

Branças: Deep Blue

Pretas: Garry Kasparov

Abertura: Defesa Caro-Kann, Variante Steinitz, B17

Local: Nova York, 11 de maio de 1997

1.e4 c6

Atípico, Kasparov joga a sólida defesa Caro-Kann. Em partidas anteriores contra computadores ele optou por 1...e5 or 1...c5, a precisa defesa Siciliana, a escolha usual de Kasparov contra oponentes humanos.

2.d4 d5 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4 Nd7 5.Ng5

Essa relativa inovação recente quebra um dos princípios clássicos de abertura ("não mova a mesma peça 2 vezes na abertura"), mas coloca pressão na ca fraca casa f7. Kasparov jogou esse movimento, quando jogava com as brancas, pelo menos três vezes.

5...Ngf6

Não 5...h6? 6.Ne6! fxe6?? 7.Qh5+ g6 8.Qxg6#.

6.Bd3 e6 7.N1f3 h6??

Um erro estranho cometida por Kasparov, um dos maiores conhecedores de teoria na história do xadrez. Aparentemente Kasparov se confundiu com a abertura, jogando ...h6 uma jogada meio precipitada. O normal 7...Bd6 8.Qe2 h6 9.Ne4 Nxe4 10.Qxe4 foi jogado em Kasparov(!)-Kamsky, 1994 e Kasparov-Epishin, 1995, entre outros jogos. O sacrifício que virá a seguir é bem conhecido na teoria e Kasparov deve saber sobre isso (de fato, há alguns artigos que até ele mesmo escreveu apoiando 8.Nxe6 como refutado).

8.Nxe6!

De fato, não é a fantástica habilidade de Deep Blue, a qual fez com que ele efetuasse essa jogada, o sacrifício do cavalo é programado no livro de aberturas do computador. Essa jogada foi executada em muitos outros jogos de alto nível, com grande vantagem de resultados para as brancas.

8...Qe7

Ao invés de tomar o cavalo imediatamente, Kasparov segura o cavalo com o rei a fim de dar ao seu rei uma casa em d8. No entanto, muitos jogadores criticaram essa jogada e disseram que Kasparov devia ter tomado o cavalo imediatamente. Apesar de o rei preto usar 2 jogadas para alcançar d8 depois de 8...fxe6 9.Bg6+ Ke7, a dama preta pode ser colocada na casa superior c7.

9.0-0

Branco roca. Se 9...Qxe6?? negras perdem com 10.Re1 segurando e ganhando a dama preta. O preto deve agora tomar o cavalo, caso contrário ficará com um peão a menos.

Se o bispo preto estivesse em d6 ao invés de f8, o branco não poderia jogar isso. Pelo cavalo sacrificado, o bispo branco domina a posição das negras. O preto, movendo seu rei, não pode mais rocar, sua dama está bloqueando seu próprio bispo, e está tendo problemas em desenvolver suas peças e usar seu cavalo extra.

11...b5

A primeira nova jogada da partida e agora Deep Blue está pensando por si próprio. A idéia de Kasparov é conseguir algum alívio no lado da dama e prevenir o branco de jogar c4.

12.a4 Bb7 13.Re1 Nd5 14.Bg3 Kc8 15.axb5 cxb5 16.Qd3 Bc6 17.Bf5

O branco está batendo no peão de e6 e está planejando invadir a posição com sua torre. Kasparov não consegue segurar-se com todo seu material extra e desesperadamente decide trocar sua dama por uma torre e um bispo.

17...exf5 18.Rxe7 Bxe7 19.c4 Black Resigns

As negras abandonam porque a dama branca irá, em breve, invadir a posição através de c4 ou f5, com Re1. Uma linha simples seria: 19...bxc4 20.Qxc4 Nb4 (20...Kb7 21.Qa6 mate!) 21.Re1 Kd8 22.Rxe7 Kxe7 23.Qxb4+. A derrota mais rápida na carreira de Kasparov.

Depois do jogo, Kasparov estava nervoso e acusou a equipe do Deep Blue de trapaça (isto é, ter um time de mestres humanos para ajudar o computador). Embora Kasparov quera uma revanche, a IBM recusou e terminou o programa Deep Blue.