

“TECHNIEK IN HET TORENEINDSPEL”

Vaak hoor je over een stelling zeggen dat “**de rest techniek is**”, maar voor de meeste schakers is het dan nog allesbehalve duidelijk hoe je de stelling moet winnen. Het begrip *techniek* is dan ook zeer rekbaar: ieder heeft zijn eigen niveau van techniek. Vooral gebaseerd op kennis en ervaring. Aan de hand van het toreneindspel zal ik dat proberen te verduidelijken.

In elk toreneindspel zijn de volgende vragen van belang:

- [1] **Hoe staan de torens?**
- [2] **Hoe is de positie van de koningen?**
- [3] **Is er een vrijpion (te maken) en hoe snel is die eventuele vrijpion?**
- [4] **Zijn er aanvalsdoelen? (zwakke pionnen/slecht staande koning)**
- [5] **Hoe staat een overgang naar een ander (pionnen / T-D / T-pion) eindspel?**

Na het beantwoorden van deze vragen heb je hopelijk een indruk hoe het staat en waar je kansen in aanvallend of verdedigend opzicht liggen. De mate van kennis in het toreneindspel, het pionneneindspel en eindspel toren tegen pion, zijn van groot belang.

In het toreneindspel is het vaak het beste om **actief** te spelen. Dat houdt in grote lijn in dat je [1] je koning in het spel moet brengen (*pionnen aanvallen, vrijpion ondersteunen, vijandelijke koning afhouden of met mat bedreigen*), [2] je toren actief moet opstellen (*vrijpion ondersteunen: de beste plek als aanvallende en verdediger is [meestal] erachter, vijandelijke koning in zijn activiteit beperken door bijvoorbeeld 'af te snijden [op de 2e/7e rij!]', zwakke pionnen aanvallen*) en [3] dat je een vrijpion probeert te maken. Heb je een vrijpion in handen dan moet je nog een behoorlijke 'techniek' bezitten om die troef winnend uit te spelen.

Enkele, in de *Stappenmethode* voorkomende, vaardigheden in het toreneindspel zijn;

- ⇒ **röntgenschaak (dubbele aanval)**
- ⇒ **overgang pionneneindspel of toren tegen pion**
- ⇒ **blokkeren of onderbreken (uitschakelen verdediging)**
- ⇒ **afsnijden van de koning (op de 2^e/7^e rij: beperkt de activiteit van de koning)**
- ⇒ **toren staat – meestal – het beste achter de vrijpion**
- ⇒ **tussenplaatsen (bij het 'bruggetje')**
- ⇒ **weglokken of pennen van de verdediger (van de vrijpion)**
- ⇒ **doorbraak**
- ⇒ **mat(-dreiging)**
- ⇒ **wedren**
- ⇒ **ondersteunen door koning/toren**
- ⇒ **gebruik van zetdwang**
- ⇒ **insluiten toren**
- ⇒ **verdedigen (pat, eeuwig schaak, zetherhaling, theoretische remises)**