



Bereits zum 15. Mal wurde Ende November das traditionsreiche Thüringer Computerschachturnier ausgetragen (21.11.-25.11.2006). Wieder einmal trafen die derzeit stärksten Engines aufeinander, um in dem 9-rundigen Turnier mit langer Bedenkzeit einen Sieger zu ermitteln. Auch in diesem Jahr setzten die Bediener wieder auf starke Hardware, ausgefeilte Eröffnungsbücher und optimierte Programmparameter, um ihren Schützlingen beste Bedingungen zu garantieren. Konnte der Favorit Rybka auch bei diesem Turnier abräumen, oder hat die Konkurrenz dem Fischlein diesmal ein Schnippchen geschlagen?



Turnierleiter Rainer Serfling präsentiert zum Turnierbeginn die diesjährige Siegerschleife

Auch wenn einige Teilnehmer bereits vor der ersten Runde darüber diskutierten, ob Rybka genau wie im Leidener Turnier die Konkurrenz mit 9 Punkten aus 9 Partien deklassieren würde, starteten alle Bediener mit Siegeswillen in das Turnier. Seit Gründung des *Deutschen Computerschach Clubs (DCSC)* im November 2005 wird in Thüringen die internationale Deutsche Meisterschaft im Computerschach ausgetragen. Der Sieger darf sich offiziell Deutscher Computerschachmeister der Anwender nennen, im letzten Jahr gewann das Programm Toga II mit Bediener Longin Bauer diesen Titel.

Auch in diesem Jahr standen Longin Bauers Chancen sehr gut: Er sicherte sich die z.Zt. stärkste Schachengine Rybka; zudem schlägt in Longins Maschine noch die "Kraft der vier Herzen": Sein Dual Opteron System mit insgesamt 4 Rechenkernen war der zweitschnellste Rechner im Feld. Genau wie im letzten Jahr hatte man als Austragungstätte das kleine, thüringische Örtchen Triebes ersonnen. Leider konnten diesmal mehrere der langjährigen Computerschachfreunde nicht teilnehmen, so

dass man den Spielort kurzerhand von der geräumigen Schützenhalle in das gemütliche Stadtcafé verlagerte.

Schauen wir uns einmal die diesjährigen Teilnehmer mit ihren Programmen und der zur Verfügung stehenden Hardware an:

Programm	Bediener	Hardware
Rybka 2.2 mp 64bit	Longin Bauer	Quad AMD Opteron 2.4 GHz
Deep Junior 10	Harald Faber	Intel Core Duo 2 Ghz
Deep Shredder 10	Peter Mielke	Intel Core 2 Duo 3 GHz
Zap!Chess Reykjavik	Thomas Serfling	AMD Athlon 64 X2 2.4 GHz
Loop MP 12.32	Rainer Serfling	AMD Athlon 64 X2 2.4 GHz
Fritz 10	Horst Benstein	AMD Athlon 64 2.2 GHz
Deep Sjeng X	Jens Heerklotz	Intel Core 2 Duo 2.33 GHz
Hiarcs X54	Karsten Bauermeister	Intel Core 2 Duo 2.6 GHz
Toga II 1.2.1a	Bert Rinzel	Intel Core Duo 1.66 GHz
Spike 1.3x MP4	Timo Klaustermeyer	Intel Quad Xeon 3 GHz

Während im letzten Jahr noch die Athlon CPUs der Firma AMD das Feld beherrschten, ist in diesem Jahr eine deutliche Tendenz zu Intel erkennbar: Der Core 2 Duo Prozessor bzw. sein großer (Server-)Bruder Xeon (Codename: Woodcrest) hat leistungsmäßig zurzeit klar die Nase vorn und ist nicht wesentlich teurer als das AMD-Pendant Athlon 64 X2. Beide CPUs enthalten gleich zwei Rechenkerne, so dass die multiprozessorfähigen Programme einen deutlichen Leistungsanstieg verzeichnen konnten. Die beiden Quad-Maschinen im Feld enthielten freilich auch "nur" zwei CPUs, allerdings mit jeweils zwei Kernen, so dass die Programme insgesamt 4 Threads nutzen konnten.

Zu den teilnehmenden Programmen müssen nicht viele Worte gesagt werden: Hier trat die Creme de lá Creme des Computerschachs an! 10 Engines, die alle stark sind. Diesmal gab es keine vermeintlich leichten Gegner - in jeder Runde würde ein harter Brocken darauf warten, zuzuschlagen. Auch wenn Rybka vom Papier her Favorit war, konnte man davon ausgehen, dass die Plätze alle hart umkämpft werden würden.



Es geht los!



Konzentrierte Spannung im Triebeser Turniersaal

Gleich in der ersten Runde entschied sich, dass Rybka nicht mit der maximal möglichen Punktzahl das Turnier beenden würde: Gegen Deep Junior kam die starke Engine von Vasik Rajlich nicht über einen halben Punkt hinaus. Etwas überraschend schlug Spike mit Schwarz den von Peter Mielke bedienten Deep Shredder; auch Zap!Chess, Loop und Toga konnten sich in Szene setzen. Der zweite Turniertag brachte viele schöne Partien, aber keine großen Überraschungen zu Tage: Rybka holte sich gegen Loop und Deep Sjeng zwei volle Punkte ab und stand danach mit 2,5/3 zusammen mit Zap!Chess und Spike an der Spitze der Tabelle.

Am Morgen des dritten Tages trafen mit Spike und Rybka die beiden Tabellenersten aufeinander, gleichzeitig war das auch das Duell der beiden schnellsten Maschinen. Beide Bediener verkündeten vor der Partie, mit einem Remis schon zufrieden zu sein und wünschten sich eine ruhige Partie. Auch wenn diese wie erwünscht mit der Punkteteilung endete, verlief sie alles andere als gemächlich:

Spike 1.3x MP4 - Rybka 2.2mp [E04]

15. Thüringer Computerschachturnier Triebes (4), 23.11.2006

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 d5 4.g3 dxc4 5.Lg2 Sc6 6.Da4 Lb4+ 7.Ld2 Sd5 8.Lxb4 Sdxb4 9.a3 b5 10.Dxb5 Sc2+ 11.Kd2 Sxa1 12.Dxc6+ Ld7 13.Dxc4 c5 14.Da2 Da5+ 15.Sc3 cxd4 16.Sxd4 Td8 17.Dxa1



3rk2r/p2b1ppp/4p3/q7/3N4/P1N3P1/1P1KPPBP/Q6R b k - 0 17

Eine wilde Eröffnungsvariante, die beide Bediener lieber vermieden hätten. Aber auf Turnieren kommt es immer anders als man denkt...

17. ..e5 18.b4 Db6 19.Sd5 Dxd4+ Die Figur musste wohl zurückgegeben werden. 20.Dxd4 exd4 21.Tc1 Tc8 22.Txc8+ Lxc8 23.Sc7+ Ke7 24.Sb5 Ld7



7r/p2bkppp/8/1N6/1P1p4/P5P1/3KPPBP/8 w - - 0 25

Hier hatte der weiße Springer die Qual der Wahl: Entweder sich den Bauern auf a7 einzuverleiben, um zwei verbundene Freibauern zu bekommen, oder lieber d4 abzuräumen, um die Bauernstruktur am Königsflügel zu erhalten. Spike entschied sich für die erste Variante und alle Zuschauer waren der Meinung, dass Weiß nun gewisse Gewinnaussichten haben müsse.

25.Sxa7 Kd6 26.b5 Te8 27.a4 Kc5 28.Sc6 Lg4 29.e3 dxe3+



4r3/5ppp/2N5/1Pk5/P5b1/4p1P1/3K1PBP/8 w - - 0 30

Der Preis für die beiden Bauern am Damenflügel ist eine zersplitterte Struktur am Königsflügel, die sich hier bereits andeutet. Dadurch bekommt Schwarz genug Gegenspiel, um die Partie offen zu halten.

30.fxe3 Le6 31.Sd4 Kb6 32.Lc6 Td8 33.Lf3 Ld5 34.Lxd5?! An dieser Stelle die Läufer zu tauschen, fanden die meisten Zuschauer ungünstig. Eine zu prüfende Alternative wäre der Zug Ld1. Txd5 35.Kc3 Th5 36.Sf3 Kc5 37.h4 Th6 38.Sd4 Tg6 39.Sb3+ Kd6 40.a5 Txd5



8/5ppp/3k4/PP6/7P/1NK1P1r1/8/8 w - - 0 41

Jetzt wird's spannend: Der schwarze Turm holt sich die weißen Königsflügelbauern ab, während die verbundenen Freibauern des Weißen am Damenflügel vorrücken.

41.a6 Kc7 42.a7 Txe3+ 43.Kc4 Kb7 44.b6 Ka8 45.Sc5 Th3 46.Sa6 Ta3 47.Sc7+ Kb7 48.Kb4 Ta2 49.Kb5 f5 50.Se6 Tb2+ 51.Kc5 g6



**8/Pk5p/1P2N1p1/2K2p2/7P/8/1r6/8 w - - 0 52**

Gleichgewicht der Kräfte: Der schwarze König muss sich mit seinem Turm um das weiße Freibauernpaar kümmern, während der weiße Springer gerade noch die schwarzen Königsflügelbauern unter Kontrolle hält. Nach wenigen weiteren Zügen gab es also ein gerechtes Remis.

**52.Sd8+ Ka8 53.Se6 Tc2+ 54.Kd6 Kb7 55.Sc5+ Ka8 56.Se6 Kb7 57.Sd8+ Ka8 58.Se6 Kb7 59.Sd8+ ½–½**



### Probleme wie gehabt

Hiarcs spielte in den ersten drei Runden deutlich unterhalb seiner Leistungsfähigkeit - zudem hatte Bediener Karsten Bauermeister Pech mit seinem Rechner: Am zweiten Turniertag machte sein Computer schlapp und ließ sich nicht mehr zum Spielen überreden. Kurzerhand kaufte sich Karsten ein neues System und Hiarcs hat fortan einen großen Geschwindigkeitsschub erfahren dürfen: Der neue Intel Core 2 Duo mit 2.6 GHz dürfte ca. 75% schneller sein als der mit 1.8 GHz getaktete Athlon 64 - obwohl Hiarcs nur einen der beiden Prozessorkerne nutzte. Diesen Schluck aus der Speed-Flasche hatte das Programm auch bitter nötig: In den ersten drei Runden wurde Hiarcs nach Strich und Faden vermöbelt.

Der dritte Tag lief für das englische Programm besser: 1.5 Punkte aus 2 Partien (ein Sieg über Toga und ein Remis gegen Deep Junior) sprechen eine deutliche Sprache - Hiarcs war im Aufwind! Rybka und Spike mussten in der fünften Runde gegen Fritz und Deep Sjeng einen halben Punkt abgeben. Loop lief am dritten Turniertag zur Höchstform auf und lehrte nach einem Remis gegen Sjeng in Runde 4 schließlich Shredder das Fürchten: In der fünften Runde führte er eine Partie mit Schwarz gegen den Rekordweltmeister zum Sieg.



Viel Licht und viel Schatten: Peter Mielke beobachtet die Bildschirmausgabe seines Schützlings Shredder

Shredder-Bediener Peter Mielke hatte sich vor dem Turnier extra einen nagelneuen PC mit Core 2 Duo Prozessor zugelegt, der zu Hause die moderate Übertaktung von 2.4 auf 3.0 GHz ohne Probleme in mehreren Dutzend Testpartien überstand. Im Turniersaal jedoch herrschen andere Regeln: In mehreren Partien kam es zu Abstürzen, wenn der Rechner nicht gerade mit offenem Gehäuse am geöffneten Fenster stand.

Bei so vielen Problemen gehört es fast schon zur Tagesordnung, dass dubiose Eröffnungsvarianten aufs Brett kommen, die in den Testpartien zu Hause niemals gespielt worden wären und laut Buchstatistik auch äußerst unwahrscheinlich sein sollten. Ein allseits beliebter Bug, der schon fast niemanden mehr aufregt, ist das Zurücksetzen der Bedenkzeiten in der ChessBase-GUI, falls der Bediener mal etwas anderes tut als nur die Züge des Gegners einzugeben.

Besonders zickig stellte sich indes die Arena-Oberfläche an: Ich selbst



Hier muss man aufpassen: Ein Klick auf das Feld f6 führt dazu, dass der Zug Sxf6 ausgeführt wird. Korrigiert man den Zug nachträglich auf gxf6, blockiert das Bäuerlein weitere Mauseingaben.

wählte diese als Plattform für Spike, während sich alle anderen lieber auf kommerzielle GUIs verließen. Solange man bei Arena alle Züge korrekt eingibt, verhält sich die Oberfläche auch genauso wie sie soll. Als mir jedoch aus Versehen einmal ein Ausrutscher bei der Mauseingabe widerfuhr, wurde es schwierig - ein einfaches Zurücknehmen des Zuges über die Pfeiltasten oder die entsprechenden Icons war zunächst unmöglich. Mit viel List und Tücke schafften wir dann die Eingabe des korrekten Zuges, doch fortan erlaubte die GUI keine Zugeingaben per Maus mehr. Schuld daran war offenbar der zuvor falsch geschlagene Bauer auf f6, welcher die ganze Zeit über rot umrandet blieb. Erst als dieser im 23. Zug durch den weißen Springer vom Brett entfernt wurde, konnte ich das Programm wieder mit der Maus bedienen. Wahrscheinlich treten derartige Fälle immer nur bei Turnieren auf, denn zu Hause konnte ich das Szenario nicht reproduzieren. Die Zugzurücknahme gestaltet sich hingegen wirklich sehr anti-intuitiv bei Arena, was mich dazu bewegt hat, beim nächsten Turnier eine andere GUI zu benutzen...



Am Abend wurden auch die Schachkünste der Bediener auf die Probe gestellt: Turnierdirektor Karsten Bauermeister (links) und Fritz-Bediener Horst Benstein (rechts)

Auch andere kleinere Dinge liefen schief: Während beim allabendlichen Schachspiel der Teilnehmer untereinander vor allem die Theoriediskussion über den "offenen Spanier" geführt und dabei sogar die Dame vom benachbarten Zeitungskiosk miteinbezogen wurde, konnte die Spielstärke der Bediener nicht mit der ihrer Schützlinge mithalten - meistens entschieden grobe Schnitzer das Spiel zugunsten der einen oder anderen Partei. Dabei ließ es sich Horst Benstein nicht nehmen, auf eine besondere Eigenschaft seines Computers hinzuweisen: Sein von ihm scherzhaft "Schweinekasten" genannter Rechner, der bereits vor zwei Jahren angeschafft wurde, mühte sich merklich ab, den auf ihm laufenden Fritz in die richtige Spielaune zu bringen. Dazu Horsts Kommentar: "Das Teil spielt nicht schlecht, es taugt nur nichts."

Auch der Sohn des Turnierleiters hatte nichts zu lachen, als er von einem anderen Bediener darüber aufgeklärt wurde, dass sein Schützling Zap!Chess mit einem Update aufgefrischt werden muss, um einwandfreien Spielbetrieb zu gewährleisten. Die Panne war indes schon passiert, wie Zappa in dieser Stellung eindrucksvoll unter Beweis stellte:

### Rybka vs. Zap!Chess



2Q2bk1/p2Rpp1p/3n2p1/8/8/6P1/P2rNP1P/6K1 b - - 0 30

Weiß hat gerade auf c8 einen Bauern umgewandelt. Anstatt nun mit **Sxc8** die frisch eingetroffene Dame gleich wieder vom Brett zu entfernen, spielte Zappa jedoch kurz und schmerzvoll **Txe2??**, was natürlich sofort verliert. Zwar war die schwarze Stellung schon vorher deutlich schlechter, doch die gesamte Partie einzügig wegzuwerfen, ist schließlich auch keine befriedigende Lösung. Weiterhin musste der Betreuer zur Kenntnis nehmen, dass Zap!Chess nur mit Hilfe der (undokumentierten) "x64 Test GUI" auch seine 64-bit Fähigkeiten ausspielt - ansonsten arbeitet das Programm nämlich trotz 64bit-Windows nur im 32-bittigen Modus. Bei einem Turnier zahlt man halt viel Lehrgeld...

Manchmal scheint es gar so, als ob Programme nur dann gut spielen, wenn sie liebevoll betreut werden. Bestes Beispiel dafür war in diesem Turnier Toga: An den ersten drei Tagen stand die Engine unter den Fittichen von Bert Rinzel. Dieser war kurzerhand für Klaus Fuhrwerk eingesprungen, welcher leider aus persönlichen Gründen absagen musste und von allen Teilnehmern schmerzlich vermisst wurde.

Bert machte seine Sache jedoch gut: Unter seiner Obhut erspielte sich Toga trotz Hardwarenachteils immerhin zweieinhalb Punkte aus fünf Partien und remisierte dabei gegen den späteren Turniersieger. Als Bert jedoch nach der fünften Runde abreisen musste, lief bei Toga nichts mehr zusammen. Mit vier Niederlagen an den letzten beiden Turniertagen zeigte das Programm trotzig, dass man es besser nicht allein lässt...



Bert Rinzel aus Köln machte Toga ordentlich Beine - bis zu seiner Abreise...



Interessante Partien

Fritz verlor in Runde 4 etwas unglücklich gegen Deep Junior, nachdem dieser eine raffinierte Falle gestellt hatte:



4r2k/p4p1n/2qB2p1/2p1P3/8/P1PB1bQ1/7P/4R1K1 b - - 0 30

Fritz sah sich zu diesem Zeitpunkt schon über 2 Bauerneinheiten im Vorteil. Junior zog **..c4!** und provozierte damit den Fritz'schen Fehler **Lxc4**, wonach der weiße Angriff im Sande verlief und Junior Stück für Stück die Oberhand gewann. Sehen Sie selbst:

Fritz 10 - Deep Junior 10 [E12]

15. Thüringer Computerschachturnier Triebes (4), 23.11.2006

[H. Faber]

1.d4 0 1...Sf6 0 2.c4 8 2...e6 0 3.Sf3 (Nc3) 5 3...b6 0 4.Sc3 (g3) 5 4...Lb7 0 5.a3 5 5...d5 0 6.cxd5 (Bg5) 7 6...Sxd5 0 7.Dc2 (Qa4+) 6 7...Sxc3 0 8.bxc3 5 8...Sd7 0 9.e4 6 9...c5 0 10.Lf4 7 10...Dc8 0 11.d5 9 11...exd5 1.04/17 338 12.exd5 10 12...Le7 1.30/18 328 13.Lc4 300 13...0-0 1.19/20 0 14.0-0 298 14...b5 1.09/20 163 15.Lxb5 7 5 15...Lxd5 0.98/19 158 16.Tfe1 314 16...Lf6 0.79/20 284 17.Sg5 (Bd3) 103 17...Lxg5 0.42/18 203 18.Lxg5 14 18...Lxg2? Sieht aktiv aus, bringt aber eher Schwarz in die Bedrouille. 0.46/18 203 19.Ld3 47 [19.Kxg2 Db7+ 20.Kg1 Dxb5] 19...Dc6 0.52/19 438 20.Lxh7+ 40 20...Kh8 0.52/3 40 21.Lf5 (Be4) 420 21...Tfe8 0.28/19 331 22.f4 (Be7) 196 22...Lf3 0.46/20 415 23.Df2 10 23...Sf6 0.60/19 218 24.Te5 283 24...Kg8 0.60/20 85 25.Tae1± (Rf1) Da kann einem nur Angst und Bange werden, sämtliche weiße Figuren nehmen am Angriff teil. 178 25...Txe5 0.98/21 408 26.fxe5 102 26...Sh7 1.28/20 167 27.Le7 85 27...g6 1.48/19 362 28.Dg3 117 28...Te8 1.48/19 22 29.Ld6 47 29...Kh8 1.65/18 123 30.Ld3?! (Bc2) 174 30...c4! Locket Weiss in eine raffinierte Falle. 0.96/19 198 31.Lxc4? (Bc2) Dadurch werden die weisfeldrigen Laufer abgetauscht, was den weisen Angriff zum Erliegen bringt. 9 31...Dxc4 0.71/18 148 32.Dxf3 1 0 32...Kg8Ⓞ 0.64/20 227 33.Dg3 (Qe3) 243 33...Sf8 0.36/20 114 34.Te3 (Rf1) 48 34...Se6! Der Springer e6 hemmt das gesamte weiße Spiel. -0.04/22 97 35.Tf3 (Re1) 249 35...Tc8 -0.08/21 121 36.h3 (Rf1) 116 36...Db3 -0.36/20 114 37.De1 (Kh2) 479 37...Sd4 -0.41/19 127 38.Td3 193 38...Sf5 -0.38/21 0 39.Dd2 128 39...a5 -0.42/21 20 40.Kh2 221 40...Td8 -0.40/22 0 41.De2 (Qg2) 196 41...Td7 -0.48/19 133 42.Df3?³ (Qg2) Hiernach übernimmt Schwarz das Kommando. 199 42...Dc2+ -0.92/18 160 43.Kg1 227 43...Tb7 -1.18/20 0 44.Dxb7 364 44...Dxd3 -1.20/20 0 45.Dc8+ (Qc6) 342 45...Kh7 -1.44/17 43 46.Dc5 4 0 46...Dxh3 -1.63/17 86 47.Kf2 189 47...Dd3 -1.66/17 0 48.Lc7 86 48...g5! -1.96/17 0 49.Lb6 (Bxa5) 145 49...Dd2+ -2.00/15 70 50.Kf1 (Kf3) 93 50...Dd1+ -2.32/17 283 51.Kf2 12 51...g4 -2.48/17 41 52.Dc6 190 52...Dd2+ -2.59/17 0 53.Kg1 164 53...De1+ -2.63/17 89 54.Kh2 106 54...Dxe5+ -2.64/17 76 55.Kg1 87 55...De1+ -2.74/17 41 56.Kh2 254 56...Dd2+ -2.74/18 0 57.Kg1 248 57...Dc1+ -2.74/18 0 58.Kf2 67 58...Db2+ -2.74/17 330 59.Kg1 146 59...g3 -2.75/17 29 60.Kf1 8 60...Dxa3 -2.74/16 95 61.Df6 42 61...Dc1+ -2.44/17 80 62.Kg2 7 62...Dd2+ -2.48/17 37 63.Kh3 90 63...Dh2+ -2.78/18 0 64.Kg4 7 64...Sh6+ -3.33/18 319 65.Kf3 12 65...a4? Argh! -3.33/17 28 66.Ld4 97 66...Dh5+ -1.14/19 0 67.Kg2 196 67...Dd5+ -1.12/19 0 68.Kxg3 87 68...Sf5+ -1.13/19 3 69.Kf2 51 69...Sxd4 -1.15/19 89 70.cxd4 8 70...Da2+ -1.21/18 72 71.Kf1 (Kg1) 35 71...De6 -1.36/17 30 72.Df3 23 72...Kg7 -1.37/17 37 73.Dg3+ 119 73...Kf6 -1.37/19 0 74.Kg1 95 74...De4 -1.46/19 0 75.Dc3 102 75...Db1+ -1.43/19 0 76.Kf2 130 76...Da2+ -1.43/19 0 77.Ke1 (Kg1) 123 77...Db3 -1.67/17 33 78.Dc7 (Qd2) 23 78...De3+ -2.06/15 29 79.Kd1 (Kf1) 39 79...Dxd4+ -2.07/15 34 80.Kc1 68 80...a3 -2.51/17 0 81.Dc6+ 124 81...Kg5 -8.25/18 165 82.Dg2+ 8 82...Dg4 -8.37/18 28 83.Dd5+ 9 83...Kf6 -8.60/18 94 84.Dd6+ 62 84...Kg7 -8.78/20 0 85.De5+ 104 85...Kg6 -8.82/19 15 86.Dh8 19 86...Df4+ -9.32/17 168 87.Kc2 86 87...a2 -#62/17 66 88.Dg8+ 9 88...Kf6 -#61/17 46 0-1

Der vierte Turniertag brachte viele hochspannende Partien hervor; Nachspielen wird unbedingt empfohlen. Hier eine kleine Kostprobe:



r4r1k/1pbq2pp/2p2nn1/p2pp1N1/1P2P3/PBP1B1P1/4QPK1/R1R5 b - - 0 24

Diese Stellung kam in der Partie Deep Sjeng gegen Hiarcs auf das Brett. Zwar steht Weiß hier schon deutlich schlechter, ist aber noch nicht in hochgradiger Verlustgefahr. Hiarcs fand jedoch mit dem Zug **24. ...Sf4!!** den richtigen Ausheber. Prüfen Sie selbst, ob Ihre favorisierte Engine diesen Zug findet.

### Deep Sjeng X - Hiarcs X54 UCI [C54]

#### 15. Thüringer Computerschachturnier Triebes (7), 24.11.2006

[K. Bauermeister]

1.e4 0 1...e5 0 2.Sf3 4 2...Sc6 0 3.Lc4 4 3...Lc5 0 4.d3 4 4...Sf6 0 5.0-0 3 5...d6 0 6.c3 3 6...0-0 0 7.b4 3 7...Lb6 0 8.Sbd2 4 8...Se7 0 9.Lb3 4 9...c6 0.14/16 314 10.Sc4 21 10...Lc7 0 11.De2 6 11...Sg6 -0.28/15 181 12.Ld2 (Te1) ein Tempoverlust 535 12...Lg4 -0.55/16 330 13.Le3 (Lg5) 250 13...Sh5 -0.82/17 675 14.g3 (h3) verbessert die Lage für Weiß nicht 212 14...Dd7 -0.85/15 216 15.Sc2 276 15...a5 -0.96/14 0 16.a3 (d4) 334 16...Kh8 -1.16/15 255 17.Tfc1 260 17...f5 -1.09/15 0 18.h3 139 18...fxe4 -1.17/15 0 19.dxe4 220 19...Lxf3 -1.03/16 0 20.Sxf3 72 20...Dxh3 -1.03/16 201 21.Ld1 105 21...Sf6 -1.03/14 160 22.Sg5 9 22...Dd7 -1.11/16 227 23.Lb3 9 23...d5 -1.37/15 200 24.Kg2 (Lc5) ermöglicht die folgende hubsche Abwicklung: 10 24...Sf4+!! Ein wirklich starker Zug, den Hiarcs praktisch sofort angezeigt hat. Andere Programme tun sich mit diesem Killerzug weitaus schwerer. Deep Sjeng hatte erst nach sechs Minuten zugegriffen -1.65/14 242 25.gxf4 (Lxf4) 250 25...exf4 -2.16/15 232 26.Lc5 0 26...Sxe4 -2.75/16 223 27.Lxf8 0 [27.Sxe4? 0 27...f3+--+ 0] 27...Sxg5 -2.91/15 215 28.Dh5 0 28...f3+ -3.32/15 153 29.Kf1 1 1 29...Txf8 -3.18/16 138 30.Lc2 203 [30.Dxg5 0 30...Dh3+ -13.98/12 6 31.Ke1 2 31...Te8+ -14.23/12 4 32.Kd1 6 (32.Kd2 0 32...Te2+ -#8/62 1 33.Kd3 7 33...De6 -#7/20 7) 32...Te2 droht Matt -14.28/12 5] 30...Se4 -3.74/16 0 31.Td1 260 [31.Lxe4 0 31...dxe4 -4.30/12 7 32.Td1 1 32...De6 -5.28/14 23] 31...De6 -4.70/16 0 32.Ld3 1374 32...g6 -6.86/18 0 33.Dh1 (Dh6) 594 33...Sxf2 Noch ein kleines Scheinopfer. Deep Sjeng war heute taktisch nicht auf der Höhe -10.28/14 141 34.Dh6 422 [34.Kxf2 0 34...Lb6+ -8.13/12 11 35.Kf1 3 35...De3 -18.42/13 3 36.Dh2 -#17/14 44 36...Tf4 mit Matt in 7 4] 34...Tf4 -10.61/16 0 0-1

In der sechsten Runde hielten sich die Spitzenreiter Rybka und Spike wieder etwas zurück und konnten gegen Hiarcs und Loop "nur" einen halben Punkt einfahren. Ihre Gegner standen jedoch zeitweise deutlich besser und wären beinahe zum Stolperstein geworden. Im nächsten Durchgang schlugen die beiden Titelanwärter jedoch wieder voll zu und besiegten Zap!Chess und Fritz.

Für Junior lief es am vierten Tag außerordentlich gut: Sowohl gegen Zap!Chess, als auch gegen Shredder konnte er in zwei glanzvollen Partien seine Kraft aufs Brett bringen und gewann überzeugend. Bei Turnieren mit langer Bedenkzeit ist Junior immer eine Bank - er ist schließlich nicht ohne Grund amtierender Computerschach-Weltmeister. Damit rückte das israelische Programm zu Loop in das Verfolgerfeld auf. Vor dem letzten Turniertag hatten noch die Engines auf den ersten vier Plätzen realistische Chancen auf den Turniersieg: Spike und Rybka mit jeweils 5 Punkten vor Deep Junior und Loop mit jeweils 4.5 Punkten.



Trotz nervenaufreibender Partien immer gut drauf: Die Teilnehmer in Thüringen



Sorgte für das leibliche Wohl der Schachfreunde: Maik Serfling

Manchmal sieht man den Bedienern das Leiden allerdings deutlich an...



Beim Thüringer Abend gab es allerlei Spezialitäten aus der Region



Die Entscheidung

In den letzten beiden Runden gaben sich Rybka und Spike keine Blöße mehr: Sie gewannen beide Partien und belegten damit punktgleich die ersten beiden Plätze. Spike hatte am Ende die etwas bessere Feinwertung und war damit eine Nasenlänge vorne. Auch Junior konnte wieder glänzen und fuhr am letzten Turniertag zwei Punkte ein. Dabei bewies er, dass er auch positionell sehr stark agieren kann, ohne seinen opferfreudigen Stil aufgeben zu müssen:



r2q1rk1/pp3p1p/2p3pB/3pP3/2P3Q1/P4P2/1P4PP/nN3RK1 w - - 0 18

Die Stellung stammt aus der Partie Deep Junior gegen Loop (Runde 9). Junior verschmäht den Qualitätsrückgewinn und spielt stattdessen weiter auf Angriff: Mit **18. Sc3!** wird die Spannung gehalten. Zu diesem Zeitpunkt konnte Junior taktisch noch nicht erkennen, dass sich das Qualitätsoffer lohnen würde. In der Folge wird Loop durch feine positionelle Manöver langsam zusammengesoben:

Deep Junior 10 - Loop MP 12.32 [C42]

15. Thüringer Computerschachturnier Triebes (9), 25.11.2006

[Harald Faber]

1.e4 e5 -300.02/0 0 2.Sf3 Sf6 -300.02/0 0 3.Sxe5 d6 -300.02/0 0 4.Sf3 Sxe4 -300.02/0 0 5.d4 d5 -300.02/0 0 6.Ld3 Ld6 -300.02/0 0 7.0-0 0-0 -300.02/0 0 8.c4 c6 0.63/17 4:08 9.Dc2 (Te1) 9...Sa6 -300.02/0 0 10.a3 Lg4 0.00/17 4:00 11.Se5 (Sbd2) 11...Lxe5 -0.09/18 4:30 12.dxe5 Sac5 -0.16/19 5:07 13.f3 (Sc3) 13...Sxd3 0.63/19 4:28 14.Dxd3 Sc5 0.44/20 4:19 15.Dd4 Sb3 0.57/19 3:34 16.Dxg4 Sxa1 0.39/19 5:58 17.Lh6 g6 0.32/18 2:30 18.Sc3! (Lxf8) 18...Db6+ -0.40/18 3:04 19.Kh1 (Tf2) 19...Dxb2 -0.13/19 5:11 20.Df4 f6 0.00/19 3:31 21.Sa4 (Lxf8) 21...De2 -0.14/21 4:54 22.Txa1 fxe5 -0.20/20 2:02 23.Dg4 Tf5 0.00/21 20 24.cxd5 cxd5 0.00/20 3:53 25.Db4 Tf7 0.00/20 2:39 26.Sc3 Dc4 0.13/20 2:24 27.Dxc4 dxc4 Wenn man sich diese Stellung anschaut mit der Bauernmehrheit am Damenflügel kann man sich kaum vorstellen, dass Schwarz binnen 10 Zügen positionell überspielt wird. 0.22/20 1:34 28.Td1 b6 0.24/20 6 29.Kg1 Tc8 0.46/21 4:47 30.Kf2 Tb7 0.41/21 0 31.Td6 (Ke2) 31...Kf7 0.41/18 2:01 32.Ke2 Kg8?! Schwarz spielt hilf- und planlos. 0.72/19 2:09 33.Ld2 Kf7 1.04/20 12 34.Se4 Tbc7 1.01/20 37 35.Lc3 Te7 1.23/19 1:48 36.a4 (h4) 36...Kg8 1.32/18 3:24 37.Sf6+ Kf8 1.40/20 29 38.Sd5 Schwarz ist positionell überspielt - Weiß hat das Heft fest in der Hand und bestimmt das Geschehen. Der Würgegriff sitzt und die Daumenschrauben werden in den nächsten Zügen fester angezogen; Schwarz ist quasi machtlos. 38...Tf7 1.76/20 7:12 39.Ke3 (Kd2) 39...Ke8 1.67/18 1:30 40.Ke4 (Lxe5) 40...Tb7 1.78/17 2:12 41.g4 (Lxe5) 41...Kf8 2.13/19 3:02 42.Lxe5 Kf7 2.45/20 16 43.Kd4 (f4) 43...Tc5 2.70/18 2:18 44.f4 Tc8 2.83/20 0 45.Kc3 Kf8 3.00/20 52 46.h4 (Sf6) 46...Tf7 2.92/19 1:47 47.g5 (Se3) 47...Te8 4.68/20 7:44 48.h5 gxh5 4.87/19 11 49.Th6 Tf5 5.00/19 31 50.Kd4 (Txh5) 50...Kg8 6.03/17 1:22 51.Ke4 (Sf6+) 51...Tff8 5.86/16 56 52.f5 (Txh5) 52...c3 9.12/18 4:50 53.g6 Txe5+ 9.39/17 42 54.Kxe5 Te8+ 9.64/20 0 55.Kd6 hxg6 #16/17 14:17 56.Sf6+ Kg7 #14/17 45 57.Txg6+ Kf7 #13/17 4 58.Sxe8 c2 #12/16 0 59.Tg7+ Kxe8 #10/19 4 1-0

Doch auch Turniersieger Spike bewies in der letzten Runde noch einmal eindrucksvoll seine Spielkunst, indem er Zappa vollommen überspielte:

Spike 1.3x MP4 - Zap!Chess Reykjavik [B01]

15. Thüringer Computerschachturnier Triebes (9), 25.11.2006

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Da5 4.d4 Sf6 5.Sf3 c6 6.Lc4 Lf5 7.Ld2 Sbd7 8.De2 e6 9.d5 cxd5 10.Sxd5 Dc5 11.b4 Dc8 12.Sxf6+ gxf6 Soviel zur Theorie, Weiß hat bereits die wesentlich bequemere Stellung. 13.Sd4 Lg6 14.h4 Lh5 15.f3 Dc7 16.0-0-0 0-0-0 17.Sb5 De5 18.Lc3 Dxe2 19.Lxe2 a6 20.Sd6+ Kc7 21.Se4 Le7 22.Txd7+! Ein nettes Qualitätsoffer von Spike, das den Druck auf die schwarze Stellung weiter erhöht. Kxd7 23.Sxf6+ Lxf6 24.Lxf6 h6 25.g4! Weiß verzichtet auf den Rückgewinn der Qualität und schnürt seinen Gegner weiter ein. Lg6 26.h5 Lh7 27.f4 Tc8 28.Td1+ Ke8 Der schwarze König kann sich kaum noch bewegen. 29.c4 Tg8 30.Td4 b6 31.Kd1 Lb1 32.c5 bxc5 33.bxc5 Nun hat Weiß auch noch einen starken Freibauern. Lxa2 34.Lxa6 Lb3+ 35.Ke2 Tb8 36.c6 Ld5 37.c7 Tb2+ 38.Kd1 und Schwarz gab

auf. 1-0

Bei der Siegerehrung gab es drei strahlende Gewinner, die sich so sehr wie selten über ihre Trophäen freuen konnte. Überhaupt waren sich alle Teilnehmer darin einig, dass das Turnier ein tolles Erlebnis war - wie in jedem Jahr. Rainer Serfling hatte mal wieder alles sehr gut organisiert, die Partien waren spektakulär und auch das Feiern ist nicht zu kurz gekommen. Was will das Herz eines Computerschächers mehr?



Platz 1: Timo Klaustermeyer mit Spike



Platz 2: Longin Bauer mit Rybka



Platz 3: Harald Faber mit Deep Junior

Hier der Endstand nach der neunten Runde:

Programm	Punkte	Feinwertung
Spike	7.0	29.50
Rybka	7.0	27.75
Deep Junior	6.5	
Loop	5.5	
Deep Shredder	4.5	
Fritz	4.0	
Hiarcs	3.0	11.25
Zap!Chess	3.0	10.75
Toga	2.5	
Deep Sjeng	2.0	

Einige weitere bildliche Eindrücke vom Turnier:



Spannende Partien im gemütlichen

Das Siegertrio in ausgelassener Stimmung



Immer einen flotten Spruch auf Lager: DCSC-Neumitglied Sandy

Spannende Partien im gemütlichen Turniersaal



Computerbediener können auch selbst Schach spielen!

Die Partien des gesamten Turniers gibt es [HIER](#) zum Download.

*(Timo Klaustermeyer)*

---