

C54

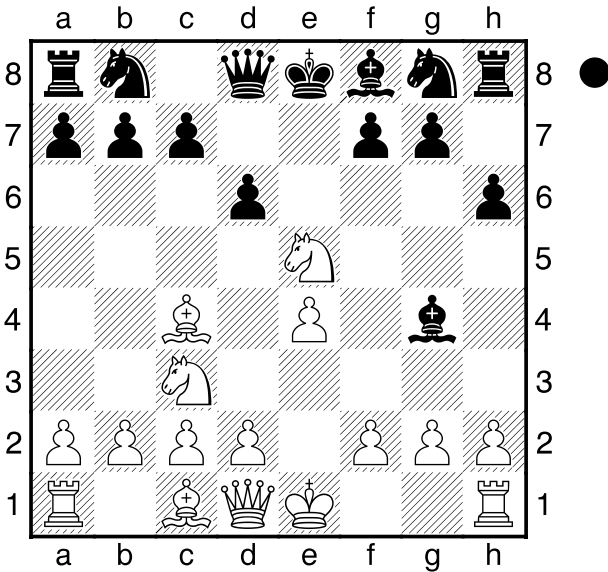
□ Voelsgen

■ Kalhorn

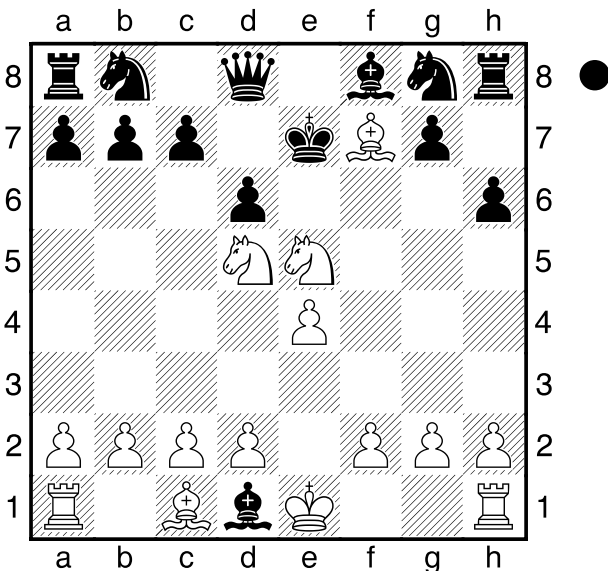
LL Ost Schachhausen

11.10.2015

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 [Das Seekadettenmatt ist ein sehr schönes und bekanntes Motiv für eine Eröffnungsfalle. Weiß gibt opfert seine Dame, setzt dafür aber den Gegner matt. Aber dieses Motiv sollte man schon kennen, denn manchmal taucht es auch an anderen Stellen auf... 2...d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 h6 5.Sxe5! Diagramm



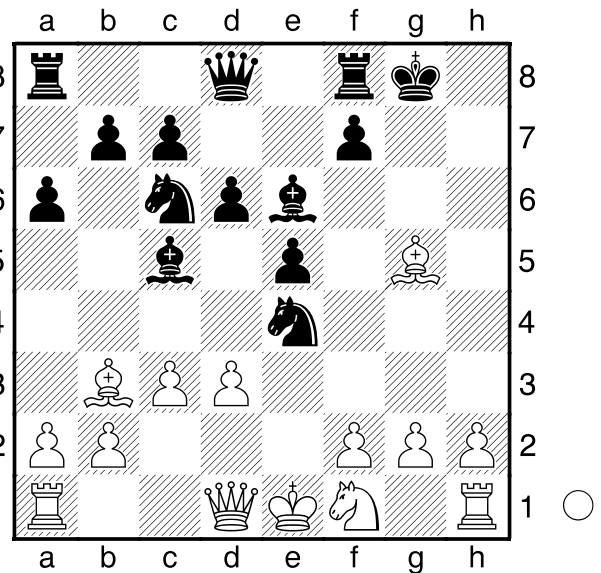
Lxd1 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# Diagramm



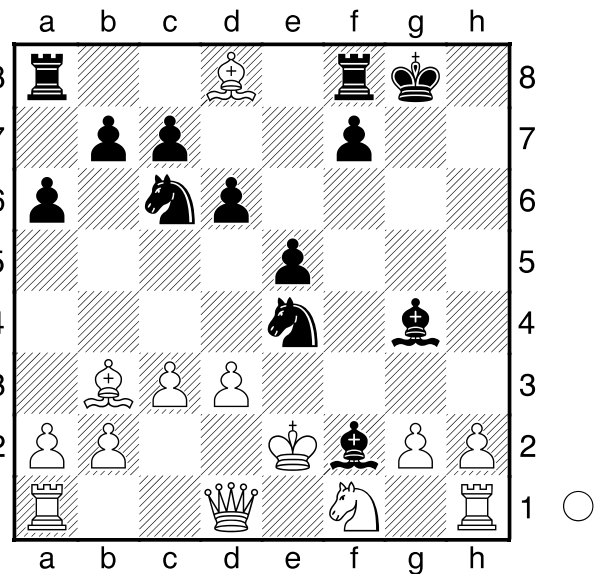
] 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d3 a6 6.Lg5 h6 7.Lh4 d6 8.Sbd2 0-0 9.Sf1 Le6 10.Lb3 g5 11.Sxg5 hxg5 12.Lxg5 Sxe4!! Diagramm

(Diagramm)

Nach Aussage der Spielers hatte er diesen Zug erstmal nicht gesehen, als er g5



durchrechnete. Erst nach einigen Minuten kam die Erleuchtung, dass 11. Sxg5 nicht geht, denn nun droht Matt oder Figur weg! 13.dxe4 Es geht leider nix mehr! [13.Lxd8 Lxf2+ 14.Ke2 Lg4# Diagramm



Das Seekadettenmatt in der "U-Boot Fassung" :)] 13...Dxg5 Figur mehr, die Partie wurde von Schwarz nach weiteren 18 Zügen gewonnen 0-1

□ Brandt

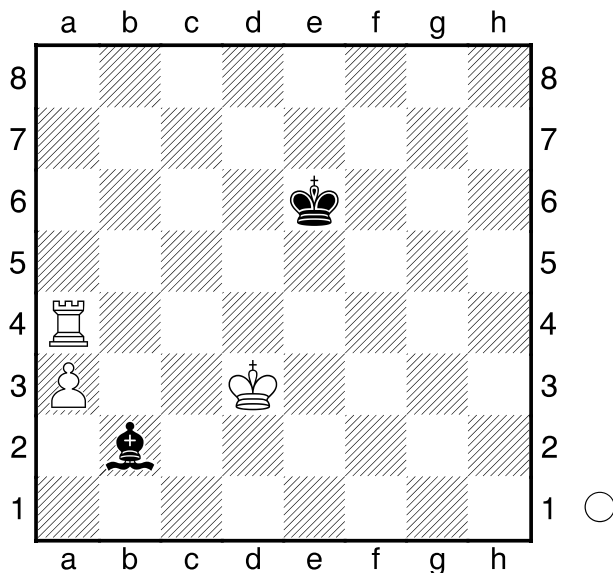
■ Czichi

BL West 2015/16

18.10.2015

A13

Diese Partie ist aus der Bezirksliga West und löste beim nächsten Trainingsabend der Schachfreunde heftige Diskussionen aus. Wir wollen die Partie zur Vorstellung des Themas "Endspieldatenbanken" nutzen und überspringen daher die Züge bis zur Stellung im 53. Zug! **1.c4 e6 2.g3 d5 3.Lg2 c6 4.cxd5 exd5 5.d3 Sf6 6.Sf3 Le7 7.0-0 0-0 8.a3 a5 9.h3 Le6 10.Sg5 Dc8 11.Sxe6 Dxe6 12.Sd2 Lc5 13.Sf3 Sbd7 14.d4 Ld6 15.Te1 Se4 16.Sg5 Sxg5 17.Lxg5 h6 18.Ld2 f5 19.f4 Dg6 20.Kh2 Sf6 21.Lf3 Tfe8 22.Tg1 Se4 23.e3 Sxd2 24.Lh5 De6 25.Lxe8 Txe8 26.Dxd2 Dxe3 27.Dxe3 Txe3 28.Tae1 Te4 29.Txe4 fxe4 30.Kg2 Kf7 31.Kf2 c5 32.Ke3 b6 33.Tc1 Ke6 34.Tf1 cxd4+ 35.Kxd4 Lc5+ 36.Kc3 e3 37.Kd3 h5 38.g4 hxg4 39.hxg4 g6 40.f5+ gxf5 41.Txf5 a4 42.Tf4 d4 43.g5 Ke5 44.Tf1 Le7 45.g6 Lf6 46.Tg1 Lg7 47.Tg5+ Kf6 48.Tb5 Kxg6 49.Txb6+ Kf5 50.Tb4 Ke6 51.Txa4 e2 52.Kxe2 d3+ 53.Kxd3 Lxb2** Diagramm



Nach einigen Irrungen und Wirrungen ist dieses Endspiel entstanden.

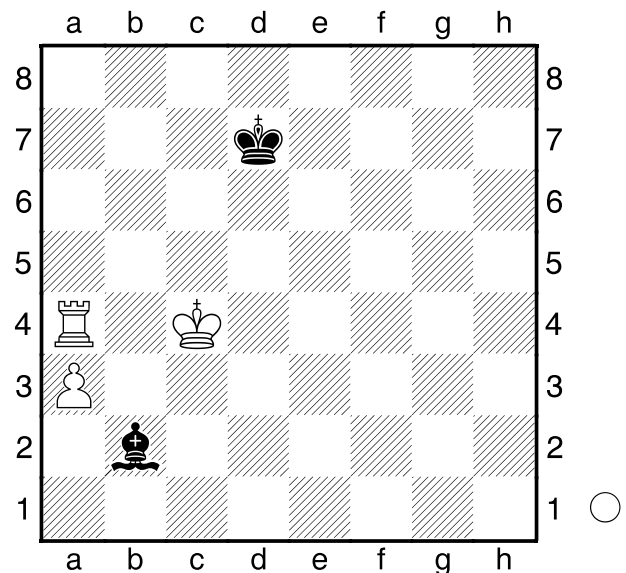
- 1) Einschätzung abfragen!
- 2) Was sind Endspieldatenbanken?

Antwort: Datenbanken mit vollständigem Wissen über Endspiele mit wenigen Stein. Will sagen: Alle möglichen Stellungen auch dieses hier entstanden Endspiels sind von Computern ausgerechnet worden. Daher können wir hier einfach auf die Datenbank (Stichwort: Gibt es bei shredder im Internet kostenlos) anschauen. Antwort: Diese

Stellung ist in 20 Zügen gewonnen. Und mit "gewonnen" meint die Datenbank: Matt! Somit können wir davon ausgehen, dass wir in unserer Partie ca. in 10 Zügen den Läufer gewinnen werden und dann Matt setzen.

Problem, wie man sich denken kann: Es gibt sehr viele mögliche Stellungen und damit sind diese Datenbanken sehr groß. Man geht davon aus, dass alle Endspiele mit einer Gesamtanzahl (weiße + schwarze Figuren) von 7 Steinen gelöst sind. Eine Datenbank mit 7 Steinen soll ca. 140 Terrabyte groß sein, bei einer Größenordnung von 1 Terrabyte = 170 Millionen Din A4-Seiten mag jeder gerne die Größe dieser Datenbank selber ausrechnen...

(Bei Bedarf vorführen: Ta4-a7 und dann den Bauern einfach laufen lassen, Schwarz hat keine Chance) **54.Kc4** Diagramm Ist nur ein Gewinn in 23 Zügen, also nicht der beste Zug! [54.Ta7 Kd6 55.a4 Kc6 56.a5] **54...Kd7** Diagramm



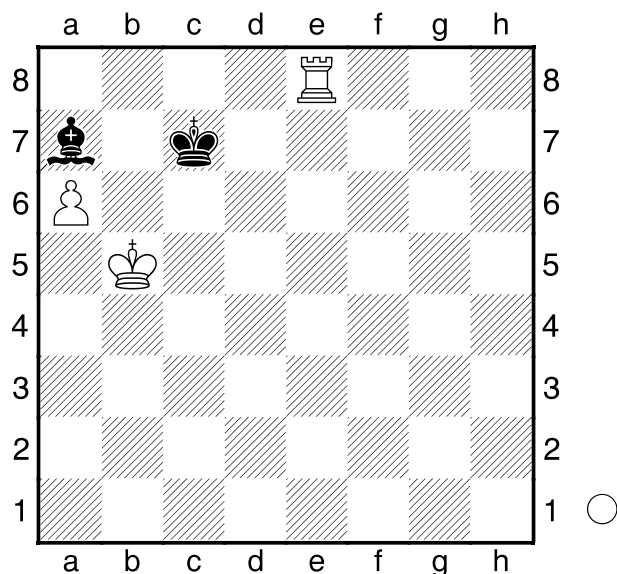
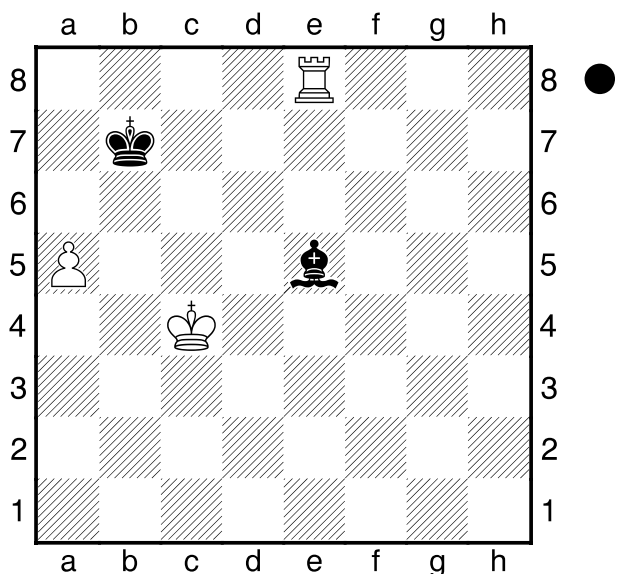
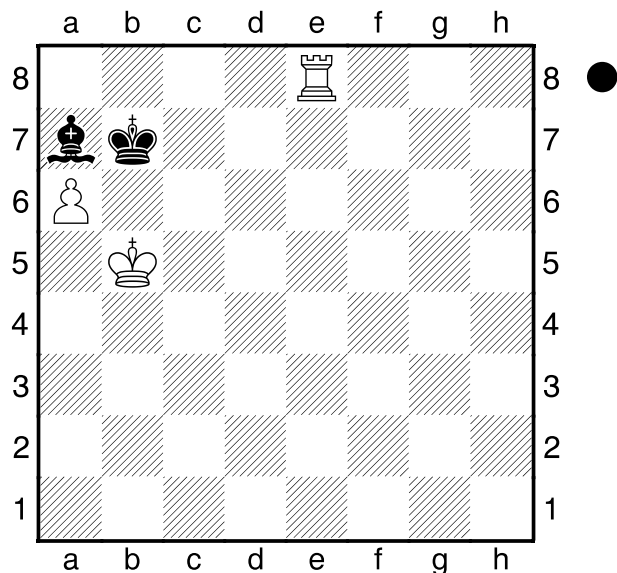
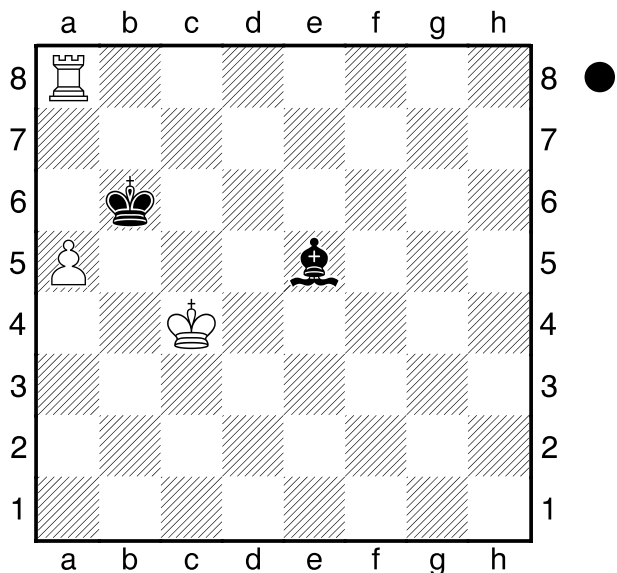
55.Ta7+ Oha, die Datenbank zeigt einen jetzt einen Gewinn von "in 34 Zügen an" :(Wir sehen also, dass Weiß einen offenbar falschen Plan verfolgt: Wenn das mal gut geht! **Kc6 56.a4** Gewinn in 38 Zügen **Kb6 57.Ta8 Le5 58.a5+??** Diagramm

(Diagramm)

+3,78 sagt mein Computer, ABER: Diese Stellung ist nach Aussage der Datenbank remis. Zusammengefasst: Schwarz wird mit König und Läufer eine undurchdringbare Festung aufbauen. Aber noch ist die Partie nicht zu Ende... **Kb7 59.Te8** Diagramm

(Diagramm)

Lb8?? Der endgültige Verlustzug, die beiden



angeführten beiden Züge machen remis! Solange der Läufer "aus dem Hinterland" operiert wird Weiß nicht die Diagonale g1-a7 erobern.. [59...Lg3 ; 59...Lh2] **60.Kb5 La7 61.a6+** Diagramm

(Diagramm)

1:0 und Aufgabe, erstaunlicher Weise wollten einige Oberliga-Spieler beim Training beweisen, dass diese Stellung remis sei. Nur die Datenbank lügt nicht!! **Kc7** Diagramm

(Diagramm)

Interessanter Weise gewinnt jetzt nur ein Zug sofort und der ist NICHT 62. Te7 +, weil Schwarz dann den Weißen nicht in die Stellung lässt. **62.Kc4** Diagramm Zugzwang, Schwarz kann die Figuren nicht vernünftig koordinieren! Bei Bedarf die Partie über die Datenbank zu Ende spielen (lassen) [62.Te7+ Kb8 **A)**

63.Kc6 remis! Ld4 64.a7+ Ka8 (64...Lxa7 65.Te8#); **B) 63.Te8+ Kc7 64.Kc4] 1-0**