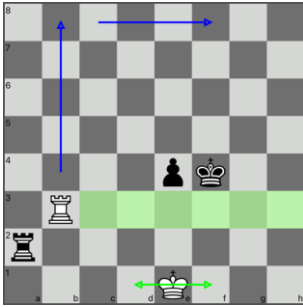


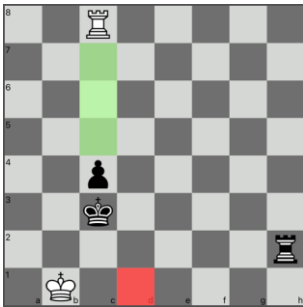
# Survival kit toreneindspel K+T tegen K+T+pion

## 1. De eerste vesting (Philidor)



Met je koning op of naast het promotieveld en je toren op de derde (zesde) rij hou je eenvoudig stand. Pas als de pion naar de zesde (derde) rij gaat, speel je je toren **direct** naar de achterrand om de koning van daaruit te belagen met schaakjes. Potremise. Deze vesting werkt bij alle pionnen.

## 2. De tweede vesting (Horwitz) (als de eerste niet lukt)

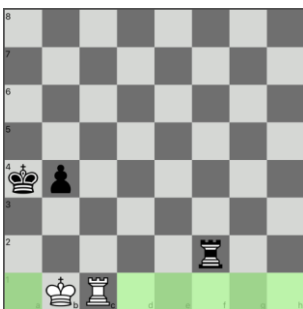


Zet je toren achter de pion en je koning op een "paardsprong". Hier kan hij worden verjaagd, maar de pion komt dan niet verder. Het ziet er eng uit, maar het is een ijzeren vesting. Zwart heeft maar één gevaarlijke poging om

op te rukken: Th1+ ; Ka2 Tc1!, maar dan speel je direct Th8 om zijdelings schaakjes te geven aan de lange kant. Dit redt de partij. **Zet je koning wel altijd naar de korte kant, dus niet naar het rode veld in het diagram. Want dan heb je niet de reddende manoeuvre met schaakjes aan de lange kant.**

Let op: deze Horwitz-vesting werkt niet bij een g- of b-pion, want dan kun je met de koning niet naar de korte kant wegens mat.

## 3. Alternatieve vesting: de Hangmat

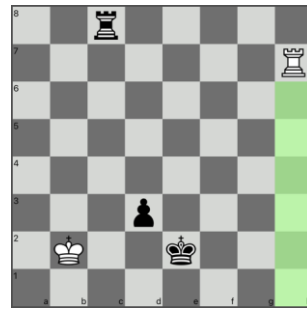


**De Hangmat werkt alleen met een b- of g-pion of randpion!**

Zet je koning op het promotieveld en je toren op de onderste rij. Er is geen winstplan voor de aanvaller. Probeer maar.

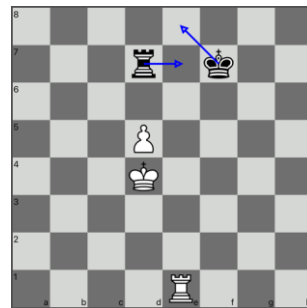
**Dit werkt dus niet bij een c, d, e of f-pion!**

## 4. De ultieme reddingsboei: de lange kant



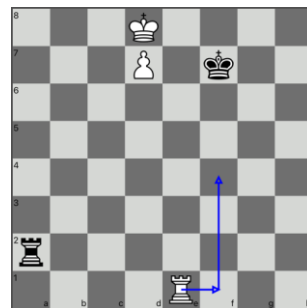
Als de eerste en tweede vesting niet aan de orde zijn is de partij soms nog te redden via zijdelingse schaakjes aan de lange kant. Lange kant betekent minimaal drie vrije lijnen afstand tussen toren en pion, zoals in het diagram.

## 5. Torenruil



Soms brengt het aanbieden van torenruil redding in een ogenschijnlijk slechte positie. In het diagram staat de zwarte toren aan de korte (dus verkeerde) kant en dreigt wit te winnen met Kc5 omdat de pion dan verder oprukt terwijl de zwarte koning afgesneden blijft van het promotieveld. Zwart aan zet redt zich nog net met Te7. Gaat wit torenruil uit de weg, dan bereikt zwart met Ke8! alsnog het promotieveld en vervolgens een van de vestingen Philidor of Horwitz.

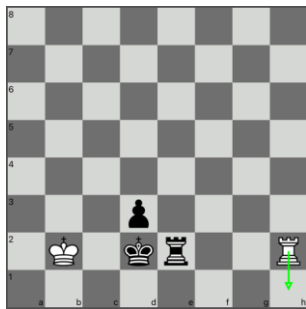
## 6. De Brug (Lucena)



Als alle defensieve opties zijn uitgeput of gemist is de partij verloren. De verdedigende koning is dan afgesneden van het promotieveld en de verdediger kan niet verhinderen dat uiteindelijk de positie van

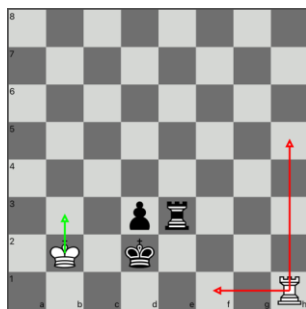
het diagram ontstaat. Deze is verloren, ook als zwart aan zet is, want zijn toren staat aan de korte kant. Wit wint door de koning nog een extra lijn te verdrijven en op de vierde rij te gaan staan. Hiermee kan de koning worden beschermd tegen schaakjes van achteren en is de promotie niet te stoppen: Tf1+ Kg7 ; Tf4! Tc2 ; Ke7 Te2+ ; Kd6 Td2+ ; Ke6 Te2+ ; Kd5 Td2+ ; Td4 1-0.

## 7. Het gulden hoekveld



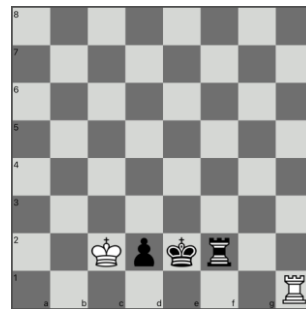
Wit bezet de lange kant, maar de zwarte toren beschermt zijn koning tegen de schaakjes. Wit redt zich alleen met een stugge verdediging: **Th1!** Dit is het optimale veld voor de verdediging: op afstand (lange kant!) én op de onderste rij, het "gulden hoekveld". Zwart probeert ... Te1; Th2+ Te2. Zwart moet terug want Kd1; Kc3 verliest de pion (zie diagram 10). **Th1!** Stoïcijns gespeeld. Met bijvoorbeeld Th8 maakt wit het zich onnodig moeilijk: ... Kd1! En nu Th1+?? Te1; Th3 d2 en zwart wint via de zettenreeks Tf1, Ke1 en promotie (zie diagram 11). Beter is daarom na ... Kd1; Kc3! d2; Kd3! met nog net een bijzondere remisestelling, maar alleen omdat de zwarte toren ongelukkig op e2 staat! (zie diagram 12). Zoals gezegd vermijdt wit deze complicaties met het stugge Th1! zodra dat kan.

## 8. De cliffhanger



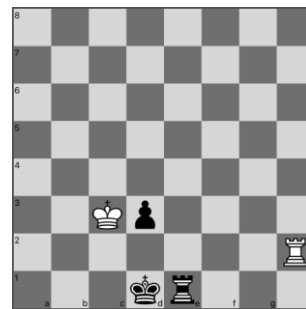
De ultieme test voor wit na Th1 is de lokzet Te3! Voor wit is nu elke torenzet verliezend: langs de a-lijn: bijv. Th2+? Kd1; Kc3 en nu rukt de pion op naar d2 met schaak, een verliezend detail! Langs de onderste rij: bijv. Tg1? geeft wit de lange kant op met fatale gevolgen: ... Te1; Tg2+ Ke3; Tg3+ Ke2; Tg2+ Kf3; Th2 Te2+ 0-1. Kortom: na Te3 moet wit van zijn toren in de gulden hoek afblijven, de enige zet is **Kb3!!** Een wachtzet waarna zwart niet verder komt, vooral omdat Kd1 niet mogelijk is.

## 9. Het slotakkoord

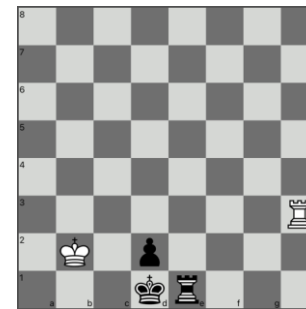


Zwart stelt wit op de proef door koning en toren zijdelings te verschuiven. Vanuit diagram 8: Kb3! Te2; Kb2! Tf2; Kb3! Ke2; Kb2! d2. De pion rukt nog een veld op, maar dat was het dan ook. Na Kc2! ontstaat het diagram. Dit is potremise. Op ... Tg2 volgt Td1!, de enige zet maar voldoende voor remise: ... Ke3; Th1! enzovoort.

## 10. De pion gaat eraan (zie uitleg bij diagram 7)

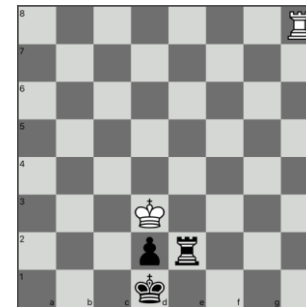


## 11. Een gemene uitglijder (zie uitleg bij diagram 7)



Als koning en toren de onderste rij hebben bereikt en de pion bereikt de 7<sup>e</sup> rij, dan is er geen verdediging meer.

## 12. Nog net remise (zie uitleg bij diagram 7)



Deze vlieger gaat voor wit alleen op omdat de zwarte toren op e2 staat!

Met het voorgaande zijn nog niet alle kneepjes van dit eindspel behandeld, maar wel enkele zeer belangrijke. Philidor is de gouden standaard voor de verdediging en de Brug is de gouden standaard voor de winst. Succes!