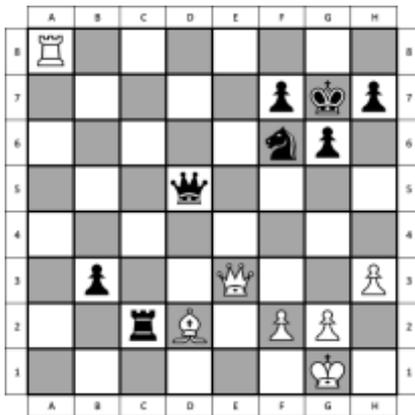


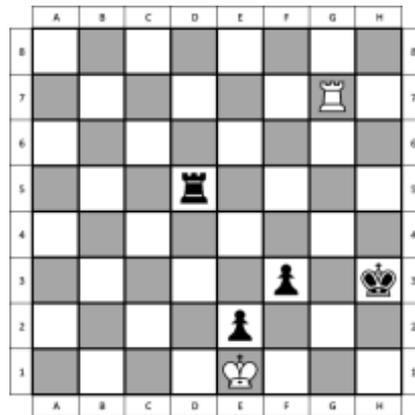


### Fil Rouge n° 22 – mai 2018

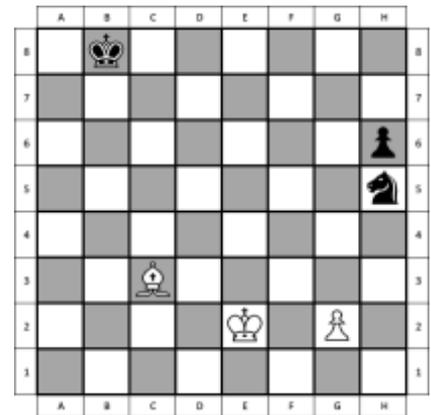
Parmi les 6 diagrammes de cette page, il y a, dans le désordre, 1 mat en 1 coup, 1 mat en 2 coups, 1 mat en 3 coups, 1 recherche de la nullité, 1 gain matériel et 1 gain par promotion du pion. A vous de trouver à quel diagramme correspond chaque thème. Le trait est toujours aux blancs.



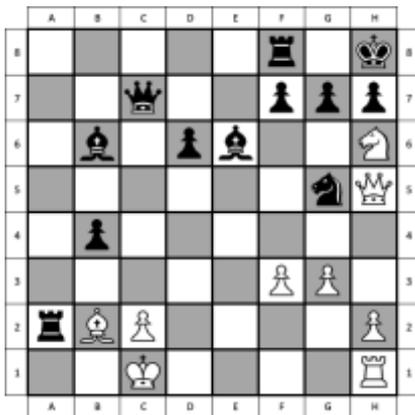
A



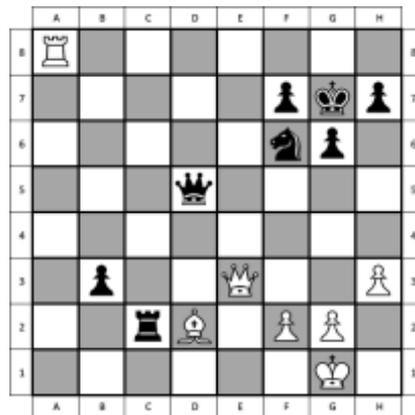
B



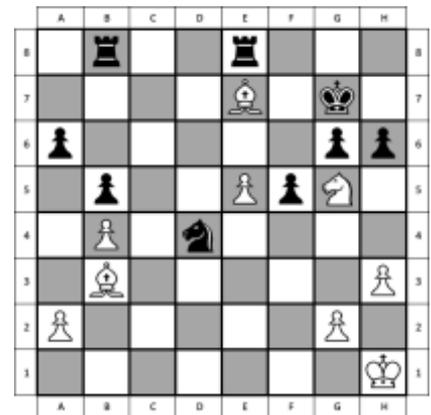
C



D



E



F

### KASPAROV AND THE MACHINE



### Matches KASPAROV - Deep Blue

Deux matchs de six parties d'échecs chacune ont été disputés entre le champion du monde Garry KASPAROV et un supercalculateur appelé Deep Blue.

La première confrontation se déroula à Philadelphie en 1996 et fut remportée par Garry KASPAROV (4-2). La seconde confrontation eut lieu à New York en 1997 et fut remportée (3,5-2,5) (mais hors des conditions exigées lors des championnats du monde) par Deep Blue (renommé Deeper Blue).

Cette victoire a été contestée par Kasparov car l'équipe de programmeurs de Deep Blue avait accès à toutes les parties du joueur humain, tandis que celui-ci n'avait pas eu accès à la liste chronologique des parties jouées par Deep Blue. Une autre cause de la défaite du joueur humain est à rechercher dans la stratégie de Kasparov, qui s'est écarté rapidement des sentiers battus de la théorie dans certaines parties, ce qui s'est retourné contre lui dans la dernière partie. Grâce à son incroyable force de calcul, Deeper Blue a

joué lors de ce match quelques coups de la classe d'un grand maître, dont l'un, abondamment commenté dans les revues spécialisées, a complètement déstabilisé Kasparov. Ce fameux coup était en fait un bug et non une stratégie de l'ordinateur. Il n'a pas cependant complètement convaincu de la supériorité des systèmes informatiques d'échecs, comme le montre la première partie.



## Ouverture : Défense Grünfeld (2/3)

