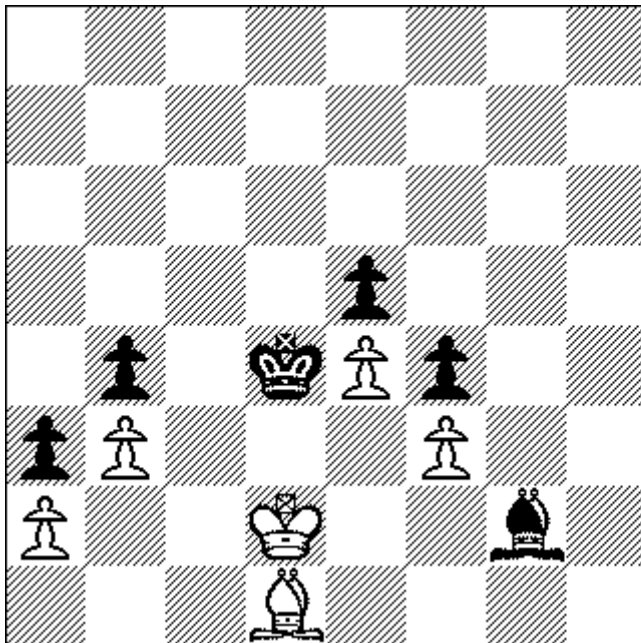


## Goede, foute en verkeerde wandelaars

Over het algemeen zijn lopers sterke stukken. Als ze zo actief mogelijk zijn opgesteld, dus op een van de vier velden in het centrum van het bord, kunnen ze zelfs dertien velden bestrijken. Dit is bijna twee keer zoveel als een paard op het toppunt van zijn macht en haast net zo veel als een toren. Met de toren is op dit punt nog iets merkwaardigs aan de hand. Op welk veld hij ook staat, als zijn baan niet wordt belemmerd kan hij altijd veertien velden bestrijken. De waarde van de loper is minder constant. Elk veld dat hij van het centrum verwijderd raakt vermindert zijn reikwijdte met twee velden. Bovendien kan de loper gedurende zijn hele leven op het bord slechts de velden van een bepaalde kleur bestrijken. Dit is ook de reden waarom het hebben van de beide lopers zo waardevol is. De lopers kunnen elkaar dan helpen de wederzijdse zwakheden op te heffen. Nu moet het belang hiervan ook weer niet overschat worden: ten koste van alles het ruilen van een loper tegen een paard willen vermijden kan tot vermakelijke taferelen leiden. (Denk hierbij aan twee witte lopers die op de onderste rij staan omdat ze anders geslagen zouden kunnen worden en twee zwarte paarden die ongestoord de witte koningsstelling oprollen.)

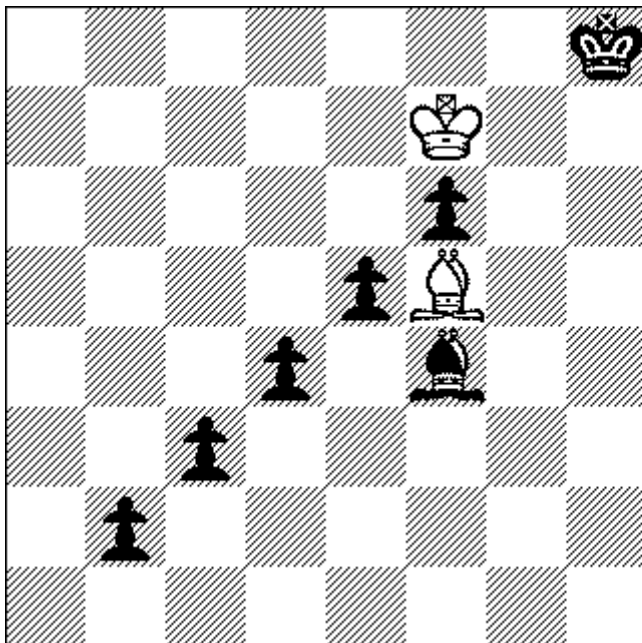
Omdat de loper aan een kleur is gebonden is zijn activiteit voor een groot deel afhankelijk van de positie van de pionnen. Het gaat hier vooral om vijandelijke pionnen die tegenover elkaar staan zodat ze niet meer kunnen bewegen. Deze zogenaamde vastgelegde pionnen zorgen ervoor dat er twee soorten lopers zijn. Een loper die alleen zijn eigen vastgelegde pionnen kan verdedigen noemen we ‘slecht’ terwijl een loper die alleen de vastgelegde pionnen van de tegenstander kan aanvallen ‘goed’ is. Op het eerste gezicht lijkt dit niet erg logisch. Het niet kunnen aanvallen lijkt toch minstens een even groot probleem als het niet kunnen verdedigen. Vooral in een eindspel waarin beide spelers alleen nog pionnen en een loper hebben moet dit een enorm dilemma zijn.

Toch lijkt dit probleem in de praktijk wel mee te vallen. Het eerste diagram laat een extreem voorbeeld zien. De witte loper is slecht. Hij kan alleen tegen zijn eigen pionnen aankijken. De loper zou beter staan als hij buiten zijn pionnenketen stond, dus op c4 of d5, maar hij is aan de dekking van f3 gebonden. De zwarte pionnen zijn onverdedigd, maar dat geeft niet: wit kan ze niet aanvallen. Daarom geeft het ook niet dat de goede loper van zwart ze niet kan dekken.



Wit is dus volledig tot passiviteit gedwongen. Het is aan zwart de stelling binnen te dringen. Hij moet hierbij in gedachten houden dat ook a2 heel zwak is. Hij speelt: 1...Lf1 2.Lc2 (Wit mag zijn koning beslist niet wegspeken omdat de zwarte koning dan meteen kan binnenkomen. Hierdoor kan hij ook de lopers niet ruilen met 2.Le2.) 2...Lb5 3.Lb1 (De zwarte loper mag beslist niet op d3 komen.) 3...La6 4.Lc2 Lf1 5.Ke1 (Het enige, nu zwart weer dreigt f3 aan te vallen.) 5...Lg2 6.Ld1 (Na Kf2 volgt Kc3) 6.Ke3 Zwart wint: de pion valt.

Meestal is de strijd van een goede loper tegen een slechte een hard gelag voor de slechte loper. Natuurlijk zijn er wel uitzonderingen waarin de slechte loper zegeviert. Dit kan het geval zijn als de goede loper door de vijandelijke pionnen is opgesloten. Nu kan het ook zijn dat beide spelers een goede of een slechte loper hebben. In dat geval zal de strijd wat eerlijker verlopen. De beide lopers kunnen nu immers of alleen aanvallen of alleen verdedigen. In een stelling met evenveel pionnen waarin beide koningen actief staan moet deze stand haast wel remise zijn. Dit is ook inderdaad het geval, en het gaat zelfs verder dan dat. Als beide lopers slecht of goed zijn bestrijken ze immers niet meer dezelfde kleur. De lopers zijn dan ongelijk. Dit betekent een enorm nadeel voor de partij die meer pionnen heeft. Hij kan immers nooit veel macht uitoefenen op de velden die de vijandelijke loper kan bestrijken. Een mooi voorbeeld hiervan is het tweede diagram. De zwarte pionnen zijn vastgelegd door de witte loper, zodat zwarts loper in principe slecht is. De witte loper kunnen we ook slecht noemen, omdat hij de zwarte pionnen absoluut niet kan aanvallen. Dit lijkt echter niet van belang te zijn: met de enorme voorsprong van vijf pionnen moet zwart gemakkelijk kunnen winnen.



Toch valt dit tegen. Als wit de zwarte koning in het hoekje houdt, kunnen de pionnen niets beginnen. Dit bereikt wit door 1.Lg6! Het maakt niets uit wat zwart doet. Wit kan de loper steeds heen en weer blijven spelen op de diagonaal b1-h7.