

Seit einigen Monaten sorgt die erst seit 2004 in der Entwicklung befindliche Schach-Engine Fruit von Fabien Letouzey für Furore und belegt in verschiedenen Ranglisten Spitzenplätze. Weil der Autor Fruit bis zur Version 2.1 als Open Source veröffentlichte, kamen zudem besonders viele Computerschachfreunde in den Genuss, Fruit auf heimischem Computer zu erleben. Ein weiterer positiver Faktor ist sicher, dass das Fruit-Team sich mit den Autoren des PocketGrandmasters einigen konnte, die Fruit-Engine unter deren Benutzeroberfläche (GUI) laufen zu lassen.



Der PocketGrandmaster wurde bereits im Jahr 2001 programmiert und ist ein längst etabliertes Schachprogramm für Computer, die als Betriebssystem Windows CE verwenden. Die Autoren Frank Schneider und Kai Skibbe verwendeten seinerzeit als Schach-Engine den von ihnen programmierten damaligen Amateur-Weltmeister Gromit, achteten jedoch von Anfang darauf, dass auch andere Engines problemlos an die PocketGrandmaster-GUI angepasst werden konnten. Mehrere Autoren nutzten diese Möglichkeit, ihre Engines zu verbreiten, und so laufen einige interessante Engines unter der PGM-Oberfläche, momentan Anaconda, Fruit, Gromit, Ruffian, SOS und Toga.

Die Verbindung einer optisch eindrucksvollen und zugleich funktionalen GUI mit dem anwenderfreundlichen Multi-Engine-Konzept brachte dem PocketGrandmaster (derzeit Version 2.1) jüngst nach 2003 zum zweiten Mal den Titel "Best Software Award" in der Kategorie "Games: Chess Games" ein. Eine brandneue Version der GUI soll in Kürze erscheinen. Ein ausführlicher Bericht wird voraussichtlich in der

nächsten CSS Online erscheinen.

Die Anpassungen der Fruit-Engine 2.1 an den PocketGrandmaster wurden von Fabien Letouzey und Kai Skibbe problemlos durchgeführt. Die Nutzung der für PocketGrandmaster erstellten Bücher (z.B. pgbig) ist für Fruit kein Problem. Leider besteht derzeit noch keine Möglichkeit, dass Pocket-Fruit seine eigenen Eröffnungsbücher unter der PocketGrandmaster-GUI verwenden kann. Die Autoren des PocketGrandmaster arbeiten jedoch daran, und wie es derzeit aussieht, kann Fruit unter der bald erscheinenden neuen GUI seine eigenen Eröffnungsbücher verwenden.



Engines des PocketGrandmaster im Pocket Chess-Test

Um einen ersten Eindruck von den konkreten Fähigkeiten einer Schach-Engine zu erlangen, ist die Durchführung eines Stellungstests sehr nützlich. Besonders geeignet hierfür ist der "Pocket Chess Test" des Computerschach-Testers Heinz-Josef Schumacher (HJS), weil er ihn speziell für Pocket-Programme konzipiert hat. Der Pocket-Chess-Test wurde in CSS 3/2004 veröffentlicht.

Reizvoll ist dabei der direkte Vergleich von vier Engines (Gromit, SOS, Ruffian, Fruit), die alle auf der selben Hardware (ipaq H1930) getestet wurden und zudem unter einer GUI (PocketGrandmaster) laufen. HJS führte diesen Vergleich selbst durch und überließ mir freundlicherweise die Tabelle zur Verwertung und Deutung der Ergebnisse.

Der Test sollte praxisbezogen durchgeführt werden, daher wurden als maximale Lösezeit drei Minuten angesetzt. Der Autor betont zudem, dass die Lösequote das primäre Beurteilungskriterium darstellt und die Lösezeit nur von sekundärer Bedeutung ist.

Nr.	Lösung	Fruit 2.1	SOS	Ruffian	PGM 2.1
1	1.Txa4	180	180	180	43
2	1.Se5	65	180	180	180
3	1. ... Lxh2+	45	60	180	5
4	1.Txg7+	180	37	140	180
5	1. ... De8	80	180	43	4
6	1. ... d5xc4	180	180	180	180
7	1. ... Th4	180	180	180	75
8	1. ... f5	180	180	133	180
9	1.Kf4	180	90	180	18
10	1.Se4	180	34	180	180
11	1.Dd4	61	153	90	180
12	1.e5xf6	12	37	38	180
13	1.Df6	180	180	180	48
14	1.Sf5	2	148	13	6
15	1.d5	42	180	33	144
16	1.Ke7	145	180	28	180
17	1.Db1	55	7	120	180
18	1.b5	2	180	120	12
19	1.Td5	180	180	180	180
20	1.Lxg6	2	180	180	14
21	1.Kb5	180	146	180	180
22	1.Tc2	180	180	180	180
23	1.c4	180	12	180	180
24	1.Sd4	180	180	180	180
25	1.f3	167	180	180	180
26	1.b4	180	180	180	180
27	1. ... c5	18	8	58	180
28	1. ... Lxe4	2	24	180	180
29	1. ... h3	180	180	180	174
30	1.Lb4	180	180	175	180
	Insgesamt (30)	14	12	12	11

	Gesamtzeit	59,6	66,6	70,5	66,1
	Hash	8 MB	16 MB	16 MB	16 MB

Ich möchte an dieser Stelle nicht das Verhalten der Engine bei jeder einzelnen Stellung, z.B. hinsichtlich ihrer taktischen Schlagfertigkeit oder ihrer strategischen Weitsicht beurteilen, sondern mich auf einige allgemeine Feststellungen beschränken.

- Mit 14 gelösten Positionen liegt Fruit klar vor den anderen Engines, die es maximal auf 12 Lösungen brachten.
- Hinsichtlich der Lösungszeit war Fruit in 8 der 30 Teststellungen den Kollegen größtenteils hoch überlegen. In 5 weiteren Teststellungen fand Fruit als Zweitschnellster den Lösungszug.
- Die Gesamtlösungszeit von Fruit (59,6 min) ist erheblich geringer als die der drei Konkurrenten.
- Besonders aussagekräftig finde ich folgendes Ergebnis: Der Pocket-Chess-Test weist eine klare Zweiteilung auf, indem die ersten 15 Stellungen Mittelspielsituationen zeigen, während die Stellungen 16–30 sich dem Endspiel widmen. Während die getesteten Engines im Mittelspielbereich relativ ähnliche Resultate aufweisen (Fruit, SOS, Ruffian: 7 Lösungen; Gromit: 8), zeigt der Endspieltest erhebliche Unterschiede zwischen den Engines. Während Gromit z.B. im Mittelspielbereich noch ein leichtes Übergewicht gegenüber den anderen zugesprochen werden kann, bekommt er im Endspiel kaum einen Fuß auf den Boden (nur 3 Lösungen). Dieses Testresultat kann ich aus eigener Erfahrung bestätigen: Pocket-Gromit spielt ein sehr ideenreiches Schach im Mittelspiel, lässt sich jedoch im Endspiel regelmäßig die Butter vom Brot nehmen. Auch SOS und Ruffian (5 Lösungen) reißen im Endspiel keine Bäume aus. Wahrscheinlich ist es im Tablebase-Zeitalter auch nicht einfach für die Programmierer, den Engines ohne Unterstützung durch Tablebases und ausgiebigen Hash-Tabellen ein gutes Endspielvermögen zu vermitteln. Aber gerade im Endspiel gelingt es Pocket-Fruit mit 7 Lösungen seine Spielqualität aufrechtzuhalten.

Abschließend lässt sich aus dem Test ableiten, dass Fruit die besten Voraussetzungen mitbringt, den Titel der stärksten Engine unter der PocketGrandmaster-GUI für sich zu beanspruchen (Anmerkung: Wegen des nahenden Redaktionsschlusses konnte ich die ebenfalls stark unter der PGM-GUI aufspielenden Engines Toga und Anaconda nicht mehr testen).

In 8 der 30 Teststellungen war Fruit den Kollegen größtenteils hoch überlegen.

In 5 weiteren Teststellungen belegte Fruit den 2. Platz

Die Gesamtlösungszeit von Fruit (59,6 min) ist erheblich geringer als die der drei Konkurrenten (SOS 66,6, Ruffian 70,5 min, Gromit 66,1 min)

Pocket-Fruit vs Peter Vossen (DWZ: 2082)

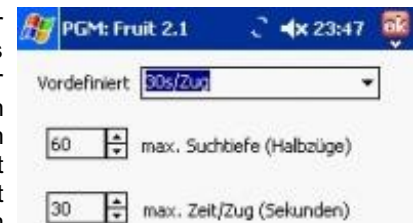
Die Ermittlung der Spielstärke von PC-Engines anhand von Vergleichskämpfen untereinander lässt sich heutzutage recht problemlos mittels automatischer Engine-Turniere durchführen. Anders ist das beim direkten Vergleich von Pocket-Engines im Kampf gegeneinander, da die Züge immer noch einzeln per Hand eingegeben werden müssen. Zudem besitzen die Pocket-Schachprogramme noch längst nicht die gewaltige Spielstärke der PC-Programme, wodurch noch eine große Anzahl der Schachspieler aus Fleisch und Blut eine echte Chance im offenen Kampf gegen die Programme haben. Da ich mich auch noch so gerade zu dieser Kategorie zähle, habe ich den Weg gewählt, einige Partien gegen Pocket-Fruit zu spielen, diese dann mit PC-Computerprogramm-Hilfe zu analysieren und daraus ableitend, Fruits Stil und Spielstärke subjektiv zu bewerten.



Autor Peter Vossen

Vorweg möchte ich jedoch einige allgemeine Angaben zu den Bedingungen und Umständen der gespielten und nachfolgend vorgestellten Partien machen: In den letzten Wochen habe ich etliche Partien gegen Fruit gespielt. Häufig habe ich mich unterwegs (z.B. in öffentlichen Verkehrsmitteln) mit meinem kleinen Taschenfreund beschäftigt. Alle Partien fanden unter den gleichen Bedenkzeitbedingungen statt: Fruit bekam als durchschnittliche Bedenkzeit 30 Sekunden/Zug vorgegeben. Ich selber habe mir die Zeit genommen, die ich brauchte, um einen (scheinbar) vernünftigen Zug auszuführen, diese hat jedoch nur selten die 30 Sekunden überschritten, die ich Fruit vorgegeben habe. Im Endeffekt denke ich, dass ich im Durchschnitt sogar schneller als Fruit gespielt habe. Manchen Partien sieht man auch an, dass ich nicht allzu viel gerechnet habe.

Bei der Auswahl der Partien habe ich darauf geachtet, dass sich zumindest an einer Stelle eine prägnante Aussage zu Fruits Stärken bzw. Schwächen machen lässt. Das war natürlich vor allem dann der Fall, wenn es mir ab und zu gelang, ein würdiger Gegner zu sein. Das war jedoch nicht immer der Fall, daher möchte ich hier gleich "zugeben", dass ich Partien, in denen ich aufgrund eigener Rechenschwäche (was in meinem Alter immer öfter vorkommt), die Partien frühzeitig verbockt habe, nicht nachfolgend aufführe. Zumeist lässt sich nämlich aus diesen Fragmenten überhaupt keine Aussage bezüglich des Programms ableiten. Und zu meinen Schwächen mögen sich meine zukünftigen Gegner aus Fleisch und Blut bitte selber ein Bild machen ...



Denjenigen, die mehr an Ergebnissen als an den Partien interessiert sind, möchte ich mitteilen, dass unter den gegebenen Bedingungen und Bedenkzeiten Fruit mir in einem überschaubaren Abstand überlegen ist. Natürlich spielen auch hier die entstandenen Stellungstypen eine ganz wichtige Rolle, wie sich später noch zeigen wird, aber ich sah hier meine Aufgabe auch darin, möglichst unterschiedliche Arten anzustreben, um mir ein möglichst umfassendes Bild von der Engine zu machen.

Als Eröffnungsbuch habe ich das größte verfügbare Buch des PocketGrandmaster (pgbig) verwendet, da es nicht möglich war, ein eigenes Buch für Fruit einzubinden. Damit die Eröffnungen sich nicht zu häufig wiederholten, habe ich bei der Wahl der Züge abwechselnd zwischen "Bester Zug" und "Guter Zug" hin- und hergeschaltet.

Im Übrigen freut mich die Botschaft, dass Fruit demnächst sein eigenes Buch verwenden kann, denn ich hatte den Eindruck, dass er mit einigen der für die Standard-Engine Gromit geschriebenen Buch-Varianten Probleme bekam.

Partien online nachspielen
alle Partien herunterladen

Kommentierte Partien 1–5

Die zehn Partien wurden so ausgesucht, dass möglichst viele Stärken und Schwächen von Pocket-Fruit ersichtlich werden.

Ich möchte an dieser Stelle versichern, dass es mir nicht vor allem darum ging, die Schwächen Fruits herauszuarbeiten. Bei einer einfachen numerischen Summierung zeigt sich zwar, dass etliche Schwächen wenigen Stärken gegenübergestellt werden. Ich bitte aber zu beachten, dass viele Schwächen Fruits eher geringfügiger Natur sind, die wenigen Stärken aber allgegenwärtig und oft von entscheidender Bedeutung.

Nach jeder dargestellten Partie werden Fruits Entscheidungen in – für das weitere Spiel bedeutenden – Schlüsselstellungen noch mal kurz analysiert. Im abschließenden Kapitel erfolgt eine Zusammenfassung der für Fruits Spiel typischen einzelnen Charakteristika und der Versuch einer Wertung derselben.

(1) Pocket-Fruit – Peter Vossen

25.11.2005

1.e4 c5 2.Nf3 Nf6 3.e5 Nd5 4.b3 Eine Nebenvariante im Nimzowitsch-System! **4...g6 5.Nc3?! [Zuerst 5.Bb2 Bg7 und dann 6.Nc3 ist bedeutend solider!] 5...Nxc3 6.dxc3 Bg7**



7.Qd5!? Ein seltsamer Platz für die Dame in der Eröffnung, aber nicht zu widerlegen. **7...Qc7?** Keine glückliche Entscheidung! [7...0–0 ist besser, denn das befürchtete 8.Qxc5? funktioniert gar nicht, wegen 8...d6! und die weißen Probleme nehmen Überhand!] **8.Bf4!** Der Vorstoß e5-e6 hängt ab jetzt wie ein Damoklesschwert über der schwarzen Stellung! **8...0–0 9.0–0–0 Qc6 10.Kb2 Qxd5 11.Rxd5 b6 12.Rd1 Bb7 13.Be2 Bc6** Immer noch hat Schwarz Probleme mit seinem rückständigen Bauern auf d7 und gruppiert daher anders, um diesen dauerhaft zu schützen. **14.Rhe1 a5 [14...b5!?] 15.Bc4 Na6 [15...a4!] 16.Bg5 Rfe8 17.Bd5 Bxd5 [17...h6!?] 18.Rxd5 Ra7 19.Red1 Nb8** Nachdem Schwarz einige Gelegenheiten verpasst hat, Gegenspiel einzuleiten, muss er sich jetzt auf passives Spiel beschränken. **20.Bf4 Rc8**



21.h3?! [Anstatt des Zeitverlustes hätte Fruit den Damenflügel mit 21.a4 befestigen sollen.] 21...a4! 22.a3 f6? Viel zu optimistisch! Schwarz verfolgt die Idee einer permanenten Fesselung des Springers auf c3, aber das funktioniert nicht. [22...b5] **23.exf6 Bxf6 24.Bxb8 Rxb8 25.Rxd7 Rxd7 26.Rxd7+- b5** Das Gegenspiel am Damenflügel kompensiert den

Bauernverlust bei weitem nicht! **27.Nd2 b4 28.Ne4 bxc3+ 29.Nxc3** Diese Stellung hatte Schwarz mit seinem 22. Zug angestrebt, aber die Fesselung lässt sich nicht ausnutzen. **29...Rb6 30.f4 Re6 31.Rd3 Re4 32.g3 c4**



33.Rf3! Der einzig mögliche Zug, der den weißen Vorteil bewahrt! [33.Rd8+?! Kf7 34.Rc8 cxb3 35.cxb3 Re2+ 36.Kc1 Re3=] **33...cxb3 34.cxb3 Re2+ 35.Kb1 Re1+ 36.Kc2 Ra1 37.Kb2!** Wieder ein sehr genauer Zug! Der weiße König begibt sich freiwillig zurück in die Fesselung und deckt damit alle neuralgischen Punkte. **37...Rh1 38.bxa4 Rxh3 39.Kb3 h5** Dieser Gegenangriff kommt zu spät! **40.a5 h4 41.a6 Bd4 42.Kc4 Ba7 43.Ne4 hxg3 44.Nxg3 e6 45.Rd3 Kf8 46.Ne4 Rxd3 47.Kxd3 Ke7 48.Nc3!** Gewinnt eine Figur und damit die Partie! **48...Kf6 49.Nb5 Bb8 50.Ke4 g5 51.fxg5+ Kxg5 52.a7 Bxa7 53.Nxa7 Kf6 54.Nc6 Kf7 55.Ke5 1-0**

Kommentare zur Partie:

7. Zug: + Fruit bringt seine Dame schon im frühen Eröffnungsstadium ins Spiel; in diesem speziellen Fall ist diese Entscheidung durchaus berechtigt!

21. Zug: – Fruit lässt in überlegener Stellung Gegenspiel zu, obwohl es einfach war, dieses zu vermeiden.

Zug 33: + Fruit hat ein gewisses "Gespür" für die langfristigen Folgen, die eine konkrete Entscheidung mit sich bringt.

(2) Peter Vossen – Pocket-Fruit [B22]

26.11.2005

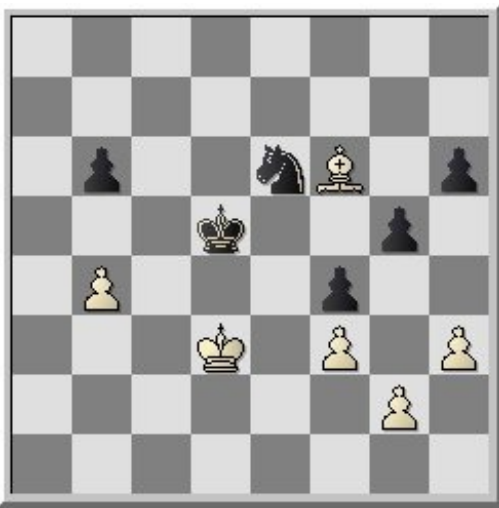
1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Qxd5 4.d4 e6 5.Be3 cxd4 6.cxd4 Bb4+ 7.Nc3 Nf6 8.Nf3



8...Ne4? Eröffnungsfehler: Zieht ohne Nutzen zweimal eine Figur in der Eröffnung! **9.Qc2 h6?** 2. Eröffnungsfehler: Zeitverlust! **10.Bd3 Ng5 11.0-0-0 Bxc3 12.Qxc3± Nc6 13.Bc4 Qa5 14.Qxa5 Nxa5 15.Be2 Nxf3 16.Bxf3± Bd7 17.b3 Rc8+ 18.Kb2 b6 19.d5 exd5 20.Bxd5 0-0 21.Rc1 Bc6 22.Bxc6 Nxc6 23.Rc3?! [Besser ist 23.Rhd1] 23...Nb4 24.Rhc1?!**



[Besser ist 24.Rxc8 Rxc8 25.Rd1] **24...Rcd8!** Fruit erkennt sehr wohl den Wert der Feldschwäche auf d3! **25.Kb1=** Weiß hat seinen Vorteil durch ein paar ungenaue Züge verspielt und muss nun kleinere Brötchen backen. **25...Nd5 26.Rd3 Rfe8 27.Re1 f5 28.Kb2 Nb4** [Auf 28...Kf7 folgt 29.Bd2 Rxe1 30.Bxe1] **29.Rxd8 Rxd8 30.Re2 Kf7 31.a3 Nd5 32.Bd2 f4 33.Re4 g5 34.Kc2 Nf6 35.Re1 Rd6 36.h3 Re6 37.Rxe6 Kxe6 38.Kd3 Kd5** Weiß hat einen Läufer, dafür steht der schwarze König offensiver. Die Stellung ist im absoluten Gleichgewicht! **39.f3 Nd7 40.Bc3 Nc5+ 41.Kc2 Ne6 42.Kd3 a5 43.b4** [Auch nach 43.a4 Nc5+ 44.Kc2 Ne6 45.Kd3 Nc5+ kann Weiß nicht gewinnen!] **43...axb4 44.axb4 Nc7 45.Bg7 Ne6 46.Bf6**



[46.Bxh6?? b5 und der schwarze König gewinnt den Läufer, z.B. 47.Kc3 Ke5 48.Kd3 Kf5] **46...h5?!** Eine unnötige Schwächung am Königsflügel, die aber gerade noch zu ertragen ist. **47.h4 gxh4** [47...g4 führt auch zum Remis, z.B. 48.fxg4 hxg4 49.h5 f3 50.gxf3 Nf4+ 51.Ke3 Nxf5 52.Bd4 gxf3 53.Bxb6] **48.Bxh4 b5 49.Be1 Nd8 50.Bd2 Nc6 51.Bxf4 Nxb4+ 52.Kc3 Nc6 53.Be3 Ke5 54.g3 Kd5 55.Bf2 Ne5 56.f4?!** Hiernach gerät Weiß sogar in Nachteil. Zu seinem Glück reicht das vorhandene Material nicht mehr zum Gewinnen aus. [56.g4 stellt das Remis eindeutig klar! 56...hxg4 57.fxg4 Nxg4 58.Kb4] **56...Ng4 57.Be1 Ne3 58.Kd3 Nf5 59.Kc3 Ke4 60.Kb4 Kf3 61.Kxb5 Ke2 62.Ba5 Nxg3 63.Bd8 Kd3 64.Bg5 Ne2 65.Kb4 Ke4 66.Kc4 Nxf4 67.Kc3 Ng6 68.Kd2 Ne5 69.Ke2 Kf5 70.Bd8 Nf7 71.Be7 Kg4 72.Kf2 Nh6 73.Kg2 Nf5 74.Bd8 Nd6 1/2-1/2**

Kommentare zur Partie:

- 8. Zug: – Ohne Not zieht Fruit zweimal die selbe Figur in einer frühen Eröffnungsphase
- 9. Zug: – Randbauernzüge in der Eröffnung sind meistens unnötige Zeitverluste, so auch hier
- 24. Zug: + Fruit zeigt ein gutes „Gespür“ für gegnerische Felderschwächen und deren Ausnützung
- 46. Zug: – Fruit schwächt im Endspiel freiwillig die Bauernstruktur an seinem Königsflügel

(3) Peter Vossen – Pocket-Fruit [A15]
25.11.2005

1.Nf3 Nf6 2.c4 g6 3.g3 Bg7 4.Bg2 0-0 5.0-0 d6 6.d4



6...Re8?! Es ist immer fraglich, ob der Turm auf e8 gut steht, wenn Weiß eine Öffnung der e-Linie nicht zulässt. 7.Nc3 Nc6 8.e4?! Weiß revanchiert sich mit einem frühzeitigen Aussetzer. [Sofort 8.d5 hätte geschehen müssen.] 8...e5! Jetzt ist der Standplatz des schwarzen Turmes auf e8 gerechtfertigt, denn nach 9.d5 folgt 9...Nd4 und der Springer ist indirekt gedeckt. 10.h3 [10.Nxd4? exd4 11.Qxd4? Nxe4] 10...c5!



Pocket-Fruit hat – ganz im Geiste des Königinders – die erste Gelegenheit genutzt, einen mächtigen und bombensicheren Zentralspringer aufzustellen. 11.Be3 [11.dxc6 bxc6] 11...Bd7= 12.a3 Obwohl Weiß keinerlei Vorteil hat, versucht er mit einem Bauernvormarsch am Damenflügel etwas zu erreichen. 12...Qb6 13.Rb1 Qa6 14.Nd2 Re7 [14...b5!?] 15.Ra1 Rd8 [15...b5!?] 16.Qb1 Kh8 Pocket-Fruit verhält sich auffallend passiv in dieser geschlossenen Stellung. Hier und in den letzten Zügen sprach nichts dagegen, zu versuchen, mit b7-b5 um die Initiative zu kämpfen. [16...b5!?] 17.b4 b6 18.b5?! Verfrüht! 18...Qb7 19.Ra2 a6 20.a4 a5 21.Qd1 Nachdem der Damenflügel komplett dicht ist, versucht Weiß sein Glück am Königsflügel. 21...Qc8 22.Kh2 Qc7 23.Nf3 [23.f4!?] 23...Qb7 24.Ng1 Qc8 25.Nce2 [25.f4!] 25...Nh5 26.g4 Nachdem Weiß mehrmals den richtigen Zeitpunkt für den Vorstoß f2-f4 verpasst hat, versucht er es jetzt mit dem g-Bauern. 26...Nf6 27.Ng3 Qb7 28.f3?! [28.f4!] 28...h6 29.Qb1?! [29.f4!] 29...h5 30.g5 Nh7 31.h4 [31.f4!?] 31...f6 32.Nh3 Weiß hat jetzt ein halbes Dutzend mal verpasst, den Hebel f4-e5 anzusetzen. [32.f4!?] 32...fxg5 33.Nxg5 Rf8 34.Raf2 Nf6 35.Bh3 Bxh3 36.Kxh3 Bh6 37.Bxd4? Weiß läuft einem Irrlicht hinterher. 37...cxd4 38.Ne6 Das Ergebnis der letzten Manöver ist dieser schöne Vorpostenspringer auf e6. Vorteil hat Weiß dennoch nicht, denn der schwarze Läufer wird jetzt sehr aktiv. 38...Rc8 39.Qd3 Be3 40.Rg2? Ein spielentscheidender Fehler. [Der Turm musste den Le3 ins Visier nehmen, um ihn im Fall der Fälle zu schlagen. 40.Re2] 40...Qd7-+ Fruit bereitet ein Qualitätsopfer vor, das Weiß nicht mehr verhindern kann. 41.Kh2



41...Rxe6! Sehr schön abgeschätzt von Pocket-Fruit. Die schwarze Stellung ist allemal eine Qualität wert. **42.dxe6 Qxe6 43.Rc2** [Für das Rückopfer beginnend mit 43.Re1 ist es zu spät: 43...Nd7 44.Rxe3 Nc5] **43...Nd7 44.Rd1 Nc5 45.Qe2 Qe7 46.Kh3 Ne6 0–1**

Kommentare zur Partie:

6. Zug: – Fruit sucht verfrüht einen Platz für seinen Königsturm

10. Zug: + Hier und in der Folge „versteht“ Fruit die Bedeutung der Installierung eines unangreifbaren Zentralspringers in einer geschlossenen Mittelspielsituation

41. Zug: + Sehr gute Ausnutzung der Kontermöglichkeiten in einer geschlossenen Stellung in Verbindung mit einem positionellen Qualitätsoffer

(4) Peter Vossen – Pocket-Fruit [B45]

25.11.2005

1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 Nc6 6.Ndb5 Bb4 7.a3 Bxc3+ 8.Nxc3 d5 9.exd5 exd5 10.Bd3 Sizilianisches Vierspringerspiel, Hauptvariante! **10...d4 11.Qe2+ Be6 12.Ne4 0–0 13.Bg5 Qa5+ 14.Bd2 Qf5!?**



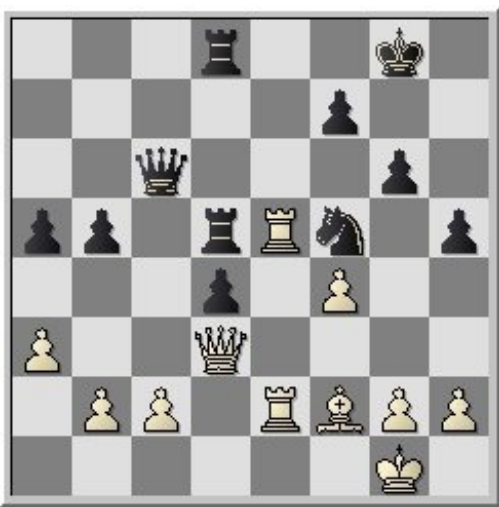
Die Dame begibt sich freiwillig in eine Abzugsstellung! **15.0–0!?** Pocket-Fruit erkennt, dass er aus Abzügen keinen Vorteil ziehen kann. [15.Ng5 Qd5; 15.g4 Nxg4 16.Ng5 Rae8! 17.Bxf5 Bxf5; 15.Nxf6+ Qxf6] **15...Nxe4 16.Bxe4 Qf6?! [Besser 16...Qc5] 17.Qb5± Rfc8 18.Rfe1 h6 19.Qc5 Rd8 20.Rad1 Rac8**



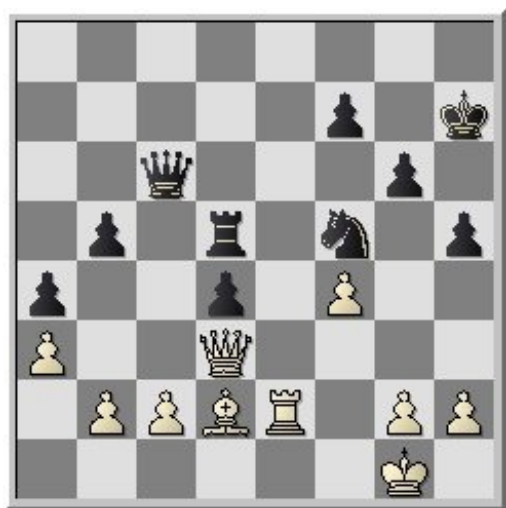
21.Rb1? Ein überflüssiger Zug, der Schwarz gestattet, auszugleichen. [Der Läufer war die richtige Figur, um den Bb2 zu überdecken: 21.Bc1. Zudem wäre die d-Linie freigeschaufelt worden.] **21...Rd7?** [Mit 21...b6! 22.Qb5 Ne5 ist das schwarze Spiel komplett befreit.] **22.Re2 Qd8 23.Qh5 Qf6?** [Schwarz verpasst die Gelegenheit, sein Spiel mit 23...d3! komplett zu befreien, z.B. 24.cxd3 Nd4 25.Ree1 (25.Re3? f5) 25...f5 26.Bf3 Nxf3+ 27.Qxf3 Rxd3=] **24.f4± Rcd8 25.Ree1 Ne7 26.Qc5 b6 27.Qb5 Bd5 28.Qd3 Bxe4 29.Rxe4** Der Abtausch der weißfeldrigen Läufer ist gut für Schwarz, der keinen Königsangriff mehr befürchten muss. **29...Nf5 30.Re5 g6 31.Rbe1 h5** Schwarz ist es gelungen, seinem Springer ein schönes Feld dauerhaft zu sichern. **32.R1e4 Rc7**



33.Re2?! Sie letzten Turmzüge von Pocket-Fruit waren etwas ziellos. **33...Rcd7?!** [Mit 33...Qc6! hätte Schwarz um die Initiative kämpfen können. 34.Be1 Qc4!] **34.Bb4 a5 35.Bd2 Qc6 36.Be1 Rd5 37.Bf2 b5**



38.Rxd5?! Mit dem Turmtausch verliert Weiß an Einfluss, da er die offene e-Linie nicht mehr so dominiert. [38.R5e4!?] **38...Rxd5 39.Be1?!** Ohne Not gibt Pocket-Fruit den Druck auf den Bauern d4 auf! **39...a4** Durch die weißen Nachlässigkeiten konnte Schwarz eine recht brauchbare Position aufbauen. **40.Bd2 Kh7**



41.h3?! Eine unnötige Schwächung! **41...h4!** Damit befestigt Schwarz das Feld f5 dauerhaft und das Feld g3 wird schutzbedürftig! **42.Bb4 Qc4 43.Re8 Rd7** [43...Qa2?! reicht nur zum Ausgleich nach 44.Kh2 Qb1 45.Qe4 Ng3 46.Rh8+ Kxh8 47.Qe8+ Kh7 48.Qxf7+ Kh8=; 43...Ne3! ist am aussichtsreichsten! Weiß muss den Eindringling sofort angreifen mit 44.Bd2! (Ich hatte Sf5-e3 verworfen wegen 44.Re7?! Doch die von mir übersehene Antwort 44...Rf5! ergibt glatt eine Gewinnstellung für Schwarz.) 44...Qc6! (44...Qxc2?? 45.Rxe3) 45.Qe4 Qxc2 46.Bxe3 Qxe4 47.Rxe4 dxe3 48.Rxe3 Rd2 und Weiß hat einen langen Kampf ums Remis vor sich!] **44.Qd2 Rc7 45.c3 Rd7?** Schwarz ist taktisch nicht auf der Höhe! [Mit 45...Qc6! 46.Re1 Rd7 konnte Schwarz seinen Vorteil bewahren.] **46.cxd4= Qxd4+?** Mit diesem zweiten Fehler hintereinander gerät Schwarz sogar in Nachteil! [Besser ist 46...Ng3! 47.Qf2 Rxd4 48.Qe1=] **47.Qxd4 Rxd4** [Auch nach 47...Nxd4 48.Bc3 gerät Schwarz in eine schwierige Situation, da der schwarze König dauerhaft mattgefährdet bleibt! 48...Rd6 49.Re7 Re6 50.Rxf7+ Kg8] **48.Bc3 Rd1+?** Das ist der letzte Fehler von Schwarz, wonach die Partie entschieden ist. [Nur der schwer zu findende Zug 48...Ng7!! hätte noch kleine Remischancen ergeben. 49.Bxd4 Nxe8 50.Bf2 Kg7 51.Bxh4 Nd6] **49.Kf2 Ng7 50.Rf8 Rd7 51.Kf3 f5 52.Rb8 Ra7 53.Rxb5 Kh6 54.Rb8 Ne6 55.Re8 Nc5 56.Bd4 Rc7 57.Rh8+ Rh7 1-0**

Kommentare zur Partie:

14. Zug: + Bei vielen höchst unterschiedlichen Wahlmöglichkeiten in kritischen Situationen findet Fruit im frühen Mittelspiel oft die richtige Wahl – so auch hier

21. Zug: – Fruit wählt die falsche Figur für eine Überdeckung, die sowieso nicht nötig gewesen wäre

33. Zug: – Wenn es „nichts zu tun gibt“, produziert Fruit oft sinnlose Züge, die allerdings die Stellung nicht zu sehr verschlechtern. Allerdings gelangen ihm so auch keine Fortschritte, während der Mensch seine Stellung verbessern kann (Deep-Blue-Syndrom).

37. Zug: – Fruit tauscht im späten Mittelspiel die falsche Figur ab, wodurch er massiv an Einfluss verliert. Es handelt sich also um eine falsche Einschätzung der dynamischen Zusammenhänge der Stellung.

41. Zug: – Fruit schwächt durch einen unnötigen Bauernzug die eigene Königsstellung bedeutend

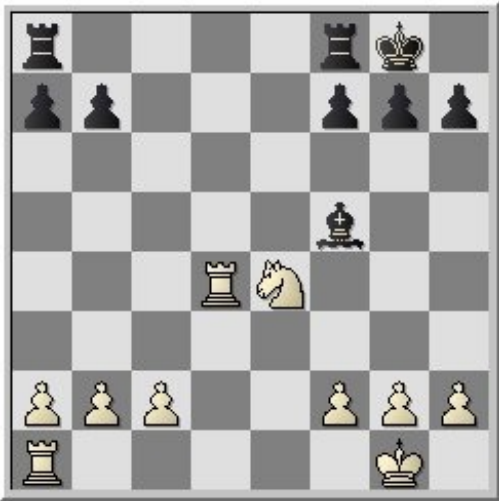
(5) Pocket-Fruit – Peter Vossen [B04]

23.11.2005

1.e4 Nf6 2.e5 Nd5 3.d4 d6 4.Nf3 c5?! Sehr unüblich an dieser Stelle! **5.Bc4 e6 6.0-0 cxd4 7.Bxd5 exd5 8.Bf4±** Schwarz hat sich durch seinen unkonventionellen 4. Zug in eine passive Position gebracht! **8...Nc6 9.Re1 dxe5**



10.Bxe5! Hiernach gewinnt Weiß praktisch erzwungen einen Bauern. **10...Nxe5 11.Rxe5+ Be7** [11...Be6 12.Nxd4 Qf6 13.Qe2 Bd6 14.Qb5+ Kf8±] **12.Nxd4 0–0 13.Nc3 Bf6 14.Rxd5 Qb6 15.Ne4 Bxd4?!** Um den immer weiter anschwellenden Druck etwas abzdämpfen, tauscht Schwarz ins Endspiel ab. [Ratsamer wäre weitere Defensive im Mittelspiel mit 15...Be7 gewesen.] **16.Qxd4 Qxd4 17.Rxd4+- Bf5**



18.Nd6?! Fruit gibt zunächst den Bauern zurück, um die Initiative zu bewahren. Hier liegt aber eine Endspielstellung vor, in der diese Strategie nicht unbedingt anzuraten ist. [Es sprach nichts gegen 18.c3 Bxe4 19.Rxe4 f5 20.Re7 Rf7 21.Rae1 Kf8 22.R7e2 mit gesundem Mehrbauern.] **18...Bxc2 19.Rc1 Bg6 20.Rc7?!** [Hier war die letzte Gelegenheit, den Mehrbauern wieder zu sichern mit 20.Nxb7 Rfe8 21.Kf1 Re7] **20...b6 21.f4 Rfd8 22.f5 Bh5 23.Kf2 f6 24.Ke3 Kf8 25.Kd2 Be8** Schwarz ist es gelungen seine Defensiv-Position zu konsolidieren. Dennoch bleibt die Stellung dauerhaft gefährdet. **26.Kc3 Rd7!** Nur so kann Schwarz sich entlasten. Sonst kommt Weiß dazu, mit dem König einzudringen. **27.Nxe8 Rxd4 28.Kxd4 Rxe8 29.Kd3** Auf diese Weise kann Weiß nicht gewinnen, wie sich später zeigt. [Ich glaube, dass auch 29.Rxa7 Re2! remis wird. Immerhin hat Weiß mehr vom Spiel in einer offenen Position und daher scheint mir diese Fortsetzung logischer!] **29...Re7 30.Rc8+ Kf7 31.g3 Rd7+ 32.Ke3 Ke7 33.Rh8 h6 34.a3 Kf7 35.Rc8 Ke7 36.Rc6 Kf7 37.Rc1 Ke7 38.Ke4 Kf7 39.b4 Ke7 40.Rc4 Kf7 41.Rc8 Ke7 42.b5 Kf7 43.h3 Ke7 44.g4 Kf7 45.Rc2 Ke7 46.Rc3 Kf7 47.Rc8 Ke7 48.a4 Kf7 49.Rc2 Ke7 50.Rc1 Kf7 51.h4 Ke7 52.Rc8 Kf7 53.Rc2 Ke7 54.Rc3 Kf7 55.Rc8 Ke7 56.Rc6 Kf7 57.Rc3 Ke7 58.Ke3 Kf7 59.Rc2 Ke7 60.Rc4 Kf7 61.Rc1 Ke7 62.Rc2 Kf7 63.Rc8 Ke7 64.Rc6 Kf7 65.Kf3 Ke7 66.Rc4 Kf7 67.Ke4 Ke7 68.Kf4 Kf7 69.Kf3 Ke7 70.Ke4 Kf7 71.Rc6 Ke7 72.Rc2 Kf7 73.Kf3 Ke7 74.Rc3 Kf7 75.Rc1 Ke7 76.Ke3 Kf7 77.Ke2 Ke7 78.Rc4 Kf7 79.Ke3 Ke7 80.Re4+ Kf7 81.Rd4 Re7+ 82.Kd3 Rc7 83.Rd6 Ke7 84.Re6+ Kd7 85.Re1 Kd6 86.Kd4 Rd7 87.Rc1 Ke7+ 88.Ke4 Kf7 89.h5** Schwarz muss lediglich noch 50 Züge lang ein Eindringen des weißen Königs verhindern und das Remis lässt sich nicht mehr vermeiden. **89...Ke7 90.Rc8 Kf7 91.Rc2 Ke7 92.Rc1 Kf7 93.Rc3 Ke7 94.Rc6 Kf7 95.Rc8 Ke7 96.Rc3 Kf7 97.Ke3 Ke7 98.Rc2 Kf7 99.Rc1 Ke7 100.Kf3 Kf7 101.Rc2 Ke7 102.Ke4 Kf7 103.Ke3 Ke7 104.Rc1 Kf7 105.Kf3 Ke7 106.Ke2 Kf7 107.Rc3 Ke7 108.Ke3 Kf7 109.Rc4 Ke7 110.Ke4 Kf7 111.Rc6 Ke7 112.Kf3 Kf7 113.Rc8 Ke7 114.Rc2 Kf7 115.Rc3 Ke7 116.Re3+ Kf7 117.Re4 Rd1 118.Rc4 Rd7 119.Kf4 Ke7 120.Ke3 Kf7 121.Ke4 Ke7 122.Kf4 Kf7 123.Kf3 Ke7 124.Re4+ Kf7 125.Ke3 Rd1 126.Ke2 Rd7 127.Rc4 Ke7 128.Rc3 Kf7 129.Rc8 Ke7 130.Ke3 Kf7 131.Kf2 Ke7 132.Ke2 Kf7 133.Rc6 Ke7 134.Ke3 Kf7 135.Rc8 Ke7 136.Kf3 Kf7 137.Kg3 Rd3+ 138.Kf2 Rd7 139.Rc6** Remis durch 50-Züge-Regel ½–½

Kommentare zur Partie:

10. Zug: + Fruit ist meistens in der Lage, eine frühe Initiative auszubauen, bzw. in Materialgewinn umzumünzen.

18. und 20. Zug: – Fruit gibt in einem einfachen Endspiel einen Bauern für Initiative, was nur in seltenen Fällen richtig ist.

Kommentierte Partien 6–10

(6) Peter Vossen – Pocket-Fruit [E94]

1.d4 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3 Bg7 4.e4 d6 5.Nf3 0–0 6.Be2 e5 7.0–0 Nbd7 Passiver aber auch weniger erforscht als die endlos analysierte Hauptvariante mit 7... Sc6. 8.Be3 Ng4 9.Bg5 f6 10.Bd2 Nh6 11.Qc2 c6 12.Rad1 Qe7 13.Bc1 Bis hierhin sind die Kontrahenten den Pfaden der Theorie gefolgt! 13...Nb6 14.b3 Be6 15.Ba3 Auch aufgrund seines Raumvorteils konnte Weiß seine Figuren besser platzieren. 15...Rfd8 16.Rd3 Kh8 17.Rfd1 Nf7 Schwarz hat stellungsgerecht eine passive Position eingenommen und verteidigt seine neuralgischen Punkte (e5, d6). 18.c5!



Weiß ist bestrebt – stellungsgerecht – die Stellung zu öffnen. 18...d5! [18...dxc5 19.Bxc5 und Schwarz hat große Probleme.] 19.Qb2± Droht cxb6! 19...Bf8! Nur so kann Schwarz den Status quo aufrecht erhalten. 20.dxe5?! Weiß löst die Zentrumsspannung verfrüht! [Mit 20.Re3 hätte Weiß den Zentraldruck weiter verstärken können!] 20...fxe5² 21.Nb1 Erzwingt den folgenden Springerwegzug! 21...Nd7 22.exd5 Bxd5 23.Nc3 Nf6 24.Nd2



24...Qc7?! [24...Bg7 war besser, um die Diagonale a1–h8 zu neutralisieren. Auf 25.f3 ist dann 25...e4! möglich!] 25.f3! Jetzt kann Weiß das wichtige Feld e4 dauerhaft kontrollieren! 25...Nh5 26.Nde4 Nf4 27.R3d2 Be7 28.Bf1



28...Be6? Hier kommt Fruit vom rechten Weg ab! [28...Ng5 Richtig war die Aufnahme des Kampfes um e4! 29.Nxg5 (29.Nd6 Bxf3!) 29...Bxg5] **29.Nd6± Nxd6?** Ein schwerer taktischer Fehler. Das ergibt sofort eine Verluststellung! [Schwarz musste sich sofort auf einen defensiven Überlebenskampf z.B. mit 29...Rf8 einstellen!] **30.cxd6+- Qb6+ 31.Kh1 Bf6 32.Ne4 Bg7 33.Bc5 Qa5 34.b4 Qxa2 [34...Qa4 35.Nc3!] 35.Qxa2 Bxa2 36.Rxa2** Die Mehrfigur entscheidet locker, daher der Rest ohne Kommentar! **36...b6 37.Bf2 Nd5 38.Bh4 Nxb4 39.Bxd8 Rxd8 40.Rxa7 h6 41.d7 Bf8 42.Rc7 Kg7 43.Rc8 Be7 44.Rxd8 Bxd8 45.Nd6 Kf6 46.Nb7 Ke7 47.Nxd8 Kxd8 48.g3 Nd5 49.Bh3 g5 50.Re1 Nf6 51.Rxe5 Nxd7 52.Re6 h5 53.Bf5 Nb8 54.Kg2 h4 55.Kf2 b5 56.Ke3 Kc7 57.Kd4 Na6 58.Be4 Nb8 59.Ke5 b4 60.Kd4 Kd7 61.Rg6 hxg3 62.hxg3 Kc7 63.Kc4 b3 64.Kxb3 Kb6 65.Kc4 Kc7 66.Rxg5 Nd7 67.Rg7 Kd6 68.Rxd7+ Kxd7 69.Kc5 Ke6 70.Kxc6 1-0**

Kommentare zur Partie:

18. Zug: + Fruit kann sich auch in gedrückten Stellungen sehr erfinderisch und flexibel verteidigen!

24. Zug: – Fruit unterschätzt gelegentlich taktische Bindungen, die er eingeht.

28. Zug: – Fruit verzichtet ohne Not auf den Kampf um das wichtige strategische Schlüsselfeld auf e4

29. Zug: – Ein typischer "Horizont"-Fehler! Auch Pocket-Fruit kann nicht ohne weiteres weiter als 10 Halbzüge rechnen!

(7) Pocket-Fruit – Peter Vossen [D02]

1.Nf3 Nf6 2.d4 e6 3.Bf4 c5 4.e3 d5 5.c3 Fruit "plant" also ein Colle-System, bei dem Weiß, gestützt auf ein bombensicheres Zentrum, einen langfristigen Angriff am schwarzen Königsflügel vorhat! **5...a6!?** Das ist schon eine Neuerung, was mir in dem Moment aber gar nicht bewusst war. Mir erscheint der Zug logisch: 1. Er beschützt den schwarzen König vor gelegentlich lästigen Schachs und Fesselungen auf der Diagonale a4–e8! 2. Eventuell bekommt der L8 ein schönes Plätzchen auf a7! 3. Ein schneller Bauernvormarsch am Damenflügel ist gegebenenfalls schonvorbereitet! [üblich ist hier 5...Nc6] **6.Bd3 Nc6 7.0-0 c4?!** Schwarz entscheidet sich sehr früh für die im Kommentar zu 5...a6 beschriebenen Variante 3! **8.Bc2 b5**



9.a4? Gegen diese sofortige Anrennpelung ist Schwarz durch seinen vorbeugenden 5. Zug bestens gerüstet. [Nach den Regeln der Schachstrategie ist eine verfrühte Flügelaktion mit einem sofortigen Zentralangriff zu beantworten, also: 9.Nbd2! Be7 10.e4 0-0 11.e5 und Weiß bekommt starkes Spiel am Königsflügel. Um nicht überrollt zu werden, muss Schwarz sofort zu drastischen Mitteln greifen: 11...Nh5 (11...Nd7) 12.Be3 f5!] **9...Bb7 10.Nbd2 Be7 11.Qe2** [Jetzt zeigt sich ein Nachteil von 9. a4, denn nach 11.e4 b4 droht das strategisch entscheidende b4-b3!; 11.axb5 axb5 12.Rxa8 Qxa8] **11...0-0?!** Die Rochade ist nicht ungefährlich, da Weiß über kurz oder lang am Königsflügel vorangeht! [Sofort 11...b4! war vorzuziehen, um den gefährlichen Lc2 zu einer Entscheidung zu zwingen. 12.e4 b3] **12.Ne5?** Noch konnte Fruit die

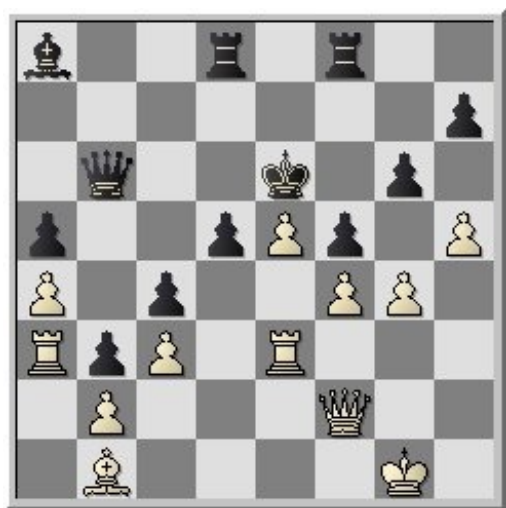
Notbremse mit [12.axb5 axb5 13.e4 ziehen.] **12...b4** Schwarz hat sich am Damenflügel durchgesetzt. Dennoch droht weiter Gefahr am Königsflügel! **13.Ndf3 b3 14.Nxc6 Bxc6 15.Ne5 Bb7**



16.Bb1? Ein typischer Computerfehler. Fruit erkennt nicht, dass er damit den Damenturm dauerhaft aus dem Spiel nimmt. Immerhin behält der Läufer erst mal ein starke Wirkung am Königsflügel, daher muss Schwarz sehr acht geben. Aber die schwarze Stellung muss von hier an als strategisch verloren gelten! [16.Bd1 musste natürlich geschehen, auch wenn der Läufer hier beileibe nicht gut steht!] **16...a5!-+** Nur so! Verpasst Schwarz diesen Zug, kann Weiß selber nach a5 vorziehen und den Turm eventuell über a4 aktivieren! **17.Rd1 Ne8** Ein wichtiger Zug! Um den Lb1 dauerhaft festzunageln, muss der Bg7 nach g6, um auch nach Be3-e4xd5 die Felder f5 und e4 unter Kontrolle zu halten. Die Bauern auf f7 und h7 sollten dabei möglichst auf ihren Plätzen verharren. **18.Qh5 g6 19.Qf3 Ra7 20.Qh3 Bf6 21.Bh6 Bg7 22.Bxg7 Kxg7 23.Re1** Es ist Schwarz gelungen, eine Figur abzutauschen, doch Weiß hat immer noch Angriff! **23...Nf6 24.e4 Ba8 25.Ra3?!** Durch solche Tempoverluste gelingt es Schwarz, sich weiter zu konsolidieren. [25.Re3 wäre ein Angriffsversuch gewesen.] **25...Re7 26.Qh4 Ree8 27.exd5 exd5 28.Qf4 Nd7 29.Re3 Qf6**



30.Qg3! Den Damentausch darf Fruit auf keinen Fall zulassen. **30...Nxe5 31.dxe5 Qe6 32.f4 f5** Jetzt, wo Weiß nicht en passant schlagen kann, ist der richtige Zeitpunkt dafür, den Läufer weiter einzugraben. [Mein Computer empfiehlt mir hier wärmstens 32...Qb6 aber ich sehe immer noch nicht ein, warum ich dem Gegner erlauben sollte, seinen Läufer mit 33.Bf5 zu befreien, selbst dann nicht, wenn ich mit 33...f6 einen Bauern gewinnen kann.] **33.Qf2 Qb6! 34.h4 Kf7 35.h5 Ke6** Der schwarze König hat hier sein ideales Feld erreicht! **36.g4 Rd8**



Nach 36...d4! geht es schneller! 37.hxg6? Ein weiterer strategischer Schnitzer: Die offene h-Linie wird schnell in die Hände des Schwarzen fallen! 37...hxg6 38.Kf1 Rh8 Schon droht Schwarz einzudringen. 39.Qg1 Rdg8 40.Ra1 Qa7 Erzwingt quasi den Damentausch! 41.Rg3 [41.Ke2 d4!] 41...Qxg1+ 42.Rxg1 Bc6 Weiß kämpft nur noch mit einer aktiven Figur. Schwarz muss lediglich seine Figuren aktivieren und materieller Gewinn bleibt nicht aus. 43.Kf2 Be8 44.Ke3 Bf7 45.Kf2 Rh2+ 46.Rg2 Rgh8 47.Kg1 Rxg2+ 48.Kxg2 Be8 49.g5 Kd7 50.Kg3 Kc6 51.Kg2 Kc5 52.Kg3 Rh1 53.Kf3 d4 54.cxd4+ Kxd4 55.e6 Re1 56.Kf2 Rxe6 57.Ra3 Bc6 58.Ra1 Re8 59.Ra3 Rh8 60.Kg3 Rh1 61.Bxf5 gxf5 62.g6 Rg1+ 63.Kh4 Rxg6 64.Ra1 c3 65.bxc3+ Kxc3 66.Rc1+ Kd2 67.Rb1 Kc2 68.Rf1 b2 69.Kh5 Rg2 70.Kh4 b1Q 71.Rxb1 Kxb1 0-1

Kommentare zur Partie:

7. Partie: 9. Zug: – Fruit startet eine Flügelaktion, die ihm ersichtlich keinen Vorteil bringt. Er erkennt nicht, dass eine Zentrumsaktion notwendig war.

15. Zug: – Fruit lässt sich ohne Zwang eine Figur absperren, obwohl nicht abzusehen ist, dass diese je wieder frei wird.

29. Zug: + Fruit gelingt es auch in eigener Verluststellung, den Gegner noch lange mit interessanten Problemen zu beschäftigen, so dass bis zum Schluss höchste Aufmerksamkeit erforderlich ist.

37. Zug: – Alte Regel: Man sollte nie eine Linie öffnen, wenn der Gegner sie dann gewinnen kann. Genau das macht Fruit hier aber zu seinem Nachteil!

(8) Pocket-Fruit – Peter Vossen [D32]

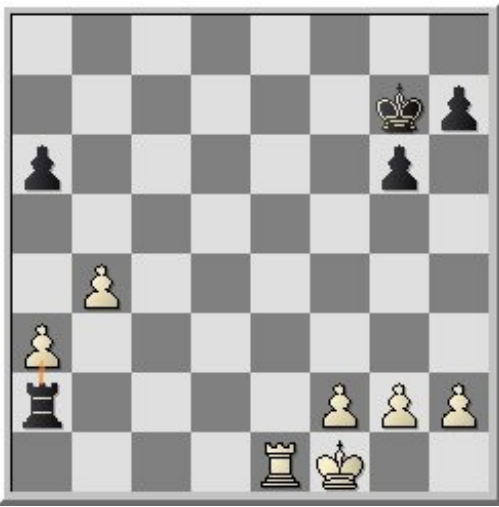
03.12.2005

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 c5 4.e3 Nf6 5.Nf3 a6 6.cxd5 exd5 7.Be2 Nc6 8.0-0 Bd6 9.dxc5 Bxc5 Eine bekannte Variante der Semi-Tarrasch-Linie. Schwarz hat freies Figurenspiel, Weiß träumt von einem Angriff auf den Isolani. 10.Qc2!? Auf den ersten Blick ein seltsamer Platz für die Dame auf der offenen c-Linie, aber Fruit verfolgt eine für den Stellungstyp unkonventionelle Idee! 10...Ba7

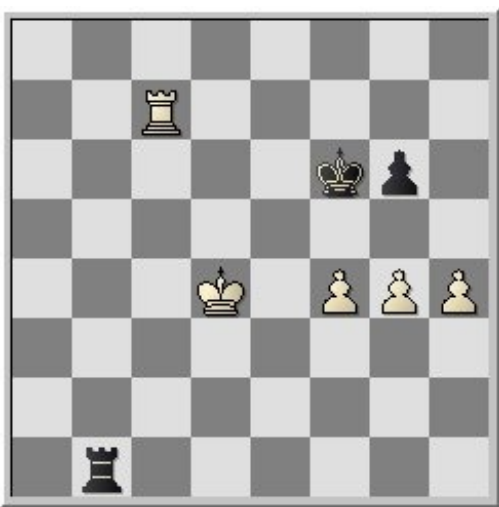


11.e4!? Das ist die Idee, Fruit will nicht gegen Isolani kämpfen, sondern reißt Linien auf. Zugegeben, für einen Computer eine gesunde Strategie! 11...dxe4 12.Nxe4 Nxe4?! [Besser ist 12...0-0. Ich fürchtete danach 13.Bg5, aber darauf kann Schwarz prima 13...Bf5! antworten und ist aus dem Größten raus, z.B. 14.Bxf6 (14.Nxf6+ Qxf6 15.Qd2 Qe6=) 14...Bxe4=] 13.Qxe4+ Qe7 [13...Be6? 14.Bc4 Qd7 15.Bf4 0-0 16.Rad1±] 14.Qxe7+ Kxe7?! Eine weitere Nachlässigkeit von Schwarz! [Besser ist 14...Nxe7] 15.Re1± Jetzt ist der schwarze König in der Schusslinie der feindlichen Figuren! 15...Be6 16.Bg5+ Kf8 17.Bf4 Bb8?! Wieder nachlässig gespielt! [Schwarz musste versuchen, sich zu entlasten mit 17...Nd4

18.Nxd4 Bxd4] 18.Be3! Ba7 19.Bxa7 Rxa7 20.Ng5 Ra8? Das verliert! [Lediglich mit 20...Bf5 war noch Widerstand möglich.] 21.Nxe6+ fxe6 22.Bc4+ g6 23.Rxe6 Kg7 Immerhin muss Fruit noch einige technische Probleme lösen auf dem Weg zum vollen Punkt! 24.Bd5 Rhe8? Verliert einen zweiten Bauern! [24...Rae8 musste geschehen.] 25.Rxc6! bxc6 26.Bxc6 Rac8 27.Bxe8 Rxe8 Eigentlich hätte ich an dieser Stelle auf "New Game" stellen können, um weitere Partien zu spielen, aber immerhin muss Weiß noch ein paar genaue Züge finden, und zufällig macht mir das Retten verlorener Turmendspiel großen Spaß! 28.Kf1 Rc8 29.b4 Rc2 30.a3 Rb2 31.Re1 Ra2



32.Re7+ [32.Re3 gefällt mir besser!] 32...Kf6 33.Rxh7? Fruit sollte jedenfalls keine Bauernabtausche freiwillig zulassen, auch wenn es am Endergebnis immer noch keinen Zweifel geben kann. [33.Re3 war angebracht!] 33...Rxa3 34.Rc7 a5! 35.Rc6+ Kf7 36.bxa5 [Fruit konnte dem zweiten Bauernabtausch schlecht ausweichen, z.B. 36.b5 Rb3.] 36...Rxa5 37.Rc2 Ra3 Schwarz hat einige Fortschritte gemacht. Dennoch kann er den Verlust nicht vermeiden, wenn Weiß einige Grundlagen des Turmendspiels beachtet: So hat er es selber in der Hand, darauf zu achten, dass beim Abtausch des schwarzen g-Bauern verbundene weiße Bauern auf dem Brett verbleiben, wobei es dem schwarzen König nicht gelingen darf, sich frühzeitig zwischen diese Bauern zu klemmen. 38.h4 Ra4 39.g3 Kf6 40.Rc6+ Kg7 41.Ke2 Ra3 42.f3 Rb3 43.g4 Rb5 44.f4 Ra5 Schwarz müht sich nach Kräften, das Entstehen von verbundenen weißen Freibauern zu verhindern. 45.Kd3 Rb5 46.Kd4 Rb1 47.Rc7+ Kf6



48.h5? [Weiß musste das Vorgehen seiner Bauern vorbereiten, um das Entstehen der berüchtigten f- und h-Bauern im Turmendspiel zu vermeiden. 48.Rc5] 48...gxh5 49.Rc6+ Kg7 50.gxh5? Alle schwarzen Wünsche seit Entstehen des verdrießlichen Turmendspieles sind in Erfüllung gegangen. Pocket-Fruit hat überhaupt kein Verständnis für solche Stellungstypen [Bessere Gewinnchancen hätte Weiß mit 50.g5 gehabt, obwohl es nicht mehr so klar ist nach 50...Rb4+ 51.Ke5 Rb5+] 50...Re1 Es kann nicht schaden, den König erst mal von seinen Bauern abzutrennen. 51.Rg6+ Was Fruit nicht weiß: Diese Stellung ist jetzt schon Remis. Ich war mir dennoch nicht sicher, dass ich das auch nachweisen kann. 51...Kf7 52.f5? Jetzt ist das Remis sogar offensichtlich. Weiß kann keine Fortschritte mehr machen. [Nach 52.Rc6 Kg7 53.f5 hätte Schwarz zeigen müssen, dass er dieses schwierige Endspiel auch beherrscht.] 52...Rd1+= 53.Ke4 Re1+ 54.Kf3 Rf1+ Es gibt keine Verstecke mehr auf dem Schachbrett, außer ... 55.Kg4 Rg1+ 56.Kh4 Rh1+ 57.Kg5 Rg1+ 58.Kh6 ... auf h6. Aber dieser Platz hat auch erhebliche Nachteile! 58...Rf1! 59.Kh7 [59.Rg7+ Kf6=] 59...Rxf5 60.h6 Nur mit dem Randbauern kann Pocket-Fruit erst recht keinen Blumentopf gewinnen. Das Ergebnis ist jetzt schon klar, aber wird erst 50 Züge später gebucht! 60...Rf1 61.Rg8 Rf6 62.Rg7+ Kf8 63.Rg2 Kf7 64.Rb2 Kf8 65.Rb8+ Kf7 66.Rb7+ Kf8 67.Rg7 Ra6 68.Rg2 Rf6 69.Rh2 Kf7 70.Ra2 Kf8 71.Ra8+ Kf7 72.Ra1 Kf8 73.Rd1 Kf7 74.Rd7+ Kf8 75.Rd2 Kf7 76.Rd3 Kf8 77.Rc3 Kf7 78.Rc7+ Kf8 79.Rc8+ Kf7 80.Rc1 Kf8 81.Rc4 Kf7 82.Rb4 Kf8 83.Rb2 Kf7 84.Rb1 Kf8 85.Re1 Kf7 86.Rg1 Kf8 87.Rc1 Kf7 88.Re1 Kf8 89.Re2 Kf7 90.Re3 Kf8 91.Ra3 Kf7 92.Ra7+ Kf8 93.Ra4 Kf7 94.Rc4 Kf8 95.Rc2 Kf7 96.Rc3 Kf8 97.Rd3 Kf7 98.Ra3 Kf8 99.Ra5 Kf7 100.Ra4 Kf8 101.Rh4 Rf1 102.Rg4 Rf6 103.Rg3 Kf7 104.Rg5 Kf8 105.Rd5 Kf7 106.Rb5 Rf1 107.Rb3 Rf6 108.Rg3 Kf8 109.Re3 Kf7 110.Kh8 Remis durch 50-Züge-Regel 1/2-1/2

Kommentare zur Partie:

11. Zug: + Fruit interessiert sich gar nicht für den von den meisten Menschen bevorzugten Kampf gegen den gegnerischen Isolani. Fruit hat gelegentlich herrlich unkonventionelle Ideen, die menschlicher Logik scheinbar zuwiderlaufen, aber genau genommen gar nicht so abwegig sind.

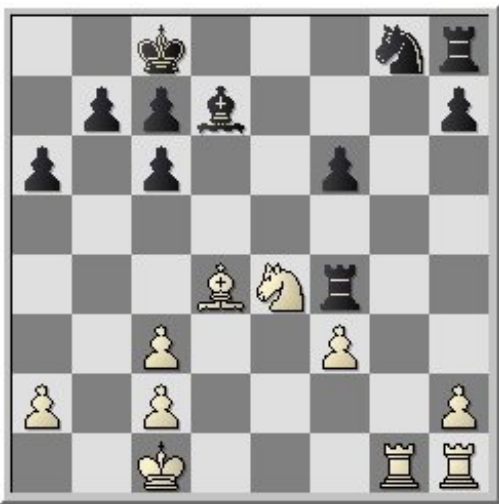
32. und 33. Zug: – In Turmendspielen sollten nur Bauernabtäusche zugelassen werden, wenn es sich nicht verhindern lässt. Mehr noch lässt Fruit es zu, dass ein ganzer Flügel abgeräumt wird.

48. und 50. Zug: – Fruit lässt einen theoretischen Endspieltyp zu, der quasi kaum gewinnbar ist. Das kann er vielleicht nicht wissen, aber Fruit sollte wissen, dass es besser ist, mit verbundenen Bauern als mit isolierten Bauern zu spielen.

(9) Peter Vossen – Pocket-Fruit [C68]

02.12.2005

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Qxd4 Qxd4 7.Nxd4 Laskers Variante der spanischen Abtauschvariante! 7...Bd7 8.Nc3 0–0–0 Die moderne Behandlungsweise der Variante gilt als gut für Schwarz. 9.Be3 Bb4 10.0–0–0 Bxc3 11.bxc3 Re8 12.Nf5? [Zwei Züge weit rechnen müsste man können, dann hätte ich auch erkannt, dass 12.Nb3 keinen Bauern verliert wegen 12...Rxe4?? (12...b6 13.f3 f5 14.Bd4=) 13.Rxd7!] 12...Rxe4 13.Bd4 f6 [13...h5! war noch besser!] 14.Nxg7 Als Konsequenz des 12. Zuges muss Weiß sich auf halbgare taktische Verwicklungen einlassen. 14...Rg4 15.Nh5 Rxc7 16.Rdg1 Rg4! 17.f3 [Mit 17.Rxc7 Bxc7 18.Nxf6 Nxf6 19.Bxf6 Rf8 20.Bd4 konnte Weiß das Remis forcieren.] 17...Rh4 18.Ng3? Erst jetzt gerät Weiß in höchste Verlustgefahr! [Mit 18.Nxf6 Rxd4 19.Rxc7+ Rxc7 20.cxd4 Rg2 wäre ein Remis sehr wahrscheinlich.] 18...Rf4 19.Ne4



19...Rxf3? Hier zeigt Fruit sich taktisch nicht auf der Höhe! [19...Bf5! macht den schwarzen Vorteil klar!] 20.Rg7? Weiß erkennt die Gunst der Stunde nicht! [Mit 20.Ng5! hätte Weiß Qualitätsgewinn erzwingen können! 20...fxg5 21.Bxh8 Ein Remis wäre der wahrscheinliche Ausgang!] 20...Nh6 21.Nxf6 Nf5 22.Rxd7! Hier ist Weiß taktisch auf der Höhe des Geschehens. Etlliche andere Wege führen direkt in den Orkus! [22.Nxd7 Nxg7 23.Ne5 Rf5–+; 22.Rxh7 Rxh7 23.Nxh7 Nxd4 24.cxd4 Bf5 25.Ng5 Rf2–+; 22.Rf7 Nxd4 23.cxd4 Bf5!–+] 22...Nxd4 23.Rxd4 Rxf6 24.Rg1 Rhf8 25.Rh4 Rg6 Schwarz kann den Abtausch eines Turmpaars nicht vermeiden, aber danach verliert er sein Angriffspotenzial. [Nach 25...R6f7 tauscht Schwarz mit 26.Rhg4 und Tg4–g8 ein Turmpaar ab und macht Jagd auf den schwarzen h-Bauern!] 26.Rxg6 hxg6 27.Rh7 Rf2 28.Rg7 Rxh2 [Schwarz kann den Bauernabtausch nicht vermeiden, z.B. 28...Rg2 29.h4] 29.Rxg6 Da Schwarz keinen Freibauern bilden kann, sollte ein Remisschluss nicht zu vermeiden sein. 29...Kd7 Natürlich sind zuvor noch etliche Züge zu überstehen, seufz! 30.Kb2 c5 31.Rf6 Ke7 32.Rg6 Kf7 33.Rg5 b6 34.Re5 c6 35.Re4 a5 36.Re5 Rg2 37.Re4 Rd2 38.Re5 Rh2 39.Re4 Rf2 40.Re5 Rd2 41.Re4 Rg2 42.Re5 Rg4 43.Re3 Rh4 44.Re5 Rh8 45.Re3 Rh5 46.Re4 b5 47.a3 Rg5 48.Kb3 Rf5 49.Kb2 Rh5 50.Kb3 c4+ 51.Kb2 a4 52.Kc1 Rh8 53.Kb2 Re8 54.Rg4 Re2 55.Rg5 Ke6 56.Rh5 Kd6 57.Rg5 Rh2 58.Rf5 Rg2 59.Rh5 Rd2 60.Rg5 Re2 61.Rh5 Rf2 62.Rg5 Ke6 63.Rh5 Rg2 64.Rc5 Kd7 65.Rh5 Kd6 66.Rf5 Rh2 67.Rg5 Rf2 68.Rh5 Kc7 69.Rg5 Re2 70.Rg6 Kb6 71.Rh6 Rd2 72.Rg6 Rf2 73.Rh6 Re2 74.Rg6 Rd2 75.Rh6 Rf2 76.Rg6 Kb7 77.Rh6 Rg2 78.Rf6 Rh2 79.Rg6 Kb6 80.Rf6 Rh5 81.Rg6 Kc5 82.Rf6 Rh7 83.Rg6 Kd5 84.Rf6 Rh8 85.Rg6 Rh2 86.Rf6 Re2 87.Rh6 Re4 88.Rg6 Re5 89.Rh6 Rf5 90.Rg6 Rf1 91.Rh6 Kc5 92.Rg6 Rf5 93.Rh6 Rf7 94.Rg6 Rf2 95.Rh6 Rf3 96.Rg6 Rf7 97.Rh6 Rf5 98.Rg6 Kb6 99.Rh6 Rf7 100.Rg6 Kb7 101.Rh6 c5 102.Rg6 Re7 103.Rh6 Kc7 104.Rg6 Re2 105.Rh6 Kb7 106.Rg6 Re5 107.Rh6 Re1 108.Rg6 Re8 109.Rh6 Re7 110.Rg6 Kc7 111.Rh6 Re1 112.Rg6 Re8 113.Rh6 Re2 114.Rg6 Re1 115.Rh6 Re5 116.Rg6 Re3 117.Rh6 Re8 118.Rg6 Re5 119.Rh6 Rd5 120.Rg6 Rd2 121.Rh6 Kb7 122.Rg6 Rd8 123.Rh6 Rd1 124.Rg6 Rd2 125.Rh6 Kc7 126.Rg6 Rd1 127.Rh6 Rd6 128.Rh7+ Kc6 129.Rg7 Re6 130.Rg5 Kb6 131.Rh5 Rd6 132.Rg5 Rf6 133.Rh5 Kc6 134.Rg5 Re6 135.Rh5 Rd6 136.Rg5 Rh6 137.Rf5 Rg6 138.Rh5 Kd6 139.Rf5 Rg2 140.Rh5 Re2 141.Rg5 Rf2 142.Rh5 Rf6 143.Rg5 Re6 144.Rh5 Re4 145.Rg5 Re7 146.Rh5 Re6 147.Rg5 Re5 148.Rg6+ Kd5!?! Überraschenderweise gibt Pocket-Fruit lieber einen Bauern ab als direkt remis zu machen. 149.Rb6 Re8 150.Rxb5 Ra8 151.Rb7 Kc6 152.Rh7 Rg8 153.Rh6+ Kb5 154.Rf6 Rd8 155.Rh6 Re8 156.Rg6 Rb8 157.Rh6 Rf8 158.Rg6 Re8 159.Rh6 Rd8 160.Rg6 Rf8 161.Rh6 Rb8 162.Rg6 Ka5+ 163.Kc1 Rd8 164.Rg2 Kb5 165.Rd2 Rg8 166.Rd1 Kc6 167.Re1 Rf8 168.Kd2 Rd8+ 169.Kc1 Rh8 170.Re7 Rf8 171.Rh7 Kb5 172.Rg7 Rh8 173.Rf7 Rg8 174.Rh7 Rd8 175.Rg7 Rf8 176.Rh7 Rg8 177.Rf7 Rh8 178.Rg7 Kb6 179.Rg6+ Ka5 180.Rc6 Kb5 181.Rg6 Rh3 182.Kb2 Rh7 Genug des Stumpfsinns! ½–½

Kommentare zur Partie:

19. Zug: – Trotz alternativer Möglichkeiten erlaubt Fruit dem Gegner, die Qualität in einem nicht zu komplizierten Endspiel zu erobern. Fruit zeigt gelegentlich in unausgeglichene taktischen Abwicklungen gewisse Schwächen. Anscheinend bewertet er die Bedeutung des Verlustes der Qualität als zu gering.

(10) Pocket-Fruit – Peter Vossen [A17]

10.11.2005

1.Nf3 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Nc6 4.g3 [4.d4 ist am stärksten. Schwarz muss sich dann auf seltene Nebenvarianten des Nimzoinders einlassen.] **4...d5 5.cxd5 Nxd5 6.e4** [Warum nicht 6.Bg2?] **6...Nxc3**



7.dxc3? Pocket-Fruit ist aus dem Buch! Diese berechnete Fortsetzung ist jedoch der größte psychologische Fehler, den ein Programm gegen einen Menschen begehen kann. [Ohne jede Frage musste 7.bxc3 geschehen!] **7...Qxd1+ 8.Kxd1 e5 9.Bb5 Bd6 10.Be3 Bd7 11.Ke2 0–0–0 12.Rhd1 Rhf8!**



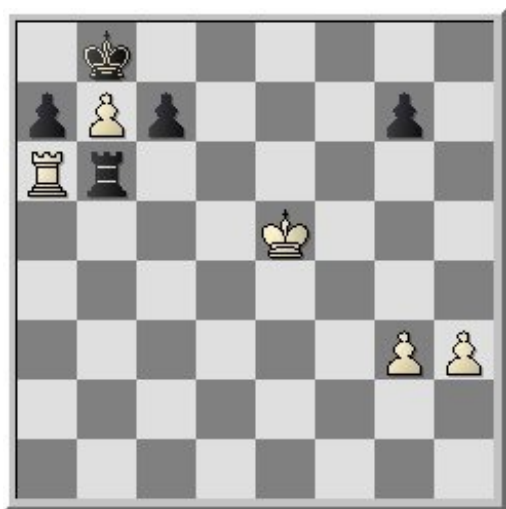
Schwarz erkennt, dass Weiß auf der f-Linie anfällig ist und platziert folgerichtig einen Turm dahin. **13.a4?!** [Pocket-Fruit vernachlässigt die Prophylaxe, die mit 13.Kf1 beginnen sollte.] **13...f5?!** Auch Schwarz geht übereilt zu Werke. [Zunächst hätte mit 13...a6 der Läufer befragt werden sollen.] **14.exf5 Rxf5?!** Eine weitere Nachlässigkeit! [14...Bxf5 war richtig!] **15.Bd3?!** [15.Ng5! hätte Schwarz in eine unangenehme Lage gebracht.] **15...Rff8!?** Schwarz gibt einen Bauern, um den Angriff zu behalten! [Solider aber auch weniger spannend war 15...Rh5 16.Be4.] **16.Bxh7 Bg4 17.Be4 Rd7**



18.Rd3? [Mit 18.h3! hätte Weiß endgültig das Heft in die Hand nehmen können, z.B. 18...Bxh3 19.Bxc6 bxc6 20.Ng5 und Schwarz steht ein langer Kampf um das Remis bevor.] **18...Rdf7** **19.Bd2?!** [19.Bg5! hätte die in der Partie erfolgende Fortsetzung verhindert.] **19...Nd8!** Der Springer greift als letzte schwarze Figur ins Geschehen ein. **20.a5 Ne6** **21.b4** Das verhindert zwar den drohenden Sprung nach c5, aber Schwarz hat noch einen weiteren Pfeil im Köcher! **21...Bxb4!?** Trotz der gewaltigen Wirkung ist das nicht der stärkste Zug! [Stärker war 21...Bf5! 22.Bxf5 Rxf5 23.Re3 e4 24.Rxe4 Rxf3 25.Rxe6 Rxf2+ 26.Kd3 Rxh2] **22.a6?!** Offenbar ist Pocket-Fruit von dem Opferzug "geschockt", sonst hätte er eine etwas bessere Antwort gefunden. [22.h3!? Bxh3 23.cxb4 Bg4 24.Be3 Bxf3+ 25.Bxf3 Rxf3 26.Bxa7] **22...Nc5!**



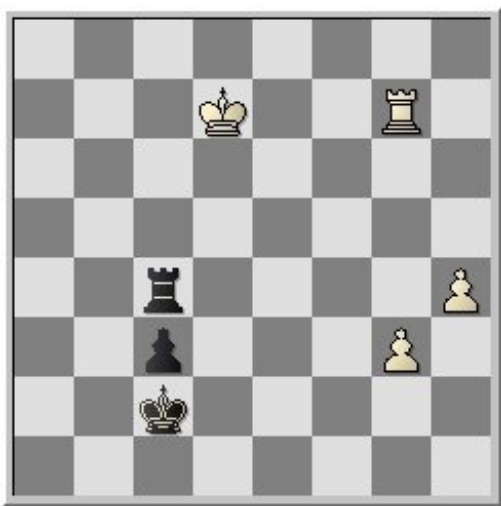
23.axb7+? Auch hier trifft Pocket-Fruit nicht das Beste! Es ist auffällig, wie viele Schwierigkeiten das Programm in einer recht taktisch geprägten Stellung hat, die richtigen Züge zu finden. [23.Bxb7+! war richtig: 23...Kb8 (23...Nxb7 24.axb7+ Kxb7 25.cxb4 Rxf3 26.Rxf3 Rxf3 27.Kf1=) 24.cxb4 Nxd3 25.Kxd3 Bxf3 26.Bxf3 Rxf3+ 27.Be3 mit ziemlich sicherem Remis, da Schwarz kaum Fortschritte machen kann.] **23...Kb8** **24.h3 Bxf3+?** Schwarz erschwert sich den Sieg maximal! [Mit 24...Nxe4! 25.hxg4 Nxd2 26.Nxd2 Rxf2+ 27.Kd1 Bxc3 28.Rxc3 Rf1+ 29.Nxf1 Rxf1+ 30.Ke2 Rxa1-+ hätte Schwarz alles klar gemacht! Auch 24...Bxh3 ; oder 24...Bxc3 sind besser als der Partiezug!] **25.Rxf3 Nxe4** **26.Rxf7 Rxf7** **27.cxb4 Rxf2+** [27...Nxd2 führt zu ähnlichen Stellungen wie in der Partie, z.B. 28.Kxd2 Rxf2+ 29.Ke3 Rb2 30.Ra5 Rxb4 31.Rxe5.] **28.Ke3 Rxd2** **29.Kxe4 Rd4+** **30.Kxe5 Rxb4** **31.Ra6 Rb6**



[31...Rb5+! ist genauer: 32.Kf4 (32.Ke6? Rb6+--+).] **32.Ra5?** Pocket-Fruit verstößt gegen die Geometrie des Spielfeldes, denn der weiße König und Turm gehören nicht in eine Reihe. Ein interessanter Fehler für ein Computerprogramm. Offenbar bewertet Pocket-Fruit den Bb7 bedeutsamer als den Bh3. **32...Rxb7?** Schwarz lässt die taktische Chance achtlos verstreichen und nimmt den falschen Bauern. [32...Rh6! 33.Ra4 Rxb3 34.Rg4 Rh7--+] **33.Ke6** Schwarz hat zwar einen Bauern mehr, aber wegen der defensiven Stellung der schwarzen Figuren ist ein möglicher Gewinn in weite Ferne gerückt! **33...c6 34.Rg5?!** Zwecklos! [Die Bauern müssen vor mit 34.h4] **34...Rc7!** Hier nimmt der schwarze Turm eine ideale Position ein! **35.Kd6 Kb7?** Schwarz fehlt der Mut, die Stellung "auszurechnen". [Hier bestand die Schwierigkeit darin, ein Bauernendspiel richtig einzuschätzen, dass nach 35...c5! 36.Rxc5 Rxc5 37.Kxc5 Kc7 entsteht. Wie sich zeigt, ist es glatt für Schwarz gewonnen, z.B. 38.Kd5 (38.h4 Kd7 39.Kd5 a5; 38.Kb5 Kd6 39.Ka6 Ke5 40.Kxa7 Ke4 41.Kb6 Kf3) 38...Kd7 39.Ke5 a5 40.Kd5 Ke7 41.Kc5 Ke6 42.Kb5 Kd5 43.Kxa5 Ke4--+] **36.Rf5?!** [36.Kc5 ist besser!] **36...Kb6?**



[Auch hier musste 36...c5! 37.Rxc5 Rxc5 38.Kxc5 Kc7 geschehen und weiter wie in der letzten Variante!] **37.Rf1!** Zur Abwechslung kommt noch mal ein starker Zug, denn der schwarze König wird jetzt an den Rand abgedrängt. Die Partie steht wieder remis! **37...Rc8 38.Rb1+ Ka6 39.h4 c5 40.Ra1+ Kb5!?** Wenn Schwarz gewinnen will, muss er jetzt nach vorne gehen. **41.Rb1+** [Weiß musste sofort die Flucht nach vorne antreten und den Bauern mit 41.Rxa7! nehmen. Will Schwarz gewinnen, dann muss er weiter vorgehen: 41...c4 42.Rxg7 c3 43.Rb7+ Kc4 44.Rb1 c2 45.Rc1 Kd3 46.g4 Kd2 47.Rxc2+ Kxc2= z.B. 48.h5 Kd3 49.Ke5 Ke3 50.Kf5 Kd4 51.g5 Kd5 52.h6 Rf8+ 53.Kg6 Ke6 54.Kg7 Ra8 55.g6 Ra7+ 56.Kg8 Ra8+ Remis!] **41...Ka4 42.Ra1+ Kb3 43.Rxa7** Mit Verspätung greift Pocket-Fruit nun doch zu. **43...c4 44.Rb7+ Kc2 45.Rxg7 c3 46.Kd7** [46.Rf7 Kd3 47.Rf1 c2] **46...Rc4!**



47.h5? Das ist der entscheidende Fehler! [Weiß musste mit 47.Rf7 versuchen, das Remis klar zu machen.] **47...Kd3--+** **48.Re7** [48.Rf7 Ke2!] **48...Kd2** Schwarz verhindert, dass der weiße Turm auf die erste Reihe kommt. **49.Rf7 Ke2 50.Re7+ Kf2 51.Rf7+ Kg2!** Der schwarze König findet ein schönes Versteck hinter den gegnerischen Bauern gegen Schachgebote. **52.Re7 c2 53.Re1 c1Q 54.Rxc1 Rxc1 55.g4 Kg3 56.g5 Kg4 57.g6 Kxh5 58.g7 Rg1 59.Ke6 Rxg7 0-1**

Kommentare zur Partie:

7. Zug: – Fruit schlägt in der Eröffnung weg vom Zentrum (statt hin), erlaubt den Damentausch ohne Notwendigkeit und lässt den Verlust der Rochade zu. Er verstößt mit diesem Zug gegen jede Schachlogik!

13. Zug: Fruit macht sehr selten prophylaktische Züge, die drohenden, sich abzeichnenden Gefahren vorbeugen. Oft reicht es auch, konkret zu sein.

17. Zug: – Obwohl er mit einem offensichtlichen Zug mehrere Vorteile erreichen konnte (a. Aufheben einer gefährlichen Fesselung, b. Zerstörung der gegnerischen Bauernstruktur, c. Einleitung eines Gegenangriffs) lässt Fruit zu, dass er komplett eingeschnürt wird, und das nur, um einen unwichtigen Bauern zu erobern. Fruit mag keine Bauernopfer, um

dynamische Vorteile zu erlangen (oder Nachteile auszugleichen).

22. und 23. Zug: – Fruit schätzt die Folgen einer taktischen Abwicklung falsch ein.

32. Zug: – Ohne Not verstößt Fruit gegen eine einfache taktische Regel: Setze keine Figuren ohne Not geometrischen Verpflichtungen aus! Hier stellt er König und Turm in eine Reihe, obwohl der Gegner das sofort ausnutzen kann. Das ist nur schwer erklärbar, zumal der Gegner zwingend einen Bauern in zwei Zügen gewinnen kann.

37. Zug: + Fruit erkennt im unterlegenen Turmendspiel, dass die Abdrängung des gegnerischen Königs an den Rand den Gewinn des Gegners maximal erschwert.

47. Zug: – In remisverdächtiger Stellung unterschätzt Fruit das Angriffspotenzial eines weit vorgerückten und gut gesicherten Freibauern. Wahrscheinlich wurde er Opfer des Horizonteffektes. Dennoch muss die Forderung bestehen bleiben, dass Fruit gegnerische Freibauern im Auge behält.

Abschließende Bewertung von Fruits Stärken, Schwächen und Spielstil

Pocket-Fruit scheint im großen und ganzen das Spielverhalten von PC-Fruit aufzuweisen. Mir scheint, dass beide Fruit-Versionen relativ klassisches Computerschach mit allen positiven als auch negativen Eigenschaften spielen.

Das bedeutet aber auch, dass Pocket-Fruit praktisch alle bewährten menschlichen Regeln für das praktische Schachspiel einfach über den Haufen wirft. Es ist nicht so, dass andere Schachprogramme sehr viel Wert auf menschliche Spielweisen legen würden, aber so radikal wie Fruit diese ablehnt, ist es mir selten bei anderen aufgefallen. Um diese Aussage zu illustrieren werden diese Unterlassungssünden, die im Partieteil im einzelnen bewundert werden können, an dieser Stelle noch mal gebündelt aufgelistet: Fruit ...

- zieht in der Eröffnungsphase schon mal zweimal mit der gleichen Figur,
- bringt die Dame bzw. die Türme zu früh ins Spiel,
- schlägt mit den Bauern vom Zentrum weg,
- macht sinnlose Randbauernzüge,
- schwächt sich ohne Not die eigene Rochadestellung,
- öffnet Linien, die der Gegner erobern kann,
- lässt sich Figuren vom weiteren Spiel ausschließen,
- wird am Flügel aktiv, wenn eine Zentrumsaktion notwendig wäre,
- tauscht in vorteilhaften Endspielen Bauern,
- schafft sich im Endspiel isolierte Freibauern, obwohl es möglich gewesen wäre, verbundene Freibauern zu kreieren
- erkennt nur selten dynamische Kompensationen für materiellen Nachteil
- neigt dazu seinen h-Bauern als Speerspitze auf die feindliche Rochadestellung zu werfen, obwohl die Stellung das nur selten erfordert. Oft verliert er später diesen Bauern und damit die Partie

Erstaunlicherweise schafft es Fruit – trotz dieser Ablehnung aller klassischen Grundsätze – ein hohes Niveau zu behalten. Meines Erachtens liegt das aber nicht daran, dass die klassischen Regeln in Wirklichkeit nichts taugen, denn Fruit gerät durch diese Vorgehensweise regelmäßig in Nachteil, was ihm aber oft nichts ausmacht.

Es ist gar nicht so leicht, Fruits Vorteile aufzuzählen, da sie quasi in seiner Spielweise "eingeschmolzen" sind. Ich mache trotzdem einen Versuch:

- Fruit ist ein absolut ausgewogenes Programm. Er hat keine wirklich dramatischen taktischen oder strategischen Schwächen
- Fruit findet sich überraschend gut für ein Pocket-Programm im Endspiel zurecht
- In jeder Spielphase ist Fruit – bei eigener schlechterer Stellung – in der Lage, sich abwartend und flexibel auf zukünftige Geschehnisse einzustellen, um im Bedarfsfall überraschend zuzuschlagen

Die Vor- und Nachteile sind aber nicht die einzigen Komponenten, die mir an Pocket-Fruits Spielweise auffielen. Ich habe den Eindruck, dass Fruit im Laufe seiner stürmischen Entwicklung auf das Spiel gegen andere Engines optimiert wurde. Das möchte ich als wesentliche Aussage aus meinen Partien ableiten, denn offenbar beachtet Fruit überhaupt keine der typischen "Anti-Menschen-Strategien", die viele Pocket-Programme gut sichtbar verfolgen. So lässt Fruit oft geschlossene Stellungen zu, obwohl er hier nicht besonders gut aussieht. Relativieren möchte ich die letzte Aussage dadurch, dass Fruit auch nicht schlechter in geschlossenen Stellungen spielt als andere Engines, vielmehr ist Fruit ständig bereit, einen starken Konter zu fahren, was ihm gute Chancen im geschlossenen Spiel gegen Engines sichert.

Gelingt es dem Menschen, gegen Fruit eine glasklare klassische Strategie durchzustehen, dann wird er im besten Fall durch das Produzieren von ästhetisch anspruchsvollen positionellen Gewinnpartien belohnt, für die der frühere Weltmeister Capablanca berühmt war. Ab und zu gelang mir eine solche "Capablanca-Partie". Wohl ist hierfür eine ständig hohe Konzentration über die ganze Partie notwendig, oft sorgt ein wenig genauer Zug dafür, dass die Partie unlogisch (aus menschlicher Perspektive) zu Ende geht. Gegen andere Programme (z.B. Pocket-Fritz 2 oder Palm-Hiarcs) ist es quasi nicht möglich, solche typischen "Capablanca-Partien", bei denen sich der Computergegner quasi ohne Gegenwehr positionell zusammenschieben lässt, zu spielen, da diese Programme auch auf das Spiel gegen menschliche Schwächen optimiert wurden.

Wohl muss betont werden, dass Fruit in misslicher Lage jederzeit in der Lage ist, sich aus Schwierigkeiten herauszufudeln, was für Computerprogramme nicht selbstverständlich ist. Fruit hat keine echten Schwächen, dagegen weiß er sehr gut mit gegnerischen Schwächen umzugehen.

Mir persönlich gefällt an Pocket-Fruit besonders der Umstand, dass seine Spielstärke im Endspiel nicht nachlässt, was leider für viele andere Engines typisch ist. Viele der von uns ausgetragenen Partien endeten schnell damit, dass ich früh in Nachteil geriet, es mir dann aber gelang in einem nachteiligen Endspiel um das Remis zu kämpfen. Manchmal gelang mir dann die Rettung noch, das andere mal nicht, jedoch waren es in allen Fällen wertvolle Trainingssitzungen, die mir für mein praktisches Spiel viele neue Erkenntnisse gebracht haben.

Die Tatsache, dass hier öfter von vielen negativen Aspekten des Spiels von Pocket-Fruit die Rede ist, darf nicht überdecken, dass die wenigen – aber bedeutenden – Vorzüge seines Spiels die Nachteile mehr als kompensieren. Pocket-Fruit hat nämlich tatsächlich keine großen Schwächen. Pocket-Fruit ist – wenn man menschliche Attribute

verwenden möchte – vor allem ein praktischer Schachspieler, der in der Lage ist, sich mit allen Schwierigkeiten auseinander zu setzen und der teilweise überraschende Lösungen präsentiert. (*Peter Vossen*)
