

## Schaakmagazine - september 1998

# Prof. dr. H.J. van den Herik: Anand neemt fakkel over (Anand - Rebel 10 experimental)

# Anand neemt fakkel over

*De top van de menselijke schaakwereld is in de ban geraakt van het computerschaak. Nadat Garry Kasparov in 1997 verslagen was door Deep Blue (3,5 - 2,5) heeft Viswanathan Anand (Vishy) de fakkel overgenomen. Het schaken is hierbij de grote winnaar: Anand is een aantrekkelijke speler die geen gevaar schuwt en Rebel 10 heeft dezelfde eigenschap. Ed Schröder heeft de algoritme voor Rebel 10 zo ontwikkeld dat het programma gevoel lijkt te hebben voor schaaktechnische schoonheid. Een compliment voor Schröders vasthoudendheid die het Rebel-programma steeds maar weer heeft verbeterd met kleine hoeveelheden schaakkennis en heuristieken. Vorig jaar versloeg Rebel 10 in een match (onder speciale condities) grootmeester Joesoepov met 10,5 - 6,5.*

**Jaap van den Herik**

### Acht partijen match

Op 21, 22 en 23 juli 1998 speelde Rebel 10 (experimental) een match van acht partijen op het Italiaanse eiland Ischia. De match had een afwisselend karakter: vier snelschaakpartijen van 5 minuten (met de Fischerklok), twee 15-minutenpartijen en twee toernooipartijen (40 zetten in 2 uur, voor de rest 1 uur). De zes snelschaakpartijen werden op de eerste dag gespeeld, op de andere twee dagen werd telkens één wedstrijdpartij

gespeeld.

Het verloop van de match was opmerkelijk. Anand is een gerenommeerd snelschaker, zelfs in zijn gewone partijen toont hij zich vaak als zodanig, maar tegen Rebel 10 bleek dat computers mogelijk nog betere snelschakers zijn. Anand verloor de eerste partij in 26 zetten. Het was een sensatie. In de tweede partij was hij zenuwachtig en verloor een verdedigbare stelling. In de derde partij stond Anand beter, het was echter moeilijk, en Rebel 10 greep zijn kans toen die er was. In de vierde snelschaakpartij stelde de grootmeester eindelijk orde op zaken: 3-1 voor Rebel 10 (in de 5-minuten partijen). De vijfde partij (15 minuten) werd ontstierd door tijdsoverschrijding van Anand in een betere stelling. De zesde partij werd remise. Derhalve was het 4,5 - 1,5 na de eerste dag. De twee gewone partijen gaven een beter beeld via een remise (in partij 7) en een winst (in partij 8) wist Vishy de eindscore op 5-3 te brengen.

### Rebel 10

Informatie over Rebel 10 - Anand is te vinden op Internet, <http://www.rebel.nl/anand.htm> en in het augustusnummer van het CSVN-blad Computerschaak. Jeroen Noomen heeft een uitgebreid verslag geschreven, met alle partijen en analyses van hemzelf, alsook met analyses van Rebel 10. De nieuwe Rebel draait op speciale hardware en beziet ongeveer 200.000 tot 250.000 stellingen per seconde. Het programma is opnieuw geschreven en is minder selectief in zijn zetkeuze dan Rebel 9.

Hieronder volgen twee partijen (partij 1 en partij 8), die een indruk geven van de match en de huidige speelsterkte van compu-

ters en topgrootmeesters. Anand's Elo-rating bedraagt 2795.

### Rebel 10 (exp) - Anand

*1e snelschaakpartij*

1. d4 Pf6 2. c4 g6 3. Pc3 d5 4. cxd5 Pxd5 5. e4 Pxc3 6. bxc3 Lg7 7. Lc4 0-0 8. Pe2 c5 9. 0-0 Pc6 10. Le3 Lg4 11. f3 Ld7 Ongebruikelijk. 12. Tb1 Dc7 Beter 12. ... Pa5; Wit is nu uit het openingsboek. 13. Pf4 e6 14. Le2 Pe7 15. Db3



15. ... b6? Leidt tot ineenstorting van de zwarte stelling; beter is 15. ... Tab8 of ook 15. ... b5. 16. dxc5 bxc5 17. Da3 Be5 18. g3 Ld6 19. Tfd1 Tfb8 20. Txb8+ Txb8 21. Txd6 Dxd6 22. Lxc5 Dd2 23. Lxe7 Tb7 24. Da5 Le8 25. Lb4 De3+ 26. Kg2, zwart geeft het op.

### Rebel 10 (exp) - Anand

*2e toernooipartij*

1. d4 Pf6 2. c4 e6 3. Pf3 b6 4. a3 Lb7 5. Pc3 d5 6. cxd5 Pxd5 7. Dc2 Pxc3 8. bxc3 Pd7 9. e4 c5 10. Lf4 Dc8 11. Lb5 a6 12. Lxd7+ Dxd7 13. Pe5 Qc8 14. Dd3 b5 15. Df3 Ld6



16. Pxf7 Lxf4 17. Pxb8 Dc7 18. Dh5+ g6 19. Pxd6 hxd6 20. Dxd6 Df7 21. Dxf7+ Kxf7 Dit is een typisch verschil in evaluatie. Volgens Anand is het eindspel onduidelijk. De meeste programma's zullen toren + 3 pionnen meer waard vinden dan twee lopers. Hier is ruimte voor onderzoek. 22. g3 Lh6 23. f3 cxd4 24. cxd4 Te8 25. h4 Te2 26. g4 Le3 27. h5 Kg7 28. Td1 a5 29. d5 exd5 30. Th3 b4 31. axb4 axb4 32. f4 Lf2+ 33. Kf1 Lc5 34. Ke1 d4 35. e5 Tc3 36. Th2 b3 37. h6+ Kh7, wit geeft het op.

De sterkste computers spelen tegenwoordig op wereldkampioenniveau (alleen Ree gelooft dat nog niet). Dit betekent dat de schaakwereld boeiende matches te zien krijgt in allerlei vormen van schaken: Advanced Chess, Shuffle Chess en gewoon (snel)schaken. De vraag is hoe lang grootmeesters nog stand houden en wat een aantrekkelijke variant is als de programma's een rating van 3400 hebben.