

Rooks vs. Knight: Elementary Endgame Technique



WGM Raluca Sgîrcea, IM Renier Castellanos

2017/11/12

Categorie: [Endgame](#)

Tags: [eindspelen](#) , [eindes](#) , [theoretische eindspelen](#) , [toren tegen ridder](#) , [schaakles](#) , [elementaire eindspelen](#) , [praktische eindspelen](#) , [masterclass](#)



Voortzetting van onze reeks artikelen over [belangrijke eindspelen](#) die elke speler zou moeten kennen, we gaan je vandaag een andere situatie voorstellen die hoofdpijn kan geven tijdens een praktisch spel als je het niet van tevoren hebt bestudeerd - **toren tegen ridder** . Vanuit een theoretisch oogpunt is dit eindspel een gelijkspel.

Er zijn natuurlijk uitzonderingen en je moet weten wat je zoekt en wat je moet proberen te vermijden om het gewenste resultaat te bereiken. Als in het geval van toren tegen bisschop het er vrij gemakkelijk uitziet, moet in dit geval de zwakke kant voorzichtiger zijn, omdat de tekenbewegingen vaak uniek zijn.

Meestal wordt dit eindspel bereikt na een onderpromotie wanneer het krijgen van een koningin geen optie is vanwege de achterste maat. Vandaar dat de koning al op de

laatste rang is gesneden en dat de ridder niet veel vierkanten beschikbaar heeft. Toch moet het eindspel een gelijkspel zijn met correct spel.

Er zijn **twee belangrijke regels** die je moet onthouden om de toren tegen ridder-eindspel te houden:

Regel 1: vermijd de koning en de ridder in de hoek te krijgen

Dit is de eerste situatie waarin de sterke partij een geforceerde manier heeft om te winnen, onafhankelijk van welk stuk het h8 (h1) -a8 (a1) -veld inneemt. Zelfs als de ridder niet op de laatste rang staat, maar op **g7 (g2) -f7 (f2)**, is het eindspel nog steeds verloren. Dit is een bijzonder slecht vierkant voor de ridder omdat het geen goede vierkanten heeft om op te springen en de koning niet kan beschermen tegen paring bedreigingen.

Kijk eens:



Er is niet veel analyse nodig voor de bovenstaande diagrammen; wit verliest onmiddellijk. Hij zal of worden gedekt of de ridder verliezen.

Regel # 2: Houd de koning en de ridder bij elkaar

Dit is de sleutel tot het bereiken van een gelijkspel in dit eindspel. Als de ridder eenmaal te ver weg is van de koning, neemt de kans toe dat hij verloren raakt. De sterke kant kan de ridder langzaam kooien, eerst zijn bewegingen beperken en dan dubbele aanvallen combineren met ontdekte controles om hem vast te zetten. Soms worden de twee stukken gedwongen om kort te scheiden zonder dat er iets gebeurt, maar zorg ervoor dat ze zo snel mogelijk weer bij elkaar komen.

Deze twee richtlijnen moeten je helpen om de juiste bewegingen meestal te vinden, maar het is ook belangrijk dat je een paar voorbeelden laat zien, omdat fouten vaak voorkomen in bordspellen. Als je het nog niet eerder hebt geoefend, kan het moeilijk worden om de enige zetten te vinden wanneer dat nodig is.

Laten we het volgende diagram nemen waarin we de voormalige wereldkampioen [William Steinitz](#) [verwijzen naar zijn [10 principes](#)] zien die zo'n eindspel wint met de zwarte stukken:



Neumann, G - Steinitz, W, Baden-Baden, 1870

Wit heeft net ondergeleid op g8 met een cheque. Hoewel de koning op de 8 wordt gesneden ^{ste} rang, de koning en de ridder zijn niet in de hoek, dus hij kon gehouden hebben de loting. Hij stortte echter in plaats daarvan snel in nadat hij de ridder ten onrechte van de koning had vervreemd. Bekijk hoe het spel is gegaan en speel de commentaren opnieuw af om de juiste verdediging te zien:

Neumann, Gustav Richard vs Steinitz, William Baden-Baden Baden-Baden 27 juli 1870
0-1

1.

2. 114. g8 = N +
3. K e6
4. 115. N h6 De enige beweging die niet meteen het spel verliest, evenals het enige moment waarop de koning en de ridder kan scheiden
5. R h7
6. 116. N g4 ?? Dit is de beslissende fout. Vergeet niet: de ridder en de koning moeten bij elkaar blijven!
 1. 116. N g8 is de enige zet om de trekking te behouden. Zwart heeft niet veel manieren om te spelen voor een overwinning. Hij kan proberen de koning weg te jagen
 2. R f7 +
 3. 117. K e8
 4. R b7 maar de koning keert onmiddellijk terug
 5. 118 f K8
 6. R d7
 7. 119. N h6 =
7. 116 ... R h4
 1. 116 ... R h3 was nauwkeuriger en bedreigde zowel Rf3 + als Rg3 en Kf5, waardoor de ridder in de val zat
8. 117. N e3
9. R e4
10. 118. N d1
11. R f4 +
12. 119. K g7
13. R f3 beperken het paard
14. 120. K g6
 1. 120. N b2
 2. K d5
 3. 121. N a4
 4. R b3 en de ridder is verloren
15. 120 ... K e5
16. 121. K g5
17. K d4
18. 122. K g4
 1. 122. N b2
 2. R a3
 3. 123. N d1
 4. R a2
19. 122 ... R f1
20. 123. N b2
21. R b1
22. 124. N a4
23. R b4

Als in het hierboven weergegeven geval de verdediging meer zorg vereist, zou het vrij **gemakkelijk moeten zijn om het eindspel te verdedigen als de koning in het midden staat** . Het is moeilijk voor de sterke kant om de rivaliserende koning naar een van de randen te dwingen, maar toch weet je al dat het nog steeds een gelijkspel is.

Bijvoorbeeld:



Carlsen, M - Nakamura, H, Paris GCT blitz 2017

Wit heeft net een zwarte pion op h3 gevangen. Om de loting veilig te stellen, moet zwart eerst de ridder dicht bij de koning brengen. Hij vervolgde hier met 90 ... Nd5, om de ridder vervolgens op f6 te plaatsen. White probeerde zijn tegenstander voor nog een paar zetten te verleiden, maar zonder succes:

Carlsen, M. tegen Nakamura, HiGCT Blitz Paris 2017 Parijs FRA 24 jun 2017 1 / 2-1 / 2

- 1.
2. 90. R xh3
3. N d5 De eerste dingen eerst - de ridder moet dicht bij de koning komen
4. 91. K e4
5. N f6 +
6. 92. K e5

7. N g4 +White probeert de zwarte stukken te beperken, maar de vervelende riddercontroles voorkomen dat hij dit doet.
8. 93. K f4
9. N f6
- 10.94. R d3
11. K f7
- 12.95. K e5
 1. 95. R d6
 2. K e7
 3. 96. R c6
 4. N d7
 5. 97. K f5
 6. K f7 =
- 13.95 ... K e7
- 14.96. R b3
15. N d7 +
- 16.97. K d5
17. N f6 +
- 18.98. K c6Nogmaals, de koning heeft geen mogelijkheid om op de goede e5 en d5 vierkanten te blijven
19. K e6
- 20.99. R f3
21. K e5Met het pad vrij, marcheert de zwarte koning weer naar het midden
- 22.100. R f1
23. K e6
- 24.101. R e1 +
25. K f5
- 26.102. K d6
27. N e4 +
- 28.103. K d5
29. N f6 +
- 30.104. K d4
31. N g4
- 32.105. R f1 +
33. K e6
- 34.106. R g1
35. K f5
- 36.107. R a1
37. K e6
- 38.108. R a5
39. N f6
- 40.109. R a6 +
41. K f5

42. 110. R xf6 +Wit heeft geen vooruitgang geboekt dus besluit hij het een dag te noemen

43. K xf6

Zoals je in deze voorbeelden hebt gezien, is de verdediging vrij logisch als je de basisregels kent die moeten worden gevolgd in dit eindspel. U moet het echter altijd voorzichtig behandelen en niet te snel ontspannen.

Bedankt voor het lezen!