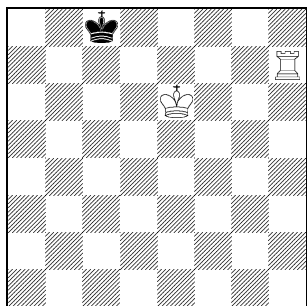


Het toreneindspel: de basis

Toren tegen kale koning



wit aan zet

De witte koning beweegt zich naar de zwarte.

1. ♔d6 ♚b8

Zwart wil ontkomen. Als hij naar de andere kant gegaan zou zijn, zou hij mat staan. Immers, de witte koning beheerst de velden c7, d7 en e7, en dit zouden dan juist de enige velden zijn waar de zwarte koning heen zou kunnen op de 7^e rij. Bijgevolg zou 2. ♖h8 mat geweest zijn.

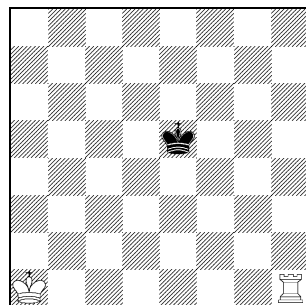
2. ♖c6 ♚a8
3. ♚b6

Of hij nu wil of niet, de zwarte koning moet nu wel tegenover zijn witte collega gaan staan!

3. ... ♚b8
4. ♖h8#

Dit is dus het mat-idee. De zwarte koning op de laatste rij, de witte koning beheerst al zijn velden op de zevende rij, en de toren geeft de doodsteek op de achtste rij. Dit kan natuurlijk aan elk van de 4 bordranden.

Vorig voorbeeld was gemakkelijk; de zwarte koning stond al aan de rand. Nu gaan we zien hoe we hem daarnaartoe kunnen dwingen.



wit aan zet

1. ♚b2 ♔d5

Eerst gaat de witte koning naar het centrum, terwijl zwart daar zijn positie wil handhaven. Die weet immers ook dat hij in het centrum nooit matgezet kan worden!

2. ♔c3 ♚e5
3. ♚d3 ♔d5
4. ♖h5+

Hetzelfde idee als het matzetten van daarmet. De witte koning ontleent zijn collega alle vluchtvelen op de vierde rij, de toren beheerst de vijfde. De zwarte koning moet dus achteruit naar de zesde.

4. ... ♔d6
5. ♚e4

Wit kiest voor de paardensprong-oppositie. In de strikte zin van het woord gunt hij zwart de oppositie, maar omdat dit in dit geval sterker is dan zelf de oppositie te nemen, hebben ze er maar een aparte term aan gegeven. Het is denk ik wel duidelijk waarom hij dit doet: als zwart nu op e6 gaat staan, wordt het leefgebied van de zwarte koning weer een rij korter.

5. ... ♔c6
6. ♚d4 ♚b6
7. ♔c4 ♔c6

Nu kiest zwart wel de oppositie. Als hij naar a6 gegaan zou zijn, zou hij direct aan de rand vastgehouden worden met 8. ♖b5!

8. ♖h6+ ♔d7
9. ♔c5

Wederom de paardensprongoppositie.

9. ... ♔e7
10. ♔d5 ♔f7
11. ♔e5 ♔g7
12. ♖f6

Het gemakkelijkst. Zwart heeft nu nog maar 4 veldjes om te bewegen. Ook mogelijk was 12. ♖a6 ♔f7 13. ♖b6. Wit verliest dus een tempo met zijn toren om weer de paardensprongoppositie te verkrijgen.

12. ... ♔h7
13. ♔e6 ♔g7
14. ♔e7 ♔h8
15. ♔f7 ♔h7

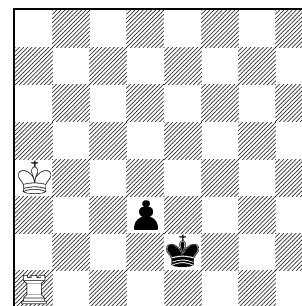
Wit doet nu een wachtzet, en zwart moet zich op het zwaard gooien.

16. ♖d6 ♔h8
17. ♖h6#

Toren tegen pion

Als een toren tegen een pion vecht, is het de bedoeling van de torenpartij om de pion te veroveren, om daarna te gaan matzetten.

De pionpartij wil zijn pion promoveren, zodat de toren zichzelf moet geven tegen de nieuwe dame. Dan is het remise. In uitzonderlijke gevallen is het voor de pionpartij zelfs mogelijk dit te verhinderen, zodat de torenpartij verliest.



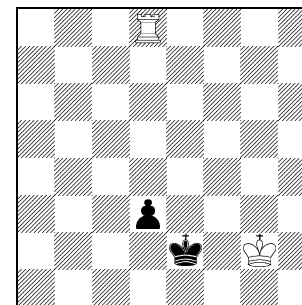
wit aan zet wint
zwart aan zet maakt remise

1. ♚b3 d2
2. ♔c2 ♔e3
3. ♖d1

De pion gaat verloren en wit wint.

Zwart aan zet zou met 1...d2 gemakkelijk remise gemaakt hebben. Het tegenhouden van de pion zou dan de witte toren gekost hebben.

In het volgende voorbeeld houd de zwarte koning zijn witte collega weg van de pion. De toren moet dan zijn baasje helpen terrein te winnen:

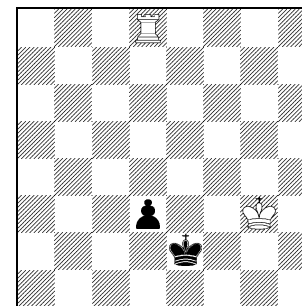


wit aan zet

1. ♖e8+ ♔d2
2. ♔f2 ♔c2
3. ♔e3 d2
4. ♖c8+ ♔d1
5. ♖d8

Wit wint dus.

Als in vorig voorbeeld de koning op g3 stond, dan lukt het wit niet om zwart te verdringen:



wit aan zet

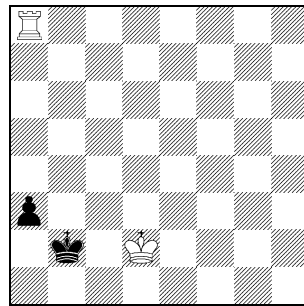
1. ♖e8+ ♔f1

Na 1...♔d2 2.♔f2 komen we in het vorig voorbeeld terecht en wint wit dus.

2. ♔f3 d2
3. ♖d8

Wit zou ook ♖h8 kunnen proberen met een matdreiging op h1. Dit werkt echter niet omdat zwart promoveert met schaak.

3. ... ♕e1
Met remise. Wit kan de pion niet winnen. na 4. ♖e8+ speelt zwart gewoon 4...♕f1; dit leidt tot zetherhaling.



wit aan zet

Als zwart in deze stelling aan zet zou zijn, zou hij remise halen: 1...a2. Bijvoorbeeld 2. ♖b8+ ♕a1. Wit moet nu met zijn zet het pat opheffen, en kan dus niet met zijn koning dichterbij komen. Wit is echter aan zet.

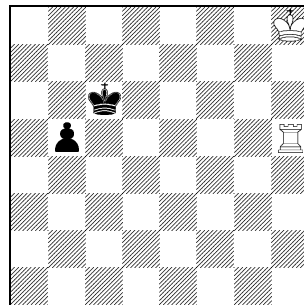
1. ♖b8+ ♕a1
- 1...♕a2 2. ♕c2 ♕a1 3. ♖b1+ ♕a2 4. ♖b3 ♕a1 5. ♖xa3#

2. ♕c2 a2
Wederom staat zwart pat, maar nu kan wit dit op een nuttige manier opheffen:

3. ♕b3 ♕b1
4. ♕a3+ ♕a1
5. ♖h8 ♕b1
6. ♖h1+ ♕c2
7. ♕xa2

Wit wint.

Zonder ondersteuning van de zwarte koning kan de pion niet aan de overkant raken:



zwart aan zet
wit wint

wit aan zet

1. ♕c4
- Na 1. ♖a8+ ♕b2 2. ♕c4 ♕c2 3. ♖h8 b2 4. ♖h2+ ♕c1 5. ♕c3 b1=♕+ haalt zwart remise.

1. ... b2
2. ♖a8+
2. ♕c3 Met de bedoeling 2...b1=♕ 3. ♖a8# .

Zwart haalt echter remise met 2...b1=♕+!

2. ... ♕b1
3. ♕b3

Deze zet is belangrijk, als de koning naar c3 gaat heeft de toren geen schaak op de volgende zet!

3. ... ♕c1
4. ♖c8+ ♕b1
5. ♖b8!

Het idee achter deze zet is dat de toren het promotieveld moet bestrijken. Let op het patgrapje na 5. ♖c2 ♕a1 6. ♖xb2 Wit wacht nu naar welke kant zwart gaat, en gaat zelf naar de andere met zijn koning:

5. ... ♕c1
6. ♕a2

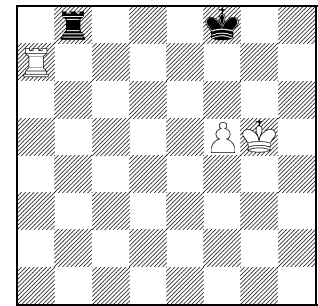
5. ... ♕a1
6. ♕c2

1. ... b4
2. ♕g7 b3
3. ♖h3 b2
4. ♖b3

Met de koning rondlopen duurt echter te lang:

1. ... ♕b6
2. ♕g7 ♕a5
3. ♕f6 ♕a4
4. ♕e5 b4
5. ♕d4 b3
6. ♕c3

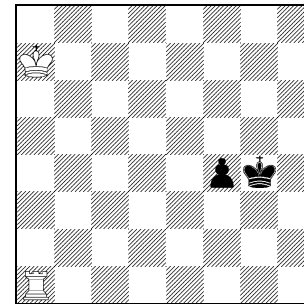
wit wint



wit aan zet wint
zwart aan zet maakt remise

Met wit aan zet is het niet al te moeilijk: 1. ♕g6 Tb6+ 2.f6 Tb8 3.Th7 ♕g8 4.f7 ♕f8 5.Th8+ ♕e7 6.Txa8

Zwart kon op de tweede zet ook een aanval langs achter proberen met 1...Tb1. Het vervolg zou zijn: 2.Ta8+ ♕e7 3.f6+ ♕e6 4.Te8+ ♕d7 5.f7 en promotie is niet meer te verhinderen.



wit aan zet

1. ♕b6 ♕f3

Als zwart probeert direct over te lopen, wint wit:

- 1...f3 2. ♕e5 f2 3. ♕d4 ♕f3 4. ♕d3 ♕g2 5. ♕e2
2. ♕c5 ♕e3
3. ♖a3+

Hier lijkt het of wit aan het langste eind trekt: 3...♕e2 4. ♕d4 f3 5. ♖e3+ ♕f2 6. ♕e4 Zwart heeft echter het betere

3. ... ♕e4

De witte koning kan niet dichterbij komen; het eindigt in remise!

Toren en pion tegen toren

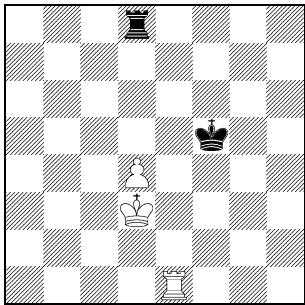
In dit soort eindspelen is het ook een strijd om de promotie van de pion. Als de pionpartij promotie kan afdwingen, wint ze. De bedoeling van de tegenpartij is dus promotie tegen te houden of de pion te veroveren.

Een belangrijk idee is de volgende stelling:

Philidor

Nog eens even het remise-idee schetsen: zwart zet zijn koning op het promotieveld en wacht met zijn toren op de zesde rij. De witte pion kan tot de vijfde rij lopen (als die daar al niet stond), terwijl zwart gewoon zijn toren heen en weer beweegt op de zesde. De witte koning kan niet naar de zesde, daarvoor zal hij eerst zijn pion naar de zesde rij moeten spelen. Op dat moment verandert zwart van bezigheid: de toren trekt zich nu terug tot op de onderste rij, en geeft langs achter schaak aan de witte koning. Remise is dan onvermijdelijk.

Als de witte pion nog niet te ver is opgerukt, dan bestaat er een ander remisemechanisme. De zwarte toren kan dan op het promotieveld gaan staan en verder oprukken verhinderen.



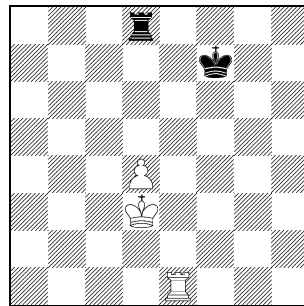
wit aan zet

Ver genoeg wil in deze context zeggen: niet verder dan de vierde rij. Laten we even kijken wat er zou kunnen gebeuren:

- | | | |
|----|-----|------|
| 1. | ♔c4 | ♖c8+ |
| 2. | ♚b5 | ♗d8 |
| 3. | ♔c5 | ♖c8+ |
| 4. | ♚b6 | ♗d8 |
| 5. | ♖e4 | ♗f6 |
| 6. | ♔c7 | ♗d5 |
| 7. | ♚c6 | ♖d8 |
| 8. | d5 | |

Wit is niet in staat om zijn pion verder op te rukken. Als hij met zijn koning de pion probeert te steunen is de zwarte toren hem te slim af: hij schaakt hem weg naar de b-lijn, en dan valt hij terug de pion aan! Wit kan geen vorderingen maken.

In vorig voorbeeld stond de zwarte koning daar maar te staan, en speelde geen actieve rol. Zo lijkt het althans. In feite deed die ook zeer belangrijk werk. Als we de koning deplaceren krijgen we volgende stelling. Nu wint wit wel!

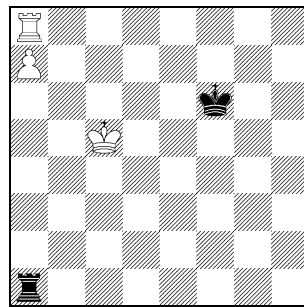


wit aan zet wint
zwart aan zet maakt remise

- | | | |
|----|-----|------|
| 1. | ♔c4 | ♖c8+ |
| 2. | ♚b5 | ♗d8 |
| 3. | ♔c5 | ♖c8+ |
| 4. | ♚b6 | ♗d8 |
| 5. | ♖e4 | ♗f6 |
| 6. | ♔c7 | ♗d5 |
| 7. | ♚c6 | ♖d8 |
| 8. | d5 | |

Het verschil is dus dat wit met zijn toren de pion kan gaan dekken en op die manier vorderingen kan maken! Zwart aan zet zou remise kunnen maken met **1...Te8!** Als wit torens ruilt is het pionneneindspel remise (je moet wel opletten: **2.Txe8 ♖xe8 3.♔c4 ♗d8!** Doet wit dit niet, dan gaat de zwarte koning naar het promotieveld, en de toren gaat op de zesde rij staan.

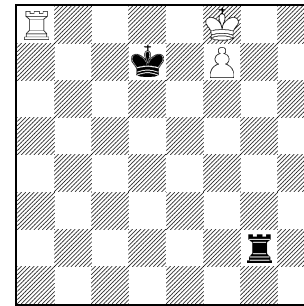
Volgend voorbeeld is handig om eens gezien te hebben:



zwart aan zet haalt remise

Zwart heeft welgeteld 1 zet om remise mee te maken. Wit dreigt schaak te geven met zijn toren, om daarna te promoveren. Om dat tegen te houden gaan we naar de zevende rij: **1...♗f7**. Wit heeft nu echter een truuik: **2.Th8**. Wit dreigt te promoveren, en het enige dat je daartegen kan doen is de pion pakken. Wit slaat dan echter genadeloos toe: **2...Txa7 3.Th7+ ♗g6 4.Txa7**. Hieruit volgt dat de enige juiste zet voor zwart is: **1...♗g7!** De witte truuik werkt nu niet. Al wat zwart nu doet is met zijn koning tussen g7 en h7 pendelen (of met zijn toren op a1 en a2). Als de witte koning naar zijn pion gaat (om zijn toren te bevrijden), dan geeft zwart schaakjes tot de koning weer ver genoeg van zijn pion verwijderd is. Dan keert de zwarte toren (moe maar voldaan, zoals dat heet) terug naar de a-lijn. Wit kan niet verder komen.

Nog een belangrijke techniek in dit soort eindspelen is het bouwen van een brug:

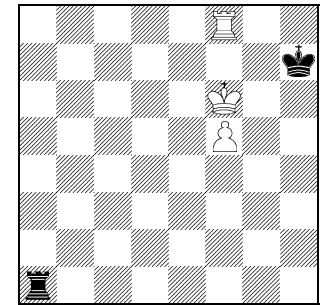


wit aan zet

Zwart lijkt het net te kunnen houden. De witte koning wordt gevangen gehouden op f8. **1.Ta4! Tg1 2.Td4 ♖c6 3.♗e7**. Wit heeft zich echter los kunnen wriemelen. Zwart gaat nu schaak geven om wit geen tijd te gunnen met zijn pion te promoveren: **3...Te1+ 4.♗f6 Tf1+ 5.♗e6 Te1+ 6.♗f5! Tf1+ 7.Tf4**. Deze laatste constructie noemt men dus *de brug*.

Let hierbij op de belangrijke positie van de witte toren op de vierde rij. Dit is ver genoeg naar beneden om niet door de zwarte koning aangevallen te kunnen worden (na **2...♗c6**), en net dichtbij genoeg om door de koning gesteund te kunnen worden. De koning kan immers niet verder naar onder dan de derde rij zonder de pion kwijt te spelen.

Nog een laatste belangrijk weetje: als de zwarte koning niet op het promotieveld staat, waar moet hij dan staan? Het antwoord is: aan de korte kant! Doordat het schaakbord acht lijnen telt, zullen er aan 1 kant van de pion minimum 4 lijnen zijn. Deze kant noemt men *de lange kant*. De andere kant wordt logischerwijze *de korte kant* genoemd. Omdat de toren evengoed vanop afstand werkt als vlakbij, is de lange kant voor de toren voorbestemd. De koning moet bijgevolg aan de korte kant staan om zijn toren niet in de weg te lopen.



wit aan zet

Na **1.♗e7** kan de witte koning niet ontkomen aan de zijdelingse schaken van de zwarte toren, tenzij hij naar g5 gaat. Dan kan de zwarte koning echter voor de pion komen, en krijgen we de stelling van Philidor. Als wit **1.Te8** probeert (om de koning af te schermen tegen de schaakjes), dan speelt wit **1...Tf1**. Wit kan dan niet met de pion gaan marcheren zonder de zwarte koning in de buurt te laten.

Mocht de toren nu niet zover van het strijdtoneel afgestaan hebben, dan was wits eerste plan wel winnend: als zwart schaakjes zou geven, zou de witte koning de zwarte toren kunnen aanvallen, om zo tijd te winnen en toch de pion op te kunnen rukken.