

Der so große über das ganze Land verbreitete deutsche-römisch-katholische Central-Verein hat in diesen Tagen in Cincinnati seine zwanzigste General-Versammlung gehalten.

Das sociale und politische Leben ist jetzt ein ganz anderes, als es vor 500 Jahren war. Darum haben auch die alten Innungen sich überlebt.

Um nun zu zeigen, wie katholische Männer-Vereine früherer Jahrhunderte die Verbindung mit der Kirche betrachteten, wollen wir einen Rückblick auf das uralte katholische Innungswesen werfen.

Die Handwerkerinnungen, das heißt die Handwerkervereinigungen, auch Nemter, Gilden, Gassen oder Eidgenossenschaften genannt, sind sowohl ihrem Ursprunge, als ihren Einrichtungen nach kirchliche, christliche Vereine, religiöse Bruderschaften.

Die Entstehungszeit des christlichen Innungswesens fällt, wenigstens (in Bezug auf unser deutsches Vaterland), in das zehnte und elfte Jahrhundert.

Als die ersten Glaubensprediger Deutschland durchzogen, da war selbes noch voll Wüsten, Waldungen, Sümpfe und Eiden.

nisse waren gering, ihre Wohnungen elend. Städte waren nur wenige, und selbst diese waren nur ehemalige Niederlassungen der Römer.

Da kamen die Söhne des heiligen Benedikts und gründeten ihre Klöster. Sie suchten sich zu ihren Niederlassungen die verwildertsten und einsamsten Gegenden auf.

Als man aber im zehnten Jahrhundert unter König Heinrich dem Finkler anfang Städte zu bauen, so genügten die Klosterbrüder als Handwerker nicht mehr.

— Am letzten Samstag wurde in South Bend, Indiana der kleine Sohn des Herrn Karl Maurer von zwei unbekanntenen Männern in einem f. g. Emigrantenwagen gewaltsam entführt.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

sei. Die Laien, vorzüglich die Handwerker, ahmten das Klosterleben nach, und nahmen die religiösen Einrichtungen desselben, so viel es nur immer mit dem Weltleben vereinbar war, auf.

Diese Einrichtungen nun, welche die Handwerker aus dem Klosterleben genommen hatten, machten das eigentliche Wesen, den Kern der Handwerkerinnungen aus.

— An diesem Innungsfeste sollen, wie die alten Innungsbücher streng vorschreiben, außer „Gottesgewalt“, d. h. außer dem Falle einer schweren Krankheit, alle Mitglieder der Innung Theil nehmen.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

— Die russische Regierung soll den sämtlichen nach Sibirien verbrannten katholischen Bischöfen die Rückkehr in die Heimath erlaubt haben.

Schach.

Für Anfänger zeigten wir schon früher bildlich, wie die Figuren beim Beginn des Spieles stehen müssen. Wir erklären dieses jetzt genauer wörtlich.

Siehe die Stellung in No. 106 dieses Blattes. Wir geben jetzt die einfachen Regeln des Spieles und lassen Alles außer Acht, was nicht unbedingt nötig zu sagen ist.

Das Spiel wird geführt, indem beide Spieler abwechselnd eine Figur ziehen. Jede Figur hat eine besondere Richtung, in welche sie gezogen werden muß.

Die Bauern rücken schrittweise gerade ein Feld vor, schlagen aber auf das zunächst liegende Feld rechts und links schräg.

Die Läufer gehen nur schräg so weit die Linie frei ist und schlagen auch schräg.

Die Springer springen über zwei Felder schräg und gerade, so daß das einzunehmende Feld eine andere Farbe hat als das verlassene.

Die Thürme ziehen und schlagen nur in geraden Linien in gleicher Richtung mit den Seiten des Schachbretts.

Die Königin oder Dame zieht und schlägt wie alle Figuren mit Ausnahme der Springer, sie leitet daher das Spiel.

Der König ist die Hauptperson, er zieht und schlägt gerade und schräg rund um sich herum, aber nur auf das ihm nächste Feld.

Die Bauern ziehen und schlagen in der angegebenen Weise nur vorwärts, die übrigen Figuren in der bestimmten Weise nach allen Seiten.

Die Absicht beider Spieler geht nun dahin, den feindlichen König m a t t zu machen, indem man ihn gefangen nimmt, oder völlig einschließt.

Wir lassen hier jetzt den Anfang einer Schachpartie folgen, die Anfänger durchspielen können, um daraus die Züge und die Art des Spieles zu lernen.

Jetzt steht die Partie, wie folgt: Weiß ist am Zuge.

Partie No. 1.

- Weiße: 1) E2—E4, 2) F2—F4, 3) G1—F3, 4) D2—D4, 5) F3—E5, 6) F1—E4, 7) D2—D4, 8) E5—D3, 9) G2—G3, 10) B1—C3, 11) D3—F4, 12) E1—F2. Schwarze: 1) E7—E5, 2) E5 nimmt F4, 3) G7—G5, 4) G5—G4, 5) F7—F5, 6) F8—F7, 7) D7—D6, 8) F4—F3, 9) G8—F6, 10) B8—C6, 11) E8—E7, 12) F6—D7.

Schwarz.



Weiß.

Die Fortsetzung dieser Partie folgt in der nächsten Nummer. Anmerkung: Wer das Schachspiel erlernen will, sollte alle Nummern unsers Blattes, die Schach enthalten, aufbewahren.

Wer bei den bösen Freundschaft sucht, Mit ihnen bald auch wird verrückt. Ein zahmer Baum im wilden Wald Die gute Art verliert bald. Wo Gott nicht muß, da straft Er nie, Wer selbst sich straft, spart Ihm die Müh.