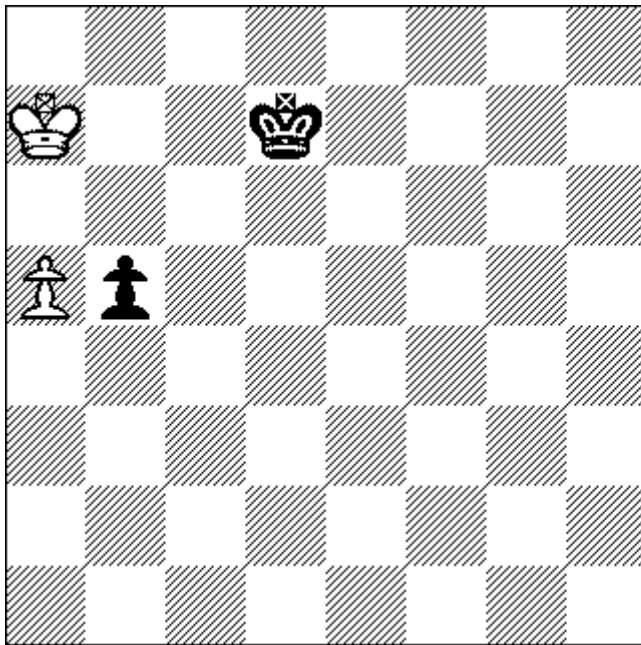


Haasten en wachten

Als het startschot klinkt probeert een sprinter gewoonlijk zo snel mogelijk uit de startblokken te schieten. Bij een wedstrijd is het de bedoeling zo min mogelijk tijd te gebruiken met stilstaan. Iedere regel kent echter uitzonderingen. Zo zijn er autocoueurs die twee pitstops maken in plaats van een en dan nog sneller zijn dan de rest. Een schaker heeft een tweeledige kijk op deze gang van zaken. Als hij werkelijk een startschot hoort zal hij wel beginnen te spelen, maar in de loop van de partij kijkt hij vervolgens rustig op welke manier hij een gunstig einde aan de partij kan maken. Meestal houdt de vergelijking met de sprinter daar op. Het zou best een keer leuk zijn als de sprinters probeerden te winnen door hun tegenstanders zo te belemmeren dat ze niet meer kunnen bewegen (zoals een schaker doet met de koning), maar ik geloof dat ze zo'n soort sport al eens hebben bedacht. Veel leuker is het daarom te kijken naar de sprinters op het schaakbord. Zo nu en dan krijg je een aardige stelling op het bord als een pion zo snel mogelijk naar de overkant moet rennen.

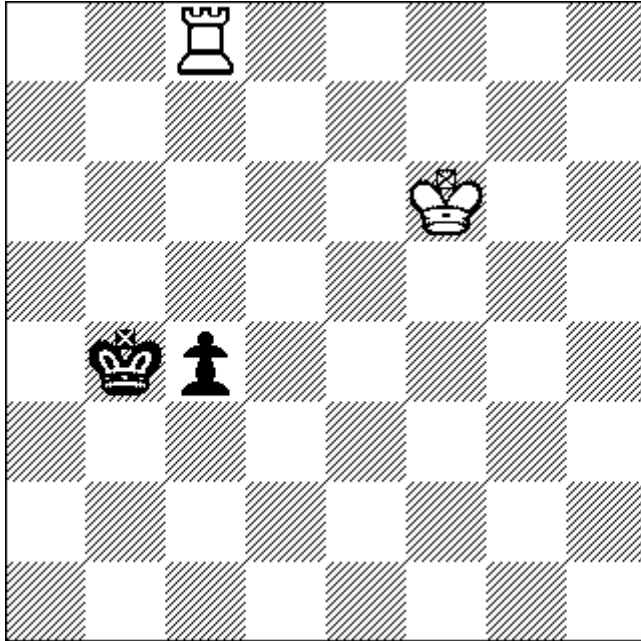
Een stelling verandert pas in een echt spannende race als beide spelers een pion hebben die kan doorlopen. In diagram een (zwart aan zet) is een stelling te zien die op het eerste gezicht wat tegenvalt. Wit en zwart hebben vier zetten nodig om dame te halen, dus je zou zeggen dat de pionnen gelijk promoveren.



Na 1...b4 2.a6 b3 3.Kb8 b2 4.a7 b1D+ promoveert zwart met schaak. Tegen een randpion is de winst vaak niet binnen te halen, maar na 5.Ka8 De4+ 6.Kb8 De5+ 7.Ka8 Dd5+ 8.Kb8 Dd6+ 9.Kb7 Dc6+ 10.Kb8 Dc8# wint zwart toch met hulp van de koning. Een andere manier voor wit is 1...b4 2.a6 b3 3.Ka8 b2 4.a7 (Hier zien we dat de sprint even moet worden onderbroken. Na b1D is het pat, maar na Kc6 wint zwart weer gemakkelijk. Op dit thema zijn verschillende variaties mogelijk. Wit: Ke6, pi h6. Zwart: Kg5, Lc7, pi a3. Wit begint met 1.h7 Het is de vraag of zwart die pion nog kan tegenhouden. De loper ziet er wat hulpeloos uit en tegelijk promoveren kan niet, want wit bestrijkt a1 na h8D. De zwarte pion hoeft zich hier nog geen zorgen om te maken. Na de voorbereidende zet 1...Le5 wint zwart wel: 2.Kxe5 a2 3.h8D a1D+

Met een loper minder is het een oneerlijke strijd. De pion is gelukkig tot heel wat in staat. Soms moet de pion het opnemen tegen een hele toren. In deze strijd mag de pionpartij blij zijn met remise. In de volgende stelling (Wit: Kh8, Tb7. Zwart: Ke6 pi d5.) Zit weer een valletje.

De witte koning is te ver weg om roet in het eten te gooien, dus zwart kan proberen de overkant te bereiken. Na 1...d4 2.Tb5 komt de pion niet verder. Na 2...d3 3.Kh7 d2 4.Tb1 Kd5 5.Td1 valt de pion. De koning moet bij de pion blijven. Na 1...Ke5 kan zwart weinig gebeuren. In diagram twee (zwart aan zet) staat de koning al naast de pion. De lezer begrijpt wellicht dat het ook nu niet verstandig is over te steken zonder op te letten.



Na 1...c3 2.Ke5 Kb3 3.Kd3 c2 4.Kd3 Kb2 5.Kd2 is wit op tijd om de pion tegen te houden. Het lijkt erop, dat het weinig uitmaakt wat zwart nog probeert. Toch kan hij zich redden. Na 1...Kc3 2.Ke5 Kd3 heeft de pion twee zetten gewacht. Toch staat zwart nu beter dan net. Wit heeft geen vervolg omdat zijn koning er niet bij kan. Na 3.Kd5 c3 4.Kc5 c2 5.Kb4 Kd2 is het te laat. De toren moet zich opofferen.