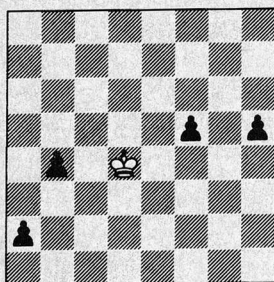




Eindspelpuzzel 1:

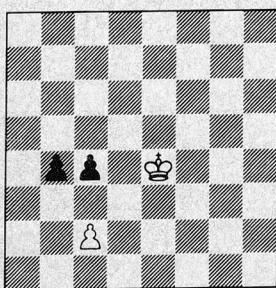


Stel U mag als zwartspeler in deze stand in plaats van een zet te doen, bepalen waar de zwarte koning, een witte looper en een witte pion staan, echter met enkele voorwaarden:

- . de zwarte koning moet op d6 of e6 staan;
- . de witte looper moet op b2 of a1 staan;
- . de witte pion moet op h3 of h4 staan, d.w.zz 'los' of 'vast'.

Nadat U uw keuze heeft bepaald is wit aan zet. Staat U gewonnen?

Eindspelpuzzel 2:



U mag de zwarte koning en een witte looper op het bord toevoegen, waarbij geldt:

- . de zwarte koning moet op b7 of a6 staan;
- . de witte looper moet op b2 of a1 staan.

Welke combinaties winnen voor wit en waarom?

De compositie van de praktijk

■ HARRY GRONDIJS

Eerst puzzel 1: Voor het gemak heb ik alle mogelijkheden geanalyseerd, en in een tabelletje vastgelegd. (Omdat het wezenlijke van de h-pionnen in het los of vast zitten is verankerd, schrijf ik 'hl' (lees: h-pionnen los van elkaar) en 'hv' (h-pionnen vast tegen elkaar.)

1. Kd6, hv, b2 = / +
2. Kd6, hv, a1 - / =
3. Kd6, hl, b2 - / =
4. Kd6, hl, a1 = / +
5. Ke6, hv, b2 - / =
6. Ke6, hv, a1 = / +
7. Ke6, hl, b2 = / +
8. Ke6, hl, a1 - / =

= / + betekent wit aan zet: remise, zwart aan zet: zwart wint, etc.

Dit is 'alles wat het geval is'. De analyses zijn simpel, bijvoorbeeld in *geval 2*: 1. Lb2 Kc6 2. Ke5 Kc(b)5 3. Kxf5 Kc4 4. Ke4 Kb3 etc. en winst. Zwart wil dus graag de witte looper op b2 hebben om op het beslissende moment een tempo te winnen. Ander voorbeeld, *geval 7*: 1. h4 Kd6 2. La1 Ke6 3. Lb2 etc. remise. De crux is *geval 2*: pas wanneer zwart in deze stelling aan zet is kan hij het mechaniek verlaten en de winst grijpen met de zet Kc6.

Het zetje b3 is onbruikbaar omdat de zwarte koning dit veld hard nodig heeft.

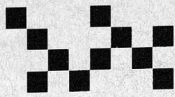
Achter het bord wordt dit soort standen op slechts een manier opgelost: de manier van de computer. Echter, het moet mogelijk zijn dit soort standen op te lossen

dmv van mathematisch bepaalde strategieën. De bereikbaarheid van de diverse gevallen voor elkaar speelt daarbij een grote rol, en maken het algoritme nog onverwacht lastig. Zou de computer een dergelijke strategie zelf gaan ontwerpen dan spreken we van artificieel intelligentie. Wat misschien leuker is, we zouden de *gevallen* kunnen samenvoegen tot een schaakbord van 2 x 4 en met pijltjes de verbanden tussen de gevallen aangeven: dan schaken we met stellingen als velden: minischaak voor het hele gezin. Het gaat erom als zwart een van de winstgevallen te bereiken met wit aan zet.

U heeft natuurlijk allang in de gaten dat we het 'eigenlijk' hebben over de tweede matchpartij Kamsky tegen van der Sterren, waarin met nog meer begrip zou zijn gespeeld indien het element van de wederzijdse zetdwang tijdig was onderkend (diagram 3).

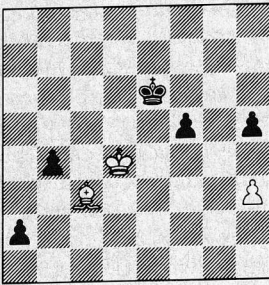
Er was sprake van een unieke positie met kenmerken van zowel een eindspelstudie als een modern schematisch probleem (waarbij de vorm van de oplossing belangrijker is dan de kracht of zwakte van de afzonderlijke zetten van het oplossingsverloop). Het mechanisme is geheel gebaseerd op een enkelvoudige maar wederzijdse zetdwang.

Ik citeer *De Volkskrant* (na 70. ..., b4): '71. La1! Kd6 72. Kc4? (dit verliest. Wit had waarschijnlijk remise kunnen maken met 72. h4) 72. Kc6! etc.'. 71. La1 is in de roos, omdat zwart nu ongeweten ons spel moet gaan spelen vanuit *geval 8* met een 'voor-keuze' uit de *gevallen 2, of 6* ! Kiest hij voor *geval 2* met 71. ..., Kd6 dan hoeft wit nog slechts 72. h4 te spelen en zwart moet uit zetnood de remi-



eindspelstudies

sestand *geval 6* kiezen. Na 71. ..., h4 (= hv) zitten we meteen in *geval 6* met wit aan zet, en wit drijft zwart naar het remise*geval 1* door Lb2 te spelen, enz. Als wit maar binnen het systeem blijft, volgt remise door herhaling van zetten.



Helaas voor Kamsky, vervolgt hij de partij na 71. ..., Kd6 met 72. Kc4? en van der Sterren wint eenvoudig met 72. ..., Kc6 etc.

Wanneer de zwarte b-pion nog op b5 staat, moeten, in de tabel, alle uitslagen worden omgedraaid, omdat de pion de toegang tot de dame-vleugel blokkeert, bijv. 70. ..., h4 71. La1, Kd6 72. Lb2, Kc6 73. La1, Kd6 74. Lb2, b4 75. La1 (is *geval 2*). Voor de uitslag van de partij maakt dit dus geen verschil omdat de ander aan zet is: zo werkt dat bij wederkerige zetsdwang!

Nu over de verwante puzzel 2:

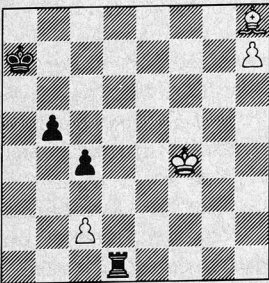


Diagram 4 is een eindspelstudie van V. Nestorescu uit 1974. Ik geef het oplossingsverloop: 1. Ke4 Th1

2. Ld4 en nu ofwel 2. ..., **Ka6** 3. h8D Txx8 4. Lxx8 b4 5. **La1!** (maar niet 5. **Lb2?** c3 6. La1 Ka5 7. Kd3 Kb5 8. Kd4 b3 =) Ka5 6. Kd5 Kb5 7. Kd4 c3 8. Kd3 Ka4 9. Kc4 Ka3 10. Lxc3 wint; dan wel 2. ..., **Kb7** 3. h8D Txx8 4. Lxx8 b4 5. **Lb2!** (maar niet 5. **La1?** Kc6 6. Kd4 Kb5 7. Bb2 c3 8. La1 b3 =) Kc6 6. Kd4 Kb5 7. La1 c3 8. Kd3 wint.

Het tabelletje:

1. Ka6 La1 +/-
2. Ka6 Lb2 +/- =
3. Kb7 Lb2 +/-
4. Kb7 La1 +/- =

Bestudering van het verloop van de studie leert dat in *geval 1* geen van beide partijen een tempo verliest en de wederkerige zetsdwang na/tijdens 9. Kc4 beslist; in *geval 2* verliest wit een tempo en treedt geen zetsdwang op; in *geval 3* verliezen beide partijen een tempo en resulteert de zetsdwang van *geval 1*; tenslotte, in *geval 4* komt wit in zetsdwang na 6. ..., Kb5 en moet een tempo opofferen. Het schema komt tot stand door de combinatie van zetsdwang en tempostrijd net zoals in puzzel 1.

Zo lijkt het, maar eigenlijk is dit tabelletje slechts een statistiekje, een metafoor van het mechanisme dat in puzzel 1 werkelijk bestaat. ■