

Schwindel, um einen Mega IV zu gewinnen

Auf die Initiative eines schachbegeisterten Reporters des Ungarischen Rundfunks, **Gábor Neuman**, ist seit etwa drei Monaten eine kollektive Fernschachpartie im Gange; die Zuhörer eines populären Jugendprogramms, „Ötödik sebésség“ („Fünfter Gang“) spielen gegen den Schachcomputer **Mephisto Mega IV** (Programmierer: Ed Schröder). Firmenchef Manfred Hegener hat den Computer jenem Teilnehmer als Preis angeboten (weitere Preise: 10 Exemplare des Pfleger-Weiner Buches „Schachcomputer Gegner und Freund“), dessen Zugvorschläge am meisten angenommen werden. Die Stellung wird jeden Montag in der Sportzeitung „Népsport“ veröffentlicht, am selben Abend, im Rahmen der Rundfunksendung wird der aktuelle Zug des Computers bekannt gegeben, und am nächsten Tag schicken die Zuhörer ihre Gegenzugvorschläge ein. Jener Zug wird angenommen, welchen die Meisten gewählt haben.

Dem Registrieren hilft auch die Technik“ alle Dateien der mit der Devise „Teuflische Partie“ eingetroffenen Postkarten (Name, Adresse, vorgeschlagener Zug) werden einem IBM/PC eingegeben, für welchen Meisterkandidat und Programmierer **Géza Szlabey** - begeisterter Computerschachfreund - ein Programm schrieb, welches wöchentlich nach jedem Zugwechsel die Teilnehmer nach der Punktzahl ihrer bisher angenommenen Züge in alphabetischer Reihenfolge ordnet, so wird der Stand des Wettkampfes ständig verfolgt. Den Computer bediene ich selbst, den Mehrheitszug gebe ich ein und lasse den Mega IV mehrere Stunden analysieren. Dies ist selbstverständlich, seit wir im Mittelspiel sind; in der Eröffnungsphase ließen wir den Computer im Studio spielen, man konnte während der Sendung das Pfeifen hören, als der Computer den Zug durchführte. Im Studio, bei der Aufnahme, plaudern wir mit dem Reporter etwas über die Stellung und rufen die Zuhörer auf, den Zug des Computers zu beantworten. Bei diesem kurzen Gespräch teilen wir mit, welcher Zug von den Zuhörern in Betracht genommen wurde (es kam vor, daß 19 verschiedene vorgeschlagen waren, und alle waren plausibel), und mit welcher Mehrheit. Es treffen pro Woche etwa 300 - 400 Postkarten ein, die Totalzahl der Teilnehmer übertrifft aber schon die Tausend!

Alle Regeln der Teilnahme waren bei der ersten Sendung - und auch in der Sportzeitung - bekannt gegeben, und wir rechneten wirklich nicht damit, daß ein Zuhörer mit List etwas frühzeitig den Computer für sich zu sichern versuchen würde. Der unwahrscheinliche Fall soll eher in die Geschichte des Computerschachs als in die der Kriminalität eingehen, obzwar es sich um einen wahren Betrug handelt. Ich möchte aber zuerst den Ablauf der Partie bis zur kritischen Stellung zeigen, wo uns diese schöne Überraschung bereitet wurde.

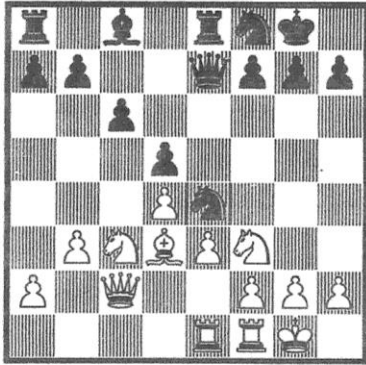
**W: Mephisto Mega IV -
S: Zuhörer der Jugendsendung
„Fünfter Gang“
des Ungarischen Rundfunks
- Abgelehntes Damengambit -**

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♗c3 ♗f6 4.♕g5
♕e7 5.cxd5 (Selten in dieser Stellung. Der Zufallsgenerator der Eröffnungsbibliothek wählt hier zwischen dem Abtausch und e3, dann ♗c1 ohne cxd5) 5.- exd5 6.e3 0-0 7.♗f3
♗bd7 (An zweiter Stelle wurde hier 7.- h6 empfohlen, was theoriegemäß

ist, aber auch 7.- ♕g4? und 7.- ♕f5? bekamen Stimmen, welche fehlerhafte Züge sind: 8.♕xf6 ♕xf6 9.♖b4 gewinnt einen Bauer. Bisher kam das Gesetz der großen Zahlen immer zur Geltung, nie bekam ein schlechter Zug die Mehrheit. ♕d3 c6 9.0-0 ♗e8 10.♖c2 ♗f8 11.♗ae1 (Hier bekamen wir 19 Zugvorschläge, in folgender Reihenfolge: ♕e6, h6, ♗g6, ♕g4 usw.) 11.- ♗e4! (Mit knapper Mehrheit, sicher der beste Zug). 12.♕xe7 ♖xe7 13.b3

Dr. László Lindner: Schwindel, um einen Mephisto Mega IV zu gewinnen (Teil 1)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Dezember 1988) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Den 13. Zug ließ ich über 12 Stunden im Computer rechnen. Zuerst analysierte er 13. ♖e5 f6 14. ♖f3, dann 13. b4 ♜xb4 14. ♙xe4 dxe4 15. ♖xe4 und als dritte Abzweigung - ziemlich lange - 13. ♙xe4 dxe4 14. ♖d2 f5. Erst nach etwa 3 Stunden fing er an mit 13. b3. Da ging ich schlafen und nach weiteren 8 Stunden, früh morgens, sah ich noch immer denselben Zug am Display. Der Computer rechnete schon den neunten Halbzug. Bald danach wurde er fertig damit und er hielt an bei 13. b3. Ich betrachtete also diesen als den vom Computer durchgeführten Zug. Bei Turnierstufe wäre es wahrscheinlich 13. ♖e5 gewesen.... Und jetzt kam die böse Überraschung.

Der Mehrheitszug war 13.- ♙f5 (117). Es kamen aber 96 Postkarten mit der Antwort: „Schwarz gibt auf“. Es war offensichtlich irgend ein Schwindel, um so mehr, da die Schriften von derselben Hand stammten (mit fließender oder Blockschrift, egal.) Das kommt aber des öfteren vor, denn wir haben es gar nicht verboten, daß mehrere von der selben Familie oder von einem Dörfchen mitspielen, das ändert nur unbedeutend die Chancen. Was wir nicht gestatten, ist: niemand soll unter demselben Namen mehrere Züge einsenden, das eliminiert der Computer sowieso automatisch. Dahingehend haben wir die Zuhörer informiert. Aber „Schwarz gibt auf“ von verschiedenen Namen und Adressen... Hat das irgend einen Sinn, oder ist es einfach ein schlechter Spaß, ein Blödsinn? wir haben als Versuch 12 Absender im Telefon-

buch ausgesucht und angerufen. Auf unser Empören sagte uns der erste - es war ein Schachspieler, den Namen kannten wir -: „Ja, ich habe mich so entschlossen, weil die Partie langweilig ist und diese ganze Spielerei keinen Sinn hat, sie fördert gar nicht das Schachspiel...“ Man kann vielerlei Meinungen respektieren, aber man soll doch nicht in solcher Weise unser Spiel zerstören! Die weiteren Angefragten antworteten aber ganz anders; sie wußten nichts von der Sache, jemand hat ihre Namen mißbraucht. Das war schon mehr als verdächtig.

Wir haben die Erhebungen auf einer anderen Spur fortgesetzt. Der Computer machte uns bekannt, daß von den 96, die die Partie „aufgaben“, nur drei waren, die auch schon vorher Züge eingesandt haben. Nicht der Schachspieler, den wir befragten. Der wurde scheinbar von jemandem zu einer schlechten Angelegenheit gewonnen. Einer von den dreien stand aber sehr gut. 11 Treffer von 12 Zügen! Und keiner war schon 100prozentig. Nur noch 12 Teilnehmer hatten nicht mehr als einen Fehler. Und wenn derjenige, der jetzt das Aufgeben empfahl und die echten Konkurrenten alle weiterspielen, und das Aufgeben der Partie setzt sich durch, so bleibt er allein mit 12 Treffern. Somit gewinnt er den Computer...

Wir haben ursprünglich nicht an einen Betrug, sondern an einen schlechten Scherz gedacht. **Dávid Benkő**, der Sohn des IGM **Pál Benkő** war der erste, dem eine Unredlichkeit als wahrscheinlich erschien. Die Familie Benkő kam in die Affäre wie Pilat ins Credo. Derjenige - von dem wir inzwischen wußten, daß seine vorigen Züge mit derselben Hand geschrieben waren wie die 96, schrieb u.a. eine Postkarte mit Aufgabe der Partie im Namen von **Pálma Benkő**, seiner Schwester. Sie kennt denjenigen, spielt mit ihm im selben Schachverein, wußte aber von der ganzen Sache nichts. Weitere, die wir befragten, waren mit derselben Person ebenfalls irgendwie bekannt.

Dr. László Lindner: Schwindel, um einen Mephisto Mega IV zu gewinnen (Teil 1)

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Dezember 1988) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Beide Benkő-Nachfolger (Kinder würde ich schon kaum sagen) sind Mathematiker, Programmierer und bedienen seit mehreren Jahren Schachcomputer. IGM Benkő selbst sagte zu fraglichem Zug b3, es ist absurd diesen als „verdammte schlecht“ (wie es der Schachspieler sagte) zu beurteilen. Die Meinungen, daß der Schwindler - eventuell mit Hilfe der zwei-drei Komplizen (alle 96 haben wir ja nicht gefragt) einen Trick gefunden hat, womit er den Computer gewinnen könne, vermehrten sich. Ich nehme an, Herr Hegener ist nicht daran interessiert, daß man um eines seiner jüngsten und besten Produkte seiner Firma zu erwerben, einen listigen Trick ergreift. Wir hätten uns gar nicht gefreut, daß eine seit dem nach zwei Zügen plötzlich sehr lebhaft gewordenen Partie 13.- ♟f5 14. ♞e5 so interessant würde, daß nach dem Wartezug b3 jetzt dieser Zug viel besser spielbar ist als einen Zug früher - 15.- f6 16.f3 fxe5 17.fxe4. Um

es kurz zu machen: Zur Zeit, als ich diese Zeilen schreibe, warten wir mit großem Interesse darauf, ob sich die Zuhörer der „Fünfter Gang“-Sendung in dieser verzwickten Stellung gut auskennen, und eine gute Anerkennung wählen.

Unser Partiekommentar dauerte im Rundfunk diesmal etwa 10 Minuten. Der Reporter meldete am Anfang des insgesamt einstündigen Programms (dabei nimmt die Schachpartie jede Woche sonst 3 bis 5 Minuten Zeit ein): „**Jemand wollte die Partie gerne verlieren, aber sie geht selbstverständlich weiter.**“ Zu dieser Sondersendung war auch IGM Pál Benkő eingeladen, der sich zur Partie wie folgt äußerte: „Sie steht ungefähr gleich, der Computer hat - wahrscheinlich aus seiner Eröffnungsbibliothek - gute Züge durchgeführt. Ich fügte hinzu: „Der Computer spielte nur bis zu seinem 8. Zug aus der Bibliothek, danach hat er schon gerechnet. Um so besser, er

hat ja auch durch Rechnen gute Züge gewählt. Es wäre Unsinn, diese Partie aufzugeben. Sie fängt jetzt wirklich an interessant zu sein“. Und zum Zug 13. b3: „Die Stellung wurde dadurch weder besser noch schlechter. Es ist ein gesunder Wartezug, der auch von einem Großmeister stammen könnte.“ Der Reporter hat dann mich gefragt, wie wir unsere kleine Fahndung durchgeführt haben. Und zum Schluß meldete er, ohne den Namen erwähnt zu haben, daß derjenige, der durch Schwindel den Computer gewinnen wollte, vom Spiel ausgeschlossen wurde.

Mehrere Leserbriefe haben unsere Entscheidung begrüßt. Und etwas unerwartetes geschah: beim nächsten Zug bekamen wir Vorschläge von 145 neuen Zuhörern! Im Allgemeinen ist die Zahl der neuen Teilnehmer 10 - 15 pro Woche. Der Täter hat unbewußt für unser Spiel und für den Computer eine gute Propaganda ausgeübt! Marketingfachleute kön-

nen daraus entsprechende Konsequenzen ziehen. Nur die betroffene Person war nicht zufrieden.


Es traf von ihr beim Rundfunk ein eingeschriebener Brief ein, in welchem sie behauptete, sie habe die Spielregeln eingehalten, und „was nicht verboten ist, sei gestattet“. Auch Juristen wurden befragt. Ihre eindeutige Meinung war, es handelt sich um eine Fälschung, der Täter könnte angezeigt werden. Das haben wir aber nicht getan. Es handelt sich doch um ein Spiel, wenn die Preise auch erheblich sind, und es darum ging, zu Lasten Anderer Nutzen zu ziehen. Diese Anderen, die in der Fernschachpartie fleißig und sportlich teilnehmen, dürfen keinesfalls geschädigt werden.

Das war die Geschichte eines Deliktes, des ersten und hoffentlich des letzten, welches zum Erwerb eines Schachcomputers begangen wurde.

Dr. László Lindner

Dr. László Lindner: Schwindel, um einen Mephisto Mega IV zu gewinnen (Teil 1)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Dezember 1988) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

**HCC****Europa's Nr.1 für
SCHACHCOMPUTER**

GELEGENHEITS-MARKT

Aufgrund der großen Nachfrage haben wir für Sie
noch einige Stück aufgetrieben:

MEPHISTO II

Originalverpackt mit Garantie! nur DM 148.-- (früher DM 498.--)

MEPHISTO ROMA

Mehrere Gebrauchtgeräte (mit Garantie) im Angebot, zum Beispiel:

Mephisto Exclusive Roma 16 Bit	<u>nur DM 1.398.--</u>	(früher DM 2.998.--)
Mephisto München Roma 16 Bit	<u>nur DM 1.598.--</u>	(früher DM 3.498.--)
Modulset Mephisto Roma 16 Bit	<u>nur DM 998.--</u>	(früher DM 2.398.--)
Mephisto München Roma 32 Bit	<u>nur DM 2.498.--</u>	(früher DM 4.598.--)

Und exklusiv für echte Schachcomputer-Freaks:

Originalturniergerät München Roma 32 Bit (30 MHz) (früher DM 7.500.--)
Gegen Höchstgebot abzugeben

Weitere Gelegenheiten auf telefonische Anfrage.

*Alle Angebote gültig, so lange Vorrat reicht.
Rufen Sie gleich an oder kommen Sie vorbei!*

**HCC**

**HOBBY COMPUTER CENTRALE
Ossi Weiner Vertriebs GmbH
Barerstr.67 • 8000 München 40
Tel. (089) 2720797 / 2717284**



(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> - Dezember 1988) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)