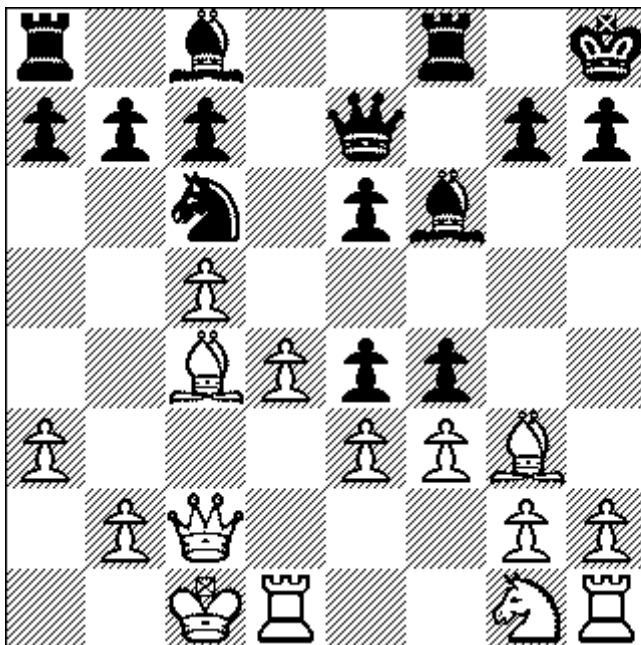


Over de dogma's heen

Schakers die iets weten van de schaakgeschiedenis kennen Steinitz als de grondlegger van de regels van het huidige positieospel. Door de jaren heen heeft men hier van tijd tot tijd wat lachwekend over gedaan. Hij zou zo extreem zijn geweest in zijn leer dat hij meestal vervelende partijen speelde. Iedere pion die hij in de opening kreeg aangeboden nam hij aan, terwijl hij zelf nooit een echt gambiet speelde. Die verhalen zijn wat overdreven, maar toch is er wel iets van waar. Het is bekend, dat hij zich er niet voor geneerde al zijn stukken terug te trekken naar de achterste rij als dit hem uitkwam. Het is overigens niet zo raar dat Steinitz ervoor koos zich te specialiseren in positieospel: voor een speler die het schopte tot onofficieel wereldkampioen kon hij niet echt goed combineren. Als de stelling hem beviel kon hij echter aardige dingen laten zien. De lezer mag dit keer genieten van een kort en krachtig offerpartijtje.

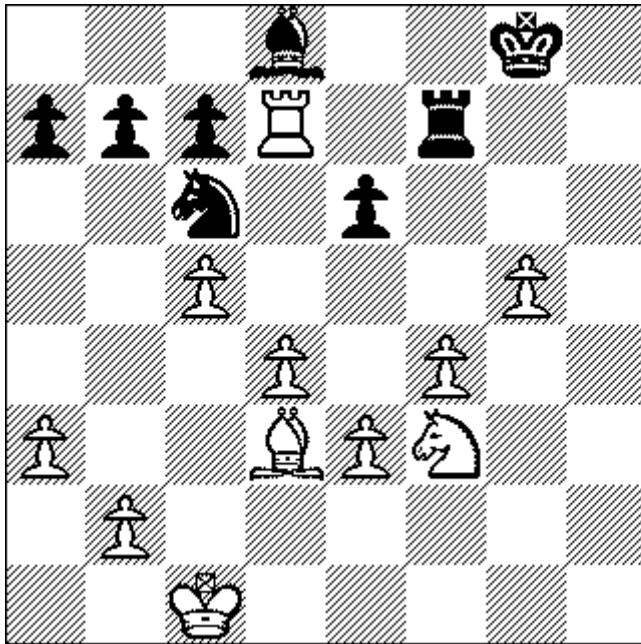
Steinitz-Lasker

1.d4 d5 2.c4 e6 (Het damegambiet. Dit is overigens geen echt gambiet, omdat zwart de pion niet mag houden na dxc4.) 3.Pc3 Pf6 4.Lf4 (Gebruikelijk is 4.Lg5.) 4...Le7 5.e3 0-0 6.c5 (Een zet die je als zwartspeler niet direct verwacht. Het is wat moeilijker het centrum open te gooien. Hier staat tegenover dat de formatie met b6 kan worden ondermijnd.) 6...Pe4 7.Pxe4 dxe4 8.Dc2 f5 9.Lc4 Pc6 10.a3 Lf6 11.0-0-0 (Een zet, die wit zich kan permitteren vanwege zijn ruimtevoordeel. Zwart zou wel willen aanvallen met b6, maar hij moet om zijn eigen veiligheid denken.) 11...Kh8 12.f3 De7 13.Lg3 (Na 13...fxe4 e5 zou zwart zich bevrijden.) 13...f4 (Zie diagram. De lezer mag weer even analyseren. Zwart komt toch met de breekactie, aangezien 14.Lxf4 e5 15.dxe5 Lxe5 16.b4 Lf5 of 14.exf4 Pxd4 hem kansen zou geven. Wat gebeurt er?



14.Dxe4 (De energieke voortzetting. Wit krijgt twee pionnen en de halfopen h-lijn voor het stuk, wat niet gek is.) 14...fxg3 15.hxg3 g6 (Om Tg8 in stelling te brengen.) 16.Dxg6 Ld7 17.f4 Tf7 18.g4 Tg7 19.Dh6 (Vervelend, omdat zwart nu weer met de toren moet spelen.) 19...Txg4 20.Ld3 Tg7 21.Pf3 Df7 22.g4 Tag8 23.g5 Ld8 24.Th2 Tg6 (Het is de vraag, of het eindspel na Lxg6 voordelig is voor wit. Hij hoeft gelukkig niet te slaan.) 25.Dh5 T6g7

26.Tdh1 Dxh5 27.Txh5 Tf8 28.Txh7+ Txh7 29.Txh7+ Kg8 30.Txd7 Tf7 (Zie diagram. Drie pionnen zijn wel genoeg, maar er zit nog een grapje in de stelling.



31.Lc4 (Wint nog een pion.) 1-0

Ik zou nog even kunnen doorgaan over de partij, maar ik denk dat velen met smart op de oplossingen van de opgaven van vorige week zitten te wachten. Hier zijn ze dan.

Diagram 1, wit: Kg1, Dh4, Td1, d7, Le3, Pe4, pi a2, e5, f2, g2, h2. Zwart: Kg7, De2, Ta8, h8, Lb7, Pd5, pi a7, b6, e6, f7, g6, h6. Wit kon winnen door: 1.Lxh6+ Txh6 (Of 1...Kg8 2.Pf6+ Pxf6 3.Dxf6 en zwart moet de dame geven. 1...Kh7 gaat wel netjes mat: 2.Pf6+ Pxf6 3.Txf7+ Kg8 4.Tg7+ Kf8 5.Dxf6+ Ke8 6.Te7#) 2.Df6+ Pxf6 3.exf6+ Kh7 4.Pg5+ Kh8 5.Td8+ Txd8 6.Txd8#

Diagram 2, wit: Ke8, Dc1, Lg3, Pd5, e3. Zwart: Ke4, Lh8, pi b6, b5, c4, c3, f6, g5, g4, h2. (Wit geeft mat in drie.) Degenen die meteen de goede beginzet wisten te vinden zullen de opgave snel hebben opgelost. De anderen zullen er wat meer moeite mee hebben gehad. De lezers die nog wel een tip kunnen gebruiken komen ook aan hun trekken. Tip 1: een zet als Dc2+ met de bedoeling Dg2 of Dxc3 ziet er leuk uit, maar is onvoldoende. Tip 2: wit kan een paard missen. Dit brengt ons een stuk dichterbij de oplossing. Het oog van de lezer zou hierdoor nog even kunnen vallen op 1.Pc2, waarna zwart in enkele varianten inderdaad mat gaat. De juiste beginzet is echter 1.Pf5! waarna zwart zijn galgenmaal mag kiezen. A)1...Kxf5 2.Dc2+ Ke6 3.Pc7# B)1...Kxd5 2.Dh1+ Ke6 (2...Kc5 3.Ld6#) 3.Pd4# C) 1...Kf3 2.Df1+ Ke4 3.Pxc3# D) 1...Kd3 2.Dd1+ Ke4 3.Pd6# In andere gevallen beslist De3+ en Pe7#.