

PAARD TEGEN LOPER EINDSPELEN

Nadat we de paardeneindspelen en de lopereindspelen hebben behandeld, is het nu tijd om de combinatie – paard versus looper inspelen te bekijken. Enkele punten die we in het achterhoofd moeten houden als we te maken hebben met een paard tegen looper eindspel:

- Een looper is sterker dan een paard als de positie 'open' is en de looper kan zich op beide flanken makkelijk manoeuvreren.
- Een looper kan maar de helft van de velden van het schaakbord aandoen. Als de tegenpartij daarom voor een blokkade kan zorgen op de zelfde velden als van de kleur van de looper, dan heeft de looper zijn langste tijd gehad.
- De looper is beter dan het paard in het aanvallen van de stukken vanaf lange afstand gezien.
- Het paard is sterker dan de looper als het gaat om zwakkere pionnen formaties.

De thema's die in deze column de revue passeren zijn:

1. De zijde waar de looper sterker is dan het paard
2. De zijde waar het paard sterker is dan de looper
3. Loperpaar tegen paardenpaar

En als klap op de vuurpijl:

4. Loper + paard tegen koning

1. DE ZIJDE WAAR DE LOPER STERKER IS DAN HET PAARD

Zover de theorie. Laten we eens kijken hoe deze positionele factoren uit de verf komen in een echte partij:



Figuur 1. Partij fragment Stoltz,Goesta - Kashdan,Isaac

Figuur 1 laat zien dat zwart duidelijk in het voordeel is:

5. Open positie. Dit ten voordele van de zwarte looper
6. De zwarte koning manoeuvreert zich makkelijk naar het centrum van het bord toe, om op deze manier toe te slaan'.

28..Kf8 [Plan voor zwart is:

1. De koning naar het bord centraliseren
2. De zwarte koning valt vanuit het centrum de witte pionnen aan op de koningsvleugel]

29.Kf1 Ke7 30.Ke2 Kd6 31.Kd3 Kd5 [Stap 1 volbracht - de koning heeft het midden van het bord bereikt.]



Figuur 2. Stap 1 volbracht

32.h4 Bc8 [Met het idee a7 - a6 te spelen. Dit maakt het voor wit nog lastiger. Omdat wit nu moet kiezen of hij zijn koning naar de dames vleugel moet opspelen of juist zijn koning naar de koningsvleugel moet opspelen.]

33.Nf3 Ba6+ 34.Kc3 [34.Ke3 Dan volgt er: 34...Kc5 En de b-pion kan niet meer worden gered.]

34...h6 [Het paard wordt op deze manier van nog meer velden ontnomen.]

35.Nd4 g6 36.Nc2 Ke4 37.Ne3 f5 38.Kd2 f4 39.Ng4 h5 40.Nf6+ Kf5 41.Nd7 Bc8 42.Nf8 g5 43.g3 gxh4 44.gxh4 Kg4 45.Ng6 Bf5 46.Ne7 Be6 47.b4 Kxh4 48.Kd3 Kg4 [Stap 2 volbracht. De zwarte koning heeft de ingecalculerde schade aan wit weten toegebracht en heeft zijn eigen zwarte pionnen formatie alleen maar sterker gemaakt. Met als resultaat een 'vrije' h-pion.]



Figuur 3. Zwart heeft stap 2 bereikt

**49.Ke4 h4 50.Nc6 Bf5+ 51.Kd5 f3 52.b5 h3 53.Nxa7 h2 54.b6 h1Q 55.Nc6 Qb1 56.Kc5 Be4
0-1**

Een ander fragment waar de loper duidelijk meer voordeel heeft dan het paard is te zien in het volgende fragment:



Figuur 4. Wit wint

[Wit is duidelijk in het voordeel, omdat:

1. De stelling een open positie is.
2. Wit heeft twee toren pionnen. En bij definitie een van de twee is de 'slechte'. De term 'slechte' toren pion is afgeleid van de typische stelling die te zien is in figuur 5:]



Figuur 5. 'slechte' toren pion.

[In figuur 5 is te zien dat wit geen progressie kan maken, omdat de zwarte koning heen en weer blijft pendelen tussen het punt g8 of h7 en het punt h8.]

Terug naar figuur 4:



Figuur 6. Wit wint.

1.Be2 [Blokkeert het paard en de pion]

1...Ke6 2.Bc4+ Kd6 [2...Kf6 3.Kf4♯ Zugzwang.]



Figuur 7. Zwart is in Zugzwang

De koning kan nu enkel op een zwart veld gaan staan. En het paard kan enkel naar het veld e8. Want als het paard naar: 3...Ne6+ springt, dan volgt er natuurlijk: 4.Bxe6 Kxe6±]

3.Kf5 Nd5 4.Kg6 Ne3 5.Be2 c4 6.Kxh6 c3 7.Bd3 [En wit kan zijn loper offeren tegen het paard. Want dan volgt er: a6.]

7...Ng4+ 8.Kg5 Ne5 9.Bc2 Nc4 10.a6±

En hoe zit het met een gesloten positie? Laten we eens kijken naar het volgende fragment:



Figuur 8. Wit heeft een sterke loper.

[Ook in deze positie is de loper sterker dan het paard. Het plan voor wit is dan ook:

1. De witte loper valt de pionnen aan op de dames vleugel

2. De Witte koning houdt zich bezig met de koningsvleugel.]

1.Bc7 Nd7 2.Ke4 Ke6 3.Bd8 Ne5 4.b3 Nc6 5.Bxb6 Kd6 6.g4 [Even een zetje 'tussendoor'.]

6...Nd4 7.Bxa5 Nxb3 8.Bc3 [Met het natuurlijke idee om Lg7 te spelen.]

Een ander voorbeeld waar het voor zwart totaal mis kan gaan is te zien in het volgende fragment:



Figuur 9. Bekend thema

[Taimanov,M - Fishcer,R.J Deze zwart speler - Taimanov kent blijkbaar het thema 'wrong rook pawn' niet. En daarom ben ik een grote fan van 'building blocks'. In dit soort thema's hoef je niet ellen lange varianten uit te rekenen. Maar haal je, je positionele kennis uit de thema's die je al kent.]

1...Ke4?? [Zwar speelt de koning de verkeerde kant op.]

[1...Nd3 2.h4 Nf4 3.Kf5 Kd6 4.Bd1 (4.Kxf4? Ke7= En voilà[zie figuur 10].]



Figuur 10. verkeerde toren pion

Dit komt bekend voor. Zie figuur 5.) 4...Ke7 5.Bb3 Kf8=]

2.Bc8! [Zo ver mogelijk vandaan de koning en het paard]

2...Kf4 3.h4 Nf3 4.h5 Ng5 5.Bf5 Nf3 6.h6 Ng5 7.Kg6 Nf3 8.h7 Ne5+ 9.Kf6+–

Regel 1. De verdedigende koning voorkomt promotie van de aanvallende partij door voor de pion te gaan staan.

Regel 2. Hoe dichter een 'vrije' pion aan de rand van het bord staat, hoe moeilijker het voor een verdedigend paard is om de pion te blokkeren.

Een laatste voorbeeld van dit hoofdstuk is te zien in het volgende fragment:



Figuur 11. Wit wint

[Wat mij het eerste opvalt is dat als de pion op g5 er niet zou zijn het dan remise is(zie figuur 5).]

1...Ng4+ 2.Kg3 Nh6 3.Kf4 [3.gxh6+?? Kxh6= En weer zie figuur 5.]

3...Nf7 4.Bc4 [4.h5?? Nxg5=]

4...Nh6 5.Be6 Kg6 6.Ke5 Kg7 7.h5 Kh8 8.Kf6 Kh7 9.g6+ Kh8 10.Kg5 Kg7 11.Bd5 Kh8 [oh, oh. Kijk uit!! stalemate is in het vizier] **12.Bc4** [12.Kxh6??] **12...Kg7 13.Be6 Kh8 14.Kf6 Nf7 15.gxf7** [hah, eindelijk kan ik het paard eraf slaan!]

2. DE ZIJDE WAAR HET PAARD STERKER IS DAN DE LOPER

We beginnen met een studie van Y.Averbakh:



Figuur 12. zwart houdt remise

[In deze stelling is duidelijk te zien dat de zwarte loper op de diagonaal a4–e8 moet blijven pendelen. Als daarentegen het paard de witte loper kan blokkeren. Dan is de buit voor wit binnen.]

1.Ke6 Bb5 2.Ke7 Bc6 3.Kd8 Bb5 4.Kc7 Be8 5.Nd3 Bb5 6.Ne5 [probeert de Loper te blokkeren met Pc6]

6...Be8! [6...Kg1 7.Nc6]

7.Kb7 Kg1 8.Kb6 Kh1 9.Kc7 Kg1 10.Kd8 Bb5=

Een andere studie is de zo genoemde 'Horwitz' win:



Figuur 13. Wit wint

[Het is duidelijk te zien dat de zwarte loper op de diagonaal h1–a8 moet blijven pendelen. Daarentegen als wit de zwarte loper kan 'blokkeren' dan kan wit hier zijn voordeel uit halen. Waar wit wel mee moet oppassen is dat de zwarte koning het veld c8 niet kan bereiken, want dan is het remise.]

1.Nc5 Ba8 2.Nb7 Ke8! 3.Na5 [En nu natuurlijk niet: **3.Kb8?? Kd7!** 4.Kxa8 Kc8 5.Nd6+ Kc7 En zwart kan tussen het punt c7 en c8 blijven pendelen.]

3...Ke7 4.Kc8 Ke8 5.Nc4 Ke7 6.Kb8 Kd8 7.Na5 Kd7 8.Nb7[figuur 14.]



Figuur 14. Zwart is 'busted'

Kc6 [Wat anders?]

9.Kxa8 Kc7 10.Nd6+– [En wit heeft ervoor gezorgd dat nu het veld c8 voor zwart ontnomen wordt.].

Een laatste studie dat in dit hoofdstuk behandeld wordt is te zien in het volgende fragment:



Figuur 15. Wit wint

[Wat deze studie zo bijzonder maakt, is dat je denkt, althans dat had de schrijver ervan, dat zwart wel remise kan maken. Want de witte koning staat wel erg ver verwijderd van zijn a5 pion. Maar laten we maar eens kijken hoe wit dit oplost.]

1.Nd4+ Kc5 [1...Kb7 2.Kxh2 Ka6 3.Nb3+–] **2.Kh1!!** [zie figuur 16]



Figuur 16. De Loper kan nergens heen!

[Wat een zet!! De zwarte loper kan nergens heen.]

2...Kxd4+-

3. LOPERPAAR TEGEN PAARDENPAAR

Het is bekend dat een paard in een gesloten positie beter tot zijn recht komt dan in een open positie. Wat nu als je twee paarden tegen twee lopers heb in een open positie? Laten we eens kijken naar het volgende fragment:



Figuur 17. Wit zou de stelling kunnen houden met accuraat spel.

[Polgar,J - Shirov,A: In deze open stelling delft het paardenpaar het onderspit. Maar met accuraat spel, kan wit nog wel degelijk tegenspel bieden. Wit zou natuurlijk graag een van de zwarte lopers willen ruilen voor een paardje] **1.c5** [Blokkeert de zwarte loper]

[1.Nd4]

1...g5 2.Nc6 [Te snel gespeeld. In dit soort posities moet Just wit zich verdedigend opstellen. En niet te ge haastig worden. Want voor de twee lopers is het makkelijker om de pionnen op de dames-vleugel onder controle te krijgen, dan de witte paarden, die de pionnen op de koningsvleugel moeten afhouden van promotie.]

[2.g3! is de juiste zet. 2...gxf4 (2...h6 3.Nd4 gxf4 4.gxf4 Ke7) 3.gxf4 f6 (3...h5 4.Nd4 Ke7 5.Kf2 (5.Nec6+? Weer te snel gespeeld. 5...Kf6 6.Nxa7 Bxf4)) 4.Nd4![figuur 18]



Figuur 18. En wit staat goed.

En wit legt veel meer druk op de zwarte stelling.]

3...gxf4 3.a4? [En weer te aanvallend. Nu verkrijgt zwart de controle over het paardenpaar. En wit wordt heel langzaam de grond ingedrukt.]

[3.Nxa7?? Wit kiest weer voor de aanval. Wat niet aan de orde is. 3...Be5; 3.Nbd4! Laar zwart nu maar beslissen wat hij gaat doen.]

3...Bc4 4.Nd2 Bd5 5.Nxa7 Ba5 [Blokkeert b4.]

6.Nb1 Bb4 7.Nb5[figuur 19]



Figuur 19. Wit kan deze stelling niet meer houden.

Bxc5+ 8.Kf1 f3 9.gxf3 Bxf3 10.Nd2 Bd5 11.Ke2 Ke7 12.Kd3 [12.Nc7 Bc6 13.b3 Bd6 14.Nb5 Leidt tot niks.]

12...f5 13.Nc3 Bb7 14.Kc4 Be3 [14...Bg1 15.Kd3 (15.h3; 15.b4? Bxh2 16.b5 h5 17.a5 h4)]

15.Kd3 Bg1 16.b4?? [Nu geeft wit zwart ook nog een vrije h-pion cadeau. Wit moet Juust gaan verdedigen. Maar wit kiest ervoor om aan te vallen. Wat in deze stelling niet aan de orden is.]

[16.h3 e5 17.b4 e4+ 18.Ke2 Bd4 19.Nd1 f4]

16...Bxh2 17.b5 h5 18.a5 h4 19.Ke2[zie figuur 20]



Figuur 20. Zwart is aan de winnende hand.

[19.a6 Bg2 20.b6 h3→]

19...h3 20.a6 Bg2 21.Kf2 Bd6 22.Nf3 Bc5+ 23.Kg3 f4+! 24.Kg4 [24.Kxf4? Bd6+ 25.Ke3 h2 26.Nxh2 Bxh2 27.Kf2 Bh1 28.b6 Kd6]

24...Bg1 25.b6 [25.Kxf4 h2 26.Nxh2 Bxh2+ 27.Kg4 Bg1→]

25...Bxf3+ 26.Kxf3 h2 27.Kg2 f3+ 28.Kh1 f2 29.a7 f1Q 30.a8Q Be3+ 31.Kxh2 Bf4#

Een ander bekend voorbeeld van het loperpaar tegen het paardenpaard is te zien in onderstaand fragment:



Figuur 21. Wit staat beter.

[Botvinnik, M - Bronstein, D

Wit staat hier beter. Omdat: 1. Wit het loper paar heeft. 2. Het is een open stelling. 3. De paarden kunnen geen vuist maken op de dames vleugel.]

1. Bg3! [Zwart wordt nu in Zugzwang gedwongen.]

1... fxe4† [1... dxe4† 2. fxe4 h6 (2... h5) 3. Bf4 h5 4. exf5; 1... Kg6 2. exf5+! Met het idee Loper a2 2... exf5 3. Ba2 Nab4 4. Bb3+—][zie figuur 22]



Figuur 22. Wit blijft winnend staan.

2. fxe4 h6 [En waarom niet gelijk h5? hoor ik u denken. Dit zijn van die zetten, om te kijken wat gaat wit doen. Dus zoek hier niet teveel achter.]

3. Bf4 h5 4. exd5 exd5 5. h4 Nab8 6. Bg5+ Kf7 7. Bf5 [Controleert nog meer velden.]
[zie figuur 23]



Figuur 23. Wit behoudt controle over het bord houden.

7...Na7 8.Bf4 Nbc6 9.Bd3 Nc8 10.Be2 Kg6 11.Bd3+ Kf6 12.Be2 Kg6 13.Bf3 N6e7? [13...N8e7 14.Bg5 Nf5 15.Bxd5 Nfxd4 16.Be4+ Kf7 17.Kc4± Maar wit blijft druk zetten.]

14.Bg5+— [En nu is duidelijk dat zwart 'overloaded' is. Hiermee bedoel ik dat zwart te veel zijn eigen stukken moet verdedigen. Wel te verstaan staan er drie stukken van zwart aangevallen].

4. LOPER + PAARD TEGEN KONING

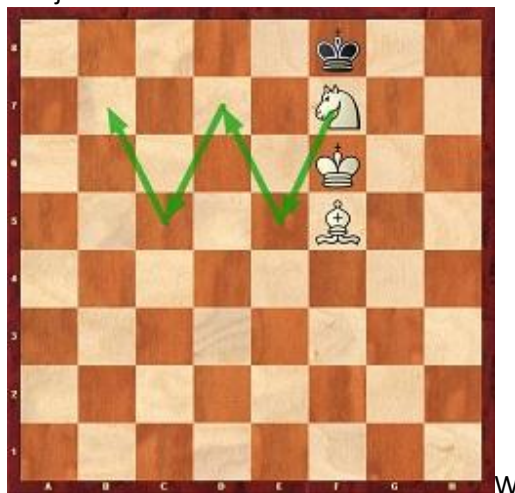
En als moment suprême loper+paard+koning tegen koning. Voor velen is dit een schaakje te ver om een koning mat te zetten. Mede door:

- De vijftig zetten regel. Door de FIDE toegepaste regel. Wat absoluut een ridicule regel is. Maar dat is helaas een ander verhaal.
- De minimale tijd dat aan dit soort eindspel wordt besteed.

De minimale tijd dat we aan dit soort eindspelen besteden is natuurlijk ook snel te begrijpen - als je nagaat dat L+P+K – K wellicht nooit in een schaak carrière van een schaker voorkomt. Maar juist door dit eindspel grondig te bestuderen, kom je erachter hoe harmonisch stukken met elkaar kunnen samen werken. En ik kan u verzekeren dat een L+P+K – K makkelijk te spelen is dan een Dame tegen Toren. Dit komt omdat bij een L+P+K – K eindspel een bepaald stappenplan zit:

- De aanvallende koning staat meestal in oppositie of de koning staat op de velende tegenover die van de loper.
- Het paard support meestal zijn koning en bedekt de velden die de loper niet kan bereiken.
- Dwing de koning naar een hoek te gaan die dezelfde kleur heeft als de loper.

Laten we nu de praktijk ervan bekijken:



Figuur 24. Loper + Paard + koning

De groene velde geven het verloop van het paard aan. Dit patroon zie je dan ook bij elk L+P+K – K eindspel. Het is dan ook van cruciaal belang om dit patroon te kennen.

[Het is duidelijk te zien dat de zwarte koning naar a8 of h1 gedreven moet worden.]

1.Bh7 Ke8 2.Ne5 Kd8 3.Ke6 Kc7 4.Nd7 Kc6 5.Bd3 Kb7 6.Kd6 Ka7 [6...Kc8 7.Nc5 Kd8 8.Ne6+ Kc8 (8...Ke8 9.Bg6#) 9.Kc6 Kb8 10.Ba6 Ka7 11.Nc5 Kb8 12.Kb6 Ka8 13.Bb7+ Kb8 14.Na6#]

7.Kc7 [Oppositie]

7...Ka8 8.Nb6+ Ka7 9.Nc8+ Ka8 10.Be4#

Een wat lastiger voorbeeld is te zien in onderstaand figuur:



Figuur 25. Wat lastiger voorbeeld

Wit moet ervoor zorgen dat de koning naar de veld a1 of h8 gedreven wordt. De partij kan als volgt verlopen:

1.Ne6 Kc4 [1...Kb6 Maakt het voor wit makkelijker 2.Bg1+ Kb7 3.Nc7 [zie figuur 26]



Figuur 26. Bekend patroon voor het paard

Kb8 4.Kc6 Kc8 5.Ba7 Kd8 6.Nd5 Kc8 7.Ne7+ Kd8 8.Kd6 Ke8 9.Ke6 Kd8 10.Bb6+ Ke8 11.Bc7 Wacht zet 11...Kf8 12.Nf5 Ke8 13.Nd6+ Kf8 14.Kf6 Kg8 15.Kg6 Kf8 16.Bd8 Kg8 17.Be7 Kh8 18.Nf7+ Kg8 19.Nh6+ Kh8 20.Bf6#]

2.Kd6 Kd3 [Natuurlijk gaat de koning naar de tegenover gestelde keur dan die van de looper.]

3.Kd5 Ke2 4.Ke4 Kf2 5.Nf4 Kf1 6.Kf3 [En nu hebben we ervoor gezorgd dat de koning enkel zijwaarts kan opschuiven.][zie figuur 27]



Figuur 27. En ook hier is het bekende patroon te zien

6...Ke1 7.Bg1 Kf1 8.Bd4 Ke1 9.Nd3+ Kd2 10.Nc5 Kc2 11.Ke3 Kc1 12.Ke2 Kc2 13.Bf6 [Wacht zet.]

13...Kc1 14.Bg5+ Kc2 15.Bd2 Kb2 16.Kd1 Ka3 17.Kc2 Ka2 18.Bb4 Ka1 19.Nb3+ Ka2 20.Nc1+ Ka1 21.Bc3#