

løst og fast omkring

# Skørping Skakklub

Juni 2024

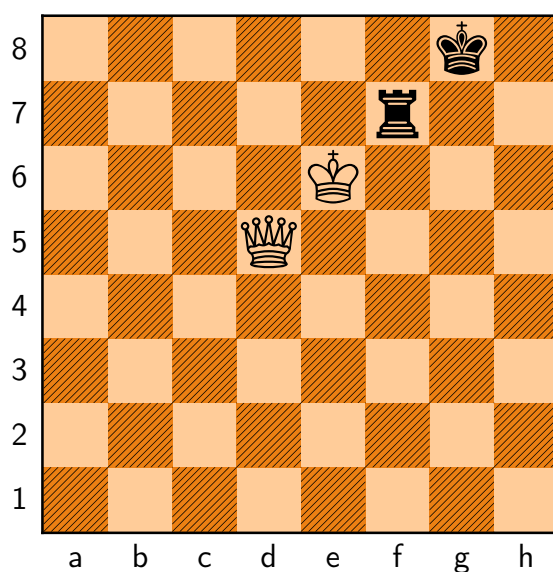
50. årgang nr. 5

## Om at spille Dronning mod Tårn

Jon Johnsen

### Del 1

### Grundlæggende gevinstførelse



Hvid trækker og sætter mat i 13 træk !

(Vink: Læs afsnit 2.2 om diagonalstillinger. (Evt. side 39.))

## Appetitvækkere

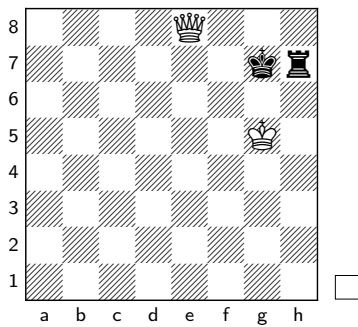


Diagram A

Hvid vinder i 13 træk.  
 (Remis i A. Morozevich–  
 D. Jakovenko (2006),  
 og med omvendte farver remis i  
 B. Gelfand–P. Svidler (2001).)

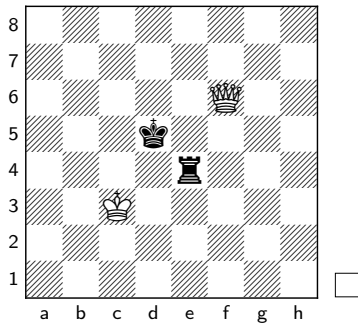


Diagram B

En træls opgave at fordrive  
 de sorte brikker fra centrum !

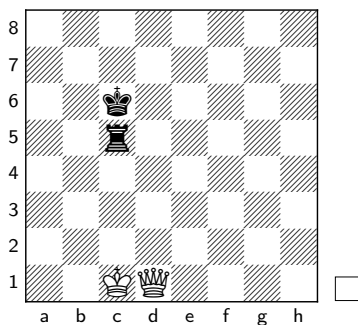


Diagram C

Hvid vinder tårnet i 31 træk !  
 Hvid sætter mat i 35 træk !  
 Hvids værste stilling.

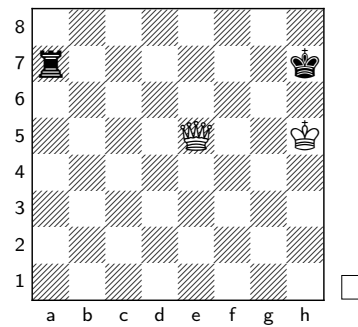


Diagram D

Hvid vinder tårnet i 8 træk !  
*Vink:* Fra hvilket nøglefelt skal  
 Hvids *næstsidste* skak gives ?

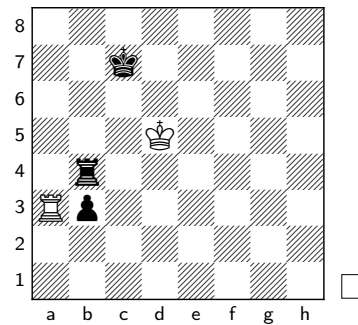


Diagram E

Sort vinder—efter 1. Kc5 ofres  
 tårnet: 1.-, b2 2. K×b4, b1=D+.  
 (Værre: 1. Ta1?, b2 2. Tb1, Kb6,  
 og så kan Sort sende kongen til a2.)

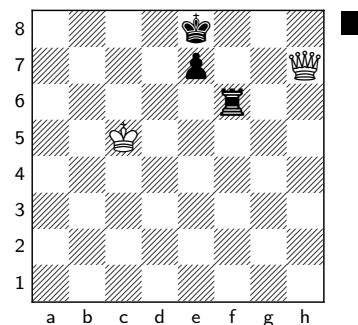


Diagram F

Remisstilling. Sort kan  
 passivt spille Td6 ↔ Tf6.

## 0 Indledning

Dette essay belyser, hvordan man kan vinde slutspillet K+D mod K+T, altså med konge og dronning mod konge og tårn. For at holde det simpelt vil vi antage at

**Hvid** har K+D (og kaldes "angriberen"),

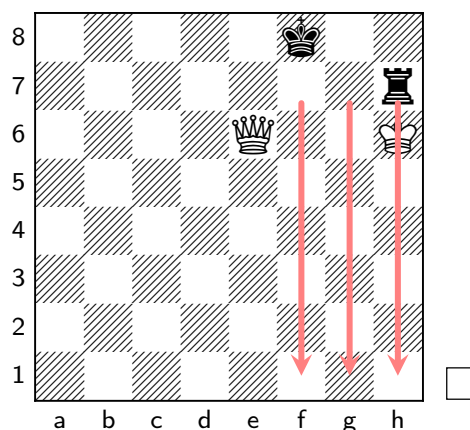
**Sort** har K+T (og kaldes "forsvareren").

Det er en omfattende sag at føre dette slutspil til gevinst. I sjældne tilfælde kan det dog være remis ved pat, evig skak eller efter spidning af dronningen jvf. stillingen nedenfor, som vi af psykologiske årsager kan give nummer nul:

Diagram 0

Remisstilling.

(Fra et studium af D. Ponziani (1782), som havde Hvids konge på h1 og Sort i træk med tårnet på g7.)



Hvis Hvid slår det skakkende tårn sættes Sort pat; efter 1. Kg5, Tg7+ 2. Kf6, Tg6+! kan Hvid vælge mellem pat eller slag af dronningen, mens 2. Kf5, Tf7+ enten fører til evig skak i f-, g- og h-linierne eller spidning af dronningen med Te7 efter et hvidt kongetræk til e-linien. 1. Kg6 er sløseri pga. 1.-, Th6+!

Tabelbaser for K+D mod K+T kan idag tilgås på internettet. F.eks. er der en frit tilgængelig, og let betjent, tabelbase for alle slutspil med op til 7 brikker på

<https://syzygy-tables.info/>.

Der angives at være forceret gevinst til Hvid i 81% af de 2 467 122 lovlige stillinger og remis i bare 3,5 % af tilfældene (men gevinst til Sort(!) i de 16 %, hvor Hvid har haft held til at tabe damen eller blive mat !). Tårnet kan vindes i højst 31 træk, mens mat kan kræve 35 træk —med optimalt spil, forstås !

Den praktiske relevans er reel, da man i visse tårnslutspil kan ofre sit tårn for at forvandle den sidste bonde til dronning, jvf. frontmaterialets Diagram E. Blot en enkelt Sort bonde kan dog række til en nem remis, jvf. Diagram F.

Man kan naturligvis idag øve sig i 'dronning mod tårn' vha. computerfaciliteter. Men fordi mange stillinger kræver mere end 20 træk til gevinstførelsen, så er dagens skakcomputere stadig uegnede til opgaven, og det er derfor en stor fordel at kende tjenester, der benytter sig direkte af slutspillets tabelbase. En sådan findes for en bred vifte af standardslutpil på følgende adresse:

<https://chess-endgame-trainer.firebaseio.com/home>

Eksempelvis er der på dette websted 75 opgaver om K+D mod K+T, som man kan øve sig på. (Ligeså i de andre slutspil.) Efter løsning af en opgave kan man få vist sine træk med en lille animation; fikst.

Inspirationen til essayet består mest af de 26 videoer, som Derek Grimmell har udgivet om emnet på YouTube siden 2008. De kan varmt anbefales—det er lærerigt at se brikkerne blive flyttet træk for træk i en hel manøvre !

Imidlertid kræver pseudo-Euwestillingerne et langt dybere studium, end det som Grimmell præsenterede. Jvf. den udførlige gennemgang i afsnit 8 nedenfor.

Desuden kræver “kastespyddet” to væsentlige tilføjelser, selvom Grimmell var den første til at analysere denne særlige stillingstype. Den ene mangel er påpeget men ikke korrigeret på Lichess (hvor man uden blusel nærmest har skrevet Grim-mells bidrag af). Betydningfuldt, må man nok sige det er, for tabelbasen giver et klart gevinsttræk på højst 1 sekund. Jvf. fodnoterne til afsnit 5.

Regneteknisk bidrager dette essay især med fænomenet **virtuel krydsild**. Det er beskrevet i afsnit 4.2 nedenfor, men tilsyneladende ikke i andre kilder (selvom teknikken *må* være kendt af specialister). Virtuel krydsild har vist sig nyttigt for den i afsnit 5 angivne rektangelmanøvre i “kastespyddet” og for visse andre typer af beregninger i 3–10 træks dybde.

Hensigten er ikke at angive den hurtigste vej til mat (med Grim-mells ord ville det kræve, at man lærer tabelbasen udenad), men derimod at præsentere en række nyttige stillingstyper, så man kan vinde slutspillet i praksis.

Selvom ‘dronning mod tårn’ blev analyseret til bunds med computer i 1970, så har jeg endnu til gode at se en (helt) klar og korrekt beskrivelse af gevinstmetoden. Hemmeligheden er denne:

Angriberen prøver at sætte forsvareren mat (*sic !*)  
—men dog *ikke* nødvendigvis ved at vinde tårnet først.

Med andre ord er Hvid nødt til at **kombinere truslerne** om mat og tårntab for at tvinge Sort ind i en tabsstilling. Javel ja. Hvordan gør man så det ? Tjah, her er den provokerende sandhed, at

**træktvang** er angriberens vigtigste middel !

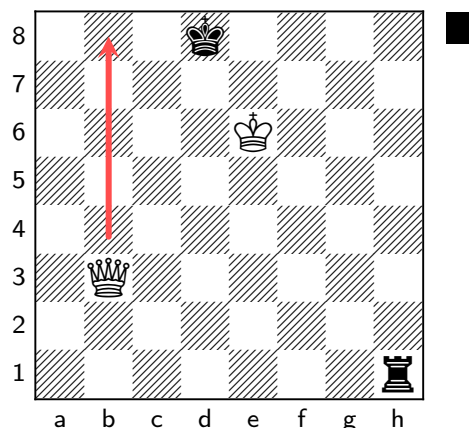
Dette er paradoksalt, da Hvid jo er materielt foran med cirka 4 ‘bønder’, så man skulle tro, at angriberen kunne fremtvinge sejr med rå magt—men nej ! Det gennemgås i kapitel 1, hvor de fem fundamentale gevinststillinger forklares.

I **grove** træk er Hvids program at drive Sorts konge ud på brættets kant, og eventuelt at drive den mod et hjørne, så gevinst kan opnås. Denne slagplan skal kobles

med Grimmells bibliotek af 23 stillingstyper<sup>1</sup> der kan opstå undervejs. Det er i høj grad en øvelse udi mønstergenkendelse.

En særlig fordel bør dog nævnes. Det er den oplagte sag, at **dronningen kan true langs sine diagonaler**. Den dybere sandhed i dette er, at ofte vil en diagonalskak være angriberens bedste træk. Men i sin enkleste form giver det mulighed for at sætte mat selvom kongerne *ikke* er i opposition:

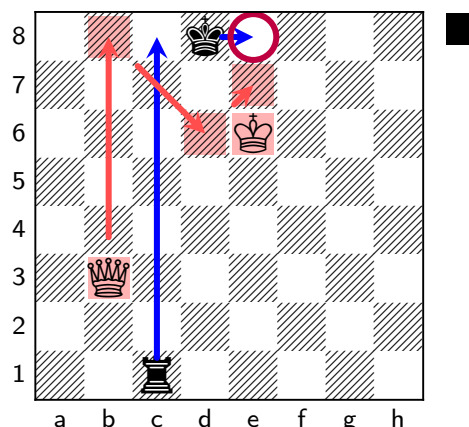
Diagram 1  
Den **banale** mat.



Personligt har jeg lært at sætte mat med K+D mod K *uden* at møde dette banale matbillede. Mon ikke det samme gælder for de fleste af læserne ?

En nyttesløs måde at adressere den banale mat i Diagram 1 på ville være at spille 1.-, Tc1?? for at sætte tårnet imellem. Nederlaget forhindres ikke med dette usle træk, for Hvid kan svare med 2. Db8+, Tc8 3. Dd6+, Ke8 4. De7#. Denne matsætning optræder ret ofte, så den forudsættes bekendt overalt i det følgende under betegnelsen “**mat med stort M**”, idet de hvide brikkers positioner på b3, b8, d6, e7 og e6 tilsammen former et M med lidt god vilje:

Diagram 2  
Mat med **stort M** på e7.  
Jævnfør de røde skygger.



Det er ret bekvemt at kalde dette mat med stort M på e7 fra Hvids synspunkt, selvom Sorts konge står mat på e8, jvf. cirklen. Betegnelsen benyttes også, når Hvids første træk er f.eks. 1. Dg3-b8+, omend “stort M” da er ret søgt.

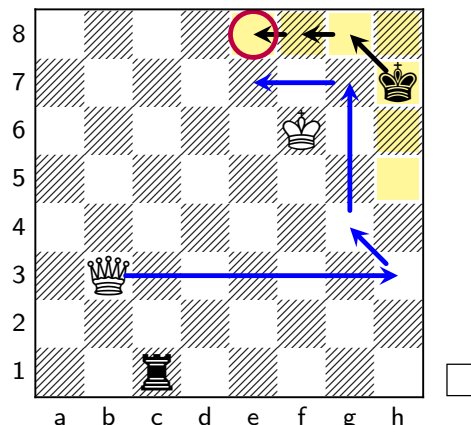
<sup>1</sup>Antallet 23 blev anført af Grimmell som svar på et spørgsmål derom ifm. en video. Reelt er tallet højere, måske endda 32, efter tilføjelsen af de nye typer i dette essay.

En anden banalitet er, at Hvids konge på c3, c6, f3 eller f6 efterlader en *korridor*, som det er yderst farligt at komme ind i for Sorts konge:

Diagram 3

En typisk **rundgangsmat**.

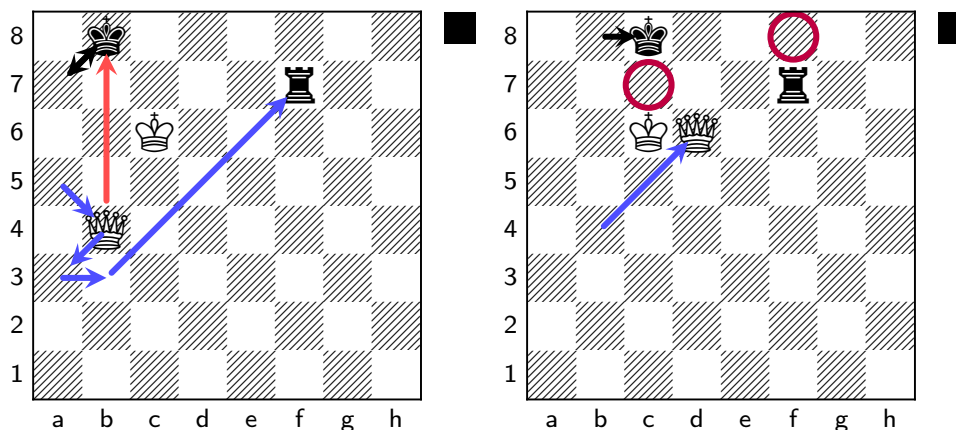
Korridoren er vist med gul skygge.



Denne 4-træks matsætning er naturligvis nyttig at kende både for angriberen og for forsvareren. Typisk forbigås den i tavshed, men den kan sagtens være den uudtalte forklaring på at et muligt træk fra Sort ikke kommenteres.

Som et eksempel på dette med at kombinere truslerne om mat og tårntab kan vi tage følgende dobbeltdiagram. Til venstre har Hvid trukket 1. Da5-b4+ som indledning til *pendulskakker* på b4, a3 og b3 som indkasserer tårnet på f7, dvs. 1.-, Ka7 2. Da3+, Kb8 3. Db3+, Ka7 4. D×f7, jvf. pilene i diagrammet. Det bemærkes, at 1.-, Ka8 2. Da3+, Ta7 3. Df8# også er muligt.

Diagram 4  
Kombinerede  
trusler, fulgt  
af trækvang.



Stillet overfor den kombination af mat og tårntab kunne Sort forsøge 1.-, Kc8 og håbe på et slapt træk som 2. Da3, der truer mat på a8 men tillader 2.-, Tf6+. Hvid kan dog besvare 1.-, Kc8 med 2. Dd6!, som sætter Sort i **trækvang**. Kongen er dermed pat, og alle tårntræk til f-linien kan besvares med 3. Dc7# på nær desperadotrækket 2.-, Tf6 (der blot slås), mens tårntrækkene langs 7. række kan følges op med 3. Df8# (på nær Tc7/Td7/Te7). Cirkler markerer matfelterne.

Eksemplet i Diagram 4 er typisk for hele ideen om at kombinere truslerne: Hver trussel kan pareres, men kun på en måde der åbner for noget endnu værre. Dette gentages flere gange ved at inddrage de 30 stillingstyper fra biblioteket, idet Hvid alt efter Sorts parade vælger den næste type. Til sidst opnås tårntab eller mat.

# Oversigt

**Forsvareren:** Søger remis via 50-træks reglen<sup>2</sup> ved at trække tiden ud. Dette gøres enkelt vha. disse regler:

Søg mod centrum med tårn og konge—undgå hjørnerne.  
Lad tårnet true angriberens konge og/eller dronning.  
Udnyt patmuligheder.  
Benyt 3. og 4 rækkeforsvar samt *chikaneforsvar*.

Den sidste mulighed kræver et (lille) forkendskab til afsnit 12 og 13.

**Angriberen:** Må tvinge modstanderen igennem flere af de cirka 30 stillingstyper, som kan bringe forsvareren i stadig større vanskeligheder. F.eks:

diagonalstilling → **Philidorstillingen**  
kastespyd → **trippeltruslen**  
hjørneroset → **pat& mat**  
fatal mur → **fatal opposition**  
udstrakt 7. række dominans → **trapezstillingen**  
halv-Philidor → diagonalstilling  
torn på randen → dominans af 7. række → trippeltruslen  
udstrakt 7. række dominans → dominans af 7. række  
ønskeben → torn → roset  
horn → kile → lyn  
arméskak → diamantstilling  
arméskak → Euwestilling → fjernforsvar  
pseudo-Euwestilling → fjernforsvar  
3. rækkeforsvar → fjernforsvar  
4. rækkeforsvar → Euwestilling  
chikaneforsvar → fjernforsvar

De med **fed skrift** nævnte typer er de fem grundlæggende gevinststillinger, hvor sejren kan hjemtages få træk senere. De behandles i afsnit 1.

“Fjernforsvar” kan nedkæmpes vha. **teknikker** som f.eks.

skak fra tårnets nabodiagonal,  
*indexreduktion*,  
*virtuel krydsild*.

Jævnfør afsnit 3 og 4.

---

<sup>2</sup>Har begge spillere trukket 50 gange uden at en brik er slået eller en bonde er flyttet, så kan remis kræves.

# 1 De Fem Fundamentale Fataliteter

Naturligvis er det generelt sådan, at tårnet kan gafles eller spiddes med en skak, og at godt forsvar består i at undgå dette så længe som muligt. Måske Hvid spiller upræcist, så partiet kan ende remis på grund af 50-træksreglen ?

Selvom Sort har succes med sit forsvar, og altså vedvarende undgår taktiske fejl, så kan Hvid dog i højst 30–35 træk opnå en af de mange gevinststillinger.

Nogle af disse prekære stillinger er så elementære, at man kan opdage dem ved brættet som eksempelvis den banale mat i Diagram 1, eller andre oplagte matsætninger i 1–3 træk. Imidlertid er der 5 *grundlæggende gevinststillinger*, som dette afsnit handler om. De involverer saftige sager som

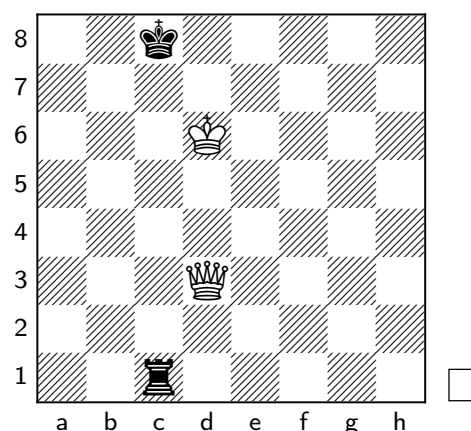
mat i 10 træk, tårntab i 6 træk osv.

Man er nødt til at kende dem, fordi de hver især kan optræde som slutmål for angriberens manøvrekrig.

## 1.1 Grimmells trippeltrussel

Denne sag er så spektakulær, at vi tager den som en 1-træks skakopgave:

Diagram 5  
Hvid trækker og opnår knusende fordel.



Som overskriften antyder, så kan Hvid her opstille en *tredobbelt* trussel, og det er endda blot med et enkelt træk !

Grimmell nævner, at han ikke har set stillingen behandlet i litteraturen, men at han selv har udkrystalliseret, at det vindende træk er i særklasse godt. Så det er vel kun rimeligt, at vi opkalder trækket eller manøvre efter ham.

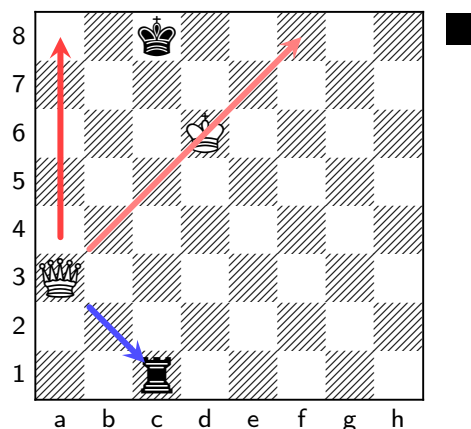
Det er også værd at notere i en historisk sammenhæng, at denne hjørneste i gevinstførelsen først er dukket op så sent som i 2008. Det skal ses i lyset af, at den 5. verdensmester Max Euwe bidrog med væsentlige analyser i 1958, mens hele analysen af K+D mod K+T fik sit startskud med Philidors bog i 1777 !



Løsningen er, at man spiller 1. Da3, hvilket lidt upædagogisk ikke er en ægte trækvang men trods alt et **stille træk**, som efterlader Sort værgeløs.

Faktisk truer 1. Da3 såvel tårnet på c1 som med matsætning på a8 og f8:

Diagram 6  
Grimmells trippeltrussel.  
Mat i 5 træk.  
(*We don't crush lightly!*)



Truslen på f8 er dog kun latent i diagramstillingen, men Sort har blot en skak, og efter 1.-, Td1+ 2. Kc6 opstår der aktuelle trusler om mat på både a8 og f8. Sort kan leve lidt ved at ofre tårnet med Tc1+/Td6+, eller bedre 2.-, Kb8 3. Db3+, Ka7 4. D×d1, Ka6 5. Db3, Ka5 6. Db5#. Dermed er der mat i 5 træk i diagramstillingen, da bivarianter som eksempelvis den mulige rundgangsmat 3.-, K~ 4. D×d1, Kb8 5. Dd7, Ka8 6. Db7# giver samme resultat.

Alternativt kan 1.-, Kb7 forhindre den direkte mat på a8, men så kommer 2. D×c1 og mat i 3 træk. Efter 1.-, Tb1 følger en mat med stort M på d7.

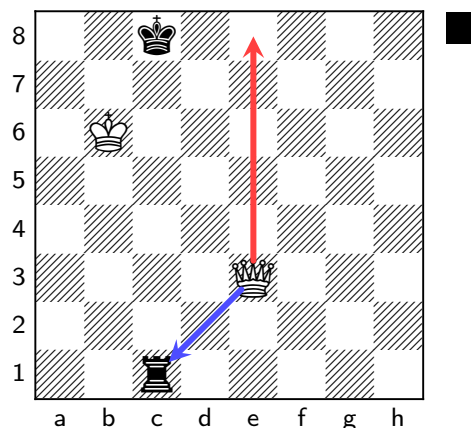
Karakteristisk er det, at Sorts brikker står yderst på samme linie, mens Hvids står på samme diagonal—og kongerne i et springertræks afstand.

Åbenlyst kan opstillingen forskydes 1 og 2 linier mod højre, for det sidste vil efter 1.-, Te1-f1+ 2. Kf6-e6 akkurat levne plads til trækket 3. Dc3-h8#. (Matten vil dog først komme 1 hhv. 3 træk senere efter slag af tårnet.)

## Uægte trippeltrusler.

Lejlighedsvist vil opstillingen forekomme 'for langt' forskudt til den ene side,

Diagram 7  
En **uægte** trippeltrussel.  
(Mat i 9 træk.)



Her etablerer De3 kun en *uægte* trippeltrussel, da Hvid langs diagonalen e3-a7 intet truer, men de to trusler De8# og Dxc1 er samlet set *tilstrækkelige*:

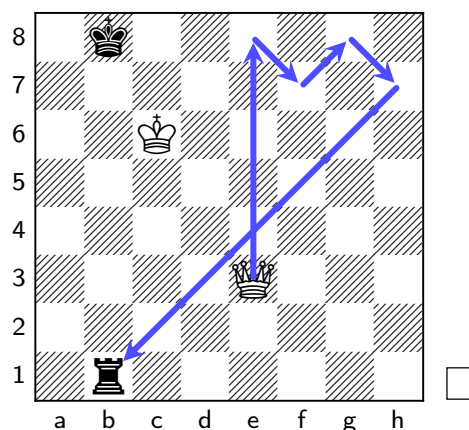
Pareringen 1.-, Td1?? vil tillade mat med stort M på b7, mens Hvid efter 1.-, Tb1+ 2. Kc6, Kd8 kan gaffe tårnet med 3. Dd3+.

For at fuldende forklaringen må vi for 2.-, Kb8 inddrage en teknik, der *ofte* vil blive mødt senere. Sagen er, at Hvid kan vinde tårnet vha. **pendulskakker**, der også blev nævnt i indledningen. Her gives de blot fra e8, f7, g8 og h7:

Diagram 8

Varianten efter 2.-, Kb8.

**Pendulskakker** vinder tårnet.



Undervejs kan Sort kun veksle mellem trækkene Ka7 (eller Ka8) og Kb8, for hvis tårnet efter Df7+ spilles imellem med Tb7, så ville det jo blot kunne slås. Bemærk at efter Df7+, så ville flugttøkket Ka6?? tillade en mat med Da2+.

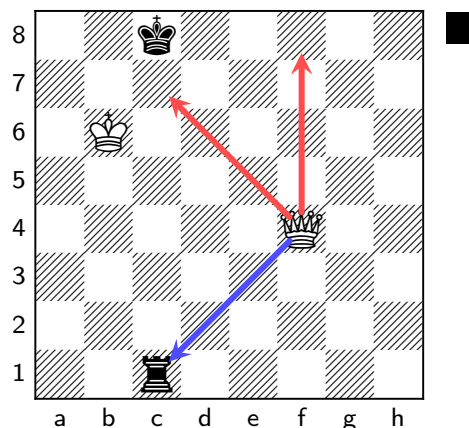
En anden *uægte* trippeltrussel, der fortjener at blive nævnt, er følgende, hvor damen står et felt længere ude på diagonalen og truer tårnet fra 4. række:

Diagram 9

Fatal **uægte** trippeltrussel

med 2 latente trusler.

(Tårntab i 3 træk.)



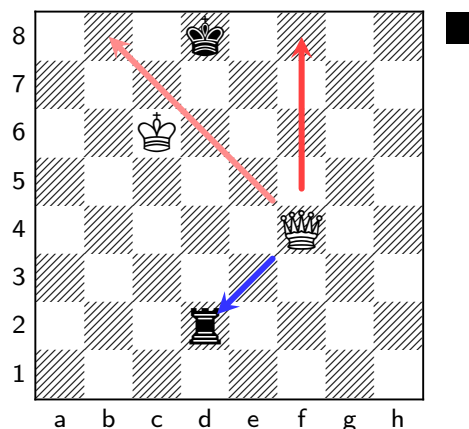
Umiddelbart er der kun truslen mod tårnet i denne stilling, så det kunne måske virke mærkeligt at forbinde den med en trippeltrussel.

Imidlertid ville 1.-, Tb1+ 2. Kc6 aktivere den latente trussel nr. 2 om mat med Df8+, som ej afværges med 2.-, Kd8. Tårnet kan ikke på anden vis flyttes fra c-linien, da der ellers ville aktiveres en trussel nr. 3 om mat med Dc7+. I øvrigt blokerer damen på 4. række for at Sort kan spille Kb8. Det bedste er 1.-, Tc3, men tårnet vil gå tabt efter pendulskakkerne 2. Df8+ og 3. Dg7+. Desuden er 1.-, Tc2 2. Df5+ en gaffel.

## Pseudo-trippeltruslen.

Senere vil det være et vigtigt tema, at Sort kan stille sit tårn på 2. række. I slige situationer kan der optræde stillinger som den følgende:

Diagram 10  
Pseudo-trippeltruslen.  
(Mat i 8 træk.)

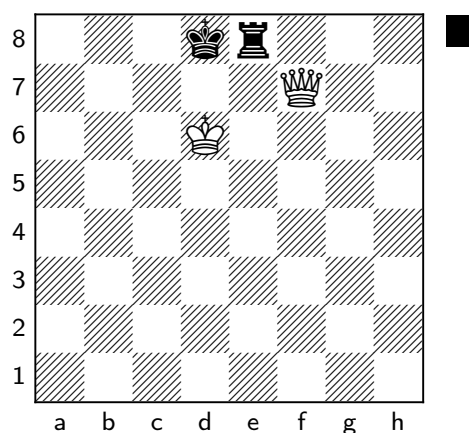


Hvis Sort her giver sin eneste skak, så ser vi efter 1.-, Tc2+ 2. Kd6, at Hvids konge denne gang *spærrer* for trækket Db8+, der i øvrigt ikke ville give mat i diagramstillingen, da Sort kan svare Ke7. Alt i alt har truslen her så lidt til fælles med ovenstående, at betegnelsen **pseudo-trippeltrussel** er passende.

Tre trusler er der altså ikke tale om, men trækket Db8 er dog markeret med en meget bleg pil, da det kan være en hjælp til at genkende stillinger af den art. Men uden den ene af de tre trusler står man dog tilbage med dobbelttruslen  $D \times d2$  og  $Df8\#$ , og det er *tilstrækkeligt* (hvad Grimmell ikke var klar omkring).

Thi<sup>3</sup> 1.-, Te2 fører til mat med stort M på c7 (via f8 og d6), og efter trækserien 1.-, Tc2+ 2. Kd6, Te2 3. Df8+, Te8 kan der ikke blive mat med stort M—da kongen står i vejen på d6—men efter 4. Df7 truer der en mat med Dd7:

Diagram 11  
Direkte angreb og mat i 3 træk.  
(NB: 3.-, Te6+ 4.  $D \times e6??$  sætter pat.)



Efter tårnofret 4.-, Te6+ 5.  $K \times e6$ , Kc8 6. Da7 er der mat i næste træk.

Matten kan udskydes lidt ved at tillade 2.-, Ke8 3. De4+, Kf7 4.  $D \times c2$ , fulgt af 4.-, Kf6 5. Dc5, Kg6 6. Ke6, Kg7 7. Dg1+, Kh6 8. Kf6, Kh7 9. Dg7# f.eks.

<sup>3</sup>Ordet "thi" er en ældre dansk indledning, til at man fremfører faktuelle forhold. På nudansk høres i skrivende stund ofte "thi" erstattet af "altså fordi". Mon nyt altid er godt ?

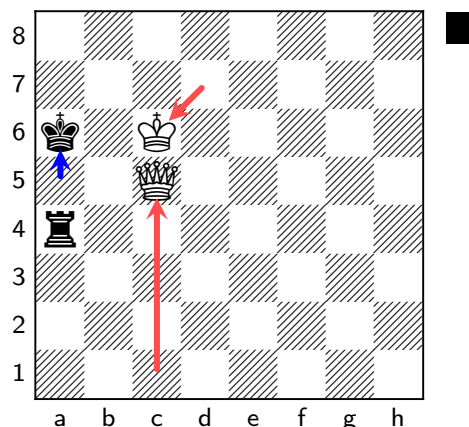
## 1.2 Lang rundgang med pat&mat

**Pat&mat** er egentlig en banal sag, på niveau med manøvren mat med stort M fra indledningen. Alligevel bør den nævnes i dette afsnit, for den er slutmålet for metoden til at straffe diverse atypiske træk fra Sort i flere stillingstyper.

Først kan vi se på et eksempel på den vindende stilling. I diagramstillingen herunder er de markerede træk 1. Dc5+, Ka6 2. Kc6 blevet gennemført:

Diagram 12

**Pat&mat**, i denne situation på b6.  
Hvids konge kunne også stå på c7.  
(Mat i 3 træk.)

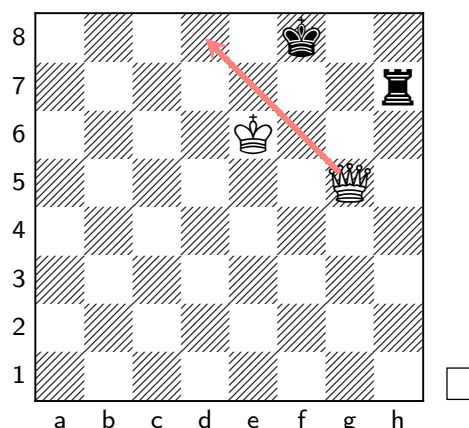


Åbenlyst har Hvid med 2. Kc6 fået sat Sorts konge pat, og derved *true*s der med 3. Db6# sådan at manøvren bekvemt kan betegnes med “pat&mat på b6”. Kun de to tårnofre 2.-, Tb4/Tc4 kan forhale matten (der så kan følge andetsteds). Åbenlyst har Sort med Ta4 fået sat tårnet på den unyttige side af Dc5.

Som overskriften antyder, så kan man få brug for en **lang rundgang**, der fører til pat&mat. Et brugbart tilfælde kunne være følgende diagramstilling:

Diagram 13

Roset som muligt udgangspunkt  
for en lang rundgang med pat&mat.  
(Mat i 9 træk.)



Først og fremmest er der her tale om den stillingstype, der kaldes en **roset**, idet brikkerne står i et kvadrat med indbyrdes afstand af et springertræk. Rosetter er emnet for kapitel 11 nedenfor. Hovedreglen er, at det for både Sort og Hvid er en god ide at etablere en roset, hvis man kan—med visse undtagelser.

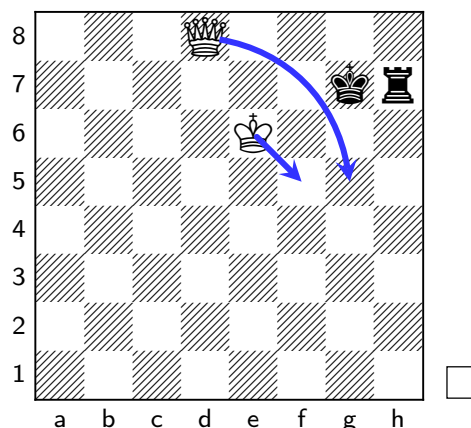
Stillingen i Diagram 13 er en klar undtagelse, da Sorts brikker er trængt op i en krog og kongen derfor savner plads til at undvige Hvids skakker. Stillingen bringes i

fokus her pga. disse skakker, dvs. som optakt til manøvren nedenfor.

Formentlig vil diagramstillingen være nyttig for at huske opstillingen, der opstår efter Hvids første træk 1. Dd8+, jvf. den røde pil, og Sorts eneste træk 1.-, Kg7.

Hvid giver derefter en byge af skakker i bittesmå skridt, som er vanskelige at vise, så lidt kreativt vises manøvrems formål, nemlig pat&mat på g5:

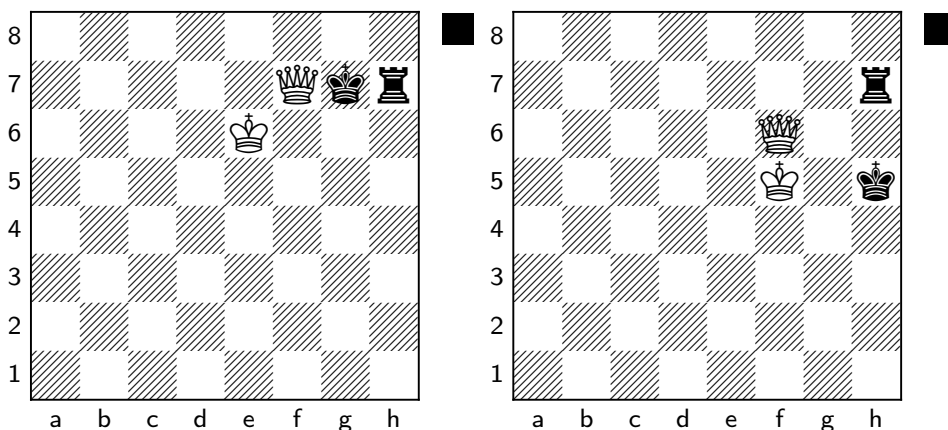
Diagram 14  
Skitse af en lang rundgang,  
efterfulgt af pat&mat  
som i Diagram 12.



Efter 2. De7+ kunne 2.-, Kh8?? 3. Df8# følge; kun 2.-, Kg8 er brugbart.

Dernæst kan dronningen fortsætte fodgængeragtigt ved at følge op med 3. De8+, Kg7 4. Df7+, og således opnå konfrontationen i den venstre del af

Diagram 15  
Undervejs i  
en 5-træks  
rundgang og  
pat&mat på  
feltet g5.



Da Kh8 atter ville tillade Df8# så er Sorts svar 4.-, Kh6 tvunget. Efter 5. Df6+, Kh5 6. Kf5 vil Hvid have opnået pat&mat på g5, som vist i den højre del. Da vil 6.-, Tf7 7. Dxf7+, Kh4 8. Db3, Kh5 9. Dh3# være Sorts længste forhaling.

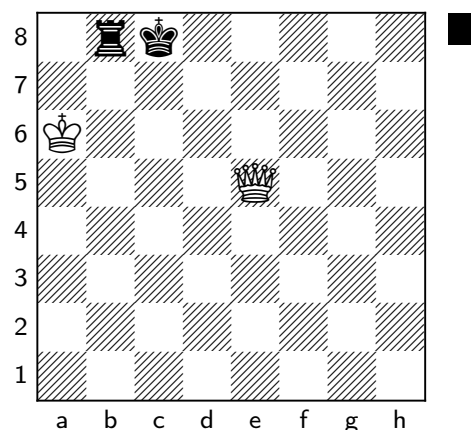
En anden afslutning kunne være 6.-, Tg7 7. Dxg7, Kh4 8. Dg4# som heller ikke benytter selve feltet g5 til matsætningen. Frasen 'pat&mat på g5' bruges alligevel, fordi den bekvemt sætter fokus på, at Hvids konge og dronning i forening skaber en afgørende trussel om at sætte mat på dette felt.

Det hænder at Hvid kan komme ind i den lange rundgang f.eks. ved dens tredje træk, så man er nødt til at kunne genkende de optrædende stillinger. Af og til kan et par forberedende træk (som ikke involverer rosetten i Diagram 13) bringe Hvid ind i manøvren fra og med dens første træk (her Dd8+).

## 1.3 Trapezstillingen

En anden af Grimmells observationer er, at Sort er i **træktvang** når de fire brikker tilsammen danner et skævt trapez i kontakt med randen af brættet:

Diagram 16  
Trapezstillingen.  
Sort er i **træktvang**.  
(Tårntab i 3 træk.)



Bemærk at damen og tårnet står på samme diagonal, og kongerne ligeså.

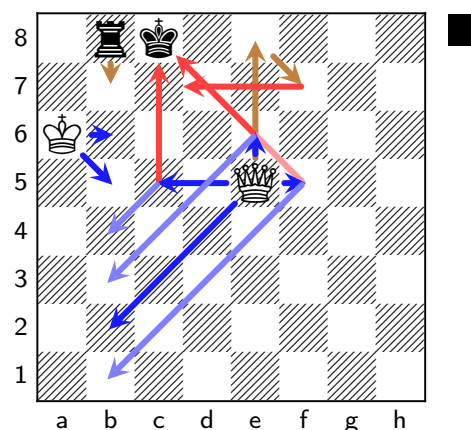
Placeringen Dd6 ville have givet et ægte trapez. Men i så fald kunne Sort spille 1.-, Ta8+ 2. Kb6, Ta6+! og få remis via patsætning. Det duer heller ikke med 2. Kb5, Tb8+ 3. Kc6, Tb6+!, så Hvid må bakke ud med 3. Kc5.

Af disse grunde har angriberen et langt bedre udgangspunkt i det skævtrukne trapez, der opnås med placeringen De5. Dette er et eksempel på den almene morale, at *dronningen bør holdes (lidt) i baggrunden*, eller udtrykt med en analogi:

*Hvids konge er som bokserens svage hånd, der dasker modstanderen for at kontrollere ham; dronningen er som den stærke svingarm, der holdes i baggrunden indtil et hårdt slag kan sættes ind. (GM J. Kraai)*

Hvis Sort i diagramstillingen flytter kongen, så kommer tårnet til at stå i slag. Flyttes tårnet til b1, b3 eller b4 er der gafler på felterne f5, e6 hhv. c5, og i resten af b-linien står tårnet direkte i slag, som illustreret i diagrammet:

Diagram 17  
Hovedingrediensen i  
trapezstillingens træktvang.



Undtagelsen er 1.-, Tb7, hvorefter tårnet spiddes med to skakker på e8 og f7 (eller e8 og e7, men det ville være svært at vise i diagrammet).

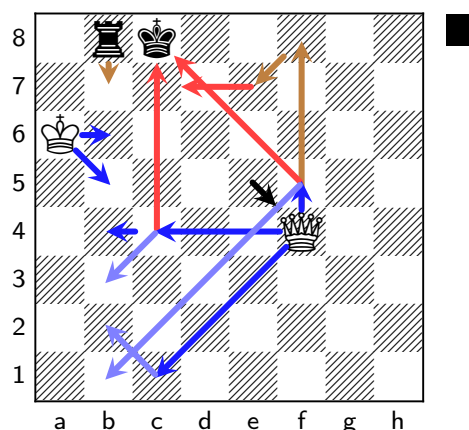
Endelig er der 1.-, Ta8+ 2. Kb6 hvorefter Dc7# eller De8# truer, og da 2. -, Kd8 3. Dd5+ vil gaffe tårnet, må Sort ty til at spille 2. -, Ta6+ 3. K×a6 eller 2.-, Tb8+ 3. Kc6, Tc6+ 4. K×c6, Kd8 uden patsætning.

Trapezstillingen kan også opstå 1–3 linier længere mod højre. I så fald kan Sort som en yderligere mulighed flytte tårnet længere mod venstre langs 8. række, men så kan det blot spiddes med en skak på baglinien.

Dog bør det nævnes at med fuld forskydning, hvorved vi har samme opstilling med Dh5, så kan 1.-, Te1 ikke gaffles direkte. Men Hvid kan med 2. Df3+, Ke8 3. Dg3 etablere trippeltruslen (idet 2.-, Kg~ 3. Dg3+ ville være en gaffel).

Det kan hænde, at Hvid er i trækket i stillingen i Diagram 16. I så fald kan Hvid med fordel ‘passe’ ved at forskyde damen et felt længere ud på diagonalen, da dette fastholder Sort i trækvangens:

Diagram 18  
Trapezstillingens trækvang  
**etableret** efter 1. Df4.



For ikke at give denne stilling (endnu) et navn kan vi blot sige, at ventetrækket 1. Df4 *etablerer* trapezstillingens trækvang, omend visse af Sorts træk nu skal besvares på en anden men lignende vis. Især noteres det at 1.-, Ta8+ 2. Kb6, Kd7 3. Dd4+, Kc8 4. Dh8+ vil spidde tårnet, mens gafflingen 4. Dc5+, Kd7 5. Dd5+ eller 4.-, Kb8 5. Dc7# også kan anvendes i en trapezstilling forskudt 1–2 linier mod højre.

Læseren bør lave den øvelse at efterprøve, at trækket 1. Dg3 i stedet for 1. Df4 også ville have etableret trapezstillingens trækvang. Især 1.-, Tb1 bør overvejes.

Hvis trapezstillingen opstår med dronningen i h-linien og Hvid er i trækket, så er det enkleste at spille 1. Dh5-h7 med overgang til den gevinststilling, der indføres som “dominans af 7. række” i afsnit 2.5 nedenfor.

Trapezstillingen er nyttig at kunne genkende som et muligt slutmål for angriberens manøvrer. Men bevares, den er ikke overraskende, dels fordi det er naturligt at gaffe et frit tårn ude på brættet, og dels fordi trækket 1.-, Ta8+ er til Hvids fordel. Dette fremgår såvel af ovenstående som af næste afsnit.



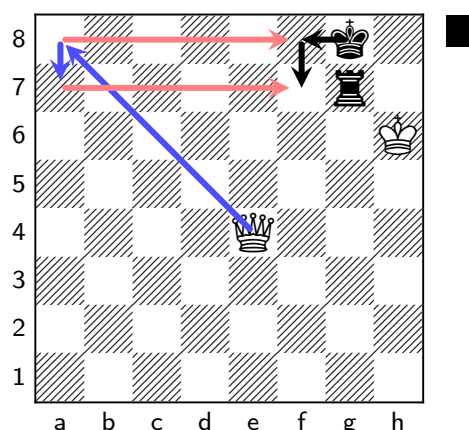
## 1.4 Fatal opposition og mure

Med Sorts konge på randen og den hvide i opposition vil Sort ofte være fortabt, hvis Hvids konge og dronning tilsammen kontrollerer et felt mellem kongerne. Jvf. den højre del af Diagram 4. Dette afsnit fokuserer på flere lignende situationer.

Hovedeksemplet er det følgende, hvor Hvid ikke har opposition, men dog en **mur** bestående af to felter foran Sorts konge, nemlig g7 og h7. Da damen også dækker h7 kan Sort ikke skakke. Tillige trues mat på e8. Fordi det koster tårnet at afværge matten, så er der tale om en **fatal** mur:

Diagram 19

En **fatal mur** der fører til mat eller tårngevinst.



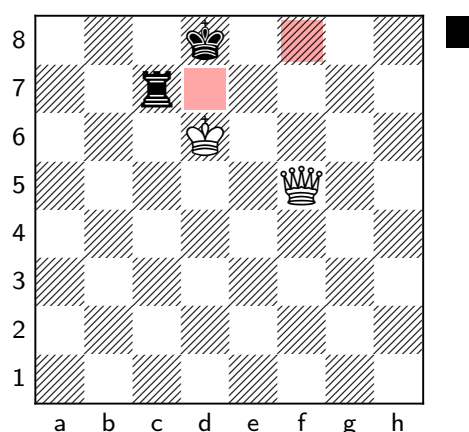
Matten på e8 kan kun afværges med 1.-, Kf8, hvorefter Hvid kan vinde tårnet med 2. Da8+, Kf7 3. Da7+, Ke6 4. K×g7 som vist. Diagramstillingen er meget vigtig, fordi den i mange tilfælde er slutmålet for Hvids angreb—den kunne alene være temaet i dette afsnit, men der er flere lignende situationer man bør kende.

Det farligste er når Hvid kontrollerer det midterste felt, især når Hvid så har to mattrusler, der ikke begge kan dækkes—altså en **fatal** opposition:

Diagram 20

**Fatal opposition.**

Central kontrol og mattrusler på d7 og f8.  
(Mat i 4 træk.)



Thi af kongetræk er der kun 1.-, Ke8, men det vil tabe tårnet uden pat: 2. K×c7, Ke7 3. Kc6, Ke8 4. Kd6, Kd8 5. Dd7#. Hvis tårnet forlader 7. række vil 1.-, Tc6+ føre til mat analogt, og ellers kommer 2. Dd7#. Matten på f8 skal afværges, men 1.-, Tf7 vil koste tårnet, og 1.-, Te7 2. Df6, Kc8 3. D×e7, Kb8 4. Kc6 fører til mat i næste træk.



Situationen ville være meget anderledes, hvis Hvids dronning f.eks. havde stået på h5. I så fald kunne Sort have givet generende skakker på c7, d7, e7 i stil med Diagram 0 (omend der ikke her ville være remis).

Med damen på e6 ville oppositionen mellem kongerne derimod ikke være fatal. Thi desperadotrækket Tc6+ ville føre til slag af dronningen eller pat !

Opstillingen i Diagram 20 kan være forskudt til både højre og venstre uden at fataliteten ændres, hvad der indirekte optrådte ifm. trapezstillingen.

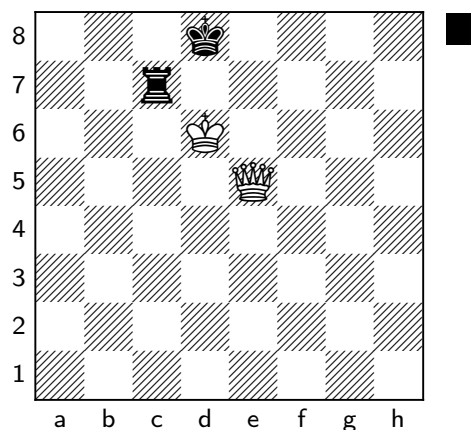
Fataliteten af en opposition eller en mur kan naturligvis kun optræde, når Sorts konge står på randen af brættet. Alligevel er mure og opposition inde på brættet også nyttige for Hvid. I sådanne situationer kan de bruges i processen med at trænge Sorts konge ud på randen, eller ud til et hjørne.

Imidlertid kunne det lige så vel være et af felterne c7/e7, som kontrolleres af Hvids konge og dronning i forening. Et eksempel med kontrol af e7 kunne være det følgende, hvor Sort akkurat har en redning fra mattruslen på h8, og stillingen kan derfor nok bedst betegnes som en **kritisk opposition**:

Diagram 21

**Kritisk opposition.**

Decentral kontrol og mattrussel på h8.



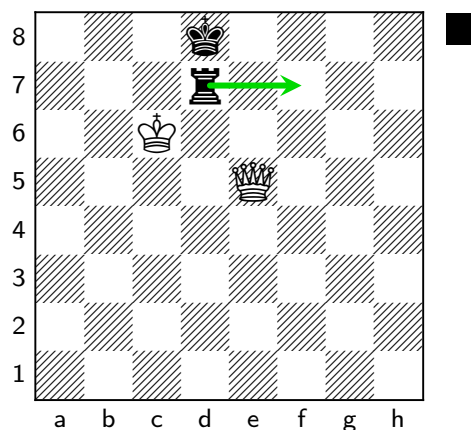
Sort har *en* brugbar skak, men 1.-, Td7+ 2. Kc6 giver Hvid kontrol over c7, så kongen har fred på 6. række. Idet Sorts konge ikke kan gå til c7 og d7 er der tale om en mur.

Imidlertid truer der nu en spidning via h8 analogt til Diagram 19, jvf. nedenstående diagram. Sort har dog et brugbart træk, så vi kan kalde det en **kritisk mur**:

Diagram 22

**Kritisk mur.**

(Tidligt eksempel på en “torn”.)



Det eneste fornuftige træk er 2.-, Tf7, som afværger spidningen. Desuden opnår trækket en roset, af hvilken grund det bør være et kandidattræk for forsvaren.

Angående det kritiske må det eftervises, at *alle* andre træk taber omgående ! På 2.-, Kc8 følger 3. De6, mens 2.-, Te7 3. Db8#. Efter 2.-, Ta7 spiddes tårnet af 3. Dh8+, 4. Dh7+, og efter 2.-, Th7/Td3 kan der spiddes hhv. gafles med skakker på b8 og b7 hhv. h8 og h7, mens 2.-, Td2 kan gafles fra g5.

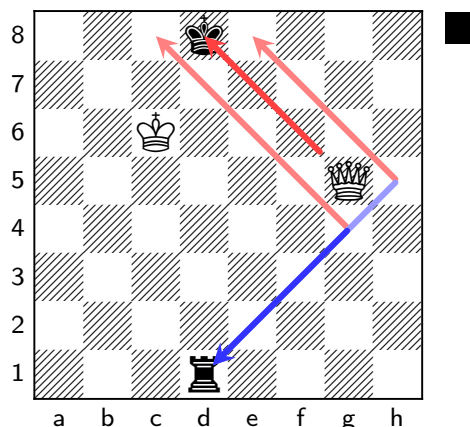
Endelig er der trækket 2.-, Td1 i stillingen i Diagram 22, og her benyttes en fundamental teknik, der er en af dette slutspils grundideer:

Giv skakker fra tårnets **nabodiagonal**.

I eksemplet i Diagram 22 gøres dette efter 2.-, Td1 med trækket 3. Dg5+, som tvinger Sorts konge over på et *hvidt* felt, altså 3.-, Ke8 eller 3.-, Kc8. Derefter vil der være en gaffel fra tårnets egen diagonal med 4. Dh5+ hhv. 4. Dg4+, så tårnet falder, og Hvid vinder straks efter.

Manøvren ovenfor er så vigtig, at læseren bør nærstudere illustrationen til det ovenstående gevinsttræk Dg5+:

Diagram 23  
Gafler opnået ved hjælp af en skak fra tårnets **nabodiagonal**.

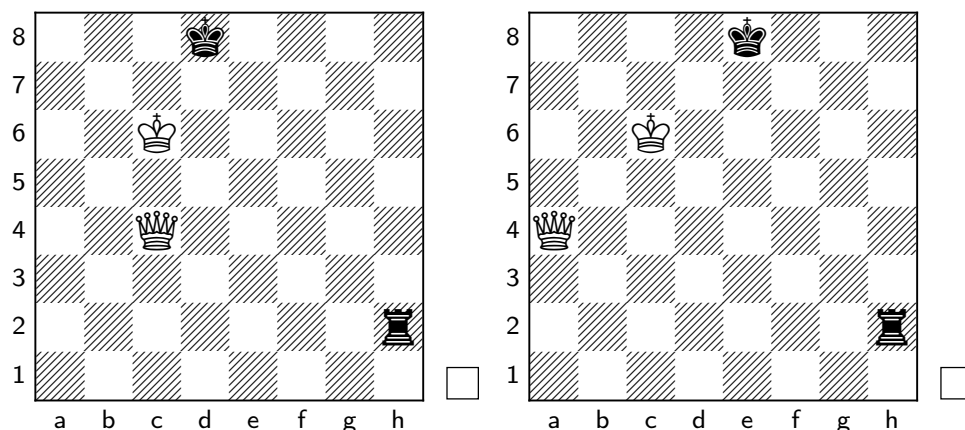


Det er væsentligt at Sort ikke kan spille Kc7 pga. den hvide konge. Efter Kc8 kan Dg4+ godt nok afværges med Td7, men fordi Hvid kan vinde tårnet med Dxd7 i trækket efter skakken, så forstås Dg4+ normalt som en gaffel.

Det vil være nyttigt at betegne trækket De5-g5+ som en gaffel af *orden 2*, eller blot som en *2-træks* gaffel. For efter den første skak (her Dg5+) og uanset hvordan Sort afværger den, så kan Hvid bagefter spille en almindelig 1-træks gaffel (her enten fra h5 eller g4 som forklaret ovenfor).

Det er også bekvemt at tale om 2-træks gafles, selvom der undervejs i en bivariant kan sættes mat vha. en eller flere skakker. Et eksempel på dette ses i det næste dobbeltdiagrams venstre del, hvor vi først observerer tårngevinsten i hovedvarianten 1. Dd5+, Ke7 2. De5+, Kf7 3. Dxh2:

Diagram 24  
Gaffler af  
orden 2 og 3.



Den eneste reelle bivariant (fra Sorts side) er 1.-, Kc8 2. Dd7+, Kb8 3. Db7# så samlet set virker det her passende at betegne 1. Dd5+ som en 2-træks gaffel.

En 3-træks gaffel opnås til højre med 1. De4+, da Sort enten med 1.-, Kd8 vil tillade 2-træks gafflen 2. Dd5+ (som belyst i den venstre del) eller med 1.-, Kf~ vil tillade en gaffel af lavere orden (dvs. en hurtigere gevinst), som her består i 1-træks gafflen 2. Df4+.

Alment kan vi for et tal  $k \geq 2$  indføre en  $k$ -træks gaffel som et skakgivende træk der—uanset hvordan det afværges—kan følges op af enten matsætning vha. skakker eller en gaffel af orden  $k - 1$ , eller evt. af en gaffel af lavere orden.

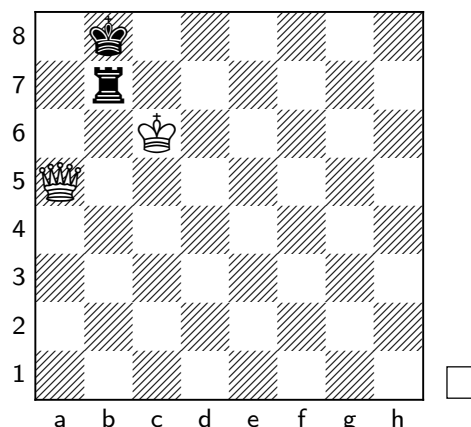
F.eks. har vi mødt en 4-træks gaffel ifm. de 4 pendulskakker i Diagram 8, da bivarianterne bestod i at slå tårnet tidligere eller i at sætte mat.

Temaet at skakke fra tårnets nabodiagonal som i Diagram 23 er yderst centralt. Det indgår eksempelvis i den næste fatalitet, som er historisk.

## 1.5 Philidor-stillingen

Den følgende gevinststilling blev beskrevet af Philidor i 1777. Det var nærmest guddommelig inspiration, da træktvang næppe var et velkendt begreb dengang, og fordi den på trods af tabelbasen *stadig* er dette slutspils største hjørneste. *Chapeau !*

Diagram 25  
Philidor-stillingen (1777).  
Hvid sætter mat i 10 træk !



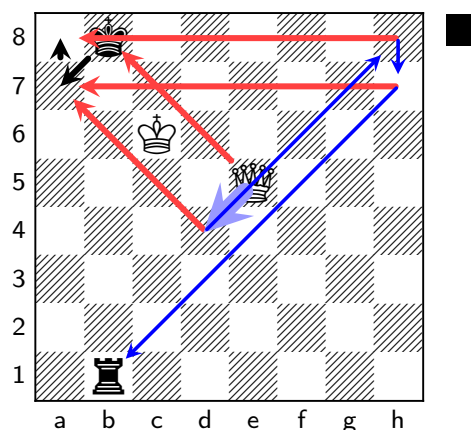
I modsætning til rundgangsmatten i Diagram 3 har Sort her ly for skakkerne, fordi tårnet står næstyderst i hjørnet på b7. Alligevel er der gevinst til Hvid.

Først bringes Sort i trækket med en **trekantsmanøvre**: 1. De5+, Ka8 2. Da1+, Kb8 3. Da5. Så er vi tilbage ved Diagram 25. Varianterne 1.-, Kc8 2. De8# og 2.-, Ta7 3. Dh8# bør nævnes for en fuldstændigheds skyld.

I diagramstillingen er Sort i **træktvang** ! Hvid har ingen konkrete trusler, men Sorts eneste kongetræk er til c8, hvorefter 4. Da6, Kd8 5. D×b7, Ke8 6. Dg7, Kd8 7. Dd7# er forsvarerens bedste skæbne. Efter 3.-, Te7 er der en gaffel med 4.- Dd8+ (og bagefter mat i 2 med Db7/Da3). Tilsvarende er der en direkte gaffel med 4. De5+, hvis tårnet spilles til b2 eller g7.

Sorts bedste træk er 3.-, Tb1, altså at sende tårnet ned for enden af kongens linie. Men i så fald skakkes der blot fra *nabodiagonalen*: 4. De5+:

Diagram 26  
Gafling af tårnet ved hjælp af **tre skakker** fra nabodiagonalen.  
(Den lyseblå pil udføres først.)



Da Kc8 fører til mat på e8 må Sort gå til a-linien—og bedst til a7 så hvid må give en ekstra skak på d4—men et par **pendulskakker** på den 7. og 8. række indkasserer tårnet med mat 2 træk senere:

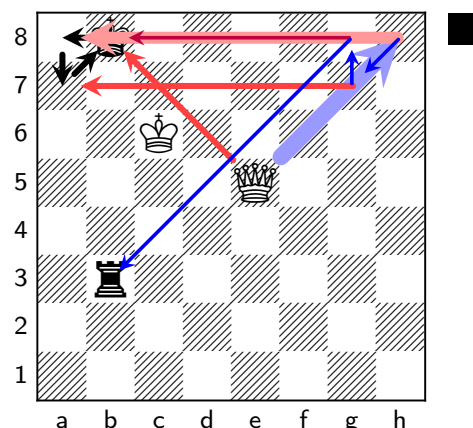
4.-, Ka7 5. Dd4+, Ka8 6. Dh8+, Ka7 7. Dh7+, Kb8 8. D×b1+, Kc8  
9. Db7+, Kd8 10. Dd7# (bivarianter 5.-, Ka6 6. Da4# og 6.-, Tb8 6. Da1#  
samt f.eks. 7.-, Ka6 8. D×b1, Ka5 9. Db3, Ka6 10. Db6#).

Måske kunne 3.-, Tb3 være mere forvirrende. Her er g8 det rigtige gaffelfelt, men der er påny pendulskakker:

4. De5+, Ka8 5. Dh8+, Ka7 6. Dg7+, Kb8 7. Dg8+, Ka7 8. D×b3, Ka8  
9. Db7#.

Disse træk kan knapt vises i diagrammet nedenfor, hvor der i 8. række er både en bred lys pil og en smal mørk:

Diagram 27  
 Gafling af tårnet efter 3.-, Tb3.  
 (Den lyseblå pil udføres først.)



Varianterne 4.-, Ka7 5. Dg7+ osv. som i ovenstående, og 5.-, Tb8 6. Da1# samt 5.-, Ka6 6. Da1+, Ta3 7. D×a3# er ej bedre.

Som et *ledemotiv* noteres det, at Hvid i de længste varianter efter 3.-, Tb1 og 3.-, Tb3 indledte med i alt 3 skakker fra tårnets nabodiagonal. Faktisk er begge disse manøvrer eksempler på det tidligere indførte begreb 4-træks gaffler—de 3 skakker fra nabodiagonalen er midlet til at opnå 4-træks gafflen.

Endelig kan Sort spille 3.-, Th7, hvilket er helt analogt til ovenstående—læseren bedes gennemtænke dette i detaljer! Dog har Hvid her ikke behov for det ekstra træk Dd4+, så der er mat senest i træk nr. 9 efter en 3-træks gaffel. Men 3.-, Tf7 vil kræve en 4-træks gaffel analogt til Diagram 27.

Gevinstførelsen her benytter altså almene ide om at skakke fra nabodiagonalen. Manøvrerne benyttes også senere ifm. andre gevinststillinger<sup>4</sup>.

Ad hoc-metoder findes også ifm. Philidorstillingen. Læseren kan her referere til Diagram 4, hvor Hvid ifm. Th7 endda kan opnå en 5-træks gaffel ved at fortsætte pendulskakkerne fra b4, a3 og b3 med nye skakker fra a2 og b1.

NB. Efter Th7 er det *også* nyttigt for Hvid at skakke fra b3, da tårnet så efter Ka8 kan gaffles med Dg8+ (ej muligt hvis tredje skak gives fra b2).

Efter Tb1 eller Tb3 kan man indlede med Dd8+, hvorefter skakker kan gives fra e7, f8, f7 (nb), g8 og h7.

Disse ad hoc-manøvrer er dog et par træk langsommere, men man kan møde dem i litteraturens forklaringer—og det vil give nyttig indsigt at overveje dem i detaljer, da man ad anden vej kunne ske at havne et sted midtvejs i dem.

<sup>4</sup>Det hævdes sine steder, at K+D mod K+T vindes ved at tvinge forsvaren ind i Philidorstillingen. Dette er ikke korrekt, men blot en af flere muligheder; jvf. de fire øvrige fataliteter ovenfor.

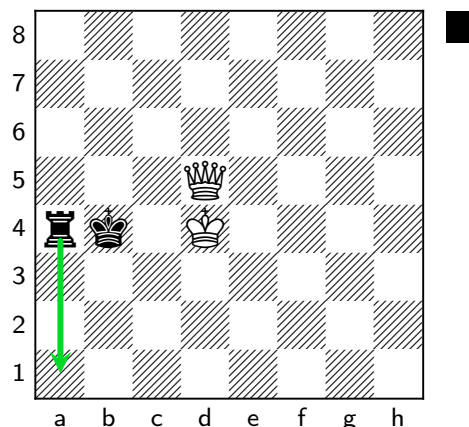
## 2 Afledte Gevinststillinger

Her udledes nye gevinststillinger vha. afsnit 1. Den første er meget simpel.

### 2.1 Øksestillingen

Pat&mat-temaet fra afsnit 1.2 gør det nemt at analysere en *øksestilling*:

Diagram 28  
En økse på kanten.  
(Mat i 7 træk.)

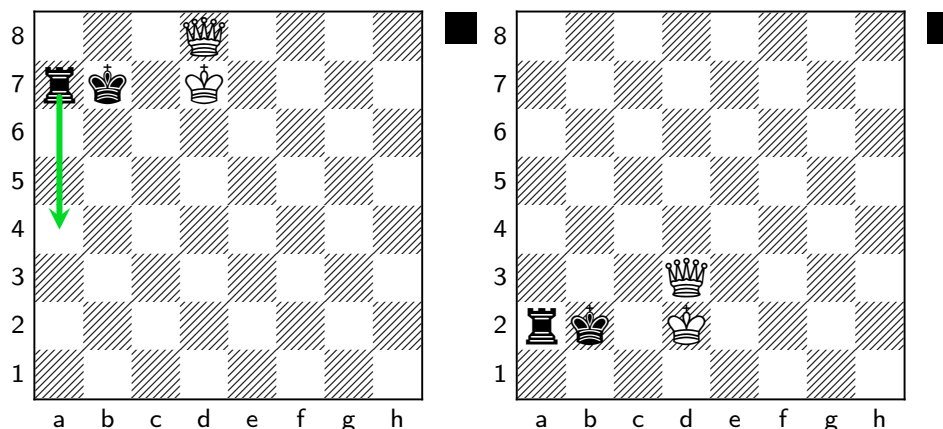


Kongetrækket 1.-, Ka3+ tillader 2. Kc3, så Sorts konge er pat og Db3# truer. Kun tårnofrene 2.-, Tc4 3. Kxc4! eller 2.-, Tb4 3. Dc5 kan forhale nederlaget.

Sorts bedste er 1.-, Ta1, da 2. Dc4+, Ka3 3. Dc3+, Ka2 dækker tårnet. Men 4. Dc2+, Ka3 5. Kc3! til pat&mat på b3. (Ej 2.-, Ka5? 3. Dc3+.) Derimod vil 1.-, Ta3 tillade pat&mat på b5 efter 2. Dc4+, Ka5 3. Kc5. Efter 1.-, Ta5 følger pat&mat på b3. Desuden vil 1.-, Ta6 2. Db7+, Ka5 3. Kc5 afgørende true mat på b5.

Lad os se på de nye aspekter ifm. forskydning af øksen langs a-linien:

Diagram 29  
Øksestillinger  
ved hjørnerne.



Til venstre er 1.-, Ta4 også bedst. Efter 1.-, Ta1/Ta2 2. Dc7+, Ka8 3. Kc8! er der pat&mat på b8(!), idet 3.-, Tb~ 4. Da6# mens 3.-, Tc1/Tc2 kan slås. Desuden vil 2.-, Ka6 3. Dc6+! føre til pat&mat efter 3.-, Ka7 4. Kc7! evt. spidningen 3.-, Ka5 4. Da8+—ifm. 1.-, Ta3 kan 2. Dc7+, Ka5 følges af gaflen 3. Dd6+.

Til højre er gaflen 1.-, Ta7 2. Dd4+ ny, ligeså 1.-, Ta8 2. Dd4+, Ka3 3. Da1+.

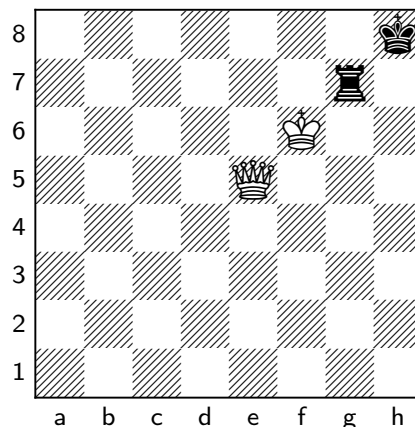
## 2.2 Diagonalstillingen

Vi vil her udvide Philidorstillingen med en ny type gevinststilling. I sin reneste form kunne diagonalstillingen af brikkerne være denne:

Diagram 30

1. diagonalstilling.

Sort er i **træktvang**.



Denne stilling er yderst prekær for Sort, fordi alle tårntræk typisk kan besvares med en fatal afdækkerskak. Detaljerne følger nedenfor.

Hvis Sort spiller 1.-, Kh7 svarer Hvid med 2. De8, så Philidorstillingen er nået (med mat i højst 7 træk). Stillingen er dog både roteret og spejlet i forhold til Diagram 25, men den slags petitesse vil vi forbigå i tavshed fra nu af !

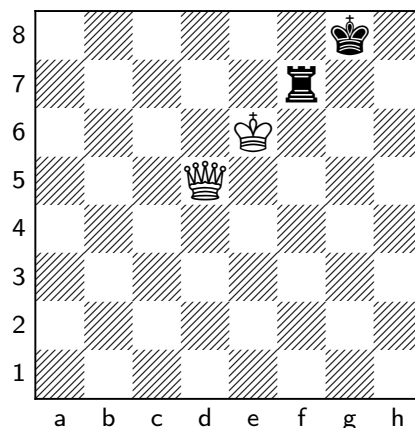
Tårntræk tillader mat i 2 træk ! Thi sættes tårnet på g1–g4 eller g8 så har Hvid 2. Kf7+, Kh7 3. Dh5# eller 2.-, Tg7+ 3. D×g7#, mens hverken 1.-, Tg5 2. D×g5 eller 1.-, Tg6+ 2. K×g6+, Kg8 3. Dg7# er bedre. Langs 7. række opnås spejlede stillinger. Med Hvid i trækket opnås Philidorstillingen via 1. Dh2+, Kg8 2. Dh5.

Forskyder vi diagonalstillingen en linie, så opstår der et par nye aspekter:

Diagram 31

2. diagonalstilling.

Sort er i **træktvang**.



Kongetrækket 1.-, Kg7 besvares med 2. Dg5+, Kf8 (tvunget) 3. Dh5, så Hvid både truer med mat på h8 og tårnet på f7; efter 3.-, Te7+ 4. Kf6 har Hvid opnået en fatal opposition, jvf. afsnit 1.4. Med 1.-, Kf8 2. Dh5 opnås samme stilling.

Spilles 1.-, Tf8 falder tårnet med 2. Ke7+ pga. 2.-, Kg7 3. Dg5+. På f1 og f3–f6 vil tårnet kunne gaffles eller slås. Efter 1.-, Tf2 kan Hvid spærre Sorts konge vejen

med 2. Ke7+ og så give pendulskakker i g- og h-linien indtil tårnet kan gafles fra h4, f.eks. 2.-, Kh7 3. Dh5+, Kg7 4. Dg4+, Kh6 5. Dh4+.

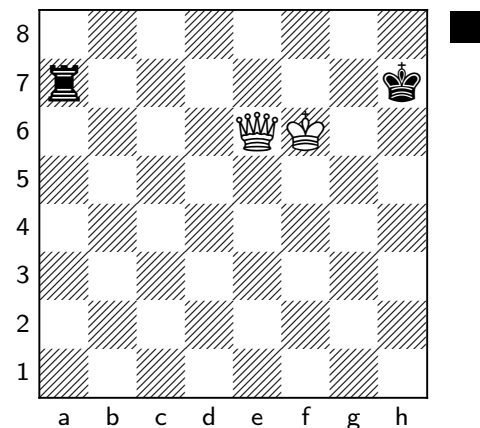
Langs 7. række er der to gode tårntræk (og 5 der taber straks). På 1.-, Tg7 opnås Philidorstillingen efter 2. Kf6+, Kh8 3. Dh1+ og 4. Dh5 (mat i bivarianterne). Efter 1.-, Ta7 2. Kf6+, Kh8 3. Dd4 trues tårnet, og da afdækkerskakken vil føre til mat, så må der spilles 3.-, Tg7 4. De5. Men så har Hvid opnået 1. diagonalstilling. *Yes !*

Alternativt er der 2.-, Kh7 3. De6. Her er Hvids konge skærmet for skakken på a6, og dermed er der opstået en atypisk udgave af den stilling, der i kapitel 5 nedenfor indføres som "kastespyddet". Lad os diskutere den straks:

Diagram 32

Sort er i **træktvang**.

(Atypisk udgave af "kastespyddet".)



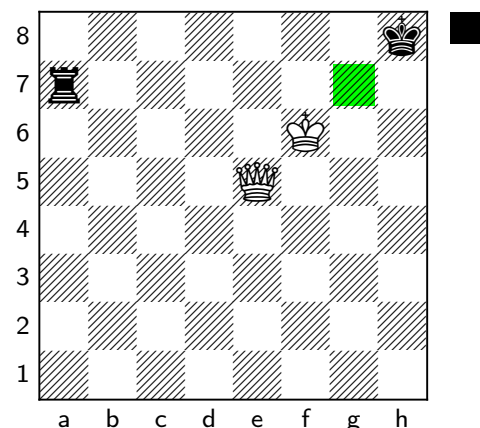
Alle tårntræk i a-linien besvares (pånær 1.-, Ta6) med en rundgangsmat via De6-f7-g6/g7. Efter Tb7/Tc7 gafles tårnet med 2. Dh3+, Kg8 3. Dg2+/Dg3+, på d7–f7 slås det blot, og 1.-, Tg7 fører til Philidorstillingen efter De8.

Udover 1.-, Kh6 2. Dh3# vil 1.-, Kh8 2. De5, Tg7! føre til 1. diagonalstilling. Det er centralt her, at alt andet end 2.-, Tg7 vil tabe straks. Da det viser, at tårnet er nødt til at *plomber* 1. diagonalstilling, som er et alment tema, så gives detaljerne nedenfor:

Diagram 33

Korrekt forsvar kræver, at Sort

*plomberer* diagonalstillingen med Tg7.



Foruden gaffen 1.-, Kg8 2. Db8+ vil der efter 1.-, Kh7 være mat i 5 træk med en Philidor-manøvre: 2. Dh2+, Kg8 3. Db8+, Kh7 4. D×a7+ etc. Pånær Ta5 (som slås) vil tårntræk i a-linien tillade afdækkerskakken Kf7+ og mat på g7. Tårntræk langs 7. række giver også mat i 2 træk med Kg6+ og De8# (efter Te7 og Tf7 dog med



oplagte andre træk)—pånær at Sort kan forhale sagerne med 1.-, Tg7, som netop giver 1. diagonalstilling, hvor Hvid, som vi så, kan reducere til Philidorstillingen med Sort i trækket.

Trækpligten kan overføres fra Hvid til Sort i Diagram 31 med en lille elegant trekantsmanøvre. For eksempel 1. Dc4, Kf8 2. Dc5+, Kg8 3. Dd5. Eller evt. 2.-, Kg7 3. Dd4+, Kg8 4. Dd5, idet 3.-, Kf8 tillader en banal mat på h8, mens 3.-, Kg6 4. Dg4+ fører til tårntab.

Denne manøvre er enkel og god. Men vi skal til sidst i kapitlet se, at Hvid kan vinde tårnet 2 træk tidligere vha. det aktive 1. Dd8+. Det vil dog (pga. bivarianterne) kræve et solidt fundament i den teori, som skal gennemgås senere.

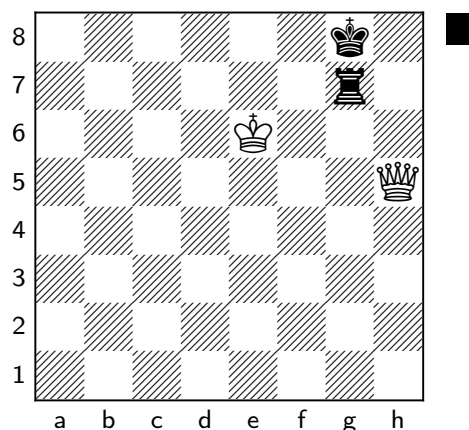
3. diagonalstilling har brikkerne fordelt på samme vis langs felterne c5–f8. Det er klart, at den ekstra linie på ydersiden af Sorts konge (h-linien) giver nogle nye muligheder i de ovenstående analyser af 2. diagonalstilling. Vi afstår fra at gennemgå disse. Men også her kan Sort bringes i trækket med en trekantsmanøvre som ovenfor.

4. diagonalstilling er udgående fra Sorts konge på e8 (og med dronningen på b5), men den er så langt inde på brættet, at Hvid i trækket blot kan give skakker med Dh5+, Dh8+ og Dh7+, hvad der spidder tårnet på d7.

## 2.3 Halv-Philidorstillingen.

Den følgende stillingstype blev af Grimmell kaldt en *halv-Philidorstilling*:

Diagram 34  
Halv-Philidorstillingen.  
(Mat i 14 træk.)



Angriberen kan her siges kun halvvejs at have arrangeret en Philidorstilling, fordi kongen mangler et skridt i at være på plads. Det er dog en ringe trøst for Sort, for selvom der er 14 træk til mat (hvad der er dobbelt så mange som i Philidorstillingen med Sort i trækket), så har Sort kun 2 træk, der kan fortsætte kampen nogenlunde.

Det bedste træk er 1.-, Tb7. Efter 2. Dd5 har Sort ikke bedre end 2.-, Tf7, som etablerer 2. diagonalstilling, hvorefter Hvid som vist ovenfor kan opnå en egentlig Philidorstilling.

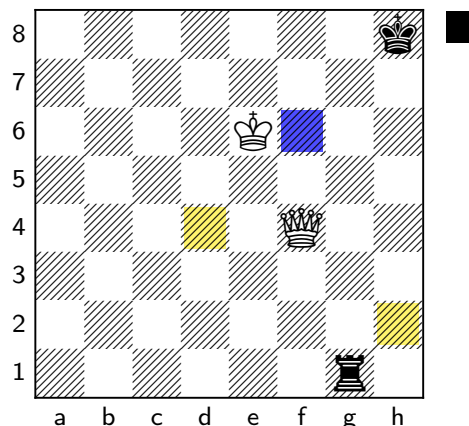
Alternativt kunne 1.-, Ta7 forsøges for at antyde afvigelsen 2. Dd5, Ta6+. Det kan Hvid dog tage roligt, for selvom Sort kan undvige gaffling på b7 eller c8 med f.eks. 3. Kf5+, Kh8 4. Dd8+, Kg7 5. Dd7+, Kh6, så kan Hvid alligevel spille 6. Dc8, da det jo vil opnå trippeltruslen i Diagram 6.

Trækket 1.-, Tg1 er næsten lige så godt, men det har den praktiske fordel at kræve et ad hoc-svar. Hvids kølige svar er at tvinge Sorts konge til hjørnet med 2. Df7+, Kh8 og afvente med 3. Df4, der truer med gaffler på h2 og d4 og med at spille kongen til f6. Disse felter danner et T, altså t som i **Træktvang**:

Diagram 35

Gevinststillingen efter 1.-, Tg1 fulgt af ad hoc-svaret 2. Df7+, Kh8 3. 3. Df4.

Sort er i **træktvang**.



Sorts længste forhaling er nu 3.-, Tg6+ 4. Kf7, Tg7+ 5. Kf6 og derefter med et kongetræk at tillade en Philidorstilling, f.eks. 5.-, Kg8 6. Db8+, Kh7 7. De8.

Ventetrækket 3.-, Kg8 vil tabe til 2-træks gafflen Db8+. Efter 3.-, Th1 4. Kf6 trues med rundgangsmat som i Diagram 3 efter Db8+ (evt. Dh4+ hvis tårnet flyttes til b1), og paraden 4.-, Tg1 følges af 5. Db8+ og 6. Dh2+ med gaffel eller mat.

I lyset af dette kunne Sort måske forsøge 3.-, Tg2 for at undgå Dh2+. Men efter 4. Kf6 har Sort ingen gode træk. Læseren kan selv overveje, hvordan kongetrækket Kh7 kan følges op med en gaffel og Kg8 med en 2-træks gaffel.

Desuden er der efter 3.-, Tg2 4. Kf6 følgende instruktive opgaver:

- ◇ Hvordan kan Hvid sætte mat i 2 træk efter at tårnet (uden at stilles i slag) flyttes væk fra g-linien ?
- ◇ Gendriv Sorts forsøg på at redde sig en diagonal- eller evt. blot en Philidorstilling med 4.-, Tg7 !

Læseren opfordres til selv at gendrive de øvrige tårntræk efter 4. Kf6.

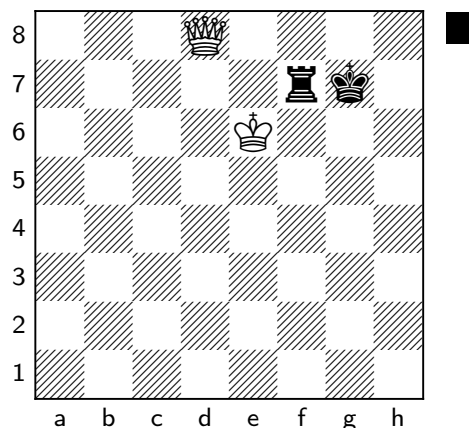
Fordi Ke6 står en anelse afsides i Diagram 34, så kunne det måske i praksis virke tillokkende at forsøge at genere Hvid med en trussel mod dronningen med 1.-, Th7. I så fald agerer Hvid blot som i Philidorstillingen med 2. De8+, og selvom det ikke er en matsætning i denne situation, så fører det efter det tvungne træk 2.-, Kg7 og 3. Df7+ til stillingen i den venstre del af Diagram 14. Som beskrevet i afsnit 1.2 er der en nem gevinst til Hvid med mindst tårngevinst i løbet af de næste 3 træk.

For Hvid er halv-Philidorstillinger altså en særdeles brugbar mulighed.

## 2.4 Torne på kanten af brættet !

Stillingen nedenfor opnås ved at rykke en Philidorstilling et nøk ud fra hjørnet:

Diagram 36  
Torn med Dd8.



Konfigurationen her kaldes en **torn** af Grimmell; den er til angriberens fordel, uanset hvor på brættet den opstår. En torn optrådte tidligere i Diagram 22.

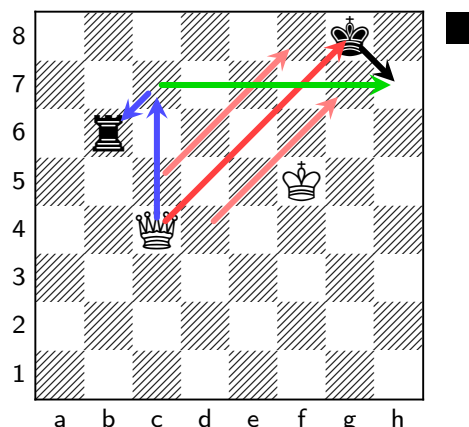
Imidlertid er en torn fatal for Sort når den som i Diagram 36 optræder på kanten af brættet, dvs. med damen på kanten og Sorts brikker stående på næstyderste række. Det kunne f.eks. opstå i Diagram 31 med Hvid i trækket efter 1. Da8+, Kg7 2. Dd8.

Kongetræk taber for Sort, uanset hvor tornen optræder, da de efterlader tårnet i slag eller taber tårnet pga. en binding, som her er 1.-, Kg6 2. De8.

Tårnet har 3 spilbare muligheder. Den første er at 'gå bag dronningens ryg' dvs. med 1.-, Tb7 at gå væk fra kongen som i Philidorstillingen, og også her vinder Hvid med skakken fra tårnets nabodiagonal, 2. Dd4+. Blandt de hvide felter vil kun 2.-, Kg8 undgå en gaffel, men 3. Dc4, Tf7 4. Dd5 vil give 2. diagonalstilling. Desuden vil 2.-, Kf8 tillade banal mat på h8, og efter 2.-, Kh6 3. Kf6 er Hvid kommet ind i pseudo-trippeltruslen (3.-, Tb5 4. Dh4+, Th5 6. Dg4 taber; 3.-, Kh7/Kh5 kan gaffles).

Sort kan forsøge 3.-, Tb6+, men afdækkerskakken 4. Kf5+ åbner brættet og fører til en gaffel fra d4, c5 eller c7, hvor navnlig skiftet i angrebsvinkel med 4.-, Kh7 5. Dc7+ kan være svært at få øje på—det er et tidligt eksempel på det fænomen, der senere i afsnit 4.2 benævnes som **virtuel krydsild**:

Diagram 37  
Gevinst med afdækkerskakken 4. Kf5+.  
(Et eksempel på **virtuel krydsild**.)

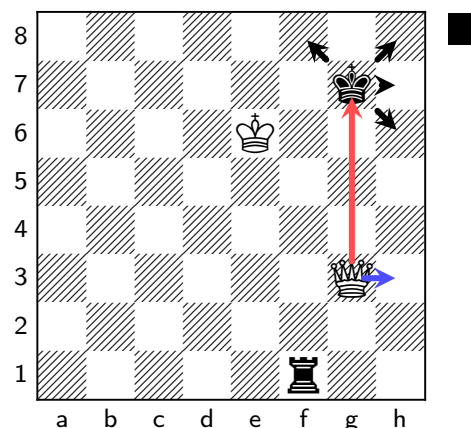


Den anden mulighed er at lade tårnet gå nedad i f-linien i Diagram 36, og da 1.-, Tf3 2. Dd4+, Kf8 3. Dh8# er det klart, at det kan gaffles på f2, f3 og f4. Derimod vil 1.-, Tf1 2. Dd4+, Kh6 3. Dh4+, Kg7 4. Dg3+ placere Sort i et **dilemma**, der optræder mange gange i det følgende, nemlig at vælge mellem gafflen 4.-, Kh~ 5. Dh3+ eller 4.-, Kf8, som giver Hvid *trippeltruslen* 5. Dh3!:

Diagram 38

Dilemma: Gaffel eller trippeltrussel ?

Både Kh~ og Kf8 besvares med Dh3.

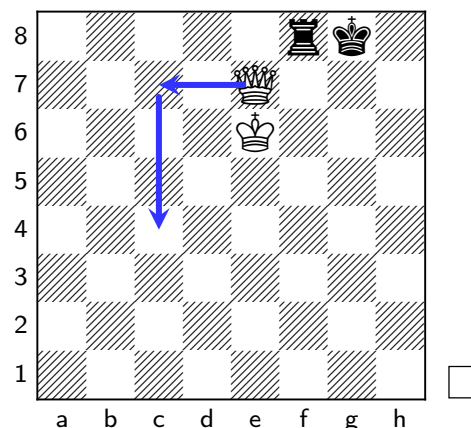


Trippeltruslen vil i så fald være spejlet i forhold til Diagram 6. Desuden ville trækene 2.-, Kg8 3. Dg4+, Kf8 4. Dh3! også give Hvid trippeltruslen.

Sorts tredje mulighed er derfor med 1.-, Tf8 at sende tårnet *opad* i f-linien ! Det er nok Sorts bedste forsvar. Efter 2. De7+ dækkes tårnet med 2.-, Kg8, og så er Hvids hurtigste vej til mat 3. Dc7(!) mhp. en afdækkerskak efter 4. Dc4:

Diagram 39

1.-, Tf8 har ført til “7. række dominans”.



Sort er allerede i bekneb for træk efter 3. Dc7. Bedst er 3.-, Tf3, hvorefter Sort med 4. Dc4, Tf7 5. Dd5 kan redde sig en diagonalstilling; alt andet taber i få træk, f.eks. 5.-, Ta3 6. Kf6+, Kh7 7. Dh4+ med mulig rundgangsmat.

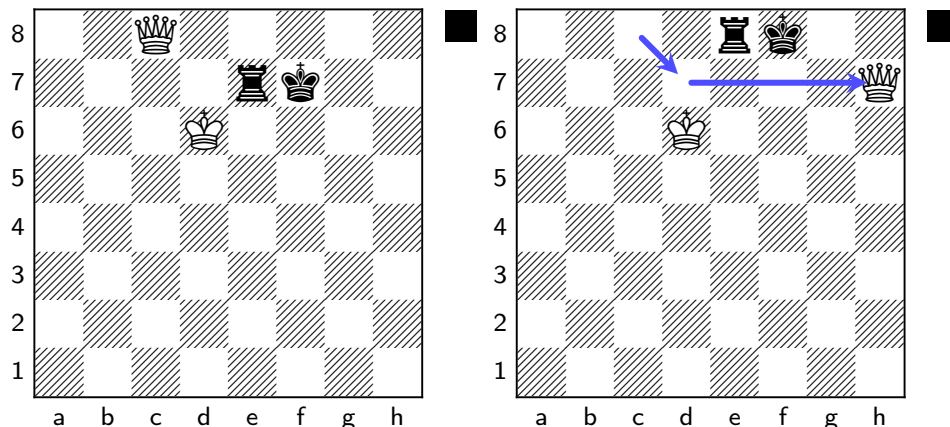
Stillingen i Diagram 39 er af den type, der kaldes “dominans af 7. række”. Sorts ‘nøddudgang’ i Diagram 36 var altså at tillade overgangen

torn  $\rightarrow$  7. række dominans.

Dette er dog til Hvids fordel, jvf. afsnit 2.5 nedenfor om dominans af 7. række.

Forskydes tornen i Diagram 36 en linie mod venstre, så vil nytten af ‘op-trækket’ 1.-, Te8 forringes, for selvom de analoge træk 2. Dd7+, Kf8 også her giver en stilling med dominans af 7. række, så kan Hvid nu med 3. Dh7 patsætte Sorts konge, hvad der (som diskuteret generelt i afsnit 2.5) sætter Sort i træktvang:

Diagram 40  
Torn med Dc8  
og til højre et  
stærkt svar på  
1.-, Te8.



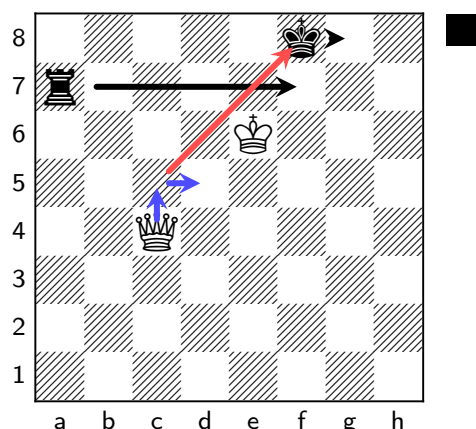
Til venstre kan Sort efter 1.-, Te1 2. Dc4+, Kg6 3. Dg4+ vælge gafflen 3.-, Kh~ 4. Dh4+ eller efter 3.-, Kf7 4. Df3+ og 5. Dg3 at stå med dilemmaet om gaffel eller trippeltrussel, jvf. Diagram 38. 2.-, Ke8 3. Dh4 giver den uægte trippeltrussel i Diagram 9.

Trækket 1.-, Ta7 besvares igen med 2. Dc4+, hvorefter Sort har to muligheder. Den ene er 2.-, Kg6 3. De4+, der kan føre til spidningen 3.-, Kf7 4. Dh7+ eller 3.-, Kh5 fulgt af 2-træks gafflen 4. Dh1+, K~ 5. Dg1+.

Den anden og bedste mulighed er 2.-, Kf8, idet 3. Dc5?, Ta6+ nu ville kræve hele 25 træk til mat (!!)

Men fordi Dc4 kontrollerer skakfeltet a6, så kan Hvid i denne variant med 1.-, Ta7 2. Dc4+, Kf8 med fordel inddrage kongen via det simple træk 3. Ke6!:

Diagram 41  
Oplæg til diagonalstilling.  
(Mat i 12 træk.)



Efter 3.-, Tf7 4. Dc5+, Kg8 5. Dd5 har Hvid opnået 2. diagonalstilling. Sort har ikke bedre, da f.eks. 3.-, Te7+ 4. Kf6 giver Hvid fatal opposition.

Dog vil 3.-, Th7 efter snedigheden 4. Dc8+, Kg7 give Hvid et meget instruktivt direkte angreb indledt med 5. Dc7+!: Forsøger Sort med f.eks. 5.-, Kf8 at blive i

hjørnet ved h8—damen kan jo ikke matte alene, og Hvids konge er afskåret langs 7. række—så kan Hvid på vanlig vis drive Sorts konge til pat&mat på g5. Herved går skakkerne fra c8 og c7 altså forud for 5-træks rundgangen i afsnit 1.2

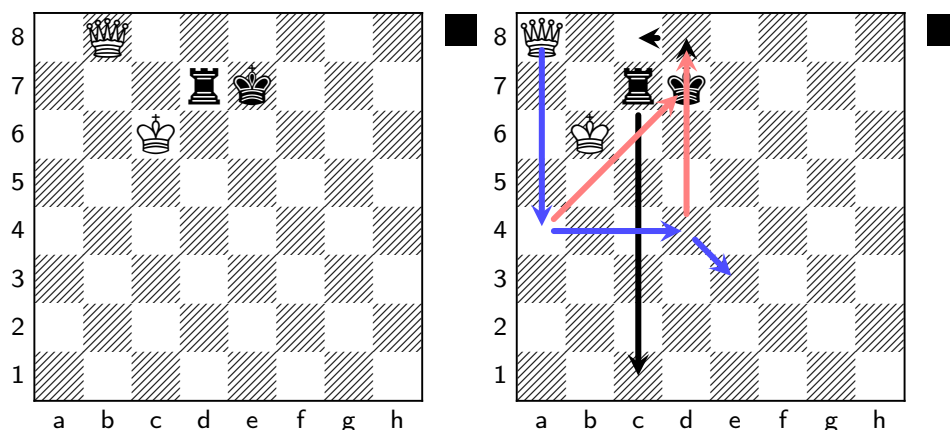
Flugtvejen via h6 kan håndteres ved at lade damen gå til den anden fløj, hvilket var grunden til at trækket Dd7+ blev vraget til fordel for 5. Dc7+:

5.-, Kh6 6. Df4+, Kh5 7. Df5+, Kh6 8. Df6+, Kh5 9. Kf5, pat&mat.

Eventuelt er der 6.-, Kg6 7. Dg4+, Kh6 8. Kf6, som opnår 2 matrusler.

Langt mere prekær er situationen for Sort i de sidste to torne, da det i disse ikke nytter at ‘gå bag dronningens ryg’ ved at spille tårnet langs 7. række:

Diagram 42  
To torne med  
Db8 og Da8.



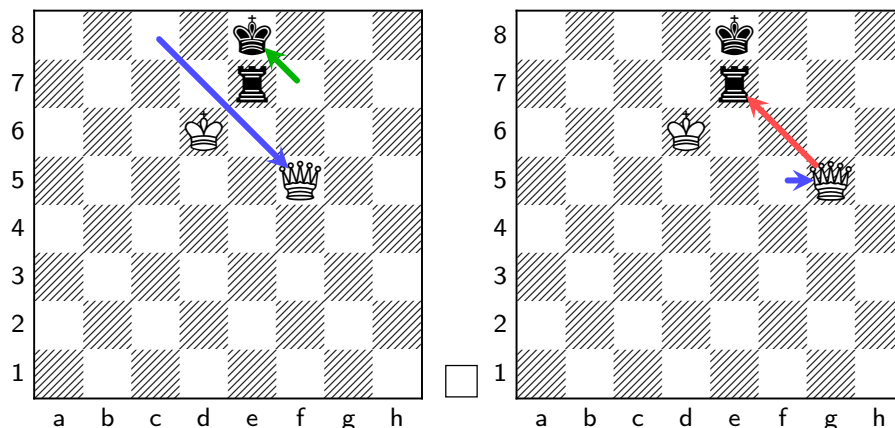
Til venstre vil 1.-, Td8 2. Dc7+, Ke8 3. Dg7 igen sætte Sort i trækvang pga. 7. række dominans; jvf. afsnit 2.5. (Den højre del er analog efter 1.-, Tc8.)

Fjernforsvaret diskuteres ifm. stillingen til højre. Efter 1.-, Tc1 er det igen skakken 2. Da4+ fra nabodiagonalen, der er Hvids bedste svar, helt analogt til Philidorstillingen. Det vil efter 2.-, Kd8 3. Dd4+, Kc8 4. De3 give en uægte trippeltrussel på e3, jvf. Diagram 7. I varianten 2.-, Ke6 3. De4+ skal Sort atter vælge mellem en direkte gaffel med 3.-, Kf~ 4. Df4+ eller efter 3.-, Kd~ 4. Dd3+ dilemmaet mellem en gaffel eller (uægte) trippeltrussel på e3 analogt til Diagram 38.

Hvis angriberen er i træk i disse tornstillinger på kanten, så kan sejren opnås i få træk. Metoden består i at *spejle* tornen og derfra opnå en fatal mur.

Eksempelvis i den venstre del af Diagram 43 nedenfor kan Hvid gøre som lige beskrevet med træk 1. Df5+, hvorefter 1.-, Ke8 er tvunget for ikke at miste tårnet. Men det giver netop ved spejling en ny torn, hvori Sorts konge står på randen:

Diagram 43  
Hvids sejr  
i to trin.



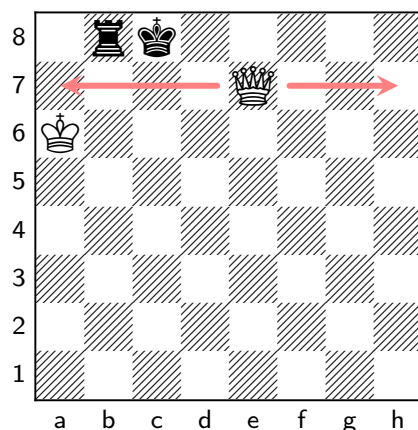
Med det viste 2. Dg5 kan Hvid så blot true tårnet, da det opnår en fatal mur med kontrol af e7. Sort kan nu kun leve lidt ved med 2.-, Td7+ 3. Ke6 at gå til en fatal opposition, men efter 3.-, Tf7 4. Dg6 falder tårnet i næste træk.

Læseren bør notere, at ideen blev brugt efter Diagram 31 uden ordet "torn". I den venstre del kan læseren nok forestille sig, at tårnet ville kunne spiddes med Di8+, Kf7, Di7+, dersom der havde været en i-linie. Dette er en reel mulighed for at spare et træk, hvis tornen er forskudt så den optræder med Db8 eller Da8.

## 2.5 Dominans af 7. række. Fjernforsvar.

Det næste diagram viser en stilling med **dominans af 7. række**, i den forstand at Sort ikke kan sætte nogen af sine brikker på denne række, og især ikke på b7:

Diagram 44  
Dominans af 7. række.



Dronningen kunne stå andre steder på 7. række, der ville stadig være dominans. Men når dronningen står i et springertræks afstand af Sorts konge, som her, så vil opstillingen være stærkest, fordi Sorts konge er pat, så tårnet skal flyttes. (NB: Med Hvid i træk ville 1. De5 opnå trapezstillingen og nem sejr.)

Sorts eneste aktiv er, at tårnet forhindrer Hvid i at opnå *fatal opposition* ved lade kongen gå til c6. Derfor ville 1.-, Ta8+ 2. Kb6 være et fremskridt for Hvid, for det ville true med matter på c7 og e8, som samlet set er udækkelige.

Men tårnet skal jo trækkes. Det ville stå i slag på b4–b7 og kunne efter Tb3 gaffles fra e6. Tilbage er der 1.-, Tb2 og 1.-, Tb1, der begge er eksempler på et såkaldt **fjernforsvar**:

Ved fjernforsvar står Sorts konge og tårn ved to modsatte kanter af brættet, enten på samme linie/række eller på to nabolinier/-rækker, således at Sort med et enkelt træk kan genforene tårnet med sin konge. Om muligt kan forsvaren benytte tårnets placering til at give en række skakker, som kan trække tiden ud.

Fjernforsvaret efter 1.-, Tb2 kan let nedbrydes med en 2-træks gaffel, for 2. De6+ er en skak fra nabodiagonalen, og da Sorts konge her kun kan gå til et sort felt, så gaffles tårnet straks fra e5/f6. Diagram 23 illustrerer metoden.

Lad os derfor se på situationen i fjernforsvaret efter 1.-, Tb1:

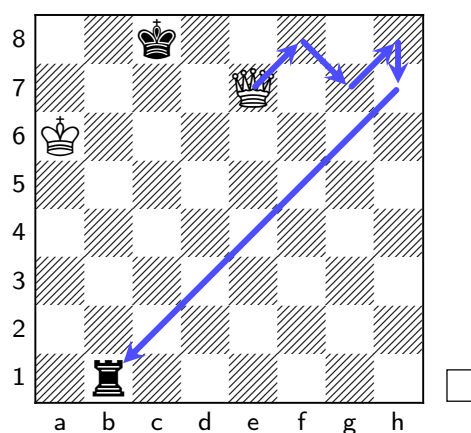


Diagram 45

Fjernforsvar efter 1.-, Tb1.

**Pendulskakker** vinder tårnet, her med en 4-træks gaffel.

Generelt nedbrydes fjernforsvar ved at

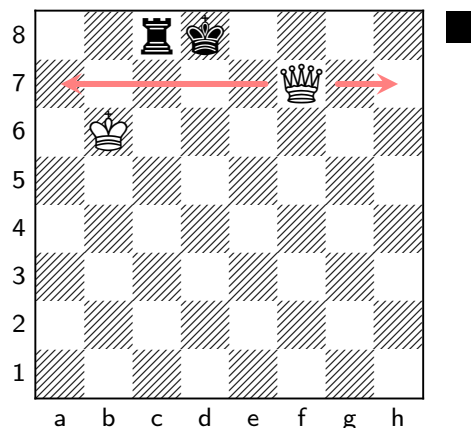
- 1) give pendulskakker (jævnfør f.eks. Diagram 45),
- 2) true med en afdækkerskak (f.eks. oplæg til diagonalstilling),
- 3) skakke fra tårnets nabodiagonal (som i Philidorstillingen),
- 4) opnå trippeltruslen,
- 5) opnå virtuel krydsild (udbydes i afsnit 4.2 nedenfor),
- 6) dække tårnets skakfelt (om alt andet glipper).

I Diagram 45 kan Hvid benytte mulighed nr. 1 ved at give pendulskakker på felterne f8, g7, h8 og h7, hvorefter tårnet kan slås. I alt vil det være en 4-træks gaffel, da et sort kongetræk til 6. række vil tillade tidligere gaffling med Dg6+.

Fjernforsvar er centralt, så lad os analysere stillingen, hvor brikkerne er forskudt en linie mod højre. I i-liniens fravær virker pendulskakkerne nu ikke.

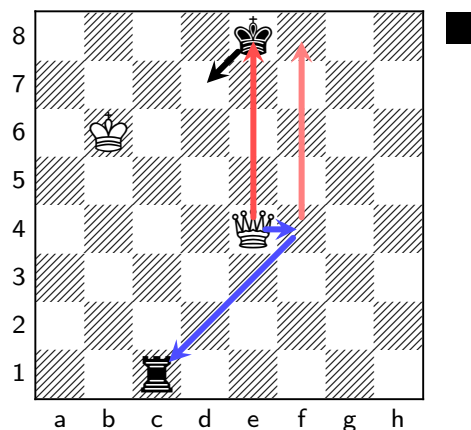


Diagram 46  
Dominans af 7. række.



I praksis kan Hvid let opnå trippeltruslen (punkt 4) i fjernforsvaret 1.-, Tc1. Efter 2. Df8+, Kd7 (eneste) kan Hvid med 3. Df5+ fremtvinge 3.-, Ke8 (jvf. Diagram 23) og derpå give en *linieskak* fra nabodiagonalen med 4. De4+:

Diagram 47  
Forcerende skakker givet fra  
tårnets **indre** nabodiagonal.



Nu ville 4.-, Kf~ tillade gafflen Df4+, så Sort er *nødt til* at trække 4.-, Kd~. Dermed har vi den vigtige konklusion, at

linieskakker fra den **indre** nabodiagonal tvinger Sorts konge til en linie **tættere på** tårnets linie, og til sidst at gå til **tårnets linie**.

Af denne grund er 4. De4+, Kd~ 5. Dd3+, Kc8 en trækserie Sort ikke har nogen alternativer til, jævnfør formuleringen “at gå til tårnets linie”. Dernæst **vinder Hvid** med 6. De3, der opnår en uægte trippeltrussel; jvf. Diagram 7.

Der er grund til at uddybe disse konklusioner, for det kan synes antiklimatisk at Sorts konge vil ende med at stå på tårnets linie. F.eks. i Diagram 47 vil Tc1 og Kc8 stå på felter af forskellige farver, så det ikke er muligt at hapse tårnet med en gaffel, da det ville have krævet umulige træk som Dd3-i8+ og Di8-i7+ samt Di7×c1, analogt til tårngevinsten i Philidorstillingen (idet en tænkt linie til højre for h-linien logisk nok er benævnt som i-linien). Men vha. trippeltruslen kan Hvid altså alligevel opnå gevinst fra den indre nabodiagonal.

Feinschmeckere kan dog notere, at den uægte trippeltrussel 2. Df4 vil kunne udnyttes til en lidt hurtigere gevinst i Diagram 46, som en computer vil foretrække. Sagen er at 2.-, Tb1+ 3. Kc6 truer mat og efter 3.-, Ke7 4. De4+ vindes tårnet. Men det er ej så tvingende, f.eks. skal Hvid efter forsøget 2.-, Tc2 finde 2-træks gafflen 3. Df8+, Kd7 4. Df5+. Temamæssigt er de viste skakker fra den indre nabodiagonal kombineret med trippeltruslen et bedre fokuspunkt i læringen af manøvrerne.

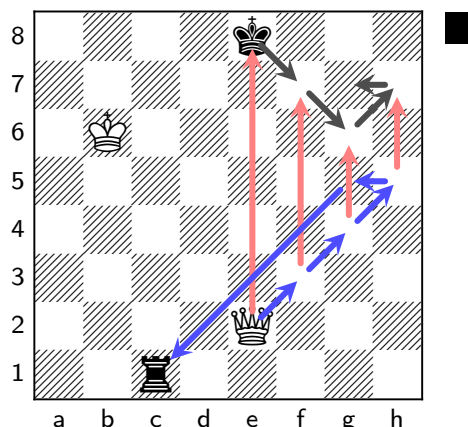
Som en øvelse bør læseren nu stirre på Diagram 46 og—mens tankerne holdes på teknikken i Diagram 23 og konklusionen ovenfor—gennemføre den 5-træks beregning, der ender med træk 6. De3. (Hvorfor kan Sort ikke afvige ?) Endnu bedre kan man gennemtænke at manøvren også virker i Diagram 44.

I Diagram 46 vil alle de øvrige træk give Hvid gevinst analogt til Diagram 44. Læseren bedes overveje dette i detaljer.

Med Diagram 46 kan vi også belyse, hvorledes den **ydre** nabodiagonal kan udnyttes. Thi efter 1.-, Tc1 2. Dg8+, Kd7 3. Dg4+, Ke8 (tvunget, jvf. Diagram 23), så kan den hvide dronning med 4. De2+ derefter tvinge den stakkels sorte konge til at *danse menuet* med hende hele vejen ud til kanten af skakbrættet !

Diagram 48

Fjernforsvar efter 1.-, Tc1. Forcerende skakker langs den **ydre** nabodiagonal.



Fordi 4. De2+ er en skak fra den *ydre* nabodiagonal er Sort i denne stilling tvunget til at lade kongen gå *væk* fra tårnets linie (4.-, Kd~ 5. Dd2+ ville gaffe). Efter det tvungne 4.-, Kf~ kan Hvid med 5. Df3+ tvinge Sorts konge til g-linien osv. Men mønstret kan ikke fortsættes ude på kanten af brættet, så derefter tabes tårnet i to træk som illustreret i Diagram 48 (hvis Dg4+ i st.f. Kh7 besvares med Kh6, så kommer gafflen Df4+).

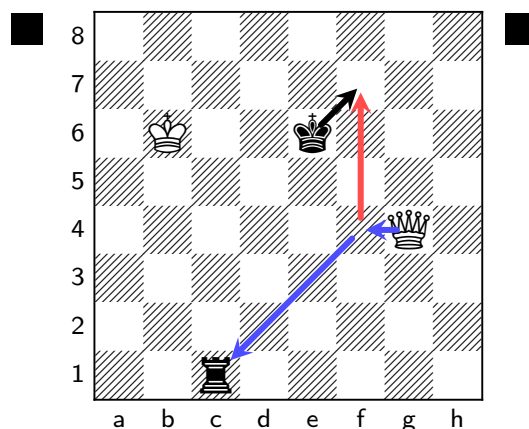
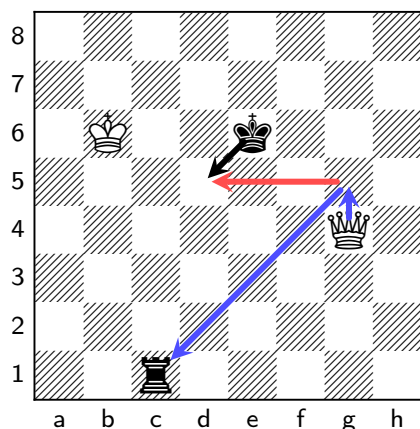
Manøvren ovenfor er fatal for Sort, så vi har nu den fundamentale indsigt, at

linieskakker fra den **ydre** nabodiagonal tvinger Sorts konge til at gå en linie længere **væk fra** tårnets linie, og til sidst **tabes tårnet**.

Med andre ord kan man afslutte en beregning, når man ser at dronningen giver en linieskak fra tårnets ydre nabodiagonal, for så ved man *at* tårnet vil falde (mens de ekstra 3–7 træk for at opnå detaljerne i *hvordan* næppe behøves, de ses let).

Imidlertid kan en diagonalskak fra en (ydre) nabodiagonal også være fatal, selv om det ikke var tilfældet med 3. Dg4+ ovenfor. De følgende diagrammer viser dog fataliteten når afstanden mellem dronningen og Sorts konge er 1 felt:

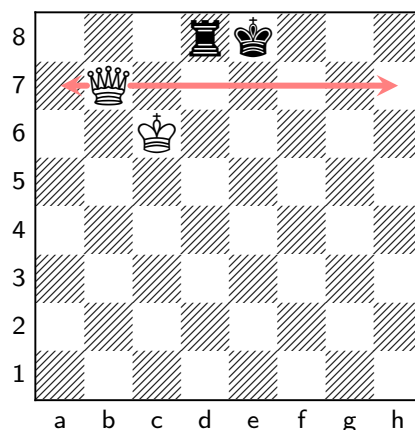
Diagram 49  
Fatal skak fra nabodiagonal i 1 felts afstand.



Moralen af analyserne er, at hjørnerne er *fatale* for tårnet i fjernforsvar—der står tårnet nærmest som en kæmpe stor skydeskive.

Fjernforsvar virker derfor bedst for Sort, hvis tårnet befinder sig på en af de centrale linier eller rækker. Vi bør derfor diskutere f.eks. denne 7. række dominans:

Diagram 50  
Dominans af 7. række med Sorts brikker på midterfelter.



Med 1. Dg7 kan Hvid her sætte Sorts konge pat, så et fjernforsvar er tvunget (1.-, Ta8 2. Dh8+ spidder tårnet; 1.-, Tc8+ 2. Kd6 giver to udækkelige matmuligheder). Mens 1.-, Td2 ville tillade en gaffel i 2 træk, så ville 1.-, Td1 som ovenfor tabe til en 5-træks manøvre, der ender med den ægte trippeltrussel 6. Df3.

I trækket kunne Sort forsøge 1.-, Kf8, men da 2. Dh7, Ke8 3. Dg7 giver ovenstående tabssituation, så kunne Sort i stedet prøve 2. Dh7, Te8 3. Kd6, som blot vil flytte brikkerne en linie til højre—hvorefter 3.-, Te2 kan gaffles fra h5, mens fjernforsvaret 3.-, Te1 igen taber til en trippeltrussel efter 5-træksserien 4. Dh8+, Kf7 5. Dh5+, Kg8 6. Dg4+, Kf8 7. Df3+, Ke8 8. Dg3. I fraværet af feltet i5 kunne 5.-, Kf8 forsøges, men 6. Df3+ vil efter reglen for den indre nabodiagonal tvinge Sort til 6.-, Ke8 med nederlag et træk tidligere efter 7. Dg3.

På den baggrund kunne Sort forsøge et fjernforsvar allerede i Diagram 50. Efter 1.-, Td1 kan Hvid true med afdækkerskak (punkt 2) vha. 2. Db5, og så duer 2.-, Td7 ikke, da det er 4. diagonalstilling (tårnet kan vindes fra h-linien). Efter 2.-, Tc1+ 3. Kd6+, Kf~ 4. Df5+ er Hvid på nabodiagonalen og gafles tårnet fra g5, evt. h6 efter 4.-, Ke8 5. Dg6+.

Sort kunne holde tårnet i d-linien, men 2.-, Td8 3. Kc7+, Ke7 4. Dg5+ spidder tårnet, og 2.-, Td4 3. De5+ er ej bedre, men efter 2.-, Td2 3. Kc7+, Kf~ 4. Df5+, Ke8 5. Dg6+ gafles tårnet fra g5 eller h6.

I det lys kunne Sort undgå skakkerne Df5+ med 1.-, Td2 2. Db5, Tf2, men 3. Dh5+ vil indkassere tårnet fra c5/h4 (3.-, Tf7 4. Kd6, Kf8 5. Dh8#).

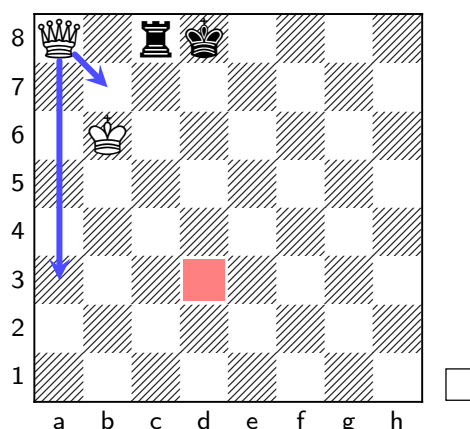
Endelig kan 2. Db5, Tg1 følges op af skakken 3. De2+ fra den ydre nabodiagonal, så reglen om at flytte væk fra tårnets linie nu tvinger Sort til 3.-, Kd8, men efter 4. Dd3+ kan Sort vælge mellem mat på b8 med 4.-, Kc8 eller at lade tårnet gafles med 4.-, Ke8. Læseren bør konkretisere at 2.-, Th1 kan slås efter skakker fra e2, d3 og e4, og hvordan 2.-, Ta1 falder—samt løse opgaven:

Hvordan kan 1.-, Td1 2. Db5, Te1 i Diagram 50 gendrives vha. en trip-peltrussel med træk Dg3 ? (Prøv afdækkerskakken 3. Kd6+.)

Der er i alt 30 opstillinger med 7. række dominans, og så kan både Hvid og Sort være i træk. Moralen er dog, at selv med Sorts tårn på en centrallinie, og selvom dronningen står afsides, så kan fjernforsvaret nedkæmpes i 3–7 træk.

Som kilde til 7. række dominans vil følgende stilling af og til dukke op senere:

Diagram 51  
Dominans af 7. række med 1. Db7 eller  
ad hoc-metoden 1. Da3 ?  
(Tårntab i 6 træk.)



Ved at true tårnet med 1. Db7 kan Hvid opnå en dominans af 7. række, hvori Sort er tvunget i fjernforsvar med 1.-, Tc1, der kan besejres med 2. Dd5+ osv. (Men 1. Da7 ville i praksis være upræcist, da Sort bla. kunne svare 1.-, Ke8.)

Feinschmeckere kunne dog med det atypiske 1. Da3 vinde et par træk før. Thi Sort har ingen tårntræk til c-linien, og 1.-, Tb8+ 2. Kc6, Tc8+ 3. Kd6, Ke8 4. Db2 vinder tårnet, efter 4.-, Td8+ 5. Ke6 truer jo en mat på h8 (3.-, Tc2 4. Da8+, Tc8 5. Db7 fører til mat). Det ene kongetræk 1.-, Kd7 vil efter spidningen 2. Dh3+, Kd8 3.

Df5 føre til trapezstillingen, med 2.-, Ke8 3. Dh3, Kd8 4. Df5 ligeså. Forsøges 3.-, Tb8+, så vil 4. Kc7, Tb4 tillade 2-træks gafflen 5. De6+; evt. 4.-, Tb1, 5. Dh8+.

## 2.6 Teoriens anvendelse på diagonalstillinger

Undervejs er det visse steder anført, hvor mange træk Hvid har til mat. Dette er blot for at give læseren en vis fornemmelse af det mulige.

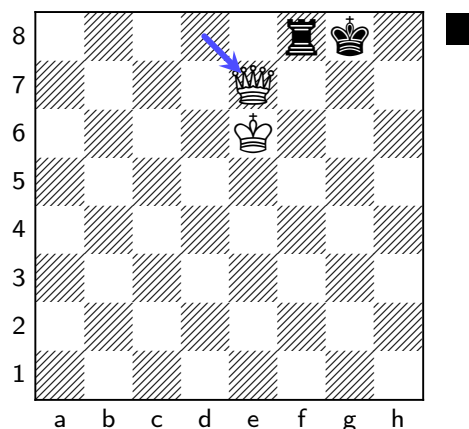
I praksis er det nok mere relevant, hvor langt der er til tårntab, da dette vil nulstille ift. 50-træks reglen<sup>5</sup>.

Derfor vil det blive gennemgået her, hvordan Hvid i trækket i 2. diagonalstilling kan vinde tårnet i 9 træk. Det er 2 træk hurtigere end ved blot at overføre trækpligten til Sort med Dc4, som tidligere foreslået (hvad der ville føre til en Philidorstilling, hvori tårnet vindes blot få træk før matten).

I Diagram 31 kan Hvid spille aktivt med 1. Dd8+, og Sort vil så være ilde stedt efter Kg7, for i denne torn er Hvid i trækket og efter Dg5+, Kf8 og Dh5 kan Sort som tidligere forklaret kun give Hvid en fatal opposition; jvf. teksten til Diagram 31.

Sorts bedste parering er 1.-, Tf8, men med 2. De7 vil Hvid opnå dominans af 7. række som vist i Diagram 39, dog denne gang med Sort i trækket:

Diagram 52  
Overgang fra 2. diagonalstilling  
til dominans af 7. række.



Her ville en mulighed være 2.-, Tf1 3. Dg5+, Kh7, hvad der jvf. Diagram 38 kan føre til dilemmaet om en trippeltrussel med Dh3—mens 3.-, Kf8 4. De5 ville true banal mat på h8, og det er faktisk et nemt kastespyd, som vi skal se senere i afsnit 5.

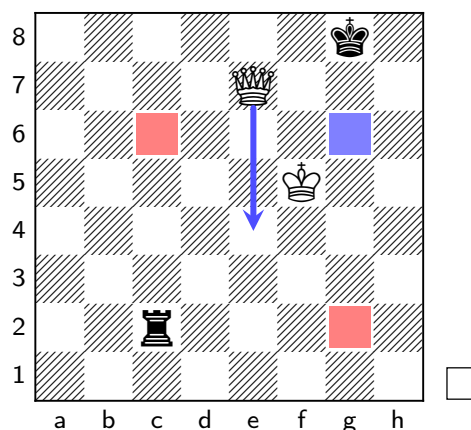
En anden og meget instruktiv mulighed er 2.-, Tc8, så Sort med Tc6+ vil kunne genere Hvid. Men fordi damen dækker skakfeltet c5, så kan Hvid uforstyrret spille 3. Kf5! for at stræbe efter en fatal opposition vha. Kg6.

<sup>5</sup>Tabelbasen angiver afstanden til nulstilling (tårntab) med DTZ stående for "Depth To Zeroing". Dette måles i antallet af halve træk, mens der i dette essay regnes i hele træk som sædvanligt. Tilsvarende angives dybden til mat som DTM stående for "Depth To Mate" med halve træk som enhed, mens vi tæller i hele træk.

Derefter er 3.-, Tc2! Sorts klart bedste træk, dels fordi tårnet ikke kan gafles på diagonalen bag Hvids konge, og dels fordi Sort potentielt kan indlede en chikane af Hvid ved at give en byge af skakker fra siden begyndende med Tc5+ eller bagfra med Tf2+, jvf. stillingen i Diagram 53 herunder.

Denne metode er kendt som et *chikaneforsvar*, og det er forsvarerens vigtigste ressource i K+D mod K+T. Chikaneforsvarenes mange forviklinger vil blive studeret i detaljer til sidst i essayets kapitel 13.

Diagram 53  
*Chikaneforsvar* efter 2. diagonalstilling med angriberen i træk.



Standardsvaret herpå er tårntruslen 4. De4 fra kongens diagonal—og i forhold til Hvids drømmetræk 5. Kg6 dækker damen jo fra e4 *begge* skakfelterne c6 og g2. (Alt dette vil give yderligere mening senere efter læsning af afsnit 13.) Tårnet må nu flyttes, og Sorts bedste træk er 4.-, Tc7 for at genforene tårnet med kongen.

Efter mattruslen 5. Kg6 kan Sort kun holde ud et par træk med 5.-, Tg7+. Men med 6. Kh6 opnår Hvid den fatale mur i stillingen fra Diagram 19, så tårnet vindes ved spidning i bare 3 træk. I alt kræves de nævnte 9 træk.

Bemærk, at efter beskrivelsen så vil allerede 2.-, Tc8 i stillingen i Diagram 52 etablere et chikaneforsvar, da tårnet derved stilles på diagonalen bag Hvids konge. Det er også en typisk ressource for forsvareren, at et chikaneforsvar følges op med et nyt, her 3.-, Tc2, hvad der senere vil blive benævnt som en *jonglering*.

Hvid kan også spare 2 træk i 3. diagonalstilling ved at spille aktivt med 1. Dc8+, Te8 2. Dd7. Efter 2.-, Tb8 3. Da7 vil Sorts bedste træk være 3.-, Te8 for at afskære Hvids konge, men 4. Dh7 vil sætte Sorts konge pat. Derved vil Hvid have opnået trækvangens diskuteret i andet afsnit efter Diagram 50.

Situationen i Diagram 53 beskrives meget fint af følgende citat:

*It is far more important to control the checking squares than to check the [defender's] king.* (Grimmell)

Det kan læseren med fordel overveje på baggrund af diagrammet.

GM John Nunn benævnte et chikaneforsvar som et “diagonal motif” og frarådede kraftigt at Hvid indlader sig på det med kommentaren<sup>6</sup>:

*White should avoid this defence if at all possible, because once Black threatens checks from two different directions, the attacker is normally forced to play very accurately in order to get back on the winning track.*

Eksemplet i Diagram 53 er dog—som beskrevet—ret let at håndtere. Læseren har derved forhåbentlig fået en nyttig introduktion til chikaneforsvar, inden dette hovedemne tages op for alvor i kapitel 13.

**Angående forsidens diagram:** Som belyst i afsnit 2.2 kan Hvid med ventetrækket 1. Dc4 bringe Sort i trækket: 1.-, Kf8 2. Dc5+, Kg8 3. Dd5. Efter 3.-, Tg7 4. Kf6+, Kh7 kan Hvid gå direkte til Philidorstillingen med 5. Dh1+, Kg8 6. Dh6, hvorefter matten kan forhales 7 træk; i alt 13 træk. Jvf. afsnit 1.5. Bivarianten 1.-, Ta7 er tricky, men efter 2. Kf6+, Kh8 3. Dh4+, Kg8 4. Dg3+ falder tårnet til pendulskakker (også 3.-, Th7 taber til 4. Dg3 som det ses). Ligeså efter 2.-, Kh7 3. Dh4+, Kg8 3. Dg3+.

---

<sup>6</sup>Jvf. J. Nunn, *Secrets of pawnless endings*, 2nd ed., 2002, Diagram 86.

# Kalender 2024/2025

## Efterår 2024

12. aug. Klubben åbner  
17. aug. Deltagelse i byfest på torvet  
19. aug. hyggeskak  
+ evt. tilmelding  
til klubturnering  
26. aug. 1. runde klubturnering  
02. sep. 2. runde klubturnering  
09. sep. 3. runde klubturnering  
16. sep. udsatte partier  
23. sep. 4. runde klubturnering  
30. sep. 5. runde klubturnering  
05. okt. GP stævne i Støvring  
07. okt. 6. runde klubturnering  
12. okt. måske her GP stævne  
14. okt. udsatte partier  
21. okt. 7. runde klubturnering  
28. okt. 1. runde holdskak (uge 44)  
04. nov. Pokalskak  
indledende runder  
11. nov. 2. runde holdskak (uge 46)  
18. nov. Pokalskak  
semifinale og finale  
25. nov. 3. runde holdskak (uge 48)  
02. dec. Lynmesterskab 2024  
09. dec. Historisk foredrag  
ved Regnar  
16. dec. "Konsultationsskak" og  
julehygge  
27. dec. Julefrokost

## Forår 2025

06. jan. 4. runde holdskak (uge 2)  
13. jan. foredrag  
ved Per Andreasen  
20. jan. 1. runde klubturnering  
27. jan. 5. runde holdskak (uge 5)  
03. feb. 2. runde klubturnering  
10. feb. 3. runde klubturnering  
17. feb. 4. runde klubturnering  
24. feb. 6. runde holdskak (uge 9)  
03. mar. udsatte partier  
10. mar. 7. runde holdskak (uge 11)  
17. mar. 5. runde klubturnering  
24. mar. 6. runde klubturnering  
31. mar. Generalforsamling  
07. april udsatte partier  
14. april 7. runde klubturnering  
25. april Afslutning  
28. april 1. runde Himmerlands-  
turneringen

### Redaktion:

Hans Andersen tlf. 2962 7717,  
mail: hansandersen53@gmail.com  
Niels Chr. Davidsen tlf. 5329 9717,  
mail: ncdhellum@mail.dk