattfinden. In einem großen Saal standen die beiden Maschinen einander gegenüber. Zwischen ihnen, auf einem Tisch, lag das Schachbrett mit den Figuren. Ein Aufnahmegerät hing über ihm und übertrug alle Züge auf einen großen Bildschirm am Ende des Saales und außerdem durch den Aether in alle Welt hinaus.

Die Zuschauer, die den Saal füllten, wurden unruhig. Ein Lautsprecher verkündete, welche Seite die weißen und welche die roten Figuren habe. Dann gab ein neutraler Schiedsrichter das Zeichen zum Beginn.

Die elektronischen Augen rollten hin und her, die Hebel griffen nach den Figuren, schoben sie vor oder warfen sie beiseite. Schon nach wenigen Sekunden stand der weiße König allein in einer Ecke, bedroht von zwei roten Türmen. Schachmatt! Das Auge auf der roten Seite funkelte siegestrunken.

Das Publikum war bestürzt sitzen geblieben. Man hatte erwartet, Zug um Zug verfolgen zu können, und hatte vermutet, daß die Maschinen den Kopf in die Hand stützen und jeden Zug überlegen würden. Diese elektronische Schnelligkeit, die überhaupt nichts sehn ließ, gefiel nicht.

Ein neues Schachbrett mit neuen Figuren wurde aufgestellt, und die zweite Partie begann. Sie verlief ebenso schnell, und nach kurzer Zeit hatte die Erste Dame der einen Seite den Diktator der anderen matt gesetzt. Die siegreichen Hebel klatschten in die Hände, während das Auge der Unterlegenen sich gequält hin und her bewegte. In der dritten Partie siegte Rot nach hundertzwanzig Zügen, die in zehn Sekunden vollzogen wurden. Das Publikum lachte und schrie und pfiff. Einige riefen: *«Bezug!»*

Das schien auch die Maschine der weißen Seite zu glauben, denn einer ihrer Hebel versetzte dem gegnerischen Auge einen Schlag, so daß es blau anlief. Das wollte sich der Roboter nicht gefallen lassen. Seine Hebel teilten eine Serie von Ohrfeigen aus. Nun rollten beide Augen hin und her, um nach einer verwundbaren Stelle des Gegners zu suchen. Die eine Maschine bekam einen Stoß in den Magen, die andere an die Brust.

Nun richteten sich beide drohend



ten, wurden unruhig. Ein Lautsprecher verkündete, welche Seite die weißen und welche die roten Figuren habe. Dann gab ein neutraler Schiedsrichter das Zeichen zum Beginn.

Die elektronischen Augen rollten hin und her, die Hebel griffen nach den Figuren, schoben sie vor oder warfen sie beiseite. Schon nach wenigen Sekunden stand der weiße König allein in einer Ecke, bedroht von zwei roten Türmen. Schachmatt! Das Auge auf der roten Seite funkelte siegestrunken.

Das Publikum war bestürzt sitzen geblieben. Man hatte erwartet, Zug um Zug verfolgen zu können, und hatte vermutet, daß die Maschinen den Kopf in die Hand stützen und jeden Zug überlegen würden. Diese elektronische Schnelligkeit, die überhaupt nichts sehn ließ, gefiel nicht.

Ein neues Schachbrett mit neuen Figuren wurde aufgestellt, und die zweite Partie begann. Sie verlief ebenso schnell, und nach kurzer Zeit hatte die Erste Dame der einen Seite den Diktator der anderen matt gesetzt. Die siegreichen Hebel klatschten in die Hände, während das Auge der Unterlegenen sich gequält hin und her bewegte. In der dritten Partie siegte Rot nach hundertzwanzig Zügen, die in zehn Sekunden vollzogen wurden. Das Publikum lachte und schrie und pfiff. Einige riefen: *«Bezug!»*

Das schien auch die Maschine der weißen Seite zu glauben, denn einer ihrer Hebel versetzte dem gegnerischen Auge einen Schlag, so daß es blau anlief. Das wollte sich der Roboter nicht gefallen lassen. Seine Hebel teilten eine Serie von Ohrfeigen aus. Nun rollten beide Augen hin und her, um nach einer verwundbaren Stelle des Gegners zu suchen. Die eine Maschine bekam einen Stoß in den Magen, die andere an die Brust.

Nun richteten sich beide drohend

auf die Hinterbeine auf. Dann stürzten sie vorwärts und aufeinander zu. Es klirrte, schrillte und krachte. Man sah abgerissene Drähte und Leitungen. Transistoren flogen durch die Luft, Spulen rollten umher. Man konnte die beiden Giganten nur dadurch beseitigen und trennen, daß man den Strom abstellte. *Lux Bümperli*

## Wochenspot(t)s

In Washington wurde im Beisein von Staatssekretär Dean Rusk eine drei Meter hohe Statue von Winston Churchill enthüllt. Den Amerikanern ist das Churchill-Denkmal drei Meter hoch, während den Schweizern das General-Guisan-Denkmal immer noch so lang wie breit ist.

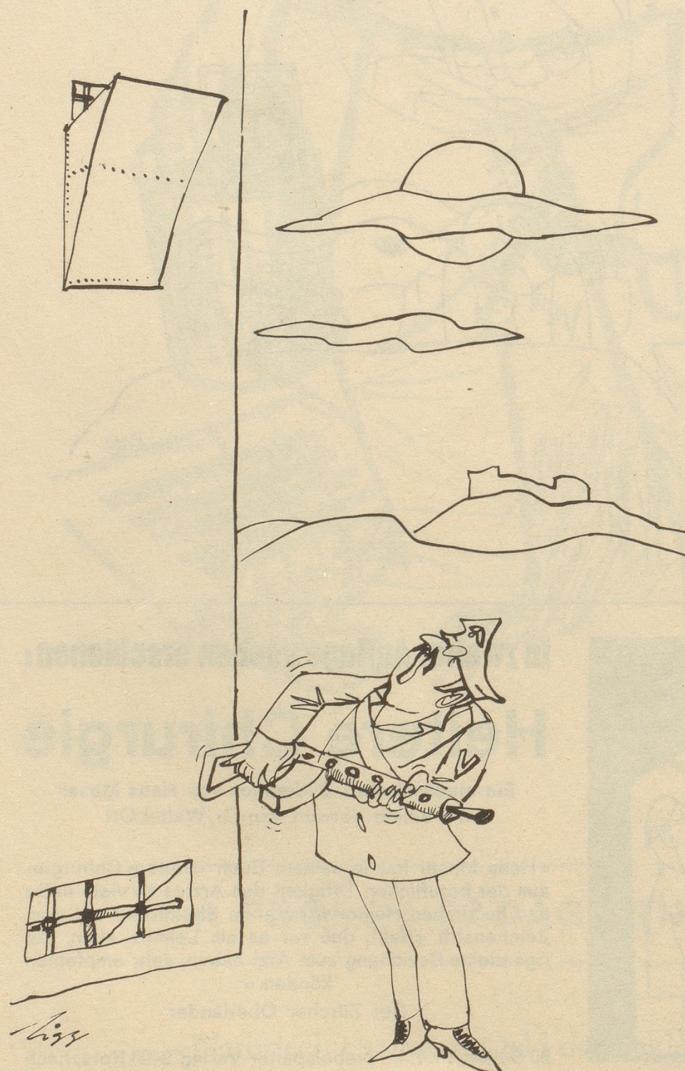
\*

In Spanien fiel der Sauerstoffbehälter eines sowjetischen Raumschiffes nieder. Die Amerikaner baten um Prüfung des Fundes, die stolzen und höflichen Spanier jedoch verweigerten sie ihnen und gaben das Verlorene dem Verlierer zurück. Und als die Russen ihren Sauerstoffbehälter zurückhielten, konnten sie wieder aufatmen.

\*

De Gaulle nahm die Einladung des irakischen Botschafters in Paris an und wird im Juni nach der Sowjetunion auch den Irak besuchen. De Gaulle soll sich sogar bereit erklärt haben, die Einladung seines Ministerpräsidenten zu einem Frankreichbesuch anzunehmen, wenn man ihm garantiere, daß er bis in die Hauptstadt dieses Landes gelangen könne, ohne alle paar Stunden durch Streiks an der Weiterfahrt gehindert zu werden.

Dä



Spanische Balkonszene