

Partie měsíce

Emil Vlasák a Jaroslav Polášek

Počítačový super-turnaj TCEC jsme opustili v Sezóně 16 (ČS 11/2019), kde Stockfish odrazil nápor moderních NN motorů a získal titul šampióna i vítězství v bleskovém Cupu.

TCEC 17 je v plném proudu. Účastníci disponují v této Sezóně zhruba dvojnásobným hardwarovým výkonem: AB motory mohou využít 176 threadů (4x Xeon E5-4669v4) a NN motory běží na 4 kartách NVIDIA RTX 2080 ti (17408 CUDA cores). Těsně před uzavěrkou skončila Premier Division, odkud podle očekávání postoupila Leela Chess Zero a Stockfish; dva nejsilnější křemíkové šachové mozky zcela odlišné koncepce, které navíc neznají nervozitu ani náhodné chyby z únavy.

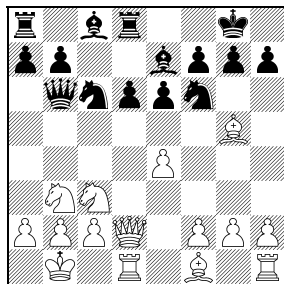
Superfinále na sto partií bude proto skvělou podívanou. Zápas bude tradičně zpestřen povinnou volbou nejrůznějších variant zahájení, některých na mezi korektnosti, aby motory prokázaly svou všestrannost. Obě strany mají své trumfy: Stock je od ledna v nové verzi 11 a také vývoj větších NN-sítí (např. Sergio) byl v poslední době velmi bouřlivý.

V Premier Divizi nás zaujala fantastická partie, kterou Stockfish sehrál doslova v talovském stylu. Obětoval pozici pěšce a pak i kvalitu; přitom s neuvěřitelným citem střídal nátlakové aktivní tahy s profylaxí. Tohle byla doména umělé inteligence a Stock se to musel naučit, aby mohl NN motorům čelit. Černými hrál Houdini, další legenda počítačového šachu. Bohužel autor ho neaktualizoval od roku 2017, proto kromě zastarání algoritmů umí motor využít jen 64 jader. To ho v Sezóně 17 srazilo až ke dnu.

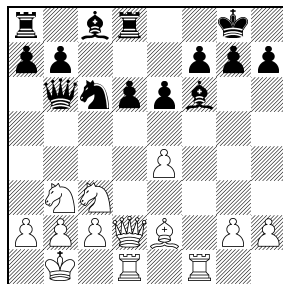
Stockfish 20200309 (3969) – Houdini 6.03 (3854)

TCEC Season 17, Premier Division, 20.3.2020

B63 Sicilská: **1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 Jc6 6.Sg5 Db6** Méně hraný tah je ještě v pořádku. **7.Jb3 e6 8.Dd2 Se7 9.0-0-0 0-0 10.Kb1 Vd8** (viz diagram 1)



1 11.Se2!? N



2 14.Vxf6!

11.Se2!? Na velmistrovské úrovni úplná novinka, s přehozením tahů se pozice vyskytla v bleskové partii slabších hráčů Markzon – Pupo, 2004. **11...Dxf2!?** Ve zmíněné partii se stalo **11...a6** a po nedůrazném **12.Se3 Dc7 13.f4 b5 14.g4?** mohl černý ihned získat pěšce postupem **14...b4** s dalším **15...Jxe4**. Houdini rukavici, zřejmě ke své škodě, zvedá. **12.Vhf1 Db6 12...Dxg2?** by byla sebevražda, např. **13.Vg1 Dh3 14.Vd1 Kh8 15.Vxf6! Sxf6 (15...gxf6 16.Sg4 se získem dámy) 16.Sxf6 gxf6 17.Df4 f5 18.Dg5 s nekrytelným matem. 13.Sxf6! gxf6**

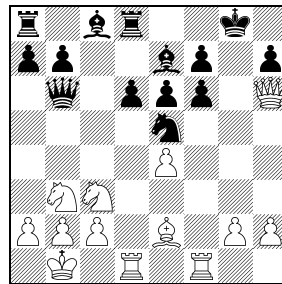
Obrana **13...Sxf6** (viz diagram 2) by vedla k oběti kvality **14.Vxf6! gxf6 15.Dh6** a máme pocit, že černý stojí hůře než v partii. **15...Je5!** **15...Je7** vypadá hůře po **16.Vd3! Jg6! 17.Vh3 Jf8 18.Sd3** s dalším **e5. 16.Jd4 d5!** Obrana proti **Jf5**. GM Sadler uvádí na Youtube jen **16...Dc5?** **17.Jf5!** **exf5 18.Jd5 Jd7 19.e5!**, kde bílý vyhraje ve všech variantách. **17.h4!** Chce napadnout **Jg6**. Uváděné **17.exd5 exd5 18.Sf3** nic nedá po **18...Jg6 19.Jxd5 Dd6 20.h4 De5! 21.h5 Vxd5! 17...Dd6 18.Dxf6** Po **18.Jdb5?! De7 19.exd5 exd5 20.Jxd5 Vxd5 21.Vxd5 Se6** se černý drží. **18...Jg6 19.h5 De7!** Pointa obrany. **20.Df3 dxe4** Únosné je i **20...Jf8 21.exd5 h6! 22.Vf1 Jh7. 21.Jxe4 f5! 22.hxg6 fxe4 23.Dxe4 e5!** **23...Df6 24.Sc4 Vd6 25.b3 hxg6 26.c3+-**. Bílý má dvě cesty k výhodě: **24.g4! Df6! 25.g5 Dxg5 26.Dh1 h5 27.Vg1 De3 28.Vc1** nebo **24.Sc4+ Kg7 25.gxh7 Kh8 26.Vf1 Vxd4 27.Dg6 Se6 28.Sxe6 Dg7 29.Dxg7+ Kxg7 30.Vf7+**.

14.Dh6 Je5!?

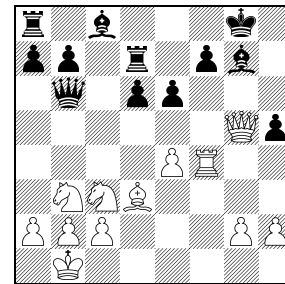
Domníváme se, že nejspolehlivější obranou je **14...Kh8! 15.Vxf6 Je5! 16.Vdf1! 16.Jd2?! Vg8! 17.Jc4 Jxc4 18.Sc4 Sxf6 19.Dxf6+ Vg7. 16...Sxf6! 17.Dxf6+ Kg8 18.Jd4 Ve8!** Dostatečná obrana proti **Jf5**. Bílý má dvě cesty – srovnání materiálu nebo rozvíjení iniciativy:

a) **19.Sb5 Sd7 20.Sxd7 Dxd4! 21.Sxe8 Vxe8 22.h4 De3** s ideou **23.h5 h6!**

b) **19.Sh5 Dd8!** Ale ne **19...Dc7?** **20.Dh6 Vf8 21.Vf6!** s nekrytelnou hrozbou **Jf3-g5. 20.Sxf7+ Jxf7 21.Dxf7+ Kh8 22.Jcb5!?** **22.Df4! Sd7 23.Dxd6 De7 24.Dg3 Vg8 25.Df2 Dg5. 22...Sd7! 23.Jxd6 Vf8 24.Vd1 De8!** Jediný, ale dostačující tah.



3 15.Vd3!



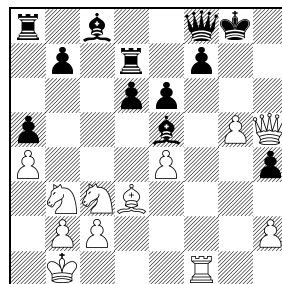
4 20.Vf1!

Viz diagram 3: **15.Vd3!** Pozoruhodná pozici oběť! **15...Jxd3 15...Sf8 16.Dxf6 Jxd3?! 17.Dxf7+ Kh8 18.Ja4!** a nepokryje **Vd8. 16.Sxd3 Sf8!** Vynuceno, **16...Kh8?** **17.Vxf6! Sxf6 18.e5+- 17.Dxf6 Vd7!**

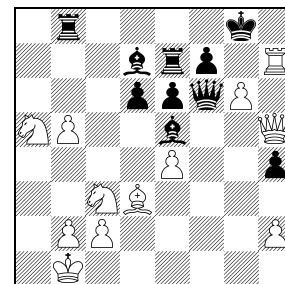
Po **17...Sg7 18.Dxf7+ Kh8 19.e5! Vf8 20.De7 Vxf1+ 21.Sxf1** má černý sice stále kvalitu, ale nedokáže dokončit vývin, např. **21...Df2 22.Sd3 Df8 23.Dc7 dxe5 24.Je4 Kg8 25.Jd6**. Malou šanci snad dávala oběť **21...Sd7!?** za aktivizaci figur **22.Dxd7 Dg1 23.Db5 Vf8 24.Jd2 Df2, po 25.De2 Dxe2 26.Sxe2 Sxe5 27.Jf3 Sxc3** by sice vznikla koncovka s materiální převahou bílého, ale střelec s jezdcem si často proti věži neporadí kvůli špatné souhře.

18.Vf4! h5 18...Dg1+ 19.Sf1 h5 20.Jd5 exd5 21.Vf5. 19.Dg5+ Sg7 (viz diagram 4) **20.Vf1!** Stockfish skvěle kombinuje nátlakovou hru s profylaktickými tahy. **20...h4?** Rozhodující chyba. Nutné bylo **20...Dd8! 21.Dxh5 Sxc3! 22.bxc3 f6 23.e5 23.Vf3? Vh7 24.Vg3+ Kh8. 23...dxe5 24.Jd2 Vg7 25.g4 Sd7 26.Je4 Db6+ 27.Ka1 Vf8!** s šancí na remízu. Bílý by mohl zkusit **24.Vf3 Vg7 25.Sg6 f5 26.Vh3 Kf8 27.Dh8+ Vg8 28.Dh6+ Vg7 29.g4!** a obrana černého by byla obtížná, např. **29...Df6?** **30.Dh8+ Ke7 31.De8+ Kd6 32.g5! Dxc6 33.Dd8+** nebo **29...a5!?** **30.Vd3 De7 31.Jc5 Kg8 32.Vh3 Kf8 33.Jd3 Df6?** **34.Dh8+ Ke7 35.De8+ Kd6 36.Db5!** V poslední variantě má ale černý vložku **33...fxg4! 34.Vh5 Df6** a po **35.Jxe5 Df1+** se zachrání věčným šachem.

21.g4!! Po **21.Dxh4?!** **De3** by se černá dáma zapojila do obrany pomocí **Dh6. 21...a5 22.a4 Dd8 22...Kf8 23.e5 dxe5 24.Je4 Dd8 25.Dh5 De7 26.Jg5. 23.Dh5!** **Sf5** Zde už je těžko radit. Černý ztratí tempo, jinak ale přijde **e5**, např. **23...b6 24.e5 dxe5 25.Jd2 Sa6 26.Sxa6 Vxa6 27.Jde4 Vaa7 28.g5 Kf8! 29.Jf6 Vd2 30.Jce4. 24.g5 Df8** Horší je **24...f6 25.gxf6 Sxf6 26.e5! Sxe5 27.Sg6!** nebo **24...b6 25.Jd1! Sb7 26.Je3.**



5 25.Vf6!



6 31.g7!

Viz diagram 5: **25.Vf6!** Druhá kvalita na oltář aktivity! Dobré už bylo i **25.Jd2 Dg7 26.Jc4!** s plánem **Je3-g4. 25...Vb8** Do matu vede **25...Sxf6 26.gxf6 e5 27.Jd2** s převodem jezdcem na **g5. Nestačí 25...Dg7!?** **26.Vh6 Sf4 27.Jd4 Sxg5 28.Vxe6!** **Se7 29.e5** nebo **26...Ve7 27.Jd2 Sd7 28.Jf3 Se8 29.Dxh4. 26.Vh6** Vypadá to pořád dobrodružně, ale v počítačovém šachu je černý ztracen. **26...b5** Pokus o protihru, klidně **26...b6** nemůže černý přežít: **27.Jd4! Sxd4?** **28.e5 Sxe5 29.Vh8+ Sxh8 30.Dh7** mat nebo **27...Sb7 28.g6** nebo **27...Vc7 28.Vh7 Sb7 29.Jxe6. 27.axb5 Dg7 28.g6 Ve7 29.Jxa5 Sd7 30.Vh7 Df6 30...Dxg6 31.Dxg6+ fxc6 32.Vxe7. (viz diagram 6) 31.g7!** Černý ztrácí věž. Velmistr by se vzdal, počítač musí hrát dál... **31...Dg6 32.Dxg6 fxc6 33.Vh8+ Kxg7 34.Vxb8 Sxh2 35.b6 d5 36.Vd8 Vf7 37.Se2 d4 38.Jd1 Sg3 39.Sg4 Sb5 40.Vxd4 Sa6 41.c4 Vf4 42.Sh3 g5 43.Sxe6 Vf6 44.Vd7+ Kh8 45.Ve7 h3 46.Sxh3 Vxb6 47.Jc3 Sf2 48.Jd5 Vh6 49.Sf5 Se1 50.b4 Kg8 51.Ve6 Vh1** a černý se konečně vzdal. Zafungovalo tzv. TCEC win rule; pokud oba motory indikují nepřetržitě 5 tahů skóre přes 10, partie končí. Podrobné analýzy v pgn najdete na našem webu www.sachy.cz.