

## Geen offer te groot.

Over het algemeen speelt het weggeven van materiaal in het schaakspel een grote rol. Maar de reden hiervan is niet altijd even duidelijk. Het is dan ook niet verwonderlijk, dat er af en toe een toeschouwer vol verbazing naar een meesterpartij staat te kijken omdat er zojuist een offer is gebracht waarvan hij het nut niet inziet. De verbazing wordt nog groter, als de speler die geofferd heeft dan ook nog weet te winnen. De toeschouwer krijgt hierdoor het idee, dat het helemaal niet veel uit maakt of je nu voor of achter staat.

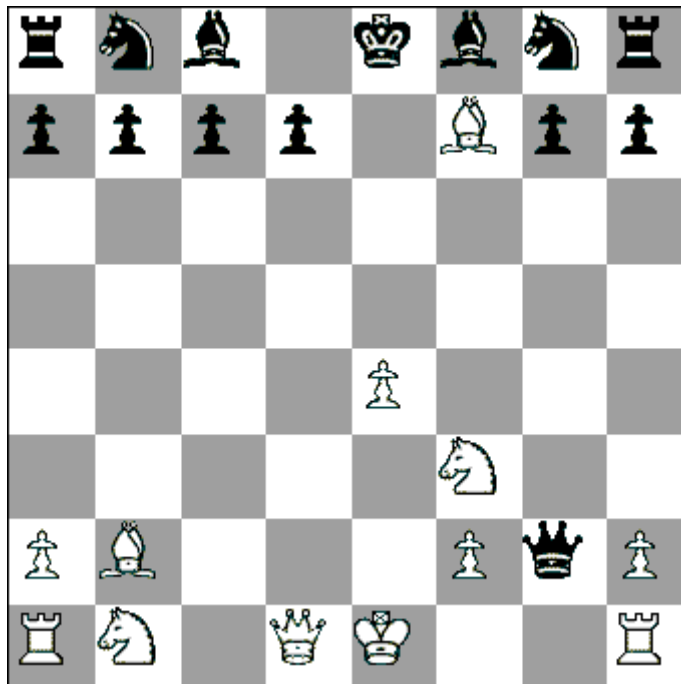
Een dergelijke extreme opvatting staat natuurlijk in schril contrast met het logische idee dat als je in de meerderheid bent je gemakkelijker kunt winnen. Er zijn dan ook wel spelers die hun geslagen stukken keurig op een rijtje zetten en voortdurend tellen hoeveel 'punten' ze voor of achter staan. Ze gaan ervan uit, dat een voorsprong in punten de winst garandeert. Ze zijn dan ook zeer verbolgen, als ze toch worden mat gezet ondanks een voorsprong in materiaal.

Wanneer spreken we nu van een correct offer en wanneer van een incorrect offer? Er zijn veel manieren om te offeren, en sommige van deze offers brengen risico's met zich mee. Bovendien zijn er twee soorten offers: de offers die hun effect hebben op korte en lange termijn. Bij de offers die werken op korte termijn bestaat meestal geen onduidelijkheid. Deze hebben als ze correct zijn mat of materiaalwinst tot gevolg, zodat het voordeel meteen blijkt. Het grote probleem ligt nu juist bij het tweede soort offers. Deze offers worden bijvoorbeeld gebracht voor ontwikkelingsvoorsprong, om meer ruimte te krijgen of voor aanvalskansen. Zaken als meer ruimte en aanvalskansen zijn echter erg rekbare begrippen. Van deze offers is het dan ook lang niet zeker dat ze uiteindelijk voordeel opleveren: als er door een offer aanvalskansen zijn verkregen, is het nog de vraag, of dit tot mat of herovering van het materiaal leidt. Schakers die een offer brengen, doen dit dan ook vaak op hun gevoel en op grond van enkele grove berekeningen. Het is daarom ook geen wonder dat het de ene keer goed gaat en de andere keer niet. Het belangrijkste van een offer is dan ook, om goede kansen te scheppen om te winnen. Een offer hoeft daarom ook niet voor honderd procent correct te zijn. Een schaakpartij biedt zoveel mogelijkheden, dat het zelfs voor de sterkste computer onmogelijk is om ze allemaal te berekenen.

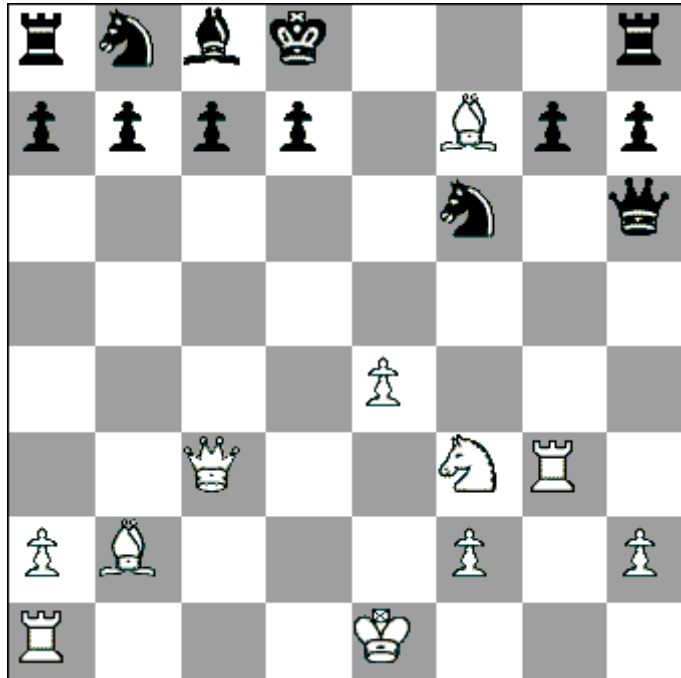
Ook biedt het brengen van een offer psychologische aspecten met zich mee. Een offer betekent namelijk vaak een verrassing voor de tegenstander, waardoor deze uit zijn evenwicht wordt gebracht. Bovendien zal de tegenstander geneigd zijn aan zijn materiële voordeel vast te houden, waardoor hij concessies moet doen. Hierdoor wordt het voordeel van de voorsprong in materiaal tenietgedaan.

De volgende partij is een goed voorbeeld van de kansen die offers op lange termijn kunnen bieden. Bovendien bevat de partij ook enkele offers die wel meteen resultaat opleveren, waardoor het verschil tussen de verschillende soorten offers duidelijk is te zien.

1.e4 e5 2.d4 e5xd4 3.c3... (Het Noors gambiet. Wit offert nu twee pionnen voor ontwikkelingsvoorsprong. De kansen zijn dan ongeveer gelijk, maar zwart moet wel oppassen.) 3...d4xc3 4.Lc4 c3xb2 5.Lxb2 Dg5 (Het terug geven van een pion met 5...d5 is veiliger.) 6.Pf3...(Wit gaat gewoon door met ontwikkelen en offeren.) 6...Dxg2 7.Lxf7+...(Zie diagram. Het laatste offer van wit is eigenlijk een schijnoffer. Als zwart de looper pakt, dan wint wit meteen materiaal terug. Wat doet wit na 7...Kxf7? Antwoord: 8. Tg1! De dame is nu gevangen, want op 8...Dh3 volgt 9.Pg5+)



7...Kd8 8.Tg1 Lb4+ 9.Pc3 Dh3 10. Tg3 Dh6 11.Db3...(Wit heeft nu bijna al zijn stukken ontwikkeld, terwijl zwart voor het grootste gedeelte met zijn dame heeft gespeeld.) 11.Lxc3+ 12.Dxc3 Pf6 (Zie diagram. Na de offers die tot doel hadden, de stukken in een goede aanvalspositie neer te zetten, volgt nu de slotcombinatie. Wit snijdt met een offer de zwarte dame af van de verdediging. Wat moet wit doen?)



Antwoord: 13.Tg6! hxg6 (Er volgt nu een geforceerd mat in twee) 14.Dxf6! gxf6 15.Lxf6 mat.