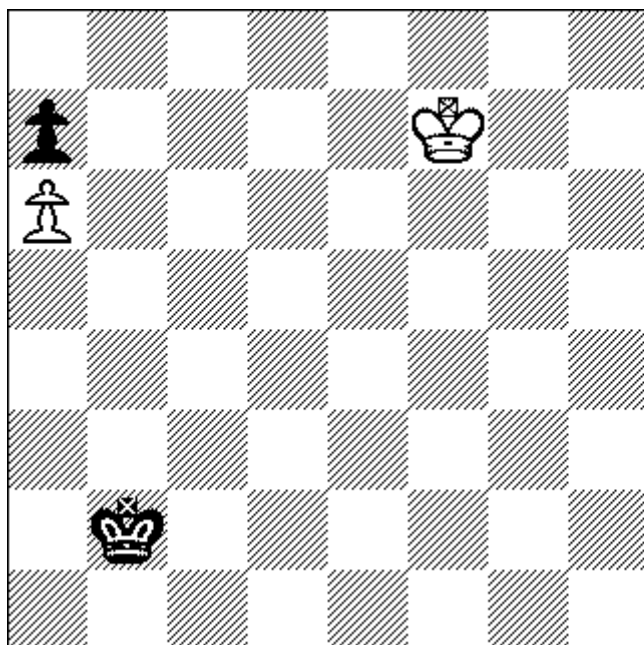


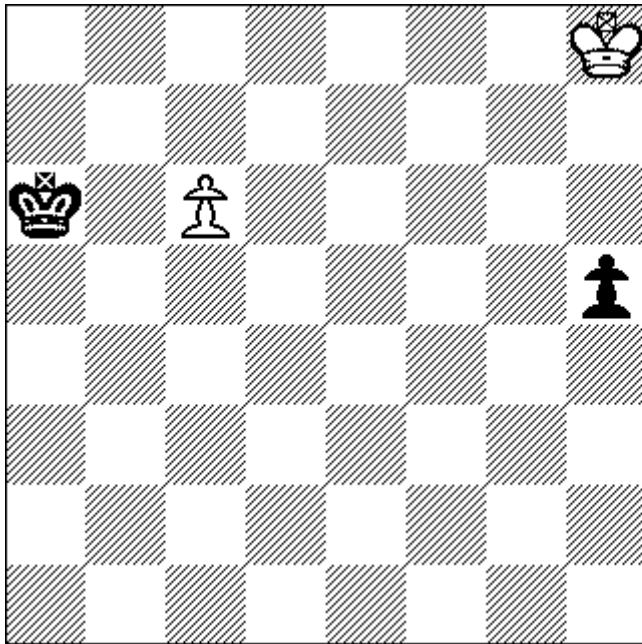
## De schaapjes op het droge

Een van de belangrijkste eigenschappen van de pion is de mogelijkheid tot promoveren. Er zijn al veel partijen door promotie beslist die anders remise waren geworden. Het is dan ook niet verwonderlijk dat er verschillende technieken zijn gevonden om de pion naar de overkant te helpen. Zelfs een eindspel met alleen de koningen en een gelijk aantal pionnen kan nog de nodige finesses bevatten. Een van de meest duidelijke voorbeelden hiervan is het eerste diagram. Het lijkt erop, dat wit weinig meer fout kan doen. Hij hoeft alleen de zwarte pion op te halen om te kunnen promoveren. Als wit dit plan zonder meer wil uitvoeren, gebeurt dit: 1.Ke6 Kc3 2.Kd6 Kd4 3.Kc6 Ke5 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7 Wit heeft de pion nu weliswaar veroverd, maar veel kan hij niet meer beginnen. De witte koning kan de eigen pion geen doorgang meer verlenen omdat de zwarte koning de witte heeft opgesloten aan de rand.



Om dit te voorkomen, is een gewiekste wandeltocht van de witte koning nodig. Nu kan men zich afvragen, hoe de witte koning wel op tijd bij de pion moet komen, want in minder dan vijf zetten gaat het niet. De oplossing ligt in het afhouden van de zwarte koning: 1.Ke6 Kc3 2.Kd5 Kb4 3.Kc6 Kc4 4.Kb7 Kc5 5.Kxa7 Nu kan de witte koning nog naar b8 om de pion door te laten.

Een iets ander voorbeeld van een heldhaftig optreden van de koning komen we tegen bij het tweede diagram. Zwart dreigt te promoveren, en de witte koning kan de pion nooit meer inhalen als deze gaat lopen. Bovendien dreigt de witte pion te worden geslagen. Als wit het slim speelt, kan zwart deze twee dreigingen nooit allebei uitvoeren. Hoe maakt wit remise?



1.Kg7 h4 2.Kf6 Kb6 (Zwart moet nu toeslaan, anders beschermt wit zijn pion.) 3.Ke5 h3 (De pion moet wel spelen, anders wordt hij ingehaald.) 4.Kd6 h2 5.c7 De pionnen promoveren nu gelijktijdig. De bovenstaande methode wordt de Reti-manoeuvre genoemd.

Tot slot volgt nog een partij die eindigt in een fraai pionneneindspel. Op het eerste gezicht lijkt de partij in remise te verzanden, maar Rubinstein, misschien wel de beste eindspelkenner van zijn tijd, weet toch nog de winst te vinden.

#### Mattison-Rubinstein

1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 (De afruilvariant van het Spaans. Wit kan nu een pionnen meerderheid forceren op de koningsvleugel. Bij afruil van alle overige stukken levert dit een gewonnen eindspel op. Met de zwarte meerderheid op de damevleugel kan zwart geen doorbraak forceren, omdat deze verzwakt is door de dubbele c-pion. Zwart heeft echter nog voldoende tegenkansen door bijvoorbeeld zijn loperpaar.) 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Pxd4 Ld6 8.Le3 c5 9.Pe2 f6 10.Lf4 Le6 11.Lxd6 cxd6 (Nu wordt zwart van zijn ongelukkige dubbelpion bevrijd. Wit kan nu niet meer winnen door simpelweg alles te ruilen. Zwart profiteert van deze gelegenheid door zelf bijna alles te ruilen.) 12.Pf4 Lf7 13.Pc3 Pe7 14.0-0-0 0-0-0 15.Pd5 The8 16.f3 Pxd5 17.Pxd5 Lxd5 18.Txd5 Te5 19.Thd1 Txd5 20.Txd5 Kd7 21.c4 g6 22.Kc2 Ke6 23.Kc3 f5 24.exf5+ gxf5 25.Td2 b5 26.b3 h5 27.g3 f4 28.Te2+ Kf5 29.Te4 fxg3 30.hxg3 Tg8 31.Tf4+ Ke6 32.Te4+ Kd7 33.g4 Tf8 (Wit kan de h-pion niet slaan, omdat zijn f- en h-pion dan niet meer op tijd te verdedigen zijn. Omdat wit niet kan slaan krijgt zwart een gevaarlijke vrijpion.) 34.Te3 h4 35.a4 bxa4 36.bxa4 Te8 37.Kd2? (Wit mocht de torens beslist niet laten ruilen, omdat zwart twee vrijpionnen op grote onderlinge afstand kan scheppen.) Txe3 38.Kxe3 d5! De bedoelde zet. Zwart krijgt nu een vrije c-pion. De witte koning kan ook nu aan het wandelen gaan, maar dat heeft geen zin meer. Zwart wint.