

LOPER EINDSPELEN

Het volgende thema wat de revue passeert, bestaat uit twee opeenvolgende sessies: het loper-eindspel en het paardeneindspel. We beginnen met het lopereindspel.

Het lopereindspel kenmerkt zich door de vele drie en of vierhoek vormen die de loper vaak maakt om zijn doel te behalen. Echter waar je bij het lopereindspel bij moet oppassen is dat de loper niet gevangen raakt door haar eigen pionnen. M.a.w. dat je eigen loper genoeg ruimte krijgt om over het bord te manoeuvreren.

De volgende lopereindspelen zullen in deze column behandeld worden:

1. Loper tegen pionnen
2. Hoe bouw je een verdediging met loper(s) op?
3. Lopers met dezelfde kleur
4. Pionnen op één vleugel
5. Principe van de diagonaal
6. Meer geavanceerde studies van de loper

1. LOPER TEGEN PIONNEN

Het volgende diagram laat een stelling zien waar zwart twee extra pionnen heeft:



Figuur 1. Loper met twee extra pionnen

Aan de hand van de volgende stappen zien we dat dit eindspel in remise zal berusten.

Methode 1:

1...Kf5 [De koning wordt geactiveerd.] **2.Be8** [Valt een pion aan.] **2...f6** **3.Bd7** [Valt nog een pion aan en pint de koning]

3...Ke5 **4.Bc8** **Kd6** **5.Ke4** [Activeert de koning]:



Figuur 2. Methode 1.

Methode 2:

1...f5 2.Bb3 [Houdt afstand van de koning om de pion aan te vallen.]

2...e5 3.Bc2! [Cruciale zet. Omdat op deze manier wit voorkomt dat e4 kan worden gespeeld!]
[3.Ba4??][figuur 3]



Figuur 3. Loper kiest het verkeerde plan

Om de pionnen van achter aan te vallen. 3...e4+ 4.Ke3 Bc5+ 5.Ke2 f4 6.Bc2 f3+ 7.Ke1 Kf4 8.Bb1 e3 9.Bd3 Bb4+ 10.Kf1 Ke5 Om het punt d2 te bereiken. 11.Ba6 Kd4 12.Bb5 Kc3 13.Ke1 Kc2+ 14.Kf1 Kd2 En de winst voor zwart is een feit.][figuur 4.]



Figuur 4. En de winst kan voor zwart niet meer ontgaan

Regel 1. Twee vrij verbonden pionnen op de zesde of derde rank zijn winnend. Laat het dus niet zo ver komen!!

3...Kf6 4.Bd3 Ke6 5.Bc2 [En zwart kan geen progressie maken. Omdat de witte loper constant een oogje op e4 houdt.] [figuur.5]



Figuur 5.Methode 2

Als we nu naar de volgende twee posities kijken:



Figuur 6. De vrede kan getekend worden.

Dan kan in figuur 6 de vrede getekend worden. Maar als we naar het volgende diagram kijken:



Figuur 7. Nu wint zwart

Figuur 7 verschilt met die van figuur 6 is dat in figuur 6 de looper kan pendelen tussen de punten h1 en g2. Dit in tegenstelling tot figuur 7. Want in figuur 7 kan zwart het punt e3 bereiken wat er toe leidt dat in feite de witte looper de witte koning belemmert. En nadat de zwarte koning het punt e3 heeft bereikt, speelt zwart vervolgens makkelijk f4-f3 op. Een ander voorbeeld is te zien in het volgende diagram:



Figuur 8. Berust ook in remise

- 1...Kd4 2.Ba2! [Altijd een goed idee om een pion aan te vallen.]
 2...Bg5 [Hoopt dat wit de zwarte pion niet meer aanvalt]
 3.Bb3 Kc5 4.Ba2 d4 5.Bb1 Kd5 6.Bc2

Een laatste niet te vergeten voorbeeld is het volgende diagram:



Figuur 9. Blijft het toch nog remise

- 1.Bd7+! [Het gaat in dit geval niet om het schaakje. Maar uiteraard is het wel een nuttig schaakje!]
 1...Ka3 2.Bc6 [En wordt het ook duidelijk waarom wit d7 speelde. Controleert de diagonaal: h1-a8]
 2...Ka2 3.Kc2 [En zwart kan geen progressie maken.]

2. HOE BOUW JE EEN VERDEDIGING MET LOPER(S) OP?

Een defensie opbouwen met een loper is een belangrijk aspect in lopereindspelen. Daarom in onderstaande tekst enkele voorbeelden worden getoond van hoe zo defensie met loper tot stand kan worden gebracht. Uiteraard zijn onderstaande voorbeelden niet uitputtend. Maar natuurlijk gaat het niet om de diagrammen uit het hoofd te leren, maar dat het idee ervan maar begrepen wordt zodat het makkelijker wordt om ook in andere lopereindspelen het goede pad te vinden. We beginnen met de volgende regel:

Regel 2. Er bestaat geen verdediging voor loper-pion, dame-pion of koning-pion.

Het eerste voorbeeld van een 'loper vestiging' is te zie in figuur 10:



Figuur 10. Defensie van de witte loper

Het verloop van deze stelling kan als volgt verlopen: 1.Bd5 Kc7 2.b8Q+ Kxb8. Met remise als resultaat. Een ander voorbeeld dat in regel 2 ook te zien valt. Is dat als het een Loper-pion is, er geen verdediging is.



Figuur 11. Wit wint makkelijk

1.Bb6 Kf8 2.Kd7 Kg8 3.Ke7[figuur 10].

3. LOPERS MET DEZELFDE KLEUR

De meeste van ons weten dat lopers van schillende kleuren in lopereindspelen in de meeste gevallen in remise eindigt. Maar hoe zit het met lopers met dezelfde kleur? Als we naar onderstaand figuur kijken:



Figuur 12. Lopers van schillende kleuren

1.Be5 [De hoofd zet]1...Kg6 2.Bc7.

Een ander voorbeeld waar wit het 'moeilijker' heeft is te zien in figuur 13:



Figuur 13. Wit heeft het wat moeilijker

1.Ba5 Kg6 2.Bd8 Be1 3.Be7 Ba5 4.Bd6 [En het punt is bereikt.]. Maar wat nu als de verdedigende koning wat dichterbij de actie staat?



Figuur 14. Wit kan niet winnen

Nu is het duidelijk dat wit het punt c7 niet kan verdedigen: **1.Bd8 Be1 2.Bg5 Ba5 3.Bd2 Bb6 4.Bf4 Ba5**. Daarentegen is het winst voor wit in onderstaand figuur:



Figuur 15. Wit wint nu wel.

1.Bg7 Bb4 2.Bf8 Bd2 3.Bc5 Bh6 4.Bd4! [En nu kan zwart promotie niet meer voorkomen.].

Een bekende studie van de hand van Centurini is te zien in onderstaand voorbeeld:



Figuur 16. Bekende studie van Centurini

Laten we maar snel kijken hoe wit in deze stelling met opgeheven hoofd terug naar huis kan keren:

1.Bh4 [Met het idee om het veld b8 te bereiken][figuur 17]



Figuur 17. Belangrijke keuze voor zwart

1...Kb5! [De tekstzet voorkomt dat wit het punt a7 kan bereiken.]

[**1...Bf4?** 2.Bf2 Bh2 3.Ba7 Bg3 4.Bb8 Bf2 5.Bf4 Ba7 **6.Be3!**] **2.Bf2 Ka6 3.Bc5** [Dit is tevens een cruciale zet.

Want waarom is Le3 niet goed genoeg? En spreekt de schrijver hier wel de waarheid? De vraag luid dus: is Le3 ook goed genoeg voor de winst?]

(3. Be3 [Houd hierbij in gedachten dat wit het veld b8 wil veroveren.] (**3. Bd4**) **Be5** [oké, dan ga ik toch naar veld c7!]

4.Be7 Kb5 [Oh, je wilt naar veld c7?] **5.Bd8 Kc6** [Dacht het niet]

6.Bf6 Bf4 7.Bd4 [Maar nu verkrijgt wit toch het veld a7.]

7...Bg3 8.Ba7 Bf4 9.Bb8 Be3 10.Bg3 Ba7 11.Bf2 [En wit wint.]

Regel 3. Centurini's regel: Het is zugzwang als de verdedigende looper één vrij veld heeft om zich te bewegen.

Laten we naar een praktijk voorbeeld kijken van regel 3.



Figuur 18. Centurini's regel

De kruisen in figuur 3 geven aan dat de zwarte loper wel geteld één vrij veld heeft, namelijk c8. Dit betekent op zijn beurt weer dat dit een gewonnen eindspel voor wit is. En wit wint hier doormiddel van de volgende zetten reeks:

1.Bb7 Bd3 2.Ba6 Be4 3.Bb5 Bb7 4.Bd7! [Zeer mooie zet. En wit kan a6 niet meer voorkomen.]
[4.Kxb7??].

Een laatste noot op de regel van Centurini is dat er natuurlijk uitzonderingen zijn, vooral met toren pionnen van de foute kleur. Maar er zijn natuurlijk altijd uitzonderingen. Het gaat dus hier, zoals eigenlijk altijd om het idee. Dat de lezer het patroon herkent en daarop kan anticiperen.

4. PIONNEN OP ÉÉN VLEUGEL

Laten we eens naar onderstaand voorbeeld kijken:



Figuur 19. pionen op een vleugel

[Als we stelling op het eerste ogenblik bekijken, dan is het nog moeilijk (althans dat was mijn eerste inschatting) in te schatten wie er gewonnen staat. Maar wat wel alvast duidelijk is in de stelling: Zwart heeft:

een actievere koning. Zwart heeft een pion meer en zwart staat dichterbij promotie dan wit. Daarentegen heeft wit: een actieve loper.]

1...Kc5 [Gij zult niet passeren] [1...Ke5 is ook mogelijk 2.Kb5 Kd4]

2.Bf3 Kd4 3.Kb5 Ke3 4.Kc4 Kf2 5.Kd4 h5 6.Ke4 [6.Bxh5?? Kxg2 7.Bg4 f3=]

6...Kg3 7.Ke5 g4 8.hxg4 hxg4 9.Ke4 gxf3 10.gxf3 [En voilà. Komt deze stelling niet bekend voor? Zo niet lees dan nogmaals de column over pionneneindspelen door en het wordt duidelijk dat dit gewonnen voor wit is.]

5. PRINCIPE VAN DE DIAGONAAL

We beginnen maar gelijk met een regel:

Regel 4. Een looper dat al zijn taken op één diagonaal kan uitvoeren is een sterk wapen, want de looper hoeft zich niet te 'splitsen' en de kans op zugzwang wordt hierdoor ook kleiner.

Een voorbeeld ter illustratie:



Figuur 20. Principe van de diagonaal

[ja, er staat een zwarte pion h2, maar helaas voor hem/haar is zijn de koning veel en dan ook veel te ver verwijderd van de actie.]

1.b4 Kd7 [1...Kb8 2.Kc6 Kc8 3.b5 Kb8 4.b6 Kc8 5.b7+ Kb8 6.Kd7] **2.b5 Ke6 3.b6 f3 4.Bxf3 Kf5 5.b7 e4 6.Bxe4+ Kxe4 7.b8Q h1Q 8.Qb7+**

Zo, dat was een makkelijk voorbeeld. Nu een wat 'steviger' voorbeeld:



Figuur 21. 'Steviger' voorbeeld van het principe van de diagonaal

[Het probleem voor zwart hier is dat de pionnen a5 en c6 totaal irrelevant zijn voor de stelling.]

1...h5 [Principe van 'freezing' the pawn!]

2.Kg2 Kg6 3.Bf8 f6 4.Kf3 Kf7 5.Ba3 g5? [natuurlijke zet. Maar toch is deze zet fout. Daarom is het advies. Houdt in dit soort stellingen de stelling zo gesloten mogelijk.]

[5...e5! 6.Ke4 Ke6 7.f4 exf4 (Interessant is: 7...f5+ 8.Ke3 e4 9.Kd4 g6 10.Bb2 Kd7 11.Kc4 Ke6 12.Bd4 Kd6 13.Be3 Kc7 14.Bc5) 8.gxf4 g6 9.Bc5 a4 10.Ba3 g5 11.fxg5 fxg5 12.hxg5 h4 13.Kf4 h3 14.Kg3 Kf5=]

6.Ke4 [Natuurlijk niet:] [6.hxg5 fxg5]**6...Kg6 7.f4!** [blokkeert direct de zwarte koning]

7...a4 8.fxg5 fxg5 9.Ke5 gxh4 10.gxh4 Kf7 11.Bc5 [11.Kd6 Minder scherp]

11...Kg6 12.Kxe6 Kg7 13.Kf5 Kf7 14.Kg5 [Met een gewonnen eindspel voor wit].

Samenvatting

- Als een speler in materiaal achter staat, streef dan naar een eindspel met alleen looper en pionnen.
- Met een dame of een toren op het bord, en het hebben van lopers van verschillende kleuren, geeft de aanvallende partij kans van winnen.
- Twee aaneengesloten pionnen zijn niet genoeg om te winnen, tenzij de zesde rank is behaald.
- Als de aanvaller twee ver uit elkaar staande vrije pionnen heeft die niet door de tegengestelde looper kunnen worden gecontroleerd op een enkele diagonaal, dan winnen ze meestal.
- Wanneer de aanvaller een vrijpion heeft, de pion moet gestopt worden door de looper alleen als de koning de andere koning kan blokkeren.

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

Happy chess coding and see you next chess time!!