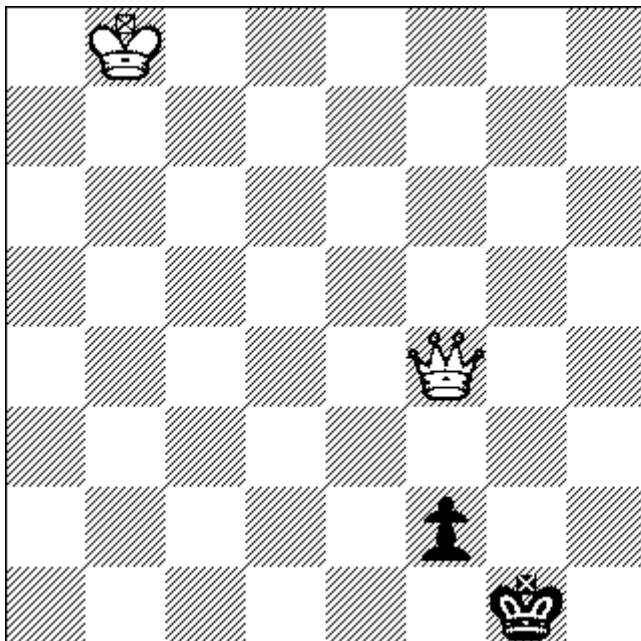


Stof tot denken

Soms lijkt het net alsof leren schaken alleen maar uit theorie bestaat. Van iedere opening zijn boeken vol geschreven, dus wie een beetje goed uit de opening wil komen, hoeft alleen maar te zorgen dat hij de goede varianten kent om het de tegenstander moeilijk te maken. Ook het middenspel is op die manier redelijk te doen. Als je maar steeds in de gaten houdt welke kenmerken de stelling heeft en welke strategie daar bij hoort, dan is het niet al te moeilijk om op de gezonde zetten te komen. Dit is ook de manier waarop de computer ‘Deep Blue’ werkte waarmee Garry Kasparov werd verslagen. De computer kende gewoon aan ieder positief kenmerk dat een zet met zich meebracht een aantal punten toe. De zettenreeks met het hoogste aantal punten had de voorkeur. Voeg daar een sterke rekenmachine aan toe die ontzettend veel zettenreeksen kan uitrekenen en vergelijken, en we hebben een ontzettend sterk spelende machine die eigenlijk de lol van het spelletje niet begrijpt. Omdat de aanpak van het schaakspel zoveel verschilt als we naar een mens of een computer kijken, is het ook regelmatig voorgekomen dat computers zetten deden die voor een mens absoluut onlogisch zijn. Vooral in de opening zijn er wel eens rare dingen voorgekomen. Een computer kan enorm sterk zijn, maar als hij geen openingsboek heeft zal hij grote moeite hebben met het vinden van gezonde openingszetten. Op zich is dit vreemd. Als je een mens vertelt dat hij ten minste met iedere openingszet moet proberen een nieuw stuk te ontwikkelen, dan is dit voor de plezierschaker ruim voldoende om een goede stelling te krijgen. Computers kunnen ontzettend veel, maar het is blijkbaar heel moeilijk om ze wat simpele regeltjes te geven om hun schaakgedrag te sturen.

Als er een onderdeel van het schaakspel is waar veel computers goed in zijn, dan is het wel het eindspel. Dit is meestal niet, omdat het elektronisch brein dit deel van het spel zo goed begrijpt, maar meer omdat het geringe aantal stukken hem in staat stelt op pure rekenkracht de beste voortzetting te vinden. Het nare is, dat mensen het met een stuk minder snelle processor moeten stellen. Daarom hebben ze juist in het eindspel behoefte aan een hoop theoretische kennis en ervaring om goed te spelen. Er zijn namelijk een hoop factoren die in een eindspel kunnen spelen. Zelfs in een eindspel met maar vier stukken kunnen er al een boel variaties mogelijk zijn. Voor een goede computer is een dergelijke stelling zelden een probleem, maar een mens kan zich lelijk vergissen als hij niet over de goede kennis beschikt om het spel uit te maken.



Een typisch voorbeeld van een stelling met vier stukken laat het eerste diagram zien. Wit staat op dit moment nog ruim voor, maar zwart dreigt hier een einde aan te maken met een nieuwe dame. De normale manier om dit met wit te winnen is door de zwarte koning met schaakjes voor de eigen pion te dwingen, waarna de witte koning ongestoord een stapje dichterbij kan komen. Dit lijkt ook hier geen probleem: na 1.Dg3+ kan zwart kiezen tussen voor de pion gaan staan of pionverlies. Zwart zal het echter niet zo erg vinden om 1...Kh1 te spelen, want na Dxf2 is het pat. In deze stelling komt wit dus geen steek verder. Als we in de stelling de koning naar g4 verplaatsen, dan blijkt dat wit wel weer kan winnen. Wit mag namelijk toelaten dat zwart promoveert, want na 1.Kg3 f1D 2.De3+ Kh1 3.Dh6+ Kg1 4.Dh2# is het mat. Als we in de stelling de zwarte koning en pion een vakje naar links schuiven, naar f1 en e2, dan ziet het er ook niet best uit. Wit kan nu winnen op de 'gewone' manier. 1.Df3+ Ke1 2.Kc7 Kd2 3.Df2 Kd1 4.Dd4+ Kc2 5.De3 Kd1 6.Dd3+ Ke1 7.Kd5 Kf2 8.Dd2 Kf1 9.Df4+ Kg2 10.De3 Kf1 11.Df3+ Ke1 12.Kd4 Kd2 13.De3+ Kd1 14.Dd3+ Ke1 15.Ke3 en de pion valt. Hiermee zijn we nog niet aan het einde van de mogelijkheden. Als we in de oorspronkelijke stelling de f-pion op de h-lijn zetten, komen we nog een variatie tegen. Na 1.Dg3+ staat zwart weer voor een probleem. Na Kf1 verliest hij zijn pion. Hij moet dus voor de pion gaan staan. Gelukkig voor zwart levert dit weer een patstelling op. Dit keer hoeft hij zijn pion er niet eens voor op te offeren. Wit kan eindeloos met de dame heen en weer gaan spelen, maar meer dan remise zal het niet opleveren.