

MARELE MAESTRU ȘI ROBOTUL

În urmă cu câțiva ani, la lo-cuința din Moscova a lui David Bronstein a sunat telefo-nul. Un necunoscut întreba de marele maestru. Când acesta a luat receptorul, ne-cunoscutul s-a recomandat drept cercetător științific la un institut din capitala sovie-tică.

— Urmărim de mult arta dv. șahistă și acum avem o rugămintă...

Ascultind această introdu-cere, Bronstein s-a gândit că este vorba de o invitație de a da un simultan.

— ...Veniți la noi la institut. Măcar pentru două ore.

Marele maestru a răspuns că este ocupat, că ar putea veni altă dată.

— Ne pare rău, i-a răspuns cercetătorul. Am fi vrut să ve-rificăm împreună o variantă...

— Cum, se miră Bronstein, nu era vorba de un simultan? Și de ce aveți nevoie de mine pentru analiza unei variante? Și, la urma urmei, la cine vă referiți când spuneți „noi”?

— „Noi” sîntem un grup care lucrează în domeniul calculatoarelor electronice. În prezent ne ocupăm de un program de șah. Robotul îi învinge pe toți jucătorii insti-tutului. Din păcate, nu-l pu-tem încă lăsa să joace la con-cursuri. Unii spun că trebuie să-l lăsăm mai întîi să în-frunte un mare maestru...

Ideea de a juca cu un com-puter — pe vremea aceea nu erau multe calculatoare care jucau șah — i-a plăcut lui Bronstein. După cum povește-te într-una din cărțile sale, și-a amînat alte treburi și a

anunțat că este gata să facă o vizită la institut. Cercetăto-rul bănuia, de altfel, că o să se întîmple așa. Marele maes-tru este cunoscut în lumea șahului pentru receptivitatea sa la nou. Lui i se datorează introducerea graficului de cronometrare a fiecărei mu-tări, pentru a se „radiografia” utilizarea timpului de gîndire și se înțelege mai bine, la re-jucarea partidei, momentele mai importante ale luptei sportive. Tot el propusese modificarea regulamentului de joc, prin introducerea unei prevederi care să acorde și reginei dreptul de a face ro-cada; modificarea ar reduce numărul remizelor de salon care poluează activitatea competițională.

A doua zi, la institut, înainte de începerea partidei cu calculatorul, marele maes-tru a pus o condiție: va juca fără regină. Gazdele au ac-ceptat. În jurul oaspetelui erau numeroși spectatori care urmăreau curioși desfășura-re a luptei dintre om și mașină. La început, marele maestru era destul de mulțumit de felul în care evolua jocul. După un timp, a început să se încrunte. Computerul adoptase o tactică ce nu-i convenea. Schimba piesă după piesă. Nu-i dădea deloc posibilitatea să complice jo-cul, pentru a încerca să re-facă din handicap. Tinerii programatori glumeau pe seama marelui maestru. În ciuda împotrivirii sale, calcu-latorul, forțînd mereu schim-barea pieselor, și-a păstrat avantajul și a reușit să cîș-tige. Victoria mașinii a fost întîmpinată cu aplauze și felicitările s-au revărsat asupra programatorilor. Cînd lumea se pregătea să plece, Bron-stein a protestat:

— Un moment, vă rog, cer revanșă! Și înapoiati-mi re-gina, jucăm de la egal la egal...

Ambiționat, marele maestru a jucat atent, excelent și a obținut repede o poziție pro-mițătoare de atac. La mutarea a 13-a a fost însă anunțat că partida trebuie să se între-rupă. Așteptați o clipă, a răs-

puns oaspetele. Joc 14.C:g5 și dau mat în zece mutări.

— Stimate mare maestru, nu vă grăbiți. Notați mutarea dv. și puneți hîrtia într-un plic, conform regulilor FIDE.

Vrînd-nevrînd, Bronstein s-a conformat. A doua zi, la 7,30 l-a trezit din somn tele-fonul. S-a auzit un glas meta-lic, sacadat:

— Vă felicit cu prilejul vic-toriei obținute. Dar, fără re-gină nu ați fi reușit să cîști-gați. Și cînd veți reveni la șahul dv., nu uitați: scorul me-ciului dintre noi este egal: 1—1.

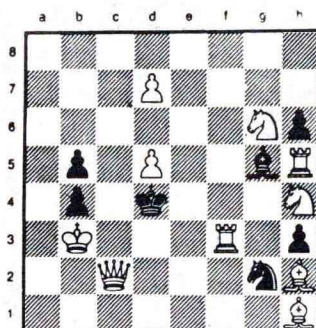
Pînă să apuce Bronstein să răspundă, s-a întrerupt legă-tura. Pesemne că robotul șah-ist nu mai avea chef de dis-cuție. În orice caz, de atunci, marele maestru nu s-a mai oferit niciodată să joace fără regină împotriva unui compu-ter...

Iată acum și această „par-tidă nemuritoare” a lui Bron-stein cu un mat anunțat în zece mutări (calculatorul a jucat cu negru):

1.e4, e5 2.f4, e:f4 3.Cf3, Cf6 4.e5, Cg4 5.d4, g5 6.Cc3, Ce3 7.De2, C:f1 8.Ce4, Ce3 9.Cf6, Șah, Re7 10.Nd2, C:c2 șah 11.Rf2, C:a1 12.Cd5 șah, Re6 13.Dc4, b5.

14.C:g5 șah!! cu următoa-reia variantă de mat: D:g5 15.C:c7 șah, Re7 16.Cd5 șah, Re6 17.C:f4 șah, Re7 18.Cd5 șah, Re8 19.D:c8, Dd8 20.Cc7 șah, Re7 21.Nb4 șah, d6 22.N:d6 șah, D:d6 23.De8 mat!

Problema nr. 22



Albul joacă și dă mat în două mutări

Soluția problemei nr. 20: 1.Df3! amenință 2.Ch4 mat.

U. VĂLUREANU