

I colori sgargianti e la ricchezza di simboli natalizi vivacizzano il foglietto con cui la Repubblica di San Marino augura ai collezionisti Buon Natale in modo molto originale: con una partita al gioco dell'oca

SCACCHI

di Salvatore Benvenga

Kasparov vs Fritz sfida moderna

A New York si è ripetuta l'unica sfida che, di questi tempi, riesce a trovare sponsor adeguati: quella tra il più forte giocatore di scacchi tra gli umani (Kasparov) e il nuovo programma Fritz X3D, dietro cui si muo-

ve forse la più importante società di software scacchistico. La sfida, su 4 partite, è finita in parità e qualcuno, maliziosamente, ha ipotizzato che il risultato fosse scontato. Una vittoria a testa e due patte. Tutti felici e nessuno scontento. Crediamo sia corretto registrare queste sfide con giusto distacco, limitandoci alla cronaca. Kasparov, con la vittoria nella terza partita, ha demolito il computer confondendogli le idee. Più precisamente si dovrebbe parlare di una astuta condotta di gioco che il programma (costruito su algoritmi e non su intuizioni) non ha ben gestito, finendo per soccombere malamente. La domanda che molti si pongono è se questo continuo ripetersi di matches uomo-macchina abbia esaurito la sua funzione iniziale (ovvero rispondere alla domanda: è la programmazione in grado di battere l'intuizione?) per ridursi ad un banale veicolo pubblicitario attraverso cui le società di software possono meglio commercializzare i loro prodotti. Forse l'unica vera sfida con implicazioni recondite (rimaste ignote ai più) è stata quella contro DeepBlue della Ibm, che servì per mettere a punto alcuni algoritmi poi sviluppati in una ricerca biologica di straordinaria portata.

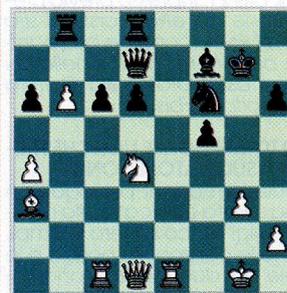
la partita

Kasparov - X3D Fritz
[ECO "D45"]

1. ♖f3 ♗f6 2. c4 e6 3. ♘c3 d5 4. d4 c6
5. e3 a6 6. c5 ♗bd7 7. b4 a5 8. b5 e5 9.
♞a4 ♞c7 10. ♙a3 e4 11. ♘d2 ♙e7 12.
b6 ♞d8 13. h3 O-O 14. ♗b3 ♙d6 15.
♞b1 ♙e7 16. ♗x a5 ♗b8 17. ♙b4 ♞d7
18. ♞b2 ♞e6 19. ♞d1 ♗fd7 20. a3 ♞h6
21. ♗b3 ♙h4 22. ♞d2 ♗f6 23. ♘d1
♙e6 24. ♘c1 ♞d8 25. ♞c2 ♗bd7 26.
♘b2 ♗f8 27. a4 ♗g6 28. a5 ♗e7 29. a6
bxa6 30. ♗a5 ♞db8 31. g3 ♙g5 32. ♙g2
♞g6 33. ♘a1 ♙h8 34. ♗a2 ♙d7 35.
♙c3 ♗e8 36. ♗b4 ♙g8 37. ♞b1 ♙c8
38. ♞a2 ♙h6 39. ♙f1 ♞e6 40. ♞d1
♗f6 41. ♞a4 ♙b7 42. ♗xb7 ♞xb7 43.
♗xa6 ♞d7 44. ♞c2 ♙h8 45. ♞b3 [1-0]

il quiz

Presentiamo, per lo spazio riservato al tradizionale quiz settimanale, la posizione tratta dalla partita Hodgson - Efimov (Mondariz 2000). Il Bianco vince elegantemente. Provate a riprodurre sulla scacchiera il diagramma e sforzatevi di risolverlo senza toccare i pezzi.



IL BIANCO MUOVE E VINCE

La soluzione

(0-1) ♙f2 ♞f1