

Ed Schröder wint Nederlandse computertitel

De negende editie van het Nederlands kampioenschap computerschaak betekende het einde van een traditie. Na een jarenlange tweestrijd tussen Ed Schröder (Rebel) en Frans Morsch (Quest), waarbij de rest van het deelnemersveld moest toekijken, is de situatie gewijzigd. Weliswaar won Rebel, dat was dus geen verrassing, maar het deed dat met een overmacht die tot nu toe niet eerder werd vertoond. Daarachter ontwikkelde zich een harde strijd om de tweede plaats. Met veel moeite wist Frans Morsch zich nog bij het drietal te scharen dat uiteindelijk op vijf punten eindigde.

MINZE BIJ DE WEG

Moet er gezien die nieuwe situatie gesproken worden van een vooruitgang of achteruitgang? Harry Parson, die sinds jaar en dag als wedstrijdleider het Nederlands kampioenschap in goede banen leidt, vond het eerste. Volgens hem was het gemiddelde niveau aanzienlijk gestegen. Dat hoeft overigens geen verwondering te wekken, want van de eerste zes deelnemers in de eindrangschikking houden liefst zes op zich professionele c.q. commerciële basis met het programmeren van schaakcomputers bezig. Ed Schröder, Johan de Koning, Frans Morsch, Bart Westrate en Henk Kuyer hebben allen de gelegenheid veel tijd in hun programma te steken. Slechts voor Dap Hartmann en Peter Kouwenhoven blijft het programmeren een bijzaak.

Overtuigend

Op de overwinning van Rebel (de Mephisto Polgar) was niets af te dingen. Het programma kwam eigenlijk nooit in de problemen en had hooguit af en toe wat moeite om een gewonnen stelling ook daadwerkelijk in winst om te zetten. Wie de zeven winstpartijen van Rebel elders in dit nummer doorspeelt moet constateren dat hier een echte kampioen aan het werk is.

Dat Frans Morsch zijn titel niet zou behouden kwam voor hemzelf niet als een verras-

sing. Alleen de naam van zijn programma was hetzelfde gebleven, al het andere was veranderd. Quest stond dit jaar voor een experimentele versie van het single-chip programma van Frans Morsch, en als we dat in beschouwing nemen deed hij het helemaal niet slecht.

Tot grote vreugde van de twee CSVN bestuurders Hartmann en Kouwenhoven deed Dappet het eindelijk weer eens echt goed. Over de achtergronden vertelt Peter Kouwenhoven in een eigen bijdrage meer. Er moet wel de aantekening bij dat Dappet niet tegen Kallisto en Quest speelde, zodat de echte krachtsverhoudingen nog niet helemaal duidelijk zijn. Maar een dergelijke

De programma's en de mensen

Rebel: Ed Schröder

The King: Johan de Koning

Dappet: Dap Hartmann en
Peter Kouwenhoven

Quest: Frans Morsch

Kallisto: Bart Westrate

October: Henk Kuyer

LChess: Lex Loep

Shess: Ard van Bergen

Prochess: Tom Pronk

Arachne: Maarten van der Meulen

Tobber: Wim van Beusekom

Pionier: Ron Verhoeven

Pallas: Erik Leenders

Duck: Dennis Breuker

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

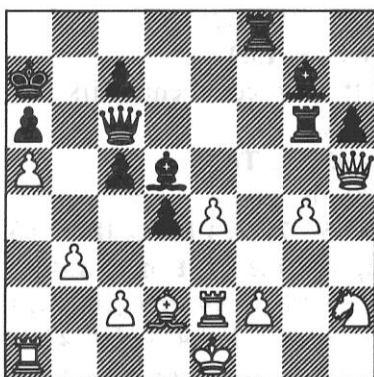
situatie is nu eenmaal eigen aan het Zwitserse systeem.

De derde, of beter gezegd de eerste op weerstandspunten, van het trio 'achtervolgers' was The King van Johan de Koning. Een opmerkelijke prestatie als men bedenkt dat The King het zonder een fatsoenlijk openingsboek doet. Met behulp van zogenaamde 'book killers' als 1. a3 en 1. ..., a6 kwam The King toch een heel eind. Wat zouden de mogelijkheden zijn als het programma ook eens met voordeel uit de opening zou komen?

Van de overige programma's was vooral iets meer verwacht van Kallisto, dat het vorig jaar zo goed deed. Bart Westrate leek nu een beetje pas op de plaats te hebben gemaakt. Ook Shess viel tegen. Het programma draaide dit jaar op een veel snellere machine, maar toch zat er niet meer in dan een bescheiden positie in het middenveld.

Debutanten

Er waren dit jaar drie debutanten. Van hen wist Dennis Breuker (Duck) helaas geen enkele overwinning of remise te scoren. Tobber, het voortbrengsel van de steeds pessimistische Wim van Beusekom, deed het een stuk beter. De maker was niet ontevreden met zijn 2½ punt en over het volgende fragment, dat hij ook tijdens de najaarsvergadering van de CSVN liet zien, was hij zelfs zeer tevreden.



Pallas-Tobber

Zwart aan zet

In de diagramstelling (na 43. d3xe4) besloot Tobber tot 43. ..., Lxb3 Er volgde 44. cxb3 d3 45. Tc1 dxe2 46. Dxc5 Dxc5 47. Txc5 Kb8 48. Kxe2 Ld4 49. Tf5 Txf5 50. exf5 Tf6 51. Pf3 La1 52. Ke3 Tf7 53. Pd4 Lxd4 54. Kxd4 h5 55. f3 Td7 56. Ke3 h4 57. Lc3 h3 58. Le5 Te7 59. Kd3 Txe5 60. Kd4 Te8 61. g5 h2 62. g6 en wit gaf het tevens op. Wit had natuurlijk wel meer tegenstand kunnen bieden door met zijn pionnen op de koningsvleugel in actie te komen.

Tom Pronk, de derde debutant, eindigde met Prochess in de middenmoot. Daarover in het volgende nummer meer.

Partijselectie

EINDSTAND

		MP	WP
1	Rebel	7	27.0
2/4	The King	5	31.5
	Dappet	5	28.5
	Quest	5	27.5
5/6	Kallisto	4	29.0
	October	4	26.0
7/8	LChess	3.5	22.5
	Shess	3.5	21.5
9/10	Prochess	3	21.5
	Arachne	3	20.5
11	Tobber	2.5	26.0
12	Pionier	2	19.0
13	Pallas	1	22.0
14	Duck	0	20.5

Arachne-Quest

1. d4 d5 2. c4 e5 3. de5 d4 4. Pf3 Pc6 5. e3 Lb4 6. Pbd2 de3 7. fe3 De7 8. Ld3 Ph6 9. a3 Pe5 10. Pe5 Ld2 11. Dd2 De5 12. Db4 Pg4 13. Ke2 Ph2 14. Db5 Db5 15. cb5 Pg4 16. e4 Pe5 17. Lc2 Ld7 18. b6 Lb5 19. Kf2 ab6 20. Lf4 f6 21. Tad1 Lc4 22. Th5 Ta5 23. Td4 Lf7 24. Th3 c5 25. Td1 Ke7 26. Tdh1 h6 27. Td1 Pc4 28. Thh1 Pb2 29. Ta1 Td8 30. g4 Pc4 31. a4 Taa8 32. Kf3 Le8 33. Ta2 b5 34. Tc1 ba4 35. Ld1 b5 36. Le2 Lf7 37. Kg2 g5 38. Lc4 Wit geeft het op.

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Quest-Kallisto

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lb5 Lc5 4. c3 Pge7
5. 0-0 Lb6 6. d4 ed4 7. cd4 d5 8. ed5 Pd5
9. Te1 Le6 10. Da4 Dd6 11. Pbd2 Pe7 12.
Pe4 Dd5 13. Pc3 Dd6 14. Lc6 Dc6 15. Dc6
bc6 16. Pe4 La5 17. Ld2 Ld2 18. Pfd2 Td8
19. Pb3 0-0 20. Pg5 Lb3 21. Te7 Ld5 22.
Tc7 f6 23. Pf3 Tf7 24. Tf7 Kf7 25. Tc1 Lf3
26. gf3 Td6 27. Tc4 f5 28. Kf1 g5 29. Tc5
Kf6 30. Ke2 h5 31. Kd3 Ke6 32. h3 h4 33.
Ke3 Kf6 34. b3 Kg6 35. Ta5 Td7 36. Ta6 f4
37. Kd3 Kf5 38. Tc6 Te7 39. a3 Td7 40.
Tc8 Ke6 41. Tc5 Kf6 42. Ke4 Te7 43. Te5
Tc7 44. Tf5 Kg6 45. Tc5 Te7 46. Te5 Tb7
47. b4 Kf6 48. Tf5 Kg6 49. Tc5 Te7 50.
Te5 Tc7 51. Te6 Kh5 52. Te8 Kg6 53. Ke5
Kf7 54. Ta8 Kg6 55. Tg8 Zwart geeft het
op.

Shess-Quest

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 33. Lb5 a6 4. La4 Pf6
5. 0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9.
h3 Pa5 10. Lc2 c5 11. d4 cd4 12. cd4 Lb7
13. de5 de5 14. Dd8 Tfd8 15. Pe5 Tac8 16.
Ld2 Td2 17. Pd2 Tc2 18. Pf1 Pe4 19. Pd3
Lg5 20. Pg3 Pd6 21. Tad1 h6 22. Pe2 Pf5
23. Pc3 Pc4 24. g4 Pd4 25. Te8 Kh7 26.
Tf8 Pf3 27. Kh1 Pfe5 28. Kg1 Pd3 29. Td3
Pb2 30. Td4 Tc3 31. f4 Lh4 32. Kf1 Te3
33. Te8 Te8 Wit geeft het op.

Quest-The King

Analyse Johan de Koning

1. e4 a6

Tijdens het eerste weekend was het openingsboek van The King slechts twee zetten groot.

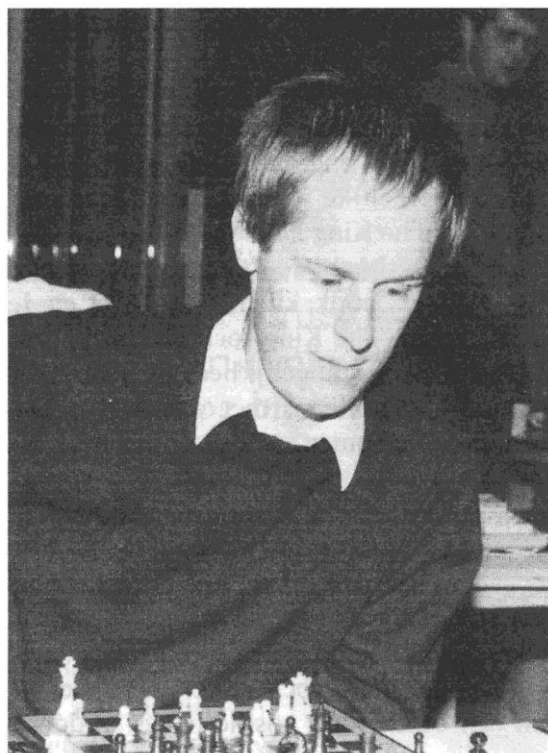
2. d4 e6 3. Pf3 d5 4. e5 c5 5. c3 Pc6

Het Frans speelt doorgaans zichzelf met zwart, The King heeft er dan ook geen moeite mee een aantal normale zetten te doen.

6. Le2 Ld7 7. 0-0 b6

The King wil (eventueel) met de pion terugnemen om een sterk centrum te houden en geen last van b4 te hebben.

8. Le3 Le7 9. c4 cxd4



Frans Morsch nam aan het NK deel met een experimenteel single chip programma en werd o.a. daardoor onttroond als kampioen.

The King grijpt deze mogelijkheid aan om Pg8-h6-f5 te kunnen spelen zonder onderschept te worden door Lxh6.

10. Lxd4 dxc4 11. Lxc4 Ph6 12. Lc3 b5 13. Lb3 Pf5 14. De2

Een idee van Henk Kuyer; 14. g4 faalt op 14. ..., Ph4 15. Pxd4 Lxh4 16. a3 h5! en ook in deze variant houdt zwart de beste kansen.

14. ..., b4 15. Ld2

Wit heeft hier een behoorlijk ontwikkelingsprobleem.

15. ..., Pa5 16. Tc1

Want Lb5 dreigt.

16. ..., Lb5 17. De4 Pxb3 18. axb3 Ld3?!

The King ziet hier niet op tijd de wending 19. Dc6+ Kf8 20. g4 Ph4 (20. ..., Ph6 21. Lxh6 gxh6) 21. Pxd4 Lxh4 22. Lxb4+ Kg8, omdat zwart nog de tussenmanoeuvre 20. ..., Lb5 21. Db7 Tb8 heeft (naar eigen zeggen) om te voorkomen (uitstellen) dat

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

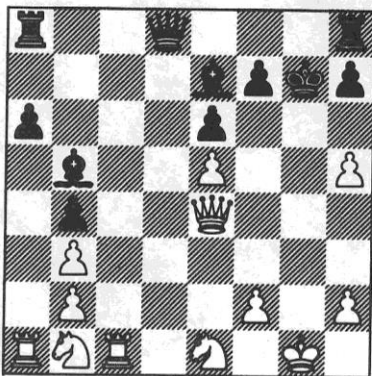
(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

wit het paard slaat. Dit is weer een schoolvoorbeeld van het horisoneffect. Gelukkig zijn de gevolgen slechts marginaal.

19. Dc6+ Kf8 20. g4 Ph6 21. Lxh6 gxh6
22. Pe1

Quest heeft blijkbaar geen vat meer op de komende dreigingen, want deze zet speel je niet voor je plezier.

22. ..., Lb5 23. De4 h5 24. gxh5



24. ..., Kg7!!

De toren op a8 staat nu gedekt door h8, zodat de dame de ontwikkeling van het witte paard voorkomt. Ten tweede wordt de koning opzij gezet om over de g-lijn toe te slaan.

25. Dg2+

Wit beste kans was waarschijnlijk Pf3.

25. ..., Kh6 26. Df3 Dd4 27. Td1 Thg8+
28. Kh1 Dxe5 29. Pd2 Le2 30. Dxf7

Nu is het direct uit, maar met een kwaliteit minder in een slechte stelling is het ook slecht schaken.

30. ..., Taf8 31. Pdf3 De4 32. Td4 Dc6 33.
Tc1 Lxf3+ 34. Dxf3 Dxc1 35. De2 Dg5 36.
Dd2 Lc5

En Frans besluit het niet langer aan te zien. Wit geeft het op.

October-The King

Analyse Johan de Koning

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Pc3 Lb4 4. e5 c5 5. Dg4
Pe7 6. dxc5 Lxc3+

De evaluatie van de pionnenstructuur is hier wat uit de hand gelopen: The King zal in de partij voortdurend +1 aangeven, terwijl hij een, en later twee, pionnen achter

staat. Een en ander komt doordat ik in de tussenliggende week de pionnen veel te goedkoop heb gemaakt zonder de structurevaluatie aan te passen. In de laatste drie partijen worden dan ook vijf pionnen geofferd.

7. bxc3 Pg6

Met deze zet blijkt The King een aantal voorbereide koningsaanvallen te ontlopen. Overigens is de reden duidelijk: hij wil de pionnen g7 en h7 niet opgeven.

8. Pf3 Pc6 9. Lb5 Ld7 10. Lxc6 Lxc6 11. 0-0 0-0 12. Lg5 Dc7 13. Dd4 Lb5 14. Tfe1 h6
15. Le3 La6 16. Tab1 Tfc8

Schaakliefhebbers kunnen nu beter doorgaan naar zet 65.

17. a3 Kh8

Een typische computerzet, het programma ziet geen mogelijkheden om binnen de horizon zijn stelling te verbeteren, maar probeert de remise te ontwijken. Aangezien October hetzelfde doel voor ogen heeft kan deze partij erg lang gaan duren. Meestal wordt dit soort partijen beslist door een door winstlust ingegeven fout. Hoewel dit bij mensen ook regelmatig voorkomt, hebben zij geen 30 zetten nodig om de remise te vermoeden.

18. Tb3 Pe7

The King heeft zowaar een klein plannetje opgevat.

19. Df4 Pc6 20. Tbb1 Kh7 21. Kh1 Kg8 22.
Dg3 Kh8 23. Tb2

Nadat The King weer een beetje is uitgerust besluit hij de paarden te gaan ruilen, m.m.v. October.

23. ..., Pa5 24. Pd2 Pc4 25. Pxc4 Lxc4

Wat aan mij de kreet ontlokt "Ongelijke lopers, remise!"

26. f4 De7 27. Teb1 Tc7 28. Df3 Te8 29.
Tb4 Tec8 30. Ta4 Ta8 31. Ta5 De8

Wit moet hier even oppassen de toren niet in te laten sluiten, en doet dat. Met c6 of a4 achter de hand is opsluiting onmogelijk.

32. Tb2 Dd8

Met het idee via e7 weer naar e8 te gaan.

33. Df2 Kg8 34. Tb4 Tc6 35. Taa4 De7 36.
Tb1 Tcc8 37. Df3 Tc7 38. Tab4 La6 39.

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Bart Westrate

Df2 Te8 40. Dg3 Le2 41. Ta4 a6 42. Tab4 Kh8 43. a4 a5 44. Tb6 Lc4 45. Df3 Kg8 46. Df2 Tec8 47. De1 Td8 48. Dc1 Kh8 49. Db2 Tdd7 50. Td6 Dd8 51. Db6 Da8

De waardering van The King is inmiddels gezakt tot -0.079, nog net beter dan remise. Dit is gebaseerd op de pionruil 52. c6 bxc6 53. Db8+ Dxb8 54. Txb8+ Kh7 55. Lb6 Tb7 56. Txb7 Txb7 57. Txc6.

52. Tc1 Kg8

De indrukwekkende reis Ke8-g8-h8-h7-g8-h8-g8-h8-g8-h8-g8 is hier tot een einde gekomen.

53. Ta1 Te7 54. Tc1 Tc8 55. Td1 h5

Eindelijk gebeurt er weer wat, The King verwacht 57. f5 om 57. ..., h3 te voorkomen (lees uitstellen).

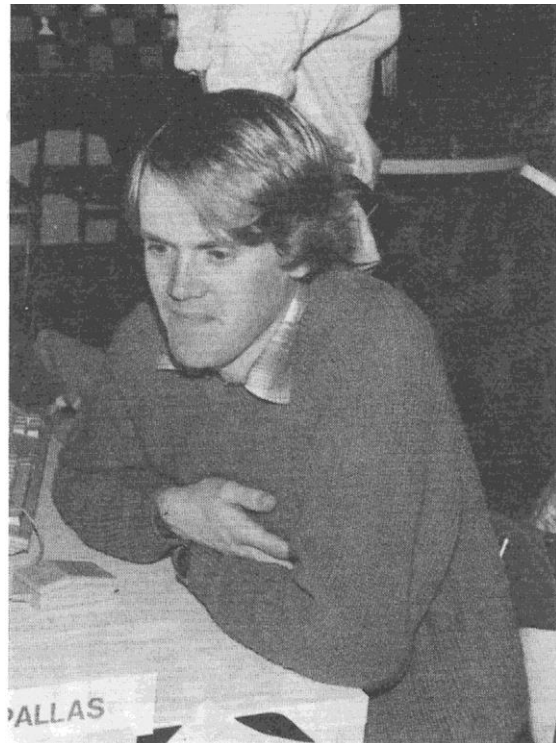
56. Db2 h4 57. Tb1 h3

The King gooit er nog een tweede pion tegenaan, de waardering is weer terug op +1. Opmerkelijk is dat de verminkte koningsstelling over tien zetten inderdaad faitaal blijkt te zijn.

58. gxh3 Tcc7 59. Tg1 De8 60. Da1 Le2 61.

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Erik Leenders

Tg3 g6 62. Da3 Lc4 63. c6 Txc6 64. Txc6 bxc6 65. Lb6



65. ..., Tb7 66. Lxa5

Nu zijn de rapen gaar. De zwarte dame komt met geweldige eetlust binnen.

66. ..., Tb1+ 67. Tg1 Db8 68. Lb4 Txc6+ 69. Kxc6 Db6+ 70. Lc5 Db1+ 71. Kg2 Dxc2+ 72. Lf2 De4+ 73. Kg1 Db1+ Hier kondigde The King mat in 9 aan; de witte koning zou op f6 mat gaan.

74. Kg2 Lf1+

Wit geeft het op.

October-Shess

Analyse Henk Kuyer

1. d4 d5 2. Pf3 Pf6 3. Lg5 e6 4. Pbd2 Pbd7

Dit geef wit de kans over te gaan naar de Rubinstein variant van het Frans. Met 4. ..., Le7 was dit te verhinderen.

5. e4 dxe4 6. Pxe4 Le7 7. Pxf6+ Lxf6 8. Lxf6 Pxf6

Beter is 8. ..., Dxf6 om na de korte rokade op e5 aan te sturen, waarmee zwart zijn loper op c8 activeert.

9. Ld3 0-0 10. c3 Ld7

Met 10. ..., b6 en 11. ..., Lb7 was alsnog een gezonde loperontwikkeling mogelijk.

11. Pe5 De7 12. 0-0 Tad8 13. Df3 c6 14. g3

Slecht, dit ontleemt wit de manoeuvre Te1-e3-g3 (of h3). Beter is 14. g4 om het zwarte paard te verjagen van f6 met g5, later gevolgd door eerder genoemde torenmanoeuvre. De zet g3 wordt hier waarschijnlijk gespeeld om de activiteit van de witte dame en loper te vergroten.

14. ..., Dd6 15. Tfe1 b6 16. Pg4 Pxd4 17. Dxd4 f5

Het is ronduit merkwaardig dat zwart zich hier geheel vrijwillig zo ernstig verzwakt. Na 17. ..., c5 18. De4 g6 is de verzwakking van de zwarte koningsvleugel onbelangrijk, terwijl zwart nu zelf met Lc6 van de zwakke witte velden op de koningsvleugel kan proberen te profiteren.

18. De2 c5 19. dxc5 Dxc5 20. Tad1 Tfe8 21. Lc4 Dc7

Niet 21. ..., Kh8 22. Lxe6.

22. Lb3 g6 23. De5

In de evaluatiefunctie van October wegen de achtergebleven pion op e6 en de slechte zwarte loper het zwaarst in het eindspel.

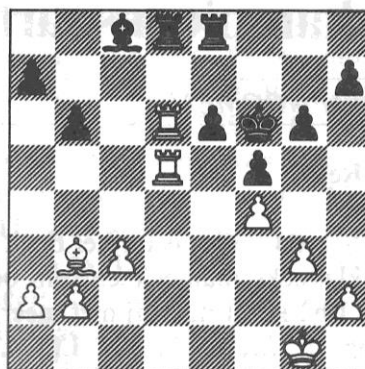
23. ..., Dxe5 24. Txe5 Kf7 25. f4 Kf6 26. Td6 Lc8 27. Ted5

(zie diagram)

Zie de opmerking bij zet 23.

27. ..., Ke7 28. Txd8 Txd8 29. Txd8 Kxd8 30. Kf2 Ke7 31. Ke3 Kd6 32. Kd4 Ld7 33. a3 h6?

Een ernstige fout, zwart verschuift de basis van zijn pionnenketen naar het centrum (van h7 naar g6). Vanaf dit moment moet



zwart steeds Le8 (van wit) en Kf6 verhinderen, hetgeen op termijn niet vol te houden is omdat wit op de damevleugel altijd een vrijpion kan creëren.

34. h4 Lc6 35. Lc4 Le4?

Na deze zet kan zwart Le8 niet meer fatsoenlijk pareren, speelbare alternatieven zijn echter niet te vinden: 35. ..., a5 36. b3 a4 37. b4 Le8 38. La6 Lc6 39. c4 Le8 40. c5+ bxc5+ 41. bxc5+ Kc6 42. Kc4 Kc7 43. Lb5 en wint, of 35. ..., Le8 36. b4 Lc6 37. La6 Le8 38. c4 Ld7 39. c5+ bxc5+ 40. bxc5+ Kc6 41. Kc4 Kc7 42. Lb5 Lxb5+ 43. Kxb5 en wint.

36. Lb5 Ke7

36. ..., Lc6 37. Lxc6 Kxc6 38. Ke5 Kd7 39. Kf6 en wint.

37. Ke5 Ld5 38. b4 h5 39. La6 Lc6 40. c4 Le8 41. Lc8 Lf7

Dat doet zwart natuurlijk niet voor zijn lol; echter 41. ..., Ld7 42. Lxd7 Kxd7 43. Kf6 en wint.

42. c5 bxc5 43. bxc5 a5

Wanhoop, er is geen houden meer aan.

44. c6 Kd8

Of 44. ..., Le8 45. c7 Ld7 46. Lb7 a4 47. c8D Lxc8 48. Lxc8 enz.

45. Lxe6 Lxe6 46. Kxe6 Kc7 47. Kf6 Kxc6 48. Kxg6 a4 49. Kxh5 Kd6

De zwarte a-pion komt ruimschoots te laat: 49. ..., Kc5 50. Kg6 Kc4 51. h5 Kb3 52. h6 Kxa3 53. h7 Kb3 54. h8D, 1-0.

50. Kh6 Ke6 51. Kg6 Ke7 52. Kg7 Kd6 53. Kf6 Kd5 54. Kxf5

Zwart geeft het op.

Minze bij de Weg: Ed Schröder wint Nederlandse computertitel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

De kampioenspartijen van Rebel

JEROEN NOOMEN

Pallas-Rebel

1e ronde

1. b3 c6 2. d4 Pallas is uit het boek en gaat op de klassieke manier (centrum bezetten) verder. Lb2 komt daarbij niet meer in aanmerking. 2. ..., d5 3. Lf4 Lf5 4. Lxb8? Geeft het loperpaar voor niets. 4. ..., Txb8 5. Pc3?! e5! 6. dxe5?? De beslissende fout. Het stukverlies zat te diep voor Pallas. 6. ..., Lb4 7. Dd4 c5 8. Dd2 Da5 9. Kd1 Lxc3 10. Dc1 Lxa1 11. Dxa1 c4 12. Pf3 cxb3 13. cxb3 Ph6 14. e6 0-0 15. exf7 Txf7 16. De5 Tc8 17. Pd4 Dxa2 18. e4 Da1 19. Ke2 Db2 20. Ke3 Lxe4 De matdreigingen Pg4 en Tc3 kosten wit ook nog de dame. 21. Dxd5 Lxd5 22. f3 Tc3 23. Ld3 Pg4 24. fxc4 Df2 mat.

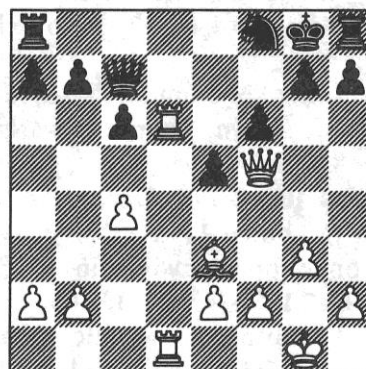
Rebel-Dappet

2e ronde

Vlak voor de partij begon hoorde ik in de wandelgangen dat Dap Hartmann een en ander had voorbereid voor de partij tegen Rebel. Aangezien het altijd leuk is om de openingsvoorbereiding van de tegenpartij in de war te sturen (sorry Dap!), besloot ik tot een verrassende openingskeuze.

1. c4 e5 2. Pc3 Pf6 3. Pf3 Pc6 4. g3 d6 Rebel uit het boek. 5. d4 Lg4 6. d5 Pb8 Dit kostte mij een biertje aan Dap, omdat ik zei dat Dappet deze zet vast niet zou spelen. 7. Lg2 Le7 8. Db3 Dc8 9. Pxe5! Een verrassend schijnoffer, waarmee wit duidelijk voordeel krijgt. 9. ..., dxe5 10. d6 c6 11. dxe7 Kxe7 12. 0-0 Pbd7 13. Td1 Kf8? Zwart wil de koning in veiligheid brengen, maar sluit daarbij de toren op. Beter was Te8 of Td8. 14. Le3 Kg8 15. Td6 Lf5 16. Tad1 Dc7 17. Pe4! Strategisch volkomen juist. Wit probeert zwarts actiefste stukken te ruilen en de verdedigers van d7 op te ruimen, zodat de d-lijn vrijkomt. De waardering was inmiddels boven de +1 geste-

gen. 17. ..., Pxe4 18. Lxe4 Lh3 19. Dd3 Pf8 20. Lf5! Lxf5 21. Dxf5 f6



Tot hier heeft Rebel voortreffelijk gespeeld en hij had nu fraai kunnen winnen met 22. Td7! Dc8 23. Lh6! Rebel 'geniet' echter van zijn fraaie stelling en doet het kalm aan. 22. Kh1?! Da5 23. Db1 Db4 24. Dc2 Da5 25. Db3 Dc7 26. f3 Df7 27. a4 f5 28. Lc5 b6 29. Lg1 Tc8 30. e4! Na wat doel-loos geschuif weer terug op het rechte pad. 30. ..., fxe4? De beslissende fout. Wit krijgt nu ook de f-lijn in handen. Het resterende partijdeel speelt Rebel weer overtuigend en sterk. 31. fxe4 c5 32. Dd3 Te8 33. Tf1 Db7 34. a5! Tc8 35. a6! Da8 36. Df3 h6 37. Df7 Kh7 38. Df5 Kg8 39. Le3 Th7 40. Df7 Kh8 41. Td5 g6 42. Df6 Kg8 43. Dxe5 Te8 44. Dd6 Dc8 Niet Txe4? Txf8!. 45. Tf6 h5 47. Lg5! Tf7 47. Txf7 Kxf7 48. Df6 Kg8 49. Lh6 Dc7 50. Lxf8 Df7 Of ook Txf8, Dxc6, Dg7, Dxc5 met de dreiging Tg5. 51. Dxf7 Kxf7 52. Lh6 Txe4 53. Td7 Te7 54. Txe7 Kxe7 55. Lf4 Kd7 56. Lb8 g5 57. Lxa7 Kc7 en zwart gaf tegelijkertijd op.

Kallisto-Rebel

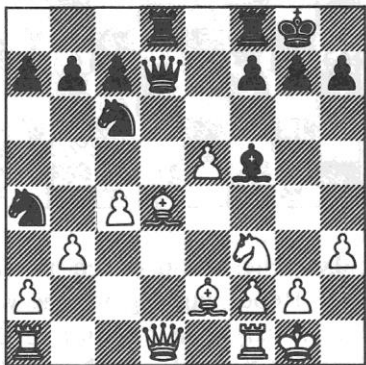
3e ronde

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 Geen Caro-Kann dit keer! 3. d4 Pxe4 4. Ld3 d5 5. Pxe5 Ld6 6. 0-0 0-0 7. Pbd2 Meestal wordt hier c4 gespeeld. 7. ..., Lxe5 8. dxe5 Pc5 9. Pf3 De

Jeroen Noomen: De kampioenspartijen van Rebel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

theorie houdt het op Pb3. 9. ..., Lg4 10. Le2 Pc6 11. Lg5 Dd7 12. h3 Lf5 13. Le3 Pa4!? De inleiding tot een verrassend pion-offer. 14. c4 d4 15. Lxd4 Tad8 16. b3



Niet 16. Dxa4? Pxd4 17. Dd1 Pxe2 18. Dxe2 Ld3. 16. ..., Pxd4 17. Dxd4 Dxd4 18. Pxd4 Txd4 19. bxa4 g5! Een zeer opmerkelijke beslissing. Met Te4 kon zwart zijn pion terugwinnen, Rebel wil dit echter niet. Met g5 verzwakt zwart pion e5, omdat f4 nu onmogelijk is. 20. Tad1 Tfd8 21. a5? Wit had zonder meer 21. Txd4 Txd4 22. Td1 moeten spelen, alhoewel zwart na Te4 iets beter staat. 21. ..., c5 22. Txd4 Alsnog, maar nu krijgt zwart een sterke vrijpion. Het is overigens moeilijk om iets beters aan te geven. Als wit niets doet, speelt zwart eenvoudig Kf8-e7-e6. 22. ..., cxd4 23. Lf3 Lc2! Rebel is helemaal niet geïnteresseerd in pion b7, maar neemt veld d1 onder controle. 24. Lxb7? Nu is de d-pion niet meer te houden. Beter was 24. Ld1 d3 waarna zwart duidelijk beter staat, maar de partij nog niet beslist is. 24. ..., d3 25. Le4 Of 25. Lf3 d2 26. Ld1 Ld3. 25. ..., Td4 26. Lf5 Txc4 Ook La4 was niet slecht, b.v. Lg4, Txc4 en d2. 27. e6 Kf8 28. Te1 fxe6 29. Lxe6 Td4 30. Lb3 d2 Wit geeft op. Naar mijn mening was dit Rebels beste partij, met een aantal - voor computers - opmerkelijke beslissingen (13. ..., Pa4, 19. ..., g5 en 23. ..., Lc2).

The King-Rebel 4e ronde

1. a3 Een bookkiller. Rebel bleef echter

Jeroen Noomen: De kampioenspartijen van Rebel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

t/m de 3e zet in het boek. 1. ..., d5 2. Pf3 c5 3. e3 Pf6 4. d4 e6 5. Pc3 Ld7 Begreep ik niet helemaal. 6. Ld3 c4 Geen echte fout, maar ik had liever de spanning gehandhaafd met Pc6. 7. Le2 Ld6 8. b3 b5 9. Pe5?! Verspilt twee tempi om zwarts slechte looper te ruilen. 9. ..., Dc7 10. Pxd7 Pbx7 11. Ld2 a6 12. f4 0-0 13. 0-0 Tfc8 14. Kh1 Pb6 15. Lf3 h6 16. De2 Kh7?! Opnieuw heeft Rebel geen haast. Wit had nu met Tg1 en g4 aanvalskansen kunnen krijgen. 17. g3?! b4 Eindelijk actie. 18. axb4 Lxb4 19. Pxd5? Dit is slecht. Twee stukken zijn vrijwel altijd sterker dan toren plus pion. 19. ..., Pfxd5 20. Lxb4 Pxb4 21. Lxa8 Txa8 22. c3 P4d5 23. b4 Dc6 24. Dg2 f5! Pint pion e3 vast. Wit vecht voor een verloren zaak; c3 en e3 zijn mooie aanvalsobjecten voor zwart. 25. Tfb1 Pc8! Op weg naar e4. The King ziet het niet meer zitten en besluit tot hara-kiri. 26. g4? fxc4 27. b5? axb5 28. Txa8 Dxa8 29. Txb5 Da1 30. Dg1 Dxc3 31. Tb8 Pce7 32. Te8 Dd3 33. h3 Pxe3! Met vreselijke dreigingen, b.v. 34. Txe7 De4 35. Kh2 Dxf4 36. Kh1 (Dg3, Pf1) Df3 37. Kh2 Dxh3 mat. Wit gaf op.

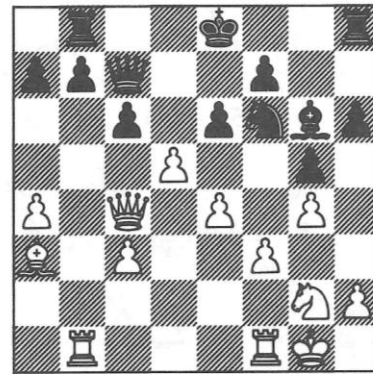
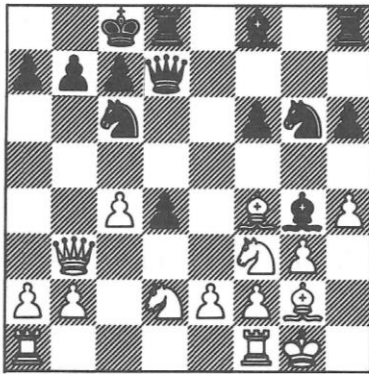
Rebel-Quest

5e ronde

1. d4 d5 2. c4 e5 Hoewel zwart in deze partij een goede kans mist, is de openingskeuze van Frans Morsch m.i. toch niet goed. Het 'vinden' van compensatie is meestal te moeilijk voor een computer. 3. dxe5 d4 4. Pf3 Pc6 5. g3 Lg4 6. Lg2 Dd7 7. 0-0 0-0-0 Rebel was hier uit het boek en komt met een dubieuze looperzet. 8. Lf4?! h6 9. h4 Pge7 10. Pbd2 Pg6 11. Db3 f6?! Veel beter was natuurlijk Pxf4 gxf4 en zwart heeft voldoende compensatie. 12. exf6 gxf6? Opnieuw was Pxf4 aangewezen, met prima compensatie.

(zie diagram)

13. e3 Pxf4 14. exf4 Nu is alles weer in orde voor wit. 14. ..., Pa5? 15. Db5 Dxb5 16. cxb5 Deze dameruil komt vanzelfspre-



kend alleen wit ten goede. 16. ..., Lb4 17. a3 Lxd2 18. Pxd2 Le6 19. Tae1 La2 20. Lh3+ Kb8 21. Le6! Lxe6 22. Txe6 Zwarts compensatie is totaal verdwenen. Wit staat gewonnen. 22. ..., b6 23. Txf6 Td5 24. a4 Pb7 25. b4 Pd6 26. Te1 d3 27. Tee6 Td4 28. Txh6 Txh6 29. Txh6 Txb4 Het lijkt nog spannend te worden, maar de schijn bedriegt. Het kost zwart zeeën van tijd om de damevleugel van witte pionnen te ontdoen, terwijl wit rustig met de h-pion naar voren loopt. 30. Th5 Txa4 31. Td5 Ta1 32. Kg2 Td1 33. Txd3 Pc4? Niet verwacht door Rebel, die er terecht van uitging dat het paard op d2 vergiftigd was wegens pion h4. 34. h5 Pd6 35. g4 Te1 36. g5 Kc8 37. Te3 Td1 38. h6! Pf5 39. Te8 Zwart geeft op, de h-pion loopt door.

Rebel-October 6e ronde

1. d4 d5 2. Pf3 Pf6 3. c4 c6 4. Pc3 dxc4 5. a4 Lf5 6. e3 e6 7. Lxc4 Lb4 8. 0-0 Pbd7 9. Ph4 Lg4 10. f3 Lh5 11. Db3!? De theoretische voortzetting is g4. 11. ..., Lxc3 12. bxc3 g5!? Lijkt absurd, maar is goed speelbaar. 13. g4 Pb6? Maar niet zo. Na 13. ..., gxh4 14. gxh5 Tg8 had zwart goed spel gehad. 14. Pg2 Pxc4 15. Dxc4 Lg6 16. e4 h6 17. Tb1 Tb8 18. La3 Doet de deur naar de koningsvleugel op slot. In hogere zin is de partij al uit. 18. ..., Dc7 19. d5!

(zie diagram)

Een pionoffer om de boel open te breken. 19. ..., exd5 20. Dd4 Dd8 21. Lc5 a6 22. c4 Kd7 Triest, maar beter is er niet. 23. cxd5

Kc8 24. dxc6 Niet slecht waren ook Tfcl en La7, maar Rebel zag ergens ver weg een stukwinst en vergat al het andere. 24. ..., bxc6 25. Txb8 Kxb8 26. Db2 Ka8 27. Ld4 Wint het paard op f6. 27. ..., Dc7 28. Lxf6 Tb8 29. Dd4 h5 30. gxh5 Lxh5 31. Lxg5 f5 32. Lf4 Db6 33. Td1 Dxd4 34. Txd4 Tg8 35. Kf2 fxe4 36. fxe4 c5 37. Tc4 Ld1 38. a5 Te8 39. Ke3 Tg8 40. Pe1 Tc8 41. Pd3 Zwart geeft het op.

Tobber-Rebel 7e ronde

1. c4 c6 2. Pf3 d5 3. g3 Pf6 4. Lg2 Lf5 5. cxd5 cxd5 6. 0-0 Als wit wat had willen bereiken had hij in elk geval Db3 moeten doen. 6. ..., e6 7. d3 Pc6 8. Ld2 e5 Tamelijk dubieus, dit tempoverlies. 9. Db3 Dd7 10. Lg5 Wit verspeelt ook een tempo, om veld d5 aan te vallen. 10. ..., Le7 11. Pc3 Td8 12. e4 Lukt complicaties uit die gunstig zijn voor zwart. 12. ..., dxe4 13. dxe4 Pxe4 14. Pxe4 Lxe4 15. Tfd1 Ld5 16. Pxe5? Dit kost uiteindelijk een stuk. 16. ..., Lxb3 17. Txd7 Txd7 18. Pxc6 Lxg5 19. axb3 bxc6 20. Lxc6 Ke7 21. Lxd7 Kxd7 22. Txa7 Ke6 De rook is opgetrokken. Met de rest heeft Rebel uiteraard geen moeite. 23. Ta6 Kf5 24. Ta5 Kg6 25. Ta6 Lf6 26. f4 Tb8 27. g4 h6 28. h4 Kh7 Een grappige alternatieve rokade: via veld f5! 29. g5 Ld4 30. Kh1 Txb3 31. Ta4 Lf2 32. h5 Txb2 33. Te4 Lg3 34. Kg1 Th2 35. gxh6 Kxh6 36. f5 Txh5 en wit gaf het op.

Jeroen Noomen: De kampioenspartijen van Rebel (Mephisto Polgar)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 6 – december 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)