

port

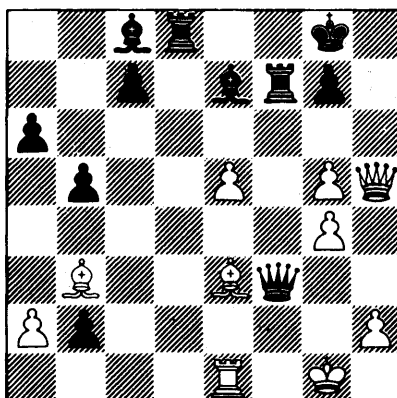
schaken

met arno henzen

Bij schaken is winnen doorgaans het enige dat telt. Als er „per ongeluk” verloren wordt, probeert men dat zo snel mogelijk te vergeten en zich te troosten met het voornemen de volgende partij te winnen. Aan remise „verknoeit” men doorgaans geen gedachten. Remise wordt dan niet gezien als de logische conclusie van een gelijk opgaande strijd, maar als resultaat van wederzijdse angst of het missen van legio winstvoortzettingen. Remise hoeft echter geen synoniem te zijn voor een saaie partij. In tegendeel, de partij kan veel interessanter zijn geweest dan menig onbenullig winstpartijtje. Onderstaande partij bleek in veel opzichten te moeilijk voor beide spelers. Met de remise-uitgang konden beiden dan ook vrede hebben.

Wit: A. Henzen. **Zwart:** F. Hendriks
1. e4,e5 2. Pf3,Pc6 3. Lb5,a6 4. La4,d6. De neo-Steinitz-verdediging van het Spaans. **5. 0-0,Ld7 6. d4,b5 7. Lb3,P:d4 8. P:d4,e>d4 9. c3** (9. D:d4?,c5 en c4), **d3!?**. Na 9. ...d:c3 **10. Dh5,g6 11. Dd5,Le6 12. Dc6+,Ld7 13. D:c3** heeft wit meer dan genoeg voor de pion. **10. D:d3,Le7!?** Meestal wordt hier eerst Pf6 gespeeld, waarna wit zich opstelt met Lg5,Pd2,Tael en f4. Met Le7 verhindert zwart deze opstelling. **11. Dg3,Lf6 12. f4,Pe7 13. e5,Pf5 14. Dd3!?** Een alternatief was Df3. **14. ...Le7.** De pion op e5 kon natuurlijk niet genomen worden. **15. Pd2,Db8.** Zwart stelt de rochade uit, wat gezien het vervolg een correcte beslissing is. **16. Pe4,Db6+ 17. Kh1,Td8 18. Ld2,Lc8** (18. ...Le6, 18. ...d5!?) **19. Tael,d5!?** Na 19. ...d:e5 **20. Df3!,e:f4 21. L:f4** heeft wit compensatie voor de pion. **20. Pg5,h6.** Een alternatief was 20. ...L:g5 **21. f:g5,g6 21. Dh3!** **21. Pf3,c5** en zwart staat beter. **21. ...0-0. 21. ...Pd4 22. f5. 22. g4.** Er is geen weg terug. Ook de witte koning komt nu danig op de tocht te staan. **22. ...Ph4!?** veiliger dan 22. ...h:g5 **23. g:f5,Lb7 24. f6. 23. D(h4,d4!),** met het idee **24. ...Lb7+ 25. Kg1,d:c3+ 26. Le3,Lc5. 24. Dh3?! 23a. h3!** was beter. Op h2 is de witte koning makkelijk te verdedigen. **24. ...h:g5 25.**

f:g5,d:c3 26. Le3,Dc6+ 27. Kg1,c:b2! 28. T:f7!? Hoewel dat objectief gezien niet correct is, is het de enige praktische kans. **28. ...T:f7 29. Dh5,Df3!!** zie diagram. **29. ...g6 30. L:f7+,K:f7 31. Dh7+,Ke8 32. Dg8+,Lf8 33. Tf1,De6! 34. D:f8+,Kd7 35. Td1+,Kc6 36. D:d8,D:g4+ of 36. Dc5+,Kb7** met remise.



Met Df3 weet zwart aanval en verdediging perfect te combineren. Er dreigt o.a.: **D:e3. 30. L:f7+,Kf8!** Slecht is **30. ...D:f7 31. g6,De6 32. Dh7+,Kf8 33. Dh8+,Dg8 34. Lc5+,Td6 35. e:d6!!** en wit wint. Na **30. ...Kf8** is het wit die verloren staat. Gezien de dreiging **D:e3+**, heeft hij geen tijd voor e6. Dan maar op de Schwindel-toer. **31. Dh8+,K:f7 32. e6+**. Beide spelers waren hier in tijdnood, wat een verklaring moge zijn voor wat nu volgt. **32. ...L:e6??** Na **32. ...K:e6!** kan wit opgeven. **33. g6+!,Kf6. 33. ...K:g6 34. Dh5+ en Lg5 mat. 34. Ld4+!,T:d4 35. Dh4+,K:g6 36. Dh5+,Kf6 37. De5+??** Met **37. g5+** kon wit de zwarte dame en de partij winnen. **37. ...Kf7 38. De6+,Kf8 39. D:e7+,Kg8 40. De8+,Kh7??** Na **40. ...Df8** staat zwart gewonnen. **41. Dh5+** en met de vlaggetjes op vallen, remise. Na **41. ...Kg8 42. Te8+,Df8 43. T:f8+,K:f8 44. Df5+,Kg8 45. Db1,Td2** kan wit niet winnen.