

## Tenk som en computer

Jeg vil tro det er mange som grøsser når de lester overskriften til denne artikkelen, og for å være ærlig føler jeg det litt på samme måte. Computersjakken bringer utvilsomt sjakken framover, men samtidig blir noe ødelagt. Det blir etter hvert noe mer enn to mennesker som måler krefter ved å finne ut hvem som tenker best. Var det ikke Petrosian som forklarte årsaken til at han vant så mye med at hans hjerne fungerte bedre? Jeg husker også norgesvenn GM Normunds Miezis uttrykte sin frustrasjon over computeren da han sa til meg at han skulle ønske det var en turnering der det ikke fantes computere på mils omkrets, slik at man fikk slutt på alle forberedelsene.

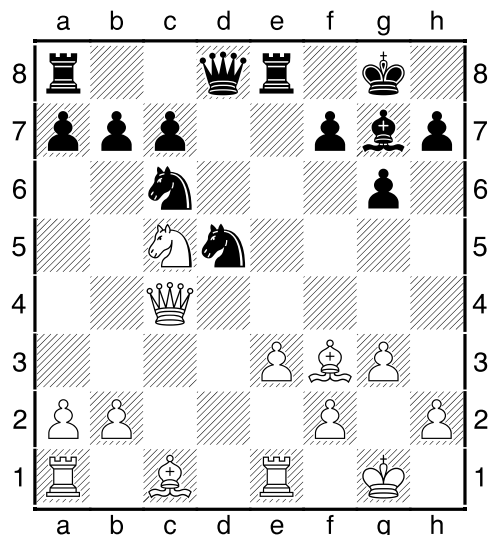
Det er tydelig at de unge stormestere har et computerpreg over spillestilen sin. Det er ikke bare åpningene som har blitt mer avanserte, det er noe med hele spillestilen som er forandret fra et par tiår tilbake. De som jobber mye med computerne blir mindre redde og går derfor inn i varianter som man tradisjonelt sett ikke ville tenkt seg var mulige. Grunnen til denne forvandlingen er nok de endeløse timene med computeranalyser av åpninger og partier.

Jo yngre stormestrene er, jo mer preget kan de virke av computerarbeidet. Et eksempel finner vi i et oppgjør mellom 14-åringen Illia Nyzhnyk og 21-åringen Kateryna Lahno. De to ukrainerne braket sammen i C-gruppen i årets Tata Steel.

### Illya Nyzhnyk - Kateryna Lahno

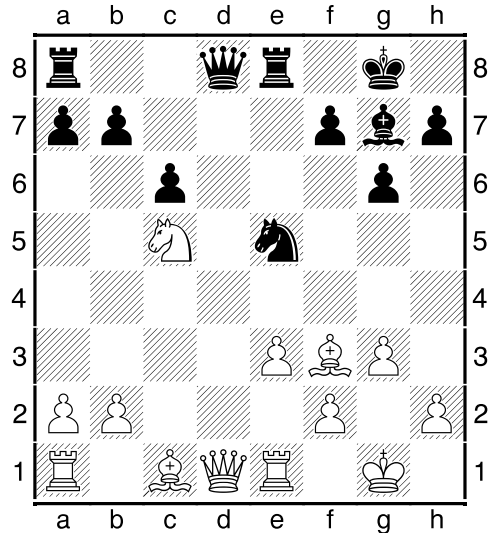
Tata Steel, januar 2011

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sf3 Lg7 4.g3 d5 5.cxd5 Sxd5 6.Lg2 Sb6 7.Sc3 Sc6 8.e3 0–0 9.0–0 Te8  
10.Te1 Ld7 11.De2 e5 12.d5 e4 13.Sxe4 Sxd5 14.Sc5 Lg4 15.Dc4 Lxf3 16.Lxf3

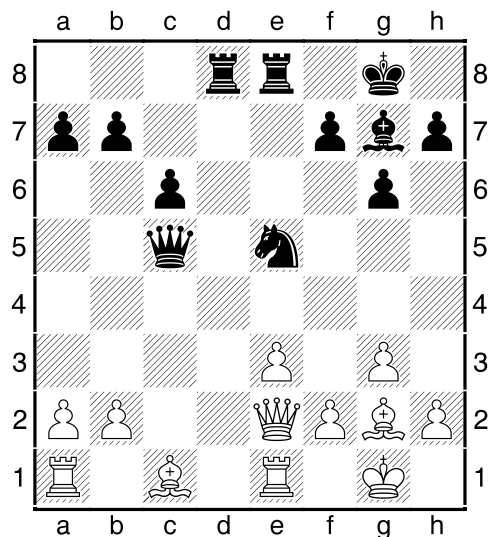


I en motevariant i Grünfeldindisk har svart overrasket med et sjeldent trekk. Hvit har løperparet og truer både på b7 og d5. Lahno hadde responsen klar med nærmest umenneskelig taktikk. **16...Se5!!** Lahno ignorerer trusselen på d5, og truer isteden på f3 og c4. **17.Dxd5** Men hva nå? Løperen på f3 og dronningen på d5 dekker hverandre. **17...c6!** Svart truer dronningen som må returnere til utgangsfeltet, ettersom 18.Dxd8 blir besvart med 18...Sxf3+ og dersom hvit skulle forsøke 19.Kg2 henger tårnet på e1 med sjakk. **18.Dd1**

## BLI EN VINNER MED TORBJØRN R. HANSEN – FEBRUAR 2011



Fortsatt leder hvit med offiser og alle offiserene ser ut til å være dekket. **18...Da5!** Svart truer springeren på c5 og dessuten trues også skinnofferet med 19...Dxe1+ fulgt av springergaffel på f3 (eller Sxf3+ fulgt av Dxe1). Det er umulig for hvit å komme seg ut av denne dobbeltrusselen, og ettersom den sistnevnte trusselen var mest alvorlig så han seg nødt til å spille. **19.Lg2** I kraftfull stil fortsatte Lahno med **19...Tad8!** før hun slafser i seg springeren på c5. Hvit har fortsatt ikke mulighet til å dekke springeren på c5 ettersom tårnet på e1 vil henge. **20.De2 Dxc5**



Stillingen har roet seg og svart har fordel. Det hører imidlertid med til historien at svart ikke klarte å vinne. Partiet endte remis etter 45 trekk. Dette er et typisk eksempel på at bruk av computere forbedrer åpningsspillet og variantregningen.

### Vurderingen av stillingen

Dette er imidlertid ikke de eneste områdene computeren kan være til stor hjelp. Den kan nemlig gi en presis vurdering av stillingen. I undervisningen har jeg alltid pleid å legge stor vekt på kontinuerlige vurderinger av de stillingene man har, og for ikke lenge siden slo tanken meg at man kan bevisst gå inn for å lære av computeren også på dette området. Men før vi kommer så langt tar vi en rask tid på hvordan en tradisjonell stillingsvurdering kan foregå.

## BLI EN VINNER MED TORBJØRN R. HANSEN – FEBRUAR 2011

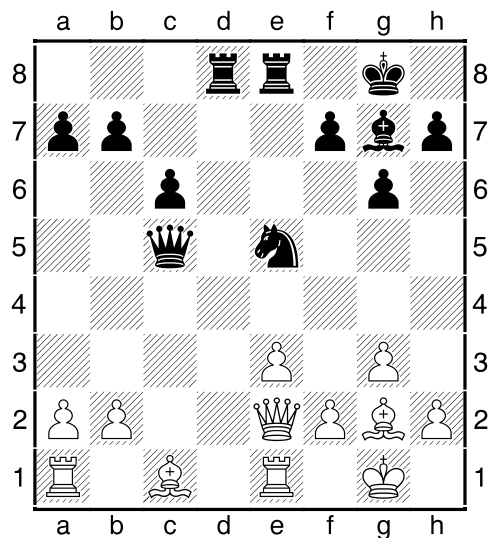
Hele tiden bør man være i forkant og forsøke å gjøre en presis vurdering av den stillingen som kan oppstå. Jeg pleier å benytte meg av følgende skjematiske inndeling der det øverste punktet er viktigst, og det blir mindre viktigere jo lenger ned på listen man kommer.

1. Kongens sikkerhet
2. Materiell
3. Aktivitet
4. Bondestruktur

Man kan ha mer avanserte inndelinger enn dette, men jeg føler denne stort sett fungerer godt. Hva hjelper det å ha en god bondestruktur hvis motstanderens brikker oser av aktivitet, mens dine egne er statister? Eller hjelper det egentlig å lede med to bønder når du er matt innen et par trekk?

Det er imidlertid et par ting til man bør tenke på når man skal vurdere en stilling. En stilling kan forandre seg enormt bare i løpet av ett trekk, så det er derfor viktig å få med seg hvem som er i trekket. Noe annet som er veldig viktig er man bør forsøke å finne kjernen i stillingen, det vil si om det er noe ved stillingen som utpeker seg som spesielt viktig.

Jeg skal illustrere dette ved å se litt mer detaljerte på stillingen som oppstod mellom Nyzhnyk og Lahno etter svarts 20. trekk.



Jeg skreiv tidligere at stillingen er bedre for svart. Men hvorfor er den egentlig det, og hvor god er den egentlig? For å få svar på dette går vi systematisk til verks.

**Kongens sikkerhet:** Begge kongene ser ut til å være trygge

**Materiell:** Det er materiell likhet, men hvit har løperparet

**Aktivitet:** Alle svarts offiserer er veldig aktive, mens hvits brikker er både passive og ikke utviklede

**Bondestruktur:** Ingen har noen spesielle svakheter i bondestrukturen

Det er vel og bra å vurdere stillingen på denne måten, men man må samtidig forsøke å finne kjernen i stillingen. Som regel er det en slags kamp mellom to ulike fordeler som spillerne har, mens det i noen stillinger er spørsmål om en type fordel vil vare eller ikke. Hva er det nettopp denne stillingen handler om? I stillingen over er svarts utviklingsforsprang og mer

## BLI EN VINNER MED TORBJØRN R. HANSEN – FEBRUAR 2011

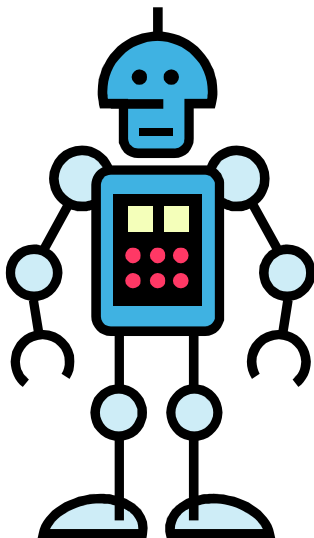
aktive brikker det sentrale, og det blir derfor opplagt at svart har fordel. Når vi skal finne ut hvor stor den er må vi derfor vurdere om hvit kan få aktivisert sine egne brikker uten at man tillater noe taktikk fra svarts side. En sterk spiller vil antagelig mene at svart har en ganske stor fordel, men den er neppe stor nok til at svart nødvendigvis bør vinne partiet. Når man vurderer en stilling er det alltid viktig å merke seg hvem som er i trekket. I stillingen ovenfor er det hvit i trekket, men det ser ikke ut som om hvit har noe trekk som kan forandre stillingens karakter nevneverdig.

Hva sier så Rybka 4 om stillingen etter å ha sett 15 halvtrekk framover? Jo, **21.Tf1 -0.67**.

På bakgrunn av detaljerte varianter og ved å vurdere hver eneste detalj i stillingen mener computeren at svart har en fordel på 0,67 bønder etter at hvit gjør 21.Tf1 (det beste trekket). Ville det ikke vært fantastisk om vi kunne trene oss opp til å gjøre en like nøyaktig vurdering, med kun hjelp av eget hode, vel og merke? Hvis man gjennom hele partiet kunne hatt en del av hjernen som kontinuerlig vurderte stillingen så presist som mulig, ville det utvilsomt gi en pekepinn på hvilke planer man bør spille på, hva som er kjernen i stillingen og hvilke varianter som bør være i fokus. Når jeg følger med på Magnus Carlsens partier får jeg følelsen av at han er helt overlegen i rolige stillinger der han står litt bedre. For hvert eneste trekk han gjør blir fordelene ørlite større. Skyldes ikke dette en overlegen evne til å vurdere stillinger?

Bruk av computere kan utvilsomt ha positiv innvirkning på variantregningen og kreativiteten, men samtidig er jeg ambivalent til bruk av computere, spesielt om de blir brukt på feil måte. Noen ganger opplever jeg at spillere som bruker computer veldig mye blir sløve til å regne varianter og til å tenke selv. Det er viktig at du må styre computeren, og bruke den som et hjelpemiddel. Det er du som må tenke, vurdere og regne, og computeren kan kun hjelpe deg til å bli bedre på dette.

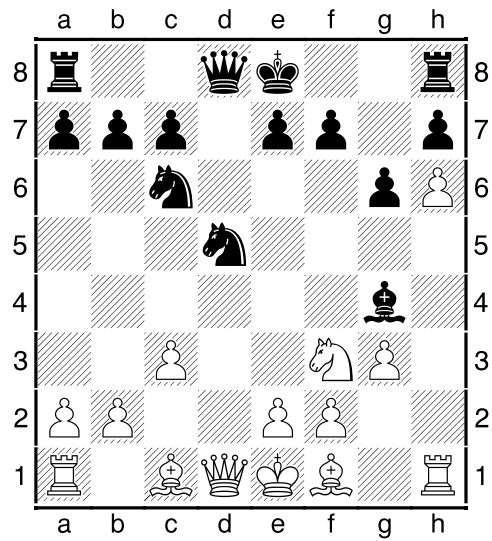
*En kald fisk:*



På neste side får du fire oppgaver der du skal vurdere stillingen i computerstil. Din oppgave er å gi en stillingsvurdering i computerstil. Hvis du mener hvits fordel tilsvarer en halv bonde skriver du 0,5. Dersom du mener svarts fordel tilsvarer en tredjedels bonde skriver du -0,33. På løsningsarket vil du finne løsningene, i tillegg til hvordan flere spillere på ulike nivåer vurderte stillingene.

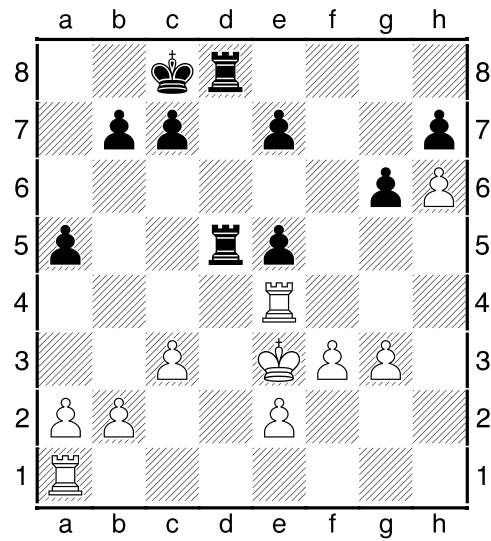
# BLI EN VINNER MED TORBJØRN R. HANSEN – FEBRUAR 2011

1. Svart trekker



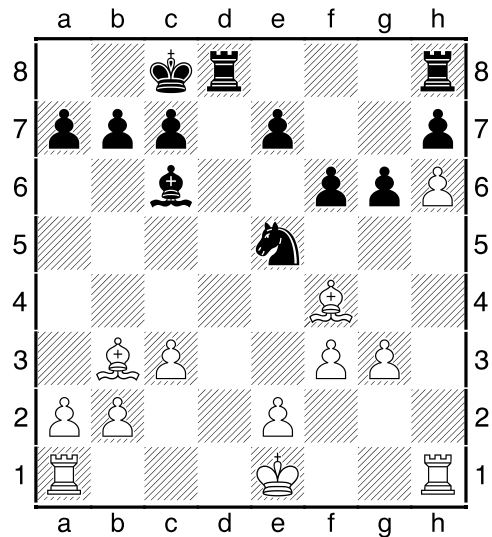
Stillingsvurdering: \_\_\_\_\_

3. Hvit trekker



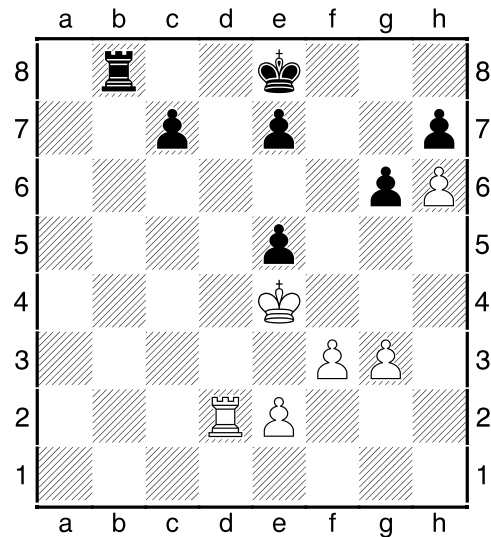
Stillingsvurdering: \_\_\_\_\_

2. Svart trekker



Stillingsvurdering: \_\_\_\_\_

4. Svart trekker

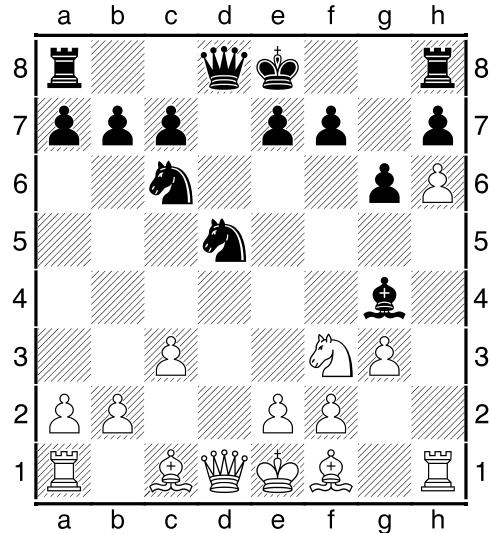


Stillingsvurdering: \_\_\_\_\_

## Løsninger

I alle oppgavene har jeg latt Rybka 4 vurdere stillingen i dybde 15, det vil si femten halvtrekk framover.

### Oppgave 1



Svart har et utviklingsforsprang. Hvit har løperparet, et overtak på de svarte feltene og en bondekile på h6. Kjernen i denne stillingen er om svarts aktivitet veier opp for hvits posisjonelle trumfkort.

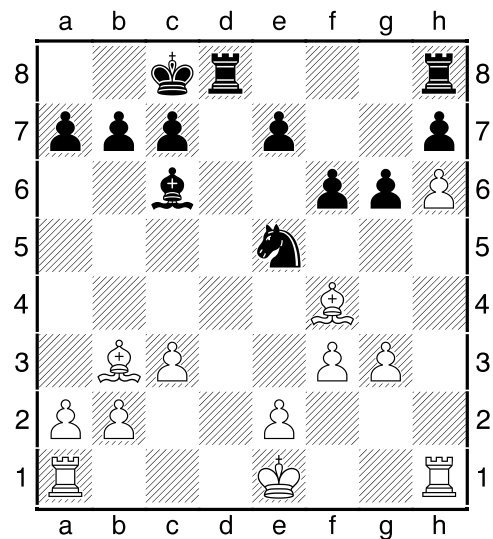
Rybka 4 mener svart bør slå av på f3 for å bytte av hvits eneste utviklede brikke og fortsette med en kjapp utvikling.

Computeren mener at hvit har en ørliten fordel, men at stillingen er tilnærmet lik.

Vurdering = (0.16) Variant: 9...Lxf3  
10.exf3 Dd6 11.De2 0-0-0 12.Ld2 Kb8  
13.0-0-0 a6 14.Kb1 Dc5 15.Lg2 e5 16.Le3  
Sxe3 17.Dxe3 Dc4 18.b3 De6 19.f4

Spiller A (2400 i rating): 0  
Spiller B (2200 i rating): -0.6  
Spiller C (1800 i rating): 0.32  
Spiller D (1600 i rating): 0.15  
Spiller E (1400 i rating): -0,20

### Oppgave 2



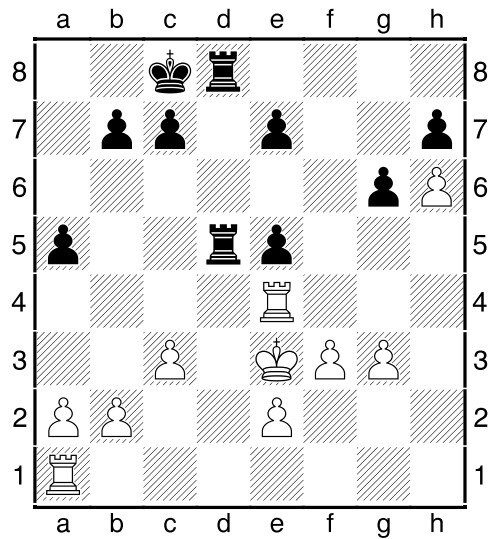
Svart har et utviklingsforsprang og mer aktive offiserer. Hvit har løperparet og en bondekile på h6. Hvit har også muligheten til å slå på e5 som vil føre til at svart får en svak dobbeltonde. Det skal gå ganske greit for hvit å fullføre utviklingen og kongen trives godt i sentrum i sluttspillet. Hvit har opplagt en fordel, men hvor stor?

Rybka 4 mener at svart ikke trenger å ta hensyn til muligheten Lxe5 og at han isteden bør doble tårnene i d-linjen. Svart er aktiv, men computeren mener likevel at hvit har en liten fordel.

Vurdering: +/- (0.34) Variant: 16...Td6  
17.Kf2 Thd8 18.Tab1 b5 19.Ta1 Kb7  
20.Thd1 Kb6 21.a4 bxa4 22.Lxe5 fxe5  
23.Txd6 exd6 24.Lxa4 Ld5 25.Lc2 Tf8

Spiller A (2400 i rating): 0.5  
Spiller B (2200 i rating): 0.4  
Spiller C (1800 i rating): 0.25  
Spiller D (1600 i rating): 0.21  
Spiller E (1400 i rating): -0.05

Oppgave 3



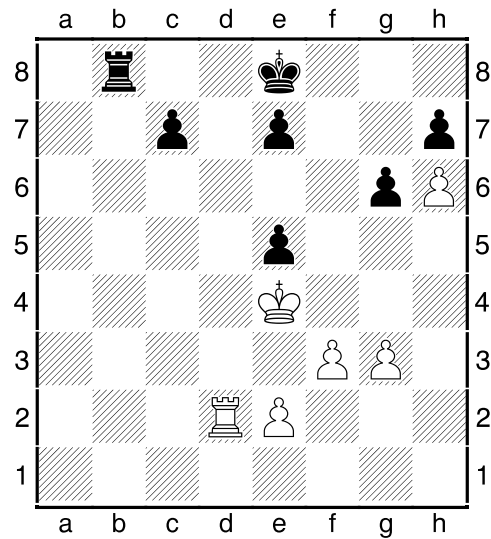
Svart har en dobbeltbonde i e-linjen og spesielt e5-bonden er svak. Svart har fått doblet i d-linjen, men det veier ikke opp for svarts ødelagte bondestilling, ettersom han er mer eller mindre bundet opp til forsvaret av e5-bonden. Hvit har også en sterk bondekile på h6.

Rybka 4 mener hvit har en klar fordel, og mener at hvit simpelthen bør forbedre bondestrukturen på dronningfløyen slik at det tar futten ut av et framtidig Td5- d2.

Vurdering: +/- (0.73) Variant: 23.a3 Tc5  
24.Tc1 Tb5 25.b4 axb4 26.axb4 Td6  
27.Tb1 Tdb6 28.Tg4 Ta5 29.bxa5 Txb1  
30.Tg5 Kd7 31.Txe5 Th1 32.Kd4 c6  
33.Kc5 Txb6 34.Kb6 Kd6

Spiller A (2400 i rating): 1  
Spiller B (2200 i rating): 0  
Spiller C (1800 i rating): 0.35  
Spiller D (1600 i rating): -0.32  
Spiller E (1400 i rating): -0.15

Oppgave 4



Vi har et tårnsluttspill med bonde over til svart. Hvit har imidlertid svært aktiv konge, og det er liten tvil om at hvit kommer til å vinne bonden på e5. Men er det ikke slik at alle tårnsluttspill er remis?

Rybka 4 mener stillingen er død remis ettersom svart får aktivisert tårnet og skapt nok motspill. I følgende variant ser du at hvit ikke får utnyttet bondekilen på h6.

Vurdering: 1. = (0.00) Variant: 35.Kxe5  
Tb5+ 36.Kf4 Th5 37.Tc2 Kd7 38.Td2+  
Ke8 39.Tc2 Kd7 40.Td2+ Ke8 41.Tc2 Kd7  
42.Td2+ Ke8 43.Tc2 Kd7 44.Td2+ Ke8  
45.Tc2 Kd7 46.Td2+ Ke8 47.Tc2 Kd7  
48.Td2+ Ke8 49.Tc2 Kd7 50.Td2+

Spiller A (2400 i rating): 0.30  
Spiller B (2200 i rating): 0.60  
Spiller C (1800 i rating): 0.5  
Spiller D (1600 i rating): 0  
Spiller E (1400 i rating): -0.80