

Stap 4

□ 2 Toets / Mix (2^e + 3^e stap): A

- 1) 1. Db4 dreigt mat en stukwinst (dubbele aanval: dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (weg + mat); 1. ... Tg6+? 2. Dxc6 hxc6 3. Kxc6+ en wint.
- 3) 1. Pg6 (insluiten dankzij penning)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 (2. Kf2 Te2+) 2. ... Dxd4+ (weglokken + hout);
- 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dh7# (slaan + mat)
- 6) 1. Th5+ gxh5 2. Df6# (weg + mat)
- 7) 1. ... Lg6 (pen)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxc6 (aftrekaanval)
- 9) 1. Pc6+ Ka8 (1. ... Txc6 2. dxc6) 2. Pxe7 (dubbele aanval: paard)
- 10) 1. b4 (insluiten)
- 11) 1. Tg8 (1. Txe8+? Kxe8 2. Kc7 Pc5 3. Kd6 Pa6) 1. ... Dxc6 pat (1. ... Pe1 2. Txe8+ Kxe8 3. Kc7)
- 12) 1. 0-0-0+ en 2. Pxb5 (verdedig tegen penning)

□ 3 Toets / Mix (2^e+3^e stap): B

- 1) 1. Dxc7+ Txc7 2. Pg6# (slaan + mat)
- 2) tekening
- 3) 1. Pd6+ Dxd6 2. La6# (aftrekaanval)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxc6+ Dh7 2. Lxc7+ (aanval op een gepend stuk)
- 5) 1. ... Pf3+ 2. Dxf3 De1+ (aftrekaanval)
- 6) 1. Ld6 Lxd6 2. Dh8# (aftrekaanval)
- 7) 1. ... La4 (insluiten dankzij penning)
- 8) 1. ... Pxf3+ 2. Pxf3 T8g2# (slaan + mat)
- 9) 1. Tc6+ Kf7 (1. ... Kxd5 2. Lg2#) 2. Txe5 (weg + hout)
- 10) 1. Pe5+ Ke8 2. Txc8# (dubbelschaak)
- 11) 1. ... Tb8 (insluiten)
- 12) 1. Te7+ Kf6 2. Ta7 Dxa7 pat

□ 5 Uitschakelen verdediging / Onderbreken: A

- 1) 1. Pf5+ Kf6 2. Txc3.
- 2) 1. Pc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Lb8 en de toren op a8 is ingesloten.
- 4) 1. ... Pf4 (dreigt 2. ... Pe2+) 2. exf4 Dxd6
- 5) 1. ... Pf3+ 2. gxf3 Dxd1+
- 6) 1. ... Le2 2. Tfxe2+ Txe2 Het toreneindspel wint gemakkelijk, bijv. 3. Td7 Tg2 4. Tb7 Tg2 4. Tb7 g4 5. hg4 h3 6. Tg7 Kf2

- 7) 1. ... Lb5 2. axb5 Dxe2#
- 8) 1. Pe4 met de dreigingen 2. Dxe8 en 2. Txe1. Op 1. ... Dxe4 volgt 2. Df8+ en mat. Minder goed is 1. Pe2 want na 1. ... Dxf1+ 2. Dxf1 Pxe2 kan zwart nog verder spelen.
- 9) 1. Tg6 fxg6 2. Dxc7#
- 10) 1. ... c4+ 2. Kh1 Dxb5
- 11) 1. Lc8 met de dreigingen 2. Lxb7 en 2. Te8#. Niet goed is 1. Tc8+ Txc8 2. Lxc8 Tb1.
- 12) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 (2. Txc1 Dxd5) 2. ... Db1#

□ **6 Uitschakelen verdediging / Onderbreken: B**

- 1) 1. ... Lb3 2. axb3 Pc2#
- 2) 1. ... Lc1+ 2. Kxc1 Dxc1+ 3. Kb2 Dg2+
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Pxc1 Dd1# of 2. Txc1 Dxb7
- 4) 1. d5 (1. Tg1+? Tg5) 1. ... cxd5 (1. ... Lf5 2. Tg1+ Kf6 3. Txc8) 2/ Tg1+
- 5) tekening
- 6) tekening
- 7) 1. Tc6 1. Pc6? Pxe4) 1. ... dxc6 2. Pxf6+
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Lxe6 2. Pxe6) 2. Dxc4 3. Pe6
- 9) 1. ... Pf3+ 2. Kf1 (2. Txf3 Txc6) 2. ... Txf6
- 10) 1. Td8+ (1. ... Txd8 2. Dxb7) 1. ... Lxd8 2. De8#
- 11) 1. Ld6 (1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Pxd6 2. Dxe6+) 1. ... Dxb3 2. Tf8#
- 12) 1. g4 Dxf3 (1. ... f6 2. Dh3) 2. Tc8+

□ **8 Dubbele aanval: Lokken: A**

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Pf3+
- 2) 1. Dxf6+ Kxf6 2. Pe4+
- 3) 1. Dxc6 Dxc6 2. Pxe7+
- 4) tekening
- 5) tekening
- 6) 1. Lh6+ Kxh6 (1. ... Kh8 2. Pf7#) 2. Pf7+
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Pxc6+ en 3. Pxe7
- 8) 1. Te8+ Ke8 (1. ... Pe8 2. Dd5) 2. Pc7+
- 9) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Pe4+ en 3. ... Pxd2
- 10) 1. ... Lg5 2. Dxc5 (de dame staat ingesloten) 2. ... Ph3+
- 11) 1. ... Tc1 2. Dxc1 Pe2+ (de toren op d2 staat gepend)
- 12) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Pe6+ en 3. Pxd8; 1. Pe6? Dxe7 of 1. Lxc7 Pxc7 2. Dxc7+ en 3. Pe6+ is slechts een ruil.

□ **9 Dubbele aanval: Lokken: B**

- 1) 1. ... Txc2+ 2. Kxc2 De4+ en 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Dd1+ 3. Kg2 Dxc2+
- 3) 1. ... Lf4+ 2. Lxf4 Dxf4+ 3. Kb1 Dxh4
- 4) 1. ... Txc2+ 2. Kxc2 Dg5+
- 5) 1. Pd7 Txd7 (1. Dh3+? Kg7 2.

- Pd7 Dd6 3. Pxb8 Th8) 2. Dh3+
- 6) 1. d5 Lxd5 2. Dd4
 - 7) 1. Txd6 Txd6 2. De5
 - 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 De5
 - 9) 1. Txb7 (1. Txe7 Dxc2#)1. ...

- Txb7 2. Da8+
- 10) 1. ... Txa5 2. Txa5 De1+ 3. Kh2 Da5 (3. ... Le4? 4. Ta1)
 - 11) 1. Lxa6 Txa6 2. Dd3
 - 12) 1. b4 Lxb4 2. Dd4

□ **10 Dubbele aanval: Lokken: C**

- 1) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lxg7+ Kg7 3. Dxd5
- 2) 1. Lb7+ Kxb7 2. c6+ Pc6 3. Dxa3
- 3) 1. Dxb7+ (1. Pxd6? De3+) 1. ... Kxb7 2. Pxd6+
- 4) 1. ... Dxc2+ (1. ... d4? 2. Dd2) 2. Kxc2 d4+
- 5) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lh3+ (2. ... Ld3+? 3. Pxd3)

- 6) 1. ... Pxd4 2. Dxd4? Pg4+
- 7) 1. Td7+ Kxd7 (1. ... Ke6 2. Dd5#) 2. Pxf6+
- 8) 1. Td4 Dxd4 2. e6+
- 9) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lxg2+! (2. ... Lb5+ 3. Txb5)
- 10) 1. Txd7 Dxd7 2. Ph6+
- 11) 1. ... Dd3+ 2. Kxd3 Lxc6+
- 12) 1. Lxc5 Dxc5 2. axb4

□ **11 Dubbele aanval: Lokken: D**

- 1) 1. Pxe5 Txe5 2. f4 (dubbele aanval: pion)
- 2) 1. Tb8 Txb8 2. Lxe5+ (dubbele aanval: loper)
- 3) 1. Tg8+ Dxc8 2. Tg2+ (röntgenschaak)
- 4) 1. Txd3 Txd3 2. Le4 (dubbele aanval: 2 stukken)
- 5) tekening
- 6) 1. Dc4+ Dxc4 2. g8D+ (röntgenschaak)
- 7) 1. ... Pxc2 2. Dxc2 Lxd3+

- (dubbele aanval: loper)
- 8) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Txf5+ (dubbele aanval: toren)
 - 9) 1. Le7 Dxe7 2. f6 (dubbele aanval: 2 stukken)
 - 10) 1. Dxd7 Dxd7 2. Lxe6+ (dubbele aanval: loper)
 - 11) 1. ... Txc4 2. Dxc4 Ld5 (röntgenaanval)
 - 12) 1. Lc4+ (1. Txe8? Txa6+) 1. ... Kf8 2. Txe8+ (dubbele aanval: loper)

□ **13 Uitschakelen verdediging / Blokkeren: A**

- 1) 1. e7+ Txe7 2. Dh8#
- 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8#
- 3) 1. Db8+ Txb8 2. Pc7#
- 4) 1. ... Td1+ (2. Kxd1 Dxf1#) 2. Dxd1 Df2#
- 5) 1. d6+ Txd6 2. Lh4#
- 6) 1. Dg8+ Txg8 (1. Pf7+ Txf7)

2. Pf7#
- 7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 3. Dxc6#
 - 8) 1. Dg7+ Pxc7 2. Ph6#
 - 9) 1. Th3+ Lxh3 2. g3#
 - 10) 1. ... Tf1+ 2. Dxf1 (2. Kxf1 De1#) 2. De3#;

11) 1. ... e5+ 2. dxe5 (2. Kxe5
Dxg3+) 2. ... Dd2#

12) 1. Tf4+ Kh5 2. Th4+ gxh4 3.
g4#

□ **14 Uitschakelen verdediging / Blokkeren: B**

1) tekening

2) tekening

3) 1. Th8+ Pxh8 2. Lh7#

4) 1. Pe7+ Pxe7 2. Txf8+ Kxf8 3.
Td8#

5) 1. Tf8+ Txf8 2. Pg7#

6) 1. c7+ Dxc7 2. Df8#

7) 1. ... Tg2 2. Dxg2 (2. Dd1
Txb2; 2. b6 Txe2) 2. ... Dh5#

8) 1. ... Tf2+ (1. ... Dh5+ 2. Kg1

Dh1+ 3. Kh1 Txf4+ 4. Dxd5) 2.
Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dh1#

9) 1. Dh7+ Pxh7 2. Pg6+ Kg8 3.
Ld5#

10) 1. ... Dg5+ 2. f4 Dc5#

11) 1. De6+ Tf6 2. Lh5#

12) 1. Te7 Dxe7 (1. ... Kf8 2. Txd7)
2. Dh7+

□ **15 Toets / Mix: C**

1) 1. Td7+ Pxd7 (1. ... Dxd7 2.
Pf6+) 2. Dg7# (onderbreken en
dubbele aanval: lokken)

2) 1. Pf6 ((1. Df3 g4 2. Dg4 Dd4)
1. ... Lxf6 (1. ... gxf4 2.
Txb7#) 2. De4 (blokkeren)

3) 1. ... b4 (1. ... Db7+? 2. Df3) 2.
Lxb4 Db7+ (dubbele aanval:
lokken)

4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 (2. Ka2
Pxe4) 2. ... Pxe4+ (dubbele
aanval: lokken)

5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Pg4+
(aftrekaanval: lokken)

6) 1. ... Th4+ 2. Pxh4 g4#

7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 (dubbele
aanval: lokken)

8) 1. T1e6 Lxe6 (1. ... Db5 2. Dh6
Db1+ 3. Te1; 1. ... Dxe6 2.
Txe6 fxe6 3. Dxb6) 2. Dxb6
(onderbreken)

9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Pc2#
(blokkeren)

10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+
(aftrekaanval: lokken)

11) 1. Pd5 exd5 (1. ... Txd7 2.
Pxe7+; 1. ... Dxd7 2. Pxf6+) 2.
Txe7 (onderbreken)

12) 1. Lc7 Txc7 2. De5 (dubbele
aanval: lokken)

□ **16 Toets / Mix: D**

1) 1. ... Td2 2. Dxd2 Pxf3+
(dubbele aanval: lokken)

2) 1. Th8+ (1. ... Kxh8 2. Pxf7+)
1. ... Lxh8 2. Dxf7#
(weglokken + mat of dubbele
aanval: lokken)

3) 1. Txd4 (1. Dg5 Pf5; 1. Df4?

Pe2+) 1. ... Txd4 2. De3
(dubbele aanval: lokken)

4) 1. Dg7+ Kxg7 2. Txg6#
(aftrekschaak: lokken)

5) 1. Txf6+ Kxf6 2. Df2+
(dubbele aanval: lokken)

6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+

(aftrekaanval: lokken)

- 7) 1. Dh7+ Pxd7 2. Pg6#
(blokkeren)
- 8) 1. e7 Pxe7 2. Dc7 (dubbele
aanval: lokken)
- 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3.

Dc8# (blokkeren)

- 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Pxe7+
(dubbele aanval: lokken)
- 11) tekening
- 12) tekening

□ **18 Penning / Staartstuk lokken: A**

- 1) 1. h6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Df6)
2. Dh1 (2. Txd4 Kg7)
- 2) 1. e8D+ (1. La4? Tb1+) 1. ...
Kxe8 2. La4
- 3) 1. Th8+ (1. Lc3? Dxc3+ 2.
fxg3 Lxh5) 1. ... Kxh8 (1. ...
Dxh8 2. Dg6#) 2. Lc3
- 4) 1. g4+ Kxg4 2. Le6
- 5) 1. ... Pxd3 (1. ... e5? 2. Lxc5)
2. Dxd3 e5
- 6) 1. Dxc6+ Txc6 2. Pf4
- 7) 1. Pxc6 Dxc6 2. c4; 1. c4? Pde7
- 8) 1. ... Df5 2. Ld3 d5
- 9) 1. Lh7+ Kxh7 2. Dxe6
- 10) 1. Lxc5 Dxc5 2. Dxd3
- 11) 1. Pxc6 Dxc6 2. Dxc4
- 12) 1. Lxf7+ (1. Dxe4? Pxe4 2.
Txf7 - 2. Lxf7+ Kh8 3. Lxe8
Pxf2 - 2. ... Pd6) 1. ... Kxf7 2.
Dxe4

□ **19 Penning / Kopstuk lokken: A**

- 1) 1. Lxe5+ Pxe5 2. Dg3
- 2) 1. Txf4+ Dxf4 2. Tf1
- 3) 1. Txd6 Dxd6 2. Lg3
- 4) tekening
- 5) 1. Df6+ Dg7 2. Te7! Dxf6 3.
Txh7#
- 6) 1. Txe5 Txe5 2. Te1
- 7) 1. Pxc5 Pxc5 2. Pa4
- 8) 1. Txc7+ Txc7 2. Dc8
- 9) 1. ... Lxg2 2. Txg2 Dxd2
- 10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Pg4 2. hxg4)
2. Dxf3 Txe2+
- 11) 1. Dxh7+ Dxh7 2. Pf7#; 1.
Pg6+? Txg6 2. Dxc6 Te1#
- 12) 1. e6 Lxe6 2. Dxc4

□ **20 Penning / Kop- of staartstuk lokken: A**

- 1) 1. Lxd7+ Kxd7 2. Th7
- 2) 1. ... Ta1+ Kxa1 (2. Kc2
Dxd2+) 2. Dxd2
- 3) 1. ... Txf2+ 2. Kxf2 Lb6
- 4) 1. Dxc7 Txc7 2. Lf4
- 5) 1. ... Dxc2+ 2. Dxc2 Txf1+
- 6) 1. ... Txc4+ 2. Lxc4 Dxe2
- 7) 1. ... Txc3 2. Dxc3 Lf6
- 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 c5
- 9) tekening
- 10) 1. Dxd5+ Dxd5 2. Lg2; 1. Lg2
Lb7
- 11) 1. Txb8 Kxb8 2. d4
- 12) 1. Da3+ Te7 2. Pg8!

□ **21 Eindspel / Vrijpion: A**

- 1) 1. g7 Lxg7 (1. ... Ld6 2. g8D)
2. Lf4#

- 2) 1. Pe4 Txe4 2. g8D
- 3) 1. Lc4+ Kh8 2. Lf7
- 4) 1. Txf8+ Kxf8 2. d7+
- 5) 1. ... Ta3 2. Txa3 Lxd6+
- 6) 1. ... Le1+ (1. ... b1D 2. Tb5+ Ka2 3. Txb1 Kxb1=)
- 7) 1. Tc8 Kxa7 2. Txc5
- 8) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6
- 9) 1. Le5+ Kxe5 (1. ... Lxe5 2. a6) 2. g7
- 10) 1. Lf4 (1. Lc1+ Kb4 2. Lb2 d4 ; 1. Lxh6 Kb4) 1. ... Lxf4 (1. ... Lg7 2. Ld6#) 2. g7
- 11) 1. Tc7 Th8 2. Tc8
- 12) 1. Lc4+ Pxc4 2. d7

□ **22 Eindspel / Vrijpion: B**

- 1) 1. Dc8+ Pxc8 2. d7
- 2) 1. Th5 Txb5 2. fxe7
- 3) 1. e4 (1. Txe6+ Kxe6 2. e4 Tf4) 1. ... Kxe7 2. b7
- 4) 1. Dc3+ Txc3+ 2. Kxb2
- 5) 1. Dh2+ Kxh2 2. b8D+ Dxb8+ 3. Kxb8
- 6) 1. Td7+ Kb8 2. Txd6 Tf1 3. Td8+
- 7) 1. Tc8+ (1. d7+ Kf7 2. Tc8 Ta5+ 3. Kc6 c2) 1. ... Txc8 2. d7+
- 8) tekening
- 9) 1. Dxc5 Pxc5 2. a7
- 10) 1. Td8 Txd8 2. Lf6+
- 11) tekening
- 12) 1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3. Th8+ Kxh8 4. g7+

□ **23 Eindspel / Verdedig tegen vrijpion: A**

- 1) 1. Lc4+ Kxc4 2. Kxe2 Kc3 3. Kd1 Kd3 pat $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$
- 2) 1. ... Ke5 2. a7 Le6 3. a8D Ld5+
- 3) 1. Kd7 a2 2. Ke7 a1D 3. Lf6+
- 4) 1. Te1 dxe1D (1. ... Kxe1 2. La5) 2. Lh4+
- 5) 1. Ke4 g1D 2. f4+
- 6) 1. Ld7 Kxc7 2. Lxh3
- 7) 1. Pf3 Kxf3 2. Lh5+ Ke3 3. Lxe2
- 8) 1. Lf1 (1. Pxb5+? Ke3) 1. ... Kxg3 (1. ... g1D 2. Pe2+) 2. Lxg2
- 9) 1. Ld3 Lxd3 (1. ... g1D 2. Txf1+) 2. Tg1 Lf1 3. Txx2 (3. Kxc5)
- 10) 1. Tc8+ Kxc8 2. cxb7+ Kxb7 3. Kb2
- 11) 1. Ke1 h2 2. Pd1+ Kc2 3. Pf2
- 12) 1. Pe4 g2 2. Pd2+

□ **25 Dubbele aanval / Uitschakelen verdediging (PV): A**

- 1) 1. Lxc6+ Lxc6 2. Pe5+ (slaan) (wegjagen)
- 2) 1. Dxe5 Txe5 2. Pf6+ (slaan)
- 3) 1. a5 Pc8 2. Pd5 (wegjagen)
- 4) 1. Dxe8+ Txe8 2. Pc6+ (slaan en weglokken)
- 5) 1. ... d4 2. Pe4 Pb3+
- 6) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Pe2+ (slaan)
- 7) 1. Ta6+ Txa6 2. Pxd7+ Kb7 3. Pxf8 (weglokken)
- 8) 1. Txd7+ Lxd7 2. Pxa6+ Kb6 3. Pxb4 (weglokken)

- 9) 1. Txf7+ Txf7 2. Pe6+ (slaan) (weglokken)
 10) 1. Lxb7 Lxb7? 2. Pe6+ (weglokken) 12) 1. ... g4 2. Pf4 Pf3+ (onderbreken)
 11) 1. ... Phxf3+ 2. Lxf3 Pxf3+

□ **26 Dubbele aanval / Uitschakelen verdediging (DD): B**

- 1) 1. Lxd5 Txd5 2. Dc3+ (slaan) Dxe5+) 2. Dxe5+
 2) 1. Lxc6 dxc6 2. Da3+ (slaan) 8) 1. ... Pe3 2. fxe3 Dxe3+
 3) 1. Pxf5 exf5 2. Dxd5+ (weglokken) (lokken)
 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (weglokken)
 4) 1. Pg5 ffg5 (1. ... g6 2. Dh4+) 2. Dh5+ (onderbreken) 10) 1. ... Lxg2 2. Dxxg2 Da5 (weglokken)
 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (slaan) 11) 1. Pd4 exd4 2. Db3+ (onderbreken)
 6) 1. Pxxg6+ hxxg6 2. Dh4+ (weglokken) 12) 1. e5 Pe8 2. Dd3 (wegjagen)
 7) 1. Pf5+ Lxf5 (1. ... Kf6 2. Dd6+ Txd6 3. Txd6# ; 1. ... gxf5 2.

□ **27 Mat / Magneet: A**

- 1) 1. Te8+ Kxe8 2. De7# Tf8+ Kd7 4. T2f7#
 2) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh7# 9) 1. Th8+ Kxh8 2. De8+ Kh7 3. Dg8#
 3) 1. Dh6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Tc8+) 2. Th1# 10) 1. Th8+ Dxxh8 2. Df7#
 4) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da6+ 11) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Df4+ 3. Kh1 Df3+ 4. Kh2 Dg2#
 5) tekening
 6) tekening
 7) 1. a4+ Kxa4 2. Db3+ 12) 1. Df6+ Kxf6 (1. ... Kg8 2. Le5) 2. Le5#
 8) 1. Df8+ Kxf8 2. Txf7+ Ke8 3.

□ **28 Mat / Magneet: B**

- 1) 1. Tc4+ Kxc4 2. Dc3# 7) 1. Tb8+ Kxb8 2. Th8+
 2) 1. Txxh7+ Kxxh7 2. Df7+ Kh6 3. Dxxg6#; 2. ... Kh8 3. Pxxg6# 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Pf3#
 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1# 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxxg1 Dxxh2+ 3. Kf1 Dh1#
 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8# 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1# 11) 1. ... Lxxh3 2. Kxh3 Df4 en mat op g3.
 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxxg1 (2. Txxg1 Pf2#) 2. ... Tbxg2+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kxxg1 Pf2#; 12) 1. Th7+ Kxh7 2. Dh2+

□ **29 Strategie / Pionstructuur: A**

1) 1. ... c5 2. bxc5 Lxc5

De zwarte looper staat nu actiever; daarnaast zijn de witte pionnen uit elkaar geslagen.

2) 1. Pd5+ en 2. Pxf6

De zwarte pionstructuur is verslechterd; vooral pion f7 is een zorgenkindje. Zwart kan f5 en f6 proberen te spelen, maar dan wordt f5 een aanvalsdoel voor de witte looper.

3) tekening

4) 1. ... g5 2. fxc6? Lxc4

Zwart lost dankzij de penning van de witte f-pion zijn achtergebleven pion op. Anders zou de toren de dekking van de g-pion op zich moeten nemen. Verder is de toren nu ook niet langer belast van de dekking van de h-pion.

5) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxf3

Voordat wit op f3 terugneemt, verzwakt hij de pionstructuur van de tegenstander.

6) tekening

7) 1. f5 Lxc4 2. dxc4; 1. Lxe6 fxe6 en weinig aan de hand.

Wit neemt een dubbelpion op de koop toe. Zwart kan nu zijn zwakke d-pion niet meer dekken.

8) 1. e5 Lc7 2. Lxc6

Wit slaat niet op d5 omdat na 1. exd5 exd5 wit een pion op e3 overhoudt die gemakkelijk is aan te vallen. Hij speelt liever zijn e-pion op met tempo om zwart een zwakke dubbele g-pion te bezorgen.

9) 1. Tc1 c5 2. Tc4

Natuurlijk ruilt wit niet op d5. De zwakke pion op c6 moet op het bord blijven. De toren is het beste stuk om de zwakke c- en a-pion aan te vallen.

10) 1. ... h4 2. Lxe5 dxe5

Zwart krijgt een sterk pionneduo in het centrum.

11) 1. h5 Lf5 2. h6

De opmars van de h-pion verslechtert de zwarte pionstructuur na 2. ... gxh6 3. Lxf6 of na 2. ... Lf8, wanneer wit kan kiezen wanneer hij op g7 slaat.

12) 1. Te2

Het zou dom zijn om de zwakke pion op e5 te ruilen voor de f2-pion. Op de volgende zet kan wit hem ook nog slaan.

□ **30 Toets / Mix: E**

- 1) 1. Ld7 Kxd7 (1. ... Tb2+ 2. Kc1! Kxd7 3. e8D+ Kxe8 4. Txb8+) 2. e8D+ Kxe8 3. Txb8+ (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. ... Txc3 2. bxc3 Dxa2+ (dubbele aanval: uv)
- 3) 1. Pxd5 met pionwinst (kopstuk lokken)
- 4) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Pf3+ 3. Kh1 Dh2#; 1. ... Dh2+? 2. Kxh2 Pf3+ 3. Kxh3 (magneet)
- 5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6 (kopstuk neerzetten)
- 6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxb6+ Kg8 3. Dxb7# (staartstuk lokken)
- 7) 1. Pd8 of 1. Ld8 (onderbreken)
- 8) 1. Kd3 Pg5 (1. ... Pd6 2. Lc5 ; 1. ... Pg3 2. hxc3 fxc3 3. Ke2 h5 4. Kf3 h4 5. Kg4 ; 1. ... e5 2. Kxe4 exd4 3. Kxd4 Kxf7 4. Ke4) 2. Lf6+ (vrijpion verzilveren)
- 9) 1. ... Dxf3+ 2. Kxf3 Ph4+ 3. Kf4 g5# (magneet)
- 10) 1. ... Txc1 2. Txc1 Dh6 (dubbele aanval: lokken)
- 11) 1. Pc6 Txe3 (1. ... Txc6 2. Txe7) 2. Dxc2 (onderbreken)
- 12) 1. ... Dxe2 2. Txe2 f6 (staartstuk lokken)

□ **31 Toets / Mix: F**

- 1) 1. ... Lxe3 2. fxe3 Pc2 (dubbele aanval: lokken)
- 2) 1. f4 Ld6 2. Dxe6+ (aanval op gepend stuk)
- 3) 1. Da8 Txa8 2. Pxe7+ (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Th8#; 1. ... Txf8 2. Pe7# (weglokken + mat / blokkeren)
- 5) 1. ... Le7 2. Dxb5 Lxb5+; 2. Td1 Dxf4 3. Txf4 Lg5 (dubbele aanval)
- 6) 1. ... Le2 2. f3 Pxb3; 2. Dxe2 hxb6 (verdedig tegen penning)
- 7) 1. Lc4 Tg7 2. Th8+ (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 8) tekening
- 9) tekening
- 10) 1. Th7+ Txb7 2. Dxb5+ Kxb5 3. d8D+ (vrijpion verzilveren)
- 11) 1. ... Lf6+ 2. Lc3 Dd2 (kopstuk neerzetten)
- 12) 1. Dg8+ Kxb8 2. Pg6 (matbeeld: TP)

□ **32 Toreneindspel / Vrijpion: A**

- 1) 1. Ta6 Txa6 2. bxa6
- 2) 1. Td6+ Txd6 2. b8D
- 3) 1. Th3+ Kg8 2. Tg3 Txb3 3. d7; 1. Tf8+? Kh7 2. Td8 Tg5 3. Kd2 Kg7
- 4) 1. ... Tg4+ 2. Kc5 Th4 met promotie.
- 5) 1. Te3 Kxe3 2. e7 Td1+ 3. Kc2 Td2+ 4. Kc1 met promotie
- 6) 1. Td4 Kxd4 2. d7 met promotie.
- 7) 1. ... Td1+ 2. Kxd1 exf2 met promotie.
- 8) 1. h6+ Kg8 2. h7+ Kg7 3. Txf8

- 9) 1. ... Tb2+ 2. Ke3 Tb3+ 3. Txb3 a1D of 2. Kd1 Tb1+ dxc7 en 4. d6
 10) 1. Kb4 Ta1 2. Tc5+ en 3. Ta5; 12) 1. ... Tc1! gevolgd door 2. ... d2 want 2. Ke3 gaat niet vanwege 2. ... Te1+.
 11) 1. exd6 Txe1+ 2. Kf2 Te8 3.

□ **34 Dubbele aanval / Jagen of richten: A**

- 1) tekening Da8+? Td8
 2) 1. ... Dc5+ 2. Kf1 Pe3+; 2. Kh1 Pf2+ 8) 1. ... De1+ 2. Kg2 De4+; 1. ... De4+? 2. Dg2
 3) 1. Pb6+ Kb8 2. Pd7+ 9) 1. Dc2+ Kg8 2. Dc8+
 4) 1. Pc7 en 2. Pe6+ of 2. Pxa8 10) 1. Dh5 g6 2. Dd5
 5) 1. ... Pf3+ 2. Kxg2 Pd2 11) 1. Dd5+ Tf7 2. Dh5
 6) 1. ... Pc5 en 2. ... Pd3 12) 1. Da7 en 2. Da2+
 7) 1. De8+ Kh7 2. De4+; 1.

□ **35 Dubbele aanval / Jagen of richten: B**

- 1) 1. De5+ Kg8 2. Dd5+. Dxb5
 2) 1. Pf5 Df6 2. Ph6+ 9) 1. Le3 (1. Pc7+ Kd8 2. Le3 Lxe4+) 1. ... Da8 2. Pc7+
 3) 1. ... Lb7+ 2. Kg1 Pe2+ 10) 1. ... Pd4 2. De3 Pe2+
 4) 1. Db2 Td1 2. Db4+ 11) 1. b4 Ld4 2. De4+
 5) 1. ... Dd4+ 2. Df2 Db4 12) 1. Pc5 Te8 (1. ... dxc5 2. Td7) 2. Pa6
 6) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 Dc2+
 7) 1. f4 Te6 2. Pg7+
 8) 1. ... Dd4+ 2. Le3 Db2 3. Dc2

□ **37 Koningsaanval / Matbeeld (♔♚): A**

- 1) 4 matbeelden 8) 1. Pe7+ Kh8 2. Pg6+
 2) 4 matbeelden 9) 1. Da8+ Kh7 2. Dh8+
 3) 4 matbeelden 10) 1. Ta8+ Kxa8 2. Lxc7 gxh3 3. Ta1#
 4) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Ld3+ 11) 1. Dxd4 Lxd4 2. Lxd4 b5 3. Th8#
 5) 1. Tf3+ Kh8 2. Pg6+ hxg6 3. Th3# 12) 1. Le6+ Kb7 2. Ld5+ Ka7 3. Ta8#; 1. Ld5+ Dxb8
 6) 1. Dxc8+ Kxc8 2. Th8+
 7) 1. ... Txb2+ 2. Dxb2 Dxb2+ 3. Kxb2 Th8#

□ **38 Koningsaanval / Matbeeld (♔♚): B**

- 1) 4 matbeelden 3) 4 matbeelden
 2) 4 matbeelden 4) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th3+

- 5) tekening Th7#
 6) tekening 10) 1. Dg6 fxc6 2. Txc7+
 7) 1. Pe7+ Kh8 2. Dxc7+ 11) 1. ... Dh3 2. Tbg1 Dxc2+
 8) 1. Pdf7+ Kh7 2. Pgc5+ 12) 1. Dxc7+ Pxc7 2. Txc6+
 9) 1. Dxc6+ Lxc6 2. Pgc5+ Kh8 3.

□ **39** *Koningsaanval / Matbeeld (♙♘): C*

- 1) 4 matbeelden 7) 1. Pgc6+ Kh7 2. Pe5+
 2) 4 matbeelden 8) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Pd5+
 3) 4 matbeelden 9) 1. ... Dxc2 2. Kxc2 Pf4+
 4) 1. ... Db4+ 2. Ka1 Dc3+ 10) 1. Pef6+ gxf6 2. Lh6+
 5) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 Lf3+ 11) 1. Df6 gxf6 2. Ph6+
 6) 1. Dxc7+ Pxc7 2. Pgc6+ 12) 1. Dg8+ Kxc8 2. Pe7+

□ **40** *Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: A*

- 1) 1. Lxc7+ Kh8 2. Lg6+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7# 7) 1. ... Pgc3 2. Kg1 Dg2+ 3. Txc2 Ph3#
 2) 1. Dg7+ Lxc7 2. Lxc7+ Kg8 3. Lf6# 8) 1. Lf6
 3) 1. Dg7+ Lxc7 2. Td8+ Lf8 3. Txf8# 9) 1. Pgc4 fxc4 2. Lxc7+ en verder als 1.
 4) 1. Lh6+ Kxc6 2. Df6+ Kh5 3. g4# 10) 1. Dh6 De7 (dekt f7 - zie 1) 2. Dxc7+ Kf8 3. Dh8#
 5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+ 11) 1. Dxf7 Pxf7 2. Tg8+ Txc8 3. Pxf7#
 6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 en 3. Tg1 12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4

□ **41** *Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: B*

- 1) 1. Pf6+ gxf6 2. Dg3+ Kh8 3. Lxf6# 7) tekening
 2) 1. Dxc7+ Txc7 (1. ... Kxc7 2. Th5#) 2. Tg8+ 8) tekening
 3) 1. Pgc6+ hxc6 2. Dh6+ Lh7 3. Dxc7# 9) 1. Dh5 Lh4 (1. ... gxc5 2. Tg3+) 2. Dxc7+ Kxc7 3. Txc4+ Kg8 4. Th8#
 4) 1. Pe7+ Kh8 2. Txc7+ Kxc7 (2. ... Pxc7 3. Pgc6#) 3. Dh1# 10) 1. Dg6 hxc5 (1. ... fxc6 2. Pe7+ Kh8 3. Pxc6+) 2. hxc5 fxc6 3. Pe7#
 5) 1. Pgc6+ fxc6 2. Dxc7+ Kxc7 3. Th4# 11) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8#
 6) 1. Ph6+ gxc6 2. Dxf6; 1. ... Kh8 2. Dxf6!; 2. Lxf6? exf3 12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxc7+ Kxc7 3. Tb3+ Ka7 4. Tc7#

□ **42 Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: C**

- 1) 1. ... Pe2+ 2. Txe2 Pf4 Lxe7 2. Dxb7#
- 2) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th8! en 3. T1h7# 8) 1. Lxb7+ Pxb7 2. Dxb7+ Kh8 3. Pg6#
- 3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxb6+; 1. ... 9) 1. Tg3+ Kh8 2. Te4; 1. Te4? Dg7
- 4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3. Df6+ 10) 1. Tf5 en 2. Dh6
- 5) 1. Pf6+ Lxf6 2. Ld3 11) 1. Txd7 Lxd7 2. Pf6+ Kf8 3. Pd5
- 6) 1. Pf5 fxg5 2. Pe7# 12) 1. Df6 Lxf6 (anders 2. Th8+) 2. gxf6 en 3. Th8#
- 7) 1. Te7 Txe7 2. Dxb8#; 1. ...

□ **44 Tactiek / Zevende rij: A**

- 1) 1. Df1+ Ke8 2. Db5+ Kf8 3. Dxc5+ 8) 1. ... Tg2 (1. ... Tf2+ 2. Kg1 Tg2+ 3. Kh1 Th2+ 4. Kg1 Tbg2+ 5. Kf1 Tf2+ 6. Kg1=) 2. a8D Tbf2+ 3. Ke1 Tg1#
- 2) 1. Tb7+ Ka8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Kb8 4. Thg7# 9) 1. ... Pf3 2. gxf3 Td2
- 3) 1. Ta7+ (1. a6 Lg1) 1. ... Kb8 2. Tcb7+ (2. a6) 2. ... Kc8 3. a6 10) 1. Dxb6 fxg6 2. Txb7+ Kh8 3. Th7+ Kg8 4. Tag7#
- 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Ke7 11) 1. Dxb4+ Pxb4 2. Tcf7+ Ke8 3. Tg8#
- 5) 1. Df7 Tg6 2. Dh7# 12) 1. Txb7+ Ka8 2. Ta7+ (2. Dxb6? Td1#) 2. ... Kb8 3. Dxb6+
- 6) 1. ... Dxe4+ (1. ... Pf3? 2. Dxb7#) 2. Pxe4 Pf3
- 7) 1. Pf6+ Kh8 (1. ... gxf6 2. De6+ Kh8 3. Dxb6+; 1. Dxb6? b1D!) 2. Dxb6+

□ **45 Tactiek / Zevende rij: B**

- 1) 1. Tf7 Dxb3 2. Txc7+ Kb8 3. Tb7+ Kc8 4. Tfc7# Dc6 3. Ta8+ Dxa8 4. Th8+ ; 2. ... Dd6+ 3. Td2) 3. Ta8+ Kc7 4. Ta7+
- 2) 1. Tg7+ Kh8 2. Pf8 (dreigt 3. Pg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Kg8 4. Tcg7# 7) 1. c8D Txc8 2. Db7
- 3) 1. Pf6 Lg7 (1. ... Ta7 2. Txb7+) 2. Dh6 8) tekening
- 4) 1. Tc8 Td8 2. T1c7 9) tekening
- 5) 1. De8 Dxe8 (1. ... Dxd7 2. Pxf6+) 2. Pxf6+ Kh8 3. Txb7# 10) 1. Dd7 (dreigt 2. Tf8+)
- 6) 1. Tc7+ Kd8 2. Th7 Dxb7 (2. ... 11) 1. ... Pg3 2. Tf2 Txf2 3. Txb3 Txf4
- 12) 1. Tc7 Le4 2. Lg3

□ **47 Eindspelstrategie / Pionneneindspel: A**

- 1) 1. h4 Kd4 2. f6 (obstakel neerzetten zodat de zwarte koning buiten het vierkant van de pion blijft)
- 2) 1. a4 Kc5 2. a5 (de pionnen houden de koning in bedwang; wit slaat op h3 en nadert met zijn koning)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Kc6 3. Kxc4; 1. g4? g5 (werken met tempodwang)
- 4) 1. a5 bxa5 2. Kd2 Kb3 3. Kc1 (sleutelvelden verleggen door zwart een randpion te bezorgen)
- 5) 1. ... Kb8; 1. ... b5 2. axb6 met remise (eerst koning activeren)
- 6) 1. ... b6 2. Kf3 a6 (kandidaat vrijpion voorop)
- 7) 1. ... Kc3 2. a4 Kxd4 3. Ke6 Kc5 4. Ke5 met remise (eerst vijandelijke koning afhouden)
- 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Kg6 (eerst witte pionnenstructuur verzwakken)
- 9) 1. ... a6 2. Kd2 Kb3 (koning activeren maar eerst b5 voorkomen)
- 10) 1. ... f5 (zwart moet zijn koning activeren maar hij moet eerst voorkomen dat wit met e4 de activiteit van de koning voorkomt)
- 11) 1. ... f4 2. Kc4 Kg6 (koning activeren; eerst 1. ... Kg6 wint niet na 2. g3)
- 12) 1. ... h4 (1. ... Kg4 2. Kh6 Kxg3 3. Kxh5) 2. gxh4 h5 (witte koning afhouden)

□ **48 Toets / Mix: G**

- 1) 1. Db8+ Kh7 2. Db1+ (dubbele aanval: jagen)
- 2) 1. Pe6 Lxe3 2. Pxd8+ (aftrekaanval)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('zevende' rij)
- 4) 1. Dg1+ Kf8 2. Dc1 (dubbele aanval: richten)
- 5) 1. Tg1+ Kh8 2. Dxh7+ Kxh7 3. Th4# (mat door toegang)
- 6) 1. Tc7+ Kg6 2. Dd1 (dubbele aanval: jagen)
- 7) 1. ... Te2 2. Dxb6 Tgxc2+; 2. Txg5 Txf2 3. Txf2 hxg5 ('zevende' rij)
- 8) 1. Dg6 (1. Txg7+ Kxg7 2. Dg4+ Kh7 3. Dxf4 dxc3) 1. ... De5 2. f6 (koningsaanval)
- 9) 1. Tg4+ fxg4 2. Dg6+ Kh8 3. Dh7# (koningsaanval - toegang)
- 10) 1. h3 Ph6 2. De4 (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 11) 1. ... Dxc2+ 2. Txg2 Tdxg2+ 3. Kh1 Tg1+ ('zevende' rij)
- 12) 1. Dh5 Pc6 2. Dh2+ (dubbele aanval: richten)

□ **49 Toets / Mix: H**

- 1) 1. Ta8+ Ld8 2. Txd8+ Kxd8 3. Pxf7+ (dubbele aanval: lokken)

- 2) tekening
 3) 1. Lf8 Txf8 2. Pe7# (mat)
 4) 1. e4 Lxe4 2. Db1 (kopstuk neerzetten)
 5) 1. Txf6 Dxf6 2. Dc2; 1. Dc2? Tc4 (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
 6) 1. Dxc6+ hxc6 2. Pf6+ Kg7 3. Th7# (koningsaanval - toegang)
 7) 1. d6 Lxd6 2. Dd2 (dubbele aanval: lokken)
 8) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxc6+; 2. Th6+? Kg8 (koningsaanval)
 9) 1. ... Dxc6+ 2. Kxc6 (2. Kf1 Dh1+ 3. Ke2 Dxc2+ 4. Ke1 Df2#) 2. ... Pf3+ 3. Kh1 Pf2# (dubbelschaak: lokken)
 10) 1. ... Tc4 2. Txc4 Dxc7 (AGS 2x, kruispenning)
 11) 1. Lg6+ Ke6 2. Dg8+ Kd7 3. Lf5+ (magneet)
 12) 1. ... Lxf2+ 2. Kxf2 Pxe4+; 2. Dxf2 Pd3+ (dubbele aanval: lokken)

□ **51 Dubbele aanval / Ruimen: A**

- 1) 1. Pxc6 Txc6 2. Dd4+
 2) 1. Da8+ Kh7 2. Pf3
 3) 1. ... Pxf3+ 2. gxf3 Dd4+
 4) 1. g5 Lg7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Kg8 2. g5 Lf5
 5) 1. Lxd5 Pxd5 2. Pc6
 6) 1. Dxf5 Txf5 2. Pe6+
 7) 1. ... Dxf3+ 2. Lxf3 Pe3+
 8) 1. ... Pf5 2. Tf3 Db8+; 1. ... Db8? 2. Le5
 9) 1. Txc3 bxc3 2. g4
 10) 1. e6 fxe6 2. Dc3; 1. Dc3? Lb4
 11) 1. ... Lb3 2. Tc1 Pc4
 12) 1. ... b3 2. axb3 Pb4

□ **52 Dubbele aanval / Röntgen: A**

- 1) 1. Dxc3 Txc3 2. Txc6+
 2) 1. Dg3+ Kc8 2. Lg5 Dg6 3. Lxd8
 3) 1. ... d4 2. Lxd4 Ld5+
 4) 1. ... f5 2. Pd2 Lb4
 5) 1. ... Le7 2. Dg3 Lh4
 6) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+
 7) 1. ... Pc6+ 2. Lxc6 Tb1+
 8) 1. ... Pxd5 2. exd5 Tc3
 9) 1. ... g5 2. Dxc5 Le7 en 3. ... Lxh4
 10) 1. Pf5 De5 2. Ta5+
 11) 1. Tf6+ exf6 2. Dh7+
 12) 1. ... c6 2. Dc4 Dc1+ 3. Kf2 Dxc1

□ **53 Dubbele aanval / Mix: A**

- 1) tekening
 2) tekening
 3) 1. ... Dd6+ 2. Kb2 Dh2+
 4) 1. f4+ exf3ep+ 2. Pxf3+
 5) 1. Td8
 6) 1. Dxc8 Txc8 2. Pd7+
 7) 1. ... Td2 2. Dxd2 Ph3+
 8) 1. Dg8+ Kxc8 2. Le6+
 9) 1. ... Lg4
 10) 1. ... Pe7 2. Tf4 Pd5+

- 11) 1. ... c5 2. Pf3 Lf5
 12) 1. ... a5 2. Lxe7 (2. Lc5 b6 3.

- Lxe7 Te8) 2. ... Te8 3. Pf4
 Txe7

□ **54 Dubbele aanval / Mix: B**

- 1) 1. ... Td1+ 2. Ke2 Te1+
 2) 1. Pf6+ Kg7 2. Pd7
 3) 1. Ld5 exd5 2. Dxc6+ Kd8 3.
 Dxa8+
 4) 1. ... e5 2. Pxc6 Lxc6 3. Lxe5
 Lxe4+
 5) 1. Dg3+ Kxf6 2. Dh4+
 6) 1. ... Lxc3 2. bxc3 Td5 3. Lxe7

- Txb5
 7) 1. ... Dc6 2. f3 Db5
 8) 1. Txe7+ Kxe7 2. d6+
 9) 1. Pg8
 10) 1. ... c5 2. Pf3 (2. Lf4 cxd4) 2.
 ... c4
 11) 1. ... Lg5+ 2. Kb1 Td8
 12) 1. Le7 Txd1 2. Lxd1

□ **56 Eindspel / Dame tegen pion: A**

- 1) 1. De1 (dame komt op het promotieveld)
 2) 1. ... Kc2 (1/2-1/2 vanwege randpion; de witte koning staat te ver weg)
 3) 1. Kg3 (1. Dxd2 pat)
 4) 1. Da6 (dame komt op het promotieveld)
 5) 1. De5 Kb3 2. Kf5 c2 3. Da1 (dame komt op het promotieveld of de pion komt niet op de tweede rij)
 6) 1. Kb3 c1D 2. Dh7+ Ka1 3. Da7+ (de witte koning staat

- dicht genoeg bij de pion)
 7) 1. ... Kb2 (koning moet naar de hoek)
 8) tekening
 9) tekening
 10) 1. Kb4 Kb2 2. Ka4+ (de witte koning staat dicht genoeg bij de pion)
 11) 1. Kf4 f1D+ 2. Kg3 (de witte koning staat dicht genoeg bij de pion)
 12) 1. Db3 of 1. Da1+ (zwarte koning uit de hoek houden)