



SCACCHI

di Salvatore Benvenga

Uomo-computer la sfida è patta

La sfida tra Kasparov e il supercomputer DeepJunior si è conclusa in parità. A New York su sei turni di gioco il più forte scacchista del mondo e l'erede bionico di quel mostro di silicio che

fu Deep Blue si sono dati battaglia. Kasparov (col Bianco) ha vinto la prima partita in modo talmente agevole che per un momento pareva definitivamente allontanato lo spettro del dominio dei chip sui lobi cerebrali. Dopo la patta nel secondo incontro, Kasparov, nel terzo match, ha inteso riportare la partita sui binari della primo round, ma stavolta il sacrificio di pedone non ha pagato, permettendo al computer di pareggiare le sorti dell'incontro. Le successive tre partite, pur intense, non hanno schiodato l'equilibrio. Meno clamore nei comuni mass media ha suscitato invece la vittoria di Anand a Wijk Aan Zee, nel Corus Tournament. Una vittoria straordinaria se si pensa alla qualità dei partecipanti, nell'ordine di classifica dietro Anand: J.Polgar, Bareev, Kramnik, Shirov, Grishuk, VanWely, Ivanchuk, Topalov, Radjabov, Karpov, Ponomariov, Krasenkov e Timman. Ben dieci tra loro sono tra i primi venti scacchisti al mondo. Non resta che prendere atto che, evidentemente, sotto il profilo propagandistico, la battaglia uomo-computer riesce a catturare l'attenzione anche dei non addetti ai lavori, relegando nell'ombra manifestazioni che, tecnicamente, sono davvero di un altro pianeta.

la partita

La sfida del computer Deep Fritz contro Kramnik a Manama (Bahrain) la terza partita.

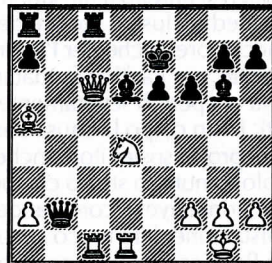
DEEP FRITZ - KRAMNIK [ECO "C45"]

1. e4 e5 2. ♖f3 ♘c6 3. d4 exd4 4. ♗xd4 ♙c5 5. ♗xc6 ♜f6 6. ♜d2 dxc6 7. ♘c3 ♘e7 8. ♜f4 ♙e6 9. ♜xf6 gxf6 10. ♗a4 ♙b4+ 11. c3 ♙d6 12. ♙e3 b6 13. f4 O-O 14. ♗f2 c5 15. c4 ♘c6 16. ♘c3 f5 17. e5 ♙f8 18. b3 ♘b4 19. a3 ♘c2 20. ♠c1 ♗xe3 21. ♖xe3 ♙g7 22. ♗d5 c6 23. ♗f6 ♙xf6 24. exf6 ♠he8 25. ♖f3 ♠d2 26. h3 ♙d7 27. g3 ♠e6 28. ♠b1 ♠xf6 29. ♙e2 ♠e6 30. ♠he1 ♖c7 31. ♙f1 b5 32. ♠ec1 ♖b6 33. b4 cxb4 34. axb4 ♠e4 35. ♠d1 ♠xd1 36. ♠xd1 ♙e6 37. ♙d3 ♠d4 38. ♙e2 ♠xd1 39. c5+ ♖b7 40. ♙xd1 a5 41. bxa5 ♖a6 42. ♖e3 ♖xa5 43. ♖d4 b4 44. g4 fvg4 45. hxg4 b3 46. ♖c3 ♖a4 47. ♖b2 f6 48. ♙f3 ♖b5 49. g5 f5 50. ♖c3 ♖xc5 51. ♙e2 (0-1)

il quiz

Presentiamo la posizione tratta dalla partita Jonkma - De Vreugt (Tel Aviv 2000). Il Bianco vince elegantemente.

Provate a riprodurre sulla scacchiera il seguente diagramma e sforzatevi di risolverlo senza toccare i pezzi.



**IL BIANCO
MUOVE E VINCE**

La soluzione

♙d3 ♖a6 (0-1) ♙+♙*♙*♙*♙*♙*