

Schakend Nederland - juni 1993

John Nunn: Hard gevecht bij Aegon

Zugzwang-Nunn

AEGON-toernooi, 4e ronde

Koningsindisch

1. d4 Pf6 2. c4 g6 3. Pc3 Lg7 4. e4 d6 5. Pf3 0-0 6. Le2 e5 7. 0-0 Pc6 8. d5 Pe7

Ik was gelukkig met deze opening, want computers spelen niet goed in stellingen met een geblokkeerd centrum. In dergelijke stellingen moeten plannen op lange termijn worden bedacht, die vaak gepaard gaan met een langzame pionnenopmars. Op het ogenblik zijn computers erg zwak in het bedenken van dergelijke plannen. Een open centrum leidt daarentegen vaker tot tactische problemen van korte duur en daarin maken computers zelden fouten.

9. Pe1 Pd7 10. f3 f5 11. Pd3 Kh8

Tot hier had de computer onmiddellijk gezet, waaruit blijkt dat hij nog in zijn openingsboek zat. Hoewel mijn kennis van het koningsindisch niet bepaald slecht is, had ik geen zin mij aan geheugenwedstrijd met de hard disc van de computer te wagen en besloot ik af te wijken van het normale 11. ..., Pf6 12. Ld2. Objectief gezien is 11. ..., Kh8 natuurlijk inferieur, maar het is niet een volkomen nutteloze zet. Zwart zet zijn toren soms op g8 om ... g4 te ondersteunen en zou in andere varianten Pe7-g8 kunnen spelen.

12. Le3

Ook 12. Ld2 is een heel redelijke zet. Wit ontwikkelt zich verder zonder dat zwart met ... f4 een tempo kan winnen. Maar ook de tekstzet is goed; vanaf f2 steunt de loper de witte aanval op de damevleugel.

12. ..., f4 13. Lf2 g5 14. c5

Deze stelling had ook kunnen ontstaan na de zetvolgorde 11. Le3 f4 12. Lf2 g5 13. Pd3?! (13. b4, 13. a4 en 13. Pb5 zijn de

Hard gevecht bij AEGON

■ JOHN NUNN

belangrijkste alternatieven; 13. Pd3?! werd in de jaren vijftig verschillende keren gespeeld met een armzalig resultaat voor wit en is daarna niet veel meer voorgekomen) Kh8?! (13. ..., Pf6 is de beste) 14. c5. 13. ..., Kh8 is echter een ernstiger tijdverlies dan 13. Pd3 en het oordeel dat wit hier beter af is dan in de standaardvarianten klopt dus.

14. ..., Pf6

Ik heb maar één praktijkvoorbeeld met deze stelling kunnen vinden. De partij Burgess-Hebden, Brits kampioenschap 1989, ging verder met 14. ..., Tf6 15. cxd6 cxd6 16. Pb5 a6 17. Pb5 a6 18. Pa7 (een goed idee, want de loper op c8 is zwarts belangrijkste aanvalstuk; zonder de mogelijkheid van een offer op h3 kan zwart meestal niet doorbreken) Tg6 18. Tc1 Pf6 19. Pxc8 Txc8 20. Db3 Dd7 21. Txc8 + Dxc8 23. Tc1 Dd7 24. Dc3 Pe8 25. h3 met groot voordeel voor wit. Zonder de steun van zijn witveldige loper kan zwart nooit ... g4 spelen en moet hij wachten tot wit op de damevleugel doorbreekt.



15. Db3?!

Eén onnauwkeurige zet kan de bordjes echter verhangen. Deze

zet heeft weinig zin, vooral omdat de zwarte koning al van de diagonaal a2-g8 is gegaan. Zoals hiervoor werd gezegd hebben computers problemen met plannen op de lange termijn en dit is zo'n geval. De zet Db3 vergroot in algemene zin de druk op de zwarte damevleugel, maar is niet verbonden met een concreet plan. Een ander nadeel is dat er een verdediger van g4 wordt verwijderd. Dat maakt het voor zwart gemakkelijker om ... g4 te spelen zonder de voorbereidende zet ... h5 en bespaart hem dus tijd. Het meest natuurlijk is 15. Tc1 met de bedoeling 16. cxd6 cxd6 17. Pb5 en zwart kan de beide dreigingen Pxa7 en Pc7 niet beide pareren. Hij zou daarom 15. ..., Pe8 moeten spelen om c7 te dekken, waarna ... g4 veel moeilijker is door te zetten.

15. ..., Pg6 16. cxd6 cxd6 17. Tac1 Het juiste idee, maar te laat. Hoe belangrijk het verloren tempo is mag blijken uit het feit dat zwart niet langer ... Pe8 hoeft te spelen. Bovendien beschikt zwart naast de tekstzet in 17. ..., Tf7 over een goed alternatief. Daarmee wordt ... g4 voorbereid zonder een pionoffer zoals in de partij. Het zou tegen een computer misschien een betere keuze zijn geweest, omdat het de machine de kans geeft om nog eens tijd te verliezen.

17. ..., g4 18. fxe4 Pxe4 19. Lxe4 Lxe4 20. Dxb7

In ruil voor de pion heeft zwart duidelijke aanvalskansen langs de g-lijn, met de zwakke pion op g2 als doelwit. Er zijn geen directe dreigingen, maar tegen een computer is dat juist een voordeel. De reden is dat de machine zich tegen een directe dreiging zal verdedigen als hij deze ziet, terwijl een aanval die zich langzaam ontwikkelt zonder met directe dreigingen gepaard te gaan bij de machine

Schakend Nederland - juni 1993

John Nunn: Hard gevecht bij Aegon

geen alarmbel doet rinkelen. De gedachte is dat de aanval op het moment dat er directe dreigingen verschijnen, reeds zo sterk is geworden dat er geen afdoende verdediging voorhanden is.



20. ..., a6

Helaas noodzakelijk; niet alleen staat de a-pion aangevallen, Pb5 zou ook uitermate vervelend zijn.

21. h3

Een redelijke zet, hoewel deze tot kleine zwaktes op de koningsvleugel leidt. De machine verwachtte blijkbaar 21. ..., Ld7, maar ik gaf er de voorkeur aan de loper op de diagonaal h5-d1 te houden. Daarmee wordt het paard op c3 op zijn plaats gehouden, want het moet Le2 voorkomen. Bovendien zou de dame na ... Ld7 de loper moeten dekken, terwijl de dame naar g5 wil.

21. ..., Lh5 22. Kh1

Dit is vroeger of later noodzakelijk, want anders levert ... Dg5 gevolgd door ... f3 of ... Lf3 zwart een beslissende aanval op.

22. ..., Tg8 23. Tfe1?

Een heel zwakke zet. Misschien wilde de computer ... Le2 voorkomen en zo Pc3 vrijmaken, maar de toren hoort eerder op g1 thuis dan op e1. Ik ben er zeker van dat de computer de voorkeur had gegeven aan Tg1 als hij een directe dreiging tegen g2 zou hebben gezien, maar voor een computer ligt een dergelijke dreiging nog te ver weg en dus zet hij de toren op een 'actiever' veld. Na 23. Tg1 zou

de stelling onduidelijk zijn geweest.

23. ..., Dg5 24. Dd7?

Zwart heeft al een gevaarlijke aanval en het helpt niet om achter de d-pion aan te jagen.

24. ..., Taf8

Verhindert Df5. De d-pion doet er niet toe.

25. Dxd6 f3 26. g3

Gedwongen omdat 26. g4 Lxg4 27. Tg1 Dh5 onmiddellijk verliest.

26. ..., Pf4!



Mijn eerste gedachte was om 26. ..., Lg4 27. h4 (27. hxg4 Dh6 + 28. Kg1 Dh3 en mat) Dh5 te spelen, gevolgd door ... Lf6 en een offer op h4, maar daarna realiseerde ik mij dat het niet zo gemakkelijk is om door te breken, want na twee keren nemen op h4 kan wit de dames ruilen op e5. De tekstzet is erg sterk.

27. Pxf4

Vrijwel gedwongen, want 27. h4 Dg4 28. Pxf4 exf4 29. Kh2 verliest na 29. ..., Tf6 30. Dc7 (wit moet g3 dekken) Le8! (dreigt 31. ..., Ld7) 31. e5 Th6 32. De7 (32. Tg1 fxg3 + 33. Lxg3 Txf4 + leidt tot mat) fxg3 + 33. Lxg3 Lf8.

27. ..., exf4

Hier dacht ik dat de partij in feite voorbij was, want na 28. Tg1 Le5, gevolgd door ... fxg3 wint zwart een stuk, terwijl 28. h4 Dg4 tot de variant hierboven leidt. De computer vond echter een verdediging die ik niet had voorzien en hoewel deze ook moest verliezen, lokte

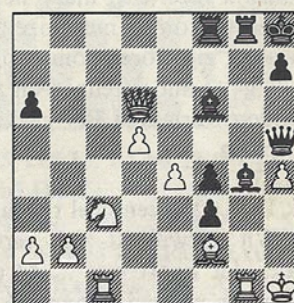
dit onverwachte verzet een fout van mij uit. Het meest frustrerende deel van een partij tegen een computer is vaak wanneer je weet dat je een gewonnen stelling hebt, maar de machine zet na zet de directe nederlaag blijft afwenden. Een menselijke tegenstander zou de moed verliezen en snel ten onder gaan, maar een computer dwingt je nauwkeurig te spelen tot er echt geen verdediging meer is.

28. g4 Lxg4 29. h4

Niet 29. hxg4 Dxd6 en mat volgt; 29. Tg1 Dh5 30. h4 leidt tot de partij.

29. ..., Dh5 30. Tg1 Lf6?!

Op zichzelf is dit geen slechte zet, maar het vereist nauwgezet tactisch spel van zwart. Veel eenvoudiger was 30. ..., Le5! 31. Db6 (31. Dxa6 Lh3 32. Txf8 + Txf8 gevolgd door ... Dg4 geeft zwart een beslissende aanval; de dame moet dus op de diagonaal g1-a7 blijven om zijn loper te dekken na Ld4) Tb8 32. Da7 Txb2 en zwart herstelt het materiële evenwicht met behoud van een krachtige aanval. Er is vooral geen echte verdediging tegen de dreiging 33. ..., Lf6.



31. Tc2

Deze zet, de enige manier om de partij voort te zetten, had ik volledig over het hoofd gezien. In plaats van de situatie rustig te overwegen deed ik een paniekzet ...

31. ..., Le5?

Schakend Nederland - juni 1993

John Nunn: Hard gevecht bij Aegon

... waarna de stelling echt onduidelijk is. Met een beetje denken zou ik ongetwijfeld de winnende variant hebben gevonden: 31. ..., Lxh4! 32. Ld4+ (32. Lxh4 f2! 33. Txf2 Dxx4+ 34. Th2 Lf3+ leidt tot mat) Lf6+ 33. Th2 Lxd4 34. Txx5 f2!! 35. Tf1 (de enige zet) Lxx5 36. Kh2 (anders wint zwart door 36. ..., Tg1+ of 36. ..., Tf6, bij voorbeeld 36. Txf2 Tf6! 37. Db4 Lf3+ en mat volgt) f3 met een beslissende aanval, bij voorbeeld 37. e5 Tf5 of 37. Txf2 Tf6.

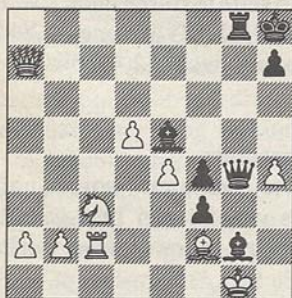
32. Dxa6?

Dit is te gulzig. Wit had 32. Db6! moeten spelen, om 32. ..., Lh3 te beantwoorden met 33. Txx8+ Txx8 34. Ld4 en zwart heeft niet duidelijk iets. Zwart kan echter niet verliezen want 34. ..., Dxx4 35. Lxx5+ Tg7 36. Lxx7+ Kg8! leidt onvermijdelijk tot eeuwig schaak. De beste variant na 32. Db6 is 32. ..., Tf6 gevolgd door Tfg6, en zwart heeft nog altijd een zeer gevaarlijke aanval.

32. ..., Lh3 33. Txx8+ Txx8 34. Da7 Lg2+ 35. Kg1 Lh3+

Wint tijd op de klok. Hier had ik een beetje geluk, omdat de verbinding met de universiteit van Paderborn, waar de hardware van Zugzwang staat, werd verbroken. Terwijl de verbinding werd hersteld werd de klok stilgezet en dat gaf mij de tijd om de winstvariant te vinden.

36. Kh1 Lg2+ 37. Kg1 Dg4!



38. Ld4 Lxd4+

Het grootste probleem voor zwart wordt gevormd door de vele verleidelijke varianten die niet werken. Mijn eerste gedachte was om 38. ..., f2+ 39. Kxf2 (39. Txf2 Lh3+ leidt tot mat omdat wit niet langer g1 bestrijkt) Dg3+ 40. Ke2 te spelen, maar er blijkt geen goede voortzetting te zijn, bij voorbeeld 40. ..., f3+ 41. Kd1 of 40. ..., Lf3+ 41. Kd3! Zoals we zullen zien is de gespeelde variant erg sterk. Zwart hoeft niet bang te zijn voor schaakjes op de onderste rij, want deze kunnen worden beantwoord met het aftrekschaak Lh3-c8.

39. Dxd4+ Tg7 40. Pd1

Er is geen verdediging tegen de dreiging 40. ..., Dh3. Als wit eeuwig schaak dreigt door 40. Db6 (hij moet g1 dekken, anders is 40. ..., Lh3+ en mat), dan komt er

40. ..., Lh3+ 41. Kh1 Dxx4 en wint omdat d8 gedekt is; 42. Db8+ verliest wegens 42. ..., Lc8+.

40. ..., Lh3+

Wit geeft het op want 41. Kh1 (41. Kh2 Dg3+ 42. Kh1 Lg2+ 43. Kg1 De1+ en mat volgt) Dxx4 dwingt hem zijn dame te geven om direct mat te voorkomen.

Eindstand: 1. Bronstein, Nunn 5½; 3. Chess-machine King AEGON, Grooten, Hort 5; 6. A.v.d.Berg, Saitek Sparc 4½; 8. Chessmachine The King aggr., 3-Hirn, Mephisto Risc, Ligterink, M-Chess Pro, Socrates X, Fritz 2, Jongma, Chess Genius 4; 17. o.a. Ioseliani, Cifuentes, Quest, Rebell 3½.
Totaal Mens-Computer 93½-98½.