

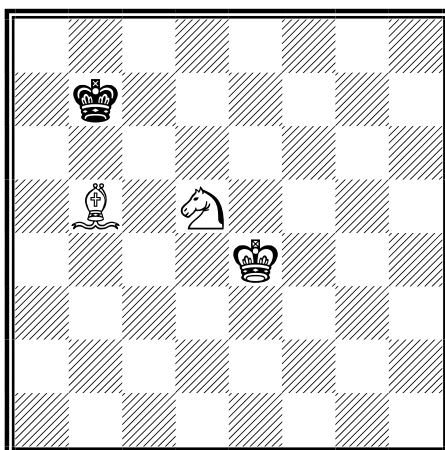
Eindspelletjes met de teamleider (deel 1)

We hebben allemaal weleens een theoretisch gewonnen/remise eindspel op het bord gehad en het niet kunnen winnen/verdedigen. Het zit ergens in het hoofd, maar de cruciale informatie kan op dat moment niet opgerakeld worden. In de meeste gevallen is de schuldige de klok ('Te weinig tijd'), in andere gevallen de grote hoeveelheid alcohol ('Ik wit wel 'oe ik da moe winnuh, ik zaag ut alleen nie mir.')

In de externe match tegen de Pion 4 kwamen er 2 leuke eindspelen op het bord. Op bord 2 tussen Cees IJzermans en Johan Goorden komt het jeugdige talent van de Pion in een eindspel van Koning+Loper+Paard tegen Koning terecht. Jongeheer IJzermans heeft echter geen idee waar hij mee bezig is en de partij eindigt derhalve in remise. Eerst even de richtlijnen:

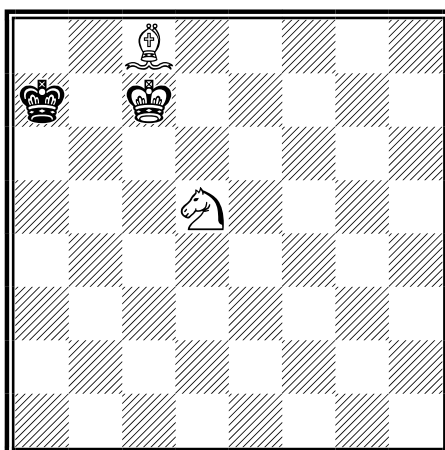
1. Er kan alleen mat worden gegeven in de hoek van de kleur van de loper.
2. Bouw een 'barrière' om de Koning.

De volgende stelling is de ideale uitgangspositie en laat ook zien wat een barrière is.



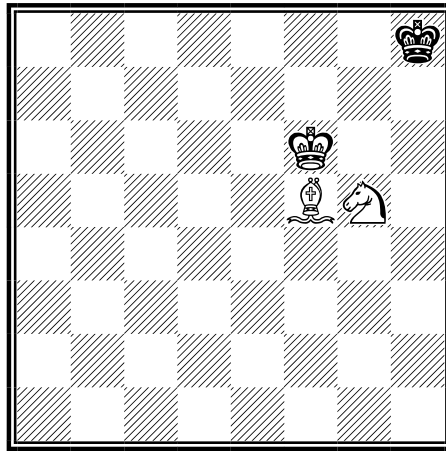
De zwarte Koning zit in de 'goede hoek' vast (barrière) en wat rest is de Koning helemaal in het hoekje drijven. Ziet U het matbeeld al?

1. ♖e4-e5 ♜b7-c8 2. ♜e5-e6 ♜c8-d8 3. ♜e6-d6 ♜d8-c8 4. ♜d6-e7 ♜c8-b7 5. ♜e7-d7 ♜b7-b8
6. ♜b5-a6 ♜b8-a7 7. ♜a6-c8 ♜a7-b8 8. ♜d7-d8 ♜b8-a7 9. ♜d8-c7 *De koning zit opgesloten.

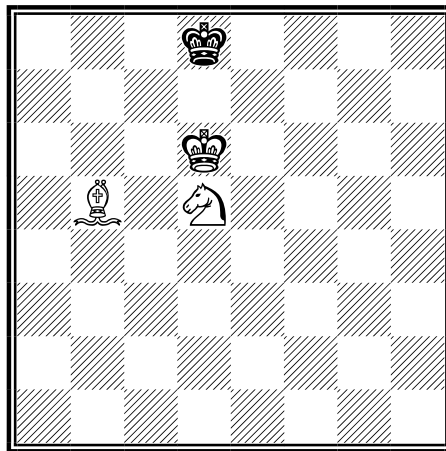


Appeltje, eitje: 9... ♜a7-a8 10. ♜d5-e7 ♜a8-a7 11. ♜e7-c6+ ♜a7-a8 12. ♜c8-b7#

Het is een stuk lastiger met de Koning in de verkeerde hoek. Alle witte stukken drijven de zwarte Koning naar de goede hoek.



1. ♖g5-f7+ ♜h8-g8 2. ♜f5-e4 ♜g8-f8 3. ♜e4-h7 ♜f8-e8 4. ♞f7-e5 ♜e8-d8 5. ♜f6-e6 ♜d8-c7 De zwarte koning lijkt nu te ontsnappen, maar met 2 nauwkeurige zetten kan wit een barrière maken. 6. ♞e5-d7! ♜c7-c6 7. ♜h7-d3! De zwarte koning kan niet ontsnappen! ♜c6-c7 8. ♜d3-b5 Die Loper staat in ieder geval al goed. ♜c7-b7 9. ♜e6-d6 ♜b7-c8 10. ♞d7-f6 ♜c8-d8 11. ♞f6-d5 En nu staat het Paard ook goed. Doet deze stelling U ergens aan denken?



Inderdaad, het is de uitgangspositie! Wit speelt en wint!

Wit kan natuurlijk ook in de h1-hoek mat zetten, de uitgangspositie is dan: Pe4, Lg4 en Koning bij Paard. Onthoud de uitgangspositie en het matbeeld in deze positie en Paard+Loper-eindspelen zullen geen geheimen meer voor U hebben.