

PAARDEINDSPELEN

Nadat we de vele drie -en vierhoeks patronen hebben bestudeerd van de lopereinspelen, is het nu tijd om de rare sprongen van het paard te onderzoeken en ook te pareren. Het paard is eigenlijk een beetje een vreemde eend in de bijt betreft het schaakspel – het is het enige stuk dat over andere stukken kan springen. Het nadeel hiervan is dat het paard veel ‘langzamer’ is dan zijn mede compagnons: het duurt maar liefs 6 paardensprongen om van hoek naar hoek te komen. Het is ook het enige schaakstuk dat geforceerd van keur verandert (op welk veld het paard belandt) als het zijn weg vind op het bord. Niet te vergeten de talloze paardenvorken die we hebben meegemaakt als aanvaller dan wel niet als slachtoffer. Als laatste breng ik nog tot de aandacht, dat een paard in het schaakspel geen tempo kan winnen of verliezen. oké, genoeg gezeverd, laten we nu maar naar de praktische kant van de wondere wereld van de paardensprongen kijken. In deze column zal ik de volgende onderwerpen aansnijden:

1. Paard tegen pion
2. Paard tegen meerdere pionnen
3. Paard en pion tegen pion
4. Paard tegen paard
5. Paard + pion tegen paard + pion

1. PAARD TEGEN PION

In de meeste gevallen van paard tegen pion is de balans in evenwicht en is het eindresultaat meestal remise. Maar er zijn natuurlijk altijd uitzonderingen. En vooral met toren pionnen moet worden uitgekeken. Dus laten we maar naar een eerste voorbeeld kijken:



Figuur 1. Paard tegen pion. Rand pion

[Hier kan het paard zich springerwijs over het bord manoeuvreren]

1.Kb6 Nc8+ 2.Kb7 Nd6+ 3.Kc7 Nb5+ 4.Kb6 Nd6 5.Kc6 Nc8 6.Kc7 Na7 [En de vrede kan getekend worden].

Maar wat nu als het om een toren pion gaat op de zevende rij:



Figuur 2. Pion op de zevende rank

[Met wit aan zet, is dit natuurlijk gewonnen.]

1.Kb7 Kc5 2.Kxa8. Maar wat nu als zwart aan zet is:



Figuur 3. Zwart heeft net e5 gedaan

1...Ke5! [En dit is de sleutel zet. Omdat zoals bij pionneindspelen, je bij paardeneindspelen ook te maken hebt met sleutelvelden. En in dit geval is het punt c7 een sleutelveld.]

2.Kb7 Kd6 3.Kxa8 Kc7 - pat.

Regel 1. Denk als je te krijgen hebt met paardeneindspelen aan pionneindspelen. Want veel thema's uit de pionneindspelen zie je terug bij paardeindspelen. Dit te meer ook dat een paard geen tempo kan verliezen of winnen – zoals ook bij pionneindspelen.

Laten we naar een ander voorbeeld kijken van een pion op de zevende rij. Met zwart aan zet:



Figuur 4. Pion op de zevende rij, met zwart aan zet

De gemarkeerde rode velden geven aan waar wit zich **niet moet of kan** bevinden. Dit noem ik de zogenoemde paarden sleutelvelden.

1...Kg2 2.Ke5 Kf3 3.Kd4 Na8 [En we krijgen dezelfde situatie als in het vorige voorbeeld[figuur 3]]. Met wit nu aan zet, wint wit makkelijk:



Figuur 5. pion op de zevende rank. Wit wint

1.Ke5 Kg2 2.Kd4 [En zwart kom een tempo te kort] **2...Kf3 3.Kc5 Nd7+ 4.Kc6 Ne5+ 5.Kd6.**

Een ander veel komend voorbeeld is te zien in het volgende fragment:



Figuur 6. Veel komend paardeneindspel

1...Nd7+ 2.Kc8! [Blijft op het tegenover gestelde veld van de pion staan. Neem dus altijd het tegenovergesteld veld dan waar je pion promoveert]

[2.Kc7?? Nc5 3.b8Q Na6+]

2...Nb6+ 3.Kd8[figuur 7] [Met zwart aan zet, kan het paard alleen op een wit veld komen. Het daarop volgende veld waar het zwarte paard terecht kan komen is uiteraard zwart!! Dus wit staat veilig]



Figuur 7. Wit wint

Regel 2. Een paard heeft minimaal drie sprongen nodig om een aangrenzend veld van tegenovergesteld kleur te bereiken. Met uitzondering van een rand veld.

Een ander voorbeeld is met een looper pion:



Figuur 8.Loper pion

1...Ne7+ 2.Kd8! Nc6+ 3.Ke8! Na7 [En de vrede kan getekend worden.]

Regel 3. Een remise geldt voor een pion op de zevende rank(of tweede rank) als het niet een: a-,b-,g-, of h- pion betreft.

Een laatste voorbeeld van dit hoofdstuk is een studie van de componist: N.Grigoriev:



Figuur 9.Wit maakt remise als wat aan zet is

1.Nb4 h5 2.Nc6 [Blijf zo ver mogelijk van de aanvallende koning vandaan]

2...Ke4 3.Na5!! [Met in het achterhoofd dat het paard de pion moet blokken!]

[3.Nb4?? h4 4.Nc2 h3]

3...h4 [Het paard heeft tenminste altijd vier sprongen nodig om van de ene kant naar de andere kant te springen. Als we nu naar de stelling kijken, zien we dat de zwarte pion nog drie stappen moet maken om te kunnen promoveren. En de koning heeft tenminste nog een stap nodig. Want het paard kan op d2 nog schaak geven. Maar wit is hier nu aan zet. Dat betekent dat wit net genoeg tijd heeft om de pion te stoppen. Was echter in deze stelling zwart aan zet, dan komt wit dus een tempo te kort. Probeer dit zelf te begrijpen. En speel nu de stelling, maar dan met zwart aan zet.]

[3...Kd3 4.Kb5 h4 5.Nc4 h3 6.Ne5+ Ke3 7.Ng4+ Kf4 8.Nh2 En doel bereikt]

4.Nc4 h3 5.Nd2+ Ke3 6.Nf1+ Kf2 7.Nh2= [En voilà!! deze positie komt bekend voor. Zie figuur1. Maar nu met een wit paard i.p.v. een zwart paard. Een ander grappig aspect van deze stelling is dat waar je ook de zwarte koning neerzet wit altijd remise kan maken, als tenminste wit aan zet is. En nu is ook hopelijk duidelijk voor de lezer dat als zwart aan zet is, in de beginstelling, Zwart wint. Oefening voor de lezer: Probeer het zelf!]

2. PAARD TEGEN MEERDERE PIONNEN

Eigenlijk net als met de lopereindspelen, een paard tegen twee verbonden pionnen resulteert meestal in remise. Laten we eens kijken naar het volgende voorbeeld:



Figuur 10. Wit maakt remise

1.Ne7 c3 [1...b3 2.Nd5 b2 3.Nc3 Kg3 4.Kc7 Kf3 5.Kd6=]

2.Nf5+ Kg4 3.Nd4![zie figuur 11] **Kf4 4.Nc2 b3 5.Nd4 b2 6.Ne2+ Ke3 7.Nxc3=** [En het witte paard springt erom heen]



Figuur 11. Blokkeert beide velden

Maar hoe zit het met niet verbonden pionnen? Laten we eens kijken naar het volgende voorbeeld:



Figuur 12. Wit wint

1.Kb6!! [Profylactisch! De koning blokkeert zijn eigen pion. Maar tegelijkertijd verdedigt punt c6]

[1.b6? Geeft de winst uit handen [figuur 13].



Figuur 13. Zwart houdt remise

1...Ng4 Streeft ernaar om het veld c6 te halen. 2. b7 Ne5 3.Kb6 Nd7+ 4.Kc7 Nc5=]

1...Ng4 2.Kc7 Ne3 [dreigt d5]

3.Kd7 Nd5 4.Kd6 Nb6 5.Ke6 Kh6 6.f6 Kg6 7.Ke7 [En nu niet natuurlijk:]

[7.f7 Kg7 8.Ke7 Nd5+ 9.Ke8 Nf6+ 10.Kd8 Nd5=]

7...Nd5+ 8.Kd6 Nb6 9.Ke6 Kh7 10.Ke7 Nd5+ 11.Kd6 Nb6 12.Kc6 Nc4 13.Kd7 Kg6 [13...Ne5+?

14.Ke6[figuur 14] En het paardje is out of the game.]



Figuur 14. Zwart is busted

14.Ke7 Ne5 15.b6 Nc6+ 16.Kd6 Nb8 17.Ke6 Nc6 18.b7 Nd8+ 19.Ke7 Nc6+ 20.Kd6 Nb8 21.Ke6 Na6 22.f7 Nc5+ 23.Ke7

Regel 4. Wanneer de pionnen niet verbonden zijn, het paard is dan in staat om te verdedigen als er maximaal drie ranken tussen zitten. Als het er meer zijn dat hangt het er van af hoe de koningen erbij staan.

En hoe zit het met drie geïsoleerde pionnen?



Figuur 15. Wit houdt remise

In dit soort stellingen is het van belang dat je de flowcharts gebruikt. Zoals beschreven bij de toren eindspelen. We zien in figuur 15 dat de c en de e pion gescheiden zijn door twee ranken. En de e en

de h-pion gescheiden door drie ranken. We zien ook in de stelling dat als een van de pionnen er niet zou zijn, dat het dan remise is. Het is voor wit dus belangrijk om een van de pionnen te elimineren.

[En zitten maximaal drie ranken tussen de e en h pion. Verder is te zien dat op de h-pion 'gejaagd' moet worden.]

1.Ne2+ Kf5 2.Nd4+ Kf4 3.Ne2+ Ke5 [3...Kg5 4.Nc3 Kf5 5.Ke3 h3 6.Nxe4 h2 7.Ng3+= Leidt natuurlijk tot niks.]

4.Kg2 [En de jacht kan beginnen.]

4...Kf5 5.Kh3 Kg5 6.Nd4 e3 7.Nf3+ Kf4 8.Ne1 e2 9.Kxh4 c5 10.Kh3 c4 11.Kg2 Ke3 [En nu is ook duidelijk, dat het paard de c-pion kan zonder pardon kan verschalken, waarna de e-pion valt.]

12.Kg3 c3 13.Kg2 Kd2 14.Kf2 Kd1 15.Ng2 [zie figuur 16] **c2 16.Ne3+ Kd2 17.Nxc2 Kxc2 18.Kxe2=**



Figuur 16. Wit houdt eenvoudig remise

3.PAARD EN PION(NEN) TEGEN PION(NEN)

In den begin dagen, wanneer je het schaken leert, leer je meestal de regel dat drie pionnen voor het paard meestal in het middenspel genoeg compensatie geeft. Deze regel geldt echter meestal niet in het eindspel van het schaken. Laten we eens beginnen met onderstaand voorbeeld:



Figuur 17. Zwart houdt remise

[In dit voorbeeld zien we twee 'geblokte' pionnen en een actieve zwarte koning.]

1...Kc7 2.Nd5+ Kb8 3.Kb5 Ka8 4.Kc6 Kb8 5.Nb6 axb6 6.Kxb6 Ka8=

Maar hoe zit het met onderstaand diagram:



Figuur 18. Zwart wint

[Wat als eerste opvalt: hey, het is niet een toren pion. Dus de verdedigende koning kan zich niet in een hoek schuilen.]

1...Nd2+ 2.Kd5 Kb4 3.Ke6 Ne4 4.Kd5 Ng5 5.Kd4 Kb5 6.Ke3 Kc5 7.Kf4 Kd5→ [En de witte pion valt uiteindelijk].

En hoe zit het met pionnen die nog niet 'geblokt' zijn?



Figuur 19. Met wit aan zet, wint wit

1.Kf2 g5 2.Ke2 Ke4 3.Kd2 Kf4 [3...Kd4? En waarom is dit nu een verliezende zet? Als je naar de stelling kijkt dan moet je begrijpen dat het veld e4 voor zwart een cruciaal veld is. Want zolang zwart het veld e4 kan beschermen, kan wit er niet doorheen komen. Doordat zwart nu Kd4 speelt, geeft hij het veld e4 uit handen. **4.Nd1 Ke4 5.Ke2 Kf4 6.Nf2**[zie figuur 20] **Kg3 7.Ke3]**



Figuur 20. e4 is een belangrijk veld voor zwart

4.Kd3 Kf3 5.Kd4 Kf4 6.Kd5 Kxe3 7.Ke5+- [En we weten zo langzamerhand dat dit gewonnen voor wit is. Denk aan de Trebuchet regel!].
Maar wat nu als zwart aan zet is?

Met beide zijden een vrije pion, wordt het wat lastiger. Laten we eens naar het volgende voorbeeld kijken:



Figuur 21. Wit kan winnen

[En weer kan je dit eindspel verdelen in stukjes: Plan de campagne:

1. het paard houdt zich bezig met de zwarte pionnen
2. De koning houdt zich bezig met zijn eigen vrij pion.]

1.Ke2 Kd7 2.Nd4! [2.Ne5+? Verspeelt de winst 2...Ke6 3.c6= En dit is een bekend thema binnen het paardeneindspel. Want nu kan zwart het paard niet nemen, i.v.m. het promoveren van de witte pion. En de witte koning houdt een oogje op de zwarte pionnen. Easy, toch.]

2...g4 3.Kd3 h4 4.Nf5 Ke6 5.Ke4 [En natuurlijk niet:]

[5.Nxh4?? Kd5]

5...h3 6.Ng3 [Dit zijn een van de twee velden die wit moet bereiken om zich de winst eigen te maken.][Figuur 22]



Figuur 22. Sleutel velden

6...h2 7.Kd4 Ke7 8.Kd5 Kd7 9.c6+ Kc7 10.Kc5 [En normaal gezien weten we dat een positie zoals deze in remise berust. Maar helaas heeft wit nu een extra tempo!]

10...Kc8 11.Kb6 Kb8 12.c7+ Kc8 13.Nh1 [En dit is de extra tempo]

13...g3 14.Nxg3 h1Q 15.Nxh1 Kd7+-

Om even tot adem te komen, hier een makkelijker voorbeeld:



Figuur 23. Zwart houdt eenvoudig remise

[We zien direct dat:

1. het paard eigenlijk buiten spel staat.

2. Het een toren pion is. Dus dat de koning zich in een hoekje kan schuilen. Dit betekent dat de vrede snel gekend kan worden. We zullen zien:]

1...Kg8 2.Kg6 Kh8 3.Na2 [3.h7?? a2 4.Nxa2=]

3...Kg8 4.Kg5 Kh7 5.Nc3 Kg8 6.Na2 Kh7 7.Kh5 Kh8 [Behoudt symmetrie]

Dan besluit ik dit hoofdstuk met twee voorbeelden waar de koning te ver weg staat van de actie:



Figuur 24. Zwart wint als hij aan zet is.

[Dit ziet er op het eerste ogenblik dreigend uit voor wit - met al zijn vrij pionnen. Maar de grap is dat de zwarte koning er zich kronkelend doorheen sluipt.]

1...Kf6 2.c6 Ke7 3.Kb3 Kd6 4.Kc3 Nb6 5.Kd4 [En zwart wint, mede doordat het hart van wits ketting: d5 grondig aan diggelen wordt geslagen.]

Kan wit winnen, als wit aan zet is?



Figuur 25. Wit is nu aan zet

1.d6 Kf6 2.e7 Kf7 3.Kb3 Ne3 4.Kc3 Nd5+ 5.Kd4 Nxb4 6.Ke5 Nc6+ 7.Kd5 Nxe7+ 8.dxe7 Kxe7=

Een ander voorbeeld is:



Figuur 26. Wit wint.

[Wat opvalt aan deze positie is:

1. Dat de koning ver weg van de actie verwijderd is.
2. De e pion wel een lekker hapje voor wit is.
3. De witte koning veel actiever is.
4. Wit een sterke pionnen ketting heeft.]

1.Kf3 Ne6 [1...Ne8 2.Ke4 Nf6+ 3.Kxe5? (3.Kf5 Kb6 4.Kg6 Ng4 5.h4 Nxf2 6.Kxg7 Ng4 7.h5 Nxe3 8.Kg6 (8.h6?? Nf5+) 8...Ng4 9.Kf5 Nh6+ 10.Kxe5 Kc7 11.Kf6 Kd6+--)] 3...Ng4+ 4.Kf5 Nxh2 (4...Nxf2? 5.Kg6 Ng4 6.h4 Nxe3 7.h5 Kb7 8.Kxg7 Nf5+ 9.Kg6 Nxc3 10.h6 En de pion is niet meer te stoppen.) 5.Kg6 (5.e4 Kb6 6.Kg6 Kc5 7.f4 Nf1 8.g4= En nu wordt duidelijker dat zwart remise kan maken. De koning heeft zijn scherpte hervonden en is klaar om de beuk erin te gooien) 5...Ng4]

2.Ke4 Ng5+ 3.Kf5 [3.Kxe5 Nf3+ 4.Kd6 Nxh2 5.e4 Ng4 6.e5 Kb8 7.f4 Kc8+--]

3...Nh3 4.f4 exf4 5.exf4 Kb7 6.Kg6 Kc6 7.f5 Kd6 8.Kxg7 Ng5 9.h4+-- [Natuurlijk zijn zulke posities moeilijk te berekenen. Van te voren kan je moeilijk zeggen wie er gewonnen staat. Maar het is van belang

dat je van te voren ziet wie hier het voordeel heeft. In deze positie is duidelijk dat wit het voordeel heeft. En daar moet je dan ook naar handelen. En ik herhaal het nogmaals:- Hap niet te snel naar pionnen, want dat kost zet kracht. Maar probeer er doorheen te manoeuvreren, zodat je een stevig fundament voor je positie krijgt.].

4.PAARD TEGEN PAARD

Nu we de fundamentele paardeneindspelen onder de knie hebben, gaan we er eens goed voor zitten en bekijken wat er gebeurt als beide kampen een paard in het veld hebben staan. Het voordeel van dat beide partijen een paard heeft, is dat je tenminste niet je paard kan verliezen door een paardenvork ☺.

Een op het oog makkelijke remise:



Figuur 27. Wit wint

[Wat ons opvalt in deze stelling:

1. Als zwart de pion neemt is het remise.
2. Het witte paard is wel ver verwijderd van de actie. Maar relatief gezien valt dat wel mee. Want het paard kan nou eenmaal reuze sprongen maken.
3. Als het witte paard veld d6 heeft bereikt, dan zit wit goed.]

1.Ke6 Nd8+ 2.Kd6 Kf6 3.Nf2 Nf7+ 4.Kc7 Kf5 [Dekt dus veld e4]

[4...Ke7?[figuur 28]



Figuur 28. veld d6 is van cruciaal belang

5.Ne4 Nd8 6.Nc5 Nf7 7.Nb7 Veld minder voor zwart. 7...Kf6 8.Nd6]

5.Nd3 Ke6 6.Nb4 Ke7 7.Nc6+ Kf6 8.Na5 [8.Nd8?? Ne5]

8...Ke5 9.Nc4+ Ke6 10.Nd6 [Kaboem. Mission completed]

10...Nxd6 11.d8Q+—

Als zwart aan zet is, dan is het natuurlijk direct remise. Opdracht voor de lezer: Welke zet moet zwart dan doen voor remise?

Om wat afwisseling in de verschillende stellingen te brengen hier nog een studie van Y.Averbakh:



Figuur 29. wit wint ook in deze stelling

[In deze stelling is dus het punt f6 van belang voor wit.]

1...Kh7 [1...Nh7 2.f7+ Kg7 3.Ng4 Kg6 4.Nf6 Veld f6 bereikt. 4...Nf8]

2.Nc4 Kg6 3.Nd6 Kh5 4.Ne4 Nf3 5.f7 Ne5 6.Nf6+ Kh4

En dan nog een laatste voorbeeld van een partij fragment: G.Kasparov – M.Adams:



Figuur 30. Wit wint

1.Kd4!! [En dus niet:]

[1.Kd5 Na4! 2.Kc4 Kg6 3.Kb4 Nb6 4.Kc5 Na4+= En zwart houdt stand]

1...Na6 [1...Na4? 2.Nc3! En nu is ook meteen duidelijk waarom wit eerst Kd4 heeft gespeeld. 2...Nb2 (2...Nb6? 3.Kc5 Nd7+ 4.Kc6 Ne5+ 5.Kb5+—De pion is niet meer te verdedigen. En ook de zwarte koning

is in geen velden of wegen te bekennen.; 2...Nxc3?? 3.Kxc3 Wit zit in het vierkantje.) 3.Nd1 Na4+ (3...Nxd1 4.a4 Nb2 5.a5 Na4 6.a6 Nb6 7.a7 (7.Kc5?? Nc8=) 7...Na8 8.Kc5 Kg6 9.Kc6 Kf6 10.Kb7+→]

2.Kd5 [Het bekende driehoekje]

2...Kg6 3.Nd4 Kf6 4.Kd6 Kf7 5.Ne6 Nb8 6.Nc5[figuur 31.]



Figuur 31. Het zwarte paard is doomed

Ke8 7.Kc7+→

5.PAARD + PION TEGEN PAARD + PION

Als we nu de thema's van hierboven combineren dan krijgen we twee kampen met ieder een paard en wat pionnen. Ik maak dan voornamelijk onderscheid in vrije pionnen en/of aaneengesloten pionnen. We beginnen met aaneengesloten pionnen:



Figuur 32.Blijft remise

1...Nc5 [Normale dreiging] **2.Nh4** [Lijkt me ook een normale zet.] **2...Ke6** [2...Ne4+ 3.Ke3 Nxc5 4.Nxf5+]

3.Ke3 Ne4 4.Nf3 Kf7 5.Kd4 Ke6 [U zult niet passeren]

6.Kc4 Nf2 7.Kd4 Ne4 8.Ne1 Kd6 9.Nc2 Nc5 10.Ke3 Ne6 11.Nd4 Ng7 [figuur 33]



Figuur 33. Even opletten

[11...Nxd4?? 12.Kxd4+— En dit gaat een beetje op een Trebuchet stelling lijken.]

12.Kd2 Kc5 13.Kd3 Kd5 14.Ne2 Nh5 15.Ke3 Ng7 16.Ng3 Kd6 17.Kf3 Ke7= [En beide kampen bereiken niks. In dit soort stellingen in is een kwestie van vooral goed blijven opletten. Hier komen geen ellenlange berekeningen aan te pas. Maar je moet wel alert blijven zijn.]

Als er meer pionnen in het spel betrokken zijn, dan nemen ook de kansen op een overwinning toe. Laten we eens naar onderstaand voorbeeld kijken:



Figuur 34. Wit wint

1...Ne6 [1...g6 g6 is in deze stelling zwarts zwakte. Het zou dus beter zijn om g6 te spelen. Al blijft wit hierdoor nog steeds beter staan. 2.hxg6+ Kxg6 3.Kd4 Ne6+ 4.Kd5 Kf7 5.Kd6 Ng7 6.Ng3 Ne6 7.Nh5+—]

2.Kd3 Ke7 3.e5 fxe5 4.fxe5 Kf7 5.Ke4 Ng5+ 6.Kf5 Nf3 7.Nf4 Nd4+ 8.Ke4 Nb5 9.Kd5 Ke7 10.Ng6+ Kd7 11.e6+ Ke8 [Bekende manoeuvre]

12.Nh4 Ke7 13.Nf5+ Kf6 14.e7 Nc7+ 15.Kd6 Ne8+ 16.Kd7 Kf7 17.Nd6+ Nxd6 18.Kxd6 Ke8 19.Ke6 g6 20.hxg6+—

Een ander wel bekend voorbeeld is te zien in onderstaand fragment:



Figuur 35. Wit wint op spectaculaire wijze

1.Nxc5!![zie figuur 36]



Figuur 36. Mooie combinatie van wit

[Als je dit ziet, dan begrijp je aardig wat van paardeindspelen.]

1...bxc5 2.b4 axb4 [2...cxb4 3.c5 Ne4 4.d7 En de pion is niet meer te stoppen.]

3.a5 e4 4.a6 Kf2 5.a7 e3 6.a8Q e2 7.Qf8 e1Q 8.Qxf6+ Kg3 9.Qg5+ Kh3 10.Qd2 Qa1 11.d7 Qa2+ 12.Kd1 Qb3+ 13.Kc1 Qa3+ 14.Kd1 Qb3+ 15.Ke2 Qxc4+?? [15...Kg4 16.Qd1+–] 16.Qd3++–

Dit was het laatste fragment wat betreft de paardeneindspelen. Ikzelf heb persoonlijk ervaren dat paardeneindspelen een van de lastigste eindspelen zijn van de overige eindspelen. Wellicht nog lastiger dan toreneindspelen. Dit heeft te maken met het feit dat bij paardeneindspelen er weinig algoritmes en/of vaste regels bekend zijn waar je een soort van houvast aan kan hebben. Een ander lastig aspect van paardeneindspelen vind ik dat paarden zich niet laten leiden door de 'trigonometrie', die je bij de andere stukken wel ziet. En hiermee bedoel ik de vierhoeken en de driehoeken die de koning, loper, toren en dame wel kunnen uitvoeren op het bord.

Volgende eindspel zal gaan over loper + paard.

Samenvatting

- Een paard kan geen tempo verliezen. Maar kan wel een vijandelijke pion blokken.
- Een paard kan zijn eigen pion meestal het best van achteren verdedigen.
- Als je een paardeindspelen speelt denk dan ook aan een pionneindspel.
- Houd de paarden zo flexibel mogelijk. Hiermee bedoel ik, zorg ervoor dat de paard(en) zo veel mogelijk bewegingsvrijheid krijgen. Dit te meer dat paarden relatief langzaam zijn.
- Let extra op bij toren pionnen. Omdat een toren pion minder vrijheid geeft aan het paard, dan meer bij het midden van het bord.

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

Happy chess coding and see you next chess time!!