

## Strategie: loper en banaan.

Strategie, tegenstrategie en blokkade van de tegenstrategie. Daar gaat deze column over.

We beginnen met een schaakvoorbeeld. In de partij Karpov – Unzicker (Olympiade Nice, 1974) had wit zijn toren op de a-lijn staan en wilde ook de andere toren op de a-lijn krijgen (de strategie). De tegenstrategie van zwart is om de toren af te ruilen. Hoe kan wit de tegenstrategie van zwart blokkeren? Met de loper! In de diagramstelling heeft wit net 1. Le3-a7 gespeeld. Hiermee houdt hij de a-lijn geblokkeerd.



Intussen gaat hij zijn stelling optimaliseren en zet hij de andere toren op de a-lijn op een voor hem gunstig tijdstip. In dit geval na 1., Pe8 2. Lc2 Pc7 3. Tea1.

In de supermarkt zag ik mij genoodzaakt om ook een dergelijke blokkade van de tegenstrategie toe te passen. Maar eerst leg ik u uit welke strategie en tegenstrategie hieraan vooraf gingen.

Mijn strategie bij het afrekenen van de boodschappen is dat ik de afgerekende boodschappen in mijn tassen wil hebben vrijwel direct nadat de cassier/cassière de laatste boodschappen heeft gescand, en nog voordat ik afreken. Als er iets is waar ik een gruwelijke hekel aan heb, dan is om na het betalen nog boodschappen in de tassen te zetten terwijl de boodschappen van de klant na mij al met mijn boodschappen worden vermengd. Ik moet dan opletten of ik niet per ongeluk ook enkele van zijn/haar boodschappen meeneem. Of (erger nog!) dat ik enkele van mijn boodschappen vergeet omdat ik denk dat ze van de volgende klant zijn. Ik vind dat ik dat recht heb om rustig mijn boodschappen in te laden. Zeker als ik dat in een redelijk tempo kan doen.

Dat de boodschappen zo snel langs de kassa gaan had je vroeger niet. Toen was het omgekeerd. Kent u die oude kassa's nog? Als de cassier/cassière een product van 11 gulden 23 moest afrekenen, moest hij/zij op de kassa de volgende toetsen indrukken: één, één, komma, twee, drie. Duurt ongeveer 5 seconden. Maar dan nu: in 5 seconden worden er wel drie producten gescand met de barcode (die lange strepen, weet u wel?). Ik kan dat soms gewoon niet bijhouden met inpakken. (O, en kent u die oude milieu-onvriendelijke bonnetjes nog die uit die oude kassa's kwamen? Fel wit chloorpapier met paarse inkt. Niet kapot te krijgen, je kan wrijven wat je wilt maar na 30 jaar zijn ze nog perfect leesbaar. Als ik nu iets koop waarbij de bon het garantiebewijs is zegt de verkoper: "maak aub een foto van deze bon want morgen is-ie niet meer leesbaar". En dat klopt...)

Mijn strategie is dus om snel de boodschappen in te laden. De tegenstrategie van de supermarkt is om dat door het snel scannen van de producten te dwarsbomen (niet expres naar ik vermoed). Tijd

om de tegenstrategie te blokkeren. Karpov gebruikte daarvoor de looper. Ik gebruik een voorwerp dat daar enigszins aan doet denken, namelijk een...banaan!

Als je het fruit weegt plak je het prijsstickertje met de barcode op het fruit. Als ik het prijsstickertje op de bananen plak komt dat er niet glad op te zitten, maar gerimpeld. En bij de kassa komen de bananen dan niet in 1 keer door de scan. Ja, de looper is op a7 beland. De cassier/cassière schuift de bananen nu nog een keer langs de scanner...helpt niet! De bananen worden opgepakt en langs de scanner heen-en-weer bewogen...helpt niet! Inmiddels heb ik al 10 seconden gewonnen en heb al bijna alles wat tot nu toe langs de kassa is gegaan ingeladen. De prijssticker wordt nu door de cassier/cassière van de tros bananen gepulkt, gladgestreken en nogmaals langs de scanner gehaald. De cassier/cassière is inmiddels rood aangelopen van ingehouden woede. *“Waarom laat dit \*\*\*product zich niet scannen”?*

Ten langen leste lukt het uiteindelijk, en met een blik van dat ik het allemaal ook erg vervelend vind maar er niets aan kan doen, laad ik de allerlaatste boodschappen in, waaronder de bananen (dank, dank lief fruit!) en reken af.

Tsja, de eerste keer gebeurde het bij toeval, maar nu is het mijn “blokkeer-de-tegenstrategie” - strategie. Soms rimpel ik de prijssticker alvast wat voor, mij bij voorbaat verkneukelend op wat er straks bij de kassa gaat gebeuren. Ik zal ze leren met hun veel te snelle scansystemen! Ben ik echt de enige die dit een probleem vindt? Is niemand op het idee gekomen om bij de kassa een 10-seconden pauzeknop in te stellen hiervoor opdat de klant even op adem kan komen? In die 10 seconden zou de cassier/cassière even helemaal niets moeten scannen en kan ik alle boodschappen die zich hebben verzameld in de tassen zetten. De klant is toch koning?

Voor mij is dit een voorbeeld van doorgeslagen vooruitgang. Nog zo'n voorbeeld is de 2<sup>e</sup> generatie personal computers met 80286 processor, begin jaren 90 vorige eeuw. Wat was er aan de hand? Op de eerste generatie personal computers kon je Space Invaders spelen, heel leuk. De snelheid van het spel was echter gekoppeld aan de snelheid van de Intel microprocessor. Tot zover geen probleem. Echter...de nieuwe 80286 processor was meer dan 2 keer zo snel, en dus ging het spel ook mee in die snelheid. Voor een mens was dat veel te snel. Er kwam een oplossing: een turbo-knop om de 80286 processor op volle snelheid te laten draaien. Als je de snelheid van de oude processor wilde, zette je die knop uit. Hoera, ik kon weer normaal Space Invaders spelen!

Natuurlijk ben ik blij met vooruitgang, maar men moet wel goed over nadenken over de gevolgen! Voelt u zich vrij om de bananen-truc ook zelf toe te passen!

