



Weiß beginnt

Mutet Sie das vorliegende Stellungsbild nicht eigenartig an? Der erste Eindruck: Ein Bauernendspiel. Die beiden Könige vom Spielgeschehen abgeschnitten. Sonst alles abgeholt. Weiß mit Bauern-Übergewicht und der Möglichkeit zur sofortigen Bauernumwandlung. Schwarz mit blockierten Bauern.

Es muß schon ein seltsamer Kampf auf den 64 Feldern stattgefunden haben, der Ruinen nach zu urteilen, die noch stehengeblieben sind. Und genau so kurios stellt sich uns auch die letzte Phase dieser Auseinandersetzung dar. Kaum zu glauben, möchte man da sagen. Doch für Ihren Computer ist das alles gar nichts Besonderes. Alltagsarbeit! Eine ganz gewöhnliche Rechenaufgabe,

mit 0 und 1, ja oder nein, zu lösen. Es kommt eben immer auf die jeweilige Betrachtungsweise an. Ich verrate nichts. Sie müssen es selbst erleben, genießen ...!



Nun, was sagen Sie jetzt? Hätten Sie Ihr Elektroengehirn auch auf die Blitzschachstufe eingestellt, damit es Ihnen in wenigen Sekunden die letzten 10 Züge dieses für Weiß gewonnenen Endspiels vorführt? Erstaunlich, nicht wahr?! Sowohl die Lösung als auch die Leistung Ihrer Rechenmaschine.

Mein Computer (PRESTIGE II) gab in der Blitzschachstufe mit ausgeschaltetem Permanent Brain folgende Lösung ab (Zeitangabe in Minuten):

1.h8S (0,04) e3 (0,00) 2.Sf6 (0,05) fg6: (0,00) 3.f7 (0,05) g5 (0,00) 4.f8S (0,04) g4 (0,00) 5.Se6 (0,01) de6: (0,00) 6.d7 (0,01) e5 (0,00) 7.d8S (0,00) e4 (0,00) 8.Sc6 (0,00) bc6: (0,00) 9.b7 (0,00) c5 (0,00) 10.b8S matt.

Wie Sie gesehen haben, liegt dieser kuriosen Aufgabe ein ganz bestimmtes Thema zugrunde: Eine vierfache konsekutive (hintereinanderfolgende) weiße Springerumwandlung (Unterverwandlung), vom Computer sofort richtig erkannt und in wenigen Augenblicken richtig gelöst. Kurios vor allem, daß Schwarz unter allen Umständen in Form von mehreren weißen Springer-Opfern beschäftigt werden muß, um keine ungewollte Pattsituation

herbeizuführen. Weiß kann jedesmal gerade noch rechtzeitig einen seiner Bauern auf die letzte Reihe bringen, um im darauffolgenden Zug seine Umwandlungsfigur dem Schwarzen in Ermangelung eines zur Verfügung stehenden anderen Zuges in seinen gefräßigen Rachen zu stopfen. Eine Dame, ein Turm oder ein Läufer könnte diese aberwitzige Aufgabe gar nicht erfüllen, da sie keine Möglichkeit fänden, sich dem Schlagen eines schwarzen Bauern auszusetzen. Nur ein Springer vermag dies, dank seiner ausgefallenen Gangart. Und das alles sieht Ihr Computer, weiß Ihr Computer und zeigt Ihnen Ihr Computer.

Hand auf's Herz: Hätten Sie sich an diese Aufgabe herangewagt, wenn Sie nicht Ihren Computer im Rückhalt gewähnt hätten? Ein Matt in 10 Zügen! Es gibt vielerlei zu bestaunen: Die seltsame Stellung, die sonderbare Idee, die der Aufgabe zugrundeliegt, das bizarre Abspiel, die große Leistung des Autors, der dieses Problem konstruiert hat, den menschlichen Geist, der solches zu ersinnen imstande ist ... und nicht zuletzt das Schachprogramm mit seinem Programmierer, das kaltblütig das Resultat auswirft, als ob das die einfachste Sache der Welt sei.

Der Komponist dieser Aufgabe ist übrigens D. H. Hersom. Sie erschien im Jahre 1936 in „Fairy Chess Revue“.

Friedrich Wolfenter: Kurios – aber nicht für den Schachcomputer - Matt in 10 Zügen (Teil 1)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> – Dezember 1988) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

HCC**Europa's Nr.1 für
SCHACHCOMPUTER****KNÜLLER - ANGEBOTE****Wieder ein Beweis für unsere Leistungsfähigkeit :****SAITEK / KASPAROW**

SAITEK	Simultano	<u>nur DM 498.--</u>
SAITEK	Corona	<u>nur DM 698.--</u>
SAITEK	Galileo	<u>nur DM 698.--</u>
SAITEK	Renaissance	<u>nur DM 898.--</u>

Weitere Gelegenheiten auf telefonische Anfrage.***Alle Angebote gültig, so lange Vorrat reicht.
Rufen Sie gleich an oder kommen Sie vorbei !*****HCC****HOBBY COMPUTER CENTRALE
Ossi Welner Vertriebs GmbH
Barerstr.67 • 8000 München 40
Tel. (089) 2720797 / 2717284**

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Dezember 1988) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)