

Schakend Nederland - februari 1987

Prof. dr. H.J. van den Herik en John van der Wiel: Computerschaak op het Marnix

COMPUTERSCHAAK OP HET MARNIX

Evenals op veel andere scholen heeft Informatica de afgelopen jaren zijn intrede gedaan op het Marnix-Gymnasium te Rotterdam. Naast de klassieke opvoeding heeft de school van wijlen Goris (oud-bestuurslid van de KNSB) en Ten Kate (oud-rector, jarenlang uitkomend in Rotterdam 1, voorheen Kralingen) veel gedaan voor het schaken en besteedt zij tegenwoordig aandacht aan de symbiose van schaken en computerschaak.

Neen, nog niet tijdens de lessen..., maar daartussendoor neemt het een belangrijke plaats in. In de hal en in de aula is een gedeelte van de vloer wit-zwart gevlekt en flitsen de witte en zwarte stukken tijdens de pauzes over het bord.

Simultaanseances

De huidige stimulansen komen op conto van de heren Antens (Informatica en Natuurkunde) en Van Westreenen (Wiskunde). In 1985 was Jan Timman aan het einde van een schaakfestival waarin veel aandacht aan computerschaak besteed werd bij het Marnix te gast voor een simultaanseance (40 borden, waaronder twee computers); in 1986 kwam landskampioen John van der Wiel. Naast leerlingen, leraren, ouders en curatoren waren er opnieuw twee computers onder de deelnemers. Hoewel het credo van veel intellectuelen is dat "blik" niet kan schaken, denkt het Marnix toch genuanceerder over kunstmatige intelligentie en zo doen Timman en Van der Wiel.

Timman pakte de zaken serieus aan en won beide computerpartijen; Van der Wiel speelde min-

■ JAAP VAN DEN HERIK JOHN VAN DER WIEL

stens zo serieus maar verloor toch een partij. Het was een echte "simultaanpartij", overigens van beide zijden niet onaardig gespeeld. Grootmeester Van der Wiel was zo vriendelijk om deze partij zelf van commentaar te voorzien. Er zijn geen pogingen aangewend om achter de "overwegingen" van de machine te komen.

Wit: John van der Wiel

Zwart: Elite Avant Garde
*Marnix-Gymnasium, Rotterdam
Simultaanseance, 29 november
1986*

1. c4 c5 2. Pf3 Pf6 3. g3 b6 4.
Lg2 Lb7 5. Pc3 Pc6

Deze zet is niet de beste, al kan het nog weinig kwaad. Het paard vermindert de werking van Lb7 en zwart zou beter eerst zijn koningsloper kunnen ontwikkelen en rokeren. Beter is daarom 5. ..., e6 of 5. ..., g6.

6. 0-0 Pd4?

Dit tijdverlies kan zwart zich eigenlijk niet permitteren. Ik merk wel vaker dat de schaakcomputer in het algemeen meer moeite met het Engels heeft dan met andere openingen. Waarom? Is het speltype minder tastbaar of zijn de varianten slechter ingeprogrammeerd? Na 7. Pxd4 Lxg2 8. Kxg2 cxd4 9. Pb5 e5 zou zwart weinig te vrezen hebben, maar wit's volgende zet weerlegt zijn opzet.

7. e3! Pxf3+ 8. Lxf3 Lxf3 9.
Dxf3 e5?!

Ietwat antipositieel, maar zwart moet al erg uitkijken. Op het normaal uitziende 9. ..., e6 kan volgen 10. Pb5 (dreigt 11. Dxa8) d5 11. Df4! met grote problemen voor zwart. De beste zet

was hier 9. ..., Tc8!, iets nauwkeuriger dan 9. ..., a6 10. d4 10. d3?

Wit verzuimt te profiteren. Er waren twee zeer sterke mogelijkheden: A) 10. d4! Zwarts ontwikkelingsachterstand wordt duidelijk voelbaar. Hij kan het ergste voorkomen d.m.v. 10. ..., exd4 11. exd4 Le7, maar na 12. dxc5 bxc5 zit hij met een lelijke achtergebleven d-pion en zwakke velden op de d-lijn opgescheept (\pm); B) 10. Pb5! met het vrijwel geforceerde vervolg 10. ..., e4 11. Df4 d6 12. Pc3 (misschien nog beter 12. b3!) De7 13. f3 exf3 14. Dxf3 met groot voordeel voor wit.

10. ..., Le7 11. e4 0-0

Iets logischer lijkt 11. ..., h6 om 12. Lg5 te verhinderen, maar in de paard versus looper stelling die nu gaat ontstaan blijkt dat wit om progressie te maken toch wat ruimte zal moeten geven aan de zwarte looper.

12. Lg5 d6

Ik verwachtte 12. ..., Pe8 13. Lxe7 Dxe7 maar na 14. Pd5 heeft wit ook een prettig voordeeltje.

13. Lxf6 Lxf6 14. Pd5 Lg5 15.
Dg4 h6

Wit heeft nu een thematische stelling met een machtig paard op d5. Ik had hier mijn akties (het zal tenslotte van f2-f4 moeten komen) zorgvuldig moeten voorbereiden middels 16. Tae1! en 17. Te2 waarna het witte voordeel indisputabel is. Ik had dus iets langer moeten stilstaan bij deze stelling, maar ja, in een simultaan gaan de zaken meestal iets minder gecontroleerd.

16. f4?! exf4 17. gxf4 Lf6

De looper heeft nu een zeer hinderlijke werking, waardoor wit zijn torens niet meer op ideale velden kan krijgen.

**Een analyse van de simultaanpartij van John van der wiel tegen de
Fidelity Elite Avant Garde met waarschijnlijk het Mobile Master programma**

Schakend Nederland - februari 1987

Prof. dr. H.J. van den Herik en John van der Wiel: Computerschaak op het Marnix

18. **Tab1 Ld4+** 19. **Kh1 Tb8** 20. **Tf3**

Beter alsnog 20. **b3** en dan 21. **Tbe1** en eventueel **Te2**.

20. ..., **b5** 21. **b3**

Nu had wit consequent moeten zijn en met 21. **Tg3** moeten voortzetten (dreigt 22. **e5**). De reactie 21. ..., **f5** 22. **Dg6!** is niet erg goed en ook 21. ..., **bxç4** 22. **e5 g6** 23. **Pf6+** is zeer gevaarlijk. Een solidere reactie is 21. ..., **Kh8** en zonedig 22. ..., **Tg8**.

21. ..., **bxç4** 22. **dxc4 Te8**

Nu heeft zwart volop tegenspel, dat hij op originele wijze gaat concretiseren.

23. **Te1 Da5!?** 24. **Te2**



24. ..., **Da3**

Een opmerkelijke postering van de zwarte dame, zo ver van huis, maar ze is verbonden met een tactische dreiging die ik niet onderkende. Anders had ik wel 25. **Kg2** gespeeld (nauwkeuriger dan 25. **Tf1**, waarop zwart antwoordt met 25. ..., **Tb7** gevolgd door **a7-a5-a4**; niet meteen 25. ..., **a5?** wegens 26. **Pc7!** en 27. **Pb5**) 25. ..., **Dc1** 26. **Tf1** heeft dan weinig zin, maar na 25. ..., **Tb7** komt zeer sterk 26. **e5!** met de dreiging 27. **Pf6+**. De conclusie is dat de zwarte dameuitval eigenlijk niet helemaal in de haak is, maar ik trapte er wel grandioos in!

25. **h4? Dc1+** 26. **Kh2 Txe4!**

Oeps, niet gezien. Wit verliest een zeer belangrijke pion.

27. **Txe4 Dc2+** 28. **Kh3 Dxe4**

29. **f5**

Wit hoopt tot een eindspel te komen waarvan het nog niet zo zeker is of zwart het wel kan winnen.

29. ..., **De1!**

Een goede beoordeling. Wit kan weliswaar zelf met zijn f-pion gevaar gaan stichten, maar ondervindt erg veel last van de zwarte dame.

30. **f6 Dh1+** 31. **Kg3 Le5+** 32. **Kf2 g6** 33. **Dh3?**

De beslissende fout. Wit had nog twee mogelijkheden om de uitkomst van de partij middels agressief spel onzeker te doen zijn, nl. 33. **Pe7+** en 34. **Pc6** of 33. **h5!?** waarvan laatstgenoemde mogelijkheid mij de meest kansrijke lijkt.

33. ..., **Db1**

Een uitstekend veld voor de zwarte dame. Wit had nu alsnog 34. **h5** of **Pc7+** moeten doen, maar laat zich in op een pionoffer, dat hij niet precies kon berekenen.

34. **a4? Ld4+!** 35. **Kg3 Txb3** 36. **Txb3 Dxb3+** 37. **Kh2 Le5+** 38. **Kg2 Dxc4**

Ontmoedigend. Het eindspel was zelfs nu nog niet zo heel eenvoudig te winnen geweest, maar de zwarte stelling blijkt een witte matdreiging makkelijk aan te kunnen.

39. **Dc8+**

Toch maar geprobeerd. Wat anders?

39. ..., **Kh7** 40. **Pe7 De2+**

Op dit moment begonnen er allemaal lichtjes op het bord te branden, als teken dat de computer een feestje aan het bouwen was. Ik vond verlichting heel gezellig en besloot daarom zo lang mogelijk te blijven spelen, ook al kon dat nog maar drie zetten zijn.

41. **Kg1 Ld4+** 42. **Kh1 Df1+**

43. **Kh2 Le5** 0-1.

Een keurige voltrekking door de Avantgarde! Aldus John van der Wiel.

Dat de Rotterdamse kranten er niet vol van stonden betekent dat zo'n simultaanoverwinning van de computer al niets bijzonders meer is. Voor het duel grootmeester-machine geldt dit nog niet, sed non multorum annorum opus.

Een analyse van de simultaanpartij van John van der wiel tegen de Fidelity Elite Avant Garde met waarschijnlijk het Mobile Master programma