

GM Sergej Kalinitschew

gewinnt das 9. Gulweida-Warneyer-Gedenkturnier



Der Turniersieger: Sergej Kalinitschew

Foto: HK

Am 26. und 27. September war es wieder einmal so weit: Der Schachklub Tempelhof 1931 e.V. veranstaltete im Rathaus Schöneberg das Gulweida-Warneyer-Gedenkturnier (GWG), mit dem er die Erinnerung an zwei seiner verdienstvollsten Vorsitzenden und Ehrenvorsitzenden wach hält. Dieses nun schon zum neunte Male ausgetragene neunrundige Schnellturnier fand wieder unter der Schirmherrschaft von Rainer

Kotecki statt, der als Bezirksverordnetenvorsteher von Berlin-Schöneberg nicht nur am Morgen des ersten Tages zusammen mit dem Vorsitzenden des SKT die Teilnehmer begrüßte, sondern auch dafür sorgte, dass das Turnier wieder in den repräsentativen Räumen des Rathauscasinos stattfinden konnte.

Dr. Matthias Kribben, der Präsident des Berliner Schachverbandes, hatte nicht nur sein Kommen zugesagt, sondern wollte auch am Turnier teilnehmen. Leider musste er aufgrund anderer Verpflichtungen dann doch kurzfristig absagen, ließ aber seine besten Wünsche ausrichten. Am Vormittag des zweiten Tages, dem Tage der Bundestagswahl, schaute der Hausherr und vielbeschäftigte Bezirksbürgermeister Ekkehard Band kurz herein und wünschte den Teilnehmern einen guten Turnierverlauf. Außerdem ließ



Rainer Kotecki und der SKT-Chef begrüßen die Turnierteilnehmer

Foto: HK

Tempelhofer Schachblätter

es sich auch Alfred Seppelt, der Ehrenpräsident des Berliner Schachverbandes, der zur Begrüßung ebenfalls verhindert war, nicht nehmen, wenigstens am zweiten Spieltage etwas Turnierluft zu schnupern und den Anwesenden ein schönes Turnier zu wünschen. Bei soviel guten Wünschen konnte nichts schief gehen, und so wurde es wieder einmal eine gelungene Veranstaltung.

Das Turnierformat, neun Halbstundenpartien (30 min Bedenkzeit pro Spieler und Partie) an zwei Tagen und der interessante Preisfonds, lockten siebenundfünfzig Spieler an, von denen schließlich fünfundfünfzig das Turnier durchstanden. Es wurden wieder zwei Gruppen gebildet. Die ungesetzten Spieler mussten ein Startgeld von €12,50 zahlen und spielten um fünf Geldpreise, die von €200 abwärts um jeweils die Hälfte vermindert gestaffelt waren. Spieler mit einer DWZ, FIDE- oder FVS-Elozahl (FVS – Fachvereinigung Schach im Betriebssportverband Berlin-Brandenburg) von über 1900 wurden gesetzt, wobei die höhere der verschiedenen Wertungszahlen eines Spielers galt, und mussten ein Startgeld von €25 entrichten. Sie hatten aber dann auch die Chance auf doppelt so hohe Geldpreise, wobei dem Turniersieger neben €400 auch der Wanderpreis des Bezirksverordnetenvorstehers winkte. Auch diesmal hatten die gesetzten Spieler wieder die Möglichkeit, mit dem halben Startgeld ins Rennen zu gehen, bekamen dann aber auch nur die Hälfte des jeweils errungenen Geldpreises. Da kann es dann durchaus geschehen, dass sich ein Spieler kaum Chancen auf einen der Preise ausrechnet und deshalb von dieser Möglichkeit Gebrauch macht, nur um am Ende enttäuscht feststellen zu müssen, dass er doch für einen Preis infrage kommt, der dann aber leider halbiert wird. Schließlich dürfen sich ungesetzte Spieler auch setzen lassen, wenn sie Ehrgeiz entwickeln oder dem Schachklub eine indirekte Spende zukommen lassen wollen, was in einzelnen Fällen auch geschah. Außerdem waren noch für Senioren, Damen und Jugendliche je zwei Sonderpreise von €40 bzw. €20 ausgesetzt – sofern diese Gruppen mindestens drei bzw. fünf Teilnehmer stark waren. Es wurden aber keine Doppelpreise vergeben, jeder Preisträger bekam nur den jeweils höheren Preis, wodurch einige Spieler in die Lage versetzt wurden, doch noch Preise entgegennehmen zu können, obwohl sie sonst leer ausgegangen wären.

Bevor das Turnier begann, wurde aus den Reihen der Turnierteilnehmer zum Beilegen etwaiger Streitfälle ein Schiedsgericht bestimmt. Dafür stellten sich Robert Rabięga, László Mihók und Georg Kachibadze zur Verfügung, die aber glücklicherweise nicht tätig zu werden brauchten – ein Indiz für die gute Spieldisziplin der Turnierteilnehmer. Kleinere Unstimmigkeiten half der bewährte Turnierleiter Dirk Sagasser beizulegen, dem bei der Turnierendurchführung Carsten Staats und André Buttkus zur Seite standen, die beide auch selbst am Turnier teilnahmen, was sich übrigens der SKT-Vorsitzende auch nicht nehmen ließ.

Im Vorfeld der Veranstaltung, deren Termin bereits seit dem Herbst des Vorjahres feststand, wurde dann unerwartet die Bundestagswahl auf dasselbe Wochenende gelegt, woraus sich die Frage ergab, ob man das Turnier nicht besser verschieben sollte, weil sich die Wahl eventuell negativ auf die Teilnehmerzahl auswirken könnte. Da der Spielsaal aber nicht immer zur Verfügung steht, wurde diese Idee fallen gelassen und der Termin beibehalten. Allerdings wurde in die Einladung ein Hinweis aufgenommen, dass nach Abschluss des Turniers noch ausreichend Zeit sei wählen zu gehen, wenn man es nicht vorzöge, sich dem Zeitdruck durch Briefwahl zu entziehen.



2. Runde: Markus Penner in hoher Zeitnot gegen GM Rabiega

Foto: HPK

Trotz aller anderslautenden Befürchtungen waren dann doch vier Titelträger und eine Reihe weiterer starker Spieler am Start, darunter drei Spieler, die dieses Turnier bereits ein- oder mehrmals gewonnen hatten, nämlich die Großmeister Robert Rabiega und Sergej Kalinitschew

sowie der Internationale Meister Ulf von Herman. Hinzu kam der FIDE-Meister László Mihók. Aber auch im übrigen Teilnehmerfeld fanden sich viele „Wiederholungstäter“, denen dieses Turnier gefällt und die deshalb teilnehmen, wann immer ihnen das möglich ist. Immerhin lagen elf der Teilnehmer über der magischen Wertungsgrenze von 2000, und der Turnierendurchschnitt aller Spieler mit gültigen Zahlen lag mit 1744 auf einem beachtlichem Niveau.

Wie üblich war die Tabellenspitze hart umkämpft, aber Sergej Kalinitschew gab nur an die beiden nächstplatzierten Spieler je einen halben Punkt ab und gewann das Turnier souverän mit acht Punkten. Einen halben Punkt dahinter landete Robert Rabiega, der sich dreimal mit der Punkteilung zufrieden gab, und zwar mit dem Turniersieger, Georg Kachibadze und Ulf von Herman



4. Runde: Die beste Damenspielerin Heide Ketterling hat Schwierigkeiten gegen Ante Cobanov

Foto: HPK

Dieser hat mit sieben Punkten den dritten Platz erreicht, obwohl der in der ersten Runde einen unglaublichen Schnitzer machte und ein ihm drohendes einzüiges Matt übersah – der Punkt ging an den übergelücklichen Stefan Knispel, der zum Schluss jedoch leider nur 50% auf seinem Punktekonto vorweisen konnte. Mit hauchdünnem Wertungsvorsprung verwies Ulf von Herman das Jungtalent Georg

Kachibadze, von dem in Zukunft mit einiger Sicherheit noch mehr zu hören sein wird, auf den vierten Platz, womit der Jugendpreis verfügbar blieb.



6. Runde: László Mihók gegen Robert Rabiega, im Hintergrund Georg Kachibaze

Foto: HPK

nur ein Jugendpreis vergeben, der ausschreibungsgemäß eigentlich hätte gestrichen werden sollen. Der hypernervöse Markus Penner, auch von ihm dürfte künftig noch einiges zu hören sein, bekam ihn für seine erreichten sechs Punkte. Da nur drei Damen mitspielten, gab es auch nur einen einzigen Damenpreis, den Heide Ketterling freiwillig mit der punktgleichen aber etwas wertungsschwächeren Ulla Klevenow teilte.

Um bei punktgleichen Preisträgern mit unterschiedlicher Wertung einen besseren Kompromiss als die Verteilung nur nach der Wertung vorzunehmen, hatte der Veranstalter wie auch schon in den Jahren davor das Hort-System festgelegt, bei dem punktgleiche Spieler die Hälfte des ausgelobten Preises bekommen, während die andere Hälfte mit den entsprechenden Anteilen der anderen Preisträger zusammengekommen und geteilt wird. Das mögen zwar die Spieler, dem Turnierleiter, dem



6. Runde IM-Bezwinger Stephan Knispel gegen Thomas Weschkalnies

Foto: HPK

diese Pflicht oblag, gefällt die sich daraus ergebende Preisgeldrechnung allerdings weniger. Da aber das Drucken der Urkunden für die jeweils beiden besten gesetzten und ungesetzten Spieler ohnehin einiger Zeit dauerte – auch diesmal gab es eine kleine zusätzliche Verzögerung, weil das Gespann aus Drucker und Laptop zwischendurch einige Minuten wieder einmal nicht das tun wollte, was man von ihm verlangte – konnte die Berechnung und Vorbereitung der Preise parallel laufen. Jedoch kommt eine

Tempelhofer Schachblätter

GWG 2009	Elo	NWZ	Attr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pkte.	Buchh.	So/Be	Rang
GM Kalinitschew, Sergej	2488	2443	G	40S1	14W1	5S1	8W1	2S½	4W1	3S½	17W1	12W1	8,0	53,0	45,75	1.
GM Rabiega, Robert	2551	2474	G	23W1	10S1	6W1	4S½	1W½	17S1	11W1	3S½	5W1	7,5	55,5	44,50	2.
IM v. Herman, Ulf	2400	2359	G	30W0	34S1	18W1	12S1	19W1	6S1	1W½	2W½	11S1	7,0	51,0	38,75	3.
Kachibadze, Georg	2224	2181	GJ	46S1	12W1	20S1	2W½	11S1	1S0	26W1	6W1	7S½	7,0	51,0	36,25	4.
Baier, Reinhard	2089	1919	H	21S1	9W1	1W0	24S0	23W1	33S1	18W1	26S1	2S0	6,0	50,0	29,50	5.
Krajewski, Wolfgang	2131	1978	H	38S1	29W1	2S0	41W1	8S1	3W0	20W1	4S0	24S1	6,0	49,5	28,00	6.
Vu, Philippe	—	—	H	22S½	28W1	32S1	16S1	17W0	11W0	15S1	14W1	4W½	6,0	48,0	31,50	7.
Barwich, Alfred	1902	1824	US	51S1	13W1	15S1	1S0	6W0	9W1	17S0	33S1	22W1	6,0	47,5	28,50	8.
Dr. Pischner, Rainer	—	1788	US	48W1	5S0	27W0	34S1	36W1	8S0	40W1	23S1	19W1	6,0	41,0	24,50	9.
Penner, Markus	1886	1756	HJ	53S1	2W0	40S½	46W1	13S0	27W½	45S1	35W1	17S1	6,0	38,0	21,00	10.
Hahlbohm, Matthias	2084	2042	H	39W1	33S½	25W1	19S1	4W0	7S1	2S0	13W1	3W0	5,5	51,0	27,50	11.
Korell, Peter	—	1853	US	44S1	4S0	36W1	3W0	43S1	22W½	41S1	21W1	1S0	5,5	46,5	22,00	12.
Ketterling, Hans-Peter	—	1688	US	27W1	8S0	37W1	32S½	10W1	18S½	19W½	11S0	31W1	5,5	45,0	26,25	13.
Burghardt, Michael	—	1864	U	50W1	1S0	30W1	27S½	18W0	16S1	31W1	7S0	33W1	5,5	45,0	23,75	14.
Buttkus, André	2099	2094	H	31W1	16S½	8W0	18S0	49W1	25S1	7W0	40S1	26W1	5,5	43,0	23,25	15.
Baranowsky, Peter	—	1821	US	42S1	15W½	22S1	7W0	21S0	14W0	43S1	41W1	28S1	5,5	42,0	22,75	16.
FM Mihok, Laszlo	2186	2098	G	36W1	24S1	19W0	29S1	7S1	2W0	8W1	1S0	10W0	5,0	52,0	25,50	17.
Kohlstadt-Erlebach, Paul	—	1705	US	37S1	32W½	3S0	15W1	14S1	13W½	5S0	28W½	21S½	5,0	47,5	24,75	18.
Dreke, Frank	2044	1917	H	43S1	41W1	17S1	11W0	3S0	21W1	13S½	24W½	9S0	5,0	46,0	22,25	19.
Kopischke, Maik	1899	1768	U	34W1	30S1	4W0	33S½	27W1	26W½	6S0	22S0	37W1	5,0	43,5	21,25	20.
Kramer, Ralf	—	1505	US	5W0	49S½	47W1	25S1	16W1	19S0	29W1	12S0	18W½	5,0	42,5	22,00	21.
Schmidt, Rainer	—	1742	US	7W½	47S1	16W0	40S½	54W1	12S½	28S½	20W1	8S0	5,0	41,0	19,75	22.
Olschewski, Roman	1675	1574	US	2S0	53W1	45S1	26W0	5S0	51W1	27S1	9W0	35S1	5,0	40,0	16,00	23.
Möschl, Alois	—	1835	US	55S1	17W0	38S1	5W1	26S0	41W½	42S1	19S½	6W0	5,0	39,0	19,25	24.
Klevenow, Hellmut	—	1725	US	54S1	26W½	11S0	21W0	44S1	15W0	47S1	29W½	38S1	5,0	37,5	17,00	25.
Nietsch, Horst	2044	1865	GS	35W1	25S½	33W½	23S1	24W1	20S½	4S0	5W0	15S0	4,5	46,5	21,00	26.
Ehrmann, Georg	—	—	US	13S0	43W1	9S1	14W½	20S0	10S½	23W0	36W1	29S½	4,5	45,0	21,50	27.
Cobanov, Ante	1851	—	US	47W½	7S0	39W½	35S1	40W1	31S½	22W½	18S½	16W0	4,5	40,5	18,25	28.
Prof. Dr. Lukas, Wilmar	—	1825	US	52W1	6S0	31W1	17W0	37S1	42W½	21S0	25S½	27W½	4,5	40,0	17,50	29.
Knispel, Stefan	—	1649	U	3S1	20W0	14S0	42W0	34S1	45W0	51S½	43W1	41S1	4,5	37,5	19,25	30.
Kos, Ivan	1550	1451	US	15S0	54W1	29S0	45W1	46S1	28W½	14S0	42W1	13S0	4,5	37,0	13,75	31.
Lösche, Heinz	1950	1737	GS	+	18S½	7W0	13W½	41S0	43W½	35S0	51W1	42S1	4,5	33,5	13,00	32.
Zeidler, Uwe	—	1785	U	45S1	11W½	26S½	20W½	42S½	5W0	36S1	8W0	14S0	4,0	43,0	16,25	33.
v. Schöning, Ulrich	—	1385	U	20S0	3W0	55S1	9W0	30W0	50S1	48W1	37S0	45W1	4,0	37,0	10,50	34.
Ketterling, Heide	—	1419	USD	26S0	45W0	53S1	28W0	52S1	38W1	32W1	10S0	23W0	4,0	36,0	13,00	35.
Moeller, Dirk	1602	1394	US	17S0	55W1	12S0	51W1	9S0	37W1	33W0	27S0	47W1	4,0	36,0	11,00	36.
Blasig, Thomas	—	—	U	18W0	+	13S0	39S1	29W0	36S0	46W1	34W1	20S0	4,0	35,0	11,00	37.
Goroll, Hans-Jürgen	—	1553	US	6W0	52S1	24W0	54S0	48W1	35S0	49W1	45S1	25W0	4,0	33,5	11,50	38.
Klevenow, Ursula	—	1495	USD	11S0	42W½	28S½	37W0	45S0	52W1	44S½	47W½	48S1	4,0	32,5	12,75	39.
Berg, Gerd	1657	1411	US	1W0	50S1	10W½	22W½	28S0	54S+	9S0	15W0	44S½	3,5	43,5	12,25	40.
Jendrossek, Hans	—	1718	US	49W1	19S0	48W1	6S0	32W1	24S½	12W0	16S0	30W0	3,5	42,0	13,00	41.
Völz, Ralf	—	—	U	16W0	39S½	44W1	30S1	33W½	29S½	24W0	31S0	32W0	3,5	40,0	14,25	42.
Staats, Carsten	—	1435	U	19W0	27S0	50W1	48S1	12W0	32S½	16W0	30S0	51W1	3,5	38,0	10,75	43.
Gill, Horst	—	1177	US	12W0	46W½	42S0	47S1	25W0	49S½	39W½	50S½	40W½	3,5	33,5	11,25	44.
Weschkalnies, Thomas	—	—	U	33W0	35S1	23W0	31S0	39W1	30S1	10W0	38W0	34S0	3,0	40,0	12,50	45.
Schulz, Manfred	1611	1550	US	4W0	44S½	49W1	10S0	31W0	47S0	37S0	53W1	50W½	3,0	36,0	8,25	46.
Schröder, Gert	—	1153	US	28S½	22W0	21S0	44W0	55S1	46W1	25W0	39S½	36S0	3,0	35,5	8,75	47.
Olbrisch, Thomas	—	—	U	9S0	51W1	41S0	43W0	38S0	53W1	34S0	49S1	39W0	3,0	32,5	7,50	48.
Grothe, Michael	—	—	U	41S0	21W½	46S0	53W1	15S0	44W½	38S0	48W0	55W1	3,0	31,0	7,75	49.
Traeger, Joachim	—	1260	US	14S0	40W0	43S0	55W1	51S0	34W0	52S1	44W½	46S½	3,0	29,5	7,25	50.
Gmerek, Henning	—	1410	US	8W0	48S0	52W1	36S0	50W1	23S0	30W½	32S0	43S0	2,5	36,0	7,75	51.
Lippianowski, Stefan	—	936	U	29S0	38W0	51S0	+	35W0	39S0	50W0	55S1	53S½	2,5	25,5	2,50	52.
Hamacher, Albert	—	1320	U	10W0	23S0	35W0	49S0	+	48S0	55W½	46S0	52W½	2,0	28,0	2,00	53.
Enes, Jürgen	—	—	U	25W0	31S0	+	38W1	22S0	40W-	—	—	—	2,0	22,0	4,00	54.
Bicknase, Edda	—	1010	USD	24W0	36S0	34W0	50S0	47W0	+	53S½	52W0	49S0	1,5	26,5	1,00	55.

G: gesetzt H: G mit halbem Startgeld U: ungesetzt S: Senior D: Dame J: Jugendlicher

Tempelhofer Schachblätter

Panne selten allein, und so gab es während der Siegerehrung ein Speicherkartenproblem bei der benutzten elektronischen Spiegelreflexkamera. Glücklicherweise betraf das nur die allerletzten Fotos, so dass alle wichtigen Aufnahmen gerettet werden konnten.



Philippe Vu erhält den SiR-Pokal

Foto: HK

aller Anwesenden endgültig übereignet. Anschließend kam für die erfolgreichen Spieler der wichtigste Teil der Siegerehrung, sie bekamen endlich die erspielten Urkunden und Preise, und der Turniersieger durfte den GWG-Wanderpokal kurz an sich nehmen. Einmal muss er dieses Turnier noch gewinnen, dann darf er ihn behalten – sofern im niemand anderer zuvorkommt.

Bei Schachturnieren kommt es des öfteren vor, dass Spieler, die schlechter abschneiden als sie erwartet haben, die Flinte ins Korn werfen und vorzeitig aus dem Turnier ausscheiden, obwohl beim Schweizer System vieles bis ganz zum Schluss offen bleibt – abgesehen davon, dass gelegentlich auch gesundheitliche Gründe die Ursache für das Ausscheiden sind. Um das Durchhaltevermögen von Spielern zu honorieren, die keinen Preis erringen konnten, das Turnier aber komplett durchgespielt haben, setzen der Bezirksverordnetenvorsteher, der Sponsor Elektroschach und der SKT-Vorsitzende regelmäßig einige Sachpreise zur Verlosung aus. Diesmal waren es ein Dutzend, nämlich ein Porzellanschälchen der KPM, ein Silbertaler mit dem Eisbären Knut, sieben Bücher, zwei Schach-CDs und drei Flaschen Wein. Als Glücksfee fungierte Ulla Klevenow, die aus dem Stapel der Turnierkarten die Namen der Trostpreisempfänger zog, die Hauptpreisträger waren von dieser Aktion natürlich ausgenommen.



Turnierleiter Dirk Sagasser hat alles im Griff

Foto: HPK

Tempelhofer Schachblätter

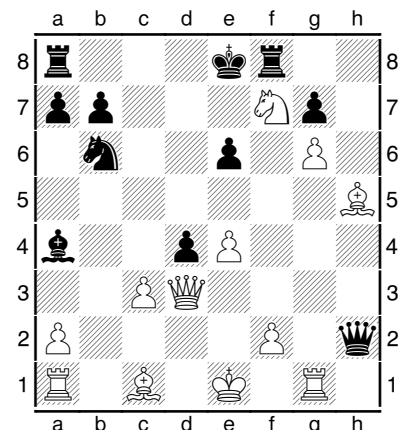
Bei einem Turnier, das über fast zwei volle Tage geht, muss auch für das leibliche Wohl der Turnierteilnehmer und Helfer gesorgt werden, und so gab es Speisen und Getränke wieder zu den gewohnt moderaten Preisen. Wer sich über die günstigen Preise wunderte, wurde dezent auf den Spendenturm des Schachklubs Tempelhof aufmerksam gemacht, in welchen dann tatsächlich einige Spenden ihren Weg fanden. Außerdem spendete das langjährige Mitglied Henning Gmerek stolze €200, die zur langsam notwendig werdenden Anschaffung von elektronischen Schachuhren verwendet werden sollen. Besonders beliebt sind die von den das Büfett betreuenden Damen zubereiteten wohlschmeckenden Torten, Bouletten und nicht zuletzt auch der hausgemachte Kartoffelsalat. Karola Mahlkow, Ingrid Pischner und Karin Burkhardt, die zum erprobten Helferkreis des Schachklubs gehören, sorgten für das leibliche Wohl aller Hungrigen und Durstigen. Wenn in den Pausen zwischen den Runden der Ansturm zu groß wurde, sprangen zusätzlich die drei mitspielenden Damen Edda Bicknase, Ulla Klevenow und Heide Ketterling ein.

Während der Begrüßung waren die Teilnehmer gebeten worden, interessante Partien zu notieren und dem Veranstalter zu überlassen, der sie als Beispiele für gute Kombinationen, pfiffige positionelle Manöver oder aber als zur Abschreckung dienende Reinfälle für die Klubzeitung zu verwenden versprach. Es wurden tatsächlich einige Partien geliefert, die deutlich machen, was unter dem Druck der begrenzten Bedenkzeit bei Schnelldpartien so alles passieren kann. Sie vermitteln ein wenig von der Turnieratmosphäre. Der Leser braucht keine tiefgründigen mit oder ohne ein Schachprogramm erstellte Analysen zu fürchten. Wenn er die illustrierenden Bemerkungen jedoch vertiefen möchte, so kann er sich nach Herzenslust so weit in die Partien vertiefen, wie er selbst das möchte.

In der ersten Runde traf IM Ulf von Herman zum Aufwärmen auf einen Mittelklassespieler, der aber dafür bekannt ist, zuweilen eine scharfe Klinge zu schlagen. Offensichtlich war der Meister am Vormittag des ersten Turniertages in der ersten Runde noch nicht ganz wach, und so nahm das Unglück seinen Lauf.

Ulf von Herman (2400) - Stefan Knispel (1649)
Damengambit, Anti-Merander Variante [D45]

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf6 4.e3 e6 5.Sc3 Sbd7 6.Dc2 Ld6 7.g4 h6 8.Tg1 Oft wird hier 8.Ld2 und erst später Tg1 gespielt, der Anziehende wollte offenbar aber sofort die Initiative übernehmen. **8... dxc4 9.Lxc4 Sb6 10.Le2 Dc7 11.h4 Ld7 12.e4 Lb4**



Stellung nach 20... Dh2

13.g5 Lxc3+ 14.bxc3 Der weiße König bleibt nun in der Mitte, und das Spiel verschärft sich. **14... hxg5 15.hxg5 Sh5 16.Se5 c5** Auch Schwarz versucht die Stellung zu öffnen. **17.g6 cxd4** Das entwurzelt den Se5 und bedroht den Bc3, Weiß dreht den Spieß jedoch um und strebt nach Materialgewinn. **18.Sxf7 Tf8 19.Lxh5 La4 20.Dd3 Dh2** Mit diesem Doppelangriff holt sich Schwarz die Figur zurück. **21.Dg3 Dxb3** Weiß rechnet mit keiner Gefahr, weil er einen starken Angriff gegen den schwarzen König hat. Mit dem simplen **22.La3** hätte er die Mattdrohung leicht abwehren und zudem seinen eigenen Angriff noch verstärken können, aber so... **22.Dd6 22... Dd1# 0-1**

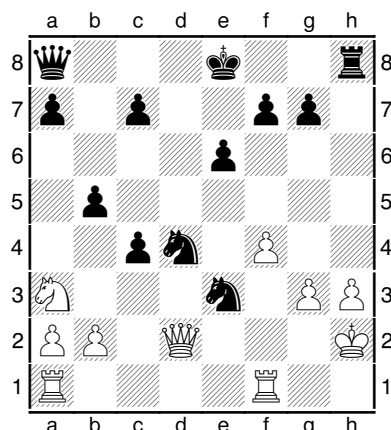
Tempelhofer Schachblätter

Es ist nur zu verständlich, das Ulf von Herman sich über seinen Missgriff sehr geärgert hat. Danach aber war er ganz offensichtlich wieder hellwach und schloss schnell und konsequent zur Tabellenspitze auf.

In der sechsten Runde trafen am zweiten Spieltag zwei stärkere Mittelfeldspieler aufeinander, die auch keinem Risiko aus dem Wege gingen. Die Ruf- und Fragezeichen sowie zwei Kurzkommentare stammen vom Gewinner der Partie, den restlichen Senf hat der Verfasser dazugegeben.

Peter Baranowsky (1821) - Michael Burghardt (1864) Barcza-System [A07]

1.Sf3 d5 2.g3 Lf5 3.Lg2 Sc6 Meist wird zunächst der Königspringer entwickelt, aber durch diesen ungewöhnlich Zug werden die Theoriefade verlassen. **4.Sh4!? Lg4** Möchte der nachziehende ein Lockerung der weißen Bauernstellung provozieren? **5.d4 e6 6.0-0 Le7 7.Sf3 h5!?** Kaum hat Weiß rochiert, so schreitet der Schwarze zum Angriff. **8.c4?** An dieser Stelle hält der Nachziehende 8.h3 für unabdingbar. **8... h4 9.h3 Lxf3 10.exf3 hxg3 11.fxg3** Nun ist die weiße Bauernstellung wieder intakt, aber Schwarz kann die halboffene h-Linie als Angriffsbasis nutzen. **11... dxc4** Abgesehen von der gefährdeten Königsstellung kostet der achte weiße Zug jetzt nicht nur einen Bauern, sondern lässt auch d4 unter Druck geraten. **12.Le3 Lf6 13.f4 Sge7** Der Bd4 läuft nicht weg. **14.Kh2 Lxd4 15.Lxd4 Sxd4 16.Da4+?** Es war an der Zeit,



Stellung nach 20.Dd2

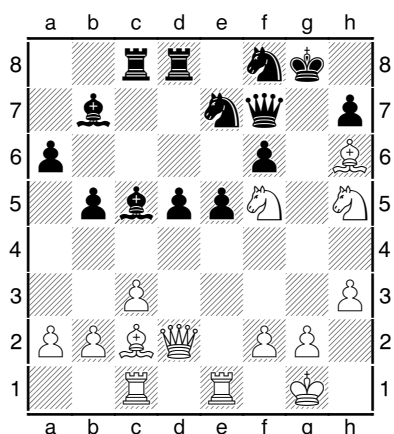
stattdessen endlich den Sb1 zu entwickeln. Der Einschlag auf b7 taugt nichts, denn nach Tb8 muss Weiß den Bauern wieder hergeben und hätte nur den feindlichen a-Turm zum Eingreifen auf der zweiten Reihe veranlasst. **16... b5 17.Dd1 Sef5!!** Schwarz gibt zwar die Qualität, bekommt aber aktives Angriffsspiel und droht, sich überdies auch die Qualität zurückzuholen. **18.Lxa8 Dxa8 19.Sa3** Außer dem Verbinden der weißen Schwerfiguren leistet dieser Zug nichts, und die Springergabel verhindert er auch nicht. **19... Se3** Da Matt droht, ist der Sd4 tabu, auch sonst hat Weiß nicht mehr viel Auswahl. **20.Dd2** Hier würde auch 20... Sg4+ 21.Kg1 Txh3 22.Dg2 Se2+ die Partie entscheiden, aber Schwarz hat noch einen viel spektakuläreren Zug zur Verfügung! **20... Df3! 21.Df2** Bei 21.Txf3 bleibt Weiß auf den ersten Blick mit einer Figur und zwei Bauern im Nachteil, tatsächlich wird er aber durch 21... Sxf3+ 22.Kh1 Txh3+ 23.Dh2 Txh2# matt. Der Damenzug scheint alles zu halten, indes geht es noch schneller zuende. **21... Txh3+** Matt im nächsten Zuge. **0-1**

Aus der achten Runde stammt eine schöne Gewinnpartie, die von zwei Spielern der Tabellenspitze „komponiert“ wurde.

Georg Kachibadze (2224) - Wolfgang Krajewski (2131) Sizilianisch mit d6 [B50]

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Den Läuferzug sieht man an dieser Stelle auch nicht oft. **3... e6 4.d3 Sf6 5.c3 a6 6.Lb3 Sc6 7.0-0 Le7 8.Te1 0-0 9.Sbd2 b5 10.Sf1 Lb7 11.Sg3 Se5 12.h3 Tc8 13.Lc2 Sg6 14.Le3 Dc7 15.Tc1 Tfd8 16.Dd2 d5** Beide Seiten haben die Entwicklung abgeschlossen und die Partie zunächst ruhig angehen lassen, nun

Tempelhofer Schachblätter



Stellung nach 24... Se7

aber beginnt der eigentliche Kampf. **17.e5 Sd7 18.d4 f6 19.exf6 gxf6 20.dxc5 Lxc5** Weiß beginnt ein aktives Figurenspiel. **21.Sd4 Sdf8 22.Sh5 Df7 23.Lh6 e5 24.Sf5 Se7** Die Stellung sieht harmlos aus, aber Weiß erkennt die Kraft des Damenschachs auf g5, aber dazu muss der störende Bf6 weggelenkt werden, und so liegt das jetzt folgende Turmopfer nahe. **25.Txe5** Auf die Annahme des Turmopfers will sich der Nachziehende nicht einlassen. **25... Sc6 26.Lg7** Das droht ein einzüdiges Leichtfigurenmatt, Schwarz muss nun die Dame hergeben. **26... Dxb5 27.Se7+ Lxe7 28.Txb5 Kxb5 29.Lxh7 Se5 30.Te1 Tc4 31.Dh6+ Kf7 32.f4 Lc5+ 33.Kh1 Seg6 34.Lxg6+** Das Matt ist nicht mehr abzuwenden. **1–0**

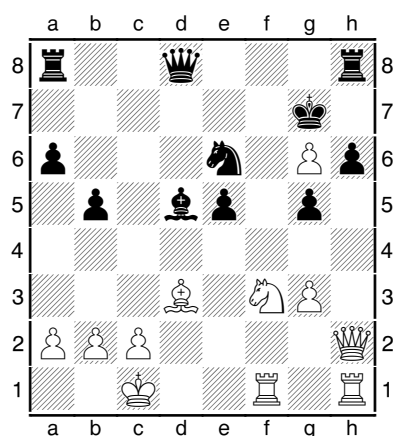
Da hat Weiß seinen Gegner mit einem sehenswerten Angriff bezwungen. Wenn auch das Turmopfer nach dem oben Gesagten logisch erschien, so war doch einiges an korrekter Vorausberechnung erforderlich, um sicher zu sein, dass Schwarz sich nicht doch noch herauswinden kann.

Aus der letzten Runde haben mir noch zwei Mittelfeldspieler ihre Partie überlassen. Offensichtlich lagen die Nerven blank, die Mitschrift war teilweise recht unleserlich und außerdem fehlten zwei Züge, ein anderer Zug war „zum Ausgleich“ doppelt notiert worden. Nach einiger Analysearbeit gelang die Rekonstruktion dieser Partie dann doch noch – hoffentlich fehlerfrei; immerhin scheint alles schlüssig zu sein.

Maik Kopischke (1899) - Thomas Blasig (ohne DWZ)

Pirc-Ufimzew-Verteidigung [B08]

1.d4 Sf6 2.Sf3 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Le3 0–0 6.Dd2 e5 7.0–0–0 Rochaden nach verschiedenen Seiten darf man gewöhnlich als Kampfansage auffassen. **7... Sbd7 8.Ld3 b6 9.Lh6** Das beseitigt den Schutzläufer, der sich dem nicht nach



Stellung nach 23... Lxd5

h8 entziehen kann, weil auf f8 noch der Turm steht. **9... Lb7 10.Lxg7 Kxg7 11.h3** Beide Seiten beginnen nun einen Bauernsturm gegen den feindlichen König. **11... a6 12.g4 b5 13.g5 Sh5 14.Se2 c5 15.dxc5 Sxc5 16.Sg3 Sxg3 17.fxg3 Se6?** Dieses Fragezeichen stammt von einem der Spieler. In der Tat wird es jetzt für Schwarz brenzlich. **18.h4 f6** Auch das ist keine gute Idee, denn die weitere Stellungsöffnung spielt dem Gegner in die Hände. **19.h5 fxg5 20.Tdf1 h6 21.hxg6 d5 22.Dh2 Th8 23.exd5 Lxd5 24.Sxe5** Weiß greift beherzt auf e5 zu und opfert damit die Qualität, weil ihm der Th1 auf der h-Linie nicht helfen kann, der Springer auf e5 aber große Kraft entfaltet. **24... Lxh1 25.Tf7+ Kg8** Weiß hat zwar weniger Material, das

aber ist optimal eingesetzt und erzwingt das Matt. **26.Sd7 Th7 27.Sf6+ Kh8 28.Txh7# 1–0**

Damit soll genug Schachatmosphäre geschnuppert sein. Es gab natürlich noch viele andere interessante Partien, Geistesblitze, Reinfälle und Zeitnotdramen zu sehen,

Tempelhofer Schachblätter

einige davon am eigenen Brett, andere aus sicherer Kiebitzentfernung. Die Meister spielten auch nicht immer gemäß der reinen Lehre, wenn es nötig wurde pokerten auch sie. Leider wurde keine weitere Partie der Nachwelt überliefert – und die Meister haben ihre kleinen Geheimnisse wohl für sich behalten wollen.

Am Ende der Siegerehrung bedankte sich der SKT-Vorsitzende ganz herzlich beim Schirmherrn für die Überlassung der Turnierräume, dankte allen Spendern für die Sachpreise, den Büfettdamen für ihren Einsatz und die gespendeten Speisen, der Turnierleitung, dem Schiedsgericht und allen weiteren Helfern für die Vorbereitung und Organisation des Turniers; und nicht zuletzt dankte er auch den Spielern für ihr diszipliniertes Spielen. Dann lud er alle Anwesenden zum 10. Gulweida-Warneyer-Gedenkturnier am 2. und 3. Oktober 2010 wieder ins Rathaus Schöneberg ein, wünschte allen Anwesenden einen guten Heimweg und einen interessanten Fernsehabend mit den Berichten zu den Bundestagswahlergebnissen.

Der Abbau der Spiele und der Computeranlage, das Einpacken der Speisen und Getränke und nicht zuletzt des Abfalls sowie der Abtransport allen Materials ist dann der mühevollen Abschluss eines solchen Turniers. Dank der vielen zupackenden Hände wurde das jedoch in Windeseile erledigt und den Rest des sonnigen Spätnachmittags verbrachten diejenigen Helfer, die keine anderen Verpflichtungen hatten, im Garten des Vorsitzenden, wobei sie sich die übriggebliebenen Brötchen und Würstchen munden ließen. So klang der Nachmittag entspannt aus und abends konnte man sich der Wahlberichterstattung zuwenden.

HPK

Einladung zum

Weihnachtspreisskatturnier 2009

Am Freitag, dem 18.12.2008 findet entsprechend der schon vor längerer Zeit erfolgten Ankündigung unser traditionelles Weihnachtspreisskatturnier statt, das wie immer unter der altbewährten Leitung von Henning Gmerek steht.

Anmeldung: ab 18³⁰ Uhr
Beginn: *pünktlich* um 19⁰⁰ Uhr
Startgeld: € 5,-- für Mitglieder
€ 10,-- für Gäste

Es gilt die TO des SKT und es werden Sachpreise im Gesamtwert von ca. **€125,--** ausgespielt.

Ich hoffe, daß möglichst viele Mitglieder und Gäste am Weihnachts-SK^AT und dem Kampf um die Weihnachtsgans und andere schmackhafte Sachen teilnehmen und wünsche allen im Namen des Vorstandes eine schöne Weihnachtszeit und einen guten Rutsch ins Neue Jahr.

HPK

Einladung zum

Neujahrsblitzturnier 2010

Am Freitag, dem 8. Januar 2010 findet entsprechend der schon vor längerer Zeit erfolgten Ankündigung wieder unser traditionelles Neujahrsblitzturnier, das in die Wertung zur SKT-Blitzmeisterschaft eingeht, unter Leitung unseres Spielleiters Cornelius Pech oder seines Stellvertreters Tim Teske statt.

Auslosung: 19.45 Uhr
Beginn: 20.00 Uhr
Startgeld, nur für Gäste: € 5,00

Es gilt die TO des SKT, und es werden mehrere Geldpreise im Gesamtwert von € 75,-- ausgespielt:

1. Platz	€	25,--
2. Platz	€	20,--
3. Platz	€	15,--
4. Platz	€	10,--
5. Platz	€	5,--

Ich hoffe, möglichst viele von Euch zum Neujahrsblitzturnier am Jahresanfang 2010 begrüßen zu können und hoffe, dass Ihr zuvor ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Neue Jahr haben werdet.

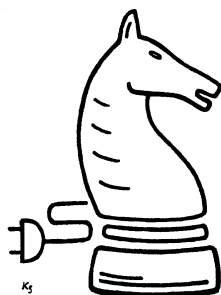
Sollte der Ansturm so groß werden, dass ein Rundenturnier zu lange dauern würde, das haben wir vor einiger Zeit auch schon erlebt, dann wird das Neujahrsblitzturnier nach Schweizer System in voraussichtlich elf oder dreizehn Runden mit Computerunterstützung austragen.

HPK

Kleiner Weihnachtstipp:

Werden noch Weihnachtsgeschenke für Familienangehörige, liebe Freunde oder gute Bekannte gesucht, so lohnt es sich, Heidis Schachladen zu besuchen.

Hier gibt es alles, was man zum Schachspielen braucht: Bücher, Spiele, Uhren, Turnier- und Fernschachartikel, Schachprogramme und Schachdatenbanken, Urkunden und Pokale. PCs, PDAs, Handhelds und Notebooks werden auf Wunsch beschafft.



ELEKTROSCHACH

Schachcomputer & Schachbedarf

Heide & Hans-Peter Ketterling

Dudenstr. 28 • D-10965 Berlin

Mo. – Fr. 11 – 18 Uhr, Sa. 11 - 14 Uhr

Telefon/Fax (030) 785 76 74

E-Mail: elektroschach@t-online.de

Internet: www.elektroschach.de

Neuer Lehrgang:

„SCHACH FÜR FORTGESCHRITTENE II“

Ab 15. Januar 2010 wird im Klubheim des SKT freitags von 18³⁰ bis 19³⁰ Uhr ein unentgeltlicher und für Gäste offener Schachlehrgang für Fortgeschrittene über zehn Abende durchgeführt, der die folgenden Trainingsinhalte hat:

1. Abend **Begrüßung der Teilnehmer**
15.01. durch den Vorsitzenden und den Schachtrainer Daut Tahiri
Turmopfer: Kasparow – Topalov, Wijk aan Zee 1999,
die meist kommentierte Partie der Welt
2. Abend **Arten der Schachkomposition:**
22.01. Direktes Matt in X Zügen, Studien, Selbstmatt, Hilfsmatt, Märchenschach
3. Abend **Gambiteröffnungen im modernen Schach I:**
29.01. Materialopfer für Zeit-, Raumgewinn oder beides, klassische Gambits
4. Abend **Gambiteröffnungen im modernen Schach II:**
5.02. Beispiele moderner Gambits, Unterschiede zur klassischen Auffassung
5. Abend **Moderne Schachtaktik I:**
12.02. Elemente Taktik, Positionsspiel, strategisches Spiel der Partieführung
6. Abend **Moderne Schachtaktik II:**
19.02. Beispiele aus der neueren Meisterpraxis
7. Abend **Schachstrategie I:**
26.02. Initiative, positionelle Schwächen, Isolani, Freibauer, gedeckter Freibauer
8. Abend **Schachstrategie II:**
5.03. Doppelbauer, isolierter Doppelbauer, Bauernketten, Blockade, Bauernmehrheit auf einem Flügel
9. Abend **Verflixte Fehler:**
12.03. Eröffnungsfehler und daraus resultierende typische Eröffnungsfallen
10. Abend **Simultanvorstellung:**
19.03. Der Schachtrainer spielt gleichzeitig gegen alle Lehrgangsteilnehmer, alle Partien werden zur späteren Analyse mitgeschrieben

Im SKT gibt es eine Reihe neuer und teilweise weniger erfahrener, teilweise aber auch recht fortgeschrittenerer Spieler, und so wird der Inhalt dieses Lehrgangs, der an den vor Jahresfrist durchgeführten Fortgeschrittenenlehrgang anknüpft, hoffentlich auf großes Interesse stoßen. Der Vorstand hofft auf rege und vor allem regelmäßige Teilnahme, es wäre sonst schade um die Mühe!

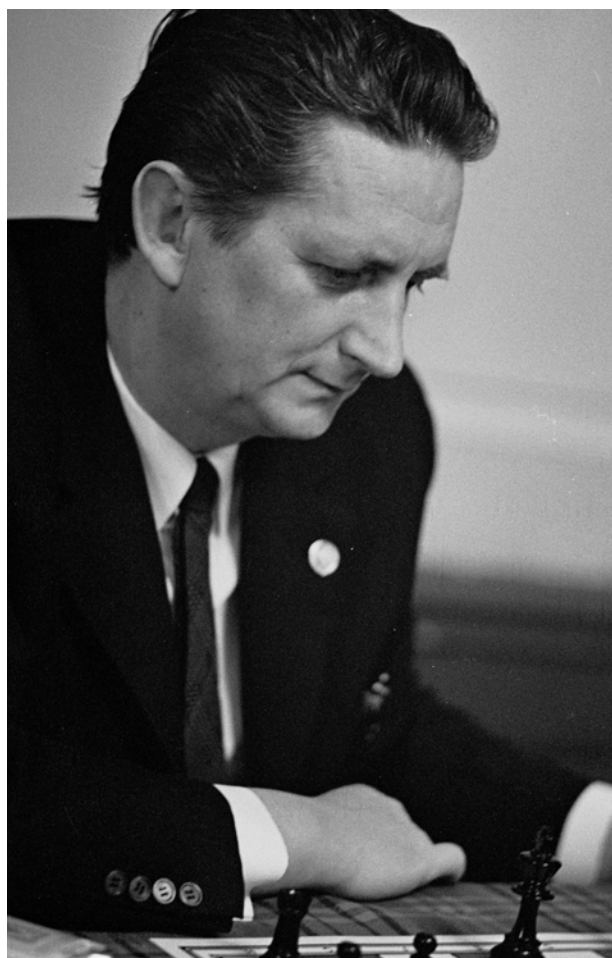
* * *

Auf Wunsch der Teilnehmer wird am 26. März Gelegenheit geboten, die Verläufe der Simultanpartien gemeinsam zu besprechen um noch bestehende Schwächen in der Partieführung aufdecken – und dadurch auch abstellen zu können.

HPK

Trauer um Alfons Henske

Der persönliche Rückblick eines langjährigen SKT-Weggefährten.



Alfons Henske 1973 im SKT

Am 23. Mai dieses Jahres ist er achtzig Jahre alt geworden, und im nächsten Mai hätte er sage und schreibe auf eine sechzig Jahre währende und äußerst aktive Mitgliedschaft im Schachklub Tempelhof zurückblicken können. Das aber sollte er nicht mehr erleben dürfen, denn am Sonntag, dem 25. Oktober hat uns Alfons Henske nach kurzer schwerer Krankheit für immer verlassen. Er musste in seinem letzten Lebensjahrzehnt leider einige gesundheitliche Einschränkungen hinnehmen, was ihn, den früher rastlosen Willensmenschen und unermüdlichen Gestalter, zutiefst verstimmte und wehmütig auf aktivere Zeiten zurückblicken ließ. Es waren aber nicht die ihm schon länger drohenden gesundheitlichen Einschränkungen, die sich verschärft und ihn überraschend so schnell aus unserer Mitte gerissen haben, sondern eine heimtückische neue Erkrankung.

Alfons war ein passionierter und guter Schachspieler, der sechs Jahrzehnte nicht nur aktiv, sondern auch durchdacht und originell, aber immer gefährlich spielte. Er baute sich zunächst gern etwas zurückhaltend auf, ich spottete deshalb immer wieder, dass er immer Schwarz spielte, egal welche Farbe er hatte. Man durfte ihn jedoch keinesfalls unterschätzen, denn er wartete nur darauf, nach einigen Stunden Spielzeit im rechten Augenblick die Stellung zu öffnen und dem Gegner Probleme zu bereiten. Eine anspruchsvolle Spielweise, die Zeit und Kraft kostete und ihm immer wieder Zeitnotduelle bescherte. Ich neckte in deshalb gern mit dem Spitznamen „Zeitnot-Henske“.

Meinen Spötteleien begegnete er stets mit freundlicher Gelassenheit, was ihn jedoch nicht davon abhielt zu versuchen, mir bei den unzähligen Turnierpartien, die wir gegeneinander austrugen, das Fell über die Ohren zu ziehen – oft genug erfolgreich, weil er eben doch tiefer gerechnet hatte. Aber nicht nur in den Klubturnieren war er bis auf die allerletzten Jahre stets präsent, sondern auch als Mannschaftsspieler war

Tempelhofer Schachblätter

er unverzichtbar. Als Stammspieler hat er den Schachklub Tempelhof all die Jahre in der Berliner Mannschaftsmeisterschaft bis zum Ende der letzten Saison unterstützt.

Alfons brachte 1972 seinen Sohn Carsten mit in den Klub, der lange Jahre bei uns spielte und eine seinem Vater etwa gleichwertige Spielstärke erreichte. In Deutschlands Schicksalsjahr 1989 errang er sogar die Pokalmeisterschaft des Schachklubs Tempelhof. Ausbildung und Beruf forderten jedoch ihren Tribut, und so verließ er uns dann 1999 leider wieder.

Für unseren Klub und schließlich auch für den Berliner Schachverband war Alfons aber weniger als Schachspieler von Bedeutung, sondern vor allem durch seine organisatorischen Fähigkeiten und seinen unermüdlichen Einsatz als Funktionär in verschiedenen Ressorts. Alfons, der Steuerfachmann, Rechtsberater und leidenschaftliche Organisator, hat den Schachklub Tempelhof schon früh auf eine gut geordnete Basis gestellt.

Vielen erschien seine Vorgehensweise zu formal, ja geradezu pingelig, aber dass das alles wohlwogen war, merkte man erst dann, wenn etwas schief ging, beispielsweise in den Jahren, in denen seine feste Hand der Leitung des Klubs fehlte.

Er hatte im Laufe der Zeit verschiedene Funktionen im Vorstand des Schachklubs Tempelhof inne. 1961 wurde er Spielleiter und Kassenwart, von 1962 bis 1964 war er Geschäftsführer und Kassenwart und gab die Spielleitung deshalb ab. 1969 übernahm er dann das Amt des stellvertretenden Vorsitzenden, ein Jahr später wechselte er in das Amt des Schriftführers, zu dem er dann 1972 das des Kassenwarts hinzunahm. Von 1973 bis 1975 leitete er die Geschäftsstelle des Schachklubs Tempelhof und war zudem als Kassenwart tätig, nun Schatzmeister genannt. Nach kurzer Pause übernahm er 1975 erneut die Geschäftsstelle, zog sich im Jahr darauf jedoch wieder zurück, denn inzwischen war er sehr intensiv im Berliner Schachverband engagiert. 1989, das Jahr der Wende, sah ihn dann den Vorsitz des Klubs übernehmen, den er bis 2000 inne hatte. Von 1990 bis 2005 war er erneut Schatzmeister des Schachklubs Tempelhof.

Mit viel Liebe und Hingabe kümmerte er sich um die Klubzeitung. Er hatte die Einrichtung einer kleinen Druckerei erworben und gab zusammen mit dem unvergessenen Willi Koch 1973/74 die Nr. 28 bis 32 der Zeitung im DIN A4-Format und unübertroffener Buchdruckqualität heraus. Alfons gab ihr auch den heutigen Namen Tempelhofer Schachblätter, nachdem sie ursprünglich mit dem schlichten Titel Schachklub Tempelhof 1931 e.V. gegründet und später im Tempelhofer Schachmosaik umgetauft worden war. Von 1989 bis 2000 gab er dann die Hefte Nr. 78 bis 108 im handlicheren DIN A5-Format heraus. Insgesamt hat er an rund einem Viertel aller bisher erschienenen Hefte mitgewirkt und die überwiegende Mehrzahl davon komplett selbst gestaltet.

An den vielen Schachreisen nach Kiel, die er zusammen mit einigen Klubkameraden jeweils über den 1. Mai zu einem Abstecher zu seinem Anwesen in Humtrup nutzte,



BMM 2004/05 im SKT

Tempelhofer Schachblätter

habe ich leider nie teilnehmen können, weil sie sich mit meinem Geburtstag überschneiden, den ich stets im Kreise meiner Familie und mit zahlreichen Freunden und Bekannten feierte, was ich nicht missen wollte. Diese und auch die anderen von ihm organisierten Reisen sind allen Teilnehmern in guter Erinnerung geblieben und ge-



SKT- Mitgliederversammlung im Mai 2005

hörten zweifellos mit zu den Höhepunkten unseres Vereinslebens. Als ich kürzlich das letzte Mal mit ihm telefonierte, ich wollte den lang verabredeten Interviewtermin zur Geschichte des Schachklubs Tempelhof und seinem eigenen Wirken dort endlich mit ihm abstimmen, sagte er mir traurig, dass er im Augenblick dazu keine Neigung hätte, weil ihn der Verkauf seines Anwesens in Humtrup zu sehr beschäftigte. Zu diesem Interview ist es dann leider nicht mehr gekommen, und ich wusste so wenig von ihm, dass dies unser letzter Kontakt war.

Viele Mitglieder ahnten nicht einmal, dass er neben einem unglaublichen Arbeitspensum den Verein auch mit Sach- und Geldspenden unterstützte, ohne je Aufhebens davon zu machen. Kurzum, er war für Jahrzehnte die Seele des Vereins, obwohl er sich bescheiden immer im Hintergrund hielt, denn seine Person ins Rampenlicht zu stellen, war ihm völlig fremd. Er war es, der den Schachklub Tempelhof lange Zeit durch unermüdlichen Einsatz sowie ungezählte Geld- und Sachspenden "am Laufen" gehalten hat.

Bereits 1964 erhielt er aufgrund seiner vielen Verdienste um den Verein die Ehrennadel des Schachklubs Tempelhof in Silber und 1976 dann in Gold, und 1981 wurde ihm die Ehrenmitgliedschaft verliehen. Nachdem er aus gesundheitlichen Gründen die Last der Vereinsführung nach einem Jahrzehnt abgegeben hatte, wurde er 2001 schließlich zum Ehrenvorsitzenden des Schachklubs Tempelhof ernannt. Bis zum

Tempelhofer Schachblätter

Schluss beteiligte er sich in dieser Funktion an der Vorstandsarbeit, indem er bei kritischen Fragen seine Meinung und Erfahrung in die Waagschale warf. Alle Ehrungen konnten aber nur den geringsten Teil seiner Aktivitäten wirklich würdigen.

Alfons hat sich auch lange Jahre um den Berliner Schachverband verdient gemacht, zunächst ab 1976 als dessen stellvertretender Vorsitzender und dann von 1978 bis 1984 als Vorsitzender. Zudem war er während dieser Zeit auch als Redakteur des Mitteilungsblattes des Berliner Schachverbandes tätig, das er nach einer Unterbrechung dann von 1986 bis 1988 erneut betreute. 1986 wurde ihm für seine Verdienste um den Berliner Schachverband dessen Ehrennadel in Gold verliehen. Es ist schier unglaublich, dass er das alles noch neben seiner anspruchsvollen beruflichen Tätigkeit als Inhaber eines Steuerbüros leisten konnte.

Seiner Todesanzeige war ein sehr treffend gewähltes Wort von Tagore vorangestellt:

***Ich schlief und träumte, das Leben sei Freude.
Ich erwachte und sah, das Leben war Pflicht.
Ich handelte und siehe, die Pflicht ist Freude.***

Das rief mir ein Gespräch mit Alfons ins Gedächtnis, das wir vor etwa knapp einem Jahrzehnt geführt hatten, und in dem es um die persönliche Einstellung zu verschiedenen Fragen des Lebens ging, wobei ich auf seinen eventuell bevorstehenden Ruhestand angespielt hatte. Da bestätigte er mir, natürlich nicht in diesen Worten, dass das, was anderen als Pflicht erscheint, für ihn ein Lebensinhalt war und dass er an – teilweise nutzlosen - Zerstreuungen völlig desinteressiert war. Das bezog sich sowohl auf seinen Beruf als auch auf seine ehrenamtliche Funktionärstätigkeit, und ich begann zu ahnen, welche Kraft ihn all die Jahre angetrieben hatte.

Alfons war nicht immer ein leichter und verbindlicher Partner, aber das lag wohl in erster Linie daran, dass er keine Zeit mit Nebensächlichkeiten verschwendete, sehr genau wusste, was er wollte, und immer sofort zum Kern der Sache vorzustößen suchte. Das muss wohl auch so sein, wenn man ein solches Arbeitspensum, wie Alfons es sich – zum großen Teil zum Wohle anderer - aufgebürdet hat, bewältigen will. In der Gratulation zu seinem achtzigsten Geburtstag, in der ich seine vielen Verdienste nur sehr kurz streifen konnte, rief ich ihm zum Schluss zu: „Chapeau, lieber Alfons!“ Nun bleibt mir nur noch, mich vor seiner Person, seinem Lebenswerk und seinem Vorbild zu verneigen. Er wird mir unvergesslich bleiben, und damit stehe ich ganz sicher nicht allein!

Abschied von Alfons Henske

Zur Bestattung auf dem Friedhof Zum Heiligen Kreuz am 4. November 2009 gaben Alfons Henske neben seiner Frau Astrid, der Familie und zahlreichen Freunden, Kollegen und Bekannten des Dahingegangenen der einstmals auch dem SKT angehörende Ehrenpräsident des Berliner Schachverbandes Alfred Seppelt mit seiner Frau und die SKT-Schachfreunde Muhamet Beciraj, Gerhard Kasdorff, Jannis Lakakis, Hilmar Petzold, Rainer Schmidt, Joachim Traeger sowie Heide und Hans-Peter Ketterling das letzte Geleit. Dr. Matthias Kribben, der Präsident des Berliner Schachverbandes war leider verhindert, ließ jedoch ausrichten, dass er in Gedanken bei der Trauergemeinde weile.

Fotos: HPK

Hans-Peter Ketterling

Ein König mit der Liebe zu Bauern und Pferden

Zum Tod von Alfons Henske,

Präsident des Berliner Schachverbandes von 1977 bis 1984

Dr. Benedikt Vallendar

Er war ein streitbarer Geist. Und streitbar waren mitunter seine Auftritte in der Öffentlichkeit und im privaten Kreise. Mit dem Tod von Alfons Henske verliert die deutsche Schachcommunity einen ihrer profiliertesten Köpfe aller Zeiten. Als Präsident des Berliner Landesverbandes von 1977 bis 1984 war es das maßgebliche Verdienst des gebürtigen Tempelhofers, dass der Nischensport Schach auch über die Grenzen der damals noch geteilten Stadt hinaus an Bedeutung gewann, und das bis heute. Henske war in seiner Amtszeit auf zahlreichen Turnieren im Bundesgebiet und europäischen Ausland unterwegs. Er galt als Stratege und Visionär. Früh erkannte er, dass Schach mehr ist, als eine bloße Freizeilbeschäftigung für pensionierte Studienräte. So gelang es ihm in seiner knapp siebenjährigen Amtszeit, dauerhaft junge Leute für den Schachsport zu begeistern. Gefürchtet und geschätzt waren sein ausgeprägter Berliner Humor, seine Schlagfertigkeit nebst rascher Auffassungsgabe und nicht zuletzt seine überragenden Fähigkeiten als Schachspieler und Organisator.

Geboren 1929, in einer Zeit, in der sich in Deutschland die ersten Symptome der heranahenden Weltwirtschaftskrise mit ihren bekannten historischen Folgen bemerkbar machten, wuchs Alfons Henske in der Stadt auf, die er durch alle Wirren hindurch bis zu seinem Tode nicht mehr verlassen sollte. Die, die ihn kannten, wussten, dass er mit ganzem Herzen Berliner war; ein Tempelhofer Urgestein, das sich selbst bei gelegentlichen Urlauben in England, Italien und Skandinavien mit seiner Frau Astrid, mit der er mehr als vierzig Jahre glücklich verheiratet war, und den vier Kindern Carsten, Randolf, Holger und Ines binnen kurzer Zeit nach seiner Stadt zurücksehnte. Für Henske bildeten die Plätze, Parks und Bushaltestellen rund um den Schulenburgring die Koordinaten dessen, was sich schlicht unter dem Begriff Heimat subsumieren ließe.

Seine Kindheit verlebte der Sohn eines leitenden Angestellten der Berliner Sparkasse im Dritten Reich. Allein dem Umstand, dass sein jüngerer Bruder Manfred kurz vor Kriegsende an Scharlach erkrankte, war es zu verdanken, dass Alfons Henske, Enkel eines preußischen Berufssoldaten, als 16-jähriger Hitlerjunge nicht zum Volkssturm zur Verteidigung Berlins vor den herannahenden Sowjettruppen eingezogen wurde. Die schlecht ausgerüstete Kampftruppe, der er hätte zugeteilt werden sollen, wurde im April 1945 in den Straßenkämpfen rund um die damalige Reichskanzlei restlos aufgerieben.

Mehr als vierzig Jahre leitete Henske, passionierter Liebhaber klassischer Musik und erlesener Weine, als Steuerberater und Rechtsbeistand sein eigenes Unternehmen. Ohne Abitur und Studium, mit Fleiß, Klugheit und Beharrlichkeit hatte er sich den Weg in die höchst erfolgreiche Selbstständigkeit eröffnet. In Berliner Finanz- und Wirtschaftskreisen galt er als kompetente Persönlichkeit. Wegen der Nachkriegswirren musste Henske, dessen Lieblingsfach einst Latein war, das Gymnasium als 17-Jähriger verlassen, woraufhin der junge Mann eine Lehre zum Steuerfachgehilfen begann und erfolgreich abschloss. Eigentlich wollte der musisch Begabte Journalist werden, doch war es die vermeintlich brotlose Kunst, die ihn letztendlich von dieser Berufswahl abhielt. Heute befindet sich das berufliche Erbe des Vaters in den Händen seines Sohnes Carsten, der das Handwerk des Steuerberaters einst in der väterlichen Kanzlei erlernt hat.

Tempelhofer Schachblätter

Indes, nicht nur der Umgang mit Zahlen und Gesetzen war seine Welt. Henske war überdies ein passionierter Klavier- und Skatspieler, zudem ein Sammler kostbarer Münzen und Briefmarken. Fast schon legendär ist seine Sammlung kostbarer Zinnsoldaten, die in den Vitrinen seiner Berliner Villa einen ebenbürtigen Platz fand.

Henske war auch bekannt für seine breite Allgemeinbildung, die sich der einst abgebrochene Pennäler weitgehend autodidaktisch angeeignet hatte. Seine Privatbibliothek am Rumeypfad umfasste hunderte Bände aus nahezu allen Bereichen des abendländischen Wissens. Seine besondere Liebe galt der Kunst und der Geschichtswissenschaft. Besonders die preußische Geschichte hatte es ihm angetan. Zusammen mit seiner Frau Astrid engagierte er sich seit 1991 als Mäzen für den Erhalt der historischen Schlösser und Gärten in Potsdam.

Ruhe und Entspannung fand der Unternehmer auf seinem privaten Gutshof Haus Carlsburg in Schleswig-Holstein nahe der dänischen Grenze. Die Abgeschlossenheit und weitläufige Natur des Diethmarschener Landes waren für den erfolgreichen Selfmademan Energiequelle und private Oase vom mitunter aufreibenden Berufsalltag. Denn bei aller Liebe zur großstädtischen Hektik liebte Henske die Zurückgezogenheit, das bäuerliche Leben mit Pferden, Kühen und selbst gezogenem Gemüse. Die heißen Sommermonate verbrachte er häufig im kühlen Norden mit der Lektüre antiker Klassiker, ausgiebigen Spaziergängen und dem Ausbau seines Anwesens in Eigenregie.

Den Journalistenkollegen bleibt Henske in seiner Zeit als Berliner Schachfunktionär vor allem als kompetenter und stets freundlicher Gesprächspartner in Erinnerung. Durch seine ungezwungene und direkte Art konnte er Medienleute, Mitarbeiter und Clubkameraden gleichermaßen an sich binden und für die Ziele des Schachsports begeistern.

Erschienen im Rheinischen Merkur

Mitgliederbewegung

Die Anzahl der SKT-Mitglieder ist einem ständigen Wandel unterworfen, und das nimmt der Vorstand mit gemischten Gefühlen zur Kenntnis. Der erfreulichen Tatsache, dass immer wieder neue Mitglieder zu uns finden, steht leider entgegen, dass uns auch immer Mitglieder wieder aus den verschiedensten Gründen verlassen. Zunächst die weniger erfreulichen Änderungen der Mitgliederzahl.

Neben dem Verlust, den der SKT durch das Hinscheiden von Alfons Henske, eines der im SKT in jeder Hinsicht aktivsten Funktionärs und Spielers, hinnehmen musste, sind leider auch weitere Abgänge zu verzeichnen. Zum einen verlässt uns zum Jahresende Rayk Platzek, dessen Studium ihm nicht genug Zeit lässt, sich weiterhin an unserem Klubleben zu beteiligen. Zum anderen sind es unsere beiden jüngsten Mitglieder Firat und Kaan Soman, die erst Anfang des Jahres durch unseren Kinderkurs zu uns gekommen sind und deren Mutter uns nun mitgeteilt hat, dass beide für die regelmäßige Ausübung des Schachsports noch zu jung seien.

Es ist aber auch Erfreuliches zu vermelden, denn ich darf an dieser Stelle den Schachfreund Manfred Clauder ganz herzlich als neues Mitglied bei uns begrüßen, der schon als Gast in unser Sommerturnier eingestiegen ist und nun seit November ganz zu uns gehört. Damit hat der SKT bis zum Jahresende 70 Mitglieder, ab Januar dann zunächst nur noch 67. Wir hoffen unverzagt auf weitere Neuzugänge!

HPK

Shannons Ideen zum Computerschach

Wie funktioniert ein Schachcomputer?

Heute sind die Wörter *digital* und *Digitaltechnik* in aller Munde – und alles, was nicht digital ist, wird sehr häufig mit unmodern gleichgesetzt. Was bedeutet digital aber eigentlich? Das Wort geht auf das lateinische *digitus* zurück, was nichts anderes als Finger oder Zehe heißt. Was machen kleine Kinder mit Mund und Fingern? Sie erkunden die Welt um sich herum, sie versuchen sie im wahrsten Sinne des Wortes zu begreifen. Dann lernen sie sprechen und etwas später dann auch zählen, abzählen und rechnen – und dazu nehmen sie wieder die Finger zu Hilfe. Nichts anderes ist die Grundlage der Digitaltechnik, Zählen und Rechnen. Alles andere, vom Taschenrechner über den DVD-Player bis hin zum Mobiltelefon, lässt sich darauf zurückführen.

Digitalrechner und künstliche Intelligenz

Nun ist das menschliche Gehirn für alles mögliche gut geeignet, nur nicht für das Rechnen, das nur langsam und mit kleinen Zahlen klappt. Mit geeigneten Hilfsmitteln geht das schneller und besser, also wurden zunächst einfache mechanische Rechenmaschinen für die Grundrechenarten erfunden. Wilhelm Schickard (1592 – 1635),¹ Blaise Pascal (1632 – 1662)² und Gottfried Wilhelm Leibnitz (1646 – 1716)³ leisteten hierzu bahnbrechende Beiträge. Die weitere Entwicklung brachte dann immer kompliziertere mechanische, elektromechanische und schließlich vollelektronische Digitalrechner hervor. Charles Babbage (1791 – 1871) nahm mit dem Entwurf seiner Analytical Engine schon im 19. Jahrhundert das Konzept des modernen Computers vorweg, nachdem er zunächst die beiden Rechenmaschinen Difference Engine No 1 und No 2 konzipiert hatte.⁴ Er konnte jedoch nur Teilmodelle seiner mechanischen Maschinen realisieren.

In der Mitte des 20. Jahrhunderts waren die technischen Voraussetzungen endlich gegeben, Computer im heutigen Sinne tatsächlich zu bauen. Zunächst verwendete man elektromechanische Bauelemente, also Relais, schon bald aber auch Elektronenröhren. In den fünfziger Jahren setzte man dann die kurz zuvor erfundenen Transistoren ein, und eine Dekade später wurden die ersten Rechner mit integrierten Schaltkreisen (ICs) gebaut. Neben anderen Pionieren schufen der deutsche Ingenieur Konrad Zuse (1910 - 1995), der 1936 bis 1945 zunächst eine mechanische und dann Rechenmaschinen auf Relaisbasis baute⁵, die Amerikaner Howard Aiken (1900 – 1973), der 1946 den Relaisrechner Mark I fertig stellte, sowie John W. Mauchley (1907 – 1980) und John Presper Eckert (1919 – 1995), die ebenfalls 1946 den Röhrenrechner ENIAC vorstellten, einige bedeutende Meilensteine.⁶

Schach - ein Modell für künstliche Intelligenz

Schon sehr früh kam die Frage auf, ob Computer geeignet wären, mehr als nur stumpfsinnig vorgegebene, wenn auch sehr komplizierte und umfangreiche Rechengänge durchführen zu können, ob sie auch Aufgaben bewältigen könnten, von denen man zuvor glaubte, dass dazu menschliche Intelligenz vonnöten sei. Das bewegte Gottfried Wilhelm Leibniz wohl als Ersten schon vor rund drei Jahrhunderten, und vor

Tempelhofer Schachblätter

anderthalb Jahrhunderten hatte Charles Babbage, den gleichen Gedanken. Er wollte Rechenmaschinen Spiele spielen lassen und damit zeigen, dass sie sich intelligent verhalten können, indem sie den sich ständig wandelnden Spielsituationen durch geeignete Maßnahmen gerecht werden; und wenn sie gut Schach spielen könnten, dann müsste man ihnen intelligentes Verhalten zubilligen. Das Schachspiel wurde damit für längere Zeit zum Modellfall der Realisierung maschineller oder künstlicher Intelligenz, weil es einerseits zwar tief und kompliziert ist, andererseits aber einen begrenzten Problemraum darstellt und die erreichte Leistung an der sehr guten menschlicher Schachspieler leicht und mit hoher Genauigkeit gemessen werden kann.

So gut wie alle der späteren Computerpioniere, Mathematiker, Ingenieure und Informatiker, die über die Anwendung von Computern auf Probleme nachdachten, deren Lösung Intelligenz zu fordern schien, beschäftigten sich mehr oder minder intensiv mit der Schachprogrammierung. Babbage hatte die Vorgehensweise nur grob skizziert: Wenn man in einer gegebenen Schachstellung einen Doppelangriff zur Verfügung hat, so soll man ihn ausführen, weil daraus oft ein bleibender Vorteil resultiert. Hat man keinen Doppelangriff, so soll man einen Zug ausführen, der nach der gegnerischen Antwort einen solchen ermöglicht und so fort. Wenn auch das nicht geht, dann muss man Zugfolgen wählen, an deren Ende das dann doch geht.

Der deutsche Ingenieur Konrad Zuse, der um 1940 die Grundlagen der Computer unabhängig von anderen entdeckte und entsprechende Maschinen realisierte, schuf um 1946 eine erste Programmiersprache, den PLANKALKÜL, den er beim Schreiben des Fragments eines Schachprogramms erprobte.⁷ Der englische Mathematiker Alan Turing (1912 - 1954), der sich ebenfalls eingehend mit den Grundlagen künstlicher Intelligenz befasste, schrieb zusammen mit David Champernowne ein einfaches Schachprogramm. TUROCHAMP konnte 1952 in Ermangelung eines geeigneten Rechners, diese waren damals einfach noch nicht leistungsfähig genug, allerdings nur in einer Handsimulation mit Papier und Bleistift erprobt werden.⁸

Echte Schachmaschinen



Bild 1 Ungarische Sondermünze mit dem Türken

Foto. HPK

Abgesehen vom berühmten Schachtürken⁹, den der ungarische Adlige Wolfgang von Kempelen (1734 - 1804) bereits 1769 am Wiener Hof vorstellte, ließen die ersten echten Schachmaschinen noch lange auf sich warten, Bild 1. Der Türke war allerdings ein Bluff, denn darin war ein starker Schachspieler versteckt. Die von ihm ausgehende Faszination war jedoch so stark, dass es zahlreiche Nachbauten gab. Im Laufe der Zeit gingen sie zwar alle verloren, aber mit der 1989 in Los Angeles fertiggestellten Rekonstruktion des Türken durch den Amerikaner John Gaughan¹⁰ und der 2004 im Heinz Nixdorf Museums-Forum von Bernhard Fromme und Stefan Stein realisierten weiteren Rekonstruktion¹¹ ist der Türke nun gleich zweimal

Tempelhofer Schachblätter

wiederauferstanden. Das Original und alle Nachbauten basieren zwar auf bewundernswerter Mechanik – benötigen jedoch einen Menschen, der sie belebt; das ist bei den Rekonstruktionen nicht anders.

Der erste, der eine echte Schachmaschine baute, war der spanische Wissenschaftler, Ingenieur und Erfinder Leonardo Torres Quevedo (1852 - 1936). Seiner ersten 1890 konzipierten und 1912 fertiggestellten Maschine AJEDRECISTA (Schachspieler), folgte 1920 eine zweite, ausgefeiltere SEGUNDO oder NUEVO AJEDRECISTA, aber beide beschränkten sich auf die Mattführung des Königs durch König und Turm. Torres Quevedo war auch nicht an mehr interessiert als zu zeigen, dass Automaten nicht nur wie Spieluhren immer wieder festgelegte Aktionen in einer unabänderlichen Abfolge reproduzieren, sondern situationsbedingte unterschiedliche und bedarfsgerechte Reaktionen zeigen können, was klar in die Richtung maschinelle Intelligenz weist. Und das ist ihm glänzend gelungen.¹²

Bisher blieb jedoch weitgehend unbekannt, dass der amerikanische Mathematiker Claude Shannon (1916 – 2001) nicht nur fundamentale theoretische Beiträge zum Computerschach leistete, sondern Anfang der fünfziger Jahre auch die Schachmaschine CASSIAC baute, die er auch dem entfernt mit dem Schachweltmeister Emanuel Lasker verwandten Internationalen Meister Eduard Lasker vorführte, Bild 2.¹³ Sie basiert auf ungefähr 160 Relais, nimmt ein Volumen von etwa $\frac{1}{4}$ Kubikmeter ein und befindet sich heute in einem Museum des Massachusetts Institute of Technology (MIT), Bilder 3 und 4.

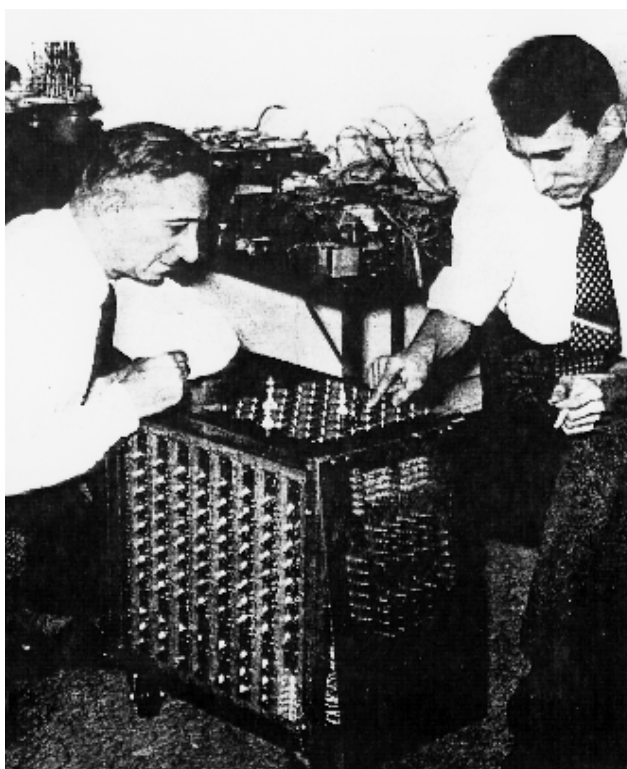


Bild 2 Shannon zeigt CASSIAC dem Schachmeister Eduard Lasker

Foto: MIT

In Shannons Nachlass haben sich (bisher) keine Informationen zur Funktionsweise und zu den Fähigkeiten der Maschine gefunden. Es wird vermutet, dass sie verschiedene Endspiele beherrscht, also keine kompletten Partien spielen kann. Aber niemand weiß das genau, denn an ihren Bauelementen dürfte der Zahn der Zeit kräftig genagt haben, die Isolierungen der Drähte sind vermutlich versprödet und möglicherweise teilweise

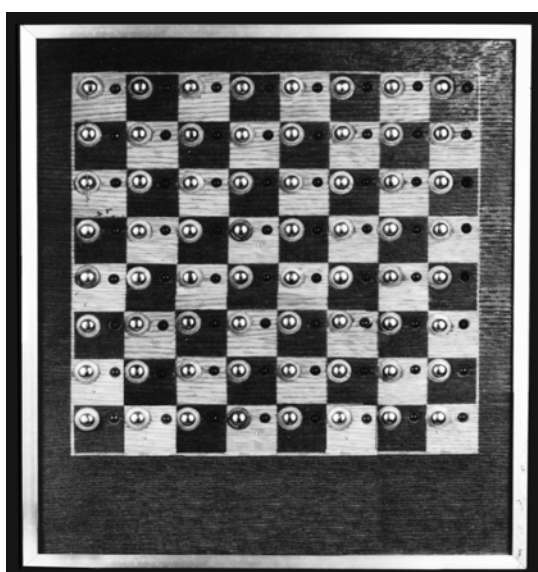


Bild 3 Das Spielbrett von CASSIAC

Foto: MIT

Tempelhofer Schachblätter

auch defekt, und die Relaiskontakte dürften mehr oder minder korrodiert sein, Bild 5. Die Maschine war lange nicht mehr in Betrieb, und jetzt wagt es wohl auch niemand mehr, sie in Betrieb zu setzen, weil das bestehende Schäden noch verschlimmern könnte.

Die Analyse des Aufbaues, die Restauration oder ein Nachbau der Maschine, ähnlich wie man das mit Maschinen von Babbage zu dessen zweihundertstem Geburtstag 1991 gemacht hat¹⁴, würden sicherlich interessante Fakten über Shannons praktische Ergebnisse zutage fördern und seine theoretischen Untersuchungen vielleicht auch in einigen Punkten ergänzen. Doch dazu sind Motivation, Geld und geeignete Fachleute erforderlich, und an dem einen oder anderen hat es bisher wohl gemangelt.

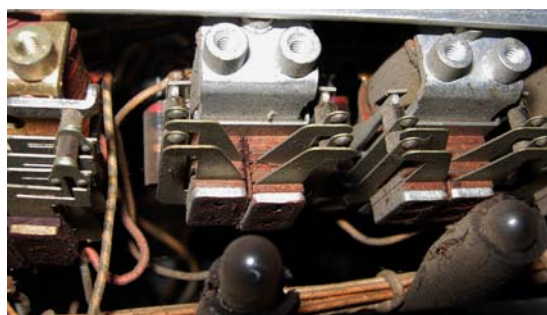


Bild 5 Relais im Inneren von CASSIAC

Foto: HNF



Bild 4 Shannons Schachmaschine CASSIAC – nur für Endspiele?

Foto: MIT

Es gab auch später noch andere nur für das Schachspiel gebaute Maschinen, am bekanntesten wurden Ken Thompsons und Joe Condon's BELLE, die übrigens auch die von Shannon besuchte Computerschach-Weltmeisterschaft 1980 in Linz gewann, und DEEP BLUE von Feng-Hsiung Hsu, die als erste Maschine 1997 den damaligen

Schachweltmeister Garry Kasparow in einem regulären Wettkampf über sechs Partien knapp 3,5:2,5 schlug.¹⁵ Kasparow wurde aber nie die Möglichkeit zur Revanche eingeräumt. Neben vielen Schachprogrammen auf Großrechnern, Minicomputern und PCs gibt es seit dem 1977 erschienenen CHESS CHALLENGER¹⁶ immer wieder neue kommerzielle Schachcomputer vom Anfänger- bis inzwischen hin zum Schachbundesliganiveau.

Der Aufbau eines universellen Computers

Um alles Folgende besser verstehen zu können, ist es angebracht, hier kurz die Grundstruktur eines universellen Computers zu betrachten, wenn auch nur sehr pauschal und ohne näher zu darauf einzugehen, dass es auch noch andere prinzipielle Baupläne gibt, und was deren Vor- und Nachteile sind.

Die CPU (Central Processing Unit) ist das Herz der Maschine, sie steuert alle Vorgänge und führt gemäß ihrem Programm alle Befehle aus. Das Programm kann im ROM (Read Only Memory) oder in einem Massenspeicher (Festplatte etc.) stecken, das RAM (Random Access Memory) ist der Arbeitsspeicher, in dem sich alle gerade benötigten Befehle und Daten befinden. Die Verbindung zur Außenwelt wird über

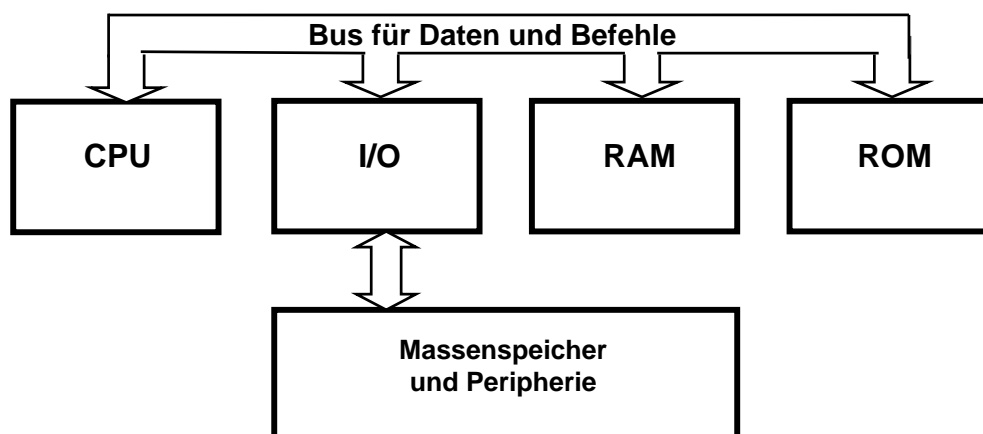


Bild 6 Blockschaltbild eines Universalcomputers

eine Interface-Einheit I/O (Input/Output) zu den Peripheriegeräten hergestellt. Letztere sind Tastatur, Maus, Monitor, Drucker und was sonst noch benötigt wird. Dieses Blockschaltbild kann für leistungsfähige Großrechner und PCs, aber auch für Schachcomputer stehen. Die CPU kann ein *Mikroprozessor* sein, der aber auch noch Zwischenspeicher und anderes enthalten kann. In den *Mikrocomputern* sind CPU, RAM, ROM und I/O-Einheit auf einem einzigen Chip realisiert, das sind dann die Ein-Chip-Computer.

Shannons Schachstrategien

Um 1950 gab es zwar schon einige Ansätze, wie man das Schachspiel auf einem Universalrechner programmieren könne. Der Durchbruch aber gelang keinem geringeren als Claude Shannon (1916 – 2001). Ihm gelang es zu zeigen, dass zum Schachspielen ein relativ einfaches Programm ausreicht, dessen Hauptbestandteile ein Zuggenerator, eine Suchfunktion und eine Stellungsbewertungsfunktion sind, und dessen Umfang nicht sehr groß zu sein braucht. Außerdem fand er heraus, dass man nicht eine riesige Anzahl von Zügen speichern muss, um dann den besten auszuwählen, sondern dass es völlig ausreicht, die bei der systematischen Suche bisher gefundene beste Zugfolge zu speichern, da alle anderen ohnehin nutzlos sind. Er schätzte ab, dass prinzipiell einige tausend Bits ausreichen, um einen Computer Schach spielen zu lassen, wenn auch nicht sehr gut. Auf den von ihm 1948 geschaffenen, aber erst 1950 veröffentlichten Grundlagen bauen seither alle Schachprogramme und Schachcomputer auf.¹⁷

Shannon fand sehr schnell heraus, dass das Hauptproblem beim Durchsuchen des Spielbaums darin liegt, dass in normalen Positionen etwa 20 bis 40 verschiedene legale Züge existieren, die alle auf ihren Wert geprüft werden müssen, da – mindestens für den Rechner – keiner davon offensichtlich gut oder schlecht ist. Dazu müssen alle Gegenzüge geprüft werden, und deren Gegenzüge und so immer weiter. Das erfolgt nach dem Minimax-Prinzip, bei dem vorausgesetzt wird, dass der Anziehende an jeder Stelle des Suchbaums denjenigen Zug wählt, der ein Maximum seiner Stellungsbewertung garantiert, während man vom Gegner dasselbe annimmt, er also seine eigene Stellungsbewertung ebenfalls zu maximieren und die des Gegners zu minimieren trachtet. Man rechnet nach dieser Voraussetzung von den Endstellun-

Tempelhofer Schachblätter

gen zur Anfangsstellung zurück und bestimmt so den stärksten Zug bei bestem Gegenspiel, Bild 7.¹⁸

Wann aber soll man die immer weiter in die Tiefe gehende Suche abbrechen? Die Sache ist einfach, wenn es sich um ein Schachproblem der Art Matt in X Zügen handelt, wobei X aus noch zu betrachtenden Gründen nicht zu groß sein darf. Die Suche kann dann abgeschlossen werden, wenn die untersuchte Zugfolge mit einem Mattzug endet – falls man nicht auch alle sogenannten Nebenlösungen suchen will. Führt der untersuchte Zug nicht zum Matt, so wird eben weitergesucht, bis die Lösung des Problems gefunden ist, wobei andere Kriterien als das Matt dabei nicht berücksichtigt zu werden brauchen. Beim Spielen einer Partie müssen die zu untersuchenden Zugfolgen dagegen verfolgt werden, bis Stellungen entstehen, die eindeutig bewertet werden können, beispielsweise bis keine Schlagfälle mehr auftreten und keine gefährliche Drohungen existieren oder eben ein Matt gefunden wurde. Die Stellungsbewertung darf aber nicht nur Matt und die Materialbilanz berücksichtigen, sondern muss auch eine Reihe von positionellen Merkmalen in Betracht ziehen.

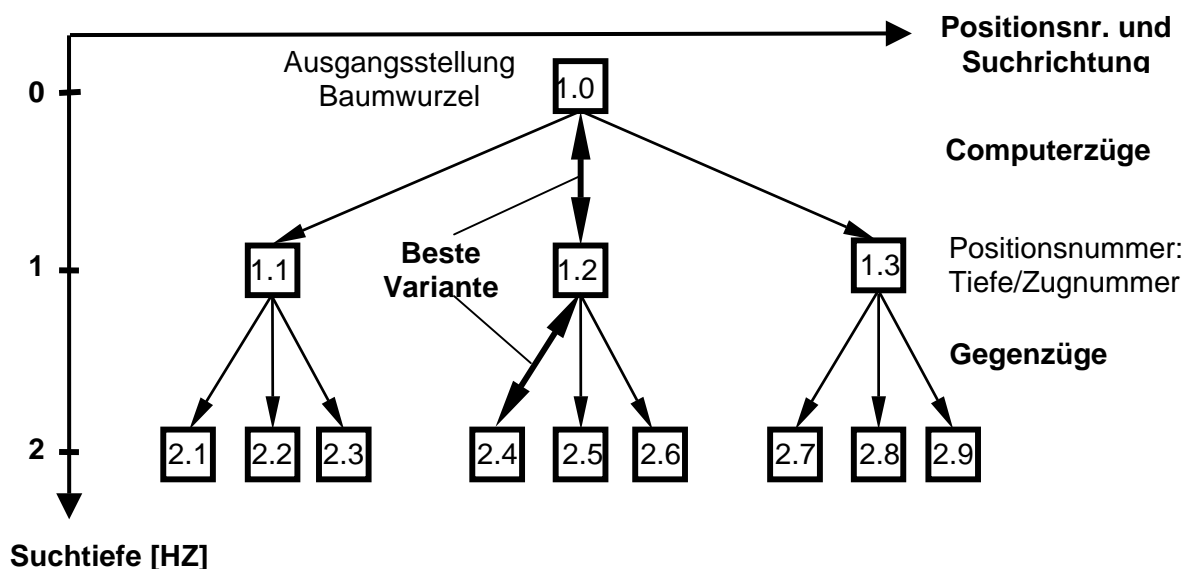


Bild 7 Baumsuche nach dem Minimax-Prinzip

Es wird bald klar, dass die systematische und erschöpfende Baumsuche bei dem genannten Verzweigungsfaktor schnell ins Uferlose führt. Nimmt man der Einfachheit halber an, dass dieser Faktor bei der Quadratwurzel aus 1000 liegt, dann hat man bereits nach einem Zug, genauer Zug und Gegenzug oder nach zwei Halbzügen (HZ), wie die Schachprogrammierer sagen, ungefähr 1000 oder 10^3 verschiedene Stellungen bzw. Positionen zu beurteilen, nach zwei ganzen Zügen sind es eine Million oder 10^6 , nach drei Zügen eine Milliarde bzw. 10^9 und so fort. Schon Shannon rechnete vor, dass es folglich völlig unmöglich ist, von der Grundstellung aus alle Möglichkeiten bis zum Parteeschluss auszurechnen, denn bei einer normalen Partielänge von 40 Zügen ergäben sich astronomisch viele, nämlich $(10^3)^{40} = 10^{120}$ Endstellungen!

Shannon schloss daraus, dass Computer nicht imstande sein würden, besseres als höchstens mittelmäßiges Schach zu spielen. Er begründete das damit, dass die Spielstärke erfahrungsgemäß mit der Länge der Varianten steigt, die man vorausbe-

Tempelhofer Schachblätter

rechnen kann, Computer aber aufgrund der dargelegten Variantenexplosion nicht sehr tief vorausrechnen können. Er zeigte nämlich, dass selbst ein Computer, der für die Erzeugung eines Halbzuges und die Bewertung der neuen Stellung nur $1\ \mu\text{s}$ (1 Mikrosekunde bzw. $10^{-6}\ \text{s}$) benötigt, eine Annahme, die er damals für sehr optimistisch hielt, in einer Sekunde lediglich eine Rechentiefe von zwei Zügen oder vier Halbzügen erreicht und für drei Züge folglich 1000 s oder knapp 17 min benötigt. Damit ist aber nur eine geringe Spielstärke erreichbar, da gute menschliche Spieler sehr viel tiefer vorausrechnen können, weil sie nur die erfolgversprechenden Zugfolgen prüfen. Die Vorgehensweise, den Spielbaum komplett zu durchsuchen, nannte Shannon *A-Strategie*, sie wird auch *Brute-Force-Methode* genannt.

DEEP BLUE erreichte aber bereits 1997, also fünf Jahrzehnte später, nicht nur eine Rechengeschwindigkeit von 10^6 Pos/s, sondern im Maximum das Zweihundertfache, so dass man inzwischen bei sehr schnellen Rechnern von bis zu 10^9 Pos/s ausgehen kann.¹⁹ Das ist zwar tausendmal schneller als Shannon annahm, ergibt jedoch nur eine Steigerung der Rechentiefe um einen ganzen Zug, was immer noch nicht über eine mittelmäßige Spielstärke hinauskommt.

Shannon wurde also schnell klar, dass diese Methode, die den Computer zu 99 % der Zeit oder mehr mit zeitraubender Untersuchung minderwertiger Zugfolgen belastet, zum Erreichen einer hohen Spielstärke völlig ungeeignet ist. Infolgedessen muss der Spielbaum so beschnitten werden, dass die minderwertigen Zugfolgen, die zu schnellem Nachteil und langfristig zum Verlust führen, nicht weiter untersucht werden. Er gab auch einige Kriterien für solche Schnitte an und bezeichnete diese Vorgehensweise als B-Strategie. Das damit verbundene Problem liegt darin, dass man keine *immer zutreffenden* Kriterien für die richtigen Schnitte definieren kann. Schlimmer noch, das Versagen solcher Kriterien kann dazu führen, dass erfolgversprechende Zugfolgen irrtümlich verworfen und die besten Züge verpasst werden.

Shannon meinte, dass es zweifellos bessere Strategien geben müsse und dass seine B-Strategie wie ein Anfänger spielen würde, dem man einiges über Schach beigebracht habe, der sich auch sehr bemühen würde, aber kaum praktische Erfahrung mit diesem Spiel hätte, während ein Schachmeister eine Unzahl von Standardmanövern, Kombinationen und Stellungsbildern kennt. Es müsse möglich sein, solche Dinge einem Schachprogramm mit auf den Weg zu geben, es also bei seinem Spiel solches Wissen berücksichtigen zu lassen. Dazu sei zuvor aber eine umfangreiche Analyse des Spiels notwendig, wobei die existierenden Lehrbücher und andere Schachliteratur für den menschlichen Gebrauch geschrieben wurden und für die direkte Verarbeitung durch Maschinen ungeeignet seien, weil diese aus Beispielen nicht selbständig allgemeine Regeln ableiten und dann auch anwenden können. Solch ein Programm würde auch während der Partie bestimmte Fakten berücksichtigen (Fesselungen, Bindung von Figuren an Felder Reihen, Linien oder Diagonalen etc.) und ständig auf dem neuesten Stand halten, wie das auch menschliche Spieler tun. Während Botwinnik viele Jahre später versuchte, die Vorgehensweise eines Schachprogramms nach seinen eigenen Denkprozessen zu modellieren, hatte Shannon schon erkannt, dass das nicht der beste Weg sein könne, weil Gehirn und Maschine unterschiedlich arbeiten und daher für beide unterschiedlich optimierte Vorgehensweise gewählt werden sollten, denn im Gegensatz zu Menschen können Computer schnell und genau rechnen, haben aber Schwächen in der Erkennung und Analyse von komplexen Strukturen.

Möglichkeiten zur Steigerung der Spielstärke

Es ist schwierig, in einer beliebigen Stellung den besten Zug zu suchen oder gar eine komplette Partie zu spielen. Da man nur äußerst selten einen Suchbaum in einem vorgegebenen Zeitraum vollständig durchkämmen kann, gewisse einfache Endspielstellungen oder erzwungene Mattvarianten ausgenommen, muss man Zwischenziele anstreben. Der Schach-Exweltmeister Michail Botwinnik hat das rund anderthalb Jahrzehnte nach Shannons Überlegungen klar formuliert. Es läuft darauf hinaus, das man zunächst die Initiative anstreben soll, um darauf aufbauend einen Stellungsvorteil zu erlangen, den man dann in einen Materialvorteil umsetzen kann, welcher zu einem gewonnen Endspiel führt, das schließlich mit dem Matt des gegnerischen Königs endet.²⁰ Allerdings muss man dazu immer die besten Züge finden, und der Gegner versucht das Gleiche. Baumsuche und Bewertungsfunktion führen also nur selten zu einem definitiven Gewinn, helfen jedoch dabei, allmählich immer größere Vorteile anzuhäufen, bis das Übergewicht zum Gewinn reicht. Was soll also alles in die Stellungsbewertung eingehen?

Auch dazu hat sich schon Shannon detailliert geäußert. Zunächst einmal muss man das Material richtig bewerten, damit nicht ein wertvoller Stein ohne tieferen Grund, der könnte jedoch bei einer forcierten Gewinnvariante als Anfangszug durchaus gegeben sein, gegen einen geringwertigeren Stein abgetauscht wird. Als Maßstab wählte er den Wert eines Bauern, diese *Bauerneinheit* ist noch heute die gängige „Währung“ im Computerschach. Die Leichtfiguren Läufer L und Springer S haben den dreifachen, die Türme T den fünffachen und die Dame D den neunfachen Wert, wie das schon seit langer Zeit auch in den Schachlehrbüchern zu finden ist. Man sollte also nicht ohne tiefere Absicht einen Läufer für nur zwei Bauern oder einen Turm für einen Springer geben. Der Wert des Königs, dessen unabwendbares Schlagen den Partiegewinn bedeutet, kann man auf dieser Skala nicht einordnen. Zur einfacheren Stellungsbewertung setzte Shannon ihn auf 200, womit drohender Königsverlust, also ein Matt, leicht erkannt werden kann, weil der Betrag der Bewertung eines dorthin führenden Zuges alle anderen möglichen Werte weit überschreitet. Besonders im Endspiel mit nur wenigen Steinen ist das direkte Eingreifen des Königs jedoch oftmals unabdingbar, er darf zwar nach wie vor nicht verloren gehen, aber seine Kampfkraft kann man durchaus abschätzen. Der große deutsche Spieler Siegbert Tarrasch, dessen Schachlaufbahn vor einem Jahrhundert kulminierte, schlug dafür vier Bauerneinheiten vor, wohlgemerkt nur für die Kampfkraft des Königs und auch nur im Endspiel, wenn keine direkten Mattgefahren bestehen oder diese leicht abgewehrt werden können.

Rüstet man ein Schachprogramm mit einer auf diesen Werten basierenden Bewertungsfunktion aus, so wird selbst mit schnellen Rechnern, die die jeweiligen Varianten recht tief verfolgen können, gegen gute Gegner nicht viel zu machen sein. Das liegt daran, dass es außer dem Material weitere Kriterien gibt, die einen zu einer vorteilhaften Fortsetzung führen können, worauf auch Shannon schon detailliert hinwies. Er schlug für Mittelspielstellungen deshalb folgende rudimentäre Bewertungsfunktion als Ausgangspunkt weiterer Überlegungen vor:

$$f(P) = 200(K - k) + 9(D - d) + 5(T - t) + 3(L - l + S - s) + (B - b) - 5(B_d - b_d + B_r - b_r + B_l - b_l) + 1(M - m) + \dots$$

Tempelhofer Schachblätter

Zum Bestimmen der Materialbilanz ist für K, D, T, L, S und B die Anzahl der entsprechenden weiße Steine einzusetzen, während die jeweilige Anzahl der schwarzen Steine durch k, d, t, l, s und b gekennzeichnet ist. Hinzu kommen die positionellen Terme, wobei die Indices d, i, und r für verdoppelte, isolierte und rückständige Bauern stehen und M bzw. m die Mobilität gemessen in der Gesamtzahl der legalen Züge einer Seite ist. Sie hängt von der Stellung insgesamt und den Standfeldern der Steine ab. Beispielsweise überdeckt ein zentralisierter Springer acht Felder, von einem Eckfeld aus sind es nur zwei.

Shannon betonte, dass die Faktoren 5 und 1 für die Bauernstrukturbewertung und die Mobilität nur seine eigenen groben Schätzungen seien und ihre Werte noch genauerer Untersuchungen bedürften. Außerdem müsse man weitere Bewertungsterme hinzunehmen, und er gab auch noch einige diesbezügliche Hinweise, vor allem ist die Sicherheit des Königs zu nennen. Die Bauernstruktur ist deshalb so wichtig, weil Bauerzüge nicht zurückgenommen werden und einmal entstandene Bauernstrukturschwächen oft nicht mehr beseitigt werden können. Neben den schon genannten rückständigen und isolierten Bauern und den isolierte Doppelbauern, sind einfache und gedeckte Freibauern, vorgerückte Freibauern, Bauernübergewichte auf einem Flügel und andere Merkmale der Bauernstruktur, beispielsweise Zentralbauern, passend zu bewerten. Hinzu kommen Merkmale wie das Läuferpaar gegen Läufer und Springer, verschiedenfarbige Läufer auf beiden Seiten, Springervorposten, Türme auf der siebenten Reihe, ausführbare und ausgeführte Rochade und anderes mehr. Auch Tempogewinne können einen Vorteil darstellen, wenn eine Partie die Initiative erlangt und die Gegenseite in die Verteidigung zwingt.

Es ist schwierig, die verschiedenartigen Merkmale gegeneinander aufzurechnen. Ein gedeckter, weder abzutauschender noch zu vertreibender Zentralspringer kann unter Umständen stärker als ein Turm sein, ein direkter Angriff gegen den König kann eine Figur wert sein, und in der Eröffnung wird in den Gambits ein Bauer für einen Entwicklungsvorsprung, also Zeit in Gestalt eines oder mehrerer Tempi bzw. Initiative geopfert. Schon der Schachweltmeister Wilhelm Steinitz war der Meinung, dass man (fast) jeden geopferten Bauern erst einmal nehmen sollte, und so sind auch die Schachprogrammierer bei der Bewertung positioneller Vorteile vorsichtiger als Shannon und geben allen zusammen kaum mehr als einen Gesamtwert von etwa einer Bauerneinheit, bestenfalls zwei. Es besteht sonst die Gefahr, dass der Computer zu viel Material für positionelle Vorteile gibt, die er dann doch nicht erfolgreich verwerten kann. Außerdem gibt man dem Läufer heute gewöhnlich einen etwas höheren Werte als dem Springer, beispielsweise 3,0 anstatt 2,7, wodurch das Läuferpaar automatisch etwas besser als die Kombination von Läufer und Springer bewertet wird.

Dass dem Computer geeignete Bewertungskriterien so schwer zu vermitteln sind, liegt daran, dass man sie einzeln formulieren und gewichten muss, bevor man sie in die Bewertungsfunktion eines Schachprogramms einfügen kann. Geübte Schachspieler haben dagegen die Fähigkeit, die meisten Stellungen intuitiv, schnell und vor allem fast immer auch zutreffend einzuschätzen. Diese Fähigkeit beruht auf den Erfahrungen aus vielen eigenen und nachgespielten fremden Partien sowie Kenntnissen aus der Schachliteratur, die ihnen ohne langes Nachdenken zur Verfügung stehen, weil sie auf einen Blick eine Stellung als Ganzes sehen und beurteilen können. Sie erkennen sehr schnell deren positionellen Vor- und Nachteile und können daraus sehr oft einen langfristigen strategischen Plan ableiten, auch wenn dieser nur teilweise aus konkret berechenbaren Zugfolgen besteht. In verwickelten taktischen Stellungen, in denen viele Schlagzugfolgen existieren,

Tempelhofer Schachblätter

gen, in denen viele Schlagzugfolgen existieren, müssen sie die Zugfolgen allerdings konkret berechnen, das ist mühevoll und geht nur langsam. Trotzdem können sie recht tiefe Variantennetze in verhältnismäßig kurzer Zeit durchrechnen, weil sie alle irrelevanten Züge sofort verwerfen. Natürlich unterlaufen ihnen dabei zuweilen auch Irrtümer, wie das auch bei der Beurteilung der Stellungsmerkmale geschehen kann, und dann bekommt der Gegner die Möglichkeit, daraus einen Vorteil zu ziehen, sofern er die Missgriffe erkennt, denn auch er kann sowohl Fehler als auch Chancen übersehen.

Die Kraft der intelligenten Vorwärtsabschneidung

Das Problem der Baumbeschneidung ist von entscheidender Bedeutung für das Erreichen einer ausreichenden Rechentiefe und damit verbundenen guten Spielstärke. Wie machen es starke Schachspieler, dass sie wichtige Varianten sehr tief berechnen können? Im Gegensatz zu den meist oft über dreißig technisch möglichen Zügen sind in den meisten Stellungen nur ein bis zwei Züge gut, und sehr selten sind es bis zu rund einem halben Dutzend. Der Verzweigungsfaktor im Suchbaum, also die Anzahl der in jeder Stellung tatsächlich berücksichtigten Züge, beträgt bei starken Spielern im Durchschnitt weniger als zwei! Andererseits rechnen sie viel langsamer als ein Computer, vielleicht bis zu zwei Halbzüge pro Sekunde, meistens weit weniger.

In einer kritischen Stellung nimmt sich ein Spieler, der in einer Turnierpartie gewöhnlich im Mittel drei Minuten Bedenkzeit für jeden Zug hat, durchaus einmal bis zu einer Viertelstunde Zeit. Wie weit kann er dann vorausrechnen? Rein theoretisch wären das bei einer Geschwindigkeit von 1 HZ/s und einem Verzweigungsfaktor von 2 insgesamt 900 Halbzüge, woraus eine Rechentiefe von knapp 10 Halbzügen resultieren würde, denn $2^{10} = 1024$. Nun sind erfahrungsgemäß nicht alle wichtigen Zugfolgen so tief, so dass er einige doch schon früher verwerfen und die gewonnene Zeit für das Weiterverfolgen der entscheidenden Zugfolgen investieren kann, also durchaus noch tiefer rechnen kann. Bei diesem Rechenbeispiel soll gar nicht über die genauen Zahlen diskutiert werden, denn am prinzipiellen Ergebnis ändert sich beim Einsetzen anderer halbwegs vernünftiger Werte nichts. Entsprechende Untersuchungen haben überraschenderweise sogar ergeben, dass Meister in kritischen Stellungen kaum

je mehr als 50 Halbzüge und etwa ein Drittel soviel Endstellungen prüfen. Was sich hier zeigt, ist die Kraft der sogenannten Vorwärtsabschneidung von unnützen Zweigen des Suchbaums. Und genau hier haben Computer eine große Schwäche und schneiden entweder zu vorsichtig, was den Suchbaumumfang nicht genügend reduziert, oder zu optimistisch, und dass lässt sie oft vorteilhafte Züge verwerfen und drohende Gefahren übersehen. Ihre Intelligenz lässt starke



Bild 8 MEPHISTO III: Spielstärke durch Intelligente Vorwärtsabschneidung

Tempelhofer Schachblätter

menschliche Spieler dagegen „auf einen Blick“ erkennen, welche Züge verworfen werden können, und sie irren sich dabei nur selten.

Während die meisten Programmierer versuchen, vor allem durch Steigerung der Rechengeschwindigkeit eine größere Rechentiefe und damit eine höhere Spielstärke zu erreichen, haben die Deutschen Thomas Nitsche und Elmar Henne es mit dem 1983 herausgekommenen Mephisto III geschafft, das durch Vorwärtsabschneidung zu erreichen. Der in Bild 8 gezeigte Computer prüft nur etwa fünf bis zehn Pos/s, findet teilweise jedoch sehr tiefe gute Zugfolgen, greift aber des öfteren auch daneben. Da man nicht genau weiß, was er „sieht“ und was nicht, ist er für Mittelklassenspieler ein interessanter Gegner.²¹ Nitsche hat sich bald darauf von der Schachprogrammierung abgewandt.

Durchbruch durch Rückwärtsabschneidung

Mit seiner Vermutung, dass Computer höchstens eine mittelmäßige Spielstärke erreichen könnten, war Shannon damals allzu pessimistisch. Der Grund ist nicht nur, dass die Rechengeschwindigkeit der schnellsten Computer seine Schätzung inzwischen weit hinter sich gelassen hat, sondern eine ganz einfache Überlegung, die ihm seltsamerweise entgangen ist. Wenn man nämlich irgendeine Stellung im Suchbaum betrachtet, dann findet sich oft schon lange vor der Abarbeitung der kompletten Liste aller Gegenzüge ein Widerlegungszug des gerade betrachteten Zuges. Dann aber kann man diesen Zug sofort verwerfen, denn der Gegner würde in dieser Stellung mindestens diesen Zug machen und damit in Vorteil kommen. Das nennt man α/β -Prinzip, Bild 9.²² Zunächst vermutet man dahinter keine spektakuläre Verringerung des Rechenaufwandes, genauere Analysen haben jedoch gezeigt, dass sich daraus eine Reduzierung des Verzweigungsfaktors auf näherungsweise dessen Wurzel ergibt. Der wichtigste Gesichtspunkt ist jedoch, dass das Endergebnis durch diese Methode trotz großer Rechenzeitgewinne in keiner Weise verändert wird, es wird in beiden Fällen exakt derselbe Zug gefunden!

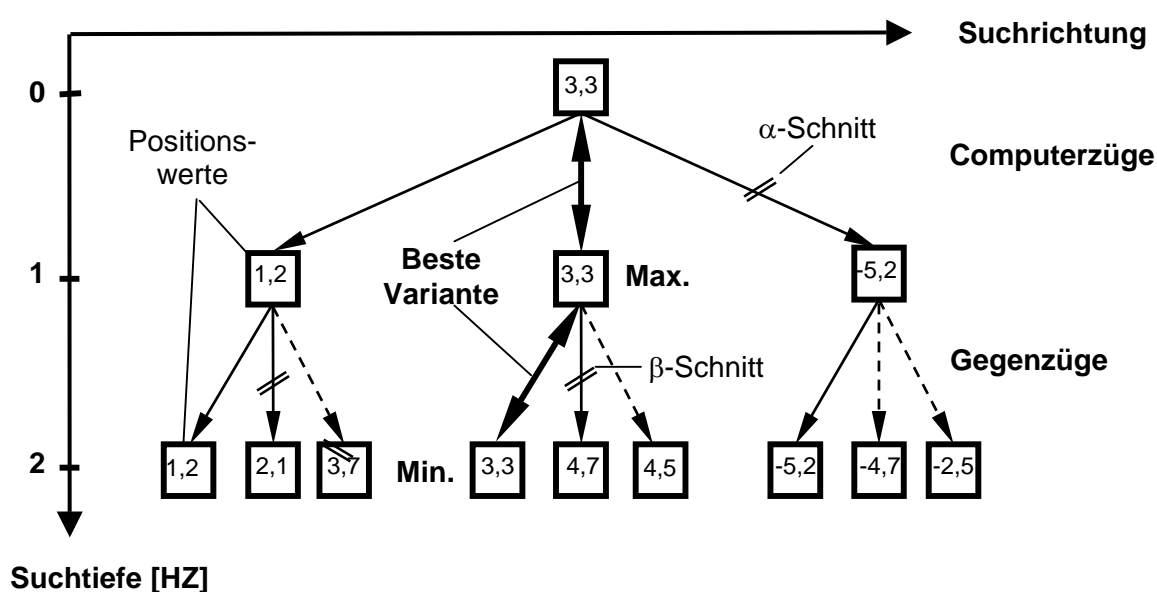


Bild 9 Suchbaum mit α/β -Schnitten

Die Bezeichnung α/β -Prinzip stammt daher, dass das Abschneiden gegnerischer Züge mit Alpha- Abschneidung, das eigener mit Beta-Abschneidung bezeichnet wird. Man spricht auch von Rückwärtsabschneidung, weil die Schnitte bei der Rückverfolgung der Werte im Suchbaum, also beim Aufsteigen, gesetzt werden – im Gegensatz zur Vorwärtsabschneidung, bei der minderwertige Züge beim Abwärtssteigen im Variantenbaum ermittelt und ohne ausgiebige Variantenprüfung verworfen werden.

Besonders effektiv arbeitet dieses Verfahren, wenn man die Reihenfolge der zu untersuchenden Züge so vorsortiert, dass die chancenreichsten Züge zuerst geprüft werden. Anknüpfend an das obige Beispiel erhält man statt der einfachen etwa die vierte Wurzel aus 1000, nämlich rund 5,6. In der Praxis findet man Werte bis zu 10. Das bedeutet, dass ein Computer durch die Anwendung dieses Prinzips etwa die doppelte Rechentiefe erreicht, und damit kommen heutige schnelle Rechner bereits auf Meisterniveau; und auf unseren Schreibtischen stehen gegenwärtig schon PCs, deren Leistungsfähigkeit diejenige früherer Großrechenanlagen weit übersteigt.

Wie kommt man noch weiter?

Wie schon dargelegt wurde, sind weitergehende Versuche, die Baumsuche zu beschneiden, problematisch. Man findet heute durchaus Schachprogramme, die ganze zehn Züge tief rechnen, aber das sind oft nicht die richtigen Varianten. Abgesehen davon, welche Varianten berechnet werden sollen, muss auch festgelegt werden wie tief. Dabei muss sichergestellt sein, dass eine ruhige Stellung erreicht wird, in der keine Schlagzüge möglich sind und keine unparierbaren Drohungen bestehen. Deswegen wird eine gewisse Rechentiefe vorgegeben, bis zu der alle Züge untersucht werden, und von dieser Tiefe aus werden dann Schlagfolgen, Schachgebote und anderes bis zu einer zusätzlichen Tiefe untersucht, in der dann eine „gefahrlose“ Stellungsbewertung möglich ist. Vorwärtsabschneidung ist also weiterhin wünschenswert, aber eben mit Vorsicht anzuwenden. Es gibt noch weitere ausgeklügelte Verfahren, den Suchbaum einzugrenzen, aber den „Stein der Schachweisen“ hat man noch nicht gefunden.

Bereits in den fünfziger Jahren wurden verschiedenen Versuche unternommen, intelligente Schachprogramme zu schaffen, mit wenig Erfolg. Eine besondere Stellung nimmt der Schachweltmeister Michail Botwinnik (1911 - 1995) ein, der in den sechziger und siebziger Jahren Teilerfolge bei seinen Bemühungen erzielte, menschliches Schachdenken – insbesondere sein eigenes - auf Maschinen zu übertragen, ein spielfähiges Programm hat er jedoch leider nicht vollenden können.²³

Der Horizonteffekt

Ein Computer spielt gemäß seines Programms innerhalb der untersuchten Rechentiefe fehlerfrei, Programmierfehler oder Schwächen der Stellungsbewertung darf man nicht ihm, sondern muss man seinem Programmierer anlasten. Aber die begrenzte Rechentiefe kann dazu führen, dass ein Computer mehrere Züge hintereinander kleinere Verluste in Kauf nimmt, wenn er damit einen größeren scheinbar vermeiden kann, indem er ihn hinter seinen Rechenhorizont schiebt. Er wird deshalb beispielsweise vier Bauern geben, nur um den Verlust eines Springers zu vermeiden. Könnte er hinter seinen Rechenhorizont sehen, so würde er gleich den Springer geben. Interessanterweise hat Shannon diesen *Horizonteffekt* nicht bemerkt, jedenfalls hat er ihn nicht erwähnt. Um zu zeigen, wie brillant ein Computer spielen würde, hat er ein dreizügiges Mattproblem als Beispiel angegeben, Bild 10.

Tempelhofer Schachblätter

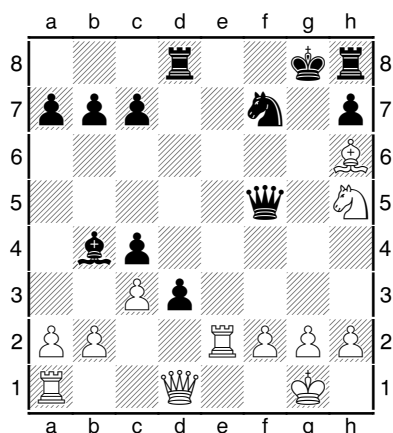


Bild 10 Matt in 3 Zügen

Weiß erzwingt den Gewinn durch eine elegante Opferkombination, indem er den Turm und anschließend die Dame gibt, um dann mit dem Springer mattzusetzen: **1.Te8+ Txe8 2.Dg4+ Dxd4 3.Sf6#** Schwarz braucht die weiße Dame nicht zu nehmen, wird aber nach 2... Dg6 3.Sf6# trotzdem matt. Er kann mit 2... Sg5 das Matt durch Hergeben der Dame jedoch vermeiden, und das hätte Shannon auf die Spur des Horizonteffekts führen können. In diesem Beispiel hilft alles nichts, denn **3.Dxf5** führt auch zum Matt, wenn es auch noch einige Züge dauert. Hier nur einige Wendungen dieser komplizierten Stellung: **3... Te6** Das soll 4.Df6 mit dem Matt auf g7 vermeiden, kann aber das Matt nur aufschieben. **4.cxb4 Sh3+ 5.Kf1 Txh6 6.Te1**

Txh5 7.Te8+ Kg7 8.Te7+ Kh6 9.Df6# Das Matt auf g7 mit 3... Se6 zu decken, reicht auch nicht. **4.Sf6+ Kf7 5.Sd5+ Kg8 6.Dg4+ 6... Kf7 7.Dh5+ Kg8 8.Sf6#** bzw. **6... Sg5 7.Dxg5+ Kf7 8.Df6+ Kg8 9.Dg7#** Solange man auch sucht, nach dem Turmopfer im ersten Zug ist die schwarze Stellung unhaltbar, aber ein Computer tut alles, um das Matt so lange wie möglich hinauszuschieben, es sei denn, dass er programmiert wurde, bei unabwendbarem Matt oder klarer Verluststellung aufzugeben. In der Tat geben einige Computer unhaltbare Stellungen inzwischen auch auf.

Die unterschiedlichen Partiephasen

In der Eröffnung herrschen andere Gesetze als im Mittel- und Endspiel, das wusste auch schon Shannon. Es liegt infolgedessen nahe, dass man nicht sinnvoll mit einer einzigen universellen Bewertungsfunktion für alle Phasen einer Schachpartie arbeiten kann. Für die Eröffnung sollte man also eine angepasste Bewertungsfunktion einsetzen, woraus das Problem entsteht, wann die Eröffnung zuende ist und die Gesetze des Mittelspiels zu herrschen beginnen, ganz abgesehen davon, dass auch schon in der Eröffnung verschiedene, unterschiedlich zu behandelnde Eröffnungstypen entstehen können. Allerdings hält die Schachtheorie ein umfangreiches Wissen über spielbare Eröffnungen bereit. Das sind einige Millionen Halbzüge, von denen ein großer Teil heute in Schachprogrammen und Schachcomputern eingespeichert ist. In der Eröffnung greifen die Computer so lange auf ihre Eröffnungsdatenbank zurück, bis eine dort nicht vorhandene Position erreicht ist und sie dann ihre Züge selbst berechnen müssen. Dabei sind einige besondere Probleme zu beachten. Eine Zugumstellung darf das Programm nicht aus der Datenbank werfen. Falls nach einigen nicht gespeicherten Zügen wieder Datenbankstellungen auftreten, sollte das Programm das auch feststellen und wieder auf die gespeicherte Eröffnungstheorie zurückgreifen können. Man kann auch versuchen, durch geeignete Züge eine bekannte Stellung mit vertauschten Farben zu erreichen, aber auch das sollte ein Schachprogramm herausbekommen und sich wieder auf seine Eröffnungsdatenbank stützen können. Nicht zuletzt darf am Ende der einprogrammierten Eröffnungsvarianten keine Stellung entstehen, die von der Bewertungsfunktion als ungünstig angesehen wird, worauf das Programm die erreichte Stellung zu „verschlimmbessern“ versuchen würde.

Im Mittelspiel sind dann neben der konkreten Variantenberechnung und dem Material die vielen anderen schon genannten Stellungenmerkmale zu berücksichtigen, und nur

gelegentlich sind direkte Anleihen bei gespeicherten Meisterpartien möglich, weil viel zu viele unterschiedliche Partieverläufe entstehen können.

Ein anderes spezielles Thema ist das Endspiel, wobei es *das* Endspiel gar nicht gibt, es sind genaugenommen viele unterschiedliche Spiele mit teilweise sehr unterschiedlichen Gesetzmäßigkeiten, und auch hier stößt eine universelle Bewertungsfunktion bald an ihre Grenzen. Außerdem muss beim Übergang vom ausgehenden Mittelspiel zum Endspiel sehr darauf geachtet werden, dass auch die beste Möglichkeit gefunden wird, weil gewonnene oder remisverdächtige Stellungen durch falsch gewählte Übergänge zum Remis oder gar Verlust verdorben werden können. So etwas kann passieren, wenn man beispielsweise durch einen Bauerngewinn verführt wird, dann aber auf einem Randbauern und dem Läufer, der nicht von der Farbe des Verwandlungsfeldes ist, sitzen bleibt, denn das ist nur remis, wenn der feindliche König dieses Feld erreichen kann.

Immerhin gibt es auch im Endspiel die Möglichkeit, sich auf Datenbanken zu stützen. Man ermittelt bei einer gegebenen Anzahl von Steinen alle möglichen Endstellungen, in der also eine Partei matt oder patt ist oder nur noch die beiden Könige übrig sind. Dann werden alle Züge rückwärts ausgeführt, aus denen diese Endstellungen entstanden sind, dann die Züge davor und so fort, bis alle möglichen Stellungen auf dem Brett abgedeckt worden sind. Das wird selbstverständlich mit Hilfe geeigneter Programme durch Computer erledigt und aufgrund der Vorgehensweise Retroanalyse genannt, und Ken Thompson hat das als erster gemacht.²⁴

Schon bei wenigen Steinen werden solche Datenbanken allerdings so umfangreich, dass sie enorm viel Speicherplatz erfordern. Dieser kann jedoch merklich reduziert werden, weil viele Positionen durch Spiegelungen oder Drehungen ineinander überführt werden können. Lohn der Mühe ist, dass beim Erreichen einer aus der Endspieldatenbank bekannten Stellung sofort der beste Zug angegeben werden kann und auch, ob die Stellung nur zum Remis führt oder wie viele Züge es noch bis zum Matt dauert. Bei der Untersuchung der Übergänge komplizierterer Endspiele zu solchen in der Datenbank enthaltenen kann das vor der Wahl einer nachteiligen Abwicklung bewahren. Die Sache hat allerdings den Haken, dass solche erschöpfenden Analysen aufgrund des hohen Aufwandes bei der Datenbankerstellung, aber vor allem infolge des immensen Speicherbedarfes wenn zu viele Steine auf dem Brett sind, derzeit auf Endspiele mit maximal fünf bis sechs Steinen begrenzt sind.

Soll ein Schachprogramm immer den besten Zug spielen?

Dass Lasker im Gegensatz zu Tarrasch einst empfahl, nicht immer den besten Zug zu spielen, sondern den, der dem Gegner am unangenehmsten ist, hilft im Computerschach nicht weiter, weil die Computer nicht gerade für gute psychologische Fähigkeiten bekannt sind. In Wettkämpfen könnten bestenfalls die Bedienpersonen der Computer an bestimmten Bewertungsfaktoren „drehen“, oder man müsste zuvor die Eigenarten der zu erwartenden Gegner eingeben. Versuche mit einem Verachtungsfaktor sind in der Tat auch schon angestellt worden. Will oder kann man das aber nicht nutzen, so scheint die beste Möglichkeit darin zu bestehen, dass man den Computer einfach den nach seiner Bewertung besten Zug ausführen lässt. Allerdings besteht dann die Gefahr, dass Partien komplett vom ersten bis zum letzten Zug wieder und immer wieder reproduziert werden können.

Als Gegenmaßnahme lässt man den Computer alle in ein nicht zu großes Bewertungsintervall fallenden Züge heraussuchen und die endgültige Wahl mittels eines

Zufallsgenerators vornehmen. Auch bei der Eröffnungswahl hilft der Zufallsgenerator zu große Eintönigkeit zu vermeiden, indem er irgendeine von mehreren für etwa gleich gehaltene Eröffnungen bzw. Eröffnungsvarianten aus seiner Datenbank wählt. Auf beide Möglichkeiten hat schon Shannon hingewiesen. Aufgrund der dargelegten Probleme bei der Stellungsbewertung muss der vom Computer für den besten gehaltene Zug durchaus nicht immer auch der beste sein, nicht selten ist der zweit- oder drittbeste die objektiv bessere Wahl. Bei der Beurteilung von bekannten Eröffnungen gehen mitunter auch die Expertenmeinungen auseinander, und diese Beurteilungen können sich zudem im Laufe der Zeit aufgrund neuer Erkenntnisse auch ändern!

Lernt ein Schachprogramm aus seinen Fehlern?

Das wäre schön, denn dann würde man ein Schachprogramm solange spielen lassen, bis es unschlagbar ist. Um tatsächlich zu lernen, müsste ein Schachprogramm wichtige Zusammenhänge generalisieren, speichern und später auf Stellungen anwenden können, in denen das eine Rolle spielt, ohne dass die Stellungen gleich oder sehr ähnlich sind. Da man das (noch) nicht realisieren kann, hat man auf anderen Wegen danach gestrebt. Einmal kann man versuchen, die Bewertungsfunktion in Abhängigkeit von den gespielten Partien geeignet zu verändern, was schon Shannon vorgeschlagen hat: Er meinte dafür allerdings ein übergeordnetes Programm zu benötigen, aber man könnte einem Schachprogramm die entsprechenden Analysen selbst überlassen, indem man es dafür mit längeren Rechenzeiten und dementsprechend größerer Rechentiefe laufen ließe. Zum anderen kann man bei Partien, die verloren gegangen sind, die letzten Züge der betreffenden Eröffnungsvariante sperren.

Ersteres hat Thomas Nitsche auf Rechenanlagen für professionellen Einsatz um 1980 ohne durchschlagenden Erfolg versucht²⁵, und letzteres haben Dan und Kathe Spracklen mit Ihren Schachcomputern der ELITE–AVANTGARDE-Reihe praktiziert, das funktioniert sogar, aber es ist auf Ergänzungen der Eröffnungsdatenbank beschränkt und ist von richtigem Lernen in beliebigen Situationen noch weit entfernt.

Variation von Spielstil und Spielstärke

Wenn man tatsächlich ein starkes Programm geschaffen hat, so wird es vielen menschlichen Spieler so stark überlegen sein, dass sie keine Chance mehr gegen das Programm haben und die Lust verlieren, dagegen zu spielen. Während man beim Training und der Analyse vielfach eine möglichst hohe Spielstärke haben möchte, kann es beim Spiel zu Unterhaltung oder einem leichten Training durchaus nützlich sein, die Spielstärke des Programms soweit zu reduzieren, wie man das gerade möchte. Die Rechenzeit entsprechend zu begrenzen, ist dafür ein ungeeignetes Mittel, denn es ist sehr frustrierend, wenn man selbst viele Minuten über jeden Zug nachgrübeln muss, während der Computer nur wenige Sekunden für gleichwertige Gegenzüge benötigt. Außerdem möchten manche Spieler solide Positionspartien spielen, während andere sich gern in taktische Scharmützel stürzen möchten, sie also vom Computer erwarten, dass er eher positionell-solide oder doch lieber taktisch-scharf spielt.

Auch darüber hat Shannon sich schon Gedanken gemacht und vorgeschlagen, die Rechentiefe entsprechend zu begrenzen und bestimmte Positionsterme wegzulassen. Außerdem kann die Neigung des Programms solider oder schärfer zu spielen

durch das Verhältnis der Materialbewertung zu jener der Positionsmerkmale beeinflusst werden.

Können Schachprogramme und Schachcomputer denken?

Diese Frage warf auch schon Shannon auf, er stellte jedoch fest, das Computer nichts tun, wofür sie nicht zuvor programmiert worden sind. Außerdem ist es eine Definitionsfrage, was man als Denken bezeichnen oder als intelligentes Verhalten kennzeichnen will, und er zitiert Torres Quevedo, der dazu bemerkte, dass Automaten viele Dinge tun können, die landläufig als Denken *eingestuft* werden. Dem ist auch heute kaum etwas hinzuzufügen.

Schachprogramme und Schachcomputer für jedermann

Für heutige PCs gibt es eine Unzahl von Schachprogrammen, fast jeder in Deutschland hat inzwischen etwas von dem sehr starken Programm FRITZ gehört, das gerade in der Version 12 erschienen und inzwischen sehr stark und ausgereift ist. Die meisten Schachprogramme kann man sich heute direkt aus dem Internet auf seine Festplatte herunterladen oder als DVD kaufen.

Wie ein PC aufgebaut ist, hat Bild 6 bereits gezeigt, es beschreibt aber auch den Aufbau von Schachcomputern. Bei den teureren und leistungsfähigeren finden sich noch mehrere Bausteine (ICs) im Innern, die preiswerteren sind heute als Ein- oder Single-Chip-Computer ausgeführt. Als Peripherie dient die alphanumerische oder grafische Anzeige, heute meist ein LCD (Liquid Crystal Display), oft in Verbindung mit Koordinaten- oder Feld- sowie einigen zusätzlichen Anzeige-LEDs (Light Emitting Diode), die es heute in allen Farben gibt. Hinzu kommt eine Tastatur und bei einigen Geräten kann man die Züge direkt über eine druckempfindliche Spielfläche oder durch bloßes Setzen der Steine eingeben, was vom Computer durch magnetische oder elektromagnetisch arbeitende Feldsensoren registriert wird. Es gibt sogar einzelne Geräte, die ihre Steine mittels eines Armes oder durch einen unter der Spielfläche bewegten Elektromagneten selber setzen können.



**Bild 11 CHESSE CHALLENGER VOICE
- ein Meilenstein**

Von den hunderten seit ihrem ersten Auftreten 1977 herausgekommenen käuflichen Schachcomputern, die zunächst mit sehr simplen und schwachen Programmen ausgestattet waren, sollen hier nur wenige erwähnt werden. Der von Ron Nelson und Bill Sfinks programmierte 1979 erschienene CHESSE CHALLENGER VOICE bot neben einer immerhin annehmbaren Spielstärke zwei Neuheiten, nämlich eine Computerstimme und vor allem aber spezielle Endspielroutinen,

die jedoch teilweise leider nicht richtig arbeiteten, Bild 11. Bereits 1980 kam das von Dan und Kathe Spracklen programmierte turniergroße elektronische Schachbrett SARGON 2.5 ARB heraus, das durchschnittliche Vereinsspielstärke bietet und auf dem man durch Setzen der Steine direkt spielen kann, wobei der Computer die Figurenbewegungen durch Reedkontakte ermittelt.²⁶

Tempelhofer Schachblätter

1982 erschien der von Dave Kittinger programmierte ROBOT ADVERSARY, der mit einem Arm und einer dreifingrigen Hand seine Schachsteine selbst setzen und mit Magnetsensoren die Züge des Gegners registrieren kann. Den ROBOT und den MILTON, ein von Mattel 1983 herausgebrachtes Gerät mit einem relativ schwachen Programm, bei dem man die Züge über ein Drucksensorbrett eingibt und das antwortet, indem es seine Figuren wie von Geisterhand geführt über das Brett gleiten lässt, und seinen Abkömmling, den sprechenden CHESTER PHANTOM, habe ich einmal die „echten Türken“ genannt, denn sie sind im Gegensatz zu jenem wirklich kein Bluff.²⁷



Bild 12 2ROBOT setzt die Figuren selbst



Bild 13 Magisch: PHANTOM FORCE

Blitzschach zu langsam sind. Faszinierend sind diese recht preiswerten Eyecatcher trotzdem.



Bild 14 TASC R30 ein gnadenloser Gegner

Nachdem längere Zeit keine Computer zu bekommen waren, die ihre Steine selbst bewegen, erschienen Ende 2008 die Schachroboter 2ROBOT und PHANTOM FORCE, Bilder 12 und 13. Ersterer hat einen Greifarm und letzterer bewegt die Steine magnetisch. Beide sind deutlich kleiner als ihre Vorläufer und bieten Schachprogramme, die nur Amateurspielern und bestenfalls mittelstarken Vereinsspielern einigen Widerstand entgegensetzen können und für

Nicht mehr lieferbar aber als Gebrauchsggerät sehr begehrt ist der TASC R30 aus dem Jahre 1993, dessen taktisch gefährliches Programm THE KING von Johan de Koning stammt, Bild 14. Der Computer besteht aus einem Operatormodul, das einer Schachuhr ähnelt und mit einem großen LC-Display aus-

Tempelhofer Schachblätter

gestattet ist, und einem flachen elektronischen fast turniergroßen Schachbrett, das nicht nur erkennt, ob ein Stein auf einem Feld steht, sondern auch welcher Art und Farbe er ist. Dieser Computer ist der stärkste kommerzielle Schachcomputer, der bisher in den Handel kam, und er ist ein gefürchteter Blitzschachgegner.

Fazit

Shannon zeigte schon sehr früh, dass man das Schachspiel mit einem erstaunlich geringen Aufwand auf Universalrechnern realisieren kann. Er hielt die erreichbare Spielstärke aufgrund des mit zunehmender Suchtiefe exponentiell steigenden Rechenaufwandes allerdings für recht mittelmäßig. Er hat auch schon sehr früh auf viele wichtige Aspekte und Probleme der Schachprogrammierung hingewiesen und mit CASSIAC sogar eine inzwischen weitgehend in Vergessenheit geratene Schachmaschine gebaut.

Die Fortschritte der Schachprogrammierung und immer leistungsfähigere Rechner führten schließlich dazu, dass der Schachweltmeister Garri Kasparow 1997 einen Wettkampf gegen die dafür extra konstruierte Schachmaschine DEEP BLUE knapp verlor. Die inzwischen erreichte Spielstärke der kommerziellen Schachcomputer und Spitzenprogramme für PCs reicht selbst für sehr starke Spitzenspieler aus – und das zu teilweise sehr moderaten Preisen. Im Internet kann man eine Unzahl von Schachprogrammen sogar gratis bekommen, die Eigenschaften vieler davon stehen kommerziellen Programmen kaum nach. Amateure haben gegen all diese Programme keine nennenswerte Chance mehr.

Literatur

- ¹ B. v. Freytag Löringhoff, F. Seck, Wilhelm Schickards Tübinger Rechenmaschine von 1623, 5. Aufl., Kulturamt Tübingen 2002; H. Kaufmann, Die Ahnen des Computers, Econ Verlag, Düsseldorf Wien 1974, S. 155 f.; H. Loeffel, Blaise Pascal 1623-1662, Birkhäuser Verlag, Basel Boston 1987, S. 48 f.; H. Matis, Die Wundermaschine, Wirtschaftsverlag Carl Ueberreuter, Frankfurt Wien 2002, S. 60 ff.
- ² Loeffel, S. 47 ff.; Matis, S. 60 ff.; Kaufmann, S. 155 ff.
- ³ E. J. Aiton, Leibniz, Insel Verlag, Frankfurt/M., Leipzig 1991, beschreibt die Rechenmaschinen von Leibniz (S. 86, 428 u. 442), seine Erfindung des Binärsystems und das Rechnen damit (S. 256, S. 301 ff. und 361) sowie das logische Kalkül S. 40 ff., 170 f. und 303 f.; Kaufmann, S. 155 ff.; Loeffel, S. 56 f.; Matis, S. 76 ff.
- ⁴ A. Hyman, Charles Babbage 1791–1871 – Philosoph, Mathematiker, Computerpionier, Klett-Cotta, Stuttgart 1987; Matis, S. 105 ff. Babbages Schachalgorithmus findet sich zusammen mit der Bemerkung, dass er schon damals das Minimax-Prinzip erfunden hat in A. G. Bell, "The Machine Plays Chess?", Pergamon Press, Oxford/New York 1978, S. 12 f. In B. Dotzler, Babbages Rechen-Automate, Springer-Verlag Wien 1996, S. 265 ff., kommt Babbage selbst zu Wort: Über die mathematische Leistungsfähigkeit meiner Rechenmaschine (1837).
- ⁵ K. Zuse, Der Computer - Mein Lebenswerk, 3. Auflage, Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1993; R. Rojas (Hrsg.), Die Rechenmaschinen von Konrad Zuse, Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1998; J. Alex et al., Konrad Zuse – Der Vater des Computers, Parzeller 2000.
- ⁶ S. McCartney, ENIAC – The Triumphs and Tragedies of the World's First Computer, Walker and Company, New York 1999, S. 25 ff. und Zuse 1993 gehen auch auf Aiken und seinen Relaisrechner Mark I als einen der Vorläufer der elektronische Digitalrechner und des ENIAC ein.
- ⁷ K. Zuse, The Plankalkül, Gesellschaft für Mathematik und Datenverarbeitung, Band 106, Bonn 1976. S. 201 ff.
- ⁸ Bell, S. 16 ff., M. Newborn, Computer Chess, Academic Press, New York 1975, S. 15 ff.; D. Levy, Chess and Computers, Batsford, London 1976, S. 44.

Tempelhofer Schachblätter

- ⁹ Der Schachautomat des Baron von Kempelen, Harenberg, Dortmund 1983.; G. M. Levitt, The Turk, Chess Automaton, McFarland & Company, Jefferson London 2000; C. M. Carrol, The Great Chess Automaton, Dover Publications New York 1975; T. Standage, Der Türke – Die Geschichte des ersten Schachautomaten und seiner abenteuerlichen Reise um die Welt, Campus Verlag, Frankfurt New York 2002.
- ¹⁰ H.-P. Ketterling, Kempelen – Man in the Machine und Kempelens Traum, Tempelhofer Schachblätter, Heft 126 September 2007, S. 28 ff. und Rochade Heft 8/2009 S. 63 ff.
- ¹¹ K. Bauermeister, Auferstehung des Türken, Computerschach und Spiele, Heft 2 April-Mai 2004, S.16 f.
- ¹² J. G. Santemases, Obras e Inventos de Torres Quevedo, Instituto de España, Madrid 1980, S. 153 ff., ist die wohl beste Quelle hierzu.
- ¹³ D. Levy, M. Newborn, How Computers Play Chess, Freeman and Company, New York 1991, S. 27 ff. sowie Abbildung S. 31.
- ¹⁴ D. D. Swade, Der mechanische Computer des Charles Babbage, Spektrum der Wissenschaft, Heft 4/1993.
- ¹⁵ F.-H. Hsu, Behind Deep Blue, University Press, Princeton 2002; M. Newborn, Kasparov versus Deep Blue, Springer-Verlag New York 1997; D. King, Kasparow gegen Deep Blue, Joachim Beyer Verlag, Hollfeld 1997.
- ¹⁶ H.-P. Ketterling, F. Schwenkel, O. Weiner, Schach dem Computer, 2. überarbeitete Aufl., Wilhelm Goldmann Verlag, München 1983, S.132.
- ¹⁷ C. E. Shannon, A Chess-Playing Machine, in Scientific American, Heft 2/1950, S. 48 ff. und Games, Music, and Artificial Intelligence, 1950, S. 104 ff.; C. E. Shannon, Programming a Computer for Playing Chess, Philosophical Magazine, Vol. 41, No. 314, March 1950, 256 ff.
- ¹⁸ J. E. Hayes, D. Levy, The World Computer Chess Championship Stockholm 1974, University Press, Edinburgh 1976, S. 56 ff.; Newborn, S. 8 ff.; Bell, S. 98 f.; Ketterling et al 1983, S. 85 ff.; D. Levy, The Chess Computer Handbook, Batsford, London 1984, S. 53 ff.; D. Steinwender, F. A. Friedel, Schach am PC, Markt & Technik, Haar bei München 1995, S. 58 ff.; J. A. Birmingham, P. Kent, Tree-Searching and Tree-Pruning Techniques, in M. R. B. Clarke (Hrsg.), Advances in Computer Chess 1, University Press, Edinburgh 1977.
- ¹⁹ Hsu, S. 214
- ²⁰ M. M. Botvinnik, Computers, chess and long-range planning, Springer Verlag, Heidelberg 1970, S. 8 ff.; M. M. Botvinnik, Meine neuen Ideen zur Schachprogrammierung, Springer-Verlag, Berlin 1982, S. 7. ff.
- ²¹ Ketterling, et al. 1983, S. 192 ff, S 220.
- ²² Vergl. auch Anmerkung 18.
- ²³ Botvinnik 1970; Botvinnik, 1982; M. M. Botvinnik, Decision Making and Computers in M. R. B. Clarke (Hrsg.), Advances in Computerschess 3, Pergamon Press, Oxford 1982, S. 169 ff.; M. M. Botvinnik, Schacherinnerungen, Walter Rau, Düsseldorf 1981, S. 118 ff.
- ²⁴ F. A. Friedel, Das perfekte Endspiel, Computerschach und Spiele (CSS), Heft 3/1985, S. 18 ff. und Heft 4/1985, S. 22. ff.; Retroanalyse im Endspiel wurde u. a. auch auf das Damespiel angewandt: J. Schaeffer, One Jump Ahead – Challenging Human Supremacy in Checkers, Springer, New York 1997, S. 40 ff.
- ²⁵ T. Nitsche, A Learning Chess Program, in Clarke 1982, S. 113 ff.
- ²⁸ Ketterling et al. 1983.
- ²⁷ H.-P. Ketterling, Die echte Türken – Schachautomaten, die ihre Steine selbst setzen, Tempelhofer Schachblätter, Heft 124, 41. Jahrgang, November 2006, S. 12 ff.; Rochade Heft 12/2006, S. 61 ff.; gekürzt auch in Spiel mit Technik – Katalog zur Ausstellung im Deutschen Technikmuseum Berlin, S.24 ff., Koehler & Amelang, Berlin 2006.

Manuskript eines von H.-P. Ketterling am 29. November 2009 anlässlich der Sonderausstellung „Codes und Clowns: Claude Shannon – Jongleur der Wissenschaft“ im Heinz Nixdorf MuseumsForum (HNF) Paderborn gehaltenen Vortrages. Er zeichnete die Diagramme und fotografierte auch die abgebildeten kommerziellen Schachcomputer aus seiner umfangreichen Sammlung.

Klubmeisterschaft 2010

Die diesjährige Klubmeisterschaft begann mit einer Teilnehmerzahl von 31 Spielern, stieg dann auf 32 Spieler an und ist mittlerweile durch den krankheitsbedingten Ausfall von Paul Kohlstadt wieder auf 31 Spieler gefallen. Favorit auf den Sieg ist wie in jedem Jahr Martin Schmidbauer, da andere starke Spieler, wie Daut Tahiri oder Hartmut Grabinger in diesem Turnier offenbar nicht ihre Bestimmung sehen. Doch vielleicht gibt es in diesem Jahr jemanden, der Martin das Wasser reichen kann, wie im letzten Jahr Andreas Scheele.

1. Runde am 23. Oktober

Dr. Schmidbauer	-	Ketterling, H.	1-0	Hadlich	-	Schmidt	0-1
Franke	-	Riedel	½-½	Sitte	-	Kohlstadt-Erlebach	+/-
Letzner	-	Schubert	1-0	Hamacher	-	Ketterling, H.-P.	0-1
Knispel	-	Traeger	1-0	Neye	-	Scheele	0-1
Hohlstein	-	Püschel	0-1	Waack	-	Schulz	0-1
Klevenow	-	Westphal	1-0	Wolf	-	Stolze	0-1
Kramer	-	Bicknase	1-0	Thiele	-	Teske	0-1
Staats	-	Fey	1-0	Schütte	-	Clauder	1-0

In der ersten Runde setzte sich bis auf zwei Ausnahmen wie erwartet der jeweilige Favorit durch. Klaus Franke kam jedoch über ein Remis gegen Armin Riedel nicht hinaus, und Felix Hohlstein musste sich, nachdem er ein Matt übersehen hatte, Gisela Püschel geschlagen geben.

2. Runde am 6. November

Schmidt	-	Klevenow	1-0	Stolze	-	Letzner	½-½
Ketterling, H.-P.	-	Kramer	1-0	Teske	-	Knispel	½-½
Scheele	-	Staats	1-0	Schulz	-	Püschel	1-0
Riedel	-	Dr. Schmidbauer	0-1	Clauder	-	Franke	0-1
Kohlstadt-Erlebach	-	Schütte	+/-	Ketterling, H.	-	Sitte	0-1
Waack	-	Hohlstein	1-0	Westphal	-	Hadlich	0-1
Schubert	-	Wolf	1-0	Bicknase	-	Hamacher	½-½
Traeger	-	Thiele	1-0	Fey	-	Neye	0-1

In der zweiten Runde kam Eberhard Letzner, Mitglied unserer ersten Mannschaft, nicht über ein Remis gegen Dirk Stolze hinaus. Auch Tim Teske und Stefan Knispel trennten sich nach langem Kampf mit einem Remis, und Felix Hohlstein musste sich überraschend Wolf Waack geschlagen geben, das Turnier verlief für ihn bislang offensichtlich nicht ganz optimal.

Nach der zweiten Runde stehen sieben Spieler mit zwei Punkten an der Spitze, die vermutlich alle zum engeren Favoritenkreis zu zählen sind, aber auch die fünf Spieler dahinter mit je 1½ Punkten können sich noch berechnete Hoffnungen auf eine gute Platzierung machen.

Tempelhofer Schachblätter

Rangliste: Stand nach der 2. Runde

KM 2010	DWZ	Klasse	S	R	V	Pkte.	Buchh.	So/Be	Rang
Schmidt	1742	1	2	0	0	2,0	2,0	2,00	1.-3.
Scheele	1622	1	2	0	0	2,0	2,0	2,00	
Schulz	1500	2	2	0	0	2,0	2,0	2,00	
Ketterling, H.-P.	1687	1	2	0	0	2,0	1,5	1,50	4.
Dr. Schmidbauer	2175	1	2	0	0	2,0	0,5	0,50	5.
Sitte	1384	3	2	0	0	2,0	0,0	0,00	6./7.
Schütte	—	4	2	0	0	2,0	0,0	0,00	
Letzner	1692	1	1	1	0	1,5	2,5	1,75	8./9.
Knispel	1649	2	1	1	0	1,5	2,5	1,75	
Stolze	1474	2	1	1	0	1,5	1,5	0,75	10./11.
Teske	1441	3	1	1	0	1,5	1,5	0,75	
Franke	1740	1	1	1	0	1,5	0,5	0,25	12.
Staats	1435	2	1	0	1	1,0	3,0	1,00	13./14.
Neye	1241	3	1	0	1	1,0	3,0	1,00	
Kramer	1471	2	1	0	1	1,0	2,5	0,50	15.
Klevenow	1493	2	1	0	1	1,0	2,0	0,00	16.-20.
Hadlich	1399	2	1	0	1	1,0	2,0	0,00	
Püschel	1223	3	1	0	1	1,0	2,0	0,00	
Waack	1183	4	1	0	1	1,0	2,0	0,00	
Fey	—	4	1	0	2	1,0	2,0	0,00	
Schubert	1370	2	1	0	1	1,0	1,5	0,00	21./22.
Traeger	1259	4	1	0	1	1,0	1,5	0,00	
Riedel	1397	2	0	1	1	0,5	3,5	0,75	23.
Hamacher	1319	3	0	1	1	0,5	2,5	0,25	24.
Bicknase	1010	4	0	1	1	0,5	1,5	0,25	25.
Kohlstadt-Erlebach*	1703	1	0	0	2	0,0	4,0	0,00	26./27.
Ketterling, H.	1418	2	0	0	2	0,0	4,0	0,00	
Clauder	—	3	0	0	2	0,0	3,5	0,00	28.
Wolf	1055	4	0	0	2	0,0	2,5	0,00	29./30.
Thiele	794	4	0	0	2	0,0	2,5	0,00	
Hohlstein	1529	2	0	0	2	0,0	2,0	0,00	31./32.
Westphal	1171	3	0	0	2	0,0	2,0	0,00	

* Wegen längerer Krankheit ausgeschieden

3.Runde am 4. Dezember

In der dritten Runde wurde Martin Schmidbauer die Möglichkeit geboten, sich für die Niederlage im letzten Jahr bei Andreas Scheele zu revanchieren, die er auch prompt nutzte. Somit liegt er zusammen mit Hans-Peter Ketterling momentan auf dem ers-

Tempelhofer Schachblätter

Dr. Schmidbauer	- Scheele	1-0	Sitte	- Schmidt	offen
Ketterling, H.-P.	- Schütte	1-0	Franke	- Schulz	½-½
Letzner	- Teske	½-½	Knispel	- Stolze	1-0
Klevenow	- Schubert	½-½	Kramer	- Traeger	1-0
Staats	- Neye	offen	Hadlich	- Waack	1-0
Püschel	- Bicknase	½-½	Hamacher	- Riedel	1-0
Hohlstein	- Clauder	1-0	Wolf	- Ketterling, H.	offen
Thiele	- Westphal	0-1	spielfrei	- Fey	-/+

ten Platz, als die beiden einzigen mit drei Punkten, allerdings könnte der Gewinner der Partie zwischen Adrian Sitte und Rainer Schmidt ebenfalls den Anschluss an die Spitze halten. Auch Manfred Schulz und Stefan Knispel stehen mit 2½ Punkten noch alle Möglichkeiten offen.

Es bleibt hoffentlich so spannend und ich wünsche allen Teilnehmern weiterhin viel Spaß und Erfolg!

Cornelius Pech

BMM 2009/2010

In der Staffel 1.1 hat unsere 1. Mannschaft auch aufgrund akuter Spielernot zweimal unglücklich mit 3½ : 4½ verloren und liegt nach vier Runden mit vier Mannschaftspunkten und 17,5 Brettunkten auf einem soliden vierten Platz. Das Ziel des sofortigen Wiederaufstiegs wird aber wohl nicht erreicht werden können.

Der 2. Mannschaft erging es nicht anders: Aufgrund der Krankheit von Paul Kohlstadt und Spielermangels, weil immer wieder Spieler an die 1. Mannschaft abgegeben werden mussten, wurde einmal unglücklich und einmal sehr deutlich verloren, momentan sechster Platz mit vier Mannschaftspunkten, mit Potenzial nach oben.

Die 3. Mannschaft musste viele gute Spieler in höhere Mannschaften abgeben, die den Aufstieg erst möglich gemacht hatten, und so war man in der 2. Klasse bislang recht chancenlos und steht leider auf dem letzten Platz. Es ist zu hoffen, dass sich das sehnlich erwartete Erfolgserlebnis bald einstellt.

Die 4. Mannschaft muss aufpassen: Sie steht nur einen Platz und Mannschaftspunkt vor einem Abstiegsplatz und sollte versuchen, sich mit Siegen im neuen Jahr rasch von diesem zu entfernen. Allerdings muss gesagt werden, dass die Mannschaft häufig bereitwillig ihre besten Spieler zur Rettung der 3. und damit der 2. und 1. Mannschaft bereitstellt. Das ist Teamgeist!

Die 5. Mannschaft profitierte von zahlreichen Neueintritten, kann dementsprechend aus dem Vollen schöpfen und konnte immerhin schon drei Mannschaftspunkte und 14 Brettunkte erreichen.

Die Saison ist erst knapp zur Hälfte vorbei, es sind also für alle Mannschaften noch Verbesserungen in der Platzierung möglich, die hoffentlich auch eintreten werden!

Cornelius Pech

Fehlstart in der Jugendbundesliga!

Mit zwei Mannschaften mit einem DWZ-Durchschnitt von über 1900 und zwei weiteren Mannschaften mit einem DWZ-Schnitt von 1790 in der Staffel, war von vornherein klar, dass das selbstgesteckte Ziel Klassenerhalt alles andere als ein einfaches Unterfangen wird. Realistisch betrachtet kamen ohnehin nur vier Mannschaften in Betracht, bei denen wir Punkte holen könnten.

Bei einer dieser Mannschaften, nämlich Gryps Greifswald, gaben wir am 27. September, dem Tag der Bundestagswahl, unseren Einstand. Doch statt leichter Beute fanden wir eine sehr junge, aber dennoch ebenbürtige Mannschaft vor, der wir knapp mit 2,5:3,5 unterlagen. Der Start war somit verpatzt, und zu allem Übel kamen am zweiten Spieltag, dem 25. Oktober, die spielstarken Rostocker zu uns nach Berlin, die, obwohl sie mit einer B-Mannschaft antraten, trotzdem einen DWZ-Schnitt von 1609 hatten. Die Rostocker erwischten jedoch einen rabenschwarzen Tag und uns gelang ein knapper 3,5:2,5-Sieg, der durchaus hätte höher ausfallen können.

Der Fehltritt aus der ersten Runde war somit bereinigt. Wir konnten am 22. November also beruhigt zu unserem nächsten Auswärtsspiel nach Schwerin fahren. Dort hatten wir uns ebenfalls einen Sieg ausgerechnet, doch wie in Greifswald sollten wir unglücklich verlieren, diesmal sogar mit 2:4. Das Glück war an diesem Tag wirklich nicht auf unserer Seite. Cornelius patzte in besserer Stellung, Tim vergab unnötigerweise ein sicheres Remis in einem Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern und ich musste, beim Stande von 2:3, in einer Remisposition einer Zugwiederholung entgehen und alles auf eine Karte setzen - und verlor das Spiel.

Jugendbundesliga 09/10	MP	BP	Platz
AE Magdeburg	4	12,5	1.
SV Empor Berlin	4	12,0	2.
USV Potsdam	4	11,0	3.
SG Löberitz	4	10,0	4.
SF Schwerin	4	10,0	5.
SSC Rostock	4	9,5	6.
SV Gryps	3	9,0	7.
SK Tempelhof	2	8,0	8.
SW Lichtenrade	1	6,5	9.
SC Zitadelle Spandau	0	1,5	10.

Man kann somit von einem klassischen Fehlstart sprechen. Wir befinden uns momentan auf dem achten Tabellenplatz und haben mit AE Magdeburg (DWZ-Schnitt: 1935) und dem USV Potsdam (DWZ-Schnitt: 1794) zwei starke Gegner vor der Brust, den ersten schon am 20. Dezember dieses Jahres. Eine baldige Verbesserung der Tabellensituation ist also nicht in Sicht. Dennoch haben wir natürlich die Hoffnung, dass uns noch einmal ein ähnlicher Überraschungssieg wie der gegen Rostock glückt. Doch weiter mit den Statistiken, zunächst aber die Mannschaftsergebnisse:

Tempelhofer Schachblätter

SV Gryps	2,5 : 3,5	<i>SK Tempelhof</i>
<i>SK Tempelhof</i>	3,5 : 2,5	SCC Rostock
SF Schwerin	2,0 : 4,0	<i>SK Tempelhof</i>

Auch wenn kaum einer von uns die 50% überschreiten konnte, ist Edgar Schubert als regelmäßiger Punktlieferant doch hervorzuheben. Besonders erfreulich auch der gelungene Einstand von Victor Wolf als Ersatz für Daniel Platt am dritten Spieltag. Folgende Einzelergebnisse wurden von uns erspielt:

Nr.	Spieler	DWZ	1	2	3	Pkte.	%
101	Cornelius Pech	1598	0	1	0	1	33,3
102	Adrian Sitte	1404	1	1	0	2	66,7
103	Tim Teske	1478	0	0	0	0	00,0
104	Edgar Schubert	1369	0	1	1	2	66,7
105	Daniel Platt	1313	½	½	•	1	50,0
106	Victor Wolf	1054	•	•	1	1	100,0
108	Robert Wirski	—	1	0	0	1	33,3

Ansonsten ist zu sagen, dass das Jugendturnier mit acht Teilnehmern angelaufen ist. Es sind jedoch gerade einmal fünf Partien gespielt worden, die Zahl wächst jedoch schneller und schneller.

Neben allem Schönen gibt es leider auch schlechte Nachrichten zu vermelden; die Brüder Soman treten nämlich zum 31. Dezember aus dem Verein aus. Sie haben im Moment andere Dinge als Schach im Kopf. Sollten sie jedoch in Zukunft wieder Lust auf Schach bekommen, hoffen wir sehr, dass sie ihren Weg zu uns zurückfinden.

Adrian Sitte

Blitzmeisterschaft 2009

Zum Herbst intensiviert sich erfahrungsgemäß die Teilnahme an den Monatsblitzturnieren, und dieses Jahr macht da keinen Ausnahme.

Zum Monatsblitz im September fanden sich zehn SKT-Spieler und ein Gast ein. Letzterer verfügte allerdings über keine Blitzerfahrung, wollte aber einmal solch ein Turnier mitmachen. Wie zu befürchten war, ließ ihm niemand auch nur einen halben Punkt. Immerhin hat er tapfer bis zum Schluss durchgehalten. Den Sieg holte sich mit nur einer Verlustpartie Daut Tahiri mit zwei Punkten Vorsprung vor seinen drei Verfolgern Muhamet Beciraj, Adrian Sitte und Hans-Peter Ketterling, die alle drei punktgleich hinter dem Turniersieger landeten. Muhamet Beciraj hatte ganz offensichtlich nicht seinen besten Tag und gab Punkte gegen das Mittelfeld und sogar gegen den Vorletzten ab. Victor beginnt sich langsam vorzuarbeiten und ließ zwei Spieler hinter sich.

Tempelhofer Schachblätter

12. September 2009	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Pkte.	Platz
Tahiri, Daut	•	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9,0	1.
Beciraj, Muhamet	1	•	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7,0	2.-4.
Sitte, Adrian	0	0	•	0	1	1	1	1	1	1	1	7,0	2.-4.
Ketterling, Hans-Peter	0	0	1	•	0	1	1	1	1	1	1	7,0	2.-4.
Stolze, Dirk	0	1	0	1	•	½	0	1	1	1	1	6,5	5.
Pech, Cornelius	0	1	0	0	½	•	1	½	1	1	1	6,0	6.
Letzner, Eberhard	0	0	0	0	1	0	•	1	1	1	1	5,0	7.
Ketterling, Heide	0	0	0	0	0	½	0	•	½	1	1	3,0	8.
Wolf, Victor	0	0	0	0	0	0	0	½	•	1	1	2,5	9.
Hanowski, Daniel	0	1	0	0	0	0	0	0	0	•	1	2,0	10.
Schaefer, Simon (G)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	•	0,0	11.

Am 9. Oktober warfen sich dreizehn Spieler in die Arena. Am Ende stand Martin Schmidbauer einmal mehr an der Spitze, obwohl er gegen unseren im Blitz starken Jugendspieler Daniel Platt nur ein Remis erreichte, was durch ein Patt beim Mattsetzen mit König und Dame zustande kam. So etwas sieht man nur im Blitz! Daniel wurde schließlich mit eben diesem halben Punkt Vorsprung vor den beiden Verfolgern überzeugender Dritter - anderthalb Punkte hinter Daut Tahiri, dessen zweiter Platz den gleichen Punktabstand zu Martin hatte. Das restliche Feld erstreckte sich recht gleichmäßig gestaffelt von acht bis hinunter zu einem halben Punkt.

9. Oktober 2009	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Pkte.	Platz
Dr. Schmidbauer, Martin	•	1	½	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11,5	1.
Tahiri, Daut	0	•	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10,0	2.
Platt, Daniel	½	0	•	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8,5	3.
Pech, Cornelius	0	0	0	•	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8,0	4./5.
Grabinger, Hartmut	0	1	0	0	•	1	1	0	1	1	1	1	1	8,0	4./5.
Ketterling, Hans-Peter	0	0	0	1	0	•	1	1	1	0	1	1	1	7,0	6.
Stolze, Dirk	0	0	1	0	0	0	•	1	0	1	1	1	1	6,0	7.
Schmidt, Rainer	0	0	0	0	1	0	0	•	½	1	1	1	1	5,5	8.
Teske, Tim	0	0	0	0	0	0	1	½	•	1	0	1	1	4,5	9./10.
Sitte, Adrian	0	0	1	0	0	1	0	0	0	•	1	1	½	4,5	9./10.
Ketterling, Heide	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	•	½	1	2,5	11.
Waack, Wolfgang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	½	•	1	1,5	12.
Traeger, Joachim	0	0	0	0	0	0	0	0	0	½	0	0	•	0,5	13.

Die beiden letzten Tabellen kommen zusammen mit der Jahresabrechnung in der nächsten Klubzeitung Nr. 135.

Cornelius Pech/DP/HPK

Pokalmeisterschaft 2010

Zur Pokalmeisterschaft 2010 meldeten sich lediglich einundzwanzig Teilnehmer. Gewöhnlich ist die Teilnehmerzahl keine glatte Zweierpotenz, und so bekommen einige Spieler in der Vorrunde ein Freilos. Diesmal ergatterten elf Spieler freien Eintritt zur ersten Runde. Zwei Spieler, die gewöhnlich erst in den späteren Runden in Gefahr geraten, trafen zur Freude der anderen jedoch schon aufeinander ehe das Turnier so recht begonnen hatte.

Vorrunde am 16. Oktober

Platt	- Riedel	1½-½	Ketterling, H.-P.	- Franke	2x ½-½
Waack	- Dr. Schmidbauer	0-1			Los für Franke
Hadlich	- Grabinger	0-1	Sitte	- Tahiri	0-1

In der Vorrunde kam es zu keinen großen Überraschungen. Die Favoriten setzten sich souverän durch und bei ausgeglichener Spielstärke kämpften zwei Spieler verbissen bis zum Schluss um den Sieg, brauchten dafür jedoch zwei Partien. Nur in den beiden Partien von Peter Ketterling und Klaus Franke konnte kein Sieger ermittelt werden, und so musste das Los entscheiden und Peter die Segel streichen. Interessant ist, dass sämtliche Siege mit der vermeintlich schwächeren Farbe errungen wurden. Lag das an der Auslosung oder ist Schwarz tatsächlich stärker?

1.Runde am 27. November:

Scheele	- Klevenow	offen	Wolf	- Pech	0-1
Traeger	- Dr. Schmidbauer	0-1	Püschel	- Franke	offen
Platt	- Lange	offen	Neye	- Ketterling, H.	offen
Tahiri	- Clauder	offen	Schulz	- Grabinger	0-1

Momentan wird die wiederum sehr favoritenlastige 1. Runde gespielt, in der sich bislang die jeweiligen Favoriten auch durchsetzten, wobei die Partie zwischen Manfred Schulz und Hartmut Grabinger lange Zeit nicht so eindeutig war, wie das Ergebnis scheint. Trotz allem kann es in dieser Runde, in der es ungewöhnlich viele Entschuldigungen gab, durchaus noch zu einigen Überraschungen kommen. Wir sind gespannt!

Cornelius Pech

Glanzpartie zum Nikolaus

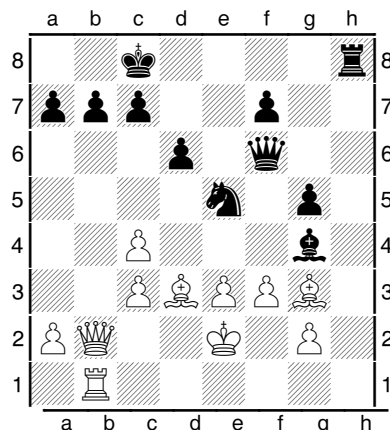
Am vierten BMM-Spieltag, dem Nikolaustag, trat unsere dritte Mannschaft zum Auswärtsspiel gegen den SK Turm 1898 Berlin an. Wir spielten auf Wunsch unserer Gegner in unserem Vereinsheim (wobei sich an der Farbverteilung natürlich nichts änderte). Nachdem wir nach einer halben Stunde durch zwei kampflose Siege in Führung gingen war Ralf Kramers (von ihm selbst kommentierte) Partie nach einer guten Stunde die erste wirklich gespielte, die zu Ende ging. Folgendermaßen konnte er seinen Gegner schön auskombinieren und schließlich vom Brett fegen:

Tempelhofer Schachblätter

Patrick Thurian (1807) - Ralf Kramer (1473)

Budapester Gambit [A52]

1.d4 Sf6 2.c4 e5 3.dxe5 Sg4 4.Lf4 Diese Deckung des Bauern wurde von Rubinstein eingeführt und später u. a. von Karpow und Kortschnoj mit gutem Erfolg angewandt. Häufig wird auch 4.Sf3 gespielt. Aus der Mode gekommen ist Aljechins Zug 4.e4, der lange als am stärksten galt. **4... g5** Dieser Vorstoß ist heftig umstritten. Manche Theoretiker versehen ihn mit !?, andere mit ?! oder gar einem ?. Ich hatte diesen Zug noch nie gespielt und wollte ihn gegen meinen anscheinend so übermächtigen Gegner ausprobieren. Das geschah in der Annahme, dass er den Zug genauso wenig kennt wie ich selbst. Üblich ist hier der normale Entwicklungszug 4... Sc6, der zugleich den Bauern e5 nochmals aufs Korn nimmt. **5.Lg3 Sc6 6.Sf3 Lg7 7.Sc3 Sgxe5 8.Sxe5 Sxe5 9.e3 d6 10.h4** Dieser Vorstoß gilt als unangenehm für Schwarz, kann aber auch schon früher als im 10. Zuge gespielt werden. Wie ich nach der Partie feststellte, folgt die Zugfolge bis hierher der Partie Kortschnoj-Juchtman von 1959 aus der Sowjetische Meisterschaft. Sollte mein Gegner ein stiller Verehrer Kortschnojs sein und die Variante gekannt haben? Vermutlich nicht, unsere Züge folgten eher naheliegenden Überlegungen **10... h6?!** Eine normale Reaktion, die aber als problematisch gilt. Besser ist hier wohl 10... g4. Auch Juchtman setzte mit 10... h6 gegen Kortschnoj fort. **11.hxg5** Hier verlassen wir den Weg der großen Vorbilder. Kortschnoj hatte mit 11. Db3 fortgesetzt, was sich als zu langsam erwies. Die Partie von 1959 endete nach 48 Zügen mit Remis. **11... hxg5 12.Txh8+ Lxh8 13.Dh5** Dieser Damenvorstoß wirkt imposant, ist aber wohl eher eine der Ursachen des späteren weißen Zusammenbruchs. Die Dame kann auf der offenen h-Linie keine wirkliche Gefahr drohen, denn Schwarz deckt seinen Läufer problemlos. **13... Sg6 14.Ld3** Weiß verfolgt weiter den (aus meiner Sicht verfehlten) Plan, am Königsflügel Druck auszuüben. Er übersieht dabei, dass sein von der Dame entblößter Damenflügel ein schwarzes Konterspiel ermöglicht. **14... Lxc3+! 15.bxc3 Df6 16.Tc1** Der Turm wird für die Deckung des Bauern auf c3 "verschwendet", anstatt sich z. B. auf der offenen b-Linie aufzustellen, wo ein Turm hingehört. Die Rochade von Weiß ist nun vereitelt. **16... Le6** Das hatte ich schon lange geplant, um anschließend lang zu rochieren und damit zu drohen, mit Td8-Th8 (gedeckt durch die Dame auf f6) die offene h-Linie zu erobern und die weiße Dame dort zu vertreiben. Anschließend könnte dann mit der Drohung Th8-h1 einige Aufregung im weißen Lager erzeugt werden. Tatsächlich befinden wir uns am Scheidepunkt der Partie. Mein Gegner er-



Stellung nach 21.f3

die prekäre Lage, in die er bei nachlässigem Spiel schnell geraten konnte. Er überlegte ca. 25 Minuten, bevor er sich entschloss, die Dame zurückzuziehen. **17.De2** Während mein Gegner, für mich etwas überraschend, so lange über seinem 17. Zug brütete, tüftelte ich 17.Df3 als für mich unangenehmsten Damenzug aus. Schließlich stand meine Dame auf f6 ungedeckt. Wenn ich sie nicht tauschen wollte, hätte ich aus der f-Linie abziehen und damit den Bauern b7 geben müssen. Doch selbst nach einem Damentausch hätte ich die bessere Stellung gehabt, da 17.Df3 Dxf3 18.gxf3 meinem Gegner einen zweiten Doppelbauern verschafft hätte. **17... 0-0-0 18.Db2 Th8 19.Ke2** Der Königszug verhindert den geplanten

Tempelhofer Schachblätter

Einbruch des Turmes auf der ersten Reihe. Ich musste daher einen anderen Angriffszug finden. **19... Se5** Im Zentrum steht der Springer optimal, könnte von Weiß aber gegen den Läufer g3 getauscht werden. Weiß entschied sich für den Angriff auf meine etwas einsam wirkende Rochadestellung. **20.Tb1** Wer kommt zuerst? **20... Lg4+** Dieses plötzliche Schachgebot kam für meinen Gegner wohl unerwartet. Er reagierte mit einem Routinezug. **21.f3? Lxf3+!** **22.gxf3?** Das führt direkt in den Untergang, **22.Kd2** hätte zumindest noch geringe Chancen geboten **22... Dxf3+** **23.Kd2 Dg2+** **24.Kd1 Th1+** **25.Le1** Darauf hatte Weiß wohl vertraut. **25...Txe1+** Turmopfer, Weiß gab auf. Mein Gegner könnte dem Turmschach nur durch **25.Kxe1** entgehen. Darauf aber folgt **25... Sxd3+** und die weiße Dame geht verloren. **0-1**

Umso tragischer, dass wir diese 3:0 Steilvorlage letztenendes nicht verwerten konnten. Lediglich Adrian Sitte, der immer für ein Remis gut ist, blieb seinem Ruf treu und holte noch einen halben Punkt ins Boot, was die 3,5:4,5 Niederlage noch schmerzhafter machte.

DP

SOMMERTURNIER

Im Sommer findet in vielen Schachvereinen der sprichwörtliche Totentanz statt – nicht so im SKT. Unsere sommerlichen Studenturniere erfreuen sich seit Jahren großer Beliebtheit, und diesmal traten vierzehn Spieler an, darunter ein inzwischen eingetretener Gast.

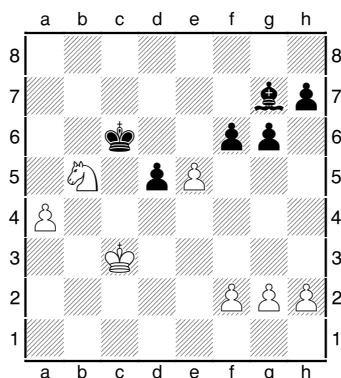
Sommerturnier 2009	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	So/Be	Pkte.	Platz
Scheele, Andreas	●	1	½	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	74,00	12,5	1.
Sitte, Adrian	0	●	½	½	0	1	1	1	½	1	1	1	1	1	49,50	9,5	2.
Kohlstadt-E., Paul	½	½	●	½	1	0	½	½	1	½	1	1	1	1	49,75	9,0	3.
Schmidt, Rainer	0	½	½	●	½	1	0	1	0	1	1	1	1	1	43,50	8,5	4.
Franke, Klaus	0	1	0	½	●	½	½	½	½	½	1	1	½	1	40,50	7,5	5.
Neye, Wilfried	0	0	1	0	½	●	0	1	½	½	1	1	1	1	36,50	7,5	6.
Platt, Daniel	0	0	½	1	½	1	●	½	0	1	½	0	1	1	38,00	7,0	7.
Teske, Tim	0	0	½	0	½	0	½	●	1	1	1	½	1	1	32,50	7,0	8.
Stolze, Dirk	0	½	0	1	½	½	1	0	●	½	0	1	½	1	36,00	6,5	9.
Westphal, Lothar	0	0	½	0	½	½	0	0	½	●	0	1	1	1	21,75	5,0	10.
Clauder, Manfred	0	0	0	0	0	0	½	0	1	1	●	1	1	0	20,00	4,5	11.
Hadlich, Roland	0	0	0	0	0	0	1	½	0	0	0	●	1	1	13,50	3,5	12.
Waack, Wolf	0	0	0	0	½	0	0	0	½	0	0	0	●	½	7,75	1,5	13.
Schütte, Harald	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	½	●	5,25	1,5	14.

Den Sieg errang ganz überlegen Andreas Scheele, der mit 12½ Punkten nur ein Remis gegen Paul Kohlstadt-Erlebach zuließ. Den zweiten und dritten Platz belegten unser Jugendwart Adrian Sitte und eben Paul Kohlstadt-Erlebach. Die Entscheidung zwischen den drei jeweils punktgleichen Spielerpaaren fiel aufgrund leicht unterschiedlicher Sonneborn-Berger-Wertungen nur knapp aus.

DP/HPK

Leserbriefe

Trotz aller Aufmunterungsversuche schleppt sich diese Rubrik so dahin, und wieder meldete sich nur Albert Hamacher zu Wort und reflektierte seinen Mannschaftskampf der zweiten Runde am fünften Brett (SKT IV – Läufer Reinickendorf II. Br. 5):



Sedlmeier - Hamacher

Nach 41.dxe5 bot Sf Sedlmeier (1623) remis, ich (1320) akzeptierte, und beide Seiten waren erleichtert, davongekommen zu sein. Dunkel dämmerte es mir, dass Schwarz jetzt gewinnen könne, doch leider hatte ich elementare Defizite: Kampfgeist, Endspielkenntnisse etc. fehlten. Es war (außerdem) „bereits“ 11³⁰, und ich hatte anschließend von 14³⁰ bis 23³⁰ Spätschicht, da eine Kollegin wegen Krankheit ausfiel. Eigentlich hatte ich ja frei und wollte Mittagessen und Sonntagsruhe genießen und keinen zähen Endspielkampf. Eigentlich ist das Ergebnis (jedoch) gerecht, da ich im 22. Zug durch einen Zugschnell-gezogen-Fehler in Nachteil geriet. So geht es also in den unteren Klassen zu!

SCHACHMATT IN ZWEI ZÜGEN

Vor wenigen Tagen erhielt ich das gleichnamige Buch von Stefan Heine, den Band 23 aus Heines Rätselbibliothek, die noch andere Rätselbücher enthält, vor allem solche über Sudoku. Das hier vorliegende Taschenbuch, das im Handel nahezu geschenkt nur € 4,95 kostet, verspricht 200 Rätsel – soll heißen Schachaufgaben – von leicht bis schwer, allesamt Zweizüger. Der Autor bezeichnet sich selbst als Rätselmacher, er ist auch ein ausgewiesener Experte auf diesem Gebiet, und nicht etwas als Schachspieler oder gar Schachproblemkomponist. Das merkt man auch an solchen Nebensächlichkeiten wie etwa, dass er Linien als Spalten bezeichnet. Außerdem betont er, dass es ihm nicht um das Durchkauen von alten Meisterpartien und deren Vorgeschichte oder die Diskussion vergebener Chancen geht. Nichtsdestotrotz hat er sich ans Werk gemacht und bietet uns seine Schachrätsel an. Schön übersichtlich wird auf jeder Seite ein großformatiges Diagramm präsentiert, und die Lösung findet man zwei Seiten weiter unter dem dort abgedruckten Problem.

Das Buch ist ganz hervorragend für unterwegs geeignet, sei es in der U- oder S-Bahn, im Wartezimmer eines Arztes, im Café oder sonst wo. Wann immer einige freie Minuten zu überbrücken sind, kann man seine grauen Zellen trainieren, ein Schachspiel braucht man also nicht zum Lösen der Mattaufgaben.

Zwei Sachen fielen mir als Partierspieler jedoch auf. Die gezeigten Stellungen wirken zumeist reichlich konstruiert und dürften sich nur in den seltensten Fälle so in praktischen Partien ergeben, wenngleich manche Spieler in taktisch scharfen Partien zuweilen auch die unglaublichsten Positionen auf das Brett zaubern. Außerdem wird manch ein Löser die Strenge kunstvoller Schachkompositionen vermissen. Aber vielleicht hat alles das auch sein Gutes, indem es den Löser zwingt, sich in teilweise unübersichtlichen und sehr wilden Stellungen zurecht zu finden und die festgefahrenen Schachroutinen bei schon länger praktizierenden Turnierspielern oder Problemlösern

Tempelhofer Schachblätter

aufzubrechen – gewissermaßen frischen Wind in das eigene Schachdenken zu bringen und die schachliche Geistesgegenwart zu fördern.

Für Nichtschachspieler, also Rätselfreunde mit Hausmannsschachfähigkeiten, wenn ich das einmal so bezeichnen darf, ist das Buch eine besondere Rätselfundgrube, die vielleicht den einen oder anderen „Schachblut lecken“ lässt und schließlich den Einstieg zu tieferer Beschäftigung mit dem Schachspiel bildet. Schon aus diesem Grunde gebührt dem Autor Dank, dass er sich die Mühe gemacht hat, und 200 Schachprobleme erfindet man nicht mal eben zwischen Mittagessen und Abendbrot, mit seinen Schachrätseln zur Förderung des Schachspiels beizutragen.

Besonders erfreulich ist jedoch, dass der Autor das Buch für unsere Vereinsbibliothek gestiftet hat, wo es nun alle unsere Mitglieder ausleihen können, und sei es die Zeit zu überbrücken bis ihr Turnierpartner zu erscheinen geruht.

HPK

Wichtige Termine - unbedingt vormerken!

- Monatsblitzturnier:** Jeden zweiten Freitag im Monat, 20⁰⁰ (Anmeldung 19⁴⁵)
- Weihnachstskat:** Freitag, den 18. Dezember 2009, 19⁰⁰ (Anmeldung 18³⁰)
- Neujahrsblitzturnier:** Freitag, den 8. Januar 2010, 20⁰⁰ (Anmeldung 19⁴⁵)
- Schachlehrgang:** Freitags 18³⁰-19³⁰, Beginn 15. Januar 2010,
10 Abende Schachtaktik und -strategie für Fortgeschrittene II
- Mitgliederversammlung:** Freitag, den 28. Mai 2010, 20⁰⁰
- Sommerprogramm:** Freitag, den 4. Juni 2010, 20⁰⁰, Beginn der Senioren-,
Damen- und Jugendmeisterschaft und des Sommerturniers
- Guweida-Warneyer-
Gedenkturnier 2010:** Sonnabend/Sonntag 2./3. Oktober 2010, 9³⁰/9⁰⁰

Impressum

- Herausgeber:** Schachklub Tempelhof 1931 e. V.
Internet: www.schachklub-tempelhof.de
- Vorsitzender:** Hans-Peter Ketterling, Boelckestraße 74, 12101 Berlin
Telefon/Fax: 785 45 69, Email: h.-p.ketterling@t-online.de
- Redaktion:** Daniel Platt (DP) und Hans-Peter Ketterling (HPK)
- Redaktionsadresse:** Daniel Platt, D-12099 Berlin
Telefon: 752 83 05, Email: d.platt@web.de
- Ausgabe Nr. 134:** Layout: H.-P. Ketterling und D. Platt
Fotos: H. Ketterling (HK), H.-P. Ketterling, HNF, MIT
Druck und Versand: D. Platt
Auflage 120 Exemplare
- Bankverbindung:** Postbank Berlin, Konto-Nr: 15 35 10-101, BLZ: 100 100 10

Zeitg_134.doc