

Drei Runden vor Schluss sah es noch ein kleines bisschen nach Spannung aus bei der Weltmeisterschaft der Schach-Computer in Amsterdam. Super-Favorit Rybka führte zwar, doch nur knapp vor den Verfolgern Zappa, Gridchess und Shredder, und musste in der letzten Runde auch noch gegen Shredder selbst antreten. Bei Punktegleichheit sahen die Regeln ein Stechen vor, zwei Partien mit verkürzter Bedenkzeit. Allerdings kam es nicht dazu, weil zunächst Shredder und dann Gridchess ihre rechnerischen Chancen vergaben. Einzig Zappa blieb mit Siegen auf Verfolgerkurs und belegte, ebenso wie der neue Champion Rybka ungeschlagen, den zweiten Rang.



Pokale für den Blitz-WM und die ersten Drei des Hauptturniers. Dem Sieger winkt zusätzlich noch die Shannon-Trophy ganz rechts, allerdings nur leihweise

Es ging um die Ehre und um Pokale. Besonders die berühmte Shannon-Trophy, ein hübsch polierter Springer mit Plaketten an allen Seiten, auf die die Namen der drei Erstplatzierten eingraviert für die Ewigkeit aufbewahrt werden, zog begehrlche Blicke auf sich, und mancher knipste das Schmuckstück mehr oder weniger verholhen, mit einem verlegenen oder gierigen Grinsen.



Wenn schon nicht mitnehmen, dann wenestens ...



... von allen Seiten fotografieren!



Von verbissenem Konkurrenzkampf war aber in dem angenehmen, spieleseeiligen Ambiente kaum etwas zu spüren. Hans van der Zijden, der Operator von Rybka, drehte während der Partien seinen Zauberwürfel, löste Sudoku-Rätsel und wirkte so cool und locker wie ein Mallorca-Urlauber beim Sangria. Johannes Zwanzger amüsierte sich damit, gegen Stefan Meyer-Kahlen und den Autor dieses Beitrags ziemlich erfolgreich Blitzschach mit einer Minute gegen fünf zu spielen, und Gerd Isenberg rollte wie üblich seine Zigaretten vor der Tür. Überall im Saal spielten Computer Backgammon, Go oder irgendwas anderes, Johan de Koning zum Beispiel nahm nicht nur an der Schach-WM teil, sondern auch am 9x9-Go- und am Amazons-Turnier. Die Pascuttos knutschten fröhlich, Richard Pijl ließ sich von seinen drei Töchtern feiern, und Erdo präsentierte stolz das Logo seines Reise-Sponsors, denn der türkische Schachverband hatte ihn nach Amsterdam geschickt.



Clemes Keck schaut diskret beiseite ...



... während die Sjengs turteln.



Vincent Diepeveen blitzt mit einer Minute gegen fünf gegen SMK.



Johannes Zwanzger (Jonny) gegen Richard Pijl (The Baron)



Diep bekam von Zappa auf die Mütze



Harm Geert Mullers Micromax gegen Ger Isenbergs IsiChess



Jonny gegen Sjeng ergab ein gerechtes Remis



Loop gegen Sjeng



Erdo flog auf Kosten des türkischen Schachverbandes nach Amsterdam, da kann man auch mal ein bisschen Werbung machen ...



Rechts der in diesem Turnier glücklose Johan de Koning, links mit wenig Haaren Eric van Reem

Clemens Keck, Buchautor und Tester, bedient Loop in Amsterdam und spielt als einer der wenigen Teilnehmer nicht per Remote-Zugriff, sondern hat seinen Privatrechner mitgebracht, ein auf 3466 MHz übertakteter wassergekühlter Intel QX6700 Quadcore mit vier GByte RAM. Im Windkanal dieses gigantischen Monster-Computers, der aus großen Öffnungen mit an Schiffsschrauben erinnernden Lüftern Stürme entfachte, saß Clemens auch während der Partie gegen The Baron in der neunten Runde. Loop nutzte etwas mehr als 700 MByte für Hashtables und berechnete im Mittelspiel ca. neun Millionen Stellungen pro Sekunde auf der Super-Kiste, im Endspiel auch schon mal zwölf Millionen. Diese Rechenkraft bewahrte das Programm aber nicht davor, als Weißer in der französischen Rubinstein-Variante gegen The Baron in eine Verluststellung zu rutschen – der letzte Buchzug war laut Clemens Keck nicht so gut. Gegen so viele MIPS muss man aber erst einmal gewinnen, und genau das schaffte TheBaron nicht – obwohl Loop zwischenzeitlich minus 3,7 anzeigte, endete die Partie mit einer witzigen Remis-Stellung. Gegen DeepSjeng erarbeitete sich Loop in der nächsten Partie mit Schwarz einige Vorteile und konnte mit seinen Schwerfiguren die offenen Zentrumslinien besetzen, während Sjeng an seiner etwas unkoordinierten Figurenstellung laborierte und daran zugrunde ging. Eine sehr druckvolle Mittelspiel-Behandlung von Loop, das am Ende verdient den dritten Platz errang!

Doch zurück zur drittletzten Runde: Rybka schlug mit Schwarz ein etwas planlos agierendes DeepSjeng, während im Verfolgerduell Shredder gegen Gridchess unter die Räder kam und alle Ambitionen begraben musste.



Ein Favorit weniger

Deep Sjeng - Rybka

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (8), 16.06.2007

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 d5 4.Sc3 Lb4 5.cxd5 exd5 6.Lg5 Sbd7 7.Dc2 c5 8.dxc5 h6 9.Ld2 Lxc5 10.e3 0-0 11.Tc1 Te8 12.Le2 b6 13.0-0 Lb7 14.Df5 a6 15.Tfd1 Tc8 16.Dh3 b5 17.Ld3 Ld6 Schwarz hat Raumvorteil, mehr Einfluss im Zentrum und steht bedeutend bequemer. Was sollte Weiß dagegen unternehmen? 18.Sd4?



Ein ganz schwacher Zug! Deep Sjeng stellt ohne Sinn noch eine Figur auf die vollgepropfte d-Linie und schwächt gleichzeitig das wichtige schwarze Rangierfeld e5. [Weiß leidet ein wenig darunter, dass seine Läufer etwas unkoordiniert stehen. Daher sollten sie sich bessere Felder suchen. Nach 18.Le1! steht der schwarzfeldrige Läufer nicht schlechter als zuvor, aber der Td1 bekommt mehr Einfluss, z.B. 18...Se5 (18...b4 19.Se2 Txc1 20.Txc1 Sc5 21.Lb1³) 19.Sxe5 Lxe5 20.Lf5³] **18...Se5!** Sofort übernimmt Rybka das freigewordene Feld e5 und damit die Initiative. **19.Lf5 b4! 20.Sce2 Txc1 21.Lxc1** [Auf 21.Txc1 geschieht auch 21...Se4 22.Lxe4 dxe4 mit viel schwarzem Druck.] **21...Se4 22.f4** Andere Züge sind nicht besser: [22.Sg3 Sg5 23.Dh5 g6 24.De2 gxf5; 22.Sf4 Da5; 22.Lxe4 dxe4 23.Sf5 Sd3] **22...Sc6 23.Sb3 Sf6** Weiß hat zwar einen unmittelbaren Angriff auf seinen König abgewehrt, sich aber dafür einige Schwächen eingefangen. Ins Auge fallen besonders der rückständige Be3 und der untätige Lc1. **24.Sed4 Sxd4 25.Sxd4 Lc5**



26.Ld2?! Deep Sjeng zieht es vor, chancenlos zusammen geschoben zu werden. [Dabei hatte er durchaus einen Zug zur Verfügung, der ihm vielleicht noch einige Gegenchancen versprochen hätte, denn die weißen Figuren stehen gar nicht so schlecht für einen Königsangriff beginnend mit 26.g4!? Natürlich hat Rybka hier auch die besseren Chancen, aber Deep Sjeng wird in der Variante nicht ganz so öde abgefertigt.] **26...a5 27.Le1 Lxd4 28.exd4** [28.Txd4 ist nicht besser nach 28...Dc7 29.Ld2 Lc8!] **28...Te2-+** Weiß kann gegen diesen eingedrungenen Turm kein Rezept mehr finden. **29.Ld2 Db6 30.Lc1 Se4 31.Dh4 Dc7 32.Lg4 Tf2 33.Lf3 Tc2 34.De1 Sf2**



35.Dxf2 Txf2 36.Kxf2 Dc2+ 37.Kg3 Lc6 38.h3 Dc4 39.a3 La4 40.Te1 bxa3 41.bxa3 Dc3 42.Tg1 Dxd4 43.Kh2 Lc6 44.f5 Dc5 45.f6 Dd6+ 46.Kh1 Dxf6 47.Le3 Dc3 48.Lf4 Dxa3 49.Tc1 Db4 50.Lg3 Lb7 51.Le5 a4 52.La1 a3 53.Tf1 a2 54.Tg1 f6 55.Kh2 Df4+ 56.Kh1 De3 57.Td1 Kf7 58.Kh2 Kg6 59.Tg1 Lc6 60.Kh1 h5 61.Kh2 Dc5 62.Kh1 h4 63.Td1 La4 64.Tg1 d4 65.Le2 Lc2 0-1

Partie online nachspielen

GridChess - Shredder

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (8), 16.06.2007

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le2 e6 7.Le3 Dc7 8.Dd2 b5 9.a3 Le7 10.f4 Lb7 11.Lf3 Sbd7 12.f5 e5 13.Sb3 Tc8 14.Df2 h5 15.0-0-0 d5 16.exd5 Lxa3 17.Kb1 Lxb2 18.d6 Dxc3 19.Td3 Dc4 20.Lxb7 Tb8 21.Kxb2 Txb7 22.Ta1 Tb8 23.Txa6 Tc8 24.Sa5 De4 25.Sc6 b4 26.Se7



Die Stellung ist bei materiellem Gleichstand sehr unausgewogen. Ins Auge fällt vor allem die merkwürdige Position des weißen "Vorposten"-Springers auf e7. Obwohl er hier sehr gefährlich für den schwarzen König werden könnte, nimmt er nicht sehr am gesamten Spiel teil. Wie sollte Shredder hier fortsetzen? Eine Verknennung der Situation! Der schwarze Turm hatte eine zentrale Funktion zur Verteidigung der Grundreihe, weil der andere Turm nicht so leicht aktiviert werden kann. Ohne ihn bekommt Schwarz massive Probleme! **26...Ta8?** Der Abtausch dieser wichtigen Verteidigungsfigur wirkt sich fatal auf die schwarze Position aus. [26...Dc4! war hier die angemessene Reaktion 27.Ta7 (27.Sxc8? funktioniert nicht wegen 27...Dxa6 28.Se7 b3 29.Txb3 Dxd6-+) 27...Se4! 28.De2 Sc3 29.Df2 Tb8 und die schwarze Stellung ist stabil.] **27.Txa8+ Dxa8 28.De1!** GridChess versteht die Stellung besser und macht sofort Druck am Damenflügel. **28...Db8** [28...Db7 29.Tb3!] **29.Da1+- Db7 30.Da4 Se4 31.Tb3 Sc3** [31...Sxd6? funktioniert nicht wegen 32.Txb4 Dc7 33.Sd5+-] **32.Da5 Sd1+ 33.Kb1**



33...Sxe3 Abtausch bringt Shredder nicht weiter, im Gegenteil! Das Fehlen des schwarzen Turmes am Damenflügel kostet ihn die Partie. [Auf ein Dauerschach nach 33...Sc3+ 34.Ka1! braucht Weiß sich nicht einzulassen, 34...Db5 35.Dxb4+-] **34.Txe3 Db6 35.Da8+ Db8 36.Dd5 Kf8 37.Sc6 Da8 38.Dc4 Dc8 39.Te4 Sb6 40.Dxb4 Sd7 41.Tc4 De8 42.Se7 g6 1-0**

Partie online nachspielen



Optimist Gridchess

Wer mit 88 Gehirnen gleichzeitig nachdenkt, neigt zu Optimismus, auch wenn es sich nur um ein Programm handelt. So ging es auch Gridchess, das mit Weiß gegen Rybka antrat und mit einem Sieg die Chance hatte, den Spitzenreiter kurz vor dem Ziel noch abzufangen. In einem ausgeglichenen Mittelspiel, beide Programme zeigten eine Bewertung nahe 0.00 an, opferte GridChess die Qualität. Das erwies sich als zu optimistisch; Rybkas Bewertung sprang einen Drittelbauern in die Höhe, und wenige Züge später fühlte sich auch Gridchess nicht mehr ganz wohl. Das Ganze endete in einem Endspiel Turm gegen Springer, in dem Rybka sukzessive die feindlichen Bauern einsammelte und gewann. Am Ende opferte Rybka für menschliche Augen sinnlos den Turm, weil es dadurch in einen gewonnenen Fünfsteiner abwickeln konnte.

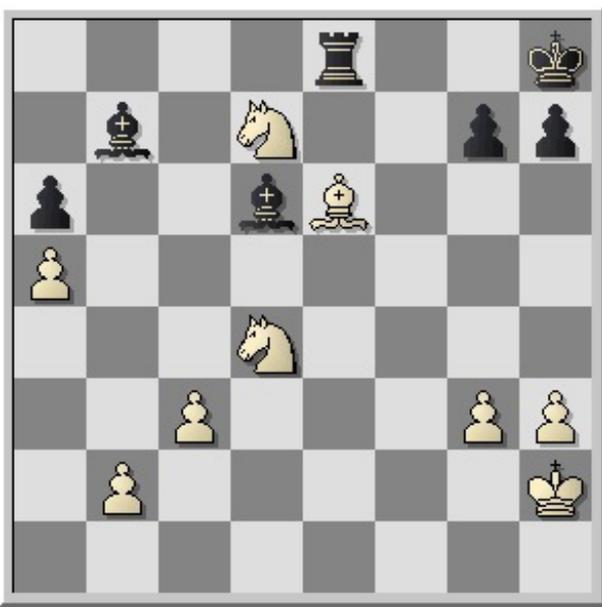
GridChess - Rybka

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (10), 17.06.2007

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le2 e5 7.Sb3 Le7 8.0-0 0-0 9.Kh1 Sc6 10.f4 b5 11.Le3 exf4 12.Lxf4 Lb7 13.a4 b4 14.Sd5 Se5 15.a5 Sxe4 16.Dd4 Sg5 17.Sb6 Se6 18.Dxb4 Tb8 19.Lg3 Dc7 20.c3 Tfe8 21.Sd4 Sg5 22.Tad1 Se4 23.Lf4 Sg6 24.Dc4 Dxc4 25.Lxc4 Sxf4 26.Txf4 d5 27.Sxd5 Lg5

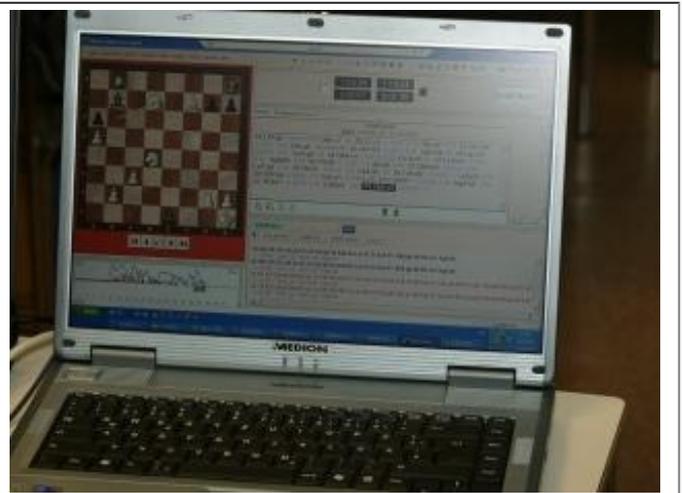
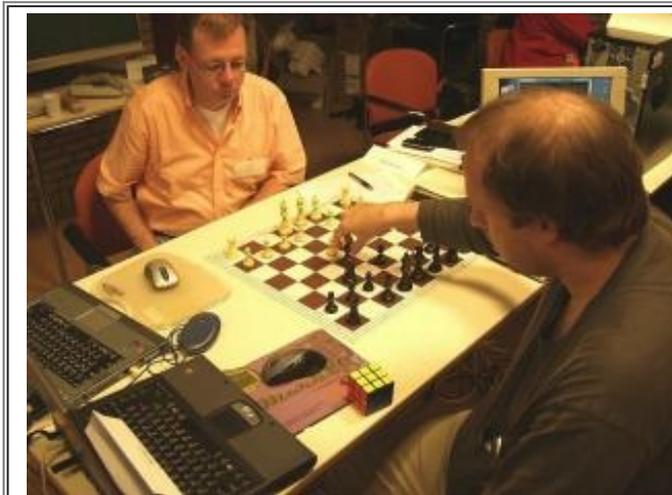


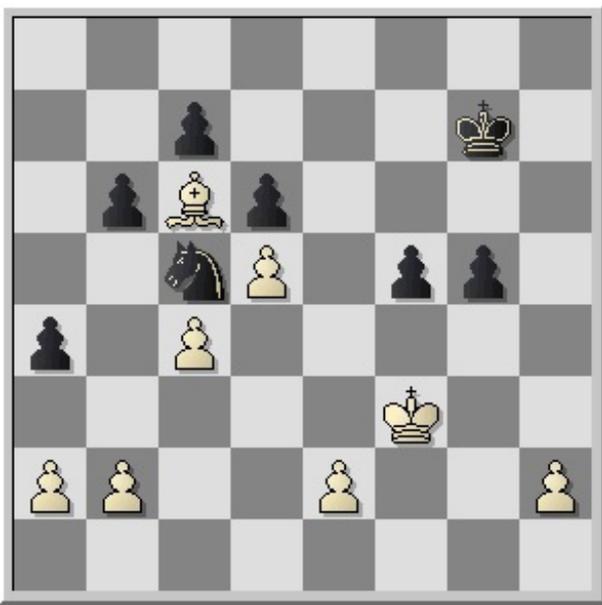
Weiß hat in einem offenen Endspiel zwar einen Bauern mehr, aber dafür muss er auf die aktiven schwarzen Leichtfiguren aufpassen. Wo sollte der angegriffene weiße Turm hinziehen? **28.Tff1?** Weiß gibt freiwillig die Qualität, um noch einen Bauern zu gewinnen. Rein materiell gesehen ist diese Entscheidung nachvollziehbar, aber beim Schach geht es auch darum, die Aussichten der entstehenden Positionen richtig einzuschätzen und GridChess verschätzt sich komplett! In einem offenen Endspiel mit Bauern an beiden Flügeln ist ein Turm locker soviel wert wie ein Springer + 2 Bauern. Noch scheint die Position im Gleichgewicht aber ab sofort kann nur noch Schwarz gewinnen. [Mit 28.Tf5! konnte der Qualitätsverlust vermieden werden. Nach 28...Ld8 (28...Lc8 29.Tff1 Txb2 30.Sc7 Tf8 31.Tde1 und Weiß steht nicht schlechter!; 28...Lh4 29.Sc7 Te7 30.Sxa6! mit weißem Vorteil!) 29.Tff1 gibt es überhaupt keinen Grund, warum Weiß verlieren sollte.] **28...Sd2 29.Txd2** [29.Sb6 Sxf1 30.Txf1 Lf6³] **29...Lxd2 30.Sb6 Te1!** Sehr stellungsgerecht gespielt. Durch den Abtausch des letzten weißen Turmes wird die Schlagkraft der weißen Partei erheblich vermindert. **31.Lxf7+ Kh8 32.Txe1 Lxe1-+** Ist Weiß hier verloren? Wahrscheinlich schon, Weiß muss sich im Klaren darüber sein, dass ihm mit 2 Springern und einem Läufer gegen Turm und Läuferpaar ein langer Kampf um das Remis bevorsteht. Daran ändern auch die zwei Mehrbauern nichts! **33.Sd7 Tc8 34.Lb3 Ld2 35.h3 Te8 36.Kh2** [Nach 36.Le6?! Lc8 37.Sc5 Lxe6 38.Sdxe6 Lc1 können die beiden Springer auf Dauer unmöglich überleben.] **36...Lf4+ 37.g3 Ld6 38.Le6**



38...Lc8! Jetzt erzwingt Rybka den Abtausch des weißen Läufers wonach die hilflosen Springer die Stellung auf Dauer nicht halten werden können. 39.Lg4 Td8 40.Sb6 Lxg4 41.hxg4 Lc5 42.Sb3 Lxb6 Am einfachsten, der Turm setzt sich gegen den Springer sicher durch! 43.axb6 Tb8 44.Sd4 Txb6 45.b3 Tg6 46.Kg2 Txc4 47.Kf3 h5 48.Sc6 Tg5 49.b4 Kg8 50.Kf2 Kf7 51.Sd8+ Kf6 52.Sc6 Ke6 53.Sb8 a5 54.bxa5 Tc5 55.Sa6 Txa5 56.Sb4 Ta3 57.c4 Tc3 58.Kf1 Txc3 59.Sc2 Tc3 60.Sd4+ Ke5 61.Sc6+ Kf4 62.Ke2 Txc4 63.Sd8 Tc2+ 64.Kd3 Td2+ 65.Kxd2 Kf3 66.Ke1 Kg2 67.Se6 h4 68.Sf4+ Kf3 69.Se2 h3 70.Kf1 h2 71.Sd4+ Kg3 72.Se2+ Kh3 73.Sf4+ Kg4 74.Kg2 Kxf4 75.Kh1 Kf3 76.Kxh2 g5 77.Kh3 g4+ 78.Kh2 Kf2 79.Kh1 Kg3 80.Kg1 Kh3 81.Kf2 Kh2 82.Ke3 g3 83.Kf3 g2 84.Ke4 g1D 85.Kd5 Kg3 86.Kc4 Db6 87.Kd5 Kf4 88.Kc4 Dc6+ 89.Kd3 Da4 90.Kc3 Ke3 91.Kb2 Kd3 92.Kb1 Kc3 93.Kc1 Dc2# Matt 0-1

Partie online nachspielen





44.a3? Der entscheidende Fehler! Weiß legt freiwillig seine Bauern am Damenflügel fest und degradiert sie damit zu Angriffsobjekten. **44...Kf6-+ 45.Ke3 Ke5 46.h3 g4 47.hxg4 fxg4 48.Lb5 g3!** Macht den Weg für den schwarzen König zum Damenflügel frei. **49.Kf3 Kd4 50.Kxg3 Ke3 51.Kg4 Kd2 52.Kf3 Kc2 53.Ke3 Kxb2 54.Kd2 Kxa3 55.Kc3 Se4+ 56.Kd4 Sg3 57.Kc3 Sxe2+ 58.Kd3 Kb4 59.Lxa4 0-1**

Partie online nachspielen



Die Entscheidung

Damit hat in der letzten Runde nur noch Zappa Chancen, Rybka abzufangen; Zappa schlug Diep und lag einen Punkt hinter Rybka, das noch mit Weiß gegen Shredder in den Ring musste. Zappa musste also, um eine Chance auf Punktegleichheit und Stichekampf zu bekommen, auf Shredders Hilfe hoffen, und es musste gegen den Mitfavoriten GridChess gewinnen. Nach langem, zähem Kampf aus einer „Erdo-Eröffnung“ heraus gelang es Zappa, Gridchess niederzuringen.

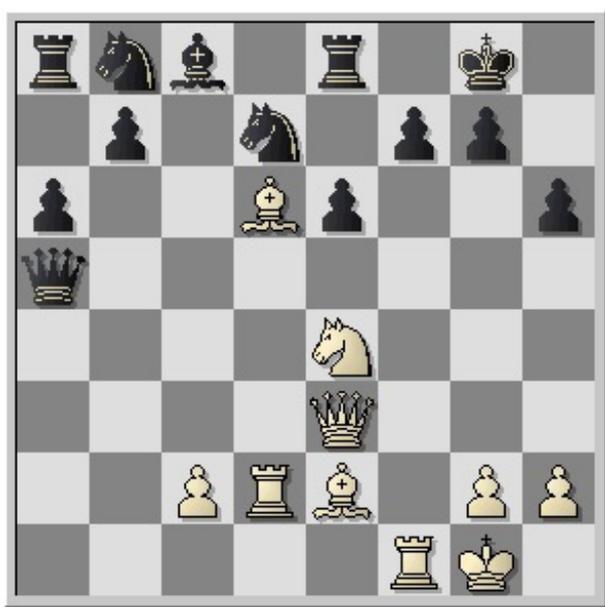


Jedoch war das im Hinblick auf den Turniersieg bedeutungslos, denn Shredder geriet mit Schwarz offensichtlich unvorbereitet in die Bauernraub-Variante des Sizilianers, die schon Fritz gegen Junior in Elista zum Verhängnis geworden war. Rybka hatte endlos viele Züge im Buch, während Shredder sich immer tiefer in den Wirrungen dieser Opfervariante verhedderte und schließlich von Rybka erwürgt wurde:

Rybka - Shredder

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (11), 18.06.2007

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 e6 7.f4 Db6 8.Dd2 Dxb2 9.Tb1 Da3 10.e5 dxe5 11.fxe5 Sf d7 12.Se4 h6 13.Lh4 Dxa2 14.Td1 Dd5 15.De3 Dxe5 16.Le2 Lc5 17.Lg3 Lxd4 18.Txd4 Da5+ 19.Td2 0-0 20.Ld6 Te8 21.0-0



Shredder hat sich gerade als Schwarzer auf eine potentielle Selbstmordvariante (Najdorf-Sizilianer, Bauernraub-Variante) eingelassen. Er konnte drei Bauern erobern, ist aber völlig unterentwickelt. Über dem schwarzen Königsflügel braut sich zudem einiges an Ungemach zusammen. Wie sollte Shredder auf diese Konstellation reagieren?

21...f5? Indem er Figuren entwickelt und dem eigenen König hilft!

Shredder hält sich nicht an diese elementare Erfordernis. Er entwickelt nichts, sondern schwächt stattdessen seinen Königsflügel weiter. Dringend geboten war 21...Sc6! Dieser Springer muss schleunigst am Königsflügel helfen. 22.Df4 (Auf 22.Dg3 Db6+ 23.Kh1 Se7 hält der Springer auf g6 oder f5 den Königsflügel zusammen.) Wieder hilft der Springer

aus, diesmal indem er f7 deckt. 22...Sd8! 23.Lc7 e5! Schwarz muss sehr trickreich vorgehen: 24.Lxa5 (24.Dxf7+ Sxf7 25.Lxa5 Sf8 26.Lh5 Le6 27.Tdf2 Te7 und Schwarz überlebt!) 24...exf4 25.Sd6 Txe2! 26.Txe2 Se6 27.Ld2 b6 28.Lxf4 a5! und auch hier kommt Schwarz gut ins Spiel.

22.Dg3± fxe4?! Die zweitbeste Fortsetzung, die Shredder an den Rand der Niederlage bringt. Es ist zu spät für 22...Sc6? Nach 23.Dg6! gewinnt Weiß, z.B. 23...Dd8

a) 23...Td8 24.Td3! Sce5 (24...Db6+ 25.Kh1 Sce5 26.Dxe6+-) 25.Dxe6+ Kh8 (25...Sf7 26.Lh5+-) 26.Lxe5+-;

b) 23...Db6+ 24.Lc5! Dd8 25.Txf5+-; 24.Lc4 Kh8 25.Sg5 hxg5 26.Td3+-;

Nach 22...Kh8? hat Schwarz keine Chance nach 23.Dg6! Td8 (23...Dd8 24.Td3+-) 24.Td3 Sf8 25.Df7 Sfd7 26.Sg5+-;

Am besten ist noch 22...Db6+! 23.Kh1 Dd8! 24.Dg6 (24.Le5 De7) 24...Sc6 25.Lc4 Kh8 (25...Se7 26.Lxe6+ Kh8 27.Df7 Sg8 28.Lxf5+-) 26.Sg5 Dxc5 27.Dxe8+ Kh7 28.Dxe6 Sf6 29.De1 Se4± Immerhin kann Schwarz in dieser Variante noch kämpfen!

23.Dg6! Rybka führt den Angriff jetzt mit beängstigender Präzision!

23...Td8 23...Dxd2? verliert nach 24.Dxe8+ Kh7 25.Lh5 De3+ 26.Tf2 Dc1+ 27.Tf1 De3+ 28.Kh1 Dg5 29.h4 Dxh4+ 30.Kg1 Dxh5 (30...Dg5 31.Le7) 31.Dxh5 Sc6 32.De8+-; 23...Db6+ 24.Kh1 Td8 25.Tf7 Db2 26.Lc5 Tf8 27.Lxf8 Sxf8 28.Td8 Da1+ 29.Tf1+-

24.Tf7 Dc3 24...Da1+? reicht nicht wegen 25.Td1 Dc3 26.Lb4 De5 27.Lc4 Sc6 28.Lxe6 Kh8 29.Lf5 Kg8 30.Lxe4+-

25.Lg4 Sf8 25...Sc6? 26.Tdf2+-

26.Lxf8



26...Da1+? Jetzt geht Shredder chancenlos unter. Die letzte Chance zu kämpfen war 26...Txf8!? 27.Txf8+ Kxf8 28.Lh5 Da1+ 29.Td1 Dxd1+ 30.Lxd1 Sc6 31.Lh5 Ke7 32.Dxc7+ Kd6 33.Dxh6 a5 obwohl Weiß wahrscheinlich auch hier gewinnt.

27.Tf1 Dxf1+ 28.Kxf1 Txf8+ 29.Tf2 Sc6 30.Lh5 Txf2+ 31.Kxf2 Se5 32.De8+ Kh7 33.Ke3 b5 34.Kf4 Lb7 35.De7 Ld5 36.Kxe5 a5 37.g4 e3 38.g5 hxg5 39.Dxc7 Kg8 40.Dxe3 Tf8 41.Le2 b4 42.Ld3 Tf3 43.Dg5 b3 44.Lg6 Tf6 45.Dh5 Txc6 46.Dxc6 b2 47.De8+ Kh7 48.Db5 Kh6 49.Dxb2 La8 50.Dc1+ Kh5 51.Df4 Ld5 52.c4 Lc6 53.Df7+ Kg4 54.Dxe6+ Kf3 55.Dxc6+ Ke3 1-0

Partie online nachspielen





Während der Partie machte Stefan Meyer-Kahlen ein wenig glückliches Gesicht:







Big Richard

Richard Pijl, Autor des Programms The Baron, ist mindestens drei Meter groß und einer der freundlichsten und lustigsten Entwickler im Engine-Zirkus. Auch seine Engine schlägt eine scharfe Klinge, wie schon mancher Turnierfavorit erfahren musste. Der letzte Spieltag begann mit einem Netzwerk-Ausfall, was die per Remote-Zugriff spielenden Teilnehmer zunächst vom Partiestart abhielt, während Richard Pijl und Gerd Isenberg, beide mit vor Ort befindlichen Rechnern spielend, munter drauflosschächelten.



Richard ist immer gern bereit, von seinem Hobby zu erzählen:

CSS Online: *Richard, wie oft arbeitest du an deinem Programm?*

Richard Pijl: Verschieden. Ich beschäftige mich jeden Tag mit Computerschach. An The Baron arbeite ich vielleicht drei, vier Tage pro Woche ein paar Stunden.

CSS Online: *Deine drei Töchter begleiten dich oft zu Turnieren. Was sagt denn deine Familie, wenn du so viel Zeit mit Computerschach verträdelst?*

Richard Pijl: Dafür verträdele ich keine Zeit vor dem Fernseher, wie andere das tun.

CSS Online: *Wie stark spielt The Baron denn?*

Richard Pijl: Nicht so stark wie die kommerziellen Programme, es ist sicher keine eine Top-Engine. An Elozahlen für Computerprogramme glaube ich nicht wirklich.

CSS Online: *Was gab und gibt es zu verbessern an The Baron?*

Richard Pijl: Die meiste Zeit arbeite ich an der Bewertung. Die ist ziemlich groß, was bedeutet, dass ich wohl sie wohl etwas ausbauen muss. Ich sehe mir Stellungen an, in denen das Programm komische Züge spielt und versuche herauszufinden, warum das passiert, welche Bewertungsterme dafür verantwortlich sind. Ich will, dass das Programm versteht, was auf dem Brett passiert.

CSS Online: *Und, nutzt es was?*

Richard Pijl: Oh ja, es geht voran, langsam, aber stetig. Mittlerweile ist The Baron ein gefährlicher Gegner auch für Top-Programme, auf das jeder aufpassen muss bei so einem Turnier. Zum Beispiel hat The Baron in Leiden gegen Rybka und Hiarcs remisiert.

CSS Online: *Motivieren dich die Resultate bei Turnieren?*

Richard Pijl: Die Resultate motivieren mich zwar, aber eigentlich entwickle ich das Programm, weil ich das Spiel mag. Ich spiele selbst Schach, und es macht Spaß, einen künstlichen Schachspieler zu entwickeln, der seine Sache besser macht als ich selbst es könnte. Ich könnte ja nie davon träumen, an einer Weltmeisterschaft teilzunehmen! Auch die Möglichkeit, im Chess960 gegen Großmeister Swidler zu spielen, war eine tolle Sache.

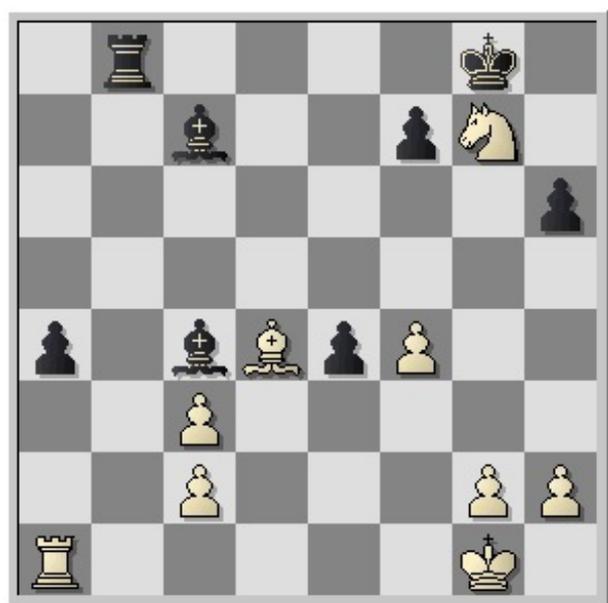
CSS Online: *Was kannst du mit einigem zeitlichen Abstand zum Match gegen Swidler sagen? Hat das bei der Verbesserung der Engine geholfen?*

Richard Pijl: Ja, ich habe was gelernt. In einer Partie hat Swidler eine Figur gewonnen, weil The Baron nicht tief genug gerechnet hat. Gegen Menschen zu spielen ist ganz anders als gegen Computer anzutreten, Menschen berechnen forcierte Varianten extrem schnell und unglaublich tief, besonders mit vielen Schlagzügen.

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 Sc6 6.Le2 e5 7.Sf3 h6 8.0-0 Le7 9.Le3 Le6 10.Dd2 0-0 11.Tad1 Dc8 12.a3 Td8 13.Tfe1



13...d5! The Baron hat in diesem Sizilianer auf den für die Najdorf-Variante typischen Bauernzug a7-a6 verzichtet und konsequent darauf hin gearbeitet, diesen prinzipiellen Gegenstoß im Zentrum zu ermöglichen. Dafür wird er mit einem schönen freien Spiel belohnt. **14.exd5 Sxd5 15.Lf1?!** Aus weißer Sicht würde mir der dominierende schwarze Springer auf d5 überhaupt nicht gefallen. [Der schwarze Springer wäre am besten sofort exekutiert worden: 15.Sxd5 Lxd5 16.Dc1 und Weiß hat nichts zu befürchten.] **15...Tb8!? 16.Ld3?!** Diese unerklärlichen Manöver von IsiChess mit dem weißen Läufer vermitteln einen Eindruck von Planlosigkeit. [Auch hier musste der Springer dringend beseitigt werden, bevor größerer Flurschaden entsteht: 16.Sxd5 Lxd5 17.De2³] **16...b5!** Dagegen scheint The Baron genau zu wissen, was er vorhat. Nachdem er im Zentrum gleichgezogen hat, strebt er nun nach Raumgewinn am Damenflügel. **17.De2** [17.Sxb5? verbietet sich wegen 17...e4µ z.B. 18.Sxa7 Sxa7 19.Lxa7 exf3; Für 17.Sxd5? ist es jetzt auch zu spät, denn nach 17...Lxd5 18.Dc1 e4 steht Weiß auf Verlust.; Mir scheint aber das kleinere Übel 17.Le4!? zu sein. Nach 17...Sf6 18.Dc1 Sxe4 19.Sxe4 steht Weiß zwar etwas schlechter, seine Stellung scheint aber stabil.] **17...Sxc3 18.bxc3 Lxa3 19.Lxb5 Txd1 20.Txd1 e4!** Ein starker Zug, der den Abtausch des weißen Läufers gegen den Springer erzwingt. **21.Lxc6** [21.Sd4? führt jetzt nach 21...Sxd4 22.cxd4 Lg4 23.f3 exf3 24.gxf3 Txb5! zu einem hochüberlegenen schwarzen Spiel.] **21...Dxc6 22.Sd4 Dc4!** Stellungsgemäß bietet The Baron ein Endspiel an, in dem nur er mit seinem Läuferpaar und entfernten Freibauern auf Gewinn spielen kann. **23.Dxc4?!** Obektiv gibt es zwar nichts Besseres als den Damentausch, aber in diesem trostlosen Endspiel wird es ganz schwer für IsiChess. [Meines Erachtens hätte IsiChess mit 23.Dh5 versuchen sollen, im Trüben zu fischen.] **23...Lxc4± 24.Ta1 Ld6 25.Sf5 Lc7** Sehr planvoll bringt The Baron seine Läufer in Stellung, um den Freibauern zu unterstützen. **26.Ld4** [26.Lxa7? geht natürlich nicht wegen 26...Ta8 27.Ta3 Lb6 28.Sd6 Le2-+] **26...a5!** Interessiert sich nicht dafür, was am Königsflügel passiert. Der a-Freibauer dominiert. **27.Sxg7 a4 28.f4**



28...e3! Aufgrund der Bindungsschwäche an den Springer kann der weiße Läufer sich nicht gegen solche taktischen Spielereien wehren. Offenbar hat The Baron den nachfolgenden, taktisch sehr interessanten, Gewinnweg hier schon berechnet. **29.Sh5 Lb6! 30.Sf6+ Kh8!** The Baron weist jetzt überzeugend nach, dass der Schach-Abzug Weiß nicht viel nutzen wird. **31.Sd7+ Lxd4 32.cxd4 Tb2-+ 33.Se5 Ld5 34.Tc1 a3 35.Sd3 Tb8 36.c3 Tb3 37.Sb4 a2!** Ein Scheinopfer,

nach dessen erzwungener Annahme Schwarz einen überzeugenden Sieg einführt. **38.Sxa2 Tb2 39.Te1 Txc2+ 40.Kf1 Txa2 41.Txe3 Txb2 42.Kg1 Tc2 43.Te5 Lf3 44.Te3 Lg4 45.d5 Kg7 46.Td3 h5 47.d6 Ld7 48.Kf1 h4 49.f5 Kh6 50.Ke1 Lxf5 51.d7 Lxd7 52.Txd7 h3 53.Kd1 Ta2 54.Td8 h2 0-1**

Partie online nachspielen



David Levy im Interview

Erst in Elista, dann in Amsterdam – David Levy kommt viel herum. Neugierig folgte er den Partien und antwortete auf die Frage, ob er als Internationaler Meister nicht mal ein paar erklärende Worte zu einer Stellung sprechen könne, mit „Da spielen zwei, die stärker sind als Kramnik, was soll ich schon dazu sagen?“ Immerhin sagte er im CSS-Interview etwas zum Elista-Match und zu den Betrugsvorwürfen in der Schachwelt:

CSS Online: *Mr. Levy, sie kommen gerade aus Elista. Welchen Eindruck haben sie vom Match zwischen Fritz und Junior mitgebracht?*



David Levy: Das Match war sehr gut organisiert, fand im selben Saal wie die Kandidaten-Kämpfe statt, die Computerpartien am Vormittag, später die Kandidaten-Matches. Die Bedingungen waren ausgezeichnet und die Menschen in Elista sehr gastfreundlich und nett. Das Match selbst wurde von beiden Programmen auf einem sehr hohen Niveau gespielt. Meiner Meinung nach ist Junior momentan das klar stärkere Programm. Ich habe während jeder Partie die Anzeige von Junior beobachtet und war immer wieder überrascht, wie korrekt es diese hochgradig komplexen und unbalancierten Stellungen bewertet. Es hat eine viel bessere Bewertung als Fritz. Zum Beispiel die zweite Matchpartie: Junior opferte fünf Bauern, das ist außergewöhnlich, wie aus einer Partie zwischen Großmeistern! Das Programm gab nacheinander fünf Bauern und bekam jedesmal mehr positionelle Kompensation. Ich weiß nicht, ob es beim ersten Opfer schon die nächsten vier geplant hatte, aber es ist bemerkenswert, dass es, als die Stellung mit fünf Bauern weniger erreicht war, schon wusste, dass es all das Material zurückerobert oder wenigstens ausreichende Kompensation haben wird. Die Bewertung zeigte, dass das Programm sehr genau wusste, was auf dem Brett passiert.

Wenn man das Spiel von Fritz ansieht, gab es einige Fehler. In einigen Stellungen machte er nicht den von Junior erwarteten Gegenzug, und Juniors Bewertung stieg zu Recht sofort deutlich an. Natürlich hatte Junior die schnellere Hardware, aber ich glaube nicht, dass das der Hauptgrund

für Juniors Erfolg war. Junior ist einfach das derzeit stärkere Programm! Natürlich spielen beide Programme besser als Kramnik, da bin ich ganz sicher.

CSS Online: *Wie groß war das Interesse der Öffentlichkeit am Computer-Match?*

David Levy: Das ist sehr schwer zu sagen. In Elista selbst gab es nur wenige Zuschauer. Was das Interesse weltweit angeht, kann man nur schätzen. Wer beispielsweise in den Vereinigten Staaten die Partien live sehen wollte, musste schon mitten in der Nacht aufstehen. Beginn war zehn Uhr in Elista, das ist acht Uhr morgens in Westeuropa, sieben Uhr in England und zwei Uhr nachts in New York. Das waren natürlich keine guten Zeiten für Schachfans, welche die Partien live verfolgen wollten. Aber viele interessierte Schachspieler haben die Partien heruntergeladen.

CSS Online: *Wer hat das Preisgeld bezahlt?*

David Levy: Ich weiß, dass der FIDE-Präsident das Geld organisiert hat. Ich weiß nicht, ob es aus seiner eigenen Tasche kam oder von dem Sponsor, der auch die Kandidaten-Matches unterstützt hat. Ich schätze, Iljumschinow hat es selbst bezahlt.

CSS Online: *Wie steht es mit der Weltmeisterschaft hier in Amsterdam?*

David Levy: Die Weltmeisterschaft ist sehr aufregend, da ist ein großes Rennen im Gange. Rybka und Zappa haben in den letzten Runden extrem stark gespielt, das sind die beiden Favoriten, auf die man achten muss. *[Anm. d. Red.: Das Interview fand während der sechsten Runde statt!]*

CSS Online: *Kann ein menschlicher Meisterspieler von den Programmen lernen?*

David Levy: Oh, absolut, natürlich! Die Programme spielen stärker als Menschen, natürlich kann man lernen, wenn man ihre Partien nachspielt. Noch besser wäre aber ein Programm, das wirklich in natürlicher Sprache erklären könnte, worüber es nachdenkt. Dann hätten wir einen Schachlehrer von der Stärke Kramniks oder darüber, das wäre wunderbar für viele Schachfreunde.

CSS Online: *Die Programme erklären aber nichts, sondern spielen bloß!*

David Levy: Ja, leider! Die ICGA versucht schon seit vielen Jahren, Kommentierungs-Programme zu fördern. Das wäre nicht nur erstklassige Unterhaltung, sondern auch ein riesiger Fortschritt für schwächere Spieler! Man kommt nach Hause, gibt seine letzte Partie von der Vereinsmeisterschaft ein, und am Morgen, wenn man aufwacht, vielleicht sogar viel eher, bekommt man genau erklärt, welche Fehler man gemacht hat. Ich hoffe, dass irgendein Schachprogrammierer sich dieser interessanten Funktion annimmt!

CSS Online: Können sie etwas zu den Betrugsmöglichkeiten sagen, die durch Schachprogramme entstehen?

David Levy: Ja, das ist eine große Gefahr! Es gibt eine Reihe dokumentierter Fälle, in denen bewiesen werden konnte, dass jemand betrogen hat. Und es gibt die Anschuldigungen gegen Topalow, nicht von irgendwelchen Leuten, sondern von etlichen Teilnehmern der Turniere, um die es geht. Die meisten der Weltklasse-Großmeister, mit denen ich gesprochen oder deren Meinung ich gehört habe, meinen, dass diese Vorwürfe untersucht werden sollten, weil sie sehr gut begründet sind.

CSS Online: Wie kann man das denn untersuchen oder verhindern?

David Levy: Topalows Manager Danailow wird beschuldigt, ihm Signale gegeben zu haben. So etwa gibt es schon seit vielen Jahren; ich habe viele Geschichten in osteuropäischen Ländern über solche Fälle gehört. Es ist also keine neue Idee, was aber neu ist: die moderne Technik gibt die Sicherheit, dass der vorgesezte Zug gut ist! Handys und Dinge wie Skype ermöglichen, sofort und über beliebige Entfernung mit jemandem irgendwo auf der Welt Kontakt aufzunehmen. Das ist auch ein Teil der Anschuldigungen gegen Topalows Manager; er telefoniert sehr sehr oft mit seinem Handy, während die Partien laufen und Topalow nachdenkt. Ich glaube, solche Anschuldigungen sollten ganz allgemein sehr ernst genommen und untersucht werden, und ein Spieler, dem Betrug nachgewiesen wird, muss eine empfindliche Strafe bekommen.



Nachlese

Micromax war ganz bestimmt nicht Loops stärkster Gegner, aber es ist dennoch sehenswert, wie nach einem ziemlich unspektakulären Fehlzug des kleinsten Schachprogramms der Welt Loop plötzlich aus allen Rohen die Micro-Fregatte sturmreif schießt und mit einem Bauernzug versenkt:

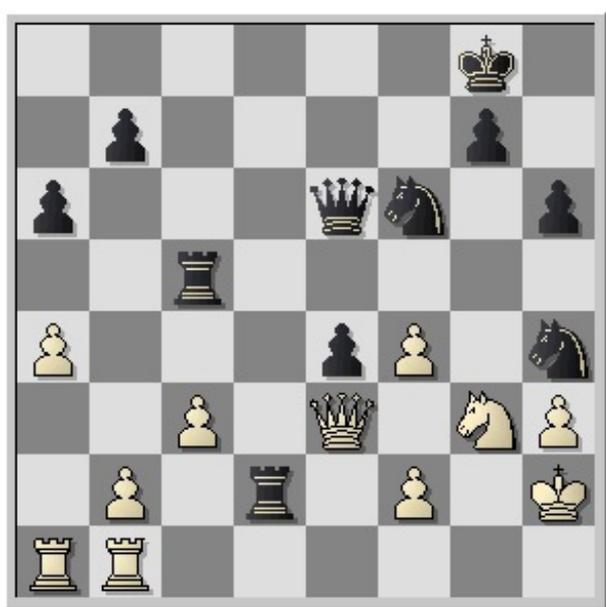
micro-Max - Loop

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (6), 15.06.2007

1.e4 c5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 e5 4.Lc4 Le7 5.Sd5 Sf6 6.Sxe7 Dxe7 7.De2 0-0 8.0-0 d6 9.c3 Le6 10.Lxe6 Dxe6 11.d3 h6 12.Le3 c4 13.h3 cxd3 14.Dxd3 d5 15.exd5 Sxd5 16.Db5 a6 17.Dc4 Tac8 18.Ld2 Tfd8



Die Position ist in etwa ausgeglichen, nur die weiße Dame steht etwas gefährdet in der gegnerischen Turmlinie. Muss sie wegziehen? **19.De4??** micro-Max produziert ohne jede Not einen völlig unsinnigen Damezug! Die Dame springt im wahrsten Sinne des Wortes vom "Regen in die Traufe"! [Das einfache 19.Tfe1 hält die Position ausgeglichen. Schwarz kann die Stellung der weißen Dame nicht ausnutzen.] **19...Sf6** Ganz einfach! Die weißen Figuren am Königsflügel werden jetzt deplaziert! **20.De2 e4 21.Sh2 Se5 22.Tfe1?** micro-Max will oder kann nicht kämpfen und gerät schnell auf die Verlustspur. [Mit 22.Tfb1! konnte micro-Max noch erbitterten Widerstand leisten.] **22...Sd3 23.Teb1 Sd5-+ 24.Sf1 f5 25.Sg3 Sf6 26.Sf1 f4 27.a4 f3 28.gxf3 Se5 29.f4 Sf3+ 30.Kg2 Tc5 31.Sg3 Txd2 32.De3 Sh4+ 33.Kh2**



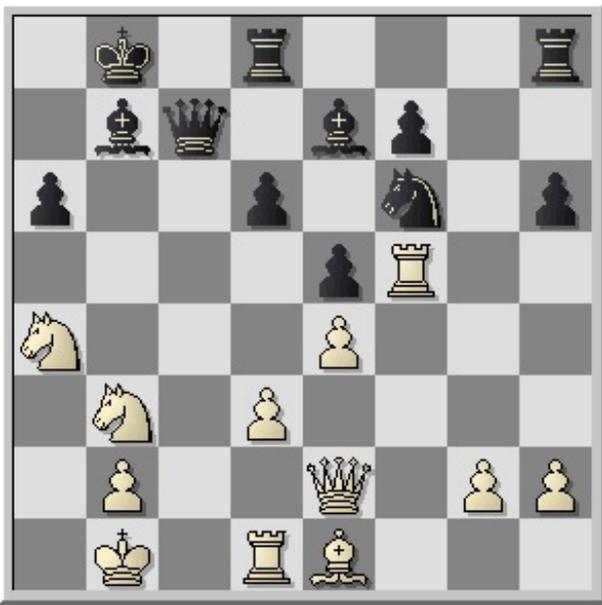
33...Th5 34.Sxh5 Sf3+ 35.Kg2 Sxh5 36.Th1 Dg6+ 37.Kf1 Sg3+ 38.fxg3 Dxg3 39.De2 Dxf4 40.Dxd2 Dxd2 41.Td1 Dxd1+ 42.Kf2 Dxh1 43.Kg3 Dh2+ 44.Kg4 g6 45.c4 h5# 0-1

Partie online nachspielen

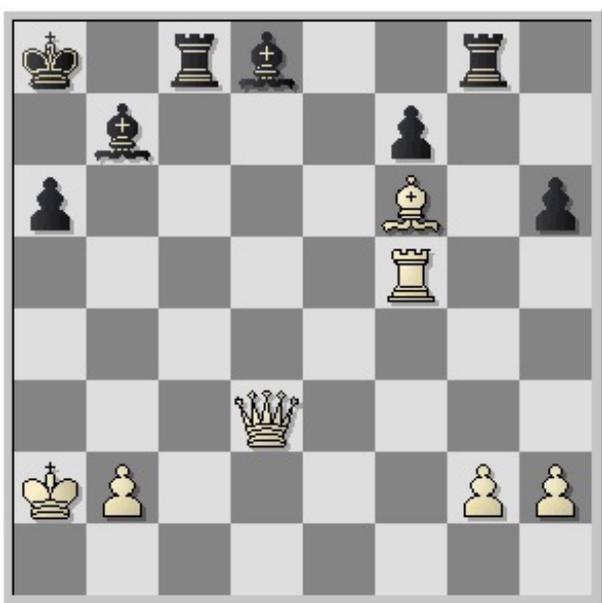
Shredder - Diep

15th World Computer Chess Championship Amsterdam, (7), 16.06.2007

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 e6 7.f4 Db6 8.Sb3 Sbd7 9.Df3 Le7 10.0-0-0 Dc7 11.Ld3 b5 12.Kb1 Lb7 13.a3 0-0-0 14.De2 Kb8 15.Thf1 h6 16.Lh4 g5 17.Le1 gxf4 18.Txf4 Se5 19.a4 Sxd3 20.cxd3 bxa4 21.Sxa4 e5?! 22.Tf5±



Auf den ersten Blick ist die Lage schwierig einzuschätzen. Das Hauptmerkmal ist hier - wie so oft - der Unterschied der Königsstellungen. Beide Könige sind geschwächt, jedoch wird der weiße Monarch von allen Leichtfiguren unterstützt, der schwarze nur von einem Läufer. Schwarz am Zug sollte etwas zur Verbesserung der eigenen Königsstellung beitragen. Durch welchen konkreten Zug? **22...Thg8?** Diep, der oft durch solche Aussetzer auffällt, pfeift mal wieder auf die Sicherheit seines Königs und hält es für wichtiger, Türme zu aktivieren, die fröhlich ins Nichts schießen. [22...Tc8! war eine Notwendigkeit, damit Weiß nicht dazu kommt, gefährliches Spiel auf der c-Linie gegen den schwarzen König aufzuziehen. Nach 23.Lh4 (23.Tc1 Dd7² z.B. 24.Sb6 Txc1+ 25.Sxc1 De6!?) 23...Dc6!? steht der schwarze König bombensicher und Schwarz kann sich um seine anderen Probleme kümmern. 24.Lxf6 (24.Sc3 Sxe4! mit guten Überlebenschancen für Schwarz.) 24...Lxf6 25.Sc3! (25.Txf6 Dxa4=) 25...Ld8 26.Txf7 Db6 27.Dc2 Tc7± In dieser Variante hat Schwarz - trotz des Minusbauern - ganz gute Überlebenschancen, weil sein Läuferpaar bei Abtausch der Schwerfiguren immer mehr Einfluss gewinnt.] **23.Tc1!** Jetzt übernimmt es Shredder, sich starkes Spiel am Damenflügel zu verschaffen. **23...Dd7 24.Tc4+** In den zuvor gezeigten Varianten musset der Sa4 immer zurückziehen. Jetzt kann der Tc4 den Springer auf a4 einfach decken. **24...d5** Die schwarze Stellung ist hier schon kritisch. [Auch der Schwindelversuch 24...Sd5!? wird durch aufmerksames Spiel widerlegt: 25.Df3 Tc8 26.exd5 Txc4 27.dxc4 Dxa4 28.Txf7 Dxc4 29.Sa5-+] **25.Sbc5** Es folgt eine Abwicklung, in der Weiß die gegnerische Dame einkassiert. In diesem Stellungstyp sind Turm und Springer kein ausreichender Gegenwert für die breittumfassend wirkende weiße Königin. **25...dxc4 26.Sxd7+ Txd7 27.Sb6 Txd3 28.Ka2 Ld8 29.Sxc4 Td4 30.Lc3 Txe4 31.Lxe5+ Ka8 32.Dd3 Txc4 33.Lxf6 Tc8**



Die Stellung hat sich geöffnet, lange kann Diep nicht mehr gegen die überlegene weiße Dame kämpfen. **34.g3 Lb6 35.Db3 Tc5 36.Txc5 Lxc5 37.Dxf7 Tc8 38.Lg7 Td8 39.Df6 Te8 40.Dxh6 Ld5+ 41.b3 Lb7 42.Dh5 Tc8 43.h4 Lb6 44.g4 Tc2+ 45.Kb1 Tc7 46.g5 1-0**

Partie online nachspielen



Fazit

Es gab einen verdienten Sieger – das Programm, welches seit zwei Jahren die Computerschach-Szene völlig dominiert und unbestritten mit weitem Abstand die stärkste PC-Engine ist: Rybka. Was Rybka so stark macht? Es verliert einfach nicht! So einfach ist das! Es sieht so aus, als ob die Gegner sich reihenweise selbst umbringen, wenn sie gegen Rybka spielen, aber natürlich trifft das nur teilweise zu – Rybka spielt offenbar korrekteres Schach und kann gefährlich aussehende Holterdipolter-Angriffe mit genauen Zügen widerlegen, was den anderen Programmen nicht immer gelingt. Es ist wie mit Kasparow: gegen den haben angeblich auch alle schlecht gespielt, aber es gilt für Kasparow wie für Rybka, was Aljechin damals über Capablanca sagte: „In Partien mit dem Kubaner wirken alle Spieler schwach. Das liegt nicht daran, dass sie so schlecht spielen, sondern daran, dass er so gut spielt.“

Zappa spielt auf schnellen Kisten bekanntermaßen stark, blieb ebenfalls ungeschlagen und errang die silberne Palme, sodass Bediener Erdo doch noch einen der heiß begehrten Pokale abstauben konnte, auch wenn es nicht die Shannon-Trophy war. Wäre er zum Blitzturnier vor Ort gewesen, hätte er auch noch den etwas größeren Blitz-WM-Pokal mitnehmen dürfen, der so an Shredder ging – eine Art Trostpreis dafür, dass die Engine das erste Mal in diesem Jahrtausend keinen der ersten drei Plätze bei einer Weltmeisterschaft belegte. Die Buchniederlage gegen Rybka wäre sicher nicht nötig gewesen, und einige schöne Partien hat Shredder auch gespielt – vielleicht klappt es ja nächstes Jahr in Peking wieder. Dritter wurde sehr verdient das von dem engagierten Operator Clemens Keck bediente Loop, das mit Sicherheit zu den allerbesten Programmen zählt, wie die verschiedenen Ranglisten und auch die gespielten Partien zeigen. Ein echter Tip nicht nur für Engine-Fans, wenn Fritz Reul nur mal Tablebase-Zugriff einbauen wollte.

Die Organisation der Weltmeisterschaft und der Olympiade hinterließ einen guten Eindruck, die Teilnehmer wurden mit Kaffee, Tee, Kuchen und Brötchen versorgt, bei Problemen wie am letzten Spieltag kam sofort ein Techniker angesprintet, die Internet-Verbindung war rasend schnell, kurz: alle waren zufrieden und fanden nur lobende Worte. So auch der Autor dieses Beitrags: fein gemacht, Jungs!

Der Endstand:

Platz	Programm	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Score
1	Rybka	*	½	½	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10.0/11
2	Zappa	½	*	1	½	1	½	½	1	1	1	1	1	9.0/11
3	Loop	½	0	*	0	½	1	1	1	½	1	1	1	7.5/11
4	Shredder	0	½	1	*	0	½	½	1	½	1	1	1	7.0/11
5	GridChess	0	0	½	1	*	½	1	½	1	½	1	1	7.0/11
6	Deep Sjeng	0	½	0	½	½	*	½	½	1	½	1	1	6.0/11
7	Jonny	0	½	0	½	0	½	*	1	0	½	1	1	5.0/11
8	Diep	0	0	0	0	½	½	0	*	1	½	1	1	4.5/11
9	The Baron	0	0	½	½	0	0	1	0	*	1	0	1	4.0/11
10	IsiChess	0	0	0	0	½	½	½	½	0	*	½	1	3.5/11
11	The King	0	0	0	0	0	0	0	0	1	½	*	1	2.5/11
12	micro-Max	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	*	0.0/11

[alle kommentierten Partien online nachspielen](#)

[alle kommentierten Partien herunterladen \(PGN\)](#)