

## W E T T K A M P F

### CHESSE CHALLENGER SENSORY '9'

mit Eröffnungsmodul CB 16 gegen

MEPHISTO ESB II/A (in der verbesserten Version)

Spielstufen: SENSORY '9' H6 40 Züge/2 Stunden

Zufallsgenerator kann nicht abgeschaltet werden

MEPHISTO C6 40 Züge/2 Stunden

eingeschalteter Signalton und ausgeschalteter Zufallsgenerator

Zeitkontrolle: durch MEPHISTO ESB II/A

Das Eröffnungsmodul 2 / CB 16 wird zusätzlich in den SENSORY '9' eingeschoben. Durch das Modul wird der vorhandene Eröffnungsspeicher im Grundgerät ausgeschaltet. CB 16 enthält 1345 Varianten x 20 Halbzüge = 26.900 effektive Positionen. Die sich verzweigenden Abspiele werden aus 16.100 Halbzügen erzeugt. Daher stammt offensichtlich die Kurzbezeichnung CB 16.

Nach dem Losentscheid hatte SENSORY '9' in der 1. Partie den Anzug.

Partie 1 gespielt am 11. Oktober 1982

Weiß: SENSORY '9' + CB 16 Schwarz: ESB II/A

Königsgambit (10/8 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

In den Hunderten von Schachpartien, die die verschiedensten Computer bei mir spielten, ist es die erste Partie, in der ein Rechner mit dem Königsgambit aufwartet. Bis zum 10. Zug von Weiß ist die Welt noch in Ordnung. Dann greift Schwarz mit Sb8-c6 leicht daneben. Der Vorschlag des '9'er 10) ...c7 - c5 stammt noch aus dem Speicher und ist der bessere Zug. Mit 11) Sb1 - d2 Se4 x d2 12) Lc1 x d2 c5 x d4 kann mühelos der Ausgleich erzielt werden.

Das Mittelspiel verläuft wie in einem 'ordentlichen' Königsgambit mit Hieb und Stich und Angriff und Gegenangriff. Dabei sollte man über kleine Schwächen in den Kombinationen hinwegsehen.

Nach dem 36. Zug ist ein Endspiel entstanden mit König, Turm und Springer gegen König, Turm und drei Bauern. Es erscheint mühelos, wie alle drei Bauern nach und nach vom Weißen verspeist werden.

Verärgert und resigniert wandert der schwarze König ohne ersichtlichen

Grund ins Exil nach a1 und läßt sich dort nach 73 Zügen matt setzen.

Hierzu zitiere ich den CHERON: König und Turm halten gegen König,

Turm und Springer in der Regel remis.' ..... aber nicht bei Schachcomputern!

1 : 0

Partie 2 gespielt am 13. Oktober 1982

Weiß: ESB II/A Schwarz: SENSORY '9' + CB16

Nimzoinidisch /6/6 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Nachdem das 'Vorsagen' beendet ist, gehen die Rechner ihre eigenen Wege.

Die Theoretiker möchten den zweifelhaften Zug 7) e2 - e3 durch c4 x d5

ersetzt wissen. Der Sensory '9'-Vorschlag kommt noch aus dem Speicher.

Die Abwicklung nach 16) ...g7 - g5 (!) leitet in ein Endspiel mit einem

Mehrbauern über bei ungleichen Läufern. Warum im 40. Zug der entfernte

Freibauer aufgegeben wird, bleibt das Geheimnis von Sensory '9'. Der Verlustzug kommt mit 47) Tg4 - g3? ?

Man kann schon fast von einem Programmfehler sprechen, wenn bei Minus-

material die schwachen Remischancen durch freiwilligen Turmtausch vergeben werden. Der Rest ist Routine! Matt im 70. Zug. 0 : 1

Partie 3 gespielt am 16. Oktober 1982

Weiß: SENSORY '9' + CB 16 Schwarz: ESB II/A

Sizilianisch /5/6 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Zwar wird der Abtausch 6) Sd4 x c6 nicht oft gespielt, aber bis einschließ-

lich 7) ...d7 - d5 ist alles noch im Lot. 8) e4 x d5 ist schwach. Wesentlich

besser ist 8) 0-0 Lb4 9) Kh1 0-0 10) f4 Sd7 mit gleichem Spiel. Tan

Rossolimo, Skopje 1972.

Die Verwicklungen nach 11) ... f5 - f4 ! fallen eindeutig zu Gunsten des

Schwarzen aus. Nach gut 20 Zügen hat der Nachziehende ein Materialplus

von 2 Leichtfiguren gegen 3 Bauern. Wer aber geglaubt hat, es wird ein

leichter Sieg, hat sich getäuscht. Bei Computern ist leider noch immer al-

les möglich! Der Weiße jagt dem Schwarzen alle Mehrfiguren wieder ab.

Und nach 44 Zügen hat der Nachziehende einen Bauern weniger.

Die ausgleichende Gerechtigkeit siegt dann aber doch. Die zwei schwarzen

Freibauern geben am Schluß den Ausschlag. Spielen Sie die Partie selbst

nach und denken Sie sich bitte Ihr Teil dabei! Eine typische Computer-

partie - nicht mehr! Matt im 77. Zug. 0 : 1

Partie 4 gespielt am 17. Oktober 1982

Weiß: ESB II/A Schwarz: SENSORY '9' + CB 16

Vierspringerspiel (6/6 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Maroczy und Tarrasch errangen große Siege mit dieser Eröffnung. Das

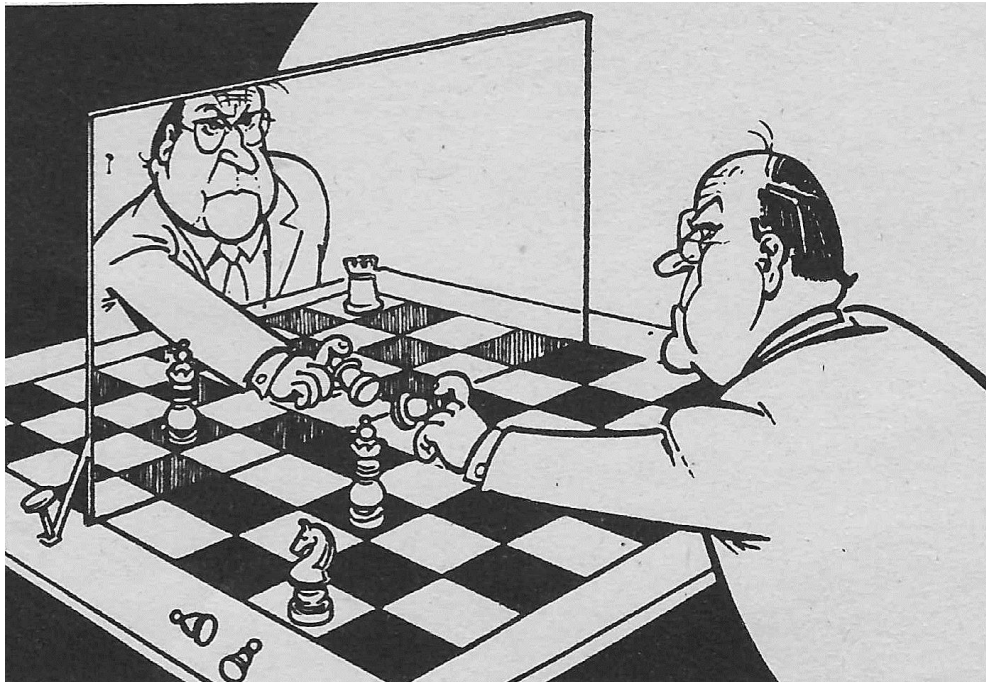
Abspiel ist solide und gesund, aber viel zu zurückhaltend.7) Lb5 x c6 ist

nicht das Beste und sollte durch Lc1 - g5 ersetzt werden. Der Verlustzug

## Gerhard Piel: Wettkampf Sensory 9 gegen ESB II

(Quelle: Rochade – Januar 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)





## Endlich einer, der meine Schachzüge versteht!

kommt mit 14) Sf3 - e1? schon frühzeitig. (Erst im 56. Zug wird dieser Springer sich wieder bewegen!)  
 Im Verlauf der Partie wird Weiß vollständig eingeengt und überspielt. Er hat nicht die leiseste Chance. Leider fehlt der zündende Funke zum Kurzgewinn 27) ... Tb7 - b1 ! aber nein. Nach dem 40. Zug hätte man die Stromzufuhr abstellen können. Weiß hat die Qualität und einen Bauern weniger. Matt im 65. Zug! 0 : 1  
 Endergebnis: 3 : 1 für SENSORY '9'

Schach-Computer Test-Partie 40 Züge / 2 Std. Königsgambit  
 Weiß: Ch. Ch. Sensory '9'+ CB 16 Level: H6  
 Schwarz: Mephisto ESB II/A Level: C6

1. e2-e4 c7-e5 2. f2-f4 Lf8-c5 3. Sg1-f3 d7-d6 4. c2-c3 Sg8-f6 5. f4xe5 d6xe5 6. Sf3xe5 Dd8-e7 7. d2-d4 Lc5-d6 8. Se5-f3 Sf6xe4 9. Lf1-e2 0-0 10. 0-0 Sb8-c6 11. Sb1-d2 Lc8-f5 12. Sd2xe4 De7xe4 13. Sf3-g5 De4-d5 14. Le2-f3 Dd5-b5 15. c3-c4 Db5xc4 16. Lf3xc6 Lf5-d3 17. Lc6xb7 Ld3xf1 18. Lb7xa8 Tf8xa8 19. Dd1-f3 Lf1xg2 20. Kg1xg2 Ta8-e8 21. Lc1-e3 f7-f6 22. Sg5-h3 Dc4-c2+ 23. Le2-f2 Dc2xb2 24. Df3-b3+ Db2xb3 25. a2xb3 Te8-b8 26. Lf2-g3 Tb8xb3 27. Ta1xa7 Tb3-d3 28. Ta7-a8+ Kg8-f7 29. Lg3xd6 Td3-d2+ 30. Kg2-g3 Td2-d3+ 31. Kg3-g4 c7xd6 32. Ta8-a7+ Kf7-g8 33. Sh3-f4 Td3xd4 34. Kg4-f3 Td4-d2 35. Sf4-h5 Td2xh2 36. Sh5xg7 Th2-h3+ 37. Kf3-g4 Th3-e3 38. Kg4-f5 Te3-f3 39. Kf5-e6 d6-d5 40. Sg7-h5 Tf3-e3+ 41. Ke6xf6 Te3-e8 42. Kf6-f5 Kg8-f8 43. Ta7-d7 Te8-e7 44. Td7-d8+ Te7-e8 45. Td8xd5 Te8-e7 46. Td5-d2 Te7-f7+ 47. Kf5-g5 Kf8-e7 48. Kg5-h6 Ke7-f8 49. Td2-d8+ Kf8-e7 50. Td8-a8 Ke7-d6 51. Ta8-a2 Kd6-d5 52. Sh5-g7 Kd5-d4 53. Kh6xh7 Tf7-f1 54. Kh7-g6 Tf1-g1+ 55. Kg6-f6 Tg1-f1+ 56. Kf6-e6 Tf1-e1+ 57. Ke6-d6 Te1-d1 58. Ta2-a4+ Kd4-c3+ 59. Kd6-c5 Td1-e1 60. Ta4-a3+ Kc3-b2 61. Ta3-g3 Kb2-a1 62. Tg3-g2 Te1-c1+ 63. Kc5-b4 Tc1-e1 64. Sg7-f5 Te1-e6 65. Sf5-d4 Te6-e8 66. Sd4-b5 Te8-b8 67. Kb4-a4 Tb8-e8 68. Ka4-b3 Te8-e3+ 69. Sb5-c3 Te3xc3+ 70. Kb3xc3 Ka1-b1 71. Tg2-g1+ Kb1-a2 72. Tg1-c1 Ka2-a3 73. Tc1-a1 ≠ Die letzten Züge mit Mattansage!

Weiß: Mephisto ESB II/A Level: C6  
 Schwarz: Ch. Ch. Sensory '9'+ CB 16 Level: H6  
 1. d2-d4 Sg8-f6 2. c2-c4 e7-e6 3. Sb1-c3 Lf8-b4 4. a2-a3 Lb4xc3 5. b2xc3 0-0 6. f2-f3 d7-d5 7. e2-e3 Sb8-c6 8. c4xd5 e6xd5 9. Lf1-d3 Lc8-d7 10. Ta1-b1 Sc6-a5 11. Sg1-e2 Dd8-e7 12. 0-0 Ta8-b8 13. Dd1-c2 Tf8-e8 14. Se2-f4 c7-c5 15. d4xc5 De7xc5 16. Tb1-b4 g7-g5(!) 17. Sf4-e2 Sa5-c4 18. Ld3xc4 d5xc4 19. Dc2-b1 b7-b5 20. Tb4-b2 Dc5xa3 21. Tb2xb5 Tb8xb5 22. Db1xb5 Ld7xb5 23. Lc1xa3 Te8xe3 24. Kg1-f2 Te3-e8 25. Tf1-b1 Sf6-d5 26. Tb1xb5 Te8xe2+ 27. Kf2-g3 Te2-d2 28. La3-c1 Td2-d3 29. Tb5-c5 Sd5xc3 30. Tc5xc4 Sc3-e2+ 31. Kg3-f2 Se2xc1 32. Tc4xc1 Td3-

d2+ 33. Kf2-g3 Kg8-g7 34. Tc1-c7 a7-a6 35. h2-h3 Td2-a2 36. Tc7-d7 a6-a5 37. Td7-a7 a5-a4 38. f3-f4 h7-h6 39. Kg3-f3 g5xf4 40. Kf3xf4 Ta2xg2 41. Ta7xa4 f7-f6 42. Kf4-f3 Tg2-c2 43. Ta4-g4+ Kg7-f7 44. Tg4-h4 Tc2-c3+ 45. Kf3-g2 Kf7-g6 46. Th4-g4+ Kg6-h7 47. Tg4-g3? ? Tc3xg3+ 48. Kg2xg3 f6-f5 49. Kg3-f3 Kh7-g6 50. Kf3-g3 Kg6-g5 51. Kg3-f3 f5-f4 52. Kf3-f2 Kg5-f5 53. Kf2-g2 Kf5-e4 54. Kg2-f2 f4-f3 55. h3-h4 Kf3-f4 56. h4h5 Kg4 57. Kf2-f1 Kg4xh5 58. Kf1-f2 Kh5-g4 59. Kf2-f1 Kg4-g3 60. Kf1-g1 f3-f2+ 61. Kg1-f1 h6-h5 62. Kf1-e2 h5-h4 63. Ke2-f1 h4-h3 64. Kf1-e2 h3-h2 65. Ke2-d3 f2-f1D+ 66. Kd3-d4 Df1-f4+ 67. Kd4-d5 h2-h1D+ 68. Kd5-c5 Df4-c7+ 69. Kc5-d4 Dh1-d1+ 70. Kd4-e4 Dc7-f4 ≠ Die letzten Züge mit Mattansage!

Schach-Computer Test-Partie 40 Züge / 2. Std. - Damengambit  
 Weiß: Bogol Level: U (40/120 + 20/60)  
 Schwarz: Ch. Ch. Sensory '9'+ CB 16 Level: H 6

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. Sb1-c3 Sg8-f6 4. Lc1-g5 Lf8-e7 5. e2-e3 0-0 6. Sg1-f3 Sb8-d7 7. Ta1-c1 c7-c6 8. Lf1-d3 d5xc4 9. Ld3xc4 Sf6-d5 10. Lg5xe7 Dd8xe7 11. 0-0 Sd5xc3 12. Tc1xc3 e6-e5 13. d4-d5 c6xd5 14. Dd1xd5 e5-e4 15. Sf3-d4 Sd7-b6 16. Dd5-h5 Lc8-d7 17. Tf1-c1 Sb6xc4 18. Tc3xc4 Dc7-d6 19. Sd4-b3 Ta8-e8 20. Tc4-d4 Dd6-e7 21. Tc1-c7 Ld7-g4 22. Tc7xe7 Lg4xh5 Te7xb7 a7-a6 24. Sb3-c5 Te8-c8 25. b2-b4 a6-a5 26. Td4-d5 Lh5-e2 27. b4xa5 Le2-c4 28. Td5-g5 Lc4xa2 29. Kgl-f1 h7-h6 30. Tg5-e5 f7-f6 31. Te5-h5 g7-g6 32. Th5xh6 La2-c4+ 33. Kf1-e1 Tc8xc5 34. Th6xg6+ Kg8-h8 35. Tg6-h6+ Kh8-g8 36. Tb7-a7 Tc5-g5 37. Th6-h4 Lc4-d5 38. g2-g4 Tf8-a8 39. Ta7xa8+ Ld5xa8 40. Th4-h6 Kg8-g7 41. Th6-h5 Tg5xg4 42. h2-h4 Tg4-g1+ 43. Ke1-d2 Tgl-h1 44. a5-a6 Th1-a1 45. Th5-c5 Ta1xa6 46. Tc5-c7+ Kg7-h6 47. Tc7-c5 Ta6-d6+ 48. Kd2-c3 Td6-c6 49. Kc3-c4 Tc6xc5+ 50. Kc4xc5 Kh6-h5 51. Kc5-d6 Kh5xh4 52. Kd6-e6 Kh4-g4 53. Ke6xf6 Kg4-f3 54. Kf6-e5 Kf3xf2 55. Ke5-d4 La8-b7 56. Kd4-c5 Kf2xe3 57. Kc5-b6 Ke3-d4 58. Kb6xb7 e4-e3 59. Kb7-c6 e3-e2 60. Kc6-b6 e2-d1D 61. Kb6-c6 De1-e6+ 62. Kc6-c7 Kd4-c5 63. Kc7-d8 De6-d6+ 64. Kd8-e8 Dd6-c7 65. Ke8-f8 Kc5-d6 66. Kf8-g8 Kd6-e6 67. Kg8-h8 Ke6-f6 68. Kh8-g8 Dc7-g7+ (2 55'21'') (2 58'31'') Die letzten Züge mit Mattansage! 0 : 1

Schach-Computer Test-Partie 40 Züge / 2 Std. - Franz. Verteid.  
 Weiß: Ch. Ch. Sensory '9'+ CB 16 Level: H 6  
 Schwarz: Bogol Level: U (40/120 + 20/60)

1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. Sb1-c3 Lf8-b4 4. e4-e5 c7-c5 5. a2-a3 Lb4-a5 6. b2-b4 c5xb4 7. a2xb3 La5xb4 8. Lc1-d2 Lb4xc3 9. Ld2xc3 Sg8-e7 10. Lf1-d3 0-0 11. Dd1-h5 Se7-f5 12. Lc3-b4 Tf8-e8 13. Ld3xf5 e6xf5 14. Lb4-a5 b7-b6 15. La5-d2 16. c2-c3 Sb8-c6 17. Sg1-f3 Sc6-a5 18. Ta1-b1 Lc8-a6! 19. Tb1-a1 g7-g6 20. Dh5-h6 Dc7-c4 21. Ke1-d1 Dc4-e2+ 22. Kd1-c2 La6-d3+ 23. Kc2-b2 Ld3-e4 24. Ta1-g1 Dc2-b5!!+ 25. Kb2-a1 Db5-a4+ 26. Ka1-b2 Sa5-c4+ 27. Kb2-c1 Da4-c2+ (1 10'15'') (1 08'30'') 0 : 1  
 Gerhard Piel

## Gerhard Piel: Wettkampf Sensory 9 gegen ESB II

(Quelle: Rochade – Januar 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)