

# schaken

met michiel bunnik

De ontwikkeling van schaakprogramma's gaat in ijtempo. Daar ze nooit de menselijke intuïtie kunnen overnemen, moeten ze het van het 'rekenen' hebben en dat rekenen gaat ze steeds sneller af. De opvolger van IBM's Deep Thought heet Deep Blue. De Deense grootmeester Bent Larsen speelde een minimatch tegen het nieuwe programma. Voor de techneuten onder u: Deep Blue loopt op 15 parallel processoren op de nieuwe High-end computer Risc/6000 van IBM, oftewel de computer is in staat 2 miljoen stellingen per seconde te berekenen. Dat lijkt veel, maar is weinig als u zich realiseert dat de programmeurs verwachten dat hun software binnen afzienbare tijd in chips is ingebouwd. Op dat moment berekent Deep Blue 200 miljoen stellingen per seconde. Bent Larsen liet zich door al deze astronomische getallen niet van de wijs brengen en versloeg Deep Blue met 2½-1½.

**B. Larsen - Deep Blue** 1e matchpartij Vierpaardenspel. 1. e4,e5 2. Pf3,Pc6 3. Pc3. Larsen kiest voor een rustige opbouw, wetende dat computers dol zijn op tactische verwickelingen. 3. .... Pf6 4. Lb5,Lb4 5. 0-0,0-0 6. Lc6,d:c6 7. d3. Het alternatief 7. P:e5 belooft wit niet veel: 7. .... Te8 8. P d3,L:c3 9. d:c3,P:e4 10. Lf4,Lf5 11. Te1,dd7 12. f3,Pf6 13. Dd2 ½-½. Tal-Sokolov, Barcelona 1992. 7. .... De7 8. Pe2,Lg4 9. Pg3,Ph5 10. h3,P:g3 11. fg3,Lc5+ 12. Kh2,Lc8. De loper heeft weinig goede velden. Na 11. .... Lh5 12. g4,Lg6 staat de loper zich ongelukkig. En 11. .... Le6 12. P:e5,L:h3 13. P:c6 kost een pion. 13. g4,Le6 14. De2,f6 15. Le3,L:c3 16. D:e3,h6. Tracht g4-g5 te verhinderen. Wit bereidt deze opmars rustig voor. 17. a4,Db4 18. b3,b6 19. Tf2,c5?!. Door dit soort zetten wordt de activiteit van de zwarte dame niet bevordert. 20. Kg3,Da5. De

computer 'snapt' het even niet meer en kan even niets beter verzinnen. 21. h4,Dc3 22. Taf1,Tad8 23. gf! Wit is tot g4-g5 gekomen en dreigt een gevaarlijke koningsaanval te ontwikkelen. Als een computer ergens niet van houdt, dan is het wel om te moeten keepen. Dit verklaart zwarts volgende zet. 23. .... L:b3 24. c:b3,T:d3 25. De2,h:g5 26. h:g5,f:g5. Zwart heeft drie pionnen voor zijn geofferde loper. De witte stukken staan echter actief geposteerd, zodat zwart geen tijd krijgt om met zijn pluspionnen echt gevaarlijk te worden. 27. Td1,Te3 28. Db2. Forceert damesruil. 28. .... D:b3 29. D:b3+,T:b3 30. Td5,Ta3 31. T:c5,g4 32. K:g4,c4 33. Td2,T:a4 34. Td7. Het is gebeurt met de koopman. De witte torens dringen de zwarte stelling binnen. 34. .... Tc8 35. Pg5. Om na 35. .... c3 36. T:c7! te kunnen spelen. 35. .... Ta2 36. T:c7,Ta8 37. g3,Tf2 38. Tee7,Kh8 39. T:g7,Th2 40. e5,Td8 41. Th7+,T:h7 42. P:h7. Met de dreiging 43. Pf6 42. .... Tg8+ 43. Pg5 1-0. goed gespeeld Bent!



Vanuit de diagramstelling vindt zwart een mooie weg naar de winst. Oplossing volgende week.