FREDERIC FRIEDEL
CHRISTIAN HESSE

SCHACH GESCHICHTEN

Geniale Spieler – Clevere Probleme
Mit einem Vorwort von Garri Kasparow

DROEMER

Frederic Friedel / Prof. Dr. Christian Hesse

Schachgeschichten

Geniale Spieler – Clevere Probleme

Mit einem Vorwort von
Schach-Legende Garri Kasparow

Über dieses Buch

Schach fasziniert, und kein anderer als Frederic Friedel, die graue Eminenz der internationalen Schachwelt, kann uns das königliche Spiel so lebendig näherbringen. Im Tandem mit dem anerkannten Schachexperten Christian Hesse lässt er uns teilhaben an seinen Begegnungen mit Garri Kasparow, Magnus Carlsen und anderen Groß- und Weltmeistern. Die beiden gehen zurück in die 1970er-Jahre, als die Partien zwischen Bobby Fisher und Boris Spasski Weltgeschichte schrieben. Sie berichten vom Wettkampf gegen Deep Blue, an dem Friedel teilgenommen hat, von faszinierenden Choreografien aus umkämpften Partien und unterhalten mit ungelösten Schachproblemen, Rätseln und mathematischen Knobeleien rund um König, Dame und Co. Nie wurde kenntnisreicher und anregender über Schach geschrieben!

Inhaltsübersicht

Zitate

Vorwort von Garri Kasparow

Einführung

Wie viele verschiedene Schachpartien gibt es?

Max Euwe – Schachlogik braucht keine Worte

Mikhail Botwinnik – der Beginn des Computerzeitalters

Mikhail Tal – Lösungen beim Spaziergang

Das erste Zen-Logical

Zen und der Weizen auf dem Schachbrett

Boris Spasski – Schachgeschichte live erleben

Bobby Fischer – ein tragischer Held

Das Brahmanen-Problem

Anatoli Karpow – unwiderstehliche Gesprächsthemen

Die Magie Magischer Quadrate und Springertouren

Die Kortschnois – Abschied in Rosa

Innenansicht vom Außenseiter

Die Parabel vom Gegenteil aller Gegenteile

Garri Kasparow – Schnelldenker mit großem Einfluss

Zen hoch Zen

Damen auf dem Schachbrett

Fermat im Schach

Wladimir Kramnik – Förderer junger Talente

Fibonacci, Magie und Schach

Vishy Anand – der Beginn des indischen Schachwunders

Alles Zufall, oder was?

Ein Fall von unbekannter Identität

Magnus Carlsen – immenses Talent und großer Kampfgeist

Die Logik aller Schachturniere

Judit Polgár und ihre Schachfamilie – bis heute unübertroffen

Unlogik des Umkehrens

Hou Yifan – Frauen auf dem Vormarsch

Wenn Unmögliches möglich wird

Der lauteste Flüsterer

Dank

Editorische Notiz

Verwendete und weiterführende Literatur

Bildnachweis

Zitate

Frederic Friedel ist eine Kultfigur in der Schachwelt. Es gibt ihn schon so lange, dass es mich nicht überrascht hätte, eine Geschichte über seine Begegnung mit Paul Morphy zu finden. Frederic ist freundlich und warmherzig, und es war mir in den dreißig Jahren, die wir uns kennen, immer ein Vergnügen, mich mit ihm zu treffen. Christian Hesse ist ein Mathematikprofessor mit großem Interesse am Schach. Seine unterhaltsamen Beispiele zeigen uns die Schnittmenge zwischen seinem Fachgebiet und dem königlichen Spiel, das wir alle so lieben. Ich habe dieses Buch mit Vergnügen gelesen und kann es jedem wärmstens empfehlen.
Vladimir Kramnik, 14. Schachweltmeister

Die Fähigkeit, Phänomene und Zusammenhänge zu erkennen und zu interpretieren, ist beeindruckend, und der einzigartige Schreibstil ist fesselnd. Dank der Autoren, die eine tiefe Leidenschaft für das Schachspiel hegen, bietet dieses Buch eine einzigartige Perspektive auf den Reichtum des Schachs und seine Weltklassespieler wie Fischer, Kasparow und Anand. Durch die Geschichten gibt uns Frederic einen Einblick

in die Entwicklung der größten Schachmeister, wie sie sich mit der Technologie vertraut machten und wie sich das Schachspiel in den letzten Jahrzehnten entwickelt hat. Christian, ein großer Schachenthusiast, zeigt inspirierende Aspekte der schillernden Beziehung zwischen Schach und Mathematik. Dieses Buch ist eine faszinierende und unterhaltsame Reise durch die Schachwelt.
Judit Polgar, die beste Spielerin aller Zeiten

Ich habe Frederic Friedel zum ersten Mal getroffen, als ich dreizehn war, und wir genießen seitdem eine dauerhafte persönliche Freundschaft. Seine Fähigkeit, außergewöhnliche Talente zu erkennen, und seine Beschreibungen, wie er sie auf ihrem Weg zur Spitze der Schachwelt begleitete, sind einzigartig. Christian Hesses mathematische Schachprobleme waren für mich ganz neu und haben mich sehr fasziniert. So etwas hatte ich vorher noch nicht gesehen.
Hou Yifan, vierfache Frauenweltmeisterin im Schach

Die Begegnungen des Wissenschaftsjournalisten Frederic Friedel mit den größten Spielern der letzten Jahrzehnte und die faszinierende Gratwanderung zwischen Schach und Mathematik von Professor Christian Hesse zeigen uns die Wunderwelt des königlichen Spiels in seiner ganzen Schönheit.

Helmut Pfleger, Großmeister und ZEIT-Kolumnist

Vorwort von Garri Kasparow

So komplex und faszinierend mein geliebtes Schachspiel auch ist, die Schachwelt um es herum ist unendlich viel größer und reicher als die vierundsechzig Felder. Dank einzigartiger Beiträge wie dieses bemerkenswerten Buchs von Frederic Friedel und Christian Hesse wächst und gedeiht sie unaufhörlich weiter.

Schachgeschichten zeigt, wie zutiefst menschlich die Welt des Schachs ist. Es offenbart die Leidenschaft und Schönheit, die Schach seinen Fans und Spielern, vom Amateur bis zum Weltmeister, bietet. Das Buch zeigt die Bandbreite der Erfahrungen, die das Schachspiel beinhaltet, und wie es sowohl Verstand als auch Geist und Gemüt in höhere Sphären heben kann. Es zeigt, wie unsere Vorstellungen von Mathematik, Philosophie und Kunst durch ein uraltes Spiel repräsentiert und herausgefordert werden.

Frederic Friedel hat jeden Weltmeister seit Max Euwe getroffen und sich mit den meisten von ihnen angefreundet. Ich freue mich, sagen zu können, dass ich zu dieser Gemeinschaft gehöre. Wir kennen uns, seit es Dinosaurier gab. Mein Freund Frederic erzählt viele Dinge, die wir

gemeinsam erlebt haben, einige davon zum ersten Mal. Von langen Zugfahrten zu den Wettkämpfen um die Weltmeisterschaft bis hin zu meinen Mensch-gegen-Maschine-Turnieren gegen den Computer *Deep Blue*. Frederics gesellige Persönlichkeit, seine Intelligenz und seine Schlagfertigkeit ziehen die Menschen an und sorgen dafür, dass sie gerne Zeit mit ihm verbringen. Er hat die Fähigkeit, aus jeder Begegnung etwas Unvergessliches zu machen, Material, das sich für Legenden eignet.

Christian Hesse ist ein international bekannter Professor für Mathematik mit einem Doktortitel von Harvard. Seit Jahrzehnten denkt er über die Beziehung zwischen Schach und Mathematik nach. Es ist faszinierend, wie tief die Verbindungen zwischen diesen beiden Herausforderungen des menschlichen Geistes sind, vom Damenproblem über die Springertour bis hin zu den atemberaubenden Zahlenwundern, die das Schachspiel in sich birgt. Die von ihm erfundenen *Schach-Logicals* verleihen den Schachstudien und der mathematischen Logik eine ganz neue Dimension. Wenn Sie Ihren Verstand auf das Thema einstimmen wollen, empfehle ich *Das erste Zen-Logical* in diesem Buch.

Frederic und Christian sind ein Dream-Team, dem es gelungen ist, ein Schachbuch wie kein anderes zu schreiben. Es ist voll von unterhaltsamen und herzerwärmenden Geschichten am und neben dem Brett,

und es führt ein neues Genre von wunderbar unterhaltsamen logischen Schachrätseln ein.

Garri Kasparow
13. Schachweltmeister
16. Mai 2022
New York City

Einführung

Man hat uns schon lange gebeten, ein Buch mit Geschichten über Begegnungen mit berühmten Spielern, mit Rätseln und schachlichen Kuriositäten zu schreiben. Ein Teil des Materials im vorliegenden Buch ist auf der *ChessBase-Nachrichtenseite* erschienen, einige Geschichten vor Jahrzehnten in der Zeitschrift *CSS* (Computerschach und Spiele). Aber die Artikel sind fast alle in der Dunkelheit der Archive verschwunden. Deshalb fragten viele nach einer Sammlung in gedruckter Form. Zur Information und zur Unterhaltung.

Aber wie sollen wir dabei mit den Schachpartien und Zügen umgehen? Das gewohnte Schachbuch enthält eine große Anzahl von Partien und Zügen. Normalerweise schaut man sich die Diagramme an und versucht, die nächsten drei bis fünf Züge im Kopf nachzuvollziehen. Das war's dann aber auch schon. Es sei denn, Sie sind ein sehr starker Spieler: Großmeister lesen Schachbücher wie Agatha-Christie-Romane. Viswanathan Anand als Teenager zum Beispiel schnappte sich immer den neuesten Schachinformator, zog sich in eine Ecke zurück und verbrachte Stunden, kichernd und lachend, mit Partien, die

er im Kopf nachspielte. Später wurde er fünf Mal Weltmeister.

Aber nicht einmal Schachenthusiasten verfügen über solche Fähigkeiten. Auch sie holen sehr selten das Schachbrett aus dem Schrank, um Partien nachzuspielen. Es ist also nur ein sehr kleiner Prozentsatz der Schachspieler, der tatsächlich ganze Schachbücher oder Schachzeitschriften liest.

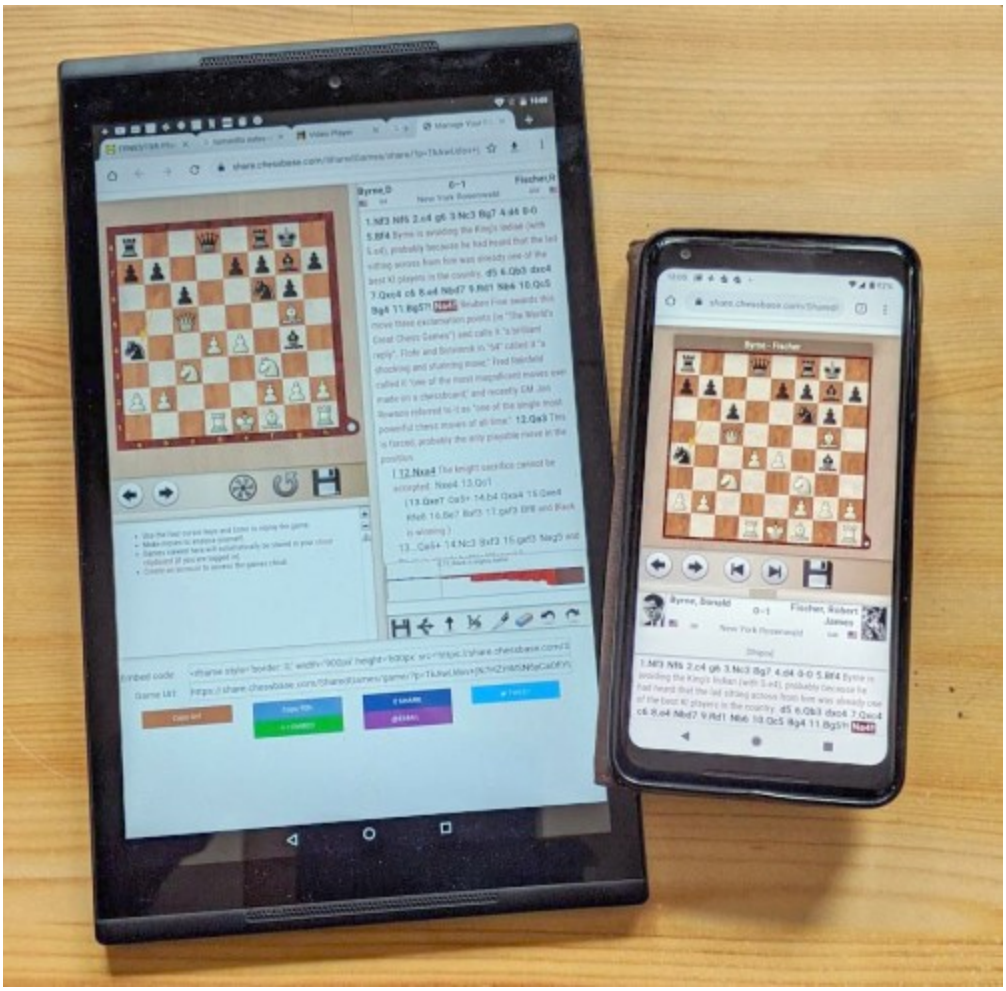
Die Situation hat sich durch das Aufkommen von nachspielbaren Partien auf dem Computerbildschirm verschärft. Dieses neue Medium ist so einfach und so bequem, dass es schwer ist, einen angemessenen Platz für Bücher in der Schachlandschaft zu finden. Sind Schachbücher und -zeitschriften also auf dem absteigenden Ast? Weil man Züge nicht nachspielen kann, wie auf jeder guten Website? Nein, das glauben wir nicht, und dieses Buch ist ein Versuch, die Nachteile von gedruckten Schachpartien auszugleichen.

Jeder, der ein Schachbuch kauft, hat das ultimative Gerät zum Nachspielen in der Hosentasche oder auf dem Couchtisch. Es ist ein Smartphone oder ein Tablet. Mit ihnen lassen sich gedruckte Partien wunderbar nachspielen, ohne Fehler, ohne mühsame Versuche, zur Hauptvariante zurückzufinden, nachdem man sich die Analyse angeschaut hat. Alles läuft automatisch ab, genau wie auf einem Spielbrett auf dem Computerbildschirm. Und es funktioniert im Garten, im Bett, im Zug …

Das einzige Problem ist, wie man die gedruckten Partien und Stellungen in dem gedruckten Buch auf sein Handy oder Tablet bekommt. Wie können wir den Lesern sofortigen Zugang zu diesen Schachpartien geben? Die Antwort: mit QR-Codes.

Ein QR-Code ist ein Matrix-Barcode, ein maschinenlesbares optisches Etikett, das Informationen enthält, die Computer abrufen und ausführen können. Auf einigen Smartphones ist QR-Lesesoftware schon vorinstalliert. Falls Ihr Smartphone dies nicht hat, lässt sich das leicht beheben: Gehen Sie einfach in den App-Store und laden Sie eine der angebotenen QR- oder Barcode-Apps herunter. Das dauert nur ein oder zwei Minuten und verbraucht sehr wenig Speicherplatz auf Ihrem Gerät. Und es ist kostenlos. Sie brauchen keine zusätzliche Software zu installieren, um die Partien nachzuspielen.

Probieren Sie es aus: Starten Sie den QR-Code-Scanner und richten Sie Ihr Handy oder Tablet auf den folgenden QR-Code. Es zeigt Ihnen sofort, wie das funktioniert, wie eine Schachpartie auf Ihrem Gerät aussieht.



© Frederic Friedel

Sie können die Züge (und die Analyse) durchspielen, indem Sie auf die Wiedergabesymbole oder sogar auf die Notation tippen. Es wird ein anspruchsvolles Nachspiel-Programm verwendet. Dort können Sie sogar eine Engine (Ventilator-Symbol) starten, die Ihnen bei der Analyse hilft – um alle »Was wäre wenn…?«- und »Warum nicht…?«-Fragen zu beantworten, die Sie vielleicht haben. Es gibt sogar ein »!«-Symbol (auf der rechten Seite des Engine-Fensters), das Ihnen die Bedrohung anzeigt, die ein Zug darstellt. Das

Programm wird sich in Zukunft verändern und verbesserte Funktionen erhalten. Sie müssen nichts tun, um Zugang zu den neuen Tools zu erhalten, wenn sie vorliegen. Durch einfaches Scannen des QR-Codes wird Ihnen jeweils die neueste Version mit allen Verbesserungen und Erweiterungen zur Verfügung gestellt.

Die QR-Links in diesem Buch werden nicht nur zum Aufrufen von Webseiten verwendet, sondern können auch zu YouTube-Videos mit Berichten und Interviews führen.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen dabei!

Frederic Friedel und Christian Hesse

Wie viele verschiedene Schachpartien gibt es?

Wie viele verschiedene Schachpartien sind möglich? Jeder kann sich vorstellen, dass das eine sehr, sehr große Zahl ist. Sie hat nur wenige Ziffern und ist trotzdem unvorstellbar groß. Unvorstellbar groß? Der berühmte Wissenschaftler Enrico Fermi meinte, man müsse zumindest versuchen, exorbitante Zahlen zu verstehen, um abzuschätzen, was sie bedeuten.

Enrico Fermi war einer der berühmtesten Physiker des 20. Jahrhunderts und arbeitete während des Zweiten Weltkriegs in Los Alamos an der Entwicklung der Atombombe. Er fand es wichtig, dass jeder gebildete Mensch in der Lage sein sollte, plausible Überschlagsrechnungen anzustellen. Weil so jeder Sachverhalt, egal welcher Größenordnung und Schwierigkeit, eingeordnet werden kann.

Er stellte seinen Studenten deswegen oft Fragen wie diese: Wie viele Sandkörner hat die Sahara? Wie viel wiegt der Mount Everest? Wie viele gestapelte Blätter Papier reichen bis zum Mond? Uns helfen seine Überlegungen bei

der Beantwortung der Frage, wie viele unterschiedliche Schachpartien überhaupt möglich sind.

Partien mit mehr als 60 Zügen sind selten. Im Durchschnitt gibt es 30 zulässige Züge in jeder Stellung auf dem Brett. Das bedeutet, dass es 30^{120} mögliche Partien gibt. Natürlich ist die überwiegende Mehrheit dieser Partien völlig unsinnig. Aber es bleibt die Tatsache, dass es 10^{180} verschiedene Partien sind. Dies ist eine Zahl, die für unsere alltägliche Existenz absolut keine Bedeutung hat. Die Zahl der Elementarteilchen in den Hunderttausenden von Billionen von Sternen im bekannten Universum ist unvorstellbar viel kleiner.

Versuchen wir also, die Zahl zu modifizieren, um sie handhabbar zu machen. Zu diesem Zweck definieren wir, was wir unter einer »sinnvollen« Schachpartie verstehen. Wir nehmen an, dass es in einer durchschnittlichen Schachstellung nur fünf sinnvolle Züge gibt. In vielen Stellungen könnten es natürlich mehr sein und in vielen weniger. Der Durchschnitt von fünf Zügen pro Stellung scheint vernünftig.

Dann gehen wir davon aus, dass die überwältigende Mehrheit der vernünftigen Schachpartien nicht länger als 60 Züge ist, d.h. maximal 120 Halbzüge. Mit diesen beiden Annahmen kommen wir auf eine Zahl sinnvoller Schachpartien, die viel kleiner ist: 5 x 5 x 5 … x 5 mit 120 Faktoren. Multipliziert erhält man ein Ergebnis von 10^{80}

sinnvollen Schachpartien. Mathematisch ausgedrückt, sind das hundert Tredezillionen Schachpartien.

Was bedeutet das? 10^{80} anstelle von 10^{180}. Was für eine Erleichterung! Das ist sicherlich eine handlichere Zahl. Sie entspricht in etwa der Anzahl der Atome im beobachtbaren Universum, das aus schätzungsweise einer Billion Galaxien besteht, mit einigen Hundert Milliarden Sternen in jeder Galaxie.

Ist 10^{80} tatsächlich eine Zahl, die wir im Sinne von Fermi begreifen können? Lassen Sie es uns versuchen.

Warnung: Die folgenden Passagen könnten Schwindel und schwere geistige Erschöpfung hervorrufen. Daher ist ein wenig Vorsicht geboten. Vielleicht sollten Sie sie lieber auf dem Sofa lesen, falls Sie ohnmächtig werden sollten.

Inspiriert durch Fermi und moderne Datenanalytiker wie zum Beispiel Scott Czepiel, werden wir versuchen, die Anzahl plausibler Schachpartien etwas herunterzubrechen. Auf eine Größenordnung, die wir Erdbewohner gerade so begreifen können. Etwa auf die Anzahl der Sandkörner in der Sahara, das Gewicht des Mount Everest oder die Entfernung zum Mond.

Wir beginnen damit, einen Computer einzurichten, der eine Million Partien pro Sekunde durchspielen kann, und beauftragen ihn damit, hundert Tredezillionen (10^{80}) Partien zu absolvieren. Nachdem wir ihn gestartet haben, machen wir uns auf den Weg zur Sahara. Dort heben wir ein Sandkorn auf. Dieses transportieren wir nach Arizona,

überqueren den Atlantik in einem Ruderboot, und werfen das Sandkorn in den Grand Canyon. Wohlgemerkt, wir sind gemächliche Wanderer und nehmen uns für jeden Schritt die Zeit, die wir brauchen. Ebenso sind wir langsame Ruderer, und jeder Ruderschlag verbraucht viel Zeit und Kraft. Der Transport dieses einen Sandkorns dauert hundert Jahre.

Sobald wir mit dem Sandkorn beim Grand Canyon angekommen sind, beginnen wir mit einer zweiten Aufgabe. Wir gehen hinüber zum Mount Everest und schaben einen Teelöffel voll davon ab. Diesen transportieren wir mit der gleichen Geschwindigkeit (ein Teelöffel pro Jahrhundert) nach Kanada. Dort deponieren wir ihn auf dem Boden. Dann kehren wir zum Everest zurück und holen einen zweiten Teelöffel voll. Das wiederholen wir so lange, bis der gesamte Berg in Kanada steht. Danach kehren wir den Prozess um und bringen den Everest Teelöffel für Teelöffel zurück nach Nepal. Sobald das erledigt ist, kehren wir zu unserem Computer zurück. Hat er die 10^{80} Partien durchgespielt, die mit einer Million Partien pro Sekunde laufen? Nicht einmal annähernd!

Jetzt laufen und rudern wir mit der gleichen »atemberaubenden« Geschwindigkeit zurück nach Afrika. Wir nehmen ein zweites Sandkorn in der Sahara auf und transportieren es zum Grand Canyon. Danach kehren wir zum Mount Everest zurück und transportieren den gesamten Berg, Teelöffel für Teelöffel, nach Kanada und

dann zurück nach Nepal. Erst dann sind wir bereit für das dritte Sandkorn. So machen wir weiter, ein Sandkorn nach dem anderen, und nach jedem Sandkorn transportieren wir den gesamten Mount Everest hin und her, bis der Grand Canyon mit Saharasand gefüllt ist.

Dann folgt die umgekehrte Reise: Wir bringen den ganzen Sand, Korn für Korn, zurück nach Afrika. Und immer zwischen zwei Körnern transportieren wir den Mount Everest mit einem Teelöffel nach Kanada und zurück. Das machen wir so lange, bis der Grand Canyon leer ist. Ich gebe zu, das dauert sehr, sehr, sehr lange.

Was die Sahara und den Everest betrifft, sind wir wieder in der Ausgangsstellung angekommen. Um dies zu notieren, nehmen wir ein Blatt Papier, einen Quadratmeter groß, und machen mit einem Bleistift einen Punkt in der linken oberen Ecke. Dann wiederholen wir den gesamten Zyklus: Wir füllen den Grand Canyon, Korn für Korn, leeren ihn wieder, und zwischen zwei Körnern bewegen wir den gesamten Everest, Löffel für Löffel, und bringen ihn dann an seinen ursprünglichen Platz zurück. Wenn der Zyklus beendet ist, machen wir einen zweiten Punkt auf dem Papier, direkt neben dem ersten. Danach wiederholen wir die Prozedur: wir holen ein erstes Sandkorn, den ganzen Mount Everest hin und her, ein zweites Sandkorn, usw. Das machen wir so lange, bis das ganze Papier mit Punkten gefüllt ist. Hat der Computer nun endlich mindestens ein

paar Tredezillionen Spiele durchgespielt? Nein, hat er nicht!

Also wiederholen wir den ganzen Vorgang mit einem zweiten Blatt Papier, und wenn dieses voll ist, mit einem dritten und einem vierten, wobei wir ein Blatt auf das andere legen. Wir machen das so lange, bis wir einen Stapel Blätter haben, der bis zum Mond reicht.

Dann fangen wir an, die Punkte wegzuradieren, einen nach dem anderen, füllen und leeren den Grand Canyon, bauen den Everest nach jedem Sandkorn ab und wieder auf, bevor wir jeden Punkt entfernt haben. Langsam werden wir müde.

Sie fragen sich vielleicht, ob der Computer nun endlich alle 10^{80} Partien durchgespielt hat. Nein, aber wir nähern uns dem Ziel. Wir müssen den Vorgang wiederholen, mit einem neuen Stapel von Blättern, die bis zum Mond reichen, mit Punkten gefüllt und dann radiert werden – und das immer wieder. Wie oft? Zehnmal oder tausendmal? Nein, tatsächlich müssen wir 200.000 solcher Stapel bis zum Mond erbauen und herniederreißen, bevor wir fertig sind. Erst dann hat der Computer endlich seine Aufgabe erfüllt und alle sinnvollen Schachpartien durchgespielt, die möglich sind.

Was ist der Zweck dieser zutiefst abwegigen Geschichte? Sie soll Ihnen einen Eindruck davon vermitteln, was wirklich große Zahlen bedeuten. Die Vorstellung von 10^{80}

möglichen Schachpartien ist wahrscheinlich eine größere Sache, als Sie erwartet hätten.

Max Euwe – Schachlogik braucht keine Worte

© picture alliance/Design Pics

Herausragende Schachspieler kommunizieren auf einer anderen Ebene. Das zeigt sich auch an den Erfahrungen, die ich mit vielen Schachspielern machte, zum ersten Mal mit Max Euwe.

Mit Professor Machgielis Euwe verbrachte ich nur einen einzigen Tag Ende der 1970er-Jahre. Er sagte mir, ich solle ihn Max nennen: »Wie alle anderen.« Als Präsident des Weltschachbundes FIDE besuchte Euwe damals ein Turnier in Hamburg. Als er entdeckte, dass ich mich in meinem Studium der Philosophie auf Logik und wissenschaftliche Methoden spezialisiert hatte, lud er mich in die Cafeteria ein und verbrachte den ganzen Nachmittag damit, entsprechende Themen mit mir zu diskutieren. Allerdings war ich es, der viel von ihm gelernt hat, und nicht umgekehrt.

Abends fuhr ich ihn nach Hause, und unterwegs sprachen wir über seine Schachkarriere. Vor seiner Wohnung saßen wir dann noch zwei Stunden im Auto, während er unser Gespräch fortsetzte. Max erzählte mir hauptsächlich von seinen Niederlagen gegen Capablanca und Bogoljubow. Nicht jedoch von seinem Sieg 1933 über Aljechin, der ihm den Titel des fünften Schachweltmeisters einbrachte. Mein Gesamteindruck war äußerst positiv: Was für ein freundlicher und kultivierter Mann!

Es gibt ein kleines Experiment, das ich bei dieser Begegnung durchgeführt habe. Zwei Jahre zuvor hatte ich den sechsmaligen US-Champion Walter Browne am Flughafen von Los Angeles getroffen. Aus einer Laune heraus zeigte ich ihm ein Schachdiagramm, in dem jede Seite die gleiche Anzahl von Bauern und Figuren hatte. Für mich sah alles ziemlich symmetrisch aus, perfekt

ausbalanciert. Nach einem kurzen Blick auf die Stellung sagte Walter jedoch: »Weiß gewinnt.« Ich fragte ihn, warum, und er fing an, mir von möglichen Durchbrüchen für Weiß zu erzählen, von denen es mehr gab als für Schwarz, und von schwarzen Bauernschwächen.

Ich bat ihn, »Durchbruch« und »schwach« zu definieren. Ich wandte ein, dass Schwarz gemäß seiner Definition die gleichen Durchbruchschancen und Weiß die gleiche Anzahl von »schwachen« Bauern habe. Er erwiderte, dass es einen Unterschied in der Schwäche der schwarzen und weißen Bauern gebe, und führte andere Kriterien an, um seine Einschätzung zu rechtfertigen. Am Ende hatte ich das Gefühl, dass er sinnlose Dinge sagte, um mich samt meiner Fragerei loszuwerden.

Zurück zu Max Euwe. Ich hatte bei unserem Treffen mein Notizbuch mit der Stellung dabei und zeigte sie ihm. »Oh, Weiß gewinnt, eindeutig«, sagte der große Mann und erklärte das Ergebnis auf fast dieselbe rätselhafte Weise wie Walter.

Für mich war das eine wichtige Erkenntnis. Für einen viel schwächeren Schachspieler ist das, was die beiden sagten, unverständliches Kauderwelsch. Hätten sie miteinander gesprochen, wären sie sich sofort vollkommen einig gewesen.

Ich habe Schachgroßmeister erlebt, die keine gemeinsame Sprache sprechen und sich eine Stunde lang über ein Schachspiel unterhalten, Figuren bewegen und

sich nur mit den Gesten »großartig« und »hoffnungslos« austauschen können. Es geht nicht um einfache Taktik, sondern um ihre Einschätzungen, die schwächere Spieler nicht verstehen. In diesen Einschätzungen sind sie sich vollkommen einig.

Übrigens stammte die Stellung, die ich den großen Spielern zeigte, aus einer Partie, die Weiß tatsächlich auf für mich unerklärliche Weise gewonnen hatte. Schach ist einfach ein wunderbar mysteriöses Spiel!

Mikhail Botwinnik – der Beginn des Computerzeitalters

© picture alliance/Sven Simon

Im Jahr 1979 war ich als frischgebackener Wissenschaftsjournalist an einer Dokumentarsendung des ZDF beteiligt, die zeigte, dass Computer inzwischen Schach spielen konnten. Als Teil des Projekts reiste ich zuerst nach Chicago, wo das damals fortschrittlichste Schachprogramm entwickelt wurde, und von dort nach