

# Schach960

**Schach960** (englisch **Chess960**) ursprünglich auch **Fischer-Random-Chess** oder **Fischerschach** genannt, ist eine von dem Schachgroßmeister [Bobby Fischer](#) entwickelte Schachvariante mit 960 möglichen unterschiedlichen Ausgangsstellungen. Es ist eine Verallgemeinerung des Schachspiels durch eine fast beliebige Anordnung der Schachfiguren auf der Grundreihe jeder Partei.

Zum ersten Mal vorgestellt wurde diese Variante am 19. Juni 1996 in Buenos Aires. [Fischers](#) Ziel war es, eine Schachvariante zu entwickeln, die mehr Gewicht auf die Kreativität und das Talent des Spielers legte als auf das Auswendiglernen und Analysieren von Eröffnungen. Dies sollte durch zufällige Eröffnungsstellungen erreicht werden, die ein Auswendiglernen von Eröffnungszügen wenig hilfreich erscheinen lassen.

Schachweltmeister [Magnus Carlsen](#) ist begeistert von **Schach960**. Das klassische Turnierschach ist langweilig, ermüdend und uninteressant geworden, weil die modernen Computerprogramme in der Eröffnungstheorie alle möglichen Varianten bis zu einer Tiefe von 30 Spielzügen vollständig analysiert haben. Dadurch sind die Schachprogramme zu Totengräbern des königlichen Spiels geworden.

**Schach960** ist wie frische Luft, welche das monotone Erlernen von Eröffnungsvarianten unnötig macht und der Fantasie und Kreativität des Spielers mehr Raum gibt, bereits vom Spielbeginn an. Dadurch wird das königliche Spiel wieder interessanter und aufregender.

Für **Schach960** gelten die Spielregeln des klassischen Turnierschachs – bis auf zwei Ausnahmen: Erstens, die fast beliebige Anordnung der Schachfiguren auf den Grundreihen zu Spielbeginn, und Zweitens, die erweiterten Ausführungsregeln für Rochaden während des Spiels.

Die Regeln für das **Schach960** wurden 2009 vom Weltschachverband [FIDE](#) als Bestandteil der Schachregeln in ihr Regelwerk („Laws of Chess“, Anhang F) aufgenommen. Im Jahre 2019 fand erstmals eine offizielle Weltmeisterschaft statt. Weltmeister wurde [Wesley So](#). Sein Nachfolger bei der zweiten Weltmeisterschaft 2022 wurde [Hikaru Nakamura](#).

## ● Geschichte

Bereits 1993 berichtete „[Der Spiegel](#)“ über ein von [Bobby Fischer](#) erdachtes Losverfahren für die Grundreihenfiguren. Das erste „Fischer-Random-Chess“-Turnier wurde 1996 in Jugoslawien gespielt und wurde von [Péter Lékó](#) gewonnen.

Im Jahre 2001 erwarb sich [Lékó](#) – durch einen Sieg gegen [Michael Adams](#) in einem Acht-Partien-Match im Rahmen der [Mainzer Chess Classic](#) – das Recht, 2003 um die Weltmeisterschaft zu spielen. Für dieses Match gab es keine Qualifikation (die es auch bei den ersten normalen Schachweltmeisterschaften nicht gab), aber beide Spieler waren zu dieser Zeit unter den besten fünf der normalen Schach-Weltrangliste.

[Lékó](#) wurde ausgewählt, da er zum einen viele Neuerungen in die Schachtheorie eingebracht hatte und zum anderen Sieger des vorjährigen Turniers war. Dazu hatte er mit [Fischer](#) selbst *Fischer-Random-Chess* gespielt. [Adams](#) wurde gewählt, weil er die Weltrangliste im Blitzschach anführte und als extrem starker Spieler in ungewöhnlichen Situationen galt. Das Match endete mit 4,5:3,5.

Im Jahre 2002 veranstalteten bei den *Chess Classic* in Mainz die *Chess Tigers* ein Chess960-Open mit über 130 Teilnehmern und über 50 Titelträgern. Einer von ihnen war der russische Großmeister *Peter Swidler*. Er strauchelte zwar zu Beginn des Turniers, doch nach einer furiosen Aufholjagd hievt er sich noch auf den Platz 1 und qualifizierte sich so für ein offizielles Match um die Weltmeisterkrone. Zudem wurde 2002 *Fischer-Random-Chess/Chess960* auch von *ChessVariants.com* zur *Recognized Variant of the Month* für April 2002 gewählt und der jugoslawische Großmeister *Svetozar Gligorić* veröffentlichte sein Buch *Shall We Play Fischerandom Chess?*, das dann dieser Variante zu mehr Popularität verhalf.

Ein Jahr später wurde dann im Rahmen der *Chess Classic* die erste inoffizielle Schach960-Weltmeisterschaft zwischen *Peter Swidler* und *Péter Lékó* ausgetragen, die *Swidler* mit 4,5:3,5 gewann. Das parallel laufende Chess960-Open zog 179 Spieler an, darunter 50 Großmeister. Es wurde von *Levon Aronian*, dem in Deutschland lebenden Armenier und Juniorenweltmeister von 2002, gewonnen. Dieser erwarb sich damit das Recht, den ersten offiziellen Schach960-Weltmeister der Geschichte im kommenden Jahr herauszufordern.

Das starke Computerprogramm *Rybka* siegte 2007 bei der Chess960-Computer-Weltmeisterschaft und verteidigte sowohl 2008 als auch 2009 seinen Chess960-Computer-Weltmeistertitel. 2009 fand die letzte Chess960-Computer-Weltmeisterschaft im Rahmen der *Chess Classic* in Mainz statt.



Das nebenstehende Bild zeigt die Anordnung der Schachfiguren am Spielbeginn.

In den folgenden Jahren wurden mehrere inoffizielle Weltmeisterschaftswettkämpfe ausgetragen. Neben *Swidler* konnten zeitweise auch *Levon Aronian* und *Hikaru Nakamura* den Titel erringen. Nach dem Sieg des Amerikaners im Jahr 2009 kam es längere Zeit zu keinen Weltmeisterschaftskämpfen mehr. Erst 2018 wurde *Nakamura* von *Magnus Carlsen* herausgefordert und besiegt.

Ein Jahr später fand dann die erste offizielle Weltmeisterschaft im Fischer-Random-Schach statt. *Magnus Carlsen*, der als inoffizieller Titelverteidiger fürs Halbfinale gesetzt war, verlor gegen *Wesley So*, der damit zum ersten von der FIDE anerkannten Weltmeister wurde.

## • Namensgebung

Die neue Schachvariante ist unter verschiedenen Namen bekannt. Unter den ersten Namen, die ihr gegeben wurden, sind *Fischer-Random-Chess* und *Fischerandom-Chess*.

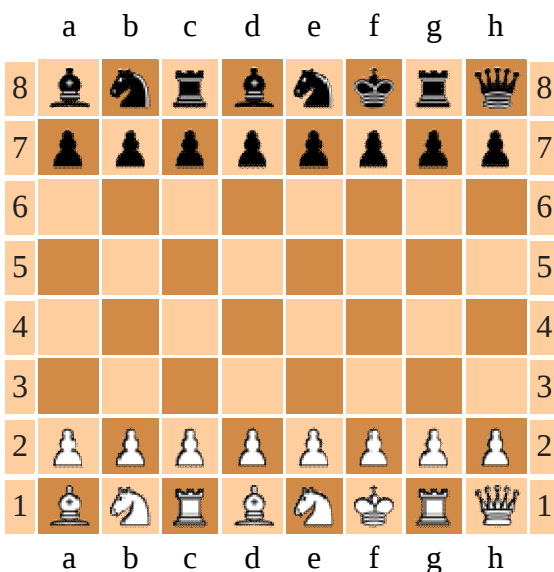
*Hans-Walter Schmitt* (der Vorsitzende der *Frankfurt Chess Tigers*) ist ein Verfechter dieser Schachvariante, und er startete die Suche nach einem neuen Namen, der die folgenden Voraussetzungen erfüllen sollte:

1. Er sollte *keinen* Bestandteil des Namens eines Großmeisters tragen.
2. Er sollte *keine* Begriffe wie *Random* oder *Freestyle* enthalten.
3. Er sollte *weltweit* verstanden werden.

Als Ergebnis dieser Suche wurde der neue Name **Chess960** bzw. **Schach960** gefunden, abgeleitet von der Zahl möglicher Eröffnungspositionen. Man findet auch die Schreibweise *Schach-960*.

*Hans-Walter Schmitt* war der Initiator zur Gründung eines 960-Weltverbandes: der World New Chess Association (**WNCA**) mit eigenem Ratingsystem. Er meldete die Domain *chess960.com* an. Jedoch war es der US-amerikanische Milliardär *Rex Sinequifield*, der sich die Marke **Chess960** sichern ließ.

## • Eröffnungsstellungen



Eine der 960 möglichen Startpositionen: LSTLSKTD.

Unter den 960 Möglichkeiten befindet sich auch die klassische Startposition: TSLDKLST.

Alle Eröffnungsstellungen im **Schach960** müssen die folgenden Regeln erfüllen:

- Die weißen Bauern stehen auf ihren üblichen Positionen.
- Alle übrigen weißen Figuren stehen in der ersten Reihe.
- Der weiße König steht zwischen den weißen Türmen.
- Ein weißer Läufer steht auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld.
- Die schwarzen Figuren werden entsprechend den weißen **spiegelsymmetrisch** platziert. Steht zum Beispiel der weiße König auf f1, so wird der schwarze König auf f8 gestellt.

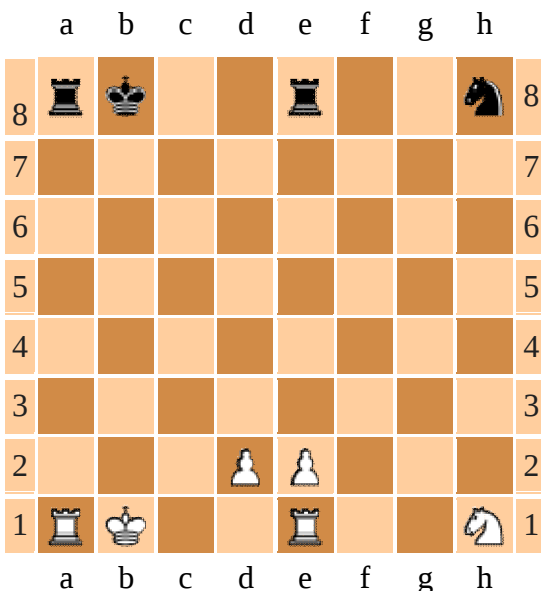
Die Anzahl von 960 möglichen Startpositionen ergibt sich kombinatorisch: Für jeden Läufer gibt es vier mögliche Felder; nach deren Positionierung bleiben für die Dame noch sechs, dann für die beiden Springer fünf bzw. vier Möglichkeiten. Der Rest ist zwingend, da der König zwischen den beiden nicht unterscheidbaren Türmen steht. Bei Unterscheidbarkeit der Springer ergäben sich somit  $4 \times 4 \times 6 \times 5 \times 4 = 1920$  mögliche Eröffnungspositionen. Da aber auch die Springer nicht unterscheidbar sind, ist diese Zahl noch zu halbieren, was auf 960 Variationen führt.

## • Rochaden in Schach960

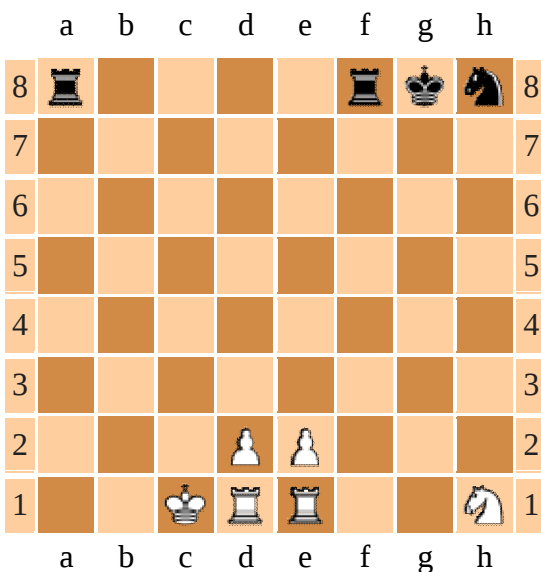
[RR1] Bei der Rochade mit dem Turm, dessen Startposition näher an der a-Linie ist, gelangt der König auf die c-Linie und der Turm auf die d-Linie („**c-Rochade**“ oder „**0-0-0**“).

[RR2] Bei der Rochade mit dem Turm, dessen Startposition näher an der h-Linie ist, gelangt der König auf die g-Linie und der Turm auf die f-Linie („**g-Rochade**“ oder „**0-0**“).

Beispiel für eine Stellung vor der Rochade:



Weiß hat die c-Rochade ausgeführt, und Schwarz hat die g-Rochade ausgeführt:



Ohne die beiden Bauern hätte Schwarz nicht zur g-Linie hin rochieren dürfen.

Die von König und Turm zurückgelegten Wege können je nach Ausgangsposition unterschiedlich sein, daher sind hier die Bezeichnungen „lange Rochade“ und „kurze Rochade“ unpassend; man spricht stattdessen von der *c-Rochade* und der *g-Rochade*. Wie auch im klassischen Schach wird die c-Rochade als „0–0–0“ notiert und die g-Rochade als „0–0“. Wenn die ausgeloste Position von König und Türmen dem klassischen Schach entspricht, sind die normalen Rochaderegeln gültig. Wegen der erweiterten Schach960-Rochaderegeln [RR1] und [RR2] können – je nach Positionen von König und Turm – vier verschiedene Rochademöglichkeiten auftreten:

- [1] **Zweizügige Rochade:** Ein Zug mit König und ein Zug mit Turm.
- [2] **Platzwechsel-Rochade:** König und Turm wechseln ihre Plätze.
- [3] **König-Rochade:** Nur der König zieht.
- [4] **Turm-Rochade:** Nur der Turm zieht.

Die übrigen **normalen Rochaderegeln** aus dem klassischen Schach gelten auch im **Schach960**:

- Zwischen Ausgangs- und Zielfeld sowie auf dem Zielfeld des Königs und des beteiligten Turms dürfen keine Figuren stehen (außer den beiden beteiligten Figuren). Somit ist es auch nicht möglich, mit der Rochade eine Figur zu schlagen.
- Der König darf nicht angegriffen sein und darf kein bedrohtes Feld überqueren.
- Der König und der beteiligte Turm dürfen noch nicht gezogen haben. Eine Rochade zählt als Königszug, auch wenn sich der König dabei nicht bewegt. Deshalb kann auch im **Schach960** jede Seite höchstens einmal in einer Partie rochieren.

Beim Spiel mit einem menschlichen Gegner an einem physischen Brett wird durch die **FIDE** empfohlen, dass der König bei der Rochade erst außerhalb des Bretts neben sein zukünftiges Feld gestellt wird, dann der Turm auf seine Endposition gesetzt und abschließend der König auf seine Endposition gesetzt wird. Dadurch wird der geplante Zug unmissverständlich angezeigt.

Bei Spielen am Computer gegen ein Programm oder auf einem Schachserver ist meistens ein gesonderter Menüeintrag oder eine Schaltfläche für die kurze und lange Rochade vorhanden. Auch erkennen gute Schachprogramme bei einigen Zügen des Königs, dass nur eine Rochade gemeint sein kann, und komplettieren den Zug von sich aus. Es existieren verschiedene Ansätze, einem Programm über seine GUI eine Rochade eindeutig zu signalisieren. Zum Beispiel zieht der König auf ein mindestens zwei Schritte weit entferntes Rochadezielfeld oder aber ansonsten auf den beteiligten Turm, um somit Verwechslungen mit möglichen einfachen Königszügen zu vermeiden. Bei einigen Programmoberflächen ist die Eingabe der Rochade als „0-0“ oder „0-0-0“ möglich.

## • Das Spiel

Die Eröffnungen von **Schach960** sind noch nicht gut untersucht, aber es gibt auch hier einige fundamentale Grundregeln, unter anderem:

- Der König sollte geschützt werden.
- Die Kontrolle über die zentralen Felder bleibt wichtig.
- Die Figuren sollten wie im normalen Schach schnell entwickelt werden, wobei die Leichtfiguren (Läufer, Springer) Vorrang haben vor den Schwerfiguren (Turm, Dame).
- In einigen Eröffnungspositionen gibt es ungeschützte Bauern, auf deren Schutz man besonders achten sollte und die sich als Angriffspunkte eignen.

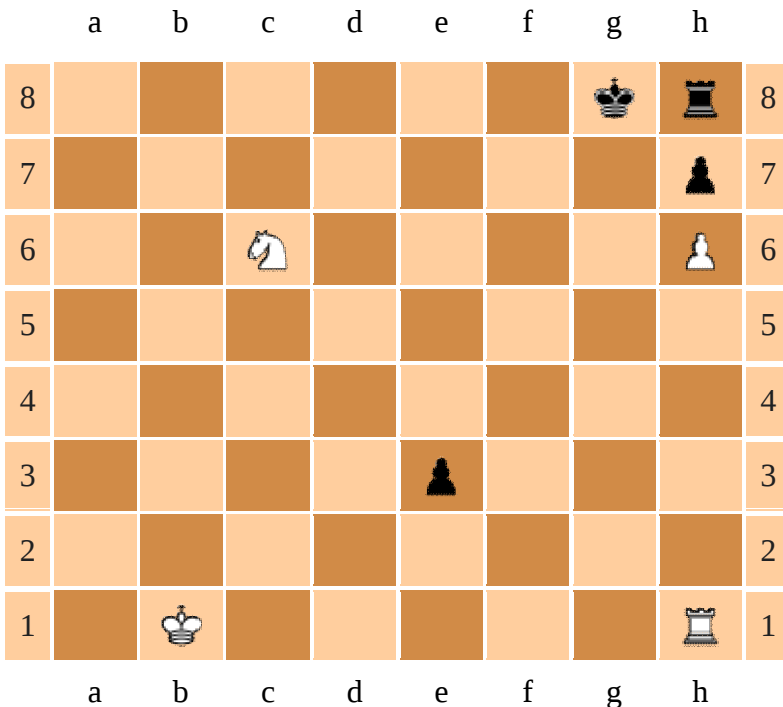
Manche argumentieren, dass mit jeder Eröffnungsposition zwei Spiele mit Farbwechsel für die Spieler gemacht werden sollten, da einige Eröffnungspositionen für Weiß vorteilhaft seien.

## ● Schachkompositionen

Die Rochaderegeln von **Schach960** bieten neue Möglichkeiten für die **Schachkomposition**. Der Konvention zufolge ist die Rochade in Schachproblemen dann zulässig, wenn man nicht beweisen kann, dass sie unzulässig ist. Ein solcher Unzulässigkeits-Beweis besteht gewöhnlich darin, dass die Problemstellung aus der Partie-Ausgangsstellung nur erreicht werden konnte, wenn Turm oder König bereits gezogen haben.

Bei **Schach960** sind jedoch 960 Ausgangsstellungen und viel mehr Rochaden einzubeziehen, da man einer Diagrammstellung nicht von selbst ansieht, aus welcher Ausgangsstellung sie entstanden sein könnte. Dennoch wird die genannte Konvention beibehalten. Es folgt ein einfaches Beispiel für eine Schachkomposition:

**Matt in zwei Zügen** (Weiß zieht)



Im **klassischen Schach** würde **1. Tf1 e2 2. Se7** trivial mattsetzen. Im **Schach960** hat Schwarz aber die g-Rochade zur Verfügung. Damit kann er das Matt um einen Zug aufschieben und so die Erfüllung der Schachkomposition verhindern:

**1. Tf1? 0–0! (sKg8, sTf8) 2. Se7+ Kh8! 3. Txf8 kommt zu spät.**

Die Lösung ist die in der Diagrammstellung ebenfalls legale, weil nicht widerlegbare g-Rochade des Weißen (wKg1, wTf1).

**1. 0–0! (wKg1, wTf1).** In der nun entstandenen Stellung kann die schwarze g-Rochade nicht mehr ausgeführt werden, weil der weiße Turm auf der f-Linie steht. Also bleibt nur:

**1. ... e3–e2 2. Sc6–e7 matt.**

## • Methoden zur Ermittlung der Startposition

### (1) Zufällige Aufstellungen

Es gibt viele Methoden, die Eröffnungsstellung auszulosen. Bei großen Turnieren wird einfach mit einem Computer (oder Würfeln) eine Zufallszahl zwischen 1 und 960 ermittelt und daraus eine Stellung abgeleitet. Diese Startposition wird dann etwa für alle Teilnehmer sichtbar an eine Wand projiziert und damit bekanntgegeben. Für einzelne Partien wurde auch bereits eine Schachuhr auf den Markt gebracht, die auf Knopfdruck eine zufällige Startposition für **Schach960** anzeigt.

Auch mit einem gewöhnlichen *Spielwürfel* lassen sich die 960 Eröffnungsstellungen mit gleicher Wahrscheinlichkeit auslosen:

- Der erste Wurf gibt das Spielfeld für den schwarzfeldrigen Läufer von Weiß vor. Dabei werden die schwarzen Felder entsprechend der Augenzahl von links beginnend gezählt (*a1, c1, e1, g1*). Da die Würfe 5 und 6 keine Entsprechungen haben, werden sie wiederholt.
- In analoger Weise wird der andere Läufer auf einem der weißen Felder *b1, d1, f1, h1* positioniert.
- Der nächste Wurf gibt die Position der Dame auf den verbliebenen sechs freien Feldern an.
- Die folgenden Würfe positionieren die Springer auf den verbliebenen freien Feldern. Für den ersten Springer muss bei einer 6 erneut geworfen werden, für den zweiten bei 5 und 6.
- Nun sind noch drei Felder frei. Auf das mittlere Feld setzt man den König, auf die beiden anderen die Türme.

### (2) Nicht zufällige Aufstellungen

Die Eröffnungsposition muss nicht unbedingt zufällig sein. Es kann zum Beispiel für ein Turnier eine Aufstellung vorgegeben werden, oder die Spieler einigen sich auf eine Eröffnungsposition.

*Edward Northam* empfahl folgendes Vorgehen, um die Eröffnungsposition zufallsfrei zu erzeugen:

1. Könige und Türme werden zunächst aussortiert.
2. Die Spieler – Schwarz zuerst – nehmen abwechselnd nach Belieben eine ihrer Figuren und stellen sie auf einen freien Platz. Der Gegner stellt dann eine gleichartige Figur auf seiner Seite spiegelbildlich auf, bevor er an der Reihe ist, eine seiner Figuren frei zu platzieren. Dabei gilt wie üblich die Einschränkung, dass der zweite Läufer nicht auf derselben Feldfarbe aufgestellt werden darf wie der erste.
3. Nachdem so die Damen, Läufer und Springer platziert worden sind, wird der König auf das mittlere der drei noch freien Felder gesetzt und die Türme auf die übrigen beiden.

Mit diesem Verfahren wird der Aufbau der Figuren zu einem Teil der Partie. Ein Vorläufer davon ist das *Freischach*, das von *Erich Brunner* 1921 entwickelt wurde.

## • Die Zwei-Tabellen-Darstellung

Das *Schach960-Nummerierungs-Schema* findet eine einfache Darstellung in Form zweier Tabellen, so dass dann eine direkte Ableitung von Startstellungen aus der jeweiligen Nummer von 1 bis 960 möglich ist.

Die beiden Tabellen dienen der raschen Zuordnung beliebiger Schach960-Startpositionen auf der Grundreihe von Weiß zu ausgelosten Zahlen zwischen 1 und 960 (bzw. 0 und 959):

1. Suchen Sie zuerst in der *Königstabelle* dieselbe oder die nächstkleinere Nummer heraus.
2. Bestimmen Sie dann die Differenz (0 bis 15) zur gelosten Zahl und bestimmen Sie in der *Läufertabelle* die dazu passende Läuferaufstellung.
3. Platzieren Sie nun zuerst die beiden weißen Läufer entsprechend auf die erste Grundreihe,
4. und sodann die sechs Figuren aus der gefundenen Zeile der Königstabelle auf die sechs verbliebenen freien Plätze der Grundreihe.
5. Die schwarzen Figuren werden abschließend spiegelsymmetrisch zur Grundreihe von Weiß aufgestellt.

## (1) Königstabelle

Positionierungs-Sequenzen der übrigen Figuren (ohne die zwei Läufer)

|     |             |     |             |     |             |
|-----|-------------|-----|-------------|-----|-------------|
| 0   | D S S T K T | 320 | S T D K T S | 640 | T S K T D S |
| 16  | S D S T K T | 336 | S T K D T S | 656 | T S K T S D |
| 32  | S S D T K T | 352 | S T K T D S | 672 | D T K S S T |
| 48  | S S T D K T | 368 | S T K T S D | 688 | T D K S S T |
| 64  | S S T K D T | 384 | D T S S K T | 704 | T K D S S T |
| 80  | S S T K T D | 400 | T D S S K T | 720 | T K S D S T |
| 96  | D S T S K T | 416 | T S D S K T | 736 | T K S S D T |
| 112 | S D T S K T | 432 | T S S D K T | 752 | T K S S T D |
| 128 | S T D S K T | 448 | T S S K D T | 768 | D T K S T S |
| 144 | S T S D K T | 464 | T S S K T D | 784 | T D K S T S |
| 160 | S T S K D T | 480 | D T S K S T | 800 | T K D S T S |
| 176 | S T S K T D | 496 | T D S K S T | 816 | T K S D T S |
| 192 | D S T K S T | 512 | T S D K S T | 832 | T K S T D S |
| 208 | S D T K S T | 528 | T S K D S T | 848 | T K S T S D |
| 224 | S T D K S T | 544 | T S K S D T | 864 | D T K T S S |
| 240 | S T K D S T | 560 | T S K S T D | 880 | T D K T S S |
| 256 | S T K S D T | 576 | D T S K T S | 896 | T K D T S S |
| 272 | S T K S T D | 592 | T D S K T S | 912 | T K T D S S |
| 288 | D S T K T S | 608 | T S D K T S | 928 | T K T S D S |
| 304 | S D T K T S | 624 | T S K D T S | 944 | T K T S S D |

- In den fünf Feldern für 2×Springer, 2×Turm und König (ohne die Dame) nehmen die Springer alle 10 möglichen Positionen ein in der Reihenfolge: 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-3, 2-4, 2-5, 3-4, 3-5, 4-5. Turm, König, Turm füllen in dieser Reihenfolge die restlichen drei Felder auf.
- Für jede dieser zehn „Springerkombinationen“ wandert die Dame von der ersten bis zur sechsten Position durch.
- Das ergibt insgesamt  $10 * 6 = 60$  verschiedene Kombinationsmöglichkeiten für die 6 Figuren.

**Beispiel:** Wir suchen die Schachaufstellung zur Startposition 518:

1. In der *Königstabelle* finden wir keine 518, nehmen also die nächstkleinere Nummer 512: Das liefert „TSDKST“ als Aufstellung (Figuren-Sequenz) ohne Läufer.
2. Die Differenz zu 518 ist 6 (**Rest**). Das ergibt dann in der *Läufertabelle*: „– – L – – L – –“.
3. Bei der Aufstellung für Weiß ergibt das zusammen: „TSLDKLST“ (klassisches Schach).

## (2) Läufertabelle

### Positionierungs-Sequenzen der zwei Läufer

| Rest | Linien |   |   |   |   |   |   |   |
|------|--------|---|---|---|---|---|---|---|
|      | a      | b | c | d | e | f | g | h |
| 0    | L      | L | – | – | – | – | – | – |
| 1    | L      | – | – | L | – | – | – | – |
| 2    | L      | – | – | – | – | L | – | – |
| 3    | L      | – | – | – | – | – | – | L |
| 4    | –      | L | L | – | – | – | – | – |
| 5    | –      | – | L | L | – | – | – | – |
| 6    | –      | – | L | – | – | L | – | – |
| 7    | –      | – | L | – | – | – | – | L |
| 8    | –      | L | – | – | L | – | – | – |
| 9    | –      | – | – | L | L | – | – | – |
| 10   | –      | – | – | – | L | L | – | – |
| 11   | –      | – | – | – | L | – | – | L |
| 12   | –      | L | – | – | – | – | L | – |
| 13   | –      | – | – | L | – | – | L | – |
| 14   | –      | – | – | – | – | L | L | – |
| 15   | –      | – | – | – | – | – | L | L |

Die beiden Tabellen sind auch dazu geeignet, aus einer gegebenen Aufstellung die zugehörige **Positionsnummer** abzuleiten. Liegt beispielsweise die Sequenz „TLLKSSDT“ vor, dann gilt:

1. Zuerst zerlegt man die Sequenz in die Läufer-Positionierung „– L L – – – –“, für die man den Rest-Index 4 in der *Läufertabelle* findet.
2. In der *Königstabelle* steht die Sequenz der übrigen Figuren „TKSSDT“ an Position 736.
3. Aus der Summe (736 + 4) ergibt sich dann die Positionsnummer 740.

Die nachfolgenden Zeilen sind die ersten vier weißen Grundaufstellungen und ihre schwarzen Zwillingsstellungen aus der Liste der insgesamt 960 Möglichkeiten:

### Nr. Grundaufstellung Nr. Zwillingsstellung

|   |          |     |          |
|---|----------|-----|----------|
| 0 | LLDSSTKT | 959 | TKTSSDLL |
| 1 | LDLSTKT  | 955 | TKTSLSDL |
| 2 | LDSSTLKT | 951 | TKLTSSDL |
| 3 | LDSSTKTL | 947 | LTKTSSDL |
| 4 | .....    |     |          |
| 5 | .....    |     |          |

## • Eine Schach960-Partie (zur Demonstration)

**Schach960**, Weltmeisterschaft 2009, Mainz

Startposition: „TSKTL LSD“ (Nr. 666)

Weiß: *Hikaru Nakamura* (Sieger)

Schwarz: *Levon Aronian*



- |     |       |         |
|-----|-------|---------|
| 01) | e4    | e5      |
| 02) | Sf3   | g6      |
| 03) | Sc3   | c6      |
| 04) | g3    | d6      |
| 05) | d4    | Ld7     |
| 06) | Td3   | Sa6     |
| 07) | a3    | Lh6+    |
| 08) | Ld2   | Lg7     |
| 09) | Le3   | exd4    |
| 10) | Lxd4  | Sc5     |
| 11) | Td2   | Sf6     |
| 12) | Sg5   | Tf8     |
| 13) | 0-0-0 | 0-0-0   |
| 14) | e5    | Sg4     |
| 15) | f4    | Se6     |
| 16) | Sxe6  | Lxe6    |
| 17) | h3    | dx e5   |
| 18) | Lxa7  | Sf6     |
| 19) | La6   | e4      |
| 20) | Dg1   | Txd2    |
| 21) | Lxb7+ | Kxb7    |
| 22) | Db6+  | Aufgabe |

---

**Hinweis:** Um **Schach960** gegen einen Computer online zu spielen, kann der interessierte Schachfreund im Internet den Link <https://lichess.org> anwählen. Damit gelangt er auf einen großartigen Schachserver, der kostenlos benutzt werden kann. Aus dem Angebot an vielen unterschiedlichen Funktionen wird zuerst [*Spiele mit dem Computer*] und dann [*Variante Chess960*] ausgewählt. Zusätzlich wird noch Weiß oder Schwarz und auch die Spielstärke des Computerprogramms bestimmt. Nun kann das Spiel beginnen.

---

• ENDE