

## Positiespel

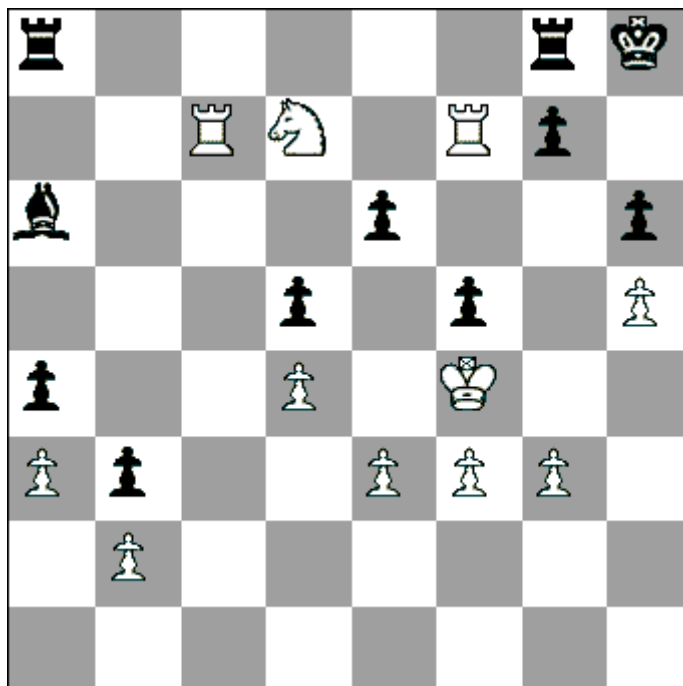
‘Bij schaken wint meestal niet degene die het diepste plan bedenkt, maar degene die het beste oplet.’ Dit is althans de mening van de bekende dichter Edgar Allen Poe. Tot op bepaalde hoogte heeft hij hier gelijk in. Het kan je gemakkelijk overkomen dat je een partij verliest terwijl je niet bepaald het gevoel had dat je door je tegenstander onder de voet werd gelopen. Het over het hoofd zien van een onnozele matdreiging of een stuk weggeven kan hier de oorzaak van zijn. Bij meer ervaren spelers komen zulke fouten echter niet zo vaak voor. Zij moeten de winst meestal zoeken door zeer nauwkeurig te spelen en te profiteren van de kleinen foutjes van hun tegenstander. Dit houdt meestal in dat spelers hun stelling stelselmatig proberen te verbeteren door hun stukken steeds een beetje beter neer te zetten. Een dergelijke methode noemt men positiespel. De tegenhanger hiervan is het combinatiespel. Hierbij probeert een speler te winnen door tactisch vooral sterk te spelen. Hierbij is het van belang de zaak niet al te zwart-wit voor te stellen. Je kunt niet spelen zonder positiespel, maar ook niet zonder te combineren.. Wel kan een speler in zijn stijl het accent leggen op een van deze methoden.

Er zijn altijd schakers geweest die zich niet zoveel van het positiespel aantrokken. Zij moeten gedacht hebben, dat ze het ook zonder al die regeltjes wel konden redden en beter op hun gevoel konden spelen. Toch ontkom je nooit helemaal aan het positiespel. In feite begint het al bij de eerste zet. In de beginstelling zitten geen combinaties of dreigingen, dus heeft het geen enkele zin deze proberen te berekenen. Gelukkig zit de combinatiespeler hierdoor niet meteen met de handen in het haar. Hij zal waarschijnlijk zijn stukken mobiliseren waarna er min of meer vanzelf dreigingen ontstaan waar hij gebruik van kan maken om zijn tegenstander met het nodige geweld van het bord te vegen.

De wetenschap dat de stukken mooi moeten worden neergezet is natuurlijk nog niet voldoende om tot goed positiespel te komen. Een positiespeler moet veel algemene kenmerken in een stelling kunnen herkennen en deze als wapen kunnen gebruiken. Een aantal van deze kenmerken zijn ontzettend logisch, maar andere liggen minder voor de hand. Bovendien kan de waarde van een bepaald kenmerk plotseling ondergeschikt worden aan een ander belang. De volgende partij laat hier het een en ander van zien.

Dr.Aljechin-Yates, Londen 1922

1.d4 Pf6 2.c4 e6 3.Pf3 d5 (Na zetverwisseling is het damegambiet ontstaan) 4.Pc3 Le7 5.Lg5 0-0 6.e3 Pbd7 7.Tc1 c6 8.Dc2 Te8 9.Ld3 dxc4 10.Lxc4 Pd5 11.Pe4 f5 (Deze zet jaagt wel het paard weg, maar verzwakt ook de positie van pion e6. Tevens kan het veld e5 nu niet meer door een zwarte pion worden bestreken, zodat dit veld een aangename post zou kunnen worden voor een van de witte paarden.) 12.Lxe7 Dxe7 13.P4d2 b5 (Dit is een soortgelijke verzwakking als bij zet elf van zwart. Doordat er nu zoveel pionnen op witte velden staan heeft de zwarte loper het bovendien moeilijk). 14.Lxd5 cxd5 15.0-0 a5 16.Pb3...(Wit heeft het zwarte paard in het centrum geruild tegen de loper, en is nu van plan zelf een paard in het centrum te nestelen. Zwart kan niets doen om dit te verhinderen.) 16...a4 17.Pc5 Pxc5 18.Dxc5 Dxc5 19.Txc5 b4 20.Tfc1 (Wit heeft nu ook nog de controle over de enige open lijn.) La6 21.Pe5 Teb8 22.f3 b3 23.a3 h6 24.Kf2 Kh7 25.h4 Tf8 26.Kg3 Tfb8 27.Tc7 Lb5 28.T1c5 La6 29.T5c6 Tbe8 30.Kf4 Kg8 31.h5 Lf1 32.g3 La6 33.Tf7 Kh7 34.T6c7... (De torens staan nu beide op de zevende rij, waar ze meestal de meeste schade kunnen aanrichten.) 34...Tg8 35.Pd7 Kh8 (Zie diagram. De partij wordt uiteindelijk wel met een combinatie beslist.)



36.Pf6 Tgf8 37.Txg7 Txf6 38.Ke5 Wit wint zo de toren terug. 1-0.