

TOREN VERSUS PAARD OF LOPER EINDSPELEN

Na een lange onderbreking hervatten we de 'magische' wereld van de eindspelen met het thema toren versus paard of looper. Dit thema wijkt af van de al besproken thema's als je bedenkt, dat in de vorige thema's het materiaal voor beide kanten enigszins gelijk was: looper, paard, toren – eindspelen. In dit thema bespreken we juist dat de tegenpartij een kwaliteit meer of minder heeft. Deze column heb ik in twee delen opgesplitst. In het eerste deel van de column passeren de volgende thema's de revue:

- 1. Toren versus paard
 - ✓ 1a. Toren + pion versus paard
 - ✓ 1b. Paard + pionnen versus toren
 - ✓ 1c. Toren + pion versus paard + pion
 - ✓ 1d. Enkele pionnen op één vleugel
 - ✓ 1e. Pionnen op beide vleugels

In het tweede deel worden de volgende onderwerpen aangesneden:

- 2. Toren tegen looper
 - ✓ 2a. Toren + pion versus looper
 - ✓ 2b. Loper + pion versus toren
 - ✓ 2c. Toren + pion versus looper + pion
 - ✓ 2d. Enkele pionnen op één vleugel
 - ✓ 2e. Pionnen op beide vleugels

1. TOREN VERSUS PAARD

Toren versus paard berust meestal in remise, maar uiteraard zijn hier natuurlijk weer uitzonderingen op de regel. En juist die uitzonderingen zullen we hier dan ook bespreken.

Laten we eens naar het volgende voorbeeld kijken:



Figuur 1. Toren versus paard

1.Kf6 Nh7+ 2.Kg6 Nf8+ 3.Kh6 Kh8 4.Rf7 Kg8 5.Rg7+ Kh8 6.Rg1 [blijf zo ver mogelijk van de vijandelijke koning vandaan!]

6...Nd7! [Een van de hoofdregels: blijf zo ver mogelijk van de vijandelijke koning uit de buurt.]

[En nu natuurlijk niet: 6...Nh7?? 7.Kg6≠ En het is over voor zwart - het is mat of zwart verliest zijn paard. Bijvoorbeeld: 7...Kg8 Blijf zo ver mogelijk van de zwarte koning vandaan. 8.Rg2 Nf8+ 9.Kf6+ Kh7 10.Rd2!



Figuur 2. Paard heeft geen vluchtelden meer

En het is goed te zien dat het paard geen vlucht veld meer heeft!!]
7.Rd1 =Nf8

En nu een voorbeeld waar de toren het wint van het paard:



Figuur 3. Toren wint het van het paard

1...Nf2+ 2.Kf3 Nd3 3.Ra4 Nc5 4.Ra1+ Kh2 5.Rd1 [De bedoeling van deze zet is, om het paard zo veel mogelijk te verdrijven van het slacht veld.]

5...Ne6 [5...Nb3]

6.Rd2+ Kg1 7.Kg3 Kf1 8.Rd5! [Dreigt nu schaak, met paard winst.]

8...Nc7 9.Re5 [Weer met de gedachten om het paard te verdrijven.]

9...Na8 [Het paard is van h1 naar a8 verdreven! Hier hoort ook een studie(Moravec) bij - waar het paard van h1 naar a8 wordt 'verdreven'. Zie diagram 3 voor de Moravec studie.]

10.Kf3 Kg1 11.Rg5+ Kh2 12.Rg2+ Kh3 13.Rg8! [Met verlies van het paard of mat.]



Figuur 4. Moravec studie

1.Kh7!! [1.Kxg7? En alleen remise is het hoogst haalbare voor wit. 1...h4 2.Ra3 Kg2 3.Ra2+= (3.Kf6 h3 4.Ra2+ Kg3 5.Ra3+ Kg2=) 3...Kg3 4.Ra3+ Kg2 5.Ra2+=; 1.Ra1+ Is natuurlijk nutteloos. 1...Kg2 2.Ra2+ Kg3 3.Ra3+]

1...h4 2.Kg6!! [En weer slaat wit de pion niet.]

2...h3 3.Kg5 h2 4.Kg4 g5!



Figuur 5. kritieke stelling

[En natuurlijk niet: 4...h1Q?? 5.Kg3! Zie mijn toren einspelen, als dit thema niet meer helder voor de geest staat!]

5.Kg3 h1N+ [En we hebben de positie bereikt die we eerder hebben behandeld.]

6.Kf3

1a. Toren + pion versus paard

Een extra pion voor de partij met een kwaliteit meer, kan zeer 'tricky' zijn. Omdat als de pion door de tegenpartij wordt geblokt, kan dit juist eerder een nadeel zijn, dan een voordeel voor de aanvallende partij. Laten we eens naar een praktisch voorbeeld kijken:



Figuur 6. Toren + pion versus paard

[Plan voor wit:

1. promoot de pion
2. De koning op d7 krijgen

Plan voor zwart:

1. de pion blokkeren met het paard
2. De witte koning van het punt d7 afhouden]

1.Rb4 Na5 2.Ke4 Nb7 3.Ke5 Nc5



Figuur 7. Paard dreigt met een penning

4.Kf5 [4.Kd4 Ne6+]

4...Nd7 5.b7 Kc7 6.Rb1 [als de toren maar op de b-lijn blijft.]

[6.Ke6?? Nc5+]

6...Nb8 7.Ke5 Nc6+ 8.Kd5 Nb8=

Als nu de positie één rank naar links wordt verschoven, dan verkrijgen we deze positie:



Figuur 8. Wit wint nu wel

[Plan voor wit:

1. koning naar c7 brengen

Plan voor zwart:

1. De pion blokkeren met de koning.
2. Zoveel mogelijk schaakjes geven met het paard
3. De pion te pakken te krijgen.]

1.Ra4 [1.Kd5? Nb5!



2.Ra1 Nc7+! **1...Nc6 2.Kd5** [En ja, nu kan het wel]

2...Na7 3.Kd6 Kb5 4.Ra1 Kb6 5.Kd7 Nb5 6.Kc8 Ka7 7.Ra5 Nd4 [Blijf zo ver mogelijk van de witte koning vandaan!]

[7...Kb6? 8.Rxb5+!; 7...Nd6+? 8.Kd7 Nc4 9.Ra1 Nb6+ 10.Kc6 Nc8 11.Rh1! Kxa6 (11...Ne7+ 12.Kb5) 12.Ra1#]

8.Kc7 Nb3 9.Ra3 Nd4 10.Ra4 Nf5 [En als het paard weer naar: 10...Nb3 gaat. Dan wordt het paard nog

verder van zijn koning verdreven. 11.Kc6



Figuur 9. Zwart maakt het wel bont

Nd2 12.Kc5 Nf3 13.Rf4 Ng5 14.Kb5 Ne6 15.Rf7+ Ka8 16.Kb6]

11.Kd7 Ne3 12.Kc6 Nf5 [En voor de lezer moet het nu ook een beetje "aanvoelen" dat het paard eigenlijk geen goed veld heeft.]

13.Re4! ['En nu is het afgelopen!' denkt wit bij zichzelf. En het paard nog verder zijn eigen koning verdreven!]

13...Ng3 [13...Kxa6?? ??????????? 14.Ra4#]

14.Re5!



Figuur 10. Zwart is totaal de weg kwijt

Nf1 15.Kb5 Nd2 16.Re7+ Ka8 17.a7 Nc4 [ja, laatste trucje van zwart]

18.Re8+ [Nou, ik dacht niet!!]

Als we nu naar een voorbeeld kijken als de toren zijn eigen pion beschermt van opzij. Dan zien we in het volgende voorbeeld de volgende stelling:



Figuur 11. De toren verdedigt nu van opzij zijn pion

[Plan voor zwart:

1. De koning moet ze dicht mogelijk bij de pion komen.
2. De toren moet het paard zoveel mogelijk van zijn eigen koning verdrijven.

Plan voor wit:

1. De pion blokkeren van promotie
2. Het paard moet zo dicht mogelijk bij zijn eigen koning blijven.]

1...Ke4 2.Na4 Kd4 3.Nb2 Rf3 4.Na4 Re3 5.Nb2 Ke4 6.Na4 Kf3! 7.Ka3! [7.Nb2? Ke2



8.Nc4 Rh3! 9.Ka3 Rc3! 10.Na5 Kd3 11.Kb2 De 'poisoned' pion 11...Rc5 12.Nxb3 Rb5 13.Ka2 Kc3 14.Nc1 Kc2+– Met mat of verlies van paard]

7...Ke4 [7...Ke2 8.Kb2]

8.Kb4 Kd4 9.Nb2 Rh3 10.Na4 Kd3 11.Kxb3 Kd4+–

1b. Paard + pion versus toren

Zelfs als de tegenpartij een paard + pionnen heeft. Dan is het nog niet zo makkelijk om een winnende stelling te krijgen tegen enkel een toren. Een voorbeeld is hiervan te zien in het volgende voorbeeld:



Figuur 12. Toren tegen meerdere pionnen

[Plan voor wit:

1. promoot een van de pionnen
2. Kijk uit voor pat. Omdat als je het paard en de d-pion weg denkt. Dan is het remise.
3. Speel niet te snel de pionnen op

Plan voor zwart:

1. De toren moet zoveel mogelijk afstand houden van de witte koning.
2. de witte koning zoveel mogelijk weg te houden van de pionnen.]

1.d5 Rh4 [Zoveel mogelijk afstand houden van de witte koning.]

2.d6 Rh6 3.Nd7 Rh7 4.Nb6+ Kb8 5.a5 [5.d7?



Figuur 13. Zwart krijgt meer ruimte

En nu geldt natuurlijk: 'Don't push to hard!!' Dit maakt het makkelijker voor zwart om remise te maken.
5...Rh6+ 6.Kb5 Kc7 7.a5 Rh5+ 8.Kb4]

5...Rh6 6.Nd7+ [Want als wit nu: 6.a6?? speelt, dan volgt er natuurlijk: 6...Rxd6+! 7.Kxd6 Ka7=]

6...Ka7 7.Nc5 Kb8 8.Na6+ Kc8 9.Nc7 Rh7? [9...Kb8! 10.Nb5 (10.a6?? Ka7 11.Nb5+) 10...Kc8 11.a6 Rh1



Figuur 14. Zwart blijft zo ver mogelijk van de witte koning vandaan

12.a7 (12.d7+?? Kd8 13.a7 Rc1+ 14.Kd6 Rd1+ 15.Kc6) 12...Rc1+ 13.Kb6 Ra1 14.Kc6 Ra6+ 15.Kc5 Kd7=]

10.Kb6? [10.Ne6! Ra7 11.Nc5 Rc7+! 12.Kb6 Rf7 13.d7+ Kd8 14.a6+–]

10...Rh6 11.Nb5 [11.Kc6]

11...Rh1 12.a6 Rb1 13.a7 Ra1 14.Nc7 Rb1+ 15.Kc5 Rc1+ 16.Kd5 Rd1+ 17.Ke5 Re1+ 18.Kf6 Rf1+ 19.Ke7 Re1+ 20.Kf6= [Het probleem voor wit is nu dat de witte koning niet te dicht bij de toren kan komen. Want dan slaat zwart de a7 pion van het bord en heeft de zwarte koning tijd om de d-pion te versnaperen.]

1c. Toren + pion versus paard + pion

Als beide kanten nog een pion hebben dan ontstaat de mogelijkheid dat de partij met de toren het paard inruilt voor de toren om vervolgens te promoveren met de pion. Een gedegen kennis van de pionnen eindspelen is dus een must! Laten we maar eerst een kijken hoe het ook mis kan gaan:



Figuur 15. Zwart gaat de mist in

[Plan voor zwart:

1. Smpel gezegd. doe niks. Hiermee bedoel ik speel de pion niet op!

Plan voor wit:

1. val de zwarte pion aan.]

1...Nxd4?? [1...Ke7! 2.Kb7 Kd7 3.Rh5 Kd6 4.Rh6 Kd7=] **2.Rxd4 Kc5** **3.Rd1!!** [Blijf zo ver mogelijk van de vijandelijke vandaan.] **3...d4** **4.Kc7!!** [Oppositie]

[4.Kd7?? En nu dwingt zwart oppositie af! 4...Kd5 5.Ke7 Ke5=] **4...Kc4** [4...Kd5 5.Kd7 Ke5 6.Kc6] **5.Kd6 d3** **6.Ke5 Kc3** **7.Ke4+—**

Een ander voorbeeld is te zien in figuur 17:



Figuur 16. Wit wint

[Plan voor zwart:

1. Zwart kan eigenlijk niks doen.

Plan voor wit:

1. Speel de koning om
2. Ruil de toren voor het paard

3. Promoot de pion]

1.Kd4 [Speel de koning om] **1...Kd8** [1...Ng6 2.Kc4]

2.Kc4 Kd7 3.Rh7! Kd8 4.Rxe7! Kxe7 5.Kb5 [En we krijgen de bekende Trebuchet stelling. Zie mijn pionnen eindspelen columns!!] **5...Kf6 6.Kb6!** [En zwart is in zugzwang]

1e.Pionnen op beide vleugels

De toren wordt pas echt een 'vuurbal' als de actie op beide vleugels plaats vinden. En als daaruit een vrij pion kan worden gecreëerd, dan delft het paard hieruit meestal het onderspit. We zullen eens kijken naar de volgende stelling:



Figuur 17. beide vleugels hebben meerdere pionnen

[Plan voor zwart:

1. Activeer de pionnen op de koningsvleugel
2. Val de pionnen aan op de koningsvleugel met het paard

Plan voor wit:

1. Val de pionnen aan op de dames-vleugel
2. Promoveer de b-pion.]

1.Ra6+ Ke7 2.Rb6 Ne4 3.Rxb5 Kd6 [3...Nxg3 4.Rxd5 Nf5 5.Rxf5! gxf5 6.Kd3±]

4.Rxb4 Nxg3 5.Rb6+ Ke7 6.b4 Ne2 7.Kd3 Nxf4+ 8.Kd4 f6 9.b5 g5 10.Rc6 g4 11.b6 g3 12.Ke3 g2 13.Rc1 Nh3 14.b7

Samenvatting

- Pionnen loos eindspel van K+T versus K+P berust meestal in remise, als het paard niet van zijn koning disconnected wordt en als de koning niet in een hoek wordt gedreven.
- Met meerdere pionnen op één vleugel. Dan geeft dat de mogelijkheid dat het paard een fort kan bouwen. Met in het achterhoofd houdend dat het paard niet in een zugzwang terecht komt.
- De toren krijgt daarentegen juist vleugels als beide flanken pionnen hebben.

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

Happy chess coding and see you next chess time!!