

SLEUTELVELD MET MEERDERE PIONNEN

Nadat we in het vorige thema gesproken hebben over sleutelvelden in het enkelvoudige pionne-eindspel. Is het nu tijd om sleutelvelden te bekijken met meervoudige pionnen. Om het geheugen wat op te frissen geeft ik nog een fraai voorbeeld van een enkelvoudig pionne-eindspel.



Figuur 1 wit speelt d3

En aangezien de sleutelvelden van de d-pion: c4,d4,e4 zijn, speelt wit natuurlijk d3. Nu terug naar een voorbeeld waarvan de titel van deze column een hoofdrol speelt.



Figuur 2. De wolf gaat op jacht

In figuur 2 maakt het niet uit wie aan zet is, want wit wint altijd. Want zodra wit zijn b-pion heeft achter gelaten en de zwarte koning de jacht heeft geopend op de b-pion, heeft wit ondertussen de zwarte pionnen opgepeuzeld.

Regel 1. Denk in een situatie als in figuur 2 aan een wolf die naar de andere kant van het bord sprint om op die manier meer voordeel te verkrijgen.

Een ander veel gezien thema bij pionneindspellen is het volgende voorbeeld:



Figuur 3. Bevries de pionnen

In de partij werd: **1.g4??** gespeeld. En zwart speelt nu: **1..g5** en ineens ontstaat er een positie die we eerder hebben gezien (zie figuur 2), althans wat er op lijkt. De zet die wit had moeten doen was: **1.h4!** Laten we eens naar de volgende diagram kijken:



Figuur 4. Bevries de pionnen

Figuur 4 is natuurlijk een illegale positie (het heeft geen koningen!). Maar figuur 4 is dan ook enkel bedoeld om het idee van de 'bevriezende' pion aan te duiden. Als wit nu aan zet is, dan wordt de zwarte pionnen formatie 'bevriesd' doormiddel van **1.a5**. Daarentegen wordt de witte formatie 'bevriesd' doormiddel van **1..g5**.

Als we nu teug gaan naar figuur 3, dan zien we dat hetzelfde thema – 'bevriezende pionnen' als uitgangspunt gebruikt kan worden. En nu wordt ook duidelijk waarom wit **1.h4** had moeten spelen.

Regel 2. Denk in een situatie als in figuur 3 aan dat je eigen pionnen niet 'bevriesd' raken. Maar dat je juist de pionnen van de tegenstander 'bevriest'.

Trébuchet

Een ander veel komend thema in het pionneneindspel is de Trébuchet stelling (zie figuur 5).



Figuur 5. Trebuchet positie

Deze positie kan op elke rank, behalve de toren rank voorkomen. In deze stelling geldt, dat wie aan zet is verliest. Want als wit aan zet is, dan volgt er 1.kh4 en zwart knabbelt de pion op en neemt ook een van de sleutelvelden in bezit. Als daarentegen zwart aan zet is, dan volgt er bijvoorbeeld 1..Kd4 en wit knabbelt de zwarte pion en neemt een sleutelveld in bezit. Een ander voorbeeld van de Trébuchet positie is te zien in figuur 6.



Figuur 6. Een indirecte Trebuchet

Als wit nu aan zet is en neemt op h6: **1.Kxh6 Kxc3 2.Kg5 Kd3 [2...Kd4?? 3.Kf5] 3.Kf5 Kd4!** [zie figuur 7] En voilà, met wit aan zet wordt de stelling uit handen gegeven en komt zwart als grote winnaar uit de bus.

Regel 3. Wie in een(toekomstige) Trebuchet positie terecht komt en van wie de koning het eerst contact maakt met de vijandige pion, kan een winnende Trebuchet positie claimen.



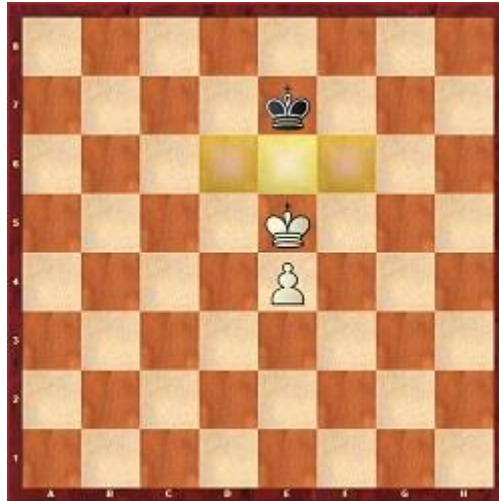
Figuur 7. wit aan zet verliest door de Trébuchet stelling

En zwart haalt de pion op en verovert één van de sleutelvelden. Als in figuur 6 zwart aan zet is, dan wint zwart natuurlijk simpel. De winst voor zwart geldt dan ook als een oefening voor de lezer. Een andere positie van de Trébuchet stelling is te zien in figuur 8:



Figuur 8. Trebuchet stelling met remise

Als wit nu aan zet is, volgt er: **1.Kd6 Kf7 2.Kxe5 Ke7** [Oppositie. Zie figuur 9] **3.Kd5 Kd7 4.e5 Ke7 5.e6 Ke8 6.Kd6 Kd8 7.e7+ Ke8**. Als daarentegen zwart aan zet is dan volgt er uiteraard: 1..Kf7. Met als uitkomst remise.



Figuur 9. Trebuchet positie waarin zwart remise houdt

Met remise als uitkomst.

Regel 4. Onthoud daarom goed. Als je de mogelijkheid krijgt om oppositie te forceren, streef daar dan ook naar toe.

Koning en dubbele pionnen

We hebben gezien dat vaak enkele pionneindspellen in remise berusten, als de koning van de tegen partij de oppositie kan veroveren. Maar hoe zit het nu met dubbele pionneindspellen. Figuur 10 laat ons een voorbeeld zien van een dubbelle pionneindspel.



Figuur 10. Dubbel pionneindspel

De gele velden die gemarkeerd zijn, zijn de sleutelvelden van de pionnen: g2 en g3. Met wit nu aan zet volgt er: **1.Kf3 Kf5 2.g4+ Kg5 3.Kg3 Kg6 4.Kf4** [Veroverst een sleutelveld]. En nu is ook duidelijk dat wit wint.

De partij kan verder als volgt gaan: **1.Kf3 Kf5 2.g4+ Kg5 3.Kg3 Kg6 4.Kf4 Kf6 5.g5+ Kg6 6.Kg4 Kg7 7.Kf5 Kf7 8.g6+ Kg7 9.Kg5 Kg8 10.Kf6 Kf8 11.g7+ Kg8** [En doormiddel van de extra pion volgt zugzwang] **12.g4** [zie figuur 11] **Kh7 13.Kf7**.

Regel 5. Bij een dubbel pionneindspel wint meestal de partij met de dubbelpion, mits het geen toren pionnen zijn



Figuur 11. de extra pion geeft voordeel

Met zwart aan zet, volgt natuurlijk: 1..Kg4 en wit moet een pion opgeven.

Pionnen doorbraak

Als we naar de volgende stelling kijken:



Figuur 12. Doorbraak van pionnen

met zwart aan zet, dan volgt er:

1...f5 [1...Kd7?? 2.Kd5. En we krijgen een bekende stelling - wit offert zijn c-pion en hobbelt naar de andere kant om zicht te voeren met uitgedroogde zwarte pionnen][figuur 13]

2.gxf6 Kxf6 3.Kb5 [3.Kd5?? Ke7 4.Kc6 Blokkeert zijn eigen pion 4...g5] **3...g5 4.c6 g4 5.c7**



Figuur 13. Wit offert een pion op

Regel 6. Speel niet te snel je pion naar voren, maar zorg ervoor dat de koning dichtbij de winnende pion blijft.

Bähr's regel

Kijken we naar de volgende stelling:



Figuur 14. Bähr's regel

dan zien we de zogenoemde Bähr's regel (br) in werking treden. De br komt voor als twee toren pionnen aaneengesloten tegen over elkaar staan en de vrij pion ver verwijderd is van de torenpionnen. Enkele regels die gelden voor de br zijn:

- De aanvallende koning staat naast zijn vrij pion. En de verdedigende koning staat voor de aanvallende koning.

Als we nu terug gaan naar figuur 16, dan kunnen we nog de volgende opmerking plaatsen:

Regel 7. Bähr's regel: als de pion van de aanvallende partij op of onder de blauwe lijn is, dan wint de aanvallende partij. Als de pion zich boven de blauwe lijn bevindt, dan wordt het remise.

Wit speelt nu in figuur 16:

1.Kd4! [1.f5+?] En nu is het dus remise. Omdat de witte pion zich over de helft van het bord bevindt. 1...Kf6 Door deze zet is zwart in staat om het punt c8 te bereiken, wat cruciaal is voor remise bij een toren pion. 2.Kf4 (2.Kd5? Is natuurlijk totaal nutteloos. Omdat zwart de pion neemt en wit nu gedwongen is om de pion op a5 te nemen, wat zwart de ruimte geeft om het veld c8 te bereiken!) 2...Kf7 3.Ke5 Ke7 4.Kd5 (4.f6+ Kf8 (4...Kf7 5.Kf5 Kf8 6.Ke6 Ke8 7.f7+ Kf8 8.Kd6))]

1...Kf5 [En nu wordt zwart gedwongen om de f-pion te nemen en komt dus daardoor te laat om het punt c8 te bereiken. En nu ontstaat er ook een ander belangrijk thema - wat we eerder hebben gezien: 'van je af schudden'.]

2.Kc5 Kxf4 3.Kb5 Ke5 4.Kxa5 Kd6 5.Kb6 [Verkrijgt de oppositie.] **5...Kd7 6.Kb7.** met een simpele winst.

Triangulatie

Triangulatie ontslaat doormiddel van het volgende figuur:



Figuur 15. Triangulatie

En als wit hier nu aan zet is dan volgt er: **1.Ke5!** [En nu treedt de bekende triangulatie op. Zwart is nu in Zugzwang(Elke zet is een verliezende zet). Het plan voor wit is aangegeven doormiddel van gele pijlen]

[1.c6+ Kc8 **2.c7??** (2.Kd6 Kb8 (2...bxc6?? 3.Kxc6 Omdat nu weer geldt: Wit heeft de oppositie!! dus zwart moet er van af stappen en verliest daardoor de partij)) 2...Kd7 3.Ke4 Kc8 En zwart blijft tussen het punt c8 en d7 pendelen.]

1...Kc6 2.Kd4 Kd7 3.Kd5 [Ah, voila. Nu heeft wit de oppositie]

3...Kc8 4.Ke6 [Verticaal oppositie]

4...Kd8 5.Kd6 Kc8 6.Ke7 Kb8 7.Kd7 Ka8 8.c6! bxc6 9.Kc7 c5 10.b7+

Als zwart aan zet is, dan verliest zwart natuurlijk direct. Een ander voorbeeld van een geforceerde triangulatie is te zien in het volgende figuur:



Figuur 16. Triangulatie met torens

Te zien is dat de witte toren twee velden heeft. Als wit dus nu aan zet is, dan verliest wit zijn toren of moet de f-pion de ruimte worden gegeven. Maar zwart is nu aan zet en dan volgt er:

1...Kd2 [oppositie] **2.Re4 Kc3 3.Rh4 Kd3.**

Regel van het *gemeenschappelijke vierkant*

We weten dat twee aaneengesloten pionnen makkelijk gestopt kunnen worden door de koning. Maar hoe zit het met niet aaneengesloten pionnen. Laten we eens kijken naar het volgende voorbeeld:

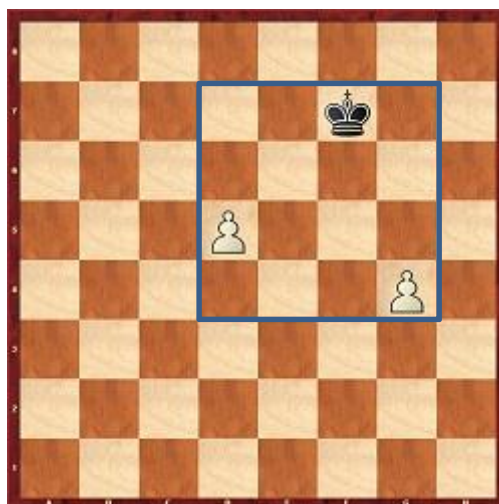


Figuur 17. Niet aangesloten pionnen

In figuur 17 is te zien dat de pionnen door één rank worden gescheiden. En nu maakt het ook niet uit wie aan zet is, zwart haalt beide pionnen op. Als bijvoorbeeld zwart aan zet is, dan volgt er:

1...Kd7–d6 2.f6–f7 Kd6–e7 [En zwart haalt beide pionnen op].

Als nu naar een voorbeeld kijken waar twee pionnen gescheiden worden door twee ranken:

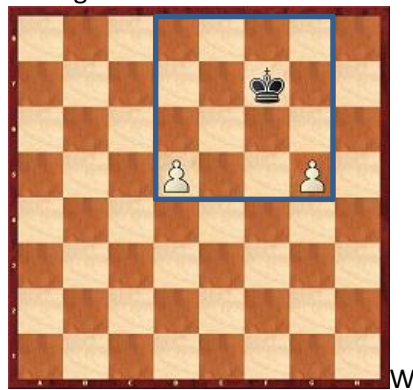


Figuur 18. Pionnen zijn gescheiden door twee ranken

Nu hangt het er van af wie aan zet is. Want als zwart nu aan zet is, dan volgt er:

1.Kf6 d6 2.Ke6 g5 3.Kxd6 g6.

Maar als wit nu aan zet is, dan volgt er:
1.g5[zie figuur 19] Ke7 2.g6 f6 3.d6 –Kxg6.



Figuur 19. Wit aan zet en wint

Regel 8. Gemeenschappelijk vierkant: Als het vierkant nu de achterste rank aanraakt, dan promoveert één van de pionnen.

Een laatste voorbeeld is te zien in figuur 20:



Figuur 20. Pionnen zijn vier velden van elkaar verwijderd

In figuur 20 is de stelling nog te redden doordat de twee pionnen op dezelfde lijn staan. En alleen ook als zwart nu aan zet is. Er volgt nu namelijk: 1...Ke5 2.g4 Kf4 3.c4 Kxg4 4.c5 Kf5 – en de koning is net op tijd. Maar als nu wit aan zet is, dan ontstaat de volgende stelling:



Figuur 21. Wit wint

En zwart komt nu één zet tekort.

Corresponderende velden

En als laatste onderdeel van het pionneindspel zijn de corresponderende velden.

Corresponderende velden zijn niets anders dan aaneengesloten sleutel velden. Laten we beginnen met de volgende diagram:



Figuur 22. Corresponderende velden

In figuur 22 kan wit alleen winnen als hij aan zet is:- 1.Kf2[oppositie]. De twee blauwe rechthoeken markeren de winnende sleutelvelden. Als zwart echter aan zet is, dan volgt er:

1...Kf3 [1...Ke3? 2.Kd1![zie diagram 23] En zwart moet een van corresponderende velden opgeven:
 a3+b3 of e2+f2 2...Kd4 (2...Kf3)] **2.Kd1 Ke3 3.Kc1** [3.Ke1 Kf3]



Figuur 23. Zwart verliest de verdediging

Om meer te weten te komen over corresponderende velden raad ik aan om het boekje **Secrets of pawn endings van Frank Lamprecht & karsten Muller** te bestuderen. Daar staan ook meer voorbeelden beschreven en wordt er dieper op ingegaan.

Samenvatting

- Schuif niet te snel de pionnen naar voren, want met het verschuiven van de pionnen veranderen ook de sleutelvelden van de pionnen.
- Streef naar oppositie als je er de kans voor krijgt.
- Zorg voor dynamisch spel van de pionnen doormiddel van dat je de pionnen van de tegenstander 'bevriest'.
- Een toren pionneneindspel is het makkelijkst te handelen. Probeer daarom ook de stelling naar je hand te brengen, zodoende dat er een toren pionneneindspel ontstaat.
- Denk eraan dat een rechte lijn voor een koning een diagonaal is.
- Speel compact en speel de koning dicht bij de pion die voor winst kan zorgen.
- Probeer je tegenstander in zugzwang te krijgen doormiddel van triangulatie.

Voor op- en/of aanmerkingen kunt u mailen naar: niels.fischereinie@gmail.com

Happy chess coding and see you next chess time!!