

løst og fast omkring

Skørping Skakklub

September 2024

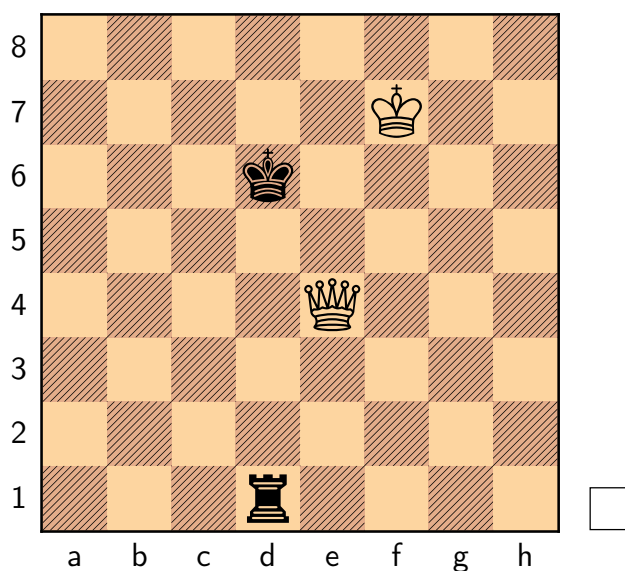
51. årgang nr. 1

Om at spille Dronning mod Tårn

Jon Johnsen

Del 2

Avancerede angrebsmetoder



Dronning mod Tårn anno 2024

Sort har med Kc6-d6 indledt et entreprenant forsvar mod Grimmels “kastespyd”:

Der kan følge genforening af Sorts brikker i centrum med Td5!.

Gendriv det ! — Haps tårnet !! — I tre træk !!!

(Vink: Opnå en særlig virtuel tredobbelt krydsild. (Jvf. Diagram 89 ff.))

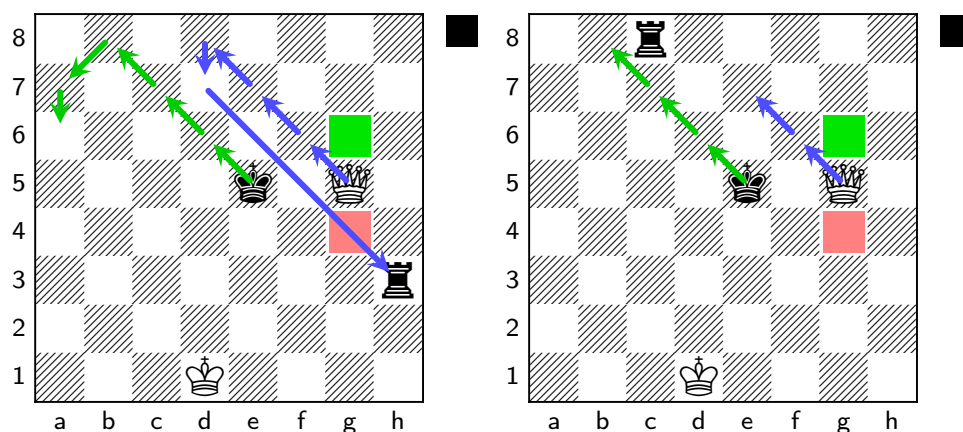
I Diagram 55 er et af de ydre områder trekanten med hjørner i a3, a6 og d3, jvf. den gule skygge. Det indeholder foruden en ydre bi- og tridiagonal også en diagonal med indekset 5, nemlig feltet a3. Der er yderligere 5 ydre områder: liniestykket a1–d1, felterne f1, h1 og h3 samt trapezet udspændt af g4 og h8.

Tårnets **indre område** består derimod af den gruppe diagonaler, som både har index ≥ 2 og indeholder centrum. I Diagram 55 er dette trekanten med hjørner i a8, e4 og e8; jvf. den lilla skygge. Dronningen står på en diagonal med index 6.

Den opmærksomme læser vil have bemærket, at hvis tårnet står i et hjørne så har det intet indre område (begge trekanter er ydre iht. definitionen ovenfor).

Vi skal nu frigøre os, fra hvordan opstillingen måtte være roteret på brættet. Af samme grund vil vi blot benytte ordet “linieskak”, uanset om skakken gives langs en linie eller en række. Det er f.eks. aktuelt i disse situationer:

Diagram 56
Sort kan trygt flytte kongen i retning af det grønne felt.



Til venstre vindes tårnet vha. en manøvre med lineskakker fra tårnets ydre område, som er helt analogt til den i Diagram 48. Til højre bliver Sorts brikker genforenede *på trods* af disse lineskakker fra det ydre område.

Forskellen er løst sagt, at tårnet står i den ‘fjerne’ ende af diagonalen.

Mere præcist er det bedre at bruge en universel formulering af Sorts trækstrategi, der vil lade sig anvende, uanset hvordan opstillingen måtte være drejet og spejlet. Det kan gøres ved at benytte et banalt billedsprog, hvori brikkerne personificeres:

Damen tænkes at kigge på Sorts konge, når hun skakker langs en linie, med skuldrene vinkelret på synslinien (=skakretningen), så den ene skulder peger på tårnets diagonal (lokkende, det er en *fælde*)—Sorts konge skal gå til den side, hvor skulderen peger **væk fra** tårnets diagonal.

Denne strategi kaldes **skulderreglen**. NB. Det er værd at notere, at strategien *ikke* refererer til tårnets placering på dets diagonal, end ikke til indre og ydre områder !

Eksempler kan ses i Diagram 56: Dronningens skuldre peger på g4 og g6, kun sidstnævnte ligger modsat tårnets diagonal, og derfor undgår Sort en gaffel ved med 1.-, Kd6 at spille sin konge til 6. række (træk til 4. række ville tillade gafflen Dg4+). Tilsvarende er 2.-, Kc7 og 3.-, Kb8 sikre træk, men til højre giver det genforening.

Indexreduktion er derimod Hvids logiske strategi for at gaffe tårnet:

Dronningen skal skakke fra et felt med lavere eller evt. samme index, som det felt hun aktuelt står på.

Udtrykt med en formel betyder dette, at med damen stående på et felt med index i_0 mens Hvid påtænker at give første skak fra et felt med index i_1 , så skal der for at Hvid foretager indexreduktion gælde at $i_1 \leq i_0$.

I praksis kan der ofte gælde lighedstegn (dvs. $i_1 = i_0$). F.eks. er der til venstre i Diagram 56 for de første 3 træk tale om at $i_0 = i_1 = i_2 = i_3 = 2$, mens den reelle reduktion af indekset, dvs. at $i_4 < i_3$, opnås fordi $i_4 = 1$ gælder for træk 4. Dd7+.

Ideen bagved indexreduktion er enkel nok: Gaffer opnår Hvid med en skak fra et felt med index 1, så dronningen skal undgå at skakke fra et felt med et højere index (undgå at $i_1 > i_0$). Kun ved systematisk at reducere skakfeltets index kan Hvid tjene sit formål bedst. Af samme grund kan vi endda formulere følgende skærpelse:

Dronningens index skal reduceres mest muligt—hurtigst muligt.

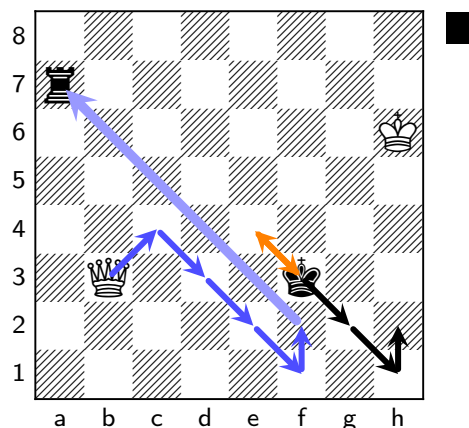
Mao.: Målet er at få Damen ind på bidiagonalen og så fortsætte som i Diagram 56.

Gaffling fra tårnets ydre område

For at illustrere indexreduktion kan vi se på den nyttige konklusion, at tårntab kan arrangeres med linieskakker fra *ethvert* felt i tårnets ydre område:

Diagram 57

Linieskakker fra et felt med index 4 i tårnets **ydre område**.



Sorts bedste er at gå til centrum med 1.-, Ke4. Dette følger ikke skulderreglen, men det kan ‘kun’ straffes ved at reducere til index 2 med 2. Dc4+, hvorefter Sort med 2.-, Kf3 må gå retur; jvf. de orange pile. Så vindes tårnet som vist på vanlig vis.

Fra nu af refereres tit til slige manøvrer med “indexreduktion” uden at angive varianter. På baggrund af ovenstående kan læseren nok selv finde trækkene.

Træk til de sorte felter duer ikke, som f.eks. 1.-, Kf2?? 2. Db6+. Men muligheden 1.-, Kf4 ?? 2. Db8+ kan være svær at få øje på. Man kan dog blive ledt på sporet af, at f4 ligger på tårnets *tridiagonal* (jvf. tårnets *bane* i afsnit 3.3 nedenfor).

1.-, Kg4 2. Dc4+ fører til tårntab helt analogt, som man let ser. Efter 1.-, Kg2 kan Hvid blot lade damen følge efter for at opnå indexreduktionen: 2. Dc2+, Kf3 3. Dd3+, Kg2 4. De2+, Kh1 5. Df1+, Kh2 6. Df2+. Analogt: 2.-, Kf1 3. Dd1+ osv.

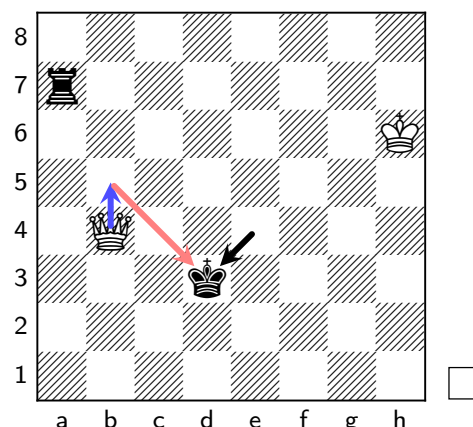
Trækket 1.-, Ke2 er næstbedst, og det kan håndteres med 2. Dc2+ som ovenfor. En anden mulighed er 2. Dc4+, som vil blive belyst ifm. Diagram 59 nedenfor.

Diagonalkrydsning

Kan Sorts konge krydse tårnets diagonal ? Hvis damen står på bidiagonalen er det umuligt, mens hvis hun står på tridiagonalen er det en reel mulighed:

Diagram 58

Kongens krydsning af tårnets diagonal, og Hvids bedste svar: **Konfrontation.**



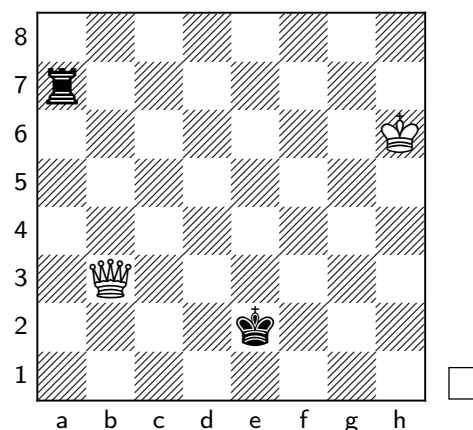
Hvids bedste svar i diagramstillingen er at spille 1. Db5+ (fra index 3 til 2), som for at konfrontere den sorte konge og spørge: "Hvad er du ude på ?"

Bakker Sort ud med 1.-, Ke4, så giver 2. Dc4+ en fælles march mod h1, som efter Dd3+, De2+, Df1+ fører til at tårnet gafles med 6. Df2+ (om ej før).

1.-, Kc3/c2 duer ikke pga. gaffen Dc5+, men i eventyret 1.-, Kd2 kan Hvid med fordel krydse diagonalen og give linieskakken 2. Dd5+!, der igen opnår en march langs en bidiagonal mod h1, så tårnet efter De4+, Df3+ gafles med 5. De3+. Formelt er det langs den indre bidiagonal, men ordene til trods må Sorts konge gå væk fra tårnet, jvf. skulderreglen, fordi Hvid ellers kan opnå at damen får index 1.

Diagram 59

Diagonalkrydsning med dronningen stående på et felt af index 4.

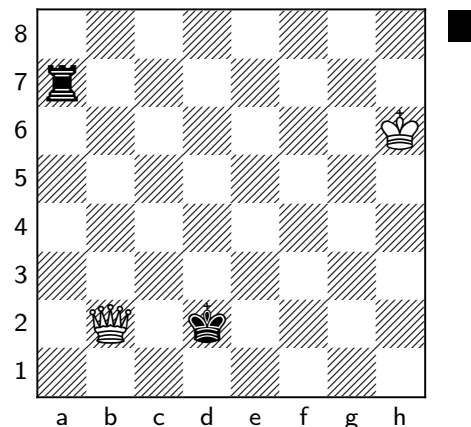


Konfrontationen 1. Dc4+ vil efter 1.-, Ke1(?) 2. De4+, Kf1 3. Df3+, K~ 4. De3+ tabe tårnet et træk tidligere end 1.-, Kf3 2. Dd3+ havde gjort. Tilsvarende for 1. Dc2+(?), Kf3 2. Dd3+, som er upræcist fordi det første træk Dc2 ikke reelt reducerer indekset.

En mere ekstrem situation af denne art kunne være følgende:

Diagram 60

En situation med damen og Sorts konge på samme side af tårnets diagonal.



Blandt Sorts 4 træk tabes tårnet efter 1.-, Kd1/Ke3 pga. en skak fra d4/b6. Efter 1.-, Kd3 opnås indexreduktion fra 5 til 2 med 2. Db5+, som er konfrontationen ovenfor.

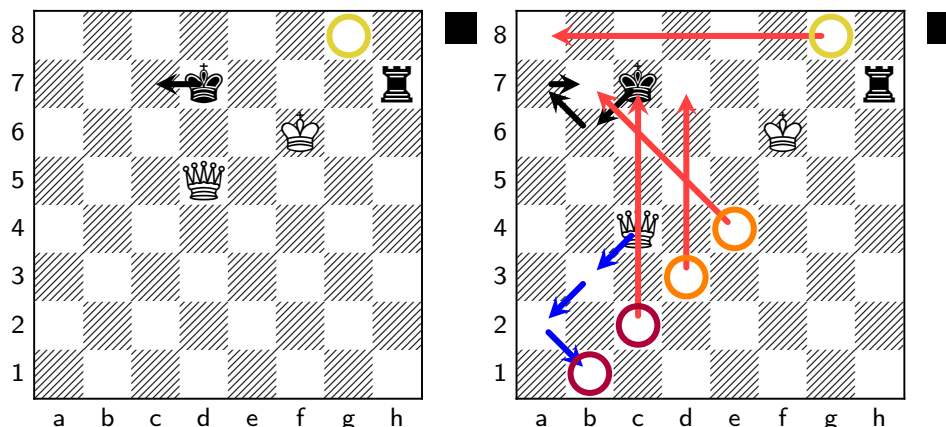
Hvad så med Sorts sidste træk 1.-, Ke1 ? Indexreduktion fra 5 til 3 med 2. Dc3+ en enklest, og 2.-, Ke2 kan følges op af konfrontationen 3. Dc4+, Kf3 4. Dd3+ osv. som ovenfor. (Bivarianten 3.-, Ke1 4. De4+ blev mødt ifm. Diagram 59.)

Eksempel: Springertræk-trekanten

Den følgende stilling er geometrisk let at huske, fordi brikkerne står i en trekant, hvor Hvids konge er i midten i en afstand af et springertræk fra de øvrige:

Diagram 61

En fatal
sværm af
gaffelfelter !



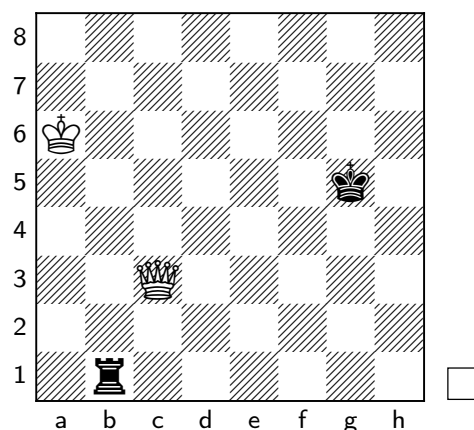
Sorts konge kan ikke gå til 8. række pga. gaffelfeltet g8. Derfor er 1.-, Kc7 tvunget. Indexreduktion følger så med 2. Dc4+ osv. (nb: Hvids konge står *ikke* i vejen). Dette er en 4-træks gaffel, som det kan ses i den højre del af diagrammet, som godtgør, at Sort ikke har noget bedre end den viste trækfølge, der ender med 6. Db1xh7.

Pudsigt er det, at selvom tårnet står i den fjerne ende af diagonalen, så bliver Sorts konge alligevel drevet væk fra tårnet, hvad der stemmer overens med skulderreglen.

Et snurrigt eksempel

Diagram 62

Indexreduktion, men hvordan ?



Her springer 1. Dg3+ i øjnene, når først man er fortrolig med manøvren for det ydre område i Diagram 57. 1. De3+ ville være konfrontationen fra Diagram 58, som her er lige så godt med 5 træk til tårntab. Men der er kun 3 træk til tårntab efter 1. De5+!, hvad der kan være svært at få øje på, fordi der skakkes fra tårnets indre område.

Analyse af stillingen i Diagram 55

Mest åbenlyst i Diagram 55 er det, at Hvid med 1. De4+ og *indexreduktion* kan vinde tårnet i 5 træk: 1.-, Kb5 2. Dd5+, Ka6 3. Dc6+ fulgt af 4. Dc5+ og 5. Dxf2.

Formelt set udføres denne manøvre i tårnets indre område, jvf. den lilla skygge, så “indexreduktion” blev bevidst benyttet i forklaringen.

Angående moralen om “*mest muligt, hurtigst muligt*” kunne det tænkes, at 1. Dc6+ ville være lige så godt som De4+ (med index 1 på både e4 og c6). Imidlertid vil 1.-, Kd3 2. Dd5+, Ke3 blot drive Sorts konge over til tårnet, idet tårnet står i den fjerne ende af diagonalen. Efter 3. De5+, Kf3 4. Ke1 vil Hvid have opnået såkaldt “udstrakt dominans af 7. række”, jvf. afsnit 6.1 nedenfor, med tårntab i træk 12.

Efter 1. De6+, Kd3 er Hvids bedste 2. Dd5+ med overgang til ovenstående. Thi 2. Db3+, Ke4 3. De6+, Kf3 4. Kf1 vil give samme type stilling som før, dog nu med damen længere væk end et springertræk fra Sorts konge, og det kræver tre træk ekstra; i alt 15 træk. Men den første reduktion var jo her også kun til index 4.

Med 1. Dc8+, Kd5 2. Db3+, Ke4 (tvunget: Kd3, Dg3+ eller Kc6, Dc4+ med indexreduktion) og 3. De6+ er der brugt 2 træk på at komme ind i ovenstående.

Reduktion til index 4 med 1. Da4+ er ej godt, for Sorts brikker genforenes efter f.eks. 1.-, Kd5 2. Dd7+, Ke5 3. Db5+, Kf4, mens Hvids er uden koordination.

Mønsterbrydelsen i stillingen er 1. Dg8+ med tårntab i kun 9 træk, selvom damen bevares på index 6. Mens Dg1 vil fratage Sorts konge c5, d4, og Dg3+ felterne på 3. række, så ville 1.-, Kb5 tillade 2. Dd5+ og indexreduktion. Så 1.-, Kb4 er klart bedst. Men efter 2. Db8+ ses det let, at tårnet vil tabes efter alle træk *på nær* 2.-, Kc4. Overraskende nok vinder Hvid så straks med et førsteklases *ventetræk*, analogt til Diagram 64 nedenfor.

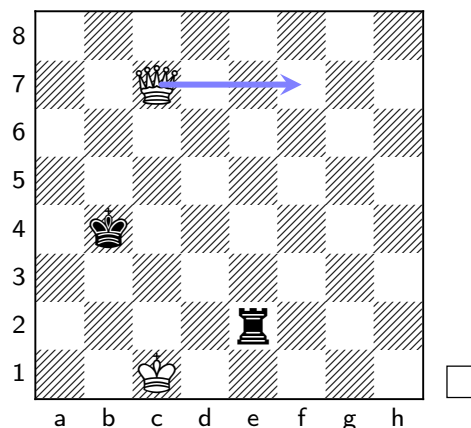
3.2 Invitation til ... et ventetræk

I den følgende åbne stilling skulle man tro, at tårnet kunne vindes i få træk:

Diagram 63

Et motiveret ventetræk.

(Tårntab i 8 træk.)



Imidlertid er 1. Df7! det suverænt bedste træk. Alt andet vil koste mindst 6 træk !

Hvordan opdages den slags ? Tjah, der er jo ingen gafler, og ingen af de 30 stillingstyper kan inddrages. Læseren må her tro på dette (læs blot de øvrige afsnit for at kontrollere påstanden !). Så Sorts opstilling synes optimal. Derfor er det oplagt at bringe Sort i trækket (à la Philidor) eller at gå efter alternativet: Et ventetræk.

Alment er det nemmest at indskrænke mulighederne for Sorts konge, da den kun har de 8 nabofelter at gå til. Ofte er et middel dertil at lade damen besætte en af den sorte konges nabodiagonaler. Derved bliver Df7 et kandidattræk.

Kongetræk er der ingen brugbare af efter 1. Df7. Thi med Df3+ og Dh5+ kan Hvid straffe alle Sorts kongetræk til 3. hhv. 5. række, og den sidste mulighed Ka4 vil tillade gaflen Dc4+. Altså en *arrest* af Sorts konge.

Tårntrækkene Th2, Te3 og Te5 vil tillade gaflen Df4+, men både Tg2 og Te4 vil fejle pga. Db7+. Av, av, av ! Så har Sort kun *en* mulighed: 1.-, Te1+.

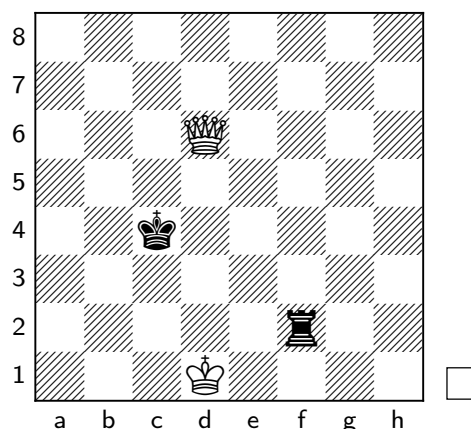
Efter 2. Kd2, Ta1 kan Hvid med 3. De7+, Kb3 4. De3+, Kb2 5. Dc3+, Ka2 6. Dc2+, Ka3 7. Kc3 stille efter pat&mat på b3. (Nb. 2.-, Tb1/Tg1 følges af 3. Db7+.)

En tilsvarende situation kan præsenteres som en skakopgave til læseren:

Diagram 64

Opgave: Find et stærkt ventetræk.

(Tårntab i 7 træk.)

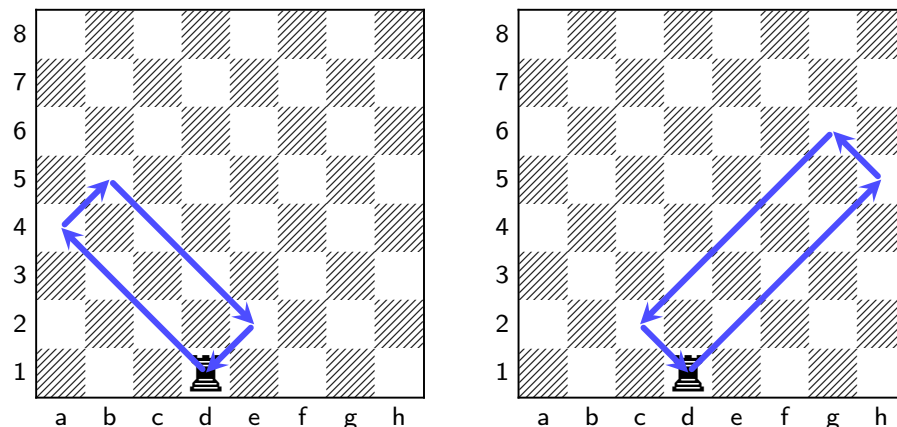


Vink: Prøv et centrumsfelt; besvar så alle gode tårntræk med *indexreduktion*.

3.3 Tridiagonalens tryllerier

Grimmell har introduceret begrebet tårnets *baner*. Disse kan være nyttige i visse åbne stillinger, så vi vil kort se nærmere på dem:

Diagram 65
Tårnets to
baner.

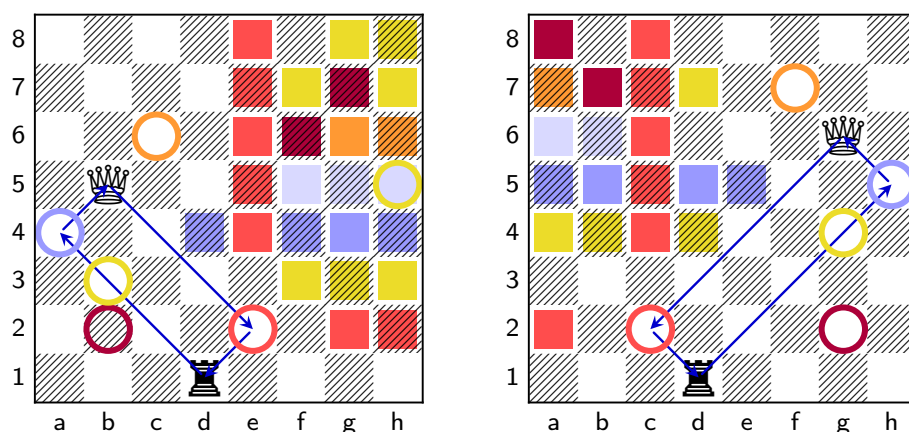


Læseren kan nok se, at tårnets baner begge er skævtliggende rektangler indeholdt i tårnets diagonal og tridiagonal—de er endda de størst mulige af den slags rektangler. Pilene viser den huskeregel for en bane, at tårnet billedligt kan føres langs sin diagonal til kanten rammes, derefter 1 felt ind på brættet, og siden retur til standfeltet.

Med tårnet placeret på e1 i stedet for, så vil diagrammerne ovenfor naturligvis skulle spejlvendes. Andre placeringer af tårnet er også muligt, eksempelvis noteres at alle de 5 gaffelfelter i Diagram 61 er placeret på tårnets bane.

Tridiagonalens rolle bør være overraskende—det er jo bidiagonalen der er central ifm. indexreduktion. Men det er trods alt klart, at når dronningen er placeret modsat tårnet i banen, så er der adgang til en enorm masse gaffelmuligheder mm., som kan vises med flotte farvelader:

Diagram 66
Fatale felter for
Sorts konge.



Til venstre ses det straks, at dronningen ved at 'fortsætte' til banens hjørnepunkter e2 og a4 kan opnå gafler på alle felterne markeret med rødt og blå. Ligeså vil alle de gule felter kunne nås med gafler fra b3 eller h5—idet dog Sorts konge på f3 håndteres med spidning fra h5. Felterne f5, g5 og h5 er blegblå, fordi Sort her vil stå i skak så kongen må flyttes til et af de fatale felter (d5, d7 er ej med, da Kd6 er fint for Sort).

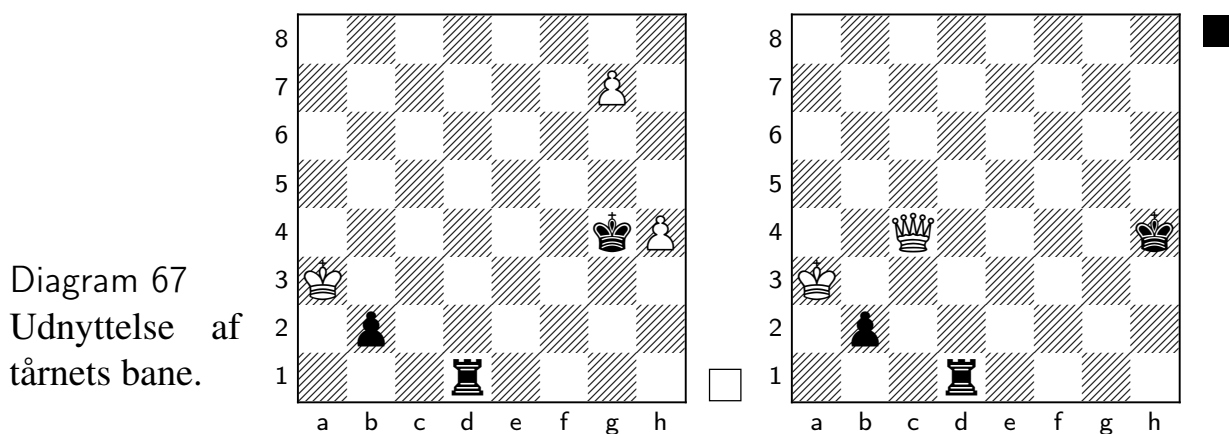
Hvis Sorts konge står på et af de orange felter g6 og h6, så kan Hvid med 1. Dc6+ (fra kvintdiagonalen!) følge op på trækkene 1.-, Kf7/Kf5/Kh5 med gafflen 2. Df3+, mens 1.-, Kh7 2. Dc2+ er gaffling fra den lange bane ! Derimod vil 1.-, Kg5/Kg7 tillade skakken 2. Dg2+ fra det ydre område, så tårnet vindes via indexreduktion.

Endelig er der 1. Db2+, som kan håndtere Sorts konge på det lilla felt f6 evt. g7. Thi 1.-, Ke~ 2. De2+ vil være en gaffel, mens 1.-, Kf~ 2. Df2+ igen vil være en skak fra det ydre område, tillige med 1.-, Kg~ 2. Dg2+ såvel som 1.-, Kh~ 2. Dh2+.

Sorts konge kan fint stå på f8, for efter 1. Db4+, Ke8 2. Da4+, Td7! har Sort fået genforenet sine brikker.

Den højre del af Diagram 66 er enklere. Læseren må selv overveje de antydede manøvrer, herunder hvorfor Sorts konge ville stå godt på b8 og d6 eller e6.

Som en anvendelse kan vi se på en praktisk situation:



Efter 1. g8=D+ duer kun 1.-, K×h4, men 2. Dc4+! er så en skak fra *tårnets bane*, som vist til højre. Det er Hvids bedste med 18 træk til mat. K×b2 ville koste 24 træk, mens Dh7+/Dh8+ pga. Hvids dårlige koordination ville kræve 29 træk til mat (og risiko for remis). Sort vil være nødt til at gå til 5. række med kongen, f.eks. 2.-, Kg5. Men 3. Db5+! opnår (trods bonden) gevinstsituationen diskuteret ifm. Diagram 66.

Farvelægningen i Diagram 66 er ikke vigtig at huske, for tårnet kan vindes let i praksis. Det væsentlige er at Sorts konge vil stå fatalt i godt 1/4 af brættet ifm. den lange bane (jvf. højre del), mens det er $1/4 + 1/8 = 3/8$ for den korte (venstre del). Undtagelserne i form af b8, d8, d6 hhv. f8, d8, d6 kunne være væsentlige.

Felterne e5 hhv. c6 burde principielt være blegblå i Diagram 66. Den røde farve er dog valgt for at give et *stærkt* visuelt indtryk af, at De2+ hhv. Dc2+ vil gøre det umuligt for Sorts konge at betræde tårnets nabolinie. NB. Angående Sorts konge på felterne e5 hhv. c6 er der naturligvis 1.-, Td5! hhv. 1.-, Td6!.

Læseren bedes bemærke, at bidiagonalskakken 1. Db2+ til venstre i Diagram 66 kunne følges op af et fløjskifte for dronningen med en skak fra e2, f2, g2 eller h2. Dette er et typisk eksempel på den teknik, der i kapitel 4 benævnes *virtuel krydsild*.

4 Dronningens Diagonaler

Her serveres nogle fornærmelser af læseren om nytten af diagonalskakker.

4.1 Vinkelrette kongetræk

Nedenstående udvidelse af teknikken i Diagram 23 bør absolut fremhæves.

Efter at Hvid har givet en *diagonalskak* fra en af tårnets nabodiagonaler, så er der to forhold at være opmærksom på:

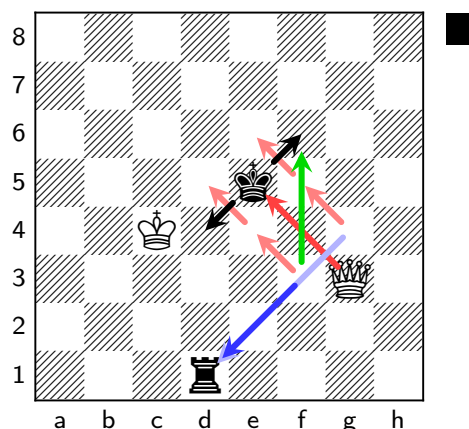
- (I) Sort har kun **to træk**, der undgår tårntab, og begge træk er **vinkelrette** på skakretningen (så man finder dem straks).
- (II) *Oft*e er mindst det ene af Sorts to træk **ubrugeligt**.

Faktisk blev (I) uden kommentarer benyttet allerede ifm. Diagram 49. Punkt (II) blev stiltiende iagttaget i Diagram 23, hvor *begge* de 'vinkelrette' træk i punkt (I) er ulovlige, dels fordi Hvids konge dækker c7 og dels fordi feltet e9 ikke er med på brættet—og det var af netop denne grund at tårnet var dømt til at gå tabt i Diagram 23.

Som et simpelt eksempel kan vi her se på følgende stilling:

Diagram 68

To træk **vinkelret** på skakretningen, markeret med sorte pile.
Her er de begge ubrugelige, jvf. (II).



Her er det klart, at Sorts to relevante kongetræk er Kd4 og Kf6. Men ingen af dem duer, for Kd4 er ulovligt og Kf6 tillader gaflen Df3+, jvf. den grønne pil i f-linien. Altså taber Sort straks tårnet i denne stilling.

Med damen stående på a3 i Diagram 68 kan læseren overveje følgende:

Kunne man have fundet Hvids gevinsttræk Da3-g3+ ved brættet ?

Man burde se at Dg3+ er en skak fra en bidiagonal. Derefter er det en **stor hjælp**, at man så kun skal finde trækkene Kd4 og Kf6, jvf. punkt (I)—og bagefter undersøge, hvilke af disse der evt. er ubrugelige, jvf. punkt (II).

Erkendelsen om de to vinkelrette træk er en ingrediens, som i praksis ofte er afgørende i den analysemetode, der præsenteres i det næste afsnit.

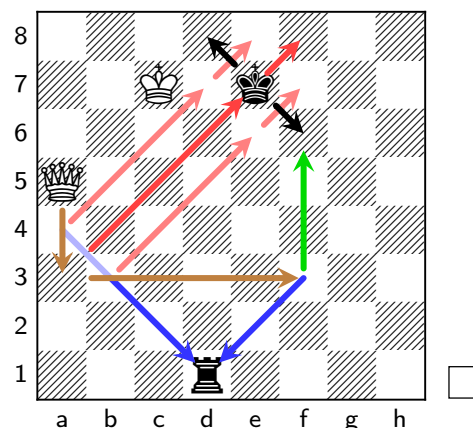
4.2 Virtuel krydsild

Overskriften kan motiveres af eksemplet nedenfor, hvori Hvid opnår ‘salver’ både langs tre diagonaler (ligesom i Diagram 68) og langs en linie efter et **fløjskifte**.

Det virtuelle består i, at ‘beskydningen’ fra flere retninger naturligvis ikke opnås med et enkelt træk, men opstår undervejs i løbet af en planlagt trækserie:

Diagram 69

1. Da3+ indleder en **virtuel krydsild** med gaffen 2. Df3+ som **fløjskifte**.
Sorts to træk er ubrugelige.
(Tårntab i tre træk—eller fire !)



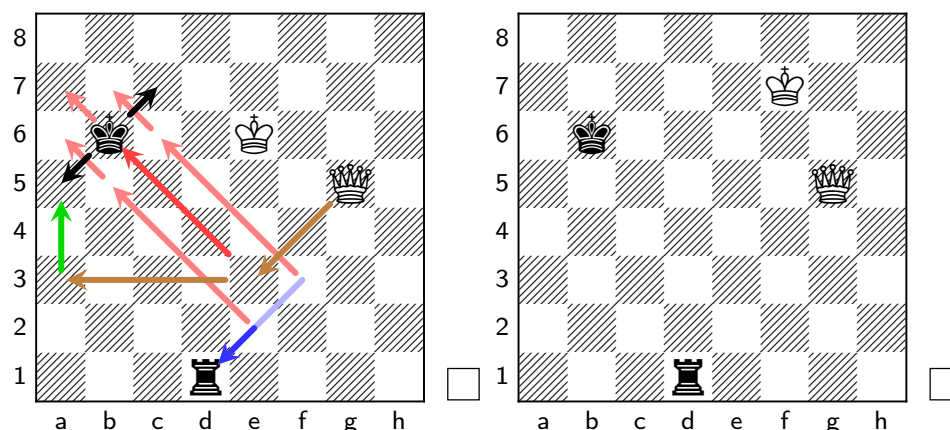
De to brune pile viser de træk, der her realiserer Hvids virtuelle krydsild: 1. Da3+ og 2. Df3+ som gaffer tårnet efter 1.-, Kf6 (hvis Sort ej tillader skak fra a4/b3).

Det bør nævnes, at efter 1. Da3+, Ke6 2. Db3+ kunne Sort trække 2.-, Td5, men efter 3. Kc6 ville tårnet tabes pga. bindingen. En placering af Hvids konge på c8 havde gjort 2.-, Td5 til en stor ressource for Sort. Sådanne undtagelser fra (I) må man være på udkig efter: De er tit i øjnefaldende, så de vil ofte ikke blive nævnt.

For god ordens skyld bør det nævnes, at stillingen i Diagram 69 også kan vindes via pendulskakker på e5, f4, e3 og f3, omend det kræver to træk mere.

Fløjskiftet for dronningen er mere interessant i de næste to stillinger, hvor man let kunne overse, at det bliver dræbende for Sort:

Diagram 70
Virtuel
krydsild
efter 1. De3+.



Hov, efter 1.-, Ka5 er 2. Da3+ jo ikke en gaffel ! Nej, men det er en lineskak fra tårnets *ydre* nabodiagonal, så den er *fatal* for Sort (2.-, Kb~ 3. Db3+ vil gaffe). Her udnyttes altså kendskab til Diagram 48. Alment kan et fløjskifte i form af en lineskak fra tårnets *ydre område* være nok til at vinde tårnet, jvf. emnet indexreduktion.

Efter det andet vinkelrette træk 1.-, Kc7 kan Hvid med fløjskiftet 2. Dc3+ stille Sort i det kendte dilemma om 3. Db3 skal være en gaffel eller en trippeltrussel. Da Sorts nederlag således forberedes med 2. Dc3+, kalder vi det en **preparationsskak**.

I den højre del af Diagram 70 er det samme sag efter 1. De3+, Ka5. Pointen er, at Hvid vha. virtuel krydsild straks(!) kan se, at der skal regnes videre på 1. De3+, Kc7. Hvid kunne jo så overveje, at 2. Dc3+ også her vil virke som en preparationsskak.

Sagen er, at Sort er *nødt til* at gå til d-linien iflg. reglen om skakker fra en indre nabodiagonal (2.-, Kb~ 3. Db3+). Efter 2.-, Kd8 3. Da5+ skal Sort vælge mellem gaflingen 3.-, Kd7 4. Da4+ og det bedre 3.-, Kc8 4. Df5+, men det sidste bringer Hvid ind i hovedvarianten i “kastespyddet”, der gennemgås i kapitel 5. Dette skal læseren ikke kende til her, det vigtige er ideen om at overgå til en kendt gevinstmanøvre.

Efter 2.-, Kd6 3. Dg3+ har Sort kun det ene ‘vinkelrette’ træk 3.-, Kc5, som tillader den fatale diagonalskak 4. Da3+ fra den ydre bidiagonal; jvf. Diagram 49.

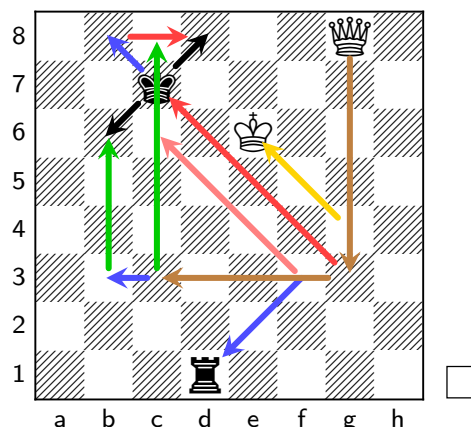
Mon også den sidste mulighed 2.-, Kd7 taber ? Den eneste skak er 3. Dh3+, og 3.-, Kc6 4. Df3+ vil gaffe tårnet (jo: 4.-, Td5 5. Ke6), mens 3.-, Kd6 4. Dg3+ giver gevinstvarianten ovenfor; hvorimod 3.-, Kc7 4. Dg3+ eller den lange vej 3.-, Kd8 4. Dh4+, Kc7 5. Dg3+ vil føre ind i den ovennævnte hovedvariant fra “kastespyddet”. Igen må læseren blot tage dette som en oplysning, der vil give mening senere.

Det bør dog trods alt være klart, at disse 5-træks beregninger kun lader sig udføre, fordi (I) og (II) samt virtuel krydsild indskrænker antallet af varianter *drastisk*.

Preparationsskakker kan ofte være det eneste reelle resultat af damens fløjskifte. Det ses i det næste eksempel, hvor der også er flere atypiske forhold:

Diagram 71

Preparationsskak i en virtuel krydsild.



Nytten i at analysere vha. virtuel krydsild bliver klar efter 1. Dg3+ fordi:

- Sorts ‘vinkelrette’ træk 1.-, Kb6 og 1.-, Kd8 er ubrugelige på grund af en gaffel på b3 hhv. en banal mat på b8 (som en ny årsag),
- ekstraordinært har Sort her 1.-, Kc8, da Hvids konge forhindrer Dg4+,
- derefter er 2. Dc3+ en preparationsskak, fordi Sort så stilles overfor dilemmaet, om 3. Db3 skal være en gaffel eller trippeltrussel !

Virtuel krydsild med temaet preparationsskak er nok Hvids bedste chance for at blive ført frem til den mulige trippeltrussel i Diagram 71: Den vil kunne opdages ved mønstergenkendelse, men det fungerer jo kun når man i forvejen kender mønsteret.

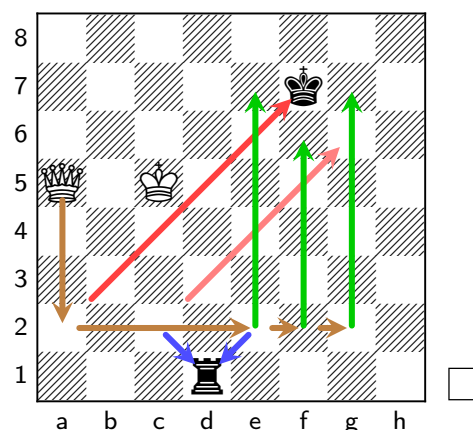
Det bør derfor nævnes, at selvom den mulige banale mat i Diagram 71 overses, så kunne man søge en virtuel krydsild ved at kombinere diagonalskakken 1. Dg3+, Kd8 med fløjskiftet 2. Db3 baseret på trippeltruslen som tema (i stedet for en gaffel). Det ville også være brugbart i praksis.

Robustheden i virtuel krydsild kan også illustreres af den næste situation, hvor den relevante skak ikke kommer fra en bidiagonal. Alligevel kan man straks overskue Hvids gevinst pga. fløjskiftet til det ydre område, jævnfør de 3 grønne pile:

Diagram 72

Hvilken skak er bedst for Hvid ?

1. Da7+, 1. Dc7+ eller mon 1. Da2+ ?



Efter 1. Da2+ duer ingen af Sorts 6 mulige kongetræk, fordi 1.-, Ke~ vil tillade gafflen 2. De2+, mens såvel 1.-, Kf~ 2. Df2+ som 1.-, Kg~ 2. Dg2+ vil være skakker fra tårnets ydre område og derfor fatale for Sort, jvf. afsnittet om indexreduktion. Dog ville 1.-, Kg6 2. Dc2+ være hurtigere for Hvid; mens 1.-, Ke8 2. Da4+?, Td7 ville være godt for Sort.

For at opsummere, så kan man efter en diagonalskak fra en af tårnets (indre eller ydre) nabodiagonaler opnå **virtuel krydsild**, hvis et af eller begge Sorts to ‘vinkelrette’ træk er ubrugelige før eller efter et fløjskifte pga. en

- ◇ gaffel,
- ◇ skak fra tårnets ydre område,
- ◇ banal mat,
- ◇ trippeltrussel,
- ◇ preparationsskak baseret på kendte gevinstvarianter.

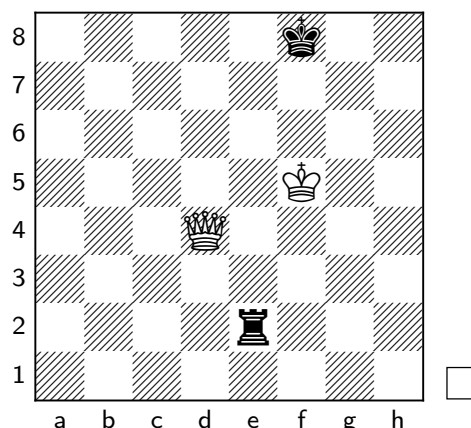
Virtuel krydsild er tilsyneladende ikke omtalt andre steder. Analysemetoden er dog nyttig generelt, og i særdeleshed nedenfor i kapitel 5 om “kastespyddet”.

Som illustration af (I), (II) og virtuel krydsild kan vi her også pege på situationen i det tidligere Diagram 37.

Et andet eksempel er opgaven nedenfor, hvor den virtuelle krydsild kunne være svær at få øje på, da Hvids egen konge er tæt på at stå i vejen for fløjskiftet:

Diagram 73

Skal Hvid skakke på b4, c5, d6, d8 eller h8 ?—Eller true mat med Kf6 ?



Kun Db4+ og Dc5+ er skakker fra bidiagonalerne. Da Kg7 er Sorts eneste vinkelrette træk, så er Db4+ er bedst for Hvid, da det tillader virtuel krydsild:

1. Db4+!, Kg7 2. Dg4+, K~ 3. D×e2.

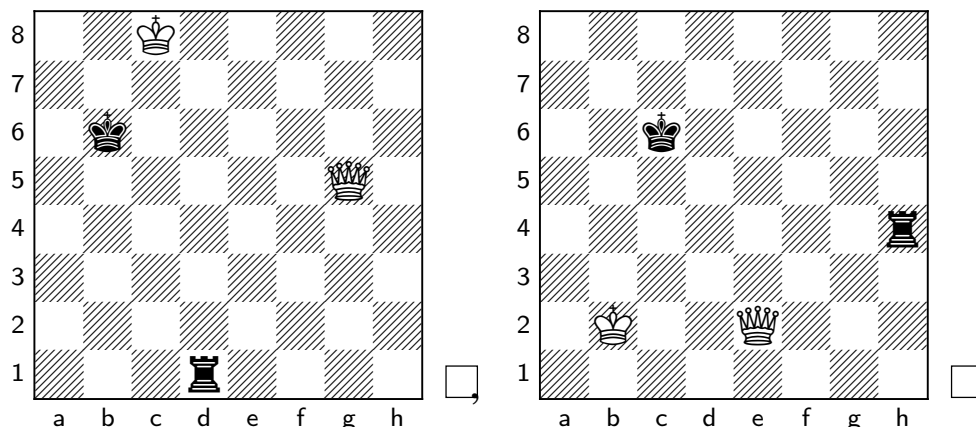
Af pædagogiske grunde bedes læseren selv finde de relevante pile i diagrammet, både langs diagonaler, linier og rækker !

Hvordan får man øje på den slags i praksis ? Læseren havde sikkert selv fundet de mulige skakker (tænk: b4, c5, d6, d8 og h8 markeret med rødt). Og mattruslen Kf6 burde også springe i øjnene (tænk: f6 med blå). Men det er først når man afsøger tårnets diagonaler (tænk: e2–a6 og e2–h5 med grønne linier) og overvejer en mulig gaffel *felt for felt*, at man føres til åbenbaringen:

Bidiagonalskak Db4+ ✓, vinkelret træk Kg7 ✓, fløjskifte Dg4+ ✓.

Ydermere kan vi tage et par opgaver: Hvid trækker og opnår vindende fordel.

Diagram 74
Opgaver om
virtuel
krydsild.



Hvis læseren med det samme så, at Hvid i den første opgave vinder med skakken 1. De3+ fordi der kun er to mulige træk, igen Kc7 og Ka5, hvoraf det første er ulovligt og det andet er tabsgivende, så er det ovenstående nok velforstået.

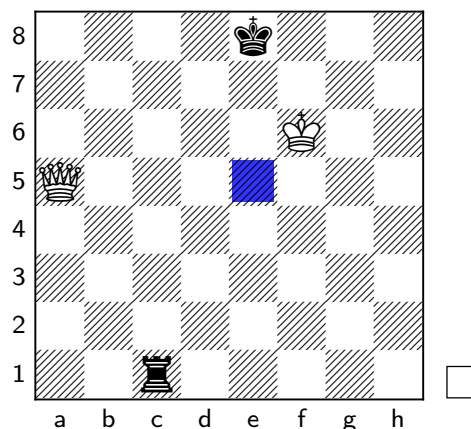
I den anden opgave vil 1. Dg2+(!) kun levne Sort muligheden 1.-, Kd7 (da Kb5 taber til Dg5+), hvorefter 2. Dg7+ er en skak fra et felt i tårnets ydre område havende index 3 (og Dg6+, Df7+, De8+ og De7+ som svar på Sorts længste forhaling).

Eksempel: Håndtering af et fjernforsvar

Det er også illustrativt, hvordan nærmest alle teknikkerne mod fjernforsvar kommer naturligt i spil ved gevinstførelsen i denne stilling:

Diagram 75

Trækket Kd8-e8 har tilladt Hvid at sætte mat i 13 træk begyndende med 1. Ke5.



Da damen ikke umiddelbart kan opnå noget, så er det oplagt for Hvid at forbedre kongens placering. Omend 1. Ke6? vil true med mat, så ville det være en grov fejl, da 1.-, Tc6+ 2. Ke5, Th6 vil koste Hvid meget tid. Der truer nu Th5+, og efter f.eks. 3. Dc7, Tg6 har Sort fået målstillingen i det såkaldte 3. rækkeforsvar (mat i 19 træk).

Kandidattrækket over dem alle må være 1. Ke5! af den simple grund, at Sort derefter ikke ville have nogen gratis skak (da c5 og e1 dækkes af damen).

Tårnet vil fra de fleste felter kunne slås direkte eller vindes, som f.eks. 1.-, Tg1 2. Da8+, K~ 3. Da7+, på nær fra b1 og c8. Men 1.-, Tb1 tillader mattruslen 2. Ke6, hvorefter 2.-, Tb8 3. Da4+, Kf8 4. Df4+ gafler tårnet, mens 2.-, Kf8 3. Df5+ ej er bedre. Derimod vil 1.-, Tc8 2. Kd6 pga. 2.-, Kf~ 3. Df5+ tvinge Sort til et tårntræk f.eks. 2.-, Tc1 3. Dh5+ eller 2.-, Tb8 3. Dh5+, Kf8 4. Dh8+ og 5. Dxb8; eller sågar 2.-, Td8+ 3. Ke6, Tc8 4. Db5+, Kf8 5. Dd7 så tårnet må ofres for at udskyde matten.

Kongetræk er der pga. gafler fra a3 og d2 kun et brugbart af: 1.-, Kf7. Denne hovedvariant efter 1. Ke5 kan gennemtænkes vha. midlerne mod fjernforsvar:

1. -, Kf7 2. Da2+ etablerer virtuel krydsild (selvom Ke5 blokerer),
2. -, Kg7 3. Dg2+ er et fløjskifte til tårnets ydre område,
3. -, Kf7 4. Df3+ går fra index 3 til index 2,
4. -, Ke8 5. Kd6 med kontrol over skakfelterne c6 og d1,
5. -, Te1 6. Dg3 med en trippeltrussel, og dernæst mat i 6 træk.

Bemærk finten, at Sorts to vinkelrette træk er 2.-, Kg6 (der håndteres som ovenfor) og 2.-, Ke8, som Hvid kunne besvare med 3. Da4+ fulgt af en gaffel fra a3/f4 eller efter 3.-, Kd8 4. Kd6 en fatal opposition (d1 er dækket). Ideen i 4.-, Ke8 er at søge ly bag Hvids konge, idet 4.-, Kg8 ville tillade tårntab vha. skakker fra det ydre område.

Som bivariant i ovenstående er der dog også den lidt mere obsternasige variant 5.-, Ta1 6. Dh5+, Kf8 7. Dh8+, Kf7 8. Dxa1, som kan føres til mat i træk 13.

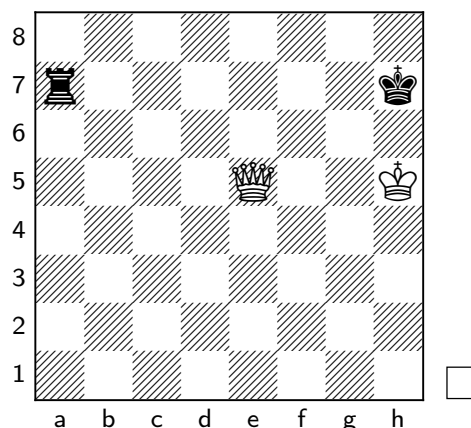
4.3 Hovedeksempel: Virtuel dobbelt krydsild

For læseren af disse linier vil det nok være en ambition at kunne hapse tårnet på systematisk vis i en stilling, der er så **decideret** åben som den i Diagram D !

For bekvemmelighedens skyld vises den også i et diagram her:

Diagram 76

Oplæg til virtuel krydsild ?
(Tårntab i 8 træk.)



Morsomt nok er det faktisk sådan, som vi skal se nedenfor, at Hvid næsten skal inddrage *hele* brættet i håndteringen af stillingen.

Formentlig vil det mest instruktive være at gennemgå en tankeproces, der kan lede frem til en direkte gevinst. Dette gøres måske bedst via spørgsmål og svar:

◇ **Gaffling**, er det muligt her ?

—Nej da, Sorts konge og tårn er jo på felter af uens farve.

◇ **Bidiagonalskakker** er vigtige. Er de nyttige her ?

—Nej, Sorts vinkelrette træk Kg8 og Kh7 er begge brugbare angående skakkerne De4+ hhv. Dd5+, og ligeså ved Dd3+/Dc4+.

◇ **Virtuel krydsild** er et stærkt redskab. Giver det noget her ?

—Næh, De4+ kan give fløjskifterne De8 eller Dg4, og så ville Dc4+ kunne følges af Dc8 eller Dg4. Men det er næppe nyttigt.

◇ **Fløjskifte** er det vigtigste i virtuel krydsild (bidiagonalskakker kan evt. undværes). Er der overhovedet nyttige gaffelfelter ?

—Ja: b8 vil være nyttigt med den sorte konge på 8. række, og med Sorts konge på g-linien vil g1 være nyttigt !

◇ Kan en **diagonalskak** muliggøre fløjskifterne Db8 og Dg1 ?

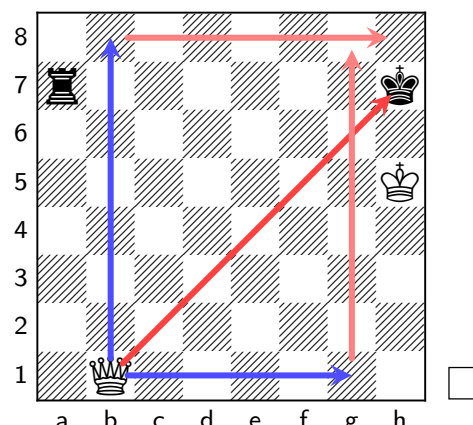
—Ja: Efter Db1+ kan *både* Db8 og Dg1 spilles !!

Angående det næstsidste punkt er det relevant her at fremføre en oplagt ting: Gaffelfelter findes at lade øjnene at søge væk fra tårnet langs dets to diagonaler. Naturligvis.

På baggrund af ovenstående punkter bør man som nøglestilling kunne forestille sig den nedenfor viste virtuelle krydsild, der har mulige fløjskifter i to *forskellige* retninger. Slige situationer vil, jævnfør overskriften, i det følgende blive benævnt som *virtuel dobbelt krydsild*:

Diagram 77

En mulig virtuel dobbelt krydsild ?
Stillingen ville være fatal for Sort,
da hverken g-linien eller 8. række
kan 'betrædes'.



Det er åbenlyst, at stillingen her ville være fatal for Sort, da kongen så hverken kunne blive stående eller kunne gå til et sikkert felt i hjørnet.

De kritiske punkter at overveje til sidst er derfor disse:

◇ Kan en **skakserie** føre dronningen hen på skakfeltet b1 ?

—Ja, med De4+, Dd5+, Dd3+, Db3+ og Db1+, for efter Db3+ kan Sort spille Kg7, men Hvid kan indskyde Db2+ og derfra gå til b1, for med damen i b-linien er Sort nødt til at holde sig til Kg7/Kh7.

◇ Kan Sort **stikke af** fra hjørnet med kongen ?

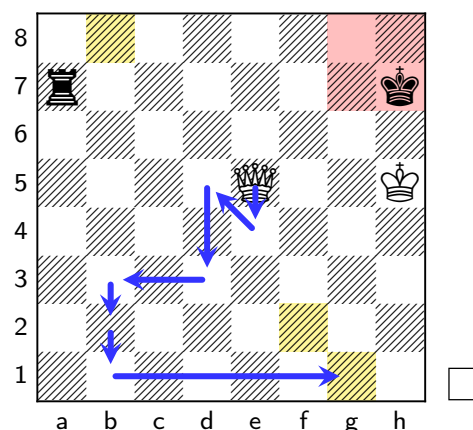
—Nej, de vinkelrette træk Kg8/Kh7 muliggør det ikke før Db2+, men efter Kf7 ville Hvid så have gafflen Df2+.

Dog kan Sort efter Dd5+ spille en bivariant med Kf8, Dc5+, Te7, men efter Kh5-g6 må Sort sætte tårnet i slag for at undgå Dc8#.

Alt i alt når man således frem til, at Hvid kan vinde tårnet på følgende måde:

Diagram 78

Dobbelt krydsildens realisering.
Tårnet falder i 8 træk, fordi Sorts konge
ikke kan forlade det røde kvadrat.



Ang. Diagram D ses heraf, at nøglefeltet er b1, hvorfra næstsidsste skak⁷ skal gives.

Manøvren her er ikke en 7-træks gaffel pga. trækket Kg6 ovenfor. Krydsild fra et diagonalfelt med index 6 ses ikke tit, men endnu et eksempel gives i næste afsnit.

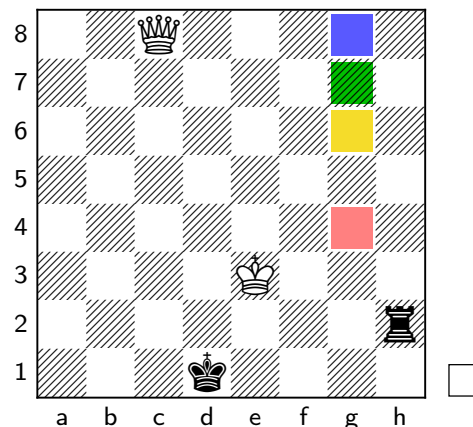
⁷J. Nunn beskrev blot metoden med: "winning the rook with a nice staircase manoeuvre" i *Secrets of pawnless endings*, Diagram 91 punkt 6).

4.4 Hovedeksempel: Virtuel tredobbelt krydsild

Stillingen i det følgende diagram ser umiddelbart rimelig ud for forsvaren. Men den tillader en yderst konsekvent gevinstførelse med de viste nøglefelter:

Diagram 79

Skitse af en virtuel tredobbelt krydsild.
(Tårngevinst i 7 træk.)



Ideen er at drive Sorts konge ind i kvadratet udspændt af a1 og c3, og så at gøre hele kvadratet til et minefelt. Konkret etableres en virtuel krydsild, som *udbygges* skridtvist, indtil et *tredobbelt* fløjskifte er muligt.

Først opnås virtuel krydsild med 1. Dg4+ (brikkernes opstilling kendes fra Philidorstillingen, men her kan Sort gå til b- og a-linien). Fløjskiftet Dg1+ vil så berøve Sorts konge 1. række her og i det følgende. Altså er 1.-, Kc2 tvunget for Sort.

Andet skridt er 2. Dg6+, der fastholder fløjskiftet Dg1+ og presser Sort til at vælge: Med 2.-, Kb3 kan Sort sætte kongen på et hvidt felt, men det vil blot tillade Hvid at gå direkte til skridt nr. 4 med Dg8+. Derfor må Sort med (2.-, Kc3 eller bedre) 2.-, Kb2 placere sin konge på et sort felt.

Tredje skridt er den virtuelle krydsild 3. Dg7+, som pga. fløjskiftet Dc7+ vil fratage Sorts konge c-linien foruden 1. række pga. Dg1+. Desuden har Hvid som svar på 3.-, Ka3 et *tredje* fløjskifte i form af 2-træks gafflen 3. Da7+, Kb~ 4. Db8+, så Sort er nødt til at gå til et hvidt felt med (3.-, Kb3 eller) 3.-, Ka2.

Endelig vil 4. Dg8+ etablere en ny virtuel 3-dobbelt krydsild, som her pga. fløjskiftet Db8+ vil fratage Sorts konge b-linien foruden 1. række pga. Dg1+. Derfor vil 4.-, Ka3 være tvunget for Sort, men derefter vil det tredje fløjskifte 5. Da8+ være en 2-træks gaffel, som vil koste Sort tårnet.

Forsøges 4.-, Kb1? vinder Hvid som nævnt med 5. Dg1+ (ej 5. Db8+?, Tb2!).

Efter 3.-, Kb3 4. Dg8+ kunne 4.-, Kc3 være en mulighed, men da er 2-træks gafflen 5. Dc8+ det tredje fløjskifte (Dg1 er uaktuelt). Sort kunne også forsøge det uskyldigt udseende tilbagetog 3.-, Kc2 med den forsvarsmæssige finte, at Hvid skal finde den diagonale tilbagetrækning af dronningen 4. Da2+! for nu at *spidde* tårnet.

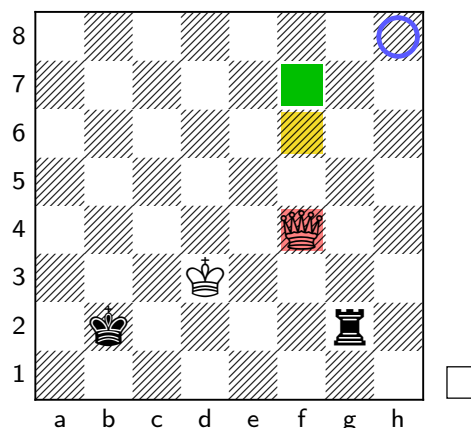
Det bemærkes også, at allerede 2.-, Kc3 3. Dg7+, Kb4 er en mulighed, men i så fald vil fløjskiftet 4. Db7+ være en 3-træks gaffel. (Hvis Sort stiller kongen på b4/a4, så kan Sort ikke opnå Kb1/Kc1, mens Hvid prøver at gaffe tårnet fra b8 eller c7.)

Hvis opstillingen er forskudt en linie mod venstre kan Hvid gå frem på samme måde som i Diagram 79. Men en enkelt væsentlig forskel bør fremhæves.

Til det formål kan vi se på følgende stilling, hvor skakken fra det røde felt allerede er givet, således at brikkerne åbenlyst står med et springertræks afstand. Noget tilsvarende kunne siges om kongerne og tårnet samt det røde felt i Diagram 79.

Diagram 80

Tredobbelt krydsild med
tårnet en linie fra randen.
(Den blå cirkel hentyder til
en nødløsning i teksten.)



Det ses let, at Hvid med 1. Df6+ vinder analogt til Diagram 79. Efter 1. Df6+, Ka2 2. Df7+ har Hvid opnået virtuel 3-dobbelt krydsild med fløjskifter til f1, b7 og a7. Sidstnævnte vil være en 2-træks gaffel, f.eks. 2.-, Ka3 3. Da7+, Kb2 4. Db7+.

Dette er væsentligt at påpege i detaljer, som altså hermed er gjort, for automatreaktionerne 3. Df8+(?), Kb2 4. Db8+? vil efter 4.-, Kc1! sætte Hvid 5 træk tilbage, fordi tredobbelt krydsild nu må begyndes forfra med 5. Df4+.

Hvid kan dog begrænse tabet efter 3. Df8+ ved at skakke *helt* ude i hjørnet, som vist med den blå cirkelmarkering af feltet h8 ! Altså: Efter 3.-, Kb2 opnår Hvid med 4. Dh8+! en virtuel tredobbelt krydsild med mulige fløjskifter til både h1, a8 og b8. Dette fratager Sorts konge felterne på hhv. 1. række og a-linien samt b-linien i kraft af 2-træks gafflen Db8+ som svar på 4.-, Kb3.

Et eksempel med en alternativ illustration vil følge til sidst i kapitel 8 nedenfor. En radikalt anderledes tredobbelt krydsild vil være fundamental for “kastespyddet” i kapitel 5 nedenfor, jvf. omtalen af det entreprenante forsvar til sidst i afsnit 5.2.

Opstillingen i Diagram 79 kan også være forskudt 2 linier mod venstre. Men Hvid vinder straks med 1. Db7+, Ka2 2. Da7+ pga. 1.-, Ka1 2. Da8+, Ta2 3. Dh1#. (Hvis stillingen i Diagram 80 analogt er forskudt 1 linie mod venstre, så vil 1. Da8+ være en 3-træks gaffel, da der er matsætning af Sort i bivarianterne.)

Farvelægningen af felterne i Diagram 79–80 er naturligvis udført bevidst, fordi det ofte kan være Hvids bedste træk at gå direkte til f.eks. det grønne felt. Så man bør kunne genkende de stillinger, der optræder undervejs ovenfor.

It makes little sense to continue planlessly, just hoping that your opponent will allow a fork picking up the rook. Having an idea of the correct plan will at least give direction and purpose to your moves. (Nunn)

5 “Kastespyddet”

Nedenfor ser vi på en fundamental anvendelse af trippeltruslen. Emnemæssigt kunne “kastespyddet” derfor have været placeret i kapitel 2 om afledte gevinststillinger.

Imidlertid er begreber som tårnets ydre område og virtuel krydsild fra kapitel 3–4 væsentlige for at forstå manøvrerne nedenfor.

Fjernforsvar kan være besværlige, hvis forsvareren kan give en byge af skakker. Men så sent som i 2008 blev en fin metode fremlagt af Grimmell, hvori Hvids konge søger ly for skakkerne bag Damen—han kaldte den “kastespyddet” (eng.: javelin).

Quite often, javelins are the best way to win. (Grimmell)

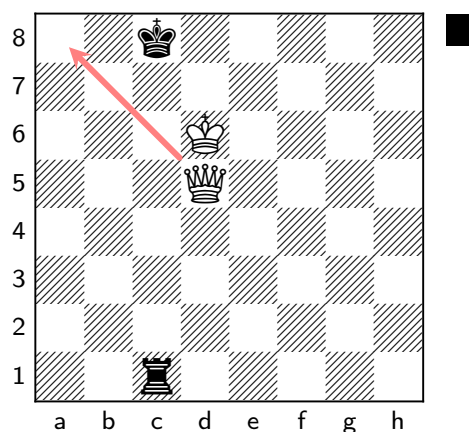
Vi har mødt manøvren i Diagram 32, hvor ideen netop var at undslippe skakkerne. Vi så der, at Sort kunne forhale nederlaget en del ved at gå til Philidorstillingen. Men det var kun fordi stillingen der var atypisk, ved at Hvid manglede en banal mat, som vi nu sætter fokus på.

5.1 De tre enkle kastespyd

Hvis opstillingen i Diagram 32 roteres en kvart omgang mod uret og flyttes en linie mod højre, så opnås følgende typiske kastespydsstilling, hvor sejren kommer straks:

Diagram 81

Kastespyddet med Sorts konge på c8.
(Mat i 7 træk.)

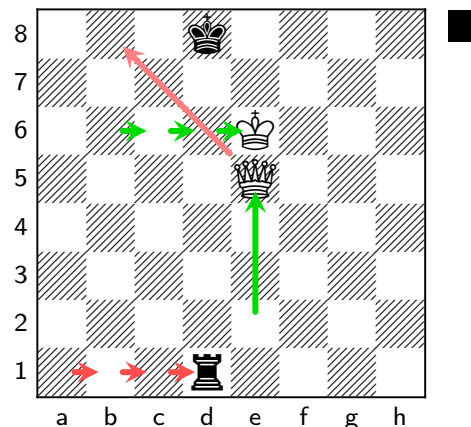


I trækket ville Hvid have en banal mat på a8. Efter 1.-, Ta1 vinder Hvid tårnet med pendulskakker på g8 og g7 (med mat i 7 træk). Efter 1.-, Tb1 kan Hvid sætte mat med stort M på d7. Sort er derfor nødt at afværge den banale mat med 1.-, Kb8, men så kan Hvid etablere trippeltruslen i Diagram 6 med 2. Db3+, Kc8 3. Da3, hvorefter Hvid som nævnt der kan sætte mat i 5 træk. *Bingo !*

Forskydes kastespydsstillingen 1 linie mere mod højre, så er der intet nyt, da de nævnte pendulskakker blot kan gives på h8 og h7 i stedet for. Matten kræver dog et par træk mere, men der er ikke behov for detaljer omkring det.

Navnet “kastespyddet” kunne motiveres af den tanke, jvf. Diagram 82 nedenfor, at et spyd kastes fra d1 til d8, og at dets banekurve har et toppunkt ved overgangen mellem e5 og e6 (man kan evt. forestille sig diagrammet roteret en kvart omgang mod uret, så ‘tyngdekraften’ peger nedad):

Diagram 82
Kastespyddet med Sorts konge på d8.
(Mat i 9 træk.)



Stillingen i Diagram 82 kunne f.eks. fremkomme fra den skitserede situation, hvori Hvid har inviteret til kastespyddet med De2-e5, som også truede tårnet på a1, og Sort har givet skakkerne Ta1-b1+, Tc1+ og Td1+, som Hvid har besvaret med Kb6-c6 og Kd6 for til sidst at give kongen ly for skakkerne med Ke6.

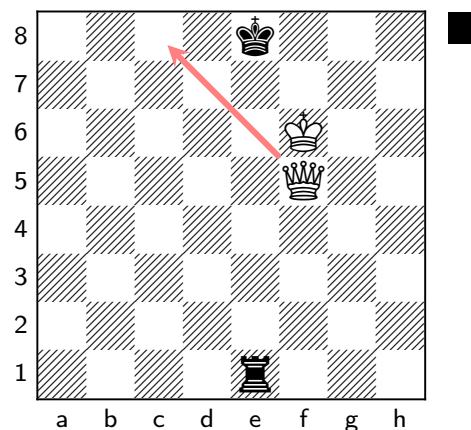
Pointen er dog, at Hvid med Ke6 går i offensiven ! Sort må omgående håndtere den banale mat på b8, og Hvid kan opstille en række nye trusler, som Sort oftest kun kan afværge med enkelt træk. (Kryb i ly-tricket ville ikke være lige så stærkt, hvis Hvid i stedet havde stillet sig op med De4 og Ke5.)

Som nævnt blev detaljerne givet ifm. Diagram 81, og læseren bør her lave den øvelse at gennemtænke varianterne, mens blikket rettes mod Diagram 82.

5.2 Rektangelmanøvren

Offensiven bliver mere krævende, hvis alle brikkerne står i højre halvdel:

Diagram 83
Kastespyddet med Sorts konge på e8.
(Mat i 14 træk.)



Her er 1.-, Kf8 en mulighed, da Hvid ikke kan matte på det virtuelle felt i8 ! Men i stedet har Hvid efter 2. Dc8+, Te8 en rundgangsmat med skakker på c5, g5 og Dg7#. Efter 1.-, Kd8 2. Dd3+, Ke8 3. Dc3 opnår Hvid atter en trippeltrussel, men 2. Da5+ vinder to træk hurtigere (mat i 7). Hvis tårnet flyttes et felt til venstre med 1.-, Td1, så er der igen en mat med stort M, nu på f7.

Det mere stædige forsvar begynder derfor med 1.-, Tc1. Angriberen stiler igen mod trippeltruslen, så Hvid skal derfor drive den Sorte konge over til c8, samtidig med at Hvids egen konge skal spilles hen på d6.

Offensiven indledes med 2 *diagonalskakker* fra 5. række. Nu ville 1. Dh5 være mindre godt, da Sort så både har Kd7 og Kd8, og dronningen skal helst være på samme fløj som tårnet (så Hvids konge ikke kommer til at stå i vejen).

Derimod er 2. Db5+, Kd8 tvunget (ellers mat eller tårntab), og Hvid kan nu planmæssigt følge op med 3. Da5+. Det er klart at 3.-, Tc7 4. Ke6, Kc8 5. Da8# og gaflen 3.-, Kd7 4. Dd2+ ikke duer for Sort. Men det er væsentligt, at der her er to radikalt forskellige muligheder for Sort, som faktisk udgør et *forgreningspunkt*:

- ◇ 3.-, Ke8 som inviterer⁸ til trækgentagelsen 4. Db5+, Kd8 osv., men Hvid kan fortsætte med 4. Ke5! og vha. alle de almindelige teknikker mod fjernforsvar opnå gevinst i 12 træk, jævnfør Diagram 75,
- ◇ 3.-, Kc8, som tvinger Hvid til at fortsætte vha. nedenstående *specielle* teknikker for kastespyddet.

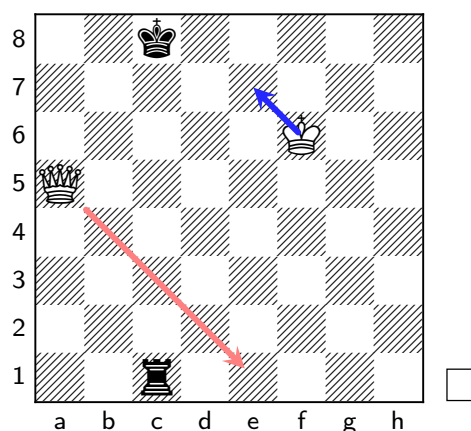
Vi fortsætter med analysen af 3.-, Kc8, idet der angående trækket Ke8 henvises til Diagram 75. Principielt har Sort nu efter 3.-, Kc8 et ideelt fjernforsvar, idet tårn og konge kan genforenes i et enkelt træk.

Efter 3. Da5+ er skakfeltet e1 dækket (jvf. punkt 5 på listen om fjernforsvar), så Hvid har mulighed for at spille kongen til e-linien i en form for knibtangsmanøvre. Nøgletrækket er her 4. Ke7!

Diagram 84

Nøgletrækket 4. Ke7!.

Dronningen dækker skakfeltet e1, og Hvid kan sætte mat i 12 træk.



⁸Hverken Grimmell eller Lichess nævner muligheden 3.-, Ke8.

NB. 4. Ke6?, Tc6+! 5. Ke7, Tb6! kræver yderligere 17 træk til mat (6. D×b6?? ville sætte Sort pat), og 5. Kd5, Tg6 endda 21 træk til mat. Upræcist spil kan koste angriberen dyrebar tid—dette slutspil er som regel lettest at spille for forsvaren.

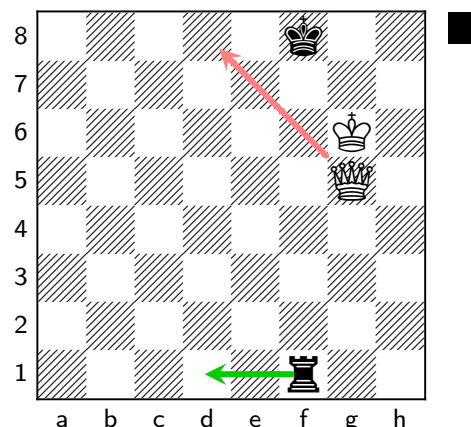
Sort kunne her vælge at spærre for Hvids konge med 4.-, Td1, men da tillades 2-træks gaffen 5. Dc3+. Andre tårntræk vil også tabe, for efter f.eks. 4.-, Tc7+ 5. Kd6 trues tårnet og med en banal mat på a8, som hverken kan afværges med 5.-, Td7+ 6. Kc6 (fatal opposition) eller med 5.-, Tb7 pga. mat med stort M på d7. Efter 4.-, Tc6 kommer 3-træks gaffen 5. Da8+; øvrige tårntræk gendrives af slag eller gaffer.

Kun kongetrækkene 4.-, Kb7/b8 kommer derfor på tale. Angriberen fortsætter nu med en **rektangelmanøvre** analog til den, der bruges ifm. Diagram 85 nedenfor.

Vi går videre til analysen af kastespyddet med Hvids brikker på næstyderste linie. Læseren bør repetere, hvorfor Sorts eneste brugbare træk nedenfor er 1.-, Td1:

Diagram 85

Kastespyddet med Sorts konge på f8, og en trippeltrussel i træk 10.
(Teoretisk mat i 16 træk.)



Strategisk har Hvid her den fordel, at der er god plads til at arrangere en gaffel. Men ved korrekt forsvar i diagramstillingen kan Sort—ganske overraskende—*afværge* Hvids muligheder for at gaffe tårnet.

Taktisk kombinerer angriberen derfor trusler om gaffer og banal mat for at opnå en trippeltrussel—og rigtigt udført får Sort undervejs aldrig tid til at flytte tårnet !

Konkret i Diagram 85 giver Hvid de ovenfor nævnte 2 diagonalskakker: 2. Dc5+, Ke8 3. Db5+. På b5 står dronningen her på det fjerneste hjørne af tårnets korte bane; jvf. afsnit 3.3. Naturligvis er 2.-, Ke8 tvunget af samme grunde som tidligere.

Her er der også en mulig forgrening, for selvom 3.-, Kf8 4. Db4+, Ke8 5. Da4+ principielt vil være en gaffel, så ville 5.-, Td7 i praksis redde tårnet (det kan ikke trues i næste træk). Men Hvid kan blot håndtere 3.-, Kf8 helt analogt til forgreningen ifm. Diagram 83 med 4. Kf5! osv.

Efter Sorts bedste træk 3.-, Kd8 vil Sorts konge og tårn som ønsket stå i hver sin ende af en linie, her d-linien. Analogt til Diagram 84 er nøgletrækket nu 4. Kf7!.

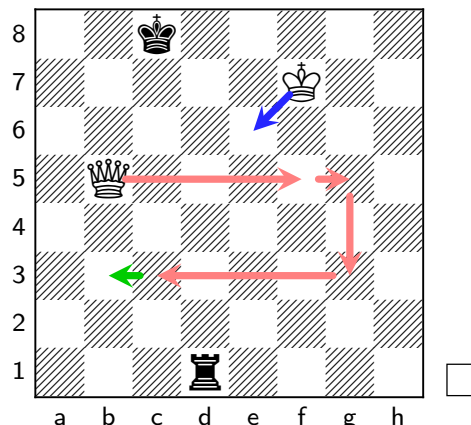
En (ny) mulighed her er tårntrækket Ta1, men det vil tillade 2-træks gaffen Dd3+.

Derfor må Sort her vælge mellem 4.-, Kc8 og 4.-, Kc7. Den første mulighed med Kc8 er den reneste, så den får status af at være hovedvarianten, som vi nu behandler.

Det sker vha. den i overskriften nævnte rektangelmanøvre⁹, som er vist i Diagram 86 nedenfor—bemærk at dronningen skal ‘hinke’ på felterne f5 og c3:

Diagram 86

Den vindende **rektangelmanøvre**
i hovedvarianten efter 4.-, Kc8.



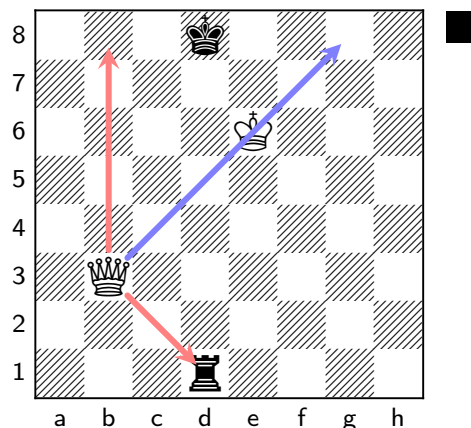
Med henvisning til diagrammet opskrives trækkene blot:

5. Df5+, Kd8 6. Dg5+, Kc7 7. Dg3+, Kd8 8. Ke6, Kc8 9. Dc3+, Kd8.

Som vist med en grøn pil ovenfor vil 10. Db3! omsider give Hvid trippeltruslen:

Diagram 87

Slutstillingen i hovedvarianten.
(Trippeltruslen fra Diagram 6 er
her forskudt en linie mod højre).



Denne rektangelmanøvre udnytter temaerne om virtuel krydsild fra Diagram 71, omend det her først er *efter* 7. Dg3, at Hvid spiller 8. Ke6—hvorved Ke6 udløser en trussel om mat på b8. Afværges matten med 8.-, Tb1, så ville 9. Dd3+ gafle tårnet.

I øvrigt ville 5.-, Kb8 6. Df4+ være en nabodiagonalskak som vinder tårnet med virtuel krydsild 6.-, Ka7 7. Da4+ (ej relevant ifm. Diagram 84). Bivarianten 5.-, Kc7 6. Dc2+ udnytter, at dronningen på f5 står på tårnets bane. Tilsvarende duer heller ikke 7.-, Td6 8. Ke7 for Sort.

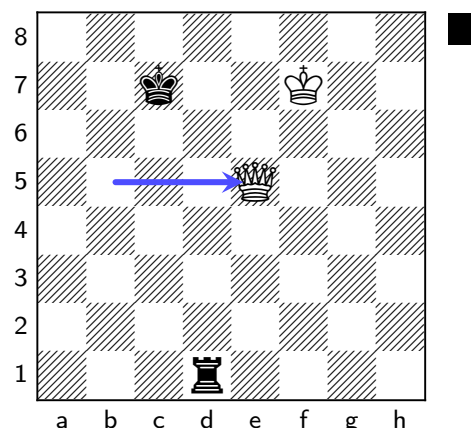
Resten af varianten er også forceret, pga. gafler fra b3, f3 eller g4.

Bivarianten efter 4.-, Kc7 er væsentlig, fordi Sort *prøver* at kunne genforene sin konge og tårnet i centrum, så Hvid ville miste meget tid. Allerede 5. Dc4+?, Kd6! vil koste ekstra 3 træk til mat—og kræve meget præcise beregninger.

⁹Grimmel angav ingen konkret manøvre, men nøjedes med at påpege de mange gaffelmuligheder, der er i stillingstypen—tårnets baner blev introduceret i netop denne kontekst til formålet.

Hvid undgår dette morads ved at lade Damen *konfrontere* Kongen med trækket 5. De5+!, som kan analyseres vha. felternes farve:

Diagram 88
Bivarianten efter 4.-, Kc7 og
Hvids **konfrontation** 5. De5+!

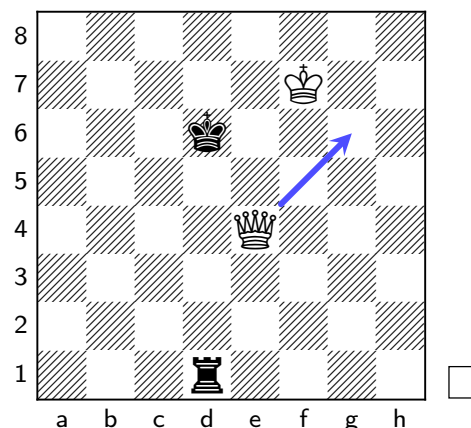


Først de sorte felter: 5.-, Kb6 6. Db2+ ville være en fatal skak fra det ydre område, jvf. teknikken i Diagram 23. Desuden ville 5.-, Kd8 6. Dg5+, Kc7 7. Dg3+ give Hvid overgang til hovedvarianten og en trippeltrussel i træk 10.

Sort kunne gå til det hvide felt c6, men med 5.-, Kc6 6. De4+, Kb6 7. De3+, Kc7 8. Dg3+ kommer Hvid ind i hovedvarianten, så trippeltruslen følger i træk 11. Det vinkelrette 7.-, Ka5 tillader skakken 8. Da3+ fra tårnets ydre område. Hvis Sort i st.f. 6.-, Kb6 spiller kongen til b5, c5, c7 eller d7, så er der en gaffel fra e2, c2 eller g4.

Forsvarerens gode mulighed er derfor 5.-, Kc6 6. De4+, Kd6, som kløgtigt nok dels anbringer kongen på en farve modsat tårnets, og dels lader konge og tårn søge mod centrum:

Diagram 89
Det entreprenante forsvar Kd6 og
Hvids gendrivelse Dg6+, som er en
speciel virtuel tredobbelt krydsild.



Ydermere kræver dette svaret 7. Dg6+!, der kan være vanskeligt¹⁰ at finde:

7. Dg6+!, Kd5/e5 8. Dh5+ såvel som 7.-, Kc5/c7 8. Dc2+!
vil være gaffer, ligesom 7.-, Kd7 8. Dg4+.

¹⁰Det vindende 7. Dg6+! blev ikke angivet af Grimmell eller på Lichess, hvor man ellers påpegede manglen. Det burde være et oplagt kandidattræk, fordi dronningen på g6 står modsat tårnet i dets bane, jvf. afsnit 3.3.

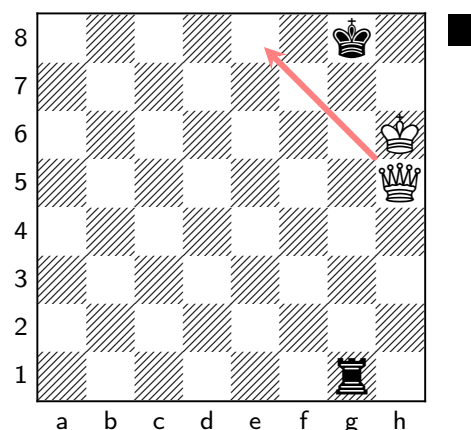
Post festum noteres, at gevinsttrækket 7. Dg6+ er en helt særlig virtuel tredobbelt krydsild, hvori den indledende skak gives langs en linie, og fløjskiftet 8. Dg4+ er baseret på en diagonalskak, de mens to fløjskifter 8. Dc2+ og 8. Dh5+ endda selv går langs diagonaler—sågar til hjørnerne i tårnets bane. Uhyre tematisk !

Alternativerne med hvidt er 5.-, Kb7 (6. Db2+) og 5.-, Kd7 samt 5.-, Kc8, og de to sidstnævnte besvares med 6. Df5+. Thi 5.-, Kd7 6. Df5+, Kc~ 7. Dc2+ er en gaffel og 6.-, Kd8 7. Dg5+ fører igen til hovedvarianten med et træks forsinkelse, mens 6.-, Kd6 7. Dg6+! vinder som ovenfor. Endelig taber stillingen efter 5.-, Kc8 6. Df5+, Kb8 som forklaret ifm. hovedvarianten.

Sluttelig nævnes følgende stilling, som også har haft praktisk betydning:

Diagram 90

Kastespyddet med Sorts konge på g8.
(Teoretisk mat i 16 træk.)

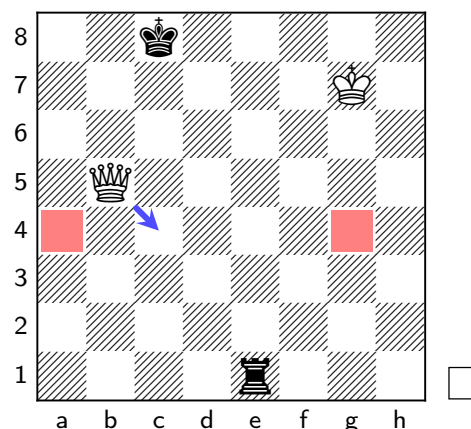


Her kan kun 1.-, Te1 kan holde Sort i live. Rektangelmanøvren ville dog få en *brat* afslutning pga. den gode plads: 2. Dd5+, Kf8 3. Dc5+, Ke8 4. Kg7!, Kd8 5. Da5+! og 6. D×e1.

Derfor er 4.-, Kd7 her en nødvendighed, ej en bivariant. Efter bidiagonalskakken 5. Db5+ er 5.-, Kc8 det eneste brugbare (pga. 5.-, Ke6 6. De8+). Dernæst er Sorts konge bundet til de hvide felter, men tårnet falder efter skakker fra c4, g4 hhv. a4:

Diagram 91

Instruktiv ad hoc-metode, der udnytter den ekstra linie til venstre for tårnet.



Thi efter 6. Dc4+, Kd7 (ellers gaffel fra b4/h4) er der bidiagonalskakken 7. Dg4+, som efter begge de vinkelrette træk 7.-, Kc6 og 7.-, Ke8 kan følges op af endnu en, nemlig 8. Da4+, der uanset Sorts træk kan efterfølges af gafflen 9. Da5+/Db4+.

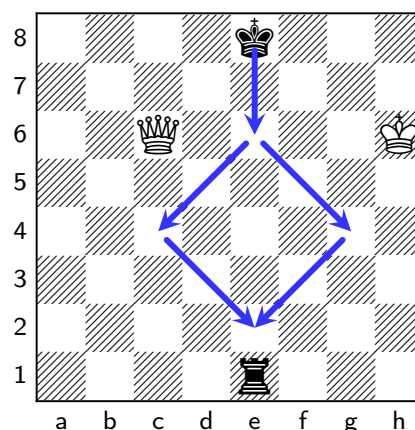
5.3 Kongelig pilgrimsvandring

Grimmell har givet en meget overraskende oplysning, om hvor vigtigt det er at spille kastespydsstillinger præcist. Den kom i forbindelse med stillingen i Diagram 90.

I et parti¹¹ kom der efter Sorts bedste træk 1.-, Te1 den måske uskyldigt udseende afvigelse 2. Dg4+, Kf8 3. Df3+, Ke8 4. Dc6+. Men derefter har Sort mulighed for at lade kongen gå alene ud på brættet og ned til tårnet ad to forskellige stier !

Diagram 92

Sorts to pilgrimsruter ned til sit tårn.



På trods af det åbne bræt kan dronningen *ikke* med skakker alene hapse tårnet, så længe Sort lader kongen gå ad en af stierne i diagrammet. De består naturligvis af hvide felter, mens tårnet står på et sort felt. Det ene sorte felt e7 er for langt væk fra tårnet til at det kan udnyttes efter 4.-, Ke7, da Db4 og Dh4 ikke er lovlige træk.

Pilgrimsvandringen blev anført af Grimmell som en ressource for forsvareren.

Hvid kan dog bruge teorien til at *standse*¹² Sorts forehavende, begyndende med indexreduktionen 5. Dc5+, Ke6 6. Db6+. Derved er damen placeret på det fjerneste punkt af tårnets lange bane, jvf. de mange tårntab vist i Diagram 65. Vi repeterer, at 6.-, Ke7 / Ke5 / Kf~ ville tillade gafling med hhv. 7. Db4+ / Da5+ / Df2+, mens det planmæssige 6.-, Kd5 kunne besvares med 7. Db3+, som er den tidligere nævnte fatale diagonalskak i 1 felts afstand fra tårnets ydre nabodiagonal (gaffel fra c3/b4). Jvf. Diagram 49.

Sorts bedste er derfor tilbagetoget 6.-, Kd7. Men da Hvid dernæst skal bruge mindst 4 træk på at koordinere et angreb med både konge og dronning, så har Sort fået et 10-træks bidrag til en remis efter 50-træksreglen. Hvid kan med skakker gøre andre krumspring, men de vil også være vand på Sorts mølle.

Bedre for Hvid ville det være at inddrage kongen, som står alt for afsides på h6, f.eks. virker metoden i Diagram 91 ikke (pga. 6.-, Kd8 7. Dh4+, Te7!). Alligevel kunne 6.-, Kd7 7. Db5+, Kc8 8. Kg6 være den bedste mulighed, da skakfeltet f1 er kontrolleret af damen på b5. Herfra er der 21 træk til mat, som sammen med 'manøvens' 8 træk, i alt 29, giver et teoretisk spild af 13 træk fra stillingen i Diagram 90.

¹¹Jojua – Jirovsky, 3. runde, EU Championship, Batumi 2002. (Diagram 92 er roteret en kvart omgang.)

¹²Dette blev ikke klart for mig i Grimmells video: *2019 Overview of QvR endgame play 2*.

5.4 Kvasi-kastespyddet

Et *kvasi-kastespyd* er som et kastespyd, pånær at damen står med 1 felts mellemrum til sin konge på dennes linie. Der vil derfor ikke være en trussel om banal mat, men trods alt vil kongen have ly for Sorts skakker i fjernforsvaret.

Dette fællestræk er i flere situationer nok til at sætte Sort i fatal træktvang, hvad der samlet set begrundet navnet kvasi-kastespyd.

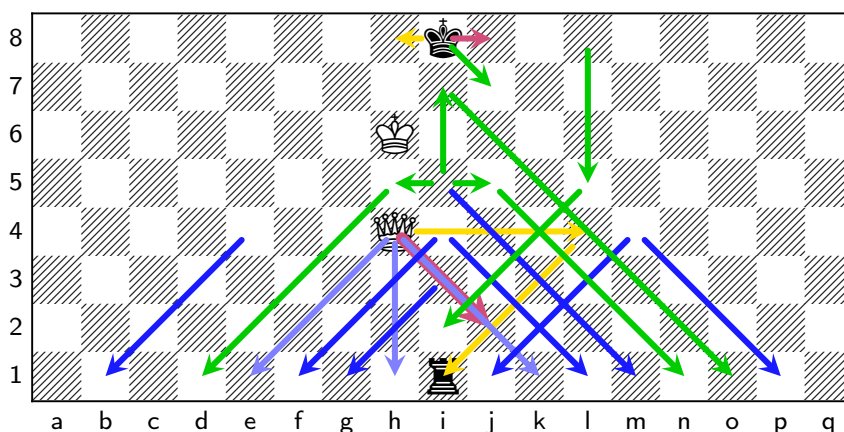
Det kunne lyde noget kompliceret, men faktisk kan gevinsten opnås omgående, så kvasi-kastespyd kunne emnemæssigt også have været bragt allerede i kapitel 1. Men analysen kommer altså først her i en kontekst af kastespyd generelt.

For at undgå gentagelse i form af en række temmeligt ens analyser, så ser vi (undtagelsesvist) på en enkelt situation på et bræt med 8×16 felter !

Dette er utraditionelt, men vi kan bagefter aflæse de søgte konklusioner.

I diagramstillingen taber kongetækket 1.-, Kh8 til gafflen 2. D14+ (de gule pile). Tilsvarende vil 1.-, Kj7/Kj8 2. Dj2+ tabe straks (lilla pile). Genforeningen 1.-, Ti7 vil tillade Hvid med 2. D18+, Kj7 (tvunget) at opnå spidningen 3. D17+ og 4. D*x*i7 (ej vist):

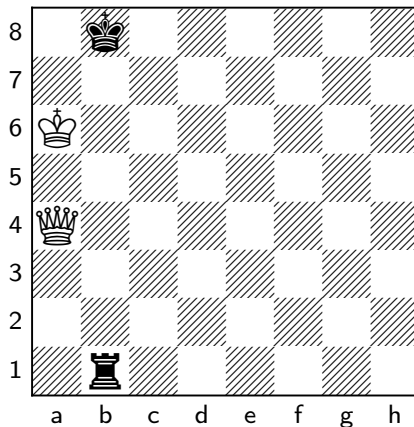
Diagram 93
Resterende
tårntab i 1–2
træk.



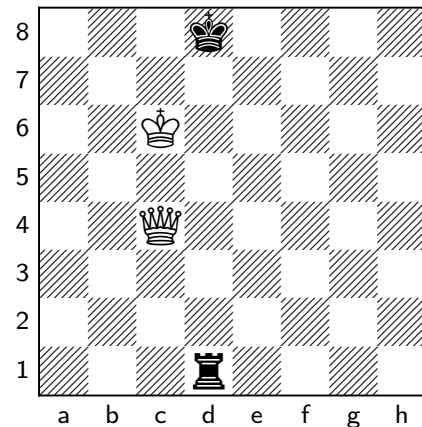
Tårntræk til i3–i6 kan slås direkte (ej vist). Som vist med lyseblå pile kan tårnet slås direkte på e1, h1 og k1. Syv tårntræk vil tillade gafler jvf. de blå pile (damens træk hen til pilenes begyndelsespunkt må man tænke sig til). Desuden vil 4 tårntræk kræve 2-træks gafler som vist med grønt. Pånær 1.-, Ti2 2. D18+! Kj7 3. D15+, begynder de alle med trækket Di5+, som Sort må besvare med Kj7/j8 (idet Kh8 ville tillade en rundgangsmat), dog vil 1.-, Td1 2. Di5+, Kj8(!) 3. Dj6+, K~ 4. Di6+ være en 3-træks gaffel (ej vist).

Ved at fokusere på de 8×8 felter fra h1 til o8 i Diagram 94 ses det, at alle Sorts træk i dette deldiagram vil tabe til manøvrer indenfor samme område. Altså står Sort til *tab i 1-3 træk* til venstre i nedenstående diagram. Tilsvarende konklusioner når man for deldiagrammerne udspændt af g1–n8 (hvad der gemmer sig bag de 3 prikker nedenfor) og af f1–m8, jvf. den højre del:

Diagram 94
Tre fatale
kvasi-
kastespyd.
Sort er i
trækket.



...

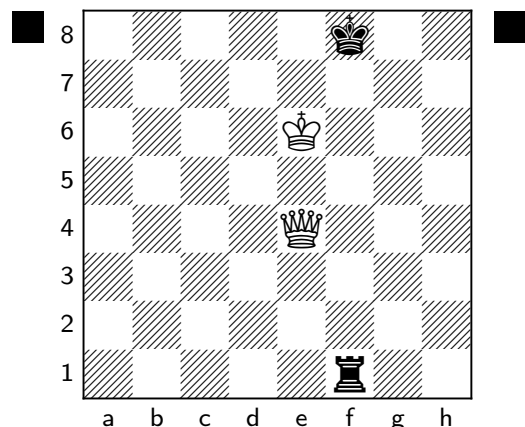
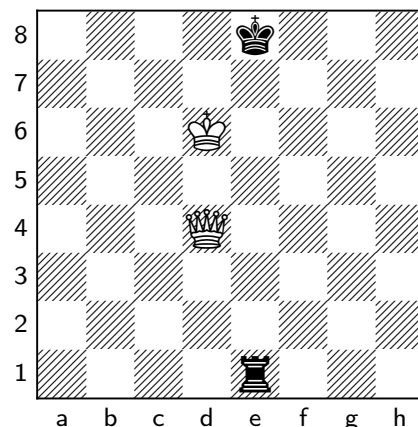


Åbenlyst har disse (tre) stillinger det fællestræk, at tårnet begrænser den hvide konge til at gå på mindre end et halvt bræts felter.

Paradoksalt nok har de ovenstående stillinger, hvor Sort altså taber *omgående*, det til fælles, at hvis damen havde stået på 5. række lige bag ved Hvids konge, så havde det netop været de 3 kastespyd, hvori Hvids gevinst kræver *lange* manøvrer !

Til venstre nedenfor er 1.-, Tf1 Sorts eneste brugbare træk (1.-, Te7?? 2. Dh8+). Men efter 2. Da4+, Kf8 (tvunget) 3. Dh4, Kg7 4. Ke6, Tf8 5. Dg5+, Kh7 har Hvid (jvf. kapitel 11 senere) opnået en vindende hjørneroset.

Diagram 95
Andre nyttige
kvasi-
kastespyd.



Til højre duer kun 1.-, Tf7, men efter 2. Dc4, Kg8 har Hvid nået 2. diagonalstilling. Sort kunne dog med 2.-, Th7 3. Dc8+ tillader en lang rundgang med pat&mat på g5, jvf. det direkte angreb, der er nævnt efter Diagram 41.

Rykket en linie til højre vil situationen kræve 1.-, Tg7, som via 2. Db8+ og 3. De8 vil opnå Philidorstillingen.

Det er utroligt, hvor stor forskel et enkelt felt kan gøre i dette slutspil.

This a remarkably complex ending to study, and I am surely hoping you are having as much fun with it, as I am. (Grimmell)

6 Dans på Skakbrættet !

I dette afsnit vises nogle vigtige eksempler, på at Hvid kan tvinge Sort til at lade en konkret serie af 3–5 træk gentage, måske i alt en håndfuld gange. Ideen er, at når brætkanten nås, så brydes trækmønstret, og derefter tabes tårnet.

6.1 Udstrakt 7. række dominans

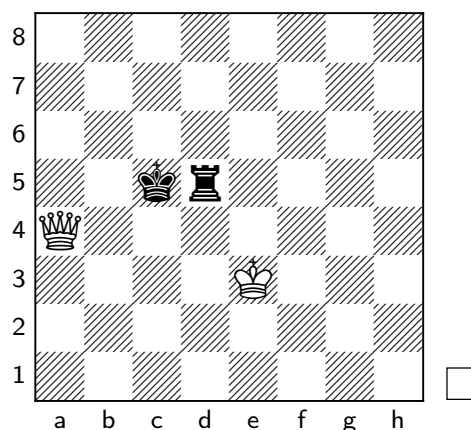
Som Grimmell påpeger, så ser den følgende stilling ikke slem ud for forsvaren. F.eks. er Sorts konge og tårn forenede tæt ved centrum af brættet:

Diagram 96

Udstrakt 7. række dominans.

Hvid kan tvinge Sorts konge til b8.

(Teoretisk mat i 22 træk.)



Man kan notere sig, at der er et springertræks afstand fra de sorte brikker til de hvide.

Hvis alle brikker forskydes 3 rækker opad, så ville der fremkomme en typisk stilling hvori Hvid har dominans af 7. række; jvf. afsnit 2.5.

Imidlertid kan Hvid her (næsten) *fremtvinge* den nævnte dominans af 7. række ud fra diagramstillingen, og det spiller ingen rolle, at eksemplet her har dominans af 4. række—stillingen kan både forskydes op- og nedad, metoden vil være den samme. Af disse grunde virker det altså som om, at dominansen automatisk udstækkes fra 7. række til 4. række, eller hvor opstillingen måtte befinde sig.

De samme betragtninger kan gøres også når opstillingen er roteret eller spejlet. Men vi vil for simpelhedens skyld blot benytte “dominans af 7. række”, idet læseren formodes at fokusere på geometrien i opstillingen.

Kortfattet siges der ganske enkelt om sådanne stillinger, at Hvid har (opnået en) *udstrakt dominans af 7. række*.

Åbningstrækket 1. Ke4 er faktisk så forcerende, at Sort kun levnes *et* brugbart træk. Thi der truer spidning af tårnet med Da5+, men hvis Sort spiller 1.-, Kd6, så kan Hvid indskyde 2. Da6+, så tårnet går tabt ved slag eller spidning.

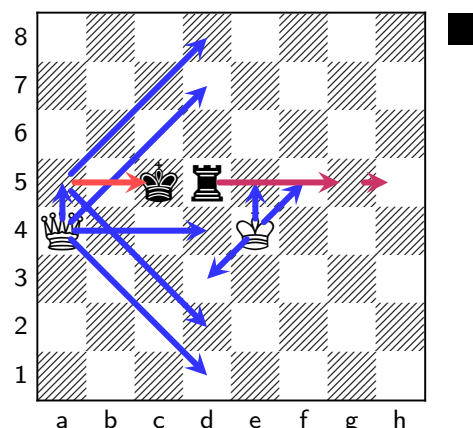
Derfor skal Sort finde et tårntræk, men som det næste diagram viser, så er Sorts eneste mulighed at spille 1.-, Td6:

Diagram 97

Udstrakt 7. række dominans.

Sorts eneste brugbare træk er 1.-, Td6.

(Den røde pil viser at tårnet kan spiddes på g5 og h5.)



Sort er derfor nødt til at acceptere trækserien 1.-, Td6 2. Da5+, Kc6 3. Ke5 (fordi 2.-, Kc4 ville tillade gaffen 3. Dc7+).

Disse to hele træk skubber blot opstillingen i Diagram 96 en række opad, og Sort har ikke bedre muligheder end at lade dem gentage som en anden selskabsdans:

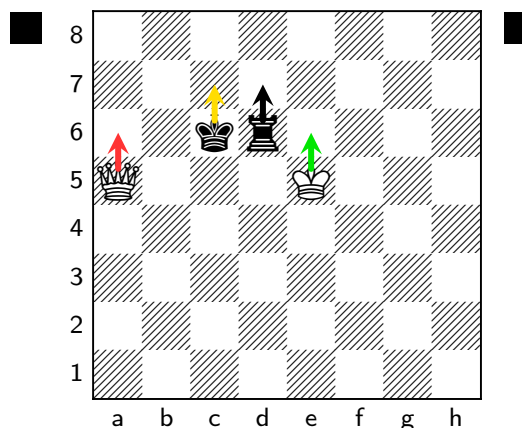
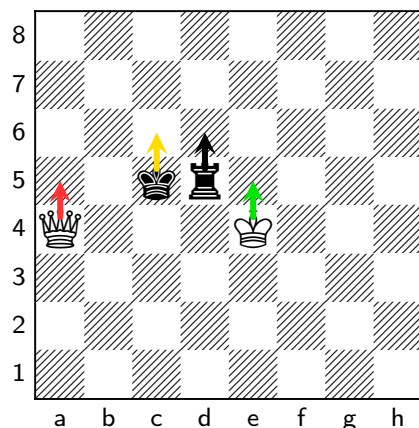
Diagram 98

Dans mod 8.

med sort og

rød-gul-grøn.

Kom !



Efter 5.-, Td8 ville Da7+ kunne besvares med Kc6, så derfor vælger Hvid at afvige med 6. Da5+, Kc8 (tvunget) 7. Da7. Dermed er dominans af 7. række er opnået, hvilket er den gevinststilling Hvid stillede mod med manøvren i Diagram 98:

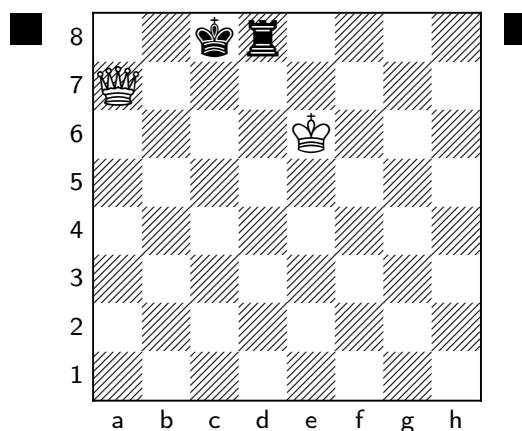
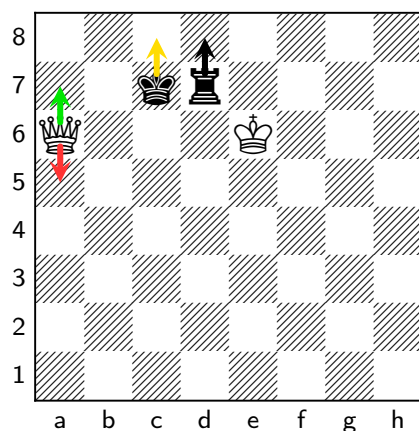
Diagram 99

Hvids sidste

skridt mod

dominans af

7. række.

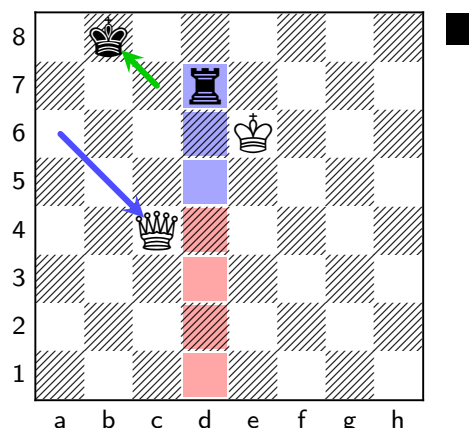


Som belyst i afsnit 2.5 er Sort nu i træktvang. I fjernforsvaret efter 7.-, Td1 opnår Hvid en trippeltrussel med 8. Da8+, Kc7 9. Da5+ osv.

Sort kan derfor med fordel afvige med patforsvaret 5.-, Kb8, hvorefter Hvid med ventetrækket 6. Dc4 fratager tårnet felterne d1–d7:

Diagram 100

Udstrakt 7. række dominans med Sorts patforsvar Kb8, og Hvids svar Dc4.

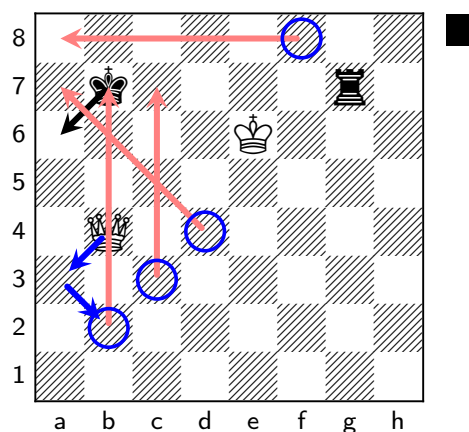


Nu vil 6.-, Td8 give 7. række dominans efter 8. Db5+, Kc7 9. Da5+, Kc8 10. Da7, og det er i den fine udgave med et springertræks afstand mellem damen og Sorts konge, så Sort er i træktvang. Imidlertid ville 8.-, Kc8 9. Da5 forære Hvid trapezstillingen og dermed en hurtigere sejr (selvom damen er på randen, så vil 9.-, Td1 10. Dc3+, Kd8 11. Db3 opnå trippeltruslen).

Trækket 6.-, Tg7 kan besvares med 7. Df4+, hvorefter Sorts bedste træk er med 7.-, Tc7 8. Kd6 at gå ind i 2. diagonalstilling. Thi mens både 7.-, Ka8/c8 8. Df8+ og 7.-, Ka7 8. Dd4+ oplagt taber, så vil 7.-, Kb7 tillade Hvid med 8. Db4+ at komme ind i indexreduktionen fra en springertræk-trekant:

Diagram 101

En sværm af gaffelfelter, analogt til Diagram 61.

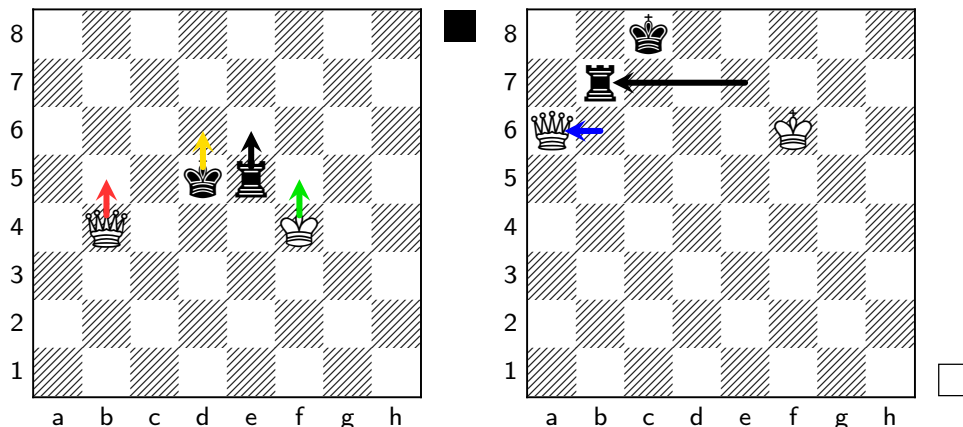


Efter 6.-, Th7 7. Df4+ kan Sort vælge 3. diagonalstilling via 7.-, Kc8 8. Df5, Td7 eller et hjørneforsvar efter 7.-, Ka7/Ka8. Spilles tårnet til a7, b7 eller c7 følger også et hjørneforsvar (emnet for kapitel 9 nedenfor). Men det er et stort fremskridt for Hvid at trænge Sort ind i hjørnet i blot 6 træk. Derefter er der kun 16 træk til mat.

For en fuldstændigheds skyld gives en enkelt af Sorts længste forhalinger: 6.-, Tb7 7. Kd6, Tb6+ 8. Kc5, Tb7 9. Df4+, Ka7 10. De4, Tc7+ 11. Kd6, Kb8 12. De5 med 2. diagonalstilling og 10 træk til matten via Philidorstillingen.

Forskydes stillingen i Diagram 96 et felt til højre, så kan Sort analogt tvinges mod 8. række. Patforsvaret kan da håndteres via diagonalskakken Da6+, som Sort må blokere med tårnet (da dækning af tårnet med Kd8 ville føre til spidning med Da8+, Da7+). Næste diagram viser den første og sidste stilling i den udvikling:

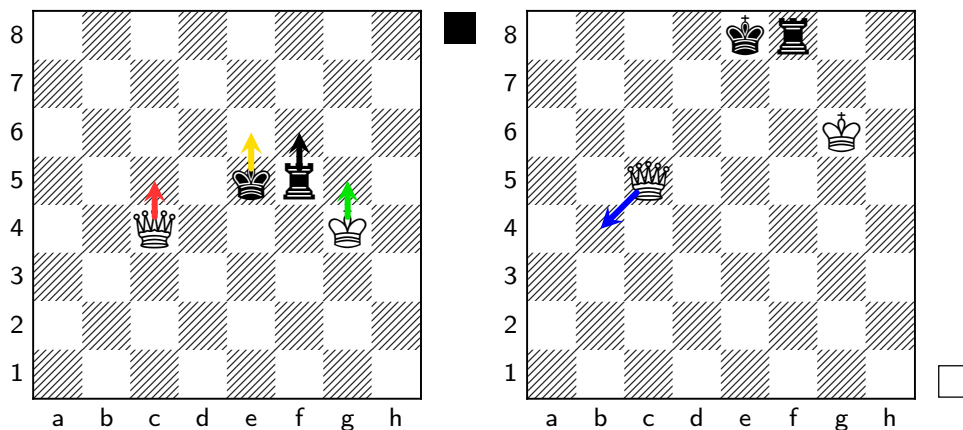
Diagram 102
Hvid tvinger
Sort ind mod
hjørnet.



Hvid har nu tid til at tage kongen med vha. Ke6, og Sort har derefter valget mellem Kb8 og Kc7, der begge kan besvares med Dd6+. Sort er således trængt op i en krog, med teoretisk mat i 16 træk, så Hvid har gjort store fremskridt.

Festen stopper imidlertid, hvis stillingen forskydes yderligere en linie til højre. Patforsvaret vil i så fald fejle, fordi tårnet vil kunne spiddes med skakkerne Da8+ fulgt af Da7+. Tårnet må derfor gå til 8. række, så Hvid med den tårnspiddende diagonalskak Dc5+ kan indskrænke Sorts muligheder. Her vil dette fremtvinge Ke8, hvorefter trapezstillingen er opnået for Hvid:

Diagram 103
Dans mod 8.
og gevinst
via trapez-
stillingen.



Som tidligere nævnt vinder Hvid dernæst med ventetrækket Db4, da træktvangen fra trapezstillingen derved etableres. Jvf. afsnit 1.3.

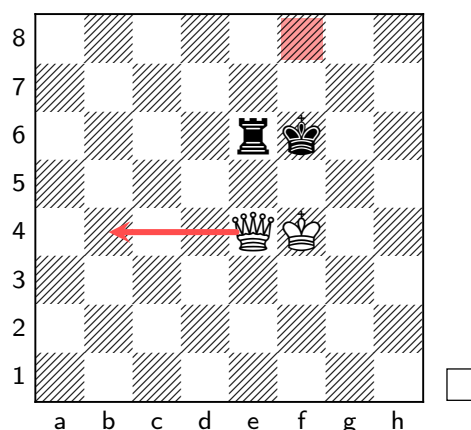
Hvis opstillingen forskydes helt til højre, hvorved Hvids konge er i h-linien, så er Hvids metoder helt de samme som ifm. Diagram 103.

6.2 Arméskakker og diamanter

Vi mødte tidligere den situation, at angriberens og forsvarerens brikker står på rækker overfor hinanden, nærmest som to af oldtidens hære, der holder hinanden i skak. Af denne grund betegnes stillingstypen som en **arméskak**:

Diagram 104

En **arméskak** ved centrum.
(Teoretisk mat i 23 træk.)

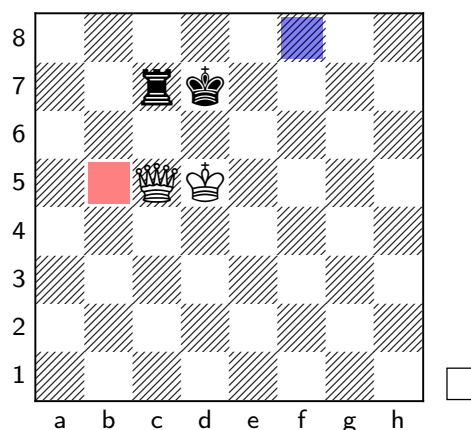


Her vil 1. Db4! være stærkt og true med 2-træks gaffen Df8+, som vi kan kalde en **tofrontsskak**. Sort må ty til 1.-, Kf7 eller 1. Kg6, evt. 1.-, Tc6.

Står tårnet 1 felt fra randen er en arméskak ret kritisk for Sort, som her:

Diagram 105

En typisk **arméskak**.
(Teoretisk mat i 15 træk.)



Skraveringerne viser Hvids to bedste måder at redde dronningen på. De er omtrent lige gode, så det er en smagssag, hvad man foretrækker.

Trækket 1. Df8 vil etablere en såkaldt Euwe-stilling, der nedenfor vil blive emnet for kapitel 7. Derfor gives ingen detaljer her, udover at Euwes metode vil drive de sorte brikker mod et hjørne, som ovenfor vil være a8.

Den anden mulighed 1. Db5+ vil derimod drive Sorts brikker mod h8. Derfor er det ikke overraskende, at trækket i situationen her vil kræve to ekstra træk til tårngevinst og mat. Men dels er to træk ikke meget, og dels kan man sagtens ad anden vej komme til en af de stillinger, der beskrives i det følgende.

Efter 1. Db5+ opnås fatal opposition efter 1.-, Kd8 2. Kd6, Kc8 3. Da5, Td7+ 4. Kc6, mens 1.-, Kc8 vil give Hvid en fatal torn efter f.eks. 2. De8+, Kb7 3. Kd6. Sorts bedste træk er derfor 1.-, Ke7.

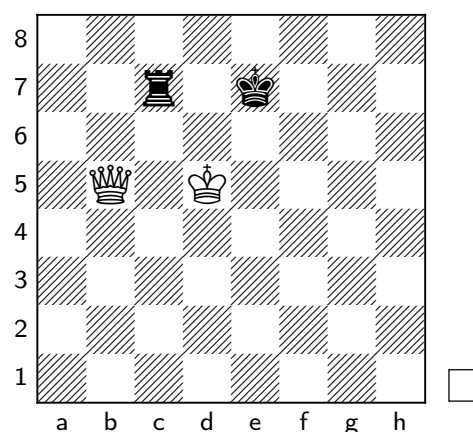
Den resulterende **diamantstilling** fortjener sit eget diagram:

Diagram 106

Diamantstillingen

efter 1. Db5+, Ke7.

(Teoretisk mat i 16 træk.)



Her er Hvids bedste træk at angribe det hængende tårn med 4. Dc8 for efter 4.-, Td7+ 5. Kc6 at opnå en fatal torn, eller efter 4.-, Kd7 5. Df8 den nævnte Euwe-stilling.

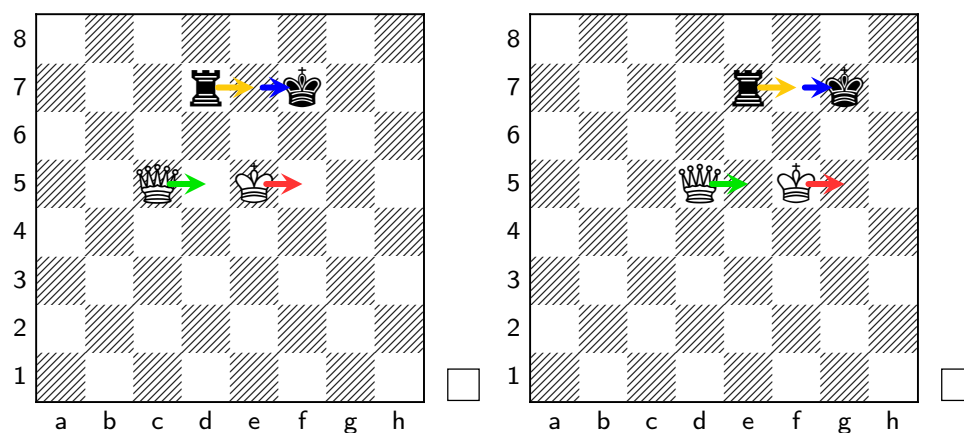
Det *systematiske* tema i Diagram 106 er 1. Ke5, hvorefter 1.-, Td7 er tvunget. Thi 1.-, Kd8 2. Kd6 vil igen give fatal opposition, mens 1.-, Kf7 2. Kd6! kan føre til gafling, fatal opposition efter 2.-, Te7 3. Df5+, eller efter 2.-, Ta7 3. Db3+ en virtuel tredobbelt krydsild. Desuden vil Kf8, Ta7 og Tc3 vil tillade gafling, og 1.-, Tc8 2. Db7+, Kd8 3. Kd6 fører til mat i 2–3 træk. Desuden vil 1.-, Tc2 2. Db4+, Kd8 3. Kd6, Kc8 4. Da4 give Hvid pseudo-trippeletruslen. Endelig vil 1.-, Tc1 falde til virtuel dobbelt krydsild begyndende med 2. Db4+ med fløjskifte til d2 og f4 (evt. efter 2.-, Ke8 3. Ke6, Kd8 mat med stort M på e7).

Det vil stiltiende blive brugt, at der ovenfor kun indgik 1 linie til højre for Sorts konge, så metoden også kan bruges, når opstillingen er rykket 1–2 linier mod højre.

Efter 1. Ke5 er Sorts træk 1.-, Td7 2. Dc5+, Kf7 igen tvungne, og så er hele diamanten blot forskudt en linie mod højre (uden en arméskak undervejs).

Med denne 2-træks manøvre kan Hvid spadserere Sort over til h-linien, som vist nedenfor, hvor Sorts kongetræk allerede er udført for at kunne vise pilene:

Diagram 107
Spadseretur
til h-linien,
med blå og
rød-gul-grøn.



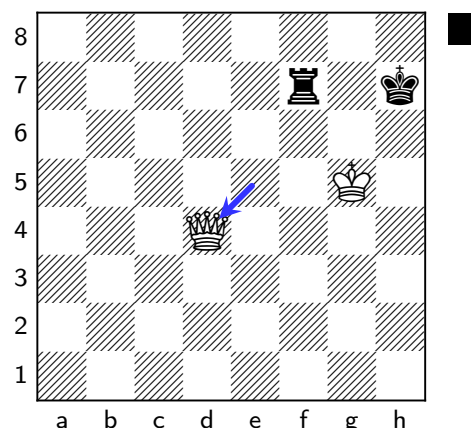
Processen kan med fordel afbrydes med ventetrækket Dd4, straks når Sorts konge med Kh7 flyttes ud på kanten. Derved opnås den for Sort fatale stilling:

Diagram 108

Diamantstillingens overgang til et specielt hjørneforsvar.

Sort er i **træktvang**.

(Mat i 11 træk.)



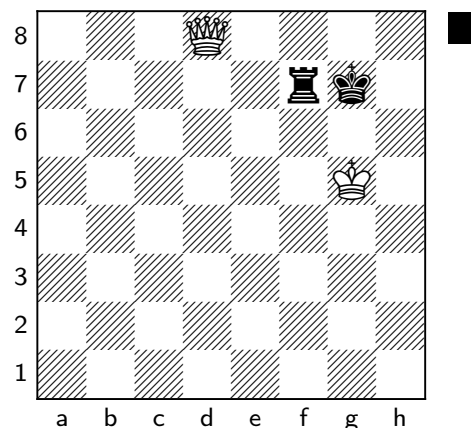
Thi det eneste kongetræk 1.-, Kg8 vil med 2. Kg6 give en fatal opposition, og 1.-, Tf8 2. Dd7+, Kg8 3. Kg6 fører til mat i 2 træk. Efter 1.-, Te7 2. Kf6, Tg7 3. Dh4+, Kg8 4. Dh5 er Philidorstillingen opnået (reelle alternativer til 2.-, Tg7 vil tabe til gafler, evt. efter Dh4+). Efter 1.-, Tg7+ 2. Kf6 vinder Hvid analogt. Den længste vej til mat opnås med 1.-, Tc7, men bidiagonalskakken 2. De4+, der dækker c6, tillader det direkte angreb 2.-, Kg8 3. Kg6, Tg7+ 4. Kh7 og tårntab i 3 træk, jvf. Diagram 19.

Hvis Hvid følger mønstret fra Diagram 107 ved at spille 1. Kh5 i st.f. Dd4 som vist i Diagram 108, så vil vejen til tårntab i teorien være lige så lang, nemlig 8 træk. Sorts bedste svar vil da være fjernforsvaret 1.-, Ta7, der giver stillingen i Diagram 76, som Hvid vinder forceret vha. virtuel dobbelt krydsild¹³.

Feinschmeckere kan med fordel spille 2. Dd8 i stedet for 2. De5+, der blev vist med den grønne pil til *højre* i Diagram 107. Derved opstår stillingen i

Diagram 109

Feinschmeckerens mellemtræk Dd8.



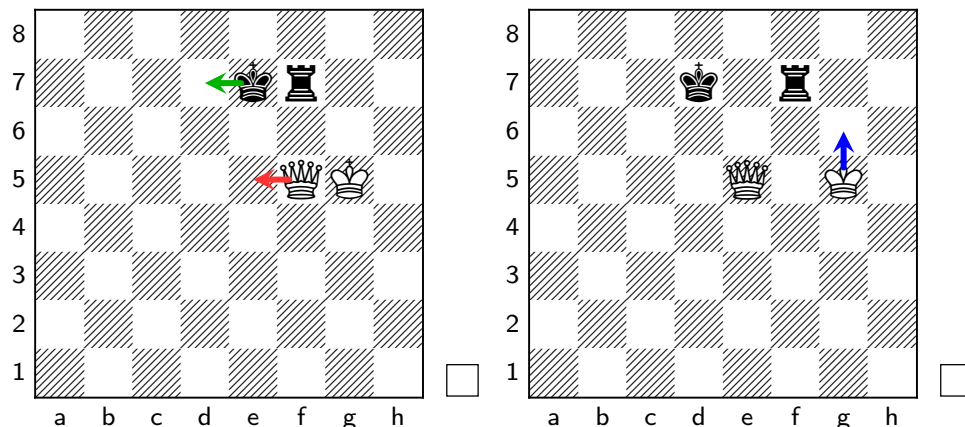
Her er 2.-, Kh7 igen bedst for Sort, og så vil 3. Dd4 opnå træktvangen i Diagram 108 (vejen til mat er dog 1 træk længere ifm. 2.-, Tf1, men 3. Dd4+, Kf8 4. Kg6 afgør). Derved er Sort blevet frataget muligheden for efter Diagram 107 med 2.-, Kf8 3. Dh8+, Ke7 4. Kg6 at overgå til en torn, der ville kræve 3–5 træk mere til mat.

¹³Grimmells anbefaling var 1. Dd4. Han frarådede, at Sort via 1. Kh5 tillades at spille fjernforsvaret i Diagram 76, dog uden at give en analyse af stillingen. Men dels kan 1. Kh5 spilles af vanvare ved at følge diamantstillingens mønster, dels kan man komme ind i gevinstvarianten fra Diagram 76 på anden vis.

6.3 Royale diamanter

Undertiden kan der optræde en slags minidiamant, som efter en skak kan folde sig ud til en diamant i stil med den, som vi mødte i det foregående afsnit:

Diagram 110
Minidiamant
og en **royal**
diamant.



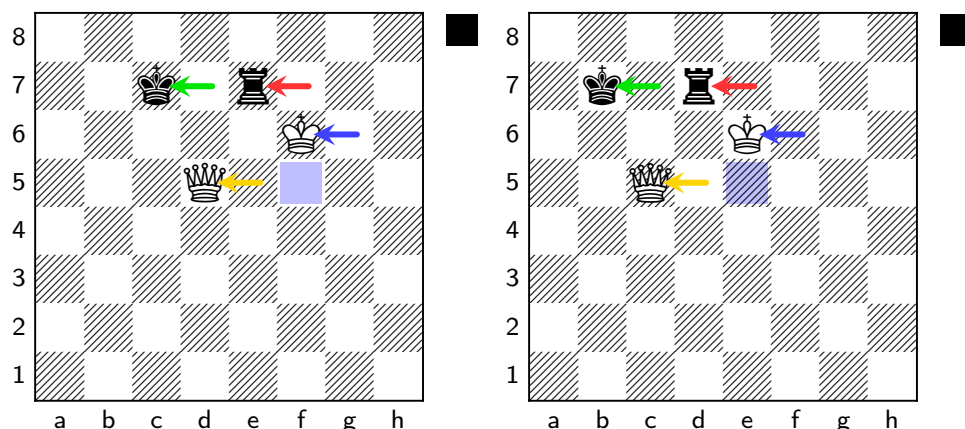
Forskellen er dog, som man kan se i den højre del af diagrammet, at damen har byttet plads med sin konge. Således befinder kongerne sig i hver sin ende af diamanten, som de derfor til sammen definerer. Af den grund kan vi bekvemt referere til opstillingen som en **royal** diamant.

Grimmell angav intet om royale diamanter. Men det kunne have været et bevidst valg, for Hvids bedste træk, dvs. 1. Kg6, vil også være det mest nærliggende efter devisen: *Tru det hængende tårn*; jævnfør den blå pil i diagrammet.

Sort bedste svar er også enkelt ud fra devisen: *Tru de hvide brikker*, her 1.-, Te7. (Dette er et tilfælde, hvor en roset *ikke* ville tjene Sort godt: Efter 1.-, Tf8 2. Dg7+, Ke8 (tvunget) 4. Dc7 ville Hvid have en fatal dominans af 7. række.)

Hvid kan igen gå sidelæns med 2. Dd5+ og ligeså kan Sort med 2.-, Kc7. Dernæst kan Hvid spille 3. Kf6, jvf. den blå pil nedenfor. Det er vist med en blå skravering, hvor Hvids konge skulle have stået for at en ægte royal diamant havde været på brættet—med kongetrækket er det jo som om, at Hvid lige har reageret på en sådan. Gentagelsen med 3.-, Td7 4. Dc5+, Kb7 5. Ke6 er vist i den højre del:

Diagram 111
Selskabsdans
med royale
diamanter, her
rød-gul-grøn
fulgt af blå.



Sort kunne i den venstre del forsøge 3.-, Th7 i stedet for. Men Hvid kan så gøre

kort proces ved at spille 4. Dc4+ for at komme ind i manøvren fra springertræk-trekanten i Diagram 61. Denne vinder tårnet med indexreduktion vha. gaffelfelterne b1, c2, d3 og c4 samt g8.

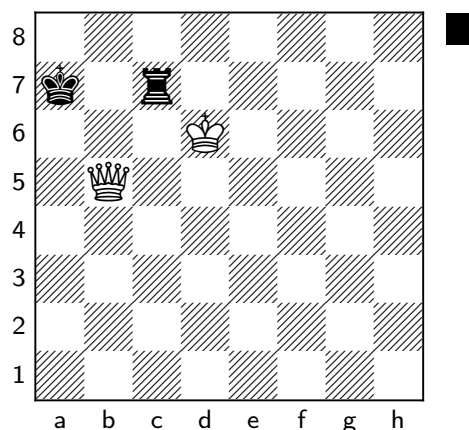
Til højre ville 5.-, Tg7 tabe til 6. Db4+ som i Diagram 101, jvf. også Diagram 61. Men 5.-, Th7 ville være Sorts bedste mulighed, og svaret 6. Df5 er tematisk, da det også optræder nedenfor. Efter 6.-, Th6+ 7. Kd7 er der ingen gode skakker, og efter 7.-, Tb6 8. Dd5+ er Hvid kommet ind i diamantdansen fra det seneste afsnit, denne gang med bevægelse mod den 8. række.

Naturligvis kunne også 6.-, Tc7 forsøges, men efter 7. Db5+ vil enhvert af Sorts 3 træk kunne besvares optimalt med 8. Kd6. F.eks. vil 7.-, Kc8 8. Kd6 give en torn, som vil blive et emne i kapitel 10, så der gives ingen detaljer her.

Derimod vil muligheden 7.-, Ka7 8. Kd6 blot have samme effekt, som hvis alle de 4 træk var blevet gentaget med det samme i højre del af Diagram 111. Det fortjener et diagram, da det naturligvis er væsentligt, at Sort nu er fortabt:

Diagram 112

Fatal hjørneplacering af
den royale diamantstilling.



Sorts bedste er her at spille tårnet til g7 eller h7. Thi Tc1 vil tillade en trippeltrussel med Da3, og rosetten efter Tc8 har det tematiske svar Kd7, jvf. kapitel 11.

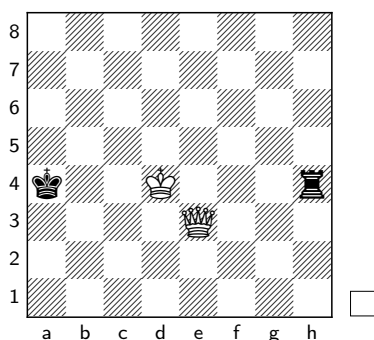
Efter 1.-, Th7 kan Hvid igen med fordel spille 2. Df5, så tårnet må gå. Teoretisk holder 2.-, Tb7 længst ud, men 3. Da5+ fører til Philidorstillingen. 2.-, Th6+ 3. Kc7, Ka6 vil tabe til skakken 4. Dd3+ fra bidiagonalen. Bedre vil 2.-, Tg7 være, omend en virtuel tredobbelt krydsild 3. Df2+ med fløjskifter til a2, b2 og f8 kan vinde tårnet. Jvf. Diagram 80.

Trækket 1.-, Tg7 er måske Sorts bedste praktiske chance, for efter det tematiske 2. Df5 kunne Sort med ventetrækket 2.-, Ka6 håbe på at friste Hvid til 'bundtrækket' 3. Df1+ i håb om automatreaktionen 3.-, Kb7 4. Db1+?, Kc8!. Da må Hvid begynde forfra med virtuel tredobbelt krydsild indledt med 5. Df5+; jvf. Diagram 80.

Imidlertid har Hvid efter 1.-, Tg7 2. Df5, Ka6 det meget naturlige træk 3. Kc6!. Hvis Sort så flygter fra bidiagonalskakken Dd3+ med 3.-, Ka7, så vil den dobbelte virtuelle krydsild 4. Df2+ føre til enten mat med 5. Da2+ eller en gaffel med 6. Df8+.

Royale diamantstillinger tæt ved kanten er således en stærk teknik for Hvid.

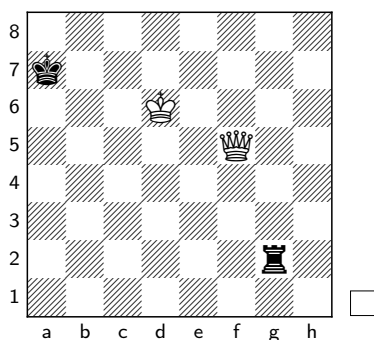
Repetitionsopgaver til Del 2



Opgave 1

Hvid opnår klar gevinststilling.

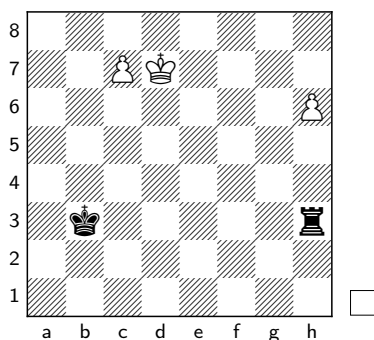
Vink: Hvilken type stilling ?



Opgave 2

Indkasser tårnet i 4 træk.

Vink: Hvilken type manøvre ?

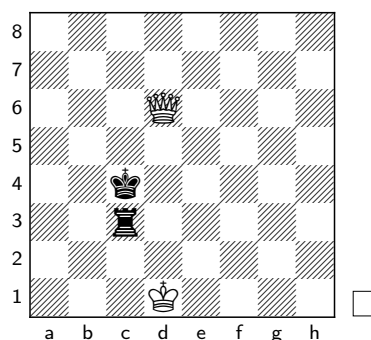


Opgave 3

Vind tårnet efter 1. c8=D, T×h6 ved at finde en 6-træks gaffel.

Vink: Hvilke type manøvre ?

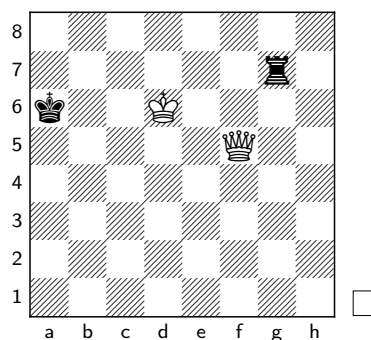
Hvordan kan 2 slags fløjskifter indgå ?



Opgave 4

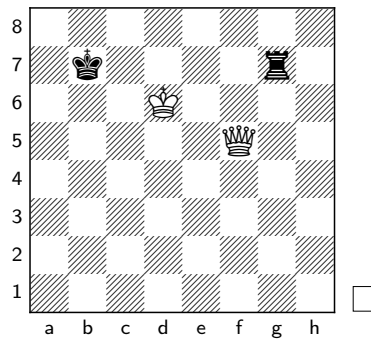
Hvid opnår trapezstillingen i 5 træk.

Vink: Hvilken type manøvre ?



Opgave 5

Vind tårnet i 3 træk. *Vink:* Gør først bidiagonalskakken Dd3+ giftig.



Opgave 6

Vind tårnet i 5 træk.

Vink: Hvilken type manøvre ?

Redaktion:

Hans Andersen, tlf. 2962 7717,

mail: hansandersen53@gmail.com

Niels Chr. Davidsen, tlf. 5329 9717,

mail: ncdhellum@mail.dk