

## Bundesliga Gruppe Süd

Der Post-SV Ulm übertrifft alle in ihn gesetzten Erwartungen. Am 11. Januar trotzte er dem SK 1868 Bamberg ein achtbares 3:5 ab. Die greifbare Punktteilung wurde durch hochgradige Zeitnot verteilt. Der Traditionsverein München 1836 mußte sich ohne Unzicker in Ulm am 1. Februar mit einem 4:4 begnügen. Am 22. Februar wurde der Südmeister SF Marktheidenfeld zu Hause von den "Spatzen" mit einer 3,5:4,5-Niederlage bedient - die Sensation! Das Ziel Klassenerhalt ist keine Illusion mehr.

### 2. Runde (11.1.)

SF Marktheidenfeld - Anderssen-Bavaria München 2:6  
 München 1836 - SC Grundig Nürnberg 3:5  
 SK 1868 Bamberg - Post-SV Ulm 5:3  
 SK Regensburg - Stuttgarter SF 1879 1,5:6,5

### 3. Runde (1.2.)

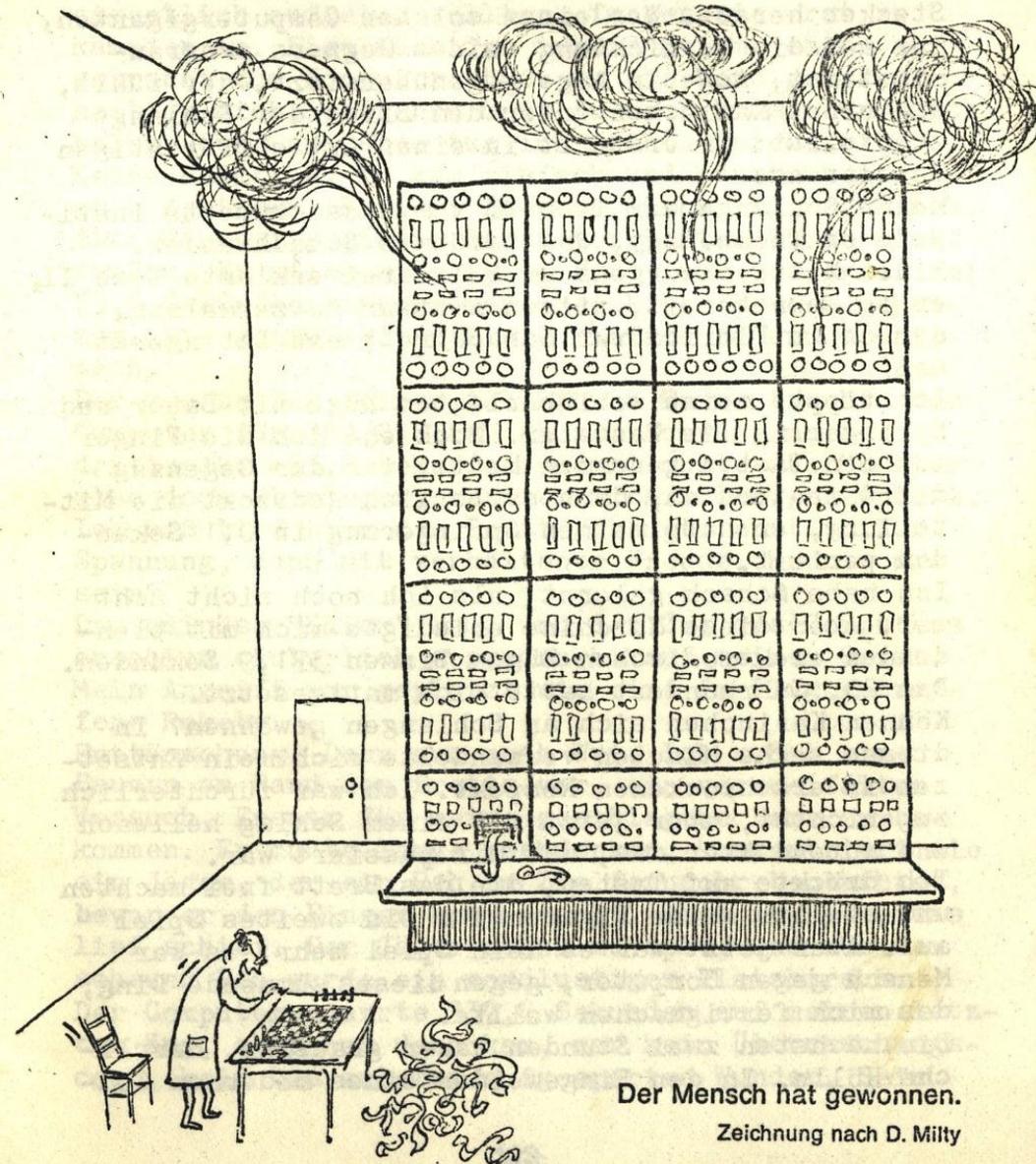
Anderssen-Bavaria München - SK Regensburg 4:4  
 Post-SV Ulm - München 1836 4:4  
 Stuttgarter SF 1879 - SK 1868 Bamberg 3,5:4,5  
 SC Grundig Nürnberg - SF Marktheidenfeld 3:5

### 4. Runde (22.2.)

SC Grundig Nürnberg - A.-B. München 5,5:2,5  
 München 1836 - Stuttgarter SF 1879 2,5:5,5  
 SK 1868 Bamberg - SK Regensburg 6:2  
 SF Marktheidenfeld - Post-SV Ulm 3,5:4,5

### Tabelle nach der vierten Runde

1. SK 1868 Bamberg	20,5	8:0
2. Anderssen-Bavaria München	17,0	5:3
3. Stuttgarter SF 1879	19,0	4:4
4. SC Grundig Nürnberg	16,5	4:4
5. Post-SV Ulm	15,5	4:4
6. SF Marktheidenfeld	14,5	3:5
7. München 1836	13,5	2:6
8. SK Regensburg	11,5	2:6



Der Mensch hat gewonnen.

Zeichnung nach D. Milly

## Mein Duell mit dem Computer Von Richard Bach

Wir wissen, daß unser Jahrhundert von riesigen Computern gelenkt wird, und daß diese großen Maschinen niemals versagen, außer man zieht den Stecker heraus. Wer einem solchen Computergiganten, der auf die Vernichtung seines Gegners programmiert ist, Auge in Auge gegenüber sitzt, der fühlt, wie einem Kaninchen unter dem Blick der Schlange zumute ist: Er erstarrt in einer Art ehrfürchtigen Entsetzens.

Meine Schlange war Tech II vom Massachusetts Institute of Technology, das berühmte Schachwunder. Eines Mittwochmorgens um halb drei erklärte Tech II, er sei nun bereit, diesen Amateur zu zermalmen, der da in Florida vor Schachbrett und Datengerät saß.

Ich tippte meine wohlüberlegten Züge mit Bauer und Springer in die Tastatur. Noch ehe ich die Finger von den Tasten genommen hatte, war der Gegenzug des Computers da, dazu säuberlich gedruckt die Mitteilung, er habe meinen Springerzug in 0,1 Sekunden pariert.

Ich habe Schach gelernt, als ich noch nicht acht war. Aber diese Maschine erledigte mich mit blendenden elektronischen Zügen binnen 371,9 Sekunden. Das 20. Jahrhundert hatte mich mattgesetzt.

Können Kaninchen sich an Schlangen gewöhnen? In diesen sechs Minuten verwandelte sich mein Entsetzen in erschrockenen Respekt. Ich war fürchterlich zugerichtet, aber jetzt mit einem Schlag hellwach und wütend über das, was mir passiert war.

Ich drückte auf Tasten, die das Brett frei machten und stellte meine Figuren für ein zweites Spiel auf. Aber jetzt war es kein Spiel mehr; es war Mensch gegen Computer, gegen dieses summende Ding, das mich fertigmachen wollte.

Die nächsten zwei Stunden waren grausige, herrliche Hölle. In den Eingeweiden eines modernen Com-

puters glüht keinerlei Leidenschaft. Er schnappt blindlings zu wie ein Hai. Um 3.58 Uhr war er mir um einen Läufer und vier Bauern voraus. Das Brett sah mich an wie eine Seite im Lehrbuch: Stellung aussichtslos. Weiß gibt auf.

Aber Menschen denken ja nicht logisch; wenn sie eigentlich aufgeben sollten, fangen sie erst zu kämpfen an. Eine mächtige innere Stimme sagte aufgebracht zum Computer: "So. An die Wand gespielt hast du mich, aber nun mußt du noch kommen und mich holen, denn aufgeben tue ich nicht - niemals!" Keine Reaktion. Er kam einfach und räumte weiter ab - Springer, Läufer, Bauern. Klick. Klick. Klick. Aber dann ging einer meiner verrückten Türme nicht zurück. Er stieß auf eigene Faust vor und griff an! 75,6 Sekunden brauchte die Maschine für den Gegenzug. Die ganze Zeit saß sie einfach da und dachte nach.

Der zweite Zug meines tollkühnen Turms brachte den Computer für 189,2 Sekunden zum Schweigen, der dritte für 453,2 Sekunden. Jetzt mußte das Monster also doch überlegen, wenn es mich erledigen wollte. Ich saß tief über das Brett gebeugt, erst voller Spannung, dann mit verhaltener Freude. Konnte das sein?

Das ominöse "Klick" kam, und der Zug des Computers erschien säuberlich ausgedruckt auf meinem Gerät. Mein Angriff war geplatzt wie eine im Flug getroffene Rakete.

Enttäuschung. Dann nur noch Wut. Ich schob einen Bauern am Rand des Bretts vor, ein verzweifelter Versuch, Ersatz für meine geschlagene Dame zu bekommen. Er mußte lange nachdenken, konzentriert wie ein Jäger, der ein Reh im Zielfernrohr beobachtet, bevor er den Finger krumm macht. Aber irgend etwas lief schief. Der Jäger schoß zu spät, und aus dem scheuen Reh wurde ein mordlustiger Platzhirsch. Der Computer starrte 337,4 Sekunden auf meinen letzten Zug, aber was dann kam, war kein Überraschungscoup, kein bis zuletzt aufgespartes Wunder. Sein

"Klick" war ein schwacher Zug! Noch ein Schritt, und der Bauer wurde zur Dame. Und die Dame nahm Rache - geschlagen, geschlagen, Schach, Schach! Ihm blieben immer weniger Züge zur Wahl. Die Zeit zwischen seinen Gegenzügen schrumpfte: von 76 Sekunden auf 33 und schließlich auf vier. Als ob ein Stromkreis zusammengebrochen, eine Sicherung durchgebrannt sei, ließ der Computer seinen König im Stich.

Schweißgebadet, zitternd zog ich noch einmal die Dame. "Und was machst du jetzt, Maschine? - Schachmatt!"

Vom Computer kam nur ein letztes Klick. Er druckte: Zeit - 0.0. Es gab keinen Zug mehr für ihn. Er war am Ende. Eine supermoderne Schachmaschine aus dem Jahr 1975 war von einem halb ohnmächtigen, ausgepumpten menschlichen Wesen matt gesetzt worden. Wir wissen, daß dieses Jahrhundert von riesigen Computern gelenkt wird. Aber es tut dem Menschen manchmal gut, der Maschine eins zu versetzen. Laßt den Stecker nur drin, aber schlägt sie. Zeigt ihr, wer der Herr ist! (Aus Das Beste 1/76)

## Angst vor Schachmaschinen?

Es mehren sich die Berichte über Schachcomputer. Großmeister messen sich mit den unheimlichen Maschinen. Sowjetische Anlagen "spielen" gegen amerikanische. Computer überprüfen Schachprobleme auf eingeschlichere Nebenlösungen.

Warum werden Rechenanlagen mit Schachprogrammen gefüttert? Dr. Hans-Jochen Schneider vom Institut für Informatik der Universität Stuttgart: "Das Schachspiel eignet sich hervorragend zur Computerprogrammierung, weil man mit seiner Hilfe die Entscheidungsprozesse im menschlichen Gehirn erforschen kann. Das Schachspiel ist logisch und seine Regeln sind einfach und überschaubar; sie sind konstant und werden sich nicht so ändern wie bei-

spielsweise in der Industrie, wenn wirtschaftliche Faktoren und Wettbewerbsbedingungen ergründet und berechnet werden sollen. Hier kommt es vor, daß unter Großfirmen und Konzernen bestimmte Voraussetzungen stark variieren."

Daß Richard Bach in seiner anschaulich beschriebenen Auseinandersetzung mit einem Computer aus einer verlorenen Stellung noch gewinnt, hat er letztlich einer mangelhaften Programmierung zu verdanken. Er spielt ja nicht gegen ein Wesen, das selbständig denken kann, sondern gegen ein Programm, eine immense Ansammlung von Daten, die mit einem Schlüssel abgerufen werden. Hier stößt man auf Schwierigkeiten und Grenzen, die unüberwindbar scheinen. Das mag unser Unbehagen vor Schachmaschinen etwas mildern. Es gibt kaum eine Möglichkeit, die statisch festgelegten Programme in bezug auf Felderbewertung, Figurenstärke, offene Linien usw. in eine dynamische Form umzusetzen, die sich der augenblicklichen Situation auf dem Schachbrett anpaßt.

Der sowjetische Exweltmeister Dr. Michail Botwinnik, der seit mehreren Jahren in einem technisch-wissenschaftlichen Institut in Moskau an der Programmierung eines Schach-Computers arbeitet, sieht eine große Zukunft bei der Entwicklung von Computer-Programmen voraus. In einem Vortrag vor Fachleuten in der Bundesrepublik äußerte er: "Schon heute ist es möglich, einzelne Strategien und Teilstrategien zu programmieren, so daß sie zu den einzelnen Gegenzügen des Spielers aus dem Computer abgerufen und eingesetzt werden können. Es ist jedoch noch nicht gelungen, die Absonderung von Informationen und Zügen zu realisieren. Das Schachspiel ist das typische Beispiel einer ungenauen Aufgabe, zu deren genauen Lösung die Verarbeitung einer ungeheuer großen Menge von Informationen erforderlich ist." FIDE-Präsident und Exweltmeister Prof. Dr. Max Euwe, Hochschullehrer in der Methodologie der automatischen Datenverarbeitung zu Tilburg und Rotterdam, trat in den USA gegen eine Schachmaschine an, der

Siegerin der Meisterschaft von sechs Schachcomputern: "Das war eine Fünfminutenpartie, also eine Blitzpartie. Ich muß gestehen, daß ich dabei recht nervös war, denn ich konnte mir vorstellen, was die Zeitungen im Falle meiner Niederlage berichten würden ... Ich überließ meiner elektronischen Partnerin die weißen Steine. Als Eröffnung wählte ich eine wenig bekannte Variante der Wiener Partie, um meine Partnerin aus dem Konzept zu bringen. Doch die Maschine spielte sehr gut, vollkommen richtig. Irgendwo im Bereich der 30er Züge unterlief der Maschine ein grober Fehler, und sie verlor die Partie. Schachmaschinen werden allmählich immer besser spielen, doch das Niveau eines Schachmeisters werden sie auch in hundert Jahren nicht erreichen. Auf je zehn Züge macht die Maschine etwa neun sehr gute und einen schlechten. Selbstverständlich ist es besser, zehn einfach gute Züge zu machen und dabei grobe Fehler zu vermeiden. Die Maschine verfügt natürlich über bedeutende Vorteile, verglichen mit einem menschlichen Schachspieler. Sie wird nicht müde, gerät nicht in Zeitnot, wird nicht nervös, zählt alle möglichen Varianten fehlerlos vor. Der Maschine fehlt jedoch, im Unterschied zum Menschen, die Erfindungsgabe. Das ist meiner Meinung nach der springende Punkt. Deshalb ist kaum anzunehmen, daß die Maschine im Schach je dem Menschen übertreffen wird. Wie oft werden Schachpartien nicht von der Regel sondern von der Ausnahme entschieden? An dieser Komplikation scheitert die Maschine."

Viele werden zustimmend nicken. Ein Rest Unbehagen wird allerdings bleiben. Kein Mensch kann die Entwicklung voraussehen.

Noch vor wenigen Jahren hatten es selbst angesehene Mathematiker, so beispielsweise Hubert Dreyfuß von der Rand Corporation, für unmöglich gehalten, daß Computer auch nur gegen Anfänger gewinnen könnten. Bald darauf wurde Dreyfuß gegen ein Elektronengehirn ans Brett gerufen und verlor.

Der schottische Computer-Fachmann Professor Donald Michie und zwei seiner Kollegen haben gegen den internationalen Schachmeister Levy eine 1000-Pfund-Wette abgeschlossen, daß es ihnen bis 1978 gelingen werde, mit einem Computer siegreich gegen ihn anzutreten. Jenes Monstrum, erläuterte Michie, käme der "ultra-intelligenten", der dem Menschen intellektuell überlegenen Maschine schon sehr nahe. "Wenn wir weltmeisterschaftsreifes Schach programmieren können, dann können wir praktisch alles programmieren."

Der Schachpublizist und Schachmeister Theo Schuster spielte in Stuttgart gegen das Programm von Dr. Kurt Fischer und Dr. Hans-Jochen Schneider auf einer TR 4.

Schuster - TR 4 (Unregelmäßig)

Anmerkungen von Theo Schuster

1. e4 e5 2. Lc4 c5 (Von 2. .. c5 war das Auditorium überrascht.) 3. c3 Sf6 4. Sb5 d6! (Alle hatten wir Sa6 erwartet. Dr. Fischer und Dr. Schneider aber gestanden, daß sie schon des öfteren von den Ideen der Maschine überrascht worden sind.) 7. Sf3 Le6 8. 0-0 Sc6 9. Te1 Sf6 10. d4 Sa5 (Diese Falle sah er also nicht voraus.) 11. Da4 Sc6 (Aber der Computer korrigiert seinen Fehler.) 12. Lg5 cd 13. cd d5 (Die Gabel d4-d5 wird verhindert. Positionell ist Schwarz wegen der Tempoverluste und des De7-Zuges bereits ruiniert.) 14. de dc 15. Sd6+ Kd8 16. Tad1 Kc7 17. ef gf 18. Lf4 Kb6 (Die Maschine versucht jetzt nur noch, das Ende hinauszuzögern. Sie spielt immer bis zum Matt. Kritik kann sich von hier ab nur noch gegen den Menschen, nicht aber gegen den Computer richten.) 19. Db5+ Kc7 20. Db7:+ Kd8 21. Da8:+ Kc7 (Auf 21. .. Kd7 22. Dc8 matt brauchte ich nicht zu hoffen.) 22. Db7+ Kd8 23. Dc6: Dd6: ("Die Dame gibt die Maschine immer nur dann her, wenn es sein muß!", konstatierte Dr. Schneider.) 24. Ld6: (?) (Eine so schwache Fortsetzung wäre dem Computer, hätte er Weiß gespielt,



## Eigeneinnahmen 1975

CAÏSSA 1	DM. 25.--		
CAÏSSA 2	22.--		
CAÏSSA 3	21.--		
CAÏSSA 4	21.--		
CAÏSSA 5	21.--		
Spenden	47.--		
	<u>DM 157.--</u>		
		Ausgaben	DM 157.--
		Haben	<u>DM 88.20</u>

Die Ausgaben für die Buchpreise gliedern sich in  
1 Silbermann/Unzicker: Geschichte des Schachs..... DM 36.--  
4 Lasker: Gesunder Menschenverstand im Schach à DM 8.20..... 32.80  
DM 68.80

## Berichtigung, Nachtrag

Zu der Computerpartie (CAÏSSA Nr. 7, Seite 107) nun die fehlenden Züge, die mir Theo Schuster freundlicherweise zukommen ließ: 1. e4 e5 2. Lc4 c5 3. c3 Sf6 4. Db3 De7 5. Sa3 Se4: 6. Sb5 d6 usw. "Das ist ja ein starkes Stück, daß niemand (vor allem nicht ich selbst) das Fehlen der Züge 5-6 in der damaligen Computerpartie bemerkt hat." Th. Sch.

In der Partie Polifka-Lorenz (CAÏSSA Nr. 7, Seite 111) wurde von mir die Eröffnung fälschlicherweise mit "Unregelmäßig" bezeichnet. Das Kind hat einen Namen. Nach den Zügen 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Le7 haben wir die altehrwürdige, jedoch selten gespielte "Ungarische Verteidigung", die ihren Namen nach der Fernpartie Paris-Budapest (1842-45) erhielt, wo der Zug 3. ... Le7 erstmals angewandt wurde.

Lösung zum Dreizüger von Th. Schuster (CAÏSSA Nr. 7, Seite 108): 1. Ta8! Kd7 2. Kb8! Ke8 3. Kc7 matt.

## Aussprüche

Das Schachspiel ist schwer, und doch ist es leicht, wäre nur das Denken nicht so schlimm! Das Schlimmste aber ist, daß auch das Denken nicht hilft; man muß von Natur aus richtig sein, so daß die guten Einfälle immer vor uns dastehen und uns zurufen: Da sind wir! Adolf Albin

Der Laie sieht in der Opferkombination das Höchste; der Kenner hingegen wird durch das Positionsspiel und die tiefe Partieranlage beeindruckt. Der Sieg des Gedankens über die Materie, der in der überlegenen Spielführung zum Ausdruck kommt, erfreut jedoch beide! Richard Reti

Kein Meister ist ohne ein hohes Maß von handwerklichem Können denkbar. Die "Genialität" allein tut es wahrlich nicht! Alfred Brinckmann

Es wäre langweilig, immer nur auf seinesgleichen zu treffen. In der Mannigfaltigkeit der Systeme beruht der unvergleichliche Zauber unseres Spiels. Paul Keres

Nun, auf dem Schachbrett der Meister gilt Lüge und Heuchelei nicht lange. Sie werden vom Wetterstrahl der schöpferischen Kombination getroffen, irgendwann einmal, und können die Tatsache nicht wegdeuteln, wenigstens nicht für lange, und die Sonne der Gerechtigkeit leuchtet hell in den Kämpfen der Schachmeister. Emanuel Lasker

In der Eröffnung sollte ein Meister spielen wie ein Buch, im Mittelspiel sollte er spielen wie ein Zauberer, im Endspiel sollte er spielen wie eine Maschine. Rudolf Spielmann

Ich habe niemals einen Gesunden besiegt! Joseph Henry Blackburne

Kahlen-Pilgermayer (Englisch)

1. c4 e5 2. Sc3 Sc6 3. g3 Sf6 4. Lg2 Le7 5. d3 Sb4 (Ein zeitraubendes Manöver des Springers. Das Feld c6 soll geräumt werden.) 6. a3 Sa6 7. Sf3 d6 8. O-O c6 9. Sa2? (Ein schwächerer Zug läßt sich kaum finden. Hier ist b4 angebracht, und der schwarze Springer verliert noch mehr Zeit, um ins Spiel zu kommen.) 9. .. Sc5 10. Le3 (b4 ist richtig) 10. .. e4! 11. Se1 ed 12. Sd3: Se6 13. Sc3 (Das Eingeständnis zum 9. Zug.) 13. .. O-O 14. Dc2 d5 15. cd cd 16. Sb5 (Es droht d4 mit Figurenverlust.) 16. .. d4! 17. Lf4 (Erzwungen, sonst geht nach a6 der Springer verloren.) 17. .. Sf4: 18. Sf4: Ld6 19. Sd6: (Natürlich nicht 19. Sd4:?, sonst Lf4: mit Figurenverlust.) 19. .. Dd6: 20. Tad1 De5 21. Sd3 Dh5 22. Sf4 De5 23. Sd3 Dh5 24. Sf4 De5 25. Dd3 (Meidet das Remis durch dreimalige Herbeiführung der gleichen Stellung. Allerdings steht die Dame auf d3 nicht gut. Aussichtsreich wäre für Weiß 25. Da4 Td8 26. e3! usw.) 25. .. Td8 26. Dc4? b5 27. Dd3? Lf5 28. Dd2 Tac8 (Schwarz steht nun sehr gut. Die Reihe weißer Damenfehlzüge haben das schwarze Spiel mächtig entfaltet. Der Isolani auf d4 sitzt wie ein Pfahl im Fleische.) 29. Sd3 De7 30. Tfe1 Dd6 31. Tc1 Tc1: 32. Tc1: a6? 33. Tc6 De7 34. Ta6: Le4 35. f3? (Ein grober Fehler, der die weiße Stellung entscheidend schwächt.) 35. .. Ld5 36. Sf4 Lc4 37. Sd3 De3+ (Schwarz erzwingt den Damentausch und vereinfacht das Spiel.) 38. De3: de 39. Lf1 g6?? 40. Tc6?? (Kaum zu glauben! Ein Fall von doppelter Schachblindheit.) 40. .. Kg7 41. Tc7 Sd5 42. Tb7 Te8! 43. f4? (Sc1 würde noch Widerstand leisten.) 43. .. Ld3:!! 44. Lh3 (Ratlosigkeit. Nach 44. ed würde sofort 44. .. e2 entscheiden.) 44. .. Le2: 45. Lg2 Lc4 Weiß gibt auf.

Nach dem Wettkampf sprach Herr Jaedicke, der Vorsitzende des Schachvereins Ulm/Neu-Ulm, an die Schachgruppe Ebner eine Einladung zu einem Freundschaftskampf in Neu-Ulm aus. Wir sagten zu, mußten den Termin jedoch noch offen lassen.

Zum Aufwärmen ein Zweizüger von Altmeister Theo Schuster. Ohne Schwierigkeiten ist auch die Miniatur von Leonid Iwanowitsch Kubbel (1891-1942), der herausragenden Persönlichkeit russischer Schachkompositeure. Beim Dreizüger von H. Meisner muß eine listige Pointe gefunden werden.

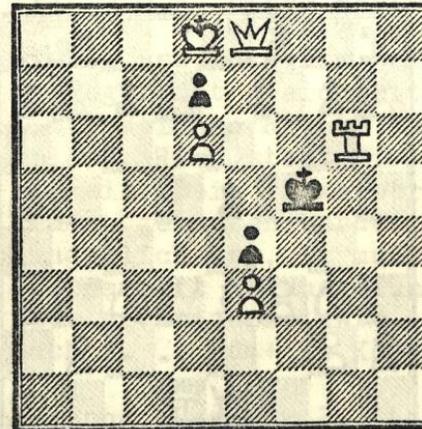
Nr. 46: Eine scharfe Stellung. Da muß Weiß schon kräftig zupacken. Er muß nur die richtige Auswahl von Zügen treffen.

Nr 47: Es beginnt so einfach, doch ...! Aufmerksamen CAÏSSA-Lesern ist der Mechanismus der Kombination Nr. 48 nicht fremd.

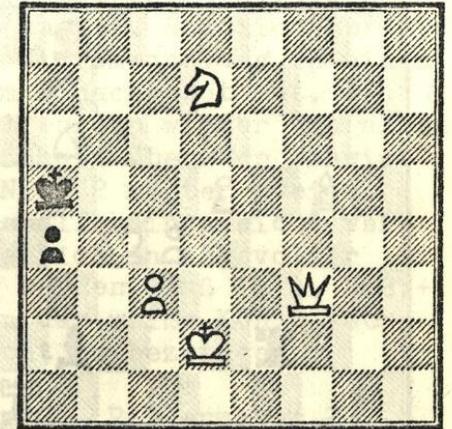
Lösungstermin: Samstag, 24. April 1976

Hinweis für Problemelöser: Die Rochade hat auch im Problemschach ihre Gültigkeit, sofern aus der Stellung nicht nachgewiesen werden kann, daß König und Turm schon gezogen haben.

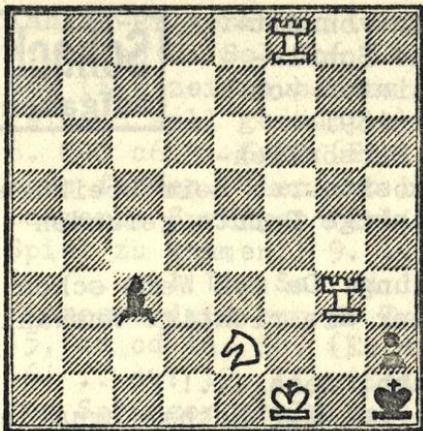
**Schach  
aufgaben**



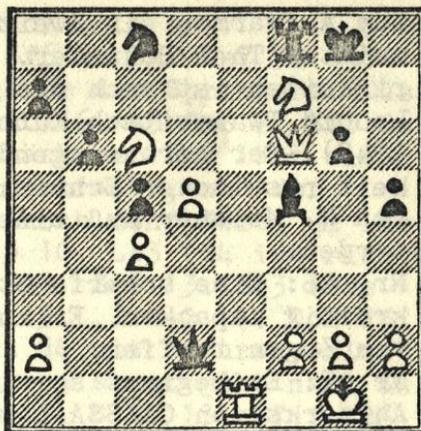
43 Matt in zwei Zügen  
Th. Schuster  
Stuttgarter Ztg.1956



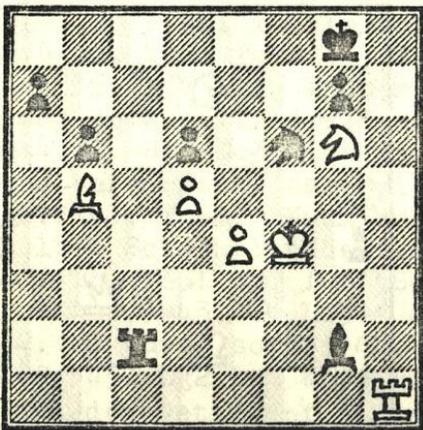
44 Matt in zwei Zügen  
L.I. Kubbel  
Basler Nachr. 1908



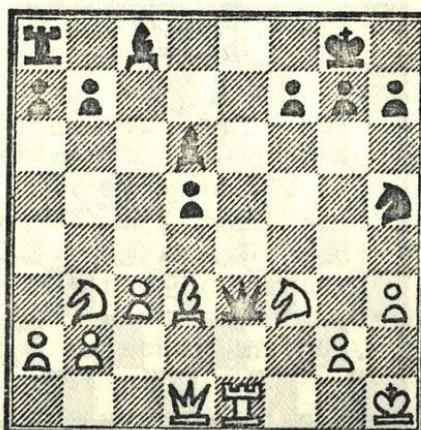
45 Matt in drei Zügen  
H. Meisner  
Sachovy Tiden 1938



46 Weiß am Zug  
Burzlauff-Hiller  
Leipzig 1934



47 Weiß am Zug  
Bondarewski-Ufimzew  
Leningrad 1936



48 Schwarz am Zug  
Boczar-Skladal  
New York 1962

Lösungen der Schachaufgaben aus CAÏSSA Nr. 6

- 37 (Kf1 Dh6 Sd2 f2 - Kc1 Bc2 c3)  
1. Da6! Kd2:/Kb2/cd 2. Dh6/Sd3/Da1 matt
- 38 (Ke2 De6 Sf6 Bc6 g2 - Kf4 Bc7 e5 f5 g3 g4)  
1. Se4! Ke4:/fe 2. Dc4/Df6 matt
- 39 (Kd2 Da7 Lb1 Sc2 d3 Bh7 - Kh8 Bc3)  
1. Sb2! cb 2. Sa1 baD 3. Da1: matt
- 40 (Kg1 Td1 e5 Sg5 Ba4 b3 f3 g2 h2 - Kf6 Tb8 b4 Sf4 Bg7 h7)  
1. Td6+! Ke5: 2. Sf7+! Kf5 3. g4 matt
- 41 (Kg1 Dg7 Tf1 g3 Se4 Ba2 c3 d4 f2 g2 h4 - Ke8 Dd5 Ta8 d8 Le7 Sf8 Ba7 b7 c6 e6 h6)  
1. De7:+! Ke7: 2. Tg7+ Ke8 3. Sf6 matt
- 42 (Kb1 Dh4 Th1 Le4 f6 Sg3 h2 Ba2 b2 c2 d3 e5 - Kh7 Dc7 Te3 g8 Lh6 Sa4 e6 Ba7 d7 f7 g6)  
1. .. Te1+!! 2. Te1: Dc2:+! 3. Kc2: Sd4+ 4. Kb1 Sc3+! 5. bc Tb8+ 6. Ka1 Sc2 matt

Zum Start des Löserwettbewerbs wagten sich sieben Jünger Caissas. Die ersten beiden Hürden in Form von leichten Zweizügern wurden sicher genommen. Über den witzigen Dreizüger stolperten allerdings zwei. Zu beachten war, daß nach 1. Sc2 zieht beliebig usw. Schwarz auf c1 die Umwandlung in einen Springer mit gleichzeitigem Schachgebot hat. Die Kombinationen Nr. 40 und 41 wurden wieder von allen gelöst. Hier steht die Schönheit über der Schwierigkeit. Beim "Hexenwerk" Nr. 42 mußten zweimal Federn gelassen werden, was allerdings nicht verwunderlich ist. Es mußte nämlich in mühevoller Kleinarbeit herausgefunden werden, daß 1. .. Dc2:+ usw. nicht ausreichte, denn der weiße König ist nach 2. .. Sd4+ 3. Kd1! nicht zu bezwingen.

Wertung: Buschow 24, Linder 24, Pilgermayer 24, Ihle E. 20, Ihle W. 20, Stakić 20, Stapf 20 Punkte.

Das Feld liegt noch dicht beisammen. Die "alten Hasen" haben allerdings die Nase schon leicht vorn.