

Stap 4 mix

Dit is de eerste versie van de antwoorden.

De planning is sommige antwoorden sowieso uit te breiden (suggesties zijn welkom). Later het bestand opnieuw downloaden zal daarom zinvol zijn. De slordigheden die er altijd insluipen zijn er dan ook deels uit.

3

- 1) 1. D_xg7+ T_xg7 2. P_f7+ T_xf7 3. T_g8#. Wit opent de g-lijn open door de toren naar g7 te lokken. Op g7 heeft de toren een dubbele functie: veld f7 dekken en de g-lijn dichthouden. Wegklokken van de toren leidt tot mat.
- 2) 1. ... d1=D+ (1... L_g4+ 2. K_xd2) 2. T_xd1 L_g4+. De d-pion staat in en de zwarte looper kan vanwege de toren op g1 (nog) niet ingrijpen. Eerst de vrijpion opofferen is de oplossing. Standaardwending.
- 3) 1. f7 D_xf7 (1. ... L_xf7 2. D_h6+ K_g8 3. D_h8#) 2. D_h6+ K_g8 3. D_h8#. Geeft de dame op de eerste zet schaak dan ontsnapt de zwarte koning via g8 naar f7. Blokkeren is dan een geschikte manier om vluchtvelden af te pakken.
- 4) 1. ... T_xd4 2. T_xd4 D_xd1+. Het slaan op d4 maakt een röntgenaanval over de d-lijn mogelijk. Let wel: zwart wint alleen maar vanwege mat op de onderste rij. Met de witte pion op h3 kost de actie gewoon materiaal.
- 5) 1. L_g5 D_f8 2. L_xd8. De zwarte dame moet f7 dekken dus een kwaliteit geven is het minste kwaad.
- 6) 1. L_f3. De looper dekt pion e4 en de dreiging 1. ... D_xc3 is verhinderd.
1. T_fb1. De dame is niet ingesloten: 1. ... D_c2 of 1. ... P_xe2+ zijn afdoende. Het beste is 1. ... D_xc3 2. D_xc3 P_xe2+.
1. T_a2 P_xe2+. De weerlegging: de dame moet P_c3 dekken en het paard T_a2.
- 7) 1. K_f1 (wit moet verhinderen dat zwart met schaak op e5 kan nemen: 1. K_h1? D_e1+ 2. K_h2 D_xe5+) 1. ... D_f4+ 2. L_f3. Enige zet maar afdoende: 2. K_g1 D_d4+. Verdedigen is soms nodig.
- 8) 1. ... T_e2 2. D_xf4 L_xb2# (2. ... T_c2+? 3. K_b1 T_xb2+ 4. K_c1). Een kruispenning.
- 9) 1. ... g5. Maakt een vluchtveld (h5) voor de koning. Er dreigde P_h2#. Nu staat h2 na 2. h_xg6 h_xg6 gedekt door de toren. Zwart staat genoeg materiaal voor.
- 10) 1. f5! g_xf5 (1. ... g5 2. f6 L_a7 3. f7 L_c5 4. Ke6 K_xf2 5. K_f5) 2. f4! L_xf4 3. Ke6 L_e3 4. K_xf5. Techniek: laatste pion elimineren.
- 11) 1. D_e2 P_d4 met het idee om lijnen te openen (het stuk krijgt zwart altijd terug 2. c_xd4 e_xd4). Alle stukken winnen aan activiteit. Helaas maar 2. L_xd4 bederft de pret (maar alleen omdat T_e8 onvoldoende gedekt staat). Met de koning op f8 is P_d4 een prima zet.
- 12) De dreiging is T_xg6+ met winst. De looper is maar op een manier te dekken. 1. ... D_g7 (ontpent ook min of meer meteen de looper) 2. D_h4 (of 2. D_g5 D_f8) 2. ... D_f8. Opgave correct opgelost. De damezet is relatief gemakkelijk te vinden, alle andere zetten verliezen meteen. We kijken of wit nog iets kan bereiken: 3. f4 (3.

- Dh5 Dg7 is herhaling) 3. ... d5 (een aanvaller uitschakelen door tussenplaatsen)
 4. f5 (of 4. Lxd5 Td8) 4. ... Td8. De pionzet naar d5 is beste zet (of eerst 3. ... Td8)
 maar de zwarte stelling is goed genoeg (belangrijk om dat aan te voelen) zodat
 ook andere zetten afdoende zijn:
 3. ... exf4 dwingt wit remise te maken met 4. Dh5.
 3. ... Tb8 laat een andere manier van verdedigen zien: schakel een aanvaller uit.
 4. f5 Txb3.

4

- 1) 1. ... Tf4+ 2. Kxf4 Dg4#. Met (te) weinig aanvallers zijn blokkeren en de magneet
 uitstekende wapens. De tweede maakt mat in twee mogelijk. 1. ... d5+ 2. cxd5
 Tf4+ 3. Ke5 is slechts remise door eeuwig schaak.
- 2) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Pg5+ Dxc5. Mogelijk omdat ook de witte dame hangt. Zo'n fout
 mag op Stap 4 niveau eigenlijk niet meer voorkomen.
- 3) 1. ... Lf3 2. De1 Dh3. Goede techniek. Zwart maakt de verdedigingszet f3
 onmogelijk.
- 4) Wit wil d7 spelen zonder Ke7 toe te laten. Een paard is met behulp van een
 schaak snel in de verdediging. 1. Kf6 (nu is een snel veilig schaak niet mogelijk.
 Slecht is 1. Ke6? Pe2 2. d7 Pd4+ 3. Kd6 Pb5+) 1. ... Pe2 2. d7 Pd4 3. d8D#.
- 5) De dreiging is slaan op h2 en mat. Tg1 moet g2 blijven dekken. Dekken van h2
 blijft over: 1. Pf1 (1. Df1 Dxh2+ 2. Kxh2 Th4+).
- 6) 1. ... Tb7 2. Dxb7 Pc3+ (lokken en aftrekaanval)
- 7) 1. ... Dc6+ 2. Kh3 Dxd7+ 3. Dxd7 b2. (vrijpion verzilveren) verzilveren door de
 mogelijke verdedigingen (mat op g7 en Tb7 na een zet als 1. ... Dg5) uit te
 schakelen.
- 8) Alleen de witte torens staan nog niet op hun beste veld. Alle andere witte
 stukken staat actief. Wit moet wel opschieten want zwart heeft twee
 centrumpionnen en met d5 kan hij veld e4 controleren en de looper op f3 minder
 actief maken.
 1. Pde4 is de juiste keuze. Er dreigt snel mat met 2. Pxf6+ en 1. ... Pxe4 2. Dxe4 is
 een winnende dubbele aanval voor wit.
 1. Tad1. Niet elke ontwikkelingszet is goed. Na 1. ... d5 is het verstandig om 2.
 Pde4 te spelen en wat te ruilen, anders staat het paard op d2 matig.
 1. Pge4. Niet slecht maar minder dan de andere paardzet. Zwart speelt 1. ... Pd5
 en wint wat tijd: 2. Lg3 La6.
- 9) 1. ... Pxf6 2. Txf6 Dxf6. Penning: een gepend stuk (Lg7) is geen goede verdediger.
- 10) 1. ... Th5+ 2. Kg1 Lc5+ 3. Kf1 Th1# Dubbelschaak en jagen. Stukwinst met 1. ...
 Txe2 wint ook als wit geen 2. Kh3 zou kunnen spelen.
- 11) 1. b8P+ Kd6 (1. ... Kc5 2. Pa6+) 2. Dg3+ Jagen en röntgenschaak
- 12) 1. Pd4 De1 (1. ... Lxd4 2. Dxe2) 2. Dd8#. Een dubbele aanval met twee stukken.
 Het paard valt de dame aan en de dame dreigt mat op d8. De penning over de
 e-lijn is wel essentieel; verhuis Pc4 naar f4 en wit heeft niets.

5

- 1) 1. ... Lxg2+ 2. Kxg2 (2. Kg1 Lc5+ 3. Ld4 Lxh3) 2. ... gxf6+. Tegenaanval is de enige verdediging tegen de witte matdreiging.
- 2) De witte overmacht is duidelijk. Zwart heeft wel verdedigers. Wit kan op meer manieren winnen (het is goed dat aan te voelen). Bij de eerste is hulp van de dubbele aanval nodig en is voor stap 4 de aangewezen weg: 1. Tg6 Dxf5 (na 1. ... Txg6 beslist de pionvork 2. fxc6+) 2. Tg7+ Kh8 3. Tg8+ Kh7 4. Th8+ of 4. Dg7+). De tweede manier is 1. Tb8 (1. Tc8 is in de meeste gevallen ongeveer hetzelfde; dom is 1. Te8 omdat e7 twee keer staat gedekt). Hoe wit moet winnen na 1. ... Tg7, 1. Dg7 en 1. Tf8 is lastig. Het kan) 2. Txb7 lokt de verdedigende toren weg en wint (normaal, hardnekkiger is wel 1. ... Tf8 2. Txb7+ Kh8 3. Tg7 Dd8 4. Dd2!
- 3) 1. Pxf6+ Lxf6 2. Txe5. Een winnende aftrekaanval omdat de looper gepend komt te staan.
- 4) Het is onwaarschijnlijk dat de g-pion een gevaar kan vormen. Dat klopt, na 1. g6 Kh6 2. g7 Dc3 is het witte einde nabij. Remise maken is dus het hoogste haalbare. Gelukkig kan wit op handige manier zijn stukken weggeven: 1. Lg6+ Kxg6 2. Pe5+ dxe5 pat (*Blumenbach 1909*)
- 5) 1. Txd3 Dxd3 2. Dxd3 Tc1+ 3. Df1 wit voor wit.
- 6) Houd bij schaak opheffen altijd rekening met de mogelijkheden van de tegenstander.
 1. g3. Deze pionzet is de beste. De dreiging 2. Tc8+ dwingt 1. ... Te8 af en na 2. Tc7 wint wit in ieder geval een pion en blijven zijn zware stukken actief.
 1. Tc7. Vrijwillig in een penning gaan staan is vrijwel nooit verstandig en hier zeker niet: 1. ... Tc6.
 1. Dc7. Lijkt heel sterk maar is niet meer dan een fatsoenlijke zet. Na 1. ... Dxc7
 2. Txc7 h6 3. Txb7 zou dat waar zijn. Zwart speelt echter 1. ... Te8 (slaan is niet verplicht en er gaat geen pion verloren (al blijft het eindspel moeilijk voor zwart)).
- 7) Wat is het verschil tussen de twee koningszetten? Zwart moet zich voorbereiden op het ingrijpen van de toren via a4. Daartoe moet veld h7 leeg blijven. 1. ... Kh8 (1. ... Kh7 2. Ta4 Te1+ 3. Dxe1 Dxc2 4. Tg4) 2. Ta4 Dxc2 3. Th4+ Dh7. De twee overblijvende torens zijn sterk genoeg voor de remise.
- 8) 1. ... f3+ 2. Dxf3 (kopstuk lokken en pen) of 2. Kxf3 Ld5+ (wegjagen + hout) of 2. ... Lxg4+ (weglokken +hout).
- 9) Twee lopers zijn genoeg om mat te zetten, een niet: 1. Kf2 Lh3 2. Kg3 Lg4 3. e4+ Kxe4 4. Kxg4.
- 10) 1. ... Pxf4 2. Dxf4 Lg5 3. Dg3 Lxc1. Lokken en röntgenaanval. (uitschakelen verdediging door blokkeren) (*Kaljagin 1989*)
- 11) 1. Te5+! Dxe5 2. Dg6#. Mat in twee dankzij blokkeren.
- 12) Opgave is te moeilijk voor stap 4. Verhuist naar een volgende stap. 1. ... Pxd4 2. Pxd4 Dc5 (waarom naar c5 en niet naar b6?) Dat was de geplande opgave, alleen zijn de voorgaande zetten blijven staan. Na 2. Db6 3. Db4 dekt wit met

tempo de looper. Door de dreiging 4. Dxf8+ en mat heeft zwart geen tijd om op d4 te slaan) 3. Td1 Lxd4 4. Dxd4 Dxb5. Dubbele aanval en uitschakelen van de verdediging door slaan.

6

- 1) 1. Pf5+ exf5 2. Pd5+ (weglokken en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. Kf2 (1. Ke2? Lb5+ 2. Ke3 Te1+ 3. Kf3 Tf1+) (schaak opheffen en aanvoer nieuwe aanvallers vermijden)
- 3) 1. Pf6+ gxf6 2. Dxf6 (koningsaanval: toegang)
- 4) 1. ... Df1+ 2. Txf1 Pe2# (uitschakelen verdediging door blokkeren) (*Najer-Nepomniachtchi, Moskou 2006*)
- 5) 1. ... Pxf3+ (1. ... Dxd4+? 2. Dxd4) 2. Kf2 Dxd4+ (2. ... Pxd4? 3. Pxc5) (penning: een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 6) 1. ... Db8+ 2. Kg2 (2. Dg3 Th1+ 3. Kg2 (3. Kxh1 Dxd3) 3. ... Tg1+ 4. Kxg1 Dxd3+) 2. ... Dg8+ 3. Dg4 Dxa2+ (jagen en dubbele aanval: dame)
- 7) f6 Tg8 2. Dg7+ Txg7 3. hxg7+ Kg8 4. Pe7# (koningsaanval)
- 8) 1. ... Tc1+ 2. Kh2 Dxd6 (verdedig tegen penning)
- 9) 1. f5. Logisch om de pionstructuur te slopen. Het paard kan niet weg vanwege 2. Pf4
1. Tae1. Gezonde ontwikkelingszet maar zwart speelt 1. ... Pcd4. Ook nu moet wit het van f5 hebben. Beter dan ineens.
1. Tad1. Ook nu moet het later van f5 komen.
- 10) 1. ... Lg6 (1. ... Lxf3 2. Ta8+ Kh7 3. Ld3+) (verdedigen door weggaan)
- 11) 1. ... e5 2. e4 Dxd7 (2. ... exd4 3. exf5)
- 12) 1. Pg6+ Pxd6 2. Txc4 ((uitschakelen verdediging: weglokken+hout)

7

- 1) 1. Txb6 cxb6 2. Tg1+ Kf6 3. Txg8 (slaan en röntgenschaak)
- 2) 1. Tg5 Kg7 2. b4 axb4 3. axb4 (vrijpion verzilveren)
- 3) 1. Lf6 (koningsaanval: ruilen verdediger)
- 4) 1. ... Td8 2. Txd8+ Dxd8 (verdedig tegen uitschakelen verdediging)
- 5) 1. ... Dxf4+ 2. Txf4 Le3+ 3. Kb1 Txd1# (mat in drie)
- 6) 1. Tf3 Td5 2. Tc8 (vrijpion verzilveren)
- 7) 1. Pc7 (richten en dubbele aanval: paard)
- 8) 1. Da4. De sterkste. Pion a7 is niet te dekken want 1. ... a6 2. Pb6+ en 1. ... Kb8 2. Dxd7 zijn niet mogelijk.
1. Tc3. Punten in de aanval brengen is een goed plan. Groot voordeel voor wit want zwart heeft te weinig verdedigers.
1. f4. Een zet aan de verkeerde kant van het bord. Natuurlijk blijft wit wel veel beter staan. Alle stukken blijven actief.
- 9) 1. Df4 Kg7 2. Txe5 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 10) 1. ... Df4+ 2. g3 Df3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 1. Lb5 Te6 2. h3 (onderbreken en insluiten) (*Kuijff-Van Oosterom. Utrecht 1993*)

12) 1. Lc7+ Dxc7 2. Te8+(lokken en uitschakelen verdediging: weglokken+hout)

8

- 1) 1. Lxg7 Pxg7 2. Ph5 De5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 2) 1. Lxd5+ (1. Te8+? Txe8+) 1. ... Txd5 2. Te8+ Kf7 3. Tf8# (mat in drie)
- 3) 1. ... Pf4+ 2. Kg3 Pd3 3. Dd2 Pxe1 (richten en dubbele aanval: paard)
- 4) 1. Lc2 f1D 2. Ld3+ Dxd3 (verdedig door pat)
- 5) 1. Da4. Voorkomt dat zwart een aanvaller ruilt. Dubbele dreiging.
1. Le3. Gespeelde zet maar na 1. ... Lxd6 2. exd6 staat wit alleen maar actiever.
Wel later 1-0 (*Lisitsin-Kholmov Kiev, 1954*)
1. Db5 dreigt veel (o.a. De8+, Da6) maar het paard slaan lost dat allemaal op.
- 6) 1. Lb1 Dd3 2. Ta2 (penning: pen)
- 7) 1. ... Txd5 2. exd5 (2. Txd5 fxe6) 2. ... Le5 (combi van dubbele aanval: looper, lokken en aftrekaanval)
- 8) 1. c3+ (1. cxd3? Df2+) 1. ... Kxc3 (1. ... Dxc3 2. Lxd6+) 2. La5# (combi van lokken en aftrekaanval, weggagen+hout)
- 9) 1. b7 (1. b4 c3 2. b7 c2 3. b8D) 1. ... cxb3 (1. ... c3 2. b8D c2 3. De5#) 2. b8D b2+ 3. Dxb2# (wedren) (*Didukh, Tarasiuk, Tkachenko, 2015*)
- 10) 1. ... h6 2. Dg6 Pe7 (jagen en dubbele aanval: paard)
- 11) 1. Txd7 Th6 (1. ... Kxd7 2. Td1+) 2. Txa7 (vrijpion uitbuiten)
- 12) 1. d5 exd5 (1. ... Dxd5 2. Ld4+) 2. Ld4+ (veldruiming en mat / of materiaalwinst)

9

- 1) 1. Pxh6+ Lxh6 2. Lh7+ Kh8 3. Pg6# (mat in drie)
- 2) 1. Td6. Voorkomt dat zwart ook de toren erbij haalt. Bij de andere twee zetten lukt dat wel. Nu kost 1. ... f6 (1. ... Ke7 2. Thd1 verliest nog meer materiaal) 2. Pxd7 Txd7 3. Txe6+ en 4. Txc6 al zal wit nog flink moeten werken voor het punt.
1. The1 Ke7 gevolgd door f6 en zwart werkt zich los.
1. Pd3 Ke7 2. Pc5 Lc8. Het paard staat redelijk actief op c5 (controleert voorlopig de looper) maar de stelling versterken is lastig.
- 3) 1. ... Th6 2. Dxh6 Db6+ 3. Dxb6 cxb6 (verdedig tegen mat door afruilen van de hoofdaanvaller)
- 4) 1. ... Pe3+ 2. Kg1 e5 (aftrekaanval en onderbreken)
- 5) 1. Pf6+ gxf6 2. Dd5+ (veldruiming en dubbele aanval)
- 6) 1. ... Df3+ 2. Kg1 Te1+ (2. ... Tg4+? 3. Kf1) 3. Txe1 Dxd5 (batterij opzetten en uitschakelen verdediging: weglokken+hout)
- 7) 1. Le4+ Kc7 2. Lg2 Txg2 (remise door pat)
- 8) 1. ... c4 (1. ... Kd6 2. Kxa5 Kc6 3. Ka6) 2. bxc4+ Kxc4 3. Kxa5 Kc5 (randpion)
- 9) 1. ... Tf6 (koningsaanval: stuk aanvoeren) Na een damezet volgt 2. ... Tg6
- 10) 1. Tc8 Db6 2. De8+ Kwetsbaarheid onderste rij uitbuiten)
- 11) 1. ... Dxd4 2. Dxd4 (2. De2 f5) 2. ... Pf3+ 3. Kg2 Pxd4 (lokken en dubbele aanval: paard)
- 12) 1. Dxe8+ Kxe8 2. exd5+ (lokken en aftrekaanval)

10

- 1) 1. Dc6+ Kd8 2. Lf6 (penning: staartstuk jagen en pen)
- 2) 1. ... Th4+ 2. Kxh4 Dh2+ 3. Kg4 Dh5# (verdedig tegen mat)
- 3) 1. ... Kf7 2. g6+ Lxg6 3. e8D+ Kxe8 4. g8D+ (*Salai 1978*)
- 4) 1. Dxf6 gxf6 2. Tg4+ Kh8 3. Lxf6# (koningsaanval - toegang - matbeeld: TL)
- 5) 1. Tg6+ (1. Pxg5 Txe7) 1. ... Txg6 2. Pf5# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 6) 1. Kg2 (1. b7 Tb2) (verdedig tegen dreiging)
- 7) 1. ... Kh7 (1. ... Kf8 2. Dh6+; 1. ... Kh8 2. Dh6+) 2. Df5+ Kg7 3. Dg5+ Kh7= (verdedig tegen koningsaanval)
- 8) 1. e5 Td3 (1. ... Kg6 2. Pf8+) 2. Pf4+ (dubbele aanval: paard en zetdwang) (*Fedortshak, 1951*)
- 9) 1. ... Dxe6 2. Txe6 Kf7 3. Lxd6 Kxe6 (3. ... Tg5+ 4. Lg3 Kxe6) (lokken en uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 10) 1. Lxd5 Txd5 2. Dc3+ Kg8 3. Dxa5 (uitschakelen verdediging door slaan en dubbele aanval: dame)
- 11) 1. ... Ph5. Met dubbele dreiging: slaan op g3 en c3. Een zet helpt maar even: 2. Lf4 e5
1. ... a5 wat ruimte winnen op de damevleugel en een eventueel b4 onaantrekkelijker maken. Kortom speelbaar maar niet de beste.
1. ... d4. Onlogisch om de diagonaal van Lg7 af te sluiten. Dat het paard naar een slechter veld moet is tijdelijk, de afsluiting kan zwart moeilijk zonder hulp ongedaan maken.
- 12) 1. ... Dh3+ 2. Kg5 f6+ 3. exf6 Lh6# (uitschakelen verdediging door blokkeren)

11

- 1) 1. ... Dxe1+ 2. Kh2 De5+ 3. g3 Dh8 (verdedig tegen mat)
- 2) 1. g5+ Kxg5 (1. ... Dxg5 2. Dh8#; 1. ... Txg5 2. Dxf6+) 2. Pe4+ (Combi van lokken, dubbele aanval: paard, uitschakelen verdediging door weglokken en blokkeren)
- 3) 1. Pxd4 exd4 2. Tcxc5 Db6 3. Tb5 Penning: (uitschakelen verdediging door slaan en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 4) 1. f6 Tg8 2. Lc7. Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand van de koning.
- 5) 1. Dxb6+ axb6 2. Pd8+ (ruimen en dubbele aanval: paard)
- 6) 1. Lg4 (1. Lf3? Pg3+ 2. hxg3 hxg3+) (verdedig tegen dreiging)
- 7) 1. ... Lxd4 2. Kxd4 g5. De witte pionnen zijn ongevaarlijk omdat de zwarte koning dichtbij staat. Opspelen van de g- en h-pion is alles. Wit moet eerst de b-pion opruimen.
1. ... g5 2. e6. Vroeger misten schakers nog wel eens iets (*Cochrane-Mahescandra, Kolkata 1855*)
1. ... Kg8. Te langzaam, nu is de witte koning op terug aan de andere kant: 2. Lxc3 bxc3 3. Kd3 g5 4. Kxc3
- 8) 1. ... Kg6 (1. ... exd5 2. Kxf5) 2. dxe6 Kf6 3. e7 Kxe7 4. Kxf5 Kd6 (vierkant)
- 9) 1. Lxd4 Ph7 2. Dxg6 exd4 (ontpenning)

- 10) 1. ... Txb6 2. Txb6 Tc1+ 3. Ke2 Pxb6 (tussenzet)
- 11) 1. Lg7+ Txg7 (1. ... Kxg7 2. Dxh7+ Lxh7 3. Txh7#) 2. Dxh7+ Txh7 3. Txh7# (mat in drie)
- 12) 1. Lxb7 Txd2 2. Lf3 Dh2 3. Dc7# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

12

- 1) 1. Pe7 Tg8 2. Pg6+ hxg6 3. Dh4# (koningsaanval, onderbreken en toegang)
- 2) 1. Df4! Punt h7 is niet te dekken, dus dame activeren. 1. ... a5 (1. ... Pe6 2. Dh4 h6 3. Pd5+) 2. Dh6
1. Lxa7 Pe6 en zwart kan weer stukken bewegen.
1. h3. Een wachzet die zwart de gelegenheid 1. ... h6 te spelen (en g5 na Df4).
- 3) 1. ... Ph4 2. f5 Lxf5+ 3. Kf4 Lxd3 (3. ... Pg6+ 4. Kg5 Lxd3) (dubbele aanval: röntgenschaak)
- 4) 1. ... Td5 2. Txd5 Dxd3 3. Tf5 De enige verdediging tegen de tussenzet van zwart.
- 5) 1. Lc7+ Txc7 (1. ... Kxc7 2. Dd6#) 2. Df8# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 6) 1. ... f6 (1. ... Kd6 2. Lxc6 Kxc6 3. Pe5+; 1. ... a6 2. Pe5+) (verdedig tegen penning)
- 7) 1. ... Txc1 2. Txc1 Da3 3. Lxb7 Dxc1+ (lokken en dubbele aanval: dame)
- 8) 1. Td8+ Txd8 2. Tf8+ (vrijpion verzilveren)
- 9) 1. ... Kf7! Koningszetten zijn niet altijd eng. Een gemakkelijke keus omdat de andere zetten materiaal verliezen.
1. ... Ld7 2. Pxc7+ Kd8 3. b5 Het paard op c7 staat indirect gedekt.
1. ... c6. De 'normale' zet die na 2. Pd5 materiaal kost (al is het niet heel veel)
- 10) 1. ... Dc8+ 2. Kh4 Dg4# (uitschakelen verdediging: weglokken+hout)
- 11) 1. ... Pf7 (1. ... Kh8 2. Pg6+ hxg6 3. Th4#) (schaak opheffen) Rekening houden met de mogelijkheden van de tegenstander.
- 12) 1. f3 (1. f4? h4 2. gxh4 gxf4 3. h5 f3 4. h6 f2 5. h7 f1D) Een actieve koning kan veel schade aanrichten dus voorzichtig spel is nodig: 2. Kd3 3. Kb3 Ke3 4. h4. Er moet een randpion overblijven. De witte koning is bijtijds op f1.

13

- 1) 1. Ph7+ Ke7 2. Lf6+ Ke8 3. Tg8# (mat in drie: stukken erbij)
- 2) 1. Pxe6 fxe6 2. Dxe4 Penning: (uitschakelen verdediging en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 3) 1. Da1+ T6g7 2. Txh7+ Kxh7 3. Dh1+ Kg6 4. Dh6# (koningsaanval: stukken erbij en toegang)
- 4) 1. ... Tce8 (1. ... Tcd8? 2. Lxg4 exf4) 2. Lxg4 exf4 (verdedig tegen dubbele aanval)
- 5) 1. ... La4+ 2. Kc4 Lb5+ 3. Kb3 Lxe2 (jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 6) 1. ... gxf6 Nodig omdat dameverlies dreigt. De f-pion heeft invloed op het centrum en de lichte verzwakking is lang niet dodelijk.
1. ... O–O laat de dame (insluiten)na 2. Lg5
1. ... Dxf6 laat een dubbele aanval toe 2. Dh5+ Dg6 3. Dxc5

- 7) 1. ... b5 2. Lxb5 a6 (verdedig tegen penning)
- 8) 1. ... fxc3 (1. ... hxc3 2. Kg1) Remise want patgevaar verhindert winst. Gevaar is dat zwart zijn actieve koning overschat met slaat met de h-pion. Hij verliest dan.
- 9) 1. Lxd7 (1. c4 Dxb5 (1. ... Dd6 2. c5)) 1. ... Dxd7 2. Dxe4. Aan het eind van de slagenwisseling blijkt Lb7 gepend te staan.
- 10) 1. ... La6 2. Dxe6 Dxe6 3. Txe6 Lxc4+ Combi van aftrekaanval, uitschakelen verdediging en een gepend stuk is geen goede verdediger.
- 11) 1. Ld5 Dxd5 (1. ... Txd5 2. Dc8+ Dxc8 3. Txc8+) 2. Dxd5 Txd5 3. Tc8+ (uitschakelen verdediging door onderbreken en weglukken+mat)
- 12) 1. Tb8+ Tc8 2. Db7 Kwetsbaarheid van de onderste rij uitbuiten.

14

- 1) 1. Da5+ Kb8 2. Pa6+ (jagen en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. Ld4 Lg5 2. Dxf8+ Kxf8 3. Lxe5 Lxf4 4. Lxf4 (penning: pen en tussenzet)
- 3) 1. De7 Kg8 2. Txf8+ (of 2. Ph6+ Kg7 3. Txf7+ Kxh6 4. Dh4#) 2. ... Txf8 3. Ph6+ (koningsaanval: uitschakelen verdediging)
- 4) 1. Ta7 (1. Txd7+ Kxd7 2. Kd3 f4 3. Ke2 (3. Ke4?? f3 4. gxf3 g3 5. hxc3 h3)) 1. ... f4 2. b7 (vrijpion verzilveren)
- 5) 1. Thf1 Kb7 2. T3f2 (verdedig tegen penning)
- 6) 1. g4+ Dxc4 2. Dh7# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 7) 1. Txb6 (1. Tbx3? Txc3 2. Txc3 Tb1+) 1. ... axb6 2. d6 Td8 3. Txc3 (vrijpion verzilveren)
- 8) 1. ... Td8 2. Lxd8 Lxd1 3. La5 Lf6 (verdedig tegen vrijpion) (*Ris-Michielsen, Schagen 2003*)
- 9) 1. Pe2. De zwarte looper moet f6 blijven dekken, maar na deze zet kan dat niet meer: 1. ... Lxb2 2. Ta2 Le5 3. d4
1. Pd1. Goed idee alleen jammer dat zwart 1. ... d5 kan spelen. Zwart boft dat hij na 2. c3 Le5 3. d4 Pxe4 kan spelen.
1. Dg3. Na 1. ... Pe8 kan zwart zo nodig zijn looper terugtrekken.
- 10) 1. ... Lxd4 2. Dxd4 e5 3. Dxe5 Dxe5 4. fxe5 Lxh3
- 11) 1. Dg5 Pd7 2. De7. Dame activeren wint snel. Het gewelddadige 2. Txd7 Dxd7 3. Df6 is voorbarig.
- 12) 1. Pxf7 Kxf7 2. Lg6+ Kg8 3. Txe6 (uitschakelen verdediging: slaan+hout en een gepende stuk is geen goede verdediger).

15

- 1) 1. ... Ke4! (1. ... g3? 2. h5 Kg5 3. Kxg3 Kxh5 4. Kf4 Kg6 5. Ke5 Kf7 6. Kd6 Ke8 7. Kc7 Ke7 8. Kxb6 Kd6 9. Ka7; 1. ... Ke5!; 1. ... Kf5? 2. Kg3)
- 2) 1. Td5. Voorkomt dat zwart alle torens kan ruilen en dekt c4. Na 1. ... Txd5 kan wit kiezen met welke pion hij terugslaat. Wit moet wel voorkomen dat zwart zijn paard op d6 krijgt.
1. Txd6 Txd6 geeft zwart de d-lijn en de druk op c4 blijft.
1. De2 Txd1 2. Txd1 Txd1 3. Dxd1 Dxc4 is echt fout.

- 3) 1. Ta8+ Kg7 2. Ta7+ Kf8 (2. ... Kxf6 3. Tf7#) 3. Tf7#
- 4) 1. Pd5 Lxd5 2. cxd5 (2. Lxd5 Dxd5)
- 5) 1. ... Kh7 (1. ... Kf8? 2. Dh6+; 1. ... Kh8? 2. Dh6+)
- 6) Th1+ (1. Df8+? Txf8 2. Th1+ Lh3+) 1. ... Kg8 2. Df8+ Txf8 (2. ... Kxf8 3. Th8#) 3. Pe7# (koningsaanval)
- 7) 1. ... Dc3 2. Dxc3 Lxc3 (dubbele aanval: looper)
- 8) 1. ... Dc1+ 2. Lf1 Pe3 3. Pd1 Dxd1 (Penning: kopstuk lokken en aanval op een gepend stuk)
- 9) 1. Pxd5 (1. Td1? Pxc3) 1. ... Dxd5 2. Td1 (lokken en dubbele aanval: röntgenaanval)
- 10) 1. ... Dxc3 2. bxc3 Pxc3+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 11) 1. ... Pg4+ 2. hxg4 Th1+ 3. Kg3 Txx6 (verdedig tegen mat)
- 12) 1. ... Pxc5+ 2. dxc5 De4+ 3. fxe4 fxe4# (mat in drie)

16

- 1) 1. f5 gxf5 2. Pxf5+ Kh7 3. Df7+ Combi van onderbreken, dubbele aanval en mat
- 2) 1. Dxd4 cxd4 2. Pf6+ (uitschakelen verdediging door slaan en dubbele aanval: paard) Stuk actief: toren
- 3) 1. ... The8+. De enige zet die verhindert dat wit een paard op e4 zet of krijgt. Nu moet wit met de koning zetten en krijgt de looper een extra keus: 2. Kf1 (2. Pe4 Txe4+) 2. ... Ld1
1. ... Lf5. Wit speelt 2. f3 en zet het paard op e4. Activiteit van de zwarte stukken is dan een stuk minder.
1. ... Lh5. Wit zet zijn paard op e4 en rokeert. Wit heeft dan tijd zijn ontwikkeling af te maken.
- 4) 1. ... Dxa3+ 2. Kb1 (anders mat in twee) 2. ... dxc3 (niet bang zijn, niet elk aftrekschaak is dodelijk) 3. Lxf5+ Kf8 (koningsaanval)
- 5) 1. ... Pxx3+ 2. Dxx3 Dxe4 (uitschakelen verdediging door weglokken en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 6) 1. ... Ta1+ 2. Kf2 Th1 3. Kg2 Kxe2 (3. ... Th2+ 4. Kxh2 Kxe2 5. h4; 3. ... Txx3 4. Ta2 Txe3 5. Ta5) 4. Kxh1 Kxe3 5. h4 Kf2. Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
- 7) 1. Tc7+ Kb8 2. Txb7+ Kc8 3. Tb8# (3. Dd7+ Txd7 4. Tb8#) (jagen en dubbelschaak)
- 8) 1. ... Pxe5 2. Pxe5 Lxb5 3. Db3
- 9) 1. f3 (1. Dxd8 Txd8) 1. ... Txd1 2. fxe4 Txe1+ 3. Kf2 (verdedig tegen (uitschakelen verdediging))
- 10) 1. d6 cxd6 2. Lxf6 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 11) 1. ... Pc5 2. De3 Pbd3+ (tussenzet)
- 12) 1. Tc1 (1. Kh2? Pxf3+ 2. gxf3 Le5+; 1. Lc1? Pd3) (schaak opheffen)

17

- 1) 1. ... Pd7 (verdedig tegen mat)

- 2) 1. Pg5 h6 2. Dg6 (koningsaanval)
- 3) 1. ... Txb4 2. Dxb4 Txe3 (uitschakelen verdediging door weglokken en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 4) 1. exd5+ Kxd5 2. Le4+ Ke6 3. Lxc6 (lokken en dubbele aanval: röntgenschak)
- 5) 1. Tg8+ Txg8 2. Lf6+ Tg7 3. Td8# (mat in drie)
- 6) 1. d4+ Kb7 2. Dxf7+ (jagen en dubbele aanval: dame)
- 7) 1. Ld5 Dxd5 2. Df8+ Dg8 3. Dxf6+ (verdedig tegen dubbele aanval)
- 8) 1. ... Txf7 2. Tg1 Tc5 3. Dg4
- 9) 1. ... Th3+ 2. Kg2 Tg8+ 3. Kf2 Tf3+
- 10) 1. ... d5? (1. ... f5; 1. ... c4) 2. 0–0–0 dxe4 3. Lxe4 Pa6 (3. ... Txe4? 4. Td8+ Te8 5. Txe8#) 4. Lxa8 Txa8 5. The1
- 11) 1. Lxc6 Txc6 (1. ... Lxc6 2. De5+) 2. Pd4
- 12) 1. Kg1 (1. h3 h5 2. Kg1 Kf3 3. hxg4 hxg4 4. Kh2 Kf2) 1. ... Kf3 2. Kf1

18

- 1) 1. ... Txe4 2. Txe4 Lf5 3. Th4
- 2) 1. ... Lb7 (1. ... Tbe6 2. Txa6; 1. ... Txa7 2. Dxb6 Ta8 3. Dc5) (verdedig door tegenaanval)
- 3) 1. f7 Ke7 2. Kf3+ Kxf7 3. Kxg2 (vrijpion verzilveren)
- 4) 1. Pxd4! 1. ... exd4 2. Dxb5 dxc3 3. Lxc3
1. Pxe5 Lxe5 2. Dxb5 Df6
1. Pa4
- 5) 1. Tb5+ Tc5 2. De4# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 6) 1. Lc6 Kd8 (1. ... Txc6 2. Dxb7+ Kd8 3. Pxc6+) 2. Lxb7
- 7) 1. Txe4 fxe4 2. Dg4+ (dubbele aanval: dame en toegang)
- 8) 1. Dxb5 axb5 2. Tea3 (koningsaanval en toegang)
- 9) 1. Pd7 Td8 2. Pf8+ (richten en dubbele aanval: paard)
- 10) 1. ... Lxe4 2. Dxe4 Lxc3+ (lokken en aftrekaanval)
- 11) 1. Pxd6+ Ke7 2. Dxd7+ Kxd7 3. Pxb7 (uitschakelen verdediging: slaan+hout en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 12) 1. Df8+ Txf8 2. Txf8+ Kh7 3. Pf6+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

18

- 1) 1. ... Df2
1. ... Ld4 2. Td1
1. ... Te8 2. Te1)
- 2) 1. Tc8 Td6 (1. ... Da3 2. Dd8) 2. Dc7) (insluiten)
- 3) 1. ... Tc3+ 2. Tc2 Txc2+ 3. Kxc2 Dc3# (mat in drie)
- 4) 1. d5 exd5 2. d4
- 5) 1. Lxc5+ Txc5 2. Pb3 Lxd5 3. Pxc5 (3. cxd5? Te3) 3. ... bxc5 4. Dxc5 (penning: kopstuk lokken en aanval op een gepend stuk)
- 6) 1. h7+ Kh8 2. Df3 Sleutelvelden veroveren
- 7) 1. Pb5+ Lxb5 2. Ta8+ Kb6 3. a5# (verdediger weglokken, blokkeren) (*Golubev*)

1999)

- 8) 1. ... Te4 2. fxe4 (2. Txe4 fxe4 3. f4 Txf4) 2. ... Lxe5+ 3. Kh1 Lxa1 Combi van uitschakelen verdediging door onderbreken en dubbele aanval.
- 9) 1. Td7 Dxd7 2. Pf6+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 10) 1. Kg1 (1. Ke3? Pd5+ 2. Kd4 Tc4+ 3. Kd3 Tf4+; 1. Ke1? Pg2+ 2. Kd1 Pe3+ 3. Ke1 Te2#) 1. ... Tc1+ 2. Kf2 (schaak opheffen en remise toestaan) Niet dom op winst spelen omdat dat verliest.
- 11) 1. Tg5 Df3 (1. ... Txf6 2. Tgx4) 2. Dg1 Txf6 (2. ... Dxf6 3. Txx5+) 3. Tg7+ Kh8 4. Tg8+ Kh7 5. Dg7# (koningsaanval met zware stukken)
- 12) 1. Ta8 Dxa8 2. Dxe5 Db7 3. Dxe8# (uitschakelen verdediging: weglokken+hout) -

20

- 1) 1. Pe6+ Ke7 2. Pc5! (uitschakelen verdediging door blokkeren en vrijpion verzilveren) (*Gorgiev 1929*)
- 2) 1. Tf8+ Kxf8 2. De7+ Kg8 3. Dd8+ (magneet)
- 3) 1. Ld7+ Lxd7 (1. ... Kb8 2. Lxf5; 2. ... Pd7 3. Tg8+ Pf8 4. Txf8+ Kd7 Rxf5) 2. Tg8+ Le8 3. Txe8+ Kd7 4. Txe5 (lokken en dubbele aanval)
- 4) 1. Lf1 Ke4 2. Kxh5 (2. Lxh3? Pxf4 3. Lf1 Pe6 4. Ld3+ Ke3 5. Kf5 (5. Kg3 Pd4) 5. ... Pc5) (verdedig tegen vrijpion)
- 5) 1. Txd7 Lxd7 2. Lb6 (2. Txd7? Tc8) Combi van tweevoudige aanval, penning vermijden, tussenzet en weggagen+hout (*Campora-Izquierdo, Asuncion, 2003*)
- 6) 1. e5 Lxf3 2. exd6+ (uitschakelen verdediging: slaan+hout) en tussenzet.
- 7) 1. Tc2 (1. Lc2+? f5 2. Kxg2 d3) 1. ... Txc2 2. Lxc2+ f5 3. Kxg2 MC Klein plan
- 8) 1. Dxf5 1. ... Pxd4 2. De4 Pf6
1. Dxb7 Pxd4
1. d5 a6 6. Dxc4 Pe5)
- 9) 1. ... Txe2+ 2. Dxe2 (2. Kxe2 De6+ uitschakelen verdediging door weggagen+hout) 2. ... Te4 (Penning: kopstuk lokken en pen)
- 10) 1. Pg5 (1. Pf6+? Lxf6+) 1. ... Pf6 2. Lxh7+ Kh8 3. Dxf8+ (koningsaanval - aftrekaanval)
- 11) 1. ... Pd2+ 2. Kg1 Tf1# (jagen en dubbelschaak)
- 12) 1. ... Pa3+ (1. ... Pc3+? 2. bxc3) 2. Ka1 Pxb5 ((uitschakelen verdediging door weglokken en dubbele aanval: paard)

21

- 1) 1. De2+ Kxe2 2. Te4+ Kf2 3. Te2# (lokken en aftrekaanval)
- 2) 1. ... Tc1+ 2. Txc1 Dxc1+ 3. Pb1 Dxe3 (penning: een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 3) 1. ... Dg1+ 2. Pxx1 Lxx1 (verdedig tegen mat)
- 4) 1. Kc3+ Ka3 (1. ... Dxx2 2. Ta4#) 2. Da2+ Kxa2 3. Ta4#
- 5) 1. Da7+ Kc8 2. axb7+ Pxb7 3. Da8# (mat in drie)

- 6) 1. ... Pd4 2. Tfe1 (2. e4 De6) 2. ... e4 Paard activeren is juist.
1. ... Tfe8
1. ... b6
- 7) 1. ... Dg4+ (1. ... Pe2+ 2. Lxe2) 2. Kh1 Pe2 (koningsaanval, verzwakking uitbuiten)
- 8) 1. ... Pxe2+ 2. Dxe2 Lxh6 3. De5 (weglocken en dubbele aanval: dame) (*Afek-Katz, 1977*)
- 9) 1. ... Kg2 (1. ... Ke4? 2. Tf2) 2. Ke1 Pxf4 (schaak opheffen). Op gevoel ga je niet verder het vijandelijke kamp in. Goed rekenen is dan vereist.
- 10) 1. Ke6 Kd8 2. Kd5! Kxd7 3. b6 Kc8 4. Kc6 (pat vermijden – standaardwinst)
- 11) 1. ... Txf5 2. Txf5 De4 (2. ... Dd1 3. Tb2 Dc1 4. Ta2 Db1) (lokken en dubbele aanval: dame)
- 12) 1. Txg6+ Kxg6 (1. ... Kf8 2. fxe5) 2. fxe5 (tussenzet)

22

- 1) 1. ... Txb2+ (1. ... De7 2. Dxg7#) 2. Kxb2 De7 (verdedigen)
- 2) 1. Tg6 fxxg6 2. Txxh6+ gxxh6 3. Dxxh6# (koningsaanval - uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 3) 1. Dc3. Actieve dame op de lange diagonaal handhaven, zeker niet met de verzwakking g6.
1. b4. Wint een pion, maar die staat wit achter dus dames laten ruilen is niet aan te raden: 1. ... Dxf6 2. Pxf6+ Kf8 3. Pxxh7+ Kg7.
1. Dxxd8. Niet een actieve dame ruilen.
- 4) 1. ... La4 2. Df4 (2. Dc3 dekkingszet zou enige zet zijn als de zwarte koning op g8 zou staan, nu onnodig) Batterij opzetten.
- 5) 1. Kd2 Dxd7 (1. ... De7 2. Pf5+) 2. Td3+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. Pe4 Dxd4+ (1. ... Kg4 2. Pf6+) 2. Pf2+ (dubbele aanval: paard)
- 7) 1. Pxe4 (1. Dxf6 gxf6) 1. ... Dxd4 (1. dxe4 2. Dxe4+) 2. Pf6+ (batterij opzetten en dubbelschaak)
- 8) 1. ... Da6+ 2. Kc7 Tf7+ (jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 9) 1. Dg5 e6 2. Dxxg4 (uitschakelen verdediging: weggagen+hout en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 10) 1. Te3 Ld6 2. Tfe1 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 11) 1. ... b4 (1. ... Lxf3? 2. Lxc5) 2. Dxxb4 Lxf3 (lokken en aftrekaanval)
- 12) 1. ... f6 2. Txxh5 Txxf2# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.

23

- 1) 1. ... Dc6+ 2. Kxxg5 Dc1+ (dubbele aanval: röntgenschaak)
- 2) 1. ... Dh4+ 2. Dxxh4 Pf3+ (verdedig tegen mat)
- 3) 1. Ke2! (zetdwang – winnend aftrekschaak volgt)
- 4) 1. Txxd8+ Txxd8 2. Dg4 Pe5 (uitschakelen verdediging: weggagen+mat)
- 5) 1. Dh3+ Txxh3 2. Lxxb5 (verdedig tegen penning)
- 6) 1. Lc6+ Kf8 2. Txxb2 (wegjagen verdediger en een gepend stuk is geen goede

verdediger)

- 7) 1. c4 Dxc4 2. Lb2+ e5 3. Lxe5+
- 8) 1. Kb3 Tf3+ (1. ... Td1 2. Tc2+ Kb1 3. Pc3+; 1. ... Kd1 2. Pc3+ Ke1 3. Te2#) 2. Pc3 Tf1 3. Tc2#
- 9) 1. Dh3 (1. Tf3 f4 2. Th3 Df5; 1. Dh5)
- 10) 1. Pf6+ Kg7 2. Dg5+ Kh8 3. Dh6
- 11) 1. Ke5 (1. Ke4? g3 2. hxg3 Kxg3; 1. Ke6 Kg2 2. Kf6 Kxh2) (*Dvoretzky-Klovans Tiflis*)
- 12) 1. ... Dd2+ 2. Kf1 Dd1+ 3. Txd1 Txd1#

24

- 1) 1. ... Kh8 (1. ... Kf7? 2. Dg6+ Ke7 3. Dxc7+ Kd6 4. Dxd4+) 2. Pg6+ Kxh7 3. Pxf8+ Kg8
- 2) 1. Dxb8 Pxb8 2. Pc7+ Kf8 3. Pxe6+ (veldruiming en dubbele aanval: paard)
- 3) 1. e5+ fxe5 2. Df8# (uitschakelen verdediging door blokkeren) (*Nikolova-Chardin Cappelle, 2011*)
- 4) 1. Th8+ Kxh8 2. Dd4+ (magneet)
- 5) 1. Dd4 (1. Dd7? Dxb5) 1. ... f6 2. Dc4+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. Pg4 Dd8 2. e5 Kh8 3. Pf6 (koningsaanval, stukken erbij)
- 7) 1. ... Kf6 2. Txd5 Tb7+ 3. Kg8 Tb8+ 4. Kh7 Tb7+ (verdedig door eeuwigs schaak)
- 8) 1. ... Pxc3 2. Dxc3 b5 3. axb5 axb5 (penning: staartstuk lokken en aanval op een gepend stuk)
- 9) 1. ... Ph5. Na 2. Pxe8 Pxf4 is het paard ingesloten. Beter is 2. Le5 Pxe5 3. Pxe5 Dxc7 waarna alle witte actieve stukken stuk voor stuk verdwijnen. Het paard moet ook snel terug.
1. ... e5. Kost na 2. Pxe8 een kwaliteit. Het paard 'ontsnapt' met een ruil op f6.
1. ... Ld7. Geen oplossing. Wit slaat op f8.
- 10) 1. ... Pfxe4 2. b4 Pd6. Dat maakt het slaan op e4 correct. Nog een mogelijk vervolg 3. Pb2 (3. Lf1 Pe6 4. Pxe5 Pd4 5. Tb1 Pc2 6. Te2 Lf5) 3. ... Pxc4
- 11) 1. ... Dc2 (1. ... Da2? 2. De4) 2. Pd2 Pxe3 3. Dxe3 Dxd2 (jagen en uitschakelen verdediging: slaan+hout) VZ (*Thorell-Svensson, Jonkoping 1988*)
- 12) 1. Tb3 Pf3+ 2. Txf3 Aftrekaanval waarbij het kopstuk een dreiging verhindert.

25

- 1) 1. Pb6+ axb6 2. Tc1 Tc8 3. Txc8+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 2) 1. Df3. Dame activeren leidt tot groot voordeel: 1. ... f5 (1. ... Lf5 2. g4; 1. ... e6 2. Df6) 2. Dh3
1. Lb3. Goede zet al kan zwart nu met 1. ... Pc7 en Pd5 wat stukken richting koning spelen.
1. a3. Bederft niets. Het wil zwart verleiden om 1. ... Dxb2 2. Pa4 te spelen.
- 3) 1. Pe7+ Txe7 2. Dxf5 (uitschakelen verdediging): WL/onderbreken toegang
- 4) 1. ... c4 2. bxc4 2. Le2 c3 richten en dubbele aanval: pion) 1. ... dxc4 (aftrekaanval)

- 5) 1. ... d5 (1. ... e1D? 2. b8P#) 2. b8D Db4+ 3. Dxb4 axb4 4. Lxe2+ Kb7 (verdedig tegen mat)
- 6) 1. Pg3 Tg5 (1. ... Th3 2. Pf5+ richten en dubbele aanval: paard) 2. f4 aanval op een gepend stuk en dankzij een gepend stuk is geen goede verdediger)-
- 7) 1. Dxa5 Pxa5 2. Lc7 (lokken en dubbele aanval: loper)
- 8) 1. Pd6 a1D (1. ... cxd6 2. c7 a1D 3. c8D#) 2. Pf7# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Kh8 2. Te5 f6 andere zetten helpen niet (2. ... Lxe5 3. f6; 2. ... Tg8 3. Dxc8+)
- 10) 1. g4 Dh6 2. Lf5 (penning: uitschakelen verdediging en aanval op een gepend stuk)
- 11) 1. Pc5+ Ka5 2. Tb7 Le7 3. b4# (mat in drie)
- 12) 1. ... b5 2. Dxb5 Tb8 (lokken en dubbele aanval: röntgenaanval)

26

- 1) 1. ... Tb4 (1. ... Tb5 2. g5+ Txc5 3. Tc6+) (verdedig tegen mat)
- 2) 1. Txb7 Txb7 2. Ta8+ Ke7 3. Ta7 (vrijpion verzilveren)
- 3) 1. Le6 Dxe6 (1. ... Pxe1 2. Lxg4 Txe2 3. Lxe2) 2. Dxd2 (2. Dxe6?? Txe2#) (verdedig tegen penning)
- 4) 1. Dc4. Ruilen ja of nee is de keus. Nee! Zwarte koning staat nog in het midden en de damezet wint een tempo en nog een tempo na 1. ... Dc7 (1. ... Ld7 2. Pg5) 2. Pb5
1. De2. Is zeker nog wat na 1. ... Dc7 2. Pb5 en 3. Pd6+. Wit staat goed maar heeft te weinig stukken in de aanval om direct te winnen.
1. Dxd8+ Lxd8) (penning: aanval op een gepend stuk)
- 5) 1. Dd7 De4+ 2. Kh2 De7 3. Dxe7 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 6) 1. Dxd2 Lxd2 2. Pf6+ (uitschakelen verdediging: weglokken en dubbele aanval: paard dankzij een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 7) 1. Dg8+ (1. Txf2? Td1+ 2. Tf1 Dg2#) 1. ... Dxc8 2. Lxg8+ Kxg8 3. Txf2 (verdedig tegen mat – aanvaller ruilen)
- 8) 1. Le3+ g5 2. Lc5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning en verzwakking uitlokken
- 9) 1. Lc4+ Kh8 2. Pxe7 Dg6 3. Pxf8 (koningsaanval): toegang)
- 10) 1. Te7+ Kd8 2. De8+ (2. Pxe6+ Dxe6+) 2. ... Dxe8 3. Pxe6# (dubbelschaak en weglokken verdediger)
- 11) 1. Dd7 (1. g4 Dxc3 2. Txc3 Td1+ 3. Kg2 Lf1+) 1. ... Dg5 2. h3 of 2. Dxd8+ (verdedig tegen mat)
- 12) 1. ... Le6 2. Dg3 (2. Lxc7 Lxh3) 2. ... Dd8 dekt f6.

27

- 1) 1. Dh4 Pf6 2. Txd6 (2. Txf6 Txf6)
- 2) 1. Lb2+ Kg8 2. Lf6 (2. Ld4? Td8)
- 3) 1. Txe7+ Dxe7 2. Lf6+ Txf6 3. Dxf6+ (koningsaanval: toegang)
- 4) 1. b4 (1. T1e3? b4 2. Kb3 b5) 1. ... g2 (1. ... Tc8 2. T1e3 Tc7 3. Tc3+) 2. T1e3 g1D

3. Tc3#
- 5) 1. Ta1+ Pa4 2. Txa4+ bxa4 3. Lc4# (mat in drie)
 - 6) 1. Pb5 cxb5 2. Dc2+ (uitschakelen verdediging door weglommen en dubbele aanval: dame)
 - 7) 1. dxc6 (de pijl in het diagram geeft de zwarte laatste zet aan) 1. ... bxc6 2. Dxd6 Le6 3. Dxc6
1. b5 Pc7 2. 0-0
1. Tb1
 - 8) 1. ... Lc4 2. Dxc4 (2. Pd5 Lxe2 3. Pxe7 Lxb2; 2. De3 Pg4) 2. ... Lxc3# (baanruiming, weglommen en dubbelschaak)
 - 9) 1. Kh3 (1. Kg3? Txg4+ 2. Kxg4 Dg2+ 3. Kh5 Dg5#; 1. Kg1? Txg4+ 2. fxg4 Dg2#; 1. Kh1 Pf2+ 2. Txf2 Dxh7+ 3. Txx7 Txg4) (schaak opheffen) Alle mogelijkheden aflopen, keuze maken door zetten te elimineren en de beste spelen.
 - 10) 1. Txx4+ Kg5 2. f4+ Kxx4 3. Th7+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
 - 11) 1. b3 (1. b4? a5; 1. Kb6? Kd5; 1. Kc6? Ke5) 1. ... Ke5 (1. ... Kd7 2. Kb6) 2. b4. Wit moet na het slaan van de a-pion een sleutelveld (kunnen) bezetten. Eerst afhouden. (*Faucher 2004*)
 - 12) 1. Txe5 fxe5 2. Lxe5 e6 3. Lxg7 (dubbele aanval met twee stukken door toegang)

28

- 1) 1. ... Le4 2. Lxe4 (2. Ka1 Txg6) 2. ... Txg3 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 2) 1. ... Tg3+ 2. Kxg3 Dg7+ 3. Kf3 Dg4# (magneet)
- 3) 1. ... Pxd4 2. Dxd4 Txg5 3. Dc5+ Zwart moest bijtijds zien: dat de toren op f8 ongedekt komt te staan en de koning op de c-lijn een beschermer minder heeft. MC Klein plan - Stuk actief: dame paard
- 4) 1. ... Db5! Dame actief neerzetten en het paard helpen.
1. ... Pd3+ 2. Kf1 Db5 3. De2 Wit is er veel beter vanaf gekomen dan bij de vorige zet.
1. ... a5
- 5) 1. ... Txa2+ 2. Kxa2 Pb4+ 3. Ka1 Da6+ (koningsaanval: toegang en openlijn benutten)
- 6) 1. Pd7 Tf7 (1. ... Df7 2. Pxf8) 2. Pc5 (richten en dubbele aanval: paard)
- 7) 1. Pb6+ Kd8 2. Tc1 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Een moeilijk dekbare dreiging.
- 8) 1. ... Df3+ 2. Lf4 Dh3+ 3. Dg4 Dd3# (uitschakelen verdediging: blokkeren)
- 9) 1. Kg3 (1. Kg1? Dd1+ 2. Kh2 Pf3+) (schaak opheffen) Rekening houden de mogelijkheden en denken dat na 1. Kg1 zwart ook wel eeuwig schaak moet geven.
- 10) 1. Txd7 Txd7 2. Pc5 (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 11) 1. Pa6 Kc6 2. Pb4+ (vrijpion verzilveren)
- 12) 1. Pd8 (1. Pd4? Te5) 1. ... Kg8 (1. ... Ta5 2. Tf8+) 2. Pe6 (%Q) 2. ... h6 (2. ... Ta5 3.

Tf8#) 3. Pxc5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken. Leidt tot een winnende dubbele aanval.

29

- 1) 1. Txf7 Dxf7 2. Pxd6+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. ... Pg8!
1. ... Ld4+
1. ... Lxc3 2. Dxc3) 2. Pxd4 cxd4 3. Pb5
- 3) 1. Ke5! (1. Kd5? Kb4 2. Kd4 Ka3 3. Kd5 Kxa2 4. Kc6 Kb3) 1. ... Kb4 2. Kd5.
Prachtig. Wit moet een omweg nemen om verder te komen. (*Conrady 2004*)
- 4) 1. Ph5 Dc8 2. Pxd7 (2. Lxd7)
- 5) 1. Tf8+ Kxf8 2. Df2+ (verdedig tegen mat)
- 6) 1. g4 g6 2. h4 (2. De3? Txf5) (verdedig tegen penning)
- 7) 1. Dh8+ Lxh8 2. Tg8+ Ke7 3. Te8# (mat in drie)
- 8) 1. Lxg4 Lxg4 2. f4+ (uitschakelen verdediging en dubbele aanval: pion)
- 9) 1. Pg5+ Kg8 2. Pe6 Kf7 3. Pg5+ (remise door eeuwig schaak)
- 10) 1. ... Te1+ 2. Kh2 Tcc1 3. Tg6 h4 Wit loopt mat.
- 11) 1. Dh2+ Kg6 2. Dg2+ Dxd2 3. g8D+ (jagen en lokken en röntgenschaak)
- 12) 1. d7+ Kf7 2. d8P+ Remise door onvoldoende materiaal. (*Akobija 1987*)

30

- 1) 1. ... Pxe2 2. Txd8+ Txd8 (aftrekaanval)
- 2) 1. ... Pc3 2. De1 (2. Lxc3 Pe3+) 2. ... Pxb1 (dubbele aanval: paard) (uitschakelen verdediging door weglukken)
- 3) 1. Lxd4+ Lxd4 2. b4+ Kd6 3. Kxd4 Ke6 4. b5 (vrijpion verzilveren)
- 4) 1. Ld3 Ke8 2. Lb5+ Kf8 3. Th8# (aftrekaanval en kopstuk richten)
- 5) 1. ... Th3 2. Tf8 Th8 (verdedig tegen vrijpion)
- 6) 1. g6 Lxg6 2. Lxg6 (koningsaanval: uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 7) 1. ... Kxe5 2. d7 Pf4+ 3. Kc4 Pe6 (verdedig tegen vrijpion)
- 8) 1. Tf2 Dg6 2. Lh5 (penning: aanval op een gepend stuk en uitschakelen verdediging)
- 9) 1. ... Td8 2. fxe6 De nieuwe vrijpion op de d-lijn is niet te stoppen
- 10) 1. Pf3 Paard activeren. Zwart staat machteloos tegen Pe5 of Pg5.
1. Tfe1. De toren activeren is te langzaam. Zwart heeft voldoende verdedigers na 1. ... c4 2. b4 Te8. Het punt f7 is het kwetsbare punt en daar moet wit op spelen.
1. c4. Zwart brengt als een haas de dame in de verdediging met 1. ... Db4 2. Pf3 (2. Tfe1 Te8) 2. ... Db6. De d-pion is niet zo van belang als je een stuk voorstaat.
- 11) Tf6+ (1. Pd6+ Kf6 2. Pc8+ Kf7 3. Pxa7 Tb2+) 1. ... Lxf6 2. Pd6# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 12) 1. Df7+ Lxf7 2. Pe8+ Kf5 3. Pxd7# (mat in drie door toegang, dubbelschaak en jagen)

31

- 1) 1. ... P_{xg5} (1. ... d_{xc4?} 2. D_{a4}) 2. P_{xg5} d_{xc4} (lokken en aftrekaanval)
(uitschakelen verdediging)
- 2) 1. L_{f6} g₆ 2. D_{e3} (2. D_{g5?} P_{c5}) (koningsaanval)
- 3) 1. D_{e6+} K_{c7} 2. D_{d6+} K_{c8} 3. D_{d8#} (mat in drie)
- 4) 1. L_{f3}. Zwart wil c₅ doorzetten (ineens kan dat nog niet) maar na een zet als D_{c7} wel. Witte centrum aantasten en L_{b7} activeren. Na de loperzet lukt dat niet zo maar: 1. ... D_{c7} 2. L_{f4} L_{d6} 3. D_{c3} en 3. ... c₅ faalt op 4. d_{xc5}. Hoef je allemaal niet van te voren te zien, wel is fijn als je aanvoelt dat de loper naar f₃ moet.
1. L_{f4}. Kan ook maar een beetje zonder van de loper. Na 1. ... P_{x4} 2. D_{x4} blijft wit een tikje actiever staan.
1. L_{d3}. Zwart kan kiezen 1. ... D_{c7} 2. L_{f4} L_{d6} is normaal. Ineens 1. ... c₅ kan ook want 2. d_{xc5} D_{c7} redt.
Geen van de zetten is echt slecht.
- 5) 1. ... D_{b1+} 2. P_{xb1} c_{1P+} (veldruiming en dubbele aanval: paard)
- 6) 1. ... L_{xc4} 2. P_{a4} D_{a6} Zwart profiteert van de penning, wit ontpent met aanval op de dame en dekt L_{b2} en zwart redt met de tegenaanval op P_{a4}.
- 7) 1. c₄ L_{xc4} (1. ... P_{c3} 2. c_{xd5+} kost een stuk) maar 2. L_{e4+} is nog erger. Wit lokt de loper weg.
- 8) 1. D_{f4} (1. K_{h1} D_{d2}) Gemene stelling omdat koningsaanval voor de hand ligt. Het is eenvoudige stap 2 (penning: pen)
- 9) 1. T_{c3+} K_{b7} 2. L_{f3+} K_{a7} 3. T_{c4} Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Aanval in het eindspel kan ook.
- 10) 1. K_{h8} (1. K_{f8} K_{f6} 2. K_{g8} K_{e5} 3. K_{g7} K_{f4}) Afhouden voorkomen. (*Selman 1939*)
- 11) 1. ... P_{x4} 2. L_{xd8} P_{c5} Ontpennen en tussenzet.
- 12) 1. T_{f8+} T_{e8} 2. D_{e7} Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning en onderste rij uitbuiten. (uitschakelen verdediging)

32

- 1) 1. ... T_{xd1} 2. P_{xd1} (2. T_{xd1} L_{xc3} is aftrekaanval) 2. ... L_{e7} (aftrekaanval leidt tot röntgenaanval) Kopstuk dekt staartstuk.
- 2) Zwart staat actief, penning van P_{c3} is prettig. Twee zetten steken er bovenuit. De stelling moet wel open.
1. ... d₅. In een betere stelling is het goed om de tegenstander op meer punten aan te vallen. Zwart verhoogt de druk op e₄, kan de d-lijn eventueel openen. Slaan kan niet 2. e_{xd5} L_{h3} 3. g₃ D_{f6} en 2. K_{h1} d_{x4} en a₅.
1. ... d₆ 2. K_{h1} f₅ zet wit onder druk.
1. ... D_{h6}. Het goede idee op het verkeerde moment omdat de dreiging L_{h3} uit de stelling is. Na 2. D_{e1} is 2. ... f₅ weer het juiste plan.
- 3) 1. D_{f7} (1. T_{h4+} D_{xh4} 2. g_{xh4} T_{g8}) Rekening houden met de mogelijkheden van de tegenstander. Nu kost 1. ... T_{g8} 2. D_{xd7} gewoon een stuk.
- 4) 1. D_{g4+} K_{f2} 2. D_{h4+} (afwickelen naar een pionneindspel)
- 5) 1. L_{g7+} (1-0) 1. ... K_{xg7} 2. D_{xg5+} K_{h8} 3. D_{xf6#} (magneet) (*Spasov-Erturan, Izmir*)

2002)

- 6) 1. ... Tc1+ 2. Kg2 Td1 (verdedig tegen vrijpion)
- 7) 1. ... Lb4 2. Pxd5 Pd4 (aftrekaanval)
- 8) 1. Lb5 (aftrekaanval en een gepend stuk is geen goede verdediger). 2. Dc8# is een dreiging.
- 9) 1. La4+ Kd8 2. Dg5+ Kc8 3. Pe3 (verdedig tegen mat door tegenaanval)
- 10) 1. ... Le6 2. Lxe4 Dxd4+ (verdedigen door tegenaanval - penning)
- 11) 1. ... f1P+ 2. Kh3 (2. Kh1 Tg1#) 2. ... Th8+ 3. Kg4 Pe3+ (jagen en dubbele aanval: paard)
- 12) 1. ... Dc1+ 2. Lb1 Ld4+ 3. Txd4 Dc3# (uitschakelen verdediging door blokkeren)

33

- 1) 1. Te2 Lc3 2. Tc2 (2. Te3 2. ... Lb2 3. Tb3) (insluiten)
- 2) 1. ... Tg3 2. hxg3 Pe2+ 3. Kh2 Dh5# (koningsaanval en toegang)
- 3) 1. e4+ Kxe4 2. Te6+ Kd5 3. Te5# (lokken en jagen en mat in drie)
- 4) 1. ... Dh5 Dame actief houden. Het is gemakkelijk te zien dat 2. Df4 Le5 niet gaat. Zwart gaat met zetten als Le5 en f5 verder. De witte lichte stukken staan op de damevleugel te niksen.
1. ... Df6. Dameruil vermijden is goed maar de dame staat de koper en de f-pion in de weg.
1. ... Dxc3+. Is goedgekeurd als 2. hxg3 Lxc3 3. bxc3 Pe2+ van te voren is gezien.
- 5) 1. Pxb6 Txb6 2. Txc8 (2. Lxb6 Dxb6+ met schaak) (*Ris-Swinkels, Nijmegen, 2001*)
- 6) 1. Pxf7 (1. Pb5 Td5) 1. ... Txd4 2. Pxb6+ Kf8 3. Tc8+ (verdedig tegen penning door tegenaanval)
- 7) 1. Dh5+ Kg3 2. Dh2+ Kg4 3. Dxd6 (jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 8) 1. ... b5+ 2. Ka3 (2. axb6 Ta2+ 3. Kb5 Txa8) 2. ... Tb3+ 3. Ka2 Tb2+ (verdedig door eeuwig schaak)
- 9) 1. Pf6 Df1+ 2. Txf1 Txe8 3. Pxe8 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 10) 1. ... Tcd8 2. Dc4 Dd7 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 11) 1. ... Df1+ 2. Ke3 Dc1+ 3. Kf2 Dxf4 (eeuwig schaak vermijden) (*Delleman-Miedema, Schagen 2003*)
- 12) 1. ... Kf8 (1. ... Kh7? 2. Pf5; 1. ... Kh8? 2. Pf5) (schaak opheffen en verhinderen dat er aanvallers bijkomen)

34

- 1) 1. f8P+ (1. f8D Le2+) 1. ... Kg7 2. Pe6+ (verdedig tegen met minorpromotie en pat) (Kivi, 1935)
- 2) 1. Pd4 Dxa2 2. Dc1 (vrijpion verzilveren)
- 3) 1. d7+ Kxd7 2. Dg7+ Dxc7 3. hxg7 f2 4. Kg2 a3 5. g8D Toreneindspel
- 4) 1. Ta5+ Ke6 2. Txg5 met remise. Verleidelijk is 1. Ke2 met hoop op winst maar 1. ... Kc4 2. Ta4+ Kb3! 3. Ta5 Tg3 is (nog) geen remise.
- 5) 1. ... d5. Houdt een wit stuk van d5 weg. De twee pionnen beheersen het centrum zonder dat ze zwak zijn. (*Bernauer-Schlenker, 1975*)

1. ... Dd7 2. Pd5 is een stuk minder goed.
1. ... h6 Onnodig het paard doet geen kwaad. Na 2. Pge4 ruilt wit een paard en heeft controle over d5
- 6) 1. La7 (jagen en dubbele aanval: paard) JA KW uit MDD
- 7) 1. Dg4 Kwetsbaarheid uitbuiten, geen verdedigers.
- 8) 1. ... Lf2 2. Lxf2 Txh2+ 3. Pxh2 Dg2# (koningsaanval - onderbreken)
- 9) 1. Pc2! (1. Txf2? pat) 1. ... f1D 2. Pb4# (pat vermijden)
- 10) 1. ... Td3 2. Lxd3 Dc3# (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 11) 1. b5! a5 2. Dc2+! Kxc2 Verdedig door pat (*Kovalenko 2000*)
- 12) 1. Txd8 (1. Pf5? Txd3 2. Txd3 Lf8) 1. ... Lxd8 2. Pf5 c5 3. Pg7 (uitschakelen verdediging en penning: aanval op een gepend stuk) Kruispenning

35

- 1) 1. Ta6+ Kb2 2. Ta7 (penning: staartstuk jagen en aanval op een gepend stuk – kruispenning)
- 2) 1. ... Tf8 2. Pxd6 Dh3 (koningsaanval)
- 3) 1. ... a5 2. Da3 b4 3. Da4 bxc3 (jagen en dubbele aanval: pion)
- 4) 1. Pxe5? (1. c3) 1. ... Pxe5 2. Dxh5 Lg4 (insluiten)
- 5) 1. c5 Dxc5 2. Tc1 (lokken en dubbele aanval: röntgenaanval) Minorpromotie -
- 6) 1. e8T (1. Pd7 Ta8+) (pat vermijden)
- 7) 1. ... Pf5 2. g4 Le7 3. gxf5 Lxg5 (insluiten) (uitschakelen verdediging) (Sverre, 2000) Aanval in eindspel
- 8) 1. Ke3 Td5 2. Lf2 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Kf8. In het eindspel moet de koning meespelen en hier houdt de koning ook nog de toren van de zevende rij af.
1. ... f6. Onnodig tegenspel toelaten. Wit kan zijn toren activeren en heeft meer spel van in de vorige variant. 2. Te7 a5
1. ... h6 laat ook de witte toren te gemakkelijk binnenkomen: 2. Te8+.
- 10) 1. Lxf6 Lxf6 2. a7 (vrijpion verzilveren)
- 11) 1. Ta5+ Ke6 2. Tgx5 met remise. Verleidelijk is 1. Ke2 met hoop op winst maar 1. ... Kc4 2. Ta4+ Kb3! 3. Ta5 Tg3 is (nog) geen remise. Dubbele opgave!
- 12) 1. Ta4+ Kxa4 (1. ... Lxa4 2. b4+ Kb5 3. Pd6# lokken en blokkeren) 2. Pc5+ Ka5 3. b4# (magneet) (*Bondar 1988*)

36

- 1) 1. Txa4 Lxa4 2. Df5 (weglokken en dubbele aanval: dame)
- 2) 1. Pxg6 fxc6 2. Tg7+ Kh8 3. Txf8+ (koningsaanval en toegang) (uitschakelen verdediging door slaan)
- 3) 1. Dxe5 Txe5 (1. ... dxe5 2. Pf6+) 2. Pf6+ Kf7 3. Pxh5(slaan en dubbele aanval: paard) (*Gereben-Doncevic, Zürich 1985*)
- 4) 1. ... dxe4. Sterk maar niet zo gemakkelijk te vinden. Na 2. Tb7 Lxd4 3. exd4 (3. Txd4 Tc2) 3. ... Tec8 activeert zijn torens (ruilt op c2 of Te1 en de andere toren naar c1, al naar gelang wat wit speelt)

- 1. ... Lxd4 2. Txd4 dxe4 3. Td7 geeft juist wit de actieve torens.
- 1. ... Txe4. Nu blijft d5 zwak en wit kan zijn torens activeren: 2. Tb8+ Lf8 3. Td8 Tc5 4. Tb2.
- 5) 1. ... Pc3 2. De1 Pd3 (jagen en insluiten)
- 6) 1. d6 cxd6 (1. ... Te6 2. Kxc7) 2. Kxd6+ (baanopening en aftrekschaak)
- 7) 1. Td7 Dxd7 2. Lxd7 (uitschakelen verdediging: weglokken+mat)
- 8) 1. g4 Pg3 2. Lc3+ Makkelijk te vinden omdat elke andere zet direct verliest (er dreigt mat op e2)
- 9) 1. Dg8+ Kf5 2. Dd5+ Dxd5+ 3. Kxd5 Kg4 4. a4 f5 5. Ke5 (afwikkelen naar een pionneneindspel)
- 10) 1. De4+ Txe4 2. Txd7 (uitschakelen verdediging, tussenzet, verdedig tegen penning en insluiten en ook nog prachtig)
- 11) 1. Df7 Le7 2. Dg8+ Txg8 3. Pf7# (blokkeren) (*Janosevic-Forintos, Titovo 1966*)
- 12) 1. Kh3 h6 2. Lg1 (verdedig door pat)

37

- 1) 1. ... Dh4 2. Te4+ Kf5 (verdedig tegen mat)
- 2) 1. ... Ke8 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. b6. Noodzakelijk. Alles bij wit is beter maar de stelling is tamelijk gesloten. Als zwart b6 en Ld6 kan spelen dan is het lastig om verder te komen. Na 1. ... cxb6 2. Tab1 Ta6 3. d6 is de winst al bijna binnen.
 - 1. Pe4 Paard activeren is niet slecht maar na 1. ... b6 moet wit de stelling openen met 2. d6 en dan kan zwart zijn looper tegen het sterke paard ruilen. Wit blijft beter staan (toren wordt actief) maar zwart heeft tegenkansen (na Txb6 komt Td8)
 - 1. Tab1 De voorbereiding op een sterk plan (b6) maar zwart voorkomt het met 1. ... b6)
- 4) 1. Pg5+ Kh8 2. Dh3+ Kg7 3. Dh7+ Kf6 4. Df7# (koningsaanval)
- 5) 1. ... Ke4 (afhouden wint een tempo en zo komt de koning bijtijds op f8, de verdediging tegen de randpion) 2. Kh3 (2. c5 Kd5 3. Kf4 Kxc5 4. Kg5 Kd6 5. Kxh5 Ke7 6. Kg6 Kf8) 2. ... Kd4 3. Kg3 Kxc4 4. Kf4 Kd5 5. Kg5 Ke6 (*Motwani-Shaw SCO ch 1993*)
- 6) 1. Te3 Lxc4 2. Ta3 (insluiten)
- 7) 1. ... Txd5 2. Dxd5 Td8 (lokken en dubbele aanval: röntgenaantal)
- 8) 1. Pe1 Dxc4 2. g4 (ontpennen door het pennende stuk weg te jagen)
- 9) 1. ... Le2 2. Dxe2 Dxe2 3. Pxe2 Txd1 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 10) 1. ... d4 2. Txa2 dxe3+ 3. Kxe3 Lxa2 (aftrekaanval en tussenzet) M3
- 11) 1. c5 Lxc5 2. Ta8+ Kb6 3. Ta6# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 12) 1. Kf1 (1. Kg2? Pe1+ 2. Lxe1 Txc2+; 1. Kh1? Txc2 2. b8D Txf2) 1. ... Txb7 (1. ... Ph2+ 2. Kg2 Txc2 3. b8D Pg4) 2. Kg2 Tb3 (schaak opheffen en tegenspel vermijden)

38

- 1) 1. ... T8h4. Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Er dreigt T_{xg}4+ en na 2. T_g2 komt 2. ... f5+
 1. ... Ta8. Toren achter de vrijpion is een regel maar zonder hulp krijgt zwart de a-pion niet verder. Wit speelt zijn paard om 2. P_b4. Niets!
 1. ... L_g1. In principe een ruil van a-pion tegen h-pion. Geen goed plan want de kwetsbare koning op e4 wordt na ruil van stukken ineens een heel actief stuk. Wit boft wel dat na 2. T_{xa}4 T8h4 3. P_d8+ kan volgen (L_b6 is immers weg).
- 2) 1. D_d8 D_c6 2. D_f6 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Dankzij de zwakke onderste rij kan wit zijn dame erbij halen.
- 3) 1. D_b3+ K_h8 2. P_f7+ T_xf7 3. D_xf7)richten en dubbele aanval: paard)
- 4) 1. ... f5 2. L_c6 D_f7 3. L_d5 T_xd5 (insluiten)
- 5) 1. T_h6 D_f5 2. D_xf5 T_xf5 3. e7 (3. T_xh7+ K_xh7 4. e7) (vrijpion verzilveren)
- 6) 1. ... D_c2+ 2. D_g2 (2. K_h1 D_d1+) 2. ... T_xh4+ (2. ... T_f2? 3. T_f6+) 3. K_g1 T_g4 (penning: kopstuk lokken en pen
- 7) 1. ... T_d5 2. e8D P_f3+ 3. L_xf3 T_e5+ 4. D_xe5 (verdedig tegen vrijpion door pat) (*Pogosiants 1977*)
- 8) 1. ... P_f6 (1. ... D_xe5+ 2. L_xe5 L_b4+ 3. K_d1) (verdedig tegen dubbele aanval)
- 9) 1. T_d6 P_h5 2. T_{xa}6+ K_b8 3. T_b6+ (3. D_b5+) (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 10) 1. ... T_xe5 2. d_xe5 d4 (weglocken en dubbele aanval: pion)
- 11) 1. ... P_{xa}2 2. P_{xa}2 b3 3. K_c3 b_{xa}2 (vrijpion maken)
- 12) 1. e6 f_xe6 2. L_xf5 (penning: kopstuk lokken en een gepend stuk is geen goede verdediger)

39

- 1) 1. D_xb8 T_xb8 2. P_a6 (lokken en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. ... L_d8. Noodzaak. Het paard van g4 kan terug naar f6. De volgende zet kan 2. ... L_e6 zijn.
 1. ... T_e8. Onverstandig, de aftrekaanval 2. P_b4 wint. Pas op met zetten die een kwetsbaar punt ongedekt zetten.
 1. ... L_f6. Staat na 2. h3 het paard in de weg.
- 3) 1. ... D_e1+ (1. ... T_e2+? 2. K_f3) 2. K_f3 L_e2+ 3. T_xe2 D_xe2# (mat in drie)
- 4) 1. g4 (1. g3? K_h5). Wit moet deze keer juist geen tempo sparen.
- 5) 1. P_f8 (dreigt mat) 1. ... D_xf8 (1. ... D_xc3 2. T_a8+ en mat; 1. ... K_d8 2. P_xe6+ paardvork) 2. T_a8+ K_d7 3. T_xf8 (lokken en röntgenschaak.
- 6) 1. L_g2+ K_e5 2. T_e3+ f_xe3 3. f4# (mat in drie)
- 7) 1. D_xh6 L_h7 2. L_c2 (koningsaanval)
- 8) 1. ... e3 2. D_xe3 D_c5 (penning: staartstuk lokken en pen – kruispenning)
- 9) 1. D_b7+ K_a5 2. D_b4+ K_a6 3. D_{xa}4# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. ... e_xd4 2. L_{xb}4 P_{xb}4 3. D_xd4 (dubbele aanval: dame)
- 11) 1. T_{xa}5 D_{xa}5 2. D_f6 Insluiten: (uitschakelen verdediging: weglocken+mat)

- 12) 1. ... c5 2. Pg5 Pb6 3. Pxe6 Pxa8 4. Pxc7+ Pxc7 (uitschakelen verdediging en insluiten)

40

- 1) 1. Tg7+ Kh3 2. Tg6 Tgx6 3. hxg6 Ta8 (3. ... Tgx3 4. Td3) 4. Kxe5 Kxg3 5. g7 h5 6. Kf6 (vrijpion verzilveren maken en verzilveren)
- 2) Th7 Kxh7 2. Df7 (koningsaanval)
- 3) 1. ... Txb6 2. Dxb6 Pd4 3. Dxf6 Pxe2+ 4. Kh1 Lxf6 (tussenzet) (*De Wind-Michielsen, Den Haag 2001*)
- 4) 1. Lc3 Da3 2. Pc2 Dxc1 3. Txc1 (insluiten)
- 5) De stand is gelijk. Opvallend zijn de verdwaalde lopers in de hoeken. Stel eerst vast wat er dreigt.
1. ... Lf3. Pareert de dreiging en verhindert de rokade. De loper is gewoon een actief stuk.
1. ... Kd7. Zwart wil geen tempo verliezen met een loper zet. Na 2. 0-0-0 Ld6 is er de tegenaanval op La8. Slimmer is daarom 2. Ke2 Ld6 3. Ld5 (nu kan Lf3 niet.
1. ... Lb4 De gespeelde zet uit een -12 partij. Ontwikkelen en toch geen stuk verliezen. Knap gezien maar na 2. 0-0-0+ Ke7 bleek de tussenzet 3. Pd5+ Pxd5 4. Lxd5 sterk. De witte stukken werken beter samen.
- 6) 1. La4+ Kxa4 2. Ta1+ Kb5 3. Ta5# (magneet)
- 7) 1. g4+ Pxg4 2. Tf4+ Lxf4 3. e4# (uitschakelen verdediging door blokkeren) (*Runquist 1962*)
- 8) 1. Td7 (1. Pd3? Lc4 2. Td7 Lxd3 3. Txd6 Lxf1; 1. Ta5 Td1 2. Pd3) 1. ... Lxe5 2. Txd5 (verdedig door tegenaanval)
- 9) 1. Tgx7+ Kxg7 2. Dxb2 (penning: kopstuk lokken en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 10) 1. e4 Dxd6 (1. ... dxe4 2. Pxe4) 2. e5 (verdedig tegen insluiten door tegenaanval)
- 11) 1. ... g3 2. Le1 Dd1 (2. ... Db1) Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. ... Texd8 (1. ... Taxd8 2. Lxc4 Txd4 3. Lb5) 2. Lxc4 Txd4 Je zal wel met de e-toren moeten slaan anders zou dit geen opgave zijn. Slimme redenering alleen heb je in de partij daar niets aan. Daar moet je zien dat wit dankzij een tegenaanval gebruik kan maken van de toren op e8.

41

- 1) 1. Lc6 g6 (1. ... Pe8 2. Td8 Kf8 3. Txc8) 2. Td8+ Kg7 3. Txc8. Moeilijk? Integendeel, met de juiste oplosstrategie een makkie. Wat is kwetsbaar? Mat op de onderste rij en een dubbele aanval op d8 als zwart een luchtgaatje zou maken. Waarom werkt 1. Td8+ niet; vanwege 1. ... Te8. Welke manieren ken ik om die verdediging uit te schakelen? De zet 1. Lc6 is dan logisch, slaan van de verdediger (2. Lxe8). Vanwege het mat staat de loper veilig.
- 2) 1. De5 (penning: pen)
- 3) 1. ... Te6 (1. ... Lc8 2. Dg5+ Kh7 3. Pe4) (verdedig tegen koningsaanval)
- 4) 1. La6 (1. Lf1 Pb1) 1. ... bxa6 2. Kxa3 (afwikkelen naar een pionneindspeel)

(naar *Bondarenko 1946*)

- 5) 1. ... Dc4+ 2. Kg2 Dc13. De2 d1D 4. De5+ Kh6 (vrijpion verzilveren)
- 6) 1. Dh7+ (1. Lh7+ Kh8) 1. ... Dxh7 2. Lxh7+ Kxh7 3. Txa8 (materiaalwinst dankzij een tussenzet)
- 7) 1. Dd6+ Pge7 2. Dd8+ Pxd8 3. Txd8# (mat in drie - blokkeren)
- 8) 1. ... Pxg3 2. Kxg3 Lxe1+ 3. Txe1 Txb1 (lokken en aftrekaanval)
- 9) 1. De5. Alleen deze zet wint. Wit buit de penning uit. Zwart kan nog even spelen maar niet lang: 1. ... Dxc4 2. Dxe8+ Dg8 3. Dxd7 en alles maal g7 en de d-pion loopt.
1. Lc3? Zwart heeft maar een antwoord: helaas wel afdoende: 1. ... Dxd6). De witte stukken blijven actief maar dat is onvoldoende bij een achterstand van 5 pionnen.
1. Le6? Dxd4 2. Lxd4 Pxd6 Het toelaten van dameruil is natuurlijk kansloos. Het is geen toveren.
- 10) 1. Dh6 gxh6 2. Th8# (koningsaanval) Het missen van een gepend stuk is geen goede verdediger is de meest gemaakte fout, ook op grootmeesterniveau. Eerst staat de g-pion gepend maar alleen omdat na slaan op h6 ook het paard gepend staat.
- 11) 1. Tb6+ Ld6+ 2. e5 Kxe5 3. Txa6 (dubbele aanval: toren dankzij een tussenzet)
- 12) 1. Pxc5 Lxc5 2. Txc5 De7 (deze zet is weggevallen) 3. d6 (verdedig tegen dubbele aanval door tegenaanval)

42

- 1) 1. Tf2 Kh3+ 2. Kh1 Txg7 3. Th2+ Kg4 4. Tg2+ (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. ... Kf8 (1. ... g6 2. fxg6 Lxf6 3. gxh7+) (verdedig tegen mat)
- 3) 1. Pb6 Pfd7 (1. ... axb6 2. Lxb6#) 2. Pxa8 (insluiten)
- 4) 1. Tc2 Tad8 2. Ke1 (2. f4 Td2) (insluiten)
- 5) 1. ... Lg2+ 2. Kxg2 (2. Txg2 Df1+) 2. ... Pe1+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 6) 1. ... b5 2. De4 Pf6 (verdedig tegen dreiging)
- 7) 1. ... Pxc3 2. Dxc3 Lb4 (lokken en dubbele aanval: röntgenaantal)
- 8) 1. Pf5 (koningsaanval: toegang en lijn openen)
- 9) 1. Db7 a6 2. a4 (penning: pen en aanval op een gepend stuk)
- 10) 1. Kc2 (verdedig tegen vrijpion)
- 11) 1. ... Df2. Weggaan is de beste mogelijkheid.
1. ... Ld4 2. Td1 de penning weerlegt de loperzet.
1. ... Te8. Goed als wit gedwongen zou zijn op b2 te slaan. Dat is hij niet 2. Te1 wint.
- 12) 1. Tf7+ (1. gxh7? g6+) 1. ... Dxf7 2. gxh7 g5 (verdedig door pat)

43

- 1) 1. Tae1 Kf8 2. T7e3 (verdedig tegen dreiging) Er dreigde 2. ... Le6.
- 2) 1. ... De1+ 2. Kh2 Te3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. ... Dh8+ 2. Kg5 Df6+ 3. Kh6 Dh4# (mat in drie)

- 4) 1. Ke4 (1. Ke3 h3 2. gxh3 Kc5=) 1. ... Kc5 2. Kf5! (2. Kf4? h3 3. gxh3 Kd6=) 2. ... h3 (2. ... Kd6 3. Kg4) 3. gxh3 Kd6 4. Kf6 Afhouden en baanwisseling van de g-pion ongevaarlijk maken (*Moravec 1952*)
- 5) 1. Dc8+ Tf8 (1. ... Kg7 2. Dd7+) 2. Dc3+ Kg8 3. Dxd2 (jagen en dubbele aanval: dame)
- 6) 1. Dg6+ Lxg6 2. Pg5+ hxg5 3. hxg6# (koningsaanval - lijn openen)
- 7) 1. h5 hxg5 2. Td8. Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. Dd5 Lc4 (1. ... Kf7 2. f5) 2. Dxc4 (penning: pen en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 9) 1. f4 Lf6 2. Ld8+ (jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 10) 1. Pxe5. Veel zwarte stukken staan op de koningsvleugel gericht. Aanvallers ruilen is dan een goed plan: 1. ... Lxe5 2. c4. Gelijk spel.
1. Pd4. De partijzet laat de goede looper ruilen en dwingt de dame in een passieve positie: 1. ... Pxd3 2. Dxd3 Lg6 3. Df1. Na een zet als 3. ... a6 controleert Pd4 wel velden maar het kan niet actiever worden.
1. Le2. Zo'n zet is pas nodig als er echt iets mis is. De looper verdedigt maar ruil op e5 is dan logischer. Nu jaagt zwart de dame ook naar een slechter veld: 1. ... Lg6 2. Dc1.
- 11) 1. Th4+ (1. Df1? Te1 2. Txe1 Txe1) 1. ... gxh4 2. Dh6+ Kg8 3. Dg6+ (3. Dg5+) (verdedig tegen mat door tegenaanval en eeuwig schaak)
- 12) 1. ... Texe6 Met elimineren kom je tot de juiste oplossing: slaan met de pion is geen zet: 1. ... fxe6 2. Pg5 (of 2. Lg6 of 2. Dc4) en slaan met de d-toren laat het activeren van de dame toe: 1. ... Tdxe6 2. Dd3 g6 3. Txe6 Txe6 4. Txe6 fxe6 5. Dxg6+

44

- 1) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 De3+ 3. Kh1 De4+ (magneet)
- 2) 1. Tc3 Tc8 2. Ta3 (insluiten)
- 3) 1. Dh3 h6 2. exd6 (koningsaanval)
- 4) 1. ... Tf4 2. Txf4 De3+ (uitschakelen verdediging: weglokken+mat)
- 5) 1. ... Df1+ 2. Dd1 Df6 (uitschakelen verdediging door weglokken en dubbele aanval: dame)
- 6) 1. ... Lxc5 2. Lg5 (ontpenning)
- 7) 1. ... Pf2+ 2. Kg1 Pxd1 (onderbreekt de dekking) 3. Lxf4 Txe1# (tegranaanval door dubbele aanval: paard)
- 8) 1. Td8+ Te8 2. De7 Dxe7 3. fxe7 Kg7 4. Txe8 (vrijpion maken)
- 9) 1. Tb7 a4 2. Lc6 Txb7 3. Lxb7 a3 4. Ld5 (verdedig tegen penning)
- 10) 1. b5+ cxb5 (1. ... Lxb5 2. Ta2+ Dxa2 3. Txa2#) 2. Td6+ (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 11) 1. c3
1. g5 De gespeelde zet in een partij -14. Niet letten op de mogelijkheden van de tegenstander. 1. ... hxg5+ 2. hxg5 Ke6 (nu wint 2. ... c3 3. bxc3 b4 4. cxb4 cxb4 of eerst 2. ... fxg5) 3. gxf6 (3. c3!) 3. ... Kxf6 4. e5+ Ke6 5. Ke4 (5.c3!) 5. ... b4 (5. ...

c3) 6. f4 (6. c3 nu makkelijk te zien) 6. c3 7. bxc3 bxa3 8. Kd3 a2 9. Kc4 0-1 Doorbraak is een stap 5 onderwerp. Een goed moment voor de trainer(s) van beide spelers die les naar voren te halen. Er zijn ook schakers die een en ander zelf vinden.

1. h5 Laat ook de doorbraak met c3 toe, ineens of na een zet met de g-pion.

12) 1. ... Db1 (1. ... Tb1? 2. De4+) 2. Tf1 Lc4 Kwetsbaarheid onderste rij uitbuiten.

45

1) 1. ... Lf8 2. Pc7 Ld6 (jagen en dubbele aanval: loper)

2) 1. Dc3+ (1. De5+ Dg7) 1. ... Dg7 2. Dc8+ (uitschakelen verdediging door weglukken en dubbele aanval: dame)

3) 1. Ka8! (1. Kc8? Kc6 2. Kb8 Kd5 3. Kc7 Ke4 4. Kd6 Kf3 5. Ke5 Kg2 (koning is te laat om f2 te bereiken) 1. ... Kc6 2. Ka7 (2. Kb8? Kd5) 2. ... Kd5 3. Kb6 Ke4 4. Kc5 Kf3 5. Kd4 Kg2 6. Ke3 Kxh2 7. Kf2 Afhouden voorkomen (*Guy 1944*)

4) 1. ... Pxe4! Een onderwerp uit Stap 4 plus. Het werkt hier 2. Lxe7 (2. Pxe4 Lxh4+) 2. ... Dd2+ 3. Kf1 Df2#

1. ... 0–0 Gezonde zet alleen niet de beste. 2. 0–0 haalt slaan op e4 uit de stelling.

1. ... a6 Ook nuttig maar niet de beste.

5) 1. ... Dh5+ 2. Dxh5 g5+ 3. Dxg5 hxg5# (mat in drie)

6) 1. Pd5 Pxd5 2. exd5 (lokken en penning: pen, overbelasting)

7) 1. Dh5+ Kg8 2. De8+ Kh7 3. a8D (vrijpion verzilveren)

8) 1. Lxf6 Lxf6 2. Txx7 Weglukken om het dodelijke 2. Pd6+ mogelijk te maken. 1. ... gxf6 is beter.

9) 1. Db7 Txb7+ 2. Kxb7 (2. cxb7 c5) (afwikkelen naar een pionneindspel) (naar *Pogosjants 1962*)

10) 1. ... Pd8 (1. ... The8? 2. Pxx7) 2. Pxx7 Txx7 (penning: aanval op een gepend stuk – verleiding vermijden!)

11) 1. ... Dxa1 2. Dxf4 Da8+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

12) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+ 3. Ke2 Dxb1 (lokken en röntgenschaak) (*Danner-Desancic Allschwil 1984*)

46

1) 1. a7 Tb2 2. Ka4! (2. a8D? Ta2+ 3. Lxa2 pat) (vrijpion verzilveren en pat vermijden)

2) 1. ... Txx2 2. Kxx2 Tg8+ 3. Kh3 Dxf3+ 4. Kh4 Tg5 (koningsaanval: toegang)

3) 1. ... Dxe4 2. Txe4 Th1+ 3. Lxh1 Txx1+ 4. Kg2 Txb1 (uitschakelen verdediging door slaan en röntgenschaak)

4) 1. Lg7+ Kxx7 2. Pf5+ (lokken en dubbele aanval: paard) (*Yermishin-Lao, Sunny Beach 2006*)

5) 1. ... b5 2. La3 De6 3. Te1 bxa4 (insluiten)

6) 1. ... Th7+ 2. Kg4 f5+ 3. Kxf5 Txa7 (jagen en aftrekschaak)

7) Activiteit is belangrijk in toreneindspelen. Speel niet de toren zonder nadenken

naar de tweede/zevende rij.

1. ... Td3. Waarom? Nu heeft 2. Ta4 geen zin na 2. ... Txb3. Pion b2 loopt niet weg of als wit hem dekt (moet passief met Ta2 of Tb1) dan activeert zwart zijn koning (c4 slaan is een aanrader).
1. ... Td2 De partijzet die geen rekening houdt met 2. Ta4 Txb2 3. Txb4 en zwart is een groot deel van zijn voordeel kwijt.
1. ... f4. Vrijpionnen opspelen moet vaak wachten, eerst de toren beter neerzetten. Ook nu speelt wit 2. Ta4.
- 8) 1. Dxd7+ (uitschakelen verdediging door slaan en dubbele aanval: paard)
- 9) 1. Da2+ Dd5 2. Td1 (penning: kopstuk lokken en pen – kruispenning)
- 10) 1. Le7 (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 11) 1. Pd7 Tc8 (1. ... Th8 2. Pf8) 2. Pb6+ (vrijpion verzilveren)
- 12) 1. ... d3 2. cxd3 c2 3. Dd2 Pxd3# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

47

- 1) 1. Lg4 (1. Dxa8+ Lb8+ 2. Kg1 Dh2+ 3. Kf1 Dh1#) (verdedig tegen mat)
- 2) 1. a8T b6 2. Ta5 bxa5 3. b6 a4 4. b7 a3 5. b8D a2 6. Db7# (pat vermijden)
- 3) 1. Lc4 Dc6 2. Ld5 (jagen en dubbele aanval: röntgenaantal)
- 4) 1. Dh4 De dame op het bord houden is juist. 1. ... Df5 (1. ... Dc6 2. Lf3 Db6 3. Tfd1) 2. Lf3 h6 3. Tfe1. Alle witte stukken staan goed opgesteld.
1. Tfd1. Trainers leren wel eens de regel aan dat in een open stelling met het loperpaar ruilen goed is. Wat juist is voor een grootmeester is dat niet voor een vierde stapper. Die is nog niet gespecialiseerd in het uitmelken van een stelling. Wit blijft beter staan.
1. Dxd5. Een nog iets minder versie dan de vorige. Na 2. Tfd1 Le6 moet Lc3 weggaan.
- 5) 1. ... Lxa2 2. exf5 (deze zet moest worden gevonden, is helaas verklapt) 2. ... gxf5 3. Ld7 of 3. Ld3 of 3. Kf4.
- 6) 1. ... Th1+ 2. Lxh1 Ph3+ 3. Kf1 Df2# (uitschakelen verdediger: weglukken en blokkeren)
- 7) 1. ... Dxd4 2. cxd4 (2. Pf5 De5 3. fxe4 Dxf5) 2. ... Pe3+ (uitschakelen verdediging door slaan en dubbele aanval: paard)
- 8) 1. Pa4 Da5 2. Ld6 (uitschakelen verdediging door weggagen en dubbele aanval: loper)
- 9) 1. Ta5 h4 2. cxb5 h3 3. Txa4 (3. b6 Lc6) (vrijpion maken)
- 10) 1. f4! (1. f3? Ke5= (1. ... g3 2. Kd2) ; 1. Kd2 Ke4 2. Kc3 g3 3. f3+ Ke3) 1. ... gxf3+ (1. ... g3 2. Kf3) 2. Kxf3 Sleutelvelden veroveren (*Dedrlé 1925*)
- 11) 1. Td8+ Lf8 2. Db4 (2. Db8 Ta1+ 3. Kh2 Da3) (penning: kopstuk lokken en aanval op een gepend stuk)
- 12) 1. Lc5 Dxc5 2. b4+ Dxb4 3. Da7# (uitschakelen verdediging door blokkeren)

48

- 1) 1. Da7+ Kxa7 2. b6+ Ka8 3. b7+ Ka7 4. b8D# (magneet) (*Wotinsi* zonder a7 1912)

- 2) 1. ... Pb6 2. d3 Lc8 (2. ... Dd6) (insluiten)
- 3) 1. Df6 Dd8 2. Txe5 (uitschakelen verdediging: weglokken+mat)
- 4) 1. Db6 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning, moeilijke te dekken dreiging.
- 5) 1. ... Dd3. Met de koning in het midden maar een pion meer is dameruil de aangewezen weg. Wit kan de ruil niet uit de weg gaan. Na 2. Dxd3 cxd3 4. Kd2 kan 3. ... Td8 net: 4. e5 h6.
1. ... Ld6 Goede ontwikkelingszet. De penning van Pf6 is niet lastig.
1. ... Le7 De gespeelde zet in een partij -10. Wit reageerde met 2. e5 en zwart maakte een telfout en verloor een stuk: 2. ... h6 3. exf6 hxg5 4. fxe7. Na het juiste 2. ... Pd5 gaat de strijd gelijk verder (zwart mag een pion verliezen, hij heeft er een meer). Na het betere 2. Lxf6 gxf6 3. Td1 heeft wit wel compensatie voor de pion.
- 6) 1. ... Kb5 (1. ... Dxd7 2. Pc3#; 1. ... Dd4+ 2. Pc3+) 2. Pc3+ Kc6 3. Pxd1 Kxd7. Fantastisch: de koning blijft in een paardvork staan en haalt zelf de vrijpion op. (verdedig tegen mat en vrijpion)
- 7) 1. Pd1 Df4 2. g3 is de bedoeling maar 2. ... Ph5 is nog een verdediging. Na 3. f6+ Dxf6 is het witte voordeel beperkt.
- 8) 1. Pd5+ Kf7 2. Tf3+ Ke6 3. Pc7+ (jagen en dubbele aanval: paard)
- 9) 1. Th8+ Kg7 2. Dc3+ f6 3. T1h7# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 10) 1. ... Le8 2. Dxc7 Lxb5+ (penning: aanval op een gepend stuk - kruispenning)
- 11) 1. ... a5+ 2. Kxa5 Tf4 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. ... f6 (1. ... Kf8 2. Txe8+ Txe8 3. Txe8+ Kxe8 4. Db8+; 1. ... f5 2. T1e6))

49

- 1) 1. g3+ Dxd3 2. Dxd3+ Kxd3 3. exf5 (afwikkelen naar pionneneindspel)
- 2) 1. f6 g2 2. Pg7+ Txg7 3. fxd7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. ... Dc1+ (1. ... Tc1+ 2. Lf1) 2. Txc1 Txc1+ 3. Lf1 Txf1# (mat in drie)
- 4) 1. ... Dg4 (1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1) 2. Tg2 Dxh4# (een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 5) 1. Kc5 Wit moet niet alleen de pion aanvallen maar ook met 1. ... b3 2. axb3 Kxb3 rekenen en dan is de weg naar g2 afgesneden. Nu is het remise: 1. ... Kd2 2. Kxb4 Ke2 3. a4 Kf2 4. a5 Kxg2 5. a6 Kh2 6. a7 g2)
- 6) 1. Txc6 Txc6 2. Pe7+ Kf8 3. Pxc6
- 7) 1. ... Pce7. Bereidt de rokade voor. Veiligheid voor alles.
1. ... Pxd4. Kan zeker want na 2. Pxd4 Dc7 komt dameruil of zwart komt tot de rokade.
1. ... Pf4. Kan maar de koning in het midden laten is een beetje riskant. Om te rokeren moet zwart zijn best doen.
- 8) 1. Te4 Dg3 2. Tf3 (insluiten)
- 9) 1. ... La5 2. Tc2 De1+ 3. Dxe1 Lxe1# (penning: kopstuk lokken en aanval op een gepend stuk)
- 10) 1. Te7! (1. Tf4? e1T!) 1. ... e1D (1. ... e1T 2. Txc7) 2. Txe4+ Dxe4 (verdedig tegen

vrijpion)

- 11) 1. De5 (1. Lh6? Tg8) 1. ... Td6 2. De7+ Kg8 3. De8+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Onderste rij.
- 12) 1. Txd8 Lxd8 2. Dxe3 Lb6 (penning: pen)

50

- 1) 1. e7 b2 2. e8L! (2. e8D b1D 3. De4+ Kxc3 4. Dxb1) 2. ... b1D 3. Lg6+ Kc1 4. Lxb1 Kxb1 5. g4 (pat vermijden) (*Van den Ende 1923*)
- 2) 1. Lg6 (1. Lh7? Dxc2+ 2. Dxc2 Txc2+ 3. Kxc2 Txc2) 1. ... De6 (1. ... Dxd1 2. Dxf6+ Kd7 3. Dxf7+ Kc6 4. Le4+ Kb6 5. Txd1) 2. Lf5 (aftrekaanval en insluiten)
- 3) 1. Lxf6 (1. g3 g5) 1. ... gxf6 2. g3 Lg5 3. h4 (insluiten)
- 4) 1. Kg1 en eeuwig schaak. Verleidend zijn 1. Kh3 (1. Kh1 Txc4+) 1. ... Dg4+ 2. Kh2 Txc4+ (*Jonkoping 1988*)
- 5) 1. g3+ (1. Tg8 Th3+; 1. Kg1 Tc1+ 2. Kf2) Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. ... g5 (1. ... Lb4? 2. Lxf6 Dxf6 3. Pe4) 2. Lg3 Lb4 (uitschakelen verdediging en aanval op een gepend stuk)
- 7) 1. Lh6 (weglokken en dubbele aanval: paard)
- 8) 1. Te7 Te6 2. Tf7+ (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 9) 1. Te1! fxe1L (1. ... fxe1D pat) 2. Ke8 Te3+ 3. Kd7 Td3+ 4. Ke8 (verdedig tegen vrijpion)
- 10) 1. ... Lf4+ 2. Le3 d2+ 3. Txd2 Da1# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 11) 1. exd5 Ld7 2. Lxd4 (ruimen en gepend stuk is geen goede verdediger)
- 12) 1. Txe5 Dxe5 2. Df3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

51

- 1) 1. ... Dh2 2. De3 (2. Pb2 Pf6#) 2. ... Dxc2+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 2) 1. ... Dg1+ 2. Txc1 Pf2+ 3. Kg2 Lh3# (mat in drie: veldruiming en blokkeren)
- 3) 1. De3 Txc2 (1. ... De5 2. Dxd2) 2. Pe6+ (richten, veldruiming en dubbele aanval: paard)
- 4) 1. Da4+ Dd7 2. Lb5 axb5 3. Dxa8+ (penning: kopstuk lokken en aanval op een gepend stuk en een gepende stuk is geen goede verdediger)
- 5) 1. ... f5 2. Dg6 Th6 (insluiten)
- 6) 1. Kg2 Kg6 2. Ld4 Td8 3. h8D Txc8 4. Lxc8 (vrijpion verzilveren)
- 7) 1. ... Le6 2. Pa4 Da5 3. Lc3 (insluiten)
- 8) 1. ... Tf1+ 2. Txf1 Pc2+ 3. Kf2 gxf1D+ 4. Kxf1 Pxd4 (vrijpion verzilveren)
- 9) 1. Tb7 Kf6 2. Txe7 Txe7 3. Lg5+ (lokken en röntgenschaak)
- 10) Een lastige stelling. Zwart heeft zwakke pionnen maar wel een pion meer. Het is een open stelling en als zwart met c5 de looper op b7 kan activeren dan kan wit snel slechter komen te staan.
1. Td1. Voor stap 4 is dit dé zet om een stelling te krijgen waar de goede zetten te vinden zijn. Na 1.... Dxe4 2. Pxe4 Lf8 3. Pxe5 heeft wit zijn pion terug. Het

paard op e4 moet weg na c5 maar na Pe4-d2-c4 blijven de paarden actief en houden de lopers in bedwang.

1. Tf1. Ook een goede zet. Misschien kan de toren actief worden en de zet verhindert in ieder geval dat zwart de f-lijn pakt. Niet gevaarlijk is 1. ... Lxa3 2. bxa3 Dxc3 3. Dxe5 en na 1. ... Te8 2. Df5 heeft wit genoeg activiteit.

1. Te1. De minste van de drie. Na 1. ... Dxe4 2. Pxe4 c5 komt Lb7 tot leven. Niet dat het al mis is, maar zwart kan spelen.

- 11) 1. ... Pxf4 2. Dxf4 Pf3+ 3. Dxf3 Lxf3 (lokken en aftrekaanval)
- 12) 1. Dxe7 (1. Pxe7+ Dxe7) 1. ... Dxe7 2. Pxe7+ Kf8 3. Txd8+ Kxe7 4. Td1.
Materiaalwinst dankzij opletten!

52

1) Doorslaggevend is de kwetsbare stand van de zwarte koning. Dat komt omdat de zwarte zware stukken niet direct mee kunnen verdedigen. Zwart aan zet zou met Td4 volkomen veilig zijn. Wit moet daarom opschieten.

1. Da2 (de dreiging Df7+ is te lastig te pareren) 1. ... Tc4 (1. ... Dc4 2. Da7 en het paard is niet veilig te dekken) 2. Da7 e4 3. Pe6+. Ook zonder deze paardvork is de zwarte stelling hopeloos. Dat moet een 5^e stapper aanvoelen (veel eigen activiteit en kwetsbaarheid bij de tegenstander). Ook 3. Td1 (stuk erbij) of 3. g3 De5 4. Pc6 (uitschakelen verdediger) winnen gemakkelijk.

1. c6 geeft zwart de kans het paard aan te vallen met 1. ... Td4.

1. g3 Dc4 en houdt zwart de witte dame uit zijn stelling na zowel 2. Dd1 Dd5 als 2. Dd2 Dd4.

- 2) 1. ... Df8+ (1. ... Lxg4? 2. Lxd6) 2. Df4 Lxe5 (materiaalwinst: tussenzet)
- 3) 1. Pg4 h6 2. Pxh6+ Kh7 3. Pxf7 (koningsaanval)
- 4) 1. Td3 e6 2. Ta3 exd5 3. exd5 Te8 4. Txa1 (includen)
- 5) 1. Pf6+ gxf6 2. Tg5+ fxg5 3. Dh8# (koningsaanval)
- 6) 1. ... Te8 2. Df1 (2. Ta1 Lxa1 3. Dxa1+ De5) 2. ... Le5 (2. ... Te1 3. Ta8+; 2. ... Kg8 3. Ta4 Le5 4. Dg1) 3. Dg1 (3. Kg1 Dh2+) Wit houdt met moeite stand omdat de zwarte koning ook slecht staat. Zonder zwarte toren slaat de aanval niet door.
- 7) 1. Kb4 Ta2 2. Th2+ (jagen en röntgenschaak) (*Kovalenko 1970*)
- 8) 1. ... g6 2. Pe3 Lh6 3. Pa2 Lxe3 (jagen en röntgenschaak)
- 9) 1. ... Lxf3+ 2. Lxf3 De5 (koningsaanval - uitschakelen verdediging)
- 10) 1. ... g5+ (1. ... Tf5 2. Dg4) 2. Kxg5 Tf5+ 3. Kh4 Th5# (magneet)
- 11) 1. ... g6 (1. ... h6 2. Pg6+; 1. ... Tf8 2. Pg6+ hxg6 3. Th1#) (verdedigen)
- 12) 1. Lxd5 (1. Td1 Pxe3; 1. Pxd5 Lxd5 2. Td1 Lxb3 3. Dxd8 Lxd1) 1. ... Lxd5 2. Td1 (penning: kopstuk lokken en aanval op een gepend stuk)

53

1) 1. Tg2+ (1. Pc7 Tg6) 1. ... Kh7 (1. ... Tg6 2. Pf6+) 2. Pc7 (tussenzet en dubbele aanval: paard)

2) 1. ... Lb3 (verdedigen)

3) 1. f8P (minorpromotie om tempo te winnen) (*Pogosiants 1964*)

- 4) 1. ... Txc1 2. Lxb2 Txf1+ 3. Kxf1 Td1# (tegenaanval)
- 5) Zwart heeft nog een enkele zet nodig om zijn ontwikkeling af te maken. Een prima zet is f6 om de looper weg te jagen en Td8 bij de hand te hebben. De koning kan misschien rokeren of naar f7. Dat verklaart waarom de eerste zet wat meer kansen biedt.
 1. Pf5. Nu is slaan 1. ... Lxf5 2. exf5+ Kf8 3. Le7+ Kg8 4. Tad1 goed voor wit (activiteit). Dat geldt ook voor 1. ... Kf8 2. Le7+ Kg8 3. Tad1. Een pion geven (opzettelijk) zal een vierde stapper niet snel spelen maar zwart heeft wat spel voor de pion na 1. ... f6 2. Pxd7+ Kf7 3. Lh6 Pe5.
 1. Tad1. Goede ontwikkelingszet en na 1. ... f6 2. Le3 Td8 staat wit wat beter dankzij de betere pionstructuur.
 1. h4. Ook nu is f6 een goed antwoord maar h5 is niet echt een dreiging: Na 1. ... 0-0 2. h5 is 2. ... f6 afdoende (de f-lijn mag wit niet openen).
- 6) 1. ... Lxf3 2. Dxf3 Txd4 3. Dxd4 Txd4 (uitschakelen verdediging: weggagen+hout)
- 7) 1. Txa5 Lxa5 (1. ... Tb6 2. Pxb4 Teb8 3. Ta4) 2. Txb7 Pf6 3. Pxa5 (penning: een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 8) 1. De8+ Kh7 2. Txd6+ gxh6 (2. ... Kxh6 3. Dh8#) 3. Dg8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Lc3+ 2. Kc1 Tb1+ 3. Kxb1 Db5+ 4. Kc1 Db2# (koningsaanval)
- 10) 1. Pc4 Pxc4 2. Lxc4+ Kh8 3. Lxd6 (tussenzet)
- 11) 1. Lb7+ Txb7 2. Tc8+ Tb8 3. Pc7# (mat in drie)
- 12) 1. Td7 Db8 2. f4 (tussenzet en insluiten)

54

- 1) 1. Dd8+ Txd8 2. Txd4 b6 3. Tg4 (verdedig tegen mat)
- 2) 1. Tb5+ Ka4 (1. ... axb5 2. Ta7+) 2. Te4+ Ka3 3. Ta5+ (en röntgenschaak)
- 3) 1. Td7 Dxd7 (1. ... Lxd7 2. Df6) 2. Df6 (koningsaanval - uitschakelen verdediging)
- 4) 1. Pg5 Te5 2. Dxf6+ Kxf6 3. Pxe4+ (richten en dubbele aanval: paard)
- 5) 1. ... g5 2. Dxd5 Lh6 (lokken en röntgenaanval)
- 6) 1. Dg4. De deze damezet komt vaker voor als de looper van de zwarte velden van f8 verdwenen is. Zwart moet 1. ... g6 spelen en dat is een verzwakking die de hele partij blijft. Wit ontwikkelt 2. 0-0-0. Waarom aarzel je toch bij Dg4? Omdat zwart een tempo wint met Ph6 om naar f5 en d4 te gaan. Een goed stuk is niet genoeg: na 2. ... Ph6 3. Dh3 Pf5 4. Ld3 Lb7 5. Pe4 komt het paard op bezoek.
 1. Dd2. Niets tegen en lang rokeren. Ontwikkelen en de opening afmaken (stukken op velden zetten waar is iets kunnen doen).
 1. Le2. Idee is goed. Zorgen dat zwart met dame en looper niet actief worden op de lange diagonaal. Zwart geloofde wit en stond na 1. ... Tb8 2. Lf3 snel slecht (*Shouldice-Patino, Haifa 1976*). Na 1. ... Dxd2 2. Lf3 Dxb2 3. 0-0 Lb7 is er weinig aan de hand.
- 7) 1. e6+ Df6 2. Dxa7+ (uitschakelen verdediging wegllokken en dubbele aanval)
- 8) 1. ... b5 2. Dd5 Td8 (insluiten)
- 9) 1. ... Pxd4 2. Lxd7+ Pxd7 (dubbele aanval!)

- 10) 1. ... Txc4 (1. ... dxc4 2. Pc3) 2. Txc4 Dxb5 3. Df2 Dxc4 (penning: kopstuk lokken en pen)
- 11) 1. ... Td1+ (1. ... Dxf6 2. Pg5 Kg8 3. Ta8+) 2. Pe1 Txe1+ 3. Txe1 Dxf6 (verdedig tegen mat)
- 12) 1. Ld6 Dd7 2. Lxb7 Dxb7 3. Lxb4 (dubbele aanval en uitschakelen verdediging door weglukken)

55

- 1) 1. ... Dc1+ 2. Kh2 Df4+ (2. ... Dc7+? 3. De5) 3. Kg1 Dxb8 (jagen en dubbele aanval: dame)
- 2) 1. ... Ta5 2. e5 Ta4+ 3. e4 Ta3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. g4 fxc4+ 2. Kxg4 e4 3. Kf4 (of 3. b5) 3. ... Kd3 4. b5 e3 5. b6 e2 6. b7. Ook al kun je niet alle mogelijkheden berekenen dan kom je toch tot 1. g4.
- 4) 1. bxc5 Kxc5 2. Taxb6 cxb6 3. Tc8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 5) 1. Txe5 dxe5 (1. ... Txe5 2. Txe5 dxe5 3. Dxd7) 2. Pf8+ (dubbele aanval: paard)
- 6) 1. Kg1. Wit moet eeuwig schaak toestaan. Naar andere zetten moet je zeker kijken maar als zwart zijn looper mee kan laten doen dan moet je gevaar ruiken. De varianten: 1. Kg3 Tg2#; 1. Ke3 Pd5+ 2. Kd4 Tc4+ 3. Kd3 Tf4+ en 1. Ke1 Pg2+ 2. Kd1 Pe3+ 3. Ke1 Te2#.
- 7) 1. Kc6 Tb8 2. Ta1+ Kb3 3. Tb1+ (jagen en röntgenschaak) (*Fritz 1952*)
- 8) 1. Pb5. Wit ruilt de looper van de zwarte velden en bezorgt zwart een dubbelpion. De zwarte looper die overblijft is passief en kijkt voorlopig tegen zijn eigen pion aan. In een variant 1. ... cxb5 2. Dxc7 Lxc7 3. Lxc7 (3. Lxb5+? Kd8) 1. Lxd6. Ook een goede zet als na 1. ... Dxd6 2. e4 volgt. Na 1. ... Pf4 3. Pxf4 Dxf4 4. Pe2 heeft wit een sterk centrum.
1. Tac1. Een luie ontwikkelingszet die na alles slaan op f4 een pion kost.
- 9) 1. Tb8+ Lxb8 2. b6 axb6 (2. ... Lxd7 3. b7#) 3. Pxb6# (uitschakelen verdediging: blokkeren) (*Richter 1968*)
- 10) 1. ... b5 2. Dd3 Le3+ (penning: staartstuk lokken en een gepende stuk is geen goede verdediger)
- 11) 1. De3+ (1. Pxb7? Dxa2) 1. ... Kd8 2. Pxb7+ (jagen en dubbele aanval: paard)
- 12) 1. Pg5 Td7 (1. ... Dxb2 2. Pf7#; 1. ... Txf8 2. Dxd4+) 2. Dxd4+ Txd4 3. Pf7# (mat in drie) (*Perez-Claude de Silans 1958*)

56

- 1) 1. ... Dxc4? 2. Pxb6 Dxb3 3. axb3 (*Mitchett-Wells Bognor Regis 1959*)
- 2) 1. a3! (1. Kd1 Kf8 2. a3) 1. ... Kf8 2. b3 Kg7 3. a4 (kandidaat voorop)
- 3) 1. Dh8+ Kxh8 2. Txh7+ Kg8 3. Th8+ Kg7 4. T1h7# (magneet)
- 4) 1. Kd2 Kc7 2. Thb1
- 5) 1. Tf8+ Kxf8 2. Df5+ Ke7 3. De6+ Kd8 4. Lb6# (dubbelschaak)
- 6) 1. Dd8+ Df8 2. Dd5+ Kh8 3. Dxf5 (dubbele aanval: dame) (uitschakelen verdediging door weglukken)

- 7) 1. Txg6 (1. Txh4+? Kg3 2. Txb4 Tc1#) 1. ... Tb1+ 2. Tg1 (verdedig tegen mat)
- 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Pxf2+ 3. Txf2 Dxc3 (lokken en aftrekaanval)
- 9) 1. Pc4 Het paard staat goed op c4. Na 1. ... Dc5 2. Pe4 (nu kan zwart toch zijn loper ruilen maar wit heeft geen tijd verloren: 2. ... Lxe4 3. Dxe4 Pf6 4. De2 en wit staat wat actiever. Hij gaat lang rokeren.
1. Pxg6 hxg6 2. Pe4 Pf6 en nu is het omspelen van het paard via d2 naar c4 nog het beste. Dat kon dus handiger.
1. Pe4 Da5+ is stap 2.
- 10) 1. Tg6+ Dxf4 2. Pd5+ Kb7 3. Pxf4 (aftrekschaak: paard (lokken en
- 11) 1. Pxe5 Dxe5 2. Lxf6 gxf6 3. Dxd7+ (uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 12) 1. f5 exf5 2. Dh6

57

- 1) 1. Tg3 Kxh2 2. Tg1# (Galma 1998)
- 2) 1. e4 f2 2. Tf5# (Dawson 1914)
- 3) 1. Kg5 h5 2. Txh5# (Hadai-Vaskov 2004)
- 4) 1. Tf6 gxf6 2. g7# (Legentil 1931)
- 5) 1. h5 g6 2. hxg6 Markov 1970)
- 6) 1. Lg5 Kxg3 2. Te3# (Sinowjev 1989)
- 7) 1. Lg6 hxg6 2. Th8# (Sinowjew 1991)
- 8) 1. Tf5 Kxg6 2. Tf6# (Sinowjew 1993)
- 9) 1. Tb3 Ka4 2. Ta3# (Speckmann 1980)
- 10) 1. Kf5 Kh6 2. Th7# (Szentgyorgyi 1936)
- 11) 1. b3 b4 2. Lxb4# (Bakke 1987)
- 12) 1. Lc3 b4 (1. ... Ka3) 2. Kb6# (Salokozki 1978)

58

- 1) 1. Ke3 Kg3 (1. ... Kxf1 2. Dh1#) 2. Tg1# (Iwanowski 1936)
- 2) 1. Dh3 Ke4 2. Tc4# (Speckmann 1976)
- 3) 1. Kf5 Kf3 2. Td3# (Kardos 1973)
- 4) 1. Dc4 Kf5 2. Td5# (Speckmann 1986)
- 5) 1. Kf2 Ke4 (1. ... Kg4 2. Df3#) 2. De3# (Kardos 1970)
- 6) 1. Df5 (1. 0-0 Kg4) 1. ... Kg2 2. Dh3# (Ebert 1990)
- 7) 1. Da6 Ke5 2. Tc5# (Dugas 1987)
- 8) 1. Ta5 Kb4 2. Dc3# (Katscheew 1971)
- 9) 1. Dg3+ Kf1 (1. ... Kh1 2. Th5#) 2. Ke3# (Orlik)
- 10) 1. Td5 Kc4 (1. ... Ka4 2. De4#) 2. De4# (Sallay Kardos 1986)
- 11) 1. Tb5+ Kc3 (1. ... Ka4 2. Db4#; 1. ... Ka2 2. Da8#) 2. Dc5# (Speckmann 1966)
- 12) 1. Dc7+ Kf6 (1. ... Kf8 2. Tb8#) 2. Tb6# (Meyer 1896)

59

- 1) 1. Da2+ Kd4 (1. ... b3 2. Da4#) 2. Dd5#)Ballo 1926)
- 2) 1. d3 Kb4 2. Db2# (Schiffert 1931)

- 3) 1. Dh1 Kg4 (1. ... Kh6 2. Dxb4#; 1. ... h3 2. Dxb3#) 2. Df3# (Simplex 1925)
- 4) 1. De5 Kb4 (1. ... b2 2. Db5#; 1. ... a2 2. Da5#) 2. Dd4# (Laaksonen 1944)
- 5) 1. De5 Kh4 (1. ... f4 2. Dh5+) 2. Df4# (Suschkov 1999)
- 6) 1. Kg5 Ke4 (1. ... Ke5 2. De3#) 2. Df4# (Chernich 2007)
- 7) 1. De7 g4 (1. ... Kg4 2. De4#) 2. f7# (Cistjakov 1991)
- 8) 1. d3 f5 (1. ... Kf5 2. De4#; 1. ... Kd5 2. Dd6#) 2. Dd6# (Kohtraus 2000)
- 9) 1. Ka2 a5 (1. ... b5 2. Db3#) 2. b5# (Seljavkin 1997)
- 10) 1. Dc4 g2 (1. ... f3 2. Dd4#; 1. ... Kf3 2. De2#) 2. De2# Wetzel 1970)
- 11) 1. Dc3 Kd5 (1. ... c4 2. De5#; 1. ... Kf4 2. Df3#) 2. Dd3# (Dulbergs 2001)
- 12) 1. Db5 b3 (1. ... Kb3 2. Dd3#) 2. Dc5# (Shuk 1994)

60

- 1) 1. Tf2 exf2 (1. ... e2+ 2. Kxe2#; 1. ... f3 2. Dxf3#) 2. Dh5# (Zyruk 1979)
- 2) 1. Dh2 f5 (1... d5 2. Db8#) (1... h5 2. Dxb5#) 2. Dd2#(Amirov 1975)
- 3) 1. Dg2 a1D (1. ... h2 2. Dg8#; 1. ... hxc2 2. Th8#) 2. Dg8# (Blom 1959)
- 4) 1. Tb3 Kf4 (1. ... d4 2. De5#; 1. ... g4 2. De3#) 2. Dd4#(Adolphi 1896)
- 5) 1. Da7 Ke3 (1... e3 2. Dh7#) (1... f3 2. Da3#) 2. Tc3# (Andrejev 1983)
- 6) 1. Kg3 c5 (1. ... f5 2. Da1#) 2. Da8#(Markowzi 1992)
- 7) 1. Dc5 Ka5 (1... b3 2. Da3#) (1... d5 2. Da7#) 2. Da7# (Kaseko 1993)
- 8) 1. Da8 a2 (1. ... c3 2. Dxa3#) 2. Tb1#(Reddmann 1999)
- 9) 1. Kh6 e6 (1... Ke6 2. Dc6#) (1... e5 2. Dxe5#) 2. Dd8# (Hoffmann 1976)
- 10) 1. Da8 a4 (1. ... c4 2. Th5#) 2. Dxa4#(Andrejev 2001)
- 11) 1. Tb3 Kc4 (1... c4 2. Df5#) (1... d3 2. Txd3#) 2. Df7# (Di Vincenzi)
- 12) 1. Tf7 (1. Ta7? f4) 1. ... c4 (1. ... f4 2. Txf4#; 1. ... Kc4 2. Da4#) 2. De3# (Kudesnik 2007)

61

- 1) 1. Dd2 a1P (1. ... a1D 2. Dc2#; 1. ... Ka1 2. Dc1#) 2. Pc3# (Libis 1970)
- 2) 1. Da8 g2 (1. ... Kf1 2. Dh1#) 2. Da1# (Falk 1932)
- 3) 1. Pg1 hxc1D+ 2. Dxc1# (Gruber 1978)
- 4) 1. Pd5 b5 (1. ... Ka6 2. Dxb6#; 1. ... Ka4 2. Db4#) 2. Da2# Lebedew 1930)
- 5) 1. Pa5 b2 (1. ... Ka3 2. Dxb3#; 1. ... Kxa5 2. Da7#) 2. Da2# Gasic 1997)
- 6) 1. Pf7+ Kf5 2. De4# (Szentgyör 1975)
- 7) 1. Kg2 Kh4 (1. ... g5 2. De4#) 2. Df4# (Katcheev 1978)
- 8) 1. Dh1 Kc3 (1. ... Ka3 2. Da1#) 2. Dc1# (Nedashkowsky 2002)
- 9) 1. Ph5 e5 (1. ... Ke5 2. Dc5#) 2. Pf6# (Bogdanov 1971)
- 10) 1. De3 d1P (1. ... Kc1 2. Dxd2#; 1. ... d1D 2. Dc3#) 2. Pa3# (Di Vincenzi 1989)
- 11) 1. Da6 Ka1 (1. ... Kc2 2. Dd3#) 2. Pc3# (Sachodjakin 1980)
- 12) 1. Dc7 b5 (1. ... Kb5 2. Dc4#) 2. Pc5# (Fontaine 1996)

62

- 1) 1. Pf4 Lb5 (1. ... Lf1 2. Dc1#) 2. Pg2# (Antipov 1986)

- 2) 1. Dd7 Ke4 (1. ... Kc4 2. Da4#) 2. Dg4# (Wiehe 1884)
- 3) 1. Pg1 Lh4 (1. ... Lf4 2. Dh3#; 1. ... Ld6 2. Dg5#) 2. Df3# (Godbout 1994)
- 4) 1. Dh1 Kg4 (1. ... Kh6 2. Dxh4#) 2. Df3# (Szentgyörgyi 1932)
- 5) 1. Df8 Lb7 (1. ... Ld5 2. Pc6#; 1. ... Lf5 2. Pe6#) 2. Pxb7# (Lebedinez 1992)
- 6) 1. De8 Kf6 (1. ... Kh7 2. Dg6#) 2. De7# (Kohser 1923)
- 7) 1. Pc5 Lb5 (1. ... Ld1 2. Pb7#; 1. ... Le8 2. Pb3#) 2. Dc3# (Kuzmitsev 1988)
- 8) 1. Kh2 Le1 (1. ... Lg3+ 2. Pvg3#) 2. Dd3# (Kitsigin 1995)
- 9) 1. Pd4 La4 (1. ... Ld1 2. Pb5#) 2. Dc5# (Radchenko 1990)
- 10) 1. Pa4 Ld6 2. Da7# (Welichanov 1991)
- 11) 1. Pa6 Kc4 (1. ... Lb2 2. Dd3#) 2. Dd3# (Grebeshkov 1992)
- 12) 1. Pg7 Ld6 (1. ... Lf8 2. Dc7#; 1. ... Kd8 2. Dc7#) 2. De8# (Andreev 1996)

63

- 1) 1. c8T Kg4 2. Tc4# (Speckmann 1964)
- 2) 1. h8P Kf6 2. De5# (Kolodnas 1927)
- 3) 1. f8D Kg5 2. Dfc5# (Simowjew 1993)
- 4) 1. a8L Ka6 2. Db7# (Bergstroem 1926)
- 5) 1. h8T Kf6 2. Th6# (Sinowjev 1990)
- 6) 1. Dh7 Kb8 2. e8D# (2. e8T#) (Dehler 1928)
- 7) 1. g8P Kg5 2. Dg4# (Speckmann 1964)
- 8) 1. g8T Kf7 2. De6# (Speckmann 1964)
- 9) 1. h8L Kb8 2. Le5# (Hoeg 1926)
- 10) 1. e8L Ke6 2. De5# (Mortensen 1956)
- 11) 1. c8P Ka5 2. Da4# (Kniest 1965)
- 12) 1. f8D Kb2 2. Dfa3# (Kardos 1971)

64

- 1) 1. Da6 f6 (1. ... Lg6 2. Df1#) 2. Dd3# (HermansonHalvar 1959)
- 2) 1. De7 Lc3 (1. ... h4 2. Dxh4#; 1. ... Lg5 2. Df8#; 1. ... Lc1 2. Df6#) 2. De3# (Aliowsadsade 2009)
- 3) 1. Tga6 De5 (1. ... Dxa5 2. Txa5#) 2. Txe5# (Matrojonin 2009)
- 4) 1. Tf5 Kg6 (1. ... Pg6 2. Lg5#; 1. ... Pf7 2. Tf6#) 2. Tf6#
- 5) 1. Da8 Kc1 (1. ... Kc3 2. Dh8#) 2. Da1# (Osipov 1985)
- 6) 1. Kf1 Txa2 (1. ... Kxa2 2. Dc2#) 2. La3# (Antipov 2003)
- 7) 1. Tg6 Tvg6 (1. ... Kh4 2. Dg4#) 2. Dh3# (Sazonov 2003)
- 8) 1. Tb6 cxd6 (1. ... cxb6+ 2. Kxb6#; 1. ... Txd6 2. Kb5#) 2. Kb5# (Markus 1932)
- 9) 1. Tb4 Lf3 (1. ... a4 2. Txa4#; 1. ... Ka7 2. Dxb7#) 2. Tb6# (Lincoln 2003)
- 10) 1. Df1 Pd4 (1. ... d5 2. Df8#; 1. ... Kd5 2. Df5#) 2. Dc4# (Albrecht 1936)
- 11) 1. Dh7 g5 (1. ... Kf1 2. Th1#; 1. ... Ld2 2. Th1#) 2. Db1# (Jada 1978)
- 12) 1. Da3 b4 (1. ... Kxb6 2. a5#; 1. ... bxa4 2. Dc5#) 2. Pc4# (Janocko 1991)