

TOREN EINDSPELEN

Het tweede thema van de eindspelen serie is toreneindspelen. Toreneindspelen komen net als pionnen eindspelen het vaakst voor in eindspelen. Een gedegen kennis van toreneindspelen is dan ook een belangrijk aspect van het schaakspel. Maar toch komt het vaak voor dat veel schakers toren eindspelen als een ondergeschoven kindje beschouwen en er niet veel tijd aan besteden. Wel nu, dan hoop ik met deze (lange) column daar verandering in te brengen. En zullen we zo waarlijk de belangrijkste thema's van het toreneindspel bespreken. We beginnen zoals gewend eenvoudig en breiden gestaag verder uit.

Een bekend en eenvoudig thema van het toreneindspel is het verkleinen van de vierhoek. Laten we eens naar het volgende voorbeeld kijken:



Figuur 1. Twee toren eindspel

1.Re1+ Kd3 [De koning kiest natuurlijk voor de lange zijde, gezien daar de meeste ruimte is.]
 [1...Kf3? 2.Rg8! Kf4 3.Rf8+ etc..]

2.Rg8[Belangrijk thema] **Kd2 3.Re7 Kd3 4.Rd8+ Kc4 5.Rc7+ Kb5 6.Rb8+ Ka6 7.Rc1! Ka7 8.Rb2 Ka6 9.Ra1#**

Regel 1. Hou zoveel mogelijk ruimte tussen de toren en de vijandige koning. En verklein het veld, zodat de vijandige koning zo min mogelijk ruimte verkrijgt.

De basis hebben we nu wel in onze schaakvingers. Twee andere zeer bekende torenposities, maar die niet altijd vlekkeloos worden gespeeld zijn:

- **De Lucena positie**
- **Philidor positie**

De Lucena positie

De Lucena positie ontstaat aan de hand van het volgende voorbeeld



Figuur 2. Lucena positie

1.Rf2+! [Dit in verhouding wat al eerder is gezegd. Hou zoveel mogelijk afstand tot aan de vijandige koning!]

[1...Re7+? Kf8 2.Re8+ Kf7]

1...Kg7 [1...Ke6?? 2.Ke8 En de pion krijgt vrijwillig promotie]

2.Rf4! [En dit is de sleutel tot de Lucena positie!! Dit wordt ook wel 'building the bridge' genoemd][zie figuur 3]



Figuur 3. Lucena positie-sleutel moment

[2...Ke8 Re1+ 3.Kd8; 2...Ke7 Re1+ 3.Kd6 Rd1+ 4.Ke6 Gebruik gemaakt van het concept triangulatie! 4...Re1+ 5.Kf5 Rd1 6.Ke6 En we zijn weer in de begin startblokken belandt; 2...Rg2+ Kf7 Leidt alweer tot niks]

2...Rc2 [2...Re1 En nu krijg je een 'building the bridge' via c7 3.Kc7 Rc1+ 4.Kd6 Rd1+ 5.Ke6 Re1+ 6.Kd5 Rd1+ 7.Rd4 En nu is duidelijk te zien, waarom wit bij zet 2 Rf4 deed!]

3.Ke7 Re2+ 4.Kd6 Rd2+ 5.Ke6 Re2+ 6.Kd5 Rd2+ 7.Rd4 [De 'brug' is gebouwd]. Maar geldt dit nu voor allen pionnen op de zevende rank voor wit en voor alle zwart pionnen op de tweede rank? Het antwoord is eenvoudig: ja. Met uitzondering van de toren pion. Maar daar komen we later op terug. Laten we nu eerst naar nog een situatie bekijken waar de Lucena positie ontstaat.



Figuur 4. Lucena positie met de b-pion

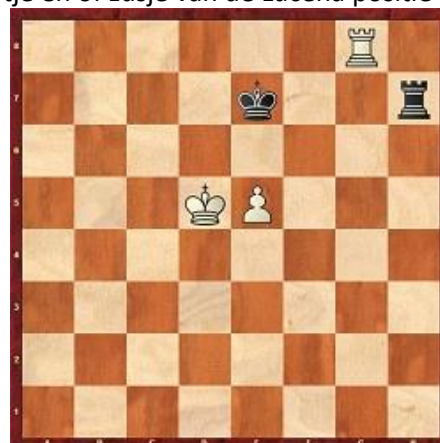
1.Rd1+ Ke7 2.Rd4 Ra1 3.Kc7 Rc1+ 4.Kb6 Rb1+ 5.Kc6 Rc1+ 6.Kb5 Rb1+ 7.Rb4 [Ah, voila. En de 'brug' is weer gebouwd]. Dus het werkt ook met een looper pion. En hoe zit het met een e-pion?



Figuur 5. Lucena position met een e-pion

1.Rg1+ Kh7 2.Rg4 Rd1 3.Kf7 Rf1+ 4.Ke6 Re1+ 5.Kf6 Rf1+ 6.Ke5 Re1+ 7.Re4. En dus werkt het ook met een e-pion. Voor de andere pionnen geldt het als een oefening voor de lezer.

Dan komen we aan bij het boertje en of zusje van de Lucena positie en wel de Philidor positie:



Figuur 6. Klassiek Philidor positie

Als we nu eerst een zij sprongetje maken en onze blik werpen op de volgende positie:



Figuur 7. Breng de toren naar de andere zijde

2.Ra7! [De zwarte koning kan enkel op de achterste lijn manoeuvreren.]

2...Kb8 3.c7+ Kc8 4.Ra8+

Regel 2. Je toren naar de ander kant van het bord brengen ('swingen') is een veel gebruikt thema in toreneindspellen.

En hoe zit het met een paard pion:



Figuur 8. Paard pion

Nu zit de witte koning zijn eigen pion in de weg. Want na:

2.Rb7+ Ka8 3.Ra7+ Kb8 4.Rb7+ [4.b7?? Rg6+] 4...Ka8. En wit heft niks kunnen bereiken.

Regel 3. As je opponnent een paard pion of een toren pion heeft in soortgelijke posities en je eigen koning staat voor de pion dan is het remise. Dit komt ook doordat 'swingen' de toren naar de andere kant van het bord nu niet meer in werking kan treden.

Als we nu terug gaan naar de originele positie[figuur 9.]



Figuur 9. Klassiek Philidor positie

En zwart is nu aan zet, dan volgt er:

1...Rh6! [En dit is de sleutel tot zwart's succes. Althans zwart 'saves the day' zonder te verliezen. Het punt in deze positie is dan ook dat zwart de gehele zesde rij verdedigt!]

[1...Rh1 Zou een logische zet kunnen zijn. Want eerder werd vermeld dat je zoveel mogelijk afstand moet houden van de vijandelijke koning 2.Rg7+ Ke8 (2...Kf8 **3.Ra7!** Rd1+ 4.Ke6 Re1 5.Kf6 (5.Ra8+ Kg7 6.Ra4 Kf8 7.Rd4 Ke8 8.Kd6 Rh1 9.e6 Rh7 10.Ra4 Kf8 11.Ra8+ Kg7 12.e7) 5...Rf1+ 6.Ke6 Re1 (6...Rb1 7.Kd7 Rd1+ 8.Ke6) 7.Ra8+ Kg7)].

Koning geblokt

Een ander veel komend thema in toreneindspellen is: **houdt de vijandelijke koning zoveel mogelijk afstand van de actie**. Laten we maar naar een voorbeeld kijken.



Figuur 10. Wit aan zet

En met wit aan zet, speelt wit nu natuurlijk: **1.Rf1!**



Figuur 11. Blokkeert de zwarte koning

Toreneindspel met pionnen

Laten we naar het volgende voorbeeld kijken:



Figuur 12. Toreneindspel met twee pionnen

1.Kh3 [Blijft compact spelen.]

1...Kf6 2.g3 [2.g4 Dit zou ook kunnen. Maar op deze manier creëert wit een schild van zijn eigen pion]

2...Rf1 [Bereid wat schaakjes voor.] **3.Kg4** [Maakt het veld kleiner en haalt zijn toren erbij]



Figuur 13. Toreneindspel met twee pionnen

3...Rf2 [3...Ra1 Om op deze manier schaakjes van een afstand te geven. Maar dit helpt echter niet. Want als we verder kijken: 4.Rd6+ Ke7 (4...Kg7 5.Kg5 Ra5+ 6.Kh4 Ra4+ 7.g4 En zwart heeft niks bereid - alleen maar wit geholpen!!) 5.Rg6 Ra4+ 6.Kg5 Ra5+ 7.Kh6]

4.Rd6+ Ke7 [4...Kg7 5.Kg5 Kf7 6.Rg6! Ra2 7.Kh6]

5.Ra6 [Met het algemene idee om de toren zo ver mogelijk van de vijandelijke koning te houden.]

5...Rb2 6.Kh4 [Met het idee om de pionnen als bescherming te gebruiken.]

[Een andere mogelijkheid is: 6.Kg5 Rb8 7.Rf6 Rb5+ 8.Rf5 Rb8]

6...Kf7 7.g4 Kg7 8.h6+ Kh7 9.Kh5 Rb5+ 10.g5 [Bescherm de koning!]

10...Rc5 11.Ra7+ Kh8 12.Re7 [En dit is een belangrijke zet in de stelling. Zeg maar het kritieke punt. Het idee achter deze zet is: 1- Wit wil zijn koning naar f7 brengen 2 - Wit wil graag de torens afruilen. Dit kan op deze manier tot stand worden gebracht door op e8 schaak te geven]

12...Rc8 13.g6 [13.h7 Rc7! 14.Rxc7?? Stalemate!! En elke andere zet is remise, want de torenpion valt]

13...Rc5+ 14.Kg4 Rc4+ 15.Kf5 Rc8 [15...Rc5+ Dit helpt wit alleen maar 16.Kf6]

16.Ke6 Ra8 17.Rd7 [Met het idee: Koning e7 toren d8 schaak] **17...Re8+ 18.Kf7 Rg8 19.g7+ Kh7 20.Re7** [Bereid toren afruil voor]

20...Ra8 21.Re8 Ra7+ 22.Kf8. En zwart kan inpakken en wegwezen.

Toren op de zevende rij

Waarom is een witte toren op de zevende rij en een zwarte toren op de tweede rij zo machtig?

Omdat:

- Meestal staat de koning nog op de eerste rank. Een toren “bevriest” op deze manier de koning
- Er staan vaak pionnen nog in de beginstand. En op deze manier kan de toren dus makkelijker “happen”.



Figuur 14. Toren op de zevende rij

1.Rd7 Kf8 2.Rb7 Ke8 3.Kc3! [En nu voorkomt wit remise! Zwart is in Zugzwang]

[**3.Kd3??** En de winst wordt nu uit handen gegeven. 3...Rd8+ 4.Ke4 Rd7 5.Ke5 Ke7 6.Rb8 (6.Rxd7+ Kxd7 7.Kf6 Ke8 8.Kg7 Ke7) 6...Rd8]

3...Kf8 4.Kd3! [En nu is duidelijk het verschil te zien. De zwarte koning ondersteunt de toren niet meer!] **4...Rd8+ 5.Ke4 Re8+ 6.Kd5 Re7 7.Kd6** [En wit heeft zijn zin gekregen.]

7...Re6+ 8.Kc7 Re7+ 9.Kb8

Als we nu naar de volgende positie kijken:



Figuur 15. Toren op de zesde rank

1.Rd6 [Wit valt de pionnen aan. En nu natuurlijk niet: **1.Rd7+?** Ke6 En de zwarte koning krijgt een tweede leven toebedeeld] **1...Re8** [1...Rb7 2.Kc4 Rb8 3.Kd5]

Lucena positie met een toren pion

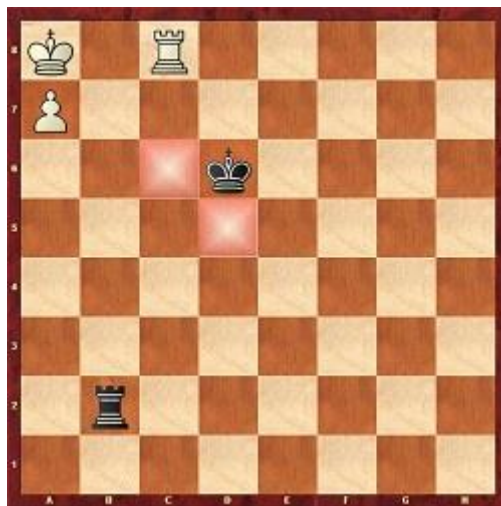
Zoals beloofd bekijken we nu naar een voorbeeld van de “Lucena “ positie met een toren-pion. Een echte Lucena positie kan alleen tot stand worden gebracht met een: paarden-pion, looper-pion, of een centrum pion. Maar het gaat wederom om het idee. En een toren-pion heeft veel raakvlakken met een echte Lucena positie. Ok, laten we eens naar de volgende positie kijken:



Figuur 16. Lucena positie met een toren-pion

[Wit wil natuurlijk dolgraag torens afruilen. Het plan voor wit is dan ook niet zo moeilijk]. Zie figuur 16.

1.Rc1 Ke7 2.Rc8 Kd6!



Figuur 17. Lucena positie - de koning blokkeert de witte koning

[We hebben in de voorgaande delen gezien dat een rechte lijn voor een koning op het schaakbord een schuine lijn is. Daarom moet in dit geval zwart ervoor zorgen dat wit zo min mogelijk bewegingsvrijheid krijgt.]

[**2...Kd7?** 3.Rb8 Ra2 4.Kb7 Rb2+ 5.Ka6 Ra2+ 6.Kb6 Rb2+ 7.Kc5 En de toren wandelt naar de zwarte toren]

3.Rb8 Ra2 4.Kb7 Rb2+ 5.Kc8 Rc2+ 6.Kd8 Rh2 [Dreigt mat]

7.Rb6+ Kc5 8.Rc6+! Kxc6

[8...Kd4 9.Kc7 Rh7+ 10.Kb8 Rh8+ 11.Rc8]

9.a8Q+ Kc5 [9...Kb6 10.Qb8+]

10.Qc8+ [En nu is het van belang de koningin tussen de koning en de toren te krijgen.]

10...Kd4 [10...Kd5 11.Qf5+ Kc4 (11...Kc6 12.Qe6+ Kb5)]

11.Qg4+ Kd5 12.Qf5+ Kc6 13.Qe6+ Kb7 14.Qc8+ Ka7

Regel 4. Als de "Lucena toren-pion" positie op het bord ontstaat en de vijandelijke koning is vier of meer velden verwijderd van de loper-lijn, dan is het gewonnen voor de partij met de toren-pion.

Laten we nu regel vier verifiëren en een blik werpen op onderstaand diagram:



Figuur 18. Zwart houdt remise

[Dit zijn nu drie velden tot aan de loper lijn. Dus zwart houdt remise]

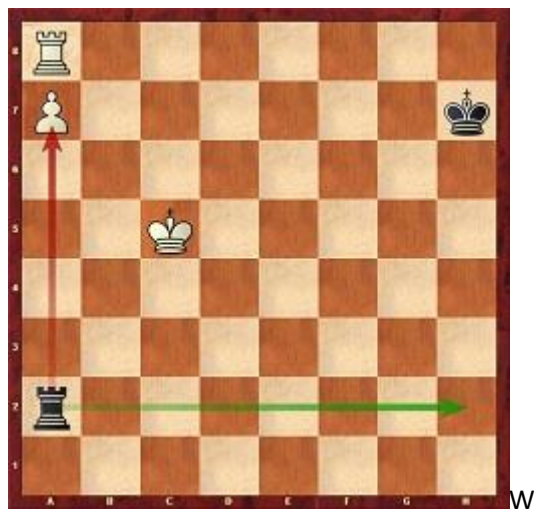
3.Rh1 Kd7 4.Rh8 Kc7 5.Rb8 Rh2 6.Rb7+ Kc8 7.Rb1 Rc2 [En dit leidt verder tot niks]

Als we de rollen nu omdraaien en de witte toren voor de witte pion zetten, dan krijgen we een diagram te zien zoals in figuur 18.



Figuur 19. Toren voor de pion

1.Kc5 Ra2 [zie figuur 20.]



Figuur 20. Toren voor de pion

[Dit is een belangrijke zet. Want op deze manier houdt zwart afstand van de witte koning en blijft een oogje houden op de witte pion]

[1...Rc1+? 2.Kb6 Rb1+ 3.Kc5 Rc1+ 4.Kb4 Rb1+ 5.Kc3]

2.Kb6 [2.Kb4 Ra1 3.Kb3 Ra6 4.Kb4 En het wordt een soort tikkie takkie zonder winnaar]

2...Rb2+[zie regel 5.] **3.Kc7 Ra2 4.Kb7 Rb2+ 5.Kc6 Ra2** [En de vrede kan getekend worden]

Regel 5. In deze posities. Onthoud: Als de koning de pion raakt, geef de koning schaak, zodat de koning direct afstand moet nemen van zijn pion.

Een andere kritieke positie is geïllustreerd in het volgende diagram:



Figuur 21. Lucena positie met een trukje

[In deze positie hoeft zwart enkel te pendelen op de a-rank]

6...Ra2+ [6...Kf7?? 7.Rh8![zie diagram 22.]



Figuur 22. En het is over voor zwart

En zwart is busted!! De pion kan niet genomen worden]

7.Kf3 Ra3+ 8.Ke4 Ra4+ 9.Kd5 Ra5+ 10.Kc6 Ra2 11.Kb6 Rb2+ [En deze positie hebben we al eerder gezien.].

Nu we weten dat in een positie een pion op de zevende rank bevind, dat het remise is. Maar hoe zit het nu met een pion op de zesde rank?



Figuur 23. Lucena met de pion op de zesde rank

[Het grote verschil met deze positie en de vorige met een pion op de zevende rank, is dat de witte koning een 'shelter' heeft op a7!]

1.Kf1 Kh7 [1...Kf7? 2.Ke1 Ke7 3.a7! En we krijgen hetzelfde trucje met toren h8]

2.Ke1 Kg7 3.Kd1 Kh7 4.Kc1 Kg7 5.Kb1 Ra5 6.Kb2 Ra4 7.Kb3 Ra1 8.Kb4 Kf7 9.Kb5 [9.a7?? Kg7! Met remise wat we eerder gezien hebben.]

9...Rb1+ 10.Kc6 Rc1+ 11.Kb7 Rb1+ 12.Ka7 [figuur 24.]



Figuur 24. Wit bereikt het 'magische' veld

[Kaboem!! De koning heeft het veld kunnen bereiken.]

12...Ke7 13.Rb8 Ra1 14.Rb6 Kd7 15.Kb7 [Wat kleine verschillen al niet kunnen betekenen tussen remise en winst.].

Vancura positie

Al wat bijgekomen van de vorige posities? Dan is het nu tijd voor nog meer 'magische' toren eindspellen: de Vancura positie.



Figuur 25.Vancura positie

Enkele punten om in het achterhoofd te houden bij deze positie is:

- 1. zwart kan schaak geven langs de f-lijn
- 2. de toren valt de a6 pion aan
- 3. De witte koning kan nu niet schuilen]

1.Kb5 [Verdedigt de pion. En geeft zijn eigen toren wat meer lucht.]

[1.a7? Ra6 En de remise kan getekend worden]

1...Rf5+ 2.Kc6 Rf6+ 3.Kd5 Rb6 [Blijft de pion scherp in de gaten houden]

4.Ke5 [4.a7? Ra6 En weer remise; 4.Kc5? Rf6 En we keren we terug naar de uitgangspositie]

4...Rc6 [4...Kh7]

5.Ra7+ Kg6 6.Kd5 Rf6 7.Kc5 Rf5+ 8.Kb6 Rf6+ [Principe van: Gij zult niet dichterbij komen!]

9.Kb7 Rf7+ 10.Ka8 Rf8+ [En de vrede kan getekend worden].

En zelfs de elite groot meesters zijn soms het spoor bijster in theoretische posities met 'normale' bedenktijd. Zie onderstaand fragment:



Figuur 26. Howell - Nakamura, Gibraltar masters 2015

Howell, David W L (2670) - Nakamura, Hikaru (2776) [B52]

Tradewise Gibraltar Masters Gibraltar (7.1), 02.02.2015

63.Kb2 h4? [63...Kg3! 64.Rd3+ Kf2 65.Rd2+ Ke3 66.Rc2 Rf1!][Bouwt een brug voor de koning]



Figuur 27. Vancura positie. Howell - Nakamura

67.Rc3+ (67.Rh2??) 67...Ke2 68.Rh3? (68.Rc2+ Kf3 69.Rc3+ Kg2 Met een makkelijke winst)

68...Rf5 69.Kc2 Kf2]

64.Rd4 Ke3 65.Rc4 h3 66.Rc3+ Kd4 67.Rg3 Rh2+ 68.Ka1 Rh1+ ½-½

Nu we genoeg baggage hebben qua Lucena en Vancura positie zien we dat de volgende positie remise blijft:



Figuur 28. Remise met een b6-pion

1.Kf1 Kf7 [En nu natuurlijk niet: **1...Rb5?** **2.Ke2 Re5+** **3.Kd3 Re6** **4.Kc4 Rf6** **5.Kb5 Rf5+** **6.Ka6** En nu zien we het verschil met de vorige positie. De Vancura methode helpt nu niet. Omdat de koning een 'shelter' heeft achter zijn eigen pion].

2.Ke1 Ke7 3.b7! Kd7 4.Rh8 Rxb7 5.Rh7+

Regel 6. Wanneer een Vancura positie op het bord ontstaat met een toren-pion, dan werkt de Vancura methode. Wanneer een Vancura positie met een paarden-pion ontstaat dan is de Vancura methode niet genoeg voor remise.

Toren en pion op de vierde –en vijfde rank

We hebben gekeken naar een pion op de zesde en de zevende rank. Maar hoe zit het met een pion op de vierde of vijfde rank? Eerst maar enkele regel introduceren:

Regel 7. Een pion op de vijfde rank of verder wint enkel als de vijandelijke koning één rank verwijderd is van de lange zijde van het bord.

Regel 8. Een pion op de vierde rank wint als de vijandelijke koning twee ranken afgesneden is. Met uitzondering van de paarden-pion – dan worden het drie ranken.

Oké, genoeg theorie geleuterd:



Figuur 29. Pion op de vierder rank

Nu zien we dat de vijandelijke koning net als in regel 7 zich op de lange zijde bevindt en een rank verwijderd is van de pion. Een grafische illustratie verduidelijkt het een en ander [figuur 30]:



Figuur 30. Lange en korte zijde van het bord

Nu wint wit dus. Want:

- De zwarte koning staat aan de verkeerde kant (lange zijde)
- Is één rank verwijderd van de lange zijde. Waardoor de zwarte koning zijn eigen toren hindert.

Puur ter illustratie[figuur 31]:



Figuur 31. Remise

Dit zal dus in remise moeten berusten.

Terug naar ons oorspronkelijke voorbeeld:



Figuur 32. pion op de vijfde rank

[De rode lijn geeft de lange zijde van het bord aan. De groene lijn geeft de korte zijde van het bord aan]

1.Kh5 [1.Kh5 Rh8+ 2.Kg6 Rg8+ 3.Kh6 Rh8+ 4.Kg7 Rh1 5.g6 Rg1 6.Kh7 Ke7 7.g7 Rh1+ 8.Kg8 En een standaard Lucena positie is bereikt!! Als oefening voor de lezer. Zorg dat wit wint].

Als we nu naar onderstaand voorbeeld kijken:



Figuur 33. Witte pion op de vijfde rank

- 1...Rf8 [Kaboem. En nu is de zwarte koning niet meer een rank afgesneden van de lange zijde.]
- 2.Rxf8 [2.Ra2 Kf7 En de zwarte koning is een "overloper" [korte zijde]]
- 2...Kxf8 [Natuurlijk remise]

Laten we nu kijken naar een voorbeeld wanneer de vijandige koning op de korte zijde staat:



Figuur 34. Vijandig koning staat op de korte zijde

- 1...Rh8 [Houdt zoveel mogelijk afstand van de vijandige koning!!]
- 2.d6 Rh4+ 3.Ke5 Rh5+ 4.Kf6 Rh6+ 5.Ke7 Rh7+ 6.Kf8 Rd7 en de stukken + bord kunnen worden opgeborgen worden voor een nieuwe "battle".

Regel 8: een voorbeeld van een pion op de vierde rank



Figuur 35. Pion op de vierde rank

1.Kf4 [1.e5 En nu zou je kunnen denken aan regel 7:

een pion op de vijfde rank wint als de vijandelijke koning op de lange zijde staat en een rank verwijderd is van de lange zijde. Maar schijn bedriegt. Want nu volgt er: 1...Ra4[zie diagram 36]



Figuur 36. De zwarte Toren blokt de witte koning

2.Rd6+ Kc7 En niets veel dan remise blijft er over]

1...Rf8+ 2.Kg5 [2.Ke5 Re8+ 3.Kf5 Rf8+ 4.Ke6 Re8+ Leidt tot niks]

2...Re8! [2...Rg8+? 3.Kf6 Rf8+ 4.Ke7 Met een makkelijke winst voor wit]

3.Kf5 Rf8+ 4.Kg6 Re8 5.Rd4 [Onthoud dat de witte toren de vijandelijke koning geen doorgang moet bieden]

5...Kc5 [En zie nu: de originele positie begon met de zwarte koning op c6 en niet op c7!! Want dan was het resultaat heel anders geweest. Zie het als een oefening. Plaats de koning op c7 en kijk wat je moet doen als 5. Toren d4 is bereikt.]

6.Rd5+ Kc6 7.Kf5 Rf8+ 8.Ke5 Re8+ 9.Kd4 Re7 10.e5 Rd7 [En zwart heeft het voor elkaar om torens af te ruilen of dat de zwarte koning naar de korte zijde kan lopen].

Flowcharts voor toren eindspellen

Een belangrijk onderdeel van eindspellen en dan met name toren eindspellen, is dat je de kennis die je in de voorgaande lessen hebt geleerd kunt omzetten naar zogenoemde “building blocks”. Wat wil dat zeggen: “building blocks(bb)”. Bb zijn niet meer dan stellingen die je weer kan herleiden uit andere bb. Frustrerend? Oké, laten we de praktische kant van de bb maar ter sprake laten komen. Hiervoor neme we de volgende ingrediënten(posities):



Figuur 37. Kan zwart winnen?

Als we figuur 37 vergelijken met onderstaande opstelling:



Figuur 38. Building block1. Kan zwart winnen?

Als we naar de volgende stelling kijken dan weten we dat het een remise wordt:



Figuur 39. Building block2. Dit wordt remise

[De regel voor wit geldt nu: de witte koning blijft op de tweede rank zitten en als de zwarte koning de zijn eigen pion raakt, dan geeft wit schaak.]

1...h4 2.Kh2 h3 3.Ra8 [3.Kxh3?? Rh1+]

3...Kf5 4.Ra7 Ke4 5.Ra8 Kd3 6.Ra7 Kc2 7.Ra8 Kb3 8.Rb8+ Kc3 9.Ra8 [En zwart maakt verder geen progressie.]. Oefening voor de lezer: zet nu een zwarte pion op g5 i.p.v. op h5. En zorg ervoor dat het remise wordt. Dan zal je zien dat ook met een pion op de g-lijn het remise wordt.

Maar wat nu als de zwarte pion op de f-lijn staat:



Figuur 40. Building block3. Gewonnen voor zwart

Het punt van deze stelling is dat wit teveel van de zijkant wordt gedreven, zodat zwart altijd een schaakje overhoudt.

1...f4 2.Ra8 f3+ 3.Kf2 [3.Kxf3?? Rf1+]

3...Rh1![zie figuur 41].



Figuur 41. Wit kan inpakken en wegwezen.

Nu weten we dat deze stelling in remise eindigt:



Figuur 42. Remise

Want zelfs nadat de witte pion sneuvelt, wit de stelling onder controle heeft. En als we de stelling weer een rank naar links opschuiven ontstaat de volgende stelling:



Figuur 43. Zwart wint.

En nu weten we dat als de witte pion valt, zwart wint. De winnende manoeuvre voor zwart is dus:

- De zwarte koning loopt naar de witte toren, zodat de wit zijn rank moet opgeven
- De zwarte koning loopt vervolgens naar de witte pion toe, totdat het veld f3 is bereikt.
- De zwarte koning overneemt de witte pion, omdat de witte koning op de tweede rank moet blijven zitten, zodat zwart geen schaak kan geven.

Als we nu terug keren naar de oorspronkelijke positie:



Figuur 44. Zwart wint

Dan weten we dat zwart wint [building block3].

1...a4 2.Kf2 Ra1 3.Kf3 a3 4.Kg2 [4.Kf4? a2 En wit is doomed]

4...a2 5.Kh2 f4 6.gxf4 [6.g4?? En we weten dat dit zo ie zo verliezend is]

6...f5 [En deze positie hebben we eerder gezien.]

Flowchart 2:Toren met twee aaneengesloten pionnen tegen toren met een pion



Figuur 45.wit aan zet wint

Wit wint op de volgende manier:

1.Kf2 [Natuurlijk moet eerst de koning deelnemen aan het slachtveld]

1...Kf5 2.Kf3 g5 3.Re8 [Altijd een goed idee om schaakjes van een afstand te geven.] **3...Rb1** [Valt de pionnen van achteren aan en kan wat schaakjes geven. Als is het natuurlijk niet genoeg]

[En natuurlijk niet: 3...g4+? 4.Kg3 Rd5 5.Rf8+ Ke4 6.Kxg4]

4.Rf8+ Ke6 5.Ke4 Re1+ 6.Kd3 Rd1+ 7.Kc4 g4 8.Kc5 g3 9.Rg8 Rg1 10.c4 g2 11.d5+ Kd7 [probeert zoveel mogelijk te verdedigen]

12.Rg7+ Ke8 13.Kd6 [13.d6 Deze kan ook. Maar de tekstzet is meer compacter]

13...Rc1 14.Rg8+ Kf7 15.Rxg2 Rxc4 16.Kd7 Ra4 [Bereid de schaakjes voor op de a-lijn]

17.Rf2+ Kg7 18.d6 Ra7+ 19.Kc6 Ra6+ 20.Kc7 Ra7+ 21.Kb6 Rd7 22.Kc6

Flowchart 3: Wanneer een Philidor positie verkeerd gaat



Figuur 46. Philidor positie met wit aan zet

[Deze stelling hebben we eerder gezien. Maar nu is wit aan zet:]

1.Rg6! [Bedenk nu zelf waarom wit de tekstzet speelt]

1...Kd7 2.Ra6[zie figuur 47.]



Figuur 47. Wit dreigt de toren te winnen

Rh1 [Bereid schaakjes geven voor]

3.Ra7+ Ke8 4.Kd6 [Maakt ruimte vrij voor de pion]

4...Re1!![zie figuur. 48]



Figuur 48. Zwart verdedigt met precisie

[4...Rh6+? 5.e6 Dreigt mat; 4...Rd1+ 5.Ke6 Kf8 6.Ra8+ Kg7 7.Ke7 En de al zo bekende Lucena positie ontstaat er!]

5.Ra8+ Kf7 6.Ra7+ Ke8 7.Ke6 Kf8 [Met het idee om naar de korte zijde te gaan]

8.Ra8+ Kg7 9.Kd6 Kf7! [Voorkomt alweer e6!!]

10.Ra7+ Ke8 11.Ke6 Kf8 12.Ra8+ Kg7 13.Re8 [Je moet toch je pion blijven dekken, als je zelf twee keer wordt aangevallen.]

13...Ra1 14.Rd8 [Dekt eventueel schaak van zwart af]

14...Re1 [En er kan geen enkele progressie gemaakt worden!!][zie figuur 49]



Figuur 49. remise is bereikt

Flowchart 4:



Figuur 50. Flowchart 4

1.Kg5 [Maakt ruimte vrij zijn f-pion]

1...Rc5! [Voorkomt f5]

[1...Rc1 Met het idee om van achter de base-lijn schaakjes te geven 2.Rb7+ Ke8 3.f5 Rh1 (**3...Rg1+?** 4.Kf6) 4.Rb8+ Ke7 5.f6+ Kd7 6.Rf8 (6.Rb7+) 6...Rh7 (6...Rg1+ 7.Kf5 Rf1+ 8.Ke4 Re1+ 9.Kd5)]

2.Rb7+ Kf8 3.f5 [3.Kh6 Rc6+ 4.Kh7 f6 Met een makkelijke remise. Omdat nu ineens wit aan de korte zijde zit]

3...Rxe5 4.Kf6 Re1 5.Rxf7+ Kg8 6.Rg7+ Kh8 7.Rb7 Rf1! [Met hetzelfde idee van vorig voorbeeld: Voorkomt de opmars van de pion][zie figuur 54.]



Figuur 51. Voorkomt de opmars van de f-pion

8.Ke6 Kg8 9.Kf6 [9.f6 Re1+ En we weten dat dit een remise berust]

9...Rf2 10.Rb8+ Kh7 11.Rf8 Ra2! [Bereid schaakjes voor]

12.Re8 Rf2! [En zwart blijft continue "baby zitten" op de pion]

Flowchart 5:Toren en drie pionnen tegen Toren en twee pionnen



Figuur 52. Wit wint

- 1.Kh5** [Bereid f5 voor en voorkomt hierdoor dat zwart Kg6 speelt]
1...Rd8 [Voorkomt dat wit na f5 mat achter de paaltjes geeft]
2.f6+ Kg8 3.Kh6 Rb8 4.Ra7 Re8 [En e6 wordt gedekt, denkt zwart, maar nu volgt:]
5.e6! [Kaboem] **5...fxe6 6.f7+**

Flowchart 5:Toren en drie pionnen tegen Toren en vier pionnen



Figuur 53. Wie aan zet is, is van belang

Wie in figuur 53 aan zet is, is van cruciaal belang, omdat als wit aan zet is, wit speelt: g4 – om zo f5 of h5 te voorkomen. Echter als zwart aan zet is, dan volgt er: ..h5. Om zo h3-g4 te voorkomen. Als we nu naar de positie kijken wanneer zwart h5 heeft gespeeld



Figuur 54. Zwart heeft h5 gespeeld

1.h3 Rb2 [Houdt de witte koning onder controle]

2.g4 hxg4 3.hxg4 g5! [Hey!! Bekend thema is niet? Ook wel "freezing the pawn" genoemd]

4.Rc3 [4.Kg3 Rb3! voorkomt: 5.f4]

4...f6 5.Kg3 Kg6 6.f4 gxf4+ 7.exf4 Rb1 [Houdt de toren van een afstand van de vijandige koning. Altijd een goed idee]

8.Rc7 [8.f5+ Kg5 Dit laat zwart alleen maar sterk terug komen.]

8...Rg1+ 9.Kh3 Rh1+ 10.Kg2 Ra1 11.f5+ Kg5 12.Rg7+ Kf4 13.Kh3 Rh1+ 14.Kg2 Ra1

Samenvatting

- De Lucena en de Philidor positions in toreneindspelen zijn van cruciaal belang. Bestuur deze posities dan ook nauwkeurig. Denk bij de Lucena positie aan het thema: “building a bridge”.
- Streef naar een Lucena en/of een Philidor positie als je daar de kans voor krijgt.
- Probeer zoveel mogelijk afstand te houden van de vijandelijke koning als je schaak geeft
- Als de vijandelijke koning de pion aanraakt geef dan schaak.
- Houd de vijandelijke koning zoveel mogelijk weg van de actie.
- Als je de Philidor positie verdedigt, denk dan aan het volgende: zorg ervoor dat je eigen toren niet te passief raakt. Dit kun je bereiken door de toren naar de andere kant van het bord te “swingen”.
- Schuif de pionnen niet te snel op. De pionnen kunnen als een “shelter” dienen voor je eigen koning.
- Breng de koning naar de actie van het veld en speel niet te lang door met alleen koning en pionnen.
- Kijk uit met toren-pionnen. Want de kans op remise wordt daardoor alleen maar groter.
- Probeer altijd de toren achter je eigen passerende pion te houden.
- Een ander minder voorkomend thema is de Vancura positie. Maar bestudeer deze positie ook goed.
- Leer omgaan met de korte en de lange zijde van het veld.
- Denk aan flowcharts bij het spelen van eindspellen. Daarmee bedoel ik soortgelijke posities die je je al eens eerder bent tegen gekomen. En speel daar dan ook naar.

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

Happy chess coding and see you next chess time!!