

Der Schachfreund

Schach mit Freunden

Die Vereinszeitung der Schachfreunde Sasel von 1947 e.V.

Nr.13 / März 2013



IN EIGENER SACHE

Eigentlich wollte ich schon im vergangenen Jahr mit diesem Titel-Bild „aufmachen“; denn am 9. Februar 2012 wurde der 80. Geburtstag von Gerhard Richter gefeiert und ein Hinweis auf sein Schaffen hätte die Akzeptanz obigen (altmodischen) Gemäldes erleichtert. Doch das verdrehte Schachbrett von Sandro Del-Prete schien besser zu den Themen der Märzausgabe 2012 zu passen. Nun also das sehr realistische Abbild verschiedener Spiel-Sachen – ist Schach Spiel oder ist Schach eher Sport. Später mehr dazu. Wohl jeder, der einigermaßen regelmäßig (Fernseh)Nachrichten geschaut hat / Zeitungen gelesen hat, wird einige von Richters Bildern gesehen haben, wie z.B. seine zwei Kerzen. In einem Artikel las ich folgendes Zitat: „Gerhard Richter hat einen tief sitzenden Ehrgeiz, sich mit anderen Künstlern zu messen, und

das beginnt mit dem antiken Künstlerwettstreit, der sich darum dreht, welcher von zwei Malern in seinen Bildern besser täuscht und damit seinen Kollegen übertrifft.“ Und darum geht es unter anderem auch im Titelbild dieser Ausgabe des *Schachfreund*. Aber besser täuschen ist nicht alles – schon gar nicht im Schach. Da ist die Wahrheit „auf dem Brett“ – auch in Bezug auf den Kampf Mensch vs Schach-Computer.

Wegen der Virus-Attacken auf unsere Website hatte ich mir etwas mehr Zeit mit der Fertigstellung dieser Ausgabe gelassen – zumal Ostern ja auch ein Familienfest ist und nicht mit der Lektüre der neuen Ausgabe des Schachfreund verbracht werden sollte. Hätte ich aber geahnt, dass an diesem langen Wochenende immer noch Schnee liegt und es zeitweise sogar schneit (der Goethesche Osterspaziergang [„Vom Eise befreit sind Strom und Bäche durch des Frühlings holden belebenden Blick, im Tale grünet Hoffnungsglück. Der alte Winter in seiner Schwäche zog sich in raue Berge zurück...“] fiel wohl bei den meisten aus) hätte ich wohl früher die Arbeit beenden wollen.

Positiv ist jedoch, dass die Ergebnisse und Tabellen in allen Ligen auch die 5.Runden umfassen. Und auch wenn keiner der Mannschaftsführer eine Zwischenbilanz gezogen hat, kann man diesbezüglich auf Kommentare nach Beendigung der Wettkämpfe hoffen.

In dieem Zusammenhang erinnere ich an den Großen- und den Kleinen-Schach-David 2013. Jeder möge daher die Partie aufheben, die gegen laut Papierform „übermächtige“ Gegner gewonnen bzw. remisiert wurde. Die sollen in der nächsten Ausgabe veröffentlicht und eingehend analysiert werden – quasi als Vorbilder.

MITGLIEDERVERSAMMLUNG 2013

Mittlerweile sollte jedes Vereinsmitglied die Einladung zur Mitgliederversammlung (Datum 5.2.2013) erhalten haben. Um ganz sicher zu gehen, folgt hier die Veröffentlichung in der Vereinszeitung:

Einladung zur Mitgliederversammlung

Liebe Mitglieder der Schachfreunde Sasel,

hiermit lade ich herzlich ein zur Mitgliederversammlung

am Dienstag, 30.04.2013 um 19.00 Uhr

im „Roten Hahn“, Kunaustraße 422393 Hamburg

Tagesordnung

1. Bericht des Vorstandes und Kassenbericht
2. Bericht der Kassenprüfer
3. Genehmigung des Protokolls der letzten Mitgliederversammlung
4. Entlastung des Vorstandes
5. Wahlen
6. Festsetzung der Höhe von Aufnahmebeiträgen, Beiträgen und Umlagen
7. Beschlussfassung über den Haushaltsplan
8. Beschlussfassung über vorliegende Anträge
9. Sonstiges

Mit freundlichen Grüßen,
gez. Ronald Levin

Zur Erinnerung und zum Nachlesen: Das Protokoll der 66.Ordentlichen Mitgliederversammlung vom 13.3.2012 wurde im *Schachfreund* Nr.10/Juni 2012 (S.4-5) veröffentlicht.

HAMBURGER MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT 2013 – „HALBZEITSTAND“

SF SASSEL 1; BEZIRKSLIGA D; RUNDEN 1-5

Runde 1:			
Sasel	3 - 5	Langenhorn	
1 Bahr, P.	½ : ½	Weithart, M.	2
2 Wiebusch, N.	- : +	Becker, T.	3
4 Blumenberg, W.	0 : 1	Schmidtke, P.	6
5 Blankenburg	1 : 0	Neumann, U.	7
6 Levin, R.	½ : ½	Melchert, J.	8
8 Mallok, R.	0 : 1	Marquardt, R.	11
14 Grötzbach, J.	0 : 1	Keuneke, H.	12
22 Heiderich, M.	1 : 0	Ahmad, A.	18

Runde 3:			
Sasel	3½-4½	Hamburger SK XIV	
1 Bahr, P.	0 : 1	Scholvin, E.	132
4 Blumenberg, W.	1 : 0	Kunz, E.	133
5 Blankenburg	1 : 0	Ristic, S.	134
6 Levin, R.	0 : 1	Salzmann, H.	135
7 Tobianski, F.	½ : ½	Weigel, H.	137
8 Mallok, R.	0 : 1	Büchel, H.	138
16 Ruider, T.	1 : 0	Kazemi Sresh	139
17 Gabriel, A.	0 : 1	Langecker, H.	140

Runde 5:			
Sasel	6 - 2	Hamburger SK XV	
1 Bahr, P.	0 : 1	Richert, T.	142
6 Levin, R.	1 : 0	Yousofi, A.	143
7 Tobianski, F.	1 : 0	Heinze, B.	145
8 Mallok, R.	1 : 0	Behrensens-Se	146
11 Alba, S.	1 : 0	Hübner, G.	147
13 Harbke, J.	1 : 0	Grube, B.	148
15 Tranelis, U.	0 : 1	Graffenberge	149
16 Ruider, T.	1 : 0	Eggers, H.	212

Runde 2:			
Union Eimsb. III	5½-2½	Sasel	
21 Götttsche, J.	1 : 0	Bahr, P.	1
22 Damm, T.	½ : ½	Blumenberg, W.	4
24 Freitag, P.	1 : 0	Blankenburg	5
25a Ernst, U.	1 : 0	Levin, R.	6
27 Bunge, R.	0 : 1	Tobianski, F.	7
29 Oelrichs, M.	1 : 0	Harbke, J.	13
33 Kaiser, G.	1 : 0	Tranelis, U.	15
44 Zehner, B.	0 : 1	Heiderich, M.	22

Runde 4:			
Schachfreunde III	6 - 2	Sasel	
21 Niemeyer, C.	1 : 0	Bahr, P.	1
22 Schweigert, D.	1 : 0	Blumenberg, W.	4
23 Strege, T.	½ : ½	Levin, R.	6
24 Neelsen, A.	½ : ½	Tobianski, F.	7
25 Meidlein, K.	½ : ½	Mallok, R.	8
26 Kinsella, K.	1 : 0	Alba, S.	11
27 Hauser, C.	½ : ½	Tranelis, U.	15
28 Kienitz, F.	1 : 0	Ruider, T.	16

Tabelle nach 5 (von 9) Runden:

1. Farmsen	5	28½	10
2. Diogenes III	5	26½	8
3. Schachfreunde III	5	24	7
4. Hamburger SK XIV	5	21	7
5. Langenhorn	5	20½	6
6. Barmbek III	5	24	4
7. Bramfeld SK	5	16½	4
8. Sasel	5	17	2
9. Union Eimsb. III	5	12½	2
10. Hamburger SK XV	5	9½	0

SF SASSEL 2; KREISKLASSE A; RUNDEN 1-5

Runde 1:			
SC Diogenes V	2 - 6	SF Sasel II	
41 Dräger, K.	0 : 1	Alba, S.	11
42 Öztürk, M.	1 : 0	Witthöft, G.	12
43 Heinz, W.	- : +	Harbke, J.	13
44 Bergmann, O.	0 : 1	Grötzbach, J.	14
45 Neumann, M.	0 : 1	Tranelis, U.	15
46 Niedwetzki, J.	½ : ½	Gabriel, A.	17
49 Von Windheim	0 : 1	Lipka, W.	18
54 Blechschmidt	½ : ½	Fallsehr, G.	19

Runde 3:			
Hamburger SK XXIV	3½-4½	SF Sasel II	
232 Schulze, J.	½ : ½	Alba, S.	11
233 Chyzynski, D.	½ : ½	Witthöft, G.	12
234 Weber, M.	½ : ½	Harbke, J.	13
235 Holinka, H.	1 : 0	Grötzbach, J.	14
237 Stahl, A.	0 : 1	Tranelis, U.	15
238 Engel, R.	½ : ½	Gabriel, A.	17
239 Arndt, M.	½ : ½	Lipka, W.	18
240 Kastner, N.	0 : 1	Fallsehr, G.	19

Runde 5:			
Schachelschw. III	3½-4½	SF Sasel II	
23 Wendt, S.	½ : ½	Alba, S.	11
26 Hatje, L.	½ : ½	Witthöft, G.	12
29 Weseloh, G.	½ : ½	Harbke, J.	13
36 Ventura, A.	0 : 1	Grötzbach, J.	14
42 Specker, J.	0 : 1	Tranelis, U.	15
50 Wachowiak, P.	0 : 1	Ruider, T.	16
58 Leonhard, T.	1 : 0	Fallsehr, G.	19
61 Heller, L.	1 : 0	Modrak, R.	23

Runde 2:			
SF Sasel II	6½-1½	SKJE V	
12 Witthöft, G.	½ : ½	Pfeiffer, K.	47
13 Harbke, J.	1 : 0	Wagener, H.	48
15 Tranelis, U.	½ : ½	Krebühl, D.	49
16 Ruider, T.	½ : ½	Brandt, J.	50
17 Gabriel, A.	1 : 0	Deckert, R.	51
19 Fallsehr, G.	1 : 0	Sabban, R.	56
21 Tobianski, K.	1 : 0	Gutte, J.	57
23 Modrak, R.	1 : 0	Rosorius, P.	58

Runde 4:			
SF Sasel II	6 - 2	Schachfreunde V	
11 Alba, S.	½ : ½	Raedisich, P.	41
13 Harbke, J.	1 : 0	Haugwitz, S.	42
14 Grötzbach, J.	+ : -	Anneken, D.	43
15 Tranelis, U.	+ : -	Wilckens, A.	45
16 Ruider, T.	½ : ½	Wulf, C.	46
17 Gabriel, A.	0 : 1	Paulsen, T.	47
18 Lipka, W.	1 : 0	Sonnefeld, L.	47
19 Fallsehr, G.	1 : 0	Karamatic, J.	49

Tabelle nach 5 (von 9) Runden:

1. Sasel II	5	27½	10
2. Hamburger SK XXIII	5	23½	6
3. SKJE V	5	21	6
4. Hamburger SK XXIV	4	19½	5
5. Schachfreunde V	5	18½	5
6. Schachelschw. III	5	20	4
7. NTSV III	5	18½	4
8. Diogenes V	4	15	4
9. Langenhorn III	5	16½	3
10. St. Pauli IX	5	12	1

SF SASEL 3; KREISKLASSE B; RUNDEN 1-5

Runde 1:

SF Sasel III	4 - 4	Schachfreunde IV
22 Heiderich, M.	0 : 1	Mattiat, K. 31
23 Modrak, R.	1 : 0	Spade, J. 32
25 Gourevitch, J	1 : 0	Bobzin, V. 33
27 Wagner, W.	½ : ½	Ludwig, P. 34
28 Warneke, P.	1 : 0	Priess, H. 36
29 Tobianski, F.	½ : ½	Klingbeil, G. 37
38 Pusch, G.	0 : 1	Bruck, H. 38
39 Remer, H.	0 : 1	Haugwitz, S. 42

Runde 3:

SF Sasel III	3½-4½	Diagonale III
21 Tobianski, K.	0 : 1	Jonasson, R. 21
22 Heiderich, M.	0 : 1	Hübel, A. 22
23 Modrak, R.	1 : 0	Menges, D. 23
25 Gourevitch, J	0 : 1	Heymuth, M. 25
26 Hoffmann, E.	½ : ½	Schulz, J. 26
28 Warneke, P.	1 : 0	Koester, A. 27
29 Tobianski, F.	½ : ½	Apelt, C. 29
42 Lüders, L.	½ : ½	Hemminghaus 30

Runde 5:

SF Sasel III	5 - 3	Blankenese III
21 Tobianski, K.	½ : ½	Ziehm, H. 21
22 Heiderich, M.	½ : ½	Berking, B. 22
23 Modrak, R.	1 : 0	Verstraaten 23
25 Gourevitch, J	0 : 1	Schulz, H. 24
26 Hoffmann, E.	0 : 1	Sredojevic, S 25
27 Wagner, W.	1 : 0	Wankel, K. 26
29 Tobianski, F.	1 : 0	Lubisch, G. 27
42 Lüders, L.	1 : 0	Berg, J. 41

Runde 2:

Hamburger SK XXV	2½-5½	SF Sasel III
242 Floren, D.	1 : 0	Tobianski, K. 21
243 Müller, H.	0 : 1	Modrak, R. 23
244 Vogt, A.	0 : 1	Gourevitch, J 25
248 Knops, L.	0 : 1	Hoffmann, E. 26
249 Köhnke, D.	0 : 1	Wagner, W. 27
249a Röhrich, R.	1 : 0	Warneke, P. 28
272 Graffenberge	½ : ½	Tobianski, F. 29
298 Blunk, K.	0 : 1	Stave, K. 33

Runde 4:

Harburg SW IV	5 - 3	SF Sasel III
31 Hartmann, A.	½ : ½	Tobianski, K. 21
32 FotovvatAsl	1 : 0	Heiderich, M. 22
35 Winkelmeier	0 : 1	Modrak, R. 23
36 Turski, M.	1 : 0	Gourevitch, J 25
37 Nußbek, O.	+ : -	Hoffmann, E. 26
39 Schaefer, G.	0 : 1	Wagner, W. 27
49 Budzisz, P.	1 : 0	Warneke, P. 28
50 Max, T.	½ : ½	Tobianski, F. 29

Tabelle nach 5 (von 9) Runden:

1. Diagonale III	5 27½	9
2. Königsspringer VII	5 22	8
3. Schachfreunde IV	5 22½	7
4. SW Harburg IV	5 20	6
5. Sasel III	5 21	5
6. Caissa II	5 20½	4
7. Hamburger SK XXV	5 19½	4
8. Blankenese III	5 19	3
9. Bergstedt III	5 14	2
9. Volksdorf IV	5 14	2

SF SASEL 4; BASISKLASSE B; RUNDEN 1-5

Runde 1:

Barmbek V	2½-1½	SF Sasel IV
B1 Costa, T.	½ : ½	Stave, K. B1
B2 Brodersen, P.	1 : 0	Fricke, J. B2
B4 Krüger, D.	0 : 1	Sprogies, J. B3
B6 Amtmann, U.	1 : 0	Grötzbach, C. B5

Runde 4:

SF Sasel IV	2 - 2	Lurup III
B1 Stave, K.	0 : 1	Kallabis, K. B1
B2 Fricke, J.	0 : 1	Christensen B2
B3 Sprogies, J.	1 : 0	Person, A. B4
B5 Grötzbach, C.	1 : 0	Neulen, A. B6

Runde 3:

Hamburger SK XXVII	2½-1½	SF Sasel IV
B24 Abram, B.	1 : 0	Stave, K. B1
B28 Springer, W.	½ : ½	Fricke, J. B2
B29 Abram, W.	1 : 0	Pusch, G. B6
B31 Bölke, M.	0 : 1	Diarra, J. B12

Runde 5:

Bille SC V	4 - 0	SF Sasel IV
B1 Hannemann, J.	1 : 0	Stave, K. B1
B3 Kraft, V.	1 : 0	Sprogies, J. B3
B4 Zimmermann, L	1 : 0	Grötzbach, C. B5
B10 Moser, P.	1 : 0	Pusch, G. B6

Tabelle nach der 5. Spielrunde:

1. Bille SC V	4 12	6
2. Barmbek V	3 8	6
3. Hamburger SK XXVII	5 9	4
4. Lurup III	5 8½	4
5. Blankenese IV	4 8	4
6. Hamburger SK XXVI	4 6½	3
7. Pinneberg V	3 6	3
8. Sasel IV	4 5	1

Sasel 4 war in der 2. Runde spielfrei.

Führend im Wettbewerb um den Großen und den Kleinen David sind momentan Laura Lüders, die ein Remis gegen einen um 430(!) DWZ-Punkte besseren Spieler erreichte, und Perygrin Warneke, der gegen einen um 216 DWZ-Punkte besseren Spieler einen Sieg erreichte. Beide Leistungen werden bis Saisonende wohl kaum zu überbieten sein.

VIER-VEREINE-SCHNELLSCHACH-TURNIERSERIE

Wer wieder zu spät an das Vier-Vereine-Turnier erinnert wurde und sich erklären lassen musste wie die Modalitäten sind, dem seien die folgenden Informationen gewidmet und eventuell Anreiz sich schon jetzt die Märzabende 2014 freizuhalten. In diesem Jahr sah das so aus:

Termine / Teilnehmende Vereine:

05.03.2013 bei den Schachfreunden Sasel
 08.03.2013 bei Königsspringer Hamburg
 11.03.2013 beim SV Eidelstedt
 14.03.2013 beim Pinneberger SC

Sieben Runden Schweizer System, Bedenkzeit 15 Minuten pro Spieler / Partie

Zeitplan: Einschreibungsende: 18.45 Uhr; 1.Runde: 19 Uhr; 7.Runde: 22 Uhr; Siegerehrung: 23 Uhr

Teilnahmeberechtigt sind nur Vereinsmitglieder der vier ausrichtenden Vereine.

Jeder Teilnehmer zahlt bei jedem Turnier ein Startgeld von € 5,00 an den ausrichtenden Verein.

Jugendliche (unter 18 Jahren) sind vom Startgeld befreit.

Das komplette Startgeld wird als Preisgeld nach nachstehendem Modus ausgeschüttet:

Preisgeld für jedes der vier Turniere: 1.Platz: 25% der eingenommenen Startgelder; 2.Platz: 15%; 3.Platz: 10%; 1.Ratingpreis 10%; 2.Ratingpreis: 10%. Die verbleibenden 30% fließen in einen Gesamtpopf zur Ausschüttung für das Gesamtturniresultat.

Die Preise werden nur bei persönlichem Erscheinen bei der jeweiligen Siegerehrung ausgehändigt.

Nicht übergebene Preise verfallen und werden dem Preistopf der Gesamtwertung zugefügt.

Für die Platzierung in der **Gesamtwertung** werden alle erreichten Brettpunkte aller vier Turniere addiert. Um in der Gesamtwertung berücksichtigt zu werden, ist es zwingend erforderlich, beim letzten Turnier in Pinneberg und an der Siegerehrung teilzunehmen. Nicht übergebene Preise verfallen und werden dem nächst Platzierten übergeben.

Preise für die Gesamtwertung:

1.Platz: 25% des zur Ausschüttung anstehenden Gesamtpopfes; 2.Platz: 20%; 3.Platz: 15%; 4.Platz: 10%; 5.Platz: 10%; 1.Ratingpreis: 10%; 2.Ratingpreis: 10%.

Zwar hat in diesem Jahr kein Saseler Schachfreund in diesem Jahr seine 5 Euro zurückgewonnen – bei dem starken Spielerfeld sicherlich kein Wunder – ein zwölfter Tabellenplatz von Ronald Modrak in der Gesamtwertung bei nur drei Teilnahmen ist aber sicherlich ein Erfolg.

Rg		Verein	DWZ	SFS	KSP	SVE	PIN	Ges.
1.	Jörg Müller	SVE	2043	6	7	4,5	6	23,5
2.	Michael Wolter	KSP	2114	7	5	5,5	4,5	22
3.	Gerhard Brückner	PIN	1733	4	4	4,5	4,5	17
12.	Ronald Modrak	SFS	1442	4		3,5	2,5	10
16.	Perygrin Warneke	SFS	1304	3	1,5		2,5	7
38.	Geert Witthöft	SFS	1614	4,5				4,5
41.	Ronald Levin	SFS	1774	4				4
42.	Walter Blumenberg	SFS	1898		4			4
45.	Thomas Ruider	SFS	1526	3,5				3,5
47.	Jürgen Fricke	SFS	1168	2,5				2,5
	Teilnehmer			22	26	24	32	48

HAMBURGER JUGENDEINZELMEISTERSCHAFTEN 2013,

SCHÖNHAGEN/OSTSEE, 9.-17.3.2013

Ein Bericht von Geert Witthöft

Nach überstandener Qualifikation (HJET – Hamburger Jugendeinzeltturnier) durften vier Saseler Kinder/Jugendliche mit zur Endrunde nach Schönhagen fahren. Diese Veranstaltung findet regelmäßig in der 2. Woche der Hamburger Frühjahrsferien statt. Leon hatte sich in der U14-, Fabian und Karina in der U16-Gruppe sowie Laura bei den Mädchen qualifiziert. Ich durfte in diesem Jahr wieder als Betreuer und Turnierleiter für die U12, U14 und Mädchen mitfahren.

Gemeinsam mit Kevin Weidmann vom HSK (verantwortlich für die Partieneingabe in Chessbase/Fritz) brachten wir die insgesamt 9 Runden (Ausnahme waren die Mädchen, die nur 7 Runden spielten) über die Bühne. Insgesamt spielten in unserem Turniersaal täglich 58 Kinder/Jugendliche. Die Partien wurden nach Fischermodus gespielt. Die U14 und die Mädchen spielten 40 Züge/90 Minuten + 30 Minuten für den Rest der Partie + 30 Sekunden pro Zug vom ersten Zug an. So dauerten Partien teilweise bis in den frühen Abend. Spielbeginn war täglich ca. 13.30 Uhr.

Leon war erstmals dabei. Er schlug sich toll. Mit 50% der möglichen Punkte kann er durchweg zufrieden sein. Kleine taktische Probleme, Rechenfehler und Nervosität prägten einige seiner Partien. Dennoch spielte er ein gutes Turnier und hat nun eine DWZ von 1011. Seine Kurve zeigt steil nach oben. Fürs nächste Jahr ist DWZ 1300 keine Utopie mehr. Für Leon durchaus im Bereich des Möglichen.

In der U16 spielten unsere „alten Hasen“ Fabian und Karina. Beide schlugen sich gut. Fabian wurde in der Gesamtwertung 5. und erzielte 5,5/9. Karina schaffte immerhin noch 50% der Punkte. Dennoch bin ich der Ansicht, dass sie unter ihren Möglichkeiten gespielt hat. Wenn man alterfahrenen Trainern, die wie ich die Partien analysiert haben, glauben kann, muss Karina dringend Endspiele trainieren. Dort sehen wir die größten Defizite – hier liegen die Trainingsbedarfe. Der 10. Platz – und damit zweitbestes Mädchen – reichte dann verdientermaßen doch, um sich für die Qualifikationsspiele gegen die U18-Vertreterin Talitha Panther (SC Schachelschweine) zu qualifizieren. In zwei Spielen wird die Siegerin ermittelt, die sich dann für die Deutsche Jugendeinzelmeisterschaft 2013 in Oberhof/Thüringen qualifiziert. Das erste der beiden Spiele hat Karina am 20.3.2013 bereits gewonnen. Klasse! Das Tor steht bereits weit offen – nutze die Chance Karina!

Bei den Mädchen war Laura als DWZ-stärkste der acht Teilnehmerinnen am Start. Nicht immer bei der Sache versammelte sie dann doch mehr Partien als nötig. Der 5. Platz, mit immerhin noch 4/7, ist aber dennoch ein anständiges Ergebnis.

Nach 9 Tagen mit viel Action, zu wenig Schlaf, kleinen und größeren zwischenmenschlichen Problemen, ging dann am Sonntagmittag an der Moorweide die Reise der ca. 100 TeilnehmerInnen und 22 Betreuer zu Ende. Auf ein Neues im nächsten Jahr. Schönhagen lohnt sich. Liebe Jugendliche spielt die HJET 2014. Plant die Termine schon mal vor.

Nun warten wir noch auf die Endrunde in der U8/U10. Diese Endrunde wird am Wochenende 13./14.4.2013 bei Königspringer am Riekbornweg ausgetragen. Mit Glen und Enno haben wir zwei „heiße Eisen“ im Feuer. Glen war bei der HJET in seiner Gruppe 1., Enno 3. geworden. Viel Glück euch beiden.

WM-QUALIFIKATIONSTURNIER 2013 IN LONDON

Vom 14. März bis 1. April fand das WM-Qualifikationsturnier im IET in London statt. Der Sieger wird gegen Viswanathan Anand um die Weltmeisterschaft spielen. Das Doppelrunden-Turnier ist wohl das jemals am stärksten besetzte Schachturnier. Das zeigt sich auch am Preisgeld. Es wurden insgesamt €510.000 unter den acht Teilnehmern verteilt.

Die Spieler waren Magnus Carlsen (Norwegen/1990/2872/1.)*; Wladimir Kramnik (Russland/1975/2810/2.); Levon Aronian (Armenien/1982/2809/3.); Teimour Radjabov (Azerbeidschan/1987/2793/4.); Alexander Grischuk (Russland/1983/2764/10.); Vasily Ivanchuk (Ukraine/1969/2757/13.); Peter Swidler (Russland/1976/2747/14.); Boris Gelfand (Israel/1968/2740/18.) *(Land/Geb.Jahr/ELO/Rangpl.FIDE-Liste)

Carlsen, Kramnik und Aronian waren aufgrund ihrer ELO-Werte startberechtigt; Gelfand war startberechtigt weil er der Verlierer des letzten WM-Kampfes 2012 gegen Anand war; Radjabov wurde vom Turnierausrichter nominiert; Swidler, Grischuk und Iwantschuk belegten beim Schachweltpokal 2011 (128 Teilnehmer) die Plätze 1 bis 3.

Anand (Indien/1969/2784/6.) als amtierender Weltmeister konnte sich das Turnier in Ruhe anschauen. Der WM-Kampf wird voraussichtlich vom 6. bis 26. November stattfinden.

Die Schlussplatzierungen:

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. Magnus Carlsen | 8,5 |
| 2. Wladimir Kramnik | 8,5 |
| 3. Peter Swidler | 8,0 |
| 4. Levon Aronian | 8,0 |
| 5. Boris Gelfand | 6,5 |
| 6. Alexander Grischuk | 6,5 |
| 7. Wassyl Iwantschuk | 6,0 |
| 8. Teimur Radjabov | 4,0 |

Der Turnierverlauf war äußerst spannend. Besonders die letzten beiden Runden nach der Pause am Ostersonntag. Nachdem Kramnik in der 12. Runde durch einen Schwarz-Sieg (!) gegen Aronian mit 8 Punkten

in Führung gegangen war (Carlsen, 7,5 Pkte, hatte mit Weiß(!) gegen Iwantschuk verloren; 90 Züge!), erreichte Kramnik nur ein Remis gegen Gelfand in Runde 13; Carlsen aber zog durch einen Sieg gegen Radjabov gleich (die Partie ging über 89 Züge).

In der 14. Runde aber verloren sowohl Carlsen als auch Kramnik ihre Partien. Da Carlens Partie früher beendet war als Kramniks, spielte dieser noch zäh weiter, um gegen Anand antreten zu dürfen; ein Remis hätte gereicht. Da aber auch er – ebenso wie Carlsen – am Tage zuvor fast 7 Stunden gespielt hatte, war wohl die Konzentration nicht so lange aufrecht zu halten gewesen. Und da bei Punktgleichheit auch das zweite Siegkriterium (der direkte Vergleich: zweimal Remis) keine Entscheidung brachte, musste das dritte herangezogen werden: Carlsen hatte 5 Siege, Kramnik nur 4 erzielt.

Interessant ist, dass Iwantschuk als einziger ein positives Spielergebnis gegen beide Erstplatzierten hatte: je ein Sieg und ein Remis.

Der WM-Kampf im November wird sicherlich sehr spannend; denn dann tritt der erfolgreichste Match-Spieler (Anand) gegen den erfolgreichsten Rundenturnierspieler der letzten Jahre (Carlsen) an, der auch die höchste ELO-Zahl besitzt, die jemals erreicht wurde.



MEISTER DES SCHACH – MICHAIL TAL (NACHTRAG)

Tals Stil war sehr taktisch geprägt, spektakulär, aber auch risikoreich. Sein virtuoses Kombinationsspiel setzte ihm schon zu Lebzeiten ein Denkmal. Oft gelang es ihm, wie aus dem Nichts unter Opfer einen Angriff zu starten, gegen den seine Gegner am Brett keine ausreichende Verteidigung fanden, der aber sehr oft einer eingehenden Analyse nicht standhielt. Wegen dieses spektakulären Stils war Tal bei den Schachfans außerordentlich



populär, und gleichzeitig von vielen Meisterspielern (denen es vorrangig um die „Wahrheit“ ging) kritisiert. Tal war auch wegen seines – wie manche sagten – hypnotischen Blicks gefürchtet (die beiden Fotos links scheinen das zu belegen). Beim Interzonenturnier 1959 trat der amerikanische Großmeister Benkö sogar mit einer Sonnenbrille an, um sich vor Tals Blicken zu schützen, verlor die Partie aber dennoch.



GM Pachmann schrieb am 17. Juli 1992 in einem Nachruf in *Die Welt*: „Tal riskierte in seinen Partien oft sehr viel. In Havanna 1963 (da teilte ich mit ihm den zweiten Platz – hinter Kortschnoi) opferte er plötzlich gegen den britischen IM Wade den Turm und spazierte ruhig im Turniersaal umher. ‚Mischa, ist das Opfer wirklich korrekt?‘ fragte ich ihn. ‚Keine Ahnung, aber ist es nicht interessant?‘ war seine typische Antwort.“

Bis zum Ende seines Lebens spielte er phantastisches Schach. Zwei Monate vor seinem

Tod, hatte er Ende April 1992 noch an einem starken Turnier in Barcelona teilgenommen und GM Lautier in einer brillanten Partie besiegt. Tal opfert gleich in der Eröffnung eine Figur, um den schwarzen König im Zentrum festzuhalten und seinen Entwicklungsvorsprung auszunutzen. Nach einer Serie brillanter Angriffszüge ergibt sich schließlich ein klar besseres Endspiel, das Tal nach etlichen beiderseitigen Ungenauigkeiten gewinnt:

TAL – LAUTIER Barcelona 1992 1.d4 Sf6 2.Sf3 e6 3.g3 b5 4.Lg2 Lb7 5.0-0 c5 6.Lg5 Db6 7.a4 a6 8.Sc3 Se4 9.Sxe4 Lxe4 10.axb5 Dxb5 11.Dd2 f6 12.Lf4 Db7 13.c4 cxd4 14.Dxd4 e5 15.Lxe5 fxe5 16.Dxe5+ Le7 17.Sd4 Lxg2 18.Sf5 Db4 19.Kxg2 Sc6 20.Dxg7 0-0-0 21.Txa6 Db7 22.Tfa1 Sb4+ 23.Kg1 Sxa6 24.Dxe7 Db6 25.Da3 Thf8 26.Sd6+ Kc7 27.Dxa6 Ta8 28.Dxb6+ Kxb6 29.Td1 Ta2 30.Td2 Kc6 31.f3 Tfa8 32.Sb5 T8a4 33.Tc2 Kc5 34.Sc3 Ta1+ 35.Kf2 Txc4 36.Td2 Ta7 37.e4 Kc6 38.Ke3 Tb7 39.Tc2 d6 40.Kd3 Tc5 41.f4 Tb4 42.g4 Kd7 43.g5 Ke6 44.h4 d5 45.Sxd5 Txc2 46.Sxb4 Txb2 47.Sc2 Tb3+ 48.Kc4 Th3 49.Sd4+ Kf7 50.f5 Txb4 51.Kd5 Tg4 52.Sf3 Tg3 53.Se5+ Kg8 54.f6 Txb5 55.Ke6 Tg1 56.f7+ Kg7 57.Sd7 Tf1 58.f8D+ Txf8 59.Sxf8 h6 60.Sd7 h5 61.Se5 h4 62.Sf3 1-0

Auch im letzten Blitzturnier seines Lebens, das Tal kurz vor seiner Operation spielte, gewann er noch einmal gegen Garry Kasparov. Am Ende wurde Tal Dritter(!) hinter Kasparow und Barejew.

SCHACH DAMALS UND HEUTE

In *Chess in Translation* (*Russian chess news and interviews in English*) ist ein Interview mit GM Genna Sosonko veröffentlicht, in dem er zunächst über Tal spricht und dann über die Veränderungen, die Schach in den letzten Jahrzehnten, seit der Entwicklung starker Schachprogramme, genommen hat. Vor dem Hintergrund meiner Kritik am WM-Kampf zwischen Anand und Gelfand im vergangenen Jahr (Vgl. *Schachfreund* 10) halte ich die Äußerungen eines Fachmanns für bedenkenswert. (Zum Beleg habe ich die beiden von GM Sosonko angesprochenen Partien eingefügt.) Besonders interessant ist der nostalgische Rückblick – da muss man froh sein, nicht ELO 2600 und mehr zu haben. Hier einige Auszüge aus dem Interview in Form eines Monologs:

„Bevor Tal 1960 Botwinnik schlug hatte er alles in Folge gewonnen. Zweimal die Sowjetische Meisterschaft, dann das Interzonenturnier, das Kandidatenturnier und zwischendurch noch ein starkes internationales Turnier in Zürich. Zwei Jahre lang hatte er einfach jeden geschlagen. Er hatte jedem bewiesen, dass er in eine völlig andere Kategorie Spieler gehörte. Feinde? Ich glaube nicht, dass er welche hatte. Feind ist das falsche Wort, vielleicht beneideten ihn einige, aber – ich komme immer wieder auf diesen Vergleich zurück – wie kann man jemanden wie, zum Beispiel, Leonardo beneiden?

Man muss jedoch bedenken, dass wenn wir „Tal“ sagen, wir uns zwei Schachspieler vorstellen und nicht einen. Der erste schlug Botwinnik und leuchtete noch einige Jahre, der zweite erschien später, nach Karpovs Wettkämpfen gegen Kortschnoi: der allwissende Tal, lange ungeschlagen und mit herausragendem Endspielwissen – während der erste Tal gesagt hatte „Warum sollte ich Endspiele verstehen? Wenn ich in ein Endspiel gerate, habe ich zweifellos eine Mehrfigur und gewinne dann schon irgendwie“. Der zweite Tal hatte nichts mit dem ersten gemein.

Mir ist es absolut klar, dass, wäre Tal vor 15 oder 20 Jahren geboren, er sich niemals entschieden hätte, Schach zu spielen. Das Spiel heute unterscheidet sich völlig von dem, das Mischka spielte. Dabei muss man nicht ergänzen, dass es wegen der Computer so gekommen ist.

Jeder weiß, dass Großmeister heutzutage vor jedem Spiel sehr starke Computer anschalten und Varianten überprüfen, die sie sich schon vorher angeschaut haben. Sie machen es wieder, dann noch mal und noch mal. Das kann eine Stunde dauern, oder zwei, oder drei.

Die Varianten haben eine riesige Anzahl von Verzweigungen. Sie gehen bis wer weiß zu welchem Zug. Man muss das alles erinnern: auf den Zug mache ich den Zug, und auf den Zug den. Ohne Auswendiglernen ist zeitgenössisches Schach nicht möglich, und ich bin mir sicher, dass solch eine Beschäftigung für Mikhail Nekhemevich langweilig gewesen wäre. Einfach langweilig, unerträglich langweilig.

Ich sage das nicht, um junge Schachspieler von diesem Beruf abzuhalten. Was ich da sage ist weder etwas Positives noch etwas Negatives, da gibt es kein Plus oder Minus. Es ist einfach die Realität. Ein gutes Gedächtnis, gut entwickelte Computerkenntnisse – dies sind Facetten des heutigen Schach. Und sie führen zu einem anderen Problem.

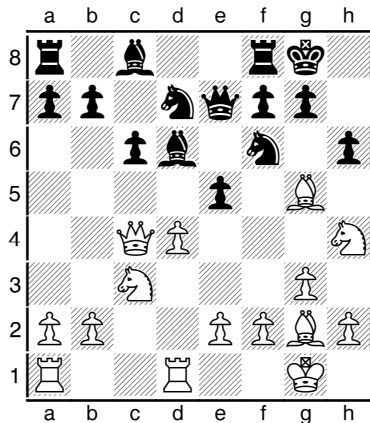
Die Mehrheit der Spieler beim Tal Memorial haben Gehirne, die sind so umnebelt, umnebelt durch ihre Vorbereitungen am Computer, dass dieser Lernprozess nach hinten losgeht. Wo endet das Wissen und wo beginnt das eigene Spiel? Die Antwort auf diese Frage führt uns zu der Schlussfolgerung, dass der Unterschied zwischen der Qualität von Zügen wenn man „wissend“ ist und Zügen wenn man „unwissend“ ist kolossal ist. Das ist das Problem heutigen Schachs, das Problem von Schachspielern auf dem höchsten Niveau.

Die Aronian – Gelfand Partie. Weiß hatte den neuen Zug 12.Sh4 raus. Gewinnt der? Nein, natürlich nicht. Aber innerhalb von 10 Zügen, vielleicht ein wenig früher schon, sahen wir, dass Boris Gelfand, mochte er auch ein noch so exzellenter und feinsinniger Schachspieler

sein, eine verlorene Stellung hatte – mit einem Springer auf a8 und Figuren, die man sich lieber nicht anschaute. Innerhalb von 10 Zügen hatte er eine verlorene Stellung: wie in aller Welt konnte das passieren?

Levron Aronian - Boris Gelfand; Tal Memorial (Moskau) 3.R, 07.11.2010; D43:

Halbslawisch: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 e6 5.Dd3 Sbd7 6.g3 Ld6 7.Lg2 0-0 8.0-0 dxc4 9.Dxc4 e5 10.Td1 De7 11.Lg5 h6 **12.Sh4** [12.Lxf6 wurde bisher stets gespielt Sxf6



Stellung nach 12.Sh4

13.Sxe5 Lxe5 14.dxe5 Dxe5=; oder 12.Le3 Sg4 13.Dd3 Sxe3 14.Dxe3 exd4=] 12...Sb6 [Schwächer scheint 12...hxg5 zu sein: 13.Sf5 De8 14.Sxd6 De7±] 13.Lxf6 Dxf6 14.Db3 Lc7 [14...Le6 15.d5 cxd5 16.Sxd5 Sxd5 17.Lxd5 Lc5=] 15.d5 cxd5 16.Lxd5 Kh8 [16...Dg5 17.Tac1 Sxd5 18.Sxd5=; 16...Sxd5?? 17.Sxd5 Dd8 18.Sg6! Ld6 (18...Te8 19.Sde7+ Dxe7 20.Sxe7+ Txe7 21.Db4+-) 19.Sde7+ Dxe7+-] 17.Tac1 De7 [17...Sxd5?? wäre ein grober Fehler: 18.Sxd5 Le6 19.Txc7+-] 18.Dc2 Tb8 19.a4 Lh3 [19...Sxd5?? wäre immer noch ein schlimmer Fehler: 20.Sxd5 Dg5 21.Sf3+-] 20.Lg2 Le6 21.a5 Sa8 22.Sd5 Lxd5 23.Txd5 De6 24.b4 Ld8 25.Sf5 g6 26.Sd6 Sc7 27.Tdd1 b6 28.Sb7 Sa6 [28...Sa8 29.axb6 Sxb6 30.Sc5±] 29.Td6 Dg4 30.Db2 Dxb4 31.Dxe5+ Kh7 32.Td7 Lg5 33.Tcd1 Sc5? [33...Tbe8!? 34.Txf7+! Txf7 35.Dxe8 Te7±] 34.Sxc5 Dxc5

35.Dxc5 bxc5 36.Txa7 c4 37.a6 c3 38.Tc7 Tbc8 39.Txc8 Txc8 40.e3 Le7 41.Tc1 1-0

Es ist die Wirkung der Neuerung. Ich erinnere Tals Kommentare und das Schach zu seiner Zeit. Natürlich sahen sich Großmeister auch damals Neuerungen gegenüber. Dennoch erkannten sie: Ja, mein Gegner hat sich vielleicht selbst die Stellung angeschaut und zusammen mit seinem Sekundanten, aber das muss überhaupt nichts bedeuten. Er kann sich ja verrechnet haben. Sehr oft – und ebenso in Tals Partien – wenn man eine Neuerung auf dem Brett hatte, dachte man 40 Minuten nach, oder eine Stunde, so lange wie nötig, um sie dann zu entkräften oder sie vollständig zu widerlegen.

Mit anderen Worten, wenn man sich einer Neuerung gegenüber sah, war das unangenehm aber nicht tödlich. Aber wenn heutzutage der Zug Sf3-h4 auftaucht, und er sehr schnell gespielt wird, erkennt man, dass es nicht irgend so eine Improvisation ist, nicht etwas, auf das der Gegner nicht mal lediglich einen schnellen Blick geworfen hat – man erkennt, dass man es mit Computerarbeit zu tun hat. Man kämpft mit einem Computer. Und die Wirkung dieser schmerzhaften Erkenntnis ist viermal, fünfmal, oder zehnmal der zu Tals Zeit.

Ich erinnere mich als ich noch auf professionellem Niveau spielte, bei Turnieren wie „Interpolis“ und Wijk-aan-Zee, da sagte man sich: das ist es nun, jetzt ist alles definitive Wissen vorbei, die Stellung ist nicht länger bekannt – spiele! Aber zu meiner Zeit gab es noch keine Computer, und alles zu analysieren war einfach unmöglich. Jetzt aber, wenn es die Versuchung und die Möglichkeit gibt, alles vollständig zu analysieren, so weit und so tief wie möglich zu gehen – kann sich das negativ auf deine praktische Spielstärke auswirken.“

Alexander Grischuk wurde gefragt was er von Sosonkos Meinung über Neuerungen hielt: „Ich antworte zweierlei: früher wurden Neuerungen nicht immer widerlegt, und heute bricht man nicht immer zusammen. Es ist trotzdem wahr, dass eine Neuerung heutzutage objektiv die stärkste Partiephase als Ganzes darstellt; natürlich nur wenn sie vom Computer genau genug überprüft wurde.

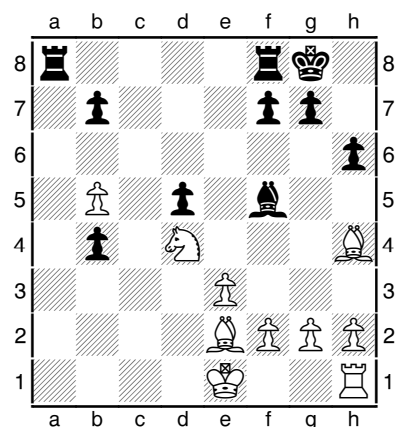
Noch etwas ist hier interessant. Waganian sagte einmal, dass, als er jung war, es verpönt war, eine Partie aufgrund häuslicher Analyse zu gewinnen. Selbst wenn es so war, versuchten die

Spieler es zu verbergen, taten so als würden sie nachdenken, die Analyse tarnen und so weiter. Während die Leute jetzt, zum größten Teil, stolz darauf sind: Ja, ich hatte es alles bis zum 33. Zug aufgeschrieben; ich habe die Hauptvariante gespielt.“

Ruslan Ponomarjow sagt über dasselbe Problem: „Der Computer hat zweifelsohne Schach geschwächt. Der zweite Fetisch ist das Rating. Jeder quatscht davon: Rating, Rating, Rating; aber Rating von was, das ist überhaupt nicht klar. Schach ist professioneller geworden, was schwerlich bezweifelt werden kann. Vorbereitung, noch einmal: Zu Tals Zeit spielte man natürlich anders. Es gab eine andere Haltung innerhalb des Schach und gegenüber Schach als Ganzem. Ich habe kürzlich den alten Sowjetischen Film „Vorsicht Zar“ noch einmal gesehen. Die Hauptfigur kommt von einer Reise zurück und die Mutter berichtet die neuesten Nachrichten. Sie sagt *‚Sie werden bald Milch liefern‘*, noch irgendwas und dann unter anderem *‚Weißt du, Kortschnoi hat das Turnier gewonnen. Ich war für Tal! Aber er lag am Ende einen halben Punkt zurück.‘* Das hat mich umgehauen. Was ich meine ist, dass die Zeiten heute etwas anders sind. Heute ist es unwahrscheinlich, dass man in einem Film hört *‚Sie war für, sagen wir mal, für Voldya Kramnik, aber Aronian hat gewonnen.‘* Obwohl, wenn Kramnik alle seine Varianten richtig erinnert hätte, die Tabelle anders ausgesehen hätte, Kramnik wäre an Aronians Stelle und Aronian an Kramniks.“ [Anm.: Aronian wurde (zusammen mit Karjakin) Sieger (5,5/9). Kramnik landete mit 4,5 Punkten auf Platz 7. Es fehlte der eine Sieg. Durchschnitts-ELO der zehn Teilnehmer: 2757. 17 (von 45) entschiedene Partien.]

Wie zum Beleg des hier Beschriebenen: Nur wenige Minuten nach der entscheidenden 15. Partie im WM-Kampf 2000 gegen Kramnik verkündete Kasparow „Ich wurde nicht am Brett überspielt, sondern ‚auspräpariert‘.“ Kasparow hatte den WM-Kampf mit 6½ zu 8½ verloren.

Levron Aronian - Vladimir Kramnik; Tal Memorial (Moskau) 1.Runde, 5.11.2010; Abgelehntes Damengambit, Ragozin Verteidigung: 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Sf3 d5 5.cxd5 exd5 6.Lg5 h6 7.Lh4 c5 8.dxc5 Sbd7 9.Tc1 Da5 10.a3 Lxc3+ [10...Lxc5? wäre ein



Stellung nach 21.Sd4.

Schlag ins Wasser: 11.b4 Lxf2+ 12.Lxf2 Dxa3 13.Sd4+-] 11.Txc3 Se4 12.b4 Sxc3 13.Da1 [13.bxa5? ist verführerisch, aber 13...Sxd1 14.Kxd1 Sxc5+-] 13...Da4 14.Dxc3 0-0 15.e3 a5 16.b5 Sxc5 17.Dxc5 Lf5 [17...Ld7 18.Dxd5 Tfc8 19.Le2 Tc1+ 20.Ld1±] 18.Dd4 [18.Dc3!? Tfe8 19.Da1+-] 18...Dxa3 19.Le2 Db4+ 20.Dxb4 axb4 **21.Sd4** Ta1+= [Kramnik sagte zu dieser Stellung in einem Interview: „Ich verstehe nicht was passiert ist, denn ich hatte den Gewinn aufgeschrieben und ich erinnerte mich an die Ideen dahinter. Ich musste das alles nur erinnern, es bis zum Ende berechnen. Tun was ich immer tat. Ich hatte noch eine Menge Zeit und die Stellung war sehr einfach. man kann auf zwei Arten gewinnen: 21...Tfc8 22.Ld1 Lh7 oder 21...Ta1+ 22.Ld1 Tfa8. Ich machte den ersten Zug von dem einen Gewinnweg und den zweiten vom anderen: 21...Ta1+ 22.Ld1 Lh7; d.h. ich wählte den einzigen Weg, der nicht gewann. Und was ganz merkwürdig ist,

ich stehe nicht einmal besser.“] 22.Ld1 Lh7 [Als Kramnik diesen Zug spielte, hatte er noch 1:36 auf der Uhr (Aronian noch 0:41). Die Komplexität dieser Stellung und die Schnelligkeit seines Spiels betrachtend kann man davon ausgehen, dass Kramnik immer noch in seiner häuslichen Vorbereitung war. Der erste N-Zug war 17...Lf5 gewesen. Der weitere Verlauf zeigt, dass er sich nicht mehr gut erinnern konnte. Chessbase schrieb: „Bis hierin war Kramniks Eröffnungsvorbereitung fehlerlos und sein Vorteil war sicherlich ausreichend für den Gewinn. Der Freibauer und die offenen Turmlinien sollten entscheidend sein.“ Chessbase versieht 22...Lh7 mit zwei Fragezeichen und gibt stattdessen 22...Tfa8! an: 23.0-0 23...Ld3 24.Te1 Tb1 25.f3 Taa1 mit etwa 1 BE Vorteil für Schwarz.] 23.Sb3

Tb1 24.Sd2 Tb2 25.Lg3 [Nach diesem Zug dachte Kramnik 30 Minuten nach.] 25...Tc8 26.Le5 Ta2 27.Sb3 Lc2 28.Lxc2 Tcxc2 29.0-0 f6 30.Ld4 Ta3 31.Sa1 Td2 32.h3 Tad3 33.Kh2 Ta3 34.b6 h5 35.Tb1 Txf2 36.Sb3 [36.Txb4? Taa2 37.Kh1 h4-+] 36...Taa2 37.Tg1 Kh7 38.Sc5 Tfd2? [38...Tad2 war die einzige Möglichkeit, noch zu kämpfen 39.Sxb7 b3 40.Sa5 b2 41.b7 Txb2+ 42.Txb2=] 39.Sxb7+- b3? [39...Txd4 40.Sd6 b3 41.exd4 Ta4+-] 40.Sc5 b2 41.Tb1 1-0. Aronian wurde nach der Partie interviewt: „Es lief nicht gut für mich. Ich hatte nicht erwartet, dass Volodya diese Eröffnung spielen würde und ich entschloss mich rasch für eine sehr scharfe Variante, obwohl ich sie nicht richtig verstand. Aber es stellte sich heraus, dass Volodya alles kannte, aber nicht bis zum Schluss. ... Ich meine es ist klar, dass wenn du dir für Schwarz eine Eröffnung anschaut, kommst du an einen Punkt wo du sagst, nun gut, das ist besser für Schwarz, und dann guckst du nicht noch weiter. Er war theoretisch vorbereitet, aber nicht bis zum Schluss.“

Auch Alexander Nikitin, der Kasparows Trainer war als dieser Weltmeister wurde, bezieht sich auf das Sosonko-Interview und spricht außerdem über die Zukunft des Schach:

„Genka hat in allem Recht! Die Züge, die die Supergroßmeister heutzutage von zuhause mitbringen, auf Analysen basierend, und die Züge, die sie gezwungen sind, selber zu machen wenn die Analyse zu Ende ist, unterscheiden sich wie Tag und Nacht. Aber werden die Großmeister im Jahre 2020 besser spielen als heute? Keineswegs; sie werden schlechter spielen! Wer wird sie denn unterrichten? Die heutigen Schachspieler sind mit Computern groß geworden. Was können die schon lehren? Welcher Knopf am besten zuerst zu drücken ist und welchen man länger gedrückt halten sollte? Das ist alles was sie einem beibringen könnten.“

Dann richtet Nikitin seine Pfeile gegen das Übel, das dem Internet entspringt:

„Die Organisation [des Tal Memorial in Moskau], sagt man, ist brilliant. Die Räumlichkeiten, der Spielsaal und das Pressezentrum, sind brilliant. Die Kommentatoren sind ausgezeichnet. Aber es kommen einfach keine Leute. Die sitzen alle zuhause. Das Internet hat das Zuschauerinteresse getötet. Jeder möchte sich einen Kaffee mit Brandy machen, den Computer anschalten, sich die Kommentatoren anhören, nachschauen was Rybka sagt – warum sollten sie ihre Wohnung verlassen? Das Traurigste ist aber, dass die Kinder nicht kommen.“

Einige technische Probleme gaben Odessky Gelegenheit, einen Blick zurückzuwerfen:

„Auf einigen Brettern war der Kampf noch in vollem Gange als plötzlich die Spielübertragung zusammenbrach. Allem Anschein nach war waren die Sicherungen im ganzen GUM [Anm.: GUM ist das berühmte Kaufhaus auf dem Roten Platz in Moskau wo das Turnier stattfand.] rausgesprungen, wie man uns sagte. Das Pressezentrum war in Dunkelheit getaucht. Zwar konnte man auf seinem Laptop sehen, dass Zenit St.Petersburg dabei war, im weit entfernten Sibirien seinen Gegner mit 5-2 zu schlagen, von dem aber was hinter der nächsten Tür vor sich ging, davon hatte man nicht die geringste Ahnung.

Ich verließ das Pressezentrum und schaute in den Spielsaal. Dasselbe. Die Bühne war so weit entfernt, dass man nur undeutlich die Figuren sehen konnte, aber nicht die tatsächliche Position. Die Monitore waren eingefroren wie in dem Film *Die Hard 4.0*, der den Untertitel *Meltdown* (Kernschmelze) trug.

Zum ungezählten Mal wurde ich von Nostalgie ergriffen: dem Verlangen nach Demonstrationenbrettern, nach Figuren mit Magneten und Ringen. Erinnern Sie sich? Damit konnten sie mit langen Stöcken leicht bewegt werden. Aber die Führer der Stöcke waren schrecklich langsam: der Großmeister auf der Bühne hatte schon längst seinen Zug gemacht bis der Mann ohne Hast zum Brett ging, den Zug in einem besonderen kleinen Ordner notierte und dann seinen Stock nahm. Der Stock nimmt den Läufer auf c8 – und dein Herz hört sofort

auf zu schlagen: wo geht er hin? Nach b7 oder g4? Oder: Der Turm, der Turm auf f8, der Turm nach der kurzen Rochade, bewegt sich jetzt ins Zentrum, nach e8 oder d8, und man wartet darauf, aber der Mann mit dem Stock nimmt ihn plötzlich auf und führt runter, immer weiter runter, wo um Himmels Willen geht er? Und plötzlich nimmt er den Bauern auf f2, und du brichst in Schweiß aus: eine Kombination! Und der Saal summt, und einer der ungeduldigen Fans springt auf, streckt den Arm Richtung Demonstrationsbrett und ruft etwas, aber nicht zum Großmeister sondern zum Mann mit dem Stock, so als wollte er sagen *Wo stellst du ihn hin, siehst du nicht dass er dort en prise steht?!* und die Freunde dieses Fans ziehen ihn zurück auf seinen Sitz: Setz dich hin, beruhige dich, es ist eine Kombination, du Dummkopf – und die ganze Gesellschaft beugt sich über kleine tragbare Magnetschachs, die sie natürlich alle mitgebracht haben, und stecken ihre Köpfe zusammen, gehen die Varianten durch und schauen gelegentlich zum Demonstrationsbrett auf – um sich der Stellung zu vergewissern.

Aber was kann man dazu sagen. Das ist lange schon Vergangenheit. Vielleicht ist das der Grund weshalb so wenige Kinder im Saal sind – die Magie ist vergangen und nur nackte Technik übrig geblieben. Und jetzt ließ uns auch die Technik noch im Stich.“

Vielleicht ist aber noch nicht alles verloren – wie das Foto vom FIDE Grand Prix in Jermuk zeigt →



SCHACH UND COMPUTER (4)

Schon längst ist es keine Frage mehr ob Computer jemals die besten “menschlichen” Schachspieler schlagen können. Die Frage war lange Zeit lediglich *wie* dieses Ziel erreicht werden könnte.

Was jeder Schachspieler am Brett macht, den seiner Meinung nach besten Zug, heißt in der Spieltheorie, er maximiert seine Gewinnaussichten. Und da der Gegenspieler natürlich versucht, diese Gewinnaussichten so gering wie möglich zu halten, nennt man das: Er minimiert den Wert dieser Züge.

Das Mini-Max-Prinzip wurde im praktischen Beispiel zum ersten Mal von Turing verwendet (vgl. *Schachfreund* 11). Der Amerikaner Claude Elwood Shannon (1916-2001) beschrieb in zwei Aufsätzen 1949 und 1950 wie das Mini-Max-Prinzip in Schachprogramme übertragen werden konnte. Diese grundlegenden Aufsätze läuteten das moderne Computerschachzeitalter ein:

Shannon beschrieb im Wesentlichen zwei Programmtypen, die sich grundlegend in ihrer Konzeption unterscheiden, denn es war (und ist!) nicht nur wichtig, die Spielregeln zu kennen und anzuwenden sondern es ist grundlegend entscheidend, die guten von den schlechten Zügen zu trennen (die Spreu vom Weizen) und die richtigen auszuwählen.

Sein Typ-A-Entwurf (auch “Brute-Force“-Programm genannt) rechnete auf dem Papier stur alle Züge bis zu einer vorgegebenen Tiefe. Die Endknoten wurden dann bewertet und der Zug, der in der Hauptvariante die höchste Bewertung erhielt, wurde gespielt.

Das ist übrigens ein Verfahren, das man sich einmal klar machen muss: Die Spielstärke eines Computers ist (ähnlich der eines Menschen) sehr stark von der Rechentiefe abhängig! Je tiefer der Rechner in den Suchbaum hinaufsteigt (in einschlägigen Texten steht hier stets hinabsteigt; aber kann man in einen Baum hinabsteigen?), umso mehr gute Züge wird er finden und umso mehr schlechte Züge wird er vermeiden können! Klingt völlig logisch und würde bei konsequenter Verfolgung der Brute-Force-Methode und deutlicher Erhöhung der Zügezahl schließlich sogar zum perfekten Spiel führen!

Doch leider scheitert diese Aufgabe an Caissas Variantenmenge. Folgendes Beispiel mag das verdeutlichen: Durchschnittlich gibt es in einer Stellung für einen Spieler 38 mögliche Züge. Der Gegner hat dann ebenfalls etwa 38 Möglichkeiten, macht bei Berechnung sämtlicher Varianten schon $38 \times 38 = 1.444$ Möglichkeiten. Bei drei Halbzügen (auch Plys genannt) Rechentiefe ergeben sich schon 54.872 Züge und bei vollständiger Berechnung von sechs Halbzügen muss der kleine Rechner tatsächlich 3.010.936.384 Stellungen bewerten. (Mir liegt ein Aufsatz von Helmut Schöler (in *Schach* 64) vor [*Computerschach – Was man über Computerschach wissen sollte*], leider undatiert, in dem es noch heißt: „Im Durchschnitt berechnet ein 8-Bit-Prozessor pro Sekunde 500 Positionen. 16-Bit-Rechner schaffen schon 1.000 Stellungen, ein 32-Bit-Prozessor gar 2.000 bis 2.500 pro Sekunde.“ Was heute nicht sehr toll erscheint.¹ „Schade“ wird sich Shannon gedacht haben, „so geht es nicht“ und überlegte: Von diesen 3 Milliarden Zügen sind die allermeisten blanker Unsinn. Denn unter diesen Varianten sind viele, in denen der eigene König wie ein Betrunkener sinnlos im gegnerischen Lager herumtorkelt oder sämtliche Figuren des eigenen Lagers sich ebenso sinnlos opfern. Der Stein der Weisen liegt also in der Beschneidung der Varianten!

Shannon nannte diesen Ansatz Typ-B. Hierbei sollten nach einer bestimmten Anzahl von Halbzügen Äste aus dem Variantenbaum geschnitten werden, was die Zahl der Endknoten drastisch verringert! Man rechne nach: Würden lediglich 2 Züge pro Halbzug überhaupt bewertet, müssten für 10 Halbzüge nur 1024 Möglichkeiten betrachtet werden! Nun ja, auch ein Großmeister muss sich gelegentlich mehr als zwei verschiedene Möglichkeiten in einer Stellung anschauen, billigen wir dem Computer also 10 Varianten pro Stellung zu. Bei einer Rechentiefe von sechs Halbzügen müssten nur noch 60.466.176 Knoten bewertet werden. Na immerhin!

Das Problem beim Typ-B-Programm, das auch Shannon hier schon sah, liegt, wie üblich, im Detail, in der Schwierigkeit für den Computer, von vornherein die guten Varianten zu erkennen. Ein solches Programm müsste also eine gewisse „Intelligenz“ bei der Zugauswahl besitzen. In der Tat ist das bis heute der springende Punkt, denn ein Zug, der in einer Stellung vernichtend für die eine Seite ist, kann beim nächsten Mal schon genauso verheerend für die andere wirken!

Dennoch wird heute allgemein die Typ-B-Strategie, auch selektive Strategie genannt, als die aussichtsreichste erachtet, zumindest für die „kleinen“ Schachcomputer. Programme auf Großrechnern rechneten allerdings in der Regel stets nach der Brute-Force-Methode. So wie Deep Blue, gegen den Kasparow 1996 und 1997 spielte.



¹ An anderer Stelle kommt der Autor zu der Schlussfolgerung; „Bedenkt man, dass bei einem Shannon-A-Programm die 10fache Rechengeschwindigkeit nötig wäre, um den Computer nur einen einzigen Ply weiter rechnen zu lassen, dann erkennt man, dass diese Gewaltmethode hinsichtlich der 3-Minuten-Zugzeitgrenze bei Turnierpartien nicht mehr viel abzuverlangen ist.“

Deep Blue von 1996 bestand aus 216 speziellen Schachprozessoren, die Version von 1997 aus 480 Chips. Er² (Abb. S.14) berechnete je nach Stellungstyp zwischen 100 und 200 Millionen Stellungen pro Sekunde, im Durchschnitt 126 Millionen; reichlich mehr als die oben erwähnten 2.500 eines 32-bit Prozessors aus den Anfängen des Computer-Schachspiels.

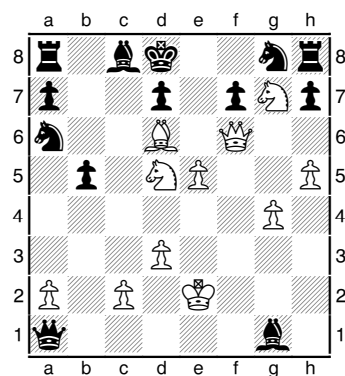
Und dennoch gewann Kasparow das erste Match im Februar 1996 in Philadelphia. Insgesamt gewann er drei Partien, remisierte zwei und verlor nur eine; er gewann also 4-2. Was man bei dem Kampf Mensch gegen Maschine leicht vergisst: Es ging auch um viel Geld – quasi eine Werbeveranstaltung für IBM – der Preisfonds betrug 500.000 US-Dollar.

Anschließend aber rüstete IBM seine Maschine mit noch stärkerer Hardware aus und trat im Mai 1997 erneut gegen Kasparow an. Deep Blue, der mittlerweile unabhängig von der Stellung 200 Millionen Stellungen pro Sekunde berechnen konnte, gewann die Revanche mit 3,5-2,5.

Deep Blue – Kasparow (1.Partie), 1996 B22: 1.e4 c5 2.c3 Kasparow wählte seine

Lieblingseröffnung, Sizilianisch, auf das Deep Blue mit der soliden Alapin-Variante antwortete. **2...d5 3.exd5 Dxd5 4.d4 Sf6 5.Sf3 Lg4 6.Le2 e6 7.h3 Lh5 8.0-0 Sc6 9.Le3 cxd4 10.cxd4 Lb4** Eine Neuerung. Bis dato spielte man 10...Le7 11.Sc3 Dd6 12.Db3 0-0 13.Tfd1 Sb4=. Ab hier musste Deep Blue nun selbstständig rechnen. **11.a3 La5 12.Sc3 Dd6 13.Sb5 De7?! Eine Ungenauigkeit, die es Weiß ermöglicht, seine Figuren aktiver aufzustellen. (meinfritz7 gibt 13... Db8 und 13...Dd5 an.) 14.Se5 Lxe2 15.Dxe2 0-0 16.Tac1 Tac8 [16...a6 17.Sxc6 bxc6 18.Sc3=] 17.Lg5±** Schwarz hat jetzt ein Problem, vor allem wegen des gefesselten Sf6. **17...Lb6 18.Lxf6 gxf6** Diese Schwächung der schwarzen Königsstellung ist erzwungen. [18...Dxf6? 19.Sd7 mit Qualitätsverlust] **19.Sc4! Tfd8** [19...Sxd4? verliert eine Figur: 20.Sxd4 Lxd4 21.Dg4+ Kh8 22.Dxd4 a6+- 3.37] **20.Sxb6 axb6**

Deep Blue – Kasparow,



Deep Blue – Kasparow,

21.Tfd1 f5 22.De3 Df6 23.d5! Ein Bauernopfer im Kasparow-Stil. Kasparow staunte über diesen Zug nicht schlecht und meinte anschließend er hätte ihn auch gespielt, doch wäre er für ein Schachprogramm sehr ungewöhnlich. Weiß opfert seinen angegriffenen Bauern, um seinen Angriff auf den schwarzen König zu verstärken. **23...Txd5 24.Txd5 exd5 25.b3 Kh8?** Kasparow möchte die g-Linie für seine Türme nutzen, doch dazu wird es nicht mehr kommen. [mein fritz7: 25...De6 26.Dd2 Se7 27.Txc8+ Dxc8 28.Sd4± 0.75/15 ; laut wikipedia-Kommentar ist aber 25...Se7 die einzige Rettung: 26.Txc8+ Sxc8 27.Dg3+ Kf8 28.Db8 Kg7± 0.87] **26.Dxb6 Tg8 27.Dc5 d4 28.Sd6± f4 29.Sxb7** Typisch Computer. Obwohl der Bauer gänzlich unbeteiligt ist, erhöht Deep Blue so seine Stellungsbewertung; Schwarz droht ja nichts. **29...Se5 30.Dd5 f3 31.g3 Sd3** [31...Df4 32.Tc8! Dg5 33.Sd8 Kg7 34.Dxd4 Te8+- 1.96] **32.Tc7 Te8??** ein Fehler in schlechter Stellung [△32...De5 33.Dxe5+ Sxe5+-] **33.Sd6 Te1+ 34.Kh2 Sxf2** Damit droht Kasparow ein einzügiges Matt an, doch Deep Blue hat alles unter Kontrolle: **35.Sxf7+ Kg7** [35...Dxf7 36.Dd8+ Kg7 37.Txf7+ Kxf7 38.Dd5+ Ke7 39.Db7+ Ke6 40.Dxf3 Se4+-] **36.Sg5+ Kh6** [36...Te7 37.Se6+ Kh6+-; 36...Kh8 37.Txh7#] **37.Txh7+** Kasparow gab auf, da er sich den Rest nicht mehr zeigen lassen wollte, z.B.: 37...Kg6 38.Dg8+ Kf5 39.Sxf3 Th1+ 40.Kg2 Ke4+- 11,96BE **1-0**

² Das maskuline Personalpronomen benutze ich aus Gewohnheit, sagt man doch allgemein *der* Computer. GM Robert Hübner hat diesbezüglich eine eigene Meinung. In seiner Analyse der 1.Partie des Rematch 1997 nennt er Deep Blue *Beratende elektronische Schaltkreise (Chips)* und im Kommentar spricht er folgerichtig von Gegnern Kasparows. Aber auch ein so ernsthafter Mensch wie Hübner ist zur Ironie fähig wenn er *Beratende elektronische Schaltkreise (Chips)* zu BELCH kontrahiert (belch ist Englisch; Deutsch: rülpfen) und seiner Verachtung für Maschinenschach deutlich macht. (In: Dr.Robert Hübner: Vom Fortschrittsglauben, Schach, Juli 1997, S.8-17.)

Nach dem verlorenen Match meinte Kasparow, in manchen Zügen der Maschine hohe (menschliche) Intelligenz und Kreativität beobachtet zu haben und vermutete, der Maschine sei während des Spiels von Menschen geholfen worden. Auch warf er IBM vor, die Beurteilungsparameter von Deep Blue zwischen den Partien zu verändern. Hierauf sagte IBM Folgendes: "Deep Blue ist kein ‚lernendes System‘. Es ist deshalb nicht in der Lage, im Sinne einer künstlichen Intelligenz von seinem Gegner zu lernen oder über eine auf dem Brett entstandene Stellung ‚nachzudenken‘. ... Jedwede Veränderungen in der Art wie Deep Blue spielt, müssen von den Mitgliedern des Entwicklungsteams zwischen den Spielen vorgenommen werden. Garry Kasparow kann die Art wie er spielt jeder Zeit ändern, vor, während und/oder nach jedem Spiel."

Da IBM Deep Blue nach dem Wettkampf zerlegte, gab es kein Re-Match. Was IBM beweisen wollte, war bewiesen worden. Zehn Jahre später machte sich Chessbase daran, mit einem jedem zugänglichen Programm aus der Fritz-Reihe die Überlegenheit von Schachprogrammen (und nicht so sehr der Hardware) zu beweisen. Vladimir Kramnik versuchte dies zu verhindern.

DANN SPIELEN WIR DOCH AUCH MAL WIE *DEEP BLUE*: DIE ALAPIN-VARIANTE

Die Alapin Variante (1.e4 c5 2.c3) ist eine solide Spielweise gegen Sizilianisch. Benannt nach dem Russischen Meisterspieler Semyon Alapin (1856-1923) war sie zunächst nicht sehr geschätzt, da man glaubte, dass Schwarz nach 2...d5 leicht ausgleichen könnte. Aber wieso soll man freiwillig einen Zentrumsbauern gegen einen Randbauern tauschen? Heutzutage wird sie als solideste Anti-Sizilianer Spielweise gesehen. Sie wird von verschiedenen Großmeistern bevorzugt, z.B. Sweschnikow und Rozentalis. Aber auch Anand, Kasparow, Karpow, Kramnik und Topalow haben sie gelegentlich aufs Brett gebracht.

Manchmal wird c3 auch erst im dritten Zug gespielt, wenn Schwarz ungewöhnliche zweite Züge macht, vor allem nach 2.Sf3 a6 oder 2.Sf3 Dc7, da weder a6 noch Dc7 besonders wirksame Züge gegen die Alapin Variante sind.

Schwarz hat mehrere andere Antworten:

2....Sf6 3.e5 Sd5 ist momentan am häufigsten anzutreffen. Weiß hat kann unterschiedlich fortsetzen: 4.d4, 4.Sf3, 4.g3 and 4.Lc4.

2...d5, die Alternative zu Sf6. Gewöhnlich wird dann mit **3.exd5 Dxd5 4.d4** fortgesetzt [3.e5 (statt exd5) kann zur Vorstoßvariante der Französischen Verteidigung führen, wenn Schwarz mit **3...e6** antwortet. Nach **3.exd5** ist auch **3...Sf6** möglich, jedoch ist nicht klar, ob Schwarz genügend Kompensation für den Bauern hat.]

Schwarz selbst spielt dann entweder **4...Sc6** gefolgt von 5.dxc5 oder 5.Sf3
oder **4...Sf6** gefolgt von 5.Sf3.

2...e6 Dieses scheint die solideste Fortsetzung von Schwarz zu sein, was 3...d5 vorbereitet. Schwarz zeigt, dass er Französisch spielen möchte. Weiß kann – wie oben schon einmal – in die Vorstoßvariante der Französischen Verteidigung überleiten (3.d4 d5 4.e5) oder in eine Art Tarrasch-Französisch (3.d4 d5 4.Sd2). Weiß kann aber auch versuchen, mittels 3.d4 d5 4.exd5 exd5 5.Le3 leichten Vorteil nachzuweisen.

2...d6 ist eine scharfe Antwort. Schwarz bietet oft ein Gambit nach 3.d4 Sf6 4.dxc5 Sc6 (4...Sxe4?? 5.Da4+) 5.cxd6 Sxe4 an. Weiß kann jedoch auch ruhig mit 3.d4 Nf6 4.Bd3 weiterspielen, besetzt das Zentrum und behauptet Raumvorteil.

2...e5 ist seltener anzutreffen. Die Partie geht dann gewöhnlich mit **4.Sf3 Sc6 4.Lc4** weiter. Weiß steht solide.

Drei Partien sollen die Möglichkeiten dieser Eröffnung verdeutlichen.

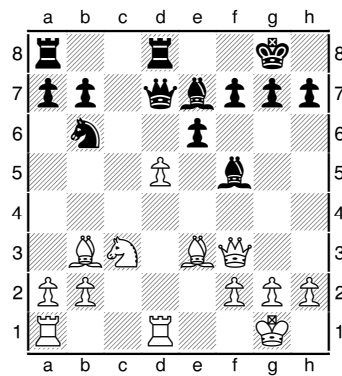


Diagramm 1: Der d-Bauer auf dem Vormarsch

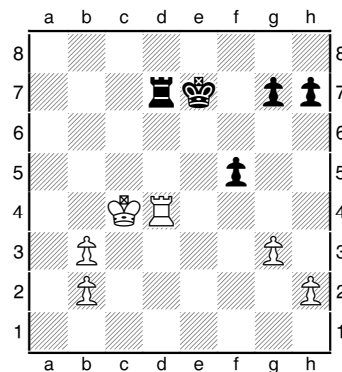


Diagramm 2: Jetzt beginnt ein lehrreiches Turmendspiel.

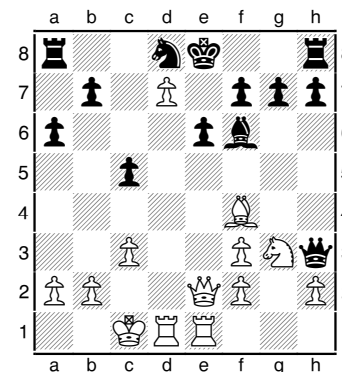


Diagramm 3: Schafft der Bauer es auf die Grundreihe?

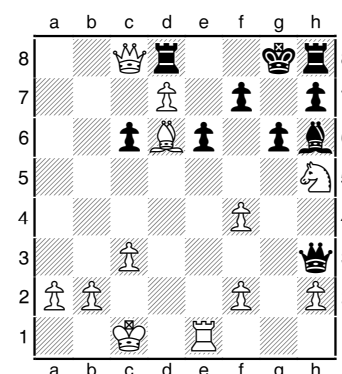


Diagramm 4

Die folgende ist nicht nur als Beispiel für die Alapin Variante (2...Sf6) interessant, sondern auch weil sie von einem der besten Kenner dieser Spielweise stammt. Chandler veröffentlichte 1997 ein Buch über dieser Eröffnung: *The Complete c3 Sicilian*. Ach ja, die Partie – obwohl sie nachspielzeitaufwändig lang ist – lohnt wegen des lehrreichen Turmendspiels das Nachspielen wirklich.

Murray Chandler – Reinhold Seppour Bundesliga 1986: HSK!! - Bamberg:

1.e4 c5 2.c3 Sf6 3.e5 Sd5 4.d4 cxd4 5.Sf3 Sc6 6.Lc4 Sb6 7.Lb3 d5 8.exd6 Dxd6 9.0-0 Lf5 10.Sxd4 Sxd4 11.cxd4 e6 12.Sc3 Le7 13.Df3 0-0 14.Td1 Dd7 15.Le3 Tfd8 16.d5 [Diagramm 1] e5 [16...exd5 17.Sxd5 Ld6 18.Sxb6 axb6 19.Txd6 Dxd6 20.Dxf5+-] 17.d6! Lf8 [17...Lxd6 18.Txd6 Doppelangriff] 18.Lxb6 axb6 19.Sd5 e4 20.De3 Ta6 21.Sxb6 De8 22.Dc5 Le6 23.Tac1 Lxb3 24.axb3 e3 25.Td3 exf2+ 26.Kxf2 De4 27.Tcd1 Te8 28.Kg1 Ta1 29.Dd4 Dxd4+ 30.Txd4 Txd1+ 31.Txd1 Td8 32.Sc4 b5 33.Sa3 Lxd6 34.Kf1 b4 35.Sc2 Kf8 36.Sxb4 Ke8 [36...Lxb4 Nutzt die Fesselung aus 37.Txd8+] 37.Sc6 Td7 38.Te1+ Kf8 39.g3 Tc7 40.Sd4 Tb7 41.Ke2 Lc5 42.Kd3 Td7 43.Te4 f5 44.Tf4 Ke7 45.Kc4 Lxd4 46.Txd4 [Diagramm 2] Tc7+ 47.Kd3 Ke6 48.b4 Ke5 49.b5 Tb7 50.Tb4 g5 51.b6 h5 52.Tb5+ Ke6 53.Kd4 h4 54.gxh4 gxh4 55.Kc5 Kd7 56.Tb4 [56...Ta5!? Tb8 57.Ta7+ Ke6+-] 56...Kc8 57.Txh4 Tf7 58.Tf4 Kb7 59.h4 Th7 60.b4 Th6 61.Kd5 Kxb6 62.Ke5 Th5 [62...Kc6 ändert nichts mehr 63.Kxf5 Kd6 64.Kg5+-] 63.Kf6 Kc6 64.Kg6 Th8 65.h5 Kd6 66.h6 Ke6 [66...Tg8+ macht keinen großen Unterschied 67.Kf7 Th8 68.Kg7+-] 1-0

Zwei Dinge lernen wir von der nächsten Partie: 1.Eine Eröffnung, die in einem der traditionsreichsten und stets bestbesetzten Turniere gespielt wird, kann nicht schlecht sein. 2.Auch gegen Großmeister geht der d-Bauer mal durch wie ein warmes Messer durch Butter (natürlich hilft da, selbst GM zu sein).

Adams – Hübner Wijk aan Zee , 1996

1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Dxd5 4.d4 Sf6 5.Sf3 Lg4 6.Sbd2 Sc6 7.Lc4 Lxf3 8.gxf3 Dg5 9.Se4 Df5 10.De2 e6 11.Sg3 Dh3 12.d5 Sd8 13.Lb5+ Sd7 14.Lf4 a6 15.Lxd7+ Kxd7 16.0-0-0 Ke8 17.The1 Le7 18.d6 Lf6 19.d7+ [Diagramm 3] Kf8 20.Td5 [20.Ld6+ Kg8+-] 20...g6? [20...Sc6+-] 21.Ld6+ Kg8 22.Sh5! Lg7 [22...gxh5 23.Tg1+] 23.Txc5 Sc6 [23...gxh5?? 24.Tg1 f6 25.Tg3+-] 24.Txc6! Eliminiert eine wichtige Deckungsfigur 24...bxc6 25.Dxa6! 25...Lh6+?? [25...Txa6 Ablenkung von d8 26.d8D+ Als Mattkombination reif für die Taktikbücher] 26.f4 Td8 [26...Txa6?? 27.d8D+ Lf8 28.Dxf8#] 27.Dc8!! [Diagramm 4] Dh4 [27...Txc8 28.dxc8D+] 28.Lc7 Tf8 [28...Lxf4+ wäre gleichermaßen fruchtlos 29.Sxf4 Kg7 30.Le5+ Kh6 31.Dxc6 Dxf2 32.Sd3+-] 29.d8D Dxb5 [29...Txd8 30.Lxd8 Dxb5 31.Lf6+ Lf8 32.Td1+-] 30.Dxf8+ [30...Txe6 ginge schneller 30...Dc5 31.Dxf8+ Lxf8+-] 30...Lxf8 31.Ld6 [31.Ld6 Kg7 32.Le5+ Kg8 33.Td1 Dxb2 34.b4+-] 1-0

Zum Schluss noch ein Beispiel aus der Praxis der Schachfreunde Sasel.

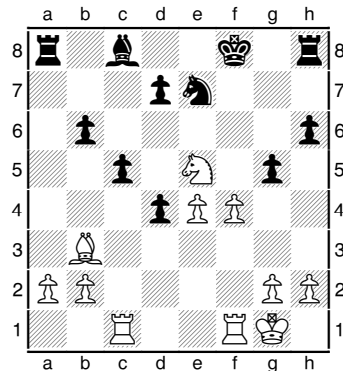


Diagramm 5: Und wieder bewegt sich ein Bauer in Richtung Grundreihe.

Tranelis – Hoffmann VM SFSasel, 04.11.1987

1.e4 c5 2.c3 e5 3.d4 exd4 4.cxd4 cxd4 5.Sf3 Sc6 6.Lc4 Lb4+ 7.Ld2 Da5 [7...Lxd2+ 8.Sbxd2 Sf6 9.Ld5=] 8.0-0 h6?
[Δ8...Sge7±] 9.Db3+- Lxd2 10.Lxf7+ Kf8 11.Sbxd2 Se5?
12.Ld5 Sc6 13.Sc4 Dc7 14.Tac1 [Noch besser: 14.Sh4!? Sce7 15.Da3 d6 16.Sxd6 Lg4+-] 14...Sge7 15.Sce5! Db6 16.Dxb6 [Δ16.Da3!? Db4 17.Txc6 Dxa3 18.Txc8+ Txc8 19.bxa3 d6+-] 16...axb6 17.Sxc6 bxc6 18.Lb3 c5 19.Se5 g5 20.f4 [Diagramm 5] g4 21.f5 [21.Sxg4? d5 22.Se5 c4±] 21...h5? [Δ21...d6 22.Sf7 Th7 23.Sxd6 La6±] 22.f6+- Sc6 [22...Th7+-] 23.Sg6+ Ke8 24.Sxh8 [Δ24.f7+ ist der schnellste Weg 24...Kd8 25.Sxh8 Kc7+-] 24...Se5 25.f7+ Kf8 26.Tf6 Ta6 27.Sg6+ Sxg6 28.Txg6 Und bevor sich der f-Bauer in eine Dame verwandeln kann, gibt Schwarz auf, wegen z.B. 28.Txg6 c4 29.Tf1 d5 30.Tg8+ Ke7 31.f8D+ Kd7 32.Tf6 dxe4 und Schwarz hat eine beeindruckende Bauernphalanx im Zentrum aufgebaut

(überraschende Bauernzüge waren schon immer die Stärke von Ernst). Aber: 33.Tg7#] **1-0**

Vielleicht hätte sich der Führer der schwarzen Steine etwas mehr Zeit gelassen. Auf meiner Partiennotation habe ich zum Schluss 22 Minuten für Schwarz vermerkt! Aber dann wurde die VM nach dem Modus 2 Stunden für 50 Züge.

SCHACH UND LITERATUR – THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Das Buch, auf das ich mich hier beziehe, hat eigentlich nichts mit Schach zu tun. Aber vielleicht ist es gerade deshalb umso lesenswerter, jedenfalls als amüsanter Zeitvertreib. Und daher werde ich etwas ausführlicher über das Buch berichten (um unbedingt Lese-Interesse zu wecken). Ich muss aber dieses Buch erwähnen, um den Ursprung von *Deep Thought* zu klären, eines Namens, der uns in diesem *Schachfreund* einige Male begegnet ist. Und anders als HAL (vgl. *Schachfreund* Nr.2) in dem Roman *2001: A Space Odyssey* von Arthur C. Clarke spielt *Deep Thought* in *Hitch Hiker's Guide To The Galaxy* von Douglas Adams (Titel der deutschen Ausgabe: *Per Anhalter durch die Galaxis*) auch kein Schach. In dieser Persiflage auf ‚ernste‘ Science Fiction (verschiedene Aspekte des Lebens werden parodiert, ins Groteske und Absurde verzerrt oder aus einem ungewöhnlichen Blickwinkel betrachtet) ist *Deep Thought* ein Super-Computer, der die Frage nach dem „Sinn des Lebens, des Universums und überhaupt allem“, die ultimative Frage, beantworten soll. Und laut Douglas Adams trug sich das so zu:

Vor vielen Millionen Jahren lebte eine außerirdische, hyperintelligente Kultur, die einen Computer von der Größe einer kleinen Stadt baute, um sich eben diese und damit verbundene Fragen beantworten zu lassen. Z.B.: Warum werden Menschen geboren? Warum sterben sie dann? Warum wollen sie dann die Zeit dazwischen damit verbringen, eine digitale Uhr zu tragen? Man möchte hinzufügen, warum spielen manche Schach?

Um die Dimension dieser Aufgabe zu verdeutlichen: Dieser Computer war allen anderen bisherigen Computern weit überlegen. Über die Fähigkeit von *Milliard Gargantubrain* z.B., der die Atome eines Sternes innerhalb nur einer Sekunde zählen konnte, lachte er nur. Auch die Fähigkeit von *Googleplex Star Thinker*, der die Bahnen aller Staubpartikel eines fünfwöchigen Sandsturmes berechnen konnte, beeindruckte ihn nicht. Er selbst hatte nämlich schon die Vektoren aller (!) Atome seit dem Big Bang berechnet. Alles andere bezeichnete er als Taschenrechnerzeug.

Als er aber erfährt, weshalb er überhaupt konstruiert wurde, kommt er ins Grübeln und sagt, dass er für die Beantwortung dieser Frage ungefähr 7½ Millionen Jahre benötigen wird. Man

wartet also $7\frac{1}{2}$ Millionen Jahre und erhält auf die Frage nach dem Sinn des Lebens die Antwort: „42“.

Wer immer noch nicht überzeugt ist, dass dieses Buch eine Menge Lesespaß vermittelt, dem sei gesagt, dass man mit der Antwort natürlich nicht zufrieden war und mit Hilfe von *Deep Thought* einen noch leistungsstärkeren Computer konstruierte: die Erde. Und selbstverständlich sind wir Menschen die Versuchs'kaninchen' und die weißen Mäuse diejenigen, die in Wirklichkeit diesen Versuch zur Beantwortung der Sinnfrage durchführen. Aber die Frage wird nicht beantwortet, weil die Erde (gleich zu Beginn des Buches) unter mysteriösen Umständen fünf (!) Minuten vor Ende des Experiments zerstört wird.

Ich verspreche niemandem zuviel wenn ich sage, dass alle 5 (!) Bücher dieser Tri(?)logie lesenswert sind.

Deep Thought steht also für den Versuch des Menschen, seine existenziellen Fragen durch Berechnungen zu beantworten, gleichzeitig aber für die Unmöglichkeit, es zumindest auf diese Weise zu tun.

Wird sich *Deep Thought's* ‚Unfähigkeit‘ auch auf dem Gebiet des Schach beweisen? Denn wird dann nicht ein Spiel langweilig, wenn niemand einen Fehler macht? Nur an *möglichen* Fehlern, d.h. an Varianten sich zu ergötzen, ist magere Freude. Ob es aber tatsächlich möglich ist, alles auszurechnen, wird später einmal zu ergründen sein.

Anmerkung zu 42. Douglas Adams hat einmal gesagt, dass 42 eine Zahl ist, die nichts bedeutet. Sie fiel ihm am Schreibtisch ein. Aber ist es nicht viel schöner zu glauben sie habe Sinn? Möglichkeiten:

1. Wenn man dem Alphabet aufsteigend Zahlen zuordnet (A=1, B=2, C=3 usw.), ist die Summe der Zahlen, die den Buchstaben von „BIG BANG“ zugeordnet sind, 42! (Ähnliche „Verschlüsselung“ war bei dem Schach spielenden Computer HAL (2001: *Space Odyssey*) möglich: Nimmt man jeweils den nächsten Buchstaben (Buchstabe + 1) erhält man IBM, die Firma, die den gegen Kasparow spielenden Computer (Deep Thought) ausrüstete.
2. In Lewis Carrolls *Through the Looking-Glass* gibt die weiße Königin ihr Alter mit *einhunderteins, fünf Monate und 1 Tag* an. Nimmt man dasselbe Alter für die schwarze Dame an, ergibt sich eine Summe von 74.088 ($2 \cdot 37.044$) Tagen ($101 \cdot 365 = 36.865 + 25$ Schaltjahrtage = 36.890; $(2 \cdot 30 + 3 \cdot 31$ [5 Monate]) + 1 Tag = 154), welches wiederum das Ergebnis von $42 \cdot 42 \cdot 42$ ist.
3. Und schließlich, jede Seite der Gutenberg Bibel besteht aus 42 Zeilen.

Dass die Zahl 42 viele beschäftigt, ihren Sinn suchen, zeigen auch folgende Fälle:

Gibt man bei Google in das Suchfeld *the answer to life, the universe and everything* ein, so erhält man als Ergebnis 42. Auch Apple integrierte die Antwort „42“ in die Sprachsteuerung Siri. Die Antwort erscheint, wenn man die Frage „Was ist der Sinn des Lebens?“ stellt – was ich aber nicht kontrollieren konnte.

Manche meinen, dass das Logo der Deutschen Bahn (DB) die Chiffre für 42 ist (entsprechend der Positionen der beiden Buchstaben im Alphabet.

Für Liebhaber der Chuck Norris Witze: Ähnliches gilt für dessen Initialen (CN): $3 \cdot 14 = 42$.

Tiefer wollen wir aber nicht denken – der Begriff Deep Thought ist wohl auch hinreichend geklärt.

SCHACH UND FILM – BLADE RUNNER

Blade Runner, übersetzt etwa „Läufer auf des Messers Schneide“, ist ein Science-Fiction-Film von Ridley Scott von 1982. Literarische Vorlage ist der Roman *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* von Philip K. Dick. Der Film, in weiten Teilen sehr düster, Dunkelbraun überwiegt, Dauerregen, die Stadt (Los Angeles im Jahre 2019) ist schmutzig und überbevölkert, war zunächst kein großer Erfolg, wurde mit der Zeit aber zum Kultfilm. Ein besseres Leben gibt es nur auf fernen Planeten, die durch so genannte „Replikanten“ erschlossen worden sind. Diese künstlichen Menschen sind äußerlich nicht mehr von den natürlich geborenen Menschen zu unterscheiden, verfügen jedoch über weit größere Kräfte. Sie werden mit einer auf vier Jahre begrenzten Lebensdauer ausgestattet – wie das bei vielen Industriegütern heute schon der Fall ist: um ununterbrochenen Konsum sicher zu stellen, ist die Lebensdauer eines Produktes selten länger als dessen Garantiezeit. Den Replikanten ist es unter Androhung der Todesstrafe verboten, die Erde zu betreten. Für die Durchsetzung dieses Verbotes, also das Aufspüren von Replikanten, die dennoch auf die Erde gelangen, sind spezielle Polizeibeamte, die *Blade Runner*, verantwortlich. Trotz allem haben einige Replikanten unter Führung von Roy Batty ein Raumschiff gekapert und kehren auf die Erde zurück. Roy Batty versucht mit Hilfe des Genetik-Designers Sebastian in die Tyrell-Corporation, die die Replikanten herstellt, einzudringen: Als er begreift, dass selbst sein „Schöpfer“ Tyrell sein Leben nicht verlängern kann, tötet er ihn und Sebastian. Doch nicht bevor Tyrell und Sebastian eine Partie Schach zu Ende spielen. Diese basiert auf einer berühmten Partie zwischen Anderssen und Kieseritzky, die beide 1851 in London spielten. Viele meinen, dass diese Partie eine der brilliantesten jemals gespielten Partien ist. Daher auch ihr Name: *Die Unsterbliche* (Notation und eingehende Analyse in *Schachfreund* Nr.1, S.8). Unsterblichkeit spielt offensichtlich eine Rolle bei der Konfrontation von Tyrell und Batty. Das Schachspiel repräsentiert den Kampf der Replikanten gegen die Menschen, die die Replikanten für die Bauern halten, die wie in einem Schachspiel für einen „höheren Zweck“ nach und nach eliminiert / geopfert werden. Die einzelnen Replikanten aber versuchen, Unsterblichkeit zu erlangen – indem sie zur Dame werden und weiter leben können.

Was aber hat es zu bedeuten, dass die Figuren nicht wie in der Originalpartie aufgestellt sind; warum müssen es immer solche Phantasie-Formen sein? Mehr noch, das Brett in Sebastians und das in Tyrells Wohnung (er wohnt im **Bradbury** Apartment 9th Sector NF 46751 – hat das was zu bedeuten?) zeigen unterschiedliche Stellungen. Der Dialog der Spielenden nennt jedoch die Züge. Es sind die beiden letzten (der 22. und 23.) der *Unsterblichen*.



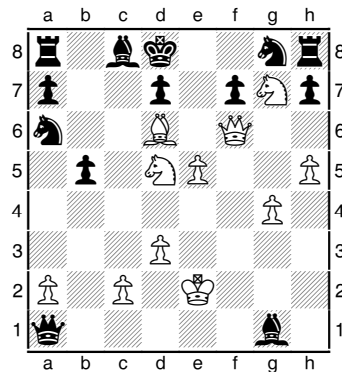
Tyrell schaut sich die Stellung nach 22.Df6+ an (siehe Diagramm)



Roy Batty

In Sebastians Wohnung macht Roy, sich auf einem Billardtisch (!) stützend, nach kurzem Hinschauen im Stehen einen Zug. Sebastians Kommentar darauf: „Läufer schlägt Dame, siehst du? War kein guter Zug.“ (No. Knight takes Queen, see? Won't do.) Roy setzt sich daraufhin an das Brett und betrachtet die Stellung genauer.

Später sagt Sebastian zu Tyrell, der in seiner Wohnung auch die Brettstellung aufgebaut hat: „Dame auf b6. Schach.“ (Queen to Bishop 6. Check.) Tyrell antwortet „Springer schlägt Dame. Was habe Sie vor, Sebastian?“ (Knight takes Queen. What’s on your mind, Sebastian?) und die Antwort ist, Roy flüstert sie Sebastian zu: „Läufer auf c7. Schach(matt) würde ich sagen.“ (Bishop to King 7. Checkmate, I think.) Und Tyrell: „Kleiner Anfall von Genialität, mein Lieber?“ (Got a brainstorm, huh, Sebastian?)



Anderssen – Kieseritzky,
London 1851. Nach 22.Df6+

Gemerkt? Die deutsch gesprochenen Züge entsprechen nicht den Original-englischen Zügen. Wer jetzt die *Unsterbliche* noch vor seinem geistigen Auge hat, wird feststellen, dass die hier genannten Züge (auf Deutsch) keinen Bezug zu ihr haben. Die Dame konnte nicht von f3 nach b6 gelangen, und Lc7 gibt zwar Schach (wie Roy im der deutschen Version flüstert) aber kein Matt (wegen Sxc7), wie Sebastian es sagt.

Dass die deutschen Übersetzer Schwierigkeiten hatten, mag an der englische Felderbezeichnung gelegen haben (was aber als Entschuldigung nicht ausreicht, da man sich ja die Originalpartie hätte anschauen können – oder wusste man von dieser Partie nichts?).

Ein kleiner Exkurs: Anders als in der heute allgemein gültigen algebraischen Notation werden die Züge aus der Sicht des Spielers, der am Zug ist, beschrieben, ausgehend von der Ausgangsstellung der Figuren auf der eigenen Grundreihe. Beispielsweise hat das Feld d3 in dieser Notation aus Sicht des weißen Spielers die Bezeichnung Q3 (*Queen three*), aus der Sicht des schwarzen Spielers Q6 (*Queen six*). Sg1-f3 lautet in englischer Notation N-KB3 (*Knight to King's Bishop three*, das N steht für den Springer [knight – eigtl. Ritter (verwand mit deutsch Knecht), aber das K ist auch im englischsprachigen Raum schon für den König vergeben, also nimmt man den zweiten Buchstaben]; N-B3 (*Knight to Bishop three*) reicht als Beschreibung, wenn kein Springer nach c3 und nur einer nach f3 ziehen kann, aber KN-B3 (*King's Knight to Bishop three*) wenn beide Springer nach f3 ziehen können, QN-B3 (*Queen's Knight to Bishop three*), beide Springer können nach f3 ziehen, und der Springer g1 stand zu Partiebeginn auf b1). Sg8-f6 hat genau die identische Notation N-KB3 oder N-B3 oder KN-B3 oder QN-B3, da dieser Zug aus der Sicht des Schwarzspielers notiert wird! Und noch eins: c7-c5 wird zu P-QB4 (*Pawn to Queen's Bishop four*) oder nur P-B4 (*Pawn to Bishop four*) wenn kein Bauer nach f5 ziehen kann.

Das reicht, nicht wahr? Komplizierter geht es kaum. Aber allmählich hat sich auch im englischsprachigen Raum die algebraische Notation durchgesetzt – so wie das Dezimalsystem im Geldverkehr. Ob ich aber in England jemals Km- statt Meilen-Angaben im Straßenverkehr (wie schon in der Republik Irland) sehen werde, bezweifle ich – vom Rechtsverkehr ganz zu schweigen; den es auch in Irland noch(?) nicht gibt.

Um die Frage beantworten zu können, ob dem Blade Runner Rick Deckard (Harrison Ford) mit der Replikantin Rachael (Sean Young) die Flucht gelingt – eine Liebesgeschichte ist Pflicht für Hollywood, egal welches Genre – und ob Rachael leben wird, und sogar die Frage, ob Deckard selbst ein Replikant ist, muss jeder den Film selber ansehen – am besten *The Final Cut*; denn es gibt vier (leicht unterschiedliche) Versionen.

SCHACH UND KUNST

Stilleben faszinieren seit vielen Jahrhunderten. Von Juni bis Oktober 2008 fand in der Hamburger Kunsthalle eine Ausstellung mit über 150 Stilleben aus fünf Jahrhunderten statt. Dabei bildeten die opulenten Gemälde aus dem Barock den Schwerpunkt, denn denen steht man oft mit offenem Mund gegenüber, vermitteln sie doch den Eindruck höchsten Realismus. Nicht nur arrangierten Künstler begehrte Gegenstände, Luxusgüter (siehe *Bild 1*), Früchte und Blumen sondern auch abstrakte Themen wie Vergänglichkeit (siehe *Bild 2*) und Ewigkeit inspirierten sie zu Kompositionen voller Symbolik (das Memento Mori, Bedenkt das Ende; hier symbolisiert durch z.B. Totenschädel und Sanduhr), Augentäuscherei (trompe l'oeil, nicht zu verwechseln mit dem Detailnaturalismus des Fotorealismus) und feiner Ironie. Der außergewöhnliche Reiz dieser Malerei liegt in der perfekten Illusion, in der täuschend echten Darstellung.

Wir erinnern uns (*Schachfreund Nr.8*): In *Alice im Wunderland* dienten Spiel-karten als durchgehendes Thema, eine Schachpartie in *Through the Looking-Glass*. Das Titelseiten-Gemälde von Pierre Raser (geb. 1953) *Jeu d'échecs, bilboquet, lampe, pichet* zeigt in der Tradition der beschriebenen historischen Stilleben noch weitere Spiele: ein Kugelfangspiel (bilboquet) und Würfel. Karten- und Würfelspiele haben ihren Reiz im Zufall, der zu einem großen Teil zwischen Sieg und Niederlage entscheidet. Schach aber ist das Spiel, in dem der Spieler die Möglichkeit absoluter Kontrolle über das Spielgeschehen hat. Die abgebildeten wertvollen Schachfiguren aber vermitteln etwas anderes: Der umgefallene weiße König (Zeichen der Aufgabe) symbolisiert ebenso wie der Totenkopf im Vanitas-Stilleben des Leidener Meisters die Gewissheit, dass alles einmal zu Ende sein wird. Und das Kartenhaus bricht beim leichtesten Windstoß zusammen; wer also sucht, für die Ewigkeit zu bauen, wird enttäuscht werden. Aber: vielleicht soll der Weinkrug darauf verweisen, dass die Spiele (plus ein wenig Wein) für Geselligkeit stehen und Geselligkeit bis tief in die Nacht – denn weshalb steht dort auch eine Petroleumlampe?

Wer keine Angst vor moderner Kunst hat, sollte den Weg nach Büdelsdorf zur NordArt nicht scheuen. Das Foto (rechts) eines Gemäldes im Stile Richters habe ich dort 2011 gemacht. In diesem Jahr vom 8.6. bis 6.10.2013; jeweils Mi bis So 11 – 19 Uhr.



Bild 1: Willem Claesz Heda, Prunkstilleben, 1638



Bild 2: Leidener Meister, Vanitas-Stilleben, um 1635



WAS ZUM ÜBEN: WEIß ZIEHT UND SETZT IN 1 ZUG MATT

Auch wenn man keine Probleme hat, diese Aufgaben zu lösen (nicht nur diejenigen mit DWZ 1500+), sollte man sich ein Zeitlimit setzen. Z.B. alles unter 10 Minuten oder maximal 30 Sekunden pro Aufgabe – Lösen unter Blitzbedingungen; denn oft ist die andere Seite nicht chancenlos, und mancher Fehlzug wird mit Matt bestraft (daher immer alle Zugmöglichkeiten von beider Seiten betrachten).

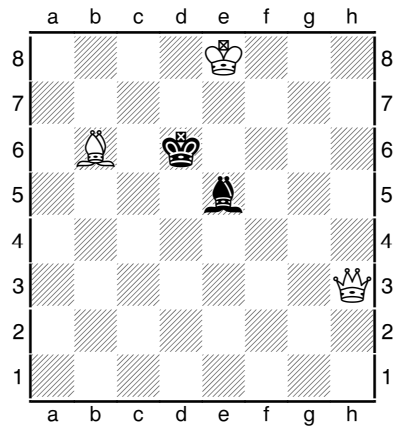


Diagramm 1 (Weiß zieht)

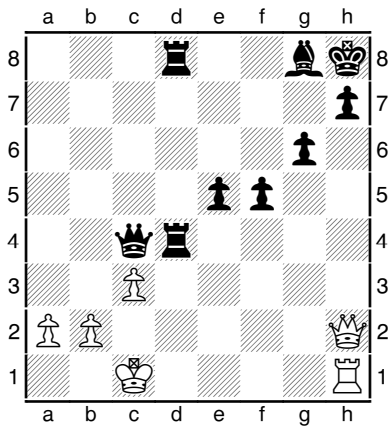


Diagramm 2 (Weiß zieht)

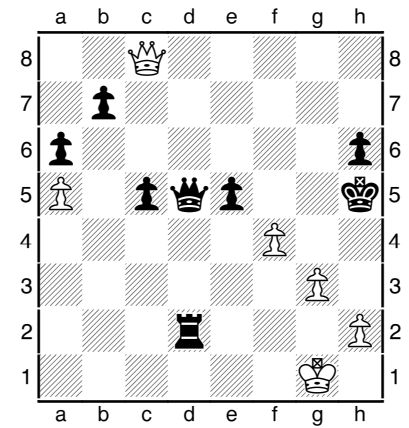


Diagramm 3 (Weiß zieht)

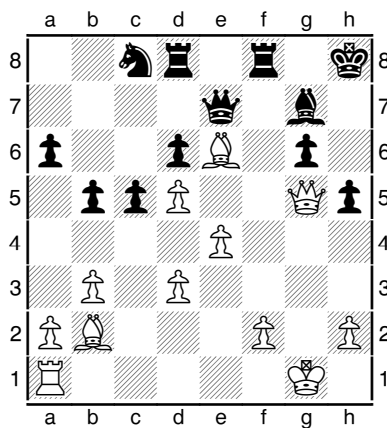


Diagramm 4 (Weiß zieht)

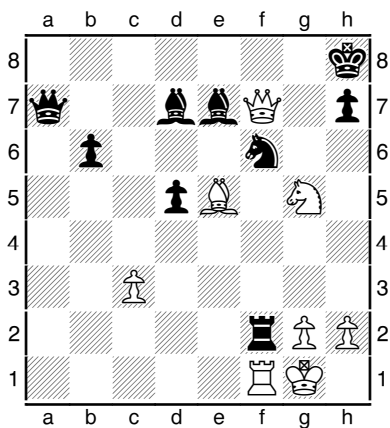


Diagramm 5 (Weiß zieht)

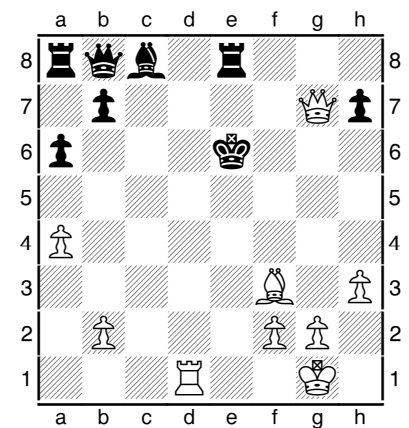


Diagramm 6 (Weiß zieht)

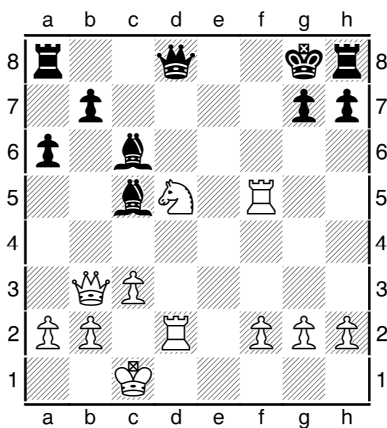


Diagramm 7 (Weiß zieht)

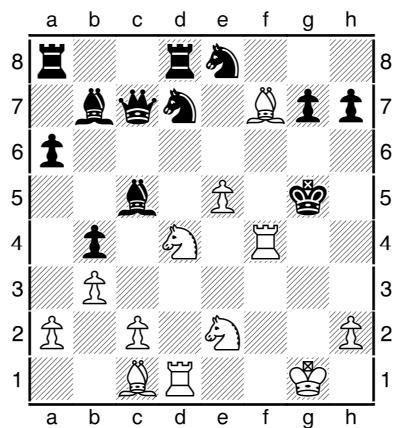


Diagramm 8 (Weiß zieht)

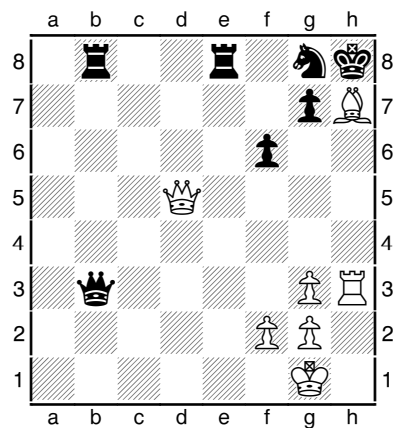


Diagramm 9 (Schwarz zieht)

WAS ZUM ÜBEN: WEIß ZIEHT UND SETZT IN 2 ZÜGEN MATT

Hier gilt dasselbe wie für die Matt-1-Aufgaben: Auch wenn man keine Probleme hat, diese Aufgaben zu lösen (nicht nur diejenigen mit DWZ 1500+), könnte man sich ein Zeitlimit setzen. Z.B. alles unter 10 Minuten oder maximal 30 Sekunden pro Aufgabe – Lösen unter Blitzbedingungen; denn oft ist Schwarz nicht chancenlos, und mancher Fehlzug wird mit Matt bestraft (daher immer alle Zugmöglichkeiten von Schwarz betrachten) oder die Zeitnot erfordert schnelles Denken/Handeln. Einmal gibt es zwei Lösungen und zweimal zwei Antworten auf den ersten Zug des Anziehenden.

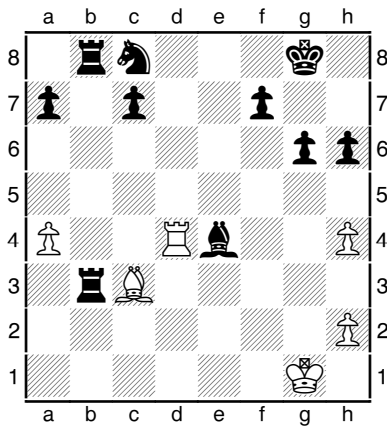


Diagramm 1 (Weiß zieht)

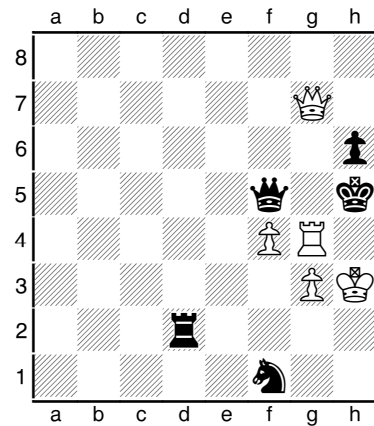


Diagramm 2 (Weiß zieht)

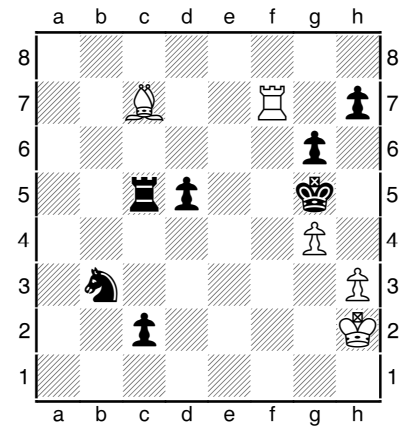


Diagramm 3 (Weiß zieht)

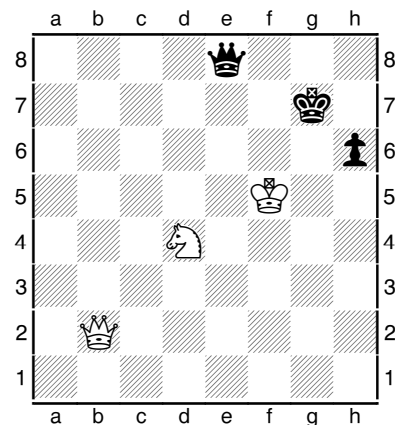


Diagramm 4 (Weiß zieht)

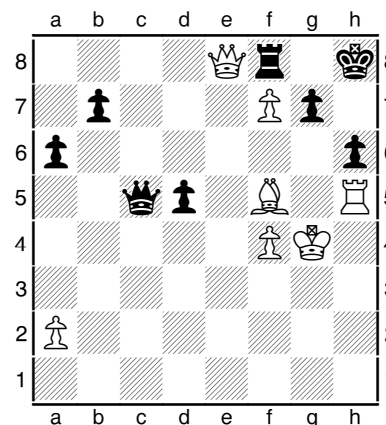


Diagramm 5 (Weiß zieht)

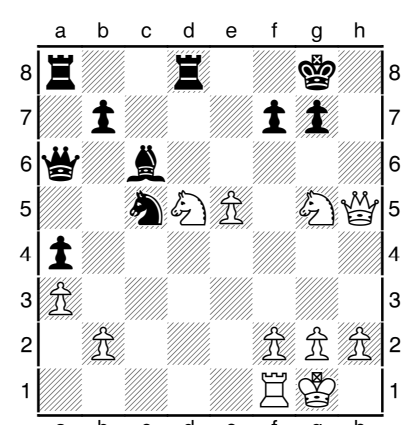


Diagramm 6 (Weiß zieht)

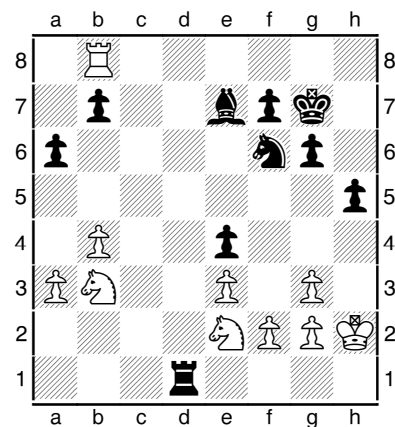


Diagramm 7 (Schwarz zieht)

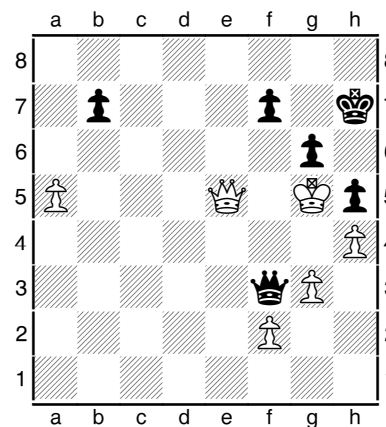


Diagramm 8 (Schwarz zieht)

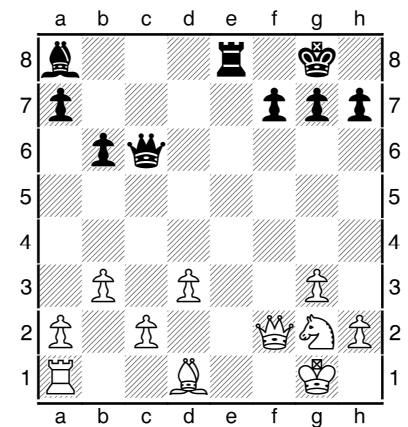


Diagramm 9 (Schwarz zieht)

WAS ZUM ÜBEN: FÜR DWZ 1500+?

Diesmal zeigen Dame und Turm ihre Durchschlagskraft: entweder gehen sie mit gutem Beispiel voran (auch unter Aufgabe ihres Da-Seins = Opfer) oder sie setzen Matt oder beides. Und damit wir nicht einseitig denken, beginnt manchmal auch Schwarz.

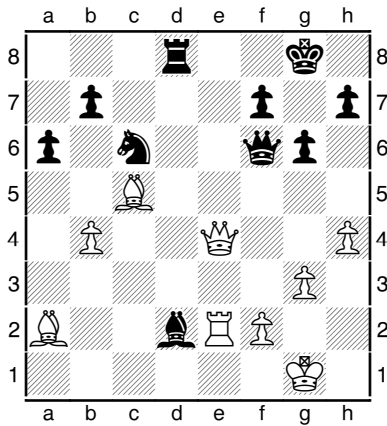


Diagramm 1 (Weiß zieht)

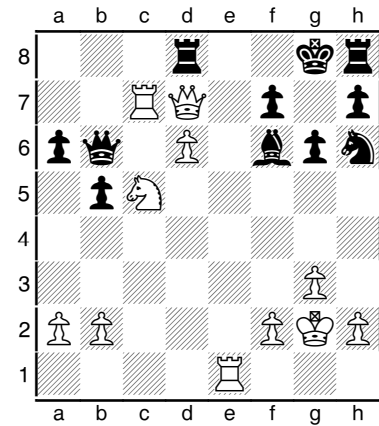


Diagramm 2 (Weiß zieht)

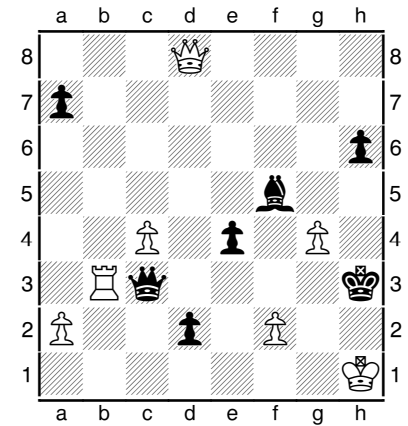


Diagramm 3 (Schwarz zieht)

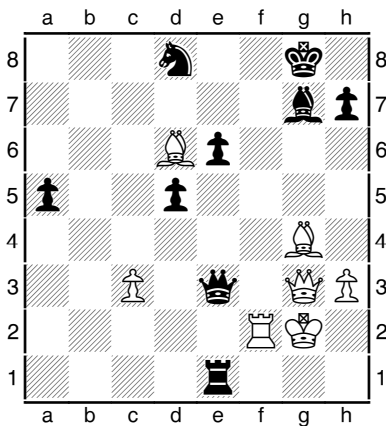


Diagramm 4 (Weiß zieht)

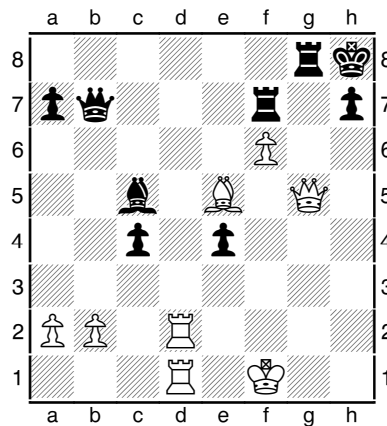


Diagramm 5 (Weiß zieht)

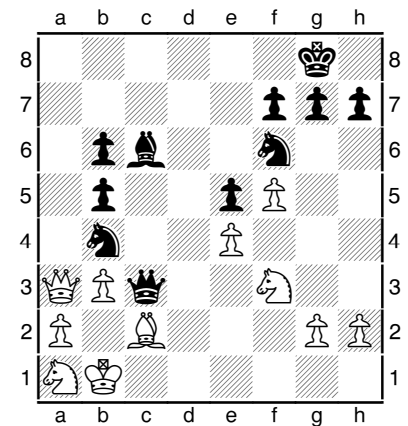


Diagramm 6 (Schwarz zieht)

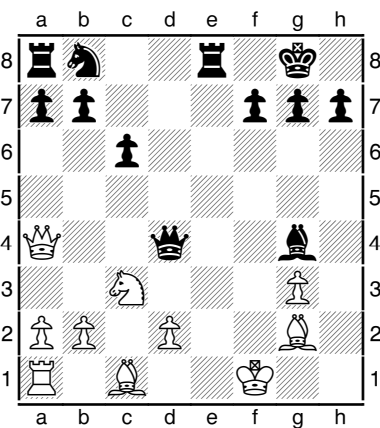


Diagramm 7 (Schwarz zieht)

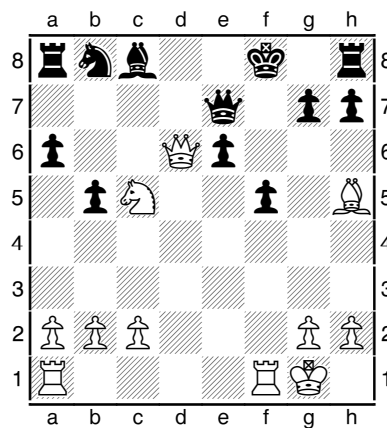


Diagramm 8 (Weiß zieht)

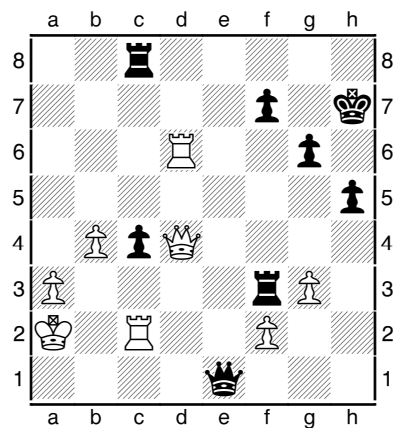


Diagramm 9 (Schwarz zieht)

