

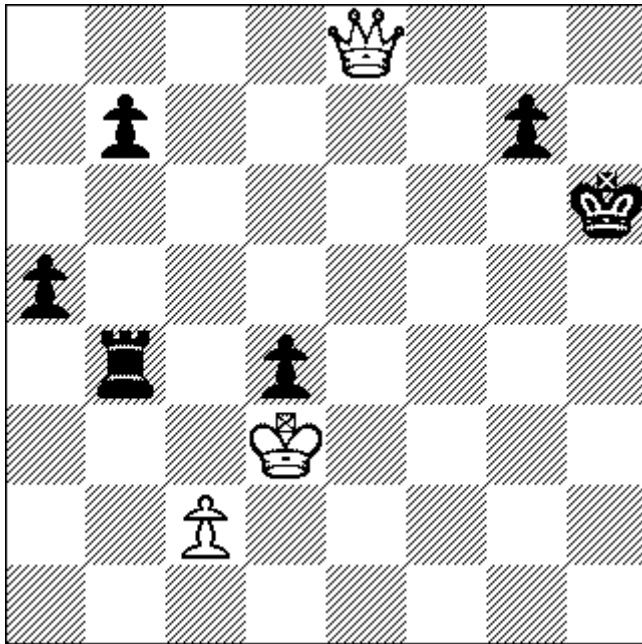
Het eindspel, deel II

In het eindspel moet je af en toe gebruik maken van originele oplossingen. Soms is het hierdoor nog net mogelijk om te winnen, een andere keer kan men de partij er nog net remise mee te houden. Een typisch voorbeeld hiervan is een eindspel waarin de tegenstander wel een materiële voorsprong heeft, maar hiermee nooit kan matzetten. Het meest extreme is hier natuurlijk een voorsprong van twee paarden terwijl er verder geen stukken meer over zijn. De zaak kan ook iets ingewikkelder zijn. Men kan bijvoorbeeld een penibele stelling hebben waarbij men eventueel materiaal achter staat, die men kan toch nog kan verdedigen. De verdediging staat of valt echter met de vraag of de tegenstander de stelling ergens kan binnendringen. In het eindspel betekent dit meestal dat de vijandelijke koning van een bepaald punt moet worden afgehouden.

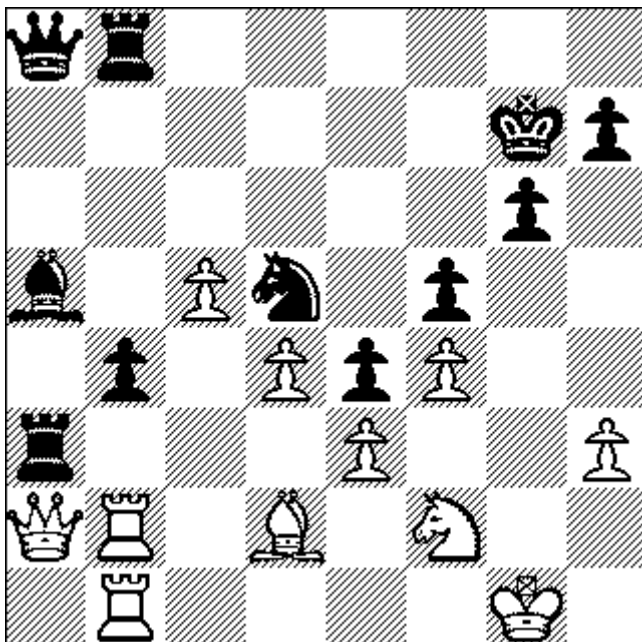
Een dergelijke stand wordt een vesting genoemd. Deze naam maakt het plaatje meteen iets duidelijker: het is al eeuwen bekend dat men meer aanvallers nodig heeft om een vesting of een kasteel in te nemen dan om er een te verdedigen. In vroeger tijden probeerde men vaak de inwoners van een kasteel uit te hongeren door een belegering, maar het mag duidelijk zijn dat een dergelijke tactiek bij het schaken niet op gaat. Wel moet de verdedigende speler voldoende wachtzetten kunnen doen. Dit zijn zetten die weinig presteren, maar in ieder geval niet de vesting verzwakken. Over het algemeen is het zeer bedenkelijk om een dergelijke strategie te volgen, maar als het zeker is dat de tegenstander de stelling niet binnen kan komen dan wordt deze methode plotseling de enige goede. Een voorwaarde is wel dat de verdedigende speler zelf geen winstkansen meer heeft, anders zou hij zichzelf immers de mogelijkheid tot zegevieren ontnemen. Dat de vesting nooit voor een dergelijk doel is bedacht, is te zien in de volgende partij: Wit slaagt erin te promoveren, zodat zwart zich op de een of andere manier tegen deze overmacht moet verdedigen.

J.Jonkman-K.Hoogendijk

1.d4 e5 2.dxe5 Pc6 3.Pf3 De7 4.Pc3 Pxe5 5.Pxe5 Dxe5 6.Dd5 Ld6 7.Dxe5 Lxe5 8.Ld2 Pf6
9.g3 d5 10.e3 Le6 11.f4 Ld6 12.a3 Lf5 13.Tc1 Lc5 14.Lg2 0-0-0 15.0-0 The8 16.Tfe1 Pg4
17.Pd1 d4 18.e4 Ld7 19.Lf3 h5 20.Kg2 Lc6 21.h3 f5 22.e5 (Na 22.hxg4 volgt bijvoorbeeld
22...fxe4 23.Le2 e3+ met winst voor zwart. Het teruggeven van het stuk met 23.Lxe4 is
beter.) 22...Lxf3+ 23.Kxf3 Ph6 24.Pf2 Pf7 25.Pd3 Lb6 26.g4 hxg4+ 27.hxg4 fxg4+ 28.Kxg4
Ph6+ 29.Kf3 Pf5 30.Th1 Th8 31.Pf2 Kd7 32.Tcg1 Ke6 33.Txh8 Txh8 34.Th1 Td8 35.Pd3 c5
36.b3 c4 37.bxc4 Tc8 38.Pb2 Lc5 39.Lb4 Pe3 40.Tg1 Kf7 41.Ke4 Lxb4 42.axb4 Pxc4
43.Pxc4 Txc4 44.Kd3 Txb4 45.f5 a5 46.e6+ Kf6? (Deze zet geeft wit de gelegenheid meteen
door te breken. Kf8 was beter geweest.) 47.Tg6+ Kxf5 48.e7 Kxg6 49.e8D+ Kh6 ½-½ (Wit
heeft nu weliswaar een dame, maar door de opstelling van de zwarte pionnen kan de zwarte
toren altijd verhinderen dat de vijandelijke koning te dicht bij de eigen koning komt.)



Een iets andere situatie komen we tegen in de volgende diagramstelling. Wel is het iets dat veel met de verdediging te maken heeft. Hier is het echter zwart die erin slaagt de witte stelling te kraken. Hoewel we bij de aanvangsstelling gezien het aantal stukken geenszins van een eindspel kunnen spreken, gebruikt zwart toch een eindspelmethode om de winst te behalen: de vrijpion. Het is de bedoeling van wit de dame tegen twee torens te ruilen. Als hij hiermee begint, volgt echter een verrassing van zwart die de promotie garandeert.



1.Dxa3 bxa3 2.Txb8 De dame is nu geruild tegen de torens. Hoe zorgt zwart er nu voor dat zijn pion kan promoveren? 2...Dxb8! 3.Txb8 a3! De toren is nu weggevoerd zodat de pion ongestoord de overkant kan bereiken.