

computerschaak

Van 22 tot en met 28 augustus vond in Maastricht de derde Computer-Olympiade plaats. Er waren dertien verschillende denkspelen aanwezig, te weten: Awari, Bridge, Chinees Schaken, Dammen, Go (9x9), Go (19x19), Go-Moku, Molenspel, Othello, Qubic, Renju, Schaken en Scrabble. De olympiade vond plaats in het kader van het derde lustrum van de Rijksuniversiteit Limburg en stond onder auspiciën van de NVKI (Nederlandse Vereniging voor Kunstmatige intelligentie).

Schaken

In de schaakcompetitie waren er dit jaar zeven deelnemers, waaronder microwereldkampioen The Chessmachine WK-version (van Ed Schröder). Mephisto had laten weten nog niet gereed te zijn voor een nieuw treffen, nadat het bedrijf in het voorjaar 1991 de WK-titel na vele jaren aan Schröder had verloren (zie SN 91/6). Ook Fidelity, bezig met een Europese reorganisatie na het samengaan van Mephisto, zag geen kans deel te nemen. Dit betekende overigens niet dat het een gemakkelijk toernooi was voor The Chessmachine WK-version. De grootste concurrent (The Chessmachine King van Johan de Koning) komt weliswaar uit dezelfde stal (TASK), maar de heren (en/of de programma's) gaan op het bord tot het uiterste. Hiermee zijn we tot de kern van de zaak gekomen. Nederland staat op het gebied van computerschaak voor microcomputers aan de top! Een compliment voor de CSVN (Computer Schaak Vereniging Nederland) die dit als resultaat van haar jaarlijkse kampioenschappen mag beschouwen en natuurlijk aan het doorzettingsvermogen van het team Schröder-Louwman.

Computerolympiade

■ JAAP VAN DEN HERIK

Uitslagen

Van de dertien spelen waren er zes die door Nederlandse programma's gewonnen werden. Dit zijn: Awari (Lithidion), Dammen (Truus), Go (Goliath), Othello (Prothello), Qubic (QBig) en Schaken (The Chessmachine WK-version).

De uitslag van de schaakcompetitie luidt:

1. The Chessmachine WK-version 5½ (uit 6); 2. The Chessmachine King 4½; 3. Chessplayer 2175 3½; 4. Nightmare 3; 5. NIMZO 2½; 6-7. Dappet, TOUCH 1.

Partijen

Hieronder geven we de beslissende partij, alsmede hoe The Chessmachine WK-version een half punt kwijtraakte tegen Chessplayer 2175.

wit: **The Chessmachine King**

zwart: **The Chessmachine WK-version**

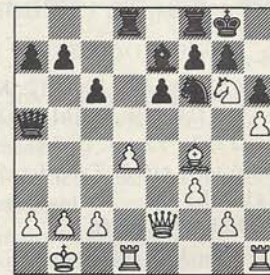
1. e4 c5 2. Pf3 d6 3. Lb5 + Ld7 4. Lxd7 + Pxd7 5. e4 Pf6 6. Pc3 g6 (einde openingsboek zwart) 7. d4 cxd4 8. Pxd4 (einde openingsboek wit) 8. ..., Tc8 9. De2 Lg7 10. 0-0 Da5 11. Le3 Pe5 12. Tfc1 Pxc4 13. Pcb5 Pb6 14. Txc8 Pxc8 15. Pb3 Da4 16. Pc3 Db4 17. Td1 0-0 18. Td4 Db6 19. f3 Pd7 20. Td1 Dd8 21. Dd3 Pcb6 22. Dc2 Dc7 23. Tc1 Tc8 24. Df2 Dd8 25. Ld4 Lxd4 26. Dxd4 Pf6 27. Pa5 Tc7 28. Pb3 Tc4 29. De3 Tc8 30. Pa5 Tc7 31. Td1 Dd7 32. Dd4 Pe8 33. Pb3 e6 34. e5 Tc4 35. Dd2 d5 36. Pd4 Dc7 37. f4 a6 38. a3 Pg7 39. Pce2 De7 40. Pc3 Tc8 41. Dc2 Pc4 42. b3 Pb6 43. Dc1 g5 44. fxc5

Dc7 45. Td3 Pd7 46. b4 Pxe5 47. Th3 Db6 48. Df4 Pc6 49. Pce2 Pf5 50. Tc3 Te8 51. Txc6 bxc6 52. Kf2 Tc8 53. Ke1 Pxd4 54. Pxd4 c5 55. Dc1 Dc7 56. bxc5 en wit gaf het tevens op.

wit: **The Chessplayer 2175**

zwart: **The Chessmachine WK-version**

1. d4 c6 2. e4 d5 3. Pd2 dxe4 4. Pxe4 Lf5 (einde openingsboek zwart; het is duidelijk dat er iets aan de transpositie van 3. Pc3 en 3. Pd2 gedaan moeten worden; maar zwart vindt, ook zo, bijzonder goed zijn weg). 5. Pg3 Lg6 6. h4 h6 7. Pf3 Pd7 8. h5 Lh7 9. Ld3 Lxd3 10. Dxd3 Pgf6 11. Lf4 e6 12. 0-0-0 Le7 13. Pe4 0-0 14. Kb1 Pxe4 15. Dxe4 Pf6 16. De2 Dd5 17. Pe5 (einde openingsboek wit) 17. ..., Tad8 18. f3 Da5 19. Pg6



19. ..., fxc6 20. Dxe6 + Kh8 21. Dxe7 Pd5 22. Ld2 Dxa2 + 23. Kxa2 Pxe7 24. c3 gxh5 25. Txh5 Pf5 26. Te1 Kh7 27. Te6 a5 28. g4 Pg3 29. Th3 Pf1 30. Lxh6 gxh6 31. Thxh6 + Kg7 32. Thg6 + Kf7 Remise.

Op deze Olympiade werd Qubic opgelost (voor de tweede keer, resultaat wit begint en wint). David Levy dacht dat binnen 25 jaar alle spelen op Go na van de lijst zouden verdwijnen. Het lijkt me optimistisch, maar het geeft wel stof tot nadenken.

Schakend Nederland - oktober 1991
Prof. dr. H.J. van den Herik: Computerolympiade