

Leven en werken van Genrikh Kasparyan

- door Dirk Goes -

Genrikh Kasparyan (1910-1995) wordt algemeen erkend als een van de grootste componisten van schaakstudies. Zijn oeuvre omvat meer dan 400 studies, waarvan er vele in de prijzen zijn gevallen.

Kasparyan was van Armeense afkomst, maar hij werd geboren in het Georgische Tbilisi. Schaken leerde hij op 13-jarige leeftijd van zijn oudere broer Ruben. In zijn schaakcarrière kende hij vele successen. Zo won hij maar liefst tien keer het kampioenschap van Armenië en speelde hij viermaal in het kampioenschap van de Sovjet-Unie. In 1950 werd hij door de FIDE tot internationaal meester benoemd. Zes jaar later trok hij zich terug uit het wedstrijdschaak, maar hij werkte nog tot 1990 als schaaktrainer. Kasparyan kreeg meermaals het aanbod om lid te worden van de communistische partij, wat hem de nodige privileges zou hebben opgeleverd. Hij weigerde echter omdat hij zijn christelijk geloof onverenigbaar achtte met de communistische beginselen.

Van 1928 tot aan zijn dood hield Kasparyan zich bezig met het componeren van studies. Een overzicht:



Opgave: wit begint en houdt remise.

1. Pf4

Met de dubbele matdreiging 2. Pd5 en 2. Dd3.

1. Dxc3+; 2. Pg2+ Ke4; 3. Dxa4 Dh2+

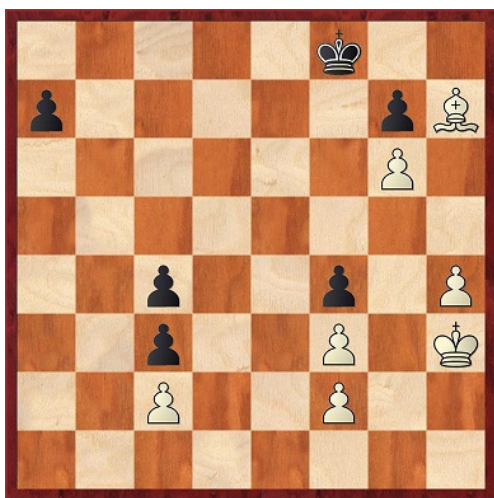
Na 3. bxa4 is het pat!

4. Kf2

Moet wel, want 4. Kxh2 bxa4 verliest voor wit.

4. Dg1+; 5. Kg3 Df2+; 6. Kh2 Dg3+; 7. Kg1

De witte koning is even een blokje om geweest en is weer teruggekeerd op g1. Aan remise door zetherhaling valt niet te ontkomen.



Opgave: wit begint en houdt remise.

De situatie lijkt hopeloos voor wit. De zwarte a-pion loopt ongehinderd naar a1, en wat doet die looper op h7?

1. h5 a5; 2. h6 a4; 3. Lg8 Kxg8

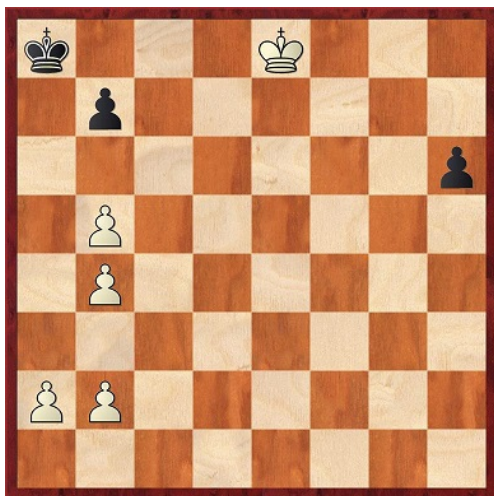
Geen keuze, na 3. a3; 4. Lxc4 is wit net op tijd om de a-pion tot de orde te roepen.

4. h7+ Kh8; 5. Kg2 a3; 6. Kf1 a2; 7. Ke2 a1P

Na promotie tot dame of toren is het pat!

8. Kd1

En remise, ook na 8. Pb3; 9. cxb3 cxb3; 10. Kc1 b2+; 11. Kc2 b1D+; 12. Kxb1 c2+; 13. Kxc2.



Opgave: wit begint en houdt remise.

De zwarte h-pion is niet meer te stoppen, maar toch weet wit op listige wijze de remisehaven binnen te varen.

1. Kd7 h5

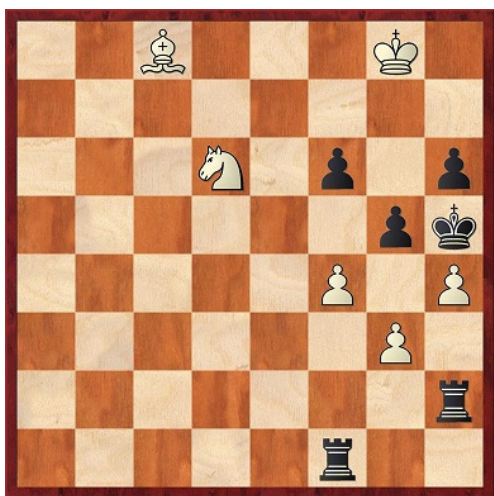
Op andere zetten volgt 2. Ke6 met oppeuzeling van de h-pion.

2. Kc7 h4; 3. Kb6 h3; 4. Ka5 h2; 5. b6 h1D; 6. b5

Ineens wordt duidelijk wat wit van plan is: hij metselt zich in.

6. Db1; 7. a4 De1+ b4

En aan het pat valt niet te ontkomen.



Opgave: wit begint en wint.

1. Pe8 Kg6

Er dreigde 2. Pg7+Kg6; 3. Lf5 mat.

2. h5+ Txh5

Op 2. Kxh5 volgt weer 3. Pg7+ Kg6; 4. Lf5 mat.

3. f5+ Txf5; 4. g4 Tf1; 5. Lf5+ Txf5; 6. Pg7

En zwart mag kiezen waar hij mat gaat, op f5 of h5.



Opgave: wit begint en wint.

1. Td2! Txa3

1. b2+; 2. Dxb2+ Txb2; 3. Txb2 a3 helpt niet want wit wint na 4. Tb1+ Ka2; 5. Tb8 Ka1; 6. Kc2 a2; 7. Kb3 Kb1; 8. Ka3+.

2. Tb2 Ta2; 3. Tb1 mat.



Opgave: wit begint en wint.

1. Df7

Dreigt 2. g3+ Kxh3; 3. Dxb5 mat.

1. Le3; 2. De7+ g5

Gedwongen, want 2. Lg5 faalt op 3. De4+ en 2. Df6 op 3. Dxe3.

3. Kh2 Lg1+; 4. Kxg1 Dc1+; 5. De1

Een geniaal dameoffer! 5. Kf2 of 5. Kh2 leidt na 5. Dg1 slechts tot pat.

5. Dxe1+; 6. Kh2 Df2; 7. Ld6

Zugzwang!

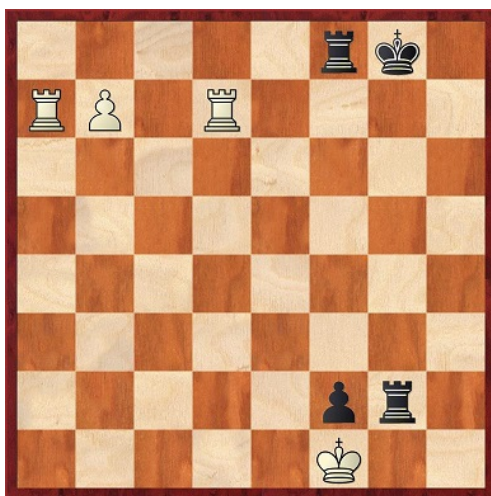
7. Df4+; 8. g3+ Dxb3+; 9. Lxb3 mat.



Opgave: wit begint en wint.

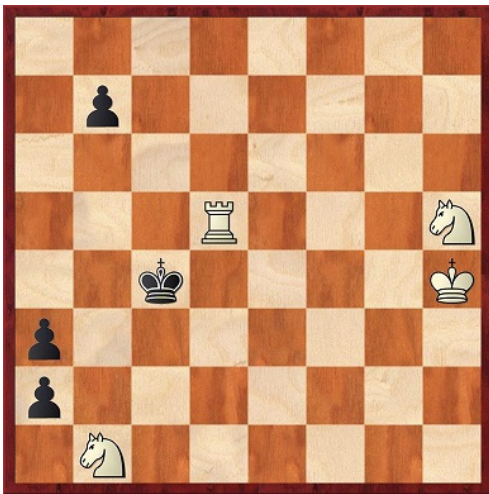
Zwart dreigt mat met 1. Ta8, maar wit is aan zet.

1. Txc6+ dxc6; 2. Le6+ Kc7; 3. e8P mat.



Opgave: wit begint en wint.

1. Tf7 Tb8; 2. Ta8 Kxf7; 3. Txb8 Tg1+; 4. Kxf2 Tb1; 5. Th8 Txb7; 6. Th7+.



Opgave: wit begint en wint.

Wit lijkt er slecht aan toe. Toren en paard staan in, en die ellendige zwarte pion op a2 staat op promoveren. Opgeven maar?

1. Td1

Welnee!

1. Kb3

1. a1D; 2. Pd2+ houdt het nog net droog.

2. Pd2+ Kc2; 3. Ta1 Kb2; 4. Pf4 Kxa1; 5. Pd3 b5; 6. Kg3 b4; 7. Kf2 b3; 8. Ke1 b2; 9. Pb3+ Kb1; 10. Kd1 a1D; 11. Pb4 Da2; 12. Pd2+ Ka1; 13. Pc2 mat.



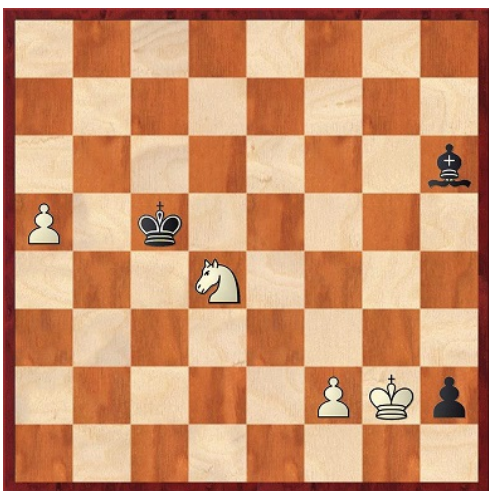
Opgave: wit begint en wint.

Wit gooit er eerst wat materiaal tegenaan.

1. g8D Dxd8; 2. Tg5 Dxd5; 3. Kc2

Dreigt mat met 4. axb6.

3. b5; 4. a6 b6; 5. a7 Ld6; 6. Th8 Ka2; 7. a8D+ La3; 8. Th1 De5; 9. Ta1+ Dxa1; 10. Dxd5 mat.



Opgave: wit begint en wint.

1. Kh1

Zwart moet een zet doen. Op 1. Kd6 volgt 2. Pf5 met winst van de looper, en op andere koningszetten loopt de pion op a5 door. En met de looper spelen gaat ook al niet, want elke looperzet verliest door een vork!