



S A K K - S A R O K

rovatvezető: Blázsik Zoltán

Nagymesteri sakkvakság

"A hiba bekövetkezik, csak ki kell várni"
(Savielly Tartakower)

Sajnos nem az orosz Kramnyik és Lékó Péter közötti világbajnoki döntő mérkőzésről tudósított a média az elmúlt hónapokban, hanem egy ember és egy számítógép közötti egyenlőtlen harcról.

Garry Kaszparov a világranglista vezetője ismét egy sakkozni tudó programmal mérte össze erejét, ahelyett, hogy a nemzetközi sakkvilágban uralkodó rendezetlen viszonyok megszüntetésén fáradozna. Ő sokat tehetne ez ügyben, ma is a legjobbnak tartják sokan, nem ok nélkül. A legismertebb nagymester és a leghíresebb program, a FRITZ négy partit játszott novemberben New York-ban, a nagy üzletek egyik központjában.

Kevesen kapnak ilyen ajánlatot, még kevesebben utasítják vissza a termék reklámozásáért járó sok pénzt. Kaszparov mintegy 47 millió (!) forintnak megfelelő dollárt vágott zsebre. Megérte neki, ugye?

Bár a fénykép élethűbb, mégis jobban csodáljuk a nagy festők portréit. Talán azért, mert fényképezni mi is tudunk, csak egy jó gép kell hozzá. A sakkművészet emberi, az alkotásokat két ember hozza létre néhány óra gondolkodással.

A hasonló mérkőzések csak az eredményről döntenek, hogy ki játszik szebben, mélyebben meg sem kérdezhető.

Mivel azonban mind a matematikát, mind az informatikát szeretjük, így szívesen lejátszunk a mesterséges intelligencia legújabb vívmányának sikerét.

X3D FRITZ – Kaszparov

(A 3D arra utal, hogy ezúttal azt is „megoldották”, hogy az ember térbelinek lássa a sakktáblát, sőt pótkészletet nem használhatott, ez is egy hátrány volt.)

1. e4 e5 2. Hf3 Hc6 3. Fb5 Hf6 4. d3 d6 5. c3 g6 6. 0–0 Fg7 7. Hbd2 0–0 8. Be1 Be8 9. d4 Fd7 10. d5 He7 11. Fxd7 Hxd7 12. a4 h6 13. a5 a6 14. b4 f5 15. c4 Hf6 16. Fb2 Vd7 17. Bb1 g5 18. exf5 Vxf5 19. Hf1 Vh7 20. H3d2 Hf5 21. He4 Hxe4 22. Bxe4 h5 23. Vd3 Bf8 24. Bbe1 Bf7 25. B1e2 g4 26. Vb3 Baf8 27. c5 Vg6 28. cxd6 cxd6 29. b5 axb5 30. Vxb5 Fh6 31. Vb6 Kh7

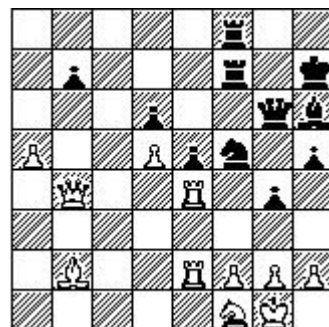
32. Vb4 – Nyilvánvalóan sötét áll jobban. Világos vezérszárnyai játéka nem hozott semmi előnyt, míg sötét erősebb a királyoldalon. Még semmi sem dőlt el. Azonban a fogyó idő döntő tényező. Az embert zavarja a kiszámíthatatlan jövő, a várható kapkodás, míg a processzor több gigaherzes lesz néhány perc múlva is, és még addig is mennyi állást tud értékelni!

32. - Bg7??

Óriási hiba! Egészen megdöbönt a világ. Itt Bg8 jó lett volna, megvédené a g4 gyalogot, és h4-et léphetne később. A tett lépésnek is ez volt a célja, csak hogy **33 Bxe5!** Minden stratégiai tervet keresztülhúzott. A bástya visszautására a vezér üti az f8-on álló tornyot, majd később az e5 gyalog sem lesz tartható.

Ha Kaszparov ilyen súlyos elnézést elkövethet, akkor, ha egy ember lenne a világos, sötét reménykedhetett volna abban, hogy ő sem veszi észre a kínálózó lehetőséget. De a FRITZ mindig „észreveszi” az ilyen ajándékot.

33. - dxe5 34 Vxf8 Hd4 35 Fxd4 exd4 36. Be8 Bg8 37. Ve7+ Bg7 38. Vd8 Bg8 39. Vd7+ 1–0.



Beküldendő az alábbi két kombináció megoldása:

- A) Vil.: Kg1, Vc3, Ba1, Bd1, Fe2, Hf3, Hf5, a2, b4, e3, f2, g2, h2
Söt.: Kg8, Vd8, Ba8, Bf8, Fc7, Fc8, Hf6, a6, c4, d5, f7, g7, h7
Világos indul és nyer (legalább két gyalogot).
- B) Vil.: Kg2, Vh5, Bg6, Fd3, Fe5, a2, c3, d4, f2, f3, h2
Söt.: Kh8, Ve6, Bg8, Hc4, Hd6, b5, c6, d5, f7, g7, h6
Sötét indul és nyer.

A decemberi feladatok megoldása:

A) 1. -exf2+ 2. Kxf2 Vd2+ 3. Kf1 Vxg2+ 4.Ke1 Vg1+ 5.Kd2 Ve3+ 6.Kc2 (Kd1 Bg1+ 7. Kc2) Bg2+ 7.Kb1 Ve1+ matt. Radnai Ádám – Bánusz Tamás, 0-1.

B) Fxd5!+ Kh8 (- Bxd5 2.Vxd5+ Vxd5 3.Be8+ matt) 2. Hf7+ Bxf7 3.Fxf7 és világos nyert, Gonda László – Varga Tibor. Még szebb lett volna 1.Vxd5+!!, mert Bxd5 2. Fxd5+ után Kf8 3. Hxh7 matt, vagy Fe6 3.Bxe6 is gyönyörű., de 1. – Kh8 2. Hf7+ Bxf7 3.Vxd8+ Fxd8 4.Be8+ is szép.

A megoldások beküldési határideje: 2004. február 17.

A megoldásokat a következő címre kérjük:

Blázsik Zoltán 6701 Szeged, Pf.: 1298