

SARGON-Partien

10. Nordamerikanische Computerschach-Meisterschaft

Weiß: SARGON 3 – Schwarz: MYCHESS

1. d4 d5 2. Sf3 Sf6 3. e3 e6 4. Ld3 Sc6 5. 0-0 Ld6 6. Sc3 a6 7. Ld2 b6 8. a3 Lb7 9. Te1 a5 10. e4 *Nach einer ruhigen Eröffnungsphase übernimmt Weiß die Initiative.* 10. ... dxe4 11. Sxe4 Le7 12. c3 Sxe4 13. Lxe4 0-0 14. Db1 g6 15. Se5 Sxe5 16. Lxb7 Tb8 17. Lh6 Te8 18. Le4 *Weiß entscheidet sich für das Läuferpaar!* 18. ... Sg4 19. Lf4 Ld6 20. Lg3 c5 21. dxc5 Lxg3 22. hxg3 Dd2 23. Dc2 Dxc2 24. Lxc2 bxc5 25. b3 e5? *Es ist dem Schwarzen gelungen, einige Figuren abzutauschen, er hat sich dafür aber zwei vereinzelt Bauern auf dem Damenflügel eingehandelt. Mit 25. ..Td8 konnte Mychess die d-Linie neutralisieren und die Partie vorläufig noch im Gleichgewicht halten. Nach dem Textzug kommt Weiß in Vorteil.* 26. f3 Sf6 27. Tad1 Tb6 28. Kf2 *Das Eingreifen des weißen Königs auf dem Damenflügel entscheidet das Spiel endgültig für SARGON.* 28. ... h5 29. Ke3 g5 30. Kd3 Td8+ 31. Kc4 Txd1 32. Txd1 Tb8 33. Td6 Kg7 34. Ta6 Td8 35. Txa5 Sd5 36. Le4 Se3+ 37. Kxc5 Tb8 38. b4 Tc8+ 39. Lc6 Kf6 40. Ta7 Sxg2 41. Td7 Se3 42. b5 Sc2 43. a4 h4 44. gxh4 gxh4 45. Kd5 Tb8 46. Td6+ Kf5 47. Ld7+ Kg5 48. Kxe5 Ta8 49. f4+ Kh5 50. Lc6 Tg8 51. Lf3+ Tg4 52. Td8 Kh6 53. Lxg4 Kg7 54. Td7 Se3 55. Le6 Kf8 56. Txf7+ Kg8 57. Kf6 Kh8 58. Kg6 Kg8 59. Tf6+ Kh8 60. Tf8++ 1:0. – M.G. –

Ein Schachcomputer-Blitz aus London
Vorgabespiele erfreuten sich in vergangenen Zeiten besonderer Beliebtheit. Sie sind heute fast völlig aus der Mode gekommen. Dagegen scheinen Schachcomputer daran Gefallen zu finden, sich auf diesem Gebiet zu versuchen. So geschehen Anfang November 1979 am Rande des 2. Europäischen Mikroschach-Turniers in London. Der Gewinner dieses Turnieres, SARGON III, spielte eine Blitzpartie gegen VOICE CHESS CHALLENGER und gab die Dame vor. Die Bedenkzeit für beide Seiten betrug 5 Minuten für 60 Züge.

Weiß: SARGON 3 – Schwarz: VOICE CHESS
CHALLENGER

(ohne Dame d1)
1. Sc3 Sf6 2. e4 d5 3. exd5 Sxd5 4. Sxd5 Dxd5 5. Se2 Lf5 6. d3 Dc6 *Dieser Zug und die folgenden Dame-Manöver von Schwarz sind wenig überzeugend, es gehen zu viele Tempi verloren. Die materielle Überlegenheit ist dafür kein Ausgleich.* 7. Sd4 Dd5 8. Se2 Le6 9. Sc3 Da5 10. Le3 Lxa2? *VOICE CHALLENGER sieht nicht voraus, daß die Fesselung des Springers c3 durch das Schlagen der Dame auf a2 aufgehoben wird.* 11. Txa2 De5 12. d4 De6 *Mit dem Spazierenführen seiner Dame hat Schwarz viel Zeit verloren und seine Entwicklung vernachlässigt. Der Textzug soll wohl den Le3 fesseln, behindert aber nur die Entwicklung des Königsflügels.* 13. Ld3 Sc6? 14. d5 De5 15. dxc6 bxc6 *Besser b6.* 16. Le4 Td8? *Notwendig war hier entweder Tb8 oder e6 bzw. f6.* 17. Lxc6+ Td7 18. Lxd7+ Kxd7 19. Txa7 e6 20. 0-0 Lc5? *Es ist offensichtlich, daß VOICE CHALLENGER zu 'kurzsichtig' ist, und die Folgen der Fesselung durch Ta5 nicht richtig einschätzen kann.* 21. Ta5 Kd6? *Das hilft wegen der Springergabel auch nicht.* 22. Txc5 Df6 *Falls Dxc5, so* 23. Se4+. 23. Se4+ Kd7 24. Td1+ Kc8 25. Sxf6 gxf6 26. Ta5 Kb7 27. Td7 Tf8 28. Ta7+ Kb8 29. Tdxc7 Td8 30. Tcb7+ Kc8 31. Tc7+ Kb8 32. Tab7+ Ka8 33. Ta7+ Kb8 34. Td7 Txd7 35. Txd7 h5 36. Txf7 f5 37. Te7 *Der schnellste Weg zum Gewinn war hier* 37. Lb6 *gefolgt von der Wanderung des Königs nach c6 und Tf8 matt.* 37. ... Kc8 38. Txe6 Kb7 39. Th6 h4 40. Txh4 Kc6 41. Td4 Kc7 42. h4 f4 43. Lxf4+ Kc6 44. b4 Kb5 45. h5 Kc6 46. h6 Kb5 47. h7 Kc6 48. h8D Kb5 49. Df6 Ka4 50. Da6++ 1:0. – M.G. –

Martin Gittel: Sargon 3-Partien

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 189 – April 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)