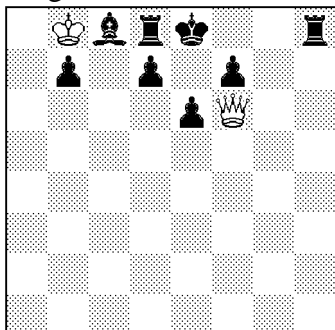


Arvuti pakub lahendusi, millest inimesel on võimatu lõpuni aru saada

Vangerdus on maleprobleemides alati lubatud, erandiks on ainult seisud kus vangerdus ei ole lubatud!? Toome selgituseks hea näite.

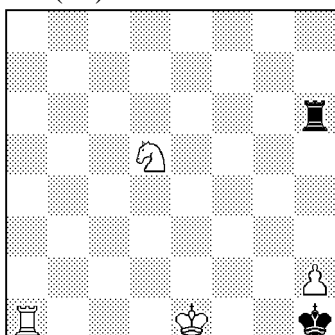
Jan Mortensen (Taani)
Diagrammes 1977



Matt kolme käiguga

Alguses võib arvata et lahendust ei ole. 1.Kc7 ähvardab küll 2.L:d8#, aga näib nagu must saaks ennast vangerdusega päästa. Kui lähemalt vaadata, siis selgub aga, et must vanker väljal d8 ei saa sinna olla jõudnud ilma, et must kuningas oleks liikunud, ja kui kuningas on liikunud, ei ole ju vangerdus lubatud. Selle pärast tõesti 1.Kc7! Kf8 2.L:h8+ Ke7 3.L:d8#. Oleme teinud retrograad analüüsi. Lähtudes seisust mõtlesime välja, mis peab varem toimunud olema. See selleks, nüüd vaatame midagi hoopis muud, lõppmängu taolist.

Ernest Pogosjanz
EG (56) VI 1979



Võit

Sellest etüüdist on uuesti juttu tulnud maleportaalides internetis ja ka saksa probleemmale ajakiri "König & Turm" kirjutab sellest oma jõulunumbris (Heft Nr.21 Dezember 2006). Ajakiri tegeleb spetsiaalselt ja ainult maleprobleemidega, millede lahenduses esineb vangerdus. Esitatud probleemis tuleb võit kiiresti kätte just vangerduse abil.

1.Re3! (1...K:h2 2.Rg4+ või 1...Ve6 2.Kf2+ K:h2 3.Rg4+ Kh3 4.Kf3 Kh4 5.Kf4 Kh5 (5...Kh3 6.Va2) 6.Kf5). Sellepärast **1...V:h2 2.0-0-0#!**

Seitsmekümne üheksandal aastal olid teadmised lõppmängude kohta hoopis teised. Tänapäeval on olemas Nalimovi "Tablebase server" mis seletab ära tulemused kõikides seisudes, kus on kuus malendit või vähem laual (kuningad kaasa arvatud). On veel teada täpset tulemust hulgale, aga mitte kõigile, seisudele, kus seitse malendit. Täiuslikku andmebaasi, kus seitsme malendiga seisud, seda peame veel arvatavasti pea kümme aastat ootama.

Eugene Nalimov, kes sündis 1965 Novosibirskis, on Microsofti juures male-programmeerija. Oma tööd lõppmängu andmebaasidega alustas tema 1998, tarvitades tehnikat mida sakslane Strohleim juba kasutas seitsmekümnendatel aastatel. Põhjus, miks Nalimovi andmebaasi kutsutakse

“Tablebase” ja mitte “Database”, on see, et ta on täiuslik. Kuue malendiga seisudest teame nüüd kõik, mida teada on, kunagi ei saa olema vajadust ühtegi seisu lisada. Andmebaasis on lihtsalt kõik seisud mis kuue või vähema arvu malenditega võimalikud on, ja kõigi nende seisude kindlad tulemused kõigi erinevate võimalikkude käikude juures (ehk tuleks veel silmas pidada vangerduse võimalus). Siin on mõnes mõttes ka tegemist retrograad analüüsiga. Lähtudes kindlate tulemustega lõppseisudest on uuritud, kuidas meie nendeni oleme jõudnud.

Igal juhul, male-arvutid kasutavad andmebaasi ja mängivad lõppmänge väheste malenditega perfektselt. Asi on nüüd just selles et lõppmängus, kus nii vähe malendeid, väga harva juhtub, et vangerdus enam kõne alla tuleb. Arvuti sellega ei arvesta, aga leiab ikka lahenduse Pogosjanzi etüüdile!

1.h4!! ja matt 33. käiguga! Arvuti teatab ka, et musta kõige parem kaitse siis on **1...Kg2 2.Re3+ Kf3 3.Va3** (ainukene käik, mis võidab kõige parema vastumängu juures) jne. jne. See on nüüd lahendus, mida inimesel mingit võimalust ei ole näha ega ka sellest täiesti aru saada, ja sellega on inimene ja masin täitsa kui erinevates maailmades.

Male kommentaator Tim Krabbe kirjutab malemasinate pikkadest lõppmängudest. Meie 33 käiku ei ole siinjuures veel eriti palju, kuna esineb täpseid variante, kus on vaja 200 käiku. Sellistes lõppmängudes on seise, kus suurmeistrid ei oskaks paremat käiku teha kui see, kes alles hiljuti malet mängima on õppinud. Esile kerkib hoopis teistmoodi male, millel ei ole midagi tegemist meie siinamaani tuntud malega, ja mida meie ei oleks osanud ette kujutada ilma arvutiteta. Aga siiski, need käigud on tõde, ja tema leiab et see on täitsa hirmuäratav. Jääb selline tunne nagu keegi seletaks meile täpselt ja täielikult ära elu mõtte, aga meie ei saa seletusest mõhkugi aru.

Masin muidugi pärast aitab kaasa, kui uurime eelnevat seisu. Tuleb välja, et kui valge ratsu näiteks algseisus oleks väljal c2, või väljal c4, siis on ainukene lahendus 1.Re3 millega meie ise hakkama saame.

Indrek Aunver

indrek.aunver@springaren.se

Jõulumõistatuste vastused

1. Paul Keres ja William Winter mängisid kahinguterohke ja kuulsa partii 1935. aasta augustis Varssavi maleolümpia.

2. Esimese eestikeelne maleraamat oli Ado Grenzsteini "Male-õpetus", see ilmus Tartus 1883.

3. Esimese eestikeelse maleajakirja väljaandja oli Martin Villemson. "Eesti Maleilm" ilmus 1932-1933.

4. Eesti koondise eest mitmel maleolümpial mänginud maletaja, kes võttis eesti keeles kasutusele sõnad "avang", "ettur", "vangerdus", oli Johannes Türn.

5. Iivo Nei sai Eesti meistriks 8 korda (1951, 1952, 1956, 1960, 1961, 1962, 1971, 1974); Salme Rootare 15 korda (1945, 1948, 1949, 1950, 1954, 1956, 1957, 1960, 1962, 1964, 1966, 1969, 1970, 1971, 1972).

6. Lühim võimalik matt valgele: 1.f4 (f3) e5 (e6) 2.g4 Lh4++, valge etturikäikude järjekord pole seejuures oluline. Lühimad võimalikud matid mustale: 1.e4 (e3) f5 (f6) 2.Oe2 g5 3.Oh5++; 1.e4 (e3) f5 (f6) 2. ~ g5 3.Lh5++; 1.e4 e5 2.Lh5 Ke7 3.Lxe5++; 1.c4 (c3) f6 2.Lc2 h5 (h6) 3.Lg6++; 1.d4 f6 2.Ld3 h5 (h6) 3.Lg6++; 1.e3 f6 2.Od3 h5 (h6) 3.Og6++; 1.e3 (e4) f6 (f5) 2.Lg4 h5 (h6) 3.Lg6++.

7. Üldtuntud lühimad patiteed on:

1.e3 a5 2.Lh5 Va6 3.Lxa5 h5 4.Lxc7 Vah6 5.h4 f6 6.Lxd7+ Kf7 7.Lxb7 Ld3 8.Lxb8 Lh7 9.Lxc8 Kg6 10.Le6 (Loyd).

1.h4 e5 2.c4 d5 3.Lb3 dxc4 4.e4 cxb3 5.axb3 Lxh4 6.Va4 Lxh1 7.g4 Oxc4 8.Rf3 Oxf3 9.Ra3 Oxa3 10.Vb4 Oxb4 (Edelstein).

8. Esimene rahvusvaheline maleturniir toimus Londonis 1851.

9. Paul Morphy rakendas malepartii esimesena jõudude arendusprintsipi, mõistis kiire arenduse vajadust ja tunnetas tsentri tähtsust.

10. Wilhelm Steinitz rajas malemängu positsioonimängu alused, võttis kasutusele mõisted "etturinõrkus", "etturiülekaal tiival" ja "kaksikodade paremus".

Margus Sööt (Tallinn),
meistrikandidaat males

EPLi lugejate hulgas on neid, kes jälgivad Malenurka huviga. Ristsõna õige lahenduse leidis Elmar Ojaste Göteborgist. Tema saab kingituseks probleemmaleajakirja Springaren.