

SCHAKEN

1 April!

door
Hans Böhm

De vraag is: kunnen we een 1 april mop uithalen met de computer? Om een goed antwoord te krijgen ging ik te rade bij de Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN). Die bijzondere onderbond van de KNSB werd opgericht in 1980 en telde in de hoogtijdagen meer dan duizend leden, van amateurs tot professionals. Het was een vrolijke vergaarbak van denkkraft en experimenten en vele programma's kregen later een mooi internationaal jasje en kwamen op de consumentenmarkt. Met de intrede van internet zijn die experimentele machines museumstukken geworden maar nog steeds organiseert CSVN onder andere jaarlijks haar eigen NK.

Via de enthousiaste voorzitter Ruud Martin kwam ik in contact met Hein Veld-

huis, expert en verzamelaar met een eigen site over de geschiedenis van de schaakcomputer. Die begreep de opdracht meteen en kwam met drie stellingen maar verwees voor een beter begrip weer door naar een ander clublid, programmeur Richard Pijl. Die studeerde in Delft en hij bracht enkele schaakprogramma's uit zoals *The Baron*, die brute force en zelf leren combineert.

Kortom, we gaan goed gefundeerd een grap uithalen met de computer.

Diagram 1

Wit aan zet wint.

Tim Krabbé schreef in 2000: 'Ook als je alle computers van de wereld laat denken tot ze een ons wegen, er zal er geen bij zijn die niet Pxb6+ speelt'. Tim had gelijk in 2000 maar is dat nog steeds zo?

Pijl legde de stelling voor aan enkele huidige topprogramma's. 'De eerste stap is

om te zien dat slaan op b6 geen mogelijkheden tot winst geeft.

Daar hebben *Komodo* en *Hiarcs* veel moeite mee. *Stockfish* doet het iets beter maar vindt de damewinst zo aantrekkelijk dat hij niet serieus naar een andere zet kijkt.

De tweede stap is om wel het juiste plan te vinden. *Leela* komt wel tot die poging maar vindt het juiste plan niet en pakt dan uiteindelijk toch maar die dame'.

Ik vermoed dat met de huidige kennis over vestingen iedere speler vanaf Meester-niveau in een nanoseconde begrijpt dat 1.Pxb6+ cxb6 2.h4 gxh4 3.Dc1 h3 4.gxh3 h4 een onneembare vesting oplevert. Dus is het enige plan om a5 op te halen. Dat kan met de hergroepering Dd2, Ka4 en Pb3. Het is daarna nog een hele kluit maar dit is het enige winstplan.

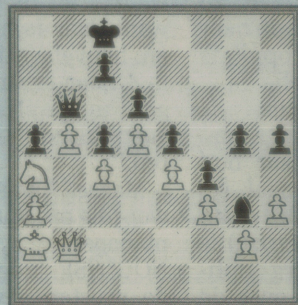


Diagram 2

Wit maakt remise

Ook in deze stelling ziet het geoeffende oog direct dat 1.Dxc7+ Kxc7 2.b4 remise is omdat zwart nergens kan doorbreken en de twee vrijpionnen niet langs de witte koning kunnen komen. Maar nu de computer. *Hiarcs* en *Komodo* vinden geen remise. Pijl: 'Het is misschien niet geheel toevalig dat programma's die een neurale netwerk gebaseerde evaluatie hebben, de oplossing wel zien. *Leela* na 4 seconden en *Stockfish* komt

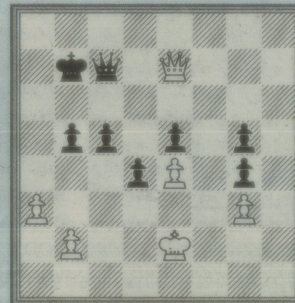
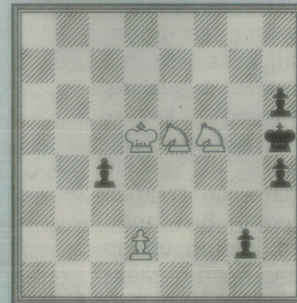


Diagram 3

Wit maakt remise.

Dit is wel een grappige opgave maar zoals zal blijken lacht de computer ons hier uit. Dat mag ook wel een keertje. De mens heeft problemen met deze stelling. De computer niet. Pijl: '*Stockfish* en *Hiarcs* gaven de oplossing in minder dan tien seconden.



Komodo had wel de goede beginzet maar kwam niet tot het juiste oordeel. *Leela* heb ik na tien minuten maar afgebroken. Dus met de huidige software is dit niet meer onoplosbaar.'

Sprong de oplossing bij de eerste twee opgaven direct in het oog, hier is de eindconstructie verborgen, ook al duurt het maar drie zetten.

1.Kc6 g1d 2.Pxh4 en 3.Phf3 waarna de zwarte koning voor goed zit opgesloten. De witte koning kan gaan dolen. Gaat de computer ooit een 1 april mop uithalen met ons?