

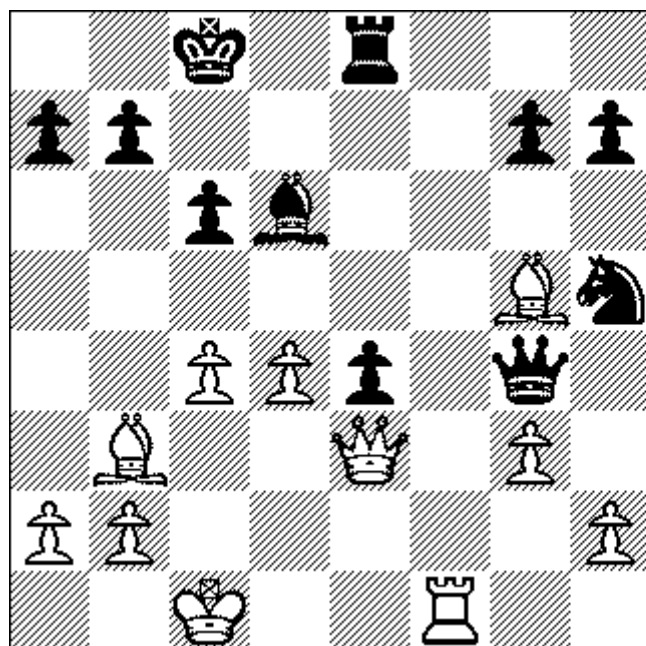
Trias Politica?

Lang geleden is men al begonnen dingen in stukken te delen om alles overzichtelijk te maken. Zo kent het schaken zijn eigen drie stadia, die een eigen karakter hebben. In de opening komt het meestal op de kennis van goede zetten aan. In het middenspel moet er flink gecombineerd worden en in het eindspel komt het op de techniek aan. Nu is techniek een lastig begrip om aan te snijden. In het kort komt erop neer dat grootmeesters (bijna) altijd precies weten wat ze in het eindspel moeten doen. Dit verschijnsel heeft men techniek genoemd. Voor de gewone schaker is het vaak geen kleinigheid zich die kennis eigen te maken. Om die reden zijn schakers vaak blij dat er meer is dan alleen techniek. In sommige eindspelen moet er flink worden gerekend en in veel openingen moet je toch nog flink nadenken. De scheiding tussen de drie gedeeltes is dus erg vaag.

Op welke zet een gedeelte begint is derhalve niet zo belangrijk. Toch kan het de moeite waard zijn snel naar een eindspel over te schakelen op het moment dat de tegenstander er niet klaar voor is. Het kost soms aardig wat moeite om in te schatten of het hier tijd voor is. Door een kleine vergissing kun je al in een ongelukkig eindspel terechtkomen waarin de problemen zich opstapelen. De lezer mag weer gaan kijken welke vergissing dat is.

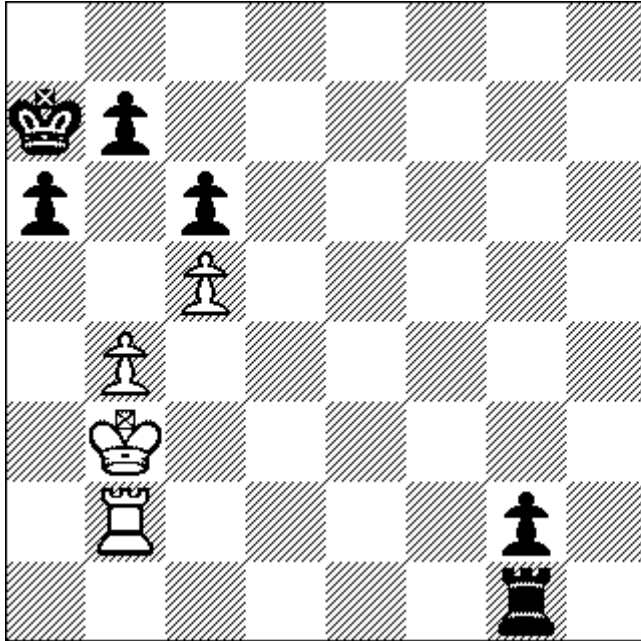
Velimirovic-Klinger

1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 f5 (Een aardig idee dat de nodige complicaties schept.) 4.Pc3 fxe4 5.Pxe4 d5 6.Pxe5 dxe4 7.Pxc6 Dg5 8.De2 Pf6 9.f4 Dxf4 (Na enig vuurwerk zijn de spelers het er over eens dat een gelijke stand prima is.) 10.Pe5+ c6 11.d4 Dh4+ 12.g3 Dh3 13.Lc4 Le6 14.Lg5 0-0-0 15.0-0-0 Ld6 16.Pf7 Lxf7 17.Lxf7 Thf8 18.Lb3 Tde8 19.c4 Dg4 20.De3 Ph5 21.Tdfl Txf1+ 22.Txf1 (Zie diagram. Hier volgen een paar vragen voor de lezers die ervan houden alle mogelijkheden uit te pluizen. 1.Wat is zwart van plan? 2.Wat moet wit daarop niet doen? 3.Wat wel?) 22...h6 23.c5 (Een merkwaardige reactie, omdat Lf4 nog kon.)



23...Lxg3 24.hxg3? (Nu ruilt wit verkeerd af. Het paard moest worden opgeruimd met 24.Lf7 hxg5 25.Lxh5 Dxh5 26.hxg3 en zwart heeft een waardeloze pion meer.) 24...Dxg5 25.Dxg5 hxg5 (Er is een moeilijk eindspel ontstaan voor wit, omdat hij g3 en d4 niet tegelijk kan

dekken: 26.Tg1 Td8 of 26.Lf7 Pxd3 met pionverlies.) 26.Tf5 (Maakt de zaak ook niet eenvoudiger. Zwart kan een g-pion missen.) 26...Pxd3 27.Txd3 Pe2+ 28. Kd2 Pxd4! (Nu wint zwart twee pionnen, omdat wit de e-pion niet zomaar kan laten doorlopen: 29.Txd4? e3+ 30.Ke1 Pf3+ 31.Kd1 e2+) 29.Ke3 Pxd3 30.axb3 Te7 (Het vervolg laat zien dat toreneindspelen meestal nipt gewonnen zijn, ook al sta je achter.) 31.b4 a6 32.Tf5 Kb8 33.Tf8+ Ka7 (In dit geval het eenvoudigst. Als het moet kan de koning altijd bijspringen met a5 of b6.) 34.Tg8 Td7 35.Kxe4 Td2 36.b3 (Omdat zwart anders twee vrijpionnen op de koningsvleugel zou krijgen.) 36...Tb2 37.Kd4 Txb3 38.Kc4 Tg3 39.Te8 g5 40.Tg8 g4 41.Td8 Tg1 42.Td2 g3 43.Kb3 g2 44.Tb2 (Zie diagram. De witte koning moest op zijn pionnen passen, wat hem nu noodlottig wordt...)



44...Ka8 (Een tempozetje. De koning moet uit zijn beschutting komen. 45.Ka2 Ta1+ 0-1